

RECENZJE * FELIETONY * WYWIADY

INDEPENDENT ZIN

OD GRACZY DLA GRACZY

NR_SP (03/2020)

NUMER SPECJALNY!

RISEN | DUCK TALES 2 | SID MEIER'S PIRATES
HENTAI SHOOTER 3D | GTA 2 | CRIMSONLAND | KFSE
GUILY GEAR ISUKA | DUCK SEASON | VALKYRIA CHRONICLES



STARE.E-GRY.NET



WEJDŹ NA STARE.E-GRY.NET

PC - AMIGA - COMMODORE 64 - ZX SPECTRUM

WSTĘPNIAK!

Independent Zin: Numer Specjalny. Dlaczego nie szósty? Odpowiedź jest prosta jak precel, ale w skrócie powiedzieć mogę, że natrafiliśmy na wiele kłód na naszej drodze i minęło trochę czasu od ostatniego wydania.

Z tego powodu w aktualnym numerze znalazła się zbieranka tekstów, które powstawały w różnych odstępach czasowych i tematycznie są zbyt rozbiegłe, a jednocześnie szkoda byłoby je wyrzucić do kosza. Są też i dobre wieści, bo wracamy na właściwe tory i wznawiamy cykl dwumiesięczny. Praca nad aktualnym numerem była drogą krętą i wyboistą, pełną pułapek niczym w rasowym RPG, ale udało się ją przejść, zebrać siły i nabić kilka leveli, co pozwoli nam działać dalej z jeszcze lepszym skutkiem :).

I ZNS to głównie recenzje gier zarówno nowszych, jak i tych najstarszych. Autorzy postarali się o to, abyście mieli o czym czytać w oczekiwaniu na „szóstkę”. Nie brakuje więc hitów, crapów czy nostalgicznych podróży do czasów MS-DOS i NES-a. To, czego nie uświadczycie w obecnym wydaniu to felietony i gry mobilne, ale w ramach rekompensaty znaleźć możecie dwa bardzo interesujące wywiady :).

Nie przedłużając zbytnio, zapraszam do lektury, a kolejnego numeru oczekujcie pod koniec maja.

Łukasz Burdziński & REDAKSZYN

ZESPÓŁ REDAKCYJNY

REDAKTOR NACZELNY:

Łukasz Burdziński

OPRACOWANIE GRAFICZNE I KOREKTA:

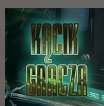
Łukasz Czyż

REDAKTORZY:

Magdalena Antoń, 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 Ziemiński, 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.....KRAJOWA FEDERACJA SPORTÓW ELEKTRONICZNYCH
str.11.....GHOSTRUNNER

RECENZJE

SUPERCROSS KINGS.....	str.12
EMERGENCY FIREFIGHTER.....	str.13
VALKYRIA CHRONICLES.....	str.14
RISEN.....	str.16
MOEKURI ADORABLE + TACTICAL RPG.....	str.18
KNIGHTS OF HONOR.....	str.19
DUCK SEASON.....	str.20
GUILTY GEAR ISUKA.....	str.21
CINDERELLA ESCAPE! R12.....	str.22
WORMS CRAZY GOLF.....	str.23
CRIMSONLAND.....	str.24
PHANTASMAGORIA OF FLOWER VIEW.....	str.26
SPIDER-MAN 2: THE GAME.....	str.27
SID MEIER'S PIRATES.....	str.28
FLIGHT OF THE PALADIN.....	str.29
HENTAI SHOOTER 3D.....	str.29
SOUTH PARK: THE FRACTURED BUT WHOLE.....	str.30
SECTOR 177.....	str.32
SANTA CLAUS IN TROUBLE.....	str.33
SID MEIER'S PIRATES.....	str.34
SID MEIER'S PIRATES! GOLD.....	str.35
LEISURE SUIT LARRY 7.....	str.36
DUCK TALES.....	str.37
SONIC 3 & KNUCKLES.....	str.38
BATTLESHIPS.....	str.39
MORTAL KOMBAT.....	str.40
MORTAL KOMBAT 3.....	str.41
GTA 2.....	str.42
CHIP & DALE RESCUE RANGERS.....	str.44
DUCK HUNT.....	str.45

WSPIERAJ ROZWÓJ INDEPENDENT ZIN:

<https://patronite.pl/independentzin>

Wspierają nas już:

Theremotheta Orbison, Artur Majcher,
Dawid Malada, Rynio87



PATRONITE

KRAJOWA FEDERACJA SPORTÓW ELEKTRONICZNYCH

27 października odwiedziłam Gaming House Tarnów, który jest jednocześnie siedzibą Krajowej Federacji Sportów Elektronicznych. To właśnie tam miałam okazję porozmawiać z prezesem stowarzyszenia, czyli Kamilem „HopEm” Tarką. A tematem rozmowy była działalność federacji oraz rozgrywki esportowe.

Magda Antol: Na fanpage'u Gaming House Tarnów znalazłam post z 2014 r., który dotyczył drużyny esportowej Adversa. Byłeś jej trenerem i prowadziłeś wtedy chłopaków przez zakamarki Summoner's Rift.

Kamil „HopE” Tarka: Tak, to prawda. Organizacja została założona w 2011 r., ale dopiero od 2012 r. działała już jako firma. Pierwsze lata były owocne, gdyż pojechaliśmy wtedy na Intel Extreme Masters do Kolonii, jako pierwsza drużyna międzynarodowa. Nie było nas stać na wylot chłopaków, więc pomogliśmy im znaleźć organizację, która załatwiła wszelkie formalności. Przekazaliśmy ich kontrakty i wystąpili wtedy jako drużyna Frag Executors. Tak się to mniej więcej zaczęło. Wcześniej prowadziłem Voodoo Gaming, gdzie grali m.in. Mana, Drako czy Pasha. Nie brakowało nam funduszy, lecz pojawiła się znaczna przeszkoda. Ustawa anty hazardowa z 2010 r. zablokowała nam umowę sponsorską z Betsonem i niestety organizacja się rozpadła.

M.A.: Jak wspominasz treningi z zawodnikami?

K.T.: Kiedy zaczynałem myśleć o jakimkolwiek systemie treningowym, odbywało się to na zasadzie metody prób i błędów. Fajnie byłoby zawodnikom pomagać, ale nawet dziś mają oni problemy z treningami. Wcześniej bowiem prezentowały się one w następujący sposób – siadałem przed komputerem i gram. Natomiast elementy treningu indywidualnego czy samo poznawanie wiedzy nie były dla nich przyjemne, wartościowe, gdyż nie przypominało to czynności, które wykonywali, aby zdobyć wysokie poziomy. Pracowałem z ludźmi, którzy osiągalni najwyższe poziomy w grze i z nich trzeba było zrobić drużynę. Zajęcia z typowej komunikacji społecznej były dla nich nieatrakcyjne. Nie było tego

przeświadczenia, że jest im to potrzebne, jak np.: zajęcia z decision making'u. To wszystko się im nie podobało, ponieważ nie było w tym elementów, których oni oczekiwali, czyli po prostu grania. Jednak mimo wszystko było fajnie, poznałem wiele osób i przede wszystkim zdobyłem bardzo dużo doświadczenia, które zaowocowało w klasach esportowych.

M.A.: Czyli dobrze się z nimi współpracowało?

K.T.: Tak. Oczywiście były też osoby, które nie chciały współpracować, miały jakieś „ale”, jednak to jest normalne przy budowaniu drużyny. Na początku jest fajnie, a później ludzie zaczynają zauważać swoje problemy, błędy, dlatego też często drużyny powstają, zmieniają się i rozpadają.

M.A.: Jak obecnie prezentuje się Twoja kariera trenera? Z tego, co udało mi się wyczytać, to wkroczyłeś też na scenę CS'a.

K.T.: Ogólnie chciałem stworzyć coś, co nie będzie polegało stricte tylko na jednej grze. Oczywiście zacząłem od LoL-a i pierwszą drużynę do trenowania wzięłem w 2013 r. Składała się z mojego brata i kilku jego kolegów. I już w 2014 r. pojechaliśmy na pierwszy turniej LAN-owy. Od tamtej pory trenowałem wiele drużyn. Niektóre z nich walczyły w Challenger Series i na IEM-ie. Żeby jeszcze nawiązać do pytania, to powiem czego aktualnie mi brakuje w dzisiejszym esporcie. Można go porównać do zawodowego boksu z wielkimi galami, nagrodami pieniężnymi itd. Jednak boks ma przy okazji ligę amatorską, gdzie ludzie mogą rywalizować ze sobą i są organizowane treningi z trenerami, sale do ćwiczeń itd. Natomiast w esporcie czegoś takiego nie ma. Tutaj wyławiani są pojedynczy gracze,

którzy sami próbowali coś osiągnąć bez treningów. Dlatego pięć lat temu postanowiłem spróbować pracy z młodzieżą, z amatorami, bo tam widzę bardzo duży potencjał i jeśli trener chciałby na dłużej związać się z esportem, to nie może liczyć, że weźmie pod swoje skrzydła tylko jedną drużynę. Trenerem trzeba być na 100% i ciężko jest to pogodzić z normalną pracą, gdyż nie starcza czasu na analizy, pracę indywidualną, grupową z graczami itd. Dlatego nie wszyscy trenerzy mogą sobie na to pozwolić. Uznałem wtedy, że wprowadzę esport do szkół. Zaczęłem chodzić po placówkach i nawet tutaj w Tarnowie robiłem pierwsze zajęcia. Miałem pierwszy gaming room, do którego ludzie przychodzili i w którym organizowaliśmy turnieje. W końcu natrafiła się okazja na nawiązanie współpracy ze szkołą w Kędzierzynie-Koźlu. Powiedziano mi, że są plany na utworzenie klasy esportowej. Pomyślałem sobie, że wszystko to fajnie łączy się z ich wizją. Od tamtej pory minęło pięć lat i wciąż współpracuję z dyrekcją. Tak oto zaczął się rozwój pierwszych klas esportowych w naszym kraju.

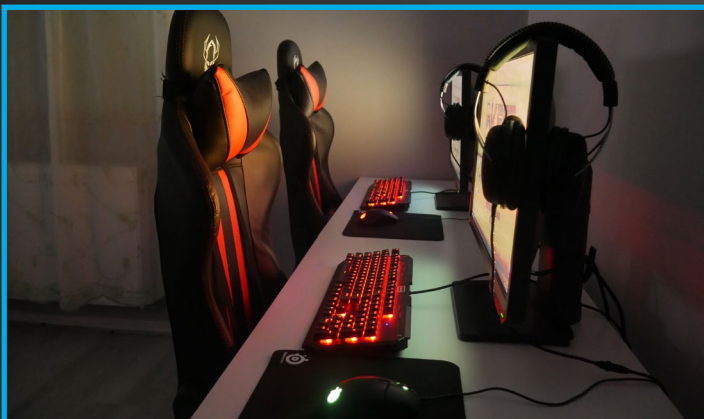
M.A.: Masz jakieś ciekawe historie związane z Twoimi treningami?

K.T.: Myślę, że nie wszyscy gracze chcieliby o tym usłyszeć, ale były takie wyjazdy, gdzie zawodnicy nie radzili sobie z presją. Na przykład

mocno opóźniali wejście na halę, kiedy był to duży turniej. Żeby jeden człowiek wstał z łóżka, to musiałem po prostu podejść i go z niego zrzucić (śmiech). Wtedy myślałem, że jest to lenistwo, ale na końcu okazało się, że to był jego pierwszy turniej LAN-owy, w dodatku międzynarodowy i ogarnęła go jak najbardziej zrozumiała presja. Są też anegdotki, gdzie najkrótszy trening z drużyną, w tym przypadku kobiecą, trwał niecałą godzinę. Po 45 minutach nie było już drużyny, bo jedna z dziewczyn się obraziła, wyszła i już więcej nie wróciła. Jest jeszcze sporo takich przypadków, ale nie chcę tutaj personalnie mówić, żeby gracze nie poculi się źle.

M.A.: Nurtuję mnie jedna rzecz. Skąd pomysł na nickname HopE?

K.T.: Jak mam być szczery, to wcześniej miałem inny nickname, lecz później z niego trochę wyrosłem — mówiono na mnie Nemo. Kiedy miałem 13 lat, zacząłem grać bardziej na poważnie w CS'a. Brałem udział w turniejach organizowanych w kafejkach i wtedy Nemo już nie brzmiał tak dobrze. Przez długi czas rozmyślałem nad nową nazwą. I akurat z pomocą przyszły mi opaski silikonowe, które były modne w tamtym czasie. Jedną dostałem od kuzyna i na niej widniał napis „Hope”. Spodobał mi się on na tyle, że został ze mną do chwili obecnej.



M.A.: Wróćmy jeszcze do Adversów. Organizacja miała też drugie dno — nie tylko wystawialiście zawodników do gry na turniejach, ale zapewnialiście im też profesjonalne treningi i wspieraliście powstawanie nowych centrów treningowych, czyli tzw.: gaming house'ów.

K.T.: Tak. Co prawda pierwszy projekt był bardziej gaming room'em, z racji tego, że nie było tam miejsca do zamieszkania. Do tej pory wspieramy powstawanie takich miejsc, ale przeszło to stricte na działanie, na rzecz organizacji esportowych. Pomogliśmy z gaming room'em w Tarnowskich Górach, z obiektem w Inowrocławiu założonym przez Sprzymierzonych. Aktualnie prowadzimy konkretne rozmowy w miejscowości Jaworze oraz szykujemy się na Rzeszów i Lublin. Obiło nam się też o uszy, że Częstochowa również szuka takiego wsparcia. A my jako organizacja nastawiamy się na to, żeby pomagać innym, bo samo słowo federacja jest rozumiane jako związek stowarzyszeń. Ta nazwa jest dosyć nośna i wyniosła (przyp. aut. — Krajowa Federacja Sportów Elektronicznych), ale taki jest cel. Oczywiście nie chcemy przejmować polskiego esportu i nim rządzić, gdyż nie o to w tym chodzi. Chcemy dawać możliwości młodzieży, których nikt inny nie daje, bo która organizacja jest w stanie wspierać tysiące młodych ludzi? No żadna, a my w tym momencie to robimy. Otworzyliśmy klasy esportowe, rozmawialiśmy ze szkołami, namówiliśmy je do zakupu sprzętu. W tym momencie w polskich placówkach są komputery gamingowe z monitorami 144 Hz, których często się nie spotyka. Przede wszystkim każda szkoła daje zarobek trenerowi, aby mógł pracować z tą młodzieżą. Mamy też swojego psychologa i robi on szkolenia dla trenerów.

A to wszystko ma dać fundamenty pod amatorski esport, aby przechodzenie na profesjonalny poziom było dostępne dla większej ilości ludzi, a nie tylko dla setki wybrańców z naszego kraju.

M.A.: Dzisiaj sporo polskich drużyn korzysta z usług gaming house'ów. A jak to wyglądało na początku? Zainteresowanie takim centrum treningowym było wtedy duże czy jednak niekoniecznie?

