RECENZJE × FELIETONY × WYWIADY

INDEPENDENT ZIN

OD GRACZY DLA GRACZY

NR_05 (06/2019)



SILENT HILL | METRO EXODUS | WORLD OF TANKS
LEMMINGS | IRONY CURTAIN | UNDOOMED | LDC88STUDIO
PYRKON 2019 | ESCALATION: AGGRESSORS | WARSAW GAMES/PLAY2CHILL

www.facebook.com/stare.egry.net

STARE.E-GRY.NET





WEJDŹ NA STARE.E-GRY.NET

PC - AMIGA - COMMODORE 64 - ZX SPECTRUM

WSTĘPNIAK!

Gorąco na dworze, zaczęły się wakacje. Jak najlepiej spożytkować ten czas? Czytając Independent Zin :).

Tak jak poprzednio zapowiadaliśmy, IZ_05 ukazał się trochę później, niż miało to miejsce dotychczas, a to wszystko dlatego, że zmieniliśmy termin wydawania kolejnych numerów. To opóźnienie nie poszło jednak na marne — poza tym, że w redakcji pojawiły się nowe, zdolne i obiecująco zapowiadające się osoby, wprowadzone zostały liczne zmiany w samej zawartości czasopisma. Po pierwsze coś, o co prosiło wielu naszych czytelników — posegregowaliśmy recenzje na cztery kategorie: NOWE GRY, czyli produkcje najnowsze, choć nie znaczy to, że są to gry świeżo po premierze (przy cyklu dwumiesięcznym jest to mało realne), MOBILE traktujące tylko i wyłącznie o grach na platformy mobilne, KOCIOŁ to taki miszmasz wszystkiego oraz RETRO, czyli gry stare, przy czym tu trafiać będą jedynie najstarsze tytuły z lat 90. i starsze.

Kolejną zmianą jest wprowadzenie działu LUPKA, w którym zamieszczane będą rzeczy najświeższe — wywiady z twórcami gier, relacje z imprez, zapowiedzi, plotki, newsy i różne ciekawostki. Wszystkie zmiany wprowadzamy dla was, nie pozostajemy obojętnie na waszą krytykę, opinię i pomysły, dlatego mamy nadzieję, że będziecie jeszcze lepiej bawić się podczas lektury :).

A w bieżącym numerze jest co poczytać, bo i stała ekipa spisała się świetnie, i nowi redaktorzy, którzy do nas dołączyli, dorzucili od siebie ciekawe teksty. Nie brakuje wywiadów — Czyżyk przez całe dwa miesiące zagadywał twórców świetnie zapowiadających się gier, a MisTic przeprowadziła długą rozmowę na temat World War 3 ze studia The Farm 51. Przy okazji po raz pierwszy w historii Independent Zin przebiliśmy granicę 100 stron, więc jest też całe mnóstwo recenzji i garść felietonów na koniec, do wyboru do koloru ;).

Nie pozostaje mi nic innego jak zaprosić do lektury. Pamiętajcie też, że możecie nas wspierać na Patronite, a kolejnego numeru oczekujcie 30 sierpnia :).

Łukasz Burdziński & REDAKSZYN

ZESPÓŁ REDAKCYJNY

REDAKTOR NACZELNY:
Łukasz Burdziński

OPRACOWANIE GRAFICZNE I KOREKTA:
Łukasz Czyż

REDAKTORZY:
Magdalena Antoł, Łukasz Chruścicki,
Mateusz Dudziński, Adam, Frontczak, Kamil Gałczyński,
Przemysław Jarząbkowski, Alan Kamil Jakubowski
Michał Józefiak, Martyna Knapik, Marcin Ostrowski
Bogumił Witański, Mariusz Wojtyński
Tomasz Wójcik, Szymon Ziemski, Przemysław Żelisko

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

SPIS TREŚCI

LUPKA
str.4.....LUPKA
str.6.....WORLD WAR 3
str.13.....BLUE SUNSET GAMES
str.14.....PYRKON 2019
str.16.....ESCALATION: AGGRESSORS
str.18.....FESTIWAL DAWNYCH KOMPUTERÓW I GIER
str.20.....COUNTER TERRORIST AGENCY

RECENZJE
THE HONG KONG MASSACRE.....str.22
TOUHOU LUNA NIGHTS.....str.24
1406.....str.25
ASSASSIN'S CREED ODDYSEY.....str.26
METRO EXODUS.....str.28
CALL OF CTHULHU.....str.30
DAYS GONE.....str.32
WOJNA KRWI: WIEDŹMIŃSKIE OPOWIEŚCI.....str.34
IRONY CURTAIN.....str.36
LEMMINGS.....str.38
UNDOOMED.....str.40
COLOR BUMP 3D.....str.41
SNEAKER.IO.....str.41
NEED FOR SPEED: NO LIMITS.....str.42
FOOTBALL CHAIRMAN.....str.43
FLYING ARROW.....str.43
STICKMAN SKATE BATTLE.....str.44
GIBBETS: BOW MASTER.....str.44
PAPER TOSS BOSS.....str.45
TANK STARS.....str.45
SAINT SEIYA: SOLDIERS' SOUL.....str.46
TENTA SHOOTER.....str.47
THE SURGE.....str.48
BRAVELAND.....str.50
ALIEN ARENA: WARRIORS OF MARS.....str.51
EXCEED: GUN BULLET CHILDREN.....str.52
FLATOUT.....str.53
MAD TRACKS.....str.54
SAVE JESUS.....str.55
MAFIA 2.....str.56
CALL OF DUTY: MODERN WARFARE REMASTERED.....str.58
THE SLAUGHTERING GROUNDS.....str.59
WIEDŹMIN 3.....str.60
WORLD OF TANKS.....str.62
ULTIMATE BRUCE LEE.....str.63
MAX PAYNE 3.....str.64
CRAZY TAXI.....str.66
GOLDEN AXE 2.....str.67
STREET FIGHTER ALPHA 2.....str.68
POWER SOCCER.....str.69
TOKKYUU SHIREI SOLBRAIN.....str.70

FELIETONY
str.72.....SILENT HILL
str.82.....JESTEM HARDCOREM
str.83.....LDC88STUDIO
str.84.....SPORT GEJMS
str.88.....BESTIARIUSZ FANTASY CZ.2
str.90.....SOULWORKER
str.92.....E3
str.94.....GRY RPG
str.97.....REDAKSZYN: PIERWSZY KONTAKT Z GRAMI
str.100.....HARDCORE'OWE WALENIE
str.102.....MANIFEST CZERWCOWY

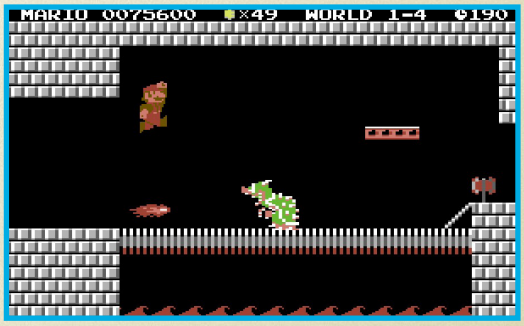
WSPIERAJ ROZWÓJ INDEPENDENT ZIN:
https://patronite.pl/independentzin

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

PATRONITE

LUPKA

SUPER MARIO BROS na Commodore 64



ZeroPaige to zdolny programista amator, który przez ostatnich siedem lat tworzył port na Commodore 64 gry Super Mario Bros z konsoli NES. Projekt ujrzał światło dzienne i został przez autora udostępniony do pobrania za darmo. Niestety do akcji szybko wkroczyło Nintendo, w ostatnich czasach mocno atakujące wszystkich, którzy wg nich naruszają jakoś ich prawa autorskie. Pod groźbą kary finansowej projekt został usunięty w tydzień po jego wypuszczeniu do sieci. Obecnie, aby zagrać w SMB w wersji C64 trzeba liczyć na osoby, którym udało się pobrać grę, zanim ta została skasowana. Podobny los spotkał darmową wariację łączącą SMB z trybem battle royale. Nie pomogła nawet zmiana grafik na autorkie.

Cyberwolf

Na Amigę powstaje nowa gra FPS o tytule Cyberwolf. Została ona zaprezentowana podczas demoscenowej imprezy Revision 2019 w Niemczech. Na razie produkcja nie robi zbyt pozytywnego wrażenia i nawet jak na wczesną wersję wygląda słabo, ale pochwalić należy jej optymalizację — zaprezentowany prototyp działa bardzo płynnie i szybko, dodatkowo uruchamiać ma się podobno nawet na zwykłej Amidze 500. Pytanie tylko, czy to się nie zmieni w finalnym produkcie, gdy dodane zostaną wszystkie detale i efekty?



Wasteland



Jeden z autorów gry Piekiełko powrócił do tworzenia gier na Atari XL/XE po ponad 30 latach przerwy. Jego najnowszy projekt zatytułowany Wasteland to przygodowa gra zręcznościowa osadzona w postapokaliptycznym świecie. Gra ujrzała już światło dzienne i jest do pobrania na stronie autora (http://www.mikej.de/en/projects.php), choć jak sam zauważa, jest to wciąż wersja beta i można natrafić na błędy i niedociągnięcia.

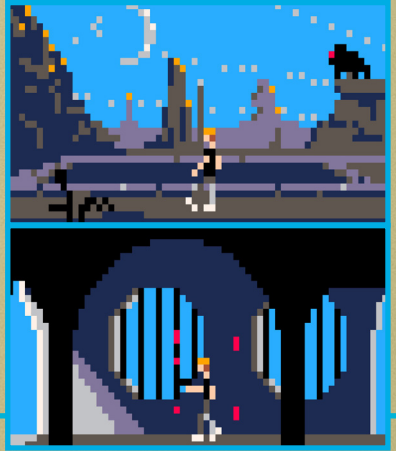
Grawitacja 2019



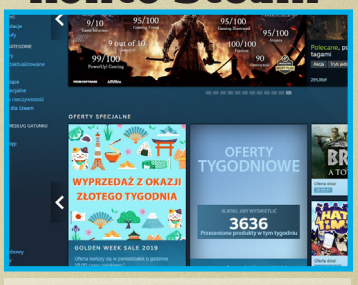
W kwietniu tego roku odbyła się trzecia edycja game jamu Grawitacja, podczas którego twórcy mieli za zadanie napisać grę na Atari XL/XE w ciągu 36 godzin. Hasłem przewodnim konkursu była „jaskinia", a metody tworzenia czy języki programowania były całkowicie dowolne. Game jam wygrał projekt Jaskiniowiec w Czasach Inkwizycji, a zaraz za nim znalazła się tekstowa gra Wiedźmin Wiesiek, Jaskinia: City Quest i Bocianoric. Poza Atari powstały także projekty na wirtualną konsolę Pico-8. Wszystkie wyróżnione gry możecie znaleźć na oficjalnej stronie: http://grawitacja.eu/wyniki

Another World na Pico-8

Choć wirtualna konsola Pico-8 nie oferuje zbyt wiele, to twórca o nicku Liquidream postanowił udowodnić, że można wycisnąć z niej bardzo dużo. Stworzył on Another World Survival, będący demake'iem francuskiego hitu z 1991 roku. Gra jest demake'iem, więc rozgrywka została mocno ograniczona względem oryginału, ale przeniesienie jej w rozdzielczość 128×128 pikseli wygląda po prostu cudnie :).



Miliardowe konto Steam



W dniu 28 kwietnia 2019 roku liczba kont na platformie cyfrowej dystrybucji Steam wyniosła równo miliard! Steam został uruchomiony we wrześniu 2003 roku, a w styczniu obecnego roku Valve pochwaliło się, że liczba kont wynosi 90 milionów, przy czym w szczytowych momentach liczba jednoczesnych użytkowników online wynosiła blisko 19 milionów. Według strony Steam ID Finder użytkownik o nicku „amusedsilentdragonfly" otrzymał numer steamID [U:1:1000000000], co oznacza, że jest on miliardowym użytkownikiem największej platformy cyfrowej dystrybucji. Choć ostatnio konkurencja depcze Steamowi po piętach, widać wyraźnie, że platforma ta wciąż ma się świetnie, a jej twórcy nie zamierzają stać w miejscu — podczas tegorocznego GDC zapowiedziano duże zmiany w wyglądzie czy funkcjach społecznościowych. Trzeba jednak zaznaczyć też, że wśród osiągniętego miliarda znajduje się również mnóstwo fikcyjnych kont, zakładanych także przez oszustów. Mimo wszystko prezentowane co jakiś czas statystyki jasno pokazują, że Steam wciąż jest największą platformą do grania na PC.

Jim i Jeż Sonic



Od dłuższego czasu wiadomo już, że powstaje aktorska adaptacja gry Sonic the Hedgehog, a jakiś czas temu mogliśmy zobaczyć pierwsze plakaty i wygląd tytułowego niebieskiego jeża. Projekt spotkał się ze sporą krytyką ze strony hitu Segi. Z końcem kwietnia natomiast opublikowano pierwszy zwiastun, z którego dowiedzieliśmy się m.in., że w rolę dr. Robotnika wcieli się... Jim Carrey. Nie ważne czy ktoś lubi tego aktora, czy nie, ale każdy się chyba zgodzi, że pasuje on do tej roli jak pięść do nosa. Sam zwiastun niestety wygląda dość dziwnie i nie czuć w nim za grosz Sonica znanego z gier. Odbiór był na tyle negatywny, że autorzy ugięli się i obiecali wprowadzić zmiany. Na efekt końcowy przyjdzie nam zaczekać do listopada tego roku, bo właśnie wtedy film trafi do kin.

Calzone's Adventure

Twórcy z FloppyTapeGames wypuścili na itch.io nową grę platformową o tytule Calzone's Adventure. Niby nic w tym dziwnego, bo pojawia się tam wiele platformówek, ale ta wyjątkowo wyróżnia się oprawą graficzną rodem z lat 90. Rozgrywka jest bardzo przyjemna i kojarzy się ze złotymi czasami Amigi, do tego waży jedynie około 20 MB, oferując aż 30 poziomów do przejścia. Polecamy!



Serious Duke 3D

Człowiek kryjący się pod pseudonimem Syndroid, stworzył modyfikację do Serious Sam 3, pozwalającą rozegrać pierwszy epizod z gry Duke Nukem 3D. Modyfikacja nie jest jeszcze gotowa, ale autor zapowiada, że zamierza dokończyć projekt. Warto dodać, że mapy nie zostały tylko przeniesione na nowy silnik, ale także przeprojektowane na nowo i urozmaicone nowymi elementami. Możliwe jest także granie w trybie VR. Mod można pobrać w Steam Workshop, jednak do jego uruchomienia konieczne jest posiadanie pełnej wersji Serious Sam 3.

Sensible Soccer powróci!

Szybka, zręcznościowa gra piłkarska, którą znał chyba każdy gracz w latach 90., powróci jeszcze w tym roku. Będzie to pełna gra przystosowana do współczesnych standardów, obsługująca pady i joysticki na USB, usprawniona pod względem wizualnym i dźwiękowym, a także zaktualizowane zostaną wszystkie składy na sezon 2019-2020.



THEC64



Moda na konsole i komputery w wersji mini nie przemija. W grudniu tego roku na scenę wkroczy THEC64, czyli miniaturowa wersja Commodore 64. W przeciwieństwie do innych sprzętów tego typu klawiatura w THEC64 ma być w pełni funkcjonalna. Do zestawu dołączony zostanie klasyczny joystick podłączany do portu USB, a także pakiet gier, wśród których znajdziemy m.in. Pitstop II, Boulder Dash, Impossible Mission czy Speedball 2. Komputer pozwoli wybrać kilka trybów graficznych, w tym także naśladujący ekrany CRT. Cena THEC64 wyniesie 119.99 €, czyli trochę ponad 500 zł.

GOG Galaxy 2.0

24 czerwca ruszyły zamknięte testy GOG Galaxy, czyli platformy gamingowej od CD Projekt. Najważniejszą zmianą ma być możliwość stworzenia jednej, wspólnej listy z grami ze wszystkich posiadanych platform, w tym Steam, EGS, Uplay czy Microsoft Store. Zgodnie z zapewnieniami autorów ma nam to pozwolić na zarządzanie wszystkimi grami z użyciem tylko jednego launchera, a także komunikować się ze znajomymi używających innych platform. Z dodatkowych zmian trzeba zaznaczyć również możliwość dostosowania swojej biblioteki, a dokonane zmiany zapisują się w chmurze, dzięki czemu możemy korzystać z własnych ustawień także na innych urządzeniach. Lista zmian jest długa, ale na razie nie jest jeszcze znana data premiery pełnej wersji.



Quake II RTX





LightSpeed Studios wydało Quake II RTX, czyli jedną z najlepszych gier FPS od ID Software. Strzelanka z 1997 roku została wzbogacona o wykorzystanie najnowszej technologii Ray Tracingu. Quake II RTX jest pierwszą na świecie grą wykorzystującą nowe możliwości — oszałamiająco wyglądające promienie światła i realistyczne cienie robią niesamowite wrażenie. Gra jest do pobrania za darmo na Steamie oraz na stronie www.nvidia.com — osoby, które nie posiadają podstawowej wersji, mogą rozegrać trzy pierwsze misje, pozostali mogą cieszyć się ulepszoną pełną wersją, a także zagrać w multiplayerze z wykorzystaniem nowej technologii graficznej.

WORLD WAR 3



14 maja Magda Antoł odbyła rozmowę z Project Lead Programmerem The Farm 51. Maciej Dyjas opowiedział nie tylko o samym World War 3, ale również o codziennej pracy wkładanej w ten tytuł.

M.A.: Jak poinformował mnie nasz wspólny znajomy Mikołaj, znasz grę World War 3 od podszewki.

M.D.: Zgadza się. Byłem na miejscu, kiedy pierwsza linijka kodu została napisana, czyli w zasadzie od samego początku.

M.A.: Doskonale. W takim razie, zanim przejdziemy do tematu, to może powiedz nam czym dokładnie zajmuje się Project Lead Programmer.

M.D.: W tej chwili głównie zajmuję się tym, żeby praca przebiegała, tak jak powinna i pewne rzeczy zostały zrobione na czas. Zdarza mi się od czasu do czasu coś programować, ale jest to rzadziej, niż bym chciał. Także głównie pełnię funkcję organizacyjną i zajmuję się zarządzaniem.

M.A.: Czyli można powiedzieć, że nie tyle ciąży na Tobie presja, ale też wielka odpowiedzialność?

M.D.: Zdecydowanie jest to duża presja, ale też satysfakcja, jaką czerpie się z czegoś, co się udało i to zadziałało, jest dużo większa. No i jeśli się miało na to większy wpływ.

M.A.: Czujesz, że się samorealizujesz w pracy?

M.D.: Tak, to jest chyba największy plus tej pracy. Ja zawsze chciałem robić gry. W końcu udało mi się dostać do branży. Okazało się, że nie jest to takie trudne i zacząłem robić gry. Jest to bardzo satysfakcjonujące zajęcie, codziennie aż chce się wstawać do takiej pracy. Może nie to przyjemne, ale warto.

M.A.: À propos nieprzyjemności. Chciałabym porozmawiać o pierwszych miesiącach WW3 w Early Access. Jak doskonale pamiętamy, początek nie należał do udanych. Od 19 października były liczne problemy z dołączeniem do gry, jak i z samym jej wczytaniem. Nie wszyscy wtedy zdawali sobie sprawę z tego, jaki ogrom pracy musiał zostać włożony przez małe polskie studio niezależne, aby WW3 stało się ponownie grywalne.

M.D.: No tak, trudno sobie wyobrazić, jak to wygląda, ponieważ w Polsce nikt tak na dobrą sprawę nie robił takiej gry i to na taką skalę. Zwykle multi jest dodatkiem do gry singleplayer. Nie mamy specjalistów od gier multiplayer w tym kraju. Musieliśmy robić wszystko w zasadzie od początku i paru rzeczy nie przewidzieliśmy. Testy, w których zostały wysłane dziesiątki tysięcy kluczy, niestety nie wystarczyły, aby dobrze sprawdzić cały system. Wydaje mi się, że półtorej godziny po premierze zaczęły się problemy. Jednak pomimo tego, że premiera sama w sobie nie wyszła za dobrze, to ekipa świetnie się spisała. Siedzieliśmy przez cały weekend. Około 5-7 dni zajęło nam napisanie całego, tzw. backendu na zupełnie inny system, który powinien być w pełni skalowalny. Raczej nie powinna się taka sytuacja więcej powtórzyć.

M.A.: Jak wyglądała wtedy Twoja praca w studiu?

M.D.: Ja się nie zajmuję backendem, więc przez ten weekend moja praca polegała na tym, żeby trzymać wszystkich ludzi, którzy nie byli potrzebni, z dala od projektu. Wszystko po to, żeby zespół mógł skupić się na pracy. Zajmowałem się nawet dostarczaniem kawy, żeby robota szła jak najszybciej i jak najsprawniej. No i w zasadzie tyle. To była sytuacja, w której pokazaliśmy, że nawet jeżeli coś się nie uda, to potrafimy się spiąć i to naprawić. Myślę, że jest to taki wyróżnik naszego projektu. Nawet jeżeli coś się nie uda, to zdecydowanie nie poddajemy się i pracujemy dalej.

M.A.: Maćku, Ty zająłeś się kawą, a tymczasem społeczność fanowska z waszego Discorda zaoferowała wam pizzę.

M.D.: Tak było. Już wtedy było widać, jak nasza społeczność jest zainteresowana tym projektem i że gracze czekali na taką grę. I właśnie wtedy pokazali, że potrafią wspierać. Z drugiej strony lała się nienawiść. Oczywiście zrozumiała, ponieważ zakupili grę i nie mogli w nią zagrać, ale była też duża grupa ludzi, która mówiła „spokojnie, nawet największe firmy popełniają błędy". A przypominam, że to nie była prawdziwa premiera, tylko wydanie gry w Early Accessie. Inne firmy, np. Blizzard, miewają problemy przy swoich premierach. My daliśmy chłopakom pracować, a gracze wysłali nam pizzę, która w zasadzie dużo nam pomogła, gdyż nie musieliśmy się martwić tym, że trzeba gdzieś jechać i coś załatwić.

M.A.: Bardzo miły gest ze strony graczy.

M.D.: Bardzo miły. Zwłaszcza w sytuacji, kiedy ludzie są bardzo przepracowani i...

M.A.: Nie myślą nawet o jedzeniu.

M.D.: Dokładnie.

M.A.: Jaka atmosfera panowała w studiu? Czy wszystkie działy odczuwały stres związany z tą sytuacją?

M.D.: Powiem Ci, że nie. Utrzymywanie dobrych nastrojów było jednym z moich zadań. Atmosfera nie była spięta, a ludzie byli raczej zdeterminowani. Nie szukaliśmy winnych, nikt się na siebie nie obrażał, tylko wszyscy pracowali razem, aby jak najszybciej uporać się z problemem. I myślę, że to wiele dało.

M.A.: Z jakim problemem mierzyliście się wtedy najdłużej?

M.D.: Tutaj trudno mówić o problemie. Optymalizacja naszej gry dalej nie jest na takim poziomie, na jakim byśmy chcieli. Natomiast jest jeden powód, dla którego w gamedevie optymalizację zostawia się na sam koniec. My staramy się też tę optymalizację tutaj wplatać, zwłaszcza przy okazji tego patcha,







który wychodzi za niedługo (przyp. autorki — chodzi o patch 0.6, który wszedł na serwery live 15 maja). Nie ma dużego sensu, aby uważać ją za skończoną, gdyż wiele rzeczy zmienia się później i trzeba ją robić jeszcze raz. Myślę, że jednym z głównych problemów jest to, że może nie wszyscy gracze zrozumieli do końca, czym jest Early Access w naszym wydaniu. To znaczy, że gra jest niedokończona. Żadne demo, które pokazuje grę i ją reklamuje. Faktycznie jesteśmy we wczesnej fazie produkcji i pracujemy na pełnych obrotach. Bardzo trudno, żeby za każdym razem jak coś robimy, udawało się idealne. Czasami nawet lepiej byłoby, gdybyśmy specjalnie coś zepsuli, żeby to przetestować. Oczywiście staramy się tego nie robić, bo nadal liczymy na to, że gracze będą się dobrze bawić w naszej grze, ale tak jak mówię, z punktu widzenia produkcji ta optymalizacja, która w moim przekonaniu jest największym problemem, będzie postępować coraz bliżej tego stanu, w którym chcielibyśmy ją mieć. I myślę, że patch 0.6 to udowadnia.

M.A.: Z moich obserwacji mogę powiedzieć, że optymalizacja poprawiła się, co było widać po ilości klatek oraz płynności rozgrywki. I też wydaje mi się, że sam wygląd się zmienił na lepsze.

M.D.: Większą zmianą nie jest nawet ilość klatek a to, że sama gra jest płynniejsza. Nawet przy mniejszej ilości klatek, gra się dużo lepiej niż wcześniej. To jest największa zmiana, jaką zrobiliśmy, jeśli chodzi o optymalizację. Tzw. mikrościęcia zostały w większości wyeliminowane. I właśnie tego typu rzeczy, jak pojawiające się nowe elementy mikrocząsteczkowe, które sprawiały, że gra się przycinała, zostały poprawione.

M.A.: Pomijając miły prezent od graczy w postaci pizzy oraz brak zrozumienia waszej idei Early Accessu, to jak oceniasz postawę graczy w tamtym okresie?

M.D.: Ja jestem osobiście bardzo zaskoczony. Pomimo faktu, że wiele osób nie zrozumiało tego, co mieliśmy na myśli, pokazując Early Access takim, jakim on powinien być, tzn. budowaniem gry razem z graczami, to jestem zaskoczony, że jednak większość zrozumiała, o co nam chodzi. Zaczęli nas wspierać. Mamy bardzo rozbudowane community ludzi, którzy grają, streamują codziennie, siedzą z nami, rozmawiają, piszą nam na forum, co uważają za dobre, a co za złe. Muszę powiedzieć, że ta społeczność może w tej chwili nie jest za duża, ale jest na tyle wystarczająca, żeby w dobrym stopniu testować grę, wprowadzać zmiany i żeby było zawsze z kimś pograć.

M.A.: Jak dużo otrzymywaliście zgłoszeń na forum gry?

M.D.: Ciężko powiedzieć, ale myślę, że to są tysiące tygodniowo.

M.A.: Czyli gracze dalej są zmotywowani, żeby wysyłać na forum uwagi dotyczące błędów i niedociągnięć?

M.D.: Tygodniowo przysyłane zgłoszenia o błędach, sugestie i dyskusje, które nasi gracze toczą pomiędzy sobą, są też przydatnymi rzeczami dla dewelopera. Widzimy, że ktoś ma jakiś punkt widzenia, że coś mu się nie podoba, a inni gracze podają na to kontrargumenty. Kiedy w takiej dyskusji bierze udział większy przekrój ludzi, to wtedy z rozmowy możemy wybrać komentarze, które mają największy sens. Bo wiadomo, że każdy ma inną idealną grę w głowie. My mamy swoją własną wizję. Natomiast nie boimy się jej troszkę zmieniać, jeśli coś wydaje się, że będzie działało lepiej.

M.A.: Czy wszystkie wskazówki okazały się pomocne?

M.D.: Tak, nawet jeżeli nie były trafne. Spora ilość feedbacku, jaki dostajemy, jest w dużej mierze oparta o czyjąś niewiedzę, ale jest to też dla nas informacja, że dana mechanika nie została dobrze wyjaśniona. Także, nawet jeśli coś nie jest trafne, to dalej możemy się czegoś z tego nauczyć.

M.A.: I jeśli faktycznie nie jest to trafne, to osoba, która dała błędną informację, ponieważ o czymś nie wiedziała, to otrzyma odpowiedź od studia i poczuje się doceniona, gdyż twórca zwrócił uwagę na ten problem i był skłonny go wyjaśnić.

M.D.: My także możemy być dumni z tego, że faktycznie deweloperzy, którzy nie są od PR-u i nie są zatrudnieni do odpisywania na wiadomości, siedzą na forum. Chociaż nie jest to konieczne,

gdyż mamy community, które wie dużo i gracze sami sobie pomagają.

M.A.: W pierwszym wpisie na blogu deweloperskim zwróciliście uwagę na fakt, iż byliście małym studiem niezależnym, które po raz pierwszy mierzyło się z grą multiplayer na taką skalę. Jak prezentuje się Wasz zespół teraz?

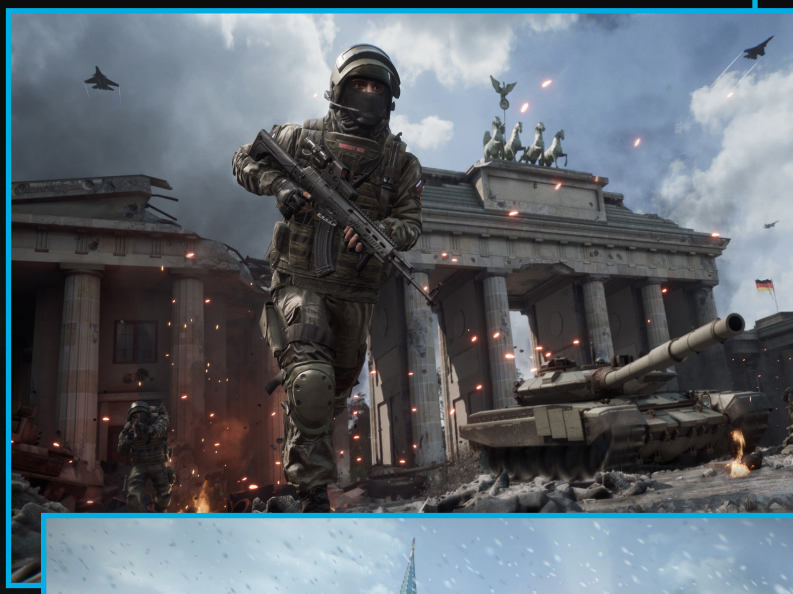
M.D.: W tej chwili wydaje mi się, że zespół jest większy niż był na starcie Early Accessu. Wtedy to było około 10 osób, a teraz mamy, o ile się nie mylę, ponad 60. Trudno powiedzieć dokładnie, gdyż jest to taka ilość, że ciężko każdego poznać osobiście, ale żeby daleko nie szukać, to w zeszły poniedziałek (przyp. autorki — 6 maja) mieliśmy 3 nowe osoby w zespole, a dzisiaj odbyła się kolejna rozmowa kwalifikacyjna. Zespół cały czas się rozwija. Wiem, że było trochę głośno o domniemanym braku wsparcia WW3 przez nasz najnowszy projekt Chernobylite, ale nie jest to prawdą. Oba zespoły były zawsze oddzielne, a prace nad Chernobylite zaczęły się długo przed pierwszym trailerem WW3. Także wiem, że ludzie trochę się martwią o projekt, co jest zrozumiałe, ale zespół jest teraz większy. Nie poddajemy się i nie planujemy go zmniejszać. Nie ma się czym martwić.

M.A.: Czy jest Wam już łatwiej zapanować nad sytuacją i skupić się na dalszym rozwoju?

M.D.: W porównaniu do pierwszych tygodni na pewno tak. Po pierwsze mamy dużo lepiej wykształcone procedury, tj. regularne patche, wypracowane sposoby reagowania na nagłe problemy itp. Po drugie mamy już dużo więcej rzeczy zrobionych, dlatego też nie musimy skupiać się na wszystkim naraz. Niektóre elementy są już zamknięte i możliwe, że wrócimy jeszcze do nich, żeby je poprawić, ale nie ma już aż tak dużo do zrobienia. Myślę, że to nam znacznie pomaga.

M.A.: 11 marca na facebookowym fanpage'u WW3 pojawiła się ankieta skierowana do społeczności. Pytaliście graczy, czy wolą częstsze aktualizacje bez skupienia się na naprawie, czy jednak abyście przystopowali z nowościami na rzecz poprawy jakości produkcji. Większość zagłosowała na tę drugą opcję.

M.D.: Tak i pytanie było spowodowane głównie tym, że sami nie byliśmy do końca pewni, czy gracze bardziej chcą, żeby pojawiały się nowe mapy, bronie, pojazdy itd., czy jednak pozwolą nam się skupić przez jakiś czas na tym, aby gra działała lepiej i żeby było z nią mniej problemów. Zespół był też podzielony w tej sprawie dlatego, że każdy ma u nas równy głos, jeżeli chodzi o wyrażanie opinii. Trudno nam się było zdecydować na jedno i drugie. Wydawało nam się, że gracze zagłosują na naprawę, jednak chcieliśmy, żeby to była wspólna decyzja, a nie tylko studia. Ucieszyliśmy się, że gracze podjęli taką decyzję, która była przeważająca. O ile dobrze pamiętam, to było około 90%, co potwierdziło to, co i tak chcieliśmy zrobić. Jednakże znajdowały się też głosy, żebyśmy nie zwalniali, spróbowali zrobić i jedno, i drugie, ale cieszę się, że wyszło w ten sposób. Efektem tego jest właśnie patch 0.6, który chyba jest najdłuższą przerwą między aktualizacjami. Oczywiście nie jestem tego pewien na 100%, ale był najdłużej na testowych serwerach. Pomimo tego, że skupialiśmy się na optymalizacji oraz naprawie błędów, to dodaliśmy też 2 nowe mapy, 3 pojazdy i masę innych rzeczy. Tak na dobrą sprawę tworzenie





dodatkowej zawartości nie ucierpiało. Też nie ma się co dziwić, gdyż graficy nie zostaną nagle programistami i nie zaczną nagle programować. Mogliśmy inaczej pokierować tworzeniem tej zawartości, ponieważ nie wymagała dodatkowej pracy programistów, którzy mogli się skupić na czymś innym.

M.A.: Nie miałeś kiedyś tak, że chciałeś podzielić się kolejnym pomysłem na grę i to jak najszybciej? Czy jednak umiesz trzymać swoje ambicje na wodzy?

M.D.: Trudno powiedzieć. Tworzenie tak wielkiej i złożonej gry ze sporą ilością kręcących się trybików w maszynie, że dopiero jak człowiek ogarnie, jak to wszystko działa, to uznaje, że nie ma co wyskakiwać z pomysłami i bez pośpiechu robić swoje. Ewentualnie delikatnie zmieniać kurs po to, żeby nie przesadzić.

M.A.: Tak z czystej ciekawości... Jak wygląda Wasze planowanie zawartości patcha? Co jest dla Was wtedy priorytetem?

M.D.: Bardzo miły. Zwłaszcza w sytuacji, kiedy ludzie są M.D.: Planowanie zawartości jest głównie robione przez naszego szefa i przez dział designu. I szczerze mówiąc trudno mi powiedzieć. Wydaje mi się, że nie mamy jednego priorytetu. Na pewno niektóre rzeczy zajmują dużo więcej czasu niż inne, ale mamy ustalony pewien schemat, którego się trzymamy. Wygląda to mniej więcej tak, że w każdym patchu są jakieś bronie, pojazd, nowy mundur, a dopiero kilka patchy później nowa mapa.

M.A.: Obserwując stronę internetową WW3, pisaliście niejednokrotnie, iż jesteście zadowoleni z tego, że gracze chętnie wchodzą na serwery PTE i testują zawartość. Czy









to znaczy, że PTE zdaje egzamin, jeśli chodzi o wychwytywanie błędów lub innych niedociągnięć?

M.D.: Tak. Myślę, że dla graczy, którzy grają regularnie, jest to oczywiste, że dzięki nim i dzięki temu, że są tak zaangażowani, jesteśmy w stanie naprawić kilka błędów. Gdyby nie PTE, to byłoby to trudniejsze. Na PTE można sobie pozwolić na nieco więcej – pochodzić, posiedzieć trochę w krzakach, postrzelać z rogu mapy itd. I ludzie to faktycznie robią. To bardzo przydatne i nie musimy uważać tak bardzo na to, co wrzucamy na PTE. Bo nawet jeżeli PTE zepsujemy na parę dni, to gra wciąż jest grywalna. Jeśli zepsujemy live'a na kilka dni, to wtedy jest już kłopot. Daje nam to pewne narzędzie, w którym nawet jeżeli chcemy coś przetestować, co może dramatycznie zmienić balans rozgrywki, to dalej jest to odizolowane środowisko, więc możemy to zrobić.

M.A.: 8 maja miała miejsce ostatnia awaria i serwery padły na ok. 20 godzin.

M.D.: Awaria była związana z tym, że nasz dostawca serwerów miał włam. Z powodu bezpieczeństwa nie mogę za dużo o tym powiedzieć, ale jeśli dobrze się orientuję, to w ciągu 20 minut zostali o tym poinformowani, że coś się dzieje. Problem był naprawiony bardzo szybko, natomiast odzyskiwanie danych i stawianie tego wszystkiego na nowo zajęło trochę więcej czasu. Serwery wróciły online po 2-3 godzinach, jednak nie były jeszcze gotowe do gry.

M.A.: Mówiłeś, że gracze testują wszystkie mechaniki, które wprowadzacie, co przy okazji również i ja sprawdzałam, np. pokonywanie przeszkód. Czy spodziewałeś się aż takiego zaangażowania ze strony graczy?

M.D.: Spodziewałem się zaangażowania, ale nie od takiej ilości graczy. Myślałem, że może znajdzie się parę osób, które będą zainteresowane, no i może ludzie, którzy zawsze chcieli robić gry. Natomiast jest dużo takich osób i wszyscy robią swoje, pomagając, tak jak mogą. Mamy zorganizowane grupy, które działają razem, wynajdują błędy, wysyłają raporty itd. Także wsparcie ze strony społeczności jest duże. A chodziło nam właśnie o to, żeby razem tworzyć tę grę.

M.A.: A czy zgadzasz się ze stwierdzeniem, iż gracze okazują się doskonałymi testerami gier w sytuacji, gdy deweloper daje im ku temu okazję?

M.D.: Pewnie, że tak. Przecież robimy grę dla graczy, więc na kim lepiej testować produkcję, jak nie na graczach?

M.A.: Wyczytałam, że w 2015 roku powołaliście do życia osobny oddział firmy, poświęcony badaniu nowych technologii i wirtualnej rzeczywistości. Oprócz VR zespół ma w zanadrzu zaawansowane, trójwymiarowe skany oparte na technologii fotogrametrii?

M.D.: W tej kwestii niewiele mogę powiedzieć, ponieważ nie mam zbyt wielkiej wiedzy na ten temat. I owszem, mamy specjalistów w tej dziedzinie, chociaż warto zauważyć, że silnik nie korzysta z technologii fotogrametrii.

M.A.: A mógłbyś powiedzieć coś więcej na temat wprowadzania prawdziwych lokacji do gry?

M.D.: Jeżeli chodzi o naszą grę konkretnie, to lokacje oparte są o modele architektoniczne. Mamy po prostu makiety, tzn. fasady budynków, ich wnętrza itd., które dostajemy. Jeśli chodzi o miasta, z kilku powodów nie mamy skanowania. Po pierwsze nie każde miasto pozwala, żeby latać sobie dronem z kamerą nad nim. To jest jakby logistyczny problem, który nas ogranicza. A po drugie wbrew pozorom nie jest to optymalna strategia, jeśli chodzi o takie mapy, jakie my mamy. Te dane, które otrzymuje się z techniki fotogrametrii, są na tyle dokładne, że nie zawsze nadają się, żeby je skanować na tak duże wartości.

M.A.: Co jest najtrudniejsze w tym zabiegu?

M.D.: Ciężko mi odpowiedzieć, bo tak jak mówiłem, lokacje wyglądają u nas trochę inaczej. Jeśli chodzi o fotogrametrię, to po prostu ilość pracy, jaką trzeba w nią włożyć. Jest mozolna i skomplikowana w grach. Z drugiej

strony warto nadmienić, że nie robimy tego tylko po to, żeby oglądać. Musi też działać w tle. Od strony level designu też pojawiają się utrudnienia, na których trzeba się skupić. Trzecim problemem jest optymalizacja. Prawdziwe mapy, czyli realnie istniejące miasta, nie są projektowane pod to, żeby działały w grze. Musimy korzystać z różnych tricków, które pozwalają nam zasłaniać elementy albo przerywać linię wzroku, żeby to miało szansę działać.

M.A.: W listopadzie ubiegłego roku miałam okazję spacerować po centrum Warszawy. Porównałam sobie prawdziwą Warszawę z tą grową i byłam pod wielkim wrażeniem. Te wszystkie charakterystyczne budynki, jak Warszawa Centralna czy Złote Tarasy zostały naprawdę wiernie odwzorowane, nawet względem położenia. I stąd też moje pytanie: ile czasu trzeba poświęcić, żeby umieścić te lokacje w grze?

M.D.: Lokacje są tak dokładne, jak dokładne są nasze makiety architektoniczne, a ile czasu nam to zajmuje, to trudno mi się wypowiedzieć.

M.A.: Czy kolejne mapy w WW3 będą dalej wiernie odwzorowywane na prawdziwych lokacjach?

M.D.: Jeżeli będą mapy, które są oparte na prawdziwych lokacjach i które są łatwo rozpoznawalne, to jak najbardziej. A jeśli chodzi o nowe mapy, które pojawiają się wraz z patchem 0.6, to tutaj pozwoliliśmy sobie trochę na to, aby pokierować się bardziej gameplayem i level designem. Nie jest to stuprocentowa dokładność, gdyż w przypadku mapy Smoleńsk mamy zalesiony obszar. Tak na dobrą sprawę nie ma znaczenia, czy jest to dokładne, czy nie. Ważne, żeby się dobrze grało. W przypadku bazy łodzi podwodnych w Polyarny, to tutaj jest już trochę bliżej odwzorowania, ale i tak musieliśmy nieco pozmieniać, żeby grało się lepiej.

M.A.: A pokusicie się kiedyś o własną autorską mapę?

M.D.: Myślę, że już Smoleńsk można uznać za jedną z tych map autorskich.

M.A.: Przez ostatnie miesięce do gry trafiło kilka dużych patchy. Obecnie nastała nieco dłuższa przerwa, jednakże ten oznaczony numerem 0.6, wzbudza spore emocje głównie przez zmiany, które już niebawem ujrzą światło dzienne. A od wczoraj (przyp. autorki – 13 maja) można pobrać i przetestować na serwerach PTE najnowsze poprawki.

M.D.: Na serwerach PTE o ile się nie mylę, od trzech tygodni są już dostępne nowe mapy. Całkiem sporo zawartości zostało dodane w ciągu tych trzech tygodni, jest to także kolejna z tych sytuacji, które bardzo trudno przewidzieć jak gracze będą się poruszali. Nawet jeśli my gramy w firmie, to każdy jako twórca gra trochę inaczej niż gracz. To nam też pomogło wprowadzić zmiany na tych nowych mapach i myślę, że dzięki temu będą dużo lepsze dla większej grupy graczy.

M.A.: Można powiedzieć, iż to jest obecnie wasz najambitniejszy patch tego roku.

M.D.: Tak. Wydaje mi się, że nawet najlepszy, jaki do tej pory wypuściliśmy i wygląda na to, że ten dodatkowy czas, jaki na niego poświęciliśmy, pomógł nam, żeby jakościowo to podciągnąć.

M.A.: Co możesz nam więcej powiedzieć o tym patchu?

M.D.: W tym patchu jest bardzo dużo zawartości. Z grubsza wprowadziliśmy nowy system spotowania i swoje pomysły czerpaliśmy też z innych gier, tj. Battlefield i niedawno wypuszczonego Apexa. Mamy trzy nowe pojazdy, wśród których jest, tzw. Heli Drone, czyli bezzałogowy helikopter. Został dodany do gry głównie dlatego, że community się domagało latających maszyn. Zdecydowaliśmy więc, że to jest bardzo dobry sposób na to, żeby dodać coś do tych niebios, żeby było coś, co może nadejść z góry. Mamy też zmiany w systemie spawnpointów. Pojazdy z naszej bazy możemy przetransportować gdzieś i schować, dzięki czemu posłuży on nam za taką jakby bazę wypadową. Mamy zmiany w spawnowaniu się na liderze. Od teraz wszyscy mogą się spawnować na liderze i na odwrót. Mamy poprawionego hitrega. To znaczy, że pociski trafiają tam, gdzie powinny i nie ma już problemów, serwer nie zaliczał trafień. Mamy dwie nowe bronie, w tym M4 WMS i SA-80, kamuflaże zimowe i nowy mundur brytyjski. Do tego dochodzi cała masa poprawek, zmiany w balansie rozgrywki i zasadniczo cały nasz tryb gry Warzone jest teraz dużo lepiej rozwiązany. Zmieniliśmy też to, w jaki sposób działają nasze zakłócacze i radary. Zmian jest bardzo dużo i myślę, że spodobają się graczom. Z tego, co słyszeliśmy do tej pory, to już teraz się podobają.

M.A.: Jak sam oceniasz pracę włożoną w patch?

M.D.: Jak najlepiej (śmiech). Pracy było dużo i tutaj trzeba pochwalić zespół, że nawet przez majówkę pracował ciężko, chociaż nie do końca się chciało. Widać było tę pasję i że ludzie chcą po prostu zrobić jak najlepszy patch. Chcemy pokazać, że potrafimy i że będzie dobrze.

M.A.: Czy natrafiliście po drodze na większe komplikacje?

M.D.: Chyba nie. Na tym etapie dużo rzeczy już jest zrobionych, więc jakby poziom skomplikowania się zmniejsza z dnia na dzień i to widać. Widać, że jest coraz szybciej, wydajniej i pojawia się coraz mniej problemów.

M.A.: Informowaliście też, że możemy się od was spodziewać odświeżonej roadmapy. Czy trafi ona do nas w tym tygodniu (przyp. – 13-19 maja)?





M.D.: Tego nie jestem pewny, gdyż skupiliśmy się na tym, żeby wydać patcha i jakby każdy obecnie zajmuje się tylko tym. Jak już coś robimy, to robimy to porządnie, więc nie ma na to jednoznacznej odpowiedzi.

M.A.: Jak bardzo będzie się ona różnić od tej obecnej?

M.D.: Ogólnie rzecz biorąc jakby całość tej roadmapy jest taka sama jak była. To znaczy, że plan na grę się nie zmienił, ilość gadżetów, broni itd. też nie ulega zmianie. Tak samo rzeczy, które są w roadmapie podane — one też nie znikają. Zmianie ulegnie to, że zostaną poprzesuwane niektóre rzeczy na wcześniejszy, a inne na późniejszy termin. Myślę, że nowa roadmapa to będzie nowa realizacja pomysłów, ale nie będziemy nic zmieniać. Pewnie dodamy parę rzeczy, ale może już jako niespodzianki. Zdecydowanie można się spodziewać, że zamysł na grę się nie zmienił i terminy pozostaną mniej więcej takie same, chyba że po prostu coś, co było wcześniej, pojawi się później.

M.A.: Premiera gry też pozostanie bez zmian? Nadal jest to koniec roku 2019 lub początek 2020?

M.D.: To wszystko pozostaje bez zmian, tak jak mówiliśmy od samego początku Early Accessu. Tutaj nie przewidujemy żadnych opóźnień, jednak warto nadmienić, że jeżeli gracze zdecydują, że chcieliby, żebyśmy trochę dłużej popracowali, to oczywiście będziemy ich słuchać.

M.A.: Na tegorocznym IEM miałam okazję zamienić kilka słów z Dawidem Biegunem, waszym PR Managerem. Wtedy poruszyliśmy temat małej liczby graczy występującej na serwerach. Stąd moje następne pytanie: czy uważasz, że patch 0.6 będzie na tyle rewolucyjny, że przyciągnie część graczy na nowo do grania?

M.D.: Wydaje mi się, że na pewno przyciągnie część graczy z powrotem do grania. Nie ma żadnej wątpliwości.

M.A.: Co według Ciebie musicie jeszcze zrobić, aby nas zachęcić do Waszej produkcji?

M.D.: Gra musi działać coraz lepiej. Im bliżej będziemy wersji 1.0, tym bardziej będzie ona stawać się pełnoprawnym produktem. Nie ma się co dziwić, że ilość graczy jest mniejsza. Gra nie jest jeszcze skończona i nigdy nie ukrywaliśmy, że tak jest. Nikt też nie twierdził, że jest ukończona. Myślę, że właśnie to jest odpowiedź na pytanie. Musimy robić dalej swoje i będzie się to wszystko prezentowało coraz lepiej.

M.A.: A jak przekonacie osoby, które wyraziły swoje niezadowolenie, że wydały te 100 zł na grę, która nie działa, więc nie widzą sensu, żeby do niej wracać?

M.D.: Na Steamie jest informacja, że gra jest nieskończona, więc jeżeli ktoś się spodziewał, że będzie działała idealnie, to niestety nie było takiego zamysłu z naszej strony. Chodziło o to, żeby zainteresowani gracze tworzyli ją razem z nami, czyli żeby kupili ją, dali nam środki i pozwoli nam ją dokończyć. Dla tych graczy, którzy już kupili i czują się zawiedzeni, myślę, że jeżeli są cierpliwi, to powinni dać nam więcej czasu, a efekt będzie zadowalający. Należy też nadmienić, że produkt nie jest nawet w fazie alfa — to wczesna produkcja, na co należy zwrócić uwagę przed zakupem.

M.A.: Co Cię motywuje i Twój zespół do pracy nad WW3?





Czy oprócz graczy, jest jeszcze jakiś powód?

M.D.: To nie jest tak, że przychodzimy na 8 godzin tylko do pracy, ale po to, żeby tworzyć gry. To jest pasja, którą większość z nas ma od dziecka i myślę, że to jest to, co nas motywuje. Każdy z nas widzi, jak dużo mamy zrobione, jak ta gra może być dobra, jak już jest dobra. Każdy z nas widzi, że takie małe studio z Gliwic robi coś, co może konkurować z największymi tytułami, które powstają. Myślę, że to jest ta motywacja. Chcemy zrobić coś fajnego, coś dobrego, więc po prostu pracujemy.

M.A.: Czujesz, że wraz z zespołem tworzycie coś wielkiego?

M.D.: Nie posuwałbym się do aż takiego myślenia. W końcu jest to tylko gra (śmiech). To nie jest najważniejsza rzecz na świecie, natomiast na pewno jest poczucie dumy z tego, co udało nam się do tej pory zrobić i wiemy, że jeżeli nie przestaniemy i się nie poddamy, to będziemy mogli do końca życia chwalić się czymś dobrym w CV albo czuć się spełnionym, jeśli chodzi o naszą pracę.

M.A.: Zdołaliście się uporać z paroma drażniącymi błędami w WW3 i teraz możecie skupić się na dalszym rozwoju gry. Ponadto pracujecie też nad najnowszym projektem o nazwie Chernobylite. Powiedz mi, jak wygląda Twój typowy dzień w pracy?

M.D.: Mój typowy dzień w pracy... Akurat jestem dobrą osobą, żeby o to zapytać, dlatego że mój dzień w pracy wygląda tak, iż pytam ludzi, w jakim stanie są rzeczy, za które są oni odpowiedzialni. Decyduję, jeśli coś jest nie tak, jeśli jakaś decyzja jest do podjęcia. Pojawiają się rozmowy kwalifikacyjne, rozmowy techniczne z działem designu, grafikami. Jeżeli oni będą chcieli coś zrobić, to pytam, czy trudno jest to zrobić i czy ma to sens. Prowadzę ewaluację pomysłów z czysto technicznej strony i również techniczne rozmowy z potencjalnymi partnerami. Także nic ciekawego.

M.A.: Ale można powiedzieć, że pracowicie spędzacie czas.

M.D.: To na pewno. Są ludzie, którzy zostają po godzinach. Nie jest to oczywiście z góry narzucone, ale widać to po ludziach, że po prostu wolą zostać trochę dłużej, żeby dokończyć swoje rzeczy. Raczej zawsze jest coś do roboty. Nie ma nudnych dni u nas.

M.A.: Zdarzają się chwile wytchnienia?

M.D.: Oczywiście, że są chwile wytchnienia. Od czasu do czasu zdarzy się nawet jakaś impreza integracyjna albo coś podobnego, żeby choć trochę odetchnąć. Czasami ludzie są wręcz zmuszani do tego, żeby wziąć wolne, bo tak jak mówię – ta pasja tutaj jest i można ją wyłapywać garściami. Niektórzy nawet przeginają, ale (śmiech) każdemu należy się trochę przerwy. Myślę, że na to nikt nie narzeka.

M.A.: Jak Ci się współpracuje z resztą zespołu?

M.D.: Jednym z powodów, dla których jestem na pozycji, jakiej jestem, jest fakt, iż dobrze dogaduję się z ludźmi. Dla mnie to nigdy nie był problem, więc ja jestem bardzo zadowolony z zespołu i myślę, że z większością tych ludzi będę utrzymywał kontakt do końca życia.

M.A.: Czy zgadzasz się z tym, że pasja jest kluczem do ciągłego tworzenia?

M.D.: Do ciągłego tworzenia nie wystarczy nawet pasja. Trzeba dbać o siebie, zajmować się też innymi rzeczami. Natomiast do samego tworzenia jak najbardziej. Inaczej po co tworzyć? Jeżeli to jest dla zarobku, dla sławy, dla takich przyziemnych rzeczy, to wtedy myślę, że człowiek się szybciej wypali.

M.A.: Jak sama pasja zanika, to zanika też chęć do pracy.

M.D.: 90% czasu jest nudne i trudne, to nie jest łatwa robota. Po prostu warto dla tej małej ilości procentów się poświęcić, bo to jest najlepsze uczucie na świecie.

M.A.: Co byś poradził takim osobom, które są pełne pasji, pełne zaangażowania i chcą realizować się przy ambitnych projektach? Co wg Ciebie jest im potrzebne oprócz pasji?

M.D.: To jest bardzo proste – muszą zacząć robić. Nic więcej nie jest potrzebne. Doświadczenia nic więcej nie zastępuje, czy to studia, czy to kursy. Po prostu trzeba zacząć robić i to przyjdzie samo, trzeba weryfikować swoje chęci. Są osoby, które chciałyby robić gry, a obraz tego, jak to wygląda, mają zupełnie inny niż w rzeczywistości, ale jak już zacznie się to robić i nadal się to podoba, to wtedy możemy pogadać. Może to zabrzmieć zabawnie, gdyż to jest cytat zaczerpnięty od Laski, jeśli się nie mylę z filmu „Chłopaki nie płaczą", ale trzeba wiedzieć, co w życiu chce się robić i to robić. Pomimo tego, że cytat pochodzi z komedii, to w przypadku gamedevu jest on prawdziwy. Wiadomo, że można iść na studia, ale jeśli człowiek zostanie zmuszony do tego, to chyba nie jest jednak to coś.

M.A.: I tymi słowami zakończymy dzisiejszą rozmowę. Bardzo Ci dziękuję za chęć jej odbycia. I mam nadzieję, że nie będzie ostatnia.

M.D.: Ja również dziękuję.





BLUE SUNSET GAMES



Blue Sunset Games znane jest z wielu gier wydawanych głównie na konsolę Nintendo Switch. Glaive: Brick Breaker, Tiny Hands Adventure czy Car Demolition Clicker to tylko kilka z licznych gier, jakie powstały w gdańskim studio, a obecnie ekipa pracuje m.in. nad świetnie zapowiadającą się strategią Hex Kingdoms i... bijatyką Franko 2! Łukasz Czyż postanowił zapytać o kilka szczegółów dotyczących tych produkcji w rozmowie z Sebastianem Kijaczko.



Ł.C.: Hex Kingdoms budzi skojarzenia z takimi grami jak The Settlers i Civilizations. To zamierzone działania czy może zwykły przypadek?

S.K.: Wielu z nas w Blue Sunset Games wychowało się na grach takich jak The Settlers, Brigandine czy Stronghold. Civilization czy Tropico w sumie odkryliśmy dużo później, ale wszystkie te tytuły łączy niesamowita miodność gameplayu i potrafią wciągnąć na dziesiątki godzin. Chcieliśmy stworzyć swoje własne podejście do tematu strategii turowych, stąd pomysł na Hex Kingdoms.

Ł.C.: Co możesz opowiedzieć o mechanikach rządzących grą? Czym wyróżniać będzie się Hex Kingdoms?

S.K.: W Hex Kingdoms stawiamy na pewnego rodzaju prostotę wejścia – nie będzie tutaj dziesiątek jednostek czy budynków, które możemy postawić, natomiast każdy ma określone działanie i dzięki temu będzie można „uczyć się" gry i poznawać taktyki bardzo długo. Mamy tutaj Warsztat, w którym zbudujemy balony, te z kolei mogą transportować nasze jednostki w głąb terytorium wroga. Mamy jednostki lądowe – wojowników, rycerzy czy kanonierów, ale znajdą się też jednostki, które potrafią poruszać się po wodzie, np. jaszczuroludzie. Ciekawostką jest też fakt, iż możemy wybudować lecznicę i z jej pomocą uleczyć ranne jednostki. Zdecydowaliśmy się też postawić na wieże obronne, którymi sami możemy sterować co turę – chcemy ograniczyć przypadkowość do minimum.

Ł.C.: Jakie planujesz tryby gry? Kampania? Pojedyncze misje? Czy może także rozgrywki sieciowe?

S.K.: Na chwilę obecną mogę powiedzieć, że na pewno dostarczymy tryb skirmish, gdzie wygenerować będzie można sobie losową mapę, wybierać ustawienia gry i zagrać w maksymalnie 8 osób w trybie hot-seat ze znajomymi lub z AI. Będzie także swego rodzaju kampania.

Ł.C.: Ile trwają już prace nad grą i ile osób liczy zespół?

S.K.: Gra powstaje od zeszłego roku, natomiast pomysł na grę powstał dużo wcześniej. Zespół tworzący Hex Kingdoms liczy obecnie 5 osób.



Ł.C.: Większość swoich gier wydajecie na PC i Nintendo Switch, niektóre tylko na PS4 i Xbox One. Na jakich platformach ukaże się Hex Kingdoms? Można spodziewać się też wersji mobilnej?

S.K.: Na ten moment mogę potwierdzić wersje PC i Switch. Więcej nie mogę powiedzieć.

Ł.C.: W swoim portfolio macie już kilka udanych produkcji, w tym bardzo wciągające Glaive: Brick Breaker. Pod koniec poprzedniego roku pojawiła się informacja, że przejmujecie też prace nad Franko 2. Możesz powiedzieć coś na temat tego projektu?

S.K.: Tak, staramy się tworzyć różnorodne gry – tym też zachęcamy zarówno nowych pracowników, jak i graczy. Sam Glaive został przyjęty na tyle ciepło, że wydaliśmy ogromną, darmową aktualizację na rocznicę wydania gry. Franko 2 przejęliśmy w trudnym momencie dla marki, ale po ostatnich pokazach i testach np. na Pyrkonie jesteśmy pewni, że gra idzie dobrą drogą. Oficjalnie też już nosi tytuł „Skinny and Franko: Fists of Violence". Dzięki temu wprowadzamy nową postać do świata Franko i nawiązujemy tytułem do historii opowiedzianej w grze.

Ł.C.: Jeszcze zapytam o projekt Mecha Fall. Możesz o nim coś opowiedzieć? Został on zapowiedziany dość dawno, ale wciąż nic o nim nie wiadomo.

S.K.: Mecha Fall to projekt, który zmieniał formę na przestrzeni lat. Projekt nie umarł, ale bardzo się zmienił – tak jak w przypadku pozostałych gier, próbujemy zrobić coś ciekawego, co wciągnie graczy. Myślę, że więcej o projekcie będę mógł powiedzieć pod koniec roku. Natomiast jeszcze podczas tegorocznych wakacji zapowiemy nową grę, nad którą pracujemy oraz bardzo ciekawą postać gościnną do naszej bijatyki Go All Out, która znana jest już z filmów, seriali czy komiksów.

PYRKON 2019

Hello! Tekst ten piszę tuż po Pyrkonie 2019, na którym bawiłem się świetnie, a bawiłbym jeszcze lepiej, jakbym nie czuł się chory i przemęczony, przez co sporo atrakcji mi uciekło między palcami, czego dość mocno żałuję. No cóż, pora na krótką relację.



Cosplayerzy to nieodłączny element konwentów, również na Pyrkonie .



Na początek — co to jest Pyrkon? To największy konwent fantastyki w Polsce odbywający się w Poznaniu, w tym roku rekordowo udało się przyciągnąć na niego ponad 50 tysięcy ludzi. W teorii znajduje się na nim wszystko, co może zainteresować nerda/geeka/otaku — od stanowisk z grami wideo i planszówkami, przez dziesiątki wystawców, po interesujące prelekcje.

W tym roku było naprawdę dobrze — masa cosplayerów z wszelakich gier, filmów, anime i komiksów cieszyła swoją obecnością oko, wielki blok przeznaczony na planszówki. Spędziłem w nim sporo czasu ze znajomymi, grając w karciankę Danmaku!!, która została jednym z wielu oficjalnych turniejów z pyrfuntami - „walutą" pyrkonową do zdobycia w konkursach i umożliwiającą zakupy w lokalnym sklepiku — do wygrania.

Dla samych graczy atrakcji było stosunkowo niewiele — blok gier elektronicznych zajmował ułamek tego, co inne bloki i był wyraźnie potraktowany po macoszemu, miał też stosunkowo niewiele prelekcji. Jednak i tu nie zabrakło dobrej zabawy. Przede wszystkim wielkie stanowisko retro, na którym było kilkanaście komputerów i sporo konsol, od Pongomatu i Vectrexa (!) po PSX i N64. Komputery były połączone w sieć lokalną, dzięki czemu można było spróbować się w rozgrywkach multiplayerowych w Quake 3 Arena z innymi graczami. Ciekawostką były też dostępne do przejrzenia stare numery czasopism growych, sięgające do lat 90., takie jak Bajtek, Secret Service czy CD-Action.

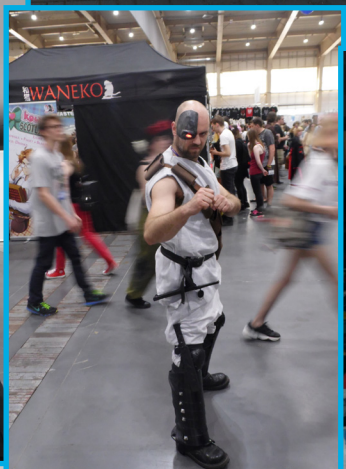
Inną atrakcją było wielkie stanowisko Nintendo — wyraźnie celujące w target pyrkonowy — które prezentowało kilkanaście tytułów takich jak nowe Legend of Zelda, Bayonetta 2, Doom, Wolfenstein: The New Order, Monster Hunter — dostępnych na Nintendo Switcha, a także przeróżne Nintendo Labo — tekturowe „dodatki" do zabawy z konsolą. Sam sporo czasu spędziłem na graniu w Splatoon 2, które jest zaskakująco przyjemną grą multiplayerową. Stoisko Nintendo przyciągało też sporą grupkę skupioną na tańczeniu przed sprzętem z Just Dance.

