

RECENZJE * FELIETONY * WYWIADY

INDEPENDENT ZIN

OD GRACZY DLA GRACZY

NR_04 (04/2019)

40 LAT OBCEGO

RAINSWEPT | KEYSTONE KAPERS | TO THE MOON
EARTH ATLANTIS | INSINCERE | VAMPYR
BESTIARIUSZ FANTASY | MUNIN | THEY ARE BILIONS



STARE.E-GRY.NET



WEJDŹ NA STARE.E-GRY.NET

PC - AMIGA - COMMODORE 64 - ZX SPECTRUM

WSTĘPNIAK!

Kolejne dwa miesiące za nami i oto jest przed wami INDEPENDENT ZIN_04, jeszcze większy i jeszcze bardziej zróżnicowany pod względem treści :). Ilość stron z każdym kolejnym numerem stale się zwiększa, więc może wkrótce dobijemy do magicznych 100 stron :).

Nasza zbiórka na Patronite ruszyła i pojawili się pierwsi patroni, którzy postanowili wesprzeć rozwój naszego czasopisma. Jednak nie tylko oni, bo także kilka innych osób wsparło nas poza zbiórką na wyżej wspomnianym portalu — czy to drobnymi kwotami, czy też kluczami do gier, które zostały rzecz jasna zrecenzowane w tym numerze. Za wszelką pomoc i każde wsparcie, a także za krytykę, pochwały i każdą inną wiadomość od was w imieniu całej redakcji mogę powiedzieć tylko jedno: DZIĘKUJEMY! To dzięki wam możliwy jest stały rozwój czasopisma i wszystko robimy dla was. Nie pozostajemy więc głusi również na wszystkie opinie i krytykę, jaką do nas kierujecie, dlatego od przyszłego numeru szykujemy kilka zmian, a pierwszą z nich mogę zapowiedzieć już teraz.

Otóż dotychczas każdy kolejny numer ukazywał się zawsze 10. dnia miesiąca. Od numeru piątego wzwyż złamiemy ten cykl i następne wydania ukazywać będą się nadal co dwa miesiące, jednak od teraz zawsze w ostatni piątek danego miesiąca. Oznacza to, że numeru piątego możecie spodziewać się 28 czerwca, zatem trzeba będzie jednorazowo poczekać nieco dłużej. Zmiana ta zostanie wprowadzona z dwóch powodów: po pierwsze zostało to zaproponowane przez część czytelników, którzy kontaktują się z nami na fanpage'u, po drugie jest to wygodniejszy cykl dla nas jako redakcji.

Zmian planujemy znacznie więcej, ale o większości dowiecie się niebawem :). W obecnym numerze znajdziecie kilka nowości wypuszczonych w ostatnich miesiącach, a także uzupełne klasyki, zatem zapraszam na kolejne strony i życzę miłej lektury :).

Wkrótce Wielkanoc więc życzymy wam Wszystkiego Najlepszego, ogromnej radości i miłej atmosfery przy wielkanocnym stole. I oczywiście mokrego Dyngusa :).

Łukasz Burdziński & REDAKSZYN

ZESPÓŁ REDAKCYJNY

REDAKTOR NACZELNY:

Łukasz Burdziński

OPRACOWANIE GRAFICZNE I KOREKTA:

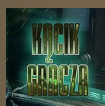
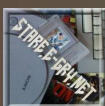
Łukasz Czyż

REDAKTORZY:

Magdalena Antoł, 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.....	RAINSWEPT
str.6.....	VAMPIR
str.8.....	MAX PAYNE 2
str.10.....	DARK SOULS III
str.11.....	TO THE MOON
str.12.....	INSINCERE
str.14.....	BRAWL STARS
str.15.....	IMMATERIAL & MISSING POWER
str.16.....	EARTH ATLANTIS
str.18.....	LITTLE RACERS STREET
str.19.....	THEY ARE BILLIONS
str.20.....	MUNIN
str.22.....	PRIZEFIGHTERS
str.22.....	GALACTIC TRAVEL
str.23.....	DRAGON ATTACK 3D
str.23.....	DEAD SHELL
str.24.....	DEADLOCK: PLANETARY CONQUEST
str.25.....	IMPERISHABLE NIGHT
str.26.....	BULLY
str.29.....	KEYSTONE KAPERS
str.30.....	SOLDIER OF FORTUNE
str.31.....	COLOBOT
str.33.....	SIERRA SOCCER
str.34.....	SONIC THE HEDGEHOG 2
str.35.....	SONIC THE HEDGEHOG 4: EPISODE 1
str.36.....	EUROPA UNIVERSALIS
str.37.....	EUROPA UNIVERSALIS II
str.38.....	GALACTIC CIVILIZATIONS
str.39.....	GALACTIC CIVILIZATIONS II
str.40.....	NEW STAR SOCCER
str.42.....	PORTAL 2
str.44.....	MORTAL KOMBAT
str.46.....	ULTRA STREET FIGHTER IV
str.48.....	WOLFENSTEIN 3D



FELIETONY

40 LAT OBCEGO.....	str.50
DE BEST AMIGA FPS GEJMS.....	str.56
BESTIARIUSZ FANTASY CZ.1.....	str.61
NAJGORSZE ODSŁONY KULTOWYCH SERII.....	str.66
ISTNIEJE TYLKO PIERWSZY KROK?.....	str.70
CZARY, UROKI, ZAKŁĘCIA.....	str.71
GATUNEK KSENIOMORF.....	str.72
LISTY.....	str.73
PORA WYJŚĆ Z DOMU.....	str.74



WSPIERAJ ROZWÓJ INDEPENDENT ZIN:

<https://patronite.pl/independentzin>

Wspierają nas już:
Thermotheta Orbison, Artur Majcher,
Dawid Malada, Rynio87



PATRONITE



RAINSWEPT

W tej przygodówce detektyw Michael Stone przybywa do miasteczka Pineview, by pomóc lokalnej policji rozwikłać tajemnicę samobójstwa połączonego z morderstwem. Sprawa dotyczy śmierci dwójga dwudziestokilkuletnich osób – 24-letniej Diane i 29-letniego Chrisa.

Już na wstępie oględzin sytuacji wskazują na to, że kobieta została zastrzelona, mężczyzna zaś strzelił sobie w głowę, odbierając sobie życie. Potwierdzają to też późniejsze wyniki badań na odciski palców i śladów prochu na dłoniach i pistolecie. Dość szybko pojawia się jednak problem. W pudełku z amunicją do pistoletu brakuje sześciu naboji, czyli tyle, ile mieści się w bębenku rewolweru. Z kolei w pistolecie są trzy naboje i trzy puste komory, za to dwa ciała i brak śladów po wystrzeleniu trzeciego pocisku (wyleciał przez okno? Te przecież jest zamknięte...). Tu właśnie zaczyna się problem, który detektyw chce rozwikłać – za to szeryf z Pineview chce szybko zamknąć sprawę i mieć problem z głowy, bo w przyszłym tygodniu zaczyna się festiwal, na którym chciałby spędzić czas w świętym spokoju.

Akcja zaczyna się w 6 października 1996 r. Detektyw (a więc i gracz, który nim steruje) musi się wyrobić z wyjaśnieniem sprawy do następnego weekendu z powodu wspomnianego we

wcześniejszym akapicie – chodzi o lokalny festiwal, a szeryf nie chce, by ta sprawa zajmowała miejscową ludność podczas ich lokalnego święta. Po wstępnych oględzinach detektyw jedzie do hotelu, w którym się zatrzymał. Podczas rozmowy z towarzyszącą mu oficer Amy Blunt ma zwiady – wydawało mu się, że widział jego ukochaną Abigail, co doprowadziło do zderzenia z sosną. Mechanik z miejscowego warsztatu mówi mu, że samochód będzie mógł odebrać za jakieś trzy lub cztery dni – zależy, jak szybko dostanie potrzebne części (niestety, bliskie spotkanie z drzewem uszkodziło je zbyt mocno, a nie ma w warsztacie zapasowych i musi je zamówić). Nasz bohater zbyt szybko się nie przejmie, bo najprawdopodobniej i tak nie rozwiąże wcześniej sprawy, więc raczej i tak będzie w mieście, a skoro duże ono nie jest, to powinien dać radę dotrzeć wszędzie na piechotę.

Sam przebieg śledztwa wygląda tak, jak nauczyły nas tego filmy. Detektyw prowadzący sprawę naj-

pierw ogląda miejsce zdarzenia, wypytuje miejscową policję o szczegóły, które dotychczas ustalili (najlepiej o wszystkie), sporządza listę podejrzanych, chodzi po mieście, pyta się mieszkańców o to, co wiedzą w tej sprawie, a podejrzanych wypytuje, co robili w czasie zdarzenia i czy ktokolwiek mógłby potwierdzić ich wersję (czyli po prostu sprawdza ich alibi). Pomaga mu w tym jego nieodłączny notatnik, w którym dokonuje niezwykle ważne wpisy. Oczywiście przy tym jest, że nie wszyscy takowe posiadają, a także pojawiają się nowe osoby, które wpisuje na listę „do sprawdzenia i przyjrzenia się”. Co niektórzy do tego jeszcze kręcą i kłamią, żeby się nie przyznać do tego, co tak naprawdę robili, ściągają na siebie dodatkową uwagę detektwa. Sam detektyw ma jeszcze inny problem... Nie poradził sobie do tej pory ze śmiercią ukochanej Abigail, która w trakcie śledztwa mężczyzny wizjami podczas snów (i jeden raz, kiedy jechał ze wspomnianą policjantką samochodem do hotelu, co skończyło się wypadkiem i uszkodzeniem samochodu), przez co chodzi ostatnio niewyspany. Amy proponuje mu, by udał się z tym do lekarza – detektyw Stone początkowo opiera się temu pomysłowi („Mam iść do lekarza? Przecież nic mi nie jest...”), jednak kiedy poszli obejrzeć ciała

w kostnicy i poznać wyniki sekcji zwłok, po wypełnieniu obowiązków poprosił oficer Blunt o to, by poczekała na niego na zewnątrz, a sam porozmawiał w tej sprawie z lekarzem. Ten mu przepisał lekarstwa, które jednak i tak nie pomogły. Amy później wkręciła go na urodziny jednego z młodych policjantów, myśląc, że pomoże mu to odprężyć się i w efekcie znacznie lepiej spać, jednak i to nie zdało egzaminu. Nocne zwiady ustąpiły dopiero wraz z końcem śledztwa, kiedy to uporał się z własnym poczuciem winy w sprawie śmierci Abigail. Ostatecznie udało się ustalić sprawcę i przebieg zdarzeń, jednak nie było to w stylu porucznika Columbo (kto oglądał serial o jego przygodach, to wie, o co chodzi, a kto nie oglądał, to niech obejrzy, chociaż ze dwa lub trzy odcinki), ale troszkę bardziej agresywnie.

Każdy dzień śledztwa (poza dniem przybycia i dniem następnym, kiedy dopiero zaczął poznawać sprawę, okolicę i ludzi) zaczynał się od pobudki w hotelowym pokoju i udania się do jedynej w mieście kawiarni, gdzie pił kawę z Amy Blunt (dla przypomnienia – jego kontaktem z miejscową policją) i mógł porozmawiać na temat tego, co do tej pory się wydarzyło oraz o wyborze miejsca, gdzie udadzą się w pierwszej kolejności. Omawiać dotychczasowych wydarzeń





nie było obowiązku (można było to pominąć) i od razu udać się do jednego z wybranych miejsc, ale lepiej było jednak porozmawiać na ten temat, bo można było co nieco się dowiedzieć – a nóż-widelec coś nam by podpowiedziało. Dzięki temu nie musielibyśmy długo zastanawiać się, gdzie (i kiedy) się udać, z kim porozmawiać i co sprawdzić. Tak naprawdę to na ogół były tylko dwie lub trzy rzeczy do zrobienia w ciągu dnia, a te – mogłoby się wydawać – zajmowały w sumie raptem kilka godzin (razem z dotarciem na miejsce). Po ich zrobieniu był już wieczór i kładliśmy się do łóżka w hotelu. Jeśli to był tylko zabieg twórców, żeby skrócić czas grania i nie pokazywać, co detektyw robi z wolnym czasem nad czym zresztą programiści musieliby dodatkowo się pomyśleć, co zajęłoby im więcej czasu, a czas to pieniądz, tym bardziej że budżet na grę był ograniczony. W efekcie wyszło takie głupie wrażenie, jakby dzień w tej grze trwał raptem kilka godzin. Można

było przycisnąć i aresztować nie tę osobę, co trzeba (co oczywiście denerwowało szeryfa i mógł nawet odsunąć detektywa od śledztwa), jednak ostatecznie Michael Stone zwrócił uwagę na pewien szczegół (ktoś w końcu zrobił zdjęcie samochodu należącego do mechanika przed domem ofiar), co go nakierowało na kolejny trop i to tę osobę trzeba było przycisnąć, żeby uzyskać zeznania i wtedy uzyskiwalismy ostateczne zeznania i rozwiązanie sprawy (a także problemu z brakującym trzecim nabojem z pistoletu).

Grafika w Rainswept mogłaby być lepsza. No dobra – przy obecnych standardach to nawet powinna być lepsza. Jednak nie jest ona w tej grze najważniejsza, a przy tym pamiętajcie, że to nie jest gra z Wielkiego Studia, a produkcja indie, czyli (na ogół) od programistów z bardzo ograniczonym budżetem. Brakowało więc odrobinę dodatkowego czasu na doszlifowanie szczegółów graficznych. Animacje są płynne, chociaż śmiesznie

poruszają się postacie (zwłaszcza podczas biegu). Paleta barw wykorzystana w grze również mogłaby być bogatsza, ale w połączeniu z prostotą rysowanej kreski oraz animacji komponuje się całkiem dobrze. Przynajmniej karta graficzna się nie spali od przeciążenia. Jeśli komuś także nie podobałaby się grafika w tej grze, to niech obejrzy sobie widoki w tle, np. pejzaż zachodzącego słońca rozciągający się za wzgórzem, na którym postawiono kościół, a przed budynkiem stoi tablica informująca o początkach wspomnianej świątyni.

Na udźwiękowanie nie mogę narzekać. Dźwięki zostały dobrze dobrane – zarówno głosy postaci, jak i odgłosy otoczenia i dźwięki związane ze zdarzeniami. Muzyka w tle jest na tyle przyciszona, że nie narzuca się, ale jest słyszalna i do

tego całkiem przyjemna (gra na pianinie albo fortepianie). Za ścieżkę dźwiękową odpowiada Micamic, który także skomponował muzykę do gry The Cat Lady z 2012 r.

Nie jest to długa przygodówka. Jej ukończenie zajęło mi raptem jakieś sześć czy siedem godzin. Mimo to był to ciekawie spędzony czas. Jakbyście chcieli się pośmiać, to koniecznie porozmawiajcie z dziadkiem siedzącym przed jego piekarnio-cukiernią („Nie jestem twoim dziadkiem!!; A jak się pan nazywa?; Dziadek; No dobra, panie Dziadek...” i inne z nim dialogi potrafią nieźle rozśmieszyć). Jakby ktoś chciał poprowadzić samodzielne śledztwo, to jak najbardziej powinien zagrać w tę grę. Kto wie, drodzy Czytelnicy – może trafi się wśród was następca porucznika Columbo?

CZARNOKSIĘŻNIK



OCENA:



Rok produkcji: 2019

Wydawca: Frostwood Interactive

Producent: Frostwood Interactive

Gatunek: Przygodowa

Platforma: PC

VAMPIR

Zastanawiałeś się kiedyś, co może kryć się za murami i oknami wieczornego, mrocznego XX-wiecznego Londynu?

Miałem wybrać prezent dla siebie na święta. Kończyłem akurat *The Evil Within*, więc zapragnąłem kontynuować granie w gry o mrocznym, zagadkowych klimacie. Przeszukując sklepy, postanowiłem kosztem kontynuacji przegód Sebastiana rozwiązać całkiem interesującą zagadkę. Pomimo średnich ocen zapragnąłem wcielić się w postać Jonathana Reida — wybitnego lekarza, który miał stawić czoło coraz to bardziej rozrastającej się epidemii na terenach XX-wiecznego Londynu.

Wyobraź sobie, że jesteś światowej sławy lekarzem. Wracasz wykończony z frontu I Wojny Światowej i z niewiadomych przyczyn budzisz się na stercie trupów. Okazało się, że w jakiś sposób stałeś się wampirem — głodną krwi bestią. Wstajesz, poruszasz się dalej uliczką, aż nagle spotykasz młodą kobietę, która wpada Ci w ramiona. Odczuwając wielkie

pragnienie krwi, wbijasz w nią kły, co owocuje jej śmiercią. Po śmierci kobiety zdajesz sobie sprawę, że jest ona Twoją siostrą! Pograżony w smutku musisz zacząć uciekać z miejsca zdarzenia. Za rogiem czekają już na Ciebie łowcy, których celem jest pozbycie się wampirów z miasta. Podczas długiej ucieczki szukasz kryjówki, jakiegoś schronu. Trafiasz do miejsca, gdzie ratujesz jedną z trzech ważnych osób w grze. Po ocaleniu postaci poznajesz doktora, wraz z którym przemieszczacie się do szpitala. Tam natomiast prowadzona jest walka z epidemią panującą na ulicach Londynu. Po tych wydarzeniach w głowie Jonathana Reida rodzi się wiele pytań, na które będzie usiłował znaleźć odpowiedzi. Jego główną zagadką jest nowa osobowość — kto przyczynił się do jego wampirzej natury, w wyniku której życie straciła jego ukochana siostra? Od tego momentu próbując

rozwikłać zagadkę, będziesz mógł pomóc w ocaleniu Londynu przed narastającą epidemią. I na tym lepiej poprzestanę opowiadanie o historii w grze, nie chcę bowiem popsuć komuś samodzielnego ukończenia *Vampyra* i odkrywania tajemnic przygotowanych przez twórców.

Wstęp do gry przelany na papier brzmi całkiem intrygująco. Zachęca odbiorcę do podjęcia próby rozwiązania wielu zagadek przygotowanych przez autorów *Vampyra*. Całościowo jednak nie jest tak kolorowo. To, co wypadło dobrze, a zaryzykuje i stwierdzę, że bardzo dobrze, kłóci się niestety z innymi ważnymi elementami gry. Niekiedy miewałem momenty, w których odczuwałem, że gram w zupełnie inny tytuł — symulator rozmowy.

Zanim przejdę do negatywnych aspektów gry, wolę najpierw wymienić te pozytywne. Na pierwsze wyróżnienie zasługuje cała fabuła *Vampyra* wraz z głównym bohaterem i kilkoma otaczającymi go postaciami. Historia opowiedziana w grze wciągnęła mnie jak odkurzacz, wsysając kurz z dywanu! Zanim rozpocząłem grać w *Vampyra*, planowałem rozłożyć produkcję na dłuższy okres, aby jak najdłużej cieszyć się z gry. Skończyło się na tym, że skończyłem całość w niespełna trzy dni. Opowiedziana historia była na tyle ciekawa, że siadając do niej przed południem, nie potrafiłem przerwać, aż do nastania późnego wieczora. Wątek fabularny jest na tyle

wciągający, że dzięki niemu sam chcesz rozpoczynać kolejne śledstwa, rozmowy ze znajdującymi się postaciami czy przeświadczać je (ich historię i poznać ich przeszłość). Misje poboczne w postaci śledstw do złudzenia przypominają mi zadania, w których Geralt w *Wiedźminie 3* musiał wykorzystać swoje wiedźmińskie zmysły do wytropienia potwora czy bandyty. W *Vampirze* trop był oznaczony barwą czerwoną, również jak układ krwionośny człowieka, który można dostrzec, patrząc w ścianę. Mając w głowie śledstwa z *Wiedźmina*, to co zobaczyłem w tej produkcji, było dla mnie zwykłym kopiuj-wklej.

Nasz sławny lekarz — Jonathan wraz z kilkoma postaciami — stanowią kolejną zaletę produkcji! Wampir w swojej dociekliwości i chęci poznania prawdy, nawet gdyby miał dążyć do celu po trupach, zrobi to. Poznając różne historie z oddzielnych okręgów, możemy zauważyć, że Londyn jest pod dyktandem czterech dyktatorów w określonej dzielnicy. Każdy obszar zmagają się z epidemią, na ulicy spotykamy wiele osób, z którymi możemy rozpocząć mniej lub bardziej ciekawe rozmowy. Z czasem każda ze spotkanych postaci choruje i potrzebuje lekarstw. Jako doktor powinieneś zająć się o dobry poziom zdrowia w dzielnicy i dostarczyć niezbędnych leków danemu bohaterowi. Jeżeli chcesz być groźnym wampirem, żerującym na ludzkiej krwi, nie musisz nawet dbać o te osoby. Zaskoczyła mnie sytuacja



dotycząca głównych postaci w ich dzielnicach. Gdybym wiedział, jak potoczą się sprawy, uśmierciłbym każdego i został w Londynie całkowicie sam naprzeciw moim przeciwnikom. Wypijając krew z opiekuna dzielnicy, następnego dnia cała dzielnica ginie. Nie spotkasz żadnej żywej osoby. Masz ochotę wypić krew kogoś ważnego? Zrób to samo z pozostałymi osobami podczas tego samego dnia, aby zdobyć jak najwięcej punktów, które możesz wymienić na zdolności naszego doktora. Biorąc ponownie pudełko po grze w dłonie, mam wrażenie, że tekst twórców „Twoje czyny uratują Londyn lub skazą go na zagładę” nie do końca jest prawdziwy. Faktycznie, mogłem chronić mieszkańców tak długo, jak to było możliwe, ale po finale gry skąd mam wiedzieć, czy ta cała epidemia się zakończy? A może przeoczyłem jakieś ważne zdanie podczas kończenia Vampyra? Nie wiem...

Pijąc krew ze śmiertelników, zdobędziesz bardzo cenne punkty, które umożliwią ci rozwijanie Jonathana do tego stopnia, że stanie się prawdziwą bestią nie do schowania przez łowców i nie do zabicia przez innych wampirów grasujących na ulicach. Jednak i tutaj mam zastrzeżenie do rozwoju naszej postaci. Po pewnym czasie, gdy zauważyłem, jak działają pobliskie patrole, wyrobiłem sobie

pewne schematy pozwalające mi szybko i sprawnie je zneutralizować. Okazało się bowiem, że pewne opcje rozwoju nie były warte mojej uwagi. Co więcej, często walczyłem bez użycia jakiegokolwiek nadprzyrodzonej mocy Jonathana. Po pewnym czasie zacząłem odczuwać brak jakiegokolwiek chęci wydawania kolejnych i kolejnych punktów na umiejętności, których tak naprawdę nie użyję, bo po co? Poziom umiejętności sprawności każdego napotkanego NPC z nocy na noc rósł, ale zbytnio tego nie odczuwałem.

Notorycznie we znaki wdawał się fatalny system walki. Obserwując zza pleców Jonathana, to co się wyprawia na ulicę podczas walki, wydawało mi się sztuczne i drewniane. Walka kierowaną przeze mnie postacią nie dawała mi żadnej frajdy z odbierania życia kolejnemu strażnikowi. Same animacje i poruszanie się zostały wykonane FA-TA-LNIE! Jonathan w moim odczuciu podczas walki zamieniał się w starego dęba, który ledwo wyciągał swoje ręce do ataku. Gdyby w Vampirze nie było (niepotrzebnych) nadprzyrodzonych zdolności, nie wiem, czy po pewnym czasie nie pożegnałbym gry z mojego dysku, z powodu powtarzających się notorycznie spotkań ze strażnikami... Przy kolejnych patrolach w głowie pojawiał się „no nie, znowu oni?!” W takich momentach otwie-

rałem mapę i sprawdzałem, czy mam dostępną jakąś alternatywną drogę prowadzącą do celu. Niestety podczas takiego zwlekania i ucieczki od walki okazywało się, że w kolejnej ciemnej uliczce znajdują się kolejni łowcy i chcąc nie chcąc, musiałem chwycić za broń, aby się z nimi rozprawić.

Po ukazaniu kilku negatywnych cech Vampyra nadszedł ten moment, aby wspomnieć o największej zalecie gry. Bezapelacyjnie jest nim klimat! Na tak niesamowity klimat składa się kilka czynników — ciasne, ciemne lokacje, grafika oraz zastosowana ścieżka dźwiękowa. To wszystko stworzyło coś podobnego do mojego ukochanego pierwszego Wiedźmina. W tamtej produkcji podczas nocnego przemierzania Wyzimy Klasztornej miałem uczucie, że dosłownie za chwilę jakiś zbir wyskoczy i przyłoży mi porządnie w twarz! Dokładnie takie same doznania towarzyszyły mi podczas przemierzania wąskich, małych uliczek XX-wiecznego Londynu w czasie niemijającej nocy. Otaczający mnie mrok, przeplatający się ze smutkiem chorujących osób oraz agresywnymi wobec mnie strażnikami zbudowali klimat na miarę Obcy: Izolacja. Pokochałem klimat w grze twórców Life Is Strange. Widzę w tym wszystkim kilka rzeczy do poprawki, ale w tym przypadku nie przeszkadzają mi one. Aczkolwiek sądzę, że warto wspomnieć o jednej z nich. Mianowicie mam na myśli wąskie alejki i (nie)zastosowanym cyklu dnia i nocy. Im dalej

zagłębiałem się w historię Jonathana, tym większe odnosiłem wrażenie, że gdzieś już taką uliczkę wiedziałem wcześniej. Twórcy poszli na tzw. prościnę i w kilku miejscach pewne lokacje są do siebie uderzająco podobne. System dzień-noc? Wywarzony (nie)wysmienicie! Podczas pierwszych godzin dużo czasu poświęciłem na rozmowy z różnymi postaciami. Okazało się, że przez 3-4 godziny bez regeneracji Jonathana w swoim łóżku, nie uświadczyłem nawet promienia słonecznego! Może musiałbym przetrzymać mojego wampira te 10-12 godzin, bo może twórcy realistycznie odwzorowali czas trwania nocy?

Przechodząc do wystawienia oceny Vampyrowi mam bardzo mieszane uczucia. Z jednej strony mogłem zagrać w grę o bardzo wciągającej historii wraz ze świetnym klimatem i kilkoma ciekawymi dla fabuły postaciami. Niestety nie wszystko okazało się takie piękne. System walki został wykonany dosyć słabo. To, co miało być atutem gry, w moim odczuciu stało się jej minusem — chodzi mi o konsekwencje dotyczące uśmiercenia poszczególnych dzielnic. Chcesz być silnym wampirem? Wypij krew jednej nocy wszystkich osób, których masz w danym obszarze, wliczając do tego głównego szefa danego terytorium. Niestety koniec końców dobre strony kłócą się ze słabszymi i zamiast otrzymać bardzo dobrą grę, otrzymaliśmy co najwyżej dobrą.

MW

OCENA:



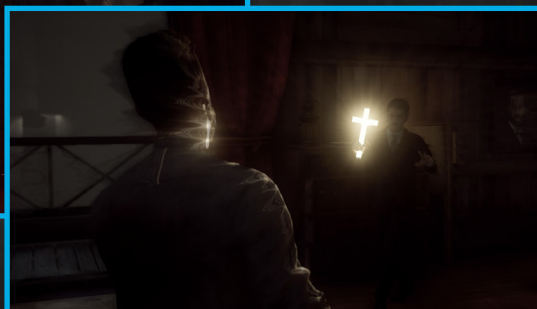
Rok produkcji: 2018

Wydawca: Focus Home Interactive

Producent: DONTNOD Entertainment

Gatunek: Akcja, RPG

Platforma: PC, X0, PS4, Switch



MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

Podchodząc do drugiej części przygód Max Payne'a miałem dosyć spore oczekiwania. Po pierwszej części walk policjanta ze złoczyńcami z wypiekami na twarzy nie mogłem doczekać się rozpoczęcia sequelu. Brzmi to może, jakbym czekał na grę z 10 lat. U mnie sprawa związana z ogrywaniem jednej po drugiej części gry wygląda tak, że kończąc „jedynekę” i dopiero po miesiącu lub dwóch jestem gotowy zabrać się za kolejną część danej produkcji. Po prostu muszę odpocząć od głównego bohatera gry. Gdybym od początku wiedział, że sequel Maxa z 2001 roku zajmie mi jedno popołudnie, to zacząłbym go ogrywać jeszcze tego samego dnia, w którym ukończyłem pierwszą część... DLACZEGO MAX PAYNE 2 JEST TAK KRÓTKI?! #onedaychallenge?

Zanim przejdę do opisu gry, najpierw muszę zaznaczyć, że serię Max Payne po ukończeniu (krótkiej) drugiej części polubiłem jeszcze bardziej! Całociślowo gra spodobała mi się bardziej niż jej poprzedniczka, która przetarła szlaki serii. Zdradzając dalszy opis, muszę stwierdzić, że przyczepię się do tylko do dwóch aspektów gry. Więcej jest tutaj zalet niż wad! Jednak nawet mnie miło zaskoczył Max Payne 2, pomimo że gra już na rynku dostępna od wielu lat.

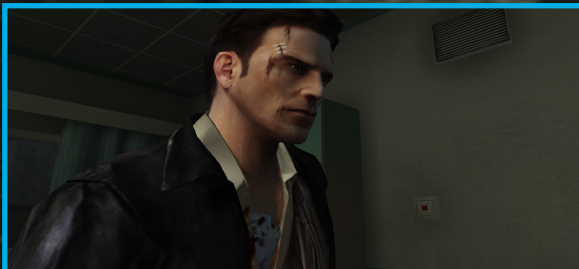
Fabula w Maxie ponownie trzyma wysoki poziom! Remedy drugi raz zaserwowało nam bardzo ciekawą, a przy tym głębszą i dojrzalszą historię gliny. Max po wydarzeniach z pierwszej części gry został oczyszczony z zarzutów (opis gry w pierwszym numerze IZ) i dalej pracował w grupie antynarkotykowej. Jednak po pewnym czasie wrócił do swoich korzeni i na nowo

rozpoczął pracę detektywa w nowojorskiej policji NYPD. Cóż skoro najgorsze momenty już minęły to, czy może być jeszcze gorzej podczas rozwiązywania kolejnych śledztw?! Niestety tak! Ekipa sprzątająca w przeszukiwanym przez Maxa magazynie okazuje się bandą gangsterów. Gangsterów, których organizację detektyw zna już bardzo dobrze. Podczas walki z gangsterami Max napotkał starą znajomą Monę Sax. W późniejszym czasie uczucia wobec tej dwójki dają coraz bardziej o sobie znać, a otaczające ich sprawy komplikują się, serwując przy tym wiele zwrotów akcji.

Po pierwszym uruchomieniu The Fall of Max Payne, od razu rzuciło mi się w oczy, że Max (pomimo nie zmienionych ubrań) wygląda o wiele atrakcyjniej! Gra pod względem oprawy graficznej zmieniła się zdecydowanie na plus. Od teraz wyświetlane

tekstury są w wyższej rozdzielczości, z ładniejszymi i efektowniejszymi dla oka animacjami. Przede wszystkim największą w tym zasługę z pewnością miał nowy silnik graficzny. Twórcy o wiele bardziej przyłożyli się teraz do dbałości o szczegóły. Budynki, lokacje zostały świetnie wykonane! Klimat jest „wyczuwalny” z daleka. Lokacje nie są zbyt jaskrawe, bez problemu możemy zauważyć otaczający nas mrok podczas przemierzania piwnic, korytarzy, ulic itd. Postacie, a w tym Max, zmieniły się nie do poznania (serio!). W drugiej części gry do stworzenia postaci (wyrażę się brzydko) użyci zostali prawdziwi aktorzy. Twarz Maxowi użyczył niejaki Timothy Gibbs, a postać detektywa wygląda na bardziej realistyczną. W dwójce postacie nie są już tak kwadratowe, jak w pierwszej części gry. Od teraz są one bardziej wygładzone.

Pisząc o postaciach, cały czas myślę o wadzie znanej już poprzedniej części gry oraz jednocześnie o pozytywnej stronie, jaką jest postać Mone Sax. Zaczynając od wady — biegając i niszcząc kolejnych i kolejnych wrogich gangsterów, którzy stanęli na mojej drodze, odniosłem wrażenie, że pewne postacie widziałem już po raz kolejny. Zastanawiałem się, czy możliwe jest uśmiercenie tak samo wyglądającej postaci z 10 razy... Wracając natomiast do Pani Sax, to gdyby nie pewne sytuacje pominąłbym Monę, a okazało się, że była ona bardzo ważną postacią w grze. Remedy przygotowało parę epizodów, w których mogłem wcielić się w drugą grywalną postać w grze — właśnie w Monę Sax! Nie spodziewałem się, że oprócz Maxa w moje ręce trafi druga grywalna postać! A co ważniejsze, między tymi postaciami przygotowano





wątek miłosny! Z każdą kolejną minutą spędzoną przy grze byłem coraz bardziej ciekawy jak skończą się igraszki na linii Max-Mona. Opowieść została przygotowana tak, aby gracz nie mógł oderwać się od komputera/konsoli oraz zaangażował się jeszcze bardziej w grę! Kupuję to!

Podobnie jak w pierwszej części Max operuje w swoich super pojemnych kieszeniach tysiącami broni. Nie mam pojęcia, gdzie on to wszystko mieści: pistolety, pukawki, karabiny maszynowe, szturmowe, aż po karabin snajperski. Względem pierwszej części dodano pewne nowości. Teraz do mojej dyspozycji miałem nowy uniwersalny karabin szturmowy, który świetnie sprawdza się w walce na bliskich starciach - MP5. Jeżeli grałeś w Counter-Strike, to wiesz, na co stać tę broń! Oprócz „zabawek” umożliwiających szybką wymianę ognia Max do swojej dyspozycji posiada również granaty czy koktajle Mołotowa. Niestety dla liczego grona

graczy smutną informacją może być brak możliwości przyłożenia przeciwnikowi z popularnego kija bejsbolowego. Akcja toczy się w Nowym Jorku, a nasz bohater jest szanującym się glina-detektywem, więc nie wypada paradować mu po ulicach z byle kijem, służącym do uprawiania sportu...

Pierwszą część Max Payne'a pokochałem za tzw. Bullet Time. Potrafisz bezproblemowo ustrzelić pierwszemu lepszemu gangsterowi kulkę w głowę?! Nudzi Cię ciągła walka z przeciwnikiem, która jest zbyt prosta?! Potrzebujesz jakiegoś uatrakcyjnienia podczas wymiany ognia?! Użyj sławnego Bullet Time! Podczas użycia tej zdolności/funkcji możesz przez chwilę poczuć się jak w Matrixie! Momentalnie wszystko dookoła zwalnia, świat porusza się w bardzo wolnym tempie, a w tej sytuacji celnie strzelając head-shooty, można oglądać widowiskowe animacje spowolnienia czasu. Podczas super wolnego tempa da się dostrzec, jak świetnie

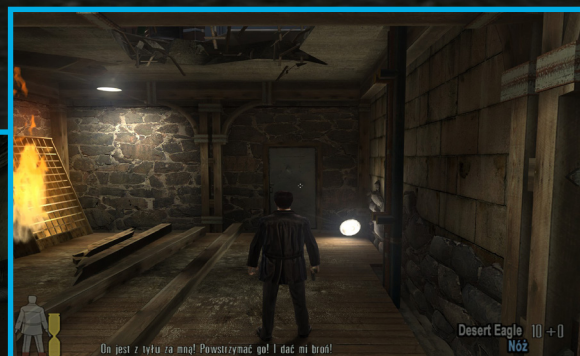
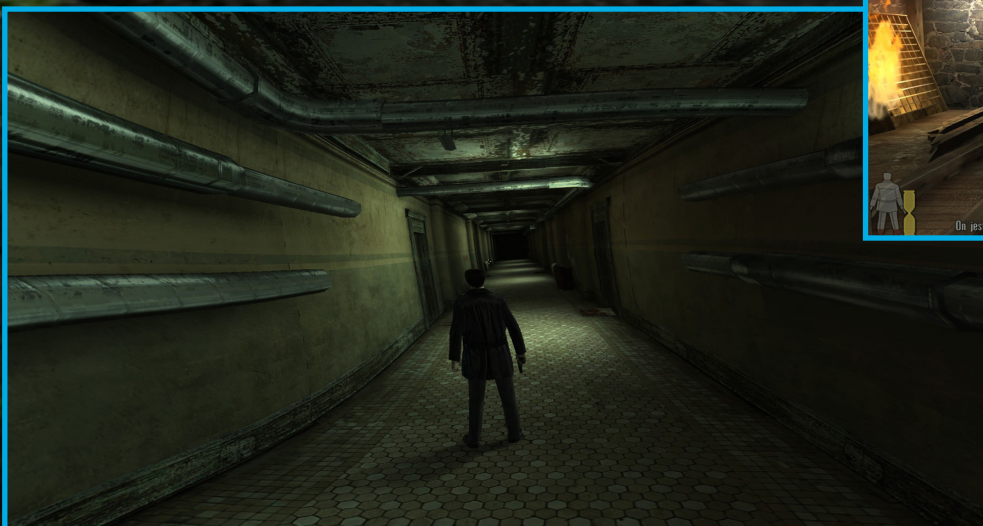
zostały ukazane efekty świetlne, gdy wypuszcza się serię pocisków z lufy swojego AK! Warto wspomnieć, że gra z biegiem czasu, jeśli za dobrze gracz radzi sobie podczas rozgrywki, poziom trudności staje się coraz większy. Na swojej skórze niestety nie uświadczym tego, pomimo że zginąłem tylko raz! Używając w większości przypadków Bullet Time gra stawiała się zbyt łatwa. Nie musiałem włożyć zbyt dużo wysiłku, aby zniwelować grupkę kilku napastników. Tak naprawdę Iron Man i sam zimowy żołnierz nie byłoby w stanie pokonać wielkiego Maxa Payne'a!

Z każdą kolejną produkcją dochodzę do wniosku, że na rynku nie ma gier pozbawionych wad. Chyba nigdy nikomu nie uda się stworzyć takiej gry. Nawet wysoko (przez mnie) oceniana gra Remedy posiada pewną znaczącą wadę, którą zdradziłem już na samym początku tekstu określeniem #onedaychallenge. Druga część Max Payne jest

zauważalnie (!) krótsza od jej poprzednika. Kończąc Vampyra, następnego popołudnia zabrałem się za Maxa i po około 7-8 godzinach ukończyłem grę. Specjalnie nie czułem satysfakcji związanej z jej skończeniem. Czułem zażenowanie... Wieczorem nagle pojawiają się napisy końcowe i jedynie co byłem w stanie z siebie wydusić, to „to już?! Serio!” Lekko się zawiodłem.

Patrząc całościowo na drugą część przygód Maxa Payne'a stwierdzam, że jest to bardzo dobra kontynuacja produkcji z 2001 roku. Zmieniło się tutaj wiele na lepsze, choćby grafika! Grywalność jest na równie wysokim poziomie. Fabuła całkiem interesująca, nadal można korzystać ze świetnego Bullet Time, ale... ta długość gry i nierealny udźwig broni zaważył na (wysokiej) końcowej ocenie gry. Z czystym sumieniem mogę każdemu z osobna polecić produkcję. Z pewnością każdy z was mile spędzi czas z Maxem i Moną.

MW



OCENA:



Rok produkcji: 2003

Wydawca: Rockstar Games

Producent: Remedy Entertainment

Gatunek: Akcja

Platforma: PC, PS2, XBOX, PS3, X360

DARK SOULS III

Dark Souls 3, jak sama nazwa wskazuje, to trzecia część serii „soulsów” i zarazem ostatnia. Jako fan, grając w tę grę czułem się jakby Miyazaki siedział koło mnie i mówi mi do ucha „Ej, pamiętasz Artoria-sa? A giganta kowala z Anor Londo pamiętasz? Albo same Anor Londo?” DS3 to lista przebojów z poprzednich części, przez co nie jest najlepszym wejściem dla nowych graczy, ale nie zrażcie się od razu. To dalej dobra gra, nie arcydzieło, ale po prostu dobra produkcja. Ale czy Dark Souls 3 dobrze zamyka serię? No tak średnio bym powiedział, cytując klasyka.

Przygodę zaczynamy od stworzenia bohatera, wybierając klasę, wygląd twarzy, tężyznę i dar pogrzebowy, czyli mały przedmiot, z którym rozpoczynamy grę (psst, polecam wziąć białą gałązkę). Po kreatorku postaci wstajemy z grobu (dosłownie) i zabijamy paru początkowych przeciwników, po czym dochodzimy do pierwszego bossa — ludexa Gundrya. Ten jest całkiem prosty. Po uporaniu się z nim dochodzimy do Kaplicy Zjednoczenia, wsadzamy miecz w ognisko i szybki teleport do początkowej lokacji, z którą mam jeden problem. Otóż jest ona... za ładna? Nie chodzi mi o technalia, ale o sam zamysł — w oddali widzimy piękny zamek, wszystko się świeci i ogólnie jest zbyt kolorowo. Dla mnie dużo lepszym przykładem na to, jak powinno to wyglądać jest pierwszy Dark Souls, gdzie zaczynamy w rynsztoku i dopiero po pewnym czasie trafiamy do czystego i pięknego Anor Londo. Tutaj tego po prostu brakuje, to

tylko zwykła lokacja, która nie oddziałuje na gracza tak mocno, jak powinna. I to w sumie tyle, jeszcze któreś słowo o fabule. Ta jest nam przekazywana jak w innych grach z serii, czyli przez opisy przedmiotów i storytelling lokacji. Trzeba się w nią samemu gryźć, żeby zrozumieć, o co chodzi, a naprawdę warto, bo historia jest genialna.

Gra ma problem, przynajmniej jak dla mnie, ze zbudowaniem klimatu. Lokacje są obszerne, a styl graficzny, który zakłada tu duży udział światła i blasku wcale nie pomaga. Po prostu wszystko się świeci jak psu... Na szczęście lokacje są zadowalająco różnorodne i obszerne, pełno w nich różnych skrótów i iluzorycznych ścian, jednak jak już wspominałem, całości brakuje klimatu.

W walce dużo się nie zmieniło, bo po co zmieniać coś, co jest idealne? Dalej mamy tu ataki szybkie i wolne, parowanie, blokowanie, czary i cuda. Największą no-

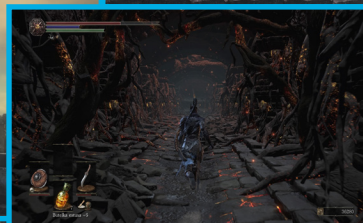
wością jest tzw. „weapon art” — od teraz każda broń ma jedną lub dwie unikatowe (choć nie zawsze tak unikatowe) umiejętności. Wprowadza to parę nowych możliwości, ale szybko okazuje się, że niektóre są po prostu bezużyteczne. Typowy wojownik i tak nie będzie ich używał, bo wymagają skupienia (czyli many), a tą odnawia Popielny Estus. Znajduje się tu też od groma małych, niezauważalnych mechanik, których pewnie za pierwszym podejściem raczej nikomu nie da się wszystkich odkryć.

Dark Souls 3 to takie średnie zakończenie serii, bo... nie czuć tego przytupu godnego zakończenia. To po

prostu dobra gra i dobry „souls”, ale brak tu epickości, tego uniesienia. Co prawda uzupełnia to dopiero drugie DLC, ale ono jednak zasługuje na osobną recenzję.

Podsumowując, podobało mi się DS3 i przeszedłem go z uśmiechem na twarzy z osiem razy, ale zupełnie bez emocji i bez napięcia, nawet za pierwszym razem. To dobra, solidna gra, udany „souls”, ale jednak nie jest to arcydzieło, za jakie uważam Dark Souls 2, choć niektóre osoby pewnie zamordowałyby mnie za te słowa. Ostatecznie 7/10, zagrać warto. Co prawda nie jest to objawienie, ale zawieść też się nie powinniście.

SUNBRO



OCENA:



Rok produkcji: 2015

Wydawca: Bandai Namco Entertainment

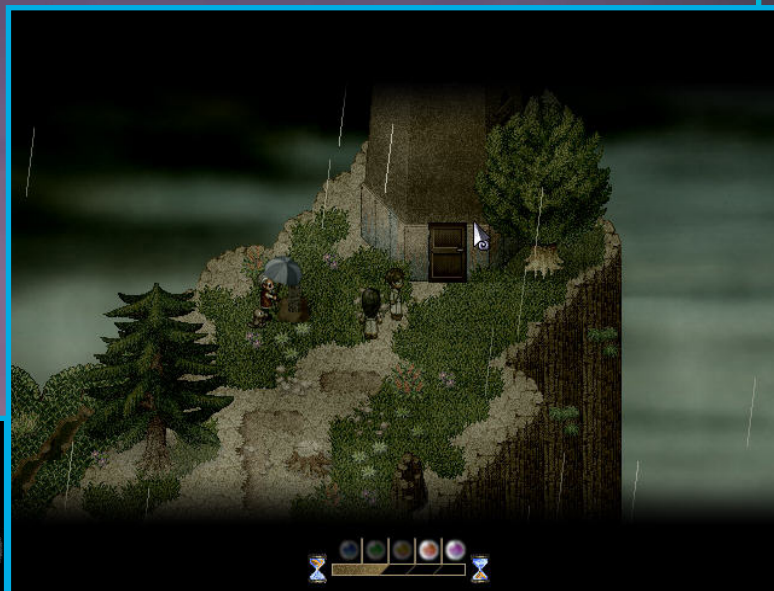
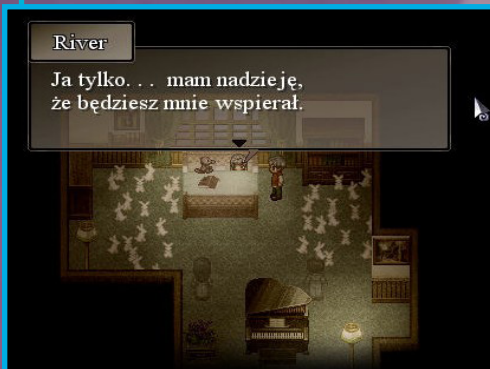
Producent: From Software

Gatunek: RPG

Platforma: PC, X0, PS4

TO THE MOON

Rzadko kiedy w grach zawracam sobie głowę ich historią. Jest kilka nielicznych wyjątków jak na przykład wszelakie przygodówki. Co jednak z taką grą, która składa się w całości z historii – swoją drogą, niesamowicie pięknej – i naprawdę niedużej ilości gameplayu? Otóż To The Moon technicznie jest właśnie taką przygodówką i stanowi doświadczenie, które warto przeżyć...



W To The Moon „głównymi” – to znaczy grywalnymi, z ich perspektywy obserwujemy akcję – bohaterami jest para naukowców, Eva Rosalene i Neil Watts, którzy za pomocą nowego wynalazku są w stanie zaszczyć nowe wspomnienia osobie umierającej, aby ta mogła umrzeć szczęśliwa. Ich „pacjentem” jest John, starszy człowiek, który ma jedno marzenie – chce polecieć na księżyc. Sam jednak nie wie, dlaczego chce tam polecieć, a ponieważ zmiana wspomnień polega na odpowiednim „manipulowaniu przeszłością”, wzmocnieniu pragnień i wygenerowaniu nowej pamięci. Naukowcy nie są w stanie zmienić tego od razu i dlatego muszą odtworzać jego wspomnienia, a także udać się w wędrowkę po jego przeszłości... Przeszłości nierozdzielnie związanej z jego zmarłą żoną, River.

Brzmi trochę banalnie, prawda? To jednak jest tylko przykrywką do bardzo skomplikowanej relacji między Johnem, a River. Również rozwiązanie, dlaczego ostatnim pragnieniem Johna była podróż na księżyc, czemu, kiedy był młody, przestał do niej dążyć, a także brutalna metoda, którą zastosowała Eva, aby poradzić sobie z tym problemem. To wszystko cegiełki, które może osobno nic nie znaczą – razem jednak tworzą coś wyjątkowego i pięknego, coś, co trzeba zobaczyć. Wszystkie postacie mają swój urok, czy to John i River, ich przyjaciół czy nawet główni bohaterowie.... Neils zachowuje się głupio i niedojrzale, ale pod tą powierzchnią wiecznego chłopca skrywa się osobnik naprawdę troszczący się o dobro swoich pacjentów... Nie będę mówić za dużo, bo praktycznie cokolwiek więcej

z historii gry byłoby spoilerem.