K.T.: Lokalne przeświadczenie o tym, że jest sens uprawiać sporty elektroniczne, dopiero zaczyna rosnąć. Jeżeli każdy, kto jest obecnie profesjonalistą, grał już w daną grę i próbował własnych sił, to przeważnie robił to w domu przed własnym komputerem, więc nie poczuwał się do tego, żeby takie miejsce było mu potrzebne. Oczywiście zjazd na bootcamp też jest fajną opcją, aby chłopaki zebrali się wspólnie, ale zwykle robią to przed ważnym turniejem. Są też takie organizacje jak x-kom AGO, które mają swój gaming house, trenera motorycznego i bardziej profesjonalnie podchodzą do tematu. Jednak na początku większą lokalną popularnością cieszyły się turnieje oraz zajęcia organizowane dla młodzieży w wieku 13-14 lat, których przyprowadzali rodzice, niż chęć spróbowania się w profesjonalizmie ekipy złożonej z 16 i 17-latków. Mimo to tworzyły się też grupki esportowe. Jedna z nich jeździła po Polsce, rozgrywała turnieje. Czasami udawało się wygrać, a czasami nie, ale mieli to poczucie większej obowiązkowości przy takim spotkaniu. Teraz się to zmienia. Jest coraz więcej drużyn, które rozumieją znaczenie treningu i posiadania trenera. Kiedy ja zaczynałem w 2013 r. i w Sosnowcu doszło do nagrania w telewizji, to podpisano mnie



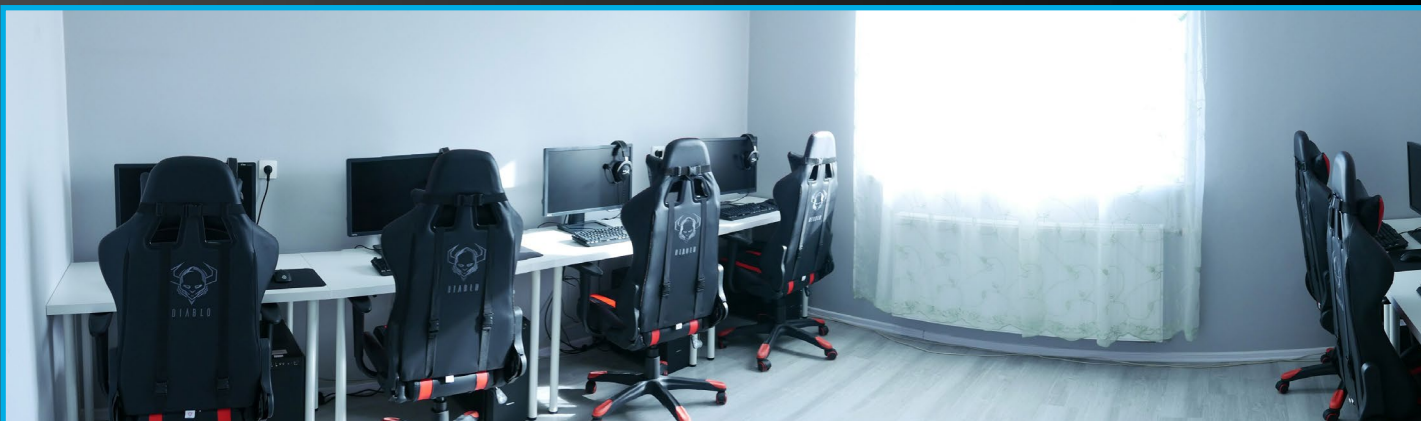
jako trener sportów elektronicznych. Dostałem też pytanie, jak w ogóle można być trenerem gier komputerowych. Jakbyśmy poszukali kogoś, kto oficjalnie prowadził drużynę przed 2013 r., to byłoby ciężko. Na przykład Virtus Pro zatrudniło Kubena dopiero w 2014 r., tuż po IEM-ie. Także zastanawiające jest to, czy byli wtedy trenerzy, którzy pracowali z graczami i czy mieli jakąś metodykę pracy, dzięki której wypracowywali u graczy konkretne zachowania.

M.A.: Czy taki bootcamp jest również skuteczny co trening online?

K.T.: Jest nawet bardziej skuteczny. Przyjeżdżając do gaming house'u, nie ma się w głowie rodziny i obowiązków. Motywacja do gry jest dużo większa w nowym miejscu. Kiedy przyjeżdżają drużyny, nawet amatorskie, to przychodzą do stanowisk, mogą zbić piątkę, pogadać, mają dostępną tablicę, projektor i mogą coś razem przeanalizować. Nie ma tej problematyki odległości. Ktoś może podejść, pokazać na ekranie jakieś zagranie, które w krótkiej chwili można powtórzyć. Jest duża łatwość w trenowaniu i przygotowywaniu graczy, dlatego drużyny, które na co dzień pracują w internecie, są w stanie dopracować więcej szczegółów na miejscu.

M.A.: Krajowa Federacja Sportów Elektronicznych. Jak wytłumaczyłbyś laikowi czym jest to stowarzyszenie i czym zajmuje się na co dzień?

K.T.: Przede wszystkim naszym celem jest rozwój esportu i to nie tylko tego profesjonalnego, co właśnie amatorskiego. Chcemy sprawić, aby każdy młody człowiek, który myślał o treningu esportowym i ma chęci do bycia esportowcem, miał łatwy i otwarty dostęp do trenerów, miejsc i możliwości rywalizacji. To są te priorytetywe rzeczy, dlatego pracujemy w szkołach z młodzieżą nad profilaktyką uzależnień, żeby trenowanie sportów elektronicznych było zdrowe, tworzymy miejsca, w których będą mogli trenować oraz ligi dla naszych klas esportowych. Należy wspomnieć, że co roku odbywają się mistrzostwa Polski klas esportowych, zawsze zakończone turniejem LAN-owym. W trakcie roku nie tylko przygotowujemy uczniów do rywalizacji, ale także mówimy o dziennikarstwie esportowym. Część osób komentuje i albo zostaje komentatorami, albo nie. Ciekawym przypadkiem był tutaj Silvan, który myślał, że będzie esportowcem i przychodził do mnie na zajęcia, aż w końcu stwierdził, iż nada się do czegoś innego. Nawet kiedyś udało nam się wspólnie skomentować turniej w



Bytomiu. Tak się to spodobało i ludziom, i jemu, że teraz pojawia się na większości eventów w LoL w Polsce. A jeśli miałbym dokończyć, to w federacji robimy wszystko, aby każdy mógł podjąć się treningu esportowego, zrobić to zdrowo i zdobyć fajne wspomnienia, nawet jeśli nie zostanie esportowcem. Zawsze może zostać menadżerem, trenerem, analitykiem, organizatorem eventów esportowych lub można znaleźć inną specjalistyczną pracę w tej dziedzinie.

M.A.: Początkowo Waszym projektem było opracowywanie i opisywanie metod treningu sportów elektronicznych. Kadra trenerska sprawowała pieczę nad młodymi zawodnikami, przygotowywała ich do zawodów. Jak po czasie oceniasz metody przez Was stosowane?

K.T.: Naszym największym sukcesem, co może źle zabrzmieć, jest to, że ludzie rezygnowali z grania w gry komputerowe. Już tłumaczę dlaczego. Pierwsza klasa esportowa jest w Kędzierzynie-Koźlu, tam do klasy chodziło 28 chłopaków. Na ostatnim roku został tylko jeden, który był wyraźnie nastawiony na bycie esportowcem i rywalizację. Reszta zajęła się kompletnie innymi rzeczami, a granie w gry komputerowe traktowała już jako rozrywkę. Czyli nie podchodzili do tego metodą prób i błędów, nie próbowali nic na siłę, tylko świadomie stwierdzili, że nie chcą być esportowcami. Nie marnowali na to czasu, co jest naszym sukcesem, gdyż udało im się wytłumaczyć, na czym polega trudność w treningu esportowym. Wymazaliśmy takie błędne przekonanie o zawodowym graniu, czyli ciągłym siedzeniu przed komputerem aż do osiągnięcia wysokiego poziomu. W ten sposób młodzi ludzie mogą zmarnować swoje umiejętności i przyszłe możliwe kariery na rzecz grania. Dlatego też nie chcemy tego robić. A jeśli chodzi o ocenę pracy trenerskiej, to młodzież była zadowolona. Oczywiście nie było wtedy na tyle trenerów i trafiali się też tacy, którzy popełniali błędy w trenowaniu. Jedną z głównych trudności w tym wszystkim jest zacieranie się relacji trener-zawodnik. To nie są osoby w moim wieku, czyli 30-40 lat, które z racji tego mają pewny autorytet

wśród młodzieży. Ta niewielka różnica wieku zacierała się i powstawała relacja kumpel-kumpel. A działało się tak, ponieważ trener chciał być fajny i stawał się bardziej kumpel niż człowiekiem wymuszającym na nich pewne zachowania. W ten sposób istnieje zagrożenie, że autorytet zostanie utracony, a gracz nie będzie się dalej rozwijał. Ktoś kiedyś powiedział, że trener jest osobą, która powie ci coś, czego nie chcesz słyszeć i każe zrobić ci coś, czego nie chcesz zrobić, ale tak poza tym to myślę, że młodzież dobrze to odbiera, chcą trenować i uczestniczyć w zajęciach. Największym problemem jest fakt, iż jest nas dalej za mało. Jest więcej szkół esportowych niż trenerów i nie tworzymy nowych klas, ponieważ nie miałby kto tym się zajmować. Ja podróżuję bardzo często po Polsce, gdyż nie ma kto trenować i sam się tym zajmuję.

M.A.: Nie jestem w stanie sobie wyobrazić, w jaki sposób można ogarnąć kilka drużyn jednocześnie.

K.T.: I to nie tylko te w szkole. W internecie jest to już inna bajka. Trener nie powinien trenować więcej niż 12-osobową grupę, bo nie jest w stanie skupić się na ich typowych zachowaniach. Powiedzmy, że takie 3-4 grupy podstawowe jest w stanie sobie ogarnąć poprzez nauczanie pewnych elementów podstawowych typu komunikacja w grze, decyzyjność itd. Jeżeli jednak podchodzi już grupa, która jest bardziej wymagająca, zaczyna osiągać wyniki, to tam trzeba skupić się stricte indywidualnie. U nas w kraju nie ma też organizacji, które byłyby w stanie przyjąć, opłacić i dać możliwość pracy trenerom. Dlatego stawiamy przede wszystkim na szkoły, które zatrudnią taką osobę.

M.A.: Z perspektywy lat co chciałbyś zmienić, dopracować w swojej pracy jako trener?

K.T.: Dużo chciałbym zmienić. Dawniej byłem innym trenerem niż obecnie. Doświadczenie mocno mnie zmieniło, bo jakby Pani zapytała graczy, których trenowałem 6 lat temu, to powiedzieliby, że byłem kimś w rodzaju dyktatora. Byłem człowiekiem, który wyciskał z nich wszystko, co możliwe w

najkrótszym czasie. Z tego wyszli fajni gracze, chociażby Tank. Świetny jungler w League of Legends, dwukrotnie wygrywał mistrzostwa Polski, miał swoje kontrakty w Turcji, był także w Meksyku na jednym splicie. Teraz trochę obję się o nasze polskie drużyny, no ale on już swoje przeżył w esporcie i myślę, że ten багаж doświadczeń pokazuje jego odporność na presję. Tak samo ilusionist, który uczestniczy w projekcie Diablo Chairs, grał w lidze hiszpańskiej i w tym samym momencie zdawał maturę, co wiązało się z jego licznymi podróżami do Polski na egzaminy i z powrotem na turniej. Taka metoda nie zawsze generuje więź z trenerem, a obecnie młodzież jest zupełnie inna, gdyż często się buntuje. Jeżeli nie podejdzie się do współpracy z nimi, to nic z tego nie będzie. Lepiej zachęcić więcej osób do treningu niż faktycznie część zniszczyć do tego stopnia, że porzucą grę. Może gdyby zostało zastosowane inne podejście, to graliby nadal. Doświadczenie i rozmowy z psychologiem dały mi dużo takiego przeświadczenia, jak to powinno wyglądać. Aktualnie jest to współpraca z nimi, a nie narzucanie czegoś, co muszą zrobić i to bez dyskusji.

M.A.: Czy każdy z trenerów podchodził do tego projektu profesjonalnie?

K.T.: Nie. Przewinęło się wielu trenerów i nie każdy poczuł ten klimat. Wiadomo, była to praca zarobkowa i pomimo tego, że nie każdy się do tego nadawał, to nie chciał się do tego przyznać. Nie chciał brać udziału w szkoleniach, nie czuł tematu, więc trzeba było wtedy podziękować mu za współpracę. To nie jest praca dla każdego, nie każdy się w tym odnajdzie. Mimo tego, że będzie znał pewne założenia, to trener potrzebuje też umiejętności interpersonalnych, bez których nie będzie mógł wspierać i motywować indywidualnie zawodników. Sama metodyka pracy z młodzieżą jest tematem na długie artykuły. Bo trenerzy nigdy tak naprawdę nie mogą zatrzymać się tylko na samym szkoleniu. Muszą się uczyć nowych rzeczy. Przez brak chęci do dalszej nauki kończyły się pewne współprace. Natomiast osoby regularnie uczestniczące

w szkoleniach osiągają lepsze efekty, co potwierdza zadowolona z nich młodzież.

M.A.: Już samo to, że w grach multiplayerowych mety stale się zmieniają, powinno motywować do ciągłego uczenia się.

K.T.: My to nazywamy theory craftingiem, czyli analizą matematyczną, która w LOL-u jest dość obszerna. Gry są zbudowane z liczb. W CS'ie jesteśmy w stanie coś policzyć, np.: prędkość poruszania się postaci z nożem w ręku czy wymianę na linii między dwiema postaciami. Później sprawdzamy, czy dana postać zachowa się zgodnie z przypuszczeniami i czy nasze założenia działają. Jeśli tak, to wprowadzamy to wszystko do zmiany mety i podsuwamy graczom, czym powinni grać, jak mają to robić i dlaczego mają tak robić.

M.A.: W 2015 r., w ZSTiO w Kędzierzynie-Koźlu powstała pierwsza w Polsce klasa o profilu esportowym. Dla mnie wtedy to już było spore zaskoczenie, że jakkolwiek szkoła podjęła się tematu esportu, gdyż wciąż wiele osób podchodziło do gier sceptycznie, a przynajmniej tak było w moim otoczeniu. Co przekonało dyrekcję tej szkoły do otwarcia klasy o takim profilu i skorzystania z Twojej pomocy? Na czym polegała Wasza współpraca?