Poza retro i Nintendo było jeszcze kilka atrakcji, np. swoje stoisko zorganizował też Alsen, na którym można było pograć, choć była to raczej promocja sprzętu do grania. W innym miejscu można było zapoznać się z kilkoma produkcjami VR. Producent orzeszków NicNac's zorganizował miejsce, gdzie na wygodnych pufach można było odprężyć się z padem w dłoni, grając w Fifę, wstawili też stół z pinballem Star Wars. Do tego na głównym placu











Hitman, Gothic, Mortal Kombat... Spotkać można było postaci z wielu gier.

zostały wystawione gry muzyczne. Niedużo, ale zobaczyłem też najbardziej znane vaporware polskiego gamedevu — Franko 2! Oczywiście było też kilka sklepów, w których można było nabyć całkiem ładne gadżety z gier.

Jeśli jednak chodzi o zakupy, to dużo ważniejsza była strefa wystawców. „Tak wiele rzeczy, a tak mało pieniędzy" to odwieczny problem ;). Można było zaopatrzyć się w prawie wszystko — koszulki, mangi, figurki, kubeczki, gry planszowe, książki, komiksy, japońskie słodycze — co tylko dusza zapragnie. Zarówno nowe wydania, jak i stare, czyli nie lada gratka dla kolekcjonerów. Wystawcy to akurat zawsze duży plus Pyrkonu, sam uzupełniłem kolekcję o parę nowych pozycji.

Pyrkon to też niesamowici ludzie mający wspaniałe, spontaniczne pomysły. O ile krzyczenie w sleep roomie „zaraz będzie ciemno" (nawiązujące do filmu RRRrrrr!!!), znane też z Woodstocku jest już „nieco" oklepane, to jednak społeczność cały czas wyskakuje z nowymi pomysłami. No i przytulanie osób z tabliczkami „FREE HUGS" wydziela endorfiny ;). Zorganizowane „wioski tematyczne" jak postapokaliptyczny Old Town czy Wioska tolkienowska też są niczego sobie. Co więcej, jeśli komuś mało jednego konwentu, to mógł zapoznać się z alternatywami, bo grupki odpowiedzialne za inne konwenty z chęcią przedstawiały swoje opcje.

Co by nie było, Pyrkon ma też wady — gigantyczny, choć w dosyć mijający kolejkon, problemy z doładowaniem komórki, kolejki do pryszniców, zawalone ludźmi toalety, braki w dostępności miejsca w sleeproomie (przez co ci przyjeżdżający później mogli mieć drobny problem ze spaniem) czy fakt, że w tym roku przewodnik był wydrukowany na fatalnym papierze, przypominającym najtańsze dzienniki — tylko to są małe problemy, które w żaden sposób nie przeszkadzają w dobrej zabawie.

W przyszłym roku również planuję pojechać — to świetna zabawa i okazja do zobaczenia ilu innych, niesamowitych ludzi ma podobne zainteresowania. Polecam wszystkim.

666GONZO666



Na stoisku Alsen można było przetestować nowe gadżety dla graczy.


Czasopisma z różnych okresów to nie lada gratka dla fanów.




Strefa planszówek oblegana przez setki graczy.



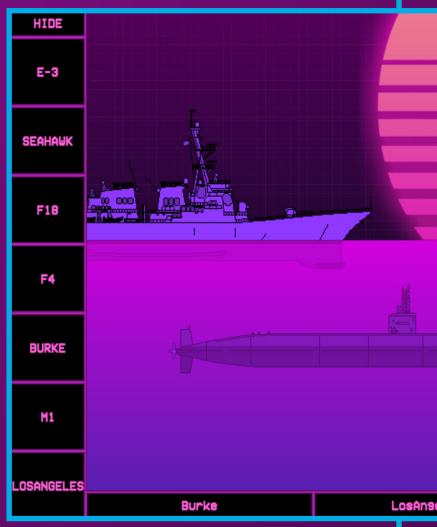

Sleeproom okazał się zbyt mały i szybko zabrało w nim miejsca.



Komiksy do wyboru, do koloru. Dla każdego coś dobrego.

ESCALATION: AGGRESSORS

Escalation: Aggressors to debiutancka gra, nad którą pracuje Hubert Dzikuć. Autor nie pierwszy raz podchodzi do jej tworzenia, poprzednie próby poszły jednak do kosza, kiedy projekt znalazł wydawcę. Teraz gra jest już w zaawansowanym stadium rozwoju i wkrótce ukaże się zarówno na PC, jak i platformach mobilnych. Z twórcą porozmawiał Łukasz Czyż, wypytując o szczegóły związane z produkcją.



Ł.C.: Opowiedz coś o sobie i o tym, jak zaczynałeś swoją przygodę z tworzeniem gier.

H.D.: Mam 20 lat i pochodzę z Zielonej Góry. Z Unity bawię się już ponad 3 lata, wcześniej uczyłem się trochę RPG Makera, ale to dopiero przy Unity zrozumiałem, że tworzenie gier to coś, co sprawia mi sporą przyjemność i chciałbym wiązać z tym swoją przyszłość. Wszystkie projekty przed Aggressors były czysto hobbystyczne, tworzone celem nauczenia się kolejnych mechanik silnika. Aggressors jest pierwszym moim projektem, który od początku miał zostać wydany. Po znalezieniu wydawcy rzuciłem studia, z których nie byłem zadowolony, skupiając się na pracy marzeń, czyli właśnie tworzeniu gier.

Ł.C.: Escalation: Aggressors znalazł wydawcę, a ty robisz grę „od zera, celując w dużo lepszą jakość". Dlaczego? Projekt aż tak się zmienił, że nie można było go tylko poprawić?

H.D.: Tworzyć Aggressors zacząłem w ostatni tydzień września, a w październiku zaczynałem studia i chcąc jak najszybciej skończyć projekt dałem sobie miesięczny deadline. W miesiąc ukończyłem większość planowanych mechanik, lecz znalazłem wydawcę, który wymagał dodania wielu nowych funkcji takich jak multiplayer. Funkcje te wykraczały poza moje dotychczasowe doświadczenie. Gry robione na szybko są też zazwyczaj słabo wykończone od strony backendu — z zewnątrz wszystko może działać, a w środku kod może być jednym wielkim spaghetti, który np. po aktualizacji silnika przestaje działać zupełnie. Takie właśnie było Aggressors na początku, czyli działało, ale z drugiej strony wiedziałem, że mogę zrobić wszystko dużo lepiej. Większość moich gamedevowych guru mówi o przynajmniej trzech iteracjach gry, co dla ludzi z niedużym doświadczeniem jest optymalnym podejściem do tworzenia gier. Oznacza to tworzenie podstawy gry minimum trzy razy, za każdym razem od zera gdzie ten ostatni raz zazwyczaj jest dużo lepszy od pierwszego. Aktualnie jestem właśnie na trzeciej iteracji, czyli ostatecznej. Gra z racji tego, że jest moim debiutem, będzie też dla mnie wizytówką, więc staram się zrobić ją jak najlepiej. Jest to niestety czasochłonne.

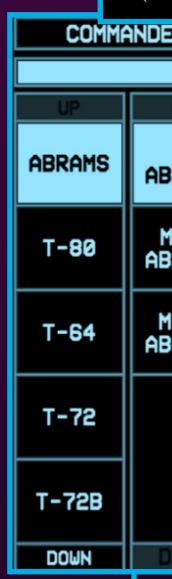
Ł.C.: Opowiedz coś więcej o samej rozgrywce w Escalation: Aggressors.

H.D.: Podstawą gameplayu w Aggressors jest budowa talii jednostek, ta część gry jest silnie inspirowana serią Wargame: European Escalation. W zależności od misji gracz musi wybrać pewną ilość jednostek dla każdej części meczu, który dzieli się zazwyczaj na EarlyGame, MidGame i LateGame. Każda kolejna część meczu rozpoczyna się po upływie ustalonego czasu, np. co 2 minuty. Z racji tego, że fabuła Escalation: Aggressors cofa się do zimnej wojny, EarlyGame jest pełne jednostek z lat 50. i 60., MidGame 70-80, a LateGame zawiera jednostki z początku lat 90. Podczas meczu kupujemy jednostki za punkty otrzymywane za zajmowanie terenu, niszczenie celów i jako stały dochód. Kupiona jednostka pojawia się na mapie i działa samodzielnie. Gracz ma nad jednostkami kontrolę w postaci podstawowych rozkazów/umiejętności takich jak np. stop, zawróć, wyłącz radar czy odpal rakietę jądrową. Kolejną częścią rozgrywki są dowódcy i punkty DEFCON. Na początku meczu zaczynamy z pięcioma punktami DEFCON, schodzą one niżej, gdy niszczymy jednostki przeciwnika, aż do DEFCON 1. Punkty te odblokowują kolejne umiejętności dowódcy, którego wybieramy przed rozpoczęciem meczu. W trakcie rozgrywki dowódca jest też „naszą bazą", którą musimy bronić. Dowódcą może być lotniskowiec w przypadku np. US NAVY, bunkier w przypadku US ARMY, samolot AWACS w US AIR FORCES. Dowódcą nie można poruszać — jeżeli jest to samolot, to krąży on w kółko. Umiejętności dowódcy mogą być prostymi bonusami do statystyk jednostek, kolejnymi jednostkami do kupienia albo nawet wezwaniem ostrzału artyleryjskiego lub atomówki. Zwycięstwo lub przegrana zależy od ustawień misji, zazwyczaj jest to zniszczenie bazy przeciwnika lub zdobycie wystarczającej ilości punktów. Kampania będzie posiadała też kilka specjalnych misji, np. zniszczenie łodzi podwodnych wroga, zanim ten odpali rakiety z głowicami jądrowymi albo lądowanie wschodnich sił na duńskich plażach z użyciem np. poduszkowców.

Ł.C.: Gra wyróżnia się także ładną, ale prostą oprawą graficzną. Skąd czerpałeś inspirację, wybierając taki styl?

H.D.: Wielkie dzięki! Taki właśnie był cel oprawy graficznej, aby była prosta i tym samym sprawiała rozgrywkę czytelniejszą, ale też jednocześnie nie straszyła brzydotą. Inspirację czerpałem głównie z filmu Wargames oraz z gier z lat 80. takich jak Missile Command.









Ł.C.: Jakich trybów możemy się spodziewać? W zapowiedzi wspominasz m.in. o multiplayerze.

H.D.: Dwa podstawowe tryby to kampania i skirmish. Kampania jest liniowa, z fabułą na podstawie realnych planów wojennych z okresu zimnej wojny. Pokazuje wszystkie strony konfliktu i każda frakcja ma zaplanowaną swoją kampanię. Trzeba pamietać, że robię tę grę samemu, więc kampania nie będzie długa. Skirmish jest do zagrania na singleplayer i multiplayer. Multiplayer ma planowany matchmaking na podstawie statystyk oraz standardową wyszukiwarkę serwerów. Podstawowym trybem jest 1v1, ale liczę na to, że uda mi się dodać możliwość rozgrywki 2v2 i 3v3. Planowany jest też tryb Global War, gdzie kampania nie jest liniowa, ale mamy do dyspozycji całą mapę kontynentu lub świata. Ten tryb z racji tego, że nie jest łatwy najprawdopodobniej zostanie opracowany po przekroczeniu pewnego progu funduszy z planowanego Kickstartera.

Ł.C.: A co z MOD TOOLem dla wersji PC? Opowiedz o nim coś więcej.

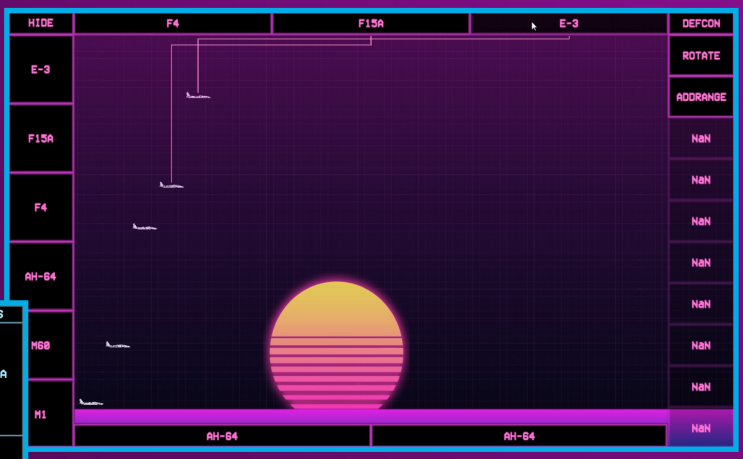
H.D.: MOD TOOL jest narzędziem, które w tego typu grach dla mnie wydaje się idealne. Taki tool nie jest łatwy do stworzenia, więc zrobiłem go w stylu Minecrafta, gdzie MOD TOOL był czysto tekstowy. Na razie nie planuję wprowadzenia możliwości grania na modach w multiplayerze. Najprawdopodobniej z racji ograniczeń i polityki platform takich jak Android, mody nie będą dostępne na telefonach.

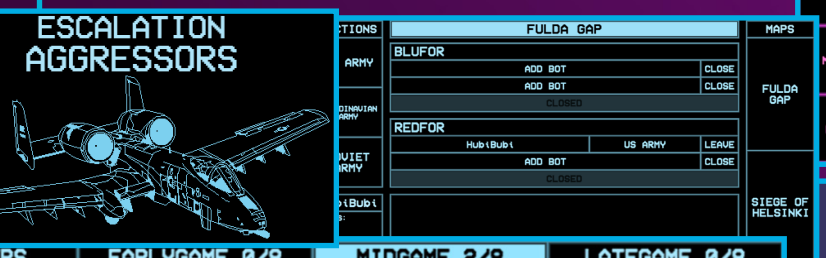
Ł.C.: Na ilu platformach pojawi się Escalation: Aggressors?

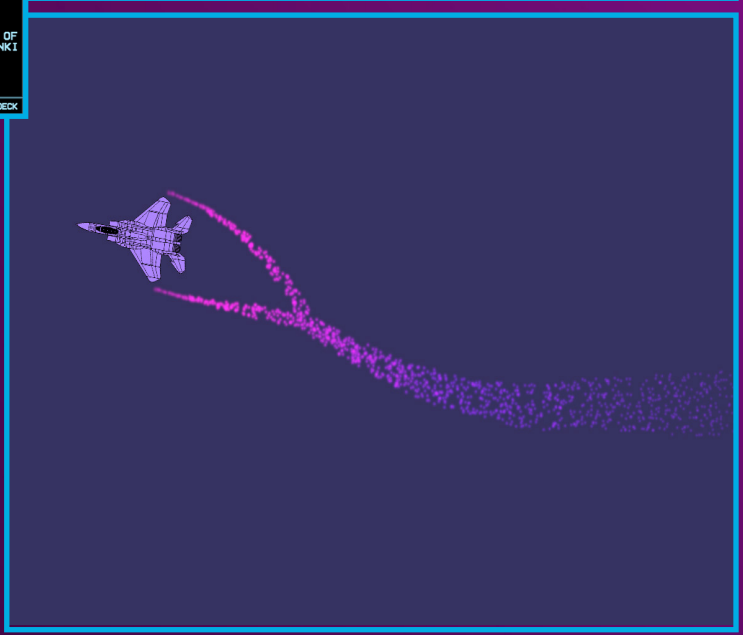
H.D.: Na Android, iOS, PC, być może Mac, NVidia Shield, a mój wydawca planuje jeszcze wprowadzić na konsole.

Ł.C.: Jakie masz plany na przyszłość po wydaniu Escalation: Aggressors?

H.D.: Planuję wspierać grę aktualizacjami i zacząć kolejny projekt lub znaleźć pracę związaną z grami komputerowymi. Planuję też dokończyć studia, ale na kierunku, który będzie związany z produkcją gier.







FESTIWAL DAWNYCH KOMPUTERÓW I GIER



Festiwal odbywał się w dniach 13-14 kwietnia 2019 r. w Inkubatorze Kultury „Pireus" w Poznaniu mieszczącym się w budynku przy ul. Głogowskiej, niedaleko Dworca Zachodniego i Międzynarodowych Targów Poznańskich. Organizatorami wydarzenia była Fundacja „Dawne komputery i gry" oraz wspomniany Inkubator Kultury „Pireus".



Wejść można było w godzinach 11:00-18:00 i skorzystać z każdego udostępnionego przez organizatorów sprzętu bez uiszczania jakiejkolwiek opłaty. Oczywiście (w domyśle) wymagane było odpowiednie zachowanie, czyli dbanie o sprzęt, nieniszczenie czegokolwiek, zachowanie ciszy i kultury osobistej i czekanie na swoją kolej. Jakby ktoś zgłodniał, to mógł udać się do pobliskiej galerii handlowej i tam w jednym z lokali gastronomicznych zamówić i zjeść ciepły posiłek. Ewentualnie zakupić na miejscu los na loterię i wygrać cukierka :). Wygrać można było też jakikolwiek z towarów dostępnych do kupienia (kubki, bluzki itd.), choć ja wygrałem tylko cztery cukierki i... niestety nic innego. W sklepiku (na miejscu) oprócz losu można było zakupić kubki z grafikami m.in. z gier (ja akurat kupiłem taki z grafiką z Super Mario Bros), bluzki z ciekawymi napisami i obrazkami, plakaty ze starymi komputerami (m.in. Amiga, Atari, ZX Spectrum, C-64 czy Nintendo Game Boy) i magnesy na lodówkę (np. z logiem Commodore czy Atari). Dziewczyna, która obsługiwała to stanowisko, powiedziała mi, że w sobotę (pierwszego dnia) sprzedała raptem jeden plakat i nic więcej, w niedzielę zaś miała już większy utarg, m.in. klienta, który przy mnie kupił na raz siedem plakatów.

Atmosfera na festiwalu była dość przyjazna. Nikt nie wyrzucał za to, że zrobiło się parę zdjęć nawet bez zezwolenia, ale fakt, że nie afiszowałem się z tym zbytnio (więc najwyraźniej po prostu organizatorzy przymknęli na to oko). Cicho było, nikt się nie awanturował, wszyscy byli spokojni, tak więc każdy, kto się doczekał swojej kolejki do upatrzonej gry (albo jakiejkolwiek, byle choć trochę pograć – sam się załapałem m.in. na Bomberland z C-64), to spokojnie mógł sobie pograć. Całe szczęście, że nie było tu możliwości spożywania jedzenia czy – tym bardziej – alkoholu, bo nie wiadomo, jak wtedy wyglądałoby to miejsce (jak nie sporo okruchów czy mokrych plam od np. leżącego na podłodze pomidora, to awantury urządzone po alkoholu z powodu niezaakceptowania porażki przez przegranego – pełnoletni czytelnicy zapewne wiedzą, o co chodzi, a przy dużych emocjach bardzo łatwo o nerwową reakcję). Nie chodzi mi o zjedzenie ciasteczka czy nakarmienie całkiem małego dziecka, którego nie przekona się do „zjesz później", ale o normalne jedzenie przez resztę osób, które spokojnie by mogły powstrzymać się od jedzenia przez 2-3 godziny.

Ludzie, którzy przychodzili, byli w różnym wieku – na ogół jednak były to młode osoby. Nierzadko także widać było też rodziców ze swoimi kilkuletnimi pociechami, które albo same pograły, albo ze swoim opiekunem (o ile akurat była taka możliwość). Była też grupka czterech znajomych, którzy przez jakiś czas pierwszego dnia (w sobotę) okupowali jedyną dostępną kanapę i grali w czwórkę w wyścigi.

Drugiego dnia (w niedzielę) był widoczny większy ruch, także w sklepiku (o czym już pisałem wcześniej). Na szczęście udało mi się co nieco pograć w parę gier — poprzedniego dnia raptem w jedną, a nie chciałem spędzić tam całego dnia tylko po to, żeby troszkę pograć w stare tytuły czy w cokolwiek, byle na starych komputerach. Tak, jak dzień wcześniej, było spokojnie





Na festiwalu można było zagrać m.in. w:

-Unreal Tournament
-Worms Armageddon
-Mortal Kombat 3
-Wolfenstein 3D
-Pong
-Bomberland
-Sonic The Hedgehog
-Super Mario Bros
-Yoomp
-Jurassic Park
-Lion King
-South Park: Chef's Luv Shack
-Quake II
-Micro Machines
-NBA 98'



i grzecznie, nikt się nie awanturował, nie było krzyków, jedynie kulturalne granie i rozmowy między znajomymi. Zdarzały się też osoby, które miały problem z wyciągnięciem kartridża – właściwie to ze względu na zbyt młody wiek, aby wiedzieć, jak wyjąć i włożyć następny (wiem, bo sam tym dziewczynom pomagałem, a po prostu chciałem popatrzeć, jak grają – długostażowi gracze wiedzą, o co chodzi). Zorganizowany został także konkurs w Tetrisa – niestety, ze względu na obowiązki nie wyrobiłem się na niego, ale załapałem się na wręczenie nagrody w postaci kubka dla zwyciężczyni (niby niewiele, ale jednak zawsze coś – bardziej chodziło uznanie i obdarowanie czymś niedrogim, ale też nie czymś bardzo tanim, co by tylko śmiech wzbudziło).

Większość stanowisk przeznaczono do gry dla jednego gracza, jednak były także trzy miejsca, gdzie przygotowano gry do zabawy w wieloosobowej – Pong (dla dwóch osób), jakaś gra muzyczna z czterema kontrolerami (ale można było grać też w dwójkę) oraz stanowisko z kanapą i telewizorem, gdzie były podpięte cztery pady, jednak do wyboru tutaj było sporo gier – wymienić trzeba było tylko jeden kartridż na drugi. Można było zagrać m.in. w Super Mario Bros, Pong, Bomberland, kilka różnych wyścigów (zarówno na komputerach dla pojedynczych graczy, jak i na kanapie w multi). Do wyboru oddano także np. Unreal Tournament czy Mortal Kombat 3, gdzie jak najbardziej przydałaby się możliwość zagrania w kilka osób, ale niestety były one udostępnione na jednoosobowych stanowiskach. Jedyną pociechą było Worms Armageddon, w którą dało się pograć ze znajomymi na jednym komputerze (na zasadzie trybu hot seat). Były także stare tytuły ze znanych serii, np. NBA ,98. Niestety nie było żadnych emocjonujących pojedynków w grach, a przynajmniej ja takowych nie widziałem. Jedyny wyjątek to już wspomniany turniej w Tetrisa, ale nie udało mi się zdążyć, aby wziąć w nim udział. Więcej tytułów gier w ramce oraz na zdjęciach – może wypatrzycie tam znany Wam tytuł, o którym nie wspomniałem.

Pobyt na festiwalu okazał się przyjemnie spędzonym czasem – głównie za sprawą panującej tam miłej atmosfery. To zasługa graczy, którzy wiedzą, żeby nie przeszkadzać, bo im samym też przeszkadza hałas, trollowanie i inne, denerwujące zachowania. Przychodzili tu właściwie osoby z trzech grup: gracze, którzy chcieli pograć i powspominać stare gry i maszyny, rodzice z dziećmi, którzy chcieli pokazać swoim pociechom coś oraz młodzież, która chciała przyjść na coś, z czym jeszcze nie miała do czynienia (i nie wiadomo, czy będą mieli w przyszłości, więc dobrze było wykorzystać okazję – jak chociażby te dwie dziewczyny, którym pomogłem z wymianą kartridża z grą). Jeśli chodzi o przedział wiekowy odwiedzających, to był spory, chociaż nie olbrzymi rozrzut – od kilkuletnich dzieci przez nastoletnią młodzież i 20-parolatków do osób po 30, a nawet koło 40 (wśród nich znajdowali się także rodzice wspomnianych wcześniej kilkuletnich dzieci). Chociaż nie spędziłem tu wiele czasu, to jednak miło będę wspominał ten festiwal.

CZARNOKSIĘŻNIK

COUNTER TERRORIST AGENCY

WarSaw Games jakiś czas temu zasłynęło świetną grą platformową o tytule Dream Alone, zbierając mnóstwo pozytywnych recenzji. Obecnie studio (jako Play2Chill) pracuje nad nietypową grą łączącą w sobie elementy strategii i symulacji. Counter Terrorist Agency, której premiera przewidziana jest na czwarty kwartał tego roku, pozwoli nam pokierować tajną agencją walczącą z terroryzmem na świecie. Łukasz Czyż zapytał zespół o szczegóły dotyczące produkcji. Wywiadu udzielili współzałożyciele studia: Paweł Brągoszewski (Game Designer & Developer) i Paweł Flanc (Graphic Designer & Music Composer).



Ł.C.: Możesz opowiedzieć coś więcej o grze? W jaki sposób będzie ona łączyć strategię z symulacją?

P.B.: Counter Terrorist Agency na pierwszy rzut oka wygląda na klasyczną grę strategiczną z widokiem na mapę świata. I rzeczywiście, gracz zarządza agencją działającą na całym świecie i uruchamia akcje policji czy sił specjalnych w różnych krajach. Gra ma jednak istotną warstwę symulacyjną: członkowie organizacji terrorystycznych ewoluują, uczą się, zdobywają doświadczenie, a także reagują na wydarzenia, mogą np. wpaść w panikę lub przestraszyć się i przejść do ukrycia.

Ł.C.: Jakie mechaniki będą wyróżniać CTA?

P.B.: Gra po części opiera się na zarządzaniu zasobami. Agencja antyterrorystyczna ma wysokie uprawnienia, ale ograniczone zasoby: każdy kraj współpracujący z agencją przydziela jej kilka akcji danego typu: aresztowanie przez policję, założenie podsłuchu itd. Unikalną mechaniką jest kontrola reputacji agencji: jeśli gracz będzie podejmował pochopne decyzje, np. aresztował wszystkich po kolei, to władze danego kraju w końcu powiedzą: „dość tego" i zabiorą zasoby przydzielone agencji. Jeśli reputacja agencji spadnie bardzo nisko w skali globalnej, to agencja zostanie rozwiązana, a gracz przegra. Trzeba zatem wykazać się skutecznością, przenikliwością i dbać o dobry PR. Kolejną unikalną mechaniką jest analiza wydarzeń i danych o podejrzanych osobach w celu rozpoznania prawdziwej roli postaci w organizacji terrorystycznej. Opieramy się tutaj na publikacjach naukowych opisujących znane siatki terrorystyczne. Wiadomo, że nie każdy członek organizacji jest tak samo istotny, kluczowe funkcje pełni menedżer operacyjny i menedżer finansowy. Eliminacja takich członków organizacji — w odpowiednim momencie — praktycznie rozbraja daną siatkę i skutecznie eliminuje zagrożenie atakiem. Zadaniem gracza jest właśnie atak i analiza: kto jest kim, kto jest groźny, kto jest istotny, a kto jest tylko pozerem.



Ł.C.: CTA to gra tylko dla samotnego gracza? Ile trybów gry przewidujecie?

P.B.: Na tę chwilę przewidziana jest rozgrywa dla jednego gracza.

Ł.C.: Co z fabułą? Czy gra opowie nam jakąś historię, czy będzie to szereg niepowiązanych ze sobą misji?

P.F.: Naszym głównym celem jest, w miarę możliwości, wierne oddanie pracy szefa agencji antyterrorystycznej. Tutaj nie ma kampanii, jesteśmy po prostu rzuceni na głęboką wodę, w której musimy sobie radzić z radykalnymi islamistami czy też ekstremistycznymi ugrupowaniami prawicowymi. A to nie wszystkie zagrożenia. Każda grupa kieruje się swoją logiką, każda ma swój cel i swoje metody na jego osiągnięcie. Nie jesteśmy jednak bezbronni w tej walce. Mamy do dyspozycji mnóstwo rozwiązań siłowych i dyplomatycznych. Odpowiednio rozwijając naszą agencję, dostajemy dostęp do nowoczesnych metod walki, pozyskiwania i kreowania informacji. Jednakże sama gra, będzie reagować na wszystko, co robimy, zatem nasze działania będą musiały być przemyślane i globalnie spójne.









Ł.C.: Multiplatformowość gry jest na ten moment uzależniona od powodzenia zbiórki na Kickstarterze. Co, jeśli ta nie powiedzie się na tyle i nie osiągnie odpowiednich progów? Czy mimo wszystko będziecie próbować wydać CTA na inne platformy niż PC?

P.F.: Podstawową platformą jest PC. W zależności od zainteresowania tytułem po premierze, w grę wchodzi wersja na urządzenia mobilne i konsole.

Ł.C.: Grałem całkiem niedawno w Dream Alone i zachwycałem się nietypowym „mrocznym" wykonaniem graficznym. CTA wydaje się jednak dużo poważniejsze i w niczym nie przypomina poprzedniej gry WarSaw Games. Skąd pomysł o takiej zmianie stylu?

P.F.: W tamtym momencie chcieliśmy zrobić dokładnie taką grę jak Dream Alone, mroczną platformówkę o kresce w stylu Tima Burtona. Wiedzieliśmy jednak jeszcze przed jej premierą, że nasz następny tytuł musi być czymś kompletnie innym. Chcieliśmy się rozwijać i sprób gier, z których kilka było już w fazie prototypu, w drodze wewnętrznej eliminacji, wybraliśmy dwa tytuły, z którymi udaliśmy się do wydawcy. Wybór padł na CTA.

Ł.C.: Ile osób obecnie liczy wasze studio i jakie macie plany na przyszłość?

P.F.: Jesteśmy obecnie na etapie rozwoju zespołu. Właśnie dołączyli do nas graficy 3D, a tym samym nasz team urósł do pięciu osób na stałe plus jedna programistka na outsource. Wielce prawdopodobne, że w związku z nowymi projektami w najbliższym czasie będziemy musieli niemalże zdublować zespół. Sytuacja jest mocno dynamiczna, jesteśmy na ostatniej prostej developmentu Counter Terrorist Agency, premiera jeszcze w tym roku, rozpoczęliśmy też prace nad kolejnym tytułem, czyli Motor Mechanic, który to po ogłoszeniu pierwszej zajawki spotkał się z super odbiorem. Trwają też zaawansowane rozmowy na temat kolejnego tytułu, tak więc w WarSaw Games, a właściwie już w Play2Chill, jesteśmy w fazie intensywnego rozwoju. Trzymajcie za nas kciuki!











RECENZJE

THE HONG KONG MASSACRE

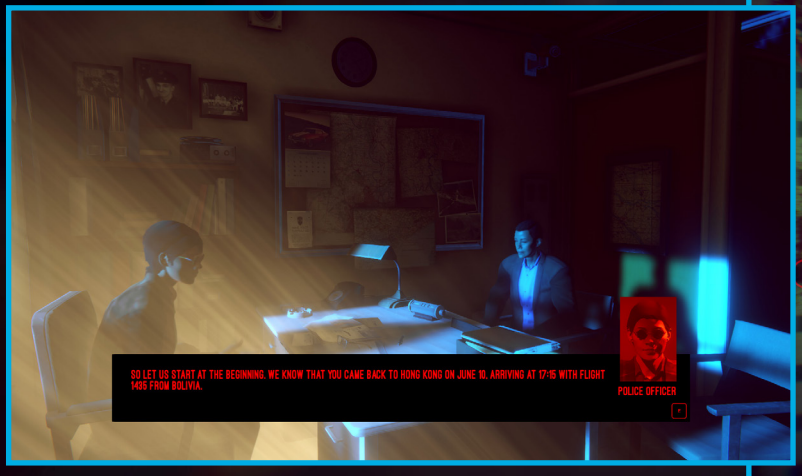


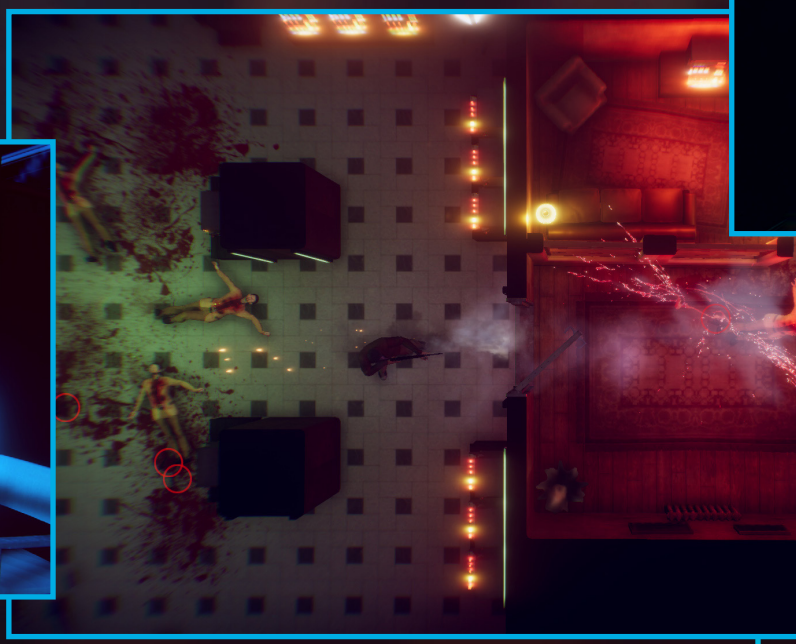
The Hong Kong Massacre zapowiadano od bardzo dawna, ale dopiero teraz gra ujrzała światło dzienne. Czy warto było czekać aż 5 lat na premierę? Wg mnie tak, bo gra od grupy VRESKI to bardzo solidna i niezwykle dobra strzelanka.

THKM to takie połączenie Hotline Miami i Maxa Payne'a, osadzone w klimatach azjatyckich. Wcielamy się byłego policjanta, który chce pomścić śmierć swojego partnera. Przenosimy się więc do roku 1992 i wkraczamy w przestępczy świat triad i mafii wybijając w pojedynkę tysiące przeciwników...

Powyższy opis może nie zachęca zbytnio i może wydawać się mocno oklepany, ale nie o fabułę tu chodzi, bo The Hong Kong Massacre to strzelanka z krwi i kości, w której liczy się akcja, a nie fabularne rozterki. Nie zobaczymy zatem rozbudowanych dialogów (te pojawiają się rzadko, co kilka poziomów w krótkich cut-scenkach) czy zagadek, za to nie brakuje zniszczenia, brutalności i... setki zgonów. Grę wyróżnia rzecz raczej rzadko spotykana — ginie się tu od jednej kuli i dotyczy to zarówno naszego bohatera, jak i spotykanych przeciwników. Przeoczysz jeden pocisk — zaczynasz poziom od początku. A wrogowie bardzo rzadko strzelają niecelnie, więc gra szybko okazuje się bardzo trudna i już pierwszy poziom może przysporzyć problemów. W dalszej części spotykamy też silniejszych przeciwników posiadających kamizelki kuloodporne, którzy giną dopiero po drugim trafieniu, a co kilka poziomów czeka na gracza boss ze standardowym paskiem energii. Walki z bossami opierają się o jeden schemat, co trochę zawodzi, ale że są wymagające, to ich pomyślne zakończenie skutkuje dużą dawką satysfakcji. W przechodzeniu kolejnych poziomów pomocny okazuje się tryb bullet-time przypominający ten z Maxa Payne'a — na kilka sekund możemy spowolnić czas i wykonywać różne akrobacje w postaci fikołków, skoków i uników, a także skutecznie eliminować wrogów. Bez korzystania z tego trybu trudno przeżyć w dalszych poziomach choćby przez chwilę, jednak jeżeli ktoś jest hardcore'owcem i jakimś cudem ta sztuczka mu się uda, to zostanie nagrodzony specjalnymi punktami. Punkty otrzymać można też za jak najszybsze skończenie poziomu i stuprocentowy wskaźnik trafień. Zdobyte punkty przeznaczyć możemy na zakup nowych broni i ulepszeń — dostępne są takie pukawki jak pistolet, uzi czy strzelba, a każdą z nich możemy wzmocnić o bardziej pojemny magazynek czy zwiększoną szybkostrzelność. Zdobywanie punktów to jednak zadanie dość trudne i wymaga wielu podejść, treningów i prób.

The Hong Kong Massacre wygląda bardzo ładnie, choć nie idealnie — widać, że to produkcja indie, ale grafika w rzucie top-down mimo wszystko prezentuje się bardzo dobrze. Lokacje są różnorodne — od hoteli, poprzez magazyny, na dachach budynków kończąc. Do tego wszystkiego dochodzi jeszcze destrukcja otoczenia i wspaniale rozsypujące się w drzazgi meble czy drzwi, co wykorzystywać można też do atakowania z zaskoczenia (choć przeciwnicy też z tej możliwości korzystają i nie raz może się zdarzyć, że zostaniemy trafieni przez okno czy drewno). Wspaniale wyglądają również sceny walki — rozsypujące się po pomieszczeniach iskry i odłamki szkła, efekty świetlne czy rozbryzgi krwi spra-





wiają, że na ekranie momentami panuje prawdziwy chaos i jest to chaos naprawdę emocjonujący. Przyczepiłbym się do animacji głównego bohatera, który czasami stawia kroki w bardzo absurdalny sposób czy dziwacznie „skręca się" podczas skoków, ale z drugiej strony tu dzieje się tak wiele, że nie przeszkadza to jakoś szczególnie. Kilka razy jednak trafiłem na drobne błędy takie jak zablokowanie się bohatera podczas przeskakiwania między dachami budynków w dalszej części gry. Fantastycznie brzmi także ścieżka dźwiękowa z kapitalną muzyką w tle, która doskonale pasuje do akcji i sprawia, że jeszcze mocniej zaciska się ręce na klawiaturze czy padzie. Jednocześnie brakuje tu jakichkolwiek głosów postaci — przerywniki filmowe jeszcze mógłbym wybaczyć, ale brak jakichkolwiek okrzyków podczas gry już nieco razi. Zdecydowanie wiarygodnej prezentowałaby się akcja, gdyby przeciwnicy wykrzykiwali na alarm, kiedy zobaczą gracza lub chociaż wydawali jęk bólu w chwili trafienia. Tu jednak nic z tego typu rzeczy nie usłyszymy i po dłuższym czasie zaczyna to nieco doskwierać.

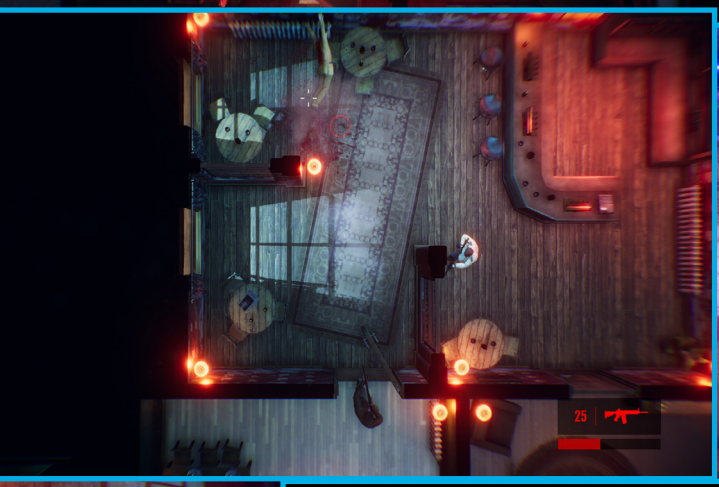
Na ukończenie gry trzeba kilku do kilkunastu godzin, chociaż w pewnym momencie zaczyna wkradać się monotonia. Cel zawsze jest ten sam — zabić wszystkich na danej mapie. Z czasem zaczyna brakować jakiegoś większego urozmaicenia w dostępnym arsenale, jak choćby broni wybuchowej (granaty) czy białej (w końcu to japońskie mafie, więc gra aż prosi się o obecność katany ^^). Przez większość czasu THKM nadrabia swoje braki gameplayem, ale mimo wszystko część graczy może znudzić się po dłuższym czasie i nie dotrwać do końca.

Gra od szwedzkiego studia VRESKI to bardzo dobry tytuł, który wart jest swojej ceny. Dla osób, którym podobały się takie produkcje jak Max Payne i Hotline Miami, jest to pozycja wręcz obowiązkowa. Trzeba jednak uzbroić się w cierpliwość, bo gra jest wymagająca, a poziomów trzeba często uczyć się na pamięć, ale satysfakcja z ich kończenia wszystko wynagradza. The Hong Kong Massacre nie jest idealne, ale do tego ideału niewiele mu brakuje, dlatego szczerze polecam wszystkim, którzy lubią szybkie, ładne i przy tym trudne strzelanki. Tym bardziej że gra nie jest droga i można ją nabyć za około 70 zł, np. na Steamie. Ode mnie 8 z plusem.

CZYŻYK













OCENA:

Rok produkcji: 2019
Wydawca: VRESKI
Producent: VRESKI
Gatunek: Akcja
Platforma: PC, PS4

TOUHOU LUNA NIGHTS

Touhou Luna Nights jest niezależną grą nawiązującą do mojego ulubionego cyklu Touhou, która niedawno trafiła na Steam. Zasadniczo jest to fanowski hołd zrobiony przez Team Ladybug — grupę robiącą niezależne tytuły nawiązujące do znanych marek (np. Konosuba czy Shin Megami Tensei). Twórcy ci są tak dobrzy w swoim rzemiośle, że czasem zdobywają błogosławieństwo i wsparcie oryginalnych autorów. I rzeczywiście, jak na fanowską produkcję, platformówkowe Touhou Luna Nights to wprost arcydzieło.

Naprzód krótko o fabule, która jest dla fanów oryginalnej serii znakomitym fanservice, wiernie opartym głównie na postaciach z części szóstej. Remilia Scarlet, czyli 500-letnia wampirzyca i główny przeciwnik z Touhou 6 (w kilku kolejnych postać grywalna) dla zabawy umieściła Sakyę — swoją pokojówkę, którą również mogliśmy pokierować w kilku częściach — w sztucznie stworzonym zamku, pozbawiając ją również umiejętności manipulowania czasem. Biedna Sakuya.... Srebrnowłosa pokojówka biega więc po zamku, likwidując przeszkody na drodze i „odzyskując" swoje dotychczasowe zdolności. Co jakiś czas staje też do walki z bossami, którymi są inne dziewczyny z serii.

Rozgrywka jest bardzo dobrze skonstruowana. Mamy tu mnóstwo eksploracji zamku-labiryntu oraz wracania po własnych śladach do kolejnych pomieszczeń, np. po zdobyciu podwójnego skoku bez problemu da się wejść w dotychczas niedostępne pomieszczenia. Gra wpada w styl metroidvani, gdzie ponowna eksploracja wcześniejszych lokacji i zdobywanie nowych umiejętności jest kluczowe do ukończenia gry. Budowa zamku jest niezła, do tego pomieszczenia wypełnione zostały różnymi typami wrogów i przeszkód. Sprytnie rozmieszczone bramy-teleporty uwalniają od części problemów z poruszaniem się po zamku, ale trzeba je najpierw odkryć. Tylko mapkę dostępną w menu uważam za trochę zbyt mało czytelną, ale to drobny szczegół.

Poziom trudności, jak na metroidvanię przystało, jest wysoki, ale stosunkowo uczciwy. Ginie się dość często, jednak Sakuya ma dostęp do częstych punktów zapisu, więc regularne zgony nie są dużym problemem — jeśli coś źle poszło, to zwykle winić można tylko siebie samego, a nie grę. Walki z bossami stanowią wyzwanie, jednocześnie są po prostu fajne, a że gra jest uczciwa, zwykle tuż przed bossem jest Save Point, wiec nie trzeba się zbytnio frustrować śmiercią. Nie będę jednak ukrywać, że sporo fragmentów może doprowadzić do „delikatnego" szału. Z drugiej strony jest to niezłe wyzwanie, do tego można części problemów uniknąć, odpowiednio stosując zdolności manipulacji czasu.

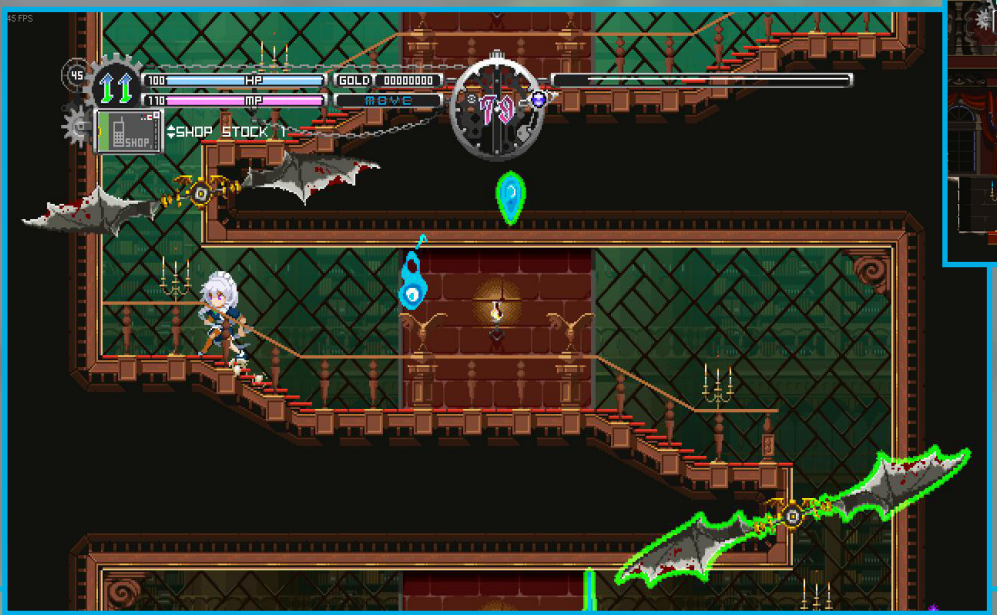
Grafika to kolejny bardzo mocny punkt gry — jeden z najlepszych pixelartów, jaki kiedykolwiek widziałem. Jest po prostu śliczny, niezwykle dopracowany i w trakcie rozgrywki robi niesamowite wrażenie... Lokacje, postacie i efekty takie jak zwolnienie czasu cieszą oko. Zresztą akurat ci twórcy potrafią zrobić świetnie wyglądające gry, np. platformówkową Konosubę. Do tego soundtrack to bardzo dobre remiksy utworów z (głównie) Embodiment of Scarlet Devil (recenzja w IZ_02). Cała oprawa to zdecydowany plus.

Touhou Luna Nights to jedna z najlepszych gier fanowskich, z jakimi miałem do czynienia. Dobrze wpisuje się w serię źródłową — patrząc na dostępne postacie, dialogi, umiejętności głównej bohaterki — a przede wszystkim jest bardzo dopracowaną i przyjemną grą w uniwersum, które uwielbiam. Polecam z całego serca, nie tylko fanom Touhou, ale i osobom lubiącym wszelakie metroidvanie i produkcje nawiązujące do klasyki.

666GONZO666







HICIOR

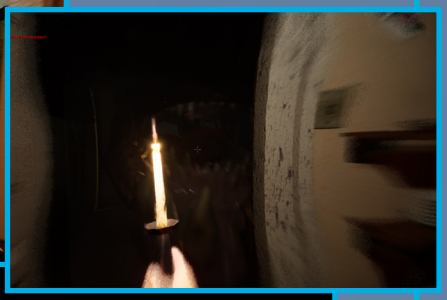
OCENA:

Rok produkcji: 2019
Wydawca: AGM Playism
Producent: Team Ladybug
Gatunek: Platformowa
Platforma: PC

1406

Różnych rzeczy można się spodziewać, sięgając po niezależne horrory — czasami trafia się na gówniane gierki kopiujące rozgrywkę ze Slendera, a czasami wręcz przeciwnie trafiają się perełki. 1406 może nie kopiuje Slendera, ale daleko mu do choćby przeciętniaka.









Wcielamy się w pisarza, który stracił wenę i nie może dokończyć swojej powieści. Pisze oczywiście horrory o duchach, więc w celu zdobycia nowych inspiracji do książki, udaje się do nawiedzonego domu w mieście Centralia w Pensylwanii. Fabuła nudna jak flaki z olejem, ale w końcu chodzi o to, żeby straszyć, a nie rozwodzić się nad historią opowiadaną w grze, nie?

Otóż nie, bo 1406 nie oferuje ani strachu, ani dobrej historii. Gra zaczyna się w momencie, gdy bohatera budzi dzwonek do drzwi, wstaje więc żeby otworzyć i... BUU! Rozmywa się lekko obraz i już, to wszystko. Serio! Później błąka się po kątach, próbując zrobić cokolwiek, jak już wejdzie do łazienki, to podchodzi do lustra i... BUU!!! Pojawia się jakaś paszcza. Wychodzi więc z łazienki, przechodzi przez salon i... BUUUU!!! Obraz się rozmywa i dalej nic ;). I tak przez całą rozgrywkę, która trwa jakieś 15 minut! Z opisu na Steamie wynika, że dostępnych jest kilka zakończeń, ale ja trafiłem tylko na dwa pomimo kilku podejść — w jednym zakończeniu ginąłem, w drugim nie. Kreatywność: Poziom Ekspert! Dodatkowo nic tu nie jest wyjaśnione i momentami koniecznością staje się zwykłe opukiwanie wszystkich ścian, żeby popchnąć grę do przodu, choć o zagadkach oczywiście nie ma mowy. W sumie nie jestem nawet w stanie powiedzieć, jak tu niektóre rzeczy funkcjonują, bo zdarzało się, że zablokowane drzwi stawały przede mną otworem po... podniesieniu deski klozetowej. Innym razem te same drzwi otworzyły się zupełnie same.

Sama gra nie posiada tak naprawdę żadnej fabuły, a wszystko, co jest do opowiedzenia, zostało zamieszczone w kilku kartkach do znalezienia. W sumie nie w kilku, a w dwóch. No dobra, jeszcze telefon dzwoni i jest wypowiedziane aż jedno zdanie. Twórcom ewidentnie brakowało pomysłów na cokolwiek i widać, że cała gra zrobiona została niechlujnie i na szybko — już samo menu jest paskudne tak jak i cała reszta. Grafika składa się zapewne w pełni z darmowych assetów, kilka razy miałem wrażenie, że niektóre obiekty i tekstury widziałem już wcześniej w innych grach.

1406 to twór koszmarny, wykony na kolanie byle tylko wepchać do sklepu Steam i zgarnąć trochę drobnych. Odradzam wszystkim, gra kosztuje około 20 zł, ale za te pieniądze może znaleźć dużo lepsze gry. Co ja gadam... Nawet za darmo można lepsze gry dostać ;). Szkoda czasu i pieniędzy dlatego 1406 dostaje ode mnie soczystą pałę (bez skojarzeń zboki).

I jeszcze jedno: granie w 1406 to bardzo niebezpieczna zabawa dla hardcore'owców — można zaziewać się na śmierć ;).

CZYŻYK





GRUZOWISKO

OCENA:

Rok produkcji: 2019
Wydawca: Indie Game Studio
Producent: Indie Game Studio
Gatunek: Survival-Horror
Platforma: PC

ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

Świat gier wideo po 2015 roku podzielono na dwa etapy: gry, które wyszły przed trzecią odsłoną Wiedźmina i na te, które pojawiły się po polskiej produkcji. Nie inaczej jest w przypadku najnowszej odsłony francuskiego studia Ubisoft — Assassins's Creed Odyssey. Wiele osób po zobaczeniu zwiastuna na tegorocznych targach E3, dopatrywało się podobieństw między tymi grami. I muszę przyznać, że po 100 godzinach grania w ostatniego Assassina, moje obawy, jak i wielu innych, się potwierdziły. To pełnoprawne RPG, które czerpie ile może z Wiedźmina 3.

Zacznijmy jednak od początku. Co skłoniło mnie do zakupu gry, mimo iż po Origins powiedziałem sobie, że kończę przygodę z produkcjami francuskiego studia? I nie żeby poprzednia część „Skrytobójców" była słaba. Powiem więcej, jest lepsza od Odyssey, ale jej największą wadą był mocno przesadzony tzw. grind, czyli odpowiednio długie nabijanie poziomu na mało istotnych i średnio ciekawych rzeczach w grze. Jednak to, co przekonało mnie do zakupu najnowszego Assassina, wiedząc, że grind będzie podobny albo jeszcze większy, było osadzenie produkcji w okresie wojny peloponeskiej, konfliktu zbrojnego Sparty i Aten o hegemonie panowania nad ówczesnym światem. Ponadto dostajemy jeszcze epizod ze świetnie zarysowanym Leonidasem w ramach retrospekcji. Bitwa pod Termopilami i dowodzenie „300" były dodatkowymi czynnikami, Odyssey kusiło do zakupu. Potem zobaczyłem dwójkę bohaterów (po raz pierwszy w historii cyklu mamy wybór postaci): Alexiosa i Kasandrę, która skradła moje serce od pierwszych chwil. Po zobaczeniu gameplayu z jej udziałem, wiedziałem, że to będzie najbardziej wyczekiwana przeze mnie gra w tym roku. Niestety, Leonidas tym razem nie uratował Sparty i świata greckiego, jak i całej gry.

Najnowszy Assassin's Creed zaczyna z wysokiego C, by później przejść w nużącą opowieść o Najemniku lub Najemniczce, którzy za garść Drachm, są w stanie zabijać własnych rodaków. Gra kompletnie nie trzyma się kupy, nie ma w niej większego sensu i jakiegoś przekazu. Po raz kolejny w poszczególnych zadaniach idziemy z punktu A do B, bo jakiemuś NPC-owi, coś się zgubiło albo kogoś szuka. W Origins miało to jakiś sens, bo Bayek służył ludziom jako Medjay. Podczas takich zadań kuleją tzw. ciche zabójstwa, które czasami są niemożliwe do wykonania. Taka sytuacja powtarza się również podczas misji głównych, przez co gra traci charakter i związek z nazwą. Irytujące są szczególnie dialogi podczas takich zadań — są nieciekawe i bardzo często pomijałem kolejne linie rozmów, aby jak najszybciej wykonać zadanie i mieć je z głowy. Niestety takich elementów sztucznie wydłużających rozgrywkę jest wiele więcej. Nudne zadania dla Sokratesa, podczas których dyskutujmy z nim o mało istotnych rzeczach, zminimalizowane igrzyska w Olimpii czy (również uboższa względem Origins) arena z nijakimi przeciwnikami. Nowością są bitwy pomiędzy Spartą a Atenami, w których możemy się opowiedzieć, za kim chcemy. Nawet jeśli wygramy niezliczoną ilość bitew dla którejś ze stron i zostaniemy nagrodzeni, to dalej pozostaniemy tym samym najemnikiem i rzucą się na niego ci sami hoplici, z którymi razem walczyliśmy, jeśli wejdziemy na ich teren prywatny. Co więcej, jeśli narozrabiamy w takiej okolicy, to za naszą głowę zostanie wyznaczona nagroda i zaczną ścigać nas szczególnie natrętni łowcy, którzy zależnie od poziomu ścigania, będą za nami podążać i uprzykrzać nam życie. Plusem na pewno jest, jeśli ktoś lubi chodzić od takich zadań do zadań, wielki i ogromnie zróżnicowany otwarty świat starożytnej Grecji, oddany niemal 1:1, który możemy zwiedzać na różne sposoby. I tu muszę przyznać, kiedy dostajemy konia, jeździ się nim dużo lepiej niż w Wiedźminie. Fobos znacznie łatwiej pokonuje górskie ścieżki, wąskie przesmyki i dużo lepiej walczy się z przeciwnikami konno jak w polskiej grze. Eksploracja z powietrza odbywa się na ten sam sposób, jak w poprzedniej



odsłonie — znów dostajemy Orła-Drona o imieniu Ikaros. Skrzydlaty przyjaciel pomaga nam polować na zwierzynę, atakuje przeciwników, przeprowadzi zwiad i wiernie za nami podąża, kiedy płyniemy statkiem. I właśnie, „Adrestia", z którą powracają podróże, jak i bitwy morskie z piratami Ateńczykami. Nawiązań do chyba najlepszej części cyklu — Black Flag, jest jeszcze więcej. Pojawiają się szanty śpiewane po grecku, abordaże na powoli tonące jednostki i ulepszanie statku, podobnie jak to było w przypadku „Kawki". Różnica jest taka, że nie mamy armat, tylko łuczników i czterech przybocznych, których możemy zmieniać i werbować nowych. Nawiązań można znaleźć jeszcze więcej to już nie tylko, jeśli chodzi o poprzednie części cyklu. Fani serii God of War też znajdą coś dla siebie. Szczególnie jeśli postarają się zmierzyć z mitycznymi istotami greckiego świata. O dziwo walka nawet bez tarczy (co jest ogromnym minusem i nieporozumieniem) jest w miarę przystępna, poprzez skalowanie poziomu przeciwników do naszego. Brak najważniejszego hoplickiego wyposażenia (według Spartan porzucenie na polu bitwy miecza lub włóczni czy hełmu, nie było niczym złym, bo hoplita narażał tylko siebie, natomiast wyrzucenie tarczy, było największą hańbą dla Spartiaty, przez którego mogło zginąć wielu jego kolegów) rekompensuje połamana magiczna włócznia Leonidasa i nowe specjalne umiejętności ze spartańskim kopniakiem na czele.

Towszystkosprawia, że dostaliśmy odświeżone Origins z bardziej kolorowym i zróżnicowanym światem. Niestety ze świetnie zapowiadającej się gry, niewiele pozostanie na dłużej w naszej pamięci. Odyssey nie zbliżyło się do poziomu poprzedniej części. Liczne błędy, nużąca opowieść, nijakie misje poboczne — to wszystko sprawia, że grę chce się jak najszybciej przejść i nigdy do niej nie wracać.

PŻ

OCENA:

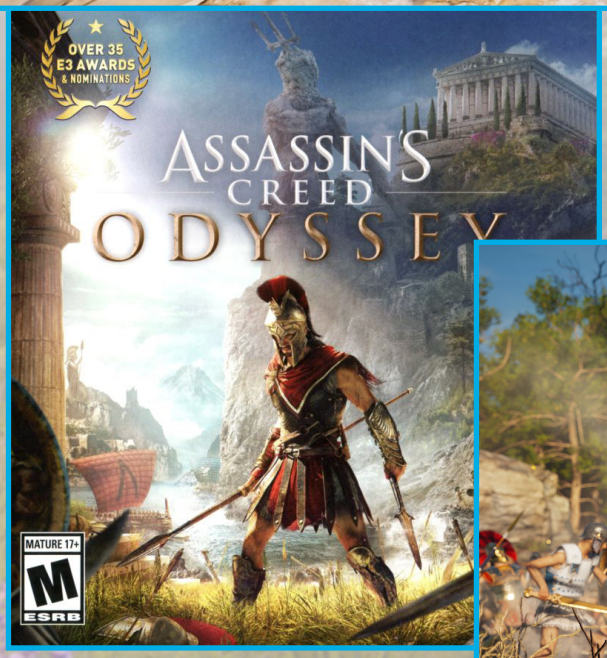


Rokprodukcji: 2018
Wydawca: Ubisoft Entertainment
Producent: Ubisoft Quebec
Gatunek: RPG/Sandbox
Platforma: PC, PS4, XO, Switch











METRO EXODUS

Minęło już dobre pięć lat od wydania odświeżonych edycji Metro 2033 i Metro Last Light, czyli tych samych gier, lecz z dopiskiem „Redux" oraz odświeżoną grafiką i polepszoną optymalizacją. Już przy samej zapowiedzi Metro Exodus wiedziałem, że ta gra będzie prima sort, ale nie spodziewałem się aż tak zaskakująco dobrej rozgrywki. Od razu mogę przyznać z czystym sumieniem, że fabuła jest bardzo mocną stroną tej odsłony serii, czego nie można powiedzieć o misjach pobocznych. Doczekaliśmy się tutaj też przepięknej grafiki, nowych mechanik, wrogów oraz wielkich map na powierzchni!



Metro Exodus to pierwszoosobowe postapokaliptyczne science-fiction z elementami skradania (misje można też robić „na głośno", lecz odradzam), survivalu oraz strzelania. Jeżeli chodzi o muzykę (soundtrack) w tej grze, to jest ona obłędna i mogę jej słuchać godzinami. Z voice-actingiem (rosyjskim, angielskiego nie używałem, ponieważ moim zdaniem gra wtedy traci swój urok) jest podobnie, niemal każde zdanie wypowiedziane z ust NPC brzmi, jakby to był jego prawdziwy głos. Mówi to samo za siebie, że aktorzy są bardzo dobrze dobrani, no nie licząc Artema. Nasz bohater, Artem jest w tej odsłonie niemy, przynajmniej do końca gry (nie licząc ekranu ładowania, w którym opowiada swoją historię), bo na ostatniej cut-scence postanowił się odezwać. Powracając do kwestii fabuły, ona, jak i grafika są najlepszymi aspektami Metra.

Jeżeli chodzi o misje poboczne to tutaj twórcy Exodusa nie poszaleli. Nie raz omijałem je, ponieważ najczęściej jest to bieganie z jednego miejsca do drugiego (zbierz X czegoś i przynieś), czy też ratowanie ocalałych z rąk bandytów — nie każdemu może się to podobać, a w każdym razie mi się nie spodobało. W tej odsłonie, jak i w poprzednich jest system moralności. W Metro 2033 i Metro Last Light wyborami było to czy zabić potwora, żeby dostać się do jego gniazda i je splądrować, jeżeli w ogóle coś by tam się znajdowało, czy też zostawić mutanta w spokoju i pójść w swoją stronę. W Metro Exodus ten system jest bardziej rozbudowany — to od nas zależy, czy nasi towarzysze zostaną z nami, czy też nie. Od takich decyzji zależy również zakończenie, którego zdradzać nie będę. Jeżeli chodzi o sterowanie, to problemu być nie powinno, klawiszologia jest intuicyjna i łatwa do nauczenia, a sam ociężały i powolny styl poruszania się bohatera pozwala bardziej wczuć się w grę. Pierwszy minus, jaki zauważyłem to prowadzenie auta, które jest tak topornie i kiepsko zrobione, że nie raz wolałem iść piechotą przez 15 minut niż użerać się z autem przez kolejne 20 minut.

W Exodusie jako takiego rozwoju postaci niema poza rozwojem wyposażenia. Można zmienić pancerz, maskę czy też bronie, jednak żeby zmienić swoje wyposażenie, trzeba najpierw je zebrać, a żeby je zabrać, trzeba je znaleźć. Pancerze i maski są poukrywane w różnych lokacjach, jest ich od groma, a bronie można zabrać przeciwnikowi po jego zabiciu lub ogłuszeniu. Kolejnym ogromnym plusem jest crafting, w świecie gry są „porozrzucane" domki, skrytki czy też inne budynki, w których znaleźć można stolik/warsztat, a na nim można zmienić/ulepszyć wyposażenie (broń, pancerz, maskę), czy też wyczyścić broń. Tak, w Metrze broń się brudzi, co wpływa niekorzystnie na jej działanie, więc najlepiej o tym nie zapominać. Można także otworzyć plecak w każdym miejscu na mapie, aby zrobić amunicję, co jest na pewno dobrym rozwiązaniem, bo nie trzeba jej szukać w trudno dostępnych miejscach lub bez sensu zabijać przeciwników. Jest to moim zdaniem bardzo fajny dodatek, a przede wszystkim nowość w świecie Metra.