To The Moon to gra dość krótka, na mniej więcej 3-4 godziny i z niezachwycającą oprawą graficzną – zrobiona w RPG Maker XP. Do tego jest bardziej „interaktywnym przeżyciem” niż grą, a udział gracza sprowadza się tylko do rozmów z postaciami, wyszukiwaniu elementów potrzebnych do odblokowania kolejnych wspomnień i rozwiązywaniu prostej gierki logicznej, czyli „gry w grze” nie ma za dużo. To jednak wystarczy, w końcu Eva i Neils są tylko obserwatorami w świecie wspomnień Johny’ego (poza tym, na przykład wszystkie Visual Novel są jeszcze mniej interaktywne, a nie przeszkadza im to w opowiadaniu dobrej historii).

Kiedy pierwszy raz grałem w tę produkcję, to podchodziłem do niej nieco sceptycznie, słysząc o tych wszystkich ludziach, których wzruszyła... tylko po to, by ukończyć ją ze łzami w oczach, przy jej cudownym, słodko-

gorzkim zakończeniu. To były łzy smutku, ale i pewnej radości. Nie wiem jak to opisać – To The Moon, używając bardzo prostej formy świetnie gra na uczuciach. Historia Johna i River jest na swój sposób piękna, teraz do niej wróciłem, by przeżyć to na nowo... i znowu wpadłem na całego.

Do tego muzyka... Brak mi słów, aby to opisać. Jeśli kogoś takiego jak ja ta historia poruszyła tak mocno... nie, po prostu to zobaczcie. Moment, kiedy zagrało „Everything’s Alright” – był tym, w którym łzy będą lecieć każdemu. Świetnie pasuje do treści gry. Słowa z trudem przechodzą przez gardło, kiedy myślę o To The Moon. To jedna z najpiękniejszych i najsmutniejszych gier w historii. Najwyższa ocena jak najbardziej uzasadniona.

Na koniec mały bonusik od autora gry, czyli dwie małe interaktywne opowieści od Ewy i Neilsa. Sympatyczne, do tego lepiej pozwala zrozumieć tę dwójkę postaci.

666GONZO666



OCENA:



Rok produkcji: 2011

Wydawca: Freebird Games/Techland

Producent: Freebird Games

Gatunek: Przygodowa

Platforma: PC, Android, iOS

INSINCERE

Astronomic Games kojarzone jest głównie z grami RPG wprost z programu RPG Maker, jednak w 2016 roku postanowiono spróbować swoich sił również z gatunkiem FPS. W tym celu wykorzystano oczywiście inne narzędzie, ale niestety jedno z najgorszych możliwych — FPS Creator. I nie, nie uważam, że to zły „silnik”, jednak wyciśnięcie z niego dobrej gry wymaga ogromnego wysiłku, a i tak efekty często są gorsze niż zamierzenia twórców. Spod FPS Creatora wyszły setki (a może i tysiące) różnorodnych produkcji, przy czym zaledwie niewielki procent z nich nadaje się w ogóle do grania. Stąd też z dużym dystansem sięgam po cokolwiek, co tworzone było tym narzędziem. Insincere okazał się na szczęście jedną z tych lepszych gier.

Astronomic Games zawsze stawiało na ciekawe historie w swoich grach i choć te okazywały się nie zawsze aż tak ciekawe, to nie mogę zarzucić im braku pomysłowości. W Insincere pod względem opowiedanej fabuły też nie jest źle, choć nic tu odkrywczego nie uświadczymy. Wcielamy się w niejakiego Josepha Walkera, który budzi się w dziwnym ośrodku naukowym, nie pamiętając (jakżeby inaczej), jak się tam znalazł. Komunikuje się z nim sztuczna inteligencja zarządzająca kompleksem, stając się jednocześnie przewodnikiem Josepha, jednak sam ośrodek szybko okazuje się opanowany przez dziwne mutanty. Samo A.I. też zaczyna zachowywać się dość podejrzanie i główny bohater szybko traci zaufanie do swojego „przewodnika”.

Fabuła dość ładnie rozwija się przez całą grę i choć nie jest niczym oryginalnym, to gra się dzięki temu całkiem przyjemnie i chce się poznać historię do końca. Wszystkiego dowiadujemy się z przerywników wykonanych na silniku gry — nie wyglądają zbyt ładnie, momentami można się nawet uśmiechnąć pod nosem z politowaniem, jednak trzeba pamiętać o mocno ograniczonym budżecie. Wg mnie i tak należą się brawa za chęci — podczas gdy większość osób korzystających z FPS Creatora ogranicza się do krótkiego opisu fabuły tuż przed rozpoczęciem gry lub w ogóle w osobnym pliku tekstowym, Astronomic Games zrobiło całe mnóstwo przerywników, a sam wiem,

że w FPS Creatorze nie jest to takie oczywiste i wymaga to wysiłku i kreatywności twórcy. Mało tego — przerywniki posiadają pełny voice-acting! Głosy są bardzo amatorsko nagrane, ale przyjemnie urozmaicają grę.

Niestety wybór FPS Creatora był mimo wszystko chyba najgorszym możliwym wyborem — błędy, spadki płynności, długie czasy ładowania, brak jakichkolwiek ustawień graficznych (dostępna jest jedynie rozdzielczość 1280 × 768 pikseli) czy dźwiękowych, wywalanie się gry do pulpitu, zwiechy, problemy z załadowaniem się cut-scenek i wiele innych rzeczy, które trapią produkcję od Astronomic Games... Przejście całości zajmuje zaledwie godzinę, ale ile razy można przez ten czas zablokować się na różnych przedmiotach, uświadczyc komunikaty o błędach itp. Chcąc zobaczyć wszystkie przerywniki i poznać w pełni fabułę gry musiałem wczytywać stan wiele razy, bo silnik najwyżej lubi pokazać środkowy palec i nie



załadować filmiku... Przykładowo zakończenie gry pokazało mi się dopiero za czwartym razem, a poprzednie trzy kończyły się powrotem do menu lub wywaleniem do pulpitu.

Kolejnym poważnym problemem jest projekt poziomów. Tych mamy w grze 22, ale jak mówiłem, na skończenie wszystkich wystarczy zaledwie godzina, a to dlatego, że każdy poziom przechodzi się w kilka minut. Zazwyczaj mamy tu proste korytarze, gdzie przebiega się z punktu A do B, eliminując po drodze przeciwników. Czasami pojawia się urozmaicenie w postaci konieczności użycia przycisku czy użycia klucza, ale na tak ma-

łych mapach to i tak niewiele zmienia, bo konieczny do odblokowania przycisk często znajduje się w sąsiednim pokoju kilka kroków dalej...

Samo strzelanie też nie daje zbyt wiele satysfakcji. Broni mamy kilka typów, ale większość jest bezużyteczna — metalowa rura do walki wręcz, która nie nadaje się do niczego, pistolet do eliminacji pojedynczych słabych mutantów, szybkostrzelne, ale zadające niewielkie obrażenia UZI. Najlepszy wg mnie był karabin szturmowy strzelający z umiarkowaną szybkością, ale dobrze eliminujący nawet spore grupy wrogów. Jest też jakiś futurystyczny pistolet czy wyrzutnia granatów, ale ta





ostatnia to w ogóle jakiś wybryk techniki, który jest nieszkodliwy dla większości przeciwników (trafiłem idealnie trzema granatami i mój cel nic sobie z tego nie zrobił), za to zabójczy dla samego gracza — odpalony granat potrafi bowiem zabrać protagoniście większość HP nawet z dużej odległości. Jednakże wrogowie też nie wymagają wiele wysiłku od gracza — początkowo spotykamy mutantów atakujących wręcz, później trafiamy na pracowników ośrodka naukowego. Ci korzystają już w tradycyjnej broni, ale i tak nie stanowią wielkiego zagrożenia, mimo hiper-turbo-celności. W grze jest niemal zerowy poziom trudności — nie dość, że przeciwnicy są bardzo mało wytrzymali i nie wyrządzają wielkiej krzywdy, to dodatkowo dookoła porozrzucone są dziesiątki apteczek i tony amunicji. Zginać w tej grze to naprawdę wielka sztuka, a poziom zdrowia rzadko spada poniżej 100

punktów przy maksymalnych 200. Z jednej strony to nawet dobrze, bo te króciutkie poziomy ładują się dość długo, więc niski poziom trudności nie wymaga ciągłego wczytywania stanu gry (do tego zmuszają i tak problemy techniczne), ale przy tym trudno mówić o jakiegokolwiek satysfakcji z ukończenia gry. Nawet ostatnia walka z „bossem” trwa zaledwie kilka sekund...

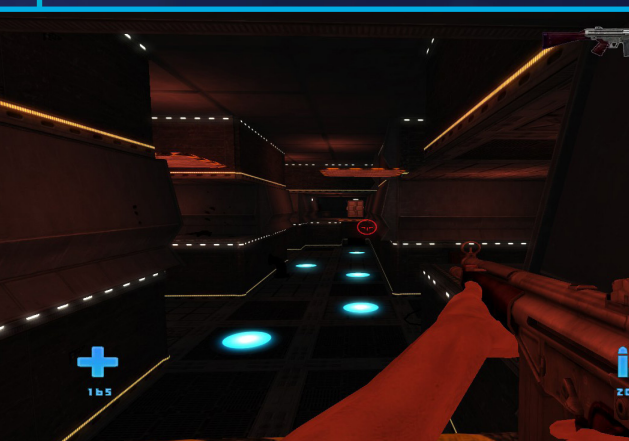
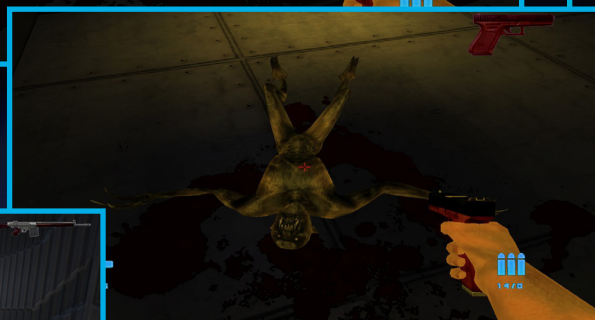
Graficznie mamy tu biedę, nawet jak na indyka i nawet jak na możliwości FPS Creatora. Gra jest z 2016 roku, a wygląda gorzej niż produkcje o półtora dekady starsze. Modele paskudne, podobnie jak i tekstury. Prawdopodobnie twórcy wykorzystali zasoby dołączone do „silnika” i dodatkowo jakieś pobrane z sieci darmowe assety, a nie wykonali nic samemu. Jest to momentami widoczne aż za bardzo, kiedy poszczególne obiekty wyglądają, jakby pochodziły z dwóch różnych gier. Co cie-

kawe nie brakuje też spadków płynności bez żadnego powodu — gra potrafi nagle zwolnić, a nawet mocno zaciąć, np. podczas wystrzelenia serii z UZI. Na plus natomiast muszę zaliczyć muzykę, która jest już w pełni autorska i brzmi całkiem przyjemnie, choć troszkę zbyt neutralnie. Nie napędza akcji, nie podnosi adrenaliny, ale też nie męczy i nie przeszkadza. Ot taka przyjemna melodia przygrywająca w tle.

Czy po *Insincere* warto sięgać? Tak, ale tylko jeżeli potrafi się być wyrozumiałym dla twórców z bardzo małym budżetem. Gra jest tania (na Steamie kosztuje niecałe 15 zł, a można kupić ją także w pakiecie

z innymi grami od Astronomic Games za niewiele więcej), jeżeli ktoś jest w stanie przymknąć oko na wszelkie niedociągnięcia i szuka czegoś mało wymagającego to śmiało może po *Insincere* sięgnąć. Gra nie zajmuje wiele czasu, zawiera całe mnóstwo wad i problemów technicznych, ale jest mimo wszystko jedną z tych lepszych gier wyplutych przez FPS Creatora. Stąd też moja ocena to (AŻ) 5 gwiazdek na możliwych 10. Gdybym jednak podszedł do produkcji Astronomic Games jako do pełnoprawnej gry i nie zachował dystansu, to oceniłbym dużo niżej, wrzucając ich dzieło na nasze zinoze gruzowisko.

LUKASZ050792



OCENA:



Rok produkcji: 2016

Wydawca: New Reality Games

Producent: Astronomic Games

Gatunek: FPS

Platforma: PC



BRAWL STARS

Fortnite, PUBG Mobile, Guns Royale. Coraz więcej gier o podobnej tematyce znajduje swoje miejsce na urządzeniach mobilnych. Tymczasem Supercell postanowiło wykroić swój mały kawałek tortu w postaci Brawl Stars.

VICTORY!

+6



PROCEED

Miniony rok żył głównie grami multiplayer z gatunku battle royale. Gdzie nie spojrzeć tam nowa gra oferująca tryb battle royale, którego było i jest zbyt dużo na rynku. Trend ten podchwyciło Supercell i wydało grę na urządzenia mobilne ze swoim własnym podejściem do dominującego na rynku gatunku.

Od pierwszej gry, w jaką grałem od Supercell (Boom Beach) pamiętam, że każda ich produkcja była nastawiona na rozgrywkę multiplayer i nie inaczej jest w przypadku Brawl Stars. Nikogo nie zaskoczy ponowna walka z przeciwnikami na małych powierzchniach, jednak najnowsza gra od Supercell zrywa ze znanymi metodami walki znanymi z poprzednich dzieł studia.

Tym razem nie wyślesz kolejnego wojownika i nie zrzucisz bombki na wroga siedzibę. Od teraz będziesz musiał wybrać jedną z kilkunastu dostępnych postaci, które mają odmienne właściwości bojowe. Po wybraniu bohatera (lub bohaterki) przejmiesz nad nim/nią kontrolę i będziesz musiał poruszać się po mapie oraz starać się wykonać zadanie w poszczególnym trybie (o tym zaraz). Jedną postać będzie używać broni

palnej, a jeszcze inna będzie używała do zneutralizowania wrogów granatów. Pod względem arsenału każdy bohater zaprezentuje coś ciekawego. Warto dodać, że gracz może ulepszać zdolności bojowe postaci.

Sam wygląd postaci, styl poruszania się czy też wygląd map wypada naprawdę bardzo dobrze. Jednak te czynniki zbyt mało nie zaskakują, ponieważ każda gra od Supercellu prezentuje wysoki poziom graficzny. Tak naprawdę nie ma co tutaj dużo pisać o grafice. Kreskówkowe przedstawienie aren i postaci w ciepłych, przyjemnych dla oka barwach spodoba się niejednemu mobilnemu graczowi.

Brawl Stars oferuje kilka ciekawych trybów gry. Osobiście najczęściej korzystam z trybu Gem Grab – w nim naprzeciwko siebie stają dwie drużyny liczące po 3 graczy, celem gry prowadzącym do sukcesu jest natomiast jak najszybsze zebranie 10 klejnotów przez jednego z graczy drużyny. Trzeba pamiętać, aby umiejętnie poruszać się i obserwować otoczenie na mapie, bo z każdą śmiercią stracisz zdobyte gemy.

Oprócz Gem Grab dostępne są jeszcze takie tryby jak: Brawl Ball (nazwa

zdradza, że chodzi w nim o rozgrywkę piłkarskie), Heist (starasz się zlikwidować przeciwników, chroniąc przy tym swoją drużynę) czy Bounty (drużyna z największą liczbą gwiazdek wygrywa mecz). Trybów jest całkiem sporo, a sama gra cały czas jest aktualizowana, więc w przyszłości możemy spodziewać się kolejnych nowych wariantów rozgrywki.

Darmowe gry na urządzenia mobilne muszą jakoś na siebie jakoś zarabiać i nie inaczej jest w przypadku najnowszej gry od Supercell. Brawl Stars wykorzystuje model mikropłatności – jednym z przykładów zakupów w grze mogą być skrzynki Brawl Boxes i Big Boxes. Skrzynie te można odblokować podczas gry.

jednak po co grać skoro można pójść na skróty i wydać parę złotych na skrzynie usprawniającymi naszą grę.

Całościowo Brawl Stars jest atrakcyjną grą dla wielbicieli gatunku battle royale, bo w głównej mierze na nim opiera się rozgrywka w dostępnych trybach. Nie oznacza to, że jest to mało interesująca gra dla pozostałych. Brawl Stars zostało tak stworzone, aby przeciwnicy battle royale (w tym ja) na pewien czas wciągnęli się i rozgrywali kolejny i kolejny krótki mecz w oczekiwaniu na autobus. Podsumowując, Brawl Stars jest niezłą alternatywą dla mobilnego PUBG czy Fortnite. Battle royale w nieco innym wydaniu.

MW



OCENA:



Rok produkcji: 2018
Wydawca: Supercell
Producent: Supercell
Gatunek: Akcja/Battle Royale
Platforma: Android, iOS

IMMATERIAL & MISSING POWER

Krótką lekcja historii niszowych gier — Touhou, seria tworzona przez ZUNA to głównie shmupy typu Bullet Hell, jednak autor, czyli ZUN, postanowił wyjść poza ten schemat i wraz z Twilight Frontier, inną grupką doujinowych twórców, która miała już na koncie kilka przyzwoitych produkcji, stworzył również podserię bijatyk, liczącą obecnie sześć części. Moim zdaniem to zróżnicowanie wyszło serii na dobre, co można zobaczyć już w pierwszej z nich — Immaterial & Missing Power.

Za scenariusz oczywiście odpowiada ZUN, a incydent w Immaterial & Missing Power jest dość unikalny — Gensokyo tuż po odejściu zimy (incydent z poprzedniej części) stało się wesołą areną nieprzerwanych pijackich imprez. Jakkolwiek to brzmi, zbyt duża ilość beztroskiej zabawy nie jest normalna i wymaga zdecydowanej reakcji lokalnej kapłanki i ekipy.

Tym razem zamiast wymagającego shmupa dostaliśmy dość nietypową bijatykę, w której do wyboru jest na początku sześć postaci. Potem, przechodząc Story Mode, można odblokować dodatkowe, jak chociażby Yukari. Nawet po odblokowaniu dodatkowych postaci jest ich trochę za mało — zostało to naprawione jednak w kolejnych częściach. Z drugiej strony duże różnice między postaciami sprawiają, że grę przyjemnie przechodzi się kilka razy :).

Jak na stosunkowo prostą bijatykę Immaterial & Missing Power ma zdecydowanie unikalny styl. W tym wypadku to plus, dzięki któremu czuć shmupowe pochodzenie serii. Przede wszystkim większość dostępnych ataków jest dystansowa, a opanowanie używania pocisków tak jak i mechanizmu grazingu (specyficznego unikania wrogich strzałów) jest podstawą do zwycięstwa. Poza tym dodano również mechanizmy bomb oraz spellcardów — specjalnych, „deklarowanych” ataków. Sama akcja jest niesamowicie intensywna i na swój sposób wprost hipnotyzuje. Do tego gra mimo swojej odmienności ma stosunkowo niski próg wejścia.

Tryby gry nie zaskakują, jest to raczej standard. Gra oferuje dwa tryby dla jednego gracza — Story i Arcade. Dostępna jest też walka przeciwko wybranej

dziewczynie kierowanej przez CPU oraz żywemu graczowi. Starcia prowadzone w Story Mode, będący trudniejszym niż nastawiony na „równe starcia” Arcade, są dłuższe niż w typowych bijatykach — przez użycie spellcardów dzielą się na osobne fragmenty, w których trzeba wykombinować, jak pokonać przeciwniczkę spamującą określoną mocą. Do tego fabuła gry prezentowana jest w trakcie dość luźnych dialogów. Arcade jest zaś trybem wyjętym wprost z salonów gier, gdzie przed nami jest drabinka przeciwników do pokonania.

Najbardziej problematyczna dla mnie jest ocena grafiki. Z jednej strony mamy bardzo ładne i świetnie animowane, choć nieco rozpixselizowane sprite'y dziewczyn, dobrze dobrane efekty, a także na swój sposób wprost urocze portrety postaci. Z drugiej strony wszelakie lokacje są nudne,

pozbawione czegokolwiek, co przyciągałoby oko — zwykłe jest to po prostu statyczne tło bez jakiegokolwiek animacji. Za to muzyka... W większości remiksy dotychczasowych utworów występujących w cyklu, a ich wybór i aranżacje to coś pięknego. Do tego dochodzi powiązany z nową postacią, Suiką, bardzo odżywczy „Broken Moon” — z muzyki z tej serii na pewno mieści się w moim Top 3. Udźwiękowienie to spory plus gry.

Gra nieco cierpi przez pewne drobne niedociągnięcia i brak ostatecznego szlif (i znowu jest to tytuł import only, więc chcąc wzbogacić o niego kolekcję nie dość, że płaci się za tytuł więcej niż za nową grę, to jeszcze trzeba czekać sporo na przesyłkę i korzystać z fanowskich patchy lokalizujących, aby złapać choć trochę z fabuły), jednak gra się w nią bardzo przyjemnie. To dobrze wykonana, ładna i przyjemna w graniu bijatyka. A patrząc na to, że mechanizmy ma zupełnie inne niż większość produkcji na rynku — może stanowić ciekawe urozmaicenie growej diety.

666GONZO666

OCENA:



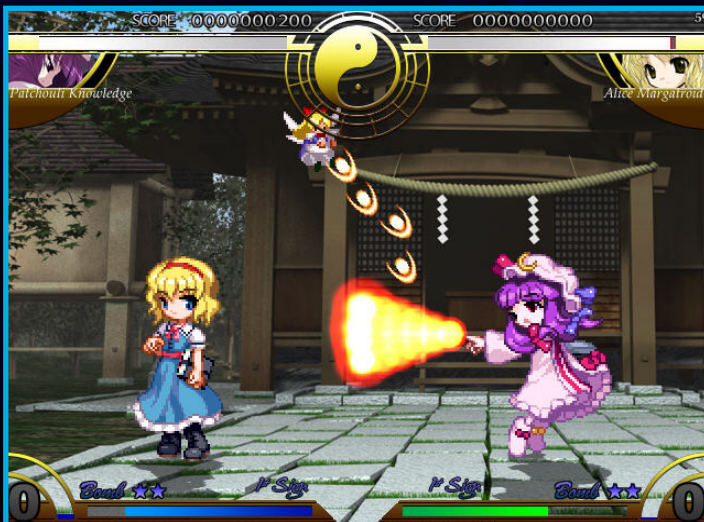
Rok produkcji: 2004

Wydawca: Team Shanghai Alice

Producent: Team Shanghai Alice

Gatunek: Bijatyka

Platforma: PC



EARTH ATLANTIS

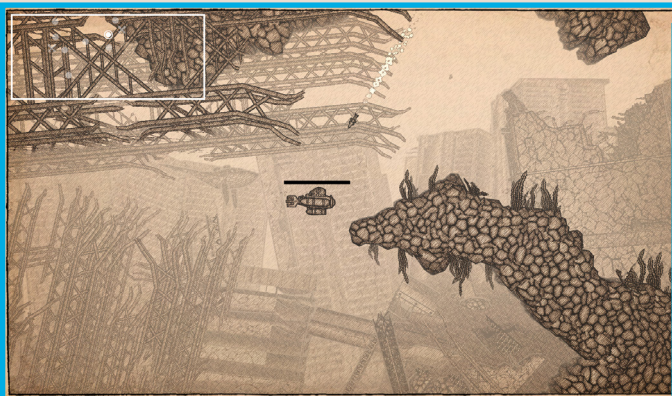
Efekt cieplarniany doprowadził do tego, że pod koniec XXI wieku lodowce rozpuściły się, a woda z nich zalała niemal całą powierzchnię Ziemi. Ludzka cywilizacja praktycznie przestała istnieć – została zaledwie garstka ocalałych. To właśnie oni polują teraz w łodziach podwodnych na roboty, które przystosowały się do nowych warunków.

Przypomina to jest kilka rodzajów, ale możemy mieć naraz przy sobie tylko jeden z nich. Dołożyć można: strzał energią elektryczną, wyrzutnię odbijających się bomb czy samonaprowadzające rakiety. Broń podstawową dostajemy wraz ze startem gry, ale dodatkową można zdobyć jedynie podczas grania ze zniszczonych wrogów. Są one oznaczone odpowiednimi literkami (co która oznacza jest wyjaśnione w grze po kliknięciu w menu opcji „how to play” – niestety, nie ma możliwości wybrania języka polskiego), np. „E” („Electricity”) – prąd, „B” – bomby itd. Broń podstawową można ulepszać, zbierając ze zniszczonych wrogów bąbelki z literką „P”. Zwiększają one ilość wystrzeliwanych naraz pocisków, a także dokładając strzelanie w tył, co jest o tyle dobre, że możemy zniszczyć także wrogów próbujących podejść nas od tyłu. W każdą stronę można maksymalnie wystrzelić po pięć pocisków jednocześnie. Jest to istotne, ponieważ oprócz podstawowych wrogów (którzy dzielą się na dwie klasy, ale o tym za chwilę), mamy do zniszczenia także sporych, silnych i wytrzymałych bossów, będących naszymi celami. Na

całe szczęście nie są liczni w przeciwieństwie do reszty, bo pozostałych przeciwników jest od groma i ciut, ciut. Ci liczni dzielą się na dwie klasy (jak już wspominałem wcześniej) – całkiem słabe „mięso armatnie” oraz na trochę lepszych i silniejszych. Roboty z pierwszej grupy pływają za nami, przez co mamy spory problem, bo zetknięcie się z nimi osłabia żywotność statku. Ci nieco silniejsi są na ogół stacjonarni, ale za to strzelają do nas różnego rodzaju pociskami, przez co też są problematyczni. Na całe szczęście nie są aż tak liczni, jak ci pływający. I z jednych, i z drugich – po ich zniszczeniu – mogą wylecieć pęcherzyki powietrza z bronią dodatkową (bardzo rzadko), wzmocnieniem broni podstawowej lub „zdrowiem” (oznaczonym jako plusik).

Bossowie będący naszymi celami, są łatwi do rozpoznania – znacznie więksi od pozostałych. Do tego są o wiele silniejsi i żywotniejsi oraz posiadają specjalne ataki. Taka na

przykład kałamarnica strzelająca łapionami (dwa ładunki tuż przy sobie w przód lub kilkanaście ładunków wystrzelonych we wszystkie strony) i serią czterech rakiet. Używa także swoich odnóży do zaatakowania bezpośredniego. Z kolei megalodon strzela małymi bombami oraz trzema większymi bombami (jedną poziomo i dwiema po skosie w górę i w dół). Potrafi zrobić także szarżę, którą może zniszczyć od razu nasz statek, niezależnie od tego, na jakim poziomie było „życie” łodzi. Trzeba na bossów uważać także z innego powodu. Mianowicie chodzi o to, że ze względu na ich rozmiary i względnie niewiele większą przestrzeń jaskiń, w których z nimi walczymy, trzeba nieźle się namęczyć i mocno uwijać ze sterowaniem statkiem, żeby nie zostać trafionym. Przydałoby się jak najszybciej uwinąć z wyczyszczeniem jaskini ze słabszych wrogów, bo tylko będą nam przeszkadzać w walce, kręcąc się nam „pod nogami” i zmniejszając ilość punktów życia. Jednak jest





też pewien plus tej gry – amunicja do broni zarówno podstawowej, jak i dodatkowej jest nieskończona, więc można pływać z ciągle wciśniętymi przyciskiem ataku. Nie radziłbym tego jednak przy używaniu energii elektrycznej, gdyż prądem możemy zniszczyć oprócz wrogich robotów także pęcherzyki powietrza z bonusami dla nas, więc przy używaniu tej broni dodatkowej lepiej zachować ostrożność.

Gra to dwuwymiarowa strzelanka ze scrollowanym ekranem. Spory nacisk został położony na element zręcznościowy, co widać przede wszystkim podczas walk z bossami. Długo trzeba ich ostrzeliwać (ze względu na dużą ilość HP u nich), co przy ich sporym ataku oraz wielkim rozmiarze i niewiele większych jaskiniach wodnych oznacza częstą zmianę pozycji naszej łodzi. Używanie kursorów (do ruchu), spacji (zmiana ustawienia łodzi na zasadzie „w tył zwrot”) oraz klawisza Enter (atak) musicie mieć opanowane do takiego stopnia, by ich używanie podczas tych walk było automatyczne, jak np. poruszanie na zmianę nogami podczas chodzenia – tutaj też macie nie zastanawiać się za każdym razem, który klawisz, kiedy wcisnąć tylko od razu działać – o ile

chcecie pokonać przeciwnika. Ale w końcu, która gra byłaby ciekawa, gdyby nie stanowiła żadnego wyzwania? W końcu po to rozpoczynamy granie w tego typu gry, by sprawdzić, jak umiejętnie potrafimy zapanować nad tym, co przygotowali twórcy.

Bura kolorystyka podkreśla smutną rzeczywistość i beznadziejność ludzi w walce z robotami. Zaraz po starcie trybu Quest mode (drugi tryb – Hunter mode – jest na początku gry niedostępny i trzeba go odblokować) widzimy zatopioną Statuę Wolności, a także wszechobecne konstrukcje stalowe, przypominające szkielety budynków. Beton zniknął, stal została... Postapokaliptyczna rzeczywistość. Jak nie napromienowane pustkowia znane choćby ze świata serii gier Fallout (bazujących na strachu związanym z wybuchem III wojny światowej, która najprawdopodobniej będzie wojną atomową i mogłaby bardzo szybko wyniszczyć ludzkość), to z kolei obawy przed globalnym ociepleniem, którego jednym ze skutków będzie właśnie roztopienie lodowców i w następstwie tego zatopienie ogromnej powierzchni lądu. Co kto lubi... Chociaż wydawać się by mogło, że rysowanie ręczną kreską to kiepski

pomysł dla współcześnie tworzonej gry, to jednak w Earth Atlantis wyszło to nawet na dobre. Bura kolorystyka, widok 2D, scrolling ekranu, prosta kreska (ale z płynnymi animacja-

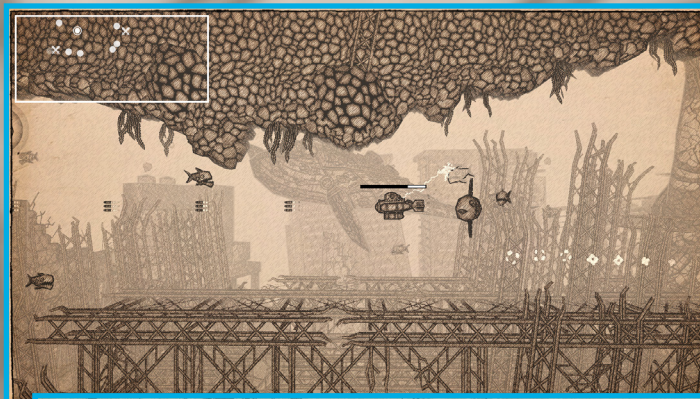
mi), duża szczegółowość obiektów, brak jakichś wystrzałowych efektów specjalnych (jedynie animacje wybuchów granatów, bomb, rakiet i niszczonych obiektów) pozwalają bardziej skupić się na samej rozgrywce i nie odciągają uwagi gracza od tego, na czym powinien się skupić. Jest to o tyle ważne, że podczas walk z bossami, na których mamy polować, jest to akurat bardzo potrzebne. A przy okazji nie obciąża zbyt mocno karty graficznej, więc szybciej ruszy na słabszym sprzęcie.

Dźwięk całkiem dobrze został dobrany. Ścieżka muzyczna buduje klimat postapokaliptycznej walki o przetrwanie. Podczas walk z bossami jest inna muzyka niż podczas przeczesywania odmętów wody w celu poszukiwania kolejnych

„grubych ryb” do upolowania. Strzelanie z broni podstawowej oraz dodatkowej posiada odrębne dźwięki dla każdej z dostępnych w grze broni (granaty, rakiety, bomby itd.). Jedyne, co mi przeszkadza w Earth Atlantis, to odgłos przypisany strzelaniu z broni podstawowej podczas ciągłego ostrzału (wygodnego szczególnie podczas walk z bossami).

W sumie jest to fajna strzelanka. Co prawda nie wciągnęła mnie aż tak, żeby spędzać przy niej pół dnia czy więcej, ale te pół godziny czy nawet i całą godzinę za jednym posiedzeniem jak najbardziej można spędzić – wiem to z praktyki. Jak dla mnie takie 7/10 – głównie ze względu na zrelaksowanie się przy grze niepolegającej na mordobiciu.

CZARNOKSIĘŻNIK



OCENA:



Rok produkcji: 2019

Wydawca: Headup Games

Producent: Pixel Perfect

Gatunek: Akcja

Platforma: PC, PS4, X0, Switch, iOS

LITTLE RACERS STREET

Jeśli chodzi o gry wyścigowe, to zawsze woląłem te bardziej zręcznościowe niż realistyczne symulatory. Jasne, że bywały wyjątki, jak choćby seria CMR, ale jednak zręcznościowy sposób prowadzenia wozu w wyścigach odpowiada mi zdecydowanie bardziej. W przypadku Little Racers Street dostanę arcade pod dostatkiem. Rzekłbym, że nawet zbyt dużo tu arcade.

Tytuł jest kontynuacją gry wyścigowej z 2009 roku, wydanej wyłącznie na Xbox 360. Pierwsza część była małą popierdótką z widokiem „z lotu ptaka” w grafice 2D, jednak nie była to zła produkcja. Tym bardziej jak na grę indie. Kontynuację wydano już nie tylko na konsolę Microsoftu, ale i na PC i muszę powiedzieć, że choć mamy tu do czynienia z niskobudżetowym tytułem, to Little Racers Street zaskoczyło mnie pod wieloma względami.

Pierwsze co rzuca się w oczy to grafika przeniesiona w trzeci wymiar. Nie jest jakoś specjalnie atrakcyjna, można nawet pokusić się o stwierdzenie, że jest bardzo uboga, ale to mimo wszystko przyjemna zmiana. Tym bardziej że gracz nie jest już zmuszony do jednej kamery ukazującej tor „z góry”, można bowiem wybrać inne warianty, w tym widok zza samochodu. Gra się dzięki temu o wiele przyjemniej, a możliwości konfiguracji niektórych opcji jak najbardziej cieszą. Little Racers Street to miejskie, nielegalne wyścigi rozgrywane wyłącznie nocą niczym w Need for Speed: Underground. Choć porównanie może

nie jest zbyt trafne, bo produkcja od Milkstone to bardzo niewielka gra. Nie mamy tu w ogóle choćby fabuły. Ot, kupujemy na początek tani samochód i startujemy w wyścigach najniższej ligi, aby piąć się coraz wyżej i wyżej. Za miejsca na podium oraz specjalne osiągnięcia otrzymujemy pieniądze. Tymi osiągnięciami jest np. skończenie określonej ilości wyścigów, przejechanie trasy bez zadrapania czy też wygranie wyścigu startując z ostatniej pozycji. Zdobytą gotówkę przeznaczymy na nowe samochody, których dostępnych jest ponad 40. Nie są to prawdziwe marki, to gra indie, więc nie ma co spodziewać się, że trafimy tu na autentyczne licencje, ale mimo wszystko ilość pojazdów imponuje: od większych rozklekotanych gratów, poprzez pick-upy, aż po szybkie sportowe wozy. Każdy samochód można (a nawet trzeba) także tuningować. Modyfikacje ograniczają się do zwiększenia rozpędu, szybkości maksymalnej czy poprawy hamowania, ale można i pobawić się w definiowanie wizualnej strony zmieniając kolor lakieru czy dodając winyle. Powiem szczerze, że jak na niskobu-

dżetowy tytuł ilość opcji robi wrażenie.

Nie inaczej jest również z dostępnymi wyścigami, których w grze znajdziemy ponad 200, rozgrywanych na około 50 trasach! Mamy krótkie okrążenia w miastach, są długie trasy na obrzeżach, nie brakuje też zawitych górskich dróg. Jakby tego było mało, to w grze dodano również zmienne warunki pogodowe, które nie stanowią jedynie wizualnego efektu, a wpływają mocno na model jazdy. Sposób prowadzenia auta to już inna para kaloszy, bo ten jest tak zręcznościowy, że aż razi w oczy. Początkowo właśnie z tego powodu odbiłem od gry, trzeba się najpierw przyzwyczaić do zupełnie odrealnionego i naprawdę nietypowego modelu jazdy. Kiedy już opanuje się sterowanie i prowadzenie samochodu, gra nabiera rumieńców i zaczyna dawać frajdę. Mnóstwo frajdy, bo ciągłe wspinanie się wyżej w tabeli i dostęp do coraz to nowszych wozów czy tras, sprawiają, że gra mocno wciąga i nie nudzi się po kilku godzinach. Syndrom „jeszcze tylko jeden wyścig” jest tu jak najbardziej obecny :). A jakby ktoś zaczynał jednak narzekać na nudę po dłuższym czasie, to autorzy przygotowali także tryby czasowe z możliwością pobijania rekordów samych twórców, a także multiplayer (niestety ten jest już niemal martwy).

Od strony technicznej gra prezentuje się średnio. Grafika jak wspominałem wcześniej, nie stanowi ucztę dla oczu — mamy dość mało szczegółowe modele i otoczenie i niskiej jakości tekstury. Wrażenia nie robi również strona audio — muzyka to kilka przygrywających w tle melodii, które brzmią nijak i ani nie przeszkadzają, ani nie zapadają w pamięć. Wykrzykiwane co jakiś czas „Fastest Lap” czy „Final Lap” potrafią nawet irytować, jednak to taka drobna wada. Cieszy natomiast wprowadzenie uszkodzeń samochodu (choć te nie są widoczne, a przedstawione za pomocą paska), które mają ogromny wpływ na jazdę — im pojazd mocniej zostanie uszkodzony, tym wolniej będzie się poruszać, a z czasem też zacznie dymić i trudniej nad nim zapanować. Wymaga to zatem szybkiej, a jednocześnie ostrożnej jazdy.

W Little Racers Street polecam zagrać fanom mocno zręcznościowych gier. To gra dla osób oczekujących dobrej zabawy, a niekoniecznie realizmu. Tu realizmu nie ma w ogóle — fizyka z innej planety i bardzo nierzeczywiste zachowanie samochodów na drogach. Tu liczy się jedynie fun, jednak aby go czerpać, trzeba najpierw poświęcić chwilę na przyzwyczajenie się do specyficznego modelu jazdy. Sam jestem usatysfakcjonowany — za zaledwie 20 zł otrzymałem świetną zabawę na kilkanaście godzin. Wystarczy przymknąć oko na oprawę, potrenować kilka minut i można bawić się przez długi czas.

LUKASZ050792

OCENA:



Rok produkcji: 2012

Wydawca: Milkstone/Microsoft Studios

Producent: Milkstone Studios

Gatunek: Wyścigi

Platforma: PC, X360



THEY ARE BILLIONS

Kolonie numer 13, 34 i 42 upadły. Wszystko zaczęło się od małej grupy umarłaków, których nie zauważyłem. Zapewne ukryty się gdzieś za wewnętrznymi murami. No dobra, czas zacząć od nowa.

Tak, przynajmniej u mnie, wygląda gra w They Are Billions. Studio Numantian Games stworzyło bardzo przyjemne połączenie RTS-a i Tower Defense'a. Gra umieszcza nas na miejscu przywódcy koloni w nieprzyjaznym świecie opanowanym przez zombie. Przetrwac jest tu bardzo trudno, do czego w dużej mierze przyczyniają się ataki hord liczących tysiące niemilców. Przyznam się, że na starcie nie ukończyłem pierwszej mapy, ale spędziłem przy tej grze bite 20 godzin, więc zdążyłem wyrobić sobie o They Are Billions zdanie. Zresztą bardzo pozytywne zdanie. Spieszę z wyjaśnieniami dlaczego.

Zacznijmy od rozgrywki — pojawiajemy się na losowo generowanej mapie, na której raz jesteśmy oto-

czeni górami i lasami, a innym razem znajdujemy się na całkowicie otwartej przestrzeni bez żadnej ochrony. Budujemy pierwsze namioty, tartaki (odgrywające tutaj bardzo ważną rolę), mury, które potem możemy ulepszać, zamieniając je na kamienne. Szybko można zorientować się, że bez ekspansji na kolejne części mapy nie sposób sobie poradzić w tej grze. Wszystko tu zajmuje miejsce — to, co na początku uważamy za duży, obszar szybko przestaje wystarczać i musimy wyrwać ziemi (i zombie) kolejny kawałek terenu. Do zdobywania nowych ziem i ich obrony używamy trenowanych w koszarach żołnierzy. O ile na początku zwykli zwiadowcy wystarczają, to później bez snajperów i behemotów się nie obejdzie. Podobnie w

obronie — bez potężnych balist czy wież tesli skuteczna obrona przed tysiącami wrogów jest praktycznie niemożliwa. Najważniejsze są jednak mury — na początku zwykła palisada, potem kamienne mury mogące oprzeć się hordzie. O mury trzeba dbać, modernizować je i naprawiać, bo bez murów ani rusz, jednak szybko staje się to trudne przez brak materiałów. A co do materiałów, to tych stale brakuje... No może drewna nie, w późniejszych fazach gry jest go pod dostatkiem, ale oprócz materiałów takich jak kamień czy stal są jeszcze trzy, jeszcze ważniejsze, czyli: pracownicy, energia i pożywienie. Tych trzech, a w szczególności pracowników, stale brakuje. Trzeba się zastanowić, na co stawiać — na gospodarkę czy na zbrojenie. Na szczęście nie musimy tylko się bronić, a możemy też atakować i eksplorować mapę w poszukiwaniu surowców. Na mapie istnieją też tzw. „Villages of Doom”, gdzie za zniszczenia również otrzymujemy surowce. Sami zainfekowani dzielą się na 4 typy, w tym szybkie i zabójcze „harpie” czy wielkich „rzeźników”. Rozgrywka jest powolna i

zarazem dynamiczna, a wieczne braki i konieczność ekspansji budują ciekawy i wymagający gameplay.

Grafika jest dosyć specyficzna, stawiająca na błyszczące tekstury i to żeby gracz się nie gubił, obserwując swoją kolonię. Dużo tu detali, a każda postać i budynek ma swoją odrębną animację. O dziwo nie jest to tytuł zbyt wymagający sprzętowo, optymalizacja to ogromny plus They Are Billions — podczas zabawy nawet na najwyższych detalach przy dużych hordach nie uświadczymy spadków płynności.

Nie jestem w stanie podać tytułu RTS-a, który kiedykolwiek mnie aż tak wciągnął (może Spellforce, ale nie traktuję go jako RTS-a). Numantian Games stworzyło bardzo wciągającą i wymagającą grę. Złapałem się dużo razy na mówieniu sobie „jeszcze jedna kolonia” zaraz po tym, jak po 2 godzinach straciłem swoją rozbudowaną i przystosowaną do obrony przed hordami kolonię. Polecam zagrać fanom gatunku, jak i laikom, tym bardziej że gra nie jest droga.

SUNBRO

OCENA:



Rok produkcji: 2017
Wydawca: Numantian Games
Producent: Numantian Games
Gatunek: Strategiczna/RTS
Platforma: PC





Znacie mitologię nordycką? Niekoniecznie całą, ale chociaż ważniejszych bogów Wikingów? Jeśli tak, to Odyna na pewno kojarzycie. Jego zresztą możecie kojarzyć z filmów na podstawie komiksów Marvela o Thorze. Odyn był ojcem tytułowego boga z tych filmów i komiksów.

Na samym początku nie było nic poza wiecznym lodem na mroźnej Północy i olbrzymim ogniem na gorącym Południu. Pewnego dnia ciepło z Południa doszło tak daleko na Północ, że lód zaczął parować, para wodna zaś skropliła się nieco dalej na północy. Z powstałej w ten sposób wody powstała pierwsza istota – lodowy olbrzym o imieniu Ymir. Miał on krowę zwaną Audumla, co oznaczało „Żywicielka”. Pewnego dnia liżąc lód, pomogła wydostać się na świat pierwszemu z bogów nordyckich o imieniu Buri, który miał syna o imieniu Bur. Jego synami natomiast byli Odyn, Wili oraz We, którzy zabili Ymira, a z ciała olbrzyma utworzyli Midgard – jego czaszka posłużyła za sklepienie niebieskie, z krwi powstało morze, reszta ciała posłużyła do utworzenia ziemi, gór, skał i kamieni.

Odyn był bogiem wiedzy (a przez to i magii). Był tak jej żądny, że nawet oddał jedno swoje oko w zamian za prawo do napicia się

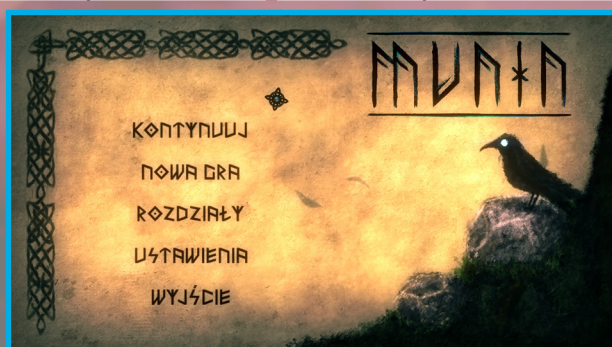
wody ze Źródła Mądrości. U Marvela to zostało zmienione, bo tam pokazano, że stracił je w walce. Wróćmy jednak do mitologii... Odyn lubił przechadzać się po Midgardzie niczym wędrowiec w szarym stroju ze spiczastym kapeluszem (przez co niektórzy utożsamiali Gandalfa Szarego z Władcy Pierścieni właśnie z Odynem). Wysyłał też Walkirie po dusze wybranych wojowników poległych w walce, aby przyprowadzić je do Walhalli, gdzie przy codziennych biesiadach przygotowywaliby się na atak Olbrzymów z Jotunheimu podczas Ragnaroku. Odyn miał też dwa kruki – miały one imiona Hugin i Munin. Codziennie rano wylatywały do Midgardu, by wracać wieczorem do Asgardu z wieściami ze świata ludzi. Niniejsza gra to opowieść właśnie o jednym z tych kruków – o Muninie.

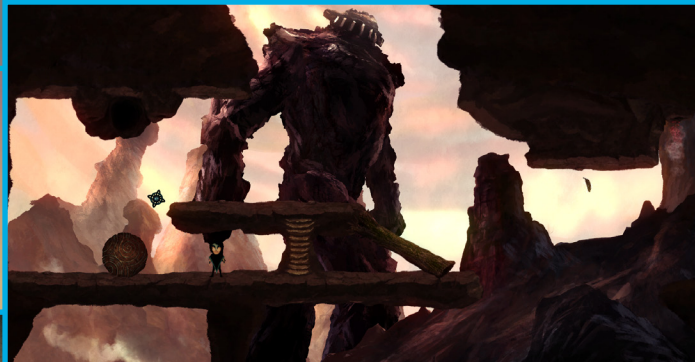
Munin pewnego dnia traci swe pióra i zmienia się w dziewczynę. Musi ona teraz przemierzyć wszystkie dziewięć światów umiesz-

czonych wzdłuż ogromnego jesionu Ygdrasil, by zebrać utracone wszystkie pióra i na powrót stać się krukiem, a następnie pod swoją właściwą postacią powrócić do Odyna. Tak się jednak składa, że nie będzie to łatwe zadanie. Po pierwsze pióra są rozrzucone po wszystkich Dziewięciu Światach. Po drugie po drodze są ustawione różne pułapki, które trzeba będzie ominąć – gorące kamienie, dziury, w które można spaść (choć nie powinno), ostre kolce, żarzące się węgle z kominika czy ognisko. Na wszystkie pułapki trzeba uważać i umieć je ominąć. Może się zdarzyć, że któreś z piór do zebrania będzie umieszczone akurat nad np. gorącymi skałami (zabójczymi dla naszej postaci), ale pióro trzeba zebrać. Mogą pomóc w tym okrągłe kamienie – te są dla nas zabójcze, ale jeśli uciekniemy przed nimi i zostaną na planszy, to będzie można je przetoczyć właśnie na te niebezpieczne dla Munina gorące skały i w ten sposób zabezpieczyć się przed oparzeniami, a

my spokojnie spadniemy na wspomniane okrągłe kamienie, które w tej chwili nie będą stanowić dla naszej postaci żadnego zagrożenia, a piórko zbierzemy.