K.T.: Pani dyrektor jest bardzo otwartą osobą i lubi słuchać uczniów. Jeżeli jest jakiś pomysł, który ktoś podsuwa i jest w stanie go dobrze przedstawić, to musi działać. Na początku sam pomysł Adama Bugiela i Patryka Niesłonia był taki, aby utworzyć serwer i propagować granie, żeby między klasami odbywały się pewne turnieje. Moją rolą było to, że proponowałem program nauczania dla tej klasy. I wkrótce przerodziło się to w nauczanie esportu jako całości szerokiego pojęcia. I myślę, że to, w jaki sposób my tłumaczymy gry oraz ich wykorzystanie, ostatecznie przekonało ich do podjęcia tego kroku. Jednym z moich argumentów jest to, że na pytanie „Proszę Pana, ale jak Wy to dzieciom dajecie, przecież tam się strzela i zabija” odpowiadam „Owszem tam się strzela, ale nie zabija, gdyż kiedy kogoś zastrzelimy,



to on już nie wstaje. A my się odradzamy, respimy i zdobywamy fragi". Zadałem też pytanie zwrotne: „Czy był Pan ze swoim synem na najnowszym Bondzie? Widział Pan poprzednie Bondy?” Kiedy odpowiedział, że tak, to znów zapytałem: „A czy wytłumaczył Pan synowi, że człowiek, którego spotyka na ulicy, tak naprawdę nie ma licencji na zabijanie i on nie może zabijać ludzi?” Bo przecież w filmach również się zabijają. Taki Arnold Schwarzenegger czy inny aktor kina akcji uśmiercił bardzo wielu ludzi i to żywych, a nie postacie stworzone na komputerze. Jakoś nie tłumaczy się wtedy dzieciom, że to są tylko kaskaderzy i oni tak naprawdę przeżyli. Wyjaśniłem, iż my tłumaczymy, co się dzieje w grach i nie mamy wśród nas osób uzależnionych. Są oczywiście problemy wychowawcze, problemy z nieuczeniem się i wtedy rodzice zganiają to na komputer i esport. U mnie kiedyś zganił na piłkę nożną, bo wolałem grać niż się uczyć. Ale nie mieliśmy nigdy takiej sytuacji, że musieliśmy kogoś wysłać na odwyk. To, jak porównujemy granie do sportu, daje właśnie fajny efekt zrozumienia społecznego, iż to jest rywalizacja. Pokazujemy turnieje i to jak młodzież się cieszy, jak się zachowuje i zapraszamy rodziców, aby to zobaczyli. Dzięki temu zmienia się ich podejście do gier. Tłumaczymy też, że nie ma tylko gier esportowych, ponieważ są też takie casualowe, w które gra się jedynie dla rozrywki. W grach casualowych osiągniesz swoje cele w parę miesięcy lub pół roku, a w esportowych musisz poświęcić mnóstwo czasu, aby w przyszłości grać turnieje, zdobywać nagrody i mistrzostwo. Dlatego też nasz cel jest jasno określony. Po pewnym czasie komputer staje się jednocześnie miejscem pracy i kiedy kończymy grę, to później nie mamy ochoty nawet go odpalać i spędzamy nasz wolny czas w inny sposób.

M.A.: Czy niektóre Twoje pomysły były blokowane przez system edukacyjny i potrzebę sztywnego trzymania się programu?

K.T.: Niestety tak. Do ulubionych trudności zaliczam pompki. Okazało się, że zrobienie pompek na zajęciach edukacyjnych niezwiązanych z wychowaniem fizycznym jest niemożliwe. Według dyrektorstwa jednej ze szkół był to element, który powinno wykonywać się tylko na WF-ie, gdzie jest nauczyciel od tego. Dla mnie pompki są wzmocnieniem obręczy kości barkowej i przeciwdziałaniem na przesuwanie się barków do przodu, kiedy siedzimy z myszką i klawiaturą. To wszystko powoduje, że barki wracają na swoje miejsce i nie wyglądamy jak trolle. Może i nie odczuwamy zakwaszenia w naszych mięśniach, bo ruchy nie są na tyle wymagające, abyśmy następnego dnia nie mogli wstać z łóżka, ale zakwaszenie mięśni istnieje i jeśli ktoś chce jechać na turniej, to musi przygotować się na kilka długich godzin grania. Jeśli nie będziemy dbali o sprawność tych mięśni, to w przyszłości możemy mieć trudności z szybkim reagowaniem, nasz refleks ulegnie pogorszeniu. Dobry przykład daje tutaj organizacja x-kom AGO. Tam wyraźnie powiedziano, że zawodnicy mają pracować z trenerem motorycznym. Efekty tych ćwiczeń widać po Grubym. Schudł, fajnie wygląda, wzmocnił swoje mięśnie i ciało. Żaden z nich nie narzeka i nie uważa tego za coś złego. Dietetyka tutaj też fajnie wpływa na zdrowie. I co do tych pompek, to niektóre szkoły przyszyły na to oko, a gdzieś indziej dostawałem za to naganę (śmiej), bo młodzież nie rozumiała, o co z tym chodzi i poszła się poskarżyć dyrekcji.

M.A.: Jako stowarzyszenie prowadzicie też wykłady w szkołach. Jak zazwyczaj wyglądają

takie wykłady? Co najczęściej jest na nich poruszane?

K.T.: Jeżeli idziemy na zajęcia pokazowe, to przede wszystkim prezentujemy potrzebę komunikacji społecznej i umiejętności podejmowania decyzji jako podstawy rywalizacji esportowej. I tutaj nie skupiamy się tylko na drużynie, gdyż umiejętności indywidualne też są istotne. Prowadzimy dla nich trening pokazowy, gdzie nie wykorzystujemy w ogóle komputera i stawiamy tezę, czy da się w takich warunkach zrobić trening gier esportowych, który może im się przydać. Wtedy pokazujemy, że bardzo dużo można zrobić. Uczniowie mają też okazję wymienić się swoimi poglądami, dzięki czemu rozwijają swój game sense. Ja gry esportowe dzielę na trzy elementy: umiejętności indywidualne, game sense (przy. aut. – umiejętność czytania gry, która wpływa na naszą decyzyjność) oraz umiejętności psychologiczne, m.in.: radzenie sobie ze stresem. Pokazujemy te elementy i zwykle odpuszczamy sobie zdolności indywidualne, żeby pokazać, na czym polegają mind game'y. Gramy w papier, kamień, nożyce, tłumaczę im dlaczego gram tak, a nie inaczej i zazwyczaj okazuje się, że wygrywam. W ten sposób pokazujemy im, jaki mind game jesteśmy w stanie stworzyć i że podejmowanie decyzji zaczyna się, zanim coś klikną. Musimy szukać automatyzmów i dobrych decyzji przed samą grą, bo okaże się, że zagraliśmy, nie pomyśleliśmy, dlaczego chcemy tak, a nie inaczej zagrać i nagle pojawia się myśl w głowie: „Co ja zrobiłem?”. Po przegranej dołączamy do nowej rozgrywki i okazuje się, że poprzednia godzina poszła bezpowrotnie na marne.

M.A.: Czy wykłady cieszą się dużym zainteresowaniem wśród uczniów?

K.T.: Tak zdecydowanie. Już 5 lat temu miałem takie wykłady, na które przychodziło ok. 500 uczniów jednocześnie i w jednej dużej sali były prowadzone zajęcia. Teraz zainteresowanie zmalało, kiedy dowiedzieli się, że wszystko odbywa się bez komputerów, ponieważ dla nich jest to pewnego rodzaju atrakcja i myślą, że przychodzą po to, aby usiąść przed komputerem

i zagrać. Kiedyś było łatwiej, bo przynajmniej lekcje im uciekały i też był poruszany zupełnie nowy temat. Okazywało się też, że osoba, która czuła się nieco odcięta od towarzystwa przez swoje hobby, poznała jeszcze inną osobę, z którą mogła zbudować grupę, a później nawet drużynę czy stowarzyszenie. Taka ekipa znajomych nawet przyjeżdża do nas, bo zazwyczaj są rozrzućeni po Polsce i ciężko jest im się spotkać.

M.A.: Czy Panie także pojawiały się na zajęciach?

K.T.: Bywało tak, że przychodziły Panie, które w ogóle nie były tematem zainteresowane, albo słuchały uważnie wykładu albo nie chciały się przyznawać, że grają. Wśród dziewczyn istnieje jeszcze takie przekonanie, że granie jest domeną chłopaków i to oni powinni się tym chwalić. Kiedy tylko uświadomiłem sobie, że któraś z Pań wie o grach coś więcej, to zwykle starałem się ją zachęcić do rozmowy i po paru takich próbach okazywało się, iż jest graczem i to nie takim casualowym. Kobiety raczej nie lubią tej rywalizacji z facetami i niestety wygląda to tak jak na serwerze. Jak Panowie dowiadują się, że jest wśród nich kobieta, to zaczynają kierować w ich stronę seksistowskie teksty, wytykają ją palcem itd. I nagle dla nich kobieta-gracz staje się bóstwem, ale też jednocześnie jest wyśmiewana. To jest przykre i ja się wcale nie dziwię, że wiele z nich się nie przyznaje. Byłem świadkiem, jak w trakcie meczu w CS dziewczyna poprosiła drużynę o to, aby ktoś kupił jej AWP i nagle zewsząd posypały się snajperki. Ja również jej rzuciłem, bo miałem ją już wcześniej zakupioną i nie przypuszczałem, że wszyscy wyposażą się w AWP, bo ona chce. Domyślam się, iż dziewczyny mogą się z tym źle czuć, ale nie wszystkie. Na przykład Sy\$ka z 40in90 cały czas rywalizuje z chłopakami i dobrze sobie radzi, ale tych kobiet jest za mało, aby były w stanie się odgrzyźć. Tę dysproporcję pokazują też moje zajęcia. W 20-osobowej grupie pojawia się średnio jedna dziewczyna. Reszta nie myśli o profesjonalnej grze i woli siedzieć w domu, nie przyznając się do grania.

M.A.: Z mojego doświadczenia

mogę powiedzieć, że ciężko jest znaleźć dziewczynę, która faktycznie otwarcie mówi o tym, że gra. I to, co było mówione o tych seksistowskich zachowaniach, to tak z tym się spotykałam, ale we wcześniejszych latach. Wtedy większość chłopców nie tolerowała kobiet na serwerze, bo z góry zakładali, że przegramy im mecz. A obecnie sytuacja uległa poprawie. Panowie już nie mają z tym problemu, że jestem dziewczyną, nie oceniają mnie ze względu na płeć, tylko dziwią się, że gram w FPS-y.

K.T.: Takie społeczne zrozumienie tematu esportu rośnie i tak samo jest z rywalizacją kobietą. Ludzie dorastają, ale esport jeszcze nie rozwinął się na tyle, aby społeczeństwo w pełni akceptowało kobiece drużyny. Nawet w piłce nożnej pojawiają się głosy, że dziewczyny nie powinny brać się za ten sport, a przecież ta dyscyplina istnieje od bardzo dawna. Myślę, że takiego myślenia nie wybredziemy się nigdy. Niestety nie każdego jesteśmy w stanie nauczyć szacunku. Może i nie jest to naszym celem, ale byłoby fajnie, gdyby ludzie zrozumieli taki stan rzeczy. Dobrym przykładem dyscypliny, gdzie występowanie damskich reprezentacji jest zrozumiałe i akceptowane, jest lekkoatletyka. Nikt tam nie mówi, że kobiety nie powinny biegać, bo osiągają gorsze wyniki niż mężczyźni.

M.A.: Wracając jeszcze do wykładów, to jak patrzą na to nauczyciele? Akceptują fakt, że ktoś przyjeżdża do szkoły, aby mówić o grach komputerowych?

K.T.: Jeśli nauczyciel widzi, w jaki sposób prowadzimy zajęcia, co robimy i porozmawia o tym z młodzieżą, to myślę, że przekonuje się, iż zajęcia wyglądają tak, jak powinny. Nie chcę też specjalnie zagłębiać się w ten temat, ale faktem jest, że edukacja i nauczyciele nie interesują się informatyką. Wystarczy przyjrzeć się wyposażeniu szkoły i metodyce prowadzonych zajęć. Nikt nie zwraca uwagi na to, czy sprzęt jest dobrej jakości. Wygląda to tak, że w tym samym czasie planowana jest budowa sali informatycznej oraz specyfikacja komputerów. Sala powstaje po przykładowo dwóch latach, a komputery zostają zakupione takie, jakie wybrano za pierwszym razem. Fajnie, że sprzęt da się włączyć, ale niestety nie przypomina on tego, który mamy zazwyczaj w domu. Uczniowie dbają o swoje stanowisko i o dobierany sprzęt, lecz szkoła już niekoniecznie. Zajęcia z informatyki też nie stoją na wysokim poziomie. Nikt nie kładzie na to nacisku i edukacja nie idzie z duchem czasu. Mało który informatyk potrafi programować. Problem jest na tyle poważny, że my musimy prowadzić

zajęcia z programowania w szkołach, gdyż brakuje nauczycieli specjalizujących się w tej dziedzinie. Dopiero 2 lata temu ministerstwo zarządziło, iż w klasach 4-6 powinno wprowadzić się lekcje z myślenia blokowego, aby ośwoić młodzież z komputerami. I w tym celu sprawdza się również esport. Metodycznie możemy uczyć ich zagrań, pokazywać drzewko decyzyjne, całą teorię gier itd. U nas w kraju się tego nie robi. Informatyka do szkół weszła lata temu i nie jest fajnym przedmiotem. Większość programistów to samouki, którzy potrafili programować, zanim zaczęli zajęcia w szkole.

M.A.: W 2017 r. oficjalnie zarejestrowaliście się jako stowarzyszenie Krajowa Federacja Sportów Elektronicznych, która oficjalnie ma swoją siedzibę w Tarnowie. Widziałam, że jako tarnowianin z krwi i kości starałeś się podzielić wiedzą o esporcie w naszym regionie (przyp. aut. - tak, ja też pochodzę z regionu tarnowskiego :)). Jak Ci idzie do tej pory?

K.T.: Ja to skwituję tak – poza Kędzierzynem-Koźlem nigdzie nie zaproponowałem zajęć esportowych. Jedynym wyjątkiem jest Tarnów, gdzie byłem w większości szkół gimnazjalnych i średnich.