Interfejs jest minimalistyczny, ot pokazuje jaką broń trzymamy w ręce i ilość kul, bez żadnych udziwnień typu zdrowie bohatera, promieniowanie, minimapa czy wskaźnik celu. Minimapę zastąpi nam mapa, którą zbieramy na Aurorze, a wskaźnik celu to nasz kompas, który znajduje się na zegarku (wskaźnik promieniowania też), natomiast podczas zmniejszania się ilości zdrowia ekran robi się coraz bardziej zakrwawiony. Metro w tej odsłonie ma przepiękną grafikę, najbardziej urzekły mnie krajobrazy oraz modele i tekstury postaci, jednak żeby gra była piękna, to liczba klatek na sekundę musi być mniejsza. Przy swojej 1050ti, i5-7600 i 16 GB RAM miałem od 40 do 60 FPS (średnio 45) na ustawieniach średnich/wysokich. Na grę w 4K i 60 FPS mogą sobie pozwolić posiadacze RTX2080TI (co wynika z wymagań gry).







W tej edycji Metra ponownie wcielamy się w Artema. Tym razem jednak nie mamy dostępu tylko do tunelów, ale też do powierzchni, na której kryje się dużo zagrożeń i lokacji do odkrycia. W Exodusie znajdziemy nowych wrogów takich jak: krewetki, czyli ogromne skorupiaki, latające demony, zmutowane pająki czy człekokształtne mutanty, lecz niestety po paru godzinach gry widać powtarzalność. Metro nie dosyć, że trudne jest przez same mutanty, to spotkać też często można ludzi mieszkających na powierzchni, którzy są raczej wrogo nastawieni na nowe znajomości. Gra zawiera pięć poziomów trudności. Przy graniu na pierwszym poziomie nie trzeba mieć żadnego skilla czy nawet myszki, ale z każdym kolejnym poziomem jest coraz trudniej. Ostatni poziom trudności (Stalker — trudny) wymaga już przemyślanych taktyk oraz oszczędzania zasobów, do tego przy tym poziomie trudności jest włączone ograniczenie HUD. Grając w Metro, większość rozgrywki próbowałem grać „na cicho", co chyba było dobrym wyborem, ponieważ z każdym najmniejszym hałasem mutanty już na nas szarżują, a nie jest łatwo ich zabić, sam potrafiłem wystrzelić połowę swojej amunicji, żeby zabić kilka mutantów.

Kontynuując, przygoda Artema, jego żony, Ani oraz Młynarza tak naprawdę rozpoczyna się dopiero w Aurorze (pociąg, który odgrywa ważną rolę w fabule). Aurora służy nam do podróżowania w celu znalezienia idealnego miejsca do osiedlenia. Poruszamy się po różnych lokacjach, których nie będę zdradzał, żeby nie zepsuć radości z samodzielnego odkrywania, w każdej lokacji znajdują się inni przeciwnicy, nowe budynki, kontenery oraz ruiny do zwiedzania. We wszystkich ruinach znajdziemy coś przydatnego do naprawy czy ulepszenia naszego wyposażenia. Lokacje, które odwiedzimy, skrywają różne zadania poboczne, nowe bronie i nowych przeciwników. Myślę, że każdy poziom jest bardzo dobrze i przemyślanie zaprojektowany, wszystkie różnią się od siebie i mają coś odmiennego, od pustek aż po lasy.

Reasumując, Metro to bardzo dobra gra, która posiada plusy i minusy. Do plusów można zaliczyć bardzo dobrą fabułę, która nie jest liniowa i potrafi zaskoczyć, przepiękną grafikę (momentami potrafiłem kilka minut stać w jednym miejscu i podziwiać widoki), crafting, który umożliwia wiele nowych rzeczy, możliwości w eksplorowaniu i przechodzeniu misji, system moralności i wyborów, dzięki którym można zakończyć grę na dwa sposoby, ciekawe elementy survivalu (zbieranie zasobów, żeby mieć czym strzelać), klimat, który jest bardzo potrzebny w takich grach oraz ścieżka dźwiękowa. Do minusów zaliczyć na pewno można sposób sterowania samochodem (jest toporne i nierealistyczne, przynajmniej dla mnie), niemy bohater (dla niektórych to plus, a dla mnie minus, chociaż w menu ładowania się odzywa), optymalizacja niby nie jest zła, ale mogło być lepiej, powtarzający się wrogowie, niemal w każdej lokacji są wrogowie chociaż trochę podobni do siebie, czy też dla niektórych misje poboczne, które są wciśnięte na siłę do gry. Metro Exodus ma kilka błędów, ale każda gra ma jakiś mały błąd, bo co to za gra bez błędów? Exodus to bardzo dobra gra, która może nie być dla każdego, ale jeżeli lubisz postapo, dobrze zrobiony rosyjski dubbing i piękną grafikę to ta gra jest w 100% dla Ciebie.

LUCYFER







OCENA:



Rok produkcji: 2019
Wydawca: Deep Silver
Producent: 4A Games
Gatunek: FPS
Platforma: PC, PS4, XO

CALL of CTHULHU

„Najstarszym i najsilniejszym uczuciem znanym ludzkości jest strach, a najstarszym i najsilniejszym rodzajem strachu jest strach przed nieznanym”.
H. P. Lovecraft. Nadnaturalny horror w literaturze.



Jak tylko dowiedziałam się, że studio Cyanide, znane z takich produkcji jak Styx czy Blood Bowl, pracuje nad nową grą w Uniwersum Lovecrafta, wiedziałam, że koło tego tytułu nie przejdę obojętnie.

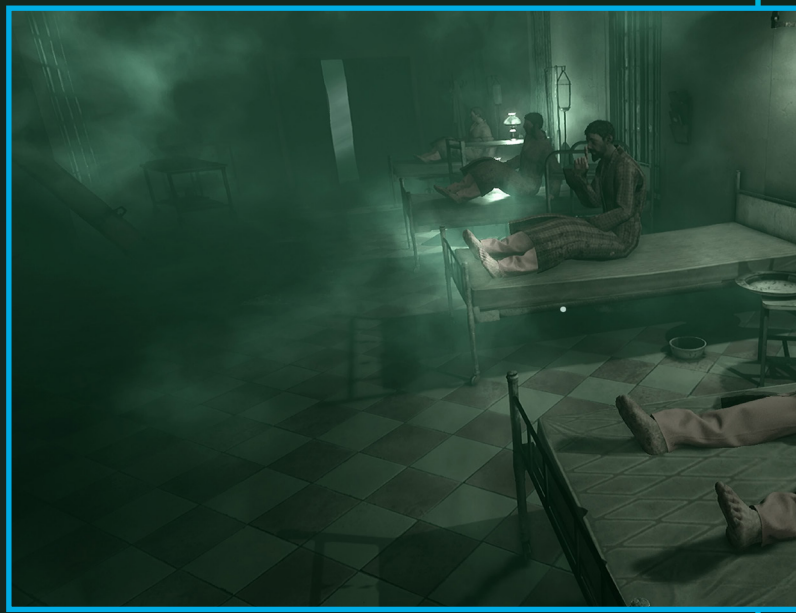
Mamy rok 1924. Wcielamy się w prywatnego detektywa Edwarda Pierce'a — weterana I Wojny Światowej, który popada w alkoholizm, próbując zagłuszyć echa przeszłości i koszmary, które co noc wkradają się do jego głowy. Raz po raz odrzuca kolejne zlecenia, a jego kariera detektywistyczna chyli się ku upadkowi. Wtedy do naszego biura przychodzi pogrążony w żałobie mężczyzna. Jego córka, znana malarka, ginie w pożarze wraz z całą swoją rodziną. Ojciec dziewczyny jest przekonany, że to nie był wypadek, a za ich śmiercią kryje się coś więcej. Edward kręci nosem, ale po chwili przyjmuje zlecenie. Stoimy przed pierwszym dylematem. Napić się szklaneczki whisky, czy zachować trzeźwy umysł ;). Ja się skusiłam, a moim oczom ukazał się komunikat „Ta decyzja będzie miała wpływ w przyszłości”.

Call of Cthulhu jest grą przygodową z elementami RPG, a to wszystko utrzymane w klimatach grozy rodem z twórczości Lovecrafta. Naszym głównym zadaniem jest rozwiązanie tajemnicy śmierci znanej malarki i jej rodziny, a żeby to zrobić, musimy korzystać z umiejętności, które rozwijamy w trakcie rozgrywki. Podczas zabawy otrzymujemy punkty doświadczenia, rozdajemy je według własnych potrzeb w siedmiu kategoriach — do dyspozycji mamy elokwencję, siłę, medycynę, okultyzm, psychologię, instynkt i dociekliwość. Każda z tych cech wpływa na inny aspekt, który pozwoli nam skorzystać z różnych ścieżek, jakie oferuje tytuł. Na przykład, jeśli będziemy rozdawać punkty doświadczenia w dociekliwość, znajdziemy sposób na dostanie się do wybranego miejsca, używając przedmiotów, które nam to ułatwią. Jeśli natomiast wybierzemy siłę, nasz protagonista nie będzie przebierał w środkach i po prostu przedrze się siłą.

Nasz bohater musi też uważać na swoje zdrowie psychiczne. Im częściej będzie świadkiem zjawisk traumatycznych i dziwnych, tym bardziej będzie popadał w obłęd, a im bardziej popada w obłęd, tym jego zdolność do wyciągania logicznych wniosków czy rozmowy ze świadkami będą utrudnione. Wszystko to będzie miało swoje konsekwencje w przyszłości, a co za tym idzie, wpłynie też na zakończenie opowieści, a zakończeń również mamy kilka.

W grze mamy też wgląd do ekwipunku detektywa, w którym odblokowujemy różne poszlaki, przedmioty znalezione podczas przygody (wraz z opisami), informacje o naszym zdrowiu, opisy miejsc i spotykanych postaci. Jest to jeden z najbardziej ulubionych przeze mnie elementów w grach tego typu, dzięki któremu mogę jeszcze bardziej zagłębić się w historię. Tutaj widać, że twórcy się napracowali i wszystkie te opisy spełniają swoją funkcję, sprawiając, że z zainteresowaniem czytamy informacje zdobyte podczas rozgrywki.

Ważnym elementem całej rozgrywki jest retro-



spekcja, z której detektyw będzie mógł korzystać, ale tylko w pomieszczeniach, gdzie gra nam na to pozwala i na zasadach, które nie do końca są atrakcyjne dla odbiorcy. Zdolność do odtwarzania wydarzeń z przeszłości jest fajnym urozmaiceniem, niestety nie mamy żadnego wpływu na, to kiedy i gdzie będziemy mogli skorzystać z tej umiejętności. Dodatkowo twórcy nie poszli graczom na rękę i cały mechanizm jest uproszczony do granic możliwości. W trybie retrospekcji każda wskazówka jest podświetlana i prowadzi nas z jednego miejsca w drugie, bez zbędnych wysiłków ze strony gracza, co bywa irytujące. Sama zdecydowałam się zagrać w grę przygodową, więc w moich oczekiwaniach były trudne zagadki logiczne. Tymczasem gra momentami sama prowadzi mnie za rękę. Na szczęście nie jest to częste i faktycznie tytuł skłania do psychicznego wysiłku, jednak mimo wszystko czuję, że można było to rozwiązać inaczej.

Technicznie nie mamy tutaj do czynienia z arcydziełem. Gra pod kilkoma względami prezentuje się średnio, a najbardziej poszkodowani są bohaterowie. Mimika mocno kuleje, tak samo niektóre animacje, jednak lokacje idealnie oddają klimat grozy i niepewności, który znamy z opowiadań Lovecrafta. Nie mam też zastrzeżeń do polskiego dubbingu, jaki oferuje nam gra i podczas licznych rozmów, będzie można wyczytać emocje, które targają naszych rozmówców. Dodatkowo muzyka i udźwiękowienie idealnie oddaje charakter świata Cthulhu, to wisienka na torcie całej produkcji.

Call of Cthulhu, to kawał dobrej przygodówki, która momentami przyprawi nas o ciarki i wytęży nasz umysł. Fani mistrza grozy z pewnością docenią klimat, jaki został wykreowany przez twórców, ale i osoby, które nie znają Uniwersum Cthulhu znajdą coś dla siebie. Niebanalne rozwiązania, rozwój postaci, różne zakończenia, to tylko kilka plusów, które przemawiają za produkcją i zachęcają do podjęcia próby, żeby stawić czoła swoim koszmarom.

KOBIETA DEMOLKA

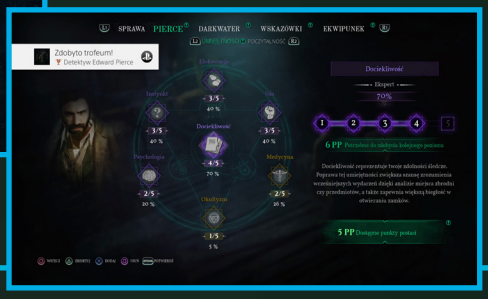






OCENA:

Rok produkcji: 2018
Wydawca: Focus Home Interactive
Producent: Cyanide Studio
Gatunek: Survival-Horror
Platforma: PC, PS4, XO, Switch



DAYS GONE

Po bardzo dobrym dla branży gier wideo roku 2018, zwłaszcza dla posiadaczy PS4, obfitującym w takie tytuły jak, remake Shadow of the Colossus, God of War, Detroit Become Human, Marvel's Spider-Man czy w końcu wyczekiwanym przez wszystkich użytkowników konsol obecnej generacji Red Dead Redemption 2, przyszedł 2019 i na razie jest spokojnie, za spokojnie...

To miał być kolejny wyjątkowy rok dla właścicieli konsol od „niebieskich", bo przecież mieliśmy dostać takie exclusive'y jak Days Gone, drugą część The Last of Us, Death Stranding czy Ghost of Tsushima. No i sprawdziło się, ale tylko połowicznie, ponieważ na przygodę Joela i Ellie wraz z Samurajem zmagającym się z najazdem Mongołów, przyjdzie nam poczekać aż do 2020 roku. Motorem napędowym dla Sony na ten rok, ma być wspomniane wcześniej postapokaliptyczne Days Gone, do którego w listopadzie dołączy tajemnicza produkcja od Hideo Kojimy – Death Stranding. Czy rzeczywiście gra o motocykliście w otwartym świecie, pogrążonym przez zombie (a właściwie przez „świrusów") dała radę i zapewni PlayStation wygraną, albo chociaż wysokie miejsca podczas TGA 2019? Cóż, tak i nie.

Minione Dni nie miały łatwego startu. Już przed premierą gra wielokrotnie była krytykowana za zbyt wcześnie wypuszczony trailer, a później jeszcze kilkakrotne przekładanie debiutu. Wiele osób zapomniało o pierwszej w historii grze AAA od Bend Studio, zajmującej się wcześniej produkcją tytułów na przenośne konsole. No, ale w końcu Sony zdecydowało się wydać Days Gone 26 kwietnia, lecz niestety dużo za wcześnie moim zdaniem. Przyznam się, że do tego tytułu podchodziłem bardzo osobiście, ponieważ sam jeżdżę motocyklem już od blisko dziesięciu lat, więc byłem na tyle zafascynowany i podekscytowany produkcją, że nie zważałem na średnie oceny na Metacriticu czy pojawiające się dzień przed premierą recenzje na polskim YouTube. Chciałem zwyczajnie dorwać się do motocykla i chłonąć historię opowiedzianą w Days Gone.

Początek gry był naprawdę niezły i przez pierwsze pięć godzin bawiłem się rewelacyjnie. Nie przeszkadzały mi jeszcze wtedy zbyt długie i częste czarne ekrany ładowania. Od razu też przypadł mi do gustu główny bohater — wcielamy się bowiem w motocyklistę-włóczęgę, Deacona St. Johna, twardego i zapalonego gościa, który stara się pozbierać do kupy po stracie ukochanej osoby. Ponadto oprawa graficzna, muzyka czy sama jazda motocyklem — wszystko to sprawiało wrażenie, że dalej będzie już tylko lepiej. Nawet polski dubbing okazał się w miarę znośny, ale mimo wszystko, polecam zagrać z oryginalnymi głosami i polskimi napisami. Niestety, wraz ze zmianą lokacji, wszystko posypało się jak domek z kart.

Miałem już nabite ponad pięć godzin gry i nagle przestałem ogarniać, co się właściwie dzieje. Fabuła zaczęła iść w bardzo sztampowym kierunku, a misje poboczne, które robimy dla obozów, stawały się zbyt nużące i nie potrzebne, ale jeszcze nie aż tak, jak w Assassin's Creed Odyssey, które kompletnie nie szanowało naszego czasu, wpychając nam zadania, sztucznie przedłużające rozgrywkę. Zacząłem też gubić klatki podczas szybkiej jazdy motocyklem, a ekrany ładowania stawały się coraz częstsze i dłuższe. Najgorszą jednak rzeczą, jaka sprawiła, że faktycznie odechciało mi się grać na jakiś czas, były kilkukrotnie źle wczytane tekstury podczas kluczowych cutscenek, a tych w Days Gone jest naprawdę





sporo. Gra wyglądała wtedy jak wydany w 2001 roku Gothic... Choć w sumie nie, Gothic wyglądał o wiele lepiej, niż w tamtym momencie produkt Bend Studio. To jednak nie było wszystko, od premiery bowiem codziennie wychodziła nowa łatka, aż w końcu ukazała się ta z oznaczeniem 1.06, powodująca potężny crash konsoli. Pomagał wtedy jedynie twardy reset PS4 i powrót do wersji 1.00, ewentualnie wcześniejszej 1.05. Podobnie jak w przypadku z grą Anthem, która kilka dni po premierze też borykała się takimi problemami. Dzień później pojawiła się kolejna łatka, oznaczona 1.07 i poprawiająca co nieco. Dało się już grać, ale ciągle gra gubiła gdzieś tę płynność. Musimy jednak pamiętać, że za Days Gone odpowiada stosunkowo małe studio, z zerowym doświadczeniem w przypadku tworzenia tytułów AAA. Dziwi mnie tylko jedno — skoro gra była w produkcji aż 7 lat, dlaczego została tak tragicznie zoptymalizowana? Przecież programiści mieli do ogarnięcia tylko jedną platformę.

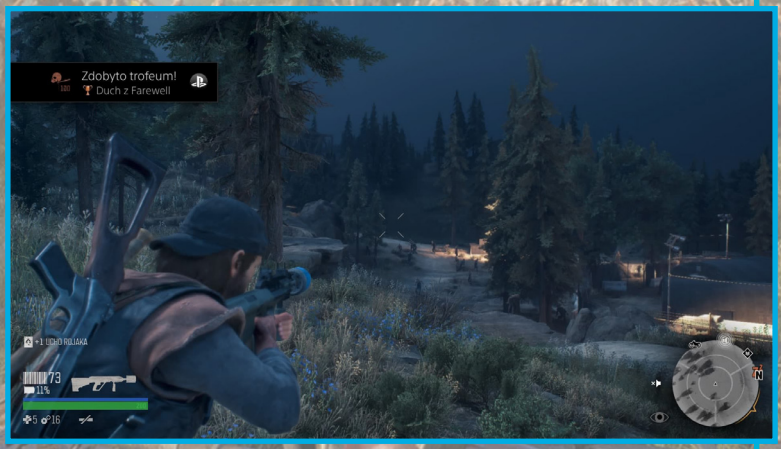
Żeby jednak nie tylko krytykować, opowiem o tym, co sprawiło mi największą frajdę w grze i nie była to o dziwo jazda motocyklem czy jego ulepszanie. Najfajniejszym aspektem Days Gone okazały się przede wszystkim walki z hordami zarażonych, które miały wyróżniać tytuł na tle innych i o dziwo klatki podczas potyczki czy też ucieczki, nigdy nie spadały poniżej 30 FPS-ów. Imponujące liczebnością hordy, sprawiają, że prawdopodobnie po grę wiele osób sięgnie jeszcze nie jeden raz po jej ukończeniu. Ponadto w Days Gone obecny jest crafting, a zbieranie zapasów i tworzenie z nich przedmiotów, pozwoli nam przetrwać podczas starć z dzikimi zwierzętami czy bandytami, którzy tylko czekają na każde nasze potknięcie.

I tak w zasadzie wygląda całe Days Gone. Gra naszpikowana jest błędami, niedopracowana i wydana zbyt wcześnie. Z jednej strony wciągająca od pierwszych chwil, ale z drugiej odpychająca tych, co oczekiwali po niej cudów i podobnego poziomu, jak poprzednie duże exclusive'y Sony. Dla miłośników świata postapo na pewno będzie to ciekawa propozycja na wiele godzin, o ile nie zrażą ich liczne bugi i niedoczytujące się tekstury. Jak oceniłbym Days Gone? Bardzo fajna rozgrzewka przed The Last of Us 2.

PŻ











OCENA:

Rok produkcji: 2019
Wydawca: Sony Interactive
Producent: Bend Studio
Gatunek: Akcja/Sandbox
Platforma: PS4

WOJNA KRWI: WIEDŹMIŃSKIE OPOWIEŚCI

Królestwa Północy zostały najechane przez potężnego sąsiada, Nilfgaard podczas swojej ekspansji podbija kolejne tereny. Kto się nie ugnie lub nie przyłączy dobrowolnie, zostanie zmiażdżony, zniszczony i spalony – o czym przekonała się choćby twierdza Rosberg w Aerden, sąsiednim państwie Lyrii, skąd pochodzi główna bohaterka tej gry — Meve, królowa Lyrii.

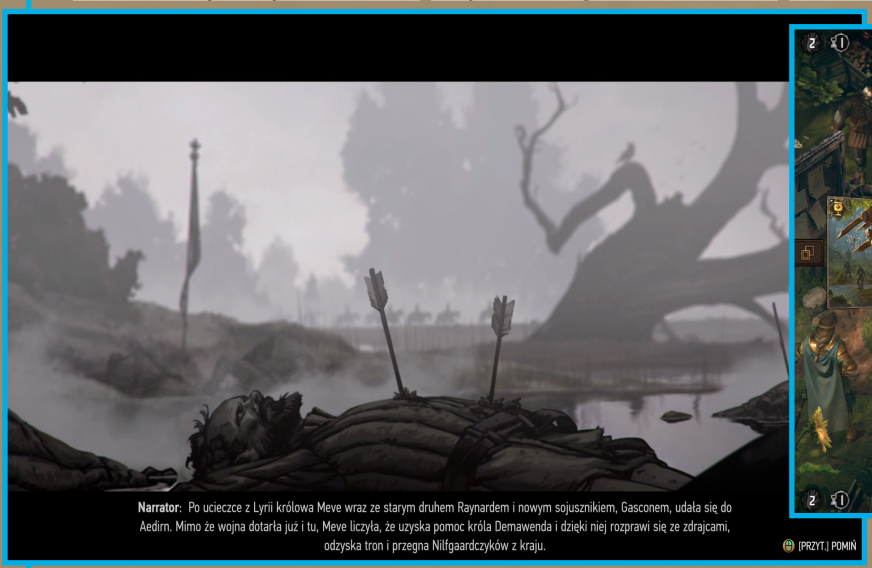




Historia zaczyna się w momencie, gdy Meve udaje się na zjazd władców północnych królestw, by omówić palący problem, jakim były zbliżające się wojska Nilfgaardu. Każdy powiedział, co miał do powiedzenia, podpisano odpowiednie traktaty i inne zobowiązania, po czym wszyscy wrócili do siebie. Królowa Lyrii w drodze powrotnej dowiedziała się o grasującej w okolicy groźnej bandzie, więc wysłała zaufanego hrabiego Caldwella do stolicy, aby tam pomógł w rządach królewiczowi Vilemowi, a sama udała się z wojskiem na poszukiwania owych bandytów. Tych w końcu złapano, a po wsadzeniu do lochu ruszyła na spotkanie z synem i lordami, chcąc przedstawić, co ustaliła z innymi monarchami, jednak nie zdążyła na czas – dowiedziała się, że już nie jest królową, bo koronę przejął jej syn, a Lyria ugięła się przed Nilfgaardem, w czym pomagał wspomniany hrabia. Po tych wydarzeniach Meve trafiła do lochu, gdzie miała zginąć, jednak zdołała uciec... z pomocą Gascona i jego szajki, czyli tych, których sama niedawno ścigała i wrzuciła do lochu. Tak zaczyna się historia właściwa...

Do niedawna królowa, teraz banitka, która przy pomocy niewielkiej grupki wiernych towarzyszy oraz nowych znajomości szuka pomocy u sąsiadów. Zbiera po drodze ochotników, próbuje co niektórym pomagać (nie zawsze z dobrym skutkiem, ale czasem ważniejsze są intencje i przestrzeganie pewnych norm społecznych i moralnych), w końcu wraca na czele sporej armii, pokonuje nilfgaardzkie wojska stacjonujące w Lyrii i odzyskuje koronę. Razem z nią zwiedzimy Lyrię, Aeden, Mahakam (gdzie rekrutuje kilka hufców doborowej, krasnoludzkiej piechoty) i znowu Lyrię.

Jest to gra strategiczna umieszczona w świecie znanym z opowiadań Sapkowskiego o wiedźminie Geralcie. Ten zresztą też tu się pojawia, bo – jak część z was pewnie kojarzy z pięciotomowej sagi o nim – trafił podczas poszukiwań Ciri na lyrijskie wojska, gdzie wykazał się pomocą, za co królowa Meve oficjalnie utytułowała go Geraltem z Rivii, bo dotychczas tylko samowolnie się tak nazywał, chociaż nie był do końca pewny, skąd pochodził. W grze nie zabraknie zatem mnóstwa potworów, chociaż będzie też sporo walk z Nilfgaardem oraz Scoia'tel. Same walki polegają na dobieraniu odpowiednich kart i używaniu ich, aby zdobyć więcej punktów na koniec rundy niż przeciwnik (jedne karty nic nie robią – po prostu są i dają punkty – inne wzmacniają posiadane przez nas karty, inne z kolei osłabiają karty przeciwnika) – o ile nie trzeba w niektórych przypadkach po prostu zlikwidować przeciwnika albo jedynie usunąć z planszy konkretną kartę bez potrzeby pozbycia się pozostałych. Żeby zwiększyć szansę na wygraną, nie





tylko potrzebna będzie znajomość kart oraz systemu grania, ale też odpowiednio dobrana talia. Posiadamy sporo kart, jednak będziemy musieli z nich utworzyć talię, z której będą dobierane karty podczas walk – jeśli mamy jakąś kartę, której użycie powoduje jednoczesne wyłożenie innych kart na stół, to te inne najlepiej też dołóżmy do talii, by wykorzystać najlepiej efekt zagrania taką kartą (np. „rivski pikinier" – lepiej utworzyć od razu kilka egzemplarzy tej karty i władować je do talii, ale do ręki tylko jednego – pozostałych cofać podczas wymiany do talii). Talię należy dobrać tak, żeby było ich co najmniej w wymaganej ilości, ale jednocześnie, żeby łączna wartość punktów armii nie przekroczyła pewnego limitu (ten akurat można zwiększać podczas rozbudowy obozu). Ten problem skutkuje tym, że nie zawsze będziemy mogli w talii mieć wszystkie super jednostki, bo te zabiorą sporo punktów armii, a trzeba będzie jeszcze dobrać słabsze tak, żeby minimalna ilość się zgadzała, jednocześnie nie przekraczając przy tym limitu punktów.

Oczywiście ta gra nie polega jedynie na walce i przemieszczaniu się od jednej walki do drugiej. Po drodze zbieramy łupy (najczęściej złoto i drewno – surowce potrzebne zarówno do budowy, jak i rekrutacji jednostek, czyli tworzenia kolejnych kart, ale w tym drugim przypadku potrzebni nam jeszcze będą na ogół rekruci), wchodzimy w rozmowy z różnymi postaciami, rozwiązujemy problemy, czasem jakiś skarb można wykopać lub znaleźć fragmenty cennych kart (3-4 fragmenty karty, które – po znalezieniu wszystkich – dają nam nową kartę). Po zebraniu odpowiedniej ilości drewna i złota możemy wybudować nowy lub ulepszyć istniejący budynek, dzięki czemu zdobędziemy nowe możliwości lub poprawimy dotychczas posiadanie (np. karty będą zużywać mniej punktów limitu armii, przez co będzie można więcej ich zmieścić w talii). Nieraz też trafimy na walkę z zagadką w niej ukrytą – na ogół polegają na tym, że trzeba znaleźć odpowiednią kolejność kart użytych do ataku, by zniszczyć wymaganą kartę i jednocześnie skończyć to w jednej rundzie i nie zmarnować przedwcześnie wszystkich swoich kart.

Trzeba przyznać, że graficy i animatorzy odwalili całkiem niezłą robotę. Ręcznie rysowane postacie i tła (zwłaszcza niektóre panoramy robią wrażenie), płynne animacje, dbałość o szczegóły... Mimo że nie ma tu żadnych wodotrysków i innych super efektów specjalnych, to jednak i tak ten tytuł od strony graficznej prezentuje się bardzo ładnie. Strona dźwiękowa również zasługuje na pochwałę. Bardzo dobrze dobrano aktorów (zarówno narrator, jak i poszczególne postacie), którzy świetnie sprawdzili się podczas podkładania głosów – samym brzemieniem i sposobem mówienia, stosując odpowiednią intonację itd. Super też są wszystkie odzywki podczas używania kart (np. „Za Lyrię!!", gdy użyjemy lyrijskiego kosyniera). Podczas tworzenia niektórych dialogów twórcy gry musieli mieć niezły ubaw, ale też sporo pracy, by je dopracować, np. z niezbyt rozgarniętym trollem o imieniu Sklep, którego uratowaliśmy. Odnośnie do rozmów mam taką małą uwagę – nie śpieszcie się z przechodzeniem gry – czasem lepiej posłuchać do końca, co wieśniacy mają do powiedzenia (ci, co mają), bo może się okazać, że przekażą jakiś datek na armię wyzwoleńczą albo sami do niej dołączą, przez co łatwiej nam będzie rekrutować nowe jednostki... tzn. tworzyć nowe karty :).

Wojna Krwi: Wiedźmińskie opowieści przedstawia nam pewną historię. Historię osoby, która wiedziała, o co walczy i wiedziała, że bez walki tego nie osiągnie. Nie spodziewała się jednak, że będzie wokół niej tyle zdrady – może sama była zbyt honorowa i ufna, aby wykryć na czas pułapkę i podstęp. Jednak jej honorowa postawa doprowadziła do tego, że wielu ludzi uważało ją za osobę wielką i godną bycia królową. Taka właśnie była Meve, królowa Lyrii. Przemyślana fabuła oraz bardzo dobra oprawa graficzna i dźwiękowa wciągnęły mnie na długo. Nie mogę tej grze wystawić oceny niższej niż 9/10 – mimo że gram w nią już z pół roku (więc pierwsze emocje już dawno opadły). Mam nadzieję, drogi Czytelniku, że będziesz miał podobnie...

CZARNOKSIĘŻNIK









OCENA:



Rok produkcji: 2018
Wydawca: CD Projekt RED
Producent: CD Projekt RED
Gatunek: RPG/Karciana
Platforma: PC, PS4, XO

IRONY CURTAIN: FROM MATRYOSHKA WITH LOVE

Pierwszy ekran bardzo przypomina mi ekran startowy z Fallout 3. Opowiada historię osoby z wymyślonego państwa o nazwie Matryoshka, które leży na zachodzie bloku państw komunistycznych. Na początku gry mamy sprawę z wydostaniem się z peronu kolejowego, a chwilę później zaczynamy akcję w studiu telewizyjnym, w którym mamy zaznaczone miejsce Matryoshki (leży ono na zachodzie „czerwonego bloku").



Główny bohater nazywa się Evan Kovolski i żyje w jednym z krajów kapitalistycznych, jednak jego marzeniem jest dostać się do Starego Kraju, którym jest dla niego (i jego rodziny) Matryoshka – państwo komunistyczne, według broszurek propagandowych wręcz idealne do życia. Szkoda tylko, że jest tyle biurokracji (z czym napotykamy się już w hotelu), a sam kraj nie ze wszystkimi problemami sobie poradził... Ale o tym niżej.

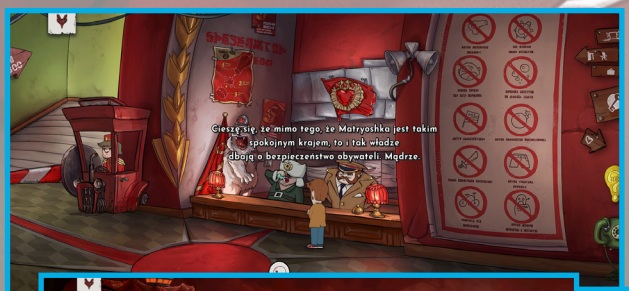
Kiedy już trafimy do tytułowego państwa, nasz główny bohater w niektórych miejscach dziwi się, że napotkane osoby narzekają na system albo że dany problem występuje (np. bezdomni) – w końcu komunizm z takimi rzeczami już dawno sobie poradził, więc o co chodzi? Nie może też zrozumieć, dlaczego np. u rzeźnika nie ma mięsa w sprzedaży (za to jest coś zupełnie innego) ani tego, że pieniądze są tu tak bezwartościowe (co widzi choćby w kantorze, gdy wymienia walutę albo u kwiaciarki spod hotelu, u której kupuje goździka – zresztą u niej przekonuje się o zawrotnym tempie inflacji). Stąd zresztą też kwitnący handel wymienny — rzeźnik potrzebuje kartki na mięso, w zamian da butelkę, a w kolejce do sklepu dowiaduje się, że dostanie wspomniane kartki na mięso w zamian za mąkę, tą natomiast dostanie od piekarza, jak tylko załatwi nową podkowę dla konia. Wspomnianą butelkę potrzebuje jako wpisowe dla hazardzisty, bo musi wygrać całą skrzynkę dla operatora żurawia, by ten mu podniósł dźwigiem betonową płytę blokującą wejście do metra, gdzie ma odbyć tajne spotkanie. Nie takie życie przedstawione zostało w ulotkach...

Mało tego – życie Ukochanego Wodza jest zagrożone. Grupa spiskowców planuje dokonać zamachu na niego. Wierny ideałom komunizmu oraz Wodzowi Evan próbuje go uratować – z jakim skutkiem, to przekonajcie się sami, grając w tę grę. W każdym razie wpakuje się po drodze w kłopoty i trafi do więzienia. Pomoże przy okazji w ucieczce komuś, kto niezbyt lubił we wcześniejszym etapie podróży Kovolskiego po stolicy Matryoshki. W końcu wróg mojego wroga jest moim przyjacielem, a przyjaciół się nie zostawia. Fabuła gry wydawać się może nieco pokręcona, ale spójrzcie na to z innej strony. Czy słyszeliście od rodziców historie o życiu w PRL-u? A może jesteście ze starszego pokolenia i znacie je z własnych przeżyć? Kartki, kolejki do sklepów, charakter pracy na budowie i zamiłowanie pracowników z tej branży do pewnych produktów (płynnych...), handel wymienny (zwłaszcza za kartki), ciągły niedobór różnych towarów (nie tylko mięsa i papieru toaletowego), niedobór mieszkań – to i wiele innych problemów występujących w tym systemie polityczno-ekonomicznym zostało wyśmiane w tej grze, dlatego osoby znający historię, choćby i naszą z poprzedniego ustroju, mogą się uśmiać – albo uronić łezkę...

Irony Curtain przygodówka point&click. Gracz musi sam najechać kursorem na dane miejsce i kliknąć, by wywołać odpowiednią akcję (działanie, dostarczenie informacji, zastosowanie jakiejś akcji itp.). W wielu miejscach natrafiamy na różne zagadki (mniej lub bardziej ukryte), np. z systemem kupowania fantów w automacie z pamiątkami albo wypełnianie podania o zameldowanie się w pokoju hotelowym. Tylko uważajcie w niektórych miejscach, bo chociaż zginąć nie można (jak w większości przygodówek), to mogą zdarzyć się wam sytuacje, że zrobicie coś nie tak i już nie ukończycie gry. Pamiętajcie, że koty nie lubią być drażnione, a aparat potrzebuje odpowiednio mocnego zbliżenia, by wyostrzyć obraz na odległych obiektach.

Ręcznie rysowane obiekty i tła oraz płynne animacje przykuwają oko. Udźwiękowienie oraz dobrze dobrane głosy także zasługują na pozytywną ocenę. Fabuła, choć jest dobrze przemyślana, bo potrafi wciągnąć gracza na kilka godzin, to jednak mogłaby być ciut bardziej rozbudowana – albo chociaż sama historia mogłaby być nieco dłuższa. W każdym razie ja jestem całkiem zadowolony z Irony Curtain i śmiało mogę wystawić tej grze 8/10. Mam nadzieję, że i Wam się spodoba.

CZARNOKSIĘŻNIK







OCENA:



Rok produkcji: 2019
Wydawca: Artifex Mundi
Producent: Artifex Mundi
Gatunek: Przygodowa
Platforma: PC, PS4, XO, Switch

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



LEMMINGS

DARMÓWKA



W numerze IZ_03 opisaliśmy dla was grę Lemmings, czyli jeden z największych hitów wśród starych gier logiczno-zręcznościowych początku lat 90. Z małymi, głupimi i jednocześnie jakże sympatycznymi ludkami z zielonymi czuprynkami, spędzał czas chyba każdy, kto miał Amigę (najlepsza wersja, posiadacze innych platform mieli powody do zazdrości). Przez ostatnie tygodnie zająłem się natomiast mobilną wersją gry.

Przyznam szczerze, że jakoś niespecjalnie zapadała mi w pamięć większość odsłon serii, poza tą pierwszą i jej różnymi edycjami (w tym świątecznymi czy Oh No! More Lemmings!). Druga część jeszcze była całkiem niezła i też spędziłem z nią trochę czasu, ale już kolejne do mnie nie przemawiały. Szczególnie przejście w trzeci wymiar było całkowicie nieudanym pomysłem, więc jakoś odbiłem od całej serii i takie odsłony jak Revolution mnie ominęły. Teraz po latach powróciłem do Lemmings, tyle że w wersji na Androida i spędziłem z nią mnóstwo czasu, a wciąż nie skończyłem jej nawet w 70%, choć nie do końca dlatego, że gra jest długa (a jest i będzie jeszcze dłuższa).

Nie uprzedzając jednak faktów, warto wspomnieć o rozgrywce. Celem, tak jak w oryginale z 1991 roku, jest doprowadzenie małych stworzonek do wyjścia, jednak ludki te idą cały czas przed siebie i nie zwracają uwagi na pułapki czy przepaści. Gracz musi więc im pomagać, wydając polecenia takie jak zbudowanie schodków, aby dostać się wyżej, skorzystanie z parasola, aby upadek z wysokości nie skończył się mokrą plamą na podłodze, czy rozkopywanie ziemi, aby utorować sobie drogę. Do wydawania poleceń zastosowano jednak zupełnie inny mechanizm — nie dajemy polecenia konkretnym lemmingom, a wyznaczamy miejsce, gdzie ma zostać coś zrobione, np. w danym miejscu każdy lemming ma otworzyć parasol, a gdzieś indziej pierwszy, który znajdzie się na konkretnym polu, ma zacząć budować schody. Przyznam, że z jednej strony jest to dość wygodne, z drugiej jednak dość łatwo nauczyć się uniwersalnych sposobów na przygotowywanie drogi do wyjścia. Mimo wszystko takie rozwiązanie przypadło mi do gustu, sterowanie jest wygodne i doskonale sprawdza się na dotykowych wyświetlaczach.

Całą przygodę podzielono na światy, które należy odbudować. Odwiedzamy rozbite i zniszczone planety i musimy uratować określoną ilość lemmingów, aby te przywróciły krainę do świetności. Kiedy wykonamy zadanie, przenosimy się na kolejną planetę, jednak po drodze trafiamy także na różnego rodzaju komety, gdzie zasady są te same. Wszystkich światów w momencie pisania tego tekstu jest w grze 17 (twórcy stale aktualizują grę, dokładając kolejne poziomy), a pomiędzy nimi znajduje się po 4-5 miniświatów w postaci komet. To sprawia, że gra jest cholernie długa i dotarcie do końca przygody wymaga mnóstwa czasu, tym bardziej że... w grze występują irytujące mikropłatności... Do wydawania poleceń lemmingom wykorzystujemy energię, tej mamy tylko 60 jednostek, po wykorzystaniu jej musimy albo zapłacić, albo zaczekać, bo energia regeneruje się z prędkością jednostki na każde pięć minut. W praktyce wygląda to tak, że w ciągu pół godziny wykorzystujemy całą energię i żeby kontynuować zabawę musimy zapłacić lub odczekać kilka godzin, aż zregeneruje się całość. A ceny nie są wcale niskie i mogą powodować opad szczęki... Istnieje jednak kilka alternatyw do pozyskiwania energii — ukończenie poziomu na perfekt, ratując wszystkie lemmingi, otrzymujemy dostęp do ruletki, w której możemy wylosować 5-10 jednostek. Możemy też skorzystać z monet pozyskiwanych podczas gry (30 jednostek za 450 monet), choć tych nigdy za wiele nie ma i kończą się szybciej, niż się pojawiają. I oczywiście reklamy, choć te nie są irytujące i nie trzeba ich oglądać — gra co jakiś czas daje nam propozycję obejrzenia reklamy w zamian za jakiś bonus (w tym dodatkowe jednostki energii). Mimo wszystkich tych wariantów i tak nie da się grać zbyt długo bez płacenia, a sama rozgrywka wydłuża się niemiłosiernie, tym bardziej w dalszej części gry, gdy poziomy stają się dużo bardziej skomplikowane i







zdarza się, że trzeba do nich podejść kilka razy. Mikropłatności w mobilnych lemmingach mogą mocno zniechęcać i przeszkadzać, ale warto się przemóc.

Gra cały czas zaskakuje czymś nowym i stale wprowadza nowe elementy do rozgrywki, dzięki czemu nie narzeka się na monotonię. W pewnym momencie wyjście z poziomu okazuje się zamknięte i trzeba zniszczyć odpowiednie pole na mapie, aby je otworzyć. Gdzieś indziej okazuje się, że lemmingi pojawiają się w dwóch różnych miejscach i wszystkie trzeba doprowadzić do tego samego wyjścia. Co jakiś czas dodawane są też rzecz jasna kolejne śmiertelne pułapki — piły tarczowe, palniki, spadające z góry głazy. Zmieniają się również scenerie, odwiedzamy bowiem planety lodowe, pustynne, wodne, cukierkowe, gazowe, planetę-grzyb i całe mnóstwo innych, często dziwnych, ale sympatycznych krain. Rozgrywka wciąga i chce się poznawać kolejne rzeczy, jakie przygotowali twórcy. A jakby jednak komuś doskwierała nuda, to może wziąć udział w turniejach sieciowych, gdzie rywalizuje się z innymi graczami o uratowanie jak największej liczby lemmingów — za zajęcie miejsca na podium otrzymuje się bonusy w postaci monet i innych pomocnych rzeczy, a zajęcie pierwszego miejsca daje dostęp do turniejów na wyższym poziomie. Rozgrywki graczy o wyższych rangach trwają nawet przez kilka dni, więc wygranie w takiej rywalizacji daje naprawdę dużo satysfakcji :).

Lemmings to także wspaniała grafika. Bardzo kolorowa i wspaniale animowana, pełna detali, a jednocześnie prosta. Grafiki lemmingów wyglądają przepięknie, po uratowaniu wszystkich na danym poziomie tańczą, co wygląda po prostu sympatycznie. Do tego zdobyć możemy dodatkowe rodzaje lemmingów, ubrane w różne tematyczne stroje — nie mają żadnego wpływu na rozgrywkę, to jedynie element kosmetyczny, ale jakże miło ogląda się swoją „kolekcję" :). No dobra, ma to lekki wpływ, bo zebranie wszystkich z danej kategorii skutkuje jednorazowym otrzymaniem bonusów, np. jednorazowo nieskończona ilość parasoli czy możliwość powtórzenia poziomu bez utraty energii. Pozytywne wrażenie robi też strona audio i fani oryginału z Amigi mogą poczuć się jak w domu, bo usłyszymy nie tylko znajome odgłosy, ale i motywy muzyczne.

Mobilna wersja Lemmings to bardzo dobra gra, wykonana z pomysłem i przede wszystkim wciągająca na bardzo długo. Dopracowany interfejs, wspaniała grafika i przyjemny dźwięk, a do tego mnóstwo poziomów do ukończenia i możliwość rywalizacji sieciowej to ogromne atuty gry. Zabawę jednak psują mikropłatności, ale da się przeżyć, grając w przerwach pomiędzy codziennymi zajęciami. Jeżeli jednak ktoś zechce spędzić więcej czasu za jednym podejściem, to musi liczyć się z koniecznością wydawania prawdziwych pieniędzy za drobne, a niezbędne do gry elementy.

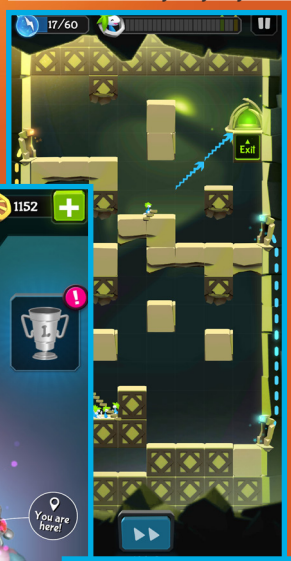
LUKASZ050792

OCENA:

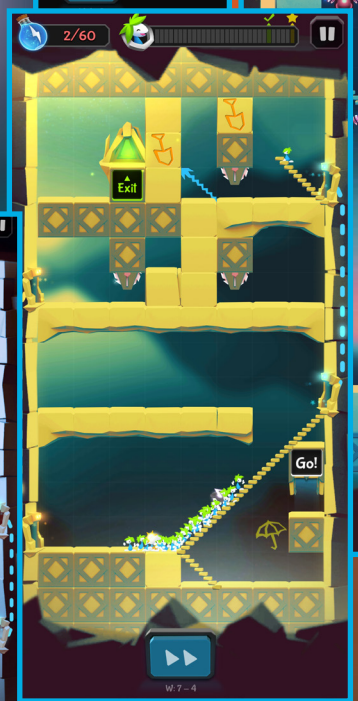
Rok produkcji: 2018
Wydawca: Sad Puppy Limited
Producent: Sad Puppy Limited
Gatunek: Logiczna
Platforma: Android, iOS

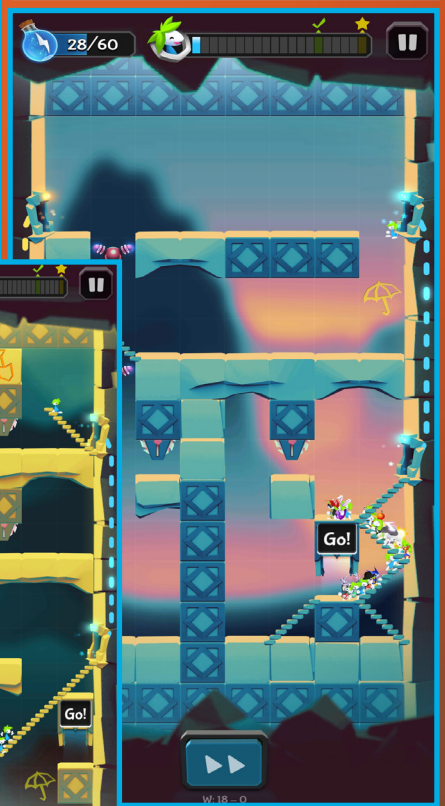






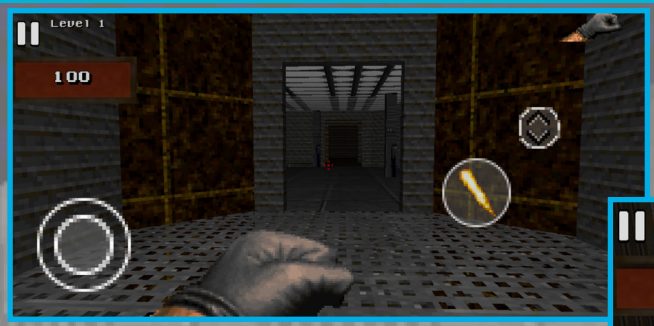






UNDOOMED

DARMÓWKA





Do gier FPS na Androida podchodzę zawsze z dystansem, bo z doświadczenia wiem, że sterowanie ekranem dotykowym nie należy do najprzyjemniejszych w tym przypadku. Jednak jeżeli trafiam na coś, co ma jakikolwiek związek z Doomem, to nie byłbym sobą, gdyby przeszedł obok tego obojętnie :).

Undoomed to taki twór „doomopodobny" dla Androida i widać inspirację dzieckiem id Software na każdym kroku, choć szybko te pierwsze wrażenie mija i okazuje się, że to gra zupełnie inna i... niestety dużo gorsza.

Fabuła nie istnieje, choć to akurat mnie mało interesuje w tego typu grach. Problem stanowią generowane losowo mapy — nie dość, że są one małe i brzydkie, to dodatkowo ograniczają się do jednej jedynej ścieżki. Nie ma mowy o labiryntach, szukaniu kluczy czy ukrytych przejściach. Tu zawsze dostępna jest tylko jedna droga i po prostu biegnie się przed siebie, ostrzeliwując potwory.

Na drodze do celu stają dziwactwa takie jak ogromnych rozmiarów różowe węże, gargulce czy pająki z rakietnicami. Co kilka poziomów spotyka się inne gatunki potworów, zdobywa się też nowe uzbrojenie — do walki służą pięści, piła, pistolet czy rakietnica, ale samo strzelanie niezbyt dobrze dopracowano. Czasami pociski przelatują przez wrogów i nic im nie robią, rakiety wybuchają przed nosem, nawet kiedy strzela się w otwartej przestrzeni itp.

Wykonanie graficzne woła o pomstę do nieba. Z jednej strony widać inspirację (czasami na teksturach widoczne jest nawet UAC), ale z drugiej wszystko jest koszmarnie niedopracowane. Potwory podczas obrotu ujawniają swoją „płaskość", tak samo, jak znajdowane apteczki czy amunicja. Przenikanie przez siebie tekstur też jest tu dość często spotykane.

Poziom trudności praktycznie nie istnieje — jak wyżej wspomniałem, w grze jest tylko jedna słuszna ścieżka, więc gracz może biec przed siebie i po prostu strzelać z daleka do wrogów, a ci też inteligencją nie grzeszą i często nie zwracają uwagi, że ktoś im strzela w dupę zza winkla :). Dodatkowo pokonani przeciwnicy upuszczają amunicję, uzbrojenie czy apteczki w hurtowych ilościach, więc trudno narzekać na braki w ekwipunku (w pewnym momencie miałem „w kieszeniach" kilka tysięcy sztuk amunicji do pistoletu i drugie tyle rakiet). Undoomed potrafi dać w kość, ale głównie przez błędy, które czasami zwyczajnie frustrują.

Gra zajmuje mało miejsca i jest darmowa, ale to chyba jej jedyne zalety. Rozgrywka jest nudna i przechodzenie kolejnych losowo generowanych poziomów nie daje żadnej satysfakcji, dlatego mogę ją jedynie odradzić. Istnieje wiele lepszych gier, a Undoomed dostaje ode mnie 4/10 punkcików, choć to ocena i tak zawyżona, ale wiecie, cokolwiek „doomopodobne" ma zawsze u mnie +1 do oceny końcowej ;).

LUKASZ050792







OCENA:



Rok produkcji: 2018
Wydawca: Stray Wire Games
Producent: Stray Wire Games
Gatunek: FPS
Platforma: Android

DARMÓWKA

COLOR BUMP 3D

Rzadko grywam w produkcje mobilne, bo zwyczajnie ich nie lubię. Głównie poprzez sterowanie dotykowym ekranem (wiem, że są kontrolery na bluetooth, ale nie noszę takich rzeczy po kieszeniach), dlatego większość gier uruchamiam raz i później o nich zapominam.

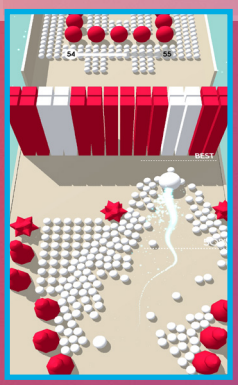
Color Bump 3D okazał się jednak wyjątkiem od reguły i uruchomiłem go... kilka razy. Później też mnie znudził i ostatecznie zrobił wypad z telefonu. Gra ta jest prostą zręcznościówką, w której kierujemy kulką po torze wypełnionym mnóstwem obiektów (klocków, słupków, stożków itp.). Na każdym poziomie obiekty te występują w dwóch kolorach, a gracz może dotykać tylko te obiekty, które mają taki sam kolor jak sterowana kulka. Czasami zabawa jest urozmaicana takimi rzeczami jak nagła zmiana kolorów czy obiekty, które się w jakiś sposób poruszają.

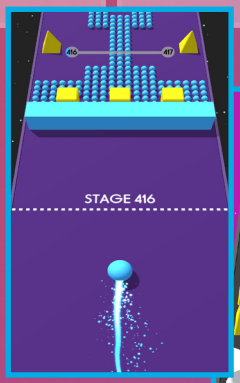
Zasady są proste, tak jak i cała gra. Na wszystko działa tutaj fizyka i trzeba czasami kombinować się, żeby odkryć jak utorować sobie drogę, ale żaden poziom nie stanowi wielkiego wyzwania. Nie wiem, ile dokładnie zaprojektowano w niej poziomów, na potrzeby recenzji próbowałem skończyć grę, ale dotarłem do planszy nr 470 i końca nie było widać. Niby fajnie, jest dużo plansz, jednak 99% z nich jest na tyle łatwa, że przechodzi się je za pierwszym podejściem. Wg mnie gra stanowiłaby nieco większe wyzwanie, gdyby zmienić sterowanie i wykorzystać czujniki grawitacyjne zamiast poruszania się palcem po ekranie, a tak to przechodzi się poziom za poziomem bez najmniejszego wysiłku.

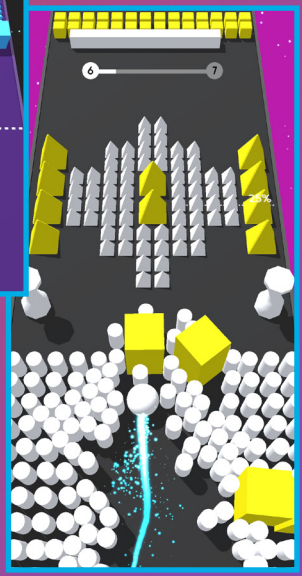
Wykonanie gry jest słabiutkie, na ekranie widać tylko proste figury pozbawione tekstur, a jednak na moim telefonie gra często zwalniała przy zbyt dużej liczbie obiektów wprowadzonych w ruch... A dodam, że telefon mam o całkiem solidnych parametrach. Plusem jest tu brak jakichkolwiek mikropłatności wewnątrz gry, minusem natomiast gwałcące gracza co chwilę reklamy...

Color Bump 3D to gra, która wciąga bardzo mocno, ale tylko na pół godziny. Później powtarzalny schemat zaczyna nudzić i na wierzch wychodzi brak pomysłów twórcy, którymi mógłby jakoś urozmaicić dalszą zabawę i przyciągnąć na dłużej. Pomysł na gameplay całkiem niezły, ale wykonanie już niekoniecznie. Średniak.

CZYŻYK





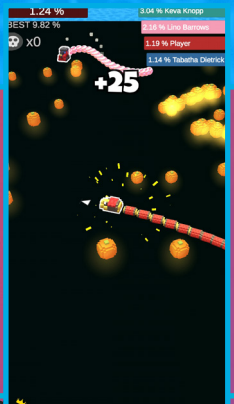


OCENA:

Rok produkcji: 2019
Wydawca: Fugo Games
Producent: Good Job Games
Gatunek: Zręcznościowa
Platforma: Android







DARMÓWKA

SNAKER.IO

Niezależni twórcy z Voodoo to nie byle kto — mają w swoim portfolio mnóstwo fantastycznych i wciągających gier mobilnych i doskonale znani są niemal wszystkim, którzy grywają na telefonach.

Gry od Voodoo to zręcznościówki charakteryzujące się prostymi zasadami i gameplayem, przyciągającym na wiele godzin. Twórcy genialnego Hole.io wypuścili nowy tytuł, który tak jak i poprzednie wciąga!

Snaker.io to nietypowa wersja „wężyka" — gracz steruje wężem, zjada owoce na mapie i staje się coraz dłuższy. To, czym wyróżnia się ta wersja to umieszczenie gracza na arenie, na której są także inne węże. Zabawa trwa do czasu, aż z którymś z nich się zderzymy. Trzeba nauczyć się dobrze manewrować, żeby omijać przeciwników, a najlepiej, żeby to oni wpadli na nas. Pokonani przeciwnicy to nie tylko dodatkowy frag na koncie, ale także możliwość szybkiego nabicia punktów, bo węże po zabiciu pozostawiają po sobie całe tony owoców do zebrania, a za punkty odblokować można dodatkowe skórki.

Gra Voodoo to zabawa na wiele godzin, a co najlepsze — bez mikropłatności i innych wkurzających rzeczy. Przyjemna, kolorowa grafika jeszcze bardziej umila zabawę. Polecam wszystkim, ćwiczenie swoich umiejętności w tej grze to sama przyjemność.

LUKASZ050792

OCENA:

Rok produkcji: 2019
Wydawca: Voodoo
Producent: Voodoo
Gatunek: Zręcznościowa
Platforma: Android, iOS

DARMOWKA

NEED FOR SPEED: NO LIMITS

Chcąc przetestować wydajność Galaxy S8 po dwóch latach, szukałem jakichś gier, które rozgrzeją go do czerwoności. Początkowo myślałem nad Asphaltem, jednak przypadkowo trafiłem na Need For Speed. Byłem ciekawy, co potrafi mobilny NFS, więc postanowiłem go przetestować.



Pierwszą śmieszną sytuacją jest sam tytuł gry. No Limits sugeruje, że gra będzie odbywała się bez limitów. W tym aspekcie Need For Speed nie zaskoczył. Wykonując wyścigi, po pewnym czasie „energia", paliwo się skończy i trzeba poczekać pewien okres, aby zbiorniki naładowały się do dalszej gry. Niby bez limitów, a o gotówkę musisz się martwić. Może nazwa nie powinna brzmieć z No Limits, a na przykład Only Limits?!

Wybór samochodów jest bardzo duży, jednak do odblokowania niektórych aut musisz zdobyć określoną ilość kart, które wypadają ze skrzyń. Możesz posiadać nawet i jakie tysiące na koncie, ale auta musisz odblokować za pomocą specjalnych kart. Tutaj wkradają się nasze ulubione mikropłatności. Chcesz więcej? Płać. Wystarczy dopisać, że to EA wydało tego NFS-a i wszytko staje się jasne.

Wyścigi początkowo robią bardzo dobre wrażenie! Dynamika jazdy jest duża, miło śmiga się po ulicach miasta, a dokładając do tego całkiem niezły system kierowania autem za pomocą obracania telefonu, zdaje się, że otrzymaliśmy naprawdę bardzo dobrą grę. Niestety wydaje się tak tylko do czasu, bo w momencie, gdy ukończyłem już całkiem sporo wyścigów, odniosłem wrażenie, że pewną część zaplanowanego toru wyścigowego gdzieś już widziałem.



Myśląc o karierze dla pojedynczego gracza w No Limits, zastanawiam się, czy jest ona tu w ogóle potrzebna. W moim odczuciu autorzy stworzyli ją na pełnej szybkości na kolanie, tylko po to, aby była. Pokonując kolejne tory w mieście w trybie kariery, doszedłem do wniosku, że po kilku linijkach tekstu, kilku wyścigach i koniecznych ulepszeniach auta nic więcej mnie tam nie spotka — nie myliłem się. Kampania jest nudna, a wyścigi w niej po czasie stają się również nużące, przez co nie miałem ochoty dalej ich kontynuować. Grałem w inne tryby, ale i te z czasem również zaczęły wiać nudą.

Urządzenia mobilne z roku na rok mają coraz to większą wydajność. Moc twojego telefonu w kieszeni staje się coraz większa, a twórcy gier wydaje mi się, że nie wykorzystują jej w pełni. Taki Need For Speed według mnie oprócz wyścigów powinien zaoferować możliwość swobodnej jazdy po mieście, aby czerpać przyjemność z podrasowanej fury. Dlaczego tak się nie dzieje? Wydaje mi się, że jest to spowodowane oszczędnościami, brakiem chęci lub czasu (ale raczej tylko i wyłącznie chęci).

Podsumowując, No Limits nie jest złą grą, jeżeli szuka się chwilowej rozrywki w ciągu dnia. Jeżeli natomiast ktoś oczekuje dobrej wyścigowej gry na długie godziny, to No Limits powinien omijać szerokim łukiem.

MW







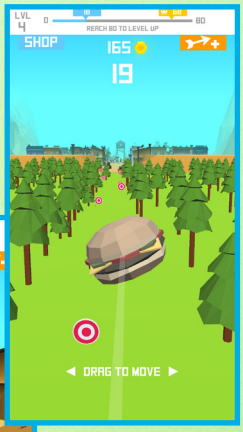
OCENA:

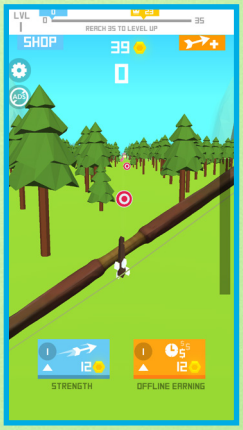
Rok produkcji: 2015
Wydawca: Electronic Arts
Producent: Firemonkeys
Gatunek: Wyścigi
Platforma: Android, iOS

FLYING ARROW

Chcesz sprawdzić czy jesteś wybitnym łucznikiem umiejącym daleko strzelać i kontrolować lot swojej strzały? Spróbuj swoich sił w grze Flying Arrow.

DARMÓWKA







Z początku myślałem, że Flying Arrow będzie kolejną nudną grą, która polegającą na ustrzeleniu gruszki czy banana na głowie jakiegoś człowieczka. Okazało się, że „latająca strzała" ku mojemu zdziwieniu wciągnęła mnie na sporo czasu! Wcielając się w łucznika, moim zadaniem było oddać jak najdalszy strzał, a w międzyczasie musiałem jeszcze kontrolować strzałę, aby uniknęła napotykane przeszkody i trafiła do najodleglejszego celu. Jeszcze bardziej spodobała mi się możliwość ulepszania mojego sprzętu do coraz lepszego wykonywania zadania!

Prosta gra, proste zadanie, prosta rozgrywka. Tyle wystarczyło, aby Flying Arrow zagościło na moim telefonie na dłużej oraz aby otrzymać całkiem wysoką notę!

MW

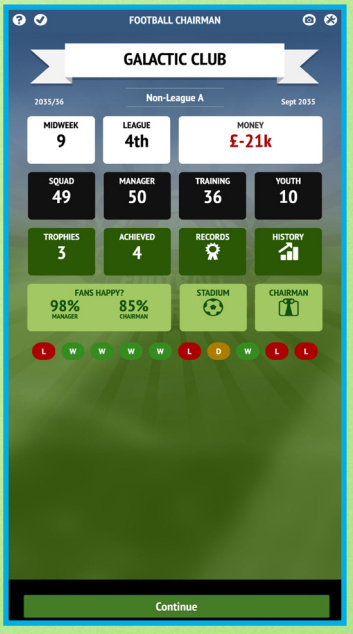
OCENA:

Rok produkcji: 2018
Wydawca: Voodoo
Producent: Voodoo
Gatunek: Zręcznościowa
Platforma: Android, iOS

FOOTBALL CHAIRMAN

Wiele już było (i pewnie będzie jeszcze więcej) gier, w których otrzymujemy w swoje ręce klub piłkarski, który będziemy prowadzić do zdobycia najważniejszych trofeów. Jedni podejdą do takiej gry bardzo poważnie i będą się starali jak najlepiej i realnie podejść do tematu, a drudzy... a drudzy (na przykład ja) postarają się przetestować niemożliwe scenariusze prowadzenia klubu.