Munin jest grą logiczno-zręcznościową. Polega na tym, aby każdy fragment planszy, na której obecnie się znajdujemy obrócić w taki sposób, żeby można było dojść do kolejnego piórka i je zebrać. Część logiczna w tej grze to właśnie myślenie, kiedy który element planszy obrócić i jak utworzyć drogę do pióra, a część zręcznościowa to nie tylko przeskoczenie nad kolejną pułapką czy toczącym się w naszą stronę kamieniem, ale także obrócenie w odpowiednim momencie fragmentu planszy z okrągłym kamieniem w taki sposób, aby umieścić go w odpowiednim miejscu, bo może być potrzebny do np. przetoczenia do konkretnej dziury i zablokowania pułapki (i w efekcie dostaniu się do pióra) albo do zniszczenia jakiejś ściany, za (lub pod) którą znajduje się kolejne pióro. Wraz z przechodzeniem





świat Wikingów. Dzień krótki – nawet latem. Wyjątkiem byłaby południowa Dania i południe Półwyspu Skandynawskiego, tylko nieco na północ od Polski, a u nas najdłuższy dzień trwa ponad szesnaście godzin, więc tam będzie trochę krótszy (jak być może wiecie z geografii – im dalej od równika, tym większa różnica w długości dnia i nocy w ciągu roku – za kołem podbiegunowym noc i dzień trwa nawet dłużej niż dobę). Do tego jeszcze śniegi, niskie temperatury i częste problemy z żywnością (rosół z wrony nie musiał być rzadkością, a niejednokrotnie zdarzały się posiłki z tego, co się złapało). Teraz sobie wyobraźcie, że życie w takim surowym klimacie, a przez większość roku dzień jest krótszy niż noc. Jakie mielibyście wtedy podejście do życia i otaczającego was świata? Stąd nie dziwcie się, że wikingowie tacy byli (a opowieści o sobie specjalnie przekoloryzowali, żeby wydawać się wśród innych straszniejszymi i okrutniejszymi, a przez

to, żeby wzbudzić większy postrach u obcych i w efekcie zniechęcić przed próbami napadania na nich, a jak sami jechali grabić, to żeby przeciwnicy uciekali, jak tylko ich zobaczą). Gra została „narysowana” tak, jakby została namalowana farbami na płótnie, przez co wydaje się, że są to obrazy z Renesansu czy nawet Średniowiecza (przypomnę tylko, że pierwsze odnotowane w kronikach najazdy Wikingów pochodzą z końcówki VIII w., czyli z pierwszej połowy Średniowiecza).

Obróćcie fragment, obróćcie jeszcze raz, szczęście wam dopisze, a dojdziecie do celu... A jak nie dopisze, to obróćcie jeszcze raz, co wam szkodzi? Każdy szczęściu pomóc może, każdy dzisiaj wygrać może. Pozwólcie, Czytelniku, do stolika, połóżcie pieniądze świecący, obróćcie fragmentem planszy, a może traficie na właściwą drogę? Powodzenie w grze Munin jednak nie zależy od szczęścia, ale od pomysłu i zręcznych palców.

CZARNOKSIĘŻNIK

do kolejnych etapów, rośnie poziom trudności (zresztą nietrudno się tego domyśleć – w wielu grach tak jest). Jednak w ramach skomplikowania na kolejnych etapach obracamy już nie jednym, a kilkoma fragmentami planszy. Oczywiście nie możemy stać we fragmencie planszy, który właśnie ma być obrócony, tak więc zaawansowani gracze muszą przygotować sobie miejsce – zwłaszcza że możemy uruchomić w ten sposób toczący się kamień, a jak wtoczy się na naszą postać, to ona ginie (no, chyba że wcześniej się zatrzyma albo np. spadnie w dziurę lub wejdziemy odpowiednio wysoko na drabinę).

Munin przypomina mi w pewnym stopniu gry typu Sokoban – tam trzeba przesuwac kulki lub

skrzynki w taki sposób, by dopchać wszystkie do wyznaczonej strefy – trzeba przy tym uważać, by nie wepchnąć żadnej w kąt albo pod ścianę, spod której już nie przesuniemy. Można jedynie popchnąć skrzynkę (kulkę), a pociągnąć już jej nie można, więc jak się dopchnie do rogu lub do ściany bez żadnego korytarza, to rundę można było uznać od razu za przegraną i trzeba było zaczynać od nowa. Tutaj jest podobnie, z tą jednak różnicą, że zamiast przesuwania przedmiotów do strefy docelowej trzeba je zbierać. Podobieństwo jest w konieczności szukania odpowiednich dróg. Popetnisz błąd – musisz zaczynać od nowa.

Kolorystyka jest dość ponura... Zresztą jak



OCENA:



Rok produkcji: 2014

Wydawca: Daedalic Entertainment

Producent: Gojira

Gatunek: Zręcznościowa/Logiczna

Platforma: PC, Android, iOS

PRIZEFIGHTERS

DARMÓWKA

Część z nas żyje Fame MMA, śledzi wydarzenia, walki itp. Nie zapomnijcie, że istnieją gry mobilne, w których możecie obkładać pięściami innych zawodników, którzy staną do walki z tobą!

W Prizefighters takie produkcje. Jednak przyjdzie ci się wcielić w zawodnika, którego zadaniem będzie wspinanie się po szczeblach kariery bokserskiej, aby dojść na sam szczyt i zostać najlepszym z najlepszych! Po stoczonych walkach twoje doświadczenie będzie się zwiększać, a co za tym idzie będziesz zdobywał kolejne poziomy, zaczniesz zdobywać moneety oraz odblokujesz nowe umiejętności i podniesiesz swoje możliwości na ringu.

Nie lubię boks, niechętnie sięgam po

te produkcje. Jednak sięgnąłem po Prizefighters ze względu na „pikselową” grafikę, która skradła moje serce. Uwielbiam takie rozwiązania graficzne i prawie każda gra, która jest przedstawiona w takiej oprawie, ląduje na moim telefonie. Produkcja doskonała dla osób, które chcą urozmaicić swój sposób na oczekiwanie w kolejce. Odrzuć Twittera, Facebooka, Instagrama czy inne media społecznościowe na rzecz Prizefighters. Warto:).

MW



OCENA:



Rok produkcji: 2018
Wydawca: Koality Game
Producent: Koality Game
Gatunek: Sportowa
Platforma: Android, iOS

GALACTIC TRAVEL

DARMÓWKA

Galactic Travel to prosty shooter, w którym sterujemy statkiem kosmicznym i strzelamy do setek nacierających wrogów. Niestety nie jest to gra dobra i można znaleźć wiele dużo ciekawszych tytułów z gatunku.

LDC88Studio dopiero raczkuje wśród twórców gier, ale niestety z dość mizernymi efektami, czego dobrym przykładem jest Galactic Travel. Sterowanie jest proste i może odbywać się z użyciem jednego palca, ale dużo gorzej wygląda już mechanika gry i cały gameplay.

Wrogowie są zbyt wytrzymali, co bywa irytujące, bo każdemu trzeba

władować po kilka pocisków, aby ich zniszczyć. Często przez to stają się niemożliwi do pokonania — nasze pociski poruszają się bardzo wolno i nie da się trafić odpowiednią ilość razy, zanim delikwent nie zniknie nam z oczu. Dużym problemem, mocno mnie irytującym, były losowo pojawiające się elementy, o które można się rozbić — satelity,

asteroidy itp. Niby fajnie, że są, ale dlaczego do cholery poruszają się tak szybko i często na linii, gdzie nie da się ich ominąć?!

Graficznie nie ma tragedii, ale powodów do zachwytów też nie ma — proste, monochromatyczne sprite'y pozbawione animacji na kolorowym tle, czyli taki trochę dziwny mix.

Galactic Travel to prosta gra, widać gołym okiem, że stanowi projekt dopiero uczącego się twórcy, który być może w przyszłości uraczy nas czymś lepszym, jakąś większą i ambitniejszą produkcją, ale jak na razie trudno mi polecić komukolwiek grę od LDC88Studio.

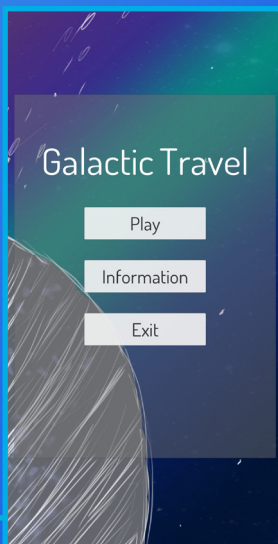
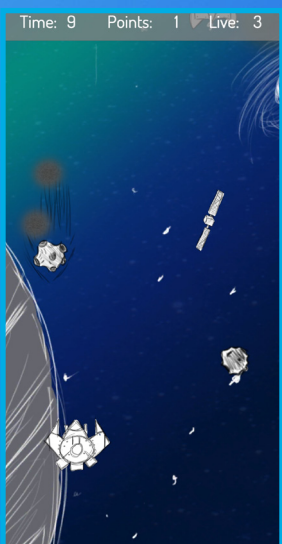
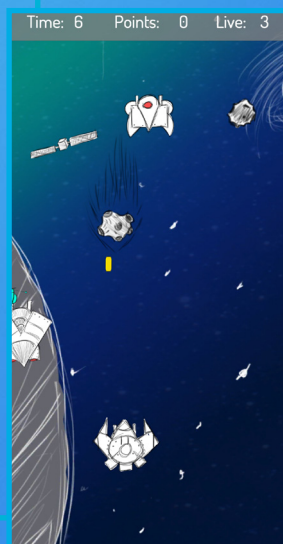
LUKASZ050792



OCENA:



Rok produkcji: 2019
Wydawca: LDC88Studio
Producent: LDC88Studio
Gatunek: Akcja
Platforma: Android



Dragon Attack 3D to (w momencie pisania tego tekstu) najnowsza produkcja od polskiego LDC88Studio i jednocześnie pierwsza w trójwymiarze. Niestety, tak jak i poprzednie gry jest źle i z tej maki chleba raczej nikt nie zrobi.

Proste zasady: sterujesz czołgiem, zbierasz amunicję i zabijasz smoki, starając się przetrwać jak najdłużej, wybijając jak największą liczbę gadów. Bardzo łatwo potapać się, o co chodzi, ale poza prostą mechaniką nie ma tu absolutnie nic dobrego.

W oczy rzuca się okropna grafika — kwadrat terenu, po którym się poru-

szamy, sterowany czołg i same smoki. Te ostatnie nie dość, że są płaskie to do tego brzydkie i pozbawione jakichkolwiek animacji. Ot pojawiają się papierowe stwory w losowych miejscach i suną w stronę gracza, a trafione kilkoma pociskami znikają w sekundę.

Największym problem Dragon Attack 3D jest natomiast sterowania — z

jednej strony proste, bo korzystamy z wirtualnego joysticka i przycisku strzału, ale z drugiej nie działa to tak, jakby się oczekiwało. Czasami czołg mozołnie, z wielkim trudem się obraca i bardzo trudno ominąć przeciwników, a jednoczesna jazda i strzelanie jest kompletnie pozbawione sensu. Nowa produkcja od LDC88Studio na obecną chwilę jest bardzo

mało grywalnym tytułem, do tego brzydkim i nudnym. Jest szansa, że autor w kolejnych aktualizacjach zmieni to i owo, ale na razie odradzam.

LUKASZ050792

PS. Gra otrzymała aktualizację, w której urozmaicono pewne elementy, ale ocena jak na razie pozostaje bez zmian.

OCENA:



Rok produkcji: 2019

Wydawca: LDC88Studio

Producent: LDC88Studio

Gatunek: Akcja

Platforma: Android



Nie pamiętam, kiedy ostatnio grałem w mobilnego clickera, w ogóle nie pamiętam, kiedy grałem w taki typ gry.

Dead Shell jest typowym zabijaczem czasu podczas czekania w kolejce do lekarza, podróży komunikacją miejską czy nudnej lekcji w szkole. Włączasz grę i wybierasz postać, a następnie trafiasz do lochu. Lochu, w którym musisz rozprawić się z grupą czekających na ciebie zombie. Zanim jednak tam trafisz, przed każdym poziomem dla każdej postaci losowani są przeciwnicy. Po rozprawieniu się z nimi zdobywasz monety i inne przedmioty, dzięki którym

będziesz mógł ulepszyć swoją broń czy jedną z dostępnych postaci. Oto cały zarys gry.

Jeżeli lubisz klimatyczne turowe gry sci-fi, to Dead Shell jest propozycją idealną dla ciebie! Każdy wielbiciel fantastyki znajdzie tutaj coś dla siebie. Zawsze po opisaniu jakiegokolwiek gry mobilnej zostaje ona usunięta z mojego telefonu, a w tym przypadku Dead Shell zostanie ze mną na jeszcze jakiś czas!

MW

OCENA:



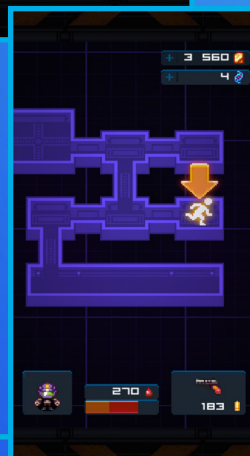
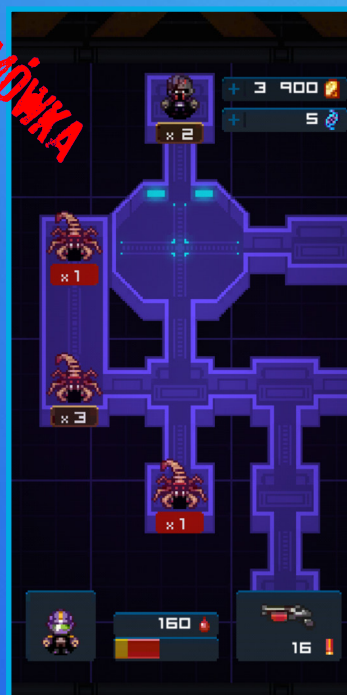
Rok produkcji: 2016

Wydawca: HeroCraft

Producent: HeroCraft

Gatunek: RPG/Roguelike

Platforma: Android, iOS



DEADLOCK: PLANETARY CONQUEST

Deadlock: Planetary Conquest jest nieco zapomnianym przez historię tytułem — szkoda, bo dla fanów gatunku 4X może być znakomitym kaskiem. Jeśli komuś marzy się bycie przywódcą, który krok po kroku rozwija niewielką kolonię, by ostatecznie usunąć rywali i podbić planetę... to Deadlock czeka.

Na początku wypadałoby wspomnieć, czym w ogóle jest Deadlock. W skrócie: to strategia turowa, ogólnym pomysłem zbliżona do na przykład Civilization, jednak posiadająca wystarczająco dużo własnych smaczków. Chociażby mapa, również generowana losowo, składa się z różnych terytoriów, a nie jak w cywilizacji — z kwadratów. Na nich się rozbudowujemy i w przeciwieństwie do cywilizacji, gdzie w sumie można było wszystko zbudować w jednym mieście, tutaj ważna jest ilość miejsca na danym terytorium, bo każdy budynek zajmuje trochę powierzchni. Tych do wyboru mamy sporo — domy, farmy, kopalnie, fabryki, systemy obronne, laboratoria, centra kulturalne i tak dalej, każdy pełni ważną funkcję. Dodatkowo dzięki wynalazkom można je ulepszać, zajmując wtedy mniej miejsca, produkując nowe surowce czy też wymagając mniejszej liczby kolonistów do pracy.

A, właśnie, koloniści. Tych na początku mamy 500, jako pięć jednostek (prosty przelicznik: 1 jednostka = 100 kolonistów), którzy mogą pomagać w budowie i eksploatacji budynków. Ich ilość wzrasta automatycznie w zależności od posiadanych domów. Mogą także bronić koloni przed atakiem, ale są słabi. Do zajmowania cywilnego kolejnych obszarów pod osadnictwo trzeba zbudować specjalnego „kolonizera”, który buduje nowe osiedle. Powstaje on w centrum miejskim. Centra miejskie to też ważne budynki — na jednym terytorium można mieć jedno takie centrum. Posiadając 10 (lub mniej, w zależności od ustawień) wygrywa się kolonizację planety. Innym warunkiem może być całkowita eksterminacja przeciwników. Ogólnie cała kolonizacja to najlepiej wykonany element gry — zajmowanie kolejnych terytoriów, dbanie o stały przyrływ surowców i rozbudowa kolonii jest po prostu przyjemna.

Rozwinę nieco wątek eksterminowania wrogów. W Deadlocku mamy pięć głównych typów jednostek wojskowych — piechotę, jazdę naziemną, samoloty, statki, oraz rakiety — przy czym tylko dwa pierwsze mogą przejąć terytorium. Wszystkie mają określoną ilość punktów ruchu do wykonania na głównej mapie,

sama bitwa zaś toczy się w następnej turze. Przed bitwą można zdefiniować, jak jednostka będzie się zachowywać. Niestety bitwy to najstarszy element — nie mamy na nie żadnego wpływu, są odtwarzane w formie filmików.

Wszystkie jednostki mają kilka różnych podtypów, które wynajdujemy jako wynalazki. Tych ostatnich jest całkiem sporo i dotyczą zarówno dobrobytu kolonii, jak i strefy wojskowej. Ciekawie zrobiono sam system ich wynajdowania, mianowicie każde laboratorium ma swoją moc przerobową, która idzie na opracowywanie wynalazków — im więcej laboratoriów, tym lepiej — tyle że wchłaniają energię jak opętane, co powoduje kolejne wydatki na budynki.

Pominałem jednak fabułę, więc czas to nadrobić... Siedem ras od dawna toczy przeróżne wojny. Przypadkiem zostaje odkryta planeta Gallius IV, która dla każdej rasy wydaje się przydatna. Jednak aby uniknąć sporów, które mogłyby doprowadzić do zniszczenia planety, strony poszły na kompromis — każde imperium użyje tylko 500 kolonistów, którzy dostaną na początek tylko podstawowe technologie, a tej stronie, która wypadnie najlepiej lub eksterminuje inne, w nagrodę dostanie się planeta.

Co najważniejsze w tej grze 4X, przy stosunkowo wysokim poziomie skomplikowania, zaskakująco łatwo jest wszystko ogarnąć. Łatwo wpaść w syndrom „jeszcze jednej tury”, rozbudowywanie kolonii jest przyjemne i

wymaga odrobinki planowania.

Rasy są nieźle zaprojektowane — ludzie specjalizujący się w przewożeniu towarów, technokratyczni i bardzo chorzy Maugowie, Re'lu, czyli dwa typy istot żyjących w symbiozie, insektoidalni ChCh-t, tajemniczy Cyth, umiejący podtruwać ziemię przeciwników. Do tego kochający naturę Uva Mosk i brutalni Tarth. Różnią się od siebie wieloma szczegółami, np. Maugowie mają znacznie szybszy rozwój technologiczny. Zróżnicowane rasy to plus, tyle że i tak ostatecznie wszystkie czerpią z tej samej technologii. Poza tym układem pozostają Skiriniens, którzy stanowią czarny rynek.

Od technicznej strony jest tylko kilka drobiazgów, do których mogę się przyczepić. Co prawda grafika w rzucie izometrycznym się zestarzała, ale to naturalne, poza tym jednak projekty budynków nawet mi się podobają. Stałość grafiki widać tylko w generowanych bitwach oraz patrząc na kolonistów, którzy są zlepkiem pikseli na tle budynków. A i animacje są „takie sobie”. Nie zmienia to faktu, że gra się znakomicie. Aż dziwne, że tak dobra gra została tak zapomniana.

Uwaga — Deadlock na Steamie ma spore problemy z działaniem na systemach nowszych niż XP, trzeba się sporo namęczyć, aby go w ogóle odpalić. Wersja z GOGa na szczęście nie ma tego problemu, więc jeśli chcecie uniknąć grzebania po plikach — sięgnijcie właśnie po nią.

666GONZO666

OCENA:



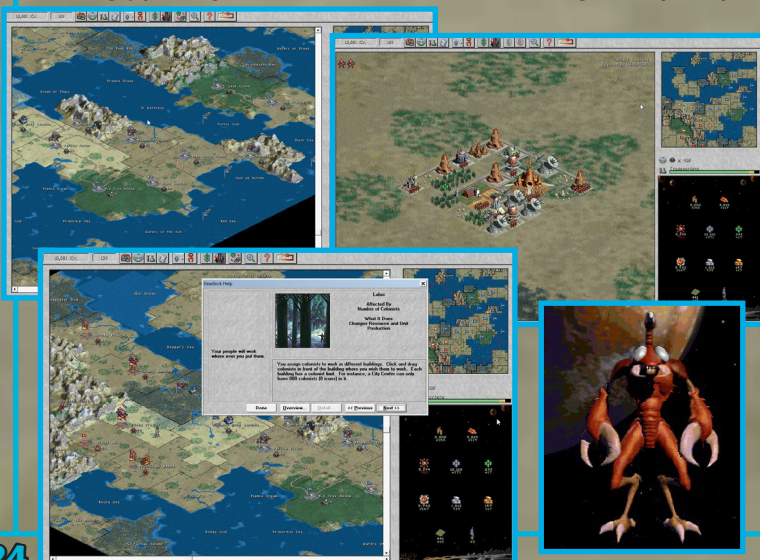
Rok produkcji: 1996

Wydawca: Warner Interactive

Producent: Accolade

Gatunek: Strategiczna/4X

Platforma: PC



IMPERISHABLE NIGHT

HIT

Imperishable Night jest ósmą odstoną Touhou i trzecią, która ukazała się na systemy Windows. Poprzednie części były sprawnie zrobionymi, świetnie udźwiękowionymi, przyjemnymi do pogrania i stanowiącymi prawdziwe wyzwanie shmupami, spokojnie mogącymi rywalizować z tytułami rodem z automatów arcade. Ich autor, ZUN, wprowadzał z każdą częścią nowe drobiazgi, które sprawiały, że seria była coraz lepsza i pierwszy raz doskonała stała się właśnie w tej części.

Tym razem dziewczyny zauważyły, że księżyc na niebie to nie księżyc, tylko podróbka... Co zatem zrobili bohaterki? Zatrzymały czas i poleciały szukać osób odpowiedzialnych za kolejny incydent, a tym razem wszystko prowadzi do króliczej posiadłości i nieśmiertelnej księżniczki-uciekinierki z księżycą.

Do wyboru mamy 4 pary postaci — kaptanka Reimu działa wraz z Yukari, czarownica Marisa z Alice, Youmu z Yuyuko, a Sakuya z Remilią. Pomiędzy postaciami w dowolnym momencie można się przetaczać, a druga postać robi tu za wcześniejszy „focus mode” i ma zupełnie inny model strzelania. Co również ważne bohaterki na tyle się od siebie różnią, że warto do gry wielokrotnie wracać, po to, aby spróbować przejść ją ponownie — choćby dlatego, że bohaterki na czwartym

poziomie mierzą się z innym bossem.

Rozgrywka jest bardzo dobrze skonstruowana, stawia wyzwanie i przede wszystkim daje dużo radości. Gra zalewa nas nieustanną akcją, zapewnia stały dopływ adrenaliny, wymagając pełni skupienia, gdzie nie ma się czasu nawet otrzeć potu z czoła. Bitwy z bossami są świetnie wykonane, a niekiedy nawet potrafią czymś zaskoczyć, np. przy walce z Mystią Lorelei pojawia się sekwencja, kiedy to zapada ciemność i gracz nie widzi pocisków nadlatujących w jego stronę, mając ograniczoną widoczność. Jest to bardzo ciekawy pomysł, choć oczywiście, standardowe etapy również sprawiają przyjemność.

Co ważne w Imperishable Night poziom trudności jest dużo niższy niż we wcześniejszych częściach — w sumie można nawet

powiedzieć, że to najłatwiejsza część Touhou i jedna z pierwszych, które ukończyłem na 1CC („1 Credit Continue”, czyli bez wykorzystania kontynuacji — wcześniej udało mi się tego dokonać z częścią dziewiątą, która nieco różniła się rozgrywką od innych, ale o tym wkrótce). Tutaj na przykład znacznie prościej robiło mi się deathbombing — ratujące życie użycie bomby „po trafieniu” naszej bohaterki — swoją drogą gry z serii Touhou zwykle mają wiele różnych mechanizmów rozgrywki, które dodają im sporo głębi, jeśli ktoś chce zagłębić się w świat shmupów. Jeśli ktoś chciałby spróbować ukończyć Touhou, to jest to najlepsza część, aby zacząć. Oczywiście gra na wyższych poziomach trudności wciąż może stanowić poważne wyzwanie :).

I standardowo krótki akapit o muzyce w grze — w przypadku Touhou trzeba o tym wspominać, bo wiele osób do serii przyciąga właśnie niesamowity soundtrack i jeszcze lepsze remiksy tegoż soundtracku. Tym razem wśród utworów

mamy takie wspaniałości jak Maiden's Capriccio — Dream Battle, Lunatic Eyes — Invisible Full Moon czy Gensokyo Millenium — History of the Moon, ale moim zdaniem wszystkie one błędą przy utworze Reach for the Moon, Immortal Smoke, który jest kompozycją wprost genialną. Jak dla mnie, wysoki standard serii został tutaj utrzymany, ale to akurat rozumiecie, bo ZUN jest świetnym i bardzo pomysłowym kompozytorem.

To najlepsza gra Touhou z początkowych tytułów na PC. Duża ilość dostępnych postaci, dobrze dopracowany gameplay i w sumie największa przystępność dla nowych graczy sprawia, że jest to jeden z najprzyjemniejszych shmupów, w jakie kiedykolwiek grałem, więc ocena końcowa nie powinna was dziwić. W swoim gatunku — małe arcydzieło, trudno o lepszy bullet hell na PC.

I tylko ta bolesna konieczność sprowadzania go z Japonii + instalacja fanowskich patchy lokalizujących... 666GONZ0666

OCENA:

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

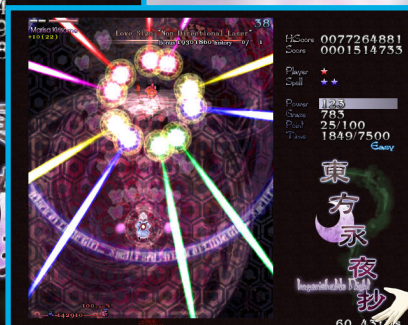
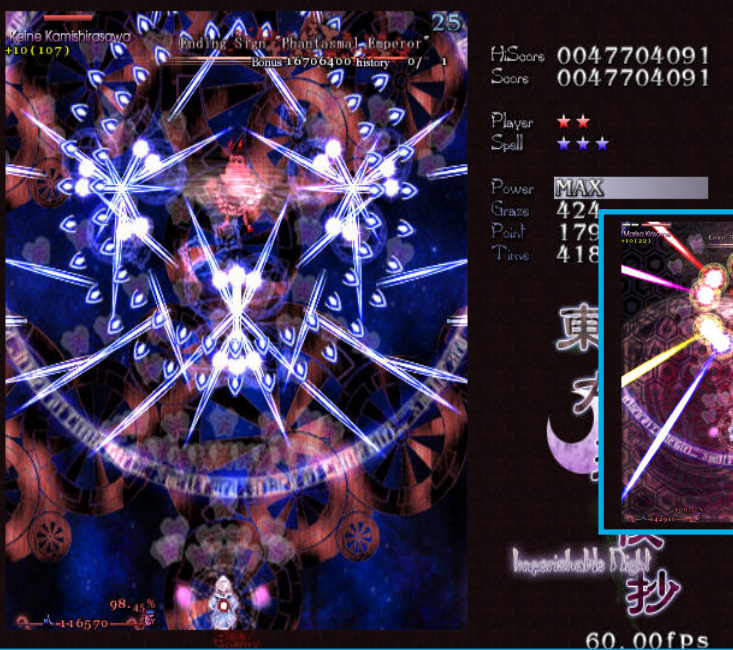
Rok produkcji: 2004

Wydawca: Team Shanghai Alice

Producent: Team Shanghai Alice

Gatunek: Akcja

Platforma: PC



BULLY

Po zagraniu w *Bully* zacząłem doceniać szkoły, do których uczęszczałem w przeszłości. Sądziłem, że moje (dostownie) zwariowane gimnazjum nie jest w stanie przebić, ale się myliłem. Wyobraź sobie, że jesteś wyrzucany z różnych szkół za złe zachowanie, a na domiar złego twoi najbliżsi postanawiają wybrać się w kolejną długą podróż. Wiesz, że nie możesz zostać sam w domu, a to oznacza tylko jedno — zostaniesz gdzieś oddany. W taki sposób nasz bohater trafia do Akademii Bullworth, która nie szczyci się dobrą opinią wśród uczelni.

We wspomnianej akademii przyszło wejść mi w buty nastoletniego Jamesa Hopkinsa, jednak częściej spotykałem się z określeniem mojej postaci jako Jimmiego (nawet pasuje do niego). Na samym początku dowiedziałem się od wysoko postawionych osób w szkole, że mam trzymać się z dala od kłopotów, ale już po pierwszych minutach na obszarze prywatnej szkoły stwierdziłem, że jest to niemożliwe. Ba! Nawet późniejsze wyjście poza obręb szkoły jest niebezpieczne. Zresztą nie dziwi mnie to, bo sam tytuł sugeruje już, że w grze spotka mnie wiele brutalności (słowo „bully” z angielskiego to „zbir” lub „awanturnik”, a także „znęcać się” i „zastraszać”). Wielokrotnie byłem zmuszony bronić się lub zaznaczyć swoje miejsce wśród rówieśników za pomocą pięści.

W *Bully* przede wszystkim świetnie odwzorowano trudności, które

towarzyszą każdej grupie osób w szkołach, w dodatku całkiem realistycznie. Grę stworzył Rockstar Games, więc oczywiście na znudzenie rozgrywką nie mogłem narzekać. Tutaj w odróżnieniu od świata realistycznego mogłem robić dokładnie to, na co miałem ochotę — wagarować, jeździć bez celu po mieście czy okładać się pięściami z różnymi grupami osób ze szkoły, a wszystko to bez żadnych większych konsekwencji. Wracając do grup — tutaj zaczyna się jedno z głównych założeń fabularnych gry. Musiałem zdobyć szacunek u wszystkich grup społecznych, które przyszło mi spotkać w grze, ale zdobycie jak największego poziomu szacunku u różnych grup, nie było jednak łatwe do osiągnięcia. Szacunek zdobywało się dzięki realizacji zadań dostępnych w grze — niestety zdarzały się sytuacje, w których szacunek rósł u pewnej grupy osób, a u drugiej malał. Najbardziej

oburzył mnie fakt, gdy przy wykonaniu jednego zadania bardzo, ale to bardzo dużo punktów szacunku posypało się w dół u kilku grup jednocześnie...

Oprócz zdobywania szacunku warto poświęcić chwilę na zajęcia szkolne. Bywają one naprawdę świetnie zrealizowane, a dodatkowo możemy zdobyć mniej lub bardziej ciekawe nagrody. Pozytywne ukończenie przedmiotu wiąże się z zaliczenia przedmiotu, który jest podzielony na 5 różnych etapów. Niektóre z nagród nawet używałem podczas dalszego przechodzenia gry, choć nagrody nie są jedyną dobrocią, która spotka nas w *Bully*. Dzięki zaliczaniu kolejnych etapów przedmiotu zyskać można nowe umiejętności. Nie chcąc wydawać pieniędzy na kwiaty lub czekoladki, aby poderwać dziewczyny, warto zainteresować się zdaniem sztuki, która umożliwi zatrzymanie pieniędzy. Do poszerzenia i ulepszenia umiejętności walki wręcz może posłużyć lekcja WF, która zwiększy sprawność Jimmiego oraz pozwoli nauczyć go nowych ciosów, do wykorzystania później. Lekcje chemii nauczą mieszać go substancji, dzięki którym będzie mógł wykonywać w swoim pokoju śmierdzące bomby. Jako że aktualnie będę zdawał biologię, naturalne było, że lekcje biologii spodobały mi się najbardziej. Niestety tak nie było. Grając w różne horrory,

rzadko spotykałem różne rzeczy, które obrzydzałyby mnie, ale tutaj rozcinanie zwierzątek przyprawiało mnie o grymas na twarzy. Pomimo że grafika nie jest już świeża jak na dzisiejsze standardy, czułem niemałe obrzydzenie, wycinając organy zwierzątka.

Wypełniałem misje, popychające grę do przodu i zaliczałem kolejne przedmioty i można pomyśleć, że gra jest liniowa. Z tego miejsca muszę powiedzieć, że liniowości tutaj nie uświadczycie! *Bully* zostało podzielone na 5 rozdziałów, w których będzie czekało was wiele niezłych, nieraz kontrowersyjnych przygód z Hopkinsem. Oprócz zadań fabularnych w grze uświadczylem wiele zadań pobocznych, w których mogłem dorobić się grosza ważnego w życiu każdego nastolatka. Pieniądze według mnie dla Jimmiego nie odgrywały jednak ważnej roli — jeśli są to dobrze, a jak ich nie ma to też dobrze. Głównie kupowałem czekoladki czy ładnie pachnące kwiatki dla dziewczyn, aby otrzymać buziaka umożliwiającego wzrost paska zdrowia Jimmiego. Jednak, aby zarobić z pominięciem zadania fabularnych, kilka razy mogłem wybrać się na miasto, a tam otrzymać takie zadania jak na przykład koszenie trawnika czy rozwożenie aktualnej prasy. Misje zarobkowe odbywały się na dzielnicy bogaczy (tylko tam miałem je



dostępne), jednak świat nie składa się jedynie z akademii oraz dzielnicy bogaczy.

Świat w grze jest całkiem spory. Wykluczając wspomnianą dzielnicę oraz szkołę, spotkałem również: wesołe miasteczko, dzielnicę przemysłową, uliczki ze sklepami czy ratusz (gdzie doszło do sporej kontrowersji). Za dużo nie ma co mówić o poszczególnych lokalizacjach. Zostały one stworzone na potrzeby zadań fabularnych, które odbywają się na ich obszarach. Ważną rolę odgrywały tutaj dostępne środki transportu — oprócz możliwego biegania z punktu A do punktu B, mogłem użyć przede wszystkim deskorolki, którą na całe szczęście miałem przy sobie. Mogłem ją wyciągnąć zawsze i głównie korzystałem tylko z niej. Dzięki lekcjom w warsztacie odblokowałem rower, znajdujący się w moim garażu i poruszałem się nim po całej mapie. Niestety robiłem to rzadko, bo nie zawsze miałem ochotę biec po niego, skoro przy sobie miałem deskorolkę i mogłem chwycić się auta, aby szybko dotrzeć do celu. Podczas jednej z ostatnich misji do mojej dyspozycji był oddany skuter, ale okazało się, że jazda bez kasku jest notowana jako wykroczenie, za które policja miała prawo mnie ścigać. Jednak jaka byłaby droga do szkoły bez charakterystycznego amerykańskiego autobusu szkolnego? W Bully, na mieście mamy rozmieszczo-

nych kilka przystanków autobusowych, dzięki którym w moment znajdziemy się przed wejściem na obszar szkolny.

Całościowo przemierzanie się między różnymi lokalizacjami uważam jednak za nie do końca dopracowane. Nie rozumiem pewnego małego szczegółu — dlaczego Jimmy wcale się nie męczy?! Od rana do wieczora mogłem szybko biegać, jeździć rowerem czy nieustannie odpychać się, aby szybciej jechać na deskorolce. Szkoda, że twórcy nie dodali limitu zmęczenia postaci. Z czasem okazało się, że to nie był jedyny błąd, który rzucił mi się w oczy — kilkakrotnie odniosłem wrażenie, że postacie respity się kilka centymetrów nad chodnikiem i spadały na niego. Nie zawsze się to zdarza, ale warto o tym wspomnieć tak jak i o dziwnej mimice twarzy Hopkinsa. Oglądając scenki, wielokrotnie zauważyłem, że Jimmy poruszał swoimi ustami wtedy, kiedy chciał i czasem swoje kwestie wygłaszał myśląc na głos. Wielokrotnie spotkałem się z brakiem mimiki postaci, pomimo że akurat przypadł moment na jej wygłoszenie. Napisy leciały, a nasz nastolatek stał jak wryty w ziemię i na tym się kończyło. Pomimo wspomnianych wad jest jeszcze coś ważnego dla posiadaczy Windowsa 10 — po kilkunastu minutach rozgrywki gra potrafiła się sama z siebie wyłączyć.



Jedynym ratunkiem było odzyskanie łatki odpowiadającej za nie wysypywanie się z gry i gdyby nie owa łatka, Bully zostałby szybko usunięty z komputera.

Do walki z innymi osobami nie tylko będziemy używać pięści, bo w końcu ileż można? W grze mamy dostęp do wielu różnych, a zarazem ciekawych broni — od wspomnianych wcześniej śmierdzących bomb, z czasem odblokowywałem wiele innych środków obrony, zaczynając od wyrzutni kartofli, a kończąc na najczęściej używanej przeze mnie procy. Bronie są w pełni wymyślone i stworzone przez dzieciaki w grze. Nie znajdziemy tutaj pistoletów czy karabinów jak w serii Grand Theft Auto, ale

zostały one zastąpione między innymi petardami. Niezbędną amunicję spotkamy w naszym akademickim pokoju lub odblokowanych wcześniej kryjówkach w mieście. Ogólnie rzecz biorąc, bronie są ciekawe, a na brak amunicji nigdy nie przyszło mi narzekać.

Grafika, sterowanie postacią czy ścieżka dźwiękowa stoi na całkiem przyzwoitym poziomie. Samo sterowanie postacią jest całkiem przyjemne oraz intuicyjne. Czas nauki poruszania Hopkinsem zajął mi niewiele ponad 2-3 minuty. W dzisiejszych standardach graficznie Bully wygląda nie za dobrze i widać, że gra już od kilku ładnych lat znajduje się na rynku, ale nie uważam



tego za poważną wadę. Gra sama w sobie jest mimo wszystko ładna, ma płynne animacje, została dopracowana pod względem detali. Świat jest różnorodny, każda lokacja jest inna od pozostałych, powtarzalność jest znikoma. Bardzo spodobało mi się przemijanie dnia — tak jak to bywa w szkole na wyznaczoną godzinę mamy zajęcia, a po nich czas dla siebie. Godziny mijają, nastaje wieczór, a nasz Jimmy staje się senny. Niekiedy zdarzyło mi się nie zdążyć do łóżka, aby pójść spać i kończyć, mdlejąc na środku asfaltu... Znowu wrócę do Snipera: Ghost Warrior — tam różnorodność postaci jest bardzo, bardzo mała. Bully natomiast na komputerach osobistych debiutował dwa lata wcześniej niż Sniper, a zróżnicowanie napotykanych przechodni było kilkukrotnie większe. W zdecydowanej większości przypadków nie zdarzyło mi się napotkać na dwie takie same postacie jednocześnie, nie wliczając dzieciaków (kilka razy zdarzyło mi się trafić na dwie takie same postacie obok siebie). Wielokrotnie mogliśmy spotkać ważne lub wplatanie w fabułę postacie ze szkoły na mieście, np.

w wesołym miasteczku. Rockstar w ten sposób pokazał mi, że stworzone postacie fabularne cały czas gdzieś tam żyją i poruszają się po mieście. Do ścieżki dźwiękowej mam mieszane uczucia. Z jednej strony została świetnie dopasowana i całkiem nieźle oddaje klimat produkcji, z drugiej jednak po kilku godzinach stwierdziłem, że kolejny raz słyszę to samo. W dodatku muzyka nieraz potrafiła się przyciąć i nie nadążała za grą, a dźwięk grał z lekkim opóźnieniem.

Celowo nie zdradziłem głównego wątku fabularnego, aby zachęcić Was do przejścia gry. Mogę powiedzieć, że polega w pewnym sensie na przejęciu kontroli nad szkołą i wszelkimi grupami szkolnymi. Przechodząc do wystawienia oceny mam mieszane uczucia. Bully podobało mi się strasznie, poprzez możliwość spojrzenia na problemy szkolne i uczniowskie z drugiej strony medalu. Pomimo ciekawego wątku głównego, otwartego świata czy wielkiej swobody gra posiada kilka wad, bardzo dla mnie upierdliwych, a ja często zwracam uwagę na szczegóły, które później ciężko mi wybaczyć.

MW

OCENA:



Rok produkcji: 2008

Wydawca: Rockstar Games

Producent: Rockstar Games

Gatunek: Akcja

Platforma: PC, PS2, Wii, X360, Android



KEYSTONE KAPERS

W czasach sprzed Facebooka, Fortnite'a i Twitcha/YouTube'a, dzieci miały zwyczaj wychodzić z domu i bawić się na dworze (np. w chowanego) lub grano w „gry bez prądu” (np. kapsle). Jedną z moich ulubionych rozrywek ze znajomymi była zabawa w policjantów i złodziei — ktoś wcielał się w rolę przestępcy, a drugi próbował go złapać, kiedy się już to udało, zamieniano się rolami. Zabawa była przednia — trzeba było sporo się nabiegać, choć czas przylatujący spędzony tak szybko leciał, że nie myślało się nawet o zmęczeniu. Co, jeśli jednak pogoda nie dopisała? Z pomocą przyszło Activision i ich gra Keystone Kapers wydana w 1983 roku na konsolę Atari 2600, przeniesiona później na inne platformy.

Keystone Kapers to nic innego jak właśnie zabawa w policjantów i złodziei za pomocą konsoli lub komputera, choć można tu pokierować tylko jedną z postaci. Gracz wciela się w rolę stróża prawa — oficera Keystone'a Kelly'ego, który za zadanie ma złapać złodzieja — Harry'ego Hooligana — grasującego w trzypiętrowym centrum handlowym. Na złapanie go ma jedynie 50 sekund, jeśli nie zdąży, to traci jedno z trzech dostępnych żyć. Przy okazji musi uważać na szereg przeszkód w postaci pędzących wózków sklepowych, szaf grających czy odbijających się piłek plażowych — każdy kontakt z nimi zabiera 9 sekund cennego czasu. Wyjątek stanowią małe samoloty latające po centrum w dalszych poziomach — te od razu odbierają jedno życie. Po drodze znaleźć może jeszcze walizki i worki z pieniędzmi dodające dodatkowe punkty, a te są bardzo ważne, ponieważ każde 10 tys. punktów to dodatkowe życie.

Keystone Kapers jest prostą grą platformową, w której po prostu biegamy za złodziejem, omijamy przeszkody, zbieramy punkty... Wydawałoby się to nudne, ale gra bardzo mocno

wciąga — pomiędzy kolejnymi piętrami (oraz dachem) centrum handlowego możemy się poruszać za pomocą ruchomych schodów i wind. Te pierwsze poruszają się jedynie w górę przez co, jeśli złodziej znajdzie się na niższym niż my piętrze, to nie możemy z nich skorzystać. Winda natomiast porusza się zarówno w górę, jak i w dół, lecz dzieje się to dość powoli — wymaga to zastanowienia się, z czego i kiedy skorzystać, a że złodziej głupi też nie jest, trzeba uważać, żeby nie przeciąć mu drogi, bo ten zwyczajnie zmieni kierunek biegu. Pomocna okazuje się tu mini-mapa w dolnej części ekranu, na której widoczne są wszystkie piętra, schody, położenie gracza oraz złodzieja, a także windy.

Na pochwałę zasługuje oprawa — uruchomiona przeze mnie wersja na Atari 65XE nadal robi pozytywne wrażenie (jak na tak starą grę). Postacie są wyraźne i ładnie narysowane, tło zawiera trochę szczegółów w postaci stolików z parasolami itp., a gdzieś w oddali widoczne jest miasto. Podczas rozgrywki przygrywa także dość miła i wpadająca w ucho melodia, a dźwięki towarzyszące bieganiu czy skakaniu nie przeszkadzają.

Bardzo dobre jest także sterowanie — odchylenie joysticka w lewo i prawo to bieganie, odchylenie w górę pozwala wejść do windy, dół to kucnięcie, natomiast przycisk fire odpowiedzialny jest za skakanie. I w sumie ze wszystkich tych rzeczy trzeba korzystać — jedno przeszkody należy przeskakiwać, pod innymi kucać, a jeszcze inne da się na ominąć na oba te sposoby. Sterowanie jest wg mnie bardzo dobre i łatwo się do niego przyzwyczaić.

Każdy poziom kończy się oczywiście złapaniem złodzieja — kolejne plansze jednak nie różnią się niczym od poprzednich. Zmienia się rozmieszczenie i ilość przeszkód, pierwotne położenie windy czy prędkość wózków sklepowych i samolotów, a to powoduje oczywiście wzrost stopnia trudności i już po kilku minutach trzeba

wykonywać karkołomne akrobacje. I w sumie to wystarczy, żeby zająć się tą prostą grą dłuższy czas — choć wydaje się to nudne, to sam nie raz chcąc zagrać kilka minut, spędziłem kilka godzin, próbując dotrzeć jak najdalej i pokonując własne rekordy. Gra mimo swojej prostoty, zamiast nudzić to coraz bardziej wciąga, choć Keystone Kapers nie da się w żaden sposób ukończyć i grać da się bez końca aż do utraty wszystkich żyć.

Osobiście polecam Keystone Kapers wszystkim, którzy lubią wymagające platformówki — gra jest świetnym przykładem, na to, że nie potrzeba super nowoczesnych bajerów graficznych czy innych fajerwerków, żeby móc dobrze się bawić. Ja bawiłem się świetnie zarówno lata temu, jak i dziś. Polecam!

LUKASZ050792

Z ciekawości uruchomiłem jeszcze oryginalną wersję na Atari 2600. Okazało się, że gra odrobinę się różni — poza znacznie gorszą grafiką (brak elementów tła, mniej kolorów) zauważyć można takie szczegóły jak szybsze poruszanie się windy czy „przeskakowanie” złodzieja pomiędzy piętrami, gdy tylko znajdzie się w pomieszczeniu ze schodami. Na Atari 65XE dobiegał do końca tego pomieszczenia — tu wystarczy, że do niego wejdzie. Te kilka drobniagów sprawia, że gra się całkowicie inaczej — w całkiem innych momentach opłacalne okazuje się korzystanie z wind i schodów, a pojawianie się nagle złodzieja piętro wyżej, mimo że już ma się pewność, że się go złapie, sprawia, że przyzwyczajenia z jednej wersji nie przydają się zbyt przy drugiej. Poza tymi drobniagami jest to dokładnie ta sama gra :).



OCENA:



Rok produkcji: 1983

Wydawca: Activision

Producent: Activision

Gatunek: Platformowa

Platforma: Atari 2600, XL/XE, PC, MSX

SOLDIER OF FORTUNE

Życie najemnika nie jest łatwe. Jednego dnia przemierza tunele nowojorskiego metra, by nazajutrz wskoczyć w walonki i ruszać w pokrytą śniegiem Syberię. W międzyczasie najczęściej musi pokrzyżować plany kilku złym ludziom. Właśnie takim najemnikiem jest John Mullins, bohater Soldier of Fortune.

Soldier of Fortune miało premierę w 2000 roku. Jest to pierwszoosobowy shooter z ambitnym jak na swoje czasy podejściem do realizmu (a przynajmniej anatomii ciała wrogów :)). Jako wspomniany najemnik wykonujemy szereg misji w różnych zakątkach globu — plansze to często bazy wypełnione żołnierzami, ale także wspomniane metro albo pędzący pociąg. Większość z nich, pomimo kilku punktów w zakładce „objectives”, sprowadza się do wykoszenia wszystkich przeciwników lub dojścia do końca etapu. Swego czasu gra była bardzo popularna, a jej znakiem rozpoznawczym była brutalność. W grze możemy przeciwnikom zrobić krzywdę na wiele sposobów, a pozbawianie wrogów kończyn jest tu na porządku dziennym. Jednakże to, co kiedyś szokowało, dzisiaj z powodu postarzenia się grafiki nie robi już takiego wrażenia.