M.A.: Tak z czystej ciekawości, w III LO również padła taka propozycja? (przyp. aut. – jestem absolwentką III Liceum Ogólnokształcącego im. Adama Mickiewicza, dlatego musiało pojawić się to pytanie z mojej strony :))

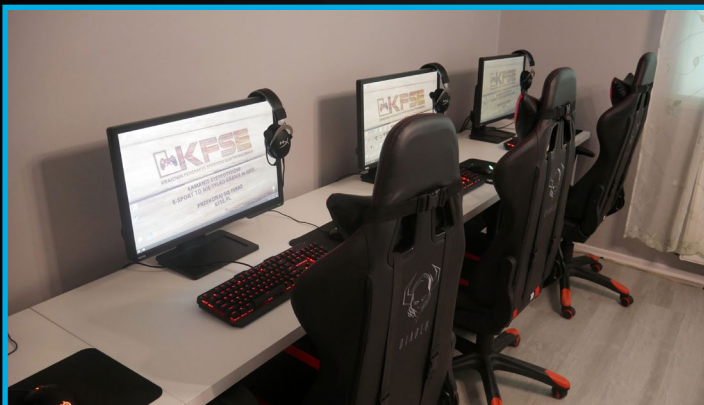
K.T.: Tak tam również byłem. Wtedy Pan dyrektor powiedział, że dla niego ważniejsze są zajęcia z basenu niż esport, ale tam też młodzież przychodziła. A jeśli ktoś był zainteresowany, to odwiedzał też nasz gaming room. Pomimo tych prób niestety żadna szkoła nie chciała esportu, ale jestem uparty. Miasto też jeszcze nie zauważyło potencjału. Robiliśmy turnieje, ale nie były one wspierane. Nawet powoływanie się na status stowarzyszenia nie pomogło. Walczymy też z określanym przeze mnie komputerowym średniowieczem w Tarnowie, bo młodzi ludzie, którzy mogliby to zrozumieć, wyjechali do

Rzeszowa, Krakowa itd., gdzie jest im łatwiej studiować i lepiej żyć niż tutaj. Tarnów poniekąd żyje z polityki i inwestuje się w starsze roczniki. A tak to wystarczy spojrzeć na miasto – są niby Orliki, ale na nich zajęć się nie organizuje, są też zajęcia taneczne, ale to wszystko sporo kosztuje i po prostu młodzież nie opłaca się brać w tym udziału. Nawet takie zajęcia jak modelarstwo czy muzyka w Pałacu Młodzieży nie wystarczają, gdyż grupy mają ograniczoną ilość miejsc. Tarnów nie wykorzystuje potencjału młodych ludzi, dlatego zależy mi na tym, aby chociaż ten esportowy wykorzystać. Współpracujemy z PWSZ, organizujemy turnieje i chcemy jeszcze w tym roku otworzyć reprezentację Tarnowa w FIFE. Mamy już dwóch graczy, którzy będą występować jako klub. Rozmawialiśmy wcześniej z takimi drużynami jak Unia Tarnów czy Termalica, lecz nie były one zainteresowane esportem. A takie kluby jak Wisła Płock, Wisła Kraków, Legia Warszawa mają swoje drużyny, ale z jakiegoś powodu tu tego nie ma. Dalej nie mogę rozgryźć dlaczego, ale jak widać, siedzibę mógłbym mieć wszędzie. Postawiłem na Tarnów, ponieważ chcę coś dla młodzieży zrobić.

M.A.: Masz jakieś większe plany związane z Tarnowem i okolicami?

K.T.: Na razie chciałbym ustabilizować metodykę trenowania ludzi, bo skoro powiedzieliśmy A, to musimy powiedzieć B. Chciałbym, aby już ktoś inny się tym zajmował, żeby starczyło czasu na inne rzeczy. Marzy mi się reprezentacja Tarnowa w tym roku z różnych gier i to, aby miasto wsparło młodych ludzi. Na ten moment drużyna będzie występowała pod nazwą KFSE Team i szkoda, że nazwa ekipy nie będzie kojarzona z Tarnowem, bo chłopaki sobie świetnie radzą. No i chciałbym, żeby miasto pomogło z finansowaniem zajęć dla dzieciaków, aby rodzice nie byli obarczani wysokimi kosztami. Chcemy też pomóc rodzicom w tłumaczeniu dzieciom, czym są tak naprawdę gry komputerowe, aby mieć w przyszłości fajne i zdrowe społeczeństwo.

M.A.: Na stronie KFSE piszecie, że dążycie do tego, aby



aby esport był rozumiany i bezpieczny. Miałeś taką sytuację, że pewna osoba, traktowała granie na tyle poważnie, że wolała zaniedbać dom/szkolę/pracę niż opuścić swoje stanowisko gamingowe?

K.T.: Miałem kilka przypadków. Kiedyś po wykładzie podeszła do mnie młoda dziewczyna i mówi: „Proszę Pana, bo mój tato gra i to dużo. Ostatnio zawała sobie pracę tylko dlatego, że gra”. I się okazało, że jej tata w wieku 41 lat potrafił zawałać swoją pracę, z której później został wyrzucony tylko dlatego, że wolał grać w WoT (przy. aut. – World of Tanks). To jest uzależniająca gra i sam próg wejścia na wysoki poziom jest duży. Przede wszystkim chcemy, żeby to było zdrowe, bo gry komputerowe są tak robione, żeby były fajne, kolorowe i przyjemne. Mają powodować u nas chęć grania w nie, jak najdłużej się da, ponieważ producenci gier na tym zarabiają. My chcemy tłumaczyć społeczeństwu, że nie jesteśmy w stanie wpłynąć na politykę twórców, więc żeby ludzie znali pewną granicę i mogli kiedyś do nas podejść, jeśli mają problem z nałogowym graniem. Kiedyś wysłaliśmy do ok. 60 miast pytanie, czy chcą, aby u nich przeprowadzić profilaktykę uzależnień od komputera, elektroniki użytkowej i internetu. Okazało się, że nie można, gdyż szkoły prowadzą już zajęcia na temat alkoholizmu i narkomanii. Jeszcze nikt nie zwraca uwagi na to, że żyjemy z telefonem i zaczynamy stawać się „cyborgami”. Bez telefonu przestajemy funkcjonować, jakby ktoś nam odpiął kabelek od mózgu. Młodzież ma nawet problem ze znalezieniem sobie zajęcia, stają się senni. Potrafi krzykiem czy płaczem wymusić na rodzicach kupno nowego telefonu, bo poprzedni jest stary, popsuł się i muszą dostać najnowszy model, aby jakoś funkcjonować w społeczeństwie. Walczymy z tym zjawiskiem od pięciu lat, ale wydaje mi się, że niestety tylko my.

M.A.: Niby łatwe pytanie, ale na czym polega różnica między graniem w grę a trenowaniem?

K.T.: W gry można po prostu grać dla rozrywki. Cel jest wtedy odgórnie ustalony – chcę skończyć grę lub wygrać mecz.

Ale jeśli nie ustalamy sobie, że gramy po to, aby wykształcić pewne umiejętności lub wygrać najbliższy turniej, to zostaje nam tylko zwykłe granie. Bo bez analizowania swojej gry nie można zostać esportowcem. Zwykły gracz ustala sobie cele tylko na tu i teraz. Po przegranej chce się tylko odkuć, ponieważ szuka w grze przyjemnych momentów, tj.: wygrana czy znalezienie się w topce meczu. Oczywiście każdy chce wygrywać i to jest zrozumiałe. Poświęci na ten cel 1-2 godziny, ale zdarzają się i tacy, którzy wolą cały swój wolny czas przeznaczyć na granie. Nie decyduję za taką osobę, ale lepiej by na tym wyszła, gdyby jednak przez godzinę pograła, a resztę czasu przeznaczyła na rozwój osobisty.

M.A.: Jak oceniasz rodzimą scenę esportową?

K.T.: Uważam, że jesteśmy jedną z najmocniejszych nacji, która mogłaby grać, ale wsparcia dla chłopaków świetnie grających w CS nie ma. Przykładowo drużyna Konfitury z turnieju PGA — nie mają kontraktów i nie wiadomo, czy jutro będą mogli sobie pozwolić na dalsze granie. Możliwe, że od razu po turnieju musieliby wrócić do pracy. Po 8-10 godzinach pracy muszą nadrobić ekipy, które trenują te 8-10 godzin dziennie. Rodzą się też pytania, czy mają trenera, czy ktoś im umawia mecze itd. Nie wykorzystujemy tego potencjału. Weźmy też pod lupę TUDSON-a. Nie dostał w Polsce kontraktu od nikogo, więc poszedł do drużyny międzynarodowej i nagle okazuje się, że może z mouse-sports wygrywać mecze. Indywidualistów mamy naprawdę mocnych, ale brakuje tej wiedzy jak wykorzystać ten potencjał. Podobnie jest na scenie LOL. W trakcie trwania Ultraligi pokazało się sporo młodych i utalentowanych zawodników, którzy musieli zapełnić sloty, gdyż było ich więcej niż drużyn.

M.A.: R6S również boryka się z tym problemem. Postawię tutaj za dobry przykład Sava. Z powodu problemów wewnętrznych w zespole ACTINA Paci zakończył współpracę i przeniósł się do drużyny międzynarodowej. Słyszałam opinię, że łatwiej jest dogadać się

z osobą anglojęzyczną i też organizacja zagraniczna jest w stanie zapewnić zawodnikowi świetne warunki.

K.T.: Tak, bo tam jest zrozumienie. Przede wszystkim jest tam zapewniona kadra menadżerska i trenerska. U nas zazwyczaj zbierają się ze swoją drużyną i sami się dogadują. Co nie jest najlepszym rozwiązaniem, gdyż nie ma jasnego kontraktu ze spisanimi zasadami oraz osoby, która nadzorowałaby to wszystko. Dlatego nie dziwi mnie to, że zawodnicy szukają możliwości za granicą, bo niestety tak trzeba. Gdyby Jankos został na naszej rodzimej scenie, to pewnie teraz nie walczyłby o mistrzostwo świata. Niektórzy mieli też szansę na granie na najwyższym poziomie, ale nie wytrzymali presji lub osiągnęli już swoje maksimum umiejętności, które po prostu nie wystarczyło. To jest niestety trochę nasz charakter i brak zrozumienia, że jeśli dochodzi się do drużyny, to powinno znać się swoje miejsce w hierarchii. A tak to każdy chce być gwiazdą, która nie będzie nikogo innego słuchała. Nazwałbym to syndromem S1mple'a. Grał świetnie, biegał po różnych organizacjach, no ale co z tego, że strzelał 40 fragów na mecz, skoro nie chciał nikogo słuchać, ludzie nie chcieli z nim grać. A gdy trafił do NaVi i dostał kontrakt i ludzi, którzy mieli autorytet, to okazało się, że sobie nieźle radzi. Chyba już drugi rok minął, odkąd zdecydował się z organizacją współpracować.

M.A.: Akurat Saves gra w barwach NaVi. Zdobył już mistrzostwo ESL Premiership w Wielkiej Brytanii, awansował do Pro Ligi i pokonał aktualnych mistrzów świata oraz Six Raleigh Majora, dzięki czemu może pojechać do Japonii na fazę playoff (przy. aut. – 10 listopada NaVi wygrało w wielkim finale z Dark Zero i zostało mistrzem 10 sezonu Pro Ligi oraz zapewniło sobie miejsce na przyszłorocznych mistrzostwach świata).

K.T.: Świetna sprawa. Ubolewam trochę nad R6S w naszym kraju i zgadzam się z tym, że gra ma duży potencjał esportowy. A skoro już żadne dokumenty mnie nie ograniczają, to zdradzę, że planowaliśmy

wprowadzić w 25 placówkach szkolnych i na 25 uczelniach zajęcia z R6S. Chcieliśmy wyszkolić trenerów, mieliśmy otrzymać wsparcie oraz zorganizowaną ligę. Zawodnicy mieli otrzymać pomoc trenerską, ko-szulki, itd. Natomiast na końcu odbyłyby się finały tego projektu i najlepsza drużyna poleciałaby wtedy do Kanady na Six Invitational jako kibice. Tyle że projekt był dość kosztowny i okazało się, że ani Ubisoft, ani firmy partnerskie nie były w stanie udźwignąć ilości godzin zawartych w projekcie. Nawet kiedy proponowaliśmy kilka ograniczeń, to niestety się nie udało. I wtedy powstała u mnie taka myśl, że to dla czego drużyny u nas nie powstają, wynika z ograniczonego budżetu organizacji, która nie przeznaczy pieniędzy na inną grę. Za granicą prezentuje się to znacznie lepiej. Największe organizacje biorą do siebie zawodników i nagle powstaje hype na daną grę, tworzą swoje community chcące oglądać rozgrywki, w których drużyna bierze udział. Ja już mam pomysł na stworzenie takiego community oraz ligi. Zdarzają się też sytuacje, że kiedy proponujemy graczom ligę/turniej w R6S i na ich pytanie ile zarobią, odpowiadamy, że nic, to nie chcą uczestniczyć w takim przedsięwzięciu. A przecież to gracze muszą pomóc organizacji w budowaniu tego community danej gry. Mogą być w przyszłości trenerami i oni będą brali kolejne drużyny. Założmy, że zawodnicy będą chcieli wypłacać takiemu zawodnikowi 40-50 zł miesięcznie. Myślę, że w naszym kraju jesteśmy w stanie wydać te pieniądze na to, co lubimy robić. Jeżeli trener miałby 10-12 osób w grupie, to automatycznie patrzmy na ekonomię tego wszystkiego. I jeśli otrzymywałby wynagrodzenie w wys. 400-500 zł od pojedynczej grupy, a pod sobą miałby ich jeszcze 5, no to już powoli wytwarza się konkretna suma, zwłaszcza dla studenta. Jednak musi powstać ta chęć, bo my jako organizacja możemy zrobić turniej i znaleźć kogoś, kto zadba o nagrody, ale sponsor nie jest Caritasem. On musi coś z tego mieć i współpraca drużyn musi być bardzo ścisła. Gracze muszą zainwestować swój czas, aby móc w Polsce rywalizować. Przede wszystkim trzeba znaleźć te

8-10 drużyn i stworzyć dla nich ligę, tak jak to uczynił Marcin z T-Mobile Ligi Akademickiej. W pierwszym roku organizowali turniej tylko z Overwacha, a obecnie jest już tych gier coraz więcej. Dodatkowo jest to event nie tylko dla graczy, co dla osób komentujących takie wydarzenia, dbających o jakość audio i wideo itd. Możliwości jest naprawdę dużo, tylko musi być w tym wszystkim współpraca, organizacja i gracze. Jak gracze nie będą chcieli, to przecież nikt ich nie zmusi do grania w lidze.

M.A.: Które gry zasługują jeszcze na lepszy rozwój w Polsce?

K.T.: Overwatch, a przede wszystkim CS i LOL. Mamy fajne ligi, ale nie dają one szansy wszystkim się pokazać. Są ograniczone dla pewnej topki, przez co gracze nie mają motywacji i tej pewności siebie do dalszego grania. Mieliśmy świetnych ludzi, którzy jeździli w NFS-ach czy też w Trackmanii lata temu. Pamiętam jak w 2009 r. w Blue City, w Warszawie nasza organizacja występowała na finałach. Teraz mamy Street Racing, który cieszę się, że wchodzi. Kiedyś była też liga w Formule 1, która została rozwinięta dzięki graczom. Co mamy więcej? Mocno ubolewam nad Quake'iem, bo jest to bardzo fajna gra, super ją zmienili. Jest ta Pro Liga, są mistrzostwa Polski, ale niestety scena jest wciąż zbyt mała. To jest gra, która wymaga dużych umiejętności. Akurat nie ma takich ludzi, co tłumaczyliby grę laikom, a widać to zwłaszcza na forach, gdzie zainteresowanie tematem jest spore. Oczywiście jest kilka osób zaznajomionych z profesjonalnym graniem, tj.: Av3k, Pikawa czy Blanka od nas z federacji, były reprezentant Polski w Quake'a 3 i 4, ale mimo wszystko nie rozwija się to. Tak samo

jest ze Starcraftem, który niestety jest bardzo trudny. Mamy jak na razie Elazera, ale co będzie, jak skończy karierę, co będzie dalej z polskim Starcraftem? Prawdopodobnie umrze, a jeśli nie będzie nikt występował na światowych rozgrywkach, to gracze stracą zainteresowanie sceną. Kiedyś były ligi fanowskie, mieliśmy świetnych graczy Starcrafta, chociażby Mana, który dość długo trzymał się w topce, czy Draco - jedyny Europejczyk, który otrzymał licencję na granie Blood War w Korei, więc są ludzie, ale nie ma tego wsparcia.