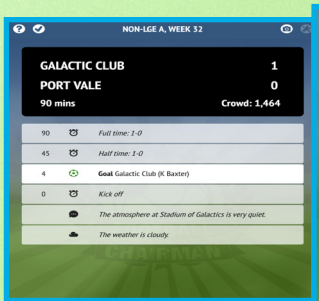


Do Football Chairman podszedłem na wielkim luzie i z głową pełną pomysłów. Przez kilka dni całymi dniami śledziłem poczynania mojego menadżera, zawodników, jak i całej infrastruktury klubu. Od początku istnienia klubu starałem się na niczym nie oszczędzać i prowadziłem abstrakcyjną politykę finansową. Wydawałem masę kasy na zawodników, kontrakty czy ulepszenia stadionu. Mój klub posiadał wielkie zadłużenie, cały czas byłem pod kreską, ale nie przeszkadzało mi to w opłacaniu i kupowaniu nowych zawodników itd. Jestem na minusie? Mogę być na jeszcze większym! Kibice mnie nienawidzą, ale wystarczyła ładna śpiewka i ponownie nabierali nadziei na lepsze wyniki. Mogłem zostać wyrzucony z klubu pomimo 0% poparcia? Nie! Byłem dalej w klubie i cały czas robiłem swoje. Ku mojemu zdziwieniu dwa razy wygrałem dzięki temu ligę (jakąś podwórkową), więc chyba było dobrze...

Wydaje mi się, że twórcy nie przewidzieli takiego kierownika jak ja i dlatego miałem możliwość zadłużania klubu. Jednak pomijając moje wyczyny, Football Chairman okazuje się całkiem dobrą grą polegającą na budowaniu piłkarskiej potęgi. W mojej ocenie gra wypada trochę lepiej od popularnego Top Eleven i warto dać jej szansę, jeżeli jeszcze o niej nie słyszałeś i nie próbowałeś.

P.S. Jeżeli myślisz nad płatną wersją Pro, to daj sobie z nią spokój i pobierz darmową. Zbyt wiele różnic nie spotkasz pomiędzy obiema wersjami.

MW





OCENA:

Rok produkcji: 2015
Wydawca: Underground Creative
Producent: Underground Creative
Gatunek: Sportowa
Platforma: Android, iOS

STICKMAN SKATE BATTLE

DARMOWKA



Wyłącz Tony'ego Hawka czy też Zeka i Luthera, aby samemu wyjść na dwór i pojeździć na deskorolce... za pomocą swojego telefonu.

Przeglądając Sklep Play pod kątem gier z serii Stickman, trafiłem na Skate Battle i z sentymentu do wspomnianego serialu postanowiłem dać szansę grze. W ciągu paru lat wielokrotnie dawałem szansę czarnym ludkom w roli głównej. Jedne podobały mi się, a drugie z kolei nie do końca. Do grona tego drugiego przypadku mogę zaliczyć Skate Battle.

W grze trafiamy do skateparku, w którym możemy rywalizować z innymi graczami z całego świata lub ze swoimi znajomymi. Oczywiście, jeżeli jesteś typem samotnego wilka, to twórcy przygotowali również tryb offline, w którym możesz grać solo. Głównym założeniem gry jest pokonywanie przeróżnych przeszkód, wykonując na nich wymyślne sztuczki, za które otrzymamy punkty. Do wygrania zawodów potrzebny jest lepszy wynik od naszego przeciwnika.

Tak przedstawia się rozgrywka w Stickman Skate Battle i niby brzmi to całkiem jednak coś nie do końca zagrało, przez co zaliczyłem grę do tego drugiego grona mniej lubianych przeze mniej gier z serii Stickman. W głównej mierze sterowanie. Może starzeje się, może jestem zbyt cienki do takich gier, ale po ukończeniu tutoriala oraz wielokrotnych prób szlifowania swoich umiejętności w trybie treningowym, nie udało mi się zostać kozakiem na desce. Za każdym razem próbując wykonać jakąś sztuczkę, mój czarny ludek lądował na bruku. Poświęciłem grze sporo czasu i wszystko na nic, dlatego ocena jest, jaka jest. Wolałem odłożyć telefon i ograć gruz, jakim jest Iron Man...

MW

OCENA:



Rok produkcji: 2017
Wydawca: Djinnworks
Producent: Djinnworks
Gatunek: Sportowa
Platforma: Android, iOS

GIBBETS: BOW MASTER

DARMOWKA

Wisielec i strzelanie z łuku... Czy z tego mogło wyjść coś dobrego?

Gibbets: Bow Master jest połączeniem znanego wszystkim „wisielca" oraz dobrze znanych przeglądarkowych gier, w których musieliśmy ustrzelić jabłka na głowie jakichś postaci. W grze musimy ruszyć na ratunek osobom, którym blisko do popełnienia samobójstwa, a co za tym idzie, naszym zadaniem będzie odcięcie liny za pomocą wystrzelenia strzały, zanim wisielcowi skończy się tlen. Trzeba jednak pamiętać, żeby tak wymierzyć strzałę, aby ta nie trafiła w postać, bo przez to ucieka jej trochę tlenu!

W grze natrafiamy na liczne przeszkody, przez które nasza strzała nie ma możliwości „niesienia pomocy" umierającym postaciom, ale... na całe szczęście w grze możemy natknąć się też na różne pomoce, na przykład możliwość zmiany toru lotu strzały.

Całościowo gra wydaje się nieźle wykonana, potrafi wciągnąć i przyciągnąć do ciągłego grania (syndrom jeszcze jednej próby), ale po pewnym czasie, tak jak te przeglądarowe trafianie jabłka, może zacząć strasznie nudzić. Zagrać warto, ale nie przez długi czas, bo choć powtarzalność etapów jest znikoma, to ile można strzelać z łuku?

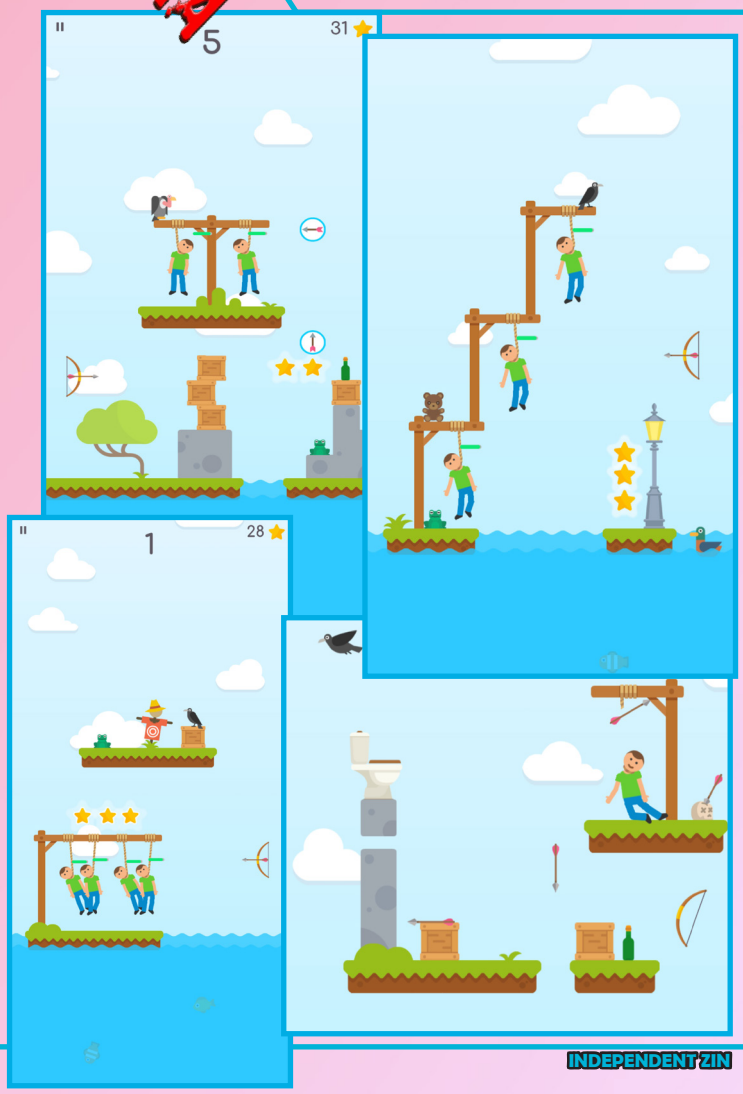
MW



OCENA:



Rok produkcji: 2018
Wydawca: HeroCraft
Producent: HeroCraft
Gatunek: Zręcznościowa
Platforma: Android, iOS

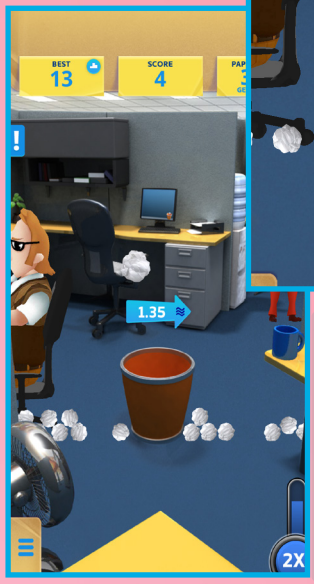


PAPER TOSS BOSS

DARMÓWKA







Jeśli pracujesz w biurze, to wiesz zapewne, jak nudne często bywa to zajęcie. Nie masz bladego pojęcia, jak mógłbyś wypełnić czym ciekawszym swój czas? Odpowiedź jest prosta — pobierz Paper Toss Boss.

Paper Toss Boss umożliwia wcielenie się w pracownika biurowego, który z powodu nudy poczuł się jak James LeBron i wrzuca zgniecione kartki papieru do kosza. Z czasem dochodzą jeszcze utrudnienia wpływające na przebieg rzutu, w postaci przeciągu w biurze, utrudniającego twojej kartce bezproblemowy lot do kosza.

Powtarzalne rzuty kartką papieru na tyle mnie znudziły, że dosyć szybko pożegnałem się z tą grą. Z ciekawości sprawdziłem, czy są dostępne inne plansze oraz przedmioty do rzucania i ku mojemu zaskoczeniu okazało się, że owszem. Jeżeli lubisz od czasu do czasu pograć w jakiś niewymagający myślenia zabijacz czasu, to Paper Toss Boss jest dla Ciebie. Dla mnie natomiast — nuda.

MW

OCENA:

Rok produkcji: 2013
Wydawca: Backflip Studios
Producent: Backflip Studios
Gatunek: Zręcznościowa
Platforma: Android, iOS

TANK STARS







Co powstanie z podmienienia robaczków z Worms na czołgi? Starci gracze pamiętają na pewno Scorched Earth, młodsi mogą sięgnąć po klon o nazwie Tank Stars.

Nikogo nie powinno więc dziwić, że na planszy naprzeciw siebie stają dwa czołgi, a zadaniem gracza i komputera (lub drugiego gracza w przypadku multiplayera) jest odpowiednie ustawienie lufy i wystrzelenie śmiercionośnego pocisku w przeciwnika. Oto co uszykowali dla nas twórcy Tank Stars — bez innowacji i rewolucji.

Grę można opisać w jednym zdaniu i tak naprawdę nic więcej o niej nie można powiedzieć. Choć warto zaznaczyć, że oprawa graficzna jest strasznie przyjemna dla oka, a różnokolorowe efekty graficzne w postaci eksplozji stoją na naprawdę wysokim poziomie!

Gier w stylu Tank Stars klonujących pomysł ze starego Scorched Earth jest cała masa. Gra od Playgendary nie wyróżnia niczym poza wspomnianymi efektami graficznymi, które miło urozmaicają stosunkowo oklepaną rozgrywkę. Jednak całościowo Tank Stars przypadło mi do gustu!

MW

OCENA:

Rok produkcji: 2018
Wydawca: Playgendary
Producent: Playgendary
Gatunek: Akcja
Platforma: Android, iOS

DARMÓWKA

SAINT SEIYA: SOLDIERS' SOUL

Nie słyszeliście o Saint Seiya: Soldiers' Soul? A powinniście, bo to tytuł, który na pewno może przywrócić pewne wspomnienia...



W dzieciństwie wielu z nas oglądało przeróżne anime na RTL7. Jednym z najważniejszych tytułów był Dragon Ball, który doczekał się dziesiątek różnych gier, ale i inne puszczane tam animacje były fajne. Wśród nich byli Rycerze Zodiaku czy też właśnie Saint Seiya. Ach, lata młodości... Anime to było o grupce rycerzy Ateny — odzianymi w specjalne zbroje wzmacniające ich moc, opartymi na gwiazdozbiorach, którzy musieli walczyć ze znacznie silniejszymi przeciwnikami, podobnie jak oni władającymi boskimi zbrojami. To było coś — spora ilość brutalnych walk, dramaty postaci, poświęcenie, śmierć — oglądało się bardzo przyjemnie. Hm, to wygląda jak idealny materiał na grę, prawda?

A, jeszcze jedna rzecz przy okazji. Po wielu latach i zapoznaniu się z niepociętym oryginałem można powiedzieć, że tak samo, jak w przypadku Dragon Ball sporo straciliśmy na tym, że oglądaliśmy spolszczoną wersję francuską — w tym wspaniały opening „pegazus fantasy", zastąpiony francuskim znacznie gorszym. Ale do rzeczy... Bandai kilka lat temu wypuściło opartą na licencji grę Saint Seiya: Soldiers' Soul, która okazała się ok, ale niestety, tylko ok, bo system walki nie do końca mi podszedł.

Mechanizmy gry są miejscami przekopiowane z Naruto, które znam z wielu konwentów, choć nie jest to coś złego — to w sumie dobry mechanizm gry. System ten ma jednak swoje problemy, w tym dużą powtarzalność animacji — te nie przeszkadzałyby w zwykłych bijatykach, tu trwają jednak zbyt długo. Tutorial mimo wszystko jest przydatny, by złapać część mechanizmów (przebijalność bloków wraz z odskokami itp.). W dużym skrócie — to bijatyka 3D, w której akcje obserwujemy głównie zza pleców wybranego bohatera, same walki bywają bardzo „biegane", gdzie jednym z celów jest złapanie przeciwnika w nasze ciosy specjalne. Mechanizmy wydają mi się być kierowane do średnio zaawansowanych graczy, zwłaszcza przy bazowaniu na kontratakach. Wszystko działa nieźle, zastrzeżenia jednak mam do przydługich combo, które są „nie do przerwania", wyglądają jednak naprawdę świetnie. Tak po prawdzie wydaje mi się, że komputer w kampanii nie raz i nie dwa „oszukuje", np. łapiąc bohatera w sposób, który w „normalnym" starciu vs. byłby prawie niemożliwy — w celu budowania „emocji" z dużo silniejszymi rycerzami... Mamy też możliwość toczenia dowolnych bitew przeciwko CPU i drugiemu graczowi — w grze są zarówno bitwy lokalne, jak i w sieci. Na początek dostajemy dość ograniczoną ilość bohaterów — główne postacie z serii, czyli rycerze Pegaza, Andromedy, Smoka, Łabędzia i Feniksa, ale wraz z postępami mamy ich coraz więcej (na przykład złotych rycerzy). Kampania miejscami jest zbyt trudna, by zaraz potem zlecieć w regiony „very easy".

Rzecz, która mi się w Saint Seiya: Soldiers' Soul podobała najbardziej to fakt, że tutaj jest bardzo dobrze oddana historia z Rycerzy Zodiaku. Praktycznie wszystkie główne rozdziały Saint Seiya zostały tutaj uwzględnione w czterech dużych rozdziałach, opartych na sagach z anime, a ilość postaci, które tutaj znajdziemy, powala. Jest na przykład dostępna Atena, a jeśli ktoś pamięta anime, wie, że ta zbyt często nie walczyła ;). Do tego mają swoje alternatywne wersje, np. bez zbroi czy też nowe wersje zbroi z późniejszych rozdziałów. Dbałość o szczegóły i zgodność z serią jest czymś, co mnie wyjątkowo cieszy.

Spodobała mi się też oprawa gry. Owszem, swoje mankamenty ma — na przykład animacje ataków specjalnych mogłyby być lepsze/mniej powtarzalne — i widać, że powstała na platformy poprzedniej generacji oraz na silniku, który jest wykorzystywany dość regularnie, ale ładnie oddaje klimat serii. Modele postaci są nieźle animowane, a ich głosy są bardzo dobrze dobrane. Lokacje też źle nie wyglądają.

Ogólnie Saint Seiya: Soldiers' Soul to całkiem niezły, chociaż nieco odtwórczy i niczym niezaskakujący tytuł (Bandai stosowało podobne mechanizmy w innych grach bazujących na anime), zasługujący na to, by fani starej serii się nim zainteresowali. Gra zapewniła mi dużą dawkę nostalgii i wspomnień z dzieciństwa, za co jestem jej wdzięczny.

666GONZO666



OCENA:



Rok produkcji: 2015
Wydawca: Bandai Namco Entertainment
Producent: Dimps
Gatunek: Bijatyka
Platforma: PC, PS3, PS4



TENTA SHOOTER

Autorzy Tenta Shooter świadomie nawiązują do kilkunastoletnich gier arcade i muszę przyznać, że akurat to wychodzi im to całkiem nieźle. Dodają też do mieszanki odrobinę erotyki — ta jednak wydaje się dodana trochę na siłę.







W Tenta Shooter główną bohaterką jest żyjąca spokojnie w lesie mała, skrzydlata wróżka Kei, której siostra Sei nagle znika. Kei wiedząc, że Sei nie potrafi latać i grozi jej niebezpieczeństwo, wyrusza na wyprawę, aby ją odnaleźć... Tyle że obecnie las nie jest bezpieczny, pokrywa go tajemnicza mgła... Czy Kei sobie poradzi? Po prawdzie fabuła w Tenta Shooter to tylko kilka linijek tekstu na początku gry — w shmupach to norma.

Gameplay z jakiegoś powodu — mimo oparcia na kilku zupełnie innych mechanizmach, choćby modelu wzmacniania kierowanej postaci — kojarzy mi się nieco z Mushihimesama od Cave, jednego z najlepszych arcade'owych shoot'em upów w stylu bullet hell, w którym również walczymy z hordami przeróżnych robali. Na pewno podobny styl mają walki z bossami. Tenta Shooter zdecydowanie nie ma jednak takiego dopracowania jak oryginał. Dotyczy się to przede wszystkim dość średniej oprawy graficznej, która dla mnie wygląda tak, jakby Mushihimesama została wyprana z kolorów i szczegółików. Co do wyboru muzyki — rozumiem intencję autorów, ale również tu nie zostałem zachwycony. To narzekanie można jednak pominąć, bo tak czy inaczej, gra się w to całkiem przyjemnie, rozgrywka jest nieźle skonstruowana i zbalansowana, dynamiczna i bez jakiegoś szczególnie wrednego tworzenia poziomów, czasem wymuszając frenetyczny taniec z bossami oraz używanie specjalnej „sztuczki", dzięki której przeprowadza się atak za pomocą nakierowywanych pocisków. Drugim mechanizmem gry są karty, polepszające umiejętności głównej bohaterki. Do tego gra ma do wyboru sporo poziomów trudności (dokładnie siedem, od super easy po super hard), a także możliwość przełączenia pocisków na tryb bardziej „świecący", co ułatwia ich wychwycenie wzrokiem. Parę rzeczy dałoby się tu i ówdzie poprawić, ale w sumie jako całość jest ok.

Gra ma nieco zabarwienia hentai, opartego głównie — patrzcie na tytuł — o macki. W normalnej wersji na Steamie jest ocenzurowana, ale dodany przez twórców +18 patch jest łatwy w obsłudze — wystarczy go zainstalować niczym DLC. Erotyka tutaj jest, szczerze mówiąc dość średnia, te rysunki jakoś do mnie nie przemawiają, ich pixelart dałoby się znacznie poprawić. Za to mamy dostęp do galerii, gdzie możemy przejrzeć zdobyte przez nas w trakcie gry karty.

Tenta Shooter to bardzo poprawny i w sumie przyjemny shoot'em up, który miłośnikom gatunku przypadnie do gustu — ja bawiłem się nieźle — sporo brakuje mu jednak do najlepszych tytułów w gatunku, choćby przez to, że oprawa niespecjalnie przypadła mi do gustu. Widać stosunkowo niski budżet, typowy dla tworów doujinowych, jednak autorzy mieli na tyle pasji, że byli w stanie zrobić coś całkiem niezłego.

666GONZO666



OCENA:

Rok produkcji: 2017
Wydawca: Henteko Doujin
Producent: Rakugaki Games
Gatunek: Akcja
Platforma: PC

THE SURGE

GRUZOWISKO



Ograłem The Surge i teraz siedzę przed monitorem, nie wiedząc co napisać. Mógłbym oczywiście rzucić jak słaba i wtórna jest to gra, ale zmarnowałbym tylko mój i wasz czas, który moglibyście przeznaczyć na czytanie innych recenzji w IZ. Postanowiłem, że spojrzę na tytuł nie jako fan serii Souls, ale jako zwykły gracz, który dostał tę grę z PlayStation Plus.

Ale od początku. Oto kolejna fundacja przyszłości oferująca osobom niepełnosprawnym nowe życie, w którym główną role odgrywają metalowe druty powbijane w ciało, czyli egzoszkielety. Poza tym „fundacja" (nie używam jej nazwy, bo jej nie pamiętam, tak bardzo wciągnęła mnie fabuła opisywanej gry) obiecuje oczywiście czystość planety i inne cuda na kiju. Taka typowa zła korporacja. My gramy jednym z niepełnosprawnych szukających nowego lepszego życia, ale oczywiście operacja nie udaje się i nasz bohater przeżywa wkręcanie śrubek w ciało bez znieczulenia. Bardzo bolesna okazała się śrubka wkręcana w potylice, co skończyło się omdleniem i bohater obudził się jak po udanej imprezie (takiej gdzie pije się denaturat przepuszczany przez chleb) na złomowisku, ciągnięty przez uzbrojonego w laser dużego drona. Udaje mu się uporać z nim przy użyciu znalezionej rurki z ostrzem (?!). Skąd ją wytrzasnął? Nie mam pojęcia, ale mniejsza z tym. Rozwala tego i kilka innych dronów, a następnie trafia do ogniska... tfu... stanowiska medycznego. Zabijamy drony i ludzi w (nie zgadniecie) egzoszkieletach. Wszystko to jest tak zaskakujące, jak zima dla kierowców każdego roku. A później zabijamy (UWAGA!) koparkę! Tak, twórcy pozwalają nam poznęcać się nad koparką, ale nie taką zwykłą co to sobie możecie fundamenty wykopać... Nie, nie, ta koparka to pomiot szatana i kręci się jak wskazówki zegara. No dobra, tak naprawdę jej zakres ataków ogranicza się do aż dwóch, których nie można w żaden sposób uniknąć, a co dopiero samemu zadać między nimi ataki. Dobra, dość... Czas na mięcho każdego souls-lika, czyli do rozgrywki, a przede wszystkim walki.

Do walki znanej z „soulsów", twórcy dodali aż jeden element — odcinanie kończyn, ale o tym opowiem więcej za chwile. Jeśli chodzi o walkę, to klasycznie mamy ataki szybkie oraz wolne, ale ładowane, zadające oczywiście więcej obrażeń. I rzecz jasna bloki i uniki. Jednak mam wrażenie, że system walki jest jeszcze bardziej powolny niż w DS2. Do każdego ataku Warren (wierzcie lub nie, ale musiałem wygooglować jego imię) zamachuje się długo, za długo. Pasowałoby też trochę pounikać, prawda? Tylko że rolle działają tu jakby z lekkim opóźnieniem. Wracając do wspomnianego wcześniej odcinania kończyn — podczas walki ładujemy specjalny atak, po którego wykonaniu możemy pozbawić przeciwnika ręki, nogi czy głowy, ale zawsze mamy niestety tylko jedno do wyboru. Zostało to wprowadzone, żeby dodać walce element planowania, bo kończyny mogą być opancerzone lub nie — bijąc w nieopancerzoną nogę, zadajemy większe obrażenia, ale wykonując finisher nie dostajemy ekwipunku, natomiast atakując opancerzoną nogę, zadajemy mniejsze obrażenia, ale po wykonaniu wykończenia otrzymujemy element, który tę nogę ochraniał i Warren może sam go później nosić. To chyba tyle o walce, całość jest jednak odtwórcza i niezbyt przyjemna.

Eksploracja to taka klasyczna metroidvania, czyli backtracking, który łączy się to bezpośrednio z rozwojem postaci, a raczej rozwojem egzoszkieletu. W The Surge ulepszamy nasz egzoszkielet, podnosząc poziom noszonego reaktora — jeden poziom reaktora to jeden dodatkowy kilogram udźwigu dla naszej postaci więcej. Od poziomu tegoż reaktora zależy też czy dostaniemy się do niektórych







pomieszczeń, niedostępnych dla nierozwiniętej postaci. I to w sumie jedyny element backtrackingu. Istnieje jeszcze jeden element rozwoju bohatera — wszczepy. Znajdujemy je wszędzie, ale najczęściej w „ukrytych" lokacjach. Podnoszą one poziom kondycji, zdrowia, ilości apteczek, który możemy przy sobie w danej chwili nosić oraz różne pomniejsze bonusy, np. regeneracja zdrowia czy szybsze odzyskiwanie energii. Pod tym względem nie mogę nic zarzucić The Surge, te elementy gry są w porządku — przemyślane i dopracowane.

Jednakże ta gra nie jest warta tych 10 GB pamięci na dysku, przynajmniej dla mnie. Granie w nią nie daje żadnej przyjemności i nie chodzi o poziom trudności, glitche czy inne głupoty. Chodzi przede wszystkim o projekt samej rozgrywki, a ta jest nużąca i cholernie nudna. W The Surge chodzimy po pustych, brzydkich pod względem designerskim lokacjach, zabijamy jeszcze brzydszych przeciwników, poznajemy beznadziejną fabułę z nagrań (na szczęście dubbingowanych), a wszystko to robimy bez emocji i napięcia... Nic, null, zero bezwzględne. Niech podsumowaniem tego będzie fakt, że dziennie grałem maksymalnie 30 minut, bo nie byłem w stanie zmusić się do gry. Nic nie ratuje tej produkcji, nikt o niej za 10 lat nie będzie pamiętał, bo jest nijaka, nudna, frustrująca i zrzynająca wszystko z „soulsów", a na domiar kopiuje tylko te gorsze elementy. 2/10, w tym jeden punkt za koparkę, bo akurat jest fajna :).

SUNBRO













OCENA:

Rok produkcji: 2017
Wydawca: Focus Home Interactive
Producent: Deck13
Gatunek: Akcja/RPG
Platforma: PC, PS4, XO

BRAVELAND



Źli ludzie są źli. Źli ludzie najechali wioskę. Musisz chwycić za broń! Musisz dorwać złych ludzi!

Przeglądając bibliotekę gier na Steam, zauważyłem, że posiadam nieznaną mi grę — Braveland. Tak naprawdę dotąd nie wiem skąd ją mam, może była dołączona do jakigoś czasopisma, a może była gdzieś w bundlu? Nie wiem, ale wiem jedno — jest to gra, którą warto się zainteresować!

Braveland opowiada historię młodego wojownika, który jako jedyny przeżył najazd bandytów na jego wioskę. Mężczyzna postanowił zemścić się na złoczyńcach i ruszył za nimi w świat, jednak zanim rozpoczął swoją przygodę, odszukał i założył zbroję swojego ojca, a następnie udał się w pogoń za zemstą na wrogach, przy okazji kompletując niezbędną mu do tego drużynę. Fabuła wydaje się banalna, ale została ona poprowadzona w taki sposób, aby zachęcać gracza do ukończenia gry. Pociągające w Braveland jest tworzenie swojej własnej drużyny oraz ciągłe ulepszanie ekwipunku, na przykład poprzez nowy, lepszy oręż. Małe aspekty, ale cały czas pociągały mnie do dalszego grania. Na szczęście Braveland nie jest za długie i ze spokojem ukończyć je można w około 3-4 godziny.

Braveland jest turową strategią z drobnymi elementami RPG. Wykreowany świat pokonujemy przez podejście do zaznaczonej lokacji na mapie. We wskazanych lokacjach możemy natknąć się na wojowników, którzy będą chcieli zasilić nasze szeregi, nowe elementy ekwipunku, handlarzy oraz bardzo często zostajemy zmuszeni do skrzyżowania mieczy z wrogami, aby móc dalej eksplorować świat i dążyć do wypełnienia zemsty na przeciwnikach. Świat gry nie jest zbyt obszerny, dzięki czemu przez całą grę przejdziemy całkiem sprawnie. Widać, że twórcom nie zależało na sztucznym wydłużeniu rozgrywki. Może głównym powodem było wydanie produkcji na urządzenia mobilne z systemami Android, iOS czy nawet Windows Phone! Jednak po ukończeniu gry (pod warunkiem, że zabiliśmy wszystkich wrogów) nie ma do czego wracać. Pozostaje zacząć grę od nowa lub po prostu ją odinstalować...

Mam mieszane uczucia co do napotkanych przeciwników. Z jednej strony cieszyła mnie różnorodność wrogów podczas walk — może i się powtarzali, ale nie sprawiało to większego problemu podczas grania, za to spory problem miałem z poziomem trudności przeciwników. Grając na średnim poziomie trudności, wrogowie wydawali się po prostu pozbawieni inteligencji i atakowali bez większego namysłu. Często zdarzało się, że co turę atakowali różne jednostki, zamiast skupić się na jednej części grupy. Trudność komputera opierała się tylko i wyłącznie na ilości wojowników wrogiej armii. Z ciekawości sprawdziłem najłatwiejszy oraz najtrudniejszy poziom i okazało się, że różnice w zachowaniu komputera były prawie niezauważalne.

Co do walki, to twórcy nie odkryli nic nowego, a raczej poszli w bezpieczną i znaną już wszystkim ścieżkę. Co turę naprzemiennie wykonywujemy ataki z przeciwnikiem, podczas walki nasz bohater może również wesprzeć swoich towarzyszy dzięki umiejętności korzystania z magii, której ładunki gromadzą się stopniowo podczas walki. Do dyspozycji mamy jedynie pięć zaklęć, które umożliwiają wzmocnienie naszej drużyny lub osłabienie wrogiej ekipy. Warto wspomnieć, że każdy wojak z naszej ekipy posiada specjalny atak, którego możemy użyć raz na kilka tur. Ataki specjalne bywają zróżnicowane, na przykład cios zadający wielkie obrażenia czy możliwość uleczenia naszych jednostek. Jak już wspomniałem, w walce nie ma nic odkrywczego, ale starcia są krótkie i całkiem przyjemne.

Oprawa graficzna w żaden sposób nie stara się wyróżnić na tle innych produkcji, choć nie można też jej zarzucić, że jest brzydka. Wręcz przeciwnie — grafika jest ładna, płyną z niej ciepłe, przyjemne dla oka barwy wkomponowane w komiksową oprawę. Miłą atmosferę tworzy również ścieżka dźwiękowa, która oddaje klimat lekkości i prostoty gry. Interfejs, poruszanie się po grze jest bardzo proste i intuicyjne, choć często odnosiłem wrażenie, że Braveland zostało stworzone głównie z myślą o urządzeniach mobilnych.

Braveland będę wspominał dobrze i w przyszłości wrócę do gry ponownie, ale wtedy będę chciał ją sprawdzić na telefonie. Pozostaje mi powiedzieć, że jeżeli nie wiesz jak spędzić leniwe niedzielne popołudnie, to rozgrywka w Braveland będzie dobrym wyborem.

MW





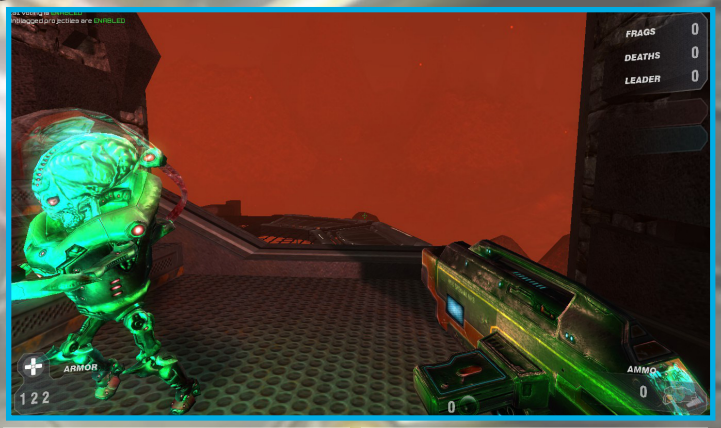
OCENA:



Rok produkcji: 2014
Wydawca: Tortuga Team
Producent: Tortuga Team
Gatunek: Strategiczna
Platforma: PC, Android, iOS

ALIEN ARENA: WARRIORS OF MARS

Współczesne duże FPS-y tworzone są przy gigantycznych środkach finansowych przez wielkie studia jak EA czy Epic. Mimo tego zostaje sporo miejsca dla małych twórców, tylko że ci muszą kombinować ze swoim miejscem, by znaleźć niszę. Jedną z takich nisz są porzucone lata temu przez wydawców arena shootery. I właśnie w nią celuje Alien Arena: Warriors of Mars.



Tytuł może wydawać się znajomy i nic dziwnego, bo Alien Arena przez lata było rozwijane jako całkiem popularna, darmowa gra, jednak twórcy postanowili trochę zarobić — i słusznie, nie można ich za to winić ;) — więc trochę pogrzebali w swoim tworze, po czym zrobili Alien Arena: Warriors of Mars, które następnie trafiło na Steama.

Gra ładnie rozwija pomysły, które były w darmowych odsłonach, a dodatkowo jest dopakowana zawartością. Nic w tym dziwnego, tytuł jest dalej rozwijany, więc ilość map, trybów gry czy modeli postaci jest porażająca. Z drugiej strony, nie ma w niej nic naprawdę nowego, czego nie byłoby w darmowych odsłonach. Ale po kolei...

Po pierwsze – gra pozbawiona jest fabuły jako takiej, bo bazuje na starciach multiplayerowych lub walce z botami, zupełnie jak Quake III: Arena. Budowa podstawowej części gry jest skrajnie prosta — to przede wszystkim wariacje na temat klasycznego deathmatch. Gracz trafia na planszę, a po chwili zaczyna się inwazja przeciwników, którzy spawnują się w losowych punktach. Kto grał w klasyczne Quake III czy Unreal Tournament, poczuje się jak w domu. Po udanym polowaniu pokazywane są statystyki – ile fragów zaliczył gracz, które miejsce zajął itp. Typów wrogów jest tu trochę i dzielą się na kilka rodzajów, bazując na kiczowym amerykańskim Sci-Fi z lat 50. — zielone ludziki z dużymi głowami, prymitywne humanoidalne roboty i tego typu sprawy. Do dyspozycji mamy całkiem pokaźny, futurystyczny arsenał.

Grafika natomiast jest dość dziwna. Z jednej strony, wyraźnie przestarzała, z drugiej — ma bardzo unikalny, specyficzny styl. Właśnie stylizacja Alien Arena: Warriors of Mars jest czymś, co wyróżnia tę grę na tle innych tytułów. Jest unikalna i po prostu na swój sposób fajna. To jak oglądanie niskobudżetowego filmu Sci-Fi od Eda Wooda (albo bardziej współczesnego Marsjanie Atakują). Widać, że jest to wykonane „technicznie nie najlepiej", ale jednak wyjątkowe. Jednak sporym minusem jest fakt, że większość lokacji jest trochę zbyt ciemna.

Sama gra jest naprawdę dynamiczna – czy gra się z normalnymi ludźmi (niestety, tych jest mało, więc lepiej umówić się ze znajomymi na granie) czy też z botami. Skojarzenia z Quake III i Unreal Tournament są jak najbardziej na miejscu — przy czym Alien Arena: Warriors of Mars jest przy nich najwyżej „poprawna". Jest fajnie, ale to wszystko. Minusem za to jest otoczka okołogrowa, gdzie menusy są dość nieprzyjazne w obsłudze.

Po prawdzie seria Alien Arena lepiej radziła sobie jako darmówki. W ich przypadku na pewne wady dało się przymknąć oko, komercyjna odsłona niestety nie ma takiej taryfy ulgowej. Grało mi się w nią jednak przyjemnie, a kupienie jej — to dość tania produkcja — jest dobrym sposobem na docenienie twórców, zwłaszcza że dalej dopieszczają swoją produkcję, wypuszczając na przykład pakiety map.

666GONZO666







OCENA:

Rok produkcji: 2017
Wydawca: COR Entertainment
Producent: COR Entertainment
Gatunek: FPS
Platforma: PC

EXCEED: GUN BULLET CHILDREN

Ci, co czytają IZ od początku wiedzą, że jestem fanem shmupów — te arcade'ówki pod bardzo prostym modelem gameplayu niosą zwykle wysoką porcję rozgrywki. Za jedną z najlepszych serii na PC uważam Touhou i nic dziwnego, że wielu innych twórców próbowało podążyć ścieżką ZUN-a, ich twórcy, wydając własne serie, zbliżone do jego dzieła. Efekty bywają różne, niektóre gry są znakomite, inne... nie najlepsze delikatnie mówiąc. Dziś pora właśnie na coś z tej drugiej kategorii — eXceed: Gun Bullet Children.



Od początku — to shoot'em up z zabarwieniem „bullet hell", czyli zasadniczo klon Touhou, choć osadzony w znacznie mroczniejszych klimatach. Jednak co innego założenia, a co innego wykonanie. W głównym menu do wyboru są misje i trening ze wszystkimi czterema lokacjami z gry. Do wyboru mamy łącznie trzy protagonistki: Chinatsu Kagaya, Sowel Devosiana i Miyabi Housen. Dziewczyny dość znacząco różnią się od siebie stylem gry — ich ataki specjalne zupełnie inaczej czyszczą ekran. Ma to dość istotne znaczenie dla rozgrywki i jest po prostu miłym urozmaiceniem. Również miła jest możliwość odpalenia gry w trybie arcade pozbawionym fabuły, bo...

Głównym problemem w eXceed: Gun Bullet Children jest to, że poszczególne sekcje poziomów za bardzo się przeciągają, ponieważ twórcy po prostu „zapętlali" występowanie wrogów, zwłaszcza na początku. Po kilka razy trzeba powtarzać sekwencję walki z dokładnie takimi samymi przeciwnikami, a do tego nawet „szeregowi silniejsi" wrogowie mają zdecydowanie zbyt dużo życia, przez co gra może znużyć. Przykład? Rzucenie kilka razy z rzędu przeciwników ze stosunkowo trudnym atakiem... Dokładnie identycznych przeciwników z identycznym atakiem... Do tego sama walka z nimi bardzo często po prostu irytuje, nie ma w sobie niczego, czym mogłaby chwycić za serce. Sytuację czasem ratują bossowie, jednak i oni wykonani są zdecydowanie słabiej niż w innych shmupach. Walka z nimi zdaje się miejscami ciągnąć i ciągnąć... Oprawa nie zachwyca — muzyka jest jakaś taka nijaka, grafika też mogłaby być bogatsza w detale.

Tak, dużo narzekam i narzekam, ale czy gra ma jakieś plusy? Jasne, sporo elementów jest zrobionych poprawnie. Lore mogłoby być niezłe — przy czym gryzie brak wersji ang., czy choćby fanowskiej translacji — grafika jest nie najlepsza, ale ma swój urok, zwłaszcza ładnie wykonane portrety postaci, które mogłyby stać się solidną postawą dla fandomu, gdyby sama gra była lepsza. Innym elementem, który mi się podobał, to fakt, że w grze zawarto głosy postaci – o ile się lubi japońskie „piski", przy czym dla mnie takie udźwiękowienie postaci rodem z anime jest przyjemne. Gameplay, mimo irytacji przydługimi sekcjami, bywa miejscami solidny i wymagający. Niektóre paterny pocisków przeciwników są nieźle zrobione i wymagają dużej uwagi, dzięki czemu osoby lubiące shmupy, odnajdą tu nawet przyzwoitą dawkę radości. Wspomniane różnice między postaciami również zostały nieźle zaakcentowane, dzięki czemu rozgrywka nową dziewczyną może się bardzo różnić od poprzedniej, przez co przechodzenie gry kilka razy zyskuje sens. Dobry jest wspomniany wcześniej tryb treningowy, w którym można bezstresowo zapoznać się z lokacjami. Gra nie jest totalnie zepsuta, problem w tym, że wszystkie plusy są przysłonięte przez przykre wady, zwłaszcza kiedy mamy możliwość pograna w wiele lepszych produkcji.

Bardzo lubię shmupy, ale na eXceed: Gun Bullet Children dość mocno się zawiodłem. Dostaliśmy grę dość słabą, najwyżej przeciętną — choć nie tragicznie złą. To tytuł z paroma dobrymi elementami, ale miejscami „zepsuty" i odrzucający od siebie nie najlepszymi rozwiązaniami. Bez problemu mogłoby być lepiej, ciekawiej, ładniej, co zresztą najlepiej udowadnia eXceed 3rd. Gra jest dostępna na Steamie, ale jeśli zamierzasz ją kupować, to tylko w pełnym zestawie z kolejnymi, znacznie lepszymi częściami. Sama z siebie ma dość niewielką wartość.

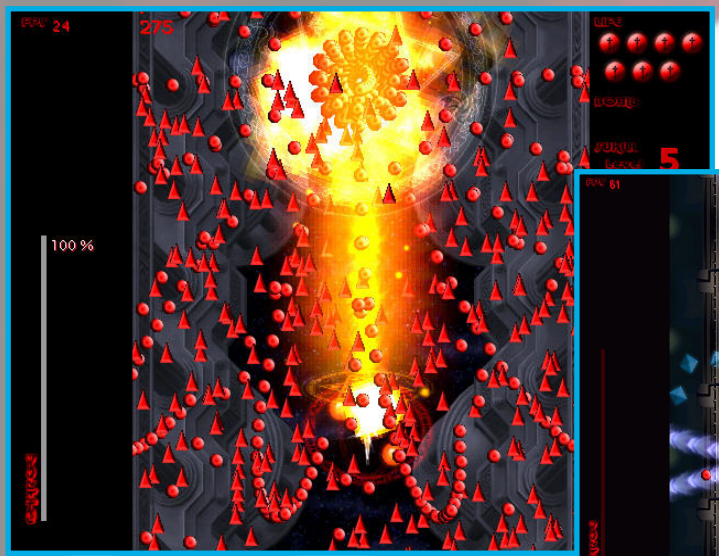
666GONZO666

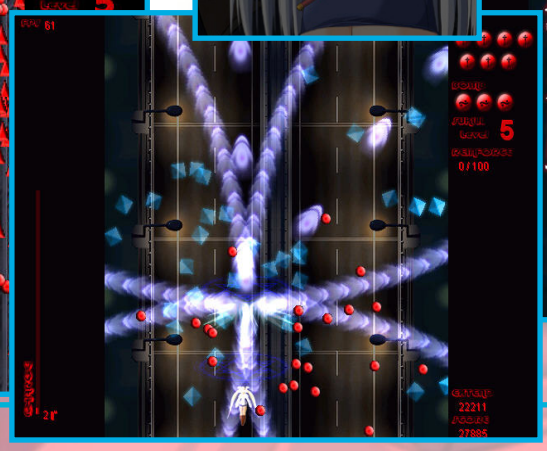


OCENA:

★★★★☆☆☆☆☆☆

Rok produkcji: 2012
Wydawca: Nyu Media
Producent: Flat Software
Gatunek: Akcja
Platforma: PC







FLATOUT

FlatOuta pamiętam z czasów, gdy komiksy Kaczora Donalda regularnie trafiały do tzw. gazeciarni w moim rejonie. Pewnego razu do komiksu dołączono płytę CD, na której mieściła się gra Mad Tracks (recenzja na kolejnej stronie). Na tej samej płycie było dostępne również demo FlatOuta, a jakiś czas temu na jednej z wakacyjnych promocji Steam udało mi się dorwać pełną wersję, jednak dopiero teraz znalazłem kilka godzin, aby go ukończyć.



Po instalacji i włączeniu gry, aby rozpocząć pierwszy, brązowy etap wyścigów, musiałem wybrać jedno z kilku (początkowo) dostępnych aut. Pierwsze wrażenie po zobaczeniu tych samochodów było takie, że przez chwilę zastanawiałem się, czy te kupy złomu dadzą radę poruszać się po drogach... Po zakupie i ukończeniu wyścigów okazało się, że jakoś one jadą do przodu i trafiłem do srebrnego etapu wyścigów, gdzie ponownie zakupiłem auto oraz je ulepszyłem. Sytuacja powtórzyła się jeszcze raz, przy okazji trzeciego i ostatniego — złotego etapu wyścigów.

Trasy wyglądają całkiem dobrze. Pomimo stworzenia kilku map do wyścigów, okazało się, że pomiędzy torami są tylko niewielkie różnice i często zdarzało się, że pewne drogi powtarzały się, lecz nie była to tak duża powtarzalność, aby ziewać przy pokonywaniu kolejnych metrów. Lokacje zapadły mi w pamięci przez kilkunastokrotne powtarzanie ich, ze względu na chęć ukończenia ich wszystkich jako pierwszy. Wszystkie powtórzenia odbywały się za sprawą...

Cholernie irytujących przeciwników. Wielokrotnie już, chwilę po rozpoczęciu wyścigu, musiałem go restartować i budziłem domowników, gdy grałem nocną porą. Rozumiem, że były to wyścigi, w których nie każdy walczy uczciwie o zwycięstwo, a o jak najlepszą zabawę z przejazdu, jednak kolejne chamskie spychanie z drogi, uderzenia i głupie podjazdy podnosiły we mnie ciśnienie. Uporczywe wjazdy w mojego wraka jestem w stanie przebaczyć, lecz spotkał mnie tutaj również uporczywy problem, jak z Need For Speed: No Limits — z niewiadomych mi przyczyn na ostatnim okrążeniu przeciwnik potrafił dogonić mnie pomimo bardzo dużej przewagi, gdy cały czas gnałem jak najszybciej do celu. A co się działo, jak mnie dogonił? Podjechał do mnie i nagle potrafił strasznie, strasznie zwolnić i wrócić do punktu wyjścia.

Jeszcze krótko wspomnę o dziwnym przypadku, kiedy odniosłem wrażenie, że jeden kierowca kieruje wszystkimi autami na torze. Podczas pewnego razu z ciekawości zerknąłem na kierowców wraków i odniosłem wrażenie, że autorzy, tworząc grę, przygotowali tylko jeden model kierowcy. Cóż, nie podoba mi się takie zastosowanie, ale mało kto zwróci na to uwagę.

Model jazdy, nawet pomimo już 15 lat od premiery, wypada strasznie. Rozumiem, że biorąc udział w wyścigu, do swojej dyspozycji dostałem ledwo trzymającą się kupę złomu, ale to jak się nim (nie)przyjemnie jeździło, przechodzi ludzkie pojęcie. Chcąc wykonać manewr skrętu w lewo/prawo, auto nienaturalnie „płynęło" w lewą lub prawą stronę i dziwnie się odwracało. Wyglądało to jak szybka jazda na łyżwach przez jakiegoś zupełnego amatora. Dodatkowo stawiając obok siebie Lamborghini, Ferrari, McLaren oraz mojego wraka, mógłbym te auta zawstydzić przyśpieszeniem do setki w jedną, dwie sekundy...

Patrząc całościowo na FlatOut, uważam, że nie jest to gra ani dobra, ani zła. Jest po prostu poprawna. Dynamika wyścigów jest duża, wyścigi bywają brutalne, choć nieraz nudne... Efekt zniszczeń auta jest akceptowalny. Przygotowano też sporo torów, więc jeżeli przymkniesz oko na kilka słabych aspektów gry i masz nerwy ze stali, to pozostaje mi polecić Ci FlatOut.

MW



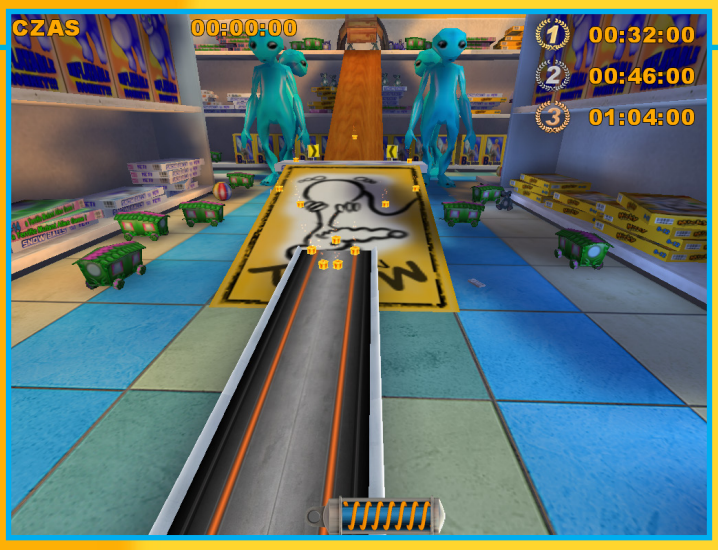




OCENA:

Rok produkcji: 2004
Wydawca: Empire Interactive
Producent: Bugbear Entertainment
Gatunek: Wyścigi
Platforma: PC, PS2, Xbox

MAD TRACKS



Jak wspomniałem już przy okazji recenzji Flat0-ut, Mad Tracks poznałem za sprawą popularnej w swoim czasie serii komiksów Kaczor Donald (ktoś je jeszcze pamięta?). W jednym z numerów wspomnianego komiksu było dołączonych kilka gier, a wśród nich mieścił się Mad Tracks. Już na wstępie muszę przyznać, że tę grę zapamiętałem zupełnie inaczej...

Mad Tracks ponownie sprawił mi wiele radości, jednak nie tyle ile kilka ładnych lat temu. Wtedy to wszystko wydawało się takie piękne — przeróżne skoczenie, bonusy w postaci broni... To wszystko wywoływało na mojej twarzy wielki zaciesz i choć teraz było podobnie, to całościowo w większości te uatrakcyjnienia rozgrywki sprawiały, że miałem ochotę wyłączyć grę i zaszyć się w Toussaint.

Od pierwszego włączenia gry strasznie nie spodobało mi się menu i wybieranie poszczególnych wyścigów. W moim odczuciu rozłożenie wyścigów, jakby na planszy w formie małych kwadratów jest strasznie nieczytelne. Wielokrotnie przy wyborze przez chwilę musiałem się zastanowić, czy aby na pewno nie ukończyłem już danego wyścigu...

Jednak w grze od studia Load Inc. najważniejsze jest to, co dzieje się na torze, a dzieje się wiele. Mad Tracks jest grą wyścigową, w której główną rolę położono na aspekty zręcznościowe. Z miejsca stajemy się kierowcą miniaturowych samochodzików, które jakimś cudem wraz z innymi zabawkami wydostały się z wielkich kartonów. Siedząc w autku, naszym zadaniem będzie ścigać się, na przestrzeniach używanych na co dzień, na przykład w kuchni czy w salonie, ale zazwyczaj w każdym z tych pomieszczeń naszym oczom ukazuje się tor stworzony za pomocą zabawek.

Rozgrywka może wydawać się całkiem niezła, ale po spędzeniu dłuższego czasu z grą miałem coraz większą ochotę rzucić i odinstalować Mad Tracka. Sterując autkiem, miałem wrażenie, że gram w jedną z części Maluch Racer. Autko jednego razu zadziwiająco dobrze pokonywało zakręty, a chwilę później potrafiło stać się „strasznie ciężkie" i nie wyrobić na małym zakręcie, który przed chwilą nie stanowił problemu. Na trasie co jakiś czas można zebrać karton ze znakiem zapytania, w którym mieści się broń do neutralizowania przeciwników. Bonusy te są widoczne na dachu autka, może to one powodowały utrudnienia związane z gorszym pokonywaniem zakrętów? Nie wiem...

Wymyślne, bajkowe wyścigi z udziałem zabawek zostały otoczone dosyć koślawą oprawą graficzną (w 2006 roku było wiele ładniejszych gier). Zdaję sobie sprawę, że Mad Tracks został stworzony przez małe studio, ale twórcy mogli jeszcze chwilę potrzymać grę na warsztacie, aby poprawić przynajmniej kolorystykę. Barwy w grze są brzydkie i wyblakłe. Nie chcę być za bardzo krytyczny, ale miewałem wrażenie, że ktoś podczas tworzenia gry wylał na tekstury wiadro z jakimś kolorem w Paincie i tyle...

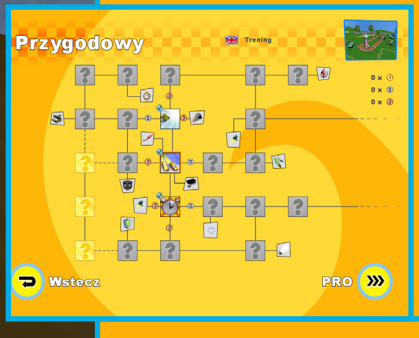
Warto nadmienić, że w grze znajduje się tryb multiplayer, w którym można prowadzić rozgrywkę przez internet lub LAN. Jednak najciekawszą (moim zdaniem) opcją rywalizacji z innymi graczami jest gra na podzielonym ekranie. Trzeba jednak znajomego, który zechce zagrać jeden czy dwa wyścigi, bo na rozgrywkę za pomocą internetu nie ma co teraz liczyć.

Z jednej strony pamiętam, że „za dzieciaka", gdy nie zwracałem na nic uwagi, bardzo dobrze bawiłem się przy tej grze. Z drugiej natomiast w dzisiejszych czasach, gdy ograłem już wiele gier, widzę trochę negatywnych stron Mad Tracka. Ocenę postanowiłem zatem wystawić, łącząc dawne wspomnienia z aktualnymi odczuciami.

MW







OCENA:

Rok produkcji: 2006
Wydawca: Micro Application
Producent: Load Inc.
Gatunek: Wyścigi
Platforma: PC, Android, iOS, Wii, X360



SAVE JESUS

Nadszedł czas, aby pokrzyżować plany oszusta z przyszłości podszywającego się pod Cezara!

Już tak mam, że gdy zostaną mi jakieś resztki w portfelu na Steam, to na siłę szukam jakiś nieznanych, tanich gier, które przykują moją uwagę chwytliwym tytułem czy miniaturką. Tak było i tym razem i Save Jesus, nabyłem w cenie jednego czy dwóch Góralków.

Save Jesus jest dwuwymiarową grą logiczną, która tylko z pozoru sprawia wrażenie prostej. W końcu co może być trudnego w grze, w której musimy wykonać odpowiednie manipulacje elementami otoczenia? Nic bardziej mylnego! Może w pierwszych poziomach gra wydaje się prosta, lecz im dalej w las, tym poziom trudności stale się podnosi i zdobycie maksymalnej ilości gwiazdek staje się coraz trudniejsze do wykonania.

Bez większego zdziwienia, w grze przyszło wcielić mi się w postać Jezusa Chrystusa, którego zadaniem jest pokrzyżowanie planów przybysza z przyszłości. Ów przybysz wcielił się w postać Cezara, aby przy pomocy wojowników z Imperium Rzymskiego zgładzić Jezusa oraz jego najbliższych. Całość brzmi bardzo fantastycznie, ale muszę przyznać, że ja kupuje tę historię. Podczas grania nie odczuwałem większych problemów w kwestii biblijnych wydarzeń, a sama gra bawiła mnie od początku do końca! Może to przez luźne podejście do tematu.

W momencie zakupu Save Jesus sądziłem, że gra będzie inspirowała się serią gier o sympatycznym hydrauliku — Mario. Myślałem, że przyjdzie mi sterować tytułowym Jesusem, aby stoczyć bój z podszywanym Cezarem w stylu podobnym do Mario, mile się zaskoczyłem, ponieważ główną rolę na planszach stanowi kula (!). Moim zadaniem było tak manipulować elementami otoczenia, aby kula zabiła wszystkich przeciwników i ominęła przy tym nieruchomą postać Jezusa. Elementami otoczenia były między innymi kwadraty ziemi czy piasku, które za pomocą jednego kliknięcia mogłem usunąć, aby stworzyć „tor" dla turlającej się kuli, która musiała zgładzić wrogo nastawionych wojowników, przy czym nie mogła zabić naszej postaci oraz jego najbliższych. Warto wspomnieć, że dla urozmaicenia rozgrywki twórcy dodali materiały wybuchowe, które mogły mi pomóc w tworzeniu nowych torów dla kul.

Zapewne nikogo nie zdziwi fakt, że twórcy Save Jesus nie dysponowali zbyt pokaźnym budżetem podczas realizacji projektu, ale mi to nie przeszkadzało. Dźwięki są całkiem miłe dla ucha, a oprawa graficzna bardzo mi się podobała. Jest kolorowo i wszystko świetnie ze sobą współgra, nie zaprzeczając zabawnemu charakterowi gry.

Spojrzałem na ceny Save Jesus i zauważyłem, że grę można kupić mniej niż 5 złotych. Jeżeli więc zostało Ci trochę drobnych po zakupie innych gier i nie wiesz, na co je przeznaczyć, to śmiało pomyśl nad nabyciem Save Jesus. Świetna gra dla odstresowania, przy której nie musisz poświęcić sporo czasu.

MW





OCENA:

Rok produkcji: 2016
Wydawca: Almighty Games
Producent: Almighty Games
Gatunek: Logiczna
Platforma: PC

MAFIA 2

„Wiesz co, Carlo? Przez ostatnie dziesięć lat nie robiłem nic innego, tylko zabijałem ludzi. Zabijałem dla mojego kraju. Dla mojej rodziny. Zabijałem wszystkich, którzy stanęli mi na drodze. Ale tym razem... tym razem zabiję dla samego siebie”.



Powyższe słowa wypowiedziane przez Vito, podsumowują całą historię, którą poznałem w drugiej odsłonie Mafii. Bardzo chciałbym rozłożyć te słowa na czynniki pierwsze, ale mogę zrobić to tylko połowicznie. Dlaczego? Wyjaśniając całe znaczenie przytoczonego cytatu, zepsułbym wam grę wielkim spoilerem.

Wcielamy się w niejakiego włoskiego emigranta, który wraz ze swoją rodziną przebywa w Ameryce. Rodzina szukała lepszego życia w innej części świata, niestety na marne — niska płaca, biedna i brudna okolica nie przyniosła oczekiwanych rezultatów. Vito już w młodym wieku wraz z dobrym kolegą, Joe Barbarą, brał udział w wielu włamaniach, więc jego obecność w tym złym środowisku nie wróżyła niczego dobrego. Podczas jednego z napadów Vito został złapany przez miejscową policję i miał trafić za więzienne kraty, ale udało mu się uniknąć więzienia, wchodząc w układ, polegający na podjęciu walki na terenie Włoch, po stronie wojsk USA.

Początkowo zastanawiałem się, czy w ogóle gram w Mafię, bo wojskowy mundur, wojna, pełno ciężkiego sprzętu początkowo budziło we mnie uczucie ogrywania kolejnej części Medal of Honor czy Battlefielda. Jak się później okazało to tylko pierwsze wrażenie. Vito podczas krwawych zmagań na Sycylii został postrzelony i zwolniony z działań wojennych, więc powraca do miasta, w którym się wychował — Empire Bay. Chwilę po wyjściu z pociągu spotkał swojego dawnego kompana — Joego, a w późniejszym czasie rodzinę. Po krótkim zapoznaniu się z pięknym miastem, żyjącymi ulicami, Vito dowiaduje się, że jego rodzina jest pogrążona w długu, którego nie jest w stanie spłacić zwykłą pracą. Postanawia skorzystać z pomocy oferowanej mu przez Joego...

Tak prezentuje się zarys fabularny drugiej Mafii. Gra miała całkiem spory potencjał i mogła być bardzo dobrą grą, ale po ukończeniu produkcji mam mieszane uczucia. Biorąc pod uwagę cały główny wątek, został on przedstawiony wyśmienicie! Klimat działalności mafii jest wyczuwalny z daleka — zlecenia, zabójstwa, konsekwencja swoich czynów — to wszystko znajdziecie tutaj, ale... Mam jedno małe „ale”, które obniżyły mój zachwyt nad grą — długość gry pozostawia wiele do życzenia. Płacąc za wysoko ocenianą grę, miałem nadzieje, że będzie ona choć o 3-4 godziny dłuższa. Ukończenie drugiej części Mafii zajęło mi około 12 godzin, a mogłem ją skończyć dużo szybciej, gdybym nie zajmował się bezcelową jazdą po mieście.



Jednak ten krótki czas gry wynagradzały mi drobne smaczki, które cieszyły moje krytyczne oko. Strasznie podobało mi się to, czego nigdy nie ujrzałem w żadnej części Grand Theft Auto — jadąc dosyć mocno obitym wozem, spod którego maski wydobywa się dym, po pewnym czasie stawał na środku drogi. Co w takim momencie robi Vito? Wysiada z auta, otwiera maskę i naprawia silnik (w niewielkim stopniu), by jechać dalej! Piękny widok! Jeszcze bardziej podoba mi się obecność w grze takich rzeczy jak zużycie paliwa w aucie. Podczas jazdy w baku paliwo ubywa, więc trzeba jechać na stację, aby je uzupełnić, a w momencie tankowania moim oczom ukazywała się mała scenka, podczas której pracownik stacji podchodził i uzupełniał braki w baku. Coś pięknego!

Wiele jest małych, ale nie do końca pozytywnych







smaczków. Jednym z takich szczegółów jest karanie gracza za złe zachowanie na drodze — amerykańska policja może wlepić ci mandat za niedostosowanie się do warunków panujących na drodze, dla przykładu zbyt szybka jazda czy niestosowanie się do sygnalizacji świetlnej. Niestety inteligencja policjantów w Mafia 2 jest bardzo, ale to bardzo znikoma, o ile jakąś tam posiadają. Wykonując obojętnie jakie wykroczenie, stróż prawa (jeżeli grzecznie się zatrzymałeś) wychodzi ze swojego wozu i czeka, aż łaskawie zrobisz to samo, aby otrzymać mandat. Kto o zdrowych zmysłach wysiądzie z auta, aby dobrowolnie zgłosić się po karę, skoro może uciec, bo policjant nie zdąży już dotrzeć do swojego wozu, żeby wdać się w pościg?! Nie rozumiem, dlaczego stróże prawa nie mogą podejść do auta i otworzyć drzwi w celu wymierzenia sprawiedliwości. Czasami pojawiają się też irytujące drobnostki, np. twórcy starali się uatrakcyjnić grę drobnymi szczegółami, ale nie dodali możliwości podglądu koszuli czy garnituru, który gracz chce zakupić w sklepie odzieżowym. Dokonując zakupów, miałem wrażenie, że biorę kota w worku, bo po samym opisie nikt nie jest w stanie określić czy dany kolor marynarki, spodni i koszuli jest odpowiedni.