Tak jak wiele strzelanek z przetomu wieku Soldier of Fortune jest grą bardzo liniową. Poza wyborem broni, którą siejemy spustoszenie, nie mamy szczególnego pola manewru. Trzeba jednak przyznać, że arsenał jest całkiem fajny —

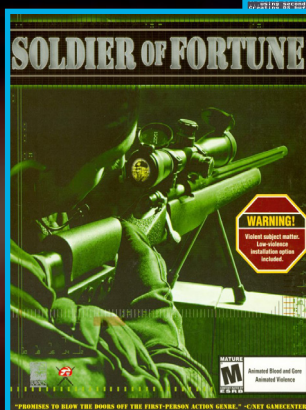
znajdziemy zarówno pistolety, shotguna, wytłumioną snajperkę, jak i cięższe zabawki. Każdy powinien znaleźć coś dla siebie. Ja najczęściej korzystałem ze snajperki oraz krótkiego SMG, co pozwalało na walkę w każdym dystansie. Niestety wyszedł tutaj niedopracowany aspekt gry, którego nie da się zwalić na jej podeszły wiek — gra zapamiętuje, ile razy nacisnąłeś guzik „zmień na następną broń” kolejując zmiany. Każda zmiana musi być przeprowadzona od początku do końca, nie da się przerwać animacji ani kolejki. Skutkuje to tym, że w ferworze walki wystarczy pomylić kolejność broni, aby z morderczego najemnika stać się dla przeciwników tarczą do strzelania. Nietadnie panowie programiści!

A gdy już przy wrogach jesteśmy, należy wspomnieć o mechanizmie ich generowania. U dołu ekranu mamy cały czas widoczny pasek zaalarmowania przeciwnika — jeżeli strzelamy bez zastanowienia na lewo i prawo to pasek szybko się napętnia i w pobliżu generuje się coraz więcej wrogów (szczególnie na wysokich poziomach trudności). Gdy przeciwników jest więcej, poziom zaalarmo-

wania jeszcze szybciej rośnie i jeżeli szybko się gdzieś nie schowamy, to przeciwnicy zaleją nas ze wszystkich stron. Ten system pomimo oficjalnego braku wymogu pozostania w ukryciu wymusza ostrożne poruszanie się oraz precyzyjne strzelanie. Bardzo przypadł mi do gustu, aż szkoda, że w dzisiejszych strzelankach ze świecą czegoś takiego szukać. Na plus trzeba zaliczyć dbałość o szczegóły.

Gdy wychylamy się zza osłony, mając ją po prawej stronie, nasz żołnierz przerzuca broń do lewej ręki. Małe a cieszy. Niestety wrogowie nie grzeszą inteligencją i na niższych poziomach trudności nie stanowią specjalnego zagrożenia. Z tego też powodu grałem na najwyższym i moim zdaniem najbardziej emocjonującym. Na każdym poziomie trudności masz określoną ilość zapisów gry do wykorzystania, natomiast na najniższym mamy nieograniczoną ilość zapisów, a na najwyższym Unfair jeden automatyczny zapis na początku poziomu. Wydaje się to dużym

ograniczeniem, jednakże ryzyko powtarzania kilkunastu minut gry znacząco podbija adrenalinę. Z drugiej strony, ten system potrafi być także niesamowicie frustrujący. Nieoczekiwanie trudnym przeciwnikiem okazały się... drzwi. Jeżeli stoimy przy drzwiach i w tym momencie ktoś z drugiej strony je otworzy, istnieje ogromne prawdopodobieństwo na to, że utknijemy w drzwiach. Na stałe. Trzeba odczytać lub zacząć poziom od zera. Jednakże tym, co mnie naprawdę dobiło była obsługa jedyne go trzymanego przez grę autosave'a na poziomie trudności Unfair. Po wykonanej misji trafiamy do „bazy”, gdzie wybieramy sprzęt do kolejnej operacji. Przekonany, że gra stworzyła już autosave wyszedłem z gry, aby sprawdzić w internecie, jakie pukawki się przydadzą. Po powrocie do gry przeżyłem spore rozczarowanie — gdy poprzednio przeszedłem poziom i wszedłem do bazy gra usunęła mój autosave (zamiast nadpisać, co wydawałoby się logiczniejsze). Następny autosave miał się pojawić dopiero na początku kolejnego poziomu. Oznaczało to tyle, że wychodząc z gry, będąc w bazie, utraciłem CAŁY dotychczasowy postęp w grze. Po prostu ręce opadają.



Z recenzenckiego obowiązku należy również wspomnieć o trybie multiplayer. Grałem w wersję Platinum Edition, z płyty z zainstalowanym nieoficjalnym patchem, którego jednym z celów było umożliwienie gry w multiplayerze (nawiasem mówiąc bez owego patcha na moim sprzęcie nie dało się grać również w singla). Tryb wieloosobowy wydaje się działać, jednak serwery są zupełnie puste, więc nie mogę napisać, jak produkcja na tym polu się sprawdza.

Momentami Soldier of Fortune jest produkcją

naprawdę przyjemną. Nieśtety bugi, które każą powtarzać poziom (lub grę...) od nowa, skutecznie tę przyjemność obniżają. Lubię gry wymagające, jednak jeżeli karze się gracza bez powodu, to nie da się tego usprawiedliwić. Szczególnie gdy ilość zapisów jest ograniczona, twórcy powinni dołożyć wszelkich starań, aby takie sytuacje nie miały miejsca. Szkoda, że ktoś przed wydaniem gry jej porządnie nie przetestował. Biorąc to wszystko pod uwagę, mogę grze wystawić najwyżej 6/10.

TOMASZ W.



RAVEN
SOFTWARE

OCENA:



Rok produkcji: 2000

Wydawca: Activision

Producent: Raven Software

Gatunek: FPS

Platforma: PC, DC



COLOBOT

Colobot jest dość wyjątkową grą. Dlaczego tak twierdzę? Bo jest to, poza (nie)zwykłą rozrywką na wzór uproszczonego RTS-a, wstęp do nauki programowania wciśnięty w historię o kosmonaucie zwiedzającym różne planety, który musi walczyć z zamieszkującymi je robakami. Niezaprzeczalnie jest czymś wyjątkowym, ale czy jest również grywalne?

Na początek fabuła, bo twórcy chcieli dorzucić pewne „przestanie”: Ziemia została skrajnie zanieczyszczona i w obawie przed bliską zagładą gracz zostaje wysłany, aby sprawdzić planety nadające się do kolonizacji. Na odległych planetach zaś spotyka obce formy życia przypominające swojskie mrówki, pająki czy osy tyle, że mające dwa metry długości, plujące kwasem i będące śmiertelnie niebezpieczne.

Zanim do tego dojdzie, należy przejść przez

samouczek stanowiący misję w bazie na Ziemi w Houston oraz na Księżycu. Dość łatwo tam uczymy się wszelkich podstaw sterowania i użycia programów. Cały ten samouczek jest dobrze wykonany, ale nie można go pominąć, co nieco zniechęca do ponownego grania, np. po reinstalacji całego systemu.

Pomijając kilka misji, przeciwko kosmicznym owadom możemy wytoczyć środki „zaradcze”. Tutaj pojawiają się elementy typowej strategii — buduje się bazę



składającą się z kilkunastu typów budynków oraz robotów. Sam astronauta, alter ego gracza, jest całkowicie bezbronny i musi polegać na robotach bojowych wyposażonych w działa. Poza nimi istnieją też inne typy robotów, używane w celach „roboczych” — wydobywanie metalu, przenoszenie surowców itp. RTS-a w Colobocie jest sporo i został całkiem dobrze wykonany. Rozbudowa bazy i walka z robakami potrafią wciągnąć, przy czym...

I tu wchodzi coś, co najbardziej odróżnia Colobota od innych gier strategicznych. Nie możemy kierować więcej niż jedną jednostką naraz, przez co obsługa bazy i walka byłoby bardzo nużące, za to wszystkie roboty można programować, tak aby wykonywały automatycznie pewne czynności. Mamy tu pewne ułatwienie i możemy oprzeć się na programach dostarczonych z bazy albo pisać własne. Używana jest tu specjalnie uproszczona wersja C++. Muszę przyznać,



że akurat taka struktura gry wciąga — z przyjemnością przechodziłem kolejne misje, by walczyć z wrogami. W dodatku co jakiś czas gra rzuca nowy element — czy to nowy budynek, robot-nurek czy przeciwnik.

Z wielu misjach, które są podstawą kampanii, nie spodobała mi się tylko jedna, czyli „utrata pamięci”, w której plecak odrzutowy służący do latania, ma znacznie zmniejszoną moc, przeciwko graczowi rzucono sporo wrogich mrówek, a w dodatku mapa nie jest dostępna. W sumie nie wiem, po co w ogóle twórcy tę misję wprowadzili. Poza zadaniami w kampanii dostępne są: trening i wyzwania. W obu tych trybach główną rolę gra programowanie — po prostu musimy napisać program

pozwalający osiągnąć zadanie. Jest to dość skomplikowane, ale i intrygujące, w dodatku można się czegoś nauczyć.

Grafika w Colobocie nigdy nie była szczególnie ładna — niby w 3D, ale to nie było nic nadzwyczajnego. Ot, proste modele obiektów, nie najwyższej jakości tekstury... Da się to wszystko znieść, nic więcej. No, może niektóre lokacje mi się podobały. Grafika przynajmniej nie przeszkadza w samej grze, w swoim czasie miała dość niskie wymagania sprzętowe i mogła być łatwo skalowana dzięki dużej ilości trybów pracy. Funkcjonalna — to chyba najlepsze jej określenie. Do tego wygląd obcych planet jest również niezły, tak samo, jak modele wrogich robali. Dźwięk także

tej kategorii — w samej grze nie wadzi, miejscami jest nawet dobry, za to w menu cały czas coś popiskuje, co mogłoby doprowadzić do szaleństwa.

Mimo to gra się całkiem przyjemnie. Sporo ciekawych misji, dość łatwe sterowanie, aspekt edukacyjny — to wszystko plusy Colobota. Sam spędziłem przy nim wiele godzin tych parę ładnych lat temu. Przed napisaniem recenzji również pograłem trochę czasu i mogę stwierdzić, że tytuł się nie zestarzał.

Ludzie leniwi mają też ułatwienie w postaci solucji, dostępnej w niektórych liniowych misjach. Jest w niej opisane praktycznie krok po kroku,

co należy zrobić. Dla nieco bardziej ambitnych — nie musicie jej włączać w menu.

Colobot lata temu był produkcją płatną, ale obecnie tytuł ten stał się open-source, czyli da się ściągnąć całkowicie legalnie za darmo. Wspomnę też o małym, ambitnym projekcie Colobot Gold — grupka fanów od kilku lat pracuje nad poprawieniem działania Colobota na nowszym sprzęcie i nowych systemach.

Werdykt? Colobot jest zarówno wyjątkową, jak i grywalną grą, w której można się czegoś nauczyć. Nie ma ładnej grafiki czy szybkiej akcji, za to bardzo wciąga i nieco edukuje.

666GONZO666



OCENA:

 Rok produkcji: 2001
 Wydawca: Alsyd Multimédia
 Producent: Epsitec
 Gatunek: Strategiczna/Logiczna
 Platforma: PC



SIERRA SOCCER

Eliminacje do Euro 2020 trwają w najlepsze. Reprezentacja Polski zaczęła w pięknym stylu i wygrała już w pierwszym meczu, co każdego kibica mocno ucieszyło. Emocji nie brakowało i wynik przez długi czas pozostawał otwarty, ale w końcu udało się zdobyć bramkę (BRAWO PIĄTEKI!). A kilka dni później kolejna wygrana i Polska przesunęła się na pierwsze miejsce w grupie.

Zawsze w takich momentach nabieram ochoty na uruchomienie kolejnej takiej samej FIFY z numerkiem wyżej (i mimo braku różnic zawsze jestem zadowolony z nowej odsłony), żeby samemu rozegrać kilka meczyków. Tym razem jednak nabrałem ochotę nie na FIFĘ, a na powrót do jednej ze starych gier piłkarskich, w które zagrywałem się gówniakiem będąc. Wybór padł na amigowy Sierra Soccer.

Sierra Soccer (a właściwie Sierra Soccer: World Challenge Edition, bo tak brzmi pełny tytuł) to kopanina w iście zręcznościowym stylu, gdzie nie ma mowy o żadnym realizmie. Szczerze mówiąc, inaczej zapamiętałem ów tytuł i po uruchomieniu jej po latach dosyć mocno się rozczarowałem, ale po kolei...

Gra miała przedstawiać wydarzenia z Mistrzostw Świata 1994, które odbyły się w USA, ale brak licencji sprawił, że nie mamy tu ani prawdziwych składów, ani nawet odpowiednich reprezentacji — dostępna jest choćby Anglia, która nie przeszła wtedy przez eliminacje. Na szczęście twórcy po rozpoczęciu samych zawodów nie poszli na łatwiznę, wrzucając wszystkie drużyny losowo, a umieścili je w grupach zgodnie z rzeczywistością. Można także stworzyć swój własny team.

Produkcja ta wyróżnia się od innych gier piłkarskich dostępnych na Amidze tym, że autorzy wprowadzili grafikę pseudo-3D. Do tej pory wszystkie kopaniny były dwuwymiarowe, zazwyczaj z kamerą umieszczoną bezpośrednio „z góry”, tu natomiast ma-



my grafikę dwuwymiarową, która udaje trzeci wymiar. Jak to wygląda w praktyce? Pierwsze wrażenie to „WOW! Nieźle”. Szybko jednak dostrzega się, że to pierwsze wrażenie jest mocno mylące i grafika prezentuje się co najwyżej średnio. Mimo wszystko Sierra Soccer bez wątplenia pod względem oprawy wyróżnia się na tle innych gier.

Niestety wyróżnia się też wieloma innymi, bardzo irytującymi rzeczami. Pierwsze co rzuca się w oczy to wślizgi — piłkarze potrafią przejechać na wślizgu kilka metrów i dodatkowo w tym czasie skręcać, co wygląda komicznie, ale jednocześnie jebitnie irytuje... Po drugie — brak doliczonego czasu. Wiele gier piłkarskich w tamtych czasach nie posiadało tego elementu, ale chyba w żadnej aż tak mnie to nie wkurzało. Nie zliczę ile razy miały sytuację, że piłka już zmierzała idealnie w okienko, gdy nagle zabrzmiał gwizdek i ch* j bąbki strzelił... Po trzecie — sędzia-przewodnik... Gracz dostaje czerwoną kartkę i wiecie, co się wtedy dzieje? Nie? Otóż sędzia prowadzi go jak więźnia przez całe boisko, zaprowadza do szatni, później wraca na miejsce faulu i dopiero wznawia mecz! Ja pier... To wygląda tak idiotycznie i tak mocno

irytuje, że za każdym razem chciałem włosy z tła wyrwać!

No dobra, narzekam, narzekam i mógłbym jeszcze długo, ale Sierra Soccer mimo wszystko nie jest złą grą. Mecze są dynamiczne, szybkie i bardzo przyjemnie kopie się futbolówkę, do tego rzuty wolne i różne, które dają sporą satysfakcję — mamy tu dużą dowolność w kierowaniu piłką. Można także zdefiniować kilka opcji rozgrywek, np. oddanie komputerowi sterowania bramkarzami czy ustalenie długości meczu. Całkiem nieźle wypada również warstwa audio — okrzyki z trybun (jęki zawodników lub zachwyty) brzmią bardzo dobrze. I teraz największa zaleta Sierra Soccer — multiplayer pozwalający na granie nawet ośmiu graczom przy jednym komputerze! Zabawa ze znajomymi daje wielokrotnie więcej funu.

Sierra Soccer nie jest grą idealną, zawiera całe mnóstwo wad i niedociągnięć, wiele można było tu wykonać lepiej. Jest mimo wszystko bardzo grywalna. Na boisku dzieje się bardzo dużo, a tempo jest szybkie. Warto przymknąć oko na brak realizmu, brak licencji i na pewne irytujące drobiazgi, bo można naprawdę dobrze się bawić.

CZYŻYK

OCENA:



Rok produkcji: 1994
Wydawca: Sierra On-Line
Producent: Dynamix
Gatunek: Sportowa
Platforma: Amiga

Group Positions

GROUP A

	P	W	D	L	GF	GA	Pts
1 U.S.A.	0	0	0	0	0	0	0
2 Switzerland	0	0	0	0	0	0	0
3 Colombia	0	0	0	0	0	0	0
4 Romania	0	0	0	0	0	0	0

GROUP B

	P	W	D	L	GF	GA	Pts
1 Brazil	0	0	0	0	0	0	0
2 Russia	0	0	0	0	0	0	0
3 Cameroon	0	0	0	0	0	0	0
4 Sweden	0	0	0	0	0	0	0

GROUP C

	P	W	D	L	GF	GA	Pts
1 Germany	0	0	0	0	0	0	0
2 Bolivia	0	0	0	0	0	0	0
3 Spain	0	0	0	0	0	0	0
4 South Korea	0	0	0	0	0	0	0

GROUP D

	P	W	D	L	GF	GA	Pts
1 Argentina	0	0	0	0	0	0	0
2 Greece	0	0	0	0	0	0	0
3 Nigeria	0	0	0	0	0	0	0
4 Bulgaria	0	0	0	0	0	0	0

GROUP E

	P	W	D	L	GF	GA	Pts
1 Italy	0	0	0	0	0	0	0
2 Rep. Ireland	0	0	0	0	0	0	0
3 Norway	0	0	0	0	0	0	0
4 Mexico	0	0	0	0	0	0	0

GROUP F

	P	W	D	L	GF	GA	Pts
1 Belgium	0	0	0	0	0	0	0
2 Morocco	0	0	0	0	0	0	0
3 Holland	0	0	0	0	0	0	0
4 Saudi Arabia	0	0	0	0	0	0	0



SONIC THE HEDGEHOG 2

Na sam początek, aby nie było wątpliwości — Sonic the Hedgehog 2 to naprawdę ponadczasowy tytuł. Niby nie niezwykłego — przecież to tylko prosta platformówka, w której cały czas biegnie się w prawo. Takich gier w pierwszej połowie lat 90' mieliśmy przecież na pęczki. No cóż, o tym, że Sonic jest tak fajny, decyduje jedna mała sprawa — mianowicie ta seria wciąga!

Wprowadzono tu nieco nowości — dodano (w końcu!) charakterystyczny „spin dash” (od pojawienia się tutaj, to jedna z charakterystycznych cech Sonica, której w jedyne mi nieco brakowało), dzięki któremu Sonic rozpędza się w miejscu, aby zyskać szybkość, a także służy jako dodatkowy atak. Sonicowi cały czas może towarzyszyć też jego przyjaciel, Miles „Tails” Prower. Co ważne dzięki Tailsowi Sega wprowadziła największą nowość tej części — multiplayer oparty o rywalizację, w formie split-screenu, w którym Tails ściga się z Sonicem — co jest oczywistym plusem.

To tyle z różnic widocznych na pierwszy rzut oka :). Reszta jest bardzo podobna do jedynki, w końcu sama podstawa gameplayu się nie zmieniła — tutaj niebieski jeźdźca Sonic dalej walczy z doktorem Eggmanem i jego robotami, przemierzając stosunkowo rozległe poziomy i zbierając pierścienie. Wciąż główną i definiującą cechą jest bardzo dobrze wykonane „poczucie pędu” głównego bohatera. Dalej poziomy nie raz i nie dwa zachęcają do jak najszybszego biegu. Dalej... Wymieniać kolejne podobieństwa?

Poziomy w Sonic the Hedgehog 2 są bardzo rozbudowane, wydają się nieco

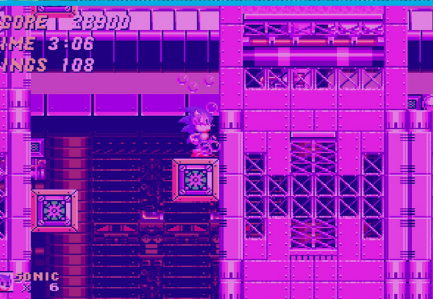
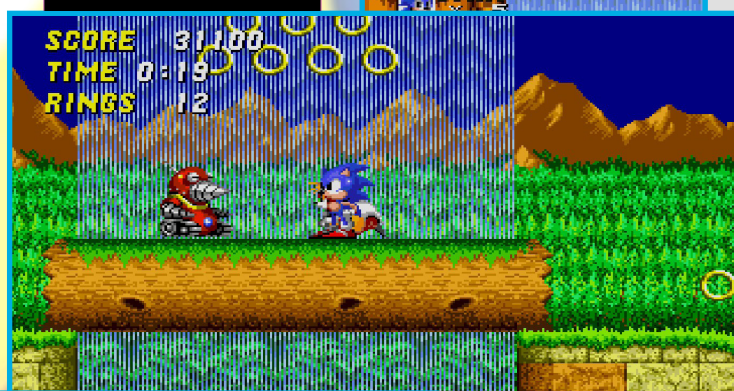
„szybsze” niż w jedyne, do mety da się dojść na wiele sposobów, a na każdym odcinku tras można znaleźć bonusy i przeciwników. Struktura poziomów miejscami przypomina labirynt, niektóre z nich są świetne, inne niekoniecznie, ale patrząc na całość, mamy spore urozmaicenie i dopracowanie mapek. Mankamentem jest za to zbyt duże natężenie miejsc, w których można się natychmiast utopić, tracąc życie. Takie rozwiązania niemiłosiernie denerwują. Sprawia to, że jedna mapka potrafi być niezwykle fascynująca, aby po kilkunastu sekundach rzucić graczowi fragment, który

jest tak irytujący, że ma się ochotę wyrwać włosy z głowy.

Dalej podoba mi się oprawa. Co prawda nie zmieniła się zbyt mocno względem pierwszej części, ale w końcu Sonic to jedna z najładniejszych i najbardziej dopracowanych serii 16-bitowych, a lekko kreskówkowy design z bardzo różnicowanymi środowiskami sprawia, że mimo wielu lat od premiery da się patrzeć na grę ze sporą przyjemnością. Sukces! Również wygląd plansz może się podobać.

Ogólnie Sonic 2 poprawił kilka drobnych rzeczy, dalej będąc po prostu bardzo dobrą grą. Poprawiono kilka drobiazków, dodano nieco nowych problemów... i mimo tego, że dalej z jakiegoś powodu wolę jedynkę, również i teraz spędziłem z Sonicem sporo czasu. Wam również to polecam, tym bardziej że w dystrybucji cyfrowej bywa śmiesznie tani.

666GONZO666



OCENA:



Rok produkcji: 1992

Wydawca: SEGA

Producent: Sonic Team

Gatunek: Platformowa

Platforma: Genesis, PC, 3DS, Wii, PS3

SONIC THE HEDGEHOG 4: EPISODE I

Główna maskotka Segi, niebieski jeź Sonic, w swojej prawie już 30-letniej historii, na którą składa się kilkadziesiąt gier, miał wzloty i upadki. Po niesamowitych grach 2D na Genesis i ledwo zaznaczonej obecności na Saturnie, przeszedł w 3D w epoce Dreamcasta. Następnie doczekał się kilku różnej jakości trójwymiarowych części i trwało to do epickiej tragedii Sonic The Hedgehog z 2006 roku, przy której było widać jakna dłoni, czemu Sega powinna przemyśleć co z nim dalej zrobić. Sporo kombinowali, np. łącząc etapy 2D i 3D w Sonic Generations, próbując wykorzystać kontrolery ruchowe w nietypowym Sonic Free Riders... Jednym z takich eksperymentów był też Sonic the Hedgehog 4: Episode I, gdzie próbowano wskrzesić dawną magię niebieskiego jeża wraz z jego klasycznym gameplayem.

Czy Sega umiejętnie wskrzesiła dawną magię Sonica? I tak, i nie. Z jednej strony to solidny i grywalny kawałek kodu i byłem w sumie zadowolony, grając w ten tytuł. Z drugiej... mam trochę zastrzeżeń. Zresztą, mimo że tutaj zawarto sporo dobrych rzeczy, a także wydano ten tytuł w czasie, kiedy gry epizodyczne były na topie, podseria doczekała się tylko jednego epizodu więcej.

Z czym mamy tutaj do czynienia? Postawiono tutaj ponownie na gameplay rodem z trzech pierwszych części Sonica, rezygnując całkowicie z trójwymiarowych etapów. Podstawowa sprawa — w Sonicu bardzo ważne zawsze było wrażenie szybkości, które tutaj zrealizowane jest całkiem dobrze. Z kilkoma wyjątkami, nie ma czasu na przestoję, a niejednokrotnie czas

przejścia poziomu schodzi do około minuty. Poza ciągłym biegiem występują też całkiem przyjemne urozniczenia jak wystrzeliwanie Sonica z armatek niczym w Donkey Kong Country. Jednocześnie w dużej mierze jest to Sonic, jakiego znaliśmy i kochaliśmy — Sega ładnie zagrała na nostalgii.

Sam design poziomów jest zwykle bardzo fajnie rozbudowany, chociaż zdarzają się rzeczy, które można było poprawić. Również sekwencje walki z Eggmanem zostały dobrze wykonane. Jednak... są miejsca, których przechodzenie mnie bardzo irytowało, jak bieg na kamiennych kulach nad przepaścią, gdzie drobny błąd równał się utracie życia. We wcześniejszych częściach miejsca ze złośliwym instant death też występowały, też wywoływały moją

niechęć, ale tutaj często były postawione bardziej złośliwie względem checkpointów, przez co jakoś mocniej mnie irytowały, do tego te sekwencje bywały zbytnio wydłużone. Na szczęście ułatwione jest tutaj zdobywanie żyć — a posiadanie ich dużej ilości tagodzi frustrację powiązaną z ich utratą :). Podstawowy design gry jest zbliżony do tego, który był obecny w 16-bitowych częściach — trzy poziomy w jednym świecie, a po nich jest walka z bossem, przy czym teraz możemy dowolnie wybierać świat, w którym gramy.

Grafika jest troszkę... dziwna. Nie jest to stare 2D znane w Genesis, nie jest to pełne 3D — wygląda raczej jak miszmasz obu, gdzie trójwymiarowe obiekty „wepchnięto” w świat 2D. Nie mam nic przeciwko takiemu rozwiązaniu, ale tutaj coś nie do końca mi pasuje, wizualnie to dziwnie „zgrzyta”. W Sonic Generations w etapach dwuwymiarowym mi to nie przeszkadzało, tutaj natomiast gryzie w oczy. Za to plansze

są ładnie narysowane.

Kolejnym problemem tej części Sonica jest wspomniany na początku fakt, że gra została wydana w czasie, kiedy panowała moda na produkty epizodyczne — produkcje były dzielone na krótkie części, z myślą o stosunkowo szybkim wydaniu kolejnego epizodu, a w efekcie nie otrzymujemy tyle treści, ile powinniśmy (patrzy wymownie na Sonic the Hedgehog 4: EP 2>).

Gra jest ok i niestety tylko ok. Nieźle odwzorowuje to, co było świetne w pierwszych częściach Sonica. Jeśli ktoś je lubił, to zasadniczo polubi pierwszy epizod czwartej części. Problem w tym, że pomimo iż gra jest dobra — nie jest wystarczająco udana jak oryginał, a do tego wygląda tak, jakby Sega niepotrzebnie ją skróciła, żeby wskoczyć na modę tworzenia gier epizodycznych. Jeśli chodzi o bardziej współczesne części serii — dużo bardziej podobało mi się Sonic Generations — ale i w 4EP1 można pograć.

666GONZ0666

OCENA:



Rok produkcji: 2010

Wydawca: SEGA

Producent: Dimps Corp./Sonic Team

Gatunek: Platformowa

Platformy: PC, PS3, X360, Wii, Android



EUROPA UNIVERSALIS

Europa Universalis data Paradox Interactive nie-zwykłą sympatię u hardcore'owych strategów. I nie dziwnego — na swój sposób gra jest wspaniała...

To bardzo rozbudowany, totalny RTS, w którym kierujemy rozwojem państwa do szczytu potęgi lub upadku. Mamy na to kilkadziesiąt lat — od wczesnego renesansu do końca XVIII wieku, a do wyboru mamy kilka historycznych scenariuszy, opartych na dziejach Europy. Dodatkowo możemy wybrać też jako opcję niehistoryczną Fantazję, gdzie każde państwo ma tylko jedną prowincję, a staramy się je jak najlepiej rozwinąć.

Strategia będąc wniebowzięci — pierwsza Europa Universalis, mimo że ukazała się 18 lat temu, nie zestarzała się jakoś szczególnie. Z jednej strony wysoka kompleksowość gry wymaga dużego wkładu uwagi i czasu, a z drugiej strony daje niezwykle poczucie satysfakcji, kiedy kierowane przez nas państwo staje się dominujące w regionie. Ilość rzeczy do kontrolowania jest ogromna — i to jest fajne, zwłaszcza że zostało sensownie zrealizowane. Mapa świata podzielona jest na małe kawałki, czyli prowincje odwzorowujące ówczesnie znany świat. Pół do działania w grze jest dużo,

ale ogólnie zajmujemy się kwestiami rozwoju państwa, wojska, dyplomacji i kupiectwa. Przede wszystkim budżet państwa jest bardzo trudno zbalansować, a każda akcja, którą wykonujemy, swoje kosztuje. Pieniądze na działanie zyskujemy z prowincji. Im prowincja większa i bardziej bogata, tym więcej płaci. Poza tym zbudowanie poborcy podatkowego oraz gubernatora znacząco ten współczynnik zwiększa. Dodatkowo można w prowincjach budować manufaktury. Prowadzenie wojny również ma swoją cenę. Przede wszystkim nie można jej wypowiedzieć, ot tak sobie, ponieważ prowadzi to do niestabilności w państwie — więc niezbędny jest Casus belli, pozwalający to ominąć. Powodem do wojny może być na przykład atak na twojego sojusznika albo stałe zadawnione spory terytorialne. Sojusze to osobna sprawa — często jeden drobny atak może zepsuć ich całą misterną sieć. Przeciwnik nie jest głupi i wie, kiedy wojna jest przegrana. Dlatego może nam zaproponować łagielnie pokój, na przykład w zamian za spore pieniądze,



a w przypadku, kiedy uda mu się zyskać przewagę — za pokój zażądać haracz. My możemy robić dokładnie to samo. Kupiectwo w grze to przede wszystkim wielkie regionalne centra handlowe, w których staramy się mieć jak największy udział, a także faktorie handlowe do targów z tubylcami. Z tego wszystkiego można mieć całkiem poważny procent zysków. Religie działają w dość ciekawy sposób — przykładowo atakowanie państwa, które wyznają tę samą religię co nasze, prowadzi do zaburzenia stabilizacji. Na tereny z inną religią możemy wysłać naszych misjonarzy, którzy przekonują miejscowych do zmiany wyznania.

Tak naprawdę jedynym problemem Europy Universalis jest zbytnia umowność bitew — dość bolesny problem większości gier Paradoxu — sprowadzona do małej animacji na bocznym pasku interfejsu i dostania automatycznego wyniku. Wybitnie... anty klimatyczne. Nawet bez

dodania czegokolwiek do gameplayu, przynajmniej sama animacja mogłaby być lepsza, uzależniona od wielkości armii? Ogólnie prezentacja Europy Universalis leży, co odepchnie dużą część graczy. O ile muzyka jest niezła i świetnie wprowadza w klimat, to problemem jest grafika będąca efektem megalomani gry planszowej z arkuszem w Excelu. Po pewnym czasie zaczynamy łapać, jak catość jest zgrabnie podana i widzimy, że rozwiązania interfejsu są ok, a uproszczona grafika w gruncie rzeczy nieźle się sprawdza, na samym początku jest to jednak odpowiednikiem uderzenia pięścią w twarz.

Nie zmienia to faktu, że to dobra gra i przyzwoity początek serii. Do tego bywa dostępna za naprawdę śmieszne pieniądze na GOG (z 4 złote, nic tylko brać). No, chyba że sięgnie się od razu po następną część, która była głównie udoskonaleniem mechanizmów jednki. 666GONZO666



OCENA:



Rok produkcji: 2000

Wydawca: Strategy First

Producent: Paradox Entertainment

Gatunek: Strategiczna

Platforma: PC

EUROPA UNIVERSALIS II

Europa Universalis, Crusader Kings, Hearts of Iron... Serie te rozwijane przez Paradox, skierowane są do dość wąskiej grupy graczy. Jednych odrzuca zbyt skomplikowane praktycznie każdej produkcji, na tyle, że bez spędzenia kilku godzin na studiowaniu samych zasad, granie przypomina chodzenie we mgle, ale innych przyciąga niesamowita głębia ich pozycji. Europa Universalis II jest tego świetnym przykładem — świetna niszowa strategia... tyle że jest to bardziej Europa Universalis 1.5 Deluxe...

Europa Universalis II nie zaskakuje zbyt wielkimi zmianami w mechanikach odziedziczonych po pierwszej części. Z jednej strony to dobrze — pierwsza Europa jest dobrze zrealizowaną grą, ale z drugiej strony zmian jest naprawdę niedużo i dotyczą głównie szczegółowych rozwiązań w mechanice. Ba, do obu części wróciłem w tym samym czasie, by napisać recenzje i szczerze, zaczęły mi się mieszać, bo miejscami są wprost identyczne. Zmienił takie rzeczy jak podział mapy czy zwiększono przedział czasowy dla scenariuszy. W drugiej części dalej kierujemy państwem na drodze ku potęgze przez kilkaset lat, urozmaicanych wydarzeniami historycznymi. Mimo nazwy sugerującej dość ograniczony wycinek świata, ponownie obecne są tutaj kraje pozaeuropejskie, na przykład Chiny. Dano nam do dyspozycji więc więcej państw niż w jedynce, większość zmian jest raczej niewielka.

Co do gameplayu to dostaliśmy strategię „totalną” — jako głowa państwa zajmujemy się jego wszystkimi aspektami. Rozwijamy państwo, składające się z prowincji i dbamy o jego rozwój terytorialny kosztem sąsiadów lub bezbronnych tubylców — tyle że do tego potrzebujemy wojska, które najpierw trzeba rekrutować... Nie jesteśmy jednak skazani na wojaczkę. Mając bardzo dobre kontakty z innym państwem, możemy je naprzód zwasalizować, a później anektować. Dyplomacja to praktycznie osobny moduł gry, w którym mamy wiele opcji, w tym wysyłanie prezentów i pochwał, ale również ostrzeżeń. Możemy zawrzeć mariaż z którymś z państw, wejść z nim w sojusz wojskowy, a także wymienić myśl techniczną. W grze oczywiście zawarto sporo wydarzeń historycznych, jednak od gracza zależy, jak do nich się ustosunkowuje, w zależności od określonego zachowania

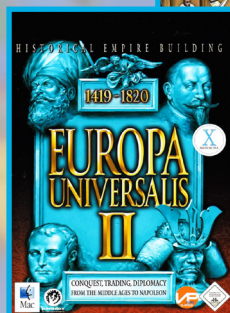
mamy określone problemy lub profity. Poza tym takie „drobiazgi”, jak gospodarka, handel czy religia w państwie również zaprzątają naszą głowę.

A jak Europa Universalis II wypada technicznie? Przede wszystkim wizualnie jest bardzo zbliżona do jedynki — przy obecnych ulepszeniach, jak zmiana rozdzielczości — konia z rzędem temu, kto potrafiłby odróżnić na pierwszy rzut oka screeny z obu gier — mi się to udaje głównie dlatego, że Europę Universalis II mam w polskiej wersji językowej. Stosunkowo ascetyczna i miejscami wprost zalewająca informacjami, mimo natłoku informacji wszystko pozostaje czytelna. Oczy-

wiście, pod warunkiem, że pamięta się, co która ikonka znaczyła... A z drugiej strony mamy wspaniałą ścieżkę dźwiękową znakomicie tworzącą klimat i bijącą na głowę „jedynekę” i dziesiątki innych gier.

Ocenić Europę Universalis II jest trudno. Z jednej strony bardzo ją lubię, ale wiem, że część graczy odrzuci zbyt wysoki poziom skomplikowania — sam w końcu zrobiłem to kilkanaście lat temu — inni ją odrzucają, bo jest zbyt zbliżona do jedynki i nie wnosi zbyt wiele nowego, a dla jeszcze innych będzie stanowić wspaniałe wyzwanie. Jeśli lubicie pierwszą część — polubisz i drugą.

666GONZO666



OCENA:



Rok produkcji: 2001

Wydawca: Strategy First

Producent: Paradox Entertainment

Gatunek: Strategiczna

Platforma: PC



GALACTIC CIVILIZATIONS

Graliście kiedykolwiek w serię Master of Orion? Jeśli tak i wam się spodobała, to Galactic Civilizations, należący do gatunku 4X (Explore, Expand, Exploit and Exterminate), też powinien przypaść wam do gustu. W GalCiv kierujemy ludzką rasą, rozszerzając jej ekonomię, kolonizując kolejne planety oraz rozwiązujemy ewentualne spory za pomocą dyplomacji — możliwe jest ukończenie gry w całkowicie pokojowy sposób, a jedną z możliwości wygrania jest opanowanie ostatecznej wiedzy, dzięki której zyskuje się władzę nad galaktyką — floty i ataków planetarnych.

Gra jest rozbudowana i skomplikowana, zawiera wiele płaszczyzn, które musi kontrolować gracz i co najważniejsze działa to znakomicie! Trzeba kontrolować mnóstwo rzeczy — od poziomu podatków i celów, na które idą, rozbudowywanie planet i baz kosmicznych... Gra jest bardzo rozbudowana, a do tego wydaje się mieć nieco niższy próg wejścia niż np. Master of Orion 3. Ilość informacji potrafi i tak nieco przytłoczyć, zwłaszcza jeśli ktoś nie jest obeznany z gatunkiem. To jednak cecha większości kosmicznych 4X.

Przed samą rozgrywką możemy ustalić kilka rzeczy — wielkość galaktyki, ilość konkurujących z nami ras czy ich inteligencję i nastawienie „etyczne” (złe, neutralne lub dobre). Czasem w różnych sytuacjach „losowych” gracz podejmuje decyzję, dającą zwrot ku danej etyce. Jak? Przykładowo przy kolonizacji planety okazuje się, że jest zamieszkała przez małą cywilizację obcych stojącą na niskim poziomie rozwoju — można zostawić ich całkiem w spokoju, wymusić przemieszczenie się z terenów, które zostaną zamieszkałe przez naszych ludzi albo eksterminować.



Nawiązać kontakt z piratami kosmicznymi? Zezwolić na poświęcanie życia ludzi dla korzyści „rozwojowych”?

Ogromna liczba różnych mechanizmów, statystyk, opcji może lekko przerażać na początku, ale wraz z upływem czasu sprawia, że gra coraz bardziej wciąga. Weźmy nawet prosty mechanizm zasiedlania planet. Mają określony poziom „przyjazności do życia”, co wpływa na możliwości ich rozwoju. Czasem w danym układzie jest więcej niż jedna planeta nadająca się do zasiedlenia — wtedy należy wysłać na nie kolejne statki kolonizacyjne, by je zajmować.

Ciekawy jest fakt istnienia demokracji po odkryciu właściwiej technologii — bycie demokratą daje szybszy rozwój, ale w parla-

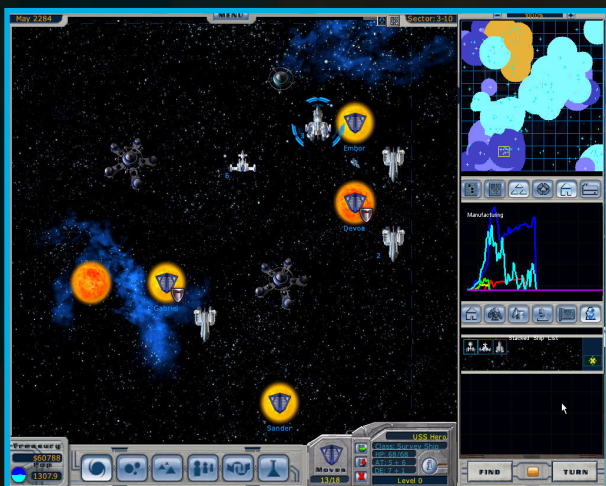
mencie „rasowym” można stracić wpływy na rzecz innych partii, należy więc dbać, aby mieć jak największe poparcie społeczne. No wiecie, nie windować zbyt wysoko podatków, bo to denerwuje ludzi, dbać o morale. Fajnie jest mieć również wielkie wpływy w galaktyce. W Senacie, centralnym organie zarządzającym galaktyką, zazwyczaj można przegłosować swoje racje. Ten zbiera się raz na jakiś czas i zajmuje się jedną losową kwestią — niestety, nie mamy żadnego wpływu na to, jaka sprawa zostanie poruszona. m rasa bardziej rozwinięta kulturalnie, tym więcej głosów ma w senacie. Podsumowując — ilość rzeczy, które kontrolujemy, jest spora. Jednocześnie dla fanów gatunku to duża zaleta — sam przytapywałem się na tym,

że spędziłem czasem godzinę-dwie więcej niż pierwotnie planowałem, rozbudowując kolejne planety i planując rozwój technologiczny swojej kwitnącej cywilizacji.

Gra ma jednak kilka wad, więc pora na chwilę narzekania. Grafika tutaj nie jest szczególnie zła, tylko bardzo oszczędna, wypełniona „tabelkami” i informacjami. Czasem może być to trochę przytłaczające, może wywoływać skojarzenia z arkuszem w Excelu. Przeszkadza fakt, że w głównym oknie gry z mapą galaktyki nie można przybliżyć/oddalać widoku, bo jest nieco za małe, mieści się na nim mniej więcej jeden sektor. Utrudnia to na przykład planowanie tras dla statków kolonizacyjnych czy fraktowców. Niby minimapa w rogu ekranu nieco pomaga, ale nie jest to rozwiązanie idealne. Możemy kierować tylko jedną rasą — ludźmi. Poza tym inne rasy w galaktyce niczym się tak naprawdę nie różnią, poza odmiennym designem statków i portretem lidera nie mają unikalnych cech.

Jakość Galactic Civilizations stoi na bardzo wysokim poziomie. Gra większych wad nie ma, a te, które są, można bez problemu wybaczyć. Po tym, jak już od wielu lat nie ma nowej części MOO, to Galactic Civilizations godnie ją zastąpiło. Grę polecam każdemu fanowi strategii. Uwaga na sam koniec — lepiej sięgnąć po wersję na GOG, bo steamowa nie lubi nowszych systemów i trzeba się trochę namęczyć, aby ją uruchomić.

666GONZO666



OCENA:



Rok produkcji: 2003

Wydawca: Strategy First

Producent: Stardock Entertainment

Gatunek: Strategiczna/4X

Platforma: PC



GALACTIC CIVILIZATIONS II: DREAD LORDS

Czy jesteśmy sami w kosmosie? Jakie są inne rasy, jeśli istnieją? Takie pytania to ciekawa pożywka dla naukowców, literatów i... twórców gier. Pewnie każdy jest w stanie podać przynajmniej kilkanaście tytułów, gdzie występują mniej lub bardziej inteligentni przedstawiciele obcych ras. Jedną z nich jest Galactic Civilizations II: Dread Lords, znakomicie wykonana kontynuacja świetnego Galactic Civilizations.

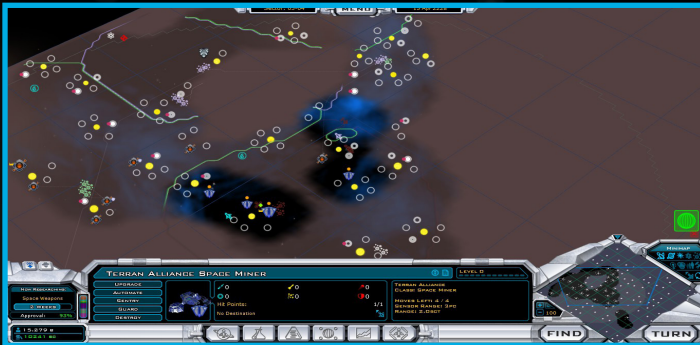
O co w tym chodzi? Wyobraźcie sobie, że macie przed sobą otwartą wielką galaktykę, w której rywalizujecie lub współpracujecie z różnymi obcymi rasami. Zajmujecie kolejne planety i dbacie o ich rozwój, by życie na nich kwitło. Wspaniała wizja, co? Tak, to wszystko i wiele więcej daje Galactic Civilizations II. W GalCiv 2 kierujemy jedną z kilku dostępnych ras, która rozpoczyna kolonizację kosmosu, a my dbamy o jej rozwój, rozszerzamy jej wpływy w galaktyce oraz rywalizujemy z innymi rasami za pomocą floty kosmicznej, wpływów kulturalnych dyplomacji i ataków planetarnych. W stosunku do jedynki zmieniono część gameplayu, np. na mapie pojawiają się okrążające planety gwiazdy, zamiast „gwiazd z układami planetarnymi”, jest też rozbudowa planet, ale rozgrywka mimo sporej ilości zmian jest dość podobna. To nadal dobrze wykonana strategia 4X.

Gra jest bardzo rozbudowana, zdecydowanie bardziej niż jedynka – zawiera wiele płaszczyzn, które musi kontrolować gracz i to jest znakomite! Zmieniono kilka „drobiazgów” – tym razem zamiast systemów planetarnych z listą planet, te są „osobnymi obiektami” w kosmosie, grywalność pozostała jednak na wysokim poziomie. Mamy wpływ na wiele rzeczy – kontrola poziomu podatków i wydawanie ich, rozbudowywanie planet, które mają „ograniczoną” powierzchnię. Można

na nich wznosić kolejne ulepszenia, przy czym na jednym polu mogą współistnieć różne budynki.

Większość ras w grze znana jest z jedynki, doszły jednak dwie nowe, można też stworzyć własną rasę od podstaw. Twórcy dali niewielką możliwość dostosowania rasy do swoich potrzeb. Fajne jest to, że dano nam do dyspozycji możliwość stworzenia własnego designu dla statków. Rasą, której kontrolować nie możemy są przedstawiciele Dread Lords, którzy w pojedynczej rozgrywce nawet mogą nie wystąpić. Poza głównymi rasami czasem pojawiają się pomniejsze, można z nimi na przykład handlować. Vox populi, vox Dei – podobnie jak w jedynce istotną rolę odgrywa system rządów „rasowych”, a także senat galaktyki. Im rasa potężniejsza, tym więcej głosów posiada. Z innymi rasami wcale nie trzeba prowadzić wojen, możemy być pokojową, technokratyczną republiką :).

Kierowanie państwem nie jest łatwe. A co dopiero całą rasą... Gra jest BARDZO rozbudowana, co może z początku odrzucić. Rozwój naszego imperium jest uzależniony od kolejnych planet, które trzeba zasiedlać, jednak te oferują różne warunki do życia, przez co rozwijają się w różnym tempie. Tym razem możliwe jest też zasiedlenie jednego układu planetarnego przez kilka ras – oczywiście ewentualne podbite



ich to nie jest jakiś szczególnie problem, chyba że ta posiada akuratnie większą flotę gwiazdową niż nasza. Tak czy inaczej, takie drobiazgi są bardzo miłe. Jedyne co mi nie przypadło do gustu, to słabe zdobywanie informacji o innych rasach.

Drzewko technologiczne w Galactic Civilizations II jest nieźle rozbudowane. Zawiera wynalazki z wielu różnych kategorii – od etyki, przez broń, po napędy przestrzenne i w sumie tylko od gracza zależy, które

działy technologiczne rozwinię.

Moim ulubionym sposobem grania było kierowanie rasą w losowo wygenerowanej galaktyce, przy czym gra ma też dostępne misje z określonymi celami. Można tutaj ustawić sporo parametrów – wielkość, częstotliwość występujących anomalii, gwiazd czy planet, w tym nadających się do zamieszkania.

W Galactic Civilizations II można spędzić długie godziny, kierując którąś z ras



do podboju galaktyki. Osobiście woląłem brać udział w wyścigu technologicznym, zamiast walczyć, choć i niewielkie podboje również powziąłem – na walki ma się jednak za mały wpływ. Bitwy toczą się zarówno w przestworzach galaktyki, jak i na planetach. W kosmosie walczą armady złożone z wielu statków kosmicznych, do walki na powierzchni planet należy już wysłać żołnierzy. Właściwie ten element gry został całkiem nieźle skonstruowany, choć znowu mamy problem

ze zbyt małą kontrolą nad starciami.