M.A.: Założmy, że spotykasz młodego gracza, który chce zacząć karierę w esporcie. Oczywiście wie niewiele o profesjonalnym graniu, gdyż do tej pory grał tylko mecze rankingowe. Jakie rady by od Ciebie usłyszał?

K.T.: Ciekawe pytanie, bo za każdym razem, kiedy przychodził gracz i mówił: „Proszę Pana, chciałbym być profesjonalistą”, to odpowiadam mu, aby przyszedł na trening. Złą radą jest to, aby grali bardzo dużo, co często słyszą od zawodowych graczy, ponieważ nie wiadomo, czy poradziłoby sobie i czy nie popadliby w uzależnienie. Fajnie byłoby, jakby przyszedł na trening i znalazłby kogoś, kto mu pomoże. Niech gra, ale ma też przerabiać te rzeczy, które są na treningu. Nawet jeśli ten kontakt miałby być tylko internetowy, to nie szkodzi, ale ważne jest to, aby ktoś go poprowadził i wspólnie z nim znalazł drużynę. Od motywowania i pomagania graczom jest trener. Dlatego też pozwolę sobie powtórzyć – przyjdź na trening.

M.A.: Dziękuję za rozmowę.

K.T.: Dziękuję.



GHOSTRUNNER

Na tegorocznym Poznań Game Arena widziałam sporo gier niezależnych, lecz tylko jedna skłoniła mnie do tego, abym zaczęła przeglądać internet w poszukiwaniu informacji na jej temat. Poznajcie Ghostrunnera oraz Radosława Ratusznika, producenta z One More Level, który przedstawił mi bliżej najnowszą produkcję studia.

Magda Antoł: Czym dokładnie jest Ghostrunner? Jaki gatunek będzie przedstawiać i do kogo kierowana jest skierowana ta produkcja?

prowadzi, daje nam wskazówki jak się poruszać, odblokowuje kolejne umiejętności i ma też swój cel, o czym gracz dowie się w dalszej części gry.

Radosław Ratusznik: Ghostrunner to pierwszoosobowa gra akcji z nastawieniem na walkę wręcz. Naszym orężem jest tzw.: cybermiecz/cyberkatana. Produkcję kierujemy głównie do hardcorowych graczy ze względu na wysoki poziom trudności. Mechaniką stosowaną w grze będzie one hit, one kill, czyli gracz umiera od każdego obrażenia, które otrzyma.

M.A.: Tak, miałam okazję osobiście się o tym przekonać <śmiech>.

R.R.: Jest to dosyć hardcorowe, jednakże będzie dużo rozstawionych checkpointów, więc gracz nie będzie zmuszony do powtarzania długich fragmentów gry. Nie chcemy żeby nasza gra zbyt szybko wywoływała frustrację.

M.A.: Pytałam jednego z Pańskich kolegów o to, czy w grze napotkamy elementy RPG, tj.: rozwijanie umiejętności itd.

R.R.: Planujemy coś takiego zrobić. Rozwój postaci na pewno będzie, ale chwilowo jest za wcześnie, abym powiedział konkretnie na czym to będzie polegało. Mechanika, którą obraliśmy (przyp. aut. - one hit, one kill), narzuca nam trochę ograniczeń, ale istnieją inne sposoby na rozwijanie gracza.

M.A.: Misja zawarta w demie nakazywała mi podążać za Głosem. Czym jest ten Głos?

R.R.: Okej, żeby tak za dużo nie zdradzać <śmiech>. Głos jest sztuczną inteligencją, która została wgrana w budynek, po którym się poruszamy. Budynek jest gigantyczną wieżą, gdzie skryła się ludzkość, aby przeżyć kataklizm. W demie AI nas

M.A.: Czyli fabuła skupia się na wcześniej wspomnianym czyli ludzkości?

R.R.: Tak.

M.A.: A oprócz Głosu co jeszcze możemy napotkać w grze?

R.R.: Powstanie ruch rebeliantów. Nie widzimy ich zbyt często, gdyż wykonują różne misje, wiemy natomiast, że rebelia już trwa i nasze losy będą się z nią trochę przeplatać. Rebelianci będą nam pomagać w osiągnięciu naszego ostatecznego celu, a mianowicie w starciu z aktualnym przywódcą Wieży, który rzadzi dyktatorską ręką.

M.A.: Czy z czasem nasza postać nie będzie miała takiego odczucia, iż cel rebeliantów jest słuszny?

R.R.: To wszystko będzie zależało od gracza i od tego, co on będzie myślał. Mogę też zdradzić, że w grze pojawi się możliwość dokonywania wyborów.

M.A.: Czy od naszych wyborów będzie zależało to, jaką ścieżką będzie kroczył nasz bohater? Czy jednak nie będzie to aż tak rozbudowane?

R.R.: Myślę, że nie aż tak.



M.A.: Z tego co wiem, to Ghostrunnera pokazujecie już drugi raz szerszemu gronu odbiorców.

R.R.: Dokładnie. Pierwszy raz pokazywaliśmy grę na Gamescomie, natomiast PGA to nasza druga okazja na zaprezentowanie Ghostrunnera graczom. Jest to jednocześnie pierwszy pokaz w Polsce. Pierwszego dnia (przyp. aut. - 18 października) tłumów nie ma, ale jak na razie są chętne osoby do grania, co jest bardzo mile.

M.A.: Czy gra zostanie wydana we wczesnym dostępie?

R.R.: Na ten moment wczesny dostęp nie jest brany pod uwagę, jednak kto wie? Może się to zmienić w trakcie. Tak naprawdę cenimy sobie mocno feedback graczy i wskazówki, z jakimi się spotkaliśmy na Gamescomie. Wszystko bierzemy pod uwagę i dodajemy coś nowego do gry, poprawiamy ją. Natomiast ten build, który tutaj

prezentujemy, jest w zasadzie taki sam jak ten na Gamescomie, a jedyną różnicą jest możliwość zagrania z polskimi napisami. Nie ma już wielu błędów, które w tym czasie zdążyliśmy naprawić. Także wczesny dostęp nie, ale feedback od graczy jak najbardziej bierzemy pod uwagę.

M.A.: Wiadomo już mniej więcej jak mocnego komputera będzie wymagać gra do komfortowej zabawy?

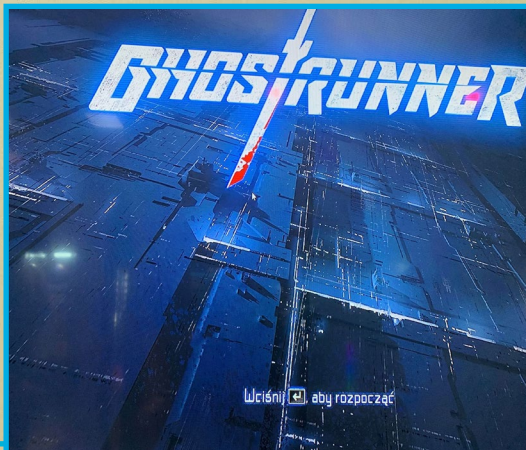
R.R.: Na razie nie. Wydajemy też grę na konsole obecnej generacji, czyli PS4 i Xbox One.

M.A.: Jednocześnie z wersją PC?

R.R.: Taki jest plan. I to wszystko będzie w przyszłym roku.

M.A.: W takim razie życzę, aby wszystkie amiaty poszły zgodnie z planem. Dziękuję za rozmowę.

R.R.: Dziękuję.



SUPERCROSS KINGS

„12 pełnych wersji gier na jednej płycie CD”. Taki dumny napis widniał na pudełku z grami od nieistniejącego już dziś wydawcy, który zapychał płytki niskobudżetówkami różnego kalibru, a ja za każdym razem kupowałem kolejne wydania w pobliskim kiosku. Wiedziałem, że gry znajdujące się na tych nośnikach to w większości gruz, ale kosztowały niecałe 10 zł, więc i tak był to opłacalny zakup. Tym bardziej że sporadycznie trafiały się całkiem niezłe gry wśród dziesiątek crapów.

Jedną z gier z tych wydań jest Supercross Kings, wyścigi motocrossowe na kilku torach rozrzuconych po całym globie. W tej zręcznościówce wyraźnie widać jak ubogi był budżet przeznaczony na produkcję, ale spośród tych 12 pełnych wersji, ta była akurat najlepsza.

Od razu w menu rzuca się w oczy możliwość wybrania jednego z kilku trybów — mistrzostwa, pojedynczy wyścig, szybki wyścig (losowy dobór trasy i motoru), próby czasowe i rozgrywki w sieci. Wszystko standardowe, więc nie ma sensu zbytnio się rozpisywać, ale warto omówić mistrzostwa. Te polegają na dołączeniu do jednego z dostępnych klubów, a następnie wzięciu udziału na wszystkich trasach po kolei. Za zajmowane miejsca w wyścigach gracz jest punktowany, a o zwycięstwie decyduje suma punktów we wszystkich zawodach. Dodatkowo

za zajęcie miejsca na podium mamy możliwość ulepszenie motocykla, natomiast za ukończenie wyścigu poza czołówką, naszą maszynę czeka downgrade.

Motocykli jest kilka, ale nie zobaczymy tu żadnych licencjonowanych marek. Każdy pojazd opisują parametry takie jak maksymalna szybkość, siła hamowania czy przyspieszenie, jednak to wszystko nie ma zbyt dużego znaczenia w samej rozgrywce, bo ta nie jest trudna i nawet jadąc zdezelowanym kapciem, możemy bez większych trudów osiągnąć zwycięstwo.

W grze zaimplementowano bardzo dziwną i nierealistyczną fizykę — motocykle wylatują kilka metrów w górę po najechnaniu na małe wyboje, czasami odbijają się jak kauczukowe piłki od snopka siana, a innym razem przewracają się w kontakcie z chorągiewką. Trudno mówić o jakiegokolwiek realistyce i choć Supercross Kings

jest grą typowo arcade'ową to jednak zachowanie pojazdów raz w oczy, a z czasem wręcz wkurza.

Wykonanie gry także jest mocno... przeciętne. Tragedii nie ma, jak na rok 2000 to jeszcze nie jest tak źle, ale i tak gorzej niż w starszym Moto Racers czy Motocross Madness. Modele bywają kanciaste, tekstury pustawe i zbyt pstrokate, a animacje sztywne. Szczególnie w oczy rzucają upadki, które zamiast wyglądać efektownie, powodują uśmiech politowania. Jeszcze gorzej jest ze stroną audio — w tle przygrywa jakaś randomowa i do niczego niepasująca muzyczka, a resztę odgłosów można wyliczyć na palcach jednej ręki.

Supercross Kings jest ubogie także pod względem rozgrywki i całej zawartości, jaką oferuje — sześć tras umiejscowionych m.in. w Australii, USA czy Japonii, mała różnorodność

motocykli i praktycznie zerowy poziom trudności sprawiają, że gra nudzi się bardzo szybko. Brakuje też „efektywności” samej rozgrywki. O upadkach już wspomniałem, że te prezentują się koszmarnie, ale nie lepiej jest też z wykonywaniem trików, które ze swoimi sztywnymi i koślawymi animacjami wyglądają po prostu słabo. Pominę już fakt, że wykonywanie trików nie ma żadnego znaczenia w grze i można zwyczajnie ten element rozgrywki olać.

Supercross Kings to gra zła nawet jak na niskobudżetówkę. Można pobawić się przez kilkanaście minut, maksymalnie godzinę, ale później produkcja nie może już nic więcej zaoferować. Gdyby dodano więcej tras i poprawiono przynajmniej niektóre elementy, gra mogłaby być całkiem znośna, a tak mamy kolejny tytuł na naszym zinnym gruzowisku...

AKER

GRUZOWISKO



Ranking		
Place	Avatars	Points
1	Justin Scott	40
2	Rob O'Malley	41
3	Manuel Escher	41
4	Hiidehshi Zukunura	30
5	Robert Hasekura	24
6	Bernard Gault	17
7	John DeWille	15
8	Severed Pain	12



OCENA:



Rok produkcji: 2003

Wydawca: Summitsoft

Producent: The Dawn Interactive

Gatunek: Wyścigi

Platforma: PC

EMERGENCY FIREFIGHTER

Emergency Firefighter to kolejna niskobudżetowa gra, którą można było kupić za grosze na różnych składankach, choć nie jest wcale zła. Powiedziałbym nawet, że jest to tytuł mogący się podobać pod pewnymi względami.

Jak nietrudno się domyślić Emergency Firefighter to „symulator” strażaka. Na początku należy wybrać jedną z dostępnych postaci różniących się kilkoma parametrami, takimi jak wytrzymałość czy szybkość biegu — wybór jest spory, jest nawet postać żeńska :). Po dokonaniu wyboru i stworzeniu profilu, od razu wkraczymy do akcji w swojej pierwszej misji.

Muszę przyznać, że naprawdę fajnie się grało, a samo zadanie było dość rozbudowane — w płonącym budynku należało odciąć media, sprawdzić alarm o rzekomo widzianej postaci na piętrze (która na szczęście okazała się tylko starą zbroją), uratować rannych itp. W międzyczasie pojawiały się dodatkowe zadania poboczne, np. ratowany staruszek prosi o ocalenie jego majątku. Naprawdę jest ciekawie, trzeba działać szybko i nie wykonywać zbędnych ruchów, bo ogień się rozprzestrzeni cały czas, a sterowany przez nas strażak też nie jest ze stali i zbyt wycieńczony po prostu padnie na glebę.

W drugiej misji było jeszcze trudniej i jeszcze ciekawiej — rozległe płonące przedszkole, w którym trzeba odnaleźć i uratować poszkodowanych (w tym dzieci), zabezpieczyć media, znaleźć leki dla rannych, odszukać przyczynę powstania pożaru... Jest co robić i nie można narzekać na nudę. Wszystko jednak do czasu, bo nuda pojawia się dość szybko w kolejnych misjach — wypadek na podziemnym parkingu jeszcze jest dość dobry, ale już płonący szpital czy hotel pokazują wyraźnie braki w budżecie i dopracowaniu, sprawiając wrażenie niedokończonych i wykonanych pośpiesznie. Dość męczący jest także fakt, że jako strażak zajmujemy się tylko i wyłącznie pożarami, tak jakby w tej pracy nie było żadnych innych zadań, a także to, że cały czas trzeba działać samemu. Nieraz widuje się innych strażaków, ale ci stoją w miejscu jak kukły i nic nie robią. Samych misji też nie ma zbyt wiele i całą grę da się skończyć w kilka godzin (mi za pierwszym podejściem udało się



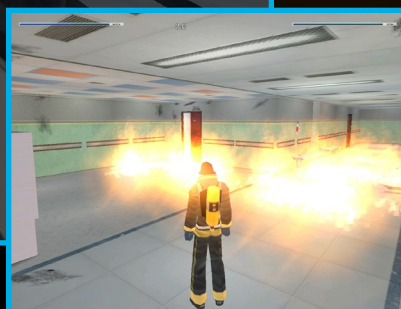
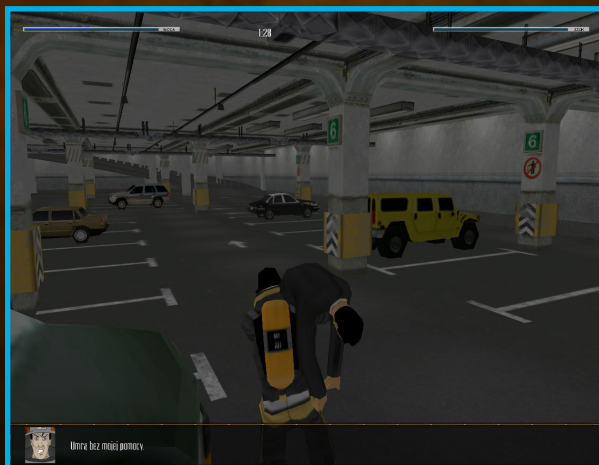
skończyć ją w niecałe 4 godziny). Zdarza się czasami trafić na błędy i glitche — misję w hotelu powtarzać musiałem kilkakrotnie, ponieważ mój strażak wbijał się podłogi czy blokował się w drzwiach.