Ok, wspomniałem o rzeczach, które skradły moje serce, ale i trochę narzekam, ale nadal pozostało kilka aspektów, które zostały wykonane po mistrzowsku. Moim absolutnym numerem jeden w całej drugiej Mafii jest zastosowana ścieżka dźwiękowa! Tak małego, a zarazem klimatycznego radia nie słyszałem od czasów... Flash FM z GTA: Vice City — każdy utwór oddaje klimat lat 40/50, a samą wisienką na torcie jest utwór w menu gry. Wielokrotnie zdarzyło mi się zatrzymać i na chwilę przerwać granie, tylko po to, aby choć przez chwilę posłuchać odtwarzanego utworu.

Miasto, system jazdy, pojazdy czy walka — wszystko to zostało całkiem nieźle wykonane, choć miasto w moim odczuciu, biorą pod uwagę długość gry, jest zbyt rozległe. Połowy miejsc i tak nie odwiedziłem, bo nikt nie kazał mi tam jechać, a nie odczuwałem potrzeby dokładnego poznania miasta, tym bardziej że liniowość trochę w tym przeszkadza. Cieszy za to różnorodność spotykanych aut czy broni i raczej nikt nie odczuje zmęczenie i znużenia pod tym względem. Oczywiście ja miałem swoje ulubione pojazdy czy bronie, ale cały czas miałem możliwość próbowania czegoś nowego.

Równie przyzwoita jest różnorodność spotykanych postaci na ulicach. Rzadko zdarzało się kilkukrotne spotkanie z podobnie wyglądającą postacią, jednak ich stroje już nie różniły się od siebie znacząco. Przy okazji wspomnienia o postaciach, warto wspomnieć o tych najważniejszych dla fabuły — każda ma swój odmienny charakter i sposób bycia. Dla przykładu przyjaciel głównego bohatera, Joe Barbaro — z pewnością jest to osoba wyróżniająca się w całej mafijnej rodzinie, wydaje się człowiekiem pewnym siebie oraz strasznie nieprzewidywalnym, co przyniosło straszne skutki w jego i Vita historii. Dla Barbaro życie kręci się wokół panienek, szybkich fur i (jakże inaczej) alkoholu. Żyje i robi to, co chce, przy okazji wspinając się po kryminalnej drabince.

Do oprawy graficznej nie mam większych zarzutów. Jak na dziewięcioletnią grę druga Mafia prezentuje się bardzo dobrze! Może szczegółowość elementów otoczenia nieraz potrafi zakuć w oczy, ale rzadko spotykany zimowy klimat w początkowej fazie rozgrywki wybacza wszelkie niedociągnięcia!

Biorąc pod uwagę wszystkie wady, jak i przeważającą ilość zalet śmiem twierdzić, że Mafia 2 jest grą BARDZO DOBRĄ! Krótka, liniowa fabuła potrafi wielokrotnie zaskoczyć, a żyjące miasto zimową, jak i letnią porą potrafi wywołać uśmiech na twarzy podczas przy okazji przejeżdżania przy niezłych miejscówkach. Dopełnieniem tej wspaniałej gry jest ten świetny klimat wraz ze ścieżką dźwiękową na czele!

MW









OCENA:



Rok produkcji: 2010
Wydawca: 2K Games
Producent: 2K Games
Gatunek: Akcja/Sandbox
Platforma: PC, PS3, X360

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE REMASTERED

HICIOR

Po 30-godzinnym męczeniu się z próbą zdobycia platyny w końcu mogę powiedzieć — udało się! Ukończyłem całą kampanię na poziomie Weteran, przeszedłem etap z samym nożem, skończyłem etap bez przeładowywania. Litrów potu, krwi i łez nikt mi co prawda nie zwróci, ale nie żałuje ani jednej sekundy spędzonej w tej grze. A dlaczego? BO TO NAJLEPSZY FPS W JAKIEGO GRAŁEM!! Zanim zacznę, dodam, że: A) mam do tej gry sporo sentymentu; B) nie wspomnę nic o multiplayerze, bo na szczęście to COD, w którym kampania nie stanowi jedynie dodatku do multiplayera; C) skupie się na grze, ale o różnicach między oryginałem, a remasterem też muszę wspomnieć.

Zacznijmy od początku, czyli od pierwszej misji, która od razu napsuła mi krwi podczas wbijania platyny. Pierwsza misja to niby tylko etap treningowy, gdzie uczymy się strzelać, celować, poruszać itp., ale jedna jej część, a dokładniej makieta statku, którą musimy ukończyć poniżej minuty, jest złem wcielonym w tym etapie. Dlaczego? Niby tego czasu jest sporo. I rzeczywiście minuta to dużo, ale żeby zdobyć osiągnięcie „Najlepszy z najlepszych", musimy ukończyć to szkolenie w czasie poniżej 15,1 sekundy. Spędziłem około czterech godzin na próbach wykonania tego zadania i zdobycia osiągnięcia.

Nie opisałem nawet poziomu, tylko streszczam moje przeżycia związane z platynkowaniem, ale cholera... Ciężko opisać początek w tej grze. Drugi etap zaczynamy w helikopterze, siedząc naprzeciwko Price'a, który pali cygaro. Każdy zna ten moment, jest tak ikoniczny, że nie umiem opisać tego, co czuje, gdy go widze. Lądujemy, a następnie zabijamy śpiących albo pijanych (oczywiście), ZŁYCH ROSYJSKICH SEPARATYSTÓW. Przechodzimy dalej, zabijamy, zabijamy, strzelamy, szukamy człowieka z Desert Eagle, zdobywamy bardzo ważne dane wywiadowcze, uciekamy z tonącego okrętu i... Tu w sumie kończy się początek. Ale skoro już mówię o etapach, to wspomnieć należy o fabule. Ta jest tutaj bardzo kameralna, nawet znajdzie się w niej miejsce na flashbacki z Czarnobyla. Historia opowiadana została z perspektywy dwóch bohaterów: Soapa i Jacksona. Płynnie przechodzimy między nimi podczas opowieści, chociaż obaj protagoniści są od siebie inni. Żeby zbytnio nie spojlerować wspomnę, tylko że w fabule w grę wchodzi nuklearna zagłada Ameryki. Opowieść jest „przyjemna" i może być czynnikiem, który przyciągnie na tyle, żeby chcieć poznać ją w całości. Z drugiej strony jednak nie oszukujmy się, w Call of Duty gra się dla jednego — gameplayu.

Podstawą rozgrywki jest oczywiście strzelanie, a jest czym strzelać, bo broni tu nie brakuje. Jest jej wręcz sporo, w przeciwieństwie do przeciwników, na jakich trafimy. Jest parę typów wrogów, bodajże trzy rodzaje snajperów, szturmowcy i mocno wnerwiający żołnierze z wyrzutniami rakiet. Po pewnym czasie zaczyna się odnosić wrażenie, że strzelamy cały czas do tych samych przeciwników, chociaż oprócz tego, że totalnymi bezmózgami, nie mam do nich poważniejszych zastrzeżeń. Wracając do strzelania, to jest ono przyjemne i poszczególnymi typami broni należy posługiwać się zupełnie inaczej. O ile fakt, że strzelbą strzela się inaczej, niż karabinem szturmowym jest oczywisty, ale różnice pomiędzy M4 i M16 taką oczywistością już nie są. Najlepiej korzystało mi się jednak z pistoletów, dlatego to mój ulubiony sposób na przechodzenie etapów (co prawda trafianie przeciwnikom w kolana, żeby wyjęli pistolet i żebym mógł z nich zdobyć amunicję, nie jest zbyt przyjemne, to jednak warto). I chyba najważniejsze — genialny feeling strzelania. Bronie mają inny odrzut, innego „kopa". Korzystanie z broni jest bardzo przyjemne i mięsiste, jednak nie tylko strzelanie jest elementem gameplayu, znajdziemy tu bowiem również poszukiwanie oszustw wywiadowczych czy też rozwalanie czołgów.

Jeszcze słowo o samym remasterze, a dokładniej — chyba najlepszym remasterze, jaki widziałem do tej pory. Wszystkie tekstury, które trąciły już myszką, zostały wymienione na nowe a te, które jakoś się jeszcze trzymały dostały podwyższoną rozdzielczość.

Podsumowując, Call of Duty: Modern Warfare Remastered to najlepszy FPS i najlepsza odsłona serii (na drugim miejscu stawiam Call of Duty: World At War), dlatego otrzymuje ode mnie zasłużone 10/10 za wszystkie te miłe wspomnienia i te przegrane godziny.

SUNBRO

OCENA:



Rok produkcji: 2016
Wydawca: Activision
Producent: Raven Software
Gatunek: FPS
Platforma: PC, PS4, XO







GRUZOWISKO

THE SLAUGHTERING GROUNDS

The Slaughtering Grounds jest idealnym przykładem, jak nie należy robić gier. Ten FPS został poczyniony niskim nakładem prac — prawie zerowym, szczerze mówiąc — sklejony gumą do żucia i marzeniami o szybkim zysku, po czym wepchnięty na wirtualne półki Steama.



Gra zapowiada się marnie już od byle jak skleconego menu głównego. Mamy do wyboru trzech bohaterów (tylko trzeba ich naprzód kupić...), którzy różnią się posiadaną bronią i modelami postaci. Jednak ich obecność nie sprawia, że chce się grać kilka razy — te różnice nie są tak istotne, a do tego gra jest kiepska i nie wciąga w swój świat, choćby przez kiepskie strzelanie do przeciwników. Do tego mamy tylko jedną mapę, na której toczy się rozgrywka, a jedyny powód, by grać w nią więcej niż jeden raz, to odblokowanie bohaterów i broni. Gameplay sprowadza się do przetrwania kilkunastu minut na planszy z wieloma zombie, w czym pomaga respawn. Jedynym problemem jest kończąca się co jakiś czas amunicja, a jej szukanie jest istotną częścią gry. Gra niby daje dodatkowe wyzwania (zabij 10 zombie, zalicz 10 headshotów), ale tak naprawdę nie wynagradza za ich wykonanie. Przeciwnicy są głupawi i nie stanowią istotnego wyzwania... Czasem owszem, mogą zabić gracza, bo znajdują się za jego plecami — gra bardzo słabo informuje o zadawanych obrażeniach — albo atakują stadem, kiedy akurat nie ma amunicji, ale to nie problem ze względu na wspomniany respawn. Do tego ich modele to istny miszmasz, bez szczególnego sensu czy pomyślunku.

Gra jest wyjątkowo brzydka — silnik Unity jest, jaki jest i nikt po nim nie spodziewa się wyjątkowych cudów, ale bez problemu można na nim zrobić dużo ładniejsze produkcje — i byle jakie „obiekty" w grze wydają się wprost przyklejone ze sklepu z powszechnie dostępnymi assetami, kompletnie bez ładu, składu i odrobinki pracy własnej. Muzyka, która zapętla się po kilkunastu sekundach, nie jest warta niczyjej uwagi.

Od gry ciekawsza jest historia jej wydania i autorów. Ci akurat często stosowali metodę „asset flipping" (kupione assety wykorzystywali w wielu wyrzucanych seriami kiepskich grach), po czym przy fali krytyki banowali graczy i recenzentów na forum, a także próbowali zastraszyć prawnikami — najzagorzalszy ich wróg, Jim Sterling, został pozwany na 10 milionów dolarów. Co ciekawe autorzy ostatecznie pokłócili się z właścicielami Steama, a ci usunęli wszystkie ich gry — nie żeby któraś zaskakiwała jakością — ze sprzedaży, przez co praktycznie zbankrutowali, a sytuacja jest wyjątkowo śmieszna. Digital Homicide... raczej Digital Suicide, heh.

The Slaughtering Grounds nawet nie próbuje być dobrą grą. To tytuł byle jak zrobiony, odrzucający swoją siermiężnością i bylejakością i co gorsza, bazuje na gotowych assetach, bez żadnej dodanej inwencji twórczej. Gra w takiej formie w ogóle nie powinna się ukazać, a jedyną jej zaletą jest.... hmm... pokazanie, jak łatwo coś sklecić na Unity? Smutne jest to, że grałem w jeszcze gorsze produkcje.

666GONZO666







OCENA:

Rok produkcji: 2014
Wydawca: Digital Homicide Studios
Producent: Digital Homicide Studios
Gatunek: FPS
Platforma: PC

WIEDŹMIN 3

„Ja kurwa jestem, a nie bywam". Zdanie te jest jedną z wielu barwnych wypowiedzi Talara. Dlaczego wspominam o nim już we wstępie? Z prostej przyczyny: trzeci Wiedźmin pomimo czterech lat od debiutu na rynku, cały czas jest grany i wspominany przez tysiące graczy, a dzieło Redów tak głęboko zaszyło się w naszych sercach, że wielu z nas po ukończeniu go, wiele razy do niego wracało i pewnie nie raz jeszcze wróci. W tym gronie jestem ja, gdyż „wieśka" ukończyłem już po raz czwarty. Oczywiście mówię o podstawowej wersji gry, bo na dodatki nie miałem już takiego parcia.

Myślę, że w waszych głowach rodzi się myśl „Co on widzi w tym Wiedźminie?" W przypadku trzeciego Max Payne byłem zadowolony z obecności pełnej liniowości gry (patrz: strona 64), tak tutaj jestem zadowolony, że główna ścieżka fabularna niosła za sobą mniejsze i większe skutki po opuszczeniu danego obszaru (mam tutaj na myśli mistrzowski wątek Krwawego Barona).

W trakcie prologu dowiadujemy się, że Geralt pragnie odszukać swoją miłość, czyli Yennefer. Okazało się, że pod koniec wprowadzenia do gry trafiła kosa na kamień i do Białego Sadu przybyła kochanka, zabierając go do Wyzimy z rozkazu króla Emhyra. W królu odezwał się rodzicielski głos, przez co Geraltowi nie przystało odmówić władcy i wyruszył na poszukiwanie dziecka starszej krwi — Ciri. Od tego czasu nasz wiedźmiak przemierzy wiele zapadających w pamięć obszarów od Velen, aż po Wyspy Skellige, spotykając przy tym wiele barwnych postaci, z którymi łączą go kolejne cele oraz zadania poboczne.

Nie chcę was oszukiwać i powtarzać wypowiedzi masy ludzi, że fabuła jest świetna. Dla mnie była ona po prostu dobra. Geralt zabawił się w Sherlocka i szukał igły w stogu siana, tak naprawdę było to zadanie piekielnie trudne do wykonania, jednak to gra, która musiała dobrze się skończyć. Znalezienie martwej Ciri zepsułoby całokształt gry, bo zamknęłoby furtkę na kolejne bardziej i mniej emocjonujące wydarzenia.

Trzeciego Wiedźmina pokochałem za łączenie ze sobą mniejszych i większych wątków pobocznych z główną historią gry. Było ich wiele, jednak mi najbardziej w pamięci zapisała się fenomenalna historia Krwawego Barona, którą otrzymaliśmy na pierwsze danie zaraz po rozpoczęciu poszukiwań dziecka starszej krwi. W Velen poznaliśmy smutną i tragiczną historię Barona, w skrócie stracił, to co jest najważniejsze w życiu, czyli rodzinę. Przez swoje pijaństwo odeszła od niego żona oraz córka. W Baronie kumulują się negatywne myśli, jego zachowanie jest dalekie od ideału, jednak zależy mu na rodzinie i pragnie ją odzyskać. Dochodząc do momentu wieńczącego jego historię, za sprawą wyboru Geralta dalsze życie Barona potoczy się lepiej lub gorzej. Postarałem się opowiedzieć tę historię w wielkim skrócie, aby nie zepsuć przyszłym graczom zabawy.

Zadania poboczne zostały całkiem nieźle wykonane, ale mam spore zastrzeżenia co do zleceń na potwory. Z początku odbywała się rozmowa ze zleceniodawcą, następnie następował czas, by sprawdzić miejsce wskazane przez naszego klienta, po czym następowała konieczność wytropienia potwora za pomocą wiedźmińskich zmysłów, a następnie dochodziło do walki. Po ubiciu potwora zbieramy trofeum i składniki z potwora i udajemy się po nagrodę za rozwiązany problem. Mówiąc krótko, takie zlecenia były dla mnie jednym wielkim tasiemcem, którego po pewnym czasie nie wykonywałem, bo ile razy można robić praktycznie to samo?! Rozumiem, że Wiedźmin posiada wielki świat i masę questów, ale choć niewielkie zróżnicowanie w zleceniach bardzo ucieszyłoby graczy!

Po czterech latach nadal śmieszy i irytuje mnie zachowanie Płotki. Ten koń nigdy nie zrozumie, jak powinno poruszać się po świecie... Do dzisiaj Płotce zdarza zaklinować się na płocie, wejść w drzewo czy znaleźć się w stole i w nim biec do Geralta... Nie wiem, jak ona (on?) to robi. Pomimo błędów z Płotką, w świecie nadal da się spotkać przeróżne glitche, np. na Wyspach Skellige zjeżdżając z gór, Geralt potrafi wjechać w niewidzialną ścianę, na której się zatrzymuje i nie chce zjechać dalej... Na bagnach podczas walki zdarza się wpaść w dołek, z którego ratuje tylko wczytanie ostatniego zapisu. Tyle lat, a wiele brakuje do doskonałości, jednak przy tak olbrzymiej grze można na to wszystko lekko przymknąć oko.

Co robią twórcy gier, aby zachęcić gracza do odwiedzenia odległych zakątków świata? Wrzucają jeszcze więcej znaków zapytania lub innych zapchajdziurę rzeczy. Nie inaczej jest w Wiedźminie — po prześledzeniu listy z ogłoszeniami we wsi/mieście, nagle na mapie ukazuje się kilkanaście pytajników z obszaru, w którym obecnie się znajdujemy. Uwierzcie mi na słowo, wykonanie wszystkich zadań (nie wliczając tych ukrytych) oraz odwiedzenie każdego „?" zajmuje ponad 100 godzin (łącznie z fabułą i zadaniami pobocznymi). Zdecydowanie jest co robić, ale czy warto poświęcić swój czas, aby odwiedzić wszystkie miejsca narzucone przez twórców? Jeżeli chcesz mieć sakiewki pełne pieniędzy to jak najbardziej, a jeżeli nie zależy ci zbytnio na bogactwie, to śmiało możesz sobie je darować. Przedmioty, które można uzyskać z takich miejsc, czasami posiadały takie statystyki, że nieraz miałem ochotę je pominąć i wyruszyć dalej... ale chciałem mieć bogatego Wiedźmina, więc gromadziłem wszystko, jak leci, aby zdobywać monety!

Wspominałem w wielu tekstach, że do dobrej gry nie jest mi potrzebna super grafika, niepotrzebne mi są jakieś niesamowite efekty pogodowe itp. Jednak przy wiedźmiaku często zdarzało mi się zatrzymać, aby podziwiać ten cudny świat. Jestem





pod ogromnym wrażeniem tego, że po czterech latach od premiery Wiedźmin potrafi zachwycać i chwycić za serduszko urokliwymi zachodami słońca na Novigradzkich czy Oxefurckich mostach. Podróżując na siodle, mogłem dostrzec, jak wiatr oddziaływał na drzewa, krzewy i trawy. Zmiany atmosferyczne udzielały się wszystkiemu, co otaczało Geralta. Jednak najbardziej zachwycałem się podróżującymi po niebie chmurom — dzień mija, a przy nim chmury wędrują ze wschodu na zachód.

Mógłbym swoje zachwyty o grafice rozpisywać setkami akapitów, ale komu chciałoby się czytać o szeleszczących liściach przy chatce guślarza w nocy? Grafika została wykonana bardzo dobrze, ale... ale (!) pod względem wizji artystycznej, Wiedźmin nie jest grą bardzo dobrą, lecz cudowną! Chciałbym spotkać grupę osób odpowiedzialną za koncepcję i wizję świata, aby podziękować im za cudownie zaprojektowana mapę! Wielkie wrażenie zrobiły na mnie karczmy (choć w większości podobne do siebie), lasy, góry, wioski itd. Włączając grę, czułem się jakby, ten świat mnie otaczał, był gdzieś tutaj obok mnie. To wszystko zrobiło na mnie piorunujące wrażenie, jeszcze żadna gra nie rozłożyła mnie tak na łopatki. Gdy dodatkowo zainstalujemy jakieś mody graficzne, to przed naszymi oczami tworzy się majstersztyk graficzny.

Warto wspomnieć, że świat Wiedźmina jest cały czas żywy — wchodząc do miasta, mogłem zaobserwować wiele straganów, wokół których kręcą się ludzie, a gdzieś tam przy nich przechadzają się strażnicy pilnujący porządku w mieście. Przemierzając wioski, spotykałem ludzi pracujących na polach, kobiety wykonujące podstawowe prace domowe czy dzieci biegające, bawiące się na drogach. Jednak nie wszystko jest takie kolorowe, jak mogłoby się wydawać. Sporym minusem jest całkiem spora powtarzalność postaci, a w szczególności tych najmłodszych. Miewałem wrażenie, że dzieci spotkane w Białym Sadzie spotykałem również w Novigradzie, jak i na Wyspach Skellige. Różnorodność ich jest znikoma, lecz tak naprawdę to tylko małe kosmetyczne niedociągnięcie.

Najwięcej w Wiedźminie jest walki, zatem jak ona wypada po spędzeniu masy godzin w skórze Geralta, noszącego dwa miecze na plecach? W jedynce chwaliłem przez wielu negatywnie oceniony system walki, w dwójce za dobrze o nim nie wspomniałem, ale tym razem jestem w pełni z niego zadowolony! Do dyspozycji dostajemy szybki, jak i mocny atak, oba możemy rozwijać na drzewku umiejętności, które posiada bardzo dużo możliwych wariantów uatrakcyjnienia rozgrywki. Geralt wreszcie może chronić siebie znakami, a przy tym wykonywać efektownie wyglądający i rozpruwający młynek! Ciosy kończące walkę z przeciwnikiem zaspokoją każdego fana krwawych starć — Geralt wreszcie nauczył się odcinać kończyny, latają wokół pola bitwy, a tryskająca krew jest na porządku dziennym.

Trzeba jednak pamiętać, że miecze nie uczynią z nikogo od razu wojownika. Konieczny jest także odpowiedni pancerz, a tych dano nam w bród i jeszcze więcej. Podstawowych zbroi (czyt. zwykłych) jest mnóstwo, lecz nie mają one takiego znaczenia, najważniejszy jest tutaj wiedźmiński rynsztunek. Do skompletowania mamy zbroje spośród pięciu szkół, a ponadto cztery z nich możemy stale ulepszać! Każdy rynsztunek niesie za sobą inne wartości oraz bonusy, dla przykładu — lekkie zbroje szybciej odnawiają siłę w stosunku do ciężkiej zbroi.

Pierwszy Wiedźmin pokazał nam, że Redzi nie boją się kontrowersji i gracz otrzymywał kartę za... wychędożoną dziewkę. W „trójce" Geralta możemy zabrać do domu publicznego, ale nie o takim romansie teraz myślę. Twórcy zostawili graczom otwarte furtki na różne przelotne romanse Geralta, jak i te poważne. Tym razem nie jesteśmy skazani na jedną czarodziejkę, jak to mogłoby się wydawać z samego początku. Indywidulną kwestią jest wybór Yen czy Triss. Geralt może się określić, która czarodziejka jest jego miłością życia, ale jeżeli ktoś chce, może być z dwoma kobietami naraz, choć takiego zachowania nie warto komukolwiek polecać, zważywszy na późniejsze konsekwencje. Lepiej być wiernym jednej czarodziejce...

Z wielką chęcią chciałbym wystawić Wiedźminowi najwyższą ocenę, ale niestety tego nie mogę zrobić. Po czterech latach od premiery większość z nas wymagałaby, aby produkt był już załatany łatkami, aby nie przytrafiały mu się mniejsze i dziwniejsze błędy. Jednak pomimo tego twierdzę, że Wiedźmin 3 jest jedna z najlepszych gier, jakie ujrzały światło dzienne i tak pozostanie jeszcze na długo. Trzymam mocno kciuki za Cyberpunka. Liczę, że Redzi rozłożą konkurencję na łopatki w najbliższym czasie (tekst powstał przed E3).

MW









OCENA:



Rok produkcji: 2015
Wydawca: Bandai Namco Entertainment
Producent: CD Projekt RED
Gatunek: RPG/Sandbox
Platforma: PC, PS4, XO

DARMÓWKA

WORLD OF TANKS



Na swój debiut w redakcji IZ postanowiłem wziąć na warsztat grę World of Tanks, dzieło twórców ze studia Wargaming.net, odpowiedzialnych też za takie hity jak World of Warships, World of Warplanes oraz niedawno wydany we wczesnym dostępie Pagan Online. Osobiście resztę tytułów ominąłem ze względu na to, iż nie kręcą mnie tego typu klimaty, lecz z chęcią niedługo sprawdzę ich nowo wydany tytuł, gdy zostanie dokończony.

World of Tanks to połączenie dwóch gatunków: symulatora i MMO. Posiada rozbudowaną, dość realistyczną, a zarazem odpowiednio wymagającą grafikę zależną od wybranych ustawień, wybitnej jakości tekstury pojazdów i map, które zostały zaprojektowane w przemyślany sposób, a każdy nawet najmniejszy krzaczek wygląda wystarczająco realistycznie. Prywatnie ten styl graficzny bardzo mi odpowiada i pasuje moim zdaniem do całej otoczki gry. W porównaniu ze swoimi konkurentem (mam na myśli War Tunder) wypada bardzo dobrze. Dźwięki są genialnie odzwierciedlone, można wręcz rzec, że realistyczne — każdy pojazd ma osobny zestaw odgłosów silnika czy działa, a wszystkie mapy posiadają dedykowaną, klimatyczną ścieżkę dźwiękową na rozpoczęcie zaciętej walki. Równie dobrze wykonane zostały głosy załogi, doskonale dobrane do każdej nacji. Aktorzy udzielający swoich głosów, naturalnie akcentują każdą emocję w swoim rodowitym języku, co tylko jeszcze bardziej pozwala wczuć się w klimat na polu walki. Sporo jest także osobnych, wyjątkowych dźwięków, jak choćby specyficzne głosy w naszym rodowitym pojeździe - Rudym ze słynnego serialu Czterej Pancerni i Pies. Natomiast jeśli ktoś woli tylko i wyłącznie polskie głosy postaci, może zmienić to w ustawieniach. Osobiście mi najbardziej przypadł jakże oddający charakter motyw w intro do naszej polskiej mapy Studzianki.

Mechaniki w grze są często innowacyjne i świeże, a z każdą większą aktualizacją pojawiają się kolejne jej ulepszenia. Sterowanie jest bardzo intuicyjne oraz wygodne — wszystko, co początkowo wydaje się skomplikowane, zostaje rozprostowane w tak zwanej „Unitarce" (czyli nic innego jak tutorial), za którą dostaje się różnego rodzaju bonusy, natomiast sam interfejs jest przejrzysty i łatwo się w nim odnaleźć. W grze nie ma jasno wyznaczonego celu — wymyślamy go sobie sami, lecz przyczynia się do znużenia i nie sprawia, że szybko zakończymy doświadczenie z tą grą, a wręcz przeciwnie, bo WoT posiada bardzo przyjemny model levelowania. Polega on na zdobywaniu expa w konkretnym pojeździe, który możemy wydawać na rozwijanie modułów takich jak np. silniki, działa, wieże, jak i odblokowanie nowych czołgów wyższego tieru. Oczywiście wszystko po odblokowaniu trzeba zakupić za srebrne monety do zdobycia w każdej bitwie.

Do zbadania jest multum pojazdów z aż jedenastu krajów, w tym z Polski! W WoT występuje pięć klas maszyn: czołgi lekkie, średnie, ciężkie, niszczyciele czołgów i działa samobieżne — każdy z nich ma inną rolę na placu boju. Moim wyborem na start była linia czołgów ciężkich w drzewku Wielkiej Brytanii, co uważam za błąd, gdyż są to pojazdy bardzo trudne do opanowania, choć po nauczeniu się tej sztuki, bardzo przyjemnie mi się nimi grało. Nowym graczom polecam na początek iść w radzieckie drzewko techniczne doprowadzające do IS-7, ponieważ jest dycha (X tier), która dużo wybacza, a pojazdy prowadzące do niego są bardzo przyjemne.

WoT posiada wiele mikropłatności, między innymi czołgi premium posiadające premię do zarabiania, jak i zdobywania expa, a także konta premium dające bonus w wysokości 50% do zarabiania srebra i doświadczenia. Od niedawna doszła jeszcze możliwość zbanowania aż dwóch map z puli losowań zamiast jednej. Wszystkie te dodatki, choć brzmią kusząco, to bez nich również można bardzo dobrze spędzić czas oraz dorobić się w większości tego samego co gracz wykładający pieniądze na grę, ale zajmie nam to zdecydowanie więcej czasu. Osobiście wydałem trochę grosza na grę i nie żałuję, pomogło mi to w zabawie i dodatkowo można wesprzeć twórców, którzy na to zasłużyli.

Optymalizacja jest na wysokim szczeblu — nawet na dość słabym komputerze WoT można uruchomić w zaskakująco wysokich ustawieniach grafiki, zachowując przyzwoitą liczbę FPS. World of Tanks oferuje możliwość prowadzenie bitw multiplayer 15 vs. 15 oraz (tylko i wyłącznie w X tierze) 30 vs. 30 osób.

Ogółem gra jest bardzo przyjemna, a można spotkać wiele sympatycznych osób, które postarają się pomóc wkroczyć w Świat Czołgów, lecz też znajdują się bardziej toksyczne wyjątki wśród graczy. Uważam, że WoT jest produkcją godną polecenia każdemu, kogo interesują klimaty wojny bądź pociągają go militaria. Moja ocena to mocne 9/10, zaniżona ze względu na mikropłatności, których ceny potrafią uszczuplić portfel.

KRIS





OCENA:



Rok produkcji: 2010
Wydawca: Wargaming.net
Producent: Wargaming.net
Gatunek: Akcja/MMO
Platforma: PC, PS4, X0, X360

ULTIMATE BRUCE LEE



Bruce Lee – jeden z najsłynniejszych aktorów filmów akcji i jedna z ikon pewnego typu kultury. W kinie zapisał się głównie filmem Wejście Smoka oraz spopularyzował filmy oparte na sztukach walk, natomiast dla graczy... No cóż, gier korzystających z jego imienia było kilka – w tym najbardziej znana, nazwana po prostu Bruce Lee. Powstała w roku 1984 m.in. na komputery 8-bitowe czy Commodore 64, a także doczekała się darmowego remake'u o nazwie Ultimate Bruce Lee, który wziął wszystko, co dobre z oryginału, a następnie dodał parę własnych, drobnych nowości.

Na początek kwestia podstawowa, czyli „co to w ogóle jest?". Ultimate Bruce Lee to bardzo wierny remake oryginalnej gry. Mamy tu do czynienia z połączeniem stosunkowo trudnej platformówki 2D i bardzo prostej mechanicznie bijatyki, gdzie chodząc tytułowym bohaterem po różnych komnatach, staramy się znaleźć przejścia, a po drodze walczymy z dwoma przeciwnikami – czarnym ninja i zielonym sumo. Niekiedy trzeba zbierać lampiony zawieszone czasem w trudno dostępnych miejscach.

Zacznijmy od tego, jaką Bruce Lee jest platformówką — większa część tej recenzji spokojnie mogłaby odnosić się do oryginału ;). Skakania tutaj jest całkiem sporo i zostało one wykonane dobrze, mamy także możliwość skorzystania z różnych strumieni (czasem płynących w górę czy też zmieniających kierunek prądu!), po których można się wspinać. Początkowo produkcja ta nie była dla mnie zbyt zachęcająca – owszem, grało się nieźle, ale przeszkadzał mi nierówny, zbyt wysoki poziom trudności. Najbardziej denerwujące było pominięcie jakiegoś lampionu, gdzie nie istniała droga powrotna, a jedyna szansa, aby go odzyskać to utrata życia. Ważne jest to, że poza przeciwnikami, życie utrudniają nam różne przeszkody terenowe – na przykład kolce czy też buchające kule ognia, a także latające „zabijajki". Tego typu przeszkody są „instant death" i trzeba mieć do nich troszkę szczęścia i wyczucia czasu... Ostatecznie przywykłem do tego i końcowa ocena jest o punkt wyższa od tego, co planowałem na początku – ale pamiętajcie o tym. Jest też możliwość, że produkcja ta was odrzuci od siebie.

Walka z wrogami została bardzo uproszczona – do dyspozycji mamy dwa typy ataku: uderzenie pięścią oraz kopniak w biegu. Przeciwników nie da się pokonać na stałe i nawet gdy któregoś się pozbędziemy w walce, po chwili pojawia się przy którymś wejściu do poziomu i znowu biegnie nas zaatakować. Znacznie rozsądniejsze bywa omijanie przeciwników, ponieważ pozwala oszczędzić zdrowie i czas — zwłaszcza że pewnie i tak bez naszej interwencji wbiegną w którąś zabójczą przeszkodę.

Ok, a co wnosi tutaj Ultimate? Kilka trybów graficznych w tym oryginalny, 8-bitowy, co na pewno ucieszy graczy retro oraz nowe tryby gry do odblokowania. Wygląd uwspółcześniony wygląda mimo wszystko dość słabo jak freeware'ówka z 2008 roku ;). Za to Tron Lee jest... powiedzmy, że ciekawy i nasuwający skojarzenia z filmem Tron, dodatkowo ma też własną muzykę. Nie brakuje także multiplayera, więc możemy przejść grę, współpracując z kolegą. Multi jest ogólnie niezłe, choć i tak to tylko dodatek.

Ultimate Bruce Lee to tytuł dosyć przyjemny, ale i frustrujący — zupełnie jak oryginał, który niestety dość mocno się zestarzał. Mimo wszystko bawiłem się nieźle.

666GONZO666







DARMÓWKA

OCENA:

Rok produkcji: 2008
Wydawca: Ovine by Design
Producent: Ovine by Design
Gatunek: Bijatyka
Platforma: PC

MAX PAYNE 3

Do każdej części serii Max Payne podchodziłem z lekkim dystansem. Chciałem grać, ale nie mogłem się przełamać najpierw do pierwszej, później drugiej, a teraz trzeciej części, choć za każdym razem wiedziałem, że będę miał do czynienia ze świetną opowieścią o mrocznej historii nowojorskiego gliny. Teraz trochę ciężko mi na sercu, że skończyłem ostatnią część trylogii Max Payne...





Podczas oglądania sceny wprowadzającej do trzeciej części gry, po raz pierwszy tak naprawdę zdałem sobie sprawę z bólu związanego z utratą najbliższych, jaki musiał znieść Max Payne. Od samego początku odczuwalne było tu przygnębienie, smutek, załamanie Maxa na skutek śmierci żony, córki i Mony Sax. Patrząc na mieszkanie bohatera, jak i sam jego postać, zauważyć można, że chwilowego szczęścia szuka w alkoholu oraz prochach. Przyznam, że nie spodziewałem się aż tak mocnego i przygnębiającego początku, bo...

Akcja trzeciej części rozgrywa się tym razem w słonecznej i (z pozoru) radosnej Brazylii! Max, szukając szczęścia, wyprowadził się do Sao Paulo, gdzie podjął się pracy ochroniarza dla celebrytów. Podczas pilnowania porządku na wielu imprezach, były detektyw zdał sobie sprawę, że przez Amerykanów stał się zabójcą, który za moment powróci do tego, co potrafi najlepiej, ponieważ na jednej z imprez ochraniana przez Maxa rodzina zostaje napadnięta grupę przestępczą. Porwano jedną z ochranianych gwiazd, więc Max musi chwycić ponownie za pistolet i ruszyć na ratunek. Z czasem okazuje się, że przekręt jest dużo większy, więc Max Payne musi wrócić do swojego fachu, aby wymierzyć sprawiedliwość.

Cała ścieżka fabularna została poprowadzona w dynamiczny sposób, zawierając wiele (ciekawych) zwrotów akcji. Kiedy Max stoczył się na samo dno, odczułem, że (pomijając używki) stał się trochę jakby inną postacią, niż tak, którą znałem z dwóch poprzednich odsłon. Poprzez pogrążenie w fatalnych wydarzeniach z przeszłości, Max jest bardziej zamknięty w samym sobie, postać protagonisty stała się dużo mroczniejsza niż dotychczas, a jego poczucie humoru idealnie wpasowuje się do otoczenia — jest ponure i szorstkie.

Od pierwszego przejęcia kontroli nad Maxem, bardzo wyraźne odczuwalny jest udział Rockstara w produkcji gry i widać, że maczali oni palce (raczej umoczyli wszystkie) twórcy serii GTA. Zastosowane rozwiązania, mechanika gry i sama rozgrywka czerpie garściami z serii gier Grand Theft Auto, a spoglądając na oprawę wizualną, pokuszę się o stwierdzenie, że twórcy bardzo mocno inspirowali się brudnym światem Niko Bellica.

Porzekadło mówi, że z rodziną najlepiej wychodzi się na zdjęciach. Podobnie sprawa ma się w niektórych lokacjach, takich jak „słoneczna i radosna" Brazylia — momentami ekspozycja barw została znacznie obniżona, przez co ukazuje ona nam ciężki, trudny los głównego bohatera. Szarawe barwy sprawiają, że sytuacja wydaje się bardzo poważna i udziela się to panującym mrocznym klimatem. Z pozoru może wydawać się, że jest zupełnie inaczej po wejściu do kolorowej i tętniącej życiem Brazylii, ale baczniej przyglądając jej się, mrok nadal jest w niej odczuwalny i przykładowo przy widocznej imprezie czy dzieciach grających w piłkę, gdzieś tam za rogiem działają miejscowe gangi i przeciwnicy Maxa, a świat okazuje się nie taki kolorowy, jak go piszą.

Rozgrywka jest bardzo efektowna — wszędzie toczymy strzelaniny, nie brakuje wybuchów, a akcja tętni bez końca, więc żaden fan szybkich strzelanin nie poczuje się zawiedziony.

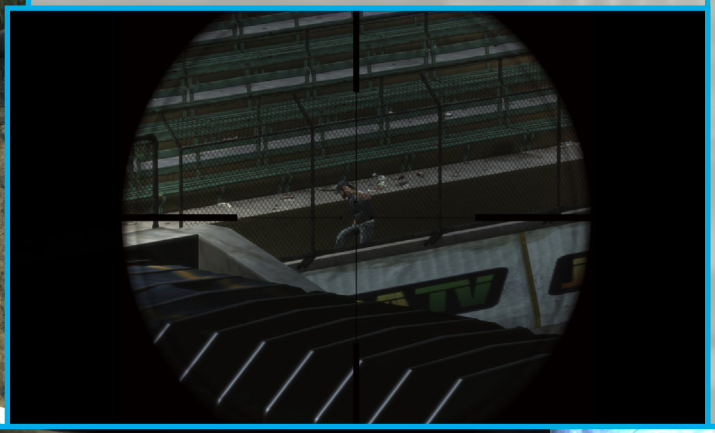






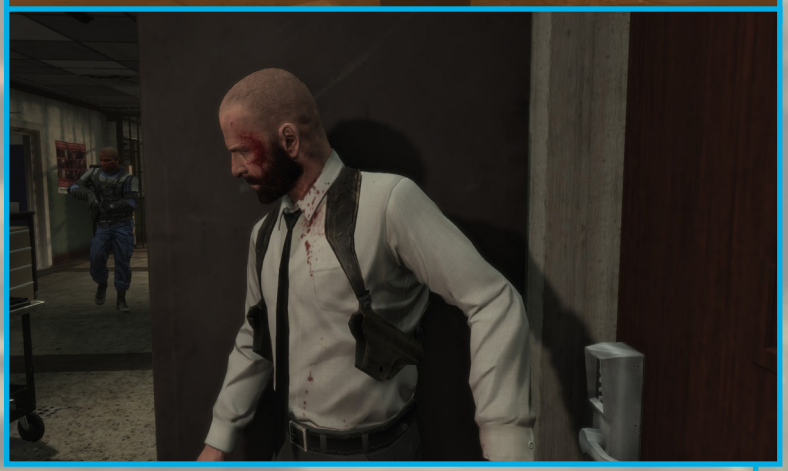












Jednak najważniejszy w całym tym strzelaniu jest cały czas zachwycający tryb Bullet Time. W każdej części spowolnienie czasu było dla mnie moją prawą ręką i gdyby nie to, w moim odczuciu Max Payne stałby się tylko dobrym, trzecioosobowym shooterem z niezłą fabułą. Spowolnione tempo i wystrzelenie masy pocisków, uśmiercając w ten sposób kilku wrogów, stało się wyróżnikiem serii. No bo jaki byłby Max bez Bullet Time? Czy nadal odczuwałoby się taką samą frajdę z gry?

Dopiero przy okazji ogrywania „trójki" zauważyłem, jak pierwsza i druga część Maxa zestarzała się, choć głównie pod względem graficznym czy ścieżki dźwiękowej. I przede wszystkim ścieżkę dźwiękową mam na myśli — zawsze byłem nią oczarowany, zawsze wydawała się dobrze wkomponowana, ale dopiero przy okazji trzeciej części zauważyłem, jak to powinno wyglądać wcześniej. Każdy dźwięk został tak wpasowany, aby odwzorowywał aktualne napięcie w grze — pierwszy przykład, jaki przychodzi mi do głowy, to klub nocny, w którym po uszach oberwałem typowym dla takich miejsc basem.

Ktoś mógłby powiedzieć, że „łeee, ten Rockstar to się nie postarał. W GTA mogłem robić, co mi się żywnie podoba, a tu muszę robić, co mi każą". Oczywiście jest to mały odsetek graczy, ale spotkałem się z takimi opiniami. Osobiście liniowość w grach uważam za spory plus. Dlaczego? Mając w pełni otwarty świat, po ukończeniu wątku fabularnego i misji pobocznych wracam do takiego świata i co? Nie mam co robić i odkładam grę na półkę z lekkim niesmakiem, że to już koniec. W każdym Max Paynie byłem zadowolony z pełnej liniowości i zakończenia w pełni opowieści. Historia jest logiczna, spójna i nie rozdzielała się na pewne, niepotrzebne małe wątki — dostaję produkt, kończę go i jestem zadowolony z gry. Po dobrze poprowadzonej historii i zamknięciu wszystkich wątków, ze spokojem mogę zacząć kolejną grę i tak mam za każdym razem, kończąc każdą z części trylogii Maxa.

Na sam koniec muszę przyznać, że trochę mi smutno z powodu zakończenia tej serii. Wydaje mi się, że na kolejne części nie mam co już raczej liczyć, a każdy kiedyś musi odejść na zasłużoną emeryturę. „Trójka" tak naprawdę jedynie powtórzyła, ale jednocześnie ulepszyła to, co znałem z poprzednich części. Wspaniała moim zdaniem dobra grafika, jeszcze lepsza walka, niesamowita mroczna historia — wszystkiego jest tu więcej i lepiej. Max odszedł w pięknym i wielkim stylu!

MW

OCENA:



Rok produkcji: 2012
Wydawca: Rockstar Games
Producent: Rockstar Games
Gatunek: Akcja
Platforma: PC, PS3, X360

CRAZY TAXI

Dreamcast przez kilka lat stanowił prawdziwą awangardę Segi. Jakkolwiek ostatecznie przez błędy z przeszłości przegrał rywalizację z silniejszym przeciwnikiem, czyli PS2, tak zapisał się wieloma znakomitymi, arcade'owymi pozycjami. Jedną z nich jest Crazy Taxi (dostępne wpierw na automatach — ale z tą wersją nie miałem okazji się spotkać), które trafiło również na PC.

Od razu powiem, że CT od wielu lat należy do moich ulubionych gier, od czasu kiedy pierwszy raz w nią grałem właśnie na Dreamcaście, w lokalnym salonie gier i do dzisiaj czasem ją odpalę. Moim zdaniem każdy powinien w nią pograć, bo to jedna z bardziej grywanych pozycji, właściwie nadająca się do natychmiastowego wejścia w świat gry i daniu graczowi solidnej porcji czystej radości. Niby jest to samochodówka, ale tym razem bez ścigania się z rywalami. Gracz wciela się w postać taksówkarza, a właściwie jednego z czterech do wyboru, który (lub która) musi zarobić jak najwięcej pieniędzy.

Reguła jest tylko jedna – musisz dostarczyć swojego klienta tam, gdzie chce dojechać w ściśle określonym i bardzo limitowanym czasie. Jak się do tego zabierzesz to już twoja sprawa. Tutaj ryzykowna jazda na złamanie karku jest właściwie wskazana, a nawet okazuje się opłacalna, bo klienci są szczodrzy przy dawaniu napiwków szybkim, ryzykującym kierowcom. W efekcie mamy szalone gnanie przez ruch uliczny, przeróżne uliczki i skróty, przebijanie się przez inne auta – to jest coś, co lubię! Tytuł Crazy Taxi znakomicie oddaje sens samej gry, bo czeka was tutaj rzeczywiście szalona jazda bez trzymanki taksówką.

Do dyspozycji gracza oddano dwa „miasta" — oba nieźle zaprojektowane, pełne różnych elementów takich jak rampy, skróty i ciekawe lokacje, zapełnione autami, pomiędzy którymi musimy się przeciskać — wprost tętniące życiem. Pasażerów można znaleźć prawie wszędzie, najbardziej zaś bawią takie wstawki, jak oczekujący na taksówkę potencjalny pasażer... umieszczony gdzieś w wodzie... Rzeczywiście, szybko złapie okazję ;). Za to gwarantuje dobrze płatny kurs ;). Tak jak mówiłem — gra zdecydowanie nie jest realistyczna. Swoją drogą pasażerowie to straszne marudy — zwykle dają zaledwie kilkadziesiąt sekund na dojechanie do celu i marudzą, jak jedziemy zbyt wolno, przez co zarabiamy mniej — dlatego dopływ adrenaliny jest wskazany. Czasem są tak leniwi, że nie chce im się przejść kilkuset metrów i przewozimy ich dosłownie na koniec niezbyt długiej ulicy. Za to, jeśli dowieziemy ich szybciej, zarabiamy sporo więcej.

Taka rozgrywka nie działałaby, jednak gdyby nie model jazdy, który jest wyraźnie arcade'owy — chociaż wersja PC wymaga zainstalowania nieoficjalnego patcha — i po prostu pasuje do stylu gry. Auto jest niezniszczalne, uproszczone w prowadzeniu, a akcja nie zwalnia nawet na chwilę. Pędząc z zawrotną prędkością pomiędzy celami wyskoki czy przebijanie się między pojazdami, są wysoko punktowane, a do tego wszystkiego dodano jeszcze wesołą muzyczkę i zachwycone zazwyczaj głosy klientów.

Poza jazdą zarobkową — według zasad z automatów, gdzie każdy zadowolony z kursu klient dodaje trochę do konta i goni nas ściśle określony czas — są tu też inne formy rozgrywki, mianowicie wykonywanie specjalnych zadań. Skok ze skoczni narciarskiej, rozbijanie balonów i podobne konkurencje nie brzmią zbyt poważnie, ale urozmaicają rozgrywkę. Co prawda część z tych zadań jest za trudna, ale to nie jest duża wada, bo to tylko opcjonalna forma rozrywki.

Obecnie jedyną większą wadą jest fakt, że Crazy Taxi wizualnie dość mocno się postarzał – bądź co bądź obecnie pewnie spora część czytelników jest młodsza od niej. W efekcie mamy niezbyt szczegółowe... no właściwie wszystko. Na szczęście pędząc na złamanie karku, po prostu nie ma się czasu zwracać na to uwagi, cieszy za to dość dokładne oddanie różnych miejscówek. Po prawdzie to jednak troszeczkę boli, jak człowiek przypomni sobie, że kiedyś to była jedna z najładniejszych gier, którą widział na Dreamcaście. Na PC Crazy Taxi dostało dwie wersje, pudełkową i steamową, trochę różniące się od siebie, ale i tak słabsze od tego, co było pierwotnie na Dreamcaście — niestety dawny soundtrack został zastąpiony nowymi utworami. Przy odpaleniu Crazy Taxi automatycznie nucę „ya ya ya ya" (początek All I want z oryginalnego soundtracku)... meh... Usunięto też wszystkie licencje... Ocena nowych utworów to kwestia gustu, jednak i tak mi trochę szkoda.

Crazy Taxi to naprawdę świetna gra, dająca dużo frajdy! Dla fanów prostych, niezobowiązujących gier w swojej klasie Crazy Taxi naprawdę nie ma zbyt wielu równych sobie rywali. I jakby nie to, że port gry jest trochę wykastrowany...

666GONZO666





OCENA:

Rok produkcji: 1999
Wydawca: Acclaim Entertainment
Producent: Acclaim Entertainment
Gatunek: Wyścigi
Platforma: PC, DC, Arcade, GCN, PS2

GOLDEN AXE II



Golden Axe II spełniło oczekiwania fanów. Wyszło kilka lat po premierze pierwszej części (recenzja w IZ_1), która była bardzo dobrym beat'em upem, osadzonym w realiach fantasy. W swoim czasie znakomita i pod wieloma względami stała się archetypem dla całego gatunku oraz pozostała grywalna nawet po latach. A „dwójka" jest jej dobrym następcą.

Fabuła oczywiście pozostaje jedynie pretekstem do rozwałki setek wrogów, ale jest standardowa dla serii. Tym razem miejsce głównego złego, dotychczas okupowane przez Death Addera, objął niejaki Dark Guld, równie zły i mroczny co poprzednik. Standardowo denerwowanie bohaterów zaczął od wypuszczenia swoich sługusów na pobliskie ziemie. Oczywiście biedna ludność jest uciskana, więc pojawienie się trójki wybawców było w sumie kwestią czasu ;). Do walki z tyranem powracają znani już z jedynki krasnolud, barbarzyńca i amazonka. Gra ma dalej wspaniały posmak sztampowego fantasy :D.

Podobnie jak w części pierwszej, w Golden Axe II kierujemy jednym z trójki bohaterów i idąc w prawo, tłuczemy kolejnych sługusów złego bossa, tępiąc ich za pomocą miecza czy topora. Oczywiście bohaterowie delikatnie się różnią między sobą — choćby rzucaniem zaklęć — ale nie na tyle, aby te różnice czyniły rozgrywkę w jakiś szczególny sposób inną. W walce tej może towarzyszyć nam kolega. Podstawy gameplayu są bardzo proste, a ich doskonalenie jest drogą do sukcesu — to duży plus w przypadku takich produkcji. Nie ma to jak spuścić łomot dziesiątkom różnych przeciwnikom, skopać ich, porzucać nimi, potraktować zabójczymi czarami... Można też zabierać ich ukochane „zwierzątka", na których jeżdżą i atakują. Wystarczy wziąć kontroler i zacząć grać, aby szybko dać się wciągnąć.

W sumie największą wadą Golden Axe II pozostaje śladowa ilość zmian względem pierwszej części. Właściwie poza innymi krainami do zwiedzania, zwierzakami czy wyglądem czarów, jedyną zauważalną różnicą w rozgrywce jest zamiana niebieskich krasnoludków, które kopnięte zostawiały księgę z czarem, na małych czarowników z magicznymi księgami. Oni już potrafią uderzyć gracza, więc nie są tak bezbronni, jak ich prekursorzy. Sama rozgrywka pozostała praktycznie bez zmian.

Grafika względem jedynki została nieznacznie poprawiona, jednak dalej jest to typowy 16-bitowy poziom Genesis. Fani będą zadowoleni, reszta niekoniecznie. Podkreślam, że minęło już sporo lat i generacji od premiery, gra ma prawo wyglądać brzydko — stylizacja zaś jest dobra, podoba mi się też wszelkiego typu animacja. Dźwięki, jakkolwiek proste, dobrze pasują zarówno do świata fantasy, jak i rzeźniczego charakteru rozgrywki.

To kawał soczystej rzeźni, choć szkoda, że nie jest w ogóle krwawa... Serio, zdawało mi się, że użycie miecza czy topora powinno wywoływać rozlew, choć odrobiny krwi! ;). Tak czy inaczej, warto w nią pograć. Ja byłem zadowolony, grając w Golden Axe II, więc spora część z was pewnie też. Okazji, żeby się z tą grą zapoznać, jest sporo, bo trafia do różnych zestawów starych hitów na różne platformy, jest również dostępna na Steamie.

I jeszcze na koniec taka jedna drobna rzecz, znacząco urozmaicająca rozgrywkę: poza głównym trybem gry, mamy również tryb pojedynków, gdzie na małej arenie wybrany bohater pojedynkuje z różnymi przeciwnikami, a po ich pokonaniu — z kolejnymi, potężniejszymi. Przypomina to trochę tryb survival występujący w innych bijatykach. Przyjemna rzecz. Taki dodatek jest zawsze mile widziany.

666GONZO666



OCENA:



Rok produkcji: 1991
Wydawca: SEGA Enterprises
Producent: SEGA Enterprises
Gatunek: Bijatyka
Platforma: PC, Genesis, Arcade, Wii





STREET FIGHTER ALPHA 2

Dla osób, które nie interesowały się cyklem Street Fighter, tytuł Alpha 2 mógł być nieco mylący. Jakiś czas temu Capcom wydał piątą część Street Fighter — numery w nazwach gier z tej serii są dość umowne. Poza normalnymi 1, 2, 3 czy 4 do tej pory mieliśmy też rozmaite inne „nienumerowane" odsłony – Alpha, Ex, niedawny crossover z Tekkenem... Również poboczne części doczekały się zwykle własnej serii (Ex1-Ex3, Street Fighter 4 - Ultra Street Fighter 4). Alpha miała przykładowo trzy odsłony, z czego dwie pierwsze trafiły na PC. Przejdźmy jednak do meritum, czyli omówienia Street Fighter Alpha 2, który od lat pozostaje jedną z moich ulubionych bijatyk 2D.

Fabularnie Alpha 2 dzieje się krótko po wydarzeniach z „jedynki", za to przed „dwójką" – stąd tytuł sugerujący prequel. Do tego wydarzenia z Alpha 1 czyni niekanonicznymi. Dla tych, którzy śledzą kanon to istotne, ale zasadniczo nie ma to istotnego wpływu na rozgrywkę — ta dalej składa się z serii pojedynków z kolejnymi postaciami. To bijatyka, czego innego można było się spodziewać?

Ilość postaci dostępnych do wyboru to 18, całkiem niezły wynik – i w przeciwieństwie do Street Fighter 3, który był wydany kilka lat później i eksperymentował z praktycznie całkowicie nową obsadą, powraca większość znanych i lubianych bohaterów. Z powrotami postaci jest w serii niezły bałagan, który warto uporządkować. Część postaci: Ryu, Ken, Sagat – byli w serii przez cały czas, pojawia się też parę postaci z „jedynki", których nie było w „dwójce" – Adon, Gen czy Birdie. Z kolei z pierwszej Alphy wracają również Rose i Charlie, a ukryci w pierwszej Alphie M. Bison, Akuma i Dan są grywalni od początku. W serii Alpha swój debiut zaliczają Dhalsim i Zangief znani „dwójki". Gościnne występy z serii Final Fight zaliczyli Guy, Sodom i Rolento – dla tego ostatniego debiut w Alpha. Całkowicie nową postacią jest uczennica Sakura, wielbicielka naśladująca Ryu – i powiem szczerze, aż do Super Street Fighter 4 to była moja ulubiona żeńska postać w tej serii.

Clou gry, czyli system walki jest bardzo bogaty, technicznie pozwala się świetnie bawić zarówno nowicjuszom, bo większość podstawowych combosów jest dość łatwa do wykonania, jak i wyjadaczom w bijatykach. Rozgrywka jest bardzo „płynna", a walki dynamiczne. Ech, do dziś mam stary numer Secret Service, w którym są rozpisane ciosy wszystkich postaci, gdzie lista ciągnie się na kilka stron. Wykonanie tych lepszych ciosów, zużywających ładowany pasek na dole ekranu, okazuje się dość intuicyjne, dzięki czemu walki dość łatwo kończyć SUPER COMBO FINISHEM! Postacie – nawet te bazujące na tych samych ruchach, jak Ryu-Ken-Dan-Sakura-Akuma, dość znacząco się od siebie różnią w prowadzeniu w trakcie walki. Do tego osiem (!) poziomów trudności powinno wystarczyć każdemu. Ogólnie, zaprojektowana przez Capcom rozgrywka, to jeden z największych plusów gry.

Grafika w Street Fighter Alpha 2 wykonana jest w 2D i w stosunkowo niskiej rozdzielczości, bo ta została przeskalowana z oryginalnej automatowej do PSX, a potem do wersji pecetowej. Wspomniana niska rozdzielczość i bijące po oczach piksele to jednak jedyna wada. Jakość grafiki jest słabsza względem wersji na automaty, ale jednocześnie samo wykonanie jej stoi na bardzo wysokim poziomie i widać, że pracowali nad tym specjaliści. Jest bardzo kolorowa, w najlepszym „kreskówkowym" stylu. Sprite'y postaci, ich animacje oraz lokacje w grze są wykonane z dużą dbałością o szczegóły – miło na nich zawiesić oko. Jeszcze jedna „głupotka" techniczna — gra z jakiegoś powodu wykrywa podłączony pad domyślnie dla gracza numer 2. Nie przeszkadza to w rozgrywce, ale to trochę dziwne grać po „złej" stronie ekranu. Wymaga to pewniej ilości babrania się w opcjach. Ogólnie jakość pecetowego portu stoi na stosunkowo niskim poziomie.

Seria jest żywa do dzisiaj, a o ile „piątka" potrzebuje jeszcze roku czy dwóch na ostateczny szlif, to sięgnięcie po wcześniejsze części serii jest całkiem dobrym wyjściem – te dobrze znoszą próbę czasu. Street Fighter Alpha 2 to zaś jedna z najlepszych części Ulicznego Wojownika w 2D na PC. Chyba nie trzeba dodawać nic więcej?

Gra dostępna jest do kupienia na GOG.COM i na tej wersji podstawie była napisana recenzja. Steam z kolei oferuje SFA2 w pakiecie ze wszystkimi dwuwymiarowymi częściami Street Fighter. Do tego są tam konwersje z automatów, przez co gra wygląda nieco lepiej.

666GONZO666



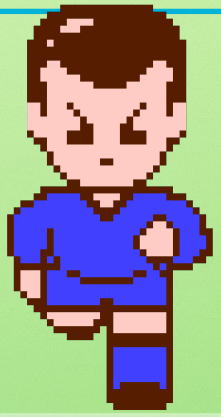




OCENA:

Rok produkcji: 1996
Wydawca: Playtronic Industrial
Producent: Capcom
Gatunek: Bijatyka
Platforma: PC, Arcade, PS1, SNES, Wii

POWER SOCCER





Power Soccer to dziwna gra piłkarska. Czysto zręcznościowa kopanina, która wyróżnia się kilkoma elementami, choć w większości tymi negatywnymi. Grę miałem w młodości na jakiejś składance i zapamiętałem ją jako coś złego, jednak nie sądziłem, że będzie aż tak źle.

W menu wybrać możemy jeden z dwóch trybów: mecz dla dwóch graczy lub turniej. W tym pierwszym zasady są jasne: gracze wybierają pomiędzy dwiema dostępnymi drużynami (wybór jak się patrzy, nie?) i rozgrywają przeciwko sobie mecz. Turniej natomiast polega na wybraniu jednej z dwóch drużyn (postarano się z tym wyborem...) i odniesieniu zwycięstwa pięć razy z komputerowym przeciwnikiem.

To gra piłkarska, wiec nie mogło zabraknąć najważniejszego: ustalania taktyki! Choć już samo słowo „taktyka" jest sporym nadużyciem w tym przypadku, bo dostępne są tylko dwa (a jakże) ustawienia, które w dodatku nie różnią się niczym, a stanowią swoje lustrzane odbicia. Po co dodano taki element? Nie mam bladego pojęcia... Oczywiście nie ma też żadnych ustawień — nie ustalimy długości połowy, poziomu trudności czy czegokolwiek innego. Wciśnij start i ciesz się, że w ogóle grasz.

Choć w sumie nie wiem, czy jest się z czego cieszyć, bo gra jest trudna, że K**WA, JA PIER**LE!!! Już pierwszy przeciwnik dał mi początkowo ostro po dupie, bo przegrałem 1:12. Przy drugim podejściu było lepiej (1:10), a wygrać udało mi się może za tysięcznym razem...

A później okazało się, że kolejny przeciwnik jest jeszcze trudniejszy do pokonania. Co za chamem trzeba być, że tak znęcać się nad graczem?!

Ok, ok... Ponosi mnie :). Sama rozgrywka jest bardzo powolna i wygląda przeciętnie, nie ma też stałych fragmentów gry, więc fauli, rzutów wolnych czy kartek nie ujrzymy. Power Soccer wyróżnia się jednak czymś innym — ustawieniem kamery nad niewymiarowym boiskiem. Kamera jest „dynamiczna", przez większość czasu pokazuje grę z góry, a gdy akcja zbliża się do pola karnego, to zmienia się ujęcie na kamerę ze zbliżeniem na bramkę. Dość ładnie to wtedy wygląda (przy kamerze z góry niestety jest tragicznie), ale i tu twórcy musieli coś zepsuć — oddano w ręce gracza sterowanie bramkarzem, ale nie zablokowano przy tym gry pozostałymi zawodnikami!

W praktyce wygląda to tak, że sterując „obrońcą", jednocześnie poruszamy się bramkarzem. Często bywa przez to, że golkiper, zamiast pilnować bramki, to wyłazi gdzieś na róg pola karnego... Drugim problemem jest brak możliwości oddawania strzałów z dystansu, bo trzeba czekać, aż kamera się zmieni.

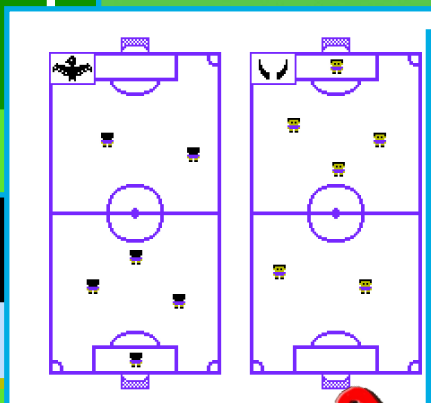
Koszmarny jest też dźwięk i muzyka w tle. Zresztą tu wszystko jest koszmarne. Power Soccer to dziwna gra — wiele elementów ją wyróżnia (zmiany kamer i ładna przy tym grafika, taktyki), ale wszystkie te elementy zostały źle wykonane. Pała z plusem.

Porada na koniec (dzięki niej udało mi się skończyć turniej): kiedy masz piłkę wciśnij autofire A — możesz wejść do bramki przeciwnika i nikt Ci nie przeszkodzi.