Grafika została znacznie poprawiona względem pierwszej części, zwłaszcza wygląd (i funkcjonalność) galaktyki. Podobno mi się to, jak ta galaktyka wygląda, a także wszelkie projekty ras (choć większość jest za bardzo humanoidalna). Za to przeszkadza przedstawienie bitew, bo to jest dość siermiężne. Interfejs jest nieco przekombinowany, ale nie przeszkadza w spokojnym podbijaniu galaktyki.

Muzyka natomiast jest znakomita – podniosłe motywy muzyczne naprawdę pasują do kosmicznej strategii. Szkoda jedynie, że awatary ras nie mają czytanych tekstów – nie ma ich dużo, więc nie powinno stanowić to dla autorów większego problemu. Odgłosy bitew też mogłyby być lepsze, ale to drobny szczegół.

Tak czy inaczej, ja poziomem rozbudowania i dopracowania gry byłem wprost zachwycony. Można wciągnąć się na długie godziny! Jak ktoś polubił pierwszą część czy też serię Master of Orion – tu dostaje to samo tylko w wiele większych dawkach.

666GONZO666

OCENA:



Rok produkcji: 2006

Wydawca: Stardock Entertainment

Producent: Stardock Entertainment

Gatunek: Strategiczna/4X

Platforma: PC



NEW STAR SOCCER

Do wielu gier wracam z przyjemnością, zarówno na komputerze, jak i na urządzeniach mobilnych z systemem Android. Jedną z takich gier jest New Star Soccer.

Pierwszą styczność z New Star Soccer miałem około 4 lata temu. W tamtym okresie w sklep Google Play NSS było darmową grą, w której wiele funkcji pozostawało zablokowane, więc dominowały w niej mikropłatności.

New Star Soccer jak wskazuje nazwa, jest produkcją, której tematyka skupia się na dyscyplinie sportowej, czyli piłce nożnej. Włączając NSS, stajesz przed szansą z młodego, szarego, nieznanego zawodnika z dalekiego zaplecza piłkarskich lig krajowych stać się światową legendą. Twoim zadaniem jest więc pokierowanie zawodnikiem tak, aby stał się międzynarodową gwiazdą, wygrywającą największe trofea, aby móc w wielkiej stawie i spełnieniu swoich marzeń odejść na piłkarską emeryturę.

Rozpoczynając karierę piłkarza, z miejsca nie zdobędziesz sympatii swoich kolegów z boiska, kibiców czy klubowego trenera.

Na dobre relacje z nimi musisz ciężko zapracować na boisku, a także w życiu prywatnym. Na boisku musisz prezentować jak najwyższy poziom swoich umiejętności – strzelać bramki oraz asystować kolegom przy ich golach. Dzięki dobrej postawie podczas rozgrywek twoja reputacja i szacunek u innych organów klubowych z czasem będzie rość. Trzymając dobrą formę na boisku i relację z każdą częścią składającą się na klub, zdobędziesz opaskę kapitana, a ta umożliwi ci wytyczanie ścieżek biegu zawodników z twojego klubu, aby tworzone okazje na boisku były jak najbliższe zdobycia upragnionej bramki.

Pomimo dobrej postawy na boisku trzeba pamiętać o równie dobrej postawie poza nim. Po zakończonym spotkaniu sporadycznie będziesz musiał odbyć wywiad z mediami, klikając w dobrej kolejności wytyczone kwadraty. Często przed spotkaniem zdarzy się,

że będziesz musiał wybrać np. między kolegami z drużyny a kibicami. Podczas wybierania swojej grupy docelowej, morale u jednych wzrosną, a u drugich zmaleją. Trzeba zatem dokonywać wyborów z głową! Jeszcze przed meczami masz wybór, aby spotkać się z kumplami w kasynie i pograć w jakieś minigierki np. w ruletkę. Trzeba jednak pamiętać, że gdy trener dowie się o takim wyjściu, nie będzie zadowolony i wtedy u niego stracimy w oczach...

Ważną częścią kariery jest dbanie o swój dobrobyt materialny. Kupując

auta, drogie zegarki i telefony, podnosisz swój status i przyciągniesz sponsorów, dzięki którym będziesz stał się coraz to bogatszym piłkarzem. Równie istotna w karierze sportowca jest regeneracja. Do jej coraz to większego wzrastania między meczami potrzebne są kolejne nieruchomości, w których można zamieszkać. Zwiększając swój status „bogacza”, z czasem zaczną interesować się tobą również kobiety, z którymi można romansować, jednak nim to wszystko nastąpi i zdobędziesz pewien „poziom”, będziesz wyśmiewany, co



skutkuje spadkiem morale u twoich towarzyszy na boisku.

Sama rozgrywka jest całkiem prosta do opanowania. Do „dobrego kopania” w piłkę wystarczy tylko kilka spotkań. Przebieg meczu śledzisz jako relację tekstową, a w momentach, gdy twój zawodnik będzie przy piłce, konieczne staje się za pomocą gestów wykonywanie strzałów czy podań. Z czasem przy zdobyciu wyższego poziomu, aby utrudnić wykonanie dobrego podania czy strzału wpływać będzie kierunek wiatru.

Czas opowiedzieć o tym, co zmieniło się na wielki plus przez te kilka lat w New Star Soccer. Po raz pierwszy,

gdy zderzyłem się z NSS możliwość negocjacji kontraktu z klubem była zablokowana — nie mogłem zarabiać więcej w klubie, a to skutkowało brakiem możliwości pozyskania indywidualnego trenera czy agenta podnoszącego zarobki po meczu. Darmowa wersja gry z tamtego okresu nie pozwalała graczowi na rozwój zawodnika — pogrążył się na zapleczu i na tym kończyła się twoja kariera, bo nie miałbyś motywacji, aby dalej walczyć o swoją pozycję na świecie. Teraz ku mojemu zaskoczeniu twórcy pozwolili na możliwość negocjacji kontraktu z klubem, co poskutkowało możliwością zatrudnienia agentów



czy przejścia do swojego ukochanego klubu piłkarskiego! Dzięki takiej możliwości kariera nabiera tempa i wreszcie można w pełni cieszyć się z New Star Soccer.

No może do końca w pełni... W grze nadal natkniemy się na wszechobecne mikropłatności, które jednak teraz już tak strasznie nie rażą swoją obecnością. Agenci piłkarscy czy indywidualni trenerzy są dostępni tylko na najniższym poziomie (ci „najstabsi”), natomiast do podpisania umowy z lepszą osobą trzeba przygotować się na wydatek kilku złotych. Reasumując, mikropłatności są wciąż obecne, ale nie psują już gry,

co jest na plus!

Patrząc całościowo na New Star Soccer, to uważam, że to całkiem niezła gra piłkarska, takie luźne podejście do futbolowej drogi na szczyt. Produkcja swoją prostotą potrafi uzależnić na tyle, aby wracać do niej wielokrotnie i tracić całe dni na granie. Nie obyło się bez małej wady w prowadzeniu wywiadów, które praktycznie zawsze są bez większego sensu. Rozmowa wygląda tak, jakby odpowiedzi udzielało dziecko, które dopiero zaczęło mówić... Nie zmienia to faktu, że New Star Soccer bardzo mi się podoba i jeszcze dużo czasu z nim spędzę. Polecam!

MW



OCENA:



Rok produkcji: 2012
Wydawca: New Star Games
Producent: New Star Games
Gatunek: Sportowa/RPG
Platforma: Android, iOS

PORTAL 2

Pierwszy Portal był dla mnie świetnym przeżyciem. Podobał mi się pomysł Valve do stworzenia gry logicznej, która niejednokrotnie zmusiła mnie do chwilowego postoju i powiedzenia: „Kurczę, co ja muszę teraz zrobić?”. Jak to mam w zwyczaju, drugą część kupiłem na jednej z wyprzedaży Steama. Po zainstalowaniu „dwójki”, czekała ona na mnie z cztery miesiące, aż zacznę w nią grać. Jakiś bawiłem? Zapraszam do lektury.

Mija kilkaset lat po zakończeniu walki Chell (główniej bohaterki) ze sztuczną inteligencją — GLaDOS. Chell po utracie przytomności i zapadnięciu w głęboki sen, do czego przyczynił się naukowiec Rattman, przebudza się i rozejrzaniu się dookoła zauważa, że znajduje się w obskurnym, brudnym pokoju motelowym. Szybko dostrzega też, że cały kompleks badawczy popadł w wielką ruinę, w której na pierwszy rzut oka nie ma żadnych oznak życia — ani ludzi, ani sztucznej inteligencji. Rzeczywistość okazała się jednak zupełnie inna niż początkowe przypuszczenia — sztuczna inteligencja była i jest cały czas obecna.

Do pokoiku ktoś się dobijał. Okazał się, że to nowy, „tymczasowy” przyjaciel protagonistki — Wheatley. Po krótkiej rozmowie bohaterowie postanowili uciec z niegdyś zadbanego kompleksu badawczego. Cel wydawał się prosty, jednak na drodze Chell i Wheatley stanęła stara znajoma, czyli GLaDOS. Gdy ponownie ją (a może to) zobaczyłem, pomyślałem, że wracam drugi raz

do tego samego, co oferowała pierwsza część gry — testowania wielu pomieszczeń, jednak okazało się, że to pierwsze wrażenie było mylące. Nie bez powodu do Portal 2 dodano postać Wheatleya oraz w ciekawy sposób przedstawiono znaną z wcześniejszej części sztuczną inteligencję. Fabuła jest pełna wielu zaskakujących zwrotów akcji. Po długiej walce z GLaDOS w pierwszej części gry, w dwójce staje się ona w pewnym momencie sprzymierzeńcem Chell. Dla tych, co skończyli „jedynekę” brzmi to co najmniej nietypowo. A to tylko jeden z przykładów zaskakujących wydarzeń, które czekają na gracza w Portalu 2! Z góry muszę powiedzieć, że odradzam granie tym, którzy nie grali w pierwszą część — aby rozkoszować się „dwójką” w pełni należy najpierw przejść poprzednika i poznać historię Chell i tytułowych portali od początku, ponieważ w przeciwnym wypadku drugi Portal może nie zaskoczyć tak bardzo swoją fabułą.

Rozgrywka w Portal 2 z początku może wydawać się do złudzenia podobna do



tej z pierwszej części, ale po pewnym czasie zaczyna się dostrzegać jak wiele nowych rozwiązań Valve przygotowało dla graczy. Jedyną rzeczą łączącą obie produkcje (oprócz nazwy) to wielokrotnie już wspomniana sztuczna inteligencja, główna bohaterka oraz specjalny karabin, za którego pomocą można tworzyć dwa portale umożliwiające przemieszczanie się pomiędzy punktem A i B. Początkowo poznawanie fabuły do złudzenia przypominało mi to, do czego przyzwyczaiła mnie pierwsza część — do testowania pomieszczeń. Później jednak nastąpił bardzo istotny zwrot w historii i nagle konieczna była ucieczka i powrót do głównego pomieszczenia, w którym doszło do kolejnych zaskakujących wydarzeń.

Nowości, jakie czekają na gracza w Portal 2 to przede wszystkim porzuce-

nie po pewnym czasie testowych pomieszczeń. Nagle głównym celem staje się odnalezienie powrotu do głównej siedziby i zmiana dowodzenia całego ośrodka, który pogrążył się w coraz większą ruinę. Na tym jednak twórcy nie zakończyli nowości — w grze natknąć się można na specjalistyczne mazię o różnych właściwościach. Każda ma swój własny kolor oraz charakterystyczną możliwość jej wykorzystania.

Breje płynące w przezroczystych rurach występują w trzech rodzajach: niebieska, pomarańczowa oraz biała. Niebieska ma działa jak trampolina — bez względu, w jakim miejscu na posadzkę się znajduje, umożliwia wykonanie kilka razy wyższego skoku, a dzięki temu Chell jest w stanie doskoczyć do wcześniej niedostępnych miejsc. Druga



szą cechą gry, z kolei dla drugich niekoniecznie. W moim odczuciu Portal 2 zaspokoi obie te grupy. Produkcja została przygotowana na ulepszonym silniku Source i ogólnikowo rzecz biorąc, pod względem graficznym całość wygląda dosyć dobrze i nie mam żadnych większych zastrzeżeń, a bywały też momenty, że Portal 2 wyglądał całkiem widowiskowo! Co do ścieżki dźwiękowej, to tutaj nie ma za dużo do opowiadania — dźwięki są charakterystyczne, bez większego problemu odróżnimy odgłos strzału z naszego karabinu, od wystrzału ze śmiercionośnych wieżyczek. Głos sztucznej inteligencji również jest bardzo charakters-

tyczny. Nie mam zatem większych zastrzeżeń do Portal 2 pod względem oprawy audio. Druga część Portalu podobała mi się bardzo, dzięki wprowadzonym przez twórców nowościom, tytuł stał się jeszcze bardziej atrakcyjny względem poprzednika. W mojej ocenie „dwójka” okazała się jeszcze lepszą grą niż pierwsza. Ostatnimi czasy słyszymy, że Valve powróciło do tworzenia gier. Przyznam szczerze, że po cichu liczę, że pogłoski na temat powstania trzeciej części gry okażą się prawdziwe, bo Portal 2 aż prosi się o stworzenie jeszcze jednej, ostatniej gry z Chell w roli głównej.

MW

maż koloru pomarańczowego umożliwiła bardzo duże przyspieszenie biegu. Dzięki niej Chell osiąga podobne prędkości do jednego z członków rodziny Iniemamocnych — Maksa Parr. Trzecia maż o kolorze białym po pokryciu kawałka ściany czy ziemi umożliwiła postawienie portalu w miejscu wcześniej niedostępnym. Szybko jednak okazuje się, że nie są to jedyne zastosowania „ulepszaczy” — za pomocą portali można je transportować w różne zakamarki, często mogą one posłużyć też jako broń na wieżyczki wyposażone w karabiny — trafione mażią przewracają się i tracą swoje śmiercionośne właściwości.

Kolejną nowością są tutaj wybuchowe kulki — po zetknięciu się ich z powierzchnią twardą (w tym Chell) eksplodują. Najbardziej przydatne okazują się pod koniec rozgrywki, w zaskakującym finiszu. Valve przygotowało dla graczy wiele różnych nowości i w mojej ocenie

wykonali pod tym względem świetną robotę! Portal stał się trochę inną grą, dzięki zwiększeniu pola do manewru gra miejscami stała się bardziej skomplikowana. Bywały miejsca, w których stałem jak wryty i zastanawiałem się, co przeoczyłem i jak ruszyć fabułę do przodu. Nie zawsze wszystko okazuje się oczywiste, w końcu Portal jest grą logiczną, która siłą rzeczy zmusza gracza do wysilania szarych komórek. Na szczęście nadal zachowany został niezły balans poziomu trudności — z początku gra oswaja gracza ze stawianiem portali, z czasem pomału dołącza kolejne nowości, aż w końcu stopień trudności osiąga swój szczyt, ale mimo wszystko każdy niedzielny gracz powinien poradzić sobie z ukończeniem Portal 2. Mnie dobrnięcie do finału gry zajęło około 10 godzin. Dla mniej zaznajomionych graczy czas ukończenia całości może się wydłużyć o dodatkową godzinę lub dwie.

Dla części osób grafika w grach jest najważniej-

OCENA:



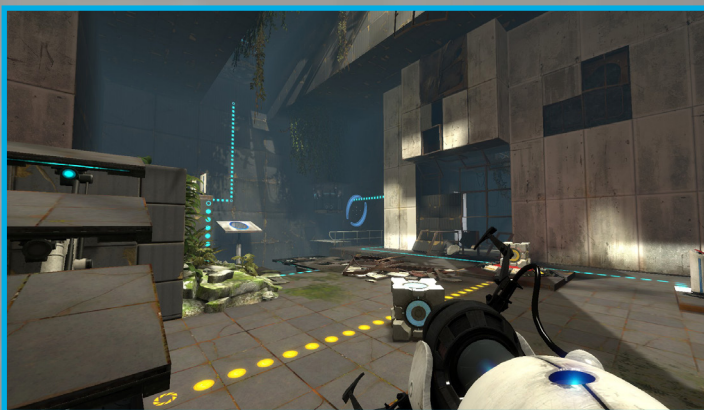
Rok produkcji: 2011

Wydawca: Valve

Producent: Valve

Gatunek: FPS/Logiczna

Platforma: PC, PS3, X360



MORTAL KOMBAT

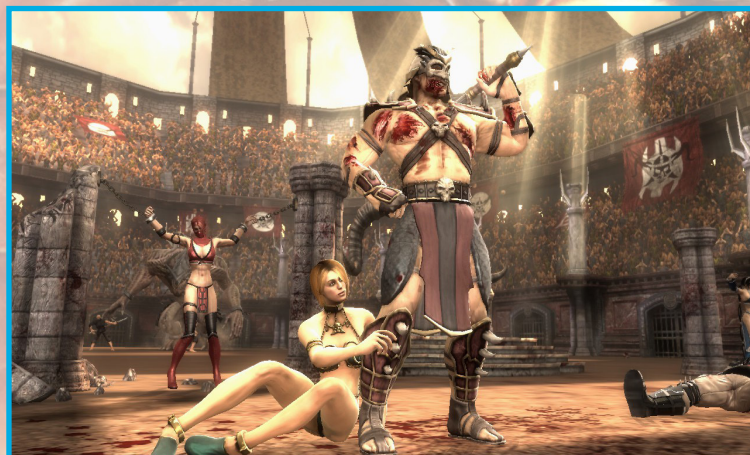
HIT

Serie Street Fighter i Mortal Kombat rywalizowały ze sobą praktycznie od początku istnienia „współczesnych” bijatyk, obie też zaliczyły poważnego dola na początku XXI wieku przy szóstej generacji konsol, by odrodzić się jak feniks z popiołów na generacji siódmej. Na kolejnych stronach macie moją recenzję Ultra Street Fighter IV, ale najpierw o jej największym konkencie – Mortal Kombat. Tytuł ten był swoistym resetem dla całej serii i to zarówno w przenośni (bo kilka poprzednich wyłączenie konsolowych części delikatnie mówiąc, nie spełniało oczekiwań graczy) – jak i dosłownie, w samej historii uniwersum.

W głównym trybie fabularnym historia dziewiętego Mortal Kombat już na starcie pokazuje brutalną, mroczną przyszłość uniwersum – okazuje się, że większość bohaterów i łotrów poległa w walce między sobą, a Raiden ostatkiem sił wysłał mentalny sygnał do samego siebie z przeszłości, do czasu tuż przed pierwszym turniejem, aby zapobiec przyszłym wydarzeniom. W efekcie tego tworzy się nowe, alternatywne continuum czasowe, a historia świata może zostać napisana na nowo. Tyle że wiadomość z przeszłości nie jest zbyt jasna...

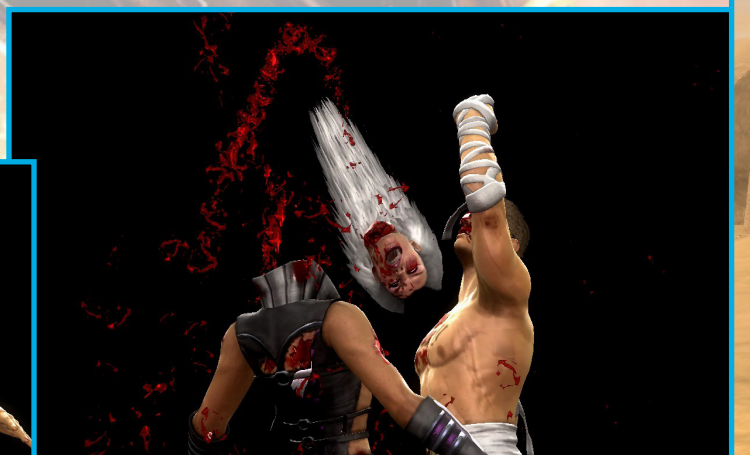
Do wyboru dano nam całkiem przyzwoitą liczbę zawodników – 31 postaci, z czego większość jest już dobrze znana z poprzednich części, a pojawia się zaledwie kilku debutantów (oraz ciekawych alternatyw, np. ludzkie formy wcześniejszych cyborgów – miło zobaczyć ich alternatywne losy), w tym czerwona ninja Scarlet.

Oczywiście wracają standardowi bohaterowie jak Liu Kang, Johny Cage, Sonya Blade, Jax, Reptile, Scorpion, Sub-Zero czy Baraka. Gościnną wizytę składa też znany z serii horrorów „Koszmar z Ulicy Wiązów” Freddie Kruegger. Moi dwaj ulubieni bohaterowie to Kabal oraz raczej mniej popularny policjant Stryker, znani z trzeciej części gry – granaty Strykera i piła Kabala są wspaniałymi strzałami, fajnie też walczy się nimi na dystans – na przykład Nomad Dash Kabala na chwilę unieruchamia wroga, co można wykorzystać przy budowaniu długiego combo. Bohaterowie są zróżnicowani, do tego mają spory wybór ciosów – swoją drogą nie nawidzę walczyć z „teleporterami”, takimi jak Skorpion czy Quan Chi. Poza głównym trybem fabularnym są też dostępne historie dla każdego zawodnika oraz tryb wyzwania, który jednak mnie nie przyciągnął na dłużej. Miło jednak, że autorzy postarali się w ten sposób urozmaicić grę.



Co do systemu walki, ten jest stosunkowo prosty do opanowania oraz BARDZO satysfakcjonujący. W skrócie – podstawa to cztery klawisze ataków (wysokie/niskie kopnięcia/uderzenia), jeden blok i jeden rzutu oraz zmiana pozycji. Całkowitą nowością w tej części są ataki X-Ray, które obecnie na dobre zagrościły w serii – wypełniając specjalny pasek na dole ekranu (jego część może być też użyta do wykonania

silniejszej wersji „zwykłych” ciosów specjalnych) i wykonując prostą kombinację klawiszy, postać wykonuje kilka brutalnych ciosów PRZEDSTAWIONYCH W WIDOKU RENTGENOWSKIM, zabierających sporą część życia (zawarte jest w tym łamanie różnych kości). Wszystko to pokazane jest z wyjątkową dokładnością, aż boli, kiedy się na to patrzy. ŚWIETNIE! Oczywiście nie zabrakło też wspaniałych fatality, które na modelach 3D są jeszcze



bardziej brutalne niż kiedykolwiek. Każda postać ma różne warianty wykończeń, np. Stryker strzałem z bliska sprawia, że głowa przeciwnika wprost eksploduje, bądź używa granatu, aby zrobić krwawą łaźnię. Nie zabrakło też bardzo fajnych stage fatality i uroczo absurdalnych babality.

Fajnie zrealizowana jest też cała otoczka „okółomeczowa”, zarówno jeśli chodzi o ilość dostępnych trybów gry, jak i dodatki z krypty — w trakcie meczów zdobywa się walutę, za którą można kupić np. dodatkowe stroje, warianty fatality, combat code'y czy concept arty, które można następnie przejrzeć w nekropolii. Ten pomysł jest na tyle udany, że kolejna część skopiowała go w praktycznie niezmienionej formie.

Słówko o multiplayerze – ten jest bardzo udany, zarówno „kanapowy” (gra bardzo dobrze obsługuje przeróżne pady, a sterowanie na klawiaturze jest ok), jak i online. Działa bez większych problemów, można grać zarówno ze znajomymi, jak i ludźmi zupełnie obcymi. Czasem pojawiają mi się drobne problemy, ale to raczej wina mojego sprzętu niż gry (bardzo podobne zwolnienia gry miałem w

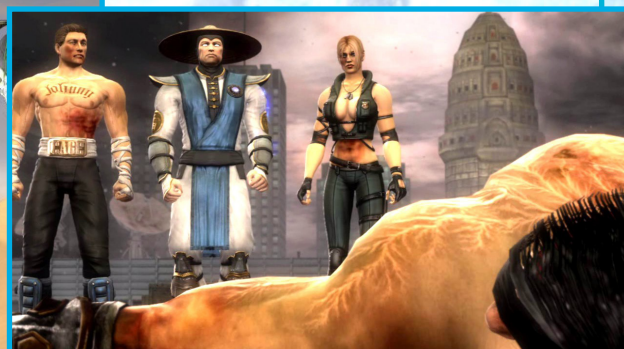


singleplayerze i to nieważne, na jakich ustawieniach graficznych – było raczej gładko i płynnie, ale gra co kilka rund nagle zaczynała się krztusić bez powodu i przypominać slideshow), grając u kolegi, który ma nieco lepszy i mniej zawalony śmieciem sprzęt było super.

Grafika jest „bardzo ok” i wśród innych gier siódmej generacji wygląda ładne animacje, ładne modele postaci, moim zdaniem jednak wygląda nieco gorzej niż konkurencyjny niesilący się na realizm Street Fighter. Do tego miałem wspomniane problemy z utrzymaniem stałej płynności – musiałbym zobaczyć, jak działa po formacie, ale nie jest to wada samej gry. Lokacje nawiązują do już znanych z serii (kładka nad basenem z kwasem, las z nawiedzonymi drzewami, pustynia) i są przyjemnie zrobione. Głos komentatora to również klasa sama w sobie.

Nieważne czy wolisz Street Fighter czy Mortal Kombat – w siódmej generacji obie serie przeżyły swoisty renesans, mając naprawdę znakomite odstępy. Mortal Kombat z 2011 roku jest bardzo satysfakcjonującą grą, zwłaszcza podczas grania z przyjaciółmi.

666GONZO666



OCENA:



Rok produkcji: 2011

Wydawca: NetherRealm Studios
Producent: Warner Bros. Interactive

Gatunek: Bijatyka

Platforma: PC, PS3, X360, PSV

HIT

ULTRA STREET FIGHTER IV

Ponieważ Capcom oczywiście trochę namieszał z nazewnictwem i wersjami, konieczne jest małe wyjaśnienie. Wypuszczony w 2008 roku Street Fighter IV po pewnym czasie doczekał się całkowicie osobnej ulepszonej wersji „Super”, która z kolei dostała 2 uaktualnienia — miniuaktualnienie „Arcade Edition” (i w takiej wersji trafiło na PC) oraz DLC Ultra — które jest już ostateczną wersją... pomijając DLC kosmetyczne, dodające masę strojów, ale nie wpływające na samą rozgrywkę.

Wszystkich mechanizmów nie będę opisywać, bo warstwa „meta” skierowana dla graczy PRO jest nieco zbyt skomplikowana do samej recenzji :). Ale nawet grając stosunkowo casualowo, odnalazłem tutaj wspinałą rozgrywkę na wiele godzin. Autorzy z Capcomu nie ruszyli podstaw serii, dopracowali je jednak praktycznie do perfekcji i dodali kilka nowych rzeczy. Przejście w 3D tym razem było udane, w przeciwieństwie do moim zdaniem niezłej, ale „nieco wadliwej” podserii EX.

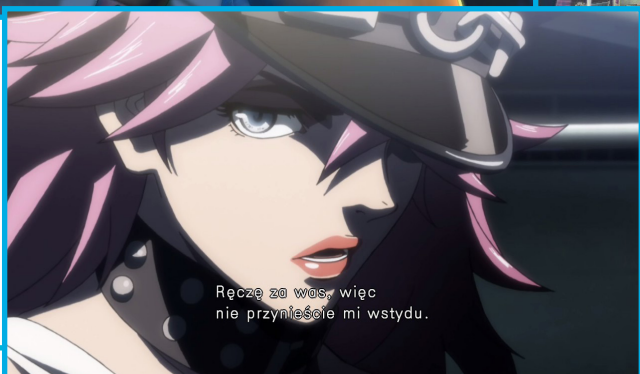
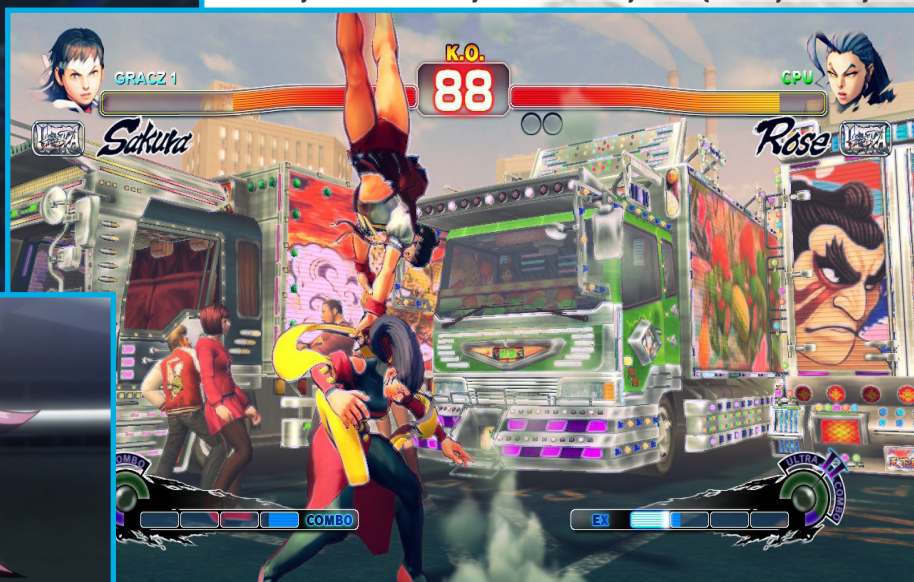
Jaki jest król bijatyk? Tutaj pojawiają się głównie dwa tytuły — Street Fighter i Mortal Kombat (sorry, fani Tekkena, King of Fighters, Guilty Gear, Dead or Alive, Virtua Fighter itp., te gry też są świetne!). Obie serie mają swoje zalety i specyficzny styl, trudno mi wybrać, którą wolę bardziej. Obie bazują na zupełnie innych systemach walki i oferują inne atrakcje. Nie zmienia to faktu, że ich atrakcyjna, soczysta rozrywka od lat przyciąga fanów. Obie serie doczekały się też nowych części na konsole ósmej generacji, jednak teraz polecam wam nieco wcześniejszy Ultra Street Fighter IV, który jest nadal popularny.

Sterowanie postaciami ponownie opiera się na sześciu klawiszach ataków, czyli lekkim/średnim/mocnym uderzeniu/kopnięciu — dzięki temu fani siedzący od dawna w SF będą się czuli od razu jak w domu. Z bardziej widocznych nowości względem wcześniejszych części jest „focus attack” — naciśnięcie średniego kopnięcia i uderzenia jednocześnie powoduje specjalny cios, który jest tym silniejszy, im dłużej te klawisze są trzymane. Do tego gra posiada dwa ładowane paski, z czego jeden podzielony jest na cztery mniejsze kawałki. Wypełnienie każdego z nich pozwala użyć silniejszej wersji zwykłego ataku, natomiast pasek naładowany w pełni umożliwia wykonanie bardzo silnego ataku specjalnego. Drugi pasek również daje specjalny cios Ultra — często

z bardzo rozbudowaną animacją — a żeby go naładować, trzeba zostać trochę obitym. Wykończenie przeciwnika którymś z tych ataków daje specjalny finish, w którego trakcie ekran „wybuchą”, a komentator głośno wykrzykuje swój zachwyt. Bardzo jest to satysfakcjonujące. Dodatkowo każda postać ma do wyboru jedną z trzech wersji Ultra. Poza tym nawet postacie oparte na tym samym schemacie ruchów mogą mieć je znacząco różne — ale to wszystko kwestia do opanowania. Same starcia, nawet te chaotycznie amatorskie, mogą się podobać.

Nieco o fabule i dostępnych postaciach. Akcja gry umieszczona jest między drugą i trzecią częścią — seria Street Fighter ma bardzo pomieszaną linię czasową — głównym przeciwnikiem w tej części jest organizacja S.I.N., która była wcześniej „oddziałem” przestępczego Shadaloo Bizona, oraz jej lider niejaki Seth. Wersja Ultra

zawiera łącznie 44 postacie, każda kierująca się własnymi pobudkami, np. Sakura szuka swojego idola Ryu, w całej walce bierze udział niejako „przypadkiem”. Wielu bohaterów wraca z wcześniejszych części — Ken, Ryu, Guile, M. Bison, Vega, Gen, Chun Li, Sakura, Zangief, Dhalsim... Do tego w czwórce/jej uaktualnieniach doszło sporo nowych twarzy, z czego moją ulubioną pozostaje szukająca Yuri (z Super). Design niektórych co prawda jest słabszy — jak chociażby Abel — ale nie ma co narzekać. Miłe jest to, że w końcu dołączono bohaterów ze Street Fighter III. Trójka ze swoim prawie całkowicie odrębnym rosterem postaci oraz faktem, że była skierowana głównie dla fanów serii, stała trochę na uboku, przez co niewiele osób zna tę część kanonu, a Mokoto czy Elena zasługują na uznanie fanów! Do tego oczywiście znowu dołącza ekipa z Final Fight, w tym Cody w więziennym stroju ze



Ręce za was, więc nie przyniescie mi wstydu.

Street Fighter Alpha 3 czy postępująca się szpicrutą Poison, dla której był to debiut jako postaci grywalnej w świecie SF. Bohaterowie są na tyle zróżnicowani, że każdy znajdzie sobie postać, której styl mu odpowiada.

Ważnym elementem gry jest multiplayer, zarówno kanapowy, jak i ten w sieci. Zwykle jestem samotnikiem, tutaj jednak całkiem sporo czasu spędziłem w sieci, zarówno walcząc z przyjaciółmi, jak i losowymi osobami w necie. Można grać zarówno rozrywkowo w niekończących się bitwach, jak i w systemie rankingowym, w któ-

rym powoli się awansuje. Nie miałem jednak szans stanąć przeciwko najlepszym graczom (którzy mają na koncie po 1000 i więcej godzin spędzonych tylko w tej jednej grze), zwykle ponosząc drugoczące porażki. Co innego, jak trafiał się ktoś zdecydowanie słabszy lub po prostu nowy ^^.

Grafika jest niesamowicie śliczna. Pomaga w tym raczej niespotykany, karykaturalnie przerysowany styl graficzny, jak i wspaniałe filtry, które można nałożyć, a dzięki nim gra np. przypomina akwarelę. Same modele postaci są szczegółowo

wykonane, a ich animacja to wprost arcydzieło – na niektóre ciosy czy rzuty aż miło popatrzeć, autorzy pamiętali nawet o zrobieniu z Dana słabeusza, który ma problem z przetruciem przeciwnika przez ramię. Do tego dochodzi znakomita, świetnie przesadzona mimika twarzy postaci. Podobnie jest z głosami, do tego Ultra Street Fighter IV umożliwia wybór między oryginalnymi japońskimi (to zdecydowanie moja preferencja), a tymi przygotowanymi na rynek zachodni.

Ogółem Ultra Street Fighter IV to najbardziej kompletna wersja jednej z najlepszych bijatyk na PC/konsole EVER. Satisfakcjonujący system walki oraz wiele wyrazistych postaci (za to nowa piątka dodaje bohaterów w pojedynczych patchach... ciekawe rozwiązanie swoją drogą), dobry i dalej żywy multiplayer. To zabawa na długie godziny i szczerze ją polecam, wg mnie jedna z najlepszych dostępnych bijatyk w 3D.

666GONZO666



OCENA:



Rok produkcji: 2014

Wydawca: Capcom

Producent: Capcom

Gatunek: Bijatyka

Platforma: PC, Arcade, PS3, X360, PS4

WOLFENSTEIN 3D

Od zawsze moim ulubionym gatunkiem gier były pierwszoosobowe strzelaniny. Już na Amidze męczyłem tytuły takie jak Death Mask, Gloom czy Za Żelazną Bramą. W końcu jednak zawitał do domu pierwszy PeCet i tak poznałem Duke Nukem 3D czy Quake, a później całą masę innych gier z tegoż gatunku (m.in. Doom, Target, Chasm: The Rift, TekWar, Star Wars: Dark Forces). O wiele później dorwałem jednak PIERWSZĄ STRZELANKĘ FPP, a konkretniej Wolfenstein 3D. Mimo iż wcześniej grałem godzinami w inne, nowsze tytuły, które mogły zaoferować o wiele więcej, to bawiłem się świetnie. Powracając do gry po latach, nadal nie znalazłem powodów do narzekania na nudę.

Wolfenstein 3D to gra przetomowa, która przysporzyła prawdziwej sławy id Software. Nie oferowała żadnych rewelacji graficznych, fabularnych czy czegokolwiek innego. Jej największą cechą był fakt, że akcję obserwowaliśmy oczyma bohatera. Wcześniej powstawały już gry, które na to pozwalały (Castle Master, Driller, Total Eclipse), lecz sterowanie w nich było tak skomplikowane, że mało kto poświęcał im więcej czasu. Poza tym wszystkie te gry były bardziej przygodówkami, niż grami akcji — tam liczyło się przede wszystkim rozwiązywanie zagadek. Natomiast dzieło id Software postawiło o wiele bardziej na akcję, ograniczając zagadki do minimum. Do dziś Wolfenstein 3D przez wielu jest uważany za grę wyjątkową.

Mimo że tytuł zakazany został w Niemczech to i tak osiągnął niebywały sukces i szybko stał się najbardziej znaną grą na PC. Inni twórcy gier nie stali bezczynnie, przyglądając się tylko, a poszli w ślad za Wolfem, tworząc całą masę gier zwanych wtedy wolfensteinopodobnymi — żadna jednak nie zrobiła tak wielkiej kariery i taki stan utrzymywał się do czasu wydania kolejnego



wielkiego dzieła id Software, czyli Doom.

Przejdźmy jednak do samej gry, zaczynając od fabuły. William Joseph Blazkowicz to amerykański żołnierz o polskich korzeniach i to właśnie w niego przechodzi nam się wcielić. Ów pacjent zostaje schwytyany i uwięziony w hitlerowskiej twierdzy Wolfenstein. W końcu jednak udaje mu się uwolnić z celi, w ręce wpadają mu nóż oraz pistolet, więc postanawia spróbować wydostać się z zamku. I tyle z fabuły, dalej kontrolę nad postacią przejmuje już gracz, gdzie musi wyjść z celi i kładąc na głębię setki hitlerowców wydostać się na zewnątrz.

W sumie to fabuła w grach FPP nigdy nie była tak ważna (przynajmniej w tamtych czasach) i nawet nowsze tytuły miały zawsze

oklepane historie o samotnych bohaterach ratujących świat itp. Tak więc płytkiej fabuły nie uważam za wadę. Po prostu jest jakiś pretekst do strzelania i eksploracji i tyle.

Pierwsze co rzuca się w oczy po uruchomieniu programu to grafika, która wielu może przerazić. Ogromne piksele, skokowa animacja, wszystko brzydkie. Grając w to lata temu, tego wszystkiego się nie dostrzegało... Ba, grafika w Wolfie była wtedy obiektem westchnień graczy, wszystko robiło niesamowite wrażenie, że aż szczeka opadała. Obecnie jest nieco inaczej, jednak ja po uruchomieniu gry czułem się, jakbym wrócił do przeszłości. Te wielkie piksele, te animacje... Dla mnie to чудо. Rzadko jest, żebym tak zachwalał sobie grafikę w jakiejś starej

grze (w wielu grach zachwycałem się wykonaniem, a po latach nie potrafię w nich dostrzec żadnych rewelacji), ale tu jest po prostu wspaniale. Jak dla mnie wielki plus za wykonanie.

Co do dźwięku to miałem mieszane uczucia — z jednej strony jest dobrze i przyjemnie słucha się okrzyków wrogów czy dźwięków wystrzału z broni, a muzyka w tle też zła nie jest i pasuje do gry. A jednak coś mi tu nie pasowało. Może mała różnorodność dźwięków? Trudno powiedzieć. Grało mi się również przyjemnie korzystając z PC Speakerów :). Może to przez sentyment do tych dzikich pisków, ale miło mi się tego słuchało :).

Skoro to strzelanka FPP to powinien być też rozbudowany i pokaźny arsenał broni. Tu jednak nie postarano się, ale jako że to pierwsza gra z tego gatunku to możemy śmiało wybaczyć twórcom to niedociągnięcie. A co jest nie tak? Podstawową zabawką gracza jest nóż — nigdy nie kończy się amunicja, więc zawsze mamy go pod ręką, jednak jego wadą jest mały zasięg rażenia, bo musimy stanąć twarzą w twarz z przeciwnikiem, aby móc go zaatakować. Drugą bronią jest



pistolet — strzela wolno, ale na dystans, przez co sprawdza się o wiele bardziej w walce. Kolejne dwie bronie to karabin maszynowy i minigun. I tu właśnie jest już minus gry, bo okazuje się, że obie te bronie nie różnią się niczym od pistoletu poza wyglądem i szybkością strzelania. Każda z dostępnych pukawek ma taką samą siłę rażenia! Dziś takie coś nie przeszkodzi w żadnej grze, ale w Wolfie można to wybaczyć, tym bardziej że nie przeszkadza to aż tak bardzo :).

Wrogowie to, jak nie trudno się domyślić, niemieccy żołnierze. Spotykamy głównie ubranych na brązowo i niebiesko ludzi. Jedni z pistoletami, inni z karabinami maszynowymi. Jednak hitlerowcy musieli też trochę poeksperymentować na ludziach, przez co powstały dziwne zombie strzelające do nas. Na drodze staną nam również m.in. psy, natomiast epizody kończą bossowie, którzy to już stanowią nie lada wyzwanie — są wielcy i trudni do pokonania. Nie raz zdarzało się, że walkę taką musiałem powtarzać dziesiątki razy, aż w końcu udało

mi się skutecznie wyeliminować przeciwnika. Wielki plus właśnie za bossów.

Misji mamy bardzo dużo, bo aż 60, podzielonych na 6 epizodów. Pierwsze trzy epizody stanowią jedną ciągłość, kolejne trzy przedstawiają wydarzenia sprzed tych pierwszych. Mapy to wielkie labirynty zawierające dziesiątki przejść, sekretów i innych atrakcji, w których nie brakuje zarówno dużych, otwartych przestrzeni, jak i małych pokoi i ciasnych korytarzy. Samo wykonanie poziomów jest bardzo dobre. Celem każdej misji jest znalezienie windy (często po drodze musimy też znaleźć klucze itp.). Ściany są ustawione do siebie jedynie pod kątem prostym, co było wtedy zupełnie normalne. Brak też balkonów, schodów itp., ale to nie przeszkadza. Jedyny mankament to brak auto-mapy, która pozwoliłaby sprawdzić nam, gdzie już byliśmy. Łatwo się jest pogubić wśród setek korytarzy, a sprawę niestety utrudniają też wciąż te same tekstury ścian. Samych tekstur jest mało i ich powtarzalność zaczyna być nieco męcząca po dłuższym graniu.

W grze nie znajdziemy również żadnego trybu wieloosobowego, do dyspozycji gracza oddano tylko kampanię. Szkoda, bo naprawdę fajnie byłoby móc zagrać ze znajomymi w tak świetną grę. Gdyby jednak komuś znudziło się już bieganie po tych samych korytarzach i powalanie tych samych wrogów to może pobrać z sieci setki dodatków, modów, remake'ów, ulepszeń i konwersji. Fani Wolfa 3D do dziś tworzą własne gry na jego silniku, nowe kampanie, modyfikacje czy choćby pojedyncze misje. Jest tego naprawdę dużo, a wiele z nich sprawia bardzo pozytywne wrażenie.

Wolfenstein 3D to przede wszystkim klimat, który potrafi tak wciągnąć, że trudno oderwać się od gry przed jej ukończeniem. Po chwili grania przestaje się już zwracać uwagę na wszystko i zaczyna liczyć się tylko misja Błazkowicza. Piksele gdzieś znikają, wszystkie niedociągnięcia przestają przeszkadzać... Gra wciąga na maksa. Ba, nawet po jej

ukończeniu czułem niedosyt i sięgnąłem po sequel, by dalej móc się bawić. Dzieło id Software lata temu wciągnęło mnie całkowicie i gdy ostatnio znów zacząłem grać, historia się powtórzyła i ponownie zarwałem nockę.

Od premiery upłynęło już ponad ćwierć wieku, a wciąż można się świetnie bawić. Wolfenstein 3D uważam za wyjątkową strzelankę FPP. Żadna inna gra mnie nie porwała aż tak bardzo (a znam ich naprawdę dużo). Grało się świetnie kiedyś i tak samo jest dziś. Powstały także kontynuacje, m.in. Spear of Destiny, Spear Resurrection (stworzony na 10. rocznicę istnienia gry), Return to Castle Wolfenstein. Polecam każdemu samemu zagrać i choć spróbować oddać się klimatowi Wolfa. Oczywiście nie każdy obecnie poczuje ów klimat i wielu wyłączy grę po kilku minutach, lecz ode mnie Wolfenstein 3D dostaje mocne 9+, a dałbym 10, gdyby jeszcze arsenał broni był bardziej rozbudowany :).

SASMER

OCENA:



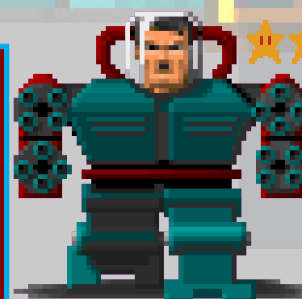
Rok produkcji: 1992

Wydawca: Apogee Software

Producent: id Software

Gatunek: FPS

Platforma: PC, SNES, GBA



Which episode to play?



Episode 1
Escape from Wolfenstein
Episode 2
Operation: Eisenfaust
Episode 3
Die, Fuhrer, Die!
Episode 4
A Dark Secret
Episode 5
Trail of the Madman
Episode 6
Confrontation



LEVEL	SCORE	LIVES	HEALTH	AMMO
1	0	3	100%	8



LEVEL	SCORE	LIVES	HEALTH	AMMO
1	0	3	100%	16

40 LAT OBCEGO

Ridley Scott zainspirowany twórczością Hansa Rudolfa Gigera wyreżyserował film, który podbił serca widzów — przerażał i fascynował, podobnie jak postać ksenomorfa, tytułowego obcego. Obraz Brytyjczyka trafił na ekrany kin 25 maja 1979 roku i do dziś jest jednym z największych dokonań wśród filmów Science Fiction.

Fabula była prosta, ale jej przedstawienie i realizacja całości to prawdziwy majstersztyk. Alien to opowieść o siedmioosobowej załodze kosmicznego statku Nostromo, która odbiera nieznaną sygnał podczas wykonywania rutynowej misji transportowej. Ich cel zostaje zepchnięty na drugi plan i muszą najpierw sprawdzić źródło sygnału, jednak gdy docierają na miejsce, trafiają na obcą formę życia. Jeden z członków załogi zostaje zaatakowany i przetransportowany wraz z obcym na pokład Nostromo, gdzie zaczyna rozgrywać się walka o przetrwanie z bestią sprytną i bardzo zabójczą.

Powyższy opis to tak naprawdę bardzo uproszczony zarys fabuły, chciałem uniknąć tu spojlerowania, jeżeli czyta to ktoś, kto filmu jeszcze nie widział (istnieje w ogóle ktoś taki? o.O). Historia jest oczywiście dużo bogatsza, ale kto oglądał, ten doskonale to wie, a kto nie to cóż... musi nadrobić zaległości. Film był pod wieloma względami przełomowy, można tu wymienić choćby kreację obcego i jego kilka form rozwoju, wygląd scenografii, doboru aktorów i autentyczności,

z jaką odgrywają swoje role czy efektów specjalnych, za które film otrzymał nagrodę Oscara. Najbardziej w pamięć wryła się jednak (poza samym obcym) postać głównej bohaterki — Ellen Ripley granej przez Sigourney Weaver.