Pod względem oprawy gra prezentuje się dość słabo, choć biorąc pod uwagę budżet i fakt, że EF można było kupić w pakiecie z innymi grami za mniej niż 10 zł, to na większość rzeczy da się przymknąć oko. Najbardziej w oczy kłują modele postaci, które wykonano tragicznie — często trudno określić czy to coś, co niesiemy na plecach to kobieta czy mężczyzna, nieraz starzec ma twarz młodzieńca (na portrecie długa siwa broda, a przed nami staje coś w przystrzyżonych czarnych włosach). Śmiesznie wyglądają także animacje postaci, pokraczne i bardzo nienaturalne, jednak najgorzej z tego

wszystkiego wypadła strona audio... W tle mamy zapętloną i niepasującą do niczego muzykę, która jedynie drażni. Dźwięki otoczenia pojawiają się bardzo rzadko, a jak już to są ciche i źle dopasowane. Brakuje też aktorów głosowych, co przy tym budżecie jestem w stanie zrozumieć, choć łatwo mogą przez to umknąć ważne dialogi postaci, a to z kolei może skutkować niepowodzeniem misji.

Emergency Firefighter nie jest złą grą. Powiedziałbym, że wyraźnie widać, że twórcy mieli sporo ciekawych pomysłów, ale przy tym widoczny jest niewielki budżet produkcji, przez co wiele rzeczy nie udało się dopracować. Krótka, a jednocześnie dość wymagająca przygoda w roli strażaka, daje frajdę przez chwilę, a później zaczyna nieco nudzić, aby nagle się nieoczekiwanie urwać.

AKER



OCENA:



Rok produkcji: 2003

Wydawca: Global Star Software

Producent: InterActive Vision

Gatunek: Akcja

Platforma: PC

Valkyria Chronicles to stosunkowo nietypowy twór strategiczny, w którym wymieszano kilka składników na pierwszy rzut oka zupełnie niepasujących do siebie. Dodatkowo to wyjątkowo udana produkcja, która zachwyciła mnie swoją historią i grywalnością. Okazuje się, że SEGA dalej potrafi tworzyć arcydzieła.



Rozgrywka naprawdę wciąga, przez większość czasu nawet nie zwracałem uwagi na poziom trudności, który jest naprawdę skaczący i to mimo faktu, że wrogowie są głupi jak but ;). Niektóre misje są aż za łatwe, inne zaś wprost wykręcają nadgarstki i przypierają do muru. Chociaż może byłoby łatwiejsze, ale gra ma permadeath — jeśli którakolwiek ze zwykłych postaci nie otrzyma na czas pomocy lub dojdzie do



niej wróg, ginie. Ja grałem na 0% strat, dla mnie każdy żołnierz z drużyny miał wrócić do domu. Niektóre misje są nieco za ciężkie, ale da się to znieść, przy czym grind i próbowanie do skutku znacznie pomaga. Tak czy inaczej, dawno nie byłem tak szczęśliwy z ukończenia żadnej gry.

Podoba mi się też, to, że produkcja, mimo liniowości ma trochę do zaoferowania poza samym trybem historii — dostępne są tu bitwy, czyli standardowe walki z komputerem na wybranej, wcześniej wygranej mapie oraz mapki treningowe, pozwalające poznać właściwości poszczególnych typów żołnierzy. Okazują się one bardzo przydatne, bo można zdobyć dodatkowe środki i punkty doświadczenia na rozwój żołnierzy. Tak, gra ma drobne elementy RPG, ale nie ulepszamy pojedynczych jednostek, a całą grupę postaci. Przykładowo — podnosimy poziom wszystkim snajperom, dzięki czemu np. mają więcej punktów życia lub zdobywają specjalne dodatkowe umiejętności. Do tego również grindujemy sprzęt do zdobycia, a dla jednej klasy postaci mamy całkiem sporo pukawek do odblokowania. Zwykły karabin ma kilkanaście ulepszeń, podążających którąś z głównych

ścieżek — można dbać o to, by miał jak największą celność na dalsze dystanse, ale nic nie stoi na przeszkodzie, aby zdecydować się na zadawanie znacznie większych obrażeń lub sprawienie, by wrogowie po trafieniu stali się znacznie słabsi.

Nie będę ukrywać, że bardzo lubię tę grę — mogę w nią pograć zarówno kilka minut na prostej mapie w skirmishu (które da się spokojnie ukończyć w jednej turze przy zaledwie kilku ruchach), aby powoli grindować punkty doświadczenia, jak i przechodzić kolejne misje w story mode, stawiające wyzwanie na kilkadziesiąt minut. Pod pozorem dość łatwą do ogarnięcia otoczką strategów czeka prawdziwe bogactwo. Jedyne czego się doczepię to stosunkowo niewielka ilość map, na których walczymy.

Technikalia stoją na dość wysokim poziomie — niby po grafice widać troszeczkę ten nieublagany upływ czasu (premiera miała miejsce w 2009

roku), ale to nie przeszkadza za bardzo, głównie dzięki filtrom dającym efekty zbliżone do cell shadingu — gra wygląda jak coś między ślicznie malowaną akwarelą a dobrym anime. Animacje postaci (nielicząc pozycji, w której umierają, te są bardzo nienaturalne) również zostały dopracowane i pozostają przyjemne dla oka. Aby nie było, że za bardzo chwale — przeszkadza fakt, że otoczenie jest nieco zbyt „umowne”, czasem nie można przejść postacią/przejechać czołgiem przez wąskie przejście, w którym jednak spokojnie by się zmieściło. Również muzyka stoi na wysokim poziomie, zwłaszcza główny motyw z gry. Każda z postaci ma swój unikalny głos (można wybrać zarówno angielski dubbing, jak i oryginalny japoński), a głosy również zostały bardzo dobrze dobrane, znakomicie podkreślają, jak zróżnicowana jest nasza ekipa. To jeszcze jeden z powodów, dla których tak dbałem, aby wszyscy przeżyli.

Valkyria Chronicles jest bardzo dobrym i niestety jednocześnie niedocenionym w naszym kraju tytułem. Dobra fabuła z dość jasnym przesłaniem, a także świetny i unikalny gameplay łączący turową strategię z shooterem oraz wspańnię wykreowani bohaterowie, zarówno po naszej, jak i przeciwnej stronie — w końcu jak tu nie współczuć Selvarii? Valkirii, która przez dług wdzięczności nie zawahała się poświęcić własnego życia. Z postaciami można się zżyć, a to czyni Valkyria Chronicles znakomitą tytułem. To jedna z najlepszych gier, które SEGA ma w swoim portfolio.

Przy okazji polecam również zapoznać się z anime opartym na tej grze — animacja została bardzo dobrze zrealizowana i oddaje całkiem wiernie najważniejsze elementy fabuły gry, dodatkowo je rozwijając. Po prostu przyjemne do obejrzenia.

666GONZO666



OCENA:



Rok produkcji: 2014

Wydawca: SEGA

Producent: SEGA

Gatunek: Akcja/RPG/Strategiczna

Platforma: PC, PS3

RISEN

Kiedy pierwszy raz zagrałem w Gothica, najpierw z zaskoczeniem patrzyłem w ekran, dziwiąc się, jak ktoś mógł wypuścić coś tak brzydkiego i niedopracowanego. Na szczęście nie zraziłem się od razu i postanowiłem dać grze szansę, a po kilku godzinach wciągnąłem się w klimat i historię opowiadaną w grze niemieckich twórców z Piranha Bytes.



Do drugiej części podszedłem już na luzie. Wiedziałem, czego mogę się spodziewać, choć zakończenie pierwszej części raczej nie zapowiadało, że powstanie „dwójka”. Fabularnie wg mnie wypadła gorzej, ale później ukazał się dodatek Noc Kruka, który naprawił to, czego brakowało w podstawce, dodając wiele nowych wątków, postaci, wzbogacając historię i poprawiając kilka rzeczy w mechanice gry. Na część trzecią czekałem już z niecierpliwością, pierwsze screeny robiły ogromne wrażenie, a jeszcze lepiej wyglądało to w ruchu na prezentowanych tu i ówdzie fragmentach rozgrywki. To właśnie między innymi dla Gothic 3 zrobiłem upgrade komputera, ale szybko okazało się, że to jednak nie to, czego oczekiwałem. Choć nie była to zła gra, to jednak daleko jej było poprzednich dwóch części, a zbyt rozległy i przy tym niezbyt ciekawy świat sprawiał, że gra potrafiła momentami mnie męczyć, tym bardziej że system walki opierał się o „zaklikanie” przeciwników na śmierć. Kiedy ukazał się dodatek Zmierzch Bogów, straciłem nadzieję w to, że „Piranie” zrobią jeszcze jakkolwiek dobrą grę RPG. Gothic przeszedł w łapy innych twórców i powstała Arcania — średnia, nazbyt liniowa produkcja i jednocześnie najgorsza gra z serii. Tak zła, że w pewnym momencie została z kanonu wyłączona i z tytułu usunięto dopisek Gothic.

Piraha Bytes w tym czasie pracowała nad nową grą — Risen, który okazał się początkiem nowej trylogii. Początkowo miałem obawy co do gry Niemców, ale z sentymentu do Gothica śledziłem każdą informację o powstającej produkcji. Pierwsze recenzje, nieźle prezentujące się screeny i opinie na forach, sprawiły, że w końcu kupiłem Risen, który jednocześnie mnie

zachwycił i rozczarował. Ale po kolei...

Podobnie jak w Gothicu, tak i tym razem wcielamy się w bezimiennego bohatera, który wpadł w kłopoty i ma na barkach zadanie ocalenie całego świata. Nasz protagonista wsiadł na statek Inkwizycji, aby odpłynąć „na gapę” w nieznane, jednak na morzu zostają zaatakowani przez ogromnego potwora. Przez chwilę walkę z nim toczy sam Inkwizytor, jednak i ten się poddaje i opuszcza załogę. Statek zostaje zniszczony, a my wcielamy się w jednego z rozbitków, który budzi się na nieznanej mu wyspie. Szybko okazuje się, że owa wyspa boryka się z wieloma problemami — pojawiają się Inkwizycje, która zajęła całe miasto, trzęsienia ziemi i wyłonienie się spod łądu dziwnych świątyń, z których na świat wydostały się różne, nieznane bestie. Gracz w roli rozbitka chcąc przetrwać, musi dowiedzieć się, co zaszło na wyspie i jak to powstrzymać.

Fabula nie jest ani niczym nowym, ani też nie zaskakuje oryginalnością, jednak podobnie jak w poprzedniej serii Niemców, szybko nabiera tempa i rozwija się, wciągając na długie godziny. Uzyskanie odpowiedzi na jedno pytanie, rodzi zawsze kilka kolejnych tajemnic,

dzięki czemu dziennik zadań zapełnia się w zastraszającym tempie i nie ma tu czasu na nudę czy brak zajęcia. Schemat prowadzenia historii przypomina oczywiście Gothica pod niemal każdym względem — tak samo trzeba zacząć od przyłączenia się do jednej z dostępnych frakcji, zdobyć uznanie i zaufanie najważniejszych osób, aby w końcu stać się centrum uwagi wszystkich postaci w grze. Choćbym chciał, to nie mogę uniknąć porównań z Gothiciem, bo Risen to właśnie taki Gothic osadzony w innym świecie. Powrócił nawet podział historii na rozdziały.

Z Gothica zaczerpnięto niemal wszystko — system rozwoju postaci, handel, inwentarz itp. Tutaj dochodzimy do tego, co najbardziej mnie w Risen rozczarowało — zbyt podobieństwo do poprzedniej serii. Uwielbiam Gothica, Kocham jego klimat i do tamtego świata mogę powracać bez końca, ale sięgając po nową serię, oczekuję nowej jakości i nowych rozwiązań. Tu momentami można odnieść wrażenie, że nie zrobiono nic nowego, a po prostu zmodyfikowano to, co już było — nekromanta Xardas z Gothica ma tu swój odpowiednik w postaci Inkwizytora Mendozy, orkowie zastąpieni zostali

jaszczuroludźmi, ścierwojady natomiast przerośniętymi sępami. Zmienił się świat, zmienił się ogólny zarys fabuły, ale tak naprawdę stale odnosi się wrażenie, że to już było. Dla mnie to duża wada, bo kupując nową grę, oczekuję nowej gry, a nie czegoś, co wygląda jak mod do już istniejącego produktu, choć znam osoby, które uznały to akurat za zaletę.

Świat gry nie jest duży, co uważam za plus. Gothic 3 miał problem w budowie świata, który był zbyt rozległy, a przy tym niezbyt ciekawy. W Risen rozmiar świata jest porównywalny z Gothic 2, ale każde miejsce ma swój unikalny charakter, klimat, historię i sprawia wrażenie autentycznego. Mamy kilka ośrodków zamieszkałych przez społeczeństwa — miasto portowe, obóz bandytów na bagnie czy klasztor w górach. Pomiędzy tym wszystkim nie brakuje lasów, farm, jaskiń czy ruin do splądrowania i różnego rodzaju zakamarków skrywających cenne trofea, czy inne nagrody. Świat nie jest duży, ale chce się go zwiedzać i zaglądać we wszystkie kąty, niemal przez całą grę zaskakiwać może nowymi rzeczami i miejscami, co sprawia, że nawet zwyczajne chodzenie po wyspie bywa bardzo przyjemne i ciekawe. Są



ukryte skarby do wykopania, złoża złota czy innych metali do odkrycia, różnego rodzaju fauna do wybicia czy przydatne artefakty do znalezienia. Na nudę raczej nikt nie powinien narzekać.