CZYŻYK









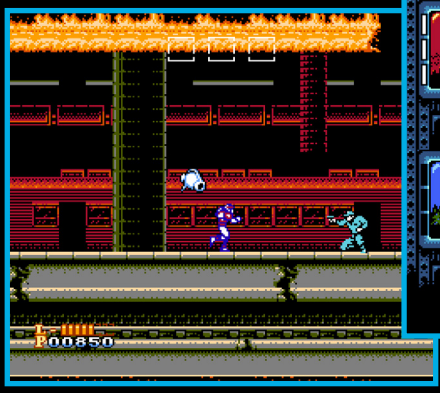
GRUZOWISKO

OCENA:

Rok produkcji: 1990
Wydawca: Tokuma Shoten
Producent: Kitty Group
Gatunek: Sportowa
Platforma: NES

TOKKYUU SHIREI SOLBRAIN

Tokkyuu Shirei Solbrain jest dziesiątą częścią japońskiej sagi Metalowi Herosi. Natsume w 1991 wydało jej egranizację pod tym samym tytułem, na polskim rynku mogliśmy natomiast poznać ją jako... RoboCop 3. Widocznie pegasusowi włodarze naszej części świata uznali, że nadając inną tożsamość bohaterowi, tytuł lepiej się sprzeda. A szkoda, ponieważ gra była dużo lepsza od tych sygnowanych logiem RoboCopa i swoją jakością obroniłaby się sama.



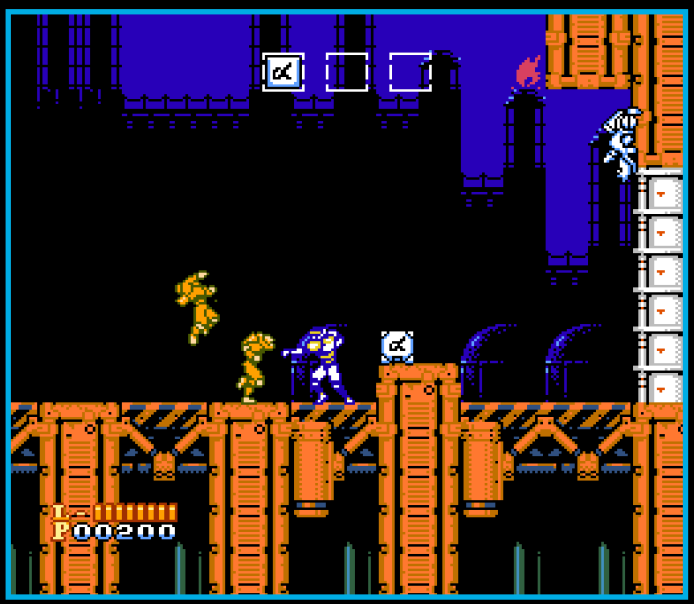


W grze sterujemy policjantem w kombinezonie bojowym. Scenariusz naszych siedmiu misji jest standardowy dla gier z czasów NES-a — przebijamy się przez planszę, obserwując akcję z boku, a na końcu walczymy z bossem. Poza pierwszą i ostatnią, kolejność misji wybieramy sami w podobny sposób jak w dużo bardziej rozpoznawalnym Duck Tales. Gameplay najbardziej przypomina mi pierwszego Batmana wydanego na NES-a w 1989, choć o ile Batman był grą bardzo dopracowaną, to w porównaniu do Tokkyuu Shirei... ten drugi wydaje się pod każdym względem lepszy. Standardowo mamy do dyspozycji cios szybki i silny. W trakcie rozgrywki zdobywamy części oręża oznaczane symbolami alfa i beta, a po zdobyciu trzech otrzymujemy jeden z ośmiu dostępnych dronów, które latają metr nad nami. Różnorodność jest duża (odsyłam do tabelki), a dodatkowo możemy dronem rzucić lub zamienić go w jetpack. Te możliwości w połączeniu ze świetną responsywnością i „czuciem" sterowanej postaci pozwalają na przechodzenie plansz na różne sposoby. Jest to szalenie ważne, ponieważ lokacje często bywają bardzo trudne, a trudności nie sprawiają skoki nad przepaściami (nie uświadczymy ani jednej, najwyżej czasem musimy przeskoczyć ogień) tylko wymagający przeciwnicy. Możemy spotkać na przykład stacjonarnego oraz uciekającego strzelca, milicjanta z tarczą, helikopter czy też drony i roboty. Moim ulubionym przeciwnikiem jest jednak strzelec z pistoletem maszynowym i granatami, zmieniający broń w zależności od odległości. Wrogów jak na tę konsolę mamy całkiem sporo, na szczęście gracz nie jest nimi zalewany, tak jak to było w Contrze czy Ninja Gaiden. Przeciwników jest zawsze ograniczona ilość, a zabici nie się odnawiają.

Z początku byłem przekonany, że w grze potrzebna jest kocia zręczność. Z czasem zdałem sobie sprawę, że odpowiednie zaplanowanie oraz znajomość możliwości postaci potrafi zdziałać o wiele więcej. Wisienką na torcie są bossowie. Szczególnie zapadła mi w pamięć walka z ninja, rozgrywana w jadącej windzie towarowej. Ninja skacze nad nami, roznieca płomienie, a gdyby tego było mało, to uderzając kataną o posadzkę, posyła fale uderzeniowe. Dodatkowym podkreśleniem jego mocy są wibracje całej platformy, gdy ląduje (takie drobne szczegóły nadawały świetny klimat!). Po wielu przegranych bataliach zauważyłem, że pomiędzy wylądowaniem a rozniecenieniem płomieni jest tyle czasu, że da się go kilka razy trafić. Takie starcia potrafią być bardzo satysfakcjonujące, szczególnie gdy położy się przeciwnika, będąc u kresu własnych sił.

Należy zwrócić także uwagę na wystrój poziomów — spalone miasto wraz z podziemnym metrem i windą towarową stanowią jedne z najbardziej klimatycznych lokacji, jakie widziałem na stareńkim NES-ie! Widać, że graficy, tworząc zarówno tła, jak i modele przeciwników wycisnęli z maszynki siódme poty. Czasem gra potrafi nawet wpaść w lekkie slow motion, gdy na ekranie pojawi się naraz więcej wrogów. Trwa to jednak tylko chwilę i nie przeszkadza w rozrywce. Zadbano o takie szczegóły jak spowolnienie czasu w momencie śmierci gracza (chyba że to również było maskowanie wydajności sprzętu, a jeśli nawet to bardzo efektowne :)). Na osobny akapit zasługuje muzyka w grze. Jest to zaskakujące, jak dysponując tak skromnymi zasobami sprzętowymi, twórcom udało się stworzyć tyle dobrych kawał-







ków. Polecam przesłuchać na YouTube soundtrack z planszy Area 3.

Nie odpowiedziałem jeszcze na pytanie, jakim cudem tak świetna gra mogła zostać zapomniana przez społeczność graczy. Wydaje się, że jest to typowe dla gier z końca generacji danej konsoli. Tokkyuu Shirei Solbrain został wydany w 1991 roku, tymczasem już w 1990 miał premierę 16-bitowy SNES. Jest to kij, który ma dwa końce – z jednej strony widać, że twórcy świetnie poznali i wykorzystali możliwości konsoli, z drugiej niestety nie mogła już liczyć na popularność, która jej się zdecydowanie należała. Z kolei w naszej części świata, gdzie japońskie konsole dotarły później, nawet bardziej dociekliwi gracze mogli mieć trudności ze znalezieniem informacji o grze. Niełatwo znaleźć Tokkyuu Shirei szukając RoboCop 3...

Myśląc nad oceną końcową tytułu, zadałem sobie pytanie: Czy chciałbym zobaczyć remake Tokkyuu Shirei Solbrain? I doszedłem do wniosku, że nie. Nie chciałbym remake'u, ja chciałbym ciąg dalszy! Grafika jest na poziomie dobrych dzisiejszych retro platformówek, grywalność za to bije na głowę większość świeżych tytułów tego segmentu. I żeby nie było, że przemawia przeze mnie czysta nostalgia za latami młodości – grę specjalnie odświeżyłem na potrzeby tej recenzji. Reasumując polecam produkcję każdemu fanowi trudnych beat'em up 2D.

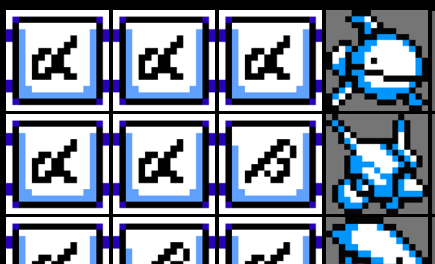
TOMASZ W.





OCENA:

Rok produkcji: 1991
Wydawca: Jaleco Entertainment
Producent: Natsume
Gatunek: Platformowa/Akcja
Platforma: NES



Broń szybkostrzelna, ale o krótkim zasięgu. Może dobrze się sprawdzać podczas walk z bossami.

Wystrzeliwuje skupioną wiązkę laserową o nieograniczonym zasięgu. Dobra do załatwiania wrogów zza osłony.

Dron ten uderza wrogów mieczem. Broń o potężnej mocy, jednak kosztem zasięgu rażenia.

Strzela kulami, które odbijają się od przeszkód. Szybkostrzelna, ale może wypuścić tylko dwie kule jednocześnie. Stając nad przeciwnikiem i trafiając, okazuje się zabójczo skuteczna.

Wypuszcza kule, które od razu szybują do góry i suną po suficie. Przydatna do walki z tylko jednym rodzajem przeciwników, poza tym bezskuteczna.

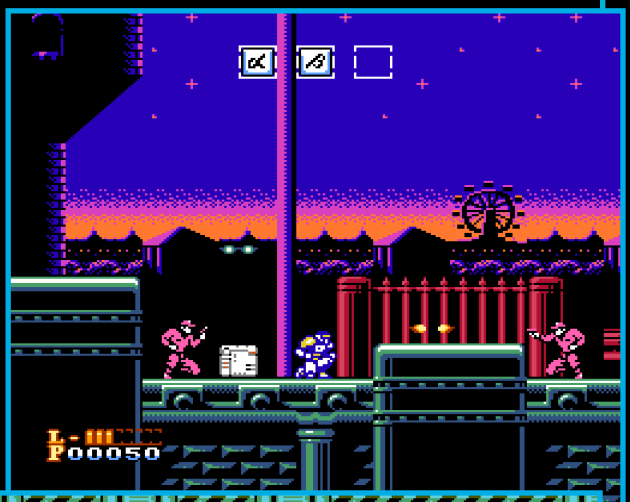
Uderza ostrymi obręczami, które przelatują przez wszystkie przeszkody, a następnie zawracają. Przydatna na większość przeciwników.

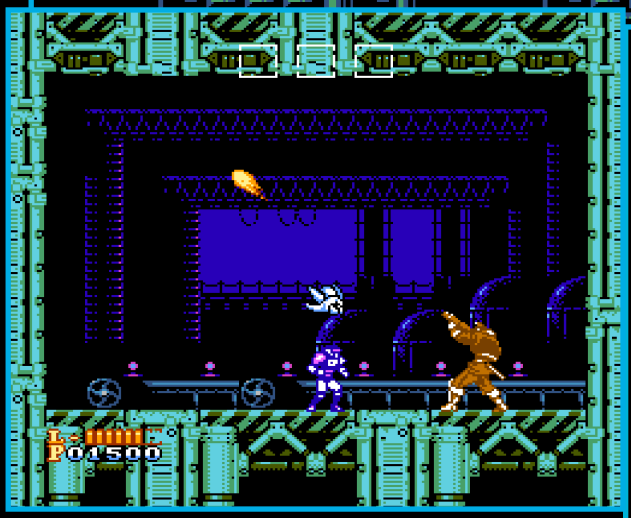
Miotacz płomieni. Aby go używać, należy cały czas trzymać przycisk w przeciwieństwie do pozostałych dronów. Przecina osłony, ale ma średni zasięg.

Wystrzeliwuje pociski, które wybuchają po zderzeniu się z napotkaną przeszkodą. Nie można nią trafić wroga za osłoną, ale rekompensuje to duża siła ognia.



Najpotężniejsza broń. Jedyna, którą postać trzyma w rękach i jest ograniczona czasowo do 15 sekund. Dzierżąc ją, stajemy się nietykalni, a obrażenia skracają tylko czas jej działania. Aby ją zdobyć, trzeba zebrać dwukrotnie tę samą kombinację symboli.





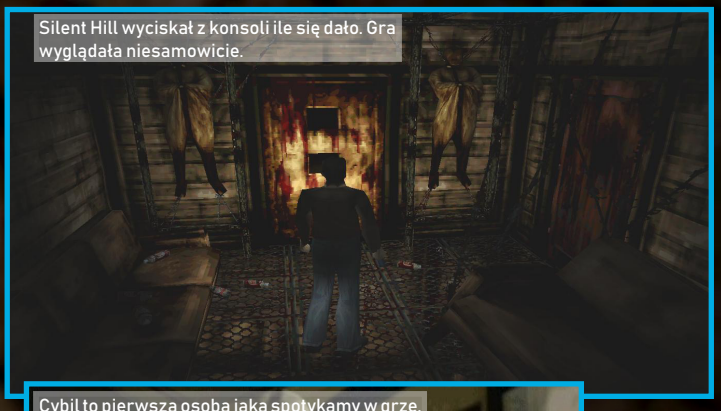


Pod wodzą Keiichiro Toyama w studiu Konami, a dokładniej w jednym z jego oddziałów Team Silent, powstaje gra z gatunku action survival-horror, która ma zrewolucjonizować gatunek i stać się nowym wyznacznikiem dla kolejnych produkcji mających wywoływać grozę. Ich dzieło nazwane Silent Hill, ukazuje się na powoli odchodzące w zapomnienie pierwsze PlayStation i z miejsca zostaje okrzyknięte jednym z największych osiągnięć wśród horrorów, zgarniając przy tym mnóstwo pozytywnych ocen, nagród i wyróżnień. Wydarzenia te miały miejsce 20 lat temu, warto więc przypomnieć serię, która zaliczyła kilka wzlotów i upadków, ale do dziś posiada mnóstwo fanów czekających na kontynuację.

Survival-horror cieszył się uznaniem graczy i krytyków już długo przed powstaniem Silent Hill — w sercach wszystkich zapisały się przede wszystkim serie takie jak Alone in The Dark czy Resident Evil. SH powstał dopiero w 1999 roku i stanowił niemałą rewolucję w gatunku — popularne kamery statyczne stosowane wtedy w innych grach zostały zastąpione widokiem zza pleców, który często zmieniał się w zależności od sytuacji. Znaczy to tyle, że zazwyczaj akcję obserwowaliśmy w klasycznym widoku TPP, natomiast w ciasnych pomieszczeniach, gdzie coś mogło na gracza czyhać w ukryciu, kamera ukazywała akcję gdzieś z rogu korytarza lub innych nietypowych miejsc skutecznie ograniczając widoczność. Powodowało to, że w tego typu sytuacjach odczuwało się jeszcze większy dyskomfort i bezradność niż przy umieszczonych „na sztywno" kamerach. Jednak pomysły twórców nie ograniczały się jedynie do nowych rozwiązań technicznych — niebywałym plusem była tu oryginalna fabuła i klimat, po części inspirowane filmem Drabina Jakubowa wyreżyserowanym przez Stanleya Kubricka. Silent Hill to niewielkie miasteczko, do którego wybiera się Harry Manson wraz z córką na wakacje, jednak gdy już zbliżają się do celu, na drogę wybiega im mała dziewczynka. Harry, chcąc ją wyminąć, traci panowanie nad samochodem i wypada z trasy, a następnie traci przytomność. Po ocknięciu się zauważa, że znajduje się już w Silent Hill, ale w samochodzie nie ma jego córki. Szybko odkrywa też, że miasto spowija gęsta mgła, a z nieba pada śnieg, mimo iż jest środek lata. Harry rusza na poszukiwanie zaginionego dziecka, ale okazuje się, że z miastem jest wyraźnie coś nie tak — poza mgłą i śniegiem w Silent Hill nie widać w ogóle ludzi, miasto wydaje się opuszczone, chwilę później natomiast włączają się syreny przeciwpożarowe, w kilka sekund zapada zmrok, a Harry zostaje zaatakowany przez dziwne kreatury, po czym ponownie traci przytomność.

Silent Hill wyróżniała nie tylko fabuła, ale także nowatorskie pomysły na straszenie gracza i prowadzenie rozgrywki — o ile wcześniej strach wywoływano jedynie poprzez wyskakujące znienacka potwory atakujące gracza, tak w SH zastosowano zupełnie inne mechaniki. Jedną z nich jest wspomniana już wcześniej mgła (która notabene powstała w wyniku ograniczeń konsoli, niebędącej w stanie płynnie wyświetlać zastosowanej grafiki i trzeba było jakoś ograniczyć widoczność), drugim ważnym elementem jest radio noszone przez protagonistę — jeżeli znajdziemy się w pobliżu potworów, w radiu zaczynają pojawiać się szumy i zakłócenia. Sprawia to, że często serce podskakuje do gardła nawet, podczas gdy nie widzimy w pobliżu żadnego zagrożenia — wystarczy, że usłyszymy szumy w radiu i momentalnie zaczynamy rozglądać się nerwowo, próbując wypatrzyć coś we mgle.

Silent Hill wyróżniało również udostępnienie graczom czegoś na wzór otwartego świata — miasto można było pozornie zwiedzać w dowolny sposób. Pozornie, ponieważ twórcy sprytnie blokują niektóre ścieżki, ostatecznie i tak gracz dostaje jedną lub dwie ścieżki, jakimi może podążyć, jednak tu wszystko jest wytłumaczone fabularnie — Silent Hill nie jest zwykłym miastem i co jakiś czas wkraczamy do jego alternatywnej wersji, gdzie otworem stają wcześniej niedostępne drogi, a czasami pojawiają się zupełnie inne, takie, których nie mieliśmy zaznaczonych nawet na mapie. Trzeba więc eksplorować miasto i, mimo że jest ono ograniczone i z góry zaplanowano, gdzie trzeba w danym momencie się udać, to nie zwraca się na to uwagi w sposób negatywny. Tym bardziej że alternatywna wersja Silent Hill jest na tyle przerażająca, że nie ma się ani chęci, ani czasu na zaprzątanie sobie tym głowy — asfalt


Silent Hill wyciskał z konsoli ile się dało. Gra wyglądała niesamowicie.


Cybil to pierwsza osoba jaką spotykamy w grze.



zmieniający się w pordzewiałą kratę, ściany ociekające brudem i krwią, ciemność i... DŹWIĘKI OTOCZENIA!

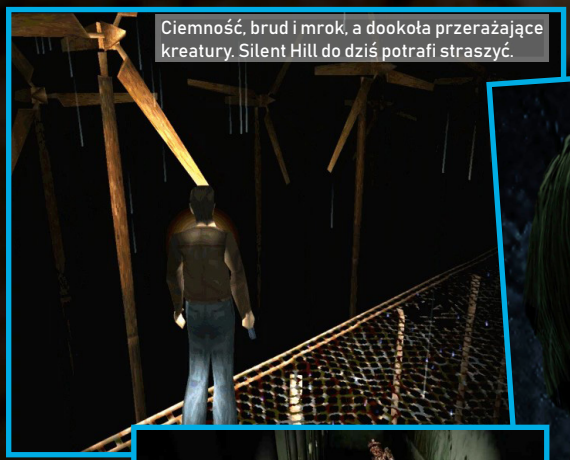
Odgłosy, jakie towarzyszą nam podczas odwiedzania kolejnych lokacji, po prostu miażdżą i do dziś potrafią zjeżyć włos na głowie — metaliczne zgrzyty, jęki gdzieś w oddali, kroki, hałasy itp. Co prawda dźwięki te są zapętlone i odgrywają się w kółko, ale to nie jest jakiś problem, bo po prostu przerażają, tak jak powinny. Do tego dochodzi kapitalna muzyka w wykonaniu Akiry Yamaoki — soundtrack pierwszej części to apogeum twórczości tego japońskiego kompozytora! Choć Akira dołączył do zespołu Team Silent dość późno i nie widział nawet gry, to stworzył do niej najbardziej charakterystyczną ścieżkę dźwiękową, inspirowaną m.in. serialem Twin Peaks. Początkowo jednak zarząd Team Silent nie chciał zaakceptować napisanej przez Akirę muzyki, uznali ją za jakiś dziwny hałas i odebrali jako błąd w grze, jednak po wyjaśnieniu przez kompozytowa swojej wizji i pomysłów, soundtrack trafił ostatecznie do produkcji, a dwa miesiące po premierze gry wydano go również osobno jako Silent Hill Original Soundtracks.

SH to przygodowa gra akcji, nie brakuje zatem walki z potworami i zagadek. Te ostatnie to również niezwykle dopracowane łamigłówki, które mocno angażują i wymagają myślenia na wysokich obrotach. Warto przypomnieć choćby o słynnej zagadce z fortepianem w szkole, gdzie należy wcisnąć odpowiednią sekwencję klawiszy i odegrać melodię, a jedyną podpowiedzią jest napisany krwią na ścianie wiersz o ptakach. Często należy odszukać jakiś przedmiot, połączyć go z czymś innym, rozwiązywać zagadki logiczne itp., a to, jak postąpimy w konkretnych miejscach, skutkuje możliwością zobaczenia jednego z aż pięciu zakończeń przygody. SH przyczynił się również mocno do powstania speedrunningu, ponieważ po ukończeniu gry otrzymujemy podsumowanie i liczony jest również czas gry — chcąc osiągnąć jak najlepszy wynik, trzeba było ukończyć grę możliwie jak najszybciej.

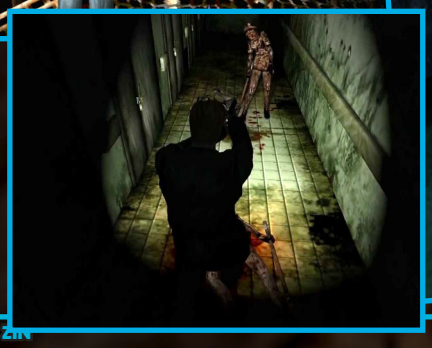
Walka natomiast stanowi mały dodatek — do dyspozycji są zarówno bronie do starć w zwarciu (metalowa rurka, maczeta) oraz broń palna (pistolety, strzelba), jednak ostatecznie i tak amunicji nigdy nie ma zbyt wiele, a przeciwnicy w większości są wytrzymali i potrafią zadać sporo obrażeń, dlatego często lepszym rozwiązaniem okazuje się ucieczka i unikanie zagrożenia. Na szczególną uwagę zasługuje tu zresztą także bestiariusz, który składa się z takich maszkar jak obdarte ze skóry psy, demony-dzieci w szkole uzbrojone w noże czy pozbawione twarzy pielęgniarki w szpitalu. Nie brakuje również starć z bossami.

Silent Hill okazał się wielkim hitem i sprzedał się jak świeże bułeczki. Zebrał także wiele pozytywnych opinii, ocen w prasie (82% na Metacriticu) i nagród, kwestią czasu więc było pojawienie się Silent Hill 2. Ten ukazał się już we wrześniu 2001 roku na PlayStation 2 i, podobnie jak część pierwsza, z miejsca podbił serca graczy. Choć gra nie była sequelem, a opowiadała zupełnie inną historię, niepowiązaną w żaden sposób z poprzednikiem, to wielu uważa, że to właśnie SH2 jest najlepszą częścią całej serii.

Tym razem gracze wcielali się w Jamesa Sunderlanda, który otrzymał list od swojej zmarłej trzy lata wcześniej żony, z którego wynikało, że czeka ona na niego w Silent Hill. James więc udaje się do owego miasteczka spowitego mgłą, trafia na miejscowy cmentarz i poznaje dziewczynę, która podobnie jak on kogoś szuka. Szybko jednak James napotyka na dziwne



Ciemność, brud i mrok, a dookoła przerażające kreatury. Silent Hill do dziś potrafi straszyć.





James to bohater drugiej części serii. Dla wielu najlepsze odsłony całego cyklu.

kreatury, pozbawione rąk i plujące kwasem istoty... Wplątuje się więc w spore kłopoty i chcą odkryć tajemnice, musi zmierzyć się również z własnymi koszmarami.

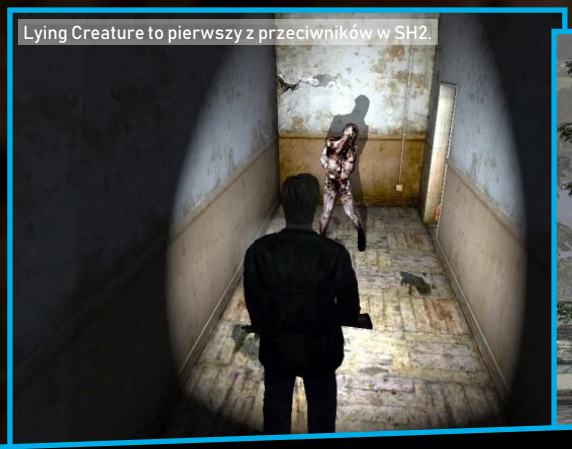
Twórcy nie zmienili praktycznie nic w mechanice gry i stylu rozgrywki — to nadal był ten sam, doskonały Silent Hill, tylko ładniejszy i jakby bardziej poważny. Opowiadana historia była znacznie bardziej emocjonalna, a cały klimat produkcji uległ całkowitej zmianie — usunięto wszechobecne pordzewiałe kraty, rozkładające się elementy, pełne krwi lokacje i ogólnie alternatywną wersję miasta, jednak nie stanowi to wady gry. Całość została bowiem wyjaśniona fabularnie, gra stała się zatem jakby bardziej rzeczywista i po poprzedniej części pozostały tylko elementy najbardziej charakterystyczne — mgła, tajemniczość, rewelacyjne zagadki, radio itp. SH2 straszył równie mocno co pierwsza część, a momentami może i nawet bardziej. Warto wspomnieć choćby o manekinach, które pozornie stanowiły tylko dekorację, a oświetlone latarką ożywały i atakowały Jamesa. Nie można też zapomnieć o Piramidogłowym — chyba najbardziej charakterystycznym i najbardziej przerażającym przeciwniku w historii gatunku.

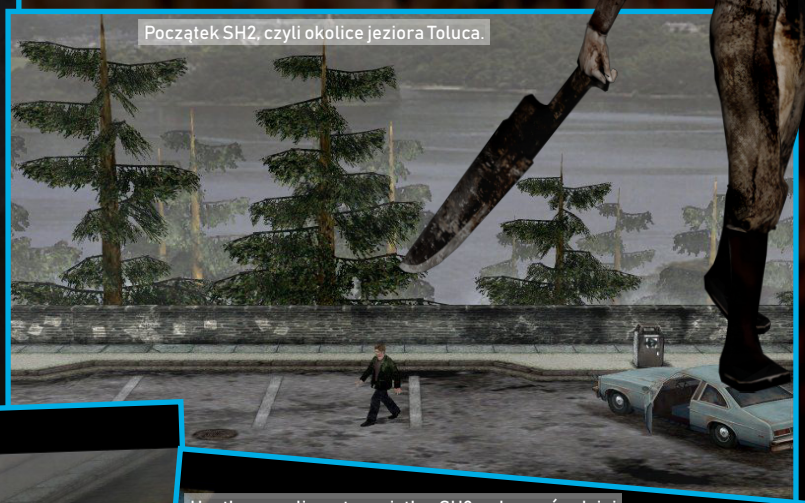
Kilka miesięcy później ukazała się wersja na konsolę Xbox, a w 2003 roku także na PC — porty te wzbogacono o dodatkowy scenariusz, w którym wcielić można się było w Marię, którą spotykało się już podczas gry Jamesem. Silent Hill 2 ponownie odniósł sukces, zbierając same pozytywne opinie i oceny, pochwały zebrała również ścieżka dźwiękowa ponownie przygotowana przez Akirę Yamaokiego, a wiele osób uważa ją za najlepszą w całej serii. Nic zatem dziwnego, że podjęto decyzję o stworzeniu kolejnej części.

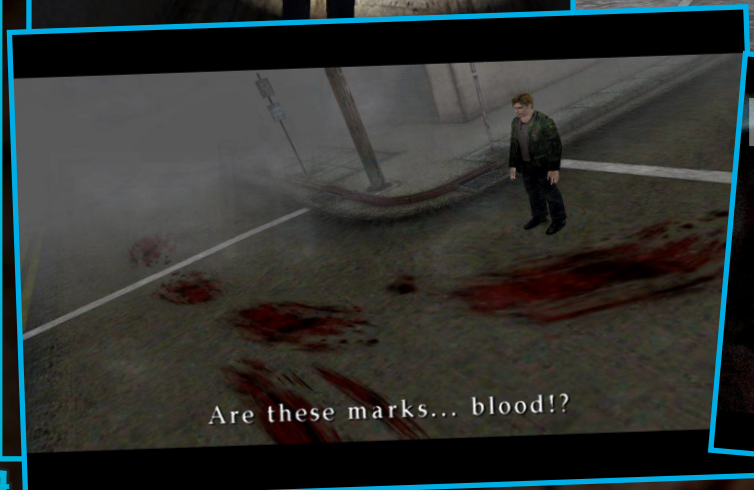
Silent Hill 3 trafił na PlayStation2 w maju 2003 roku, a w listopadzie na PC, czyli niedługo po wydaniu pecetowego portu poprzedniej części. Tym razem postanowiono, że nowa odsłona będzie kontynuować wydarzenia z „jedynki", pomijając całkowicie fabułę części drugiej — akcja dzieje się 17 lat po „przygodach" Harry'ego, a gracz wciela się tym razem w nastolatkę o imieniu Heather, która śni o przerażającym parku rozrywki w Silent Hill. Kiedy budzi się w restauracji, poznaje detektywa Douglasa Cartlanda, a w każdym razie człowieka, który za detektywa się podaje. Heather postanawia uciec przez okno w toalecie i trafia wprost do piekła pełnego potworów z jej sennych koszmarów.

Cała rozgrywka pozostała niemal niezmieniona. To ponownie Silent Hill z krwi i kości, który klimatem zbliżył się mocno do tego, co oferowała pierwsza część — znów zwiedzaliśmy alternatywne wersje miasta pełne krwawych śladów, pordzewiałych krat i brudu, a w wielu miejscach trafialiśmy na jeszcze bardziej przerażające monstra, takie jak dwugłowe psy czy ogromnych rozmiarów bestie ze szpikulcami wysuwanymi z rąk. Gra trzymała w napięciu już od pierwszych sekund, a napięcie to cały czas rosło podczas odwiedzania takich lokacji jak choćby centrum handlowe. Silent Hill 3 jednak nie ustrzegł się wad — jedną z największych była bardzo mała liczba spotykanych postaci. W poprzednich częściach postacie spotykaliśmy rzadko, ale było ich kilka i każda czymś się wyróżniała, a przede wszystkim wszystkie były bardzo tajemnicze. W przypadku Silent Hill 3 tajemniczość pozostała, ale liczbę postaci ograniczono do zaledwie trzech...

Trzecia część wyróżniała się natomiast nieco wygodniejszym sterowaniem oraz fantastyczną grafiką, która nawet dziś może się podobać i nie zestarzała się aż tak bardzo (choć tekstury mogłyby być mniej rozmyte). Gracz mógł teraz w locie używać np. apteczek bez konieczności wchodzenia do inwentarza, a także blokować ataki przeciwników w wygodniejszy i bardziej przemyślany sposób,


Lying Creature to pierwszy z przeciwników w SH2.


Początek SH2, czyli okolice jeziora Toluca.




Heather, czyli protagonistka SH3 - bezpośredniej kontynuacji części pierwszej.



jednak zmiany te były trochę zbyt małe, aby Silent Hill 3 mógł dalej się wyróżniać. Fani narzekali także na soundtrack — choć nadal był genialny i doskonale wpisywał się w klimat produkcji, to jednak czuć było zmęczenie Akiry i muzyka była po prostu gorsza niż w poprzednich odsłonach.

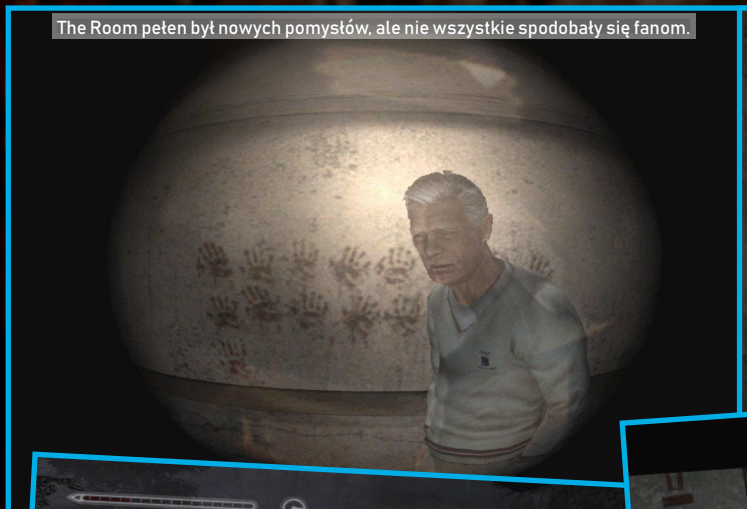
Część trzecia nie zebrała już aż tak dobrych ocen (69% na Metacriticu), a powody do narzekań znaleźli nie tylko krytycy, ale i fani serii, jednak nadal był to bardzo dobry Silent Hill i genialny survival-horror, który straszył w wyjątkowy sposób klimatem, dźwiękiem i tajemniczością.

Na większe zmiany w serii trzeba było poczekać do czerwca 2004 roku, kiedy to do sklepów trafiła ostatnia gra serii stworzona przez Team Silent. W Silent Hill 4: The Room wcielaliśmy się skórę Henry'ego Townshenda, który mieszkając niedaleko Silent Hill, zaczął miewać koszmary wprowadzające go w szaleństwo. Dodatkowo staje się on więźniem swojego pokoju w apartamencie 302. Po kilku dniach odkrywa dziwną dziurę w łazience, która okazuje się jedyną opcją opuszczenia swojego więzienia, jednak owa dziura przenosi go do takich miejsc jak las w Silent Hill czy alternatywne okolice jego mieszkania.

Silent Hill 4: The Room to gra całkowicie inna niż poprzednie odsłony, głównie przez to, że początkowo nie miała być nawet częścią serii, a grą poboczną nawiązującą tylko do wcześniejszych części. Tym razem poruszając się po tytułowym pokoju, obserwowaliśmy akcję z pierwszej perspektywy, poza nim natomiast tradycyjnie z trzeciej. Zmiany dotyczyły też takich rzeczy jak korzystanie z ekwipunku, który był ograniczony i część przedmiotów należało chować w skrzyni, a także walki (zdecydowanie bardziej zręcznościowa) i klimatu. Fani zgodnie narzekali na brak klimatu poprzednich odsłon. Tym razem Silent Hill nie straszył, dla wielu okazał się grą nudną i męczącą, w której kręciliśmy się wokół tytułowego pokoju, przechodząc przez dziury i walcząc z potworami. Wprowadzono do gry także nieśmiertelne duchy, ale w The Room i tak dominowała akcja kosztem zagadek. Zmieniono całkowicie sterowanie, brakowało najbardziej charakterystycznych dla serii ułożeń kamer (choć nadal nie było to klasyczne TPP z widokiem zza pleców), a także brak alternatywnej wersji miasta, która tu dobijała dość mocno, ponieważ większość lokacji trzeba było odwiedzać kilkakrotnie. Gra cierpiała również z powodu błędów i głupiejącego AI, przez co np. duchy potrafiły się zawiesić i kręcić w kółko, a przeciwnicy z uporem maniaka próbowali wbiec w ścianę...

Na plus należy zaliczyć jednak bardzo dobrą grafikę, ciekawe projekty potworów i równie genialny co poprzednio scenariusz, sam pokój również był bardzo dobrą, klimatyczną lokacją i należy do jednych z najbardziej charakterystycznych miejsc w serii i grach survival-horror w ogóle. Twórcy właśnie na tytułowym pokoju skupili się najbardziej i to widać, dzięki czemu jest to największa zaleta produkcji. Jako całość SH4 wypadł niestety poniżej oczekiwań i zebrał bardzo mieszane oceny w mediach. Z krytyką spotkał się także soundtrack — element najbardziej charakterystyczny w serii w The Room nie robił już wrażenia i był

The Room pełen był nowych pomysłów, ale nie wszystkie spodobały się fanom.









co najwyżej przeciętny i nijaki, choć poszczególne utwory potrafiły zapaść w pamięci. Niezbyt zadowalający odbiór gry sprawił, że na kolejną odsłonę przyszło nam poczekać nieco dłużej...

Silent Hill: Origins stworzyło Climax Group i zostało wydane przez Konami w listopadzie 2007 na przenośną konsolę PSP, a po pół roku także na PS2. Gra okazała się prequelem pierwszej części, w której gracz wcielał się w postać kierowcy ciężarówki Travisa Grady'ego. Jedzie on do miasta Brahms i w pewnym momencie skraca sobie drogę, skręcając do Silent Hill, jednak w pewnym momencie na drodze zauważa postać z narzuconym na głowę kapturem. Hamuje i wychodzi z ciężarówki, podąża za tajemniczą postacią, ale zauważa nieopodal płonący dom, do którego wbiega i ratuje z pożaru dziewczynę. Ta, choć już mocno poparzona wydaje się wciąż żyć. Jednak te wydarzenia to dopiero początek intryg, na jakie natrafi Travis.

Jako że akcja dzieje się przed wydarzeniami z pierwszej części, protagonista spotyka też znane już graczom postacie, a sam Travis jest tu jedynym „nowym" bohaterem. Gra powróciła w wielu aspektach do korzeni i ponownie mieliśmy do czynienia z poprawnym horrorem, choć już nie tak doskonałym, jak najstarsze odsłony serii. Dużą zaletą była tu opowiadana historia pełna wewnętrznych przeżyć Travisa, klimat i zagadki, które ponownie stanowiły wyzwanie i grały pierwsze skrzypce, a nie były tylko dodatkiem do akcji. Do walki można było używać teraz wielu przedmiotów, które znaleźliśmy po drodze w tym lampki, telewizory i inne pozornie zbędne rzeczy (swoją drogą całkiem zabawnie wyglądało, jak bohater wyciągał z kieszeni kroplówkę ze ze stojakiem, telewizor czy inny przedmiot większy od niego samego). Można było nimi rzucić w potwora, a kiedy ten został powalony, należało go dobić w specjalnej animacji. Autorzy z Climax Group mieli kilka oryginalnych pomysłów, z czego najbardziej w pamięć zapadło wprowadzenie lustra, które od razu przenosiło bohatera do alternatywnej wersji miasta. Spisał się również Akira i ponownie zrealizował kapitalną ścieżkę dźwiękową i choć nie był to już poziom znany w pierwszych części, to jednak trzeba uczciwie przyznać, że odwalono kawał solidnej roboty.

Silent Hill: Origins nie ustrzegł się jednak drobnych wad, takich jak niedopracowane sterowanie (czasami przy zmianie ujęć kamery postać zaczynała biec w odwrotnym kierunku, a gdy gonił nas wtedy jakiś przeciwnik, było to mocno uciążliwe i irytujące) czy niezbyt dopracowany interfejs. Mimo wszystko gra została ciepło przyjęta przez fanów (szczególnie wersja na PSP, po porcie na PS2 spodziewano się nieco więcej niż przeniesienia gry 1:1), a krytycy zachwycali się przepiękną grafiką, klimatem czy muzyką. Silent Hill ponownie straszył i był jedną z najładniejszych gier na przenośną konsolę Sony, a oceny w prasie były bardzo zachwycające.

Kiedy fani myśleli, że seria wróciła na właściwe tory i ma szanse odzyskać miejsce wśród najlepszych gier survival-horror, marka trafiła w łapy kolejnego producenta. Double Helix Games zostało założone 9 października 2007 roku w Irvine w Kalifornii przez ludzi pracujących wcześniej w The Collective i Shiny Entertainment. Twórcy takich produkcji jak MDK, Enter The Matrix czy seria Earthworm Jim postanowili rozpocząć nową drogę od stworzenia kolejnej części Silent Hill i niestety nie wszystko poszło tak, jakby tego oczekiwali gracze...

Grę zatytułowano Silent Hill: Homecoming i wydano w 2008 roku w USA (na początku 2009 roku w Europie) na PlayStation 3, Xbox 360 i PC. Tym razem gracze wcielali się w Alexa Shepherda, byłego żołnierza, który po latach wraca do swojego rodzinnego miasta Shepherd's Glen, dręczony od pewnego czasu koszmarami. Podczas jednego z nich znajduje się w szpitalu przywiązany do łóżka, gdzie, choć krzyczy i woła pomoc, cały personel pozostaje obojętny. Alex po powrocie do Shepherd's Glen szybko zauważa, że coś jest nie tak z miastem — wydaje się wyludnione, spowite mrokiem, a na domiar złego okazuje się, że jego matka oszalała, a brat i ojciec zaginęli. W poszukiwaniu zaginionych członków rodziny zwiedza najpierw rodzinne Shepherd's Glen, a następnie Silent Hill, wplątując się w szereg wydarzeń prowadzących do odkrycia tajemnicy rodziny Alexa.

Homecoming zawierał całe mnóstwo nawiązań do poprzednich części, a także do filmu, który trafił do kin w 2006 roku, jednak sama gra nie mogła pochwalić się niczym szczególnym. Wiele pomysłów zwyczajnie skopiowano, jak choćby początek gry, kiedy to bohater znajduje się w koszmarze stanowi kalkę z części trzeciej. Fabuła co prawda była



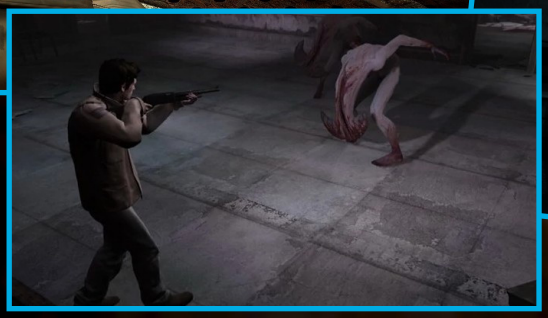
Travis w Origins we wstępie trafia do płonącego domu...

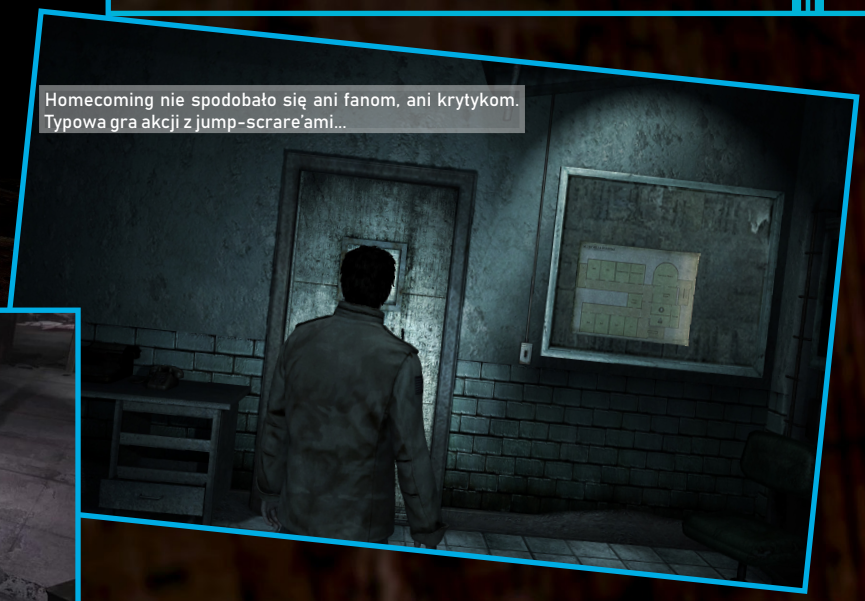




...a później zaczyna się jego koszmar.







Homecoming nie spodobało się ani fanom, ani krytykom. Typowa gra akcji z jump-scrare'ami...

dość ciekawa, ale już jej odkrywanie niekoniecznie dawało taką satysfakcję jak we wcześniejszych odsłonach, a wszystko to przez całkowitą liniowość — o ile wcześniej seria sprawiała wrażenie otwartości zwiedzanego świata gry i zmuszała do myślenia, o tyle Homecoming prowadził graczy za rączkę z punktu A do B i to od początku do samego finału. Nawet podczas eksploracji miasta otrzymywało się jedną jedyną ścieżkę, jaką można było podążać... Zmieniła się także perspektywa — we wszystkich wcześniejszych częściach twórcy mocno eksperymentowali z ujęciami kamer i sposobem przedstawiania akcji, czasami wychodziło im to lepiej, czasem gorzej, ale nie można zaprzeczyć, że był to bardzo charakterystyczny element wszystkich części. W Homecoming natomiast zrezygnowano z tego wszystkiego na rzecz zwyczajnego przedstawiania akcji zza pleców Alexa, co spotkało się z krytyką fanów serii. Najgorzej natomiast było z klimatem i straszeniem — pierwsze co rzucało się w oczy to bardzo słabo wykonane lokacje, pełne pustych przestrzeni i powtarzających się elementów. Po drugie praktycznie brak jakiegokolwiek strachu podczas gry — może osoby nieznające poprzednich odsłon mogłyby się czegoś tu wystraszyć, ale fani nie mogli znaleźć tu choćby sekundy strachu, ponieważ ograniczono się do... jump-scare'ów. Tak, w Silent Hill jedyne co miało straszyć to wyskakujące nagle zza rogu potwory, a nie ciężki i mroczny klimat jak poprzednio, który w połączeniu z genialną ścieżką dźwiękową czynił z gry jednym z najbardziej przerażających horrorów wśród gier. Homecoming niestety nie potrafił przestraszyć prawie nikogo, a do tego zniknęło uczucie osamotnienia, tak charakterystyczne dla serii. Dotychczas bohaterowie kolejnych gier spotykali różne postacie, jednak każda z nich była tak samo tajemnicza i nigdy nie było wiadomo, komu tak naprawdę można zaufać. Tymczasem twórcy z Double Helix Games postanowili wprowadzić elementy współpracy i czasami gracz nie działa samotnie, a zdaje się na wsparcie bohaterów niezależnych. Czy Homecoming na tym cokolwiek zyskał? Może wydawać się dzięki temu odrobinę bardziej realny, ale to właśnie te całe odrealnienie i dziwność tytułowego miasta najbardziej zapadała w pamięć. Tam wszystko było inne niż w świecie rzeczywistym, także zachowanie bohaterów i spotykanych przez nich osób, więc momenty, kiedy nie działało się samotnie, niezbyt pasowały do serii Silent Hill.

Homecoming spotkał się z ostrą falą krytyki, zarówno w prasie, jak i internecie. Fani serii znienawidzili grę studia Double Helix Games, pozostali gracze przeszli obok niej obojętnie, a oceny w mediach dawały jasno do zrozumienia, że nowa część tej zasłużonej marki jest zwyczajnie zła, a w najlepszym wypadku przeciętna. Narzekano na wiele elementów rozgrywki, brak klimatu poprzedników, liniowość, a nawet system walki z kombosami i finisherami totalnie niepasującymi do „silentów". Przeciętna grafika nie robiła pozytywnego wrażenia, a z krytyką spotkała się nawet ścieżka dźwiękowa, czyli coś, z czego seria zasłynęła najbardziej.

Złe przyjęcie Homecoming nie spowodowało, że marka umarła — Silent Hill wrócił do Climax Group, czyli twórców bardzo dobrego Origins. Kolejną część zatytułowano Shattered Memories i wypuszczono na rynek konsolowy na początku 2010 roku. Gra ukazała się na PlayStation 2, Nintendo Wii oraz przenośne PSP, pominięto jednak konsole Microsoftu i wersję PC, co później okazało się niezbyt mądrą decyzją, bo Shattered Memories był kolejną bardzo udaną produkcją.

Twórcy z Climaxu poszli zupełnie nową drogą, tworząc całkowicie odrębną i jakże nietypową odsłonę serii. Bohaterem był ponownie Harry Manson, znany już z pierwszej części, jednak sama gra nie była ani remake'iem, ani też jej kontynuacją, a produkcją zupełnie odrębną. Jak sami twórcy mówili, jest to alternatywne spojrzenie na wydarzenia w innej wersji Silent Hill. Harry przebywał tym razem w gabinecie dr. Kaufmanna, jednego z bohaterów niezależnych poznanych w pierwszej części, gdzie rozwiązuje



Cybil pojawia się ponownie w Shattered Memories.

testy psychologiczne. Podczas testów poznajemy kolejne wydarzenia opowieści, a podejmowane decyzje w trakcie ich rozwiązywania mają wpływ na to, co zobaczymy później. Już w pierwszych scenach poznajemy Harry'ego, który zauważa zniknięcie córki i trafia do knajpy, gdzie poznaje policjantkę Cybil Bennett. Ta przypomina mu gdzie mieszka, jednak niedługo potem Harry odbiera telefon od córki, która ostrzega do przed dziwnymi istotami.

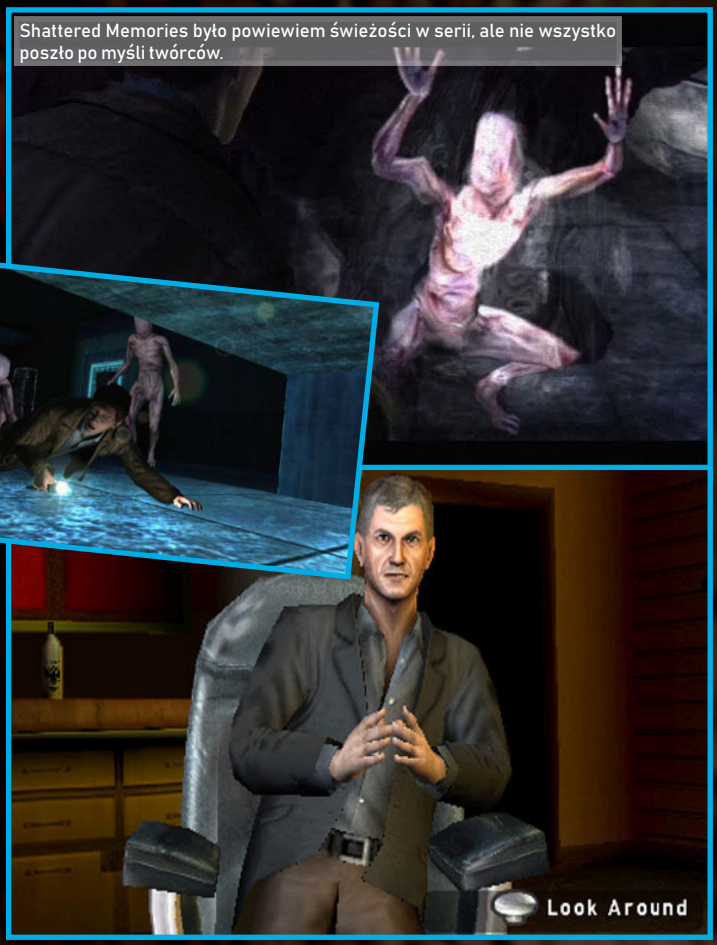
Silent Hill: Shattered Memories oferowało zupełnie nowe rozwiązania i już samo rozwiązywanie testów było ciekawym pomysłem — te miały duży wpływ na to, co oglądało się później: przebieg wydarzeń, spotykane potwory itp. Dzięki temu grę można było przejść na kilka sposobów i dać się zaskoczyć za każdym razem, choć tu nieco produkcja zawodziła — nie wszystko było idealne i przy kolejnych podejściach dostrzegało się coraz to większe braki czy uproszczenia. Jedną z największych wad były zagadki, które występowały bardzo rzadko i często ograniczały się do użycia przedmiotu znajdującego się kilka metrów dalej, natomiast zagadek logicznych było tu jak na lekarstwo. Podczas drugiego przechodzenia gry szybko okazuje się też, że wszelkie wybory i ich wpływ to tak naprawdę tylko pozory i nie mają aż tak dużego znaczenia, jak mogłoby się początkowo wydawać, a sama gra okazywała się niestety bardzo krótka.

Wady te jednak nie były aż tak dużym zarzutem w stosunku do jej zalet. Zupełnie nowe spojrzenie na Silent Hill i całe mnóstwo świeżych pomysłów przypadło do gustu fanom, dzięki czemu gra spotkała się z dość pozytywnym przyjęciem. Chwalono również grafikę, a także klimat, jaki towarzyszył grze — choć trudno mówić tu o straszeniu, to trzeba szczerze przyznać, że Silent Hill: Shattered Memories trzymał w napięciu od początku do końca... przynajmniej za pierwszym podejściem. Niestety niezbyt dobrze spisał się Akira Yamaoka i choć jego utwory złe nie były i słuchało się ich z przyjemnością, to bardzo daleko im do poziomu pierwszych odsłon. Gra Climaxu zebrała pozytywne oceny i wydawało się, że seria (ponownie) wstaje z kolan, by...

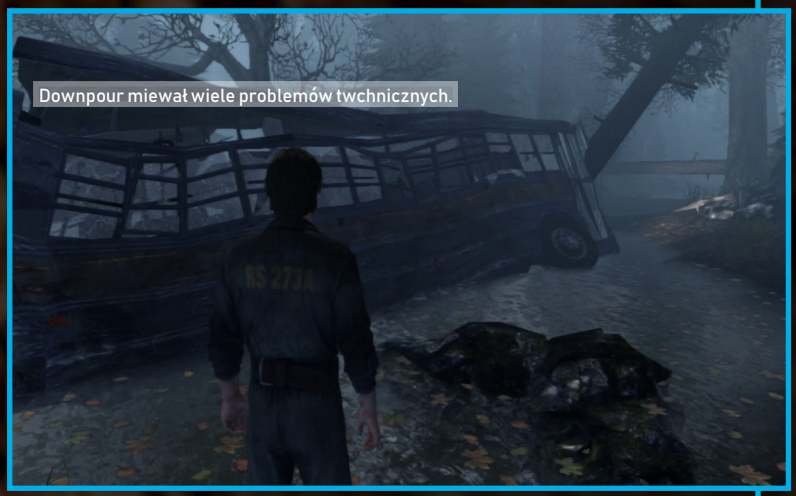
Kolejny raz na te kolana upaść... W marcu 2012 roku do sklepów trafiła gra Silent Hill: Downpour, będąca dziełem czeskiego studia Vatra Games, ponownie pomijając pecety na rzecz konsol PS3 i X360. Tak jak SH2, tak i nowa odsłona odcięła się całkowicie od wydarzeń pozostałych części serii i przedstawiła całkowicie odrębną historię.

Gracz wcielał się tym razem w więźnia o numerze RS 273A, Murphy'ego Pendletona, który na zlecenie morduje jednego ze współwięźniów, a następnie zostaje przetransportowany do innego zakładu karnego. Podczas transportu dochodzi jednak do wypadku i Murphy postanawia uciec, wbiega więc do lasu i dociera do Silent Hill, gdzie zaczyna się jego koszmar. Początek to wędrówka przez lasy i jaskinie, przez co gra kojarzyła się z Alanem Wake'iem, jednak szybko okazywało się, że to tylko początek i dalej Downpour zaczyna zmierzać już w zupełnie inną stronę, a skojarzenia te przestają mieć znaczenie. Po dotarciu do samego Silent Hill wszystko się zmienia i znika cała liniowość, a gra staje się bardzo otwarta — okazuje się, że można zboczyć z głównego wątku, a na gracza czeka też kilka zadań pobocznych, co sprawia, że Downpour jest najmniej liniową częścią serii. Nie, nie jest to sandbox i nie ma się do czynienia z GTA w klimatach horroru, ale mimo wszystko jest to świetny powiew świeżości, tym bardziej że kilka poprzednich odsłon mocno ograniczała graczy. Warto było zaglądać w różne zakamarki i odwiedzać różne budynki, można było wykonywać też proste zadania niezwiązane z samą fabułą, np. uwalnianie ptaków uwięzionych w klatkach. Ciekawie było pod tym względem jeszcze bardziej, gdy okazywało się, że do pozornie zamkniętych budynków również da się wejść, tylko trzeba tego wejścia poszukać (a dodatkowo mieć przy sobie odpowiedni przedmiot, np. klucz francuski, cegłę lub kilof).

Downpour był świeżą odsłoną serii, ale mocno nieświeżą grą ogólnie. Grafika stała na dość przeciętnym poziomie, a mimo to produkcja miewała problemy z płynnym działaniem. Słabo wypadała też walka w grze — o wygodnym celowaniu czy namierzaniu wrogów podczas ataków wręcz nie było mowy i starcia po prostu irytowały. Z tego też powodu lepiej było omijać przeciwników. Na same potwory zresztą również narzekano i nie ma co się dziwić, bo spotykani niemilcy, byli po prostu nijacy i żaden z nich jakoś



Shattered Memories było powiewiem świeżości w serii, ale nie wszystko poszło po myśli twórców.


Downpour miewał wiele problemów twchnicznych.

szczególnie nie zapadał w pamięci. Trudno tu mówić o jakiekolwiek oryginalności jak w pierwszych częściach. Oryginalności brakowało całej grze, choć z jednej strony to dobrze, bo widać wyraźną inspirację początkami serii, ale z drugiej szybko staje się męczące, bo odnosi się wrażenie, że twórcy na każdy kroku chcą powiedzieć „patrz, jesteśmy prawdziwymi fanami". Smaczków nie brakowało, było ich za to chyba trochę za dużo, a nadmiar bywa równie zły co niedosyt.

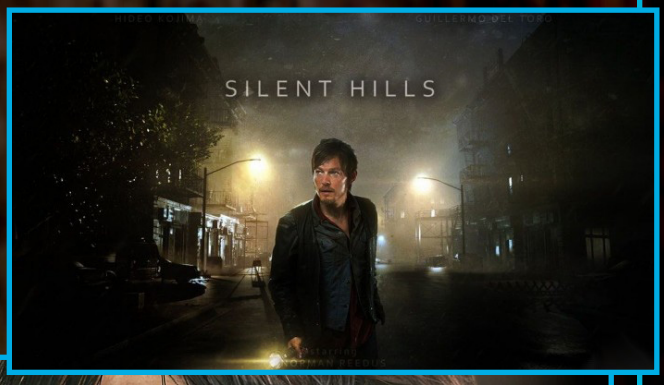
Downpour nie był złą grą i na pewno nie był najgorszą odsłoną serii. Był przeciętny. Całkiem dobra fabuła i niezłe zagadki kryły się pod warstwą niedociągnięć, problemów technicznych i zwyczajnej nudy spowodowanej ciągłym wrażeniem, że „przecież to już było". Gra czeskiego Vatra Games sukcesem nie była i zebrała ponownie mieszane noty i opinie. Warto jednak dodać znowu słowo o soundtracku — fani serii niezbyt dobrze przyjęli informację, że w zespole pracującym nad Downpour, Akira Yamaoka ma zostać zastąpiony Davidem Lichtem, jednak gdy już dostali oni gotową grę, zgodnie przyznali, że nowy kompozytor spisał się świetnie i nowa część tylko zyskała na tym polu. Bądź co bądź Akira przestał zaskakiwać i w każdej kolejnej części jego muzyka już nie wywierała tak wielkiego zaskoczenia.

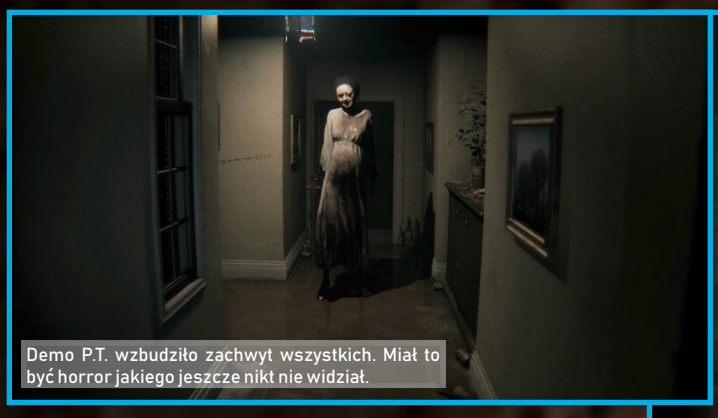
W 2012 roku znany m.in. z serii Metal Gear Solid, Hideo Kojima, zapowiedział, że pracuje nad nową grą we współpracy z Guillermo del Toro. Kojima mówił w wywiadach, że boi się on horrorów i nie wie, jak sobie poradzi, ale jednocześnie podkreślał też, że horror tworzony przez przerażoną osobę może się udać. Wiedział on, z czym się ma się zmierzyć i zdawał sobie sprawę z jak specyficznym i charakterystycznym dziełem ma do czynienia. Przez długi czas jednak nie było wiele wiadomo na temat samej gry, aż do sierpnia 2014 roku, kiedy w PlayStatation Network na PS4 pojawiła się do pobrania za darmo gra P.T. Skrót ten oznaczał Playable Teaser i był on darmową wersją demonstracyjną nowej odsłony serii, która miała nosić tytuł Silent Hills.

Nowa gra przedstawiała wydarzenia z pierwszej perspektywy i była zupełnie inna niż to, z czym mieliśmy do czynienia wcześniej. Demo oferowało dość nietypową rozgrywkę, w której przechodziło się wielokrotnie przez ten sam korytarz, za każdym razem trafiając na inne zagadki. Mocno niepokojący klimat robił niesamowite wrażenie i gra wzbudzała same „ochy" i „achy" stając się jednocześnie jednym z najbardziej oczekiwanych horrorów. Dodatkowo wizerunku i głosu bohaterowi gry miał użyczyć, znany wtedy z serialu The Walking Dead, aktor Norman Reedus. Pojawiały się informacje, że Silent Hills ma oferować również nieliniową rozgrywkę z otwartym światem. Hideo Kojima wspominał w wywiadach: „Użyty silnik Fox Engine został stworzony do kreowania otwartych światów, ale na razie nie mogę nic więcej powiedzieć".

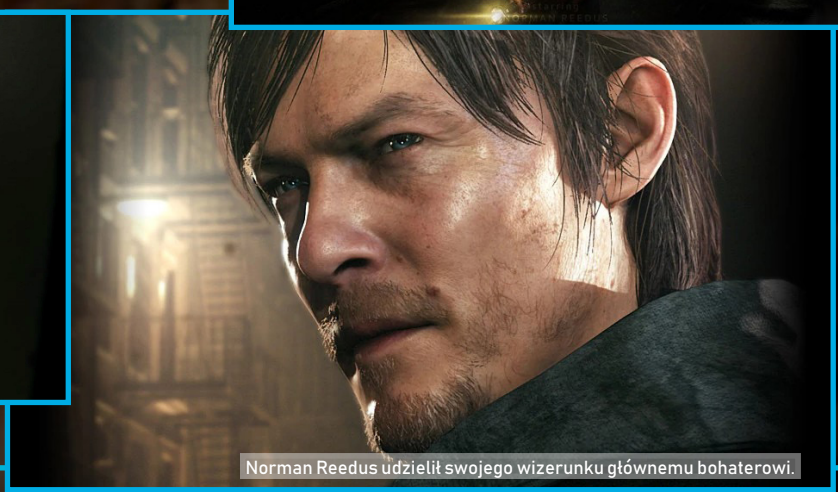
Premiera była przekładana kilkukrotnie, mówiło się, że gra nie ukaże się wcześniej niż w 2016 roku. W końcu pojawiła się informacja, że 29 kwietnia 2015 roku demo P.T. zniknie i nie będzie można go już pobierać, a 27 kwietnia 2015 roku Guillermo del Toro ogłosił, że projekt jednak nie dojdzie do skutku. Już kilka miesięcy wcześniej pojawiały się pogłoski, że z Silent Hills dzieje się coś złego, kiedy to plotki głosiły o odejściu samego Hideo Kojimy. Współpraca Kojimy z Konami zaczęła się psuć już wcześniej, a znaki takie jak usunięcie logo Kojima Productions z oficjalnej strony gry, jasno dawały do zrozumienia, że coś się dzieje. Guillermo del Toro, reżyser zaangażowany w projekt, podczas San Francisco International Film Festival powiedział wprost: „Niestety nie dojdzie do wydania Silent Hills i łamie mi to serce". Szybko padły pytania skierowane do Konami i ich







Demo P.T. wzbudziło zachwyt wszystkich. Miał to być horror jakiego jeszcze nikt nie widział.