Obcy: Ósmy Pasażer Nostromo, bo pod takim tytułem film ukazał się w Polsce, podbił serca ludzi na całym świecie. Grupa ludzi w kosmosie zdana na samych siebie, nieposiadająca nawet broni ani umiejętności w walce, musi stawić czoła krwiożerczej bestii. Ksenomorf to jednak nie byle kto — krwawiący kwasem potwór umięjący dostosować się do każdych warunków, rozwijający się w ciele jednego z załogantów. Rośnie szybko, porusza się



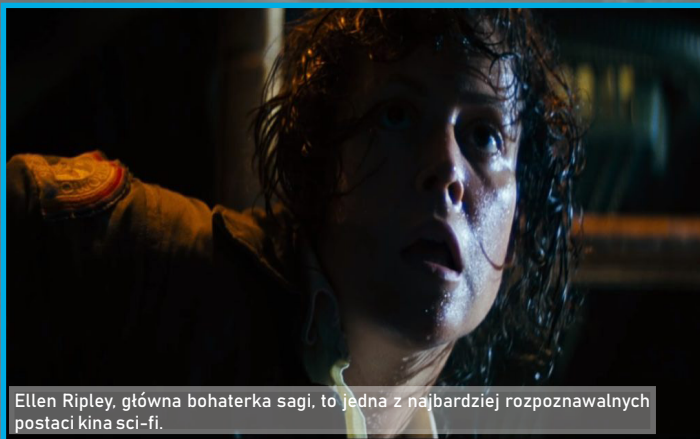
Szwajcarski malarz H.R. Giger stworzył postać ksenomorfa. Poza tym pracował m.in. przy filmie Diuna i grach Dark Seed. Zmarł 12 maja 2014 r.

niezauważalnie, wykorzystując do tego celu wentylację, zabija ekspresowo. Film trzyma w napięciu przez cały czas, nawet oglądając go dzisiaj, nie można mu zarzucić, że mocno się zestarzał. To nadal kawał solidnego horroru sci-fi.

Sukces filmu sprawił, że kontynuacja była tylko kwestią czasu i tak Obcego na warsztat wziął James Cameron, tworząc film Aliens. Tym razem horroru było nie wiele, za to z ekranu wręcz wylewała się akcja. Pojawili się żołnierze Marines, setki obcych i w finale starcie samej Ellen Ripley z królową obcych. Film równie

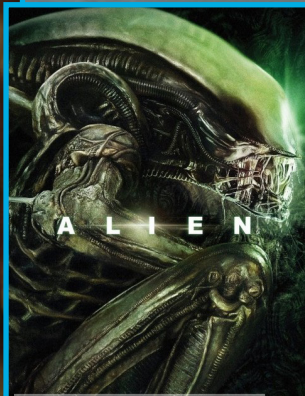
piękny i wspaniały co poprzedni, niektórzy twierdzą nawet, że to właśnie druga część jest tą najlepszą ze wszystkich. Kolejnym obrazem z obcym był film Davida Finchera — niezbyt udana próba powrotu do korzeni, czyli znów bezbronność bohaterów (którymi byli więźniowie kosmicznej kolonii karnej), tylko jeden obcy i groza zamiast akcji. Film jednak nie był tak udany, jak dwa poprzednie i fani zdecydowanie mieli powody do narzekań, jednak wypuszczona później wersja reżyserska wypadła już zdecydowanie lepiej pod niemal każdym względem.

Ostatnią próbą był film Jean-Pierre Jeuneta. Co można powiedzieć o Alien: Resurrection? Może tylko tyle, że tu udało się zepsuć dosłownie każdy element... Eksperymenty na obcych, klonowanie czy połączenia kosmity z człowiekiem wypadły żałośnie i absurdalnie. Film przypominał bardziej komiksowe dzieła o superbohaterach, niż Obcego, którego fani znali z poprzednich odstępów — Ellen



Ellen Ripley, główna bohaterka sagi, to jedna z najbardziej rozpoznawalnych postaci kina sci-fi.

Czwarta część sagi to film znienawidzony przez wszystkich fanów serii.



Pierwsza część filmu trafiła do kin 25 maja 1979.

FILMY

1979 - Alien
1986 - Aliens
1992 - Alien 3
1997 - Alien: Resurrection
2004 - Aliens Vs Predator
2007 - Aliens Vs Predator 2: Requiem
2012 - Prometheus
2017 - Alien: Covenant
2019 - Alien Isolation The Digital Series
2019 - Alien: Containment
2019 - Alien: Harvest
2019 - Alien: Alone
2019 - Alien: Night Shift
2019 - Alien: Ore
2019 - Alien: Specimen

Ripley występuje jako swój klon, obdarzona niezwykłą siłą, krwawiąca kwasem jak obcy i inne kwiatki, jakie tu popełniono, sprawiły, że Obcy: Przebudzenie wypadła naprawdę źle.

To oczywiście nie wszystko, co zaszerwowało nam kino w uniwersum Obcego, stworzono bowiem także dwie części crossovera Aliens vs. Predator, a sam Ridley Scott próbował wyjaśnić pochodzenie kosmity w swoim Prometeuszu i jego sequela Obcy: Przymierze, jednak wszystkie te filmy były po prostu złe lub w najlepszym wypadku przeciętne. Znacznie lepiej radziła sobie literatura i komiksy oparte na filmowej sadze. Te przedstawiające wydarzenia z kinowego obrazu, autorstwa Alana Deana Fostera były koszmarnie złe, ale już książki opowiadające zupełnie odrębne historie wypadły całkiem przyzwoicie. Warto wspomnieć choćby o trylogii Steve'a Perry'ego (Mrowisko, Azyl, Wojna Samic) czy takie nietypowe historie jak te przedstawione w Aliens: Music Of The Spears, Aliens: Labyrinth,

Alien: Out of the Shadows (pozycja obowiązkowa dla wszystkich fanów!), Aliens: Original Sin. To tylko kilka z wielu książek, jakie oparte zostały o filmowe uniwersum — wiele z nich to osobne historie, inne rozszerzające znane z ekranu opowieści, wyjaśniające niektóre nieścisłości lub niedomówienia z filmów. Z większością z nich warto się zapoznać, nie wszystkie spełniają oczekiwania, ale wśród książek niewiele jest takich, które zawodziłyby lub nudziły. Część z nich stanowi po prostu dobrą rozrywkę, pozostałe natomiast są wspinałymi uzupełnieniem uniwersum.

Równie rozbudowane jest także zaplecze grove. Pierwsza adaptacja filmu niestety niewiele miała wspólnego z materiałem źródłowym i stanowiła klon Pac-Mana. Alien wydany w 1982 na konsolę Atari 2600 to bardzo nieudana produkcja, w której poruszamy się po labiryncie i zbieramy kropki (wg instrukcji niszczymy jaja obcych), unikając jednocześnie potworków. Wykonanie było brzydkie, sama

rozgrywka natomiast męcząca i nudna.

Dwa lata później wydano kolejną grę pt. Alien, tym razem będącą bezpośrednią adaptacją pierwszej części filmu, choć opowiadającą o wydarzeniach tuż po wyrwaniu się obcego z klatki piersiowej jednego z załogantów Nostromo, pomijając wcześniejsze wydarzenia. Taktyczna gra, która wymagała myślenia i zaskakiwała na każdym kroku była nie tylko czymś świeżym, ale i stanowiła świetną rozrywkę dla fanów filmu. Zadaniem gracza było pokierowanie załogą statku tak, aby schwycić i pokonać obcego, podczas gdy android Ash nam w tym przeszkadzał i utrudniał zadanie, chcąc uchronić potwora. Zabawa była przednia, nawet dziś, jeżeli ktoś przymknie oko na umowność grafiki i ogólnego wykonania gry, może spędzić przy Alien sporo czasu świetnie się bawiąc.

Na podstawie drugiej części filmu oparto kilka kolejnych gier. Już w 1986 roku na komputery takie jak Apple II czy Commodore 64 powstała gra Aliens: The Computer Game, która łączyła w sobie elementy kilku gatunków. Gracz zaczynał zabawę od lądowania na LV-426 z widokiem z kokpitu statku, aby później pokierować całą drużyną Marines w

starciu z obcymi, rozwiązać kilka zagadek i zmierzyć się w finale z królową. Gra, choć ładna i solidnie wykonana, nie była tak wciągająca, jakby się oczekiwało. Gameplay potrafił mocno znudzić, chodzenie po labiryncie korytarzy i strzelanie do obcych nie były w żaden sposób emocjonujące, a przerywanie i tak mozolnej akcji krótkimi minigrami po prostu męczyło.

Dużo lepiej sprawdziła się natomiast druga adaptacja, która tak jak poprzednia nosiła identyczny tytuł. Aliens: The Computer Game z 1987 roku to już prawdziwa gratka dla fanów filmu — gracz steruje sześcioma żołnierzami marines (z Ellen Ripley na czele) i w widoku pierwszoosobowym płąduje stację na LV-426. Gra nie tylko wymagała skupienia podczas przemierzania wielu korytarzy i pomieszczeń, ale przede wszystkim trzymała w napięciu. Każdym członkiem załogi sterowało się osobno, trzeba było więc sprawdzać, w jakiej są sytuacji i czy któryś z nich nie natknął się na obcego. Pozostawieni bez naszej kontroli żołnierze zaczynali sami eksplorować bazę, co niestety często kończyło się wpadaniem w zasadzkę i szybką śmiercią, dlatego lepiej było pozostawać w skupieniu przez cały czas i



Książki to zarówno nowelizacje filmów, jak i nowe, odrębne historie.

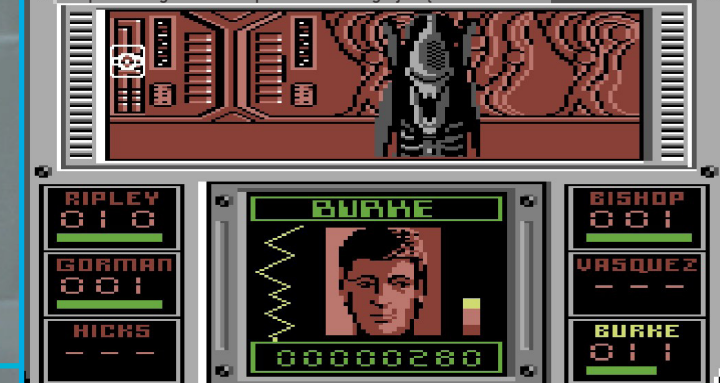
Pierwsza gra na podstawie filmu Alien. Atari 2600.

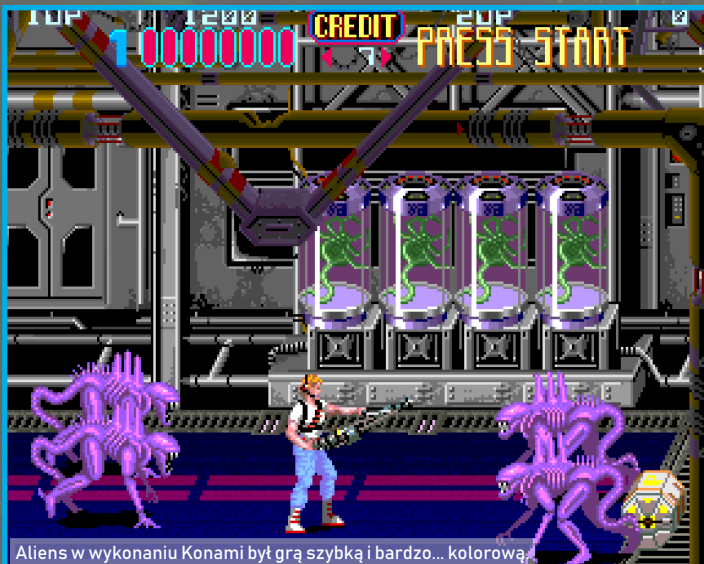


Taktyczna gra strategiczna na podstawie Alien. C64.



Przrzodek gier FPS na podstawie drugiej części filmu. C64.





Aliens w wykonaniu Konami był grą szybką i bardzo... kolorową.

nie zapominać o żadnym z nich. Gra swego czasu robiła pozytywne wrażenie pod względem wykonania, nie było wątpliwości, że to właśnie ten Obcy, jakiego chcieli gracze. Efektem były wysokie noty w prasie: Sinclair User wystawił grze maksymalną notę, oceny w czasopiśmie Zzap! czy Your Sinclair wynosiły po 7-8 oczek na 10.

Osobne gry inspirowane drugą częścią filmu otrzymały Atari ST (dziwna turowa strategia) oraz konsola MSX (platformówka, w której jako Ripley przemierzaliśmy LV-426 strzelając do obcych i mierząc się z królową). Na szczególną uwagę zasługuje natomiast Aliens stworzony w 1990 roku dla automatów arcade — produkcja Konami była prostą strzelanką, w której prawie cały czas szło się w prawą stronę, strzelając do całych hord potworów, a na końcu każdego poziomu czekał boss. Pomiędzy planszami pojawiały się urozmaicenia w postaci przejażdżki uzbrojonym wozem i odpieranie kolejnych fal przeciwników, były także prze-

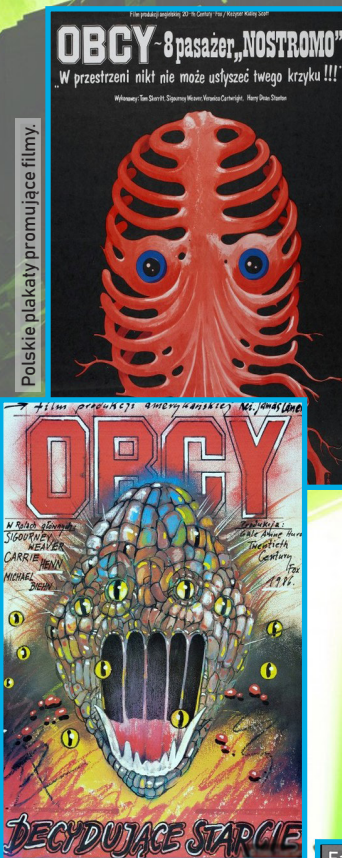
chadzki przez ciasne tunele z użyciem wykrywacza ruchu czy poziom z windą, gdzie należało pilnować, aby ta nie zerwała się i jednocześnie ostrzeliwując atakujących z każdej strony potwory. Jednak to, co wyróżniało grę to przede wszystkim możliwość grania przez dwie osoby jednocześnie, okrutnie wysoki poziom trudności, cukierkowo-kolorowa grafika i... cudaczne odmiany obcych. Twórcy z Konami popuścili wodzę fantazji i choć gra jest luźno oparta na filmie Jamesa Camerona, to na drodze gracza stają takie dziwności jak ksenomorf-pająk, toczące się jak kula potwory, latający obcy, potwory zamieniające się w ciecz i różne inne cudaki. Wygląd większości z przeciwników po prostu śmieszny, ale gameplay powodował, że grało się naprawdę przyjemnie, choć trzeba było do perfekcji opanować przechodzenie poziomów, bo poziom trudności był strasznie wysoki.

Trzecia część filmu również otrzymała kilka adaptacji, przy czym większość miała niewiele

wspólnego z obrazem Davida Finchera. W 1992 roku powstała strzelanka platformowa na takie platformy jak Amiga, Commodore 64 czy konsole SEGA. Gra opierała się o prosty schemat — odnaleźć i uratować wszystkich więźniów schwytanych przez obcych, a następnie opuścić poziom. Co kilka plansz gracz stawał do walki z bossem — królową obcych. Różnice pomiędzy filmem a grą to przede wszystkim całe hordy potworów zamiast jednego, udostępnienie całego arsenału broni (podczas gdy filmowi bohaterowie byli bezbronni i musieli stawiać na swój spryt) czy właśnie umieszczenie królowej jako bossa, co gryzło się z filmową fabułą. Jednak gdyby nie te wszystkie różnice adaptacja prawdopodobnie nie udało się w ogóle, a tak wyszła z tego całkiem przyjemna,

choć nie doskonała strzelanka. W prasie zgarnęła dość wysokie oceny (Computer and Video Games - 89/100, GameFan Magazine - 92/100), a i gracze całkiem miło wspominają ową produkcję.

Nieco inną drogą poszła wersja na konsolę SNES — tu rozgrywka pod wieloma względami przypominała to, co znane było już z poprzedniej wersji z jedną zasadniczą różnicą — gracz miał do dyspozycji zróżnicowane misje (choć ratowanie więźniów także było obecne) i sam wybierał kolejność ich wykonywania. Podczas rozgrywki można było natknąć się na terminale, w których dostępna była lista zadań do wykonania i gracz mógł wybrać, co chce zrobić w pierwszej kolejności, a co zostawić na później. Rozgrywka była dość wymagająca,



KSIĄŻKI

- 1979 - Alien
- 1986 - Aliens
- 1992 - Alien 3
- 1992 - Aliens: Earth Hive
- 1993 - Aliens: Nightmare Asylum
- 1993 - Aliens: The Female War
- 1993 - Aliens: Genocide
- 1994 - Aliens vs. Predator: Prey
- 1995 - Aliens: Alien Harvest
- 1995 - Aliens: Rogue
- 1996 - Aliens: Labyrinth
- 1996 - Aliens: Music of the Spears
- 1997 - Alien: Resurrection
- 1997 - Aliens vs. Predator: Hunter's Planet
- 1998 - Aliens: Berserker
- 1999 - Aliens vs. Predator: War
- 2004 - AVP: The Movie Novelization
- 2005 - Aliens: Original Sin
- 2006 - Aliens: DNA War
- 2007 - Aliens: Cauldron
- 2007 - Aliens: Steel Egg
- 2008 - Aliens: Criminal Enterprise
- 2008 - Aliens: No Exit
- 2014 - Alien: Out of the Shadows
- 2014 - Alien: Sea of Sorrows
- 2014 - Alien: River of Pain
- 2016 - Alien: Invasion
- 2016 - Alien vs. Predator: Armageddon
- 2017 - Alien: Covenant
- 2017 - Alien: Covenant - Origins
- 2018 - Alien: The Cold Forge
- 2019 - Alien: Echo
- 2019 - Alien: Isolation
- 2019 - Alien: Prototype



Ellen Ripley w walce z jednym z bossów w Aliens 3. Amiga.



Aliens 3 na Game Boy to połączenie akcji z przygodówką.

Fabuła w Alien 3 na SNES była identyczna z filmową, jednak rozgrywka miała niewiele wspólnego z obrazem D. Finchera.



na pochwagę zasługiwała również oprawa graficzna czy dźwiękowa.

Jeszcze inna była wersja na pierwszą konsolę Game Boy, gdzie zamiast strzelanki z wieloma obcymi, gracze otrzymali przygodówkę z widokiem z góry. Fabuła oparta była w całości na filmowym oryginale, spotykało się znanych z ekranu bohaterów, trzeba było także z nimi rozmawiać i wykonywać zadania. Niestety gra nie przypadła do gustu fanom i choć zdarzały się wysokie noty w prasie (Nintendo Acción - 9/10) to przeważały te niskie (Nintendo Magasinet - 3/10, Power Play - 55/100).

Podobnie jak w przypadku drugiej części i tym razem pojawiła się wersja na automaty arcade, choć już nie w wykonaniu Konami. Alien 3: The Gun to opracowany przez SEGA w 1993 roku rail-shooter, gdzie liczył się tylko i wyłącznie refleks w eliminowaniu kolejnych hord potworów. Poza samymi obcymi na drodze gracza stawały roboty i czołgi, więc adaptacja ta była równie luźna co Aliens od Konami.

We wrześniu tego samego roku ukazała się również pierwsza produkcja łącząca w sobie dwie

najbardziej charakterystyczne postacie kina sci-fi — Aliens vs. Predator na konsolę SNES był typową bijatyką wzorowaną na komiksie o tym samym tytule. Gracz wcielał się w kosmicznego łowcę i przemierzał kolejne poziomy, walcząc z kolorowymi potworami za pomocą pięści, kopnięć i z użyciem podstawowego wyposażenia Predatora, czyli włóczni, dysku czy działka na ramieniu. Gra niczym się nie wyróżniała na tle konkurencyjnych produkcji, była dość toporna i nudna, przez co w prasie zebrała praktycznie same negatywne oceny w granicach 3 lub 4 na 10. Do tego brzydkie wykonanie gry i absurdalna fabuła (ludzie skolonizowali obce planety, nagle zostają zaatakowani przez ksenomorfy, więc wysyłają sygnał w kosmos z prośbą o pomoc, sygnał odbiera predzio, przylatuje i zaczyna walczyć z potworami... bleeach...) spowodowały, że gra przeszła bez echa, zapomniana i niechciana przez nikogo. Jeszcze gorzej wypadła natomiast gra na Game Boya — Alien vs. Predator: The Last of His Clan — tak brzydka i toporna platformówka, że jej wady można byłoby wypisywać przez wiele akapitów.

Dużo lepiej poradził sobie Aliens vs. Predator z 1994 roku. Dzieło Rebellion Developments było przedstawicielem gatunku FPS i nie stanowiło próby klonowania Doom, a wyróżniało się kilkoma elementami. Najbardziej charakterystyczną rzeczą były trzy kampanie dla każdej z występujących ras — Obcego, Predatora i Marines. Każda strona ma swój cel w walce — ludzie chcą po prostu przetrwać, obcy to krwiożercza bestia, więc jej cel jest jasny, natomiast Predator poluje na królową, żeby przynieść chwałę klanowi. Wspaniale zaprojektowano mapy poziomów, klimat produkcji był po prostu fantastyczny i wciągał jak bagno, a gra jako całość była nie tylko bardzo oryginalna względem konkurencji, ale i pięknie wykonana. A jednak produkcja Rebellionu nie zdobyła rozgłosu i pozostała niezauważona przez większość — powodem takiego stanu rzeczy było wydanie Aliens vs. Predator na tylko jedną platformę — Atari Jaguar. Sama konsola nieestety nie sprzedała się zbyt dobrze, więc gra pozostała zapomniana. Wielka szkoda, bo mogła sporo namieszać w gatunku.

Poza wyżej wymienionymi tytułami, Aliens vs. Predator zawiązał także na automatach. Capcom wykonał dość solidny beat'em up z przyjemną grafiką i dynamiczną rozgrywką, ale tak jak poprzednie gry i tym razem pech sprawił, że przegrał on z konkurencją i niewiele dziś o nim pamięta.

Obcy wkroczył w końcu na rynek komputerów PC, a gracze otrzymali przygodówkę point&click w roku 1995 — Aliens: A Comic Book Adventure stanowiące sequel komiksu Aliens: Labyrinth. Produkt wyróżniał się wspaniałą grafiką i ciekawą historią, ale dziwny interfejs mocno utrudniał rozgrywkę. Do tego grę wydano na dwóch płytach CD, co w tamtych czasach stanowiło ogromny problem i nie każdy mógł pozwolić sobie na zainstalowanie tak dużych gier na dysku. Gra nie należała do łatwych, potrafiła również sprawiać problemy z poprawnym działaniem, a wszystko to sprawiło, że nie przyjęto jej zbyt ciepło i dzisiaj pozostaje jedynie ciekawostką.

Wielu graczy mówiąc o grach inspirowanych sagą Alien, najcieplej wspomina produkcję od twórców Mortal Kombat. W 1996 roku powstała bowiem hybryda trzech części zatytułowana po prostu Alien Trylogia i wydana na PC, PlayStation oraz SEGA Saturn. Typowy FPS pełny był wad, wykonany bardzo brzydko względem konkurencyjnych gier i niedopracowany pod wieloma względami, ale to, czego nie można mu odmówić to klimat. Gracz już na starcie odwiedzał znajome z ekranu lokacje, facehuggery rzucały się z nienacką na twarz, podnosząc mocno adrenalinę, spotykało się obcych każdego typu, jakie występowały w filmowej trylogii, był wykrywacz ruchu, znajomy arsenał broni i całe mnóstwo misji. Nie wszystkie



Na konsolę Atari Jaguar powstał AvP w formie bardzo dobrego FPS-a.



Aliens: A Comic Book Adventure było ładne, ale skomplikowany interfejs i problemy techniczne zniechęcały do gry.



Alien Trilogia był spóźniony technicznie względem konkurencji, ale swoje braki nadrabiał mocnym klimatem.

zadania były konieczne do ukończenia gry, ale i tak stanowiły duże urozmaicenie. Dodatkowo ścieżka dźwiękowa brzmiała bardzo dobrze, a Ellen Ripley rzucała na każdym kroku one-line-rami.

W kolejnych latach próbowano sił z siecią strzelanką Aliens Online, ale eksperyment trzeba uznać za nieudany, natomiast rok 1999 to czas powrotu Rebellionu z kolejnym Aliens vs. Predator, tym razem już na PC. Dla wielu graczy wciąż pozostaje on najlepszą grą w uniwersum Obcego i nie ma co się dziwić — trzy kampanie fabularne, fantastyczna jak na rok wydania oprawa graficzna, żywy do dziś multiplayer i klimat grozy. To wszystko sprawiło, że gracze z miejsca pokochali zabawę. Ogromne różnice były również w sterowaniu: każdą z ras — człowiek posługiwał się bronią palną, używał drzwi, wind itp., ksenomorf mógł poruszać się po ścianach i sufitach, Predator natomiast korzystał ze swojego ekwipunku z działkiem włącznikiem. Mógł też rzecz jasna używać modułu niewidzialności, aby zakradać się do wrogów. Grę dopracowano pod każdym względem i choć niezbyt ładnie się zestarzała, to nadal wielu chętnie do niej wraca i do dziś nie ma się większego problemu z wyszukaniem osób chętnych na wspólne granie w trybie sieciowym.

Powstały w 1999 roku Aliens vs. Predator to dla wielu najlepsza gra w uniwersum Obcego.



Sukces gry przyczynił się do powstania sequela w 2001 roku, niemal tak samo udanego, jak pierwowzór, choć gracze mieli tu już kilka powodów do narzekania, jak choćby brak możliwości zapisywania stanu gry w dowolnym momencie czy zbyt nie natężenie akcji, przez co uleciał gdzieś klimat horroru z pierwszej części. Do AVP2 wydano także oficjalny dodatek o nazwie Primal Hunt.

Aliens vs. Predator od Rebellionu to niestety na długi czas ostatnie dobre gry w uniwersum. W międzyczasie dla konsoli PlayStation wydano również egranicję czwartej części filmu — Alien: Resurrection. Gra, choć nie była zła (na pewno lepsza niż sam film) to jednak niezbyt wygodne sterowanie mocno utrudniało zabawę. Pojawiła się również odrębna gra dla Game Boy Color (Aliens: Thanatos

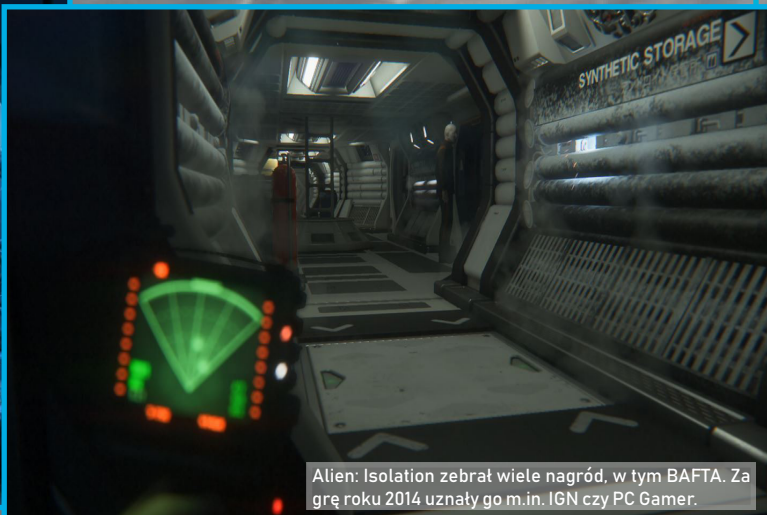
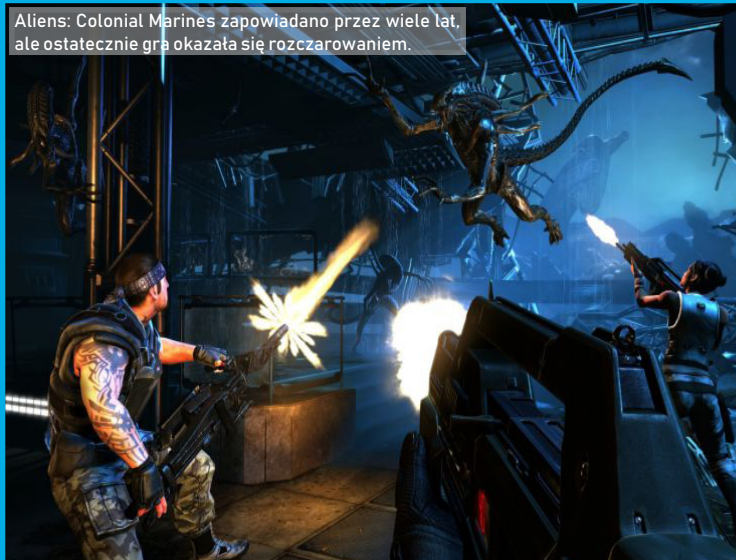
Encounter), a także kolejny rail-shooter na automaty arcade (Aliens: Extermination). Natomiast na konsolę PS2 i Xbox powstała nieudana gra strategiczna Aliens vs. Predator: Extinction, a na PSP ekranizacja najgorszego filmu z obcymi, czyli Aliens vs. Predator: Requiem. Gra wzorowana tak złym filmem również nie mogła się udać i twórcom mocno oberwało się w mediach dla graczy (Gaming Age i Gaming Nexus wystawiły najniższą możliwą ocenę).

Rebellion podjęło w 2010 roku trzecią próbę z marką Aliens vs. Predator, jednak tym razem gra nie była już tak ciepło przyjęta przez graczy i krytyków. Choć znów mieliśmy do czynienia z produkcją FPS i ponownie oddano nam trzy różne kampanie dla każdej ze stron konfliktu, to same kampanie były tak

krótkie, że nie gracz nie nadążał nawet się dobrze wczuć. Do tego niedopracowanie rozgrywki, długie czasy ładowania, liniowość i cała masa błędów zaważyły na tym, że nowa produkcja Rebellionu została zajechna przez wszystkich. Sytuację nieco ratował rozbudowany multiplayer, ale przez źle zaprojektowane i nudne mapy granie w sieci również nie dawało tyle przyjemności, ile by się oczekiwało.

Jeszcze gorzej wypadła długo oczekiwana produkcja Gearbox Software o tytule Aliens: Colonial Marines. Gra powstała przez wiele lat, na screenach prezentowała się naprawdę obiecująco, a nawet wydana kilka lat wcześniej wersja demo powodowała, że oczekiwania graczy były mocno wygórowane. Kiedy jednak przyszedł czas premiery w roku 2013, okazało się, że gra zaliczyła solidny downgrade pod niemal każdym względem, a ilość błędów technicznych była tak ogromna, że można byłoby o nich napisać osobny artykuł. Aliens: Colonial Marines był zwyczajnie brzydki, multiplayer błagał o pomstę do nieba, ksenomorfy blokowały się na wszystkim, co tylko się dało, ich inteligencja była niższa niż u ameby, a kampania nudna i próbująca nieudolnie naśladować takie produkcje jak Call of Duty. Fabuła opowiadająca wydarzenia po drugiej części filmu była

Aliens: Colonial Marines zapowiadano przez wiele lat, ale ostatecznie gra okazała się rozczarowaniem.



Alien: Isolation zebrał wiele nagród, w tym BAFTA. Za grę roku 2014 uznali go m.in. IGN czy PC Gamer.

GRY

1982 – Alien (Atari 2600)
 1984 – Alien (ZX Spectrum, C64, CPC)
 1986 – Aliens: The Computer Game (ZX Spectrum, C64, Apple II, CPC)
 1987 – Aliens: Alien 2 (MSX)
 1987 – Aliens (Atari ST)
 1987 – Aliens: The Computer Game (ZX Spectrum, C64, MSX, CPC)
 1990 – Aliens (Arcade)
 1992 – Alien 3 (Amiga, C64, SMS, Game Gear, NES)
 1993 – Alien 3 (GB)
 1993 – Alien 3 (SNES)
 1993 – Alien Vs Predator (SNES)
 1993 – Alien vs Predator: The Last of His Clan (GB)
 1993 – Alien 3: The Gun (Arcade)
 1994 – Alien Vs Predator (Jaguar)
 1994 – Alien Vs Predator (Arcade)
 1995 – Aliens: A Comic Book Adventure (PC)
 1996 – Alien Trilogy (PC, PS1, Saturn)
 1997 – Alien Quake (PC)
 1998 – Aliens Online (PC)
 1999 – Aliens Versus Predator (PC)
 2000 – Alien: Resurrection (PS1)
 2001 – Aliens Versus Predator 2 (PC)
 2001 – Aliens: Thanatos Encounter (GBC)
 2003 – Aliens Versus Predator: Extinction (PS2, Xbox)
 2003 – Aliens: Unleashed (Java)
 2005 – Alien vs. Predator 3D (Java)
 2006 – Aliens: Extermination (Arcade)
 2007 – Aliens: Roguelike (PC)
 2007 – Aliens vs Predator: Requiem (PSP, Java)
 2007 – CR: Alien vs. Predator
 2010 – Aliens vs Predator (PC, PS3, X360)
 2011 – Aliens: Infestation (DS)
 2013 – Aliens: Colonial Marines (PC, PS3, X360)
 2013 – AVP: Evolution (Android, iOS)
 2014 – Alien: Isolation (PC, PS3, PS4, X360, X0)
 2014 – Aliens: Armageddon (Arcade)
 2016 – Pinball FX2: Aliens vs. Pinball (PC, Android, PS3, PS4, PSV, iOS, X360, X0)
 2017 – Alien Covenant (Arcada)
 2019 – Alien: Blackout (Android, iOS)

niespójna, pełna nielogiczności i głupot w ogóle niepasujących do uniwersum. Oceny w prasie utrzymywały się zgodnie w granicach 3–4/10.

I kiedy już wszyscy myśleli, że dla obcego nie ma żadnego ratunku, zdolni twórcy z Creative Assembly opracowali grę Alien: Isolation w roku 2014. W produkcji tej gracz wcielał się w Amandę Ripley, córkę głównej bohaterki filmowej sagi, o której dotąd nie było wiadomo prawie nic (Ellen wspomina o niej tylko w jednej scenie drugiej części filmu, w dodatku jedynie w wersji reżyserskiej). Gra nie była nastawiona na akcję, a na klimat grozy — Obcy: Izolacja był survival-horrorem w najlepszym możliwym wydaniu. Podczas rozgrywki spotkać można było tylko jednego ksenomorfa, ale nie jest on pierdołą, a sama Amanda nie jest żołądkiem i musi zdawać się na swój spryt. Przed potworem należy się chować w szafkach, unikać go lub uciekać z użyciem kanałów wentylacyjnych. Obcy bowiem

jest tu naprawdę groźnym skurczybykiem i kontakt z nim kończy się bardzo szybko i efektowną śmiercią. Pomocne przydają się znajdujące przedmioty, dzięki którym można narobić hałasu i odciągnąć obcego w inne miejsce. Czasami pojawia się też możliwość postrzażenia go ogniem lub pozbycia się go na chwilę w inny sposób, ale przez całą grę odczuwalne jest zaszczucie i przewaga w sile potwora. Alien: Isolation to produkcja wykonana bardzo solidnie i ładnie, wręcz filmowo z klimatem do złudzenia kojarzącym się z pierwszą częścią filmu. Fani oryginału z 1979 roku mogą poczuć się w tej grze jak w domu i przeżyć na własnej skórze koszmar na statku Nostromo. Oczywiście nie zabrakło też błędów, ale te nie są na tyle uciążliwe, aby przystąpić niemal doskonałą rozgrywkę.



Do Alien: Isolation opracowano również dodatki, w tym jeden umożliwiający odegranie fabuły filmu Ridleya Scotta. Obcy powrócił ponownie jako gościnnie postać w Mortal Kombat X w 2016 roku, a w 2019 premierę miała kolejna gra z uniwersum — Alien: Blackout. Nowa odłona stanowi kontynuację Obcy: Izolacja — gracze ponownie mogą wcielić się w skórę Amandy Ripley, ale fakt, że gra zostaje wydana jedynie na urządzenia mobilne, solidnie ostudził oczekiwanie. Gra jednak okazała się bardzo dobra i zebrła dość pozytywne oceny, choć główne zastrzeżenia padły na długość rozgrywki, braki checkpointów (jeden błąd i powtarzasz cały poziom) i skomplikowany interfejs. Mimo wszystkich wad Alien: Blackout to gra solidna, bardzo ładnie wykonana i trzymająca w napięciu przez całą rozgrywkę, bez denerwujących reklam i mikrotransakcji (czego obawiali się gracze przed premierą).

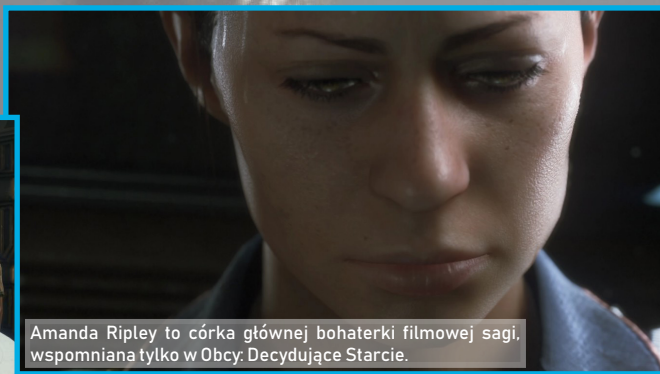
Jak na razie Blackout jest ostatnią grą w uniwersum, ale po ostatnich sukcesach możemy być niemal pewni, że powstanie kolejnych produkcji jest tylko kwestią czasu. W jakiej formie i z jakim skutkiem? Czas pokaże.

Powyżej wymieniłem (w bardzo dużym skrócie) tylko część gier z obcym, jakie stworzono. Mimo iż artykuł nieco się rozrósł to nie wymieniłem w nim choćby Infestation wydanego na Nintendo DS, a także gier, w jakie mogliśmy zagrać na komórkach wyposażonych w Javę czy nieoficjalnych tytułów z doskonałym Aliens: Roguelike

na czele. Minęło 40 lat od powstania pierwszego filmu i przez ten czas uniwersum zdążyło się mocno rozwinąć, ale to z całą pewnością nie jest koniec. Tym bardziej że 20th Century Fox również postanowiło uczcić rocznicę i wydało najpierw serial animowany oparty o Alien: Isolation (Alien Isolation The Digital Series), a teraz publikuje krótkometrażowe filmy tworzone przez fanów serii. Już pierwszy z nich, czyli Alien: Containment prezentuje się całkiem ciekawie, a cała seria ma składać się z aż sześciu produkcji. Czy jednak doczekamy kolejnych filmów pełnometrażowych? Tu już sprawa staje dużo bardziej tajemnicza. U Ridleya Scotta po porażce Obcy: Przymierze nieco osłabł entuzjazm i zajął się innymi filmami, Neill Blomkamp znany z takich obrazów jak Dystrykt 9 czy Elizjum był zainteresowany nakręceniem nowej historii rozgrywającej się pomiędzy drugą i trzecią częścią, ale zostało mu to uniemożliwione właśnie przez Scotta. Ostatnio studio odpowiedzialne za powstanie Obcego zostało wykupione przez Disneya i krążą plotki, że mają powstać nowe produkcje, ale na razie nie ma żadnych potwierdzonych informacji.

Nam pozostaje jedynie uzbroić się w cierpliwość, a na te 40. urodziny ksenomorfa warto powrócić do początków i przypomnieć sobie, od czego to wszystko się zaczęło. Polecam również sięgnąć po książkowe wydania, komiksy i nadrobić gry. Jest w czym wybierać i całą pewnością każdy znajdzie coś dla siebie :).

LUKASZ050792



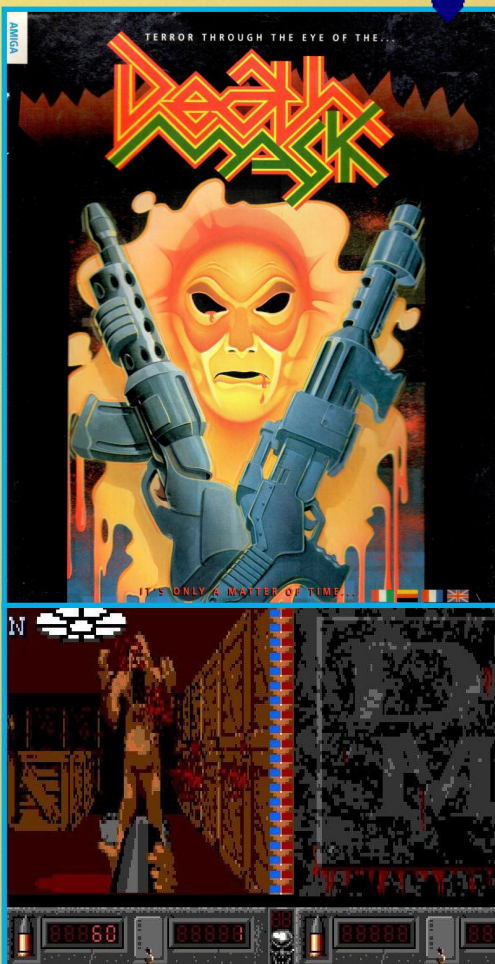
Amanda Ripley to córka głównej bohaterki filmowej sagi, wspomniana tylko w Obcy: Decydujące Starcie.

DE BEST AMIGA FPS GEJMS BAJ CZYŻYK

Druga część zestawienia najlepszych gier z gatunku FPS, tym razem jednak skupiłem się jedynie na tytułach amigowych. Wybór był dużo łatwiejszy, ponieważ FPS-ów na Amigę nie powstało wiele, a jeszcze mniej tych naprawdę dobrych :).

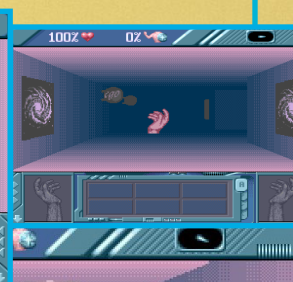
10. Death Mask (1995)

Gdyby coś takiego powstało na PC, z całą pewnością okrzyknięto by ogromnym hitem... Jednak Death Mask pojawił się na komputerze, na którym podobno nie dało się stworzyć gry FPS, do tego bardzo niskie wymagania i tylko dwie dyskietki przyczyniły się do tego, że był dostępny dla każdego, kto miał Amigę. Nawet uboga A500 mogła sobie poradzić bez problemu! Z drugiej jednak strony gra była brzydka i mocno uproszczona, np. minimalny obrót gracza to 90 stopni, zupełnie jak w komnatowych tytułach RPG o dekadę starszych. Dlaczego zamieściłem więc Death Mask wśród najlepszych gier? Po pierwsze: z sentymentu. Po drugie: MULTIPLAYER!!! Gra oferowała tryb kooperacji na podzielonym ekranie lub deathmatch, a w tamtych czasach to było coś niesamowitego i to bez połączenia do sieci :).



9. Za Żelazną Bramą (1995)

Polska gra. Dość nietypowe wykonanie z wykorzystaniem cieniowania ścian w celu uzyskania efektu głębi i wrażenia trójwymiaru. Gra nie była zbyt rozbudowana, miała dość nietypowy interfejs, który wymagał od gracza przyzwyczajenia się, ale zabawa była cholernie wciągająca. Strzelanie do robotów i uzbrajanie bomb było bardzo przyjemne, a szybkie i płynne działanie gry robiło niesamowite wrażenie. Do tego muzyka w wykonaniu Adama Skorupy znanego z Wiedźmina. No i oczywiście: PRYSZCZ CI W OKO. Kto grał, załapie :).



8. UBEK (1995)

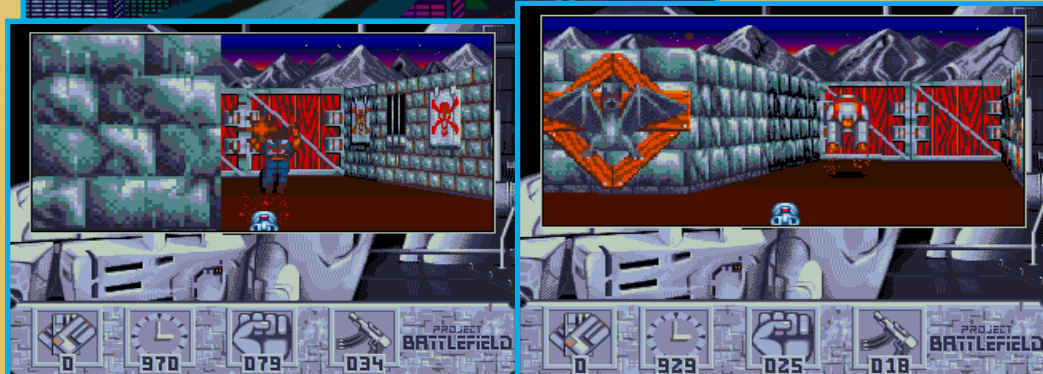
Kolejna polska produkcja, tym razem z bardzo oczojebną grafiką. Gracz wciela się w świeżaka w agencji UB i od razu dostaje zadanie sabotowania elektrowni atomowej w Ameryce. Tę wyjątkową i niesamowicie oryginalną produkcję stworzył w pełni samodzielnie (programowanie, grafika, muzyka) Szymon Ulatowski, kładąc nacisk na fabułę i zagadki logiczne, spychając na drugi plan strzelanie i akcję (fabuła ponad wszystko, a wy dalej myślicie, że Half-Life był pierwszy :D). Gra była brzydka, ale nadrabiała swoje braki grywalnością, do tego nie wymagała kości AGA i można ją było zainstalować na dysku, co pozwalało na bardzo komfortowe granie :).





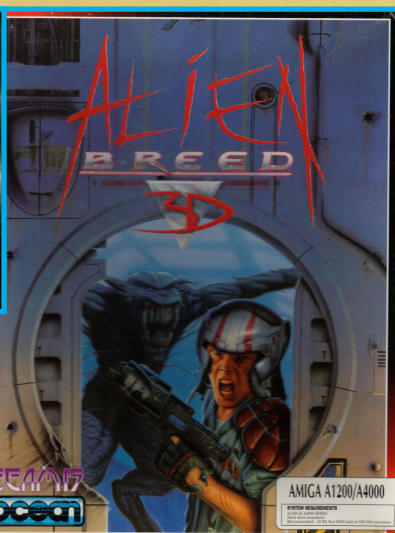
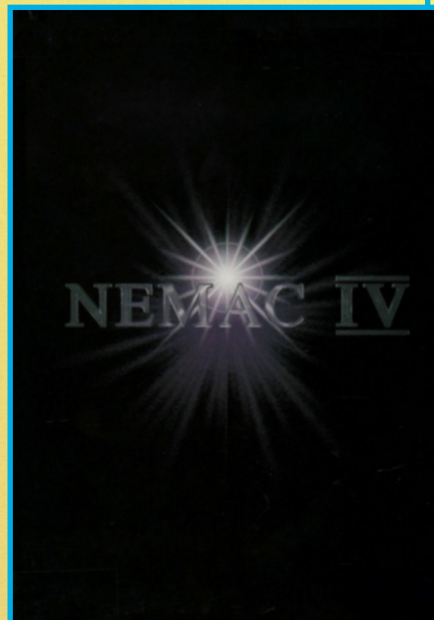
7. Project: Battlefield (1995)

Jeszcze jedna gra polskiej produkcji. Umieściłem ją wyżej niż UBEK głównie z sentymentu, bo sama gra niespecjalnie wyróżniała się na tle konkurencyjnych amigowych FPS-ów. Kiedy miałem „gołą pięćsetkę”, o większości gier z gatunku mogłem jedynie pomarzyć, a Project: Battlefield działał na niej całkiem nieźle. Gracz wcielał się w robota, walczył z terrorystami, bla, bla... Nic odkrywczego, tym bardziej że sama gra bardziej przypominała Wolfensteina 3D niż Doom, ale znośne wykonanie i gameplay pozwalały przyjemnie spędzić czas.



6. Nematic IV (1996)

To jedna z najładniejszych gier FPS, jakie powstały na Amigę, do tego bardzo rozbudowana pod względem gameplayu. Szybka i dynamiczna akcja, tempo bardzo rzadko zwalniało. Fabuła opowiadająca o systemach obrony w przyszłości sterowanych przez komputery, które ostatecznie nawaliły w najgorszym możliwym momencie (taki dzień sądu z Terminatora), czyli również historia oklepana, ale kogo to interesuje? W końcu gra działała bardzo płynnie, mimo że wyglądała po prostu obłędnie, a projekty poziomów były, krótko mówiąc, mistrzowskie (choć rozgrywane na tylko jednej płaszczyźnie). Dla mnie jedna z najlepszych gier na Amigę, niestety nie wielu miało okazję w nią zagrać, bo ukazała się w czasie, gdy Amiga odchodziła już w zapomnienie.