Jednak zanim ktokolwiek wybierze się na przechadzkę po zakamarkach wyspy, powinien najpierw „przypakować” postać, bo Risen nie należy do gier łatwych i bywa naprawdę bezlitosny dla gracza. System rozwoju jest standardowy dla gier Piranha Bytes i kto grał w serię Gothic, ten szybko się tu odnajdzie. Za każdy osiągnięty poziom rozwoju otrzymujemy punkty nauki, te możemy przeznaczyć u nauczycieli na ulepszenie umiejętności czy atrybutów takich jak siła, zręczność czy wytrzymałość. Każda z umiejętności podzielona została na kolejnych kilka poziomów, z każdym z nich uzyskujemy nowe możliwości bitewne, magiczne czy obronne, np. na pierwszym poziomie walki mieczem możemy wykonywać tylko proste ataki, na kolejnych możemy kontrować, wykonać mocniejsze i bardziej złożone ciosy czy atakować szybko zamachem bocznym. Jest zatem sporo możliwości i, mimo że sam system rozwoju nie jest niczym nowym i tak jak większość gry stanowi kalkę Gothica, to

jednak każdy wydany punkt nauki nie jest punktem zmarnowanym, a efekty widoczne są od razu. Jak wspomniałem wcześniej, Risen nie należy do gier łatwych i sam rozwój postaci też nie jest prosty. Doświadczenie zdobywa się zarówno za pokonywanie potworów, jak i za wykonywanie zadań, ale na wbiecie poziomu trzeba tego doświadczenia na tyle dużo, że rozwój nie postępuje w kilka godzin, a wymaga czasu i cierpliwości. Podobnie jak i zdobywanie ekwipunku i pieniędzy — Faranga to wyspa borykająca się ze swoimi problemami, więc zdobyć gotówkę nie jest łatwo. Za pomoc farmerowi można otrzymać przykładowo 25 monet, ale nawet najtańsze ubranie robocze kosztuje aż 500. Każdy lepszy miecz, zbroja czy nawet mikstury lecznicze kosztują fortunę, a sakiewka często świeci pustkami. Z czasem jednak gracz i tak stanie się tym niezniszczalnym, który większość napotkanych przeciwników pokonuje na hita, ale zanim to nastąpi, trzeba uzbroić się w cierpliwość i liczyć się z wielokrotnym wczytywaniem ostatniego save'a.

Osobną kwestią jest system walki — jak wspominałem, początkowo nie wiele możemy zrobić i dostępne są tylko podstawowe ataki. Ciekawiej

robi się nieco później, kiedy to już „przypakujemy” bohatera i wyuczmy się pewnych umiejętności, ale wtedy na jaw wychodzi lekka bolączka Risen. Szybko bowiem okazuje się, że system walki jest mocno uproszczony i przeciwnicy przestają stanowić jakiegokolwiek zagrożenie. Blokowanie, unik, atak, blokowanie, unik, atak... W sumie można tak w kółko bez końca, a z większości starć wyjdzie się bez szwanku. Jeszcze prościej sprawa wygląda w przypadku magii — korzystanie ze zwojów czy run pożera manę, ale dobry mag w szybkim tempie staje się niemal nietykalny i sieje zniszczenie jak tylko mu się podoba.

Pod względem wykonania Risen wypada również przeciętnie, ale tu jestem w stanie przymknąć oko, bo w końcu Piranha Bytes było małym studiem zatrudniającym kilkanaście osób, więc skala projektów jak na tak niewielki zespół i tak może imponować. Najbardziej rażące są tu modele postaci, których przygotowanie zaledwie kilka — często spotyka się osoby, które wyglądają tak samo, a czasami nawet znajdują się koło siebie. Drażnić może kadrowanie podczas prowadzenia dialogów — obserwowanie kogoś z perspektywy kamery umieszczonej w krzakach to coś po zwyczajnie przeszkadza i wybija w gry. Podobnie jak różnego rodzaju błędy takie jak przenikanie przez siebie tekstur, wbijanie się w podłogi czy koślawe ani-

macje. Duże lepiej wypada strona audio, bo muzyka jest po prostu piękna i niesamowicie pasuje do klimatu odwiedzanych lokacji, aż miło się jej słucha. Równie świetne są odgłosy otoczenia, a przede wszystkim dubbing — głosy postaci są zróżnicowane i brzmią bardzo dobrze. Słysząc emocje, wyczuwalne jest nastawienie konkretnej osoby wobec bohatera, a teksty zostały naprawdę dobrze napisane. Polscy dystrybutorzy zrezygnowali z umieszczenia w grze polskiego dubbingu i według mnie postąpili słusznie, bo oryginalne głosy są na tyle dobre, że aż szkoda je cokolwiek zastępować.

Risen dla fanów Gothica to pozycja obowiązkowa, bo to w zasadzie jest Gothic. W nieco innych barwach, z innym bezimiennym i z innym światem, ale bez problemu widać tu mnóstwo podobieństw. Jak dla mnie tych podobieństw było niestety za dużo i miałem wrażenie, że ktoś mnie tu oszukał, modyfikując jedynie to, co już było, zamiast tworzyć nową grę. Mimo wszystko po pierwszym zderzeniu z grą i przebrnięciu przez trudny początek, Risen zaczyna wciągać, a fabuła pędzi do przodu i trudno przerwać granie, dopóki nie dotrwa się do napisów końcowych. Nie jest to gra doskonała, boryka się z wieloma problemami, z którymi borykał się Gothic, ale mimo wszystko warta uwagi.

AKER



OCENA:



Rok produkcji: 2009

Wydawca: Deep Silver

Producent: Piranha Bytes

Gatunek: RPG

Platforma: PC

MOEKURI ADORABLE + TACTICAL SRPG

Wśród steamowej drobnicy doujinowe Moekuri: Adorable + Tactical SRPG jest miłym znaleziskiem. Taktyczna strategia turowa z elementami RPG i posmakiem z pokemonów może być ciekawa — trzeba jej tylko dać szansę.

Rozgrywka w Moekuri: Adorable + Tactical SRPG jest nieco nietypowa. To przede wszystkim bardzo uproszczona strategia taktyczna, przypominająca ogólnie nieco zbastardyzowane Final Fantasy Tactics, które obdarto z kilku urozmaiceń taktycznych, takich jak wysokość terenu. Stosunkowo niespotykaną rzeczą jest pokemonowe „łapanie” potworów — przedstawionych jako słodko (czyli właśnie „MOE”) narysowane dziewczyny. Zasady są całkiem proste — na małych mapach złożonych z kwadratów, główna bohaterka i jej drużyna walczą z innymi. Bohaterka zaczyna sama na polu bitwy, może jednak przyzywać swoje sojuszniczki — te po paru turach pojawiają się na polu bitwy. W turze każda postać może zaatakować, ruszyć się w wybrane miejsce lub zostać odesłana do „kieszeni”.

Cieszy różnorodność postaci — tak jak w pokemonach, możemy złapać całe stado stworów. Mamy wróżki, bogów, demony, bestie, gigantów, duszki, anioły, krasnoludy, a do

tego wszystkie występujące w różnych typach (wood, fire, light, dark, water, ice — sporo tego). Każda postać ma również różne ataki specjalne i statystyki, które trzeba brać pod uwagę w walce, a pomiędzy walkami możemy każdą postać nieco ulepszyć. Właśnie to dodaje grze dodatkowej głębi i sprawia, że produkcja ta jest naprawdę przyjemna.

Gra — w niewielkich dawkach po 2-3 starcia naraz — wciąga. Walka na jednej mapie trwa zwykle kilka minut, proste mechanizmy bitewne są łatwe do zrozumienia, do tego dochodzi spora ilość modyfikacji jednostek, dzięki czemu można się nieźle bawić przy kombinacjach. Co do budowy gry to zawarto tutaj całą kampanię składającą się z kolejnych fabularnych bitew ustawionych w liniowy sposób. Poza nimi możliwe jest też granie na pojedynczych mapach, gdzie można zdobywać XP i łapać nowe dziewczyny-potwory do drużyny. Co ważne w grze jest NAPRAWDĘ wiele istot, z którymi można walczyć oraz sprzymierzać



się, a każda ma własny portret i statystyki. Sama walka jest natomiast bardzo prosta, jeśli idzie o zasady — czasem nawet za bardzo, ale to nie jest wielki problem — a do tego poziom trudności jest stosunkowo niski, choć wymagający sporej ilości grindu.

Grafika w Moekuri: Adorable + Tactical SRPG to niby nic specjalnego, widać „indie” pochodzenie tej gry, ale „moe” robi swoje i jest po prostu słodko. Mimo zbytnich uproszczeń włożono w stworzenie gry sporo wysiłku. Portrety postaci w większości są naprawdę urocze. Do tego każda z postaci ma swój unikalny głos — oczywiście japoński, więc jeśli ktoś nie jest fanem pisków dziewczyn, powinien trzymać się z daleka — które mi przypadły do gustu. Muzyka za to niby jest przyjemna, ale nie ma w niej nic specjalnego, a na pewno nic co pamiętałbym po zakończeniu rozgrywki.

Nieco przeszkadza zła praca kamery, brakuje możliwości ustawienia widoku centralnie „z góry”, przez co nie raz i nie dwa jedno jednostki zasłaniają inne, ale da się do tego przyzwyczaić. Przeszkadza brak jakichkolwiek animacji.

Pora na werdykt — ten dla gry będzie w miarę pozytywny. Moekuri: Adorable + Tactical SRPG z jednej strony ciągle budzi uśmiech na mojej twarzy — takie to słodkie, do tego łapanie i rozwijanie kolejnych stworów w drużynie jest rozbudowane i dające sporo radości. Jednak nie najlepsza praca kamery oraz fakt, że przez bardzo niski zasięg większości ataków zamiast strategii mamy często do czynienia z mało wyrafinowanym melee, sprawiają, że ostatecznie to pozycja płytka, jeśli chodzi o mechanizmy gry, ale ma sporo fajnie zrealizowanych elementów. Zwłaszcza zbieranie kolejnych stworów.

666GONZO666



OCENA:



Rok produkcji: 2016
Wydawca: Culture Select
Producent: Mokyusoft
Gatunek: RPG
Platforma: PC

KNIGHTS OF HONOR

Knights of Honor to moja druga gra o temacie stricte strategicznym, osadzona w czasach średniowiecza, a zarazem pierwszy taki tytuł, który opisuję. Niedawno odkopałem tę grę w zakątkach garażu, gdzie cała zakurzona czekała na swój właściwy moment i trafi do napędu CD. KoH został opracowany w 2004 roku przez Black Sea Studio, które możecie kojarzyć choćby z późniejszego WorldShift.

KoH należy do gatunku strategiczno-ekonomicznego, gdzie czas akcji zależy od wyboru gracza, czyli np. rok 1000, 1100 czy 1200. Do wyboru, zależnie od daty, mamy także różne państwa, min. Litwa, Polska, Niemcy itp. Wcielamy się w „ducha” kontrolującego aktualnym władcą danego państwa, który ma na celu przejąć władzę w Europie, a w tym będą mu doskonale przeszkadzać władcy innych państw. Z przeciwnikami konieczne będą więc zażarte walki, sojusze, otwieranie tras handlowych i kilka innych ważnych rzeczy.

Knights of Honor, mimo iż wydany został w 2004 roku, posiada moim zdaniem przyjemną grafikę, doskonałe wpisywającą się w klimat gry. Niestety oficjalnie nie wspiera rozdzielczości innej niż 1024 × 768, choć gracze oraz moderzy poradzili sobie z tym problemem, wydając mini łatkę HD, która pozwala uruchomić ją w trybie FHD wraz z teksturami lepszej jakości. Ogólnie grafika przydała mi do gustu, w pewnym stopniu przypomina mi ona Heroes of Might & Magic 3 i mimo upływu lat nadal wygląda ładnie, a sama gra jest przyjemna w odbiorze.

W klimat jeszcze łatwiej się wczuć dzięki przyjemnej i delikatnej ścieżce dźwiękowej. Niestety, nie przychodzi mi żadna gra, do której mógłbym ją porównać, lecz moim zdaniem

idealnie pasuje do rozgrywki i buduje wspaniałą nastrój. Również lektor został dobrze dopasowany i nie wybija w żadnym stopniu z gry.

Założenia ekonomii w KoH polegają na złocie, czyli walucie, którą możemy zyskać za plądrowanie wiossek, pobór podatków, handel i na kilka innych sposobów. Ważne są też punkty religii — dostajemy je za posiadanie kościołów i kapłanów — potęgę królestwa wpływającą na nasze dochody w złocie, jak i na zadowolenie w prowincji. Punkty wiedzy to punkty, dzięki którym możemy szkolić dane postacie na lepszych kupców, szpiegów itp.

W grze występuje także mechanika prowincji, opierająca się na budynkach, które dodają nam nowe możliwości czy różne profity np. warsztat odblokowuje możliwość budowania warsztatu obłęźniczego oraz dodaje jednego pracownika, a to z kolei przyspiesza pracę przy budowie innych budynków. Mechanika prowincji to także zadowolenie mieszkańców — im bardziej zadowoleni tym ryzyko buntu maleje, dzięki czemu nie będziemy musieli wysyłać wojowników, aby gasić ich pragnienie na zdobycie władzy — oraz na wyjątkowych zaletach kraju, np. dostępności zwierzyny, żyznych polach czy dostępu do morza. Dzięki nim możemy budować specjalne budynki i zyskiwać skór, miód

czy włókna dające możliwość wytwarzania płótna.

Pomiędzy naszym a innymi „podwórkami” możemy prowadzić różne akcje, które zmieniają relacje z przeciwnikami na m.in. wrogość, niechęć czy neutralność. Istnieje także możliwość wysłania prośby o zawarcie paktu pokojowego, podczas gdy poradzimy z kimś zażartą walkę — pokój zawiera się poprzez obdarowanie czymś jednego z władców np. złotem, a zawarcie sojuszu umożliwi zawieranie przymierza możliwość otrzymania wsparcia w walce.

Bohaterów możemy podzielić na osoby z rodziny bądź z innych rodów. Najęcie kogoś z innego rodu kosztuje 1000 sztuk złota, a takie osoby możemy wybrać na bohaterów. Ci najważniejsi to marszałek, który prowadzi armię, szpieg infiltrujący dany kraj (w zależności od pozycji, jaką dostał, ma różne opcje np. zwołać bunt, zakończyć wojnę itp.), handlarz prowadzący negocjacje z danym królestwem o ile zawarliśmy z nim traktat handlowy. Bohaterów jest więcej, ale wydaje mi się, że tymi należy interesować się w pierwszej kolejności.

Dochodzimy teraz chyba do jednej z podstawowych rzeczy, jaką jest interfejs. Ten nie został zbyt

wypchany, lecz posiada wszystkie potrzebne funkcje, których i tak jest sporo. Jest on czytelny i po chwili oswojenia się z całą mechaniką gry z pewnością nie będzie nam przeszkadzał, a wręcz okazuje się bardzo pomocny w swojej standardowej formie.

W Knights of Honor jest kilka trybów rozgrywki, w tym kampania, wolna gra czy samouczek, który ułatwia zagłębienie się w mechanikach. Nie brakuje także trybu multiplayer w sieci LAN i w internecie.

W mojej opinii gra jest godna polecenia, choć na pewno nie wszystkim przypadnie do gustu. Osoby, które Kochają rozbudowane RTS-y, z całą pewnością powinny zapoznać się też Knights of Honor. Osobiście polecałbym ten tytuł osobom, który niestraszna jest złożoność zarządzania, wymagająca logicznego i strategicznego myślenia oraz przewidywania z wyprzedzeniem działań przeciwników. Moim zdaniem 7 z plusikiem to odpowiednia nota, zdarzają się drobne błędy i brakuje większej możliwości prowadzenia rozmów z innymi królestwami.