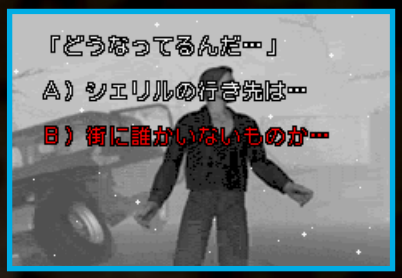
Norman Reedus udzielił swojego wizerunku głównemu bohaterowi.

odpowiedź była jasna: „Nie skreślamy kolejnych gier serii Silent Hill, ale projekt Hideo Kojimy i Guillermo del Toro nie będzie dłużej kontynuowany". Również Norman Reedus, odtwórca głównej roli w grze, wypowiedział się na temat sytuacji: „Naprawdę mnie to załamało, ja też oczekiwałem tej produkcji. Mam nadzieję, że kiedyś jeszcze temat powróci".

Silent Hills próbowali ratować fani, powstał nawet remake wersji demo opracowany na silniku Unity, jednak zainterweniowało Konami i pod groźbą kary finansowej autor musiał usunąć projekt. Do tej pory brak jednak jakichkolwiek informacji o reaktywacji gry lub rozpoczęciu prac nad kolejną częścią. To, że ta powstania możemy być niemal pewni, bo seria Silent Hill to jedna z najbardziej rozpoznawalnych marek, pozostaje jednak pytanie, kiedy i kto się za to zabierze. Czy otrzymamy wkrótce jakieś informacje, czy przyjdzie nam zaczekać kolejnych kilka lat, nie wiemy, ale marka na pewno doczeka się jeszcze powrotu.

Powyżej wspomniałem o głównej serii, jednak nie powiedziałem jeszcze o grach pobocznych, a tych także było kilka. W roku 2001 powstała konwersja pierwszej części na konsolę GameBoy Advanced, która została nieco urozmaicona względem oryginału, jednak nie zyskała dużej popularności, ponieważ nigdy nie opuściła Japonii. Silent Hill: Play Novel (bo tak brzmiał jej pełny tytuł) poza fabułą i lokacjami znanymi z wersji dla PlayStation, oferowała również dodatkowy scenariusz dla Cybil Bennet — postaci niezależnej, policjantki spotykanej w oryginale już na samym początku przygody. Aby jednak w niego zagrać, konieczne było ukończenie podstawowego scenariusza. W kampanii Cybil spotkać można było również zupełnie nową, nieznaną dotychczas postać.


Hideo Kojima - jeden z autorów skasowanego Silent Hills.







Rail-shooter w uniwersum Silent Hill.



W sierpniu 2007 roku powstała pierwsza i jedyna gra w serii przeznaczona na automaty arcade, zatytułowana po prostu Silent Hill: The Arcade. Produkcja ta była standardowym rail-shooterem, w którym ostrzeliwaliśmy całe hordy potworów i stawaliśmy do walki z przypakowanymi bossami. Gra łączyła w sobie elementy części drugiej, trzeciej i czwartej, dzięki czemu mogliśmy odwiedzić znajome już lokacje i mierzyć się z niemilcami z oryginalnej serii. Fabuła była prosta i stanowiła jedynie pretekst do wymiany ognia, ale powiązana z historią drugiej części, opowiadając nam historię statku Little Baroness, który zaginął na jeziorze Toluca w Silent Hill. Gracze wcielają się w Erica lub Tinę, którzy wraz z przyjaciółmi przyjeżdżają do tytułowego miasta w celu spotkania się z 9-letnią Emily, jednak po nocy spędzonej w hotelu, odkrywają, że miasto opustoszało i pokryło się gęstą mgłą. Do tego zniknęli gdzieś ich przyjaciele, a na ulicach pojawiły się hordy dziwnych potworów.

Rozgrywka była prosta i polegała na jak najszybszym eliminowaniu kolejnych fal przeciwników, fabuła nie odgrywała tu znaczącej roli, ale warto dodać, że podobnie jak cała seria, Silent Hill: The Arcade również oferował kilka zakończeń.

Część pierwsza doczekała się także konwersji na urządzenia mobilne w lipcu 2007 roku, choć gra podobnie jak Play Novel nie została wydana poza Japonią. Podobnie zresztą wyglądała też sama rozgrywka i wykonanie Silent Hill: Mobile. Dużo lepiej wypadała za to gra Silent Hill: Orphan, która zadebiutowała w listopadzie tego samego roku na telefonach wyposażonych w Javę. Produkcja była typową przygodówką, ukazaną z pierwszej perspektywy i interfejsem point & click, ale do ukończenia zostały oddane aż trzy scenariusze przedstawiające te same wydarzenia z perspektywy różnych bohaterów. Mobilna wersja przyjęła się bardzo dobrze i Gamefederation Studio postanowiło wypuścić Silent Hill: Orphan 2 we wrześniu 2008 roku, natomiast w marcu 2010 roku ukazał się Silent Hill: Orphan 3, będący dziełem Playsoft.

Zupełnie inny był Silent Hill: The Escape od Konami, które tym razem było zarówno wydawcą, jak i producentem. Gra ukazała się na urządzenia firmy Apple w grudniu 2008 roku i stanowiła dziwaczny twór z gatunku FPS, w którym gracz miał za zadanie znaleźć wyjście z labiryntu i nie dać się zabić, jednak ograniczono obrót postaci do 90 stopni jak w starych komnatowych grach RPG. Produkcja była brzydko i niechlujnie wykonana, a rozgrywka koszmarnie nudna.

Silent Hill: Book of Memories stanowi spin-off serii i jest jedyną grą, do której wprowadzono tryb współpracy oraz elementy RPG. WayForward Technologies wypuściło ją w roku 2012 na przenośną konsolę PS Vita, jednak gra tym razem nie była horrorem, a przygodówką z elementami akcji i trybem kooperacji. Do stworzenia muzyki zaangażowano ponownie Davida Lichta, który wcześniej był odpowiedzialny za soundtrack do Downpour, jednak sama gra okazała się bardzo słaba i zebrała najniższe oceny w historii serii.

Silent Hill zawitał w 2015 roku również wśród automatów do gier w „jednorękiego bandytę", a także w formie wielu komiksów, choć te nie mogły pochwalić się ani ładnym wykonaniem, ani też dobrymi historiami. Pierwszy z nich, Dying Inside, ukazał się w pięciu zeszytach (w Polsce wydany w trzech) w 2004 roku, natomiast ostatni, (4 zeszyty) Anne's Story w 2014. Nakręcone zostały również dwa kinowe filmy, pierwszy z 2006 roku w reżyserii Christophe'a Gansa był bardzo luźną adaptacją pierwszej części gry — zmieniono w niej bohaterów oraz późniejszy przebieg wydarzeń, wplątując w historię elementy innych części, przez co fabuła filmu przeczyła też temu, co fani znali z gier. Dla osób niewtajemniczonych kinowy Silent Hill był filmem przynajmniej dobrym, reszta spojrzała na niego nieco bardziej krytycznie, ale trzeba przyznać, że mimo wszystko jest to jedna z lepszych adaptacji gier na ekran. Na drugim filmie łapy położył Michael J. Bassett (twórca m.in. genialnego serialu Ash vs. Evil) i jego Silent Hill: Revelation 3D (w polskiej wersji Silent Hill: Apokalipsa) okazał się całkowitym niewypałem i trudno powiedzieć choć jedno dobre słowo na temat tego obrazu.

Seria rozrosła się bardzo mocno i można byłoby jeszcze długo wymieniać ile tego wszystkiego powstało, choćby gry tworzone przez fanów (genialne Silent Hill: Alchemilla na silniku Half-Life 2 czy Silent Hill Rebirth). Dziś jednak o serii pamiętają głównie fani, marka na obecną chwilę pozostaje martwa, choć jestem niemal pewny, że prędzej czy później coś ruszy i doczekamy kolejnych gier. Z drugiej jednak strony w ostatnim czasie po Konami można spodziewać się naprawdę różnych rzeczy. Mimo wszystko te 20 lat temu powstała jedna z najważniejszych gier w historii, produkcja, która nadal może straszyć lepiej niż niejeden współczesny horror, a do tego zachwycać fabułą i zagadkami. Kto jeszcze nie grał, śmiało może po grę sięgnąć — naprawdę warto nadrobić. Pozostali powinni zagrać ponownie i odświeżyć sobie serię, aby uczcić to 20-lecie :).

LUKASZ050792



Silent Hill: Orphan to przygodówka dla telefonów wyposażonych w Javę.


Akira Yamaoka - autor muzyki do większości gier serii.



Book of Memories, czyli dziwny i niezbyt udany eksperyment z Silent Hill.



The Escape to nieudany FPS w klimacie SH.

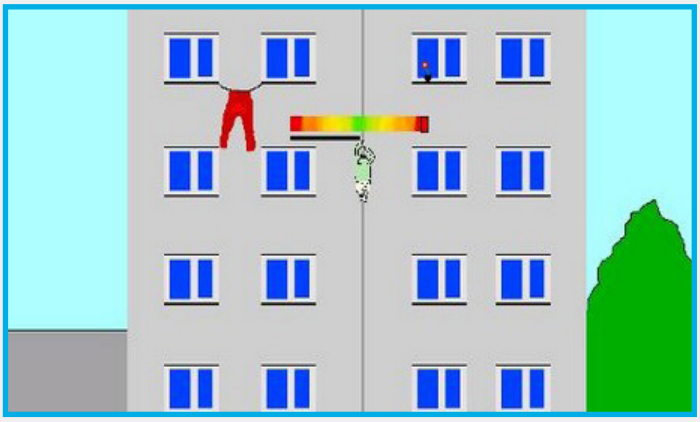




Dying Inside było pierwszą serią komiksów. Niestety ich wykoonanie było koszmarne.

JESTEM HARDCOREM

Z mało znanymi grami bywa tak, że można trafić na jakąś perełkę, o której wcześniej się nawet nie słyszało. Niestety może być też odwrotnie, a Jestem Hardcorem zalicza się do tego drugiego grona...



Ostatnio przeglądając przeróżne foldery, natrafiłem na coś dziwnego. Natrafiłem na grę Jestem Hardcorem. Skąd się to w ogóle wzięło na moim komputerze? Nie mam bladego pojęcia, ale jednego jestem pewny — po napisaniu niniejszego tekstu zwolni mi się parę MB na dysku. Coś takiego nie powinno kiedykolwiek nawet powstać...

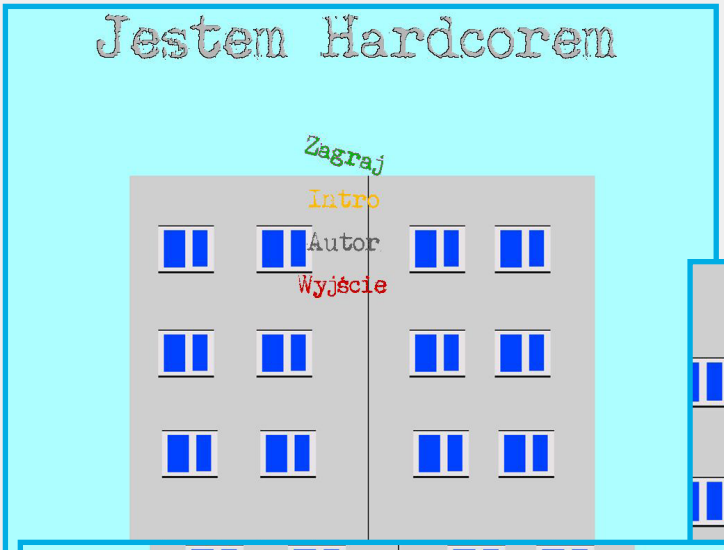
Głównym celem gry jest wspinaczka na określoną wysokość budynku, za pomocą sznurka zawieszonego gdzieś na jego szczycie (o ile ten w ogóle szczyt istnieje). Przy wielokrotnych próbach wspinaczki nie jestem w stanie precyzyjnie określić, na jaką maksymalną wysokość można się wspiąć. Zazwyczaj wyniki, jakie osiągałem, sięgały średnio od 10 do 20 metrów.

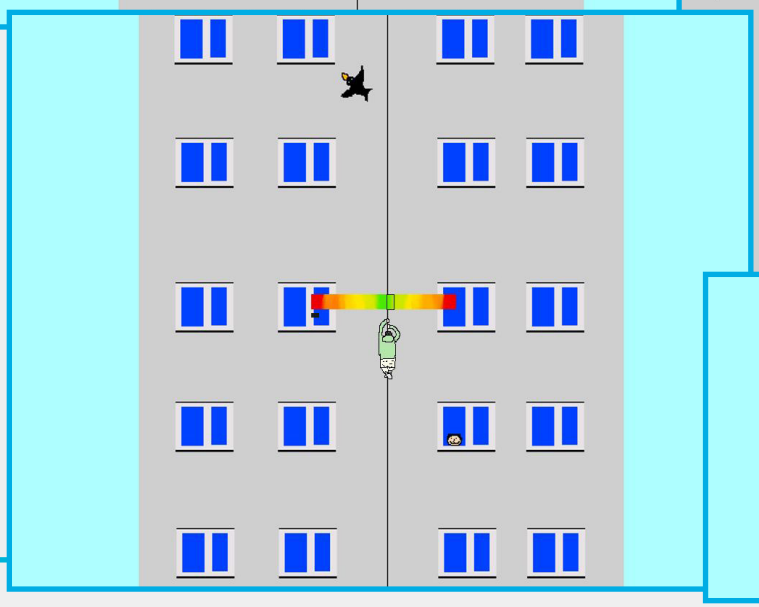
Jestem Hardcorem posiada trzy tryby rozgrywki. W pierwszym, nazwanym „Atak na czas", zadaniem gracza jest zmierzenie się z limitem czasowym podczas wspinaczki i wejście jak najwyżej, zanim upłyną cenne sekundy i licznik wybije zero. Drugim trybem jest „Atak na wysokość", stanowiący odwrotność poprzedniego — gracz musi osiągnąć pewną wysokość, a po jej uzyskaniu przed oczami ukazuje mu się wynik z informacją, w jakim czasie tego dokonał. Trzecim i chyba najprzyjemniejszym trybem jest multiplayer — do pojedynku może stanąć dwóch graczy, którzy będą rywalizować między sobą, grając na jednym komputerze, za sprawą podzielonego ekranu.

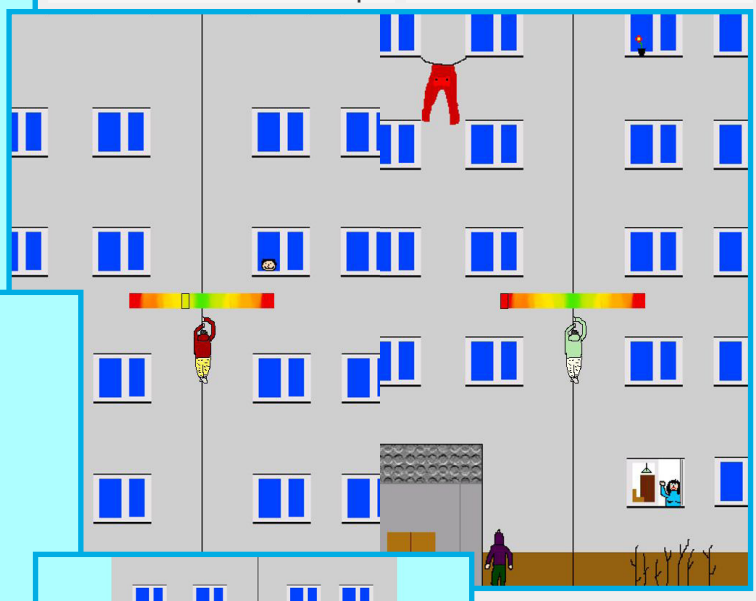
Nie ma co się wiele rozpisywać o grafice, bo wystarczy spojrzeć na zrzuty ekranu z gry, aby dostrzec, że gra została stworzona w Paincie. Mogę stwierdzić, że oprawa graficzna przypomina mi jedne z pierwszych kreskówek z dodatkiem kilku kolorów (nie mam na celu obrazić starych kreskówek!). O dźwięku w grze również nie można wiele powiedzieć — podczas rozgrywki można usłyszeć popularne zdania z YouTube, np. „O ty sk...", czy tytułowe „Jestem Hardkorem". Wspinaczce towarzyszy dziwny dźwięk, który sprawia, że chce się jak najszybciej wyłączyć grę (nie potrafię opisać go słowami).

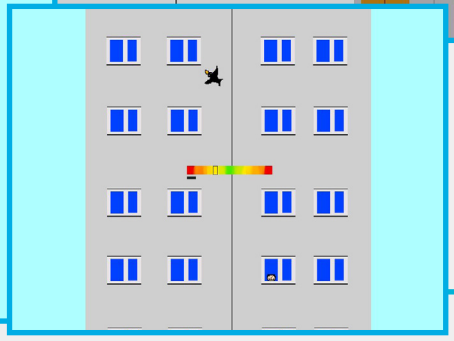
Zdaje sobie sprawę, że Jestem Hardcorem zostało stworzone dla rozrywki lub z nudy i puszczone dalej w świat, aby bawić innych. Może i trochę bawi, ale podczas pierwszego czy drugiego podejścia. Ścieżka dźwiękowa stanowczo odrzuca od gry, tryby rozgrywki są po prostu słabe i nie ma tutaj niczego, co mogłoby przyciągnąć gracza. Jestem Hardcorem jest idealną grą na zmarnowanie czasu albo gdy chcesz przez chwilę pośmiać się ze znajomymi dziwnym znaleziskiem.

MW



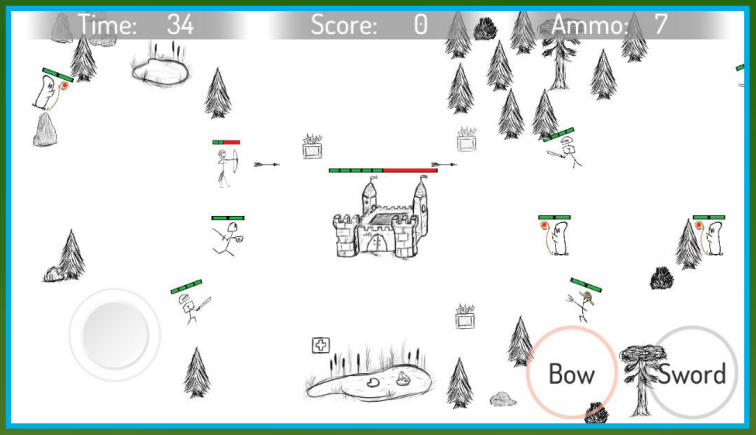






LDC88STUDIO

LDC88Studio wydaje kolejne coraz lepsze gry mobilne dla Androida. Wszystkie stworzone produkcje są dostępne całkowicie za darmo i choć ich poziom do niedawna nie prezentował się zbyt dobrze (patrz: recenzje w poprzednim numerze), to najnowsze tytuły My Tactic Time czy Small Battle Tank oferują już całkiem przyzwoitą rozgrywkę. Łukasz Dolata, założyciel LDC88Studio opowiedział o swojej twórczości w rozmowie z Łukaszem Czyżem.



Ł.C.: Opowiedz na początek coś o sobie. Czym zajmujesz się na co dzień poza tworzeniem gier i co skłoniło Cię do tworzenia.

Ł.D.: Przez ostatnie lata pracowałem na różnych stanowiskach w totalnie różnych branżach — od pracy w UK po spawacza w Polsce. Z wykształcenia jestem elektronikiem i geodetą, ale nie wiążę z tym przyszłości, ponieważ zrozumiałem, że to, czym chce się zajmować to projektowanie, tworzenie i realizowanie swoich pomysłów w branży gier komputerowych. Takie małe marzenie z dzieciństwa.

Ł.C.: Od pewnego czasu wydajesz na platformę Google Play kolejne gry. Od niedawna wkroczyłeś też w gry 3D i widoczny jest stale progres w tym, co robisz. Czy planujesz za jakiś czas spróbować sił z jakimś większym projektem? A może masz w planach połączyć siły z kimś bardziej doświadczonym?

Ł.D.: Aktualnie niektóre moje projekty można też znaleźć na takich stronach takich jak itch.io czy gamejolt.com i oczywiście na mojej stronie ldc88studio.pl. Na Google Play umieszczam gry z tego względu, że jest to bardzo popularne miejsce, do którego większość z nas co jakiś czas zagląda. Nie chce jednak na tym poprzestać i moim planem, marzeniem jest stworzenie gry o wiele większej, typu AAA. Bardzo chciałbym to zrobić samodzielnie, ale patrząc na to trzeźwym okiem, wiem, że to ogrom pracy i w pojedynkę będzie trudno. A pierwszymi osobami, u których zgłoszę się o pomoc, będą moi bracia (śmiech).

Ł.C.: Rodzinny interes? Bracia też tworzą?

Ł.D.: Heh, bracia są młodsi ode mnie, jeden rysuje sporadycznie, bardziej jako hobby, a drugi tworzy klipy, czyli takie krótkometrażowe filmy ze swoich prywatnych wycieczek. Może kiedyś i filmik reklamujący do gry mi zrobi (śmiech). Ale nie, żadnej firmy rodzinnej nie prowadzimy... może kiedyś.

Ł.C.: Skąd czerpiesz inspiracje do swoich produkcji?

Ł.D.: Z gier, w które kiedyś grałem, a którym czasem czegoś brakowało, przeważnie z gatunku RTS. A ogólnie to ze wszystkiego po trochu — to, co najbardziej do mnie przemawia i mi się podoba.

Ł.C.: Swoje gry udostępniasz w sklepie za darmo, a dodatkowo są one wolne od reklam i wszelkich mikropłatności. Czy z czasem planujesz to zmienić?

Ł.D.: Tak, już ostatnio wstawiłem kilka reklam i nie ukrywam, że jak dojdę do poziomu, który mnie i odbiorców zadowala, to postanowię wydać płatne wersje bez reklam. Wydaje mi się, że to chyba normalna sprawa i niema w tym nic złego, że chciałbym zarobić na czymś, na co poświeciłem swój czas i pracę.

Ł.C.: Gry takie jak Drawn Guardian czy Small Battle Tanks charakteryzują się dość ciekawym stylem graficznym. Czy wszystko przygotowujesz sam? Skąd pomysł na taki styl rodem ze szkolnego zeszytu?

Ł.D.: Obie gry były moimi pierwszymi, z którymi zacząłem przygodę w świecie gamedevu. Wtedy jeszcze nie potrafiłem projektować i rysować, wiec grafikę do tych gier wykonał mój brat, mający talent do rysowania. A pomysł... hmm, może postawienie na prostotę wykonania i łatwą mechanikę przeważyły, że gry będą tak wyglądać.

Ł.C.: Wśród twoich gier można znaleźć zarówno strategie RTS, jak i dwuwymiarowe strzelanki czy FPS-a. Z jakimi jeszcze gatunkami planujesz się zmierzyć?

Ł.C.: Aktualnie gry typu RTS stawiam na pierwszym miejscu, ponieważ jest to coś, co lubię najbardziej i przy nich najwięcej czasu spędzałem przy komputerze. W bliskiej przyszłości chciałbym się zmierzyć z mechaniką gry typu RPG. Już teraz mam pomysł na mały tytuł w tym gatunku. FPS stawiam na dalszym planie.

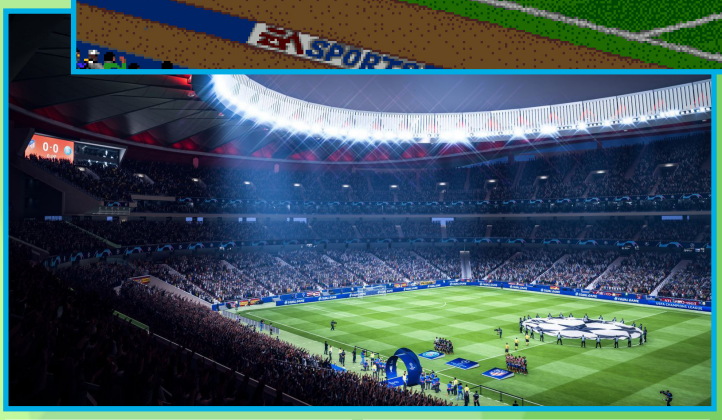
Ł.C.: Na koniec... Co mogłbyś poradzić przyszłym początkującym twórcom?

Ł.D.: Moim zdaniem projektowanie gier to tak jak malowanie obrazu, tworzenie muzyki czy inne rzemiosło. A to wszystko najlepiej wychodzi, gdy robimy to wszystko dla siebie i od siebie. Dlatego najlepiej tworzyć to, co nas najbardziej pociąga, a nie co jest w modzie. Wtedy osiągniemy spełnienie samego siebie, a o to właśnie w życiu chodzi.



SPORT GEJMS





Ostatnio podczas scrollowania sobie bezcelowo i bezsensownie fejsa, przypadkowo trafiłem na ankietę, w której głosowano na najmniej lubiane gatunki gier. Zazwyczaj omijam większość takich rzeczy, ogółem rzadko korzystam z Facebooka, więc nawet nie wiem o istnieniu takich ankiet. Tym razem jednak zatrzymałem się na dłużej, bo...

Najwięcej głosów zebrały gry sportowe! Gry sportowe miały być najmniej lubianym gatunkiem wg tej ankiety. Trochę zdziwiony zacząłem czytać komentarze i w większości padały „sportowy nie cierpię", „FIFA i PES to gówno", „najgorszy gatunek to gry sportowe"... NAJGORSZY GATUNEK TO GRY SPORTOWE?!! SERIO?!

Zaciekawiony całą tą sytuacją poruszyłem temat na pewnym forum, poza Facebookiem i okazało się, że gry sportowe nie cieszyły się zbytnim powodzeniem, ale głównie wśród młodszego pokolenia. Starsi gracze wypowiadali się w większości, że chętnie sięgają po gry sportowe, a najczęściej padało oczywiście na piłkę nożną. Dlaczego mnie to wszystko zdziwiło i zainteresowało? Bo sam nie należę już do najmłodszego pokolenia i pamiętam, że kiedyś to właśnie sportowe gry cieszyły się ogromną popularnością. I nie tylko gry, bo sport w ogóle.

Zarówno ja, jak i moi koledzy, doskonale znaliśmy większość klubów, jakie wtedy grały na tyle, aby móc podać ich pełne składy z pamięci i dotyczy to zarówno naszej polskiej Ekstraklasy i 1. Ligi, jak i klubów zagranicznych z Bundesligą, Premier League i Primera División. Wśród rówieśników byli i tacy, którzy znali również wszystkie kluby niższych lig polskich, niektórzy mieli swoje ulubione drużyny, a nawet ulubionych graczy, ale wszystkich łączyło jedno — pasja! Kibicowaliśmy swoim ulubionym klubom (ja zresztą wciąż kibicuję mojemu, choć nie powiem komu ;)), a gdy przychodził czas Ligi Mistrzów UEFA, czas mundialu czy rozgrywki w Euro, to było dla wszystkich święto. Owszem, nasi nie popisywali się w najważniejszych rozgrywkach, ale sercem zawsze przy nich byliśmy i każdy oglądał ich zmagania. Do dziś pamiętam z jak wielkim napięciem czekałem na pierwszy mecz Widzewa Łódź z duńskim Brøndby IF i to jak płakałem (i były to łzy szczęścia u gówniaka), gdy Jacek Dembiński strzelił gola głową po dobrym dośrodkowaniu. To był sierpień 1996 roku, a ja pamiętam to, jakbym oglądał ten mecz wczoraj. Mecz ostatecznie zakończył się wynikiem 2:1 dla Widzewa, Ole Bjur strzelił bramkę w 75 minucie z rzutu wolnego.

Podobnie było również z innymi sportami — skoki narciarskie czy igrzyska olimpijskie to coś, co śledzili wszyscy, bez względu na to, czy byli kibicami, czy nie. Sport był obecny niemal bez przerwy, bo nawet jak nie śledziło się rozgrywek w telewizji, to czytało się Bravo Sport i czasopismo Piłka Nożna lub organizowało się mecze na podwórku, a także... grało się w gry sportowe na komputerach i konsolach! I tu dochodzimy to tego, co chciałbym poruszyć, czyli brak zainteresowania grami sportowymi (i sportem w ogóle). W młodości każdy, kto miał Amigę, Pegasusa czy cokolwiek innego do grania, znał przynajmniej kilka gier sportowych, obecnie większość młodzieży wie, że jest FIFA i PES, ale mało kto w ogóle kiedykolwiek w nie grał. Myśmy wymieniali się kartridżami i dyskietkami z kolejnymi grami, choćby opisywanym przeze mnie w poprzednim numerze Sierra Soccer. Każdy chciał poprowadzić swoją ulubioną drużynę do zwycięstwa, a że było w czym wybierać, nikt nie miał powodów do narzekań — były bowiem gry czysto zręcznościowe, gry z nietypowymi zasadami (np. pozwalające się bić na boisku czy wykonywać super strzały jako Kunio-Kun),









menadżerskie z mnóstwem tabel, a także gry próbujące naśladować rzeczywistość. Najbardziej pożądaną produkcją było Sensible World of Soccer, które do dziś pamięta wielu graczy i nadal są organizowane turnieje rozgrywek w tę stareńką grę. SWOS to bardzo dynamiczna kopanina, w której zasady były proste, ale już opanowanie ich niekoniecznie, bo żeby wygrać jakikolwiek mecz, trzeba było poświęcić trochę czasu na trening. SWOS pozwalał również wcielić się w rolę trenera, rozgrywać ligi, turnieje i co tylko dusza zapragnie, a dodatkowo oferował chyba wszystkie drużyny z całego świata, w każdej oczywiście były same rzeczywiste nazwiska i umiejętności graczy. Takiej bazy informacji nie posiadała chyba żadna inna gra piłkarska kiedykolwiek!

Zapytałem więc kilku osób na wyżej wspomnianym forum, dlaczego uważają gry sportowe za najgorszy gatunek. Najczęściej udzielaną informacją było, że „co roku jest to samo". Tylko czy nie właśnie o to chodzi? Żeby dojść do jak najlepszej formy, a później tylko aktualizować dane, składy itp.? Jestem osobą, która już od lat kupuje rok w rok kolejne odsłony FIFA i sporadycznie PES i zawsze jestem zadowolony. Jasne, do doskonałości wciąż daleko, ale czy rozgrywka nie daje emocji, jakie powinien dawać sport?

Tak zacząłem się zastanawiać i faktycznie gier sportowych jest obecnie zdecydowanie mniej niż kiedyś — powstawały bowiem setki gier rocznie dotyczących różnych dyscyplin, w tym tennis, baseball, snowboard, krykiet, boks czy golf. Obecnie mamy jedynie kilka serii, które jeszcze jako tako się trzymają. EA Sport wciąż wydaje kolejne odsłony FIFY, NHL czy NBA Live, ale trudno mówić, żeby było w czym wybierać i wydaje mi się, że z czasem może być coraz gorzej.

Młodzi ludzie coraz mniej interesują się jakimkolwiek sportem — nie uprawiają go, nie śledzą już żadnych rozgrywek, nie znają nawet klubów w swoich miastach, o jeżdżeniu na mecze nawet nie wspomnę. Co ciekawe wielu bardzo uważnie śledzi rozgrywki e-sportowe, co jeszcze jestem w stanie jakoś zrozumieć, bo choć sam e-sportu nie lubię, to jednak jest tam taka sama rywalizacja, jak i na boisku. Tak samo powstają drużyny i tak samo organizowane są turnieje, w których można na oczach całego świata zostać mistrzem. Trochę dziwniejszym zjawiskiem jest natomiast oglądanie wszelkich serii typu „let's play". Jeżeli ktoś uznaje, że rywalizacja w grach sportowych jest nudna i w kółko to samo, to jak może go rajcować oglądanie drącego się gościa podczas grania?

Ja cieszę się, że nadal powstają kolejne odsłony tych kilku serii i nigdy nie mówię złego słowa na nie, bo pamiętam czasy, gdy gry były dużo bardziej prymitywne, a często można było jedynie pomarzyć o prawdziwych nazwach klubów czy nazwiskach. Nie zawsze „kiedyś było lepiej", w przypadku gier sportowych to teraz jest lepiej, a jednak zainteresowanie nimi spadło i powstających tytułów jest już jak na lekarstwo. Czy to się kiedyś zmieni? Mam nadzieję, że tak, choć wszystko wskazuje na to, że gatunek powoli zacznie umierać.

PS. Poniżej kilka wypowiedzi redakcji o grach sportowych i wspomnienia z nimi związane ;).

CZYŻYK







TOMASZ W.: „Na poważnie" za gry sportowe wziąłem się od pamiętnego PES-a 3. W czasach gdy FIFA uprawiała piłkarskie szachy, Konami pokazało, że piłka może być dzika, radosna i kreatywna. To nic, że nazwiska zawodników i drużyn były poprzekręcane, a z powodu wymagań gra na moim kompie bawiła się w slow motion rodem z Max Payne (choć nie zawsze uznawałem to za wadę tak jak we wspomnianej strzelance ;)). PES 3 po prostu dużo bardziej przypominał to, co działo się na podwórkach, niż jakakolwiek gra wcześniej. Regularne granie w kolejne odsłony serii, a później także w FIFĘ trwało ponad dekadę. Emocje przy pojedynkach z kumplami o niewypowiedziany tytuł najlepszego kopacza były porównywalne chyba tylko do tych na prawdziwym boisku. Dość powiedzieć, że czasami rodzic przerywał zażartą batalię, wkraczając do pokoju ze słowami „Co to za krzyki!? Co to za wyzwiska!?". Zafascynowanie grą nie było bezowocne — pod jej wpływem zacząłem często grać w prawdziwą piłkę, co zresztą trwa po dziś dzień i jest koronnym argumentem przeciw wszelkim głosom mówiącym o zgubnym wpływie gier na młode umysły :D.





MW: Z grami sportowymi jestem związany mniej więcej od piątego roku życia, gdy dostałem od wuja stos przeróżnych płyt z magazynów, takich jak Click!, Świat Gier Komputerowych, płyty z lat 99-02 z CD-Action i wiele innych. Zapewne część z tych płyt gdzieś zgubiłem, wydałem, ale jeszcze dużo ich mam i myszkuje w szafce, ale do rzeczy. Pamiętam, że jako kilkulatek zainstalowałem demo FIFA World Cup 2002. Była to moja pierwsza gra piłkarska, w jaką miałem przyjemność zagrać. W tę FIFĘ grałem długimi godzinami, choć do wyboru miałem tylko dwa zespoły... W tym wszystkim najlepszy był fakt, że praktycznie w każdym meczu dostawałem srogi łomot, a z remisu cieszyłem się jak Tony Stark odnajdujący Spider-Mana w EndGame... Krótko mówiąc — byłem ch**wy. Pamiętam swoje cudowne „taktyki". Wymieniłem może z 4-5 podań na swojej połowie i jednym zawodnikiem gnałem jak najszybciej po skrzydle i na tym się kończyło, zdobycie gola graniczyło z cudem. Pomimo bycia totalnym amatorem, demówkę World Cup 2002 wspominam bardzo dobrze i może kiedyś do niej wrócę, aby sprawdzić, czy potrafię teraz coś więcej oprócz powyżej wspomnianej „taktyki". W 2010 roku od otrzymałem FIFA 11! Co to wtedy była za gra, w szkole kumple grali jeszcze w FIFA 10, a ja jako pierwszy grałem w jedenastkę. Tam kombinowałem, grałem i zdobyłem przez przypadek swój ulubiony klub, któremu kibicuje do dzisiaj i jakoś tak zacząłem ogrywać kolejne części FIFA, ale to już tylko na PSP. Na PSP lepiej mi się grało, pomimo bardzo licznych ograniczeń. Liczył się dla mnie tryb menadżerski i prowadzenie przeciętnych klubów na sam szczyt. Wraz z FIFA 14 zakończyłem mój romans z grami piłkarskimi na PSP i dopiero po trzech latach zdecydowałem się zakupić kontroler i FIFA 17 na PC, aby ponownie wcielić się w menadżera wielu klubów piłkarskich. Wreszcie mogłem cieszyć się, że moja Borussia Dortmund zyskuje polskich graczy i odnosi sukcesy w krajowych oraz europejskich rozgrywkach, ale do czasu... Po zniszczeniu kilku padów postanowiłem skończyć ponowny romans z serią i do tej pory nie zakupiłem ani jednej gry piłkarskiej. Powiedziałem sobie: dość! I chyba na dobre mi to wyszło, bo zyskałem masę czasu na inne, gorsze i lepsze gry.

Jednak nie samą FIFĄ żyłem. Za dzieciaka na jednej we wspomnianej płyt było jakieś NHL. Nie lubię hokeja, ale gra sama w sobie była całkiem znośna, pomimo że ponownie byłem strasznym amatorem. Jeździłem na łyżwach, odbijałem krążek byle gdzie. Za bardzo NHL mnie nie porwał i nie miałem ochoty próbować kolejnych części gry.

Są takie gry, które ogrywałem ze względu na moje wielkie zainteresowanie zimowymi sportami. W okresie zimowym rozpoczyna się sezon skoków narciarskich, które śledzę już ponad 15 lat, a może i dłużej. Wychowałem się na małyszomanii i od najmłodszych lat wyczekałem, aż Adam odda swój skok. Kiedyś, nawet nie wiem jak poznałem Deluxe Ski Jump 2 i tak rozpoczęła się moja przygoda z komputerowymi skokami narciarskimi. Ograłem każdego DSJ i do czwórki wracam zawsze w okresie zimowym. Ponownie wracają wspomniane płyty. Na jednej z nich miałem Skoki Narciarskie (znowu demówkę), o ile się nie mylę 2002. Skakać w nich nie potrafiłem (jako dziecko, kurde czy jako dziecko umiałem w coś grać?), ale najzabawniejsze było oczekiwanie na swoją kolej. Nie wiedziałem, jaki mam nacisnąć klawisz, aby pominąć skoki komputera. Wielokrotnie myślałem, że skaczę swoim skoczkiem, a gdy osiągnąłem całkiem dobry rezultat, krzyczałem z radości. Później okazywało się, że był to komputer.... Grałem później w Skoki Narciarskie 2005 oraz w RTL Ski Jump 2007, które wydawało mi się być do bani i dosyć szybko je odpuściłem. Czekam, aż ktoś odważy się zrobić jakiś porządny symulator skoków, bo ile można grać w Deluxe Ski Jump?!

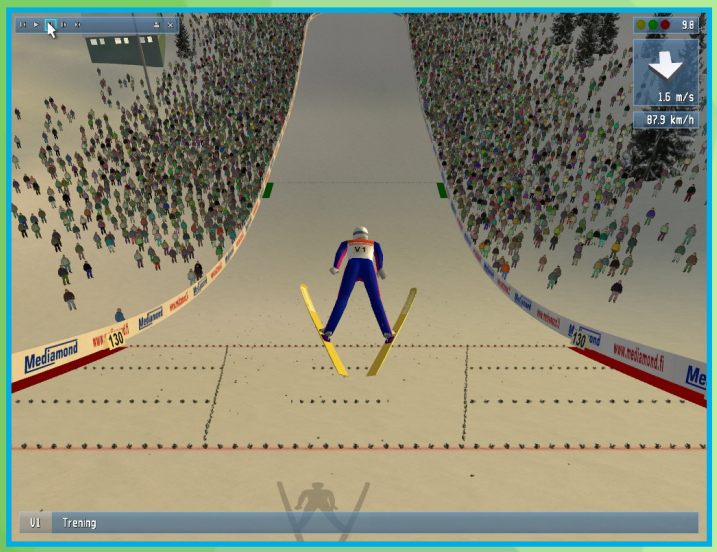
Gry sportowe budzą we mnie obecnie mieszane uczucia. Z jednej strony je lubię, a z drugiej nie ciągnie mnie do nich. Brakuje w nich tego czegoś, co zatrzymałoby mnie przy nich na dłużej. Ok, FIFA oferuje sporo trybów rozgrywki, ale tylko tryb menadżerski ja akceptuje. Inne mnie nie interesują. Czekam na coś porządnego, choć pewnie tego się nie doczekam... W moim odczuciu wszystkie gry sportowe spod szyldu EA są robione dla kasy... Nie potrafię znaleźć logicznego wytłumaczenia wypuszczania co roku tego samego. Ok, mamy aktualizację: strojów, stadionów (w większym lub mniejszym stopniu), zawodników itp., ale do tego wystarczą łatki. Mam wydawać ponad 200 złotych na takie coś? Zaraz ktoś sobie pomyśli „Hej, ale przecież grafika jest coraz ładniejsza, ruchy zawodników są coraz bardziej realistyczne!". W moim odczuciu są to tak kosmetyczne zmiany, że nie wymagają one wydawania ponad 200 złotych co rok... Wystarczyłoby zrobienie (dla przykładu) jednej FIFY na pięć lat, która przez cały ten okres otrzyma kilka aktualizacji i zostaną dodane do niej nowości, które wymieniłem powyżej... No ale kasa...

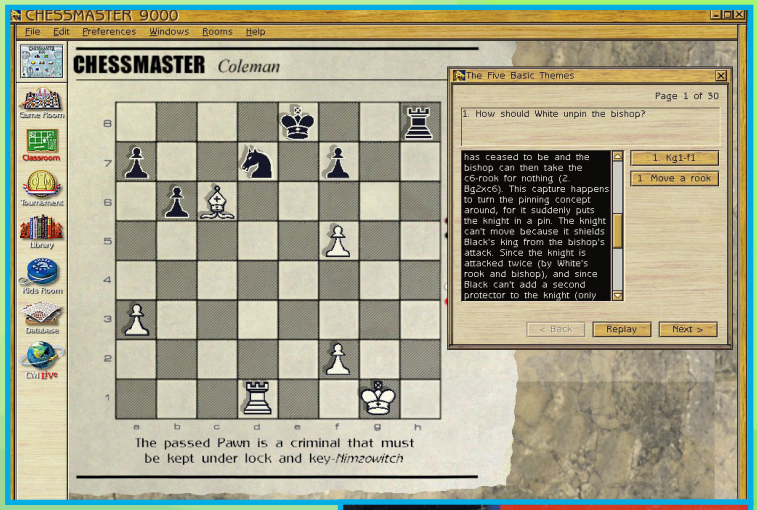






CZARNOKSIĘŻNIK: Przygoda z Deluxe Ski Jump zaczęła się, gdy chodziłem do gimnazjum, a Adam Małysz od niedawna wygrywał konkursy w PŚ w skokach narciarskich. Mnie akurat kiepsko szło (nigdy nie interesowałem się ani sportem, ani sportowymi grami), dlatego na lekcjach informatyki jak w tę grę graliśmy, to ja bardziej nastawiałem się nie na wynik (bo i tak bym nie wygrał), co na żarty (np. najdziwniejszy skok). Druga gra sportowa, w którą grałem troszkę dłużej niż przysłowiowe 5 minut, to „Chessmaster 9000". Tak właściwie to ją kupiłem nie tyle dla siebie, ile dla mojego taty — zapalonego szachisty i miłośnika szachów (nie najgorzej gram w szachy, ale z nim raptem tylko raz udało mi się wygrać — oczywiście uczciwie, beż żadnego dawania forów typu „dobra, teraz gram bez hetmana"). Tak mu się spodobał ten tytuł, że często się chwalił, ile to dzisiaj wygrał partii albo że miał kiepski dzień, bo wygrał tylko raz, a przegrał kilka razy czy że któryś przeciwnik (komputerowy, więc z ustalonym algorytmem gry) był zbyt ciężki do pokonania. Po kilku tygodniach go rozgryzł i już wiedział, jak z nim grać, żeby wygrywać, zdobywać punkty i awansować w rankingu. Twórcy gry pomyśleli także o całkiem dobrym samouczku, prowadzonym przez bardzo dobrego szachistę (kilkukrotnego krajowego mistrza gry w szachy). Ciekawostka: dziadek kiedyś opowiadał mi o rangach nadawanych zawodnikom uczestniczącym w rankingu — są one od 5. (najniższej) do 1., później jest (kolejno): kandydat na mistrza kraju, mistrz kraju, mistrz świata, arcymistrz świata. Dziadek należał do pierwsze klasy i mój tata miał ogromny problem z nim wygrać, a ja z moim tatą — w takim razie mistrz świata (a zwłaszcza arcymistrz...) muszą być wyjątkowo inteligentni.

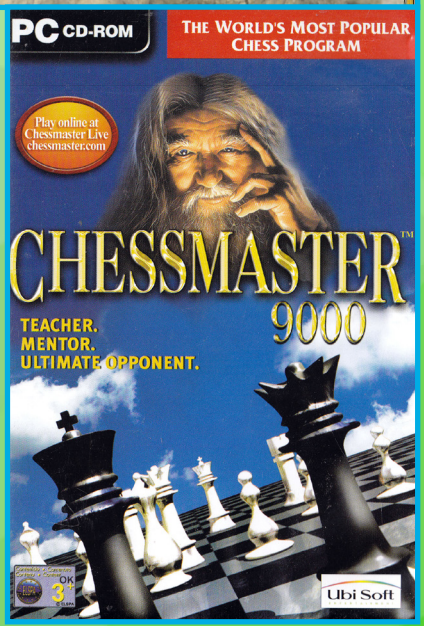












BESTIARUSZ FANTASY CZ.2

W tym numerze kolejna porcja informacji o istotach występujących w fantastyce. Postaram się napisać ogólnie o nich, nie bazując na konkretnych światach, chociaż niewykluczone, że będę odwoływać się do poszczególnych uniwersów, by dać przykład konkretnych stworzeń o jakichś szczególnych mocach czy właściwościach... albo tak po prostu. Zapraszam do lektury.


Typowy troll - silny, wielki i... brzydki.

Żywiołaki. Jak wiecie, istnieją cztery żywioły, a zatem są też cztery rodzaje żywiołaków – wody, ziemi, powietrza i ognia. Jak być może się domyślacie, przywołanie ich wcale takie łatwe nie jest. Zapanowanie nad nimi – jeszcze trudniejsze. Przykładem tego może być sprawa z Yennefer i dżinem z opowiadania „Ostatnie życzenie", w którym to wspomniana czarodziejka próbowała zapanować nad jednym dżinem, ale nie udało się jej (mimo że była na tyle zaawansowana w magii, by uzyskać tytuł mistrzyni) – musiał Geralt zainterweniować, wypowiadając tytułowe ostatnie życzenie (z trzech dostępnych), aby uwolnić dżina i żeby ten odleciał. Skoro już wspomniałem o dżinach... Są to duchy powietrza pochodzące z arabskiej mitologii. Znacie na pewno baśń o Aladynie, który w pewnej jaskini znalazł lampę z uwięzionym wewnątrz dżinem. Dżin musiał spełnić trzy życzenia osoby, która go „wydobyła" z lampy, poprzez potarcie jej. We wspomnianym opowiadaniu wiedźmińskim było podobnie, jednak – jak to u Sapkowskiego – zostało to nieco zmienione. Wiedźmin nie wiedział o trzech życzeniach, więc wypowiedział formułę w obcym języku, której nauczyła go pewna czarodziejka – myślał, że to zaklęcie obronne przed dżinem, a w rzeczywistości było życzeniem, tyle że w języku, którego Geralt nie znał. U Sapkowskiego uwalniało się dżina nie poprzez potarcie lampy, a przez zdjęcie korka z plombą z butelki. Oryginalna forma zapisu nazwy to „djinni", z której się wywodzi słowo „genie", a od niego „genius", od którego pochodzi „geniusz". Inną nazwę dla żywiołaków powietrza wprowadził Paracelsus, średniowieczny lekarz, twórca nowożytnej medycyny. Nazwał on ich sylfami, jednak nie ma żadnych mitów z nimi związanych. Żywiołak ognia u Arabów był znany pod nazwą ifryt, a żywiołak ziemi to mefit (chociaż w fantastyce nieraz zdarza się, że pod nazwą „mefit" istota ta jest powiązana z innym fragmentem natury, np. parą wodną czy solą). Chyba jedynie żywiołaki wody nie mają spopularyzowanej osobnej nazwy (nimfa to nie żywiołak wody, a istota związana z wodą, bliska statusowi półbogini – wyżej niż człowiek, ale niżej od bogów).

Orkowie to istoty wyraźnie większe od ludzi, jednak nie są olbrzymami. W fantastyce na ogół są przedstawiani jako brzydcy, ale rośli, bardzo silni i uwielbiający walkę wojownicy, preferujący silniejsze ataki bronią dwuręczną niż walkę w opancerzeniu (jak np. krasnoludy) albo finezyjną szermierkę lekką szpadą czy szablą. Dlatego właśnie najlepszą klasą postaci w grach RPG dla orków (i półorków) jest barbarzyńca.

Trolle najczęściej są przedstawiane jako ogromne i głupie istoty o wyjątkowej sile. Mogą mierzyć nawet kilka metrów wzrostu. Muszą jednak unikać światła dziennego, gdyż – według niektórych dawnych wierzeń – zmienią się pod jego wpływem w kamień (co było pokazane choćby w Hobbicie). Występują bardzo rzadko. Szybko się regenerują, w serii Disciples miały ustawioną regenerację na poziomie 50% bazowych punktów życia (czyli w ciągu 1-2 dni odzyskały całość życia, o ile w ogóle przeżyły walkę) – u pozostałych jednostek jest zerowa (pierwsza część) lub na poziomie 5% (część druga), w trybie „Władca Wojowników" dodatkowe 15% do regeneracji. Zdarzają się też pożyteczne trolle – mostowe. To określenie pochodzi od tego, że budują most, dbają o niego (remontują, pilnują, by nikt nie niszczył), w zamian za co pobierają myto – jedyny minus, jednak bez tego trzeba byłoby tracić mnóstwo czasu na znalezienie innej drogi, za którą być może też trzeba byłoby zapłacić (znowu myto albo opłata za przepłynięcie barką). Lepiej zapłacić więc trollowi – tym bardziej że taki duży i silny stwór to sam da radę przynieść i umocować ogromne głazy (i inne elementy) potrzebne do budowy mostu. Trolla mostowego można było spotkać choćby w grze Wiedźmin 2, kiedy to mieszkańcy Flotsam narzekali, że miejscowy troll rozpił się i nie dba już o ich most. Nierzadko trafiają się trolle ze skórą tak twardą, że jest nie do przebicia, a kopnąć takiego w tyłek, to jak kopnąć w skałę. Chyba najstarszym znanym trollem jest Grendel ze staroangielskiego eposu Beowulf, którego tytułowy bohater pokonał, wyrywając mu rękę, przez co ten się wykrwawił na śmierć po ucieczce na swoje bagna. W grach komputerowych taki troll jest dość niebezpiecznym przeciwnikiem, ale o tyle cennym, że daje sporo punktów doświadczenia (a nieraz także cenne trofea lub dostęp do wartościowych skarbów).

Gobliny to kolejne „złe" istoty. Są nieduże, ale za to bardzo zręczne. Często bywają złośliwe. Na ogół atakują grupami – ze względu na ich posturę (i w efekcie niezbyt dużą siłę) nie zdarza się, żeby napadały poje-


Goblin z gry World of Warcraft.

dynczo. Mogłoby się wydawać, że skoro gobliny są złe i brzydkie, to w takim też i głupie, ale tu można się pomylić — mają nie najgorzej rozwiniętą cywilizację, hierarchię społeczną, a także nierzadko (w zależności od uniwersum fantasy) mniej lub więcej własnych wynalazków, jednak nie aż tyle, co gnomy. Występują w wielu grach – głównie jako słabe mięso armatnie, na którym łatwo zdobyć cenne doświadczenie.

Gnomy są istotami o małym wzroście, za to są bardzo inteligentni i zręczni, przez co nie warto sugerować się ich lichą posturą. Przyparci do muru mogą celnie przywalić kamieniem albo bardzo zręcznie posłużyć się nożem (można nawet nie zauważyć, kiedy to zrobiły). Poza tym są wykorzystywani jako wynalazcy albo rzemieślnicy – ale bardziej z kategorii zręcznych rąk niż siły muskułów. Podobnie jak krasnoludy, wolą żyć pod ziemią we wnętrzu góry.

Niziołki to kolejna niska rasa – zresztą od ich wzrostu wzięła się nazwa. Należy zauważyć, że są jednak wyraźnie niższe i sporo szczuplejsze od krępych krasnoludów. Mają około 1 m wzrostu, są szczupli i nie grzeszą sporą siłą – za to są bardzo zręczni i potrafią cicho chodzić. W efekcie w grach RPG najlepiej sprawdzają się jako złodzieje (i pokrewne klasy). Nie są to odważni wojownicy pchający się do pierwszego szeregu, ale lepiej nie być w zasięgu rzutu kamieniem, kiedy uznają, że nie mają dokąd uciec, a nie będą miały już wyboru (bo nie sprzedadzą skóry za darmo). Ze względu na ich mierny wzrost i posturę na ogół nie mogą korzystać z dużych broni – szczególnie tych dwuręcznych – oraz ciężkich pancerzy, zresztą nawet byłoby to niewskazane, bo za bardzo by ich obciążały i spowalniały. Mogłoby się nawet okazać, że poza tym całym żelastwem na sobie już nic więcej nie uniosą i do tego będą walczyć sporo wolniej, a byłoby to wielkie zmarnowanie członka drużyny.

Hobbici to rasa wymyślona przez J.R.R. Tolkiena – znanego właśnie z powieści Hobbit oraz jej bardziej znanej kontynuacji Władca Pierścieni. Są bardzo podobni do niziołków. Różnią się tym, że mają bardzo cichy chód (dzięki czemu bardzo łatwo im przemykać, będąc niezauważonymi) oraz nie noszą obuwia (skórę na spodzie stopy mają na tyle grubą, że nie potrzebują dodatkowej ochrony, z kolei wierzch pokrywa spore owłosienie, przez co w ogóle nie potrzebują obuwia). Lubią wygodne życie, zamieszkują tereny nizinne w specjalnie wykopanych norach, ale nie zawilgoconych i byle jakich, a zadbanych i z pełnym wyposażeniem i umeblowaniem (niektóre hobbity to miały nawet i po kilka garderób z ubraniami. Nory hobbitów były tworzone w taki sposób, aby był to jeden korytarz (nawet, jak miał zakręcać w spiralę, byle nie tworzyć kolejnych) pięter z drzwiami do poszczególnych pomieszczeń. Najbardziej znanymi hobbitami są oczywiście Bilbo Baggins i usynowiony przez niego jego siostrzeniec Frodo Baggins.

Olbrzymi, znani także jako giganci, znani są z mitologii nordyckiej. Najbardziej znany z nich to Ymir, pierwszy olbrzym, który powstał dzięki połączeniu gorąca z ognistego Muspelheimu z parą wodną z lodowej północy ogrzewanej przez ten żar. Znani ze swego ogromnego wzrostu byli także tytani oraz cyklopi z mitologii greckiej. Spośród tytanów najbardziej znani to Atlas (podtrzymywał nieboskłon i udał się do niego Herakles, gdy potrzebował trzech złotych jabłek z ogrodu Hesperyd) oraz Prometeusz, stwórca ludzi, dla których wykradł ogień z Olimpu, za co został ukarany przykłuciem do skały w górach Kaukazu, gdzie codziennie orzeł wydziobywał mu wątrobę, a ta każdego dnia odrastała (od tej tortury uwolnił go zresztą Herakles, zestrzeliwując z łuku orła i wyzwalając z kajdan). W związku ze swoim ogromnym wzrostem dysponowali równie potężną siłą. Natrafić na nich jest równie rzadko, co niebezpiecznie (ze względu na ich siłę oraz niekoniecznie przyjazne podejście do ludzi). W mitologii skandynawskiej zamieszkiwali jeden z dziewięciu światów zwany „Jotunheim" (ludzie żyli w Midgardzie, a bogowie w Asgardzie). Sporo wikińskich mitów dotyczy właśnie olbrzymów. Jeden z nich opowiada, że bogowie zawarli układ z jednym z olbrzymów, że jeśli wybuduje pewną budowlę w ciągu jednego dnia, to przejmie on ich władzę. Okazało się, że gdy zbliżał się koniec umownego dnia, to praca olbrzyma również miała się ku końcowi. Wtedy to bogowie namówili Lokiego, by coś wymyślił i opóźnił pracę olbrzyma. Ten w efekcie zmienił się w klacz, uwiódł ogiera, który pomagał olbrzymowi w pracy (po kilku miesiącach urodził ośmionogiego wierzchowca imieniem Sleipnir, którego dosiadał Odyn) – olbrzym nie wyrobił się w terminie, a Odyn przy okazji zdobył nowego wierzchowca.

To byłoby na tyle, drodzy Czytelnicy. Gdybyście mieli jakieś propozycje odnośnie do kolejnych ras czy typów jednostek z fantasy, to piszcie (independentzin@interia.pl) – postaram się to zamieścić w najbliższym numerze. Czekajcie na mnie w pobliskiej gospodzie, gdziekolwiek jesteście – być może właśnie tam się pojawię.

CZARNOKSIĘŻNIK



Gnomy w serii Risen to rasa małych, przebiegłych złodziei.



Najbardziej znana drużyna hobbitów, czyli Frodo i spółka.

SOULWORKER

Zdobywająca rzesze japońskich fanów, ale również na innych kontynentach, gra MMORPG stylizowana na anime autorstwa świeżo założonego studia Lion Games. Akcja rozgrywa się w Cloudrealm, opuszczonym mieście, gdzie ludzie przez nadlatujące demony z magicznego portalu zmuszeni zostają do ewakuacji.

Fabuła z każdym poziomem doświadczenia nabiera coraz bardziej niespodziewanych zwrotów akcji. Pomoc, zaufanie, zdrada... Zagłębiając się w ten świat, można zauważyć, że nie każdy jest tym, kim na początku się zdaje. W czasach, gdy ludzkość jest na skraju zagłady, wielkie korporacje nie zbaczając na sytuacje, nadal próbują myśleć tylko o pieniądzach. Każda z siedmiu (na kontynencie azjatyckim, niedługo powinna być na pozostałych kontynentach) postaci ma odmienne cechy charakteru, zachowania oraz cele — warto dla samej historii zrobić inną postać, ponieważ mimo tych samych miejsc oraz dungeonów, historia może odbyć się zupełnie inaczej, można nawet poznać inne zachowania tych samych NPC.

Gra oferuje siedem klas postaci, nietypowych dla klasycznych MMORPG. Soulum Sword to klasa wojowniczki władającej mieczem, posiadająca jednocześnie umiejętności krótko, jak i długo dystansowe, niwelując przy tym święty podział trzech klas (wojownik bierze na siebie cel, dystansowiec bije, a mag leczy lub wspomaga). W historii wcielamy się w licealistkę o imieniu Haru Estia, która chciała ratować ludzi przed śmiercią, dlatego przed inwazją hordy demonów miała marzenie o zostaniu lekarką. Kiedy nadszedł obiecany dzień zakończenia studiów, z zadowalającym wynikiem zadzwoniła do swojej matki, aby powiedzieć jej o tym jak najszybciej i wtedy kontakt został urwany. Dochodzi do katastrofy, a Haru zostaje wciągnięta do Pustki.

Gun Jazz to klasa wyróżniająca się krótkimi pistoletami oraz szybkimi uderzeniami. Możliwość dysponowania nimi dostał Erwin Arclight, chłopak niekryjący za sobą choć odrobiny cnoty, za każdym razem chce przyciągnąć swoim urokiem płeć przeciwną, lecz zawsze bezskutecznie. Przed tragedią był geniuszem i sławną osobą, zdobył nagrodę akademicką, a zachwyt ludzi zdobył jako twórca gier, które były na pierwszym miejscu list sprzedaży przez długi czas od premiery. Mimo niesamowitych osiągnięć był znudzony i zażenowany spokojnym światem, w którym przebywał. Dlatego w nowej rzeczywistości szybko się przyzwyczaja z myślą, że jego prośby zostały wysłuchane.

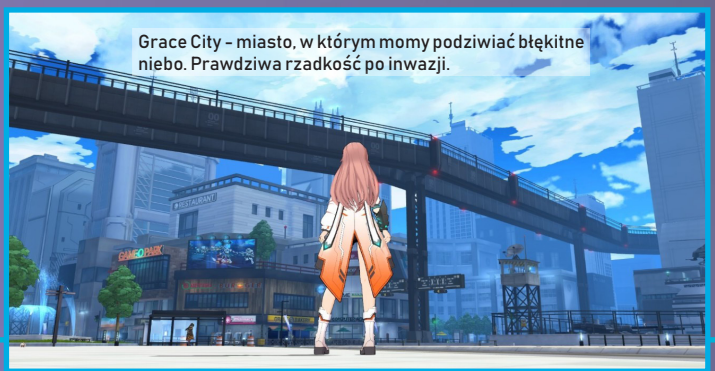
Mist Scythe — użytkowniczka tej klasy włada kosą, której działanie pozostaje nieznane, ponieważ Lily Bloomerchen często wpadając w szał, traci nad sobą kontrolę, co powoduje niebezpieczeństwo przebywania z nią. Jest szansa nawet na zaatakowanie swojego sojusznika, jak choć trochę ją zdenerwujesz. Lily pochodzi z bogatej rodziny i dużo czasu spędzała ze swoim bratem. Pewnej nocy, gdy rodzice przebywali poza domem, usłyszała straszny hałas w pokoju brata. Gdy zajrzała do niego, przy wejściu zastała demona pożerającego jej brata. Zdesperowana i zszokowana sytuacją ruszyła bezmyślnie wprost na potwora. Mimo bezskutecznej próby ratunku odzyskała świadomość, że brata już tu nie ma, uroniła łzy z tego powodu, ale chwilę później zanika wszelki rozsądek i zaczyna przerażająco się śmiać, a na sam koniec zostaje pochłonięta przez Pustkę.