5. Alien Breed 3D (1995)

Do Alien Breed 3D podchodziłem z dużym dystansem. Jako fan klasycznej trylogii z widokiem „z góry” nie potrafiłem zrozumieć, po co ktoś próbuje przenosić coś tak doskonałego w trzeci wymiar. To nie miało prawa się przecież udać... Kiedy zagrałem po raz pierwszy, byłem faktycznie zawiedziony (i jednocześnie dumny z siebie w duchu, bo „A NIE MÓWIŁEM?”). Graficznie wyglądało to dość biednie, a wymagania były bardzo wysokie, więc dodatkowo musiałem grać w małym okienku, żeby w ogóle móc zapanować nad płynnością. Jednak po spędzeniu dłuższego czasu, przejściu przez kilka poziomów i wybiciu dziesiątek potworów, powiedziałem do siebie: „Cholera, to jest PRAWIE jak Doom!” Oczywiście w Doomie jeszcze wtedy nie grałem, więc porównanie miałem tylko na podstawie swoich wyobrażeń :).



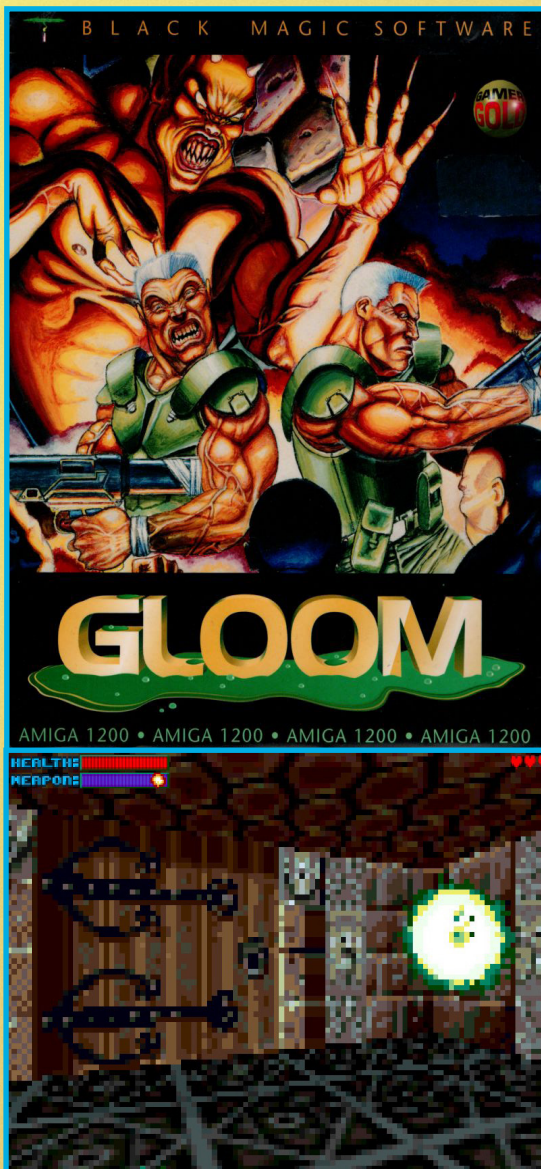
4. Fears (1995)

Pamiętam jak w jednym z czasopism zachwalano Fears, pisząc, że to jest niemal doskonały klon Dooma na Amigę. Czytając taką recenzję, momentalnie nakręciłem się na grę i dość szybko udało mi się ją zdobyć (nie pytajcie skąd i jak, ważne, że X-Copy był pod ręką :D), jednak okazało się, że ów tekst był bardzo mocno przesadzony. Graficznie była to taka rzadka kupa, a potwory przypominały hordy zmutowanych niemowlaków, ale Fears miał inne atuty: rozbudowany arsenał broni (w tym Plasma Gun i rakietnica! YEAH!!!), 30 niesamowicie dobrze zaprojektowanych map (pełnych schodów, wind, balkonów), a także wbudowany edytor poziomów! Był nawet multiplayer! Tyle godzin nie spędziłem chyba z żadną inną grą FPS na Amidze :).



3. Gloom (1995)

Do pierwszej trójki wybrałem już same poważne i solidne tytuły. A Gloom to już taki „klon Dooma na poważnie”. Poważnie! I jeszcze do tego wymagał naprawdę poważnej konfiguracji do płynnego działania, ale cholera, warto było dołożyć pamięci do A1200 i wziąć udział w masakrze, jaką oferowała ta gra. To nie była już tylko próba kopiowania pomysłów pecetowców, to była obłądna i jakże oryginalna gra z fantastyczną grafiką. I do tego galeria przeciwników składająca się z żołnierzy, gości w samych majtach, duchów, potworów, mutantów, jaszczurów, diabłów, robotów!!! Były i wady produkcji, jak choćby brak jakiegokolwiek inteligencji wrogów czy marny arsenał broni (tylko jedna spluwa, ale można było korzystać z kilku typów amunicji), ale mimo tego Gloom był czymś naprawdę niezwykłym. A później powstał jeszcze Gloom Deluxe czy Gloom: Zombie Massacre dostarczające jeszcze więcej świetnej zabawy. Miejsce na podium jak najbardziej zasłużone. Poważnie.



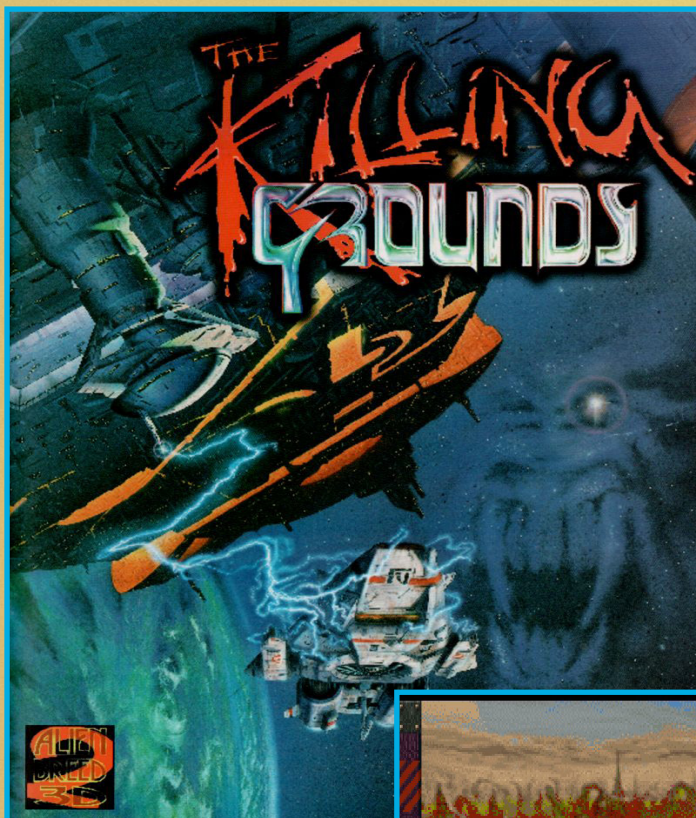
2. Cytadela (1995)

A teraz już całkiem na poważnie, bo Cytadela to kolejna polska produkcja, ale tym razem już cholernie dobra i mówię to całkowicie poważnie. Polscy twórcy zrobili wiele FPS-ów na Amidze, większość była przeciętna, pozostałe były koszarne (patrz: recenzja Monster w IZ_01), ale nie Cytadela. Do gry wprowadzało nas aktorskie intro, które, choć realizowano amatorskimi metodami, to wyglądało po prostu obłudnie i zawierało mówione dialogi (digitalizowana mowa? NA AMIDZE? PO POLSKU?!!). Dalej było równie wspaniale — rozległe i rozbudowane mapy, ładnie teksturowane, wspaniały arsenał broni (miotacz ognia i biegający w panice pływający przeciwnicy!!!), dobra muzyka. Zalety można byłoby wymieniać bardzo długo, ale to po prostu trzeba zagrać samemu i przekonać się na własnej skórze. Polecam, tym bardziej że jest to jedna z niewielu gier FPS na Amigę, w które dobrze gra się nawet dzisiaj.



1. Alien Breed 3D II: The Killing Grounds (1998)

O ile do pierwszej części miałem początkowo obawy (i pod pewnymi względami słuszne to były obawy), to do drugiej części podszedłem już ze spokojem. Tu grafika stała na najwyższym poziomie i mogłaby spokojnie konkurować z pecetowymi grami — w pełni trójwymiarowe środowisko, mnóstwo tekstur w wysokiej rozdzielczości, mnogość broni, przeciwników, opcja gry w sieci, duże wielopoziomowe mapy, możliwość latania czy pływania, niezła inteligencja wrogów (jak kogoś się trafiło, ale ten zdążył uciec, to po chwili wracał z „kumplami”) i bardzo wysoki poziom trudności. Gra niesamowita pod niemal każdym względem. Niemal, bo jedyna jej wada to wymagania — Alien Breed 3D II dostępny był tylko dla bogaczy posiadających najmocniejsze konfiguracje Amig, a że komputery te powoli przestawały się liczyć, to niewielu inwestowało w ulepszenia. Z tego powodu gra nie odniosła wielkiego sukcesu, ale nie można jej zarzucić czegokolwiek pod względem rozgrywki czy dopracowania pod względem technicznym. To najlepszy amigowy Doom jaki kiedykolwiek powstał. Poważnie ;).



Trzecia część raczej nie powstanie, bo w sumie nawet nie wiem co miałbym w niej umieścić ;). Może zamiast tego do przyszłego numeru zrobię jakieś inne zestawienie. Najlepiej informujcie na naszej grupie czy fanpage'u co byście chcieli zobaczyć w takiej formie. Chyba że wolicie, żebym przestał te moje pierdololo zamieszczać na łamach IZ, to też piszcie. Pewnie zmotywujecie mnie tak samo, bo i tak zrobię swoje ;). A tak poważnie to odzywajcie się, co wam pasuje, a co nie. Ja nie mam zbyt wielu pomysłów na takie zestawienia, więc może coś mi podsuniecie, a ja wszystkie komentarze i posty czytam. Poważnie ;).

CZYŻYK



<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



BESTIARIUSZ FANTASY cz. I

Świat fantasy zna każdy jego fan – zarówno czytelnik, jak i gracz czy osoba oglądająca jedynie filmy. Takie osoby są też na pewno zaznajomione z istotami występującymi w tych światach i które są uniwersalne (albo chociaż występują w większości konkretnych światów wymyślanych przez różnych autorów czy istniejących w różnych systemach fantasy, np. Dungeons & Dragons). Tylko, ilu z was wie, skąd one pochodzą i ile mają wspólnego takie istoty z gier z ich oryginalnymi wersjami z dawnych wieków czy chociaż stworzonych na potrzeby książek, jak np. hobbici we „Władcy Pierścieni” (które w filmowej trylogii były utożsamiane z niziołkami). W tej części bestiariusza zacznę od opisywania najpopularniejszych i najbardziej znanych z rodzajów istot fantasy.

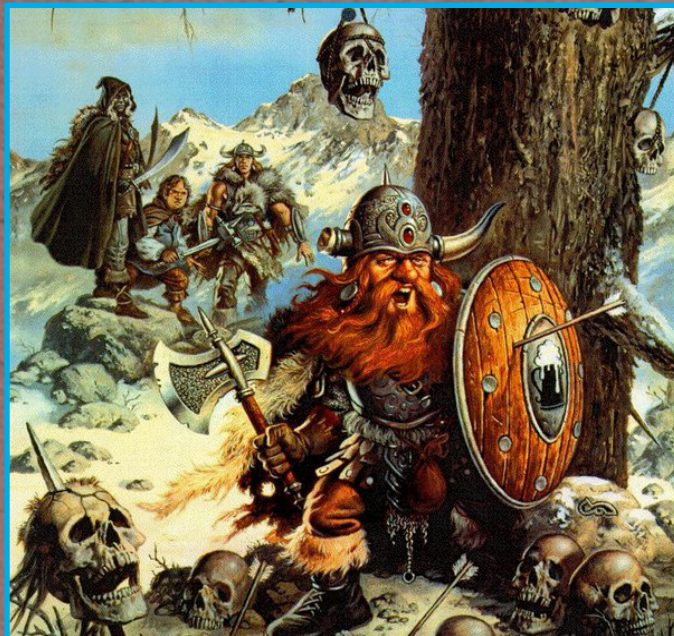
Elfy wywodzą się z mitologii skandynawskiej, gdzie istniały pod nazwą alfy i zamieszkiwały jeden z dziewięciu światów o nazwie Alfheim. Były to dusze ludzi, które nie mogły jeszcze trafić w zaświaty z powodu niedokończonych spraw. Musiały one najpierw zakończyć sprawy, które trzymały ich na Ziemi, żeby móc ostatecznie udać się po śmierci w zaświaty. To tyle, jeśli chodzi o mitologię. W fantasyce są przedstawiane jako piękne istoty o długich uszach i bardzo wysokiej zręczności. Wielce umiływały lasy i są niezrównanymi łuczniczkami. Są też często mocno związane z magią. Jeśli chodzi o długość życia, to różnie z tym bywa – u jednego autora są nieśmiertelne (dotyczy długości życia, ale mogące zginąć w walce, np. u Tolkiena), u innego żyją bardzo długo, np. 300 lat (jak to było w Wiedźminie Sapkowskiego). Pojedynczych elfów nie będę wymieniał, bo nie o to chodzi – tym bardziej że każde uniwersum ma swoich bohaterów (podobnie, jak to jest w komiksach, gdzie Marvel i DC mają swoich odpowiedników u konkurencji). Elfy bardzo dobrze sprawdzają się jako łucznicy – ze względu na ich rasowy bonus do zręczności, dlatego najlepiej dawać im klasę postaci związaną z łucznictwem, czyli jak nie łowcę, to wojownika specjalizującego się w łukach.

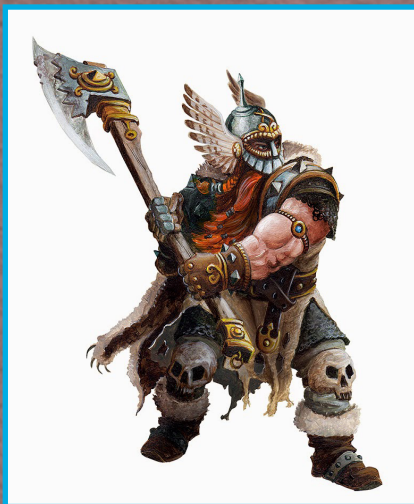
Krasnoludy także wywodzą się z mitologii skandynawskiej. Właściwe tłumaczenie ich nazwy ze skandynawskich języków na

polski to karty, jednak za sprawą Marii Skibniewskiej, która tłumaczyła Władcę Pierścieni, w Polsce te istoty są szeroko znane nie jako karty, ale jako właśnie krasnoludy. W mitologii wikingów były bardzo uparte i zawzięte. Zamieszkiwały świat o nazwie Nidavellir. Występowały także u innych plemion germańskich (czyli głównie Niemców, chociaż Frankowie, od których nazwy pochodzi współczesna Francja, także należeli do Germanów). Są niżsi od ludzi, bardziej krępi, ale za to znacznie silniejsi i wytrzymalsi. Przykładem na to może być wypowiedź jednego z krasnoludów z Żelaznych Wzgórz z Władcy Pierścieni, który porównywał ich z ludźmi, chcąc w ten sposób wywyższyć swoich ponad tych drugich, mówiąc: „krasnoludy mogą nieść dwa razy większy ciężar i przy tym iść dwa razy dłużej niż ludzie”. U Sapkowskiego możemy znaleźć inny przykład opisujący

siłę i wytrzymałość krasnoludów. W powieści Sezon Burz w pewnym momencie Geralta prowadzi po nieznanym dla wiedźmina terenie pewien krasnolud. Mimo iż wiedźmini są specjalnie wytrenowani i zmodyfikowani mutagenami, by być sporo silniejszymi, sprawniejszymi i wytrzymalszymi niż zwykli ludzie, to i tak nieraz musiał wołać za niezmordowanym piechurkiem, jakim był jego krasnoludzki towarzysz, by ten zwolnił, bo nie mógł za nim nadążyć. W fantasyce przyjęło się, że krasnoludy mieszkają pod ziemią, są niezrównanymi górnikami i kowalami, uwielbiają bezgranicznie szlachetne metale i drogie kamienie (ogólnie bogactwo) – właśnie dlatego we Władcy Pierścieni nie udało się Sauronowi znievolić siedmiu władców krasnoludów za pomocą Pierścieni Władzy (w przeciwieństwie do ludzi, którzy ponad wszystko pożąдали władzy). Poza tym

krasnoludy są bardzo znani ze swej wojowniczości – szczególnie jeśli o piechotę (jazda u nich jakoś nie jest znana). Połączcie teraz mistrzów kowalstwa i bardzo wojowniczy naród, który wręcz kocha walkę, a wyjdzie wam bardzo dobra piechota – i to w wersji podstawowej. Wyobraźcie sobie teraz ich wersję elitarną... Spróbujcie zrównać z ziemią spory oddział doborowej, mocno opancerzonej (m.in. z tego słyną krasnoludscy wojownicy) piechoty, która zawzięta się na was (a pamiętajcie, że krasnoludy z natury są uparte, więc jak ktoś bardzo uparty na was się uweźmie, to już całkiem macie przekichane). Właśnie dlatego spore wrażenie wywarł na mnie widok piechoty krasnoludów szarżującej na orków podczas Bitwy Pięciu Armii i ich podwójny mur tarcz (a później „Naprzód, marsz!” na orków, jak już elfy zaatakowały) – normalnie prawie niezniszczalny,





ruchomy mur, z którym tak właściwie spore szanse mieli jedynie bardzo brutalni i silni orkowie (no i jeszcze silniejsze trolle, ale ci z kolei występują sporo rzadziej niż orkowie, więc nie ma co ich liczyć w kontekście armii). Ulubione bronie krasnoludów to topór i młot – zarówno w wersji jedno-, jak i dwuręcznej (przy jednoręcznych wersjach często dodatkowo występuje jeszcze tarcza dla wzmocnienia obrony i najprawdopodobniej dlatego właśnie stosują mniejszą i słabszą wersję tych broni). Typowa klasa postaci dla tej rasy to wojownik – głównie ze względu na upodobanie do walki (poza kilkoma typami rzemioł jak kowalstwo, górnictwo czy jubilerstwo). Potrafią walczyć wieloma rodzajami broni (mimo upodobania do topora i młota, o czym przed chwilą

wspominałem), do tego używają zbroi – na ogół ciężkich, które jednak sporo kosztują. Ze względu na ich drogi ekwipunek (który w wersji ludzkiej już sporo kosztuje, a krasnoludzki jest o wiele lepszy, więc i znacznie droższy) oraz wysoki poziom umiejętności bojowych wojownicy krasnoludscy są bardzo drodzy. Jak byście kiedyś chcieli wynająć taką drużynę, to lepiej upewnijcie się, że posiadacie baaardzo ciężki mieczek (a właściwie to szkatułkę, jeśli chcecie ich wynająć na dłużej).

Ludzie to najpopularniejsza z grup istot w fantasy. Chyba nie ma uniwersum, w którym by nie występowali. Pomijam, rzecz jasna, tutaj sci-fi, bo to jednak osobna sprawa (to tak, jakby pomylić rock z metalem). Ludzie są niemal wszędzie, żyją krócej niż

wcześniej wymienione rasy, zajmują się niemal wszystkim, przez co można u nich znaleźć specjalistów w niemal każdej dziedzinie, chociaż przez to nie tak wybitnych, jak np. krasnoludscy kowale czy elfi łucznicy. Bardzo ogólni, jednak dzięki temu są zdolni rozwijać się właściwie w każdym kierunku. Stąd też mogą rozwijać się w każdej, dowolnej klasie postaci, jednak nie dostają żadnego bonusu do rozwoju.

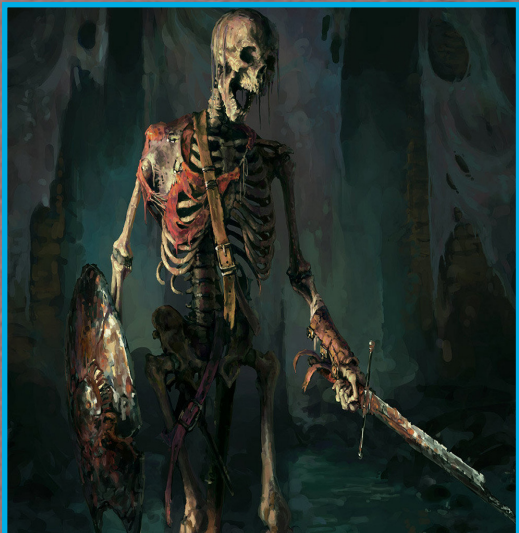
Nieumarli to istoty, które już umarły, jednak dalej żyją lub, jak to jest w niektórych pozycjach fantasy, zachowują pozory życia (tak było z achemońskim czarnoksiężnikiem-nekromantą Xaltonunem ze świata Conana, któremu bardzo potężny artefakt magiczny nadał właśnie pozory życia, zamiast go całkiem ożywić – aż tak wielkiej mocy ten kamień jednak nie miał). Są oni ożywiani (czy – jak kto woli – powoływani do nieżycia) przez bóstwa (jak np. Mortis w serii Disciples) czy też przez nekromantów (jak to było właśnie we wspomnianym opowiadaniu o Conanie). Mogą też być przemieniani w nich przez innych nieumarłych, np. wampiry zamieniające ich ofiary w kolejne wampiry, co zresztą było wyśmiane w sadze o wiedźminie (kiedy to Regis tłumaczy Jaskrowi, że niemożliwe jest, bo od

czasu Koniunkcji Sfer, kiedy to pojawiły się wśród ludzi wampiry, do dnia im współczesnego minęło tyle czasu, że wampirów musiałoby być już całe mnóstwo, podczas, gdy ich jednak jest stosunkowo niewiele, uwzględniając przy tym pracę wiedźminów). Dzielą się na całe multum grup, podobnie, jak ludzie – od szeregowego mięsa armatniego i siły roboczej w postaci zwykłych szkieletów czy zombie, przez duchy, widma, upiory aż do wysokich wampirów i liczów (występujących także w wersji „lisze”; są to nekromanci, którzy po swojej śmierci dalej funkcjonują). Można by sądzić, że nieumarli będą wiecznie, bo ludzie i inne żywe, acz śmiertelne istoty będą umierać, dostarczając w ten sposób surowca do zasilenia armii nieumarłych, jednak od czego są kapłani odpędzający zło oraz stosy pogrzebowe, na których są palone ciała zmarłych. Od biedy można też palić nieumarłych w celu ich wytępienia, jak to było choćby w Grze o Tron, gdzie to Daenerys poleciała ze swoimi smokami na Północ i Nocny Król stracił sporą część swojej armii za sprawką smoczego ognia. Także w Grze o Tron mieliśmy już do czynienia z paleniem nieumarłych – choćby na Czarnym Zamku, gdzie przywie-



Wikingowie zapożyczyli topór (jako broń) od Słowian, do których często się wybierali (choćby do Polski, gdzie podobno służyli nawet w drużynie księcia Mieszka I, czy dalej na wschód, gdzie na Rusi założyli dynastię Rurykowiczów, z której wywodził się znany Iwan IV Groźny).





ziono zwłoki kilku martwych zwiadowców z Nocnej Straży i w nocy jeden z nich ożył i zaatakował Lorda Dowódcę. Po szczęśliwym zakończeniu walki postanowiono jednak spalić wszystkie ciała martwych. Do tego dochodzą jeszcze ludowe wierzenia z terenów Słowiańszczyzny (skąd pochodzą wampiry, o czym zresztą pisałem w pierwszym numerze IZ w eseju Gry i wierzenia) – jednym ze sposobów na pozbycie się wampira było znalezienie grobu, w którym spędzał dzień i odcięcie mu głowy (czasem trzeba było ją umieścić w nogach trupa, żeby przypadkiem nie zrosła się zresztą ciała), innym było właśnie spalenie ciała, żeby na pewno się nie zregenerował i nie wyszedł ponownie do ludzi. Część nieumarłych w ogóle nie posiada swojej woli – przede wszystkim są to zombie i szkielety (przynajmniej te w wersji podstawowej). Brak specjalnej dla nich klasy – występują u nich właściwie wszystkie: walczące zombie i szkielety (i inni, jak np. elitarni czarni rycerze), magowie w postaci choćby liczów i inne jednostki, które nieraz bardzo ciężko porównać z typowymi dla fantastyki klasami postaci.

Demony, ewentualnie diabły (choć ci drudzy nierzadko stanowią jedną z większych grup tych pierwszych) to prześlągnięte złem istoty z zaświatów. W religiach ich jedynym celem

jest szerzenie zła na Ziemi i zabieranie dusz ludzi do Piekła (czy jak by tam się nazywało to miejsce w innych religiach). W grach też są prześlągnięci złem, jednak ich celem istnienia jest wykonywanie rozkazów swoich przełożonych, do czego nierzadko muszą być przymuszani (jakoś nigdy nie spotkałem się z przypadkiem zachęcania u demonów, zawsze jedyną motywacją było zastraszanie i karanie). W przeciwieństwie do nieumarłych wszystkie demony posiadają swoją wolę. Występują w wielu różnych formach – od małych chochlików do ogromnych demonów wielkością dorównujących największym bestiom, a nierzadko i od nich większych. Ich kształty są ograniczone jedynie wyobraźnią twórców gier i książek. W grach najczęstsze rodzaje magii wykorzystywane przez demony to magia ognia (w końcu pochodzą z Piekła, prawda?), umysłu (zniewalanie innych osób, by przeciągnąć na swoją stronę) i magia krwi (na zasadzie „oko za oko, życie za życie”; spotykana także u ludzi, chociaż zakazana u większości ludów). Najczęściej spotykane sposoby na pozbycie się demona to egzorcyzm (do czego potrzebny jest kapłan z odpowiednią specjalizacją) i pokonanie go w walce (tu akurat jak najbardziej przyda się bardzo odważny i odporny na zmianę stanów umysłu wojownik

co najmniej bardzo dobrym orężem i nieprzeciętnymi umiejętnościami). Demony nie posiadają typowej dla nich klasy postaci. Występują tu zarówno wojownicy, jak i magowie czy iluzjoniści, a także różnego rodzaju oszuci, których można by podciągnąć pod klasę złodzieja czyłotrzyka.

Trolle to istoty, które przyjęło się – za sprawą fantastyki – uważać za silne, złe, głupie i brzydkie. Nierzadko trafia się na trolle ogromnych rozmiarów, jak np. troll jaskiniowy z filmowej pierwszej części Władcy Pierścieni (atakuje ich razem z grupką orków po tym, jak Pippin przez przypadek zrzuci wiadro do studni w jednej z komnat krasnoludów w Morii). Najstarszym, znanym trollem jest Grendel z bohaterkiego eposu Beowulf – jednego z najstarszych dzieł literatury angielskiej. Był on okrutny i bardzo silny – potrafił zabić całą drużynę

lokalnego króla w ciągu jednej nocy i przed świtem uciec do swojej kryjówki, by podczas kolejnej uczty wrócić i znów wszystkich zabić. Zdarzały się też trolle mostowe. Nazwa ich wzięła się od mostów, o które dbały (budując, a później remontując i naprawiając je, jednak w zamian za myto). Mała ciekawostka: trolle również wywodzą się z mitologii skandynawskiej. Przeważnie trolle były złośliwe i niegodziwe, jednak mogły zdarzyć się przypadki dobrych trolli (jak choćby wspomniane trolle mostowe). Jednym z takich trolli był troll mostowy z Wiedźmina 2, gdzie to na bagnach dorzecza Jarugi (na początku gry) trafiamy na jednego osobnika z tego gatunku, jednak nie dbał o most, którego był opiekunem, bo się rozpił, kiedy ludzie zabili mu partnerkę (jego trollicę). W Gothicu 2 trafiamy na trolla jaskiniowego – ogromne bydlę, które może i nie grzeszy inteligencją, ale za to (bardzo) nadrabia żywotnością i siłą. No, bo pokonaj takiego potwora, dla którego kilkuntonowy młot to broń jednoręczna (jak to było w pierwszej części Władcy Pierścieni w Morii). Występują na tyle rzadko, że nie została im przypisana żadna klasa postaci – to po prostu ogromne, niemal niezniszczalne istoty, które potrafią bardzo szybko się regenerować.

Czarodzieje. W znacznej w fantastyce postaci te



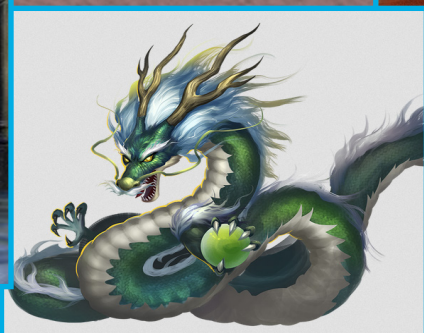
pochodzą z mitologii celtyckiej. O Celtach niewiele zostało dokładnych informacji. W każdym razie wiadomo, że Walijczycy, Kornwalijczycy i część Irlandczyków oraz Szkotów pochodzą od dawnych Celtów. Współcześni Francuzi nie wywodzą się od Galów (którzy należeli etnicznie do Celtów), a od germańskich Franków (od nich właśnie mają swoją nazwę). Osoby, które umieją władać magią. Często wspomina się ogólnie o czarodziejach, ale dość często napotkać można czarodziejów specjalizujących się w konkretnych rodzajach (lub – jak kto woli – szkołach) magii. Wystarczy posłużyć się tutaj choćby przykładem opowiadań i sagi o GERALCIE. YENNEFER czy TRISS MERIGOLD były czarodziejkami, ale ogólnymi. Z kolei taki STREGOBOR (vel „Mistrz Irion”, jak go nazywali miejscowi z Blaviken, gdzie swego czasu osiadł jako czarodziej-rezydent) z

opowiadania Mniejsze Złoty czy SAVOLA z pierwszej części gry Wiedźmin to już czarodzieje-specjaliści (pierwszy z nich specjalizował się w iluzji, drugi zaś w magii ognia). Nie wspomnę już o Władcy Pierścieni, gdzie np. Gandalf specjalizował się w magii ognia i światła, a Radagast w magii natury. Skoro mowa o czarodziejach, to nie można nie wspomnieć o owianych złą sławą nekromantach (którym jednak co niektórzy zazdroszczą potęgi, bo wskrzesić umarłego to nie lada sztuka). Tak właściwie w fantastyce potrafią oni ożywiać trupy i je kontrolować, a także zsyłać zarazę i zająć się ogólnie na urokach i magii szerzącej zło (choćby natym ostatnim nie aż tak, jak czarnoksiężnicy). Nie mylić czarodzieja z czarnoksiężnikiem (czyli magiem od czarnej magii) czy nekromantą albo tym bardziej z wróżką, bo chociaż tych pierwszych można jeszcze uznać za

swego rodzaju magów, to jednak przyjęło się traktować ich specjalizacje jako odrębne ze względu na ich specyfikę. Tak, jak np. takiego elementalistę (czarodzieja specjalizującego się w magii żywiołów) dalej podpinają pod grupę magów, tak już te dwie wspomniane grupy z wielkim trudem, ale o wiele chętniej ich się wydziela jako osobne klasy (mimo że też posługują się magią). Chociaż z czarodziejem najczęściej kojarzy się starego dziadka z siwą i długą brodą, z powłóczystą szatą i wysokim, spiczastym kapeluszem (nierzadko udekorowanym w gwiazdy), to jednak występują w każdej rasie. U ras typowo wojowniczych, jak krasnoludy i orkowie, ciężko sobie jednak wyobrazić potężnych magów.

Smoki to bardzo potężne bestie. Obecnie w fantastyce (przynajmniej tej europejskiej) przyjęło się, że smok to latający gad ze skrzydłami błoniastymi (nie pierzastymi, jak to jest u ptaków), który zjeje ogniem. W niektórych dziełach jest po prostu potworem siejącym zło i zniszczenie, którego trzeba ubić, a w niektórych innych jest zły, ale za to bardzo (tak, że „bardzo, bardzo...”) inteligentny, jak np. w Dzieciach Hurina autorstwa Tolkiena. W jednym z wiedzmińskich opowiadań Sapkowskiego Granica Możliwości trafiamy na legendarnego złotego smoka, który zły jednak nie był, poza tym potrafił za pomocą telepatii rozmawiać, a także zmieniać postać (choćby w Borchu Trzy Kawki; miał on pieniędzy od groma, ale

tak naprawdę był smokiem, a smoki uwielbiają skarby, to nie ma co się dziwić, że o pieniądzu martwić się nie musiał). Jeden z najstarszych znanych europejskich smoków to ten ze wspomnianego wcześniej Beowulfa, z którego skarbu skradł kielich jeden ze służących tytułowego Beowulfa, a po Hrothgarze (już po zabiciu trolla Grendela) odziedziczył królestwo, a wraz z nim problem ze smokiem, którego gniew obudził właśnie sługa, kradnąc jeden z kielichów (swoją drogą właśnie ten szczegół został wykorzystany w książkowym Hobbitcie przez Tolkiena, kiedy to Bilbo Baggins wchodzi do skarbcza, gdzie śpi smok i po jakimś czasie wraca z jednym przedmiotem ze skarbu do krasnoludów na dowód, że tam był, a u Tolkiena smoki nie wykorzystywały zagarniętych skarbów, jednak mimo to znaty na pamięć cały inwentarz i nawet jedna sztuka brakująca powodowała gniew u smoka). W mitologii słowiańskiej także były smoki. Razem z wijami (czyli – upraszczając – węzami) służyły jednemu z dwóch trzygłowych bóstw – Czarnogłowi i Białogłowi (czwarta głowa, odpowiedzialna za moc stwarzania, przynależała jedynie Światowidowi, który specjalnie odjął swym potomkom po jednej głowie po ich buncie, żeby nie mogli tworzyć sił, które mogłyby zagrozić Światowidowi). Pozostałe bóstwa znane z mitologii słowiańskiej, m.in. Perun, Siem czy Kupala – byli już dwugłowi, co oznacza, że mieli o wiele mniejszą niż Czarnogłów



(znany czasem także jako Trzygłów). Wracając jednak do smoków... W mitologii dalekowschodniej smoki były istotami niemal boskimi (choćby taki Shen Long z Dragon Ball, który na polski był tłumaczony jako „Boski smok”). Władaty one właściwie wszystkimi żywiołami (niektóre nawet wszystkimi jednocześnie), ale najczęściej wodą i powietrzem, gdzie też zazwyczaj się chowały, kiedy to nie pokazywały się ludziom – jak nie na dnie pobliskiego jeziora czy rzeki, to w chmurach. Oprócz władania danym żywiołem – jak choćby we wspomnianym anime, moc spełniania niemal dowolnego życzenia (w tym powrót z martwych). Dalekowschodnie smoki jednak na ogół były dobre i przyjazne ludziom (albo chociaż neutralne). Nie zmienia to faktu, że smok to jednak rzadko występująca, ale za to bardzo potężna jednostka, z którą byle słabeusz z 1. czy 2. poziomu nie ma szans – w typowym RPG z drużyną poniżej pewnego poziomu nie masz co się wybierać – nawet nie liczyć na żadne zwycięstwo mimo mnóstwa mikstur wzmacniających i innych udogodnień...



Orkowie są przedstawiani jako złe istoty i przez to też jako brzydkie i tępe. Takie skojarzenia to akurat efekt poglądów z XIX w. i dawniejszych, które można by wywodzić od starożytnych Greków, którzy na cudzoziemców mówili barbarzyńcy (od gr. „barbaros” oznaczającego cudzoziemca, nie-Greka). Przypisywali im wszelkie złe cechy, żeby pokazać, że tamci są gorsi, a przez to sami Grecy są lepsi (stąd się przyjęło barbarzyńcą nazywać przygłupiego, chamskiego i niekulturalnego osiłka). Orkom przypisywano na tej samej zasadzie różne negatywne

cechy tylko dlatego, że przypisano ich do strony Zła. Kojarzycie może Frankenstein? Powieść z 1818 r. i są w niej właśnie te elementy. Potwór, którego stworzył i ożywił Wiktor Frankenstein, był brzydki i przez to ludzie, którzy go widzieli, od razu zakładali, że w takim razie musi być zły. Stąd też orkowie źli, więc brzydki i głupi. Jednak w niektórych pozycjach, jak np. w serii Gothic, wcale tacy głupi nie byli – w I części dowiadujemy się, że ich cywilizacja jest podobnego wieku, co ludzka, a w trzeciej części już na samym początku widzimy nie tylko, że umieją mówić

(postępując się przy tym ludzką mową, wplatając jednak w nią orkowe słowa, jak np. „morra” na określenie człowieka), to mają także swoje struktury społeczne. W każdym razie najczęściej orkowie to tępe osiłki (za to bardzo silne) skore do bójki oraz bitwy i wyciągające broń niemal tak szybko, jak Billy the Kid swój rewolwer (a ten ponoć strzelał całkiem szybko i dobrze – inaczej w końcu nie zostałby jednym z najbardziej znanych rewolwerowców). Właściwie jedyną odpowiadającą klasą dla orków to barbarzyńca ze względu na ich brutalność, niezwykłą siłę i ogromną żywotność.

Na tym skończę tę część bestiariusza fantasy. Kolejne rodzaje istot opiszę w następnych numerach Independent Zin. Jakbyście chcieli poczytać o konkretnych rasach czy typach jednostek jak najszybciej, to piszcie w listach i mailach, a mogą wasze prośby zostać uwzględnione w następnym numerze. Nie zapominajcie o odzwrotnym, drodzy Czytelnicy, gdziekolwiek jesteście... Palanthiry czekają na komunikację z wami.

CZARNOKSIĘŻNIK



NAJGORSZE ODSŁONY KULTOWYCH SERII

Jeżeli gra osiąga duży sukces, to niemal pewne jest, że powstanie jej kontynuacja, jeśli ta jest równie dobra to powstanie następna i następna... A później jeszcze jedna. I jeszcze spin-off. I dodatki do nich wszystkich... I tak dalej, aż do porzygu wypływane są kolejne gry dziejące się w jednym uniwersum. A jeśli powstaje czegoś zbyt dużo to przecież jasne, że w tym stadzie musi znaleźć się choć jedna czarna owca i właśnie o takich przypadkach postanowiliśmy podyskutować w redakcyjnym gronie.

Pamiętam jak dzisiaj, kiedy jako gówniak, który ledwo wyrósł z pieluch, ogrywałem na Pegasusie Contrę. Dla mnie to była jedna z najlepszych gier, a że miałem wtedy słynną składankę 168 in 1 to mogłem grać z większą ilością żyć czy w wersje, gdzie na start dostawało się inną niż podstawowa broń. Jakiś czas później kupiłem na targu Super Contrę, czyli drugą część. Może nie tak była aż tak doskonała, jak poprzednik, ale mimo wszystko była świetna i nadal mogłem spędzać wiele godzin z padem (aż odciski na kciukach się pojawiały). Później natomiast drogą wymiany udało mi się zdobyć grę Contra Force, spin-off

serii i był to bodajże mój pierwszy zawód w życiu, jeśli chodzi o gry. Contra Force była ślamazarna, bez klimatu poprzednich części, obcych zastąpiono terrorystami, zmniejszono liczbę poziomów, zmieniono system zdobywania broni na ten z gry Life Force (a.k.a. Salamander), który pasował do Contry jak pięść do kina... Ogólnie znienawidziłem tę grę i choć po latach moje podejście nieco się zmieniło, to mimo wszystko dużo większym sentymentem darzę te szybkie, dynamiczne odstony.

Później takich zawodów związanych z grami było oczywiście dużo więcej, nie zawsze były one słuszne

(czasami oczekiwało się czegoś innego, ale nowa gra nie koniecznie okazywała się złą), ale większość niestety tak. Tak z grubsza na szybko wymienić mógłbym tu Gothic 3 i Arcania, Duke Nukem Forever, Doom 3, Driver 3, Flatout 3, Silent Hill: Homecoming, Might & Magic XI, Fallout 3/4/76, Tony Hawk's Pro Skater 5, Painkiller: Resurrection... Niemal wszystkie głośne serie mają niestety swoje potknięcia i trudno wyszukać pojedyncze przypadki, gdzie każda kolejna odstona jest równie dobra co poprzednie. Czasami powodem są zbyt wygórowane oczekiwania

gracza, częściej jednak wkrada się tu brak pomysłu ze strony twórców jak poprowadzić historię w kontynuacji i na siłę ciągnie się niepotrzebnie znane marki, żeby nachapać się jak najwięcej. Czasami na szczęście twórcy wyciągają wnioski ze swoich błędów i udaje się im wyprowadzić serię na właściwe tory, a niekiedy takie błędy doprowadzają ich do ruiny. Co jednak sądzą nasi redaktorzy na ten temat? W naszym małym gronie wywiązała się krótka dyskusja, poniżej przeczytacie jakich gier nie lubią nasi członkowie redakcji.).

CZYŻYK

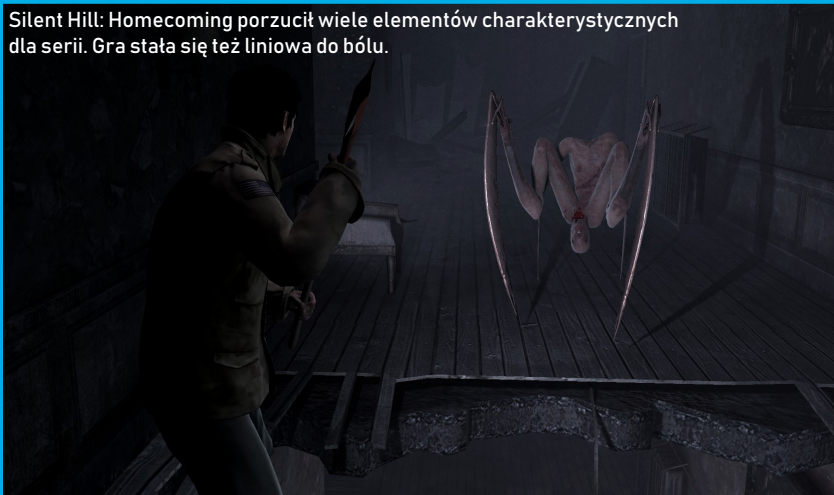


Contra Force w ogóle nie przypomina pozostałych części.

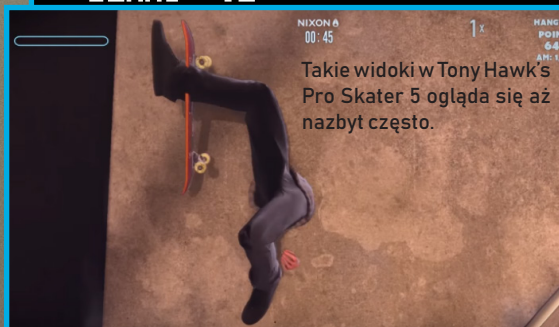
Duke Nukem Forever powstawał przez wiele lat, ale nie sprostął oczekiwaniom graczy.



Silent Hill: Homecoming porzucił wiele elementów charakterystycznych dla serii. Gra stała się też liniowa do bólu.



1P- 740
BEANS x02



Takie widoki w Tony Hawk's Pro Skater 5 ogląda się aż nazbyt często.

666CONZO666: To może ja zacznę — The Settlers: Heritage of Kings. Piąta część mojej (kiedyś) ulubionej serii zgubiła i uprościła wiele rzeczy, które kochałem we wcześniejszych odsłonach — zmniejszyła ilość surowców, zbyt uproszczyła „ścieżki ekonomiczne” z poprzednich części i była tylko poprawnie wykonanym, standardowym RTS-em — co jak na tak świetną serię było upadkiem.

LUKASZ050792: Trudno się nie zgodzić. Jak zobaczyłem recenzje w jednej z gazet, to nie bardzo chciało mi się wierzyć, że to The Settlers. W sumie grałem całkiem niedawno, ledwie kilka lat temu, ale gra bardzo „niesettlersowa”. Jako odrębna produkcja byłaby do przyjęcia, jako część serii niestety bardzo zła. Choć dla mnie złe były już części od trzeciej wzwyż i wiele rozwiązań mi nie pasowało, ale to tylko moje zdanie :). Większość osób właśnie te części ceni sobie najbardziej, więc pewnie coś w nich jest, ale dla mnie najlepsze są klasyczne dwie pierwsze części (i remake dwójki).

MW: Jestem ciekawy czy ktoś z was się ze mną zgodzi. Nie wybiegając poza granice naszej Polski, wskaże na drugiego Wiedźmina. Może dialogi były całkiem niezłe wraz z fabułą, ale całościowo nie przypadł mi do gustu. Grafika wyglądała i wygląda... mizerne. Geralt biega, jakby był do tego zmuszany, a system walki był cienki...

SUNBRO: W2? Mocno średnia gra, ale genialna adaptacja...

CZARNOKSIĘŻNIK: Grafika mi odpowiada, za to system sterowania na PC jakiś dziwny, dla mnie zbyt konsolowy. Miejscami się gubiłem, nie wiedząc co zrobić i którądy iść, mimo że zadanie wskazywało drogę (znacznik na mapie), ale przejścia jakieś dziwne i nieraz zbyt ukryte (a to weź i zeskocz, ale trzeba się naszukać miejsca, gdzie twórcy utworzyli możliwość zeskoku, a to przejście zastłonili krzakami nie do ogarnięcia, więc drogi trzeba poszukać dookoła i czasem szukamy jej jak w labiryncie). Momentami też przypomina jakieś zręcznościowe skradanki.

MW: Dokładnie! Też wiele razy się zgubiłem, szczególnie ciężko było mi się poruszać w lesie we Flotsam (o ile dobrze pamiętam nazwę lokacji). Z tego, co pamiętam, przy moim ciągłym gubieniu się towarzyszyła mi złość, a powiększała ją jeszcze bardziej ilość potworów we wspomnianym lesie. Biegnę — potwory, biegnę dalej — cyk kolejne potwory...

TOMASZW: A mi dla odmiany drugi Wiedźmin się bardzo podobał. Do niektórych rozwiązań musiałem się przyzwyczaić, ale całościowo bardziej mi się podobał nawet od wychwalanego Mass Effect 3. Porównanie nieprzypadkowe — oba tytuły z częściowo otwartym (może nawet bardziej częściowo zamkniętym?) światem oraz nastawieniem na fabułę i filmowy „feeling”. Jak mnie chwycił, to już nie puścił aż do napisów końcowych. Zdecydowanie nie zgadzam się, jakoby miała być to najgorsza odsłona kultowej serii!



Arcania była tak złą odsłoną Gothic'a, że została wyłączona z serii. Obecnie do kupienia bez dopisku „Gothic” w tytule.



Piąta część The Settlers, czyli ze-psucie tego co działało i dodanie tego co nie działało...



Po sukcesie dwóch części FlatOut za nową odsłonę zabrano się Team6... To nie mogło się udać...

Dark Souls 2 krytykowano za zbyt duże zmiany względem pierwszej części, zły system walki i słabą grafikę.



VULFGAAR: Dark Souls 2 było przed wyjściem Scholars of The First Sin małym potworkiem wśród „soulsów” przez to, że było niedopracowane mechanicznie. Fakt, kilka fajnych rzeczy dodano, ale czuć było, że inna ręka pracowała nad DS2, a nie Miyazaki. Jedną z fajniejszych rzeczy był Power Stance, pozwalający na dodatkowe kombosy w walce dwoma bronią i możliwość trzymania oburącz broni/tarczy/kostura z lewej ręki.

A tak to przewroty były mało responsywne, invframe zostały skopane, bo będąc w fazie przewrotu, który daje „klatki nietykalności” i tak połowa przeciwników sprzedawała ci butę. I ten jebany mechanizm ataków. W jedynce jak włączysz Lock On, to atakujesz tego przeciwnika I TYLKO KURNA JEGO. A w DS2 jak włączysz Lock On, to niby atakujesz cel zaznaczony, ale wychylišz dźwągę poruszania w lewo bądź prawo i atakujesz w kierunku wychyleń. Co jest ostro wkurwiające, zwłaszcza jeśli gra się bronią uderzającą w prostej linii od postaci (włócznie, Claymore, wszystkie Ultra Great Swords poza Zweihanderem).

Aaagh... I serwer lagi, czyli u siebie na ekranie trafiasz typa w ryj wielką strzałą dusz i nic mu się nie dzieje, a po 6 sekundach sady rolla w lewo i nie wiadomo, o co chodzi...

MW: Do najgorszej części znanej serii można przywołać każdego kolejnego Need For Speed, które ukazały się po Carbonie. Każdy kolejny według mnie niczym specjalnym się nie wyróżniał.

LUKASZ050792: Seria poszła bardziej w symulację niż zręczność, ale i tak wiele późniejszych części ma mnóstwo wielbicieli (Shift zebrał bardzo wysokie oceny, podobnie jak Rivals).

MW: Specjalnie nie wspominałem o Shiftcie :D. Wiedziałem, że ktoś o nim tutaj wspomni. Sam Shift był całkiem przyjemny, ale na dłuższą metę nużył mnie niesamowicie. Początkowo lub przy włączeniu raz na jakiś czas, wyścigi mi się podobały i tyle. Po spędzeniu 2-3 godzin grania non stop dostawałem zawatu przy kolejnym wyścigu.

LUKASZ050792: Powiem Ci szczerze, że mnie też nie zachwyciła ta część, ale przez to, że nie trafiła w mój gust. Sama gra na pewno nie była zła, jednak ja wolę bardziej zręcznościowe wyścigi ;).

MW: Zręcznościowe, czyli na przykład mojego ukochanego FlatOuta 1? :D

LUKASZ050792: Zdecydowanie wolę FlatOut 2 ;). Ewentualnie 4 ;).

MW: A przy okazji Need For Speed, do głowy przyszła mi niegdyś popularna w moim otoczeniu seria Maluch Racer. Pierwsza część, chyba jeszcze demówka, strasznie mi się podobała. Po pewnym czasie w księgarni napotkałem na magazyn z trzecią częścią gry. Po zainstalowaniu moim oczom ukazał się straszny model jazdy, maluszki chyba pływały po wodzie... Wspominać o grafice i audio nie będę, bo czego miałem oczekiwać od gry za 10/20 zł :D.

SUNBRO: No co? Przecież dla tego poczucia prędkości warto przymknąć na to wszystko oko ;).

MW: Tam, aby nie zobaczyć jednego wielkiego syfu, nie wystarczyło przymknąć oka. Trzeba było je całkiem zamknąć.

SUNBRO: Eeee tam, czepiasz się.

666GONZO666: <patrzy w kalendarz> To będzie opublikowane po Prima Aprilis...

LUKASZ050792: A Maluch Sim ktoś pamięta? ;)

SUNBRO: Jeszcze lepszy od Maluch Racera ;).

LUKASZ050792: E no, Maluch Sim z modami był grywalny ;). Poldki, syrenki i cieniasy się napchało do gry, trasy przedstawiające znajome okolice i dało się czerpać z tego jakąś frajdę ;).

SUNBRO: Nie zaprzeczam.



Bethesda nie umie w Falloutu, choć Obsidian pokazał, że przejście w trzeci wymiar może się udać.

Need for Speed World to pierwsza gra MMO w serii. Zainteresowanie było tak małe, że w lipcu 2015 roku wyłączono serwery.

Need for Speed z 2015 stanowił próbę powrotu do korzeni.



SUNBRO: Jeszcze po czasie słuchając Big Iron dodaje Fallouta 3, czyli jak nie przechodzić w trójwymiar i jak nie tworzyć dodatków.

LUKASZ050792: Obsidian pokazał w New Vegas, że da się dobrze przejść w trójwymiar ;). A że Bethesda nie ogarnia to już inna kwestia ;).

SUNBRO: Obsidian dał genialną fabułę i postacie, rozgrywka się za bardzo nie zmieniła, bo silnik Obliviona już dogorywał.

TOMASZW: Łukasz, podpisuje się oburącz i obunóż :D.

LUKASZ050792: Podpisujesz się obunóż? Aż wyobraziłem sobie glitcha w stylu Bethesda :D.

SUNBRO: W Falloucie 76 za takiego glitcha dostały bana.

MW: Ostatnio po raz drugi skończyłem drugą część Mafii i ponownie doszedłem do wniosku, że trójka jest kompletnym gniotem. Nie wiem, czy kiedykolwiek uda mi się ją skończyć...

SUNBRO: Dlaczego przypominasz mi tę „Mafię”? Pozew już się pisze.

MW: Czekam na niego!

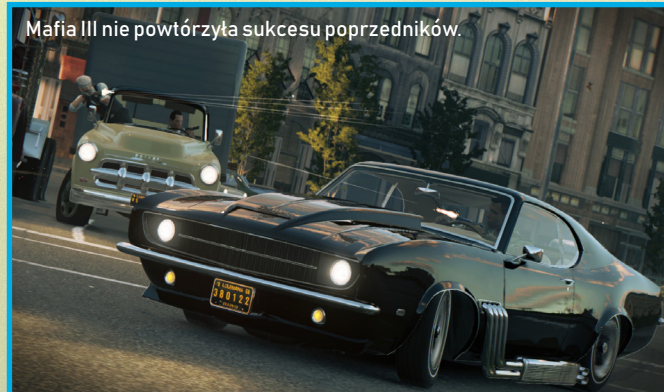
SUNBRO: Oj, doczekasz się!

MW: Dostanę go do ręki czy w kolejnym numerze? :D

SUNBRO: Najbliższe godziny będą decydujące!

MW: W takim razie lecę szukać dobrego obrońcy!

CZARNOKSIĘŻNIK: Dzwon po Pazdana :).

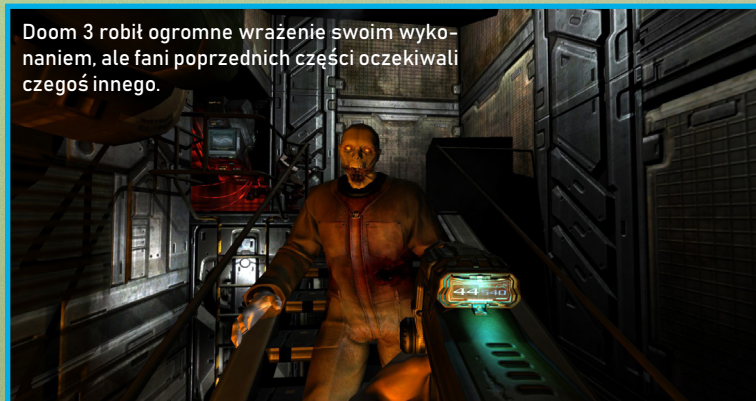


Mafia III nie powtórzyła sukcesu poprzedników.

SUNBRO: Doom 3... Cholernie zmarnowany potencjał, za bardzo próbował być horrorem i porzucił bycie Doomem. Następny na liście jest Gothic 3 – nowe orki, nowy system walki (który, mimo że mniej drewniany to i tak trochę sztywny), bezbarwne postacie i miętowa fabuła. Mimo mojej sympatii do tej gry jest to gwóźdź do trumny serii. Co prawda Arcania na tę trumnę napluła, ale dla mnie to nie Gothic. I umieściłbym tutaj Dark Souls 3, ale to nie jest zła gra, po prostu ja jej nie lubię.

LUKASZ050792: Doom 3 nie do końca był zmarnowanym potencjałem. Po prostu twórcy poszli za nowym trendem wyznaczonym przez Half-Life. To był taki okres, gdy twórcy zaczęli stawiać na fabułę kosztem elementów akcji. Eksperyment po części się udał, bo graficznie to był majstersztyk, jako gra też było to coś świetnego, ale jako Doom już niestety średnio. Za to świetnie mi się grało w nowy pakiet misji w odświeżonej wersji BFG Edition (Lost Mission). W tym dodatku już akcji było zdecydowanie więcej, a fabuła znowu stanowiła tylko tło i pretekst do strzelania.

SUNBRO: Wciąż jednak trochę mi tego Doooma szkoda.



Doom 3 robił ogromne wrażenie swoim wykonaniem, ale fani poprzednich części oczekiwali czegoś innego.

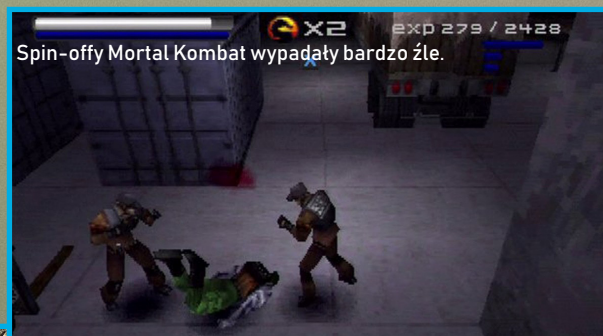
LUKASZ050792: Długo zastanawiałem się, o jakiej grze tu opowiedzieć i w końcu mój wybór padł na Mortal Kombat: Special Forces. Gra wydana w roku 2000 na pierwsze PlayStation, kosztownieży spin-off MK. Tragiczne było też Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero, ale wg mnie Special Forces wypada jeszcze gorzej.

SUNBRO: Nie myślałem, że jest coś gorszego od Mythologies: Sub-Zero, a jeżeli Special Forces jest, to znaczy, że to naprawdę okrutnie zła gra :).

LUKASZ050792: Mythologies: Sub-Zero dało się grać jako tako, gra była przegięta i kto ją skończył choć raz, powinien zostać wpisany na karty historii, ale Special Forces jest zdecydowanie gorszy. Taki Fighting Force z Jaxem z Mortala, w którym nic nie działa :).

CZARNOKSIĘŻNIK: Trzeba było wtłamać się do kodu i to poprawić :). A tak przy okazji — Fighting Forces fajna gierka (zwłaszcza na dwóch). Można było odreagować złość, nie robiąc nikomu rzeczywistej szkody, a dało się użyć np. koła od dopiero co zniszczonego samochodu (tak robiliśmy z bratem) czy poobijać kogoś wyrwaną ze ściany rurką — normalnie demolka na całego :).

LUKASZ050792: Wiem, mam tę grę :). Nawet całkiem niedawno grałem ze znajomym :).



Spin-offy Mortal Kombat wypadły bardzo źle.



Disciples III, czyli kilka małych map i głupie AI.

CZARNOKSIĘŻNIK: Disciples III za zmarnowanie potencjału w grze wieloosobowej i skupienie się jedynie na fabule — pojedynczych misji chyba raptem trzy (tak samo w multi), XP raptem na drużynę bohatera głównego, więc nie było w ogóle sensu tworzyć dodatkowych drużyn. No, może w jednej czy dwóch misjach, gdzie wroga rasa miała za dużo swoich oddziałów i głównym bohaterem nie szło się wyrobić, żeby nadążyć za wszystkimi, z kolei w dodatku Disciples III: Resurrection ustawili o wiele za wysoki poziom doświadczenia wymaganego do osiągnięcia kolejnego levelu jednostek (ani razu nie udało mi się osiągnąć z walk XP potrzebnego do awansowania szeregowych jednostek do piątego poziomu).

ISTNIEJE TYLKO KROK PIERWSZY?!

Właśnie skończyłem pisać recenzję Vampyra, którą znajdziecie w obecnym numerze na 6. stronie. Pierwszy raz nie potrafiłem wydusić z siebie ani jednego słowa podczas pisania recenzji. Czuję się bezradnie, myślałem, że nie uda mi się jej dokończyć. Przez głowę przewijało mi się setki, tysiące, miliony myśli. Oczywiście tych negatywnych. Na ratunek (ponownie) przyszedł...

Krzysztof Gonciarz! CO?! Gonciarz?! No tak! Uwielbiam twórczość Gonciarza! Świetnie mi się ogląda jego vlogi, materiały z podróży itd. Wiele osób kojarzy go tylko z „Zapytaj Beczkę”, a szkoda. Część jego materiałów może dać Ci tzw. kopa do przodu. Motywować, aby zrobić coś, o czym marzysz. Mam tutaj na myśli jeden materiał, który jest już dostępny prawie od trzech lat. Materiał, dzięki któremu coś w środku mnie podpowiedziało mi, abym przetamał się i napisał swój pierwszy felieton (w życiu!) do Independent Zin. Część z was z pewnością kojarzy nagranie pt. „KROK PIERWSZY”. W moim życiu pomógł mi on już trzy razy.

Pierwszy raz pomógł mi podczas założenia swojej strony na Facebooku. Nie do końca byłem pewny, czy chcę tworzyć krótkie teksty o tematyce gier komputerowych. Widziałem więcej negatywnych stron niż tych pozytywnych... Kolega, z którym (aktualnie) tworzę swoją stronę www, dużo pomógł mi w podjęciu tej decyzji, dużo mu zawdzięczam w tym wszystkim. Jednak jeszcze więcej dały mi słowa ze wspomnianego materiału Gonciarza, „...zaczynaj robić swoje i nie słuchaj ludzi, którzy mówią, że ci nie wychodzi”. Te słowa znaczą dla mnie dużo, bardzo dużo. Skończyłem oglądać się za siebie i

zaczęła rodzić się moja pewność siebie. Pewność siebie, która w aktualnym momencie jest niekiedy wręcz bezcenna. Z osoby bojącej się opinii innych, stałem się osobą, która może wysłuchać danej krytyki na swój temat, odpowiedzieć na tę krytykę i zacząć robić coś, aby stać się w danej czynności jeszcze lepszy. Z każdym dniem wiedziałem, że to, co robię, będę robił coraz lepiej. W końcu słowa, które mogłem wielokrotnie usłyszeć „rób to, rób to”. Pewność siebie rośnie i rośnie, nie zwracam już uwagi na krytykę innych osób. Po prostu robię swoje. Wiem, że każdy mój tekst, każde moje zdjęcie, każdy mój film jest już o 0.01% lepszy od poprzedniego. Ciągle się rozwijam, nie stoję w miejscu, zdobywam bezcenne doświadczenie.

No dobra, ale kiedy mi on pomógł drugi raz?! Mniej więcej jakoś na początku sierpnia. Wróciłem z wakacji, siadałem do laptopa i przeglądając sieć, trafiłem na wyjątkowe ogłoszenie. Ogłoszenie, z którego treści mogłem wyczytać, że magazyn, który właśnie widzicie przed swoimi oczyma, poszukuje chętnych osób, do tworzenia tekstów o grach. Dwa razy się nie zastanowiłem i napisałem, najszybciej jak mogłem. Miałem dylematy czy dobrze zrobiłem, czy się sprawdzę, czy to miejsce dla mnie. Ponownie przez

głowę przebiegało mi tysiące myśli. Ponownie z ratunkiem przyszedł KROK PIERWSZY. I jak to się skończyło?! Wydaje mi się, że na to pytanie każdy z osobna może odpowiedzieć sobie na to sam. W moim odczuciu od sierpnia do chwili obecnej, czyli do kwietnia zrobiłem duży postęp, jestem dumny z samego siebie za to, gdzie aktualnie jestem. Jednak jeżeli ktoś zechce mnie skrytykować, z chęcią tego wysłucham. Pomaga mi ona poprawić dane czynności, aby kolejne rzeczy wykonywane przeze mnie były lepsze, chociaż o te 0.01%. Wiem, że jeszcze wiele mogę w sobie zmienić, aby stawać się coraz lepszy. Wyznaczam kolejne cele i ścieżki. Jakie mam wobec tego oczekiwania? To proste — uda mi się. Nie potrafię wyobrazić sobie innego rozwiązania swoich marzeń, celów. Mogę siedzieć 24 godzin na dobę i robić to, co muszę, aby być tam, gdzie chce być. Trzecią sytuację już poznaliście, mniej więcej...

Pisałem recenzję Vampyra, udało mi się napisać około 200 słów i tzw. kaplica. Nie potrafiłem z siebie wydobyć nic więcej. To, co dalej napisałem, było usuwane, tak przez dwa dni. Wiedziałem, że napiszę tekst

o Jonathanie. Wiedziałem, że zrodzi się on w bólach. Efekt? Udało mi się! Może nie jest to mój najlepszy tekst, ale sądzę, że również nie jest zły. Dzięki czemu to zawdzięczam? Dzięki „KROK PIERWSZY”. Słyszając X razy „rób to”, dodawało mi to nowej energii, aby nie poddawać się i działać dalej. Zamiast rzucić, usunąć z dysku recenzję postanowiłem dotrwać, nie poddałem się.

Po skończeniu tekstu o Vampirze, postanowiłem napisać taki krótki felieton. Po co? Po to, abym mógł się z wami podzielić swoimi doświadczeniami. Swoją prawie roczną drogą, na której pisze teksty o grach, o drodze, która przynosi mi wiele satysfakcji. Naprawdę nie wiecie ile radości daje mi możliwość zobaczenia moich wypocin w magazynie na issuu, czy może jak się uda wydawać Independent Zin do druku, to przy porannej sobotniej kawie. Chcesz coś robić z sobą? Chcesz coś osiągnąć w życiu? Nie siedź na czterech literach i bierz się w garść! Tutaj samo myślenie i tobie nie pomoże. Tutaj trzeba działać. Pamiętaj: „rób to”, a kiedyś w przyszłości będziesz osobą, która stanie przed lustrem i powie „Hej, wiesz co? Odważyłem się w swoim życiu kawałek dobrej roboty. Rób to dalej. Nie przestawaj”.

MW



CZARY, UROKI, ZAKLĘCIA

Magia... Kto nie chciałby umieć czarować? Czy to teleportować się do innego miejsca, bo się śpieszy albo chce się uniknąć korków lub po prostu z lenistwa („nie chce mi się tyle iść, chcę być już na miejscu...”), czy też poczytać komuś w myślach, choćby podczas egzaminu ustnego („nie znam odpowiedzi, ale egzaminator na pewno wie, a nie mogą nie zdać, bo mnie w domu zabiją”), czy po prostu zmienić pogodę, bo już za długo pada, a trzeba wyjść na spacer z psem? A kto z was wie, na jakie podstawowe grupy dzielą się magiczne formuły? Podpowiedź macie już w tytule. Dla jasności – w tym tekście nie będę pisał o alchemii, bo to sprawa na osobny artykuł.

Czary to dość szerokie pojęcie. Oznacza najczęściej jakiegokolwiek magiczne działanie. Potocznie włącza się też tutaj hipnozę i iluzję, chociaż są to osobne kategorie. Skrótowo je opiszę. Hipnoza to spowodowanie u drugiej osoby takiego zachowania, by robiła to, co chce hipnotyzer bez żadnego sprzeciwu, wątpliwości i wahania. Jest też możliwość poddania się autohipnozie, czyli zadziałaniu hipnozy na samym sobie, jednak skoro osoba zahipnotyzowana została pozbawiona na czas hipnozy swojej woli, to jak można narzucić w takim razie samemu sobie swoją wolę? Iluzja to, uogólniając, udawanie czegoś innego. Tak właściwie iluzja nie jest do końca magią, a wykorzystaniem zręczności rąk, gibkości i elastyczności ciała oraz odwrócenia uwagi widza od właściwego działania, by nie zauważył, że tak naprawdę go oszukujemy. Należy tutaj dodać, że współcześnie stosowana iluzja nie ma na celu oszukania, a jedynie zrobienia pokazu, wykorzystując jedynie oszustwo. Wracając jednak do tematu – czary to ta właściwa część magii, stąd też zamienne stosowanie nazw „czarodziej” i „mag”. Ciekawostką językową jest to, że w wersji żeńskiej utarło się jedynie określenie „czarodziejka”, nie ma zaś żadnej „magini” w powszechnym nazewnictwie (jedynie czasami można znaleźć takie słowo, ale to bardziej jako sztuczny neologizm, a nie przyjęta ogólnie nazwa). Najbardziej znane czary to m.in. telekineza („tele-” – „na odległość”, z gr. „kinese”: – „ruch”, czyli „poruszanie [przedmiotami] na odległość”), teleportacja

(z łac. „porta” – przejście, więc to będzie „przejście na odległość”), kula ognia. Czarodzieje i magia znana we współczesnej fantastyce (i stąd w ogólnej świadomości społeczeństwa) pochodzą z mitologii celtyckiej. Celto- wie żyli na terenach obecnej Francji (wcześniej znanej pod nazwą Galia, m.in. dzięki Juliuszowi Cezarowi, który ją podbił „poza jedną, jedyną osadę w masywie armorykańskich stawiającą dzielny opór najeźdźcy...”), Irlandii i Wielkiej Brytanii. Resztki Celtów zachowały się m.in. w Walii i Szkocji. Czasem można było rzucić czar „rozproszenie magii” (w grach planszowych Talisman oraz Magia i Miecz, które opisywałem w poprzednim numerze) czy „antymagia” (seria Heroes of Might & Magic), by przeciwdziałać rzuconemu czarowi. Przyjęto się, że użycie czaru polega na wypowiedzeniu odpowiedniej formuły magicznej oraz jednoczesnym posiadaniu odpowiednich mocy magicznych – początkujący mag nie rzuci równie potężnego czaru, co doświadczony, ale ostateczny doświadczony czarodziej nie da rady wyczarować tego samego, co równie wyedukowany mag, ale będący w pełni sił. Chodzi nie tylko o ilość rzuconych czarów, ale także o ich siłę. Taka powiedzmy „Burza meteorów” to znacznie potężniejszy czar niż „Kula ognia”, więc do jej rzucenia potrzeba nie tylko bardziej zaawansowanej wiedzy magicznej, ale też znacznie większej siły magicznej. Nic dziwnego zatem, że czarodziej zdolny wywołać wspomnianą „Burzę meteorów” będzie w stanie rzucić znacznie więcej „Kul Ognia” niż mag, który dopiero

niedawno opanował wywołanie samej „Kuli ognia”.

Uroki... Trochę ciężko mi o tym pisać, bo jest to nie do końca sprecyzowane pojęcie. „Rzucić na kogoś urok”, „sąsiadka rzuciła urok na moje mleko, więc trzeba ją spalić na stosie, bo to czarownica” – znacie takie i podobne teksty? Więc macie ogólne pojęcie, czym jest urok, ale sami wiecie, że ciężko jest je sprecyzować. Ogólnie jest to działanie magiczne, mające na celu jakieś negatywne działanie – jak, chociażby wspomniane przed chwilą odebranie mleka krowom. Jednym z ludowych zabezpieczeń przeciw urokom czarownic było przywiązanie czerwonej wstążki do łóżeczka niemowlęcia, by ta nie mogła na niego rzucić jakiegos uroku. Jak chcecie troszkę więcej wiedzieć o urokach, to obejrzyjcie sobie film Uroczne Oczy – polski film z 1976 r. o pewnym panie na zamku, którego spojrzenie mogło spowodować śmierć – jego oczy mogły rzucić urok śmierci, co trafiło się ojcu pewnej szlachcianki. Ta razem ze swoim ojcem zabłądziła w okolicy wspomnianego zamku, gdzie właściciel ich przenocował. Niedługo później jej ojciec tajemniczo zmarł, a dziewczyna wyszła za owego pana. Ten zaś po jakimś czasie wydtubał sobie oczy, by już nie rzucać uroku. Od tego też wzięto się sformułowanie „złe oko” (nieco już zapomniane dzisiaj), oznaczające właśnie takie uroczone oko.

Na koniec jeszcze zaklęcia. Chociaż potocznie utożsamia się je z czarami, to jednak stanowią one dwie odrębne kategorie magicznych formuł. O czarach już pisałem

wcześniej, a zaklęcia polegają na zaklinaniu czegoś, czyli nieustannym powtarzaniu krótkiej formułki, by osiągnąć zamierzony skutek. Przykładem zaklinania może być powtarzanie przy automacie do Jackpota (tzw. jednoręki bandyta) „Trzy wisienki... trzy wisienki...”. W serii powieści Saga o Ludziach Lodu (autorstwa norweskiej pisarki, była dystrybuowana w Polsce w sieci kiosków Ruch) najpotężniejszym zaklinaczem był Mar – jeśli jemu już nie udało się zaklinanie, to przeciwnik musiał być wyjątkowo potężnym magiem. Swoją drogą saga warta przeczytania, mimo że autorka w końcówce zaczęła przeginać z fantazją (przynajmniej według mnie, ale skoro przeczytałem wszystkie 47 tomów po ok. 250 stron każdy w jakieś 2 miesiące, to chyba jednak ciekawa seria – przynajmniej dla tych, co lubią fantastykę). Próbkę sił w zaklinaniu można było zobaczyć we Władcy Pierścieni – konkretnie w pierwszej części, kiedy to Drużyna Pierścienia próbuje przejść przez jedną z przełęcz blisko szczytu Caradhras – możemy wtedy na filmie zobaczyć (bardzo krótki) pojedynek na zaklinanie sił natury związanych ze szczytem wspomnianej góry pomiędzy Sarumanem a Gandalfem.

Wiem, że nie wyczerpałem tematu. Ba, jestem daleki od tego. Mam jednak nadzieję, że poruszyłem temat, który będzie można rozwinąć dalej. Wiele zależy także od Was, drodzy Czytelnicy, niezależnie od tego, gdzie jesteście – nawet jeśli i w mrokach dolin transylwańskich Karpat, gdzie rządzą wilkołaki księcia Drakuli. Piszcie listy i wyrażajcie swoje zdanie, a nie pożałujecie – może zadziała jakieś zaklęcie, a ogródek za Waszym domem obrodzi bardziej niż u nie lubianego znajomego? Niech zmierzchni zastanie Was z dala od zamku Draculi...

CZARNOKSIĘŻNIK

GATUNEK KSENIOMORF

Redzio naczelny w tajemnicy trzymał, jaki artykuł popętni do obecnego numeru, jednak jak się już okazało, że będzie to tekst o Obcym, to postanowiłem dorzucić swoje pińć groszy i napisać co nieco o gatunku ksenomorfa, który jest nie tylko przerażający, ale i fascynujący, mocno rozwinięty przez lata. Poniższy tekst jest oczywiście całkowicie na serio i może stanowić cenne źródło informacji naukowych!)

Pierwszym stadium rozwoju obcych są jajca. Duże cholerstwa, które pozostają uśpione do czasu, aż zbliży się do nich jakaś ofiara. A to dlatego, że jajo nie skrywa ksenomorfa — w środku siedzi sobie facehugger. Kiedy taki Kowalski podejdzie se do jaja, to te otwiera się i wypuszcza właśnie facehuggera. Nie wiadomo co podtrzymuje przy życiu same jaja i te facehuggery, bo kiedy ekipa ze Złomiarze.pl... tzn. z Nostromo odnalazła je pierwszy raz, to te sobie leżały już od bardzo dawna. Zwłoki pilota statku przecież już zdążyły się rozłożyć, a jajca obcych tam tkwiły. Ale mniejsza o to, co je podtrzymywało przy życiu...

Przejdźmy do facehuggerów albo jak kto woli twarzołapów. To te, co to sobie siedzą w jajach i drapią się z nudów po jajach, bo co tam w jajach robić można? Siedzą i czekają bidulki, takie same, samiusieńkie. Wyglądają jak taka brzydsza, ogoniasta wersja Rączki z Rodziny Addamsów, tylko większa. Potworek skacze na japę potencjalnej ofiary, żeby ją zapłodnić, tzn. wkłada jakiś odwłok w usta, gwałci oralnie i zmusza do potyku :). Swoją drogą ciekawe skąd te potworki wiedzą, gdzie jest otwór gębowy u danego gatunku? W sekundę ogarniają temat u ludzi i u zwierząt, bo przecież w Alien 3 twarzołap zaatakował psa lub woła (w wersji reżyserkiej). Nie wydaje się dziwne, że potworek, który siedział w jajach całe swoje życie, nie posiada narządów wzroku czy słuchu, tak bez problemu zawsze atakuje paszczą ofiary i nigdy się nie myli. Przecież mogło mu się równie

dobrze pokićkać we łbie i rzucić się na dupę psiaka :). Ale zostawmy te rozkminy i wróćmy do sedna... Twarzołap jak mówiłem, rzuca się na twarz, zaciska swoje wszystkie palce na czaszce, a ogon owija wokół szyi ofiary. Jednocześnie potwór podtrzymuje swoją ofiarę przy życiu i nie pozwala jej umrzeć. Po skończeniu „zabawy” puszcza się (nie, nie w tym sensie zboki!) uwalniając delikwenta, a następnie umiera (umrzeć po stosunku oralnym... EPICKIE PRZEŻYCIE! Albo nieprzeżycie :D). Po tym procesie człowiek lub inna zaatakowana ofiara budzi się, a w jej brzuchu zaczyna rozwijać się embrion. Ciekawostką jest to, że facehuggera nie da się usunąć z twarzy, bo przy próbie ten zaczyna dusić nosiciela. Nie można go też zabić, bo typ zamiast krwi ma kwas żrący... Taka sytuacja... Mistyfikacja...

No dobra, embrion się rozwija w bebechach Kowalskiego, ten sobie żyje jak gdyby nigdy nic, aż w pewnym momencie dostaje delir... konwulsji. Pojawia się najpierw ból w klatce piersiowej, później pękają żebra, aż w końcu brzuch pęka i wydostaje się z niego potworek zwany chestbusterem. W sumie taka mała pierdoła, która poza rozerwaniem klatki piersiowej swojego nosiciela nie wiele może zrobić, więc po prostu ucieka i kitra się po kątach. A jak się ukryje, to sobie czeka, aż się rozwinie, zrzuca skórę i sobie rośnie w spokoju. Ciekawe jest to, że nie potrzebuje w ogóle żarętka do rozwoju. Rośnie tak po prostu!

A jak urośnie, to staje się skurczysynem — ogromne rozmiary, wydłu-

żony kaczan głowa, kwas zamiast krwi, podwójne szczęki i część cech swojego nosiciela! Do tego idealnie dostosowuje się do każdego warunków. Typ jest szybki, biega po ścianach i sufitach, doskonale pływa! Jest na tyle sprytny, że jeden osobnik potrafił wykończyć całą grupę osób na Nostromo. Korzysta z różnych zakamarków, żeby się ukryć i atakować z zaskoczenia, np. kanały wentylacyjne. Obficie się spuszcza... ślini, zostawiając za sobą gęste i lepkie świnstwo. Tą swoją wydzieliną potrafi też oblepiać ściany i tworzyć z niej kokony, a w nich umieszczać kolejne ofiary dla facehuggerów. Istnieją także starsze wersje ksenomorfa, co widoczne było w drugiej części filmu. Wojownik z wyglądu nie różni się za bardzo — ma jedynie mniej gładki łeb i wydaje się jakby mniejszy, ale poza tym to taki sam obcy. No, ale w walce to już okazuje się znacznie bardziej pierdołowy, przez co rusza do ataku tylko z kolegami. Padają jak muchy od kilku strzałów, ich całe hordy uwiły sobie gniazdko na planecie LV-426, a Marines wpadli i zrobili im rozpieruchę.

Na tej samej planecie pojawiła się też królowa, która to już różni się wyglądem całkowicie — ma ogromny i bardziej płaski baniak od reszty obcych, jest dużo większa, ma przyklejony do du... tyłka, odwłok do składania jaj. Kiedy Ellen Ripley wpadła do niej z wizytą, ta pozwoliła jej odejść (z gestów potwora można było wywnioskować

coś w stylu „Idź stąd i daj mi przeczytać w spokoju cholerną PANIĄ DOMU”), ale Ellen to wredna sucz i zaczęła robić rozpierduche, więc nie ma co się dziwić, że królowa się wściekła. No, ale to już inna historia.

Poza wyżej wymienionymi potworkami w sadze występowały też runnery (zwane czasami Dog Alien), czyli obcy, który zrodził się we wnętrzu psa (lub woła) i rzecz jasna newborn w czwartej części. Ten ostatni to wynik eksperymentu — połączono obcego z człowiekiem i powstał z tego dziwny cudak, który śmieszy wyglądem i ni w cholerę nie pasuje do całej reszty. Dodatkowo w książkach można wyczytać też o czerwonej odmianie ksenomorfa, która jest wrogo nastawiona do innych przedstawicieli rasy, Ridley Scott wymyślił jeszcze inżynierów, którzy niby to stworzyli ludzi i obcych. Jest i czara maż, są jakieś gumowate wonsze i w finale nowy gatunek kseniego — Diakon. O tym osobniku nie wiadomo w sumie nic, poznajemy tylko jego wygląd i to wszystko. W Alien: Covenant pojawiły się neomorfy, czyli biała odmiana obcych, bardziej humanoidalna od klasycznych ksenomorfów. Istnieje także teoria (z dupy wzięta i bez potwierdzenia w sadze) o istnieniu królewskiego facehuggera, który to zapładnia embrionem królowej, ale tu teoriami się nie zajmujemy. To w końcu poważny tekst i same fakty się liczą ;).

Gatunków było rzecz jasna więcej, czy to występujących w grach, czy w książkach i komiksach. Był też predalien, ale i tak podałem wam już nadmiar informacjis, więc na tym zakończę ;).

CZYŻYK

LISTY

Czy można wspierać rozwój Independent Zin poza zbiórką na Patronite?

Oczywiście! Każde wsparcie jest tak samo cenne dla naszej redakcji — niektórzy wysyłają klucze do gier, prosząc o ich zrecenzowanie na łamach pisma, inni wspierają kwotami poza zbiórką, a jeszcze inni po prostu dobrym słowem, pochwałą czy krytyką :). Wszystko to jest również cenną pomocą dla nas :).

Czy będzie druga część TOP10 gier FPS?

Czyżby zadeklarował się, że będzie kontynuować zestawienie. W numerze czwartym przeczytasz o grach na Amigę, a co dalej? Czas pokaże :).

Kiedyś były dodatki dodawane do Independent Zina. Dlaczego teraz ich nie ma?

Bo zmieniliśmy formę czasopisma. Stary HTML zmieniliśmy na PDF, pojawiła się też wersja online. Trudno byłoby też znaleźć coś, czego nie ma w sieci :). Zamiast tego, co jakiś czas pojawiają się zabawy i konkursy na FB, gdzie można zgarnąć kluczyki do gier itp.

Trzeci numer zawiera chyba najwięcej gier z tak niskimi ocenami :). Aż tyle crapów ogrywacie? :)

Czysty przypadek :). Głównie skupiliśmy się ostatnio na indie-horrorach, ale trafialiśmy na te gorsze produkcje. Wiedocznie mamy pecha do horrorów :). Przynajmniej wiesz teraz czego unikać :).

Dzięki wam przypomniałem sobie o kilku grach z dzieciństwa, np. Alien Syndrome, Virtua Cop czy Lemmings. Czy jest możliwość, że bym napisał i wysłał wam swoje wspomnienia związane z tymi grami i czy zostałyby to opublikowane? Pozdrawiam.

Witam!

Śmiało możesz wysłać swój tekst na nasz adres mailowy (independentzin@interia.pl) lub w prywatnej wiadomości na FB :). Jeżeli tekst będzie dobry to wygospodarujemy dla niego miejsce w Independent Zin i opublikujemy go :). Oczywiście możesz sobie zapewnić możliwość publikowania artykułów do każdego kolejnego numeru wspierając nas na Patronite. Więcej na ten temat na stronie naszej zbiórki :).

Pozdrawiam serdecznie.

Witam szanowną redakcję i gratuluję powrotu.

Przyznam z bólem, że nie znałem wcześniej tego czasopisma, ale ostatnio przyciągnęła mój wzrok okładka z Resident Evil 2 i przeczytałem od razu wszystkie numery, a teraz powoli nadrabiam jeszcze te starsze sprzed reaktywacji. Jednak mam kilka uwag. Po pierwsze bardzo dziwnie wygląda pomieszczenie nowych gier ze starymi w recenzjach. Wiem, że to wasz znak rozpoznawczy i nie chcecie tego zmieniać, ale strasznie utrudnia to wyszukiwanie treści, które by mnie zainteresowały. Mobilki w większości są koło siebie, a już reszta rozwalona po całej gazecie. Drugie co mi się nie podoba to mała różnorodność działań... Przeglądałem stary IZ i tam były teksty o filmach, jakieś wspominkowe artykuły, a tu co? Recenzje gier, dalej felietony o grach, jeszcze dalej wywiad z twórcą gier... Wiem, że „Od graczy dla graczy”, ale większa różnorodność nie zawadziłaby. Następną rzeczą, do jakiej się przycepię to wywiady z jakimiś nieznanymi twórcami, którzy nikogo nie interesują. Dlaczego nie próbujecie dotrzeć do bardziej znanych osób i z nimi przeprowadzić rozmowę? Na pewno zainteresowałoby to więcej osób.

To tyle ode mnie, pozdrawiam redakcję i życzę sukcesów.

Witaj!

Cieszymy się niezmiernie, że nas czytasz i postanowiłeś napisać. Każdy list, jaki otrzymujemy od czytelników, daje niesamowitego kopa i motywuje do działania :). Postaram się odpowiedzieć na twoje pytania, pozwól, że wypunktuję:

1. Pomieszczenie recenzji nowych i starych gier jest, jak wspominałeś znakiem rozpoznawczym naszego czasopisma. Początkowo zrobiliśmy tak testowo, żeby zobaczyć jak taka forma zostanie przyjęta i okazało się, że zdania były mocno podzielone: jednym taki miszmasz się spodobał, innym nie. Planujemy jednak wprowadzić drobne zmiany i lekko to uporządkować. Zmiany te nie będą aż tak radykalne, ale myślę, że łatwiej będzie się czytelnikowi skupić na konkretnych treściach, bez konieczności przeglądania wszystkiego po kolei.
2. Tak jak zauważyłeś, jesteśmy czasopismem, które tworzą gracze i kierujemy je do graczy. Raczej normalnym stanem rzeczy jest, że to gry u nas dominują :). Stare działy przywracamy w miarę możliwości, niestety jest nas trochę zbyt mało. Czy powrócą filmy w takiej formie jak kiedyś? Raczej nie, ale nie znaczy to, że nie powrócą w ogóle :).
3. Moglibyśmy docierać do znanych osób i przeprowadzać z nimi wywiady, ale powiedz mi, kto dałby szansę tym, których nikt nie zna? Naszym głównym celem jest wspieranie mało znanych twórców, pomaganie im i danie możliwości pokazania się, zaprezentowanie swojej twórczości. Wywiady z Redami czy pracownikami innych dużych studiów znajdziesz bez problemu w sieci, czy innych czasopismach, a niektórzy twórcy pozostaliby nadal niezauważeni przez nikogo. Dlatego właśnie na takie osoby stawiamy w pierwszej kolejności i pod tym względem nie zamierzamy niczego zmieniać.

Również pozdrawiam i zachęcam do czytania kolejnych numerów, a także śledzenia nas na FB :).

Zachęcamy was do pisania do nas na adres mailowy independentzin@interia.pl

Kontaktować możecie się również z nami na stronie FB: <https://www.facebook.com/stare.egry.net> lub na naszej grupie: <https://www.facebook.com/groups/stare.egry.net>

Wszelka krytyka, pomysły, opinie i propozycje współpracy są jak najbardziej mile widziane :).

Zachęcamy również do odwiedzania strony naszej zbiórki na Patronite:

<https://patronite.pl/independentzin>

PORA WYJŚĆ Z DOMU

CZYLI O KONWENTACH SŁÓW KILKA

„Jestem graczem od wczesnego dzieciństwa. Lubię też anime i mangę, zaczytuję się fantastyką i sci-fi oraz lubię planszówki. To już nie tylko hobby, to moja pasja, to moje życie”. Czy to zdanie opisuje też Ciebie? W takim razie zapraszam, mam tu coś dla co może Cię zainteresować!

Konwenty fanów to trwające kilka dni zloty, organizowane często przez lokalne kluby fantastyki lub inne amatorskie organizacje. Największe z nich idą już w „profesjonalizm”. A, o ile piszę przede wszystkim o „konwentach”, to jednak tekst jest jednak adekwatny również do innych „wydarzeń” przeznaczonych dla nas, które nazywają się nieco inaczej i są sprofilowane na nieco inną rozrywkę, jak na przykład Poznań Game Arena czy Pixel Heaven. Przy nich nazwa „konwent” się nie pojawia, ale już sporo elementów z nich — owszem. Do tego mają specyficzne, własne atrakcje ;).

No dobrze, ale dla czego warto ruszyć się z domu, by wziąć udział w konwencie? Zasadniczo każdy gracz/nerd/geek/otaku znajdzie coś dla siebie. Duże i profesjonalne imprezy na wielkim terenie targów ściągające tysiące ludzi z różnych fandomów? Oczywiście są dostępne — jak mój ukochany Pyrkon czy Warszawski Comic Con. Masa mniejszych imprez, bardziej „tematycznych”? Jest ich masa, zwykle mamy dostępną w tygodniu przynajmniej jedną imprezę

tego typu, Wondercon czy Aishiteru. Odbývają się one zazwyczaj w lokalnych szkołach, bo wynajęcie ich na sobotę i niedzielę to niski koszt ;). Wspecjalizowane spotkania retro graczy z pokazem starych sprzętów? Nawet tutaj coś się znajdzie jak wspomniany już Pixel Heaven.

Przejdźmy do meritum — co zawiera typowy konwent? Z kilkuletniego doświadczenia wskażę na:

- coś najbardziej widocznego na wszelkich filmach z konwentów, czyli obecnych w dużych ilościach cosplayerów i cosplayerek z gier, anime, książek... Wiele cosplayów jest świetnych i trafią w gust każdego. Space Marines z Warhammera? Check. Książniczki z bajek Disneya? Check. Postacie z komiksów? Check. Pojawiają się nawet najbardziej niszowi bohaterowie jak chińska Wonder Woman. Do tego zwykle są organizowane konkursy na najlepszy cosplay (np. pyrkonowa Maskarada). Czujesz się na siłach — spróbuj zmienić się w swojego ulubionego bohatera ;).

- prelekcje, czyli godzina lub dwie, gdzie można



się dowiedzieć czegoś ciekawego na wybrany przez prowadzącego temat, a czasem także podyskutować... Tematyka bywa zróżnicowana — od podstaw fantastyki, tworzenia amatorskich filmów sci-fi, mocach superbohaterów, japońskich reklamach, twórczości Lovecrafta, filmach na podstawie gier, aż po analizę, jakie anime będzie najlepsze do obejrzenia w bieżącym sezonie. Sam prowadziłem już kilka na temat uniwersum Touhou i o rozwoju gier video.

- gamesroom z klasycznymi grami „bez prądu” gdzie można wypożyczyć grę planszową i pograć kilka godzin ze znajomymi lub z zupełnie przypadkowymi ludźmi. Nic nie stoi też na przeszkodzie, aby przynieść własną planszówkę/karciankę i pograć — ba, konwenty pod tym względem są świetną okazją na taką rozgrywkę ;). Nawet na małych konwentach wybór planszówek bywa dość spory, bo często zawiązują współpracę z jakimś lokalnym

dystrybutorem. Zdarzają się też sytuacje, gdzie wybór rozszerzony jest o kolekcjonerski tabletop, jak np. Warhammer. Do tego sporą zaletą jest możliwość nauczenia się bardziej skomplikowanych planszówek, bo zawsze znajdzie się ktoś, kto z chęcią wyjaśni zasady.

- „konsolówkę”, której nazwa jest myląca, bo często są dostępne również PC — miejsce do pogrania w zarówno nowe, jak i starsze gry z konsol oraz różnych komputerów. Wybór bywa BARDZO zróżnicowany i chaotyczny — na jednym konwencie będzie możliwość pogrania w nowe Mortal Kombat czy też Dragon Ball, na innym będą starsze konsole Atari, SMS, Amiga czy pierwsze PlayStation. Czasem osobno są organizowane gry muzyczne i taneczne jak darcie się w Ultrastarze, klikanie w osu! czy Dance Dance Revolution wraz z matami do tańczenia. Raz na jakiś czas pojawia się też możliwość pogrania na VR, np. w Beat Saber. Ogólnie



„konsolówka” to bardzo dobre miejsce zapewniające trochę komfortu graczom.

- oficjalne stanowiska dystrybutorów i developerów — od gier indie po Nintendo, gdzie można się zapoznać z grami w produkcji oraz sprzętem. Czasem są również rozdawane kody na Steama, co jest miłym bonusem.

- strefę sprzedawców, w której można uzupełnić swoją kolekcję np. o nowe gry, gadżety, plakaty, mangi czy figurki. Czasem taka strefa bywa rozdzielona na dwie części, gdzie w jednej z nich jest „rękodzieło” od amatorów — czasem naprawdę udane — a w drugiej reszta, w tym oficjalne stanowiska różnych wydawnictw.

- przeróżne turnieje i konkursy — zasadniczo z każdego tematu, o którym można pomyśleć. Czasem również dostępne są przeróżne nagrody. Turniej w Mortal Kombat/Tekken/Naruto? Jest. Zgadywanie openingów anime? Oczywiście jest. Turniej Magic: The Gathering będący częścią międzynarodowych mistrzostw? Może się zdarzyć!

- spotkania z artystami, autorami książek, komiksów. Można na przykład zdobyć autograf, wziąć udział w wywiadzie z lubianym twórcą, a także w sesjach Q&A.

- RPG i LARP-y — ponieważ konwenty pękają w szwach od fanów klasycznych RPG, nie jest trudne zrobić drużynę i wraz z Mistrzem

Gry przeżyć przygodę — zarówno papierową z użyciem kostek i oficjalnych systemów, jak i LARP-owy żywy teatr.

- dodatkowe atrakcje — czasem zdarza się coś ekstra, niepasującego do innej kategorii. Najlepszym przykładem może być koncert zespołu Percival (Muzyka z Wiedźmina) na Pyrkonie 2018.

Co ważne, poza zaplanowanymi atrakcjami równie ważna jest sama obecność ludzi, którzy dzielą ze sobą swoje pasje. Masz możliwość spotkania na żywo członków fandomów, do których należysz, wymiany opinii. Masa osób, z którymi na konsolówce można zmierzyć się w Mortal Kombat lub Tekkena, z którymi można pogadać o różnych tematach, a nawet się przytulić — osoby biegające tabliczkami „FREE HUGS” sprawiają, że konwenty mają niepowtarzalną atmosferę. Oczywiście konwenty mają swoje problemy, o których mógłbym pisać sporo. Tłumy przed wyczekiwanymi wydarzeniami sprawiają, że trzeba postać w godzinnej kolejce, albo — jeśli jest dostępna — skorzystać z rezerwacji. Czasem problemem bywają też zbyt wysokie ceny. Jednak to nie jest tak wielki problem, zwłaszcza że rozrywka jest zwykle świetna.

A teraz, Drogi Czytelniku, który doczytałeś aż dotąd i postanowiłeś udać się na konwent, garść porad, które ułatwią Ci życie. Planujesz wyjazd na kilka dni? Sprawdź, czy dany konwent

oferuje sleeproom — miejsce, gdzie konwentowicze mogą się zdrzemnąć i weź śpiwór/karimatę/materac, w zależności od tego, czego potrzebujesz. Niektóre wydarzenia niestety nie mają dostępnych sleeproomów i trzeba pamiętać o rezerwacji hotelu/motelu/pokoju. Jakkolwiek jest możliwe wyjechanie na konwent „na pełnym spontanie”, to jednak niektóre rzeczy (np. oszczędności) warto przeemyśleć nieco wcześniej. Pamiętaj o pewnym minimum higieny — z jakiegoś powodu konwentowiczom zdarza się o tym drobnym szczególe zapominać :). Po prawdzie zwykle problemem jest spora kolejka do pryszniców — warto wybrać wcześniej lub późniejszą porę, aby nie stać w kilometrowych kolejkach. Przydatna może być nerka-torba na pieniądze, by mieć je cały czas przy sobie. Zdecydowanie warto też spojrzeć na plan danego konwentu i zaplanować udział na najlepszych atrakcjach, tak by nie kolidowało to z np. wyjściem na obiad. Warto przy okazji obserwować strony poświęcone takim imprezom — jak konwenty południowe, gdzie dostępne są zarówno recenzje imprez z poprzednich lat, jak i aktualny terminarz, dzięki któremu można zaplanować wypad z wyprzedzeniem. Na większych konwentach nie rzucaj się do zakupu „od razu” — obejdz na spokojnie wszystkie wystawy i na spokojnie się zastanów, nie chcesz wydać wszystkich środków w pierwszy kwadrans :).

666GONZO666





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