Howling Guitar może położyć przeciwników na łopatki za pomocą szalonej, kręcącej się gitary. Stella Unibell emanuje energią pochodzącą z Pustki – portalu, przez które przechodzą demony do świata ludzi – co w późniejszej historii użytkowanie tej mocy ma swoje negatywne skutki. Na dodatek włada nią czternastoletnia dziewczynka, przez co jej smutek jest źródłem mocy broni. Często bywa nieświadoma i naiwna, łatwo ją zmanipulować, a melodia przez nią grana jest pełna smutku i żalu. Musiała opuścić miasto, była oskarżana i wytykana palcami jako odpowiedzialna za incydent pojawienia pustki. „Oddaj mi moich rodziców! To przez ciebie wszystko zostało zniszczone" – takie okrzyki słyszała często, a jako dziecko brała te słowa bardzo do serca.

Spirit Arms to dwie metalowe pięści posiadające niebywałą szybkość uderzeń. Jin Seipatsu jest żywiołowym nastolatkiem chętnym do wymierzania sprawiedliwości. Bezinteresownie pomaga ludziom nawet własnym kosztem i nie dopuszcza myśli wygranej demonów nad ludźmi. Zgłosił się na ochotnika do pomocy ludziom poszkodowanych przez Pustkę, która pożerała wszystko na swojej drodze. Pewnego dnia w zespole ratowniczym zastał matkę i jej syna, którzy tak jak pozostali szukali schronienia. Zapewniał im będą bezpieczni, choć były to kłamstwa, mające podnieść ich na duchu. Chwilę później uzupełniając zapasy, usłyszał hałas i zauważył fioletowe promienie świecące za nim. Dobrze wiedział, co to było — nadeszła Pustka. Chłopiec oskarżył go o kłamstwo skierowane do matki i niego, a Jin przyjmując na swoje barki odpowiedzialność, przyznał, że zawinił i chce to odpokutować, ale to, co zrobił, było całkowicie poza jakimkolwiek zrozumieniem — zaatakował Pustkę bez namysłu, z pełną świadomością co się stanie, jeśli wejdzie z nią w kontakt.



Wraz ze zdobywanym doświadczeniem, nasza postać staje się coraz starsza.



Grace City – miasto, w którym momy podziwiać błękitne niebo. Prawdziwa rzadkość po inwazji.

Hammerstol to jedne wielkie działo arteryjne o niebywałej ciężkości. Co dziwne, włada nim szczupła osiemnastolatka Iris Yuma, mająca niecałe pięćdziesiąt kilogramów, ale absurdy w tematyce anime zostawmy na boku. Najlepiej ze wszystkich przeszła metamorfozę i po prostu przyjęła fakt niewyobrażalnego świata z demonami na scenariusz jak najbardziej możliwy, jednak czasami nie panując nad emocjami, wychodzi jej sekretne „ja". Tak naprawdę wścieka się na ten szalony świat, ukradł wszystko, co miała, a po wyjściu z Pustki odzyskała tylko świadomość oraz puste uczucie. Pochodzi z prestiżowej rodziny, od początku narodzin jej ścieżka, kariera i życie było kontrolowane przez rodziców. Mieli wyrzuty sumienia, że Iris nie będzie taka jak jej starsza siostra. Nosiła miano kobiety niezależnej, która sama decyduje nad swoim życiem. Pewnego dnia stanęła w obronie koleżanki z klasy przed znęcającym się nad nią chłopakiem, wyszła z tego bójka, a chwilę później została wezwana do pokoju nauczycielskiego. Wiadomość o bójce dotarła do rodziców, na co matka ostro zareagowała, uderzając ją w twarz z pełnymi nienawiści słowami: „Nie tak Cię wychowaliśmy! Czemu nie możesz po prostu być jak twoja starsza siostra?!". Przepełniona gniewem Iris uciekła z domu na swoim motocyklu z myślą „Nie potrzebuje ich". Wkrótce słysząc syrenę ewakuacyjną, dotyczącą Pustki, jak najszybciej skierowała się w stronę domu, lecz zastała tam tylko ruiny. Przyklękła, rozpłakała się, zaczęła rozmyślać o tym, co zrobiła. Widząc nieopodal nadchodzącą Pustkę, nie miała nic już do stracenia, więc podbiegła do niej pełna wściekłości, chcąc zniszczyć wszystko, co napotka.

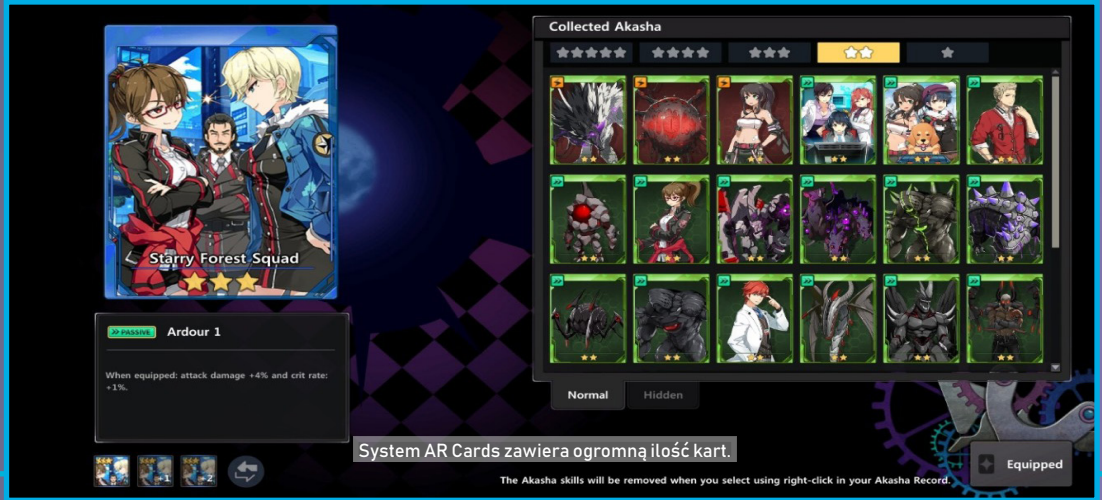
Na samym końcu znajduje się nowa postać występująca od dwóch miesięcy na japońskim i koreańskim serwerze. Ma na imię Chii Aruel i należy do tak zwanych SoulJunkerów – demonów pochodzących z Pustki, stanowiące najmniejsze zagrożenie – ale rozwinęła inteligencję do tego stopnia, że była świadoma swojego istnienia oraz czynów. Za bardzo nie wiadomo dlaczego specjalizuje się w korzystaniu z katany. Obserwujący ją ludzie z oddziału Starry Forest League — zespół najbliżej przydzielony do Pustki, w celu jej badania oraz ratowania ludzi, pojawiających się w okolicach — zauważyli ją podczas walki z demonem, nie dowierzając w to, co widzieli. Początkowo ludzie chcieli się jej pozbyć, ale jej pomoc oraz nawiązanie współpracy, która miała korzyści obustronne, sprawiły, że postanowiono dać jej wolną rękę, dopóki nie będzie miała na celowniku ludzkich istnień.

Jest wiele mechanik wprowadzonych do gier, ale nie warto się o nich zbytnio rozpisywać, więc pochwalę tylko te autorskie, gdzie nigdzie indziej nie są spotykane. Pierwsza z nich to system „fashion", czyli kostiumy, nie mówiąc już o ubraniach, w jakie możemy wyposażyć nasze postacie, aby były jeszcze ładniejsze. Pozwalają również na dodawanie dodatków zwanych „brooches" — na każdą część garderoby można wstawić takie trzy, a jeśli połączymy je w odpowiednią kombinację, to nie licząc bonusów, jakie posiadają same w sobie, to dodatkowo pojawią się nowe lub zwiększą swoją wielokrotność aktualnych. A jakie to mianowicie bonusy? Zależy jakie broszurki sobie wstawisz do ubrań, ale z najważniejszych wyliczyć można zwiększony atak krytyczny, pasek życia czy ulepszona obrona. Drugi system to „AR Cards", karty dzielące się na dwa rodzaje: aktywne i pasywne. Pasywne działają przez cały czas od momentu założenia, a aktywne wywołuje się klawiszami F1-F5. O działaniu pasywnych nie ma sensu się rozpisywać, bo po prostu warto je samemu posprawdzać, ale na przykład jedna z najrzadszych kart aktywnych pozwala no przyzwanie pięciu kulek na pole, jeśli zniszczysz każdą z nich, to niwelujesz sobie czas oczekiwania ponownego użycia danej umiejętności. Czyż nie jest to ekscytujące?

SoulWorker na PC oferuję piękną oprawę graficzną, co mocno zachęca fanów japońskich animacji do zagrania. Oferuje powrót do klasycznych slasherów, dodając trochę innowacji usprawniających znacznie rozgrywkę. Gra oparta jest na modelu free-to-play, więc każdy może na własnej skórze wypróbować moce legendarnych SoulWorkerów – ludzi, którzy na swoich barkach mają obowiązek ocalenia świata przed złowrogimi istotami. Możesz zabrać swoich przyjaciół do boju w czteroosobowym składzie, wspólnie pokonując całe zgraje hord demonów — na wyższych poziomach stanowi to nawet priorytet, ponieważ od zgrania całej drużyny zależy wygranie z przeciwnikiem.

AKIHIRO






Star Wars Jedi: Fallen Order wygląda jak gra z poprzedniej generacji.


FIFA 20 VOLTA, czyli piłkarskie rozgrywki uliczne.

Najpierw miałem do LUPKI opisać dokładnie co tam na targach E3 się działo i co zapowiedziano, ale później doszedłem do wniosku, że nie ma to zbytnio sensu, bo numer ukazuje się już jakiś czas po zakończeniu imprezy i wszystko można znaleźć w sieci. Postanowiłem jednak, że podzielę się jedynie prywatnymi przemyśleniami.

Zacznijmy od konferencji EA. Najgłośniej było o nowej grze w uniwersum Star Wars o podtytule Fallen Order. Pokazano kilkuminutowy fragment, ale nie wyglądał on wg mnie zachwycająco. Wręcz przeciwnie, grafika wyglądała jak sprzed kilku lat, a sama rozgrywka przypominała połączenie Tomb Raider, tudzież Uncharted, z właśnie Gwiezdnymi Wojnami i systemem walki rodem z Dark Souls. Taki miks powinien się udać, przynajmniej w teorii, ale jak dla mnie to po prostu totalny brak pomysłowości, tym bardziej że jedne elementy nie pasują w ogóle do pozostałych. Nieco lepiej przyjąłem prezentację FIFA 20, gdzie szykowane są znacznie większe zmiany, niż miało to miejsce dotychczas. Wiele osób ucieszyło się z nowego trybu (Volta), który ma pozwalać na rozgrywki piłki ulicznej w kilku wariantach. Z czymś takim spotkać można się było już w FIFA Street i moim zdaniem jako osobna gra miało to sens i dawało sporo frajdy, ale w przypadku FIFA 20 uważam, że będzie to zbędny dodatek, którego osobiście nawet nie przetestuję. W końcu kupując kolejną części serii, oczekuję zręcznościowej, ale jednocześnie realistycznej rozgrywki z wykorzystaniem autentycznych licencji, a wszelkie dodatkowe rzeczy pomijam. Mimo wszystko zapowiedziano, że gameplay ulegnie modyfikacjom, co mnie akurat cieszy — usprawniona gra defensywna i precyzyjne oddawanie strzałów wydaje się bardzo dobrymi zmianami.

Pozostałe rzeczy EA mnie nie interesowały, może jeszcze po NFL 20 sięgnę, ale tu ni zachwytu, ni zawodu, bo kolejne gry z serii kupuję sporadycznie. Przejdźmy więc do Microsoftu. Pominę Cyberpunka i pojawienie się Kjanu, bo o ile sam się zachwycałem i czekałem na grę, to obecnie już tym rzygam przez wylew informacji, memów, ochów, achów i ogólnego spuszczania się nad produkcją. Achy i ochy padły też w przypadku zapowiedzi polskiej gry w uniwersum Blair Witch, czyli starego horroru na niby-faktach. Lubię film, podobała mi się też pierwsza gra (powstały trzy), ale zaprezentowane dzieło polaków uważam za totalne gówno. Wiem, że nie powinno się oceniać po zapowiedziach, ostatecznie i tak zagram i dopiero wtedy będę mógł się wypowiedzieć, ale jak na razie to wygląda jak taki Outlast w lesie z wiedźmą w tle. Jak kogoś ruszają jump-scare'y to się ucieszy, ja jestem sceptycznie nastawiony. Moją uwagę przykuł natomiast inny tytuł — Flight Simulator. Kto starszej daty ten wie, dlaczego i nie ma co się zbytnio rozpisywać, reszta pewnie przejdzie obojętnie. Na microsoftowych Flight Simulatorach wychowało się mnóstwo graczy, więc nowa odsłona po prostu cieszy. Swój powrót zaliczają też zmutowane żaby w grze Battletoads — produkcja wygląda pięknie, pozostaje jednak pytanie, czy będzie tak samo trudna, jak oryginał? Z pozostałych tytułów, które mnie zainteresowały mogę wymienić Wasteland 3 (kontynuacja RPG w świecie postapo), Dying Light 2 (zombie-shooter z parkourem), a także kilka gier niezależnych. Najciekawszą informacją była nowa konsola Xbox Scarlet, która niby ma działać w rozdzielczości 8K przy płynności 120 FPS. Moim zdaniem kogoś tu poniosła fantazja, choć żeby się tego dowiedzieć, trzeba cierpliwie zaczekać.

Konferencję Bethesdy chętnie pominąłbym całkowicie, ale i tu były drobne zaskoczenia. Nowa odsłona Wolfensteina jakoś mnie nie chwyciła, wręcz przeciwnie, ale już gra akcji GhostWire: Tokyo wydaje się czymś interesującym, choć na razie za wiele o niej nie wiadomo. Oczywiście największy szum zrobił Doom: Ethernal, ale tu akurat

słusznie, bo gra wygląda fenomenalnie i może powtórzyć (lub nawet przebić) sukces poprzednika. Ostatnią ciekawostką jest kolejny powrót, tym razem Commender Keena, ale w tym przypadku nie ma co się napalać, bo gra będzie mobilnym shitem, co widać już po zaprezentowanych fragmentach. Przymulona i nudna platformówka wygląda jak gówno.

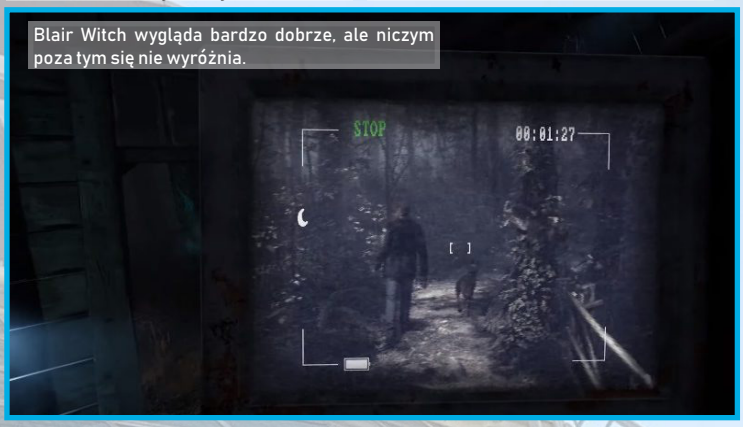
Devolver Digital zaprezentował rzecz jasna indyki, które wyglądają świetnie i mogę być spokojny, że będą to indyki z najwyższej półki, ale nimi zajmę się już w swoim czasie. Pominę też konferencję Ubisoft, bo nie było na niej nic, co mogłoby mnie zainteresować, za to PC Gaming Show pokazało sporo. Najbardziej interesujące tytuły to Vampire The Masquerade: Bloodlines 2 (kto grał w część pierwszą, ten doskonale wie, o czym mowa) czy Planet Zoo. Ten drugi tytuł to oczywiście strategia ekonomiczna, która pozwoli nam zbudować i rozwijać swoje wirtualne Zoo, podobnie jak Planet Coaster dawał nam w ręce parki rozrywki. Gra wygląda świetnie i coś czuję, że spędzę z nią mnóstwo czasu. O Baldur's Gate 3 wciąż wiadomo niewiele, liczyłem, że na E3 zostanie powiedziane coś więcej, ale zaliczyłem Zonka. Wiele gier nawet jak prezentowała się dobrze, to olałem je ze względu na zapowiadaną wyłączność na platformę Epic Games Store, czyli największy szajs, jaki spotkał świat gier PC (miał się ukazać mój artykuł na ten temat, ale naczelny nie przepuścił mi tylu epitetów ;)).

I na koniec Nintendo. The Legend of Zelda: Link's Awakening to kontynuacja jednego z największych hitów ostatnich lat — nie wiem, czy zagram, ale jestem ciekaw czy uda się powtórzyć sukces, więc na pewno temat będę śledzić. Cieszyć się można jednak z odgrzewania jeszcze jednego kotleta, który swoje już przeleżał — Contra. Wypuszczono kolekcję klasycznych odsłon i zapowiedziano nową grę w serii, czyli Contra Rogue Corps. Jakby komuś wydawało się, że mało tych powrotów to na dokładkę dostaniemy jeszcze remake Panzer Dragoon. W sumie Nintendo zapowiedziało naprawdę dużo ciekawych tytułów, ale nie jestem zbytnio w stanie się na ich temat wypowiadać, bo te produkcje to po prostu nie mój klimat. Kto lubi Pokemony, braci Mario czy wszelkie jRPG, ten ma w czym wybierać, ale dla mnie pozostają one obojętne.

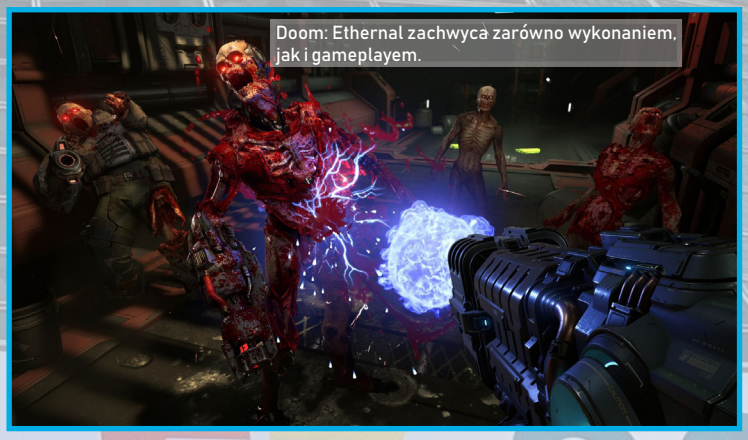
Na co czekam najbardziej? Prawdę mówiąc, nie wiem. Tegoroczne E3 było jednym z najgorszych wydań tej imprezy i choć zapowiedziano kilka ciekawych gier, to jednak niewiele z nich wzbudziło zachwyt, do tego brak obecności Sony też swoje zrobił. Targi „zjadł" polski CD Projekt RED, poza tym trudno mówić o jakimkolwiek większym wydarzeniu podczas trwania imprezy. Nowy Doom, FIFA 20, indyki Devolver Digital, Microsoft Flight Simulator czy Planet Zoo to tytuły, po które wyciągnę łapę na pewno. Reszta — być może.

CZYŻYK

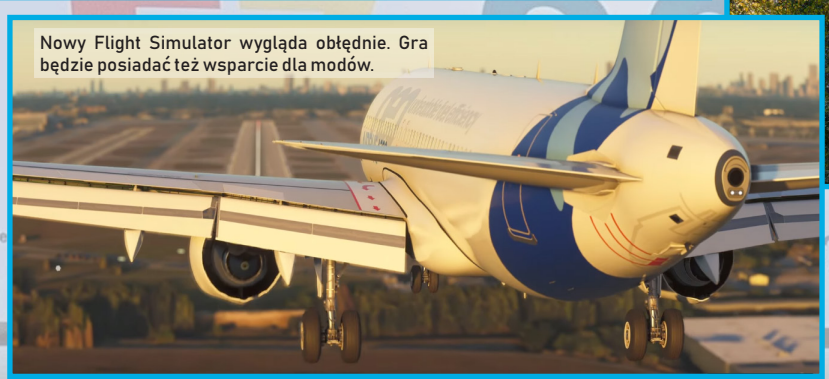

Podczas prezentacji Cyberpunk 2077 pojawił się aktro Keanu Reeves.



Blair Witch wygląda bardzo dobrze, ale niczym poza tym się nie wyróżnia.


Doom: Ethernal zachwyca zarówno wykonaniem, jak i gameplayem.


Czy Planet Zoo powtórzy sukces Planet Coastera? Wierzymy, że tak.


Nowy Flight Simulator wygląda obłędnie. Gra będzie posiadać też wsparcie dla modów.

GRY RPG

Stara definicja RPG podaje, że jest to „gra polegająca na odtwarzaniu ról, także komputerowa” (definicja sprzed ponad 20 lat). W końcu skrót RPG oznacza „role-playing game”. Wspomniana definicja ma (a właściwie miała) sens w czasach, kiedy większość „erpegów” stanowiły planszówki – obecnie jest zbyt dużo komputerowych gier z tego gatunku, aby słowa „także komputerowa” w jakiś szczególny sposób podkreślać.









Według dawnych zasad (tych z jakże dawnych lat 80. XX w., kiedy to planszowe RPG przeżywały swój rozkwit) walka w tym gatunku gier była rzadkością – wtedy sporo punktów doświadczenia dostawało się za ukończenie zadania czy po prostu dowiedzenie się czegoś. Dlaczego tak było? Od razu tłumaczę. Według klasycznych zasad RPG trzeba było przeturlać kośćmi za rzut na trafienie (czy udało ci się trafić), za rzut na obronę (czy przeciwnik się obronił), ile obrażeń zadałeś i czy udało ci się zadać obrażenia z trafienia krytycznego – wszystkie te rzuty powtarzaj, gdy w drużynie jest np. 6 postaci (wariant klasyczny wg D&D) zaatakowanych przez 5 goblinów, 2 orków-wojowników i 1 orkowego szamana... To jest 14 istot, za które trzeba przeturlać kośćmi i za każdym razem sprawdzać z podręcznikiem, jaki jest wynik (u doświadczonych graczy wystarczy jedynie przerzucanie kości, ale jednak to też trwa). Taki był system D&D, który bardzo spopularyzował ten gatunek gier.

Stąd też swgo czasu toczono dyskusję, czy słynne „Diablo 2” uznać za grę z gatunku RPG. Chodziło o to, że było w niej za dużo (o wiele) walki jak na klasyczne RPG. Stąd też wymyślono nową nazwę gatunku gier – cRPG, czyli „combat RPG”, gra RPG oparta nie na fabule, a na walce. Przez kilka lat po premierze „Diablo 2” ukazało się wiele gier z tego podgatunku, nazywanych także grami „diablopodobnymi”.

Obecnie sporo tytułów z tego gatunku coraz częściej odchodzi od bawienia się ze statystykami czy początkowym, bardzo szczegółowym tworzeniem postaci (jak to było np. w grach opartych na systemie D&D albo w pierwszych Falloutach). Mamy gotową postać, a podczas awansowania na wyższe poziomy dostajemy punkty do podkręcenia konkretnych umiejętności, np. w naszym rodzimym Wiedźminie albo do wykorzystania na zwiększenie statystyk lub zdobycia konkretnych zdolności u odpowiednich nauczycieli (nieraz za opłatą), jak to było w serii Gothic. Zdarzają się też gry RPG, w których po awansowaniu na wyższy poziom my, gracze, nic z tym nie robimy, bo gra za nas podnosi statystyki postaci. Przykład? Septerra Core – gra ma już swoje lata, ale ciągle przyciąga uwagę swoim wykonaniem, fabułą, a także mechaniką walki. Nieraz narzekałem na różnicę w tempie postępu na pasku akcji, aby móc zaatakować, ale rekompensowano mi to systemem użycia magicznych kart Losu oraz niektórymi umiejętnościami i specjalnymi atakami, w tym także łączonym atakiem Grubba i Led.

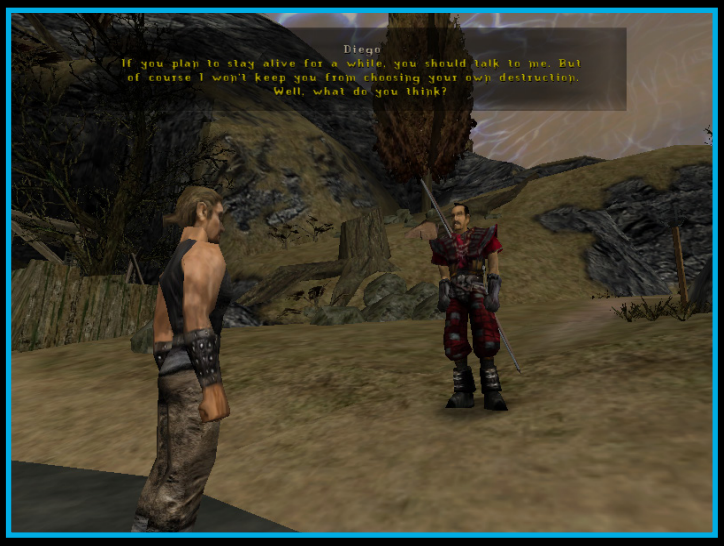
Mimo upływu lat sam rdzeń gatunku się nie zmienił. Dalej najważniejsza jest fabuła oraz tworzenie postaci (chociaż czasem mamy na to bardzo słaby wpływ, jedynie dobierając odpowiednie wyposażenie). Właśnie dlatego RPG wciąż są u mnie bardzo wysoko w rankingu ulubionych gier. Od wielu lat uwielbiam czytać książki, a gry z tego gatunku opowiadają pewną historię, więc można je uznać za interaktywną wersję książek, w której udział ma gracz w przeciwieństwie do książek, w których czytelnik jest jedynie biernym obserwatorem. I chociaż w większości przypadków można zrobić tylko to, co przewidzieli twórcy (... no dobra, w każdej grze tak jest) i przejść grę według jedynej słusznej linii fabularnej, to jednak zdarzają się tytuły, gdzie jest możliwość decydowania o części wydarzeń.

Przykładem może posłużyć Planescape: Torment. Po wydostaniu się z Kostnicy, gdzie możemy dodatkowo przynieść nici z igłą oraz płyn balsamiczny dla jednej z Grabarek, oraz drugi taki zestaw dla udawanego zombie, to jednak nie musimy tego robić, ale ominie nas nagroda za wykonanie tych zadań – nie tylko punkty doświadczenia, ale także inne bonusy. Wykonujemy mnóstwo zadań, głównych, tych popychających fabułę do przodu, jest zaledwie kilka czy kilkanaście, jednak przy okazji możemy wykonać mnóstwo pobocznych i przy okazji np. nauczyć się profesji maga od znachorki ze slumsów czy zdobyć nowych towarzyszy, którzy akurat nam się bardzo przydadzą, więc nie opłaca się ich nie wykonać. Możemy też zdobyć jakże cenne punkty doświadczenia oraz czasem dodatkowe bonusy – przedmioty,

informacje, odblokowanie kolejnych etapów albo dodatkowych umiejętności, choćby w Kostnicy podczas rozmowy z widmem Deionarry możemy nauczyć się wskrzeszania zmarłych towarzyszy, a po wybraniu odpowiednich opcji dialogowych podczas tej rozmowy możemy otrzymać od jej ojca testament i zapis, dzięki któremu dostaniemy co nieco. Jak już wydostaniemy się z Sigil i zaczniemy krążyć po Wieloświecie, rozgrywka jest już ściśle liniowa i przestaje być taka dowolna – brakuje tej dowolności w kolejności wykonywania zadań.

Troszkę inaczej jest w Gothicu. Tak właściwie największym „luzem" jest wybór jednego z trzech obozów, do których możemy się przyłączyć. Oczywiście patrząc przez pryzmat korzyści dla naszej postaci Bezimiennego, najbardziej opłaca się wykonać wszystkie zadania potrzebne do przyjęcia do każdego z obozów — dostaniemy wtedy więcej punktów doświadczenia, jednak zajmuje to najwięcej czasu. Mogłoby wydawać się, że jest bez różnicy, do którego obozu dołączymy, ale przykładowo do obozu na bagnie najmniej się opłaca. Dlaczego? Chociaż bez problemu będziemy mogli rozwijać się zarówno jako wojownik, jak i mag, to jednak magię będziemy mogli rozwinąć maksymalnie do czwartego kręgu, a najlepsze czary (w tym runa z Uriziela, umożliwiająca rzucanie czaru „pierścień śmierci", potrzebuje szóstego kręgu, a np. deszcz ognia piątego kręgu) potrzebują wyższych poziomów wtajemniczenia w magię, których, po przyłączeniu do tego obozu nie uzyskamy. Już nie mówiąc o tym, że za wykonanie niektórych zadań dla obozu Bractwa dostaniemy dodatkowe nagrody, jeśli do niego nie należymy. Z punktu widzenia fabuły powinniśmy dołączyć do Starego Obozu, jak podpowiada Diego na samym początku gry, bo wtedy będziemy mogli być z niego wyrzuceni i przyłączymy się do Nowego Obozu. Jeśli dołączymy do któregoś z tych dwóch obozów, to magię możemy rozwinąć maksymalnie. Na tym w sumie opiera się cała dowolność fabularna w pierwszej części Gothica. W dwójce niestety trzeba już skupić się na rozwoju postaci pod konkretną klasę — mag ognia, paladyn (czyli typowy wojownik idący na siłę i machanie mieczem) albo łowca smoków, czyli strzelec idący w stronę rozwoju zręczności oraz umiejętności strzeleckich. W pierwszej części mogliśmy spokojnie rozwijać postać we wszystkich klasach – złodziej, mag, wojownik, strzelec... Co prawda na wszystko nie starczyło punktów umiejętności (punkty statystyk można było sobie podkręcić odpowiednimi napojami, których przez większość gry niewiele znaleźliśmy, ale za to pod koniec w Świątyni Śniącego jest ich dość sporo), ale mogliśmy być np. mistrzem w otwieraniu zamków, mistrzem w broni jednoręcznej, w strzelaniu z łuku i kuszy oraz magiem szóstego kręgu, a jak uzbierało się dość punktów umiejętności, to nawet mogliśmy uczyć się posługiwania bronią dwuręczną.

Nieco inaczej było w Wiedźminie. Tutaj bardzo ważne były wybory – w Kaer Morhen ratować mutageny i receptury czy zostać i walczyć z przerazą, walczyć z komandem Wiewiórek o towary Hagena (bo zapłacił za ich ochronę) czy oddać im je, bo w końcu Hagen zapłacił jedynie za ochronę przed utopcami, a do tego elfy płacą za towary. W związku z fabułą ważne (mniej lub bardziej) było wykonywanie zleceń wiedźmińskich – chociaż nie miały wpływu na fabułę, to jednak zapewniały zastrzyk gotówki oraz dodatkowe punkty doświadczenia, podobnie, jak gra w kościanego pokera. Na sam koniec zagrać można z królem, a stawki były zaiste królewskie – liczone w tysiącach – ja w każdym razie wygrałem od razu pierwszą partię z Foltestem i wzbogaciłem się o chyba dziesięć tysięcy orenów. Poza tym gra była dość liniowa. „Dość", bo niektóre zadania można było wykonać w różnej kolejności, ale żeby przejść kolejny etap (wyraźnie krótszy niż rozdziały), to jednak trzeba było ukończyć te główne zadania fabularne, a pobocznych w ogóle nie musieliśmy nawet ruszać.





Inną kwestią niż fabuła jest też świat, w którym dzieje się akcja. Najczęściej wykorzystywany jest świat średniowiecznego fantasy – rycerze, łucznicy, magowie, elfy, krasnoludy, smoki, czary itd. Na kolejnym miejscu są światy postapokaliptyczne – często po wojnie atomowej. Rzadziej zdarzają się inne uniwersa, ale jednak się zdarzają.

Do pierwszej grupy można zaliczyć wszystkie gry oparte na systemie D&D – najbardziej znane tytuły to serie Icewind Dale, Baldur's Gate oraz Neverwinter Nights. W wersjach komputerowych bardzo nie podobało mi się to całe kolejkowanie ataków – zamiast od razu machnąć mieczem czy rzucić czar to dana postać musi czekać, bo ma np. jeden atak na rundę, a runda jeszcze się nie skończyła, bo wszyscy muszą zaatakować – także ci najwolniejsi. Albo, kiedy postać musi rzucić czar, co trwa całą rundę, a w tym czasie zaatakuje ją przeciwnik, bo zdąży dobiec i machnąć bronią, czym go rozproszy i zaklęcie zostaje zmarnowane... Za to jednak najlepiej znam (ogólnie) ten system.

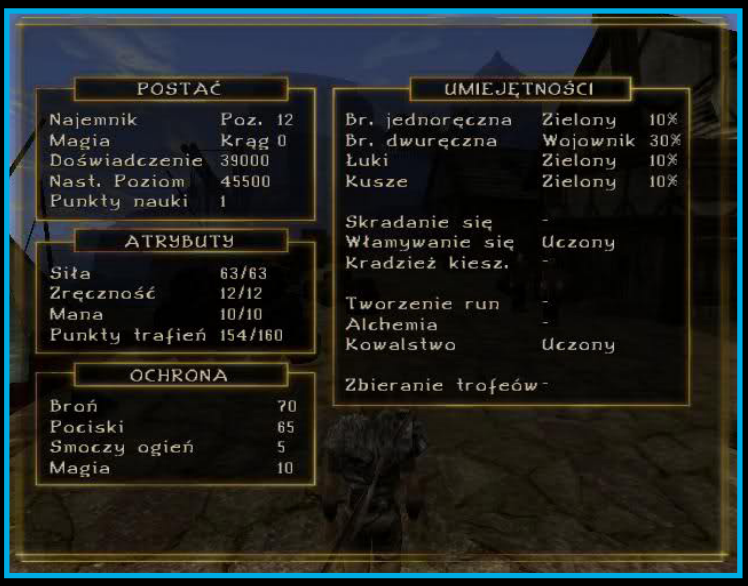
Do drugiego typu światów można zaliczyć choćby serię gier Fallout. Kto grał w którąkolwiek z części, wie, jak wygląda ten świat – ludzie, mutanci, dziwne stwory powstałe na skutek promieniowania (choćby

wielonogie centaury z drugiej części), za to sporo niezłej broni (laserowy gatling, bo czemu nie... pistolet plazmowy też można).

W trzeciej grupie (tej najrzadszej) jako przykład posłuży wspomniana już wcześniej gra Septerra Core. Chociaż bardziej należy do Sci-Fi niż fantasy (w końcu część osób walczy tu mieczami czy nożami, a także występują w niej zombie i wampiry), to jednak nie jest to postapo, ale coś całkowicie innego. Połączenie Sci-Fi ze światem rodem z innej planety albo dziwnych snów szaleńca robi wrażenie. Widzieliście te rośliny z siódmej, najniższej powłoki? Kto grał, to pamięta fluorescencyjne grzyby i kwiaty wyższe od człowieka, zmutowane żuki i pająki rozmiarów takich, że ludzi na śniadanie mogłyby zjeść. Warto nieraz wychodzić poza ramy przyjętych konwencji, bo można w ten sposób stworzyć niezwykłe dzieło.

Najważniejsze zostawiłem na koniec — zdobywane podczas gry doświadczenie, potrzebne do awansowania naszej postaci (lub kilku — w zależności od gry) na wyższy poziom. W ten sposób bohaterowie stają się silniejsi i zdobywają nowe umiejętności. Nie wyobrażam sobie, aby w jakiejkolwiek grze RPG zabrakło tego elementu. To dzięki temu (no i fabule, ale ta odnosi się każdego tytułu z osobna) gatunek jest taki popularny. Któż nie cieszy się z tego, że coś, o co dba, rozwija się, staje się coraz lepsze i w końcu przewyższa pozostałych? Dla jednych to będzie ich ogród, dla innych ich dzieci, a dla niektórych właśnie np. postać w grze. Chociaż część może się naśmiewać z tego, to czy inni nie śmieją się z np. siedzenia w ogrodzie przy roślinkach, które wcale się nie odwdzięczą? Wierzę, Czytelnicy, że chociaż wy to rozumiecie.

CZARNOKSIĘŻNIK

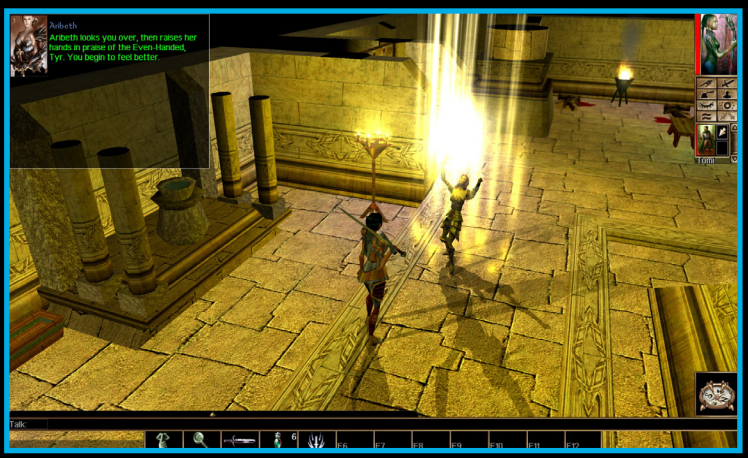












REDAKSZYN

PIERWSZY KONTAKT Z GRAMI

Jak w każdym numerze, wrzucamy nasze redakcyjne gadki-szmatki. Tym razem temat przewodni to „Pierwszy kontakt z grami", czyli o tym, od czego każdy z nas zaczynał, a że wśród nas są zarówno młodzi ludzie, jak i stare pryki, to zróżnicowania nie brakowało :).

CZYŻYK: Prawdę mówiąc, nie wiem, z czym miałem najpierw do czynienia „osobiście". Może to były maszyny arcade, może Pegasus, Amiga, Commodore 64? Naprawdę nie wiem, bo później grałem już na wszystkim po trochu, a wcześniej gry znałem z... telewizji i gazet! Jeszcze nie miałem ani razu joysticka w ręce czy też klawiatury, a już pokochałem gry i chciałem z nimi wiązać przyszłość ;). Kiedy oglądałem te screeny w Gameblerze, Secret Service czy Top Secret to aż ból w sercu pojawiał się na myśl, że jest to dla mnie niedostępne :). Później grywałem u znajomych, były i salony z automatami (na pewno grałem na automacie w Teenage Mutant Ninja Turtles, ten co zaczynał się w płonącym budynku i jakieś wyścigi motocykli), aż w końcu gry zawitały i u mnie w domu, a wtedy grałem już we wszystko i na wszystkim, na czym tylko dało się grać ;).



MW: Moje początki z graniem... Zaczęło się jakoś w wieku 3 lat. W tamtym okresie dostawałem wieczorem pozwolenie, aby usiąść wujowi na kolanach (jak to brzmi xD) i ogrywać w nieskończoność Airfix Dogfighter. Ach, co to była za gra... ale do rzeczy. Siedząc tak na kolanach, na komendę „strzelaj!" szybko musiałem wcisnąć spację, aby niszczyć wrogie jednostki. Z czasem, gdy zacząłem lepiej sobie radzić, mogłem już samemu latać i strzelać w innych. Boże, jaki to ja byłem dumny z możliwości samodzielnego grania, czułem się taki „dorosły". Oprócz Arfixa na starym kompie miałem Adasia i Pirata Barnabę. O co tam chodziło, już nie pamiętam... Pamiętam tylko jakieś urywki plansz. W sumie przez ten temat narobiłem sobie takiego smaka na te gry, że chyba odświeżę je sobie do kolejnego numeru ;).



MISTIC: Pomimo tego, że dzisiaj jestem PCtowcem, to moja przygoda z „poważnym" graniem zaczęła się we wczesnej podstawówce na konsoli PS2. Razem z bratem (i okazyjnie z tatą) siadaliśmy na kanapie i odpalaliśmy Tekkena, który był moją pierwszą bijatyką. Później pojawiły się pierwsze FPS-y, w które do tej pory nie potrafię grać na padzie i zręcznościówki, takie jak Little Big Planet. Jednak zapałałam miłością do komputera, po tym, jak zetknęłam się ze strategiami (Twierdza Krzyżowiec i Warhammer 40,000: Dawn of War 2) oraz przesławnym kocurem Kapitanem Pazurem :D. A kiedy w końcu doczekałam się swojego sprzętu, to grałam w przeróżne gry — od symulatorów po rozbudowane RPG.







SUNBRO: Moja przygoda z grami zaczęła się z Gothiciem, dokładniej drugą częścią. Tylko że to nie ja grałem, a mój starszy brat. Siedziałem godzinami i patrzyłem jak gra, nawet prosiłem go, żeby grał, żebym mógł popatrzeć. Wtedy mnie to złapało i fascynacja i pasja do gier została mi do dzisiaj. Natomiast pierwszą grą, w którą grałem to SpellForce: Zakon Świtu, bardzo zapomniane RPG z elementami RTS. SpellForce'a wspinam bardzo ciepło i na pewno napisze kiedyś o nim dłuższy tekst. Jak przez mgłę pamiętam jeszcze granie w Crasha Bandicoota na PS1.

MW: Mnie z Gothiciem nigdy nie było po drodze. Pamiętam, że przez całą podstawówkę dwóch kumpli całymi dniami siedziało przy obu częściach, po czym w szkole ciągle opowiadali, czego to oni nie zrobili, bla, bla. Tak mnie zniechęcili tym swoim gadaniem, że Gothica grałem może z 3-4 godziny. Na więcej nie miałem siły...

SUNBRO: Mnie całkowicie pokonał system walki.

MW: Fakt, mi również walka nie leżała. Dostawałem szału, jak jakieś owady na samym początku „dwójki" mnie zabijały...

SUNBRO: Gorsze było zbieranie rzepy.

LUKASZ050792: Te owady to Polne Bestie, ewentualnie Krwiopijcy ;). Ja serię Gothic ograłem w całości, część pierwszą i drugą nawet kilka razy, obie zresztą uwielbiam, ale muszę się zgodzić, że system walki, jak i cały interfejs to była porażka.

CZARNOKSIĘŻNIK: Fakt, mogli to zrobić lepiej w Gothicu, ale bardziej mnie denerwowało, że w „dwójce" trzeba było nieźle się natyrać, żeby móc kupić i używać jakiejś już normalnej broni — bo ile można było latać ze słabym nożem myśliwskim? I do tego porąbany system „wykupywania" punktów cech (siła itd.) oraz umiejętności walki — powyżej 30 pkt każdy kolejny kosztował już 2 punkty umiejętności, powyżej 60 każdy był za 3... Ja rozumiem, że twórcy chcieli jakoś ograniczyć zbyt wszechstronny rozwój postaci, ale z tym już przesadzili.

LUKASZ050792: Przecież to był banał. Gracze narzekali na to właśnie, że jest zbyt prosto, dlatego poprawiono ten mankament w dodatku Noc Kruka.

CZARNOKSIĘŻNIK: Tak „poprawili", że przesadzili... Przynajmniej jak dla mnie.

KAMIL GAŁCZYŃSKI: Pierwszy komputer na jakim w ogóle grałem to było Atari 69. A mój pierwszy komputer to C64.

CZYŻYK: A co to za komputer? Nie słyszałem o takim ;).

CZARNOKSIĘŻNIK: Atari 69.

CZYŻYK: Nie słyszałem o takim, ale jak 69 to chętnie poznam.

CZARNOKSIĘŻNIK: Z komputerem? Ile lat już ma? Przecież to staroć :).

CZYŻYK: Ale nie widziałem jeszcze komputera co to gałę robi ;).

LUKASZ050792: Widzę, że temat ciekawie się rozwinął :D. A tak serio to może chodziło o 65XL? :)

CZYŻYK: Daj spokój, 65XL każdy zna, ale 69 to musi być coś wyjątkowego ;).

CZARNOKSIĘŻNIK: Ten znowu swoje... Ale skoro lubisz „atrakcje" :). A tak w ogóle to nie 65XE?

KAMIL GAŁCZYŃSKI: Nie, to Atari 69 :D. Ludzie, przecież ja cały czas sobie żartuję :D.

CZARNOKSIĘŻNIK: No i weź... Ten tu se żartuje, a kolega napalił się na nowy komputer... Tak zrujnować komuś marzenia i życie... ;)

CZYŻYK: No i po coś mi to mówił... A już się ciekawie robiło... Phi... Też mi żarty...



CZARNOKSIĘŻNIK: Ja przygodę z grami zacząłem od C64 — kiedy miałem trzy lata, mój najstarszy brat miał I Komunię i za pieniądze, które wtedy dostał, kupił właśnie Commodore (rodzice musieli trochę dołożyć) — w co grałem jako pierwsze, to nie pamiętam, ale bardzo długo jeszcze będę pamiętał, że gry wczytywało się kombinacją CRSC LEFT+L, a gdy wyświetliła się nazwa znalezionej gry, to wciskało się spację. Po wczytaniu gry wpisywało się komendę „run" i zatwierdzało Returnem. Oczywiście nikt nie mógł w tym czasie chodzić po pokoju, żeby czasem drgania nie przeszły do C64, bo zwiększało to znacznie ryzyko wystąpienia błędu i trzeba było wczytywać grę jeszcze raz (a to trwało kilka minut). Pierwszej gry nie pamiętam, ale z braćmi mieliśmy kilka ulubionych: Robbo, Acid Runner, Hans Kloss (już trochę mniej). Po kilku latach tata kupił PC (blaszaka... do tego monitor CRT — taki z „tyłkiem" i kineskopem) i do tego czasopismo z grami — pierwszą pełną wersją na nim było Shogo. Jak w końcu przyszła moja kolej, to chwilę pograłem... komputer się zawiesił — to były jeszcze czasy Win98, więc zwisy i „krytyczne wyjątki OE" były normą. Ja w każdym razie dość szybko skończyłem granie — na tydzień, bo „popsułem komputer", który wcale taki tani nie był. Ceny komputerów były znacznie wyższe, a i zarobki wyraźnie niższe. W każdym razie dość szybko z braćmi odkryliśmy serię Disciples i wsiąkliśmy od razu... wystarczyło pograć trochę w demo, które zainstalowaliśmy z archiwalnego numeru Gamblera. Niedługo później doszło HoM&M, zwłaszcza „jedynka" z kultowymi chłopami (słabi, ale szybko się mnożyli i byli bardzo tani) oraz smokami, a także bonusami i karami za poziom morale i szczęścia.

CZYŻYK: W przypadku Commodore 64 to akurat mały problem, wgrywanie trwa kilka minut, natomiast na Atari trwa już kilkanaście do kilkudziesięciu :). Ostatnio wgrywałem polską grę Neron, zdążyłem wyjść do sklepu i wrócić, a tu jeszcze nie było gotowe :).

WSPIERAJ ROZWÓJ NAJLEPSZEGO POLSKIEGO ZINA

WEJDŹ NA: PATRONITE.PL/INDEPENDENTZIN



PATRONITE

HARDCORE'OWE WALENIE

Już po przeczytaniu tytuły niektórym pewnie po głowach chodzą różne rzeczy... Ale artykuł nie będzie o tym, o czym pomyśleliście. Wstydźcie się świntuchy ;). A więc o czym w takim razie? O najbardziej joystickojebnych grach, czyli jak zawsze na poważnie o poważnym ;).

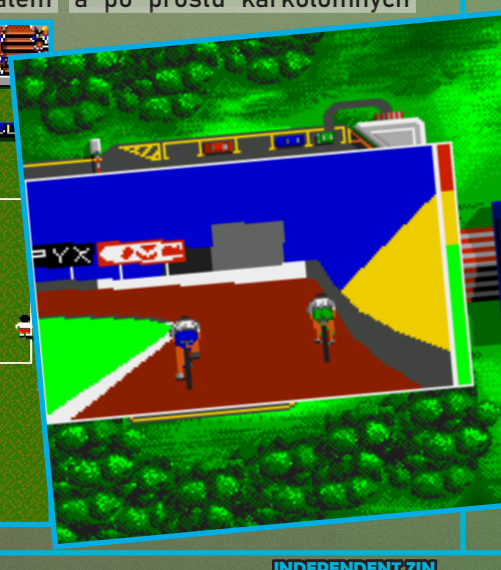
W latach 80. i 90. mało kto do grania używał klawiatury (z wyjątkiem Kultu Gumiaka i fanów tekstówek). Niektóre konsole oferowały granie na padach, ale to był rarytas w Polsce nie do zdobycia, przynajmniej do czasu pojawienia się na targach najlepszej konsoli na świecie, przy której nawet wszystkie obecne generacje wymiękają i mogą jej lizać buty — Pegasusów. Najczęściej jednak do grania używano joysticków. Młodzież pewnie nawet nie wie, o czym szprecham, bo i skąd, skoro joysticki zniknęły i obecnie korzystają z nich tylko maniacy symulatorów lotów albo retro-dziwaki takie jak ja :). Jak więc wyglądał taki joystick? Miał podstawkę, drąga i guzior nazywany po prostu „fajer", a jego najbardziej charakterystyczną cechą było to, że przy grach mocno zręcznościowych lubił się po prostu połamać. Ot tak sobie, szczególnie w najmniej sprzyjających momentach podczas grania, co rzecz jasna kończyło się WALENIEM pięścią w biurko, komputer, krzesło, brata czy co się tam pod rękę nawinęło, a bluzgi leciały takie, że aż podziwiać można było kreatywność ;).

Dlaczego te joysticki tak łamały się przy grach zręcznościowych? No to chyba powinno być jasne i właśnie w tym momencie przejdziemy do tytułowego WALENIA — im szybsza gra, tym bardziej trzeba było WALIĆ joystickiem na boki, w górę i w dół, a do tego trzeba było NAWALAĆ w przycisk Fire. Joystick przyklejało się zwykle do biurka przyssawkami znajdującymi się na podstawce, a drągiem trzeba było WALIĆ i WALIĆ we wszystkie możliwe strony... Jednym z typów gier wymagających WALENIA były gry sportowe, w tym piłkarskie. Weźmy choćby takie gry jak Sensible World of Soccer czy MicroProse Soccer — akcje podbramkowe wymagały kręcenia młynków drążkiem, nagłym zmienianiem kierunków itp., a że gry te do łatwych nie należały, to przy każdej akcji wkładało się cały swój wysiłek, żeby doprowadzić do zdobycia gola. I o ile przy grach piłkarskich joysticki łamałem wielokrotnie, a później naprawiałem je lub wymieniałem, aby móc kontynuować grę, tak przy wszelkich komputerowych olimpiadach wymiękałem. Gry olimpijskie to jedne z największych pogromców joysticków w tamtych latach. Dość przyjemne było rozgrywanie większości konkurencji, ale gdy już przychodziło do takich dyscyplin jak biegi, pływanie czy kolarstwo to... K**WA MAĆ!!! Na samo wspomnienie pięść się zaciska! Dyscypliny te niemal zawsze polegały na jak najszybszym machaniu joyem na boki — lewo-prawo-lewo-prawo — i żaden cholerny programista nie mógł wymyślić czegoś lepszego! I pół biedy jakby wystarczyło machać w jakimś rytmie czy coś, ale tu liczyła się prędkość — najlepiej wykonywać ruch lewo-prawo w mniej niż sekundę i to przez kilka minut trwania zawodów. Nie dość, że żaden joystick nie był w stanie tego wytrzymać, to dodatkowo mogło dojść do kontuzji ręki, a kontuzja ręki spowodowana WALENIEM to nic przyjemnego. Poza olimpiadami i grami piłkarskimi równie groźne dla joysticków były gry przedstawiające dyscypliny takie, jak hokej, rugby czy koszykówka, natomiast najbardziej bezpiecznymi dyscyplinami były golf, tenis, rzutki, gry bilardowe czy managerskie.

Trzeba jednak przyznać, że nie tylko sport był zabójczy dla joysticków i WALIĆ trzeba było też przy innych gatunkach. Weźmy choćby mordobicia, czyli wszelkiej maści gry polegające na okładaniu się po gębach — Street Fighter, Final Fight, Body Blows, Dangerous Street... Wszystkie te gry to godziny nieustannego WALENIA i mordercza zabawa dla joysticków. Jednak wśród bijatyk wymieniłbym dwie szczególne gry, po których mój joystick do dziś ma koszmary i ucieka do szafy, jak tylko o nich wspomnę — gówniany Red Heat na podstawie filmu z Arnim i genialny Mortal Kombat na podstawie... chorych pomysłów Tobiasa i Boona. Na Red Heat złamałem joystick kilka razy, grałem w ten szajs na Commodore 64 tylko z jednego powodu — nie miałem wtedy innych mordobić na ten kompjuter, a brata lać przecież ciągle nie mogłem... Mortal to już inna para kaloszy i ilości złamanych drągów przy tej grze nie jestem w stanie zliczyć — sama rozgrywka wymagała nie tylko WALENIA, ale przede wszystkim WALENIA w odpowiednich sekwencjach. Była to gra dynamiczna i turbo-szybka, a dodatkowo trzeba było WALIĆ na tak wymyślne sposoby, że drąg niemal płonął w rękach ;). Mortal Kombat był dla joyów takim typowym mordercą slasherowym, chorym pojebem, który zawsze dorwie swoją ofiarę i bez względu na wszystko wykończy... Jednak brutalne, krwawe, cholernie szybkie i trudne walki wynagradzały wszystko, więc mimo niezliczonej ilości uszkodzenia joysticka, zawsze do gry wracałem wierny jak kundel :).

Kolejny zabójca — platformówki. Tu może nie aż do takiego stopnia, ale wśród platformerów też można było znaleźć killerów, np. Traps'n'Treasures, Ruff'n'Tumble, P.P. Hammer and his Pneumatic Weapon, od biedy może nawet Gods czy Superfrog. W grach tych ryzyko złamania było stosunkowo niewielkie, bo nie wymagały one WALENIA, a po prostu karkołomnych





akrobacji, skakania (wychylenie drąga w górę) po platformach czy unikania przeszkód i przeciwników, a że większość tych gier była szybka i dynamiczna, to też zdarzały się uszkodzenia. Osobiście przy platformerach zdarzyło mi się tylko raz złamać joya i było to na PC przy grze Rayman, ale kto grał ten wie co tam człowiek musiał wyprawiać podczas przechodzenia niektórych poziomów :).

Jakie jeszcze gry lubiły znęcać się nad drągalami? Gry akcji takie jak Alien Breed, w których biegało się we wszystkie strony, jednocześnie eliminując tysiące potworków. Desert Strike czy The Chaos Engine również potrafiły zrobić kuku joystickowi, podobnie zresztą zachowywały się niektóre gry wyścigowe, gdzie trzeba było WALIĆ z siłą, żeby pokonać ostrzejsze zakręty. O ile Lotusy czy seria Crazy Cars nie stanowiły zagrożenia, to już dzięki takim tytułom jak Stunt Car Racer, 4D Sports Driving, Vroom, Test Drive czy Indianapolis 500 zwycięstwo w wyścigach odbywało się niejednokrotnie kosztem joysticka.

Na koniec zostawiłem grę, która stanowi wisienkę na torcie, czyli gra o WALENIU, która wymagała WALENIA ;). Tak zboczki, doczekaliście się ;). Chodzi o dzieło z aż, uwaga... 1985 roku! Prosta produkcja o tytule Sex Games to jak nietrudno się domyślić „symulator" seksu... przynajmniej w założeniu, bo tak naprawdę na ekranie pojawiały się bardzo proste, pikselowe scenki, a zadaniem gracza było jak najszybsze WALENIE joystickiem we wszystkie strony. Pewnie bywały i chore pojeby, które używały obu rąk przy grze, podniecając się pikselowymi cyckami, ale nie zajmujmy się nimi. Ja tak w każdym razie nie robiłem ;). Sama gra była zwyczajnie głupia, nudna i zła — taka prosta zabawa w poruszanie kwadratowym tyłkiem i machanie jajami składającymi z kilku pikseli, ale wymagało to tak energicznego WALENIA, że padły przy tym tysiące joysticków.

Gier joystickobójczych było zapewne jeszcze wiele, choćby niektóre symulatory lotu. Trzeba jednak przyznać, że to nie gry były źle zaprojektowane, a po prostu joysticki nie miały wystarczającej wytrzymałości. W końcu nikt nie mógł przypuszczać podczas projektowania QuickShotów, że te będą wykorzystywane przez graczy do WALENIA :).

CZYŻYK











MANIFEST CZERWCOWY

My, Graczę, zjednoczeni pod wspólnym sztandarem pasji i miłości do gier, prowadzeni jaśniejącym światłem gwiazdy przewodniej, żądamy – a mamy do tego prawo – aby producenci gier nas nie lekceważyli, zaślepieni krwiożerczą żądzą zysku i wysłuchali tego, co mamy im do przekazania oraz dostosowali się do naszych postulatów. Albowiem jesteśmy jedną i potężną siłą, której moc leży w naszych pieniądzach, których tak bardzo łakną – bardziej niż wampiry krwi. Nikt nas nie będzie poniżał – też jesteśmy ludźmi! Bracia-gracze i siostry-graczki! Połączmy nasze siły dla zwycięstwa wspólnej sprawy! Dla naszego dobra! Dlatego przekażmy producentom niniejsze postulaty.

1. Domagamy się niższych cen gier. Często premierowe ceny gier są stanowczo za wysokie – kto widział, aby gra kosztowała 200-230-250 zł (a w wersji kolekcjonerskiej nawet i powyżej 300 zł)?

2. Ceny gier w dystrybucji cyfrowej powinny być stanowczo o wiele tańsze niż te w pudełkach. Odchodzą przecież koszty związane z tłoczeniem płyt, wypalaniem gry na nich, koszty pudełek i okładek do nich, drukowania instrukcji (i ew. poradników i innych dodatków), transportem i pewną prowizją dla sklepów, w których dokonuje się sprzedaży gier na fizycznych nośnikach. Chociaż zdarzają się promocje, kiedy to można nabyć niektóre tytuły za 2-3-4 zł, to są to na ogół nudne tytuły. Wiadomo, że znane gry nigdy do tak niskich cen nie zejdą (przynajmniej dopóki są znane i popularne), ale z pewnością mogą – i przede wszystkim powinny – być wyraźnie tańsze od ich pudełkowych wersji.

3. Gry, które są wydawane, mają być pozbawione błędów. Niedopuszczalne jest, aby wydana gra posiadała mnóstwo błędów, nie tylko utrudniających, ale uniemożliwiających nieraz samą rozgrywkę. Wiemy, że programiści i graficy tworzący gry też są ludźmi i nieraz pracują pod wpływem silnego stresu spowodowanego zbliżającym się deadlinem, więc sporadycznie występujące drobne błędy możemy wybaczyć, ale nie takie, że trzeba czekać długi czas na serię patchów (albo jednego, wielkiego), by móc – po ich zainstalowaniu – dopiero normalnie grać.

4. Dajcie programistom czas na skompilowanie tworzonych przez nich gier. Dlaczego my, Gracze, mamy denerwować się z powodu częstego zacinania się gry? Dlaczego mamy mieć utrudnioną rozgrywkę z powodu krzaczenia się gry albo częstego gubienia się elementów grafiki (nie tylko tekstur) lub nakładania się kilku elementów w jednym miejscu, chociaż wcale nie powinny? Dlaczego nie możemy pograć w część tytułów tylko dlatego, że mają za wysokie wymagania sprzętowe, a upgrade sprzętu może przewyższać możliwości finansowe gracza, chociaż po kompilacji okazałoby się, gracz może zagrać i kupi interesującą go grę, więc i producent, i wydawca gry zarobią.

5. Deweloperzy i wydawcy, trzymajcie się z daleka od platformy Epica.

6. Żądamy niepreferowania żadnej z platform dystrybucji cyfrowej poprzez dawanie gier na wyłączność – stanowczo domagamy się równości wszystkich. O tym, czy gra trafi lub nie na daną platformę, niech decyduje rynek, czyli my, Gracze-klienci, a nie chciwość korporacji. Niech decyduje popyt!

7. Do każdej gry w wersji kolekcjonerskiej oraz każdej gry zamówionej w preorder (niezależnie od edycji) mają być dołączone darmowe kupony na dowolną pizzę (rozmiar gigant), dwie porcje dużych frytek, podwójnego hamburgera w wersji deluxe oraz dietetyczną colę. W końcu też coś musimy jeść.

To są święte prawa nas jako graczy, a waszych klientów. Bez naszych pieniędzy nie mielibyście dochodu i w efekcie zysku, więc już dawno byście nie istnieli. Dostosujcie się do popytu zamiast spychać go na bok i narzucać nam własne wizje. Jesteśmy wolnymi ludźmi, a nie waszymi niewolnikami. Niech żyją wolni gracze!!



10 THINGS I WANT IN LIFE

1) VIDEO GAMES
2) MORE VIDEO GAMES
3) FRIENDS WHO LIKE VIDEO GAMES
4) A BIG ROOM FOR MY VIDEO GAMES
5) MONEY FOR MORE VIDEO GAMES
6) VIDEO GAMES
7) A WOMAN WHO LOVES VIDEO GAMES
8) A JOB TESTING VIDEO GAMES
9) ENERGY DRINKS
10) VIDEO GAMES



Naczelny przyłapał redakcję na opijaniu kolejnego numeru.





Stanowisko pracy Czyżyka. Pod biurkiem trzyma materac do spania i nocnik.

O BARANKU POLIGLOCIE
(autor nieznany)

Jak dobrze być barankiem
i wstawać sobie rankiem,
i biegać na polankę,
i śpiewać sobie tak:
bee, bee, bee, kopytka niosą mnie,
bee, bee, bee, kopytka niosą mnie.

How good to be baranek
and wake up sobie ranek
and running to polanek
and singing just like that:
be, be, be, kopytka taking me,
be, be, be, kopytka taking me.

So gut zu sein baranek
aufsteigen sobie ranek
und gehen aus polanek,
und singen so wie als:
bich, bich, bich, kopytka tragen mich,
bich, bich, bich, kopytka tragen mich.

C`est bien d`etre un baranek
et se berer sobie ranek
et courir sur polanek
et chanter comme ca:
boit, boit, boit, kopytka portent moi,
boit, boit, boit, kopytka portent moi.

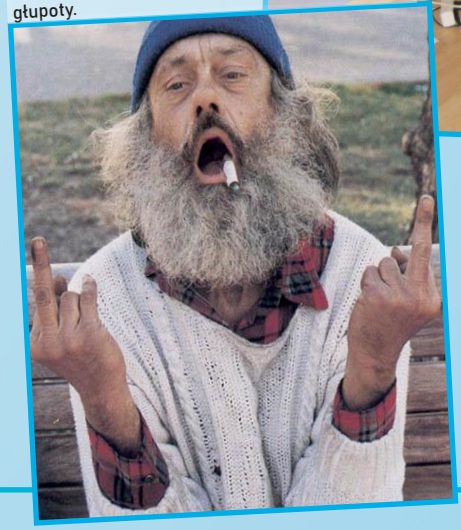


Naczelny podczas poprawiania tekstów.



A tu naczelny składa kolejny numer zina. Co tam robi rower? Wyjaśnienie niżej.

Zdjęcie Czyżyka, kiedy ktoś zarzuca mu, że pisze głupoty.





Poprawność polityczna zachowana. Prezentujemy dwa czrne pedały ;)

TU MOŻE BYĆ TWOJA REKLAMA

PISZ NA INDEPENDENTZIN@INTERIA.PL