PS. Gra działa bez problemu nawet na Windows 10, nie trzeba bawić się zgodnością czy emulacją.

KRIS

OCENA:



Rok produkcji: 2004

Wydawca: Sunflowers Interactive

Producent: Black Sea Studios

Gatunek: Strategiczna

Platforma: PC



DUCK SEASON

Pamiętacie Duck Hunt? To właśnie powrócił pod nieco innym tytułem i w wersji VR. Dla tych, którzy nie pamiętają lub nie kojarzą w ogóle, o czym piszę słowo wyjaśnienia: Duck Hunt był grą na konsolę NES, wykorzystującą pistolet świetlny, w którego strzelało się w telewizor, polując na kaczki. Jeżeli nie udało się trafić, to wyśmiewał nas towarzyszący pies.

W Duck Season wcielamy się w pięćsetplusa... tfu... dzieciaka, który dostał na swoją konsolę nową grę — właśnie Duck Season. Obserwujemy wszystko jego oczyma w goglach VR, a zaczynając rozgrywkę, przenosimy się na drugą stronę ekranu i z perspektywy „bohatera” gry w grze polujemy na kaczki. Podobnie jak w oryginale nie da się tu zabić wkurzającego psa, choć gdy spróbujemy, to ten pogrozi nam palcem.

Sama rozgrywka nie jest długa, ale tak często bywa w przypadku gier wykorzystujących wirtualną rzeczywistość. Jest jednak na tyle intensywna, że czasu spokojnie wystarczy, aby świetnie się bawić. Całość polega na tym samym od początku do końca — na zmianę wcielamy się w dzieciaka i strzelca w grze. W zależności od poziomu trafiamy na różne wyzwania, np. trafienie dziecięciu kaczek, zanim uciekną z pola widzenia czy coś na zasadzie starego Asteroids, gdzie duże kaczki „rozbijają się” na dwie mniejsze, te na jeszcze mniejsze, aż w końcu całkiem padną, nie mogąc się dalej zmniejszać. Rozgrywka nie jest monotonna, nie znudzi się tak szybko, ale i tak najważniejsze jest to co dzieje się poza grą, kiedy to obserwujemy wszystko oczyma dziecka. Ten nie ma w sumie lekko, bo został odgrodzony poduszkami przez matkę przed telewizorem, a ona sama zajmuje się swoimi sprawami.

Dzieciak jednak może podnosić i używać różnych przedmiotów, jakie znajdzie wokół siebie — gazety, jedzenie, można rzucić talerzem, pobawić się zabawkami, a także... zagrać w inne gry! W pobliżu można znaleźć kilka kartridży z tytułami luźno przypominającymi oryginalne produkcje z NES-a, m.in. Battle Bros (odpowiednik Mario Bros) czy Sinatra (odpowiednik Contry). Nie brakuje też kaset VHS, które możemy sobie dowolnie odtwarzać i oglądać filmy specjalnie przygotowane na rzecz gry. Muszę przyznać, że bardzo mi się to wszystko spodobało i stanowiło wspaniały powrót do przeszłości, tym bardziej że zadbano o najdrobniejsze szczegóły, aby oddać klimat lat 80.

Tak przynajmniej to wszystko wygląda na początku, bo Duck Season z prostego shootera przeplatane symulatorem dzieciaka, zamienia się coraz bardziej w horror. Z każdym kolejnym poziomem ukończonym w grze, atmosfera staje się bardziej niepokojąca, a wydarzenia przypierają dziwny obrót. Jako przykład podam choćby zniknięcie psa z gry, który okazuje się stać za plecami dzieciaka. Są momenty, kiedy można porządnie się wystraszyć i nie chodzi tylko o jump-scare'y, a także o sam klimat, który mrozi krew w żyłach. Jak wspominałem wcześniej, nie jest to długa gra, ale posiada wiele różnych zakończeń, a to zachęca, aby wracać do niej wielokrotnie. Nie wiem dok-



ładnie, ile zakończeń przygotowali twórcy, Steam nie podaje tej informacji, ale sam skończyłem grę trzy razy i zawsze moja przygoda kończyła się zupełnie inaczej — jeżeli zbyt często będziemy próbować zastrzelić psa, to ten przyjdzie, aby się zemścić, jeżeli będziemy dla niego bardziej „uprzejmi”, to ten zachowa się inaczej. Na zakończenie, a także sam przebieg wydarzeń, mają wpływ niemal wszystkie nasze ruchy — to, z jakimi przedmiotami wejdziemy w interakcję, w jakie dodatkowe gry zagramy czy jakie filmy na VHS oglądniemy. Dla mnie — rewelacja.

Pod względem wykonania jest dość nierówno — pokój, w którym wcielamy się w dzieciaka, wygląda dość przeciętnie. Jest dużo szczegółów, mnóstwo detali i smaczków, ale wiele rzeczy jest przy tym słabo wykonana — modele czy tekstury mogłyby być odrobinę lepsze. Jeśli natomiast staniemy „po drugiej stronie” telewizora, to wszystko

zaczyna sprawiać fantastyczne, wspaniałe wrażenie — pole bitwy wykonano niemal doskonale i niesamowicie dobrze wygląda w VR. Nic złego nie mogę także powiedzieć na udźwiękowienie — muzyczka przypominająca 8-bitowe melodie, głosy postaci czy nagrania na kasetach VHS to po prostu mistrzostwo.

Jak Duck Season wypada jako całość? Powiem krótko: fantastycznie! Nie jest idealnie, ale prawie. To niesamowita, nostalgiczna podróż w przeszłość, pełna uroku, sielankowa i luźna, która z czasem przeobraża się w koszmar, jednak jest to koszmar w najlepszym wydaniu. Twórcy popełnili kawałek solidnego kodu, dzięki czemu Duck Season okazuje się VR-owym doświadczeniem, zapadającym w pamięć na bardzo długo. Cieszy i przeraża jednocześnie, a dodatkowo przypomni starszym odbiorcom czasy spod znaku „kurła, kiedyś to było”.

CZYŻYK



OCENA:



Rok produkcji: 2017

Wydawca: Stress Level Zero

Producent: Stress Level Zero

Gatunek: FPS/Survival-Horror/VR

Platforma: PC



GUILTY GEAR ISUKA

Cofnijmy się na chwilę w czasie... Bijatyki na PC na przełomie wieków trafiły do gatunków zagrożonych wyginięciem — większość dużych tytułów wyemigrowała na konsole, omijając komputery. Straciliśmy między innymi takie serie jak Mortal Kombat czy Virtua Fighter. Prawie w ogóle nie ukazywały się żadne duże, wysokobudżetowe tytuły. Sytuacja polepszyła się dopiero w trakcie siódmej generacji po premierach takich tytułów Street Fighter IV i BlazBlue: Calamity Trigger oraz rosnącej popularności Steama, dzięki któremu wydawanie gier stało się znacznie prostsze, a piractwo zmalało. W okresie wspomnianej posuchy, kiedy dostawaliśmy bardzo niewiele tytułów, głód bijatykowego gracza PC zaspokajała gościnnie seria Guilty Gear, wraz z nieco spin-offową odśłoną Isuka. I od razu powiem, że jest to znakomity tytuł.

W bijatykach fabuła niby nie jest ważna, ale mimo tego seria Guilty Gear posiada całkiem rozbudowane lore, oczywiście w skrajnie japońskim stylu, tak poplątane, że chyba tylko Japończycy je w pełni rozumieją. W skrócie — na świecie istnieją tak zwane Geary, czyli istoty stworzone w nienaturalny sposób, by być żywą bronią biologiczną. Mamy też obecną magię, podróże w czasie, duchy i wampira. W tej części rolę głównego przeciwnika dostał niejaki Leopaldon — człowiek kontrolujący wielkiego Geara. Oczywiście całość można pominąć, bo fabuła stanowi tylko tło.

Dostępne tutaj postacie to przede wszystkim bohaterowie z obecnych już w serii, łącznie mamy do wyboru 23, w tym Testament, I-no, Dizzy, zniewieściały Brigdet, May, Ky Kiske, Sol, Millia Rage, Faust, Potemkin, demon Eddie i wielu innych. Nową postacią jest A.B.A. - owinięta bandażami dziewczyna, dzierżąca wielki klucz jako swoją broń... i partnera. Swoją drogą, akurat szalony design postaci w tej serii to duży plus.

Sama gra jest niezwykle wręcz dynamiczna, a pomimo tego, że system jest dość mocno rozbudowany, to niektóre kombosy często wchodzą zupełnie przypadkiem. Nawet nie ogarniając w pełni co i jak gra się bardzo fajnie. Nie ma tu miejsca nawet na chwilę odpoczynku, co jednak swoją drogą

potrafi też zmęczyć, ale jest jednocześnie niezwykle wręcz satysfakcjonujące. Do tego podstawy stosunkowo łatwo opanować, choć bardziej skomplikowane techniki będą wymagały czasu. Oczywiście w to wszystko wkłada się radosny chaos, ale dzięki temu nawet osoby początkujące nie będą zawiedzione tą grą, zwłaszcza że możliwe jest tworzenie bardzo efektownych kombosów. Nie będę ukrywać — uwielbiam tę grę. Clou stanowią walki grupowe, w których udział bierze czterech zawodników — podobnie jak w serii Fatal Fury można przeskakiwać między różnymi planami. Do tego postać można obracać, kiedy jest atakowana z dwóch stron przez różnych przeciwników, ale to jednak troszkę komplikuje sterowanie.

Ciekawostką jest tryb GG Boost, będący bardzo kompetentną minigrą — chodzoną nawalanką, zbliżoną do Tekken 3/Force Mode. Tryb ten ma własnych przeciwników, ogólnie całkiem przyjemny do pogrania a, prawdę mówiąc, jest na tyle rozbudowany, że spokojnie mógłby być osobnym tytułem.

Jak wygląda GGI od strony technicznej? Na pierwszy ogień — grafika. No cóż, mimo wieku to dla mnie wciąż bomba! Wykonana jest w znakomitym 2D, wszystko ma charakterystyczny design, który świetnie sprawdziłby się w anime. Lokacje pełne szczegółów i przyjemne dla oka, postacie świetnie

wykonane i bogate w przeróżne animacje, a poza tym masa wybuchów i rozbłysków... Po prostu cudo, które trzeba samemu zobaczyć w ruchu. To jedna z najlepiej wyglądających dwuwymiarowych gier w historii, tylko uwaga — całość jest bardzo mocno stylizowana na japońskie anime, więc osoby, które za tym gatunkiem nie przepadają, mogą czuć się ostrzeżeni. Muzyka — jak na serię inspirowaną rockiem i metalem przystało — to mocny rock, co znakomicie współgra z całością. Łącznie na ścieżce dźwiękowej jest 20 utworów i warto ich posłuchać. Osobiście polecam sprawdzić Lady Fascination, The Irony of Chaste czy Drunkard Does Make Wise Remarks. Odgłosy też zostały dobrze wykonane, choć nieco piskliwe, kojarzące się z japońskim anime z oryginalnymi głosami. Ale czy sam nie powiedziałem, że gra jest właśnie zbliżona do tego nurtu? :D

Niestety trochę leży sama konwersja na PC. Jakkolwiek jest w pełni grywalna, to żeby zmienić jakiegokolwiek opcję, takie jak sterowanie, trzeba wyjść z gry i przejść do specjalnego menu — z jakiegoś powodu to rozwiązanie jest częste w japońskich grach, nie tylko konwersjach z konsol, co przy kombinowaniu z ustawieniami trochę denerwuje. Rozdzielczość jest ustawiona na sztywno, ale w sumie to nie przeszkadza. Pady pecetowe też są obsługiwane bez problemów.

Jak wspomniałem, trochę niewygodne jest sterowanie, zwłaszcza na początku rozgrywki — przez dodanie drugiego planu i walki 2 vs. 2, gdzie trzeba odwracać postać ręcznie, nawet walcząc z pojedynczym przeciwnikiem, co jest trochę na przekór wszystkim przyzwyczajeniom z innych bijatek. W walkach jeden na jeden autorzy mogliby to zmienić, z drugiej jednak strony w walce grupowej sprawuje się w miarę dobrze, a po zdobyciu odrobiny doświadczenia gra się świetnie.

Słóweczko o multiplayerze — jak to w bijatykach, jednej z najważniejszych części rozgrywki. Pierwsze co od razu rzuca się w oczy to jeden problem: zero opcji sieciowych. Grać można tylko i wyłącznie lokalnie na jednym PC/konsoli, co może być drobnym problemem. Jest dowolnie konfigurowane, można grać w drużynę, jak i przeciwko sobie. W sumie miałem tylko kilka razy możliwość pograć w GGI w trybie multi, czego bardzo żałuję.

Lubię japońskie bijatyki, a Guilty Gear Isuka jest świetną pozycją, choć nie ustrzegła się pewnych drobnych problemów. Nie sposób nie lubić tej „krzykliwej” stylizacji, a sporo zróżnicowanych postaci, tryb gry (w tym 2 na 2) oraz GG Boost sprawiają, że to bardzo mocna pozycja. Do tego mam sporo nostalgii, właśnie dzięki temu, że pojawiła się w okresie najgorszej posuchy wśród bijatek.

666GONZO666





OCENA:

★★★★★★★★★★

Rok produkcji: 2006

Wydawca: ZOO Digital Publishing

Producent: Aro System Works

Gatunek: Bijatyka

Platforma: PC, PS2, Arcade, Xbox

CINDERELLA ESCAPE! R12

Jeśli myślicie, że w grach widzieliście już wszystko... powiem wam, że się mylicie. Oj, bardzo się mylicie. W *Cinderella Escape! R12* postanowiono w wykręcony sposób podejść do klasycznej bajki o kopciuszku, lecz zamiast historyjki o biednej dziewczynie, dostajemy tytuł z historią morderstwa i dawką dość mrocznej erotyki w tle.

W *Cinderella Escape!* R12 główną rolę odgrywa tytułowa Cinderella (po naszymu właśnie „kopciuszek”), która w swojej przybranej rodzinie jest popychadłem, ale w końcu trafia na bal gdzie... staje się świadkiem brutalnego morderstwa, po czym zostaje wtrącona do lochu. Jej zadaniem jest stamtąd uciec.

To dziwna produkcja. Najogólniej mówiąc to gra logiczna, gdzie należy dostać się do wyjścia z trójwymiarowego labiryntu, przesuwając bloki. Do tego główna bohaterka potrafi też skakać oraz kopnięciami niszczyć blokujące drogę bloki, przy czym może korzystać z tego ograniczoną ilość razy, aby nie było za łatwo. Na jej ścieżce stoją zarówno strażnicy, jak i zabójcze przeszkody — latające ostrza czy topory-wahadła. W efekcie odrobina refleksu jest również potrzebna.

Labirynty w grze zaprojektowane są całkiem dobrze i o ile kilka początkowych jest bardzo prostych, tak potem zmuszają do wyłożonego myślenia, którą ścieżką podążać, które bloki przestawić, aby dało się wskoczyć we właściwe miejsce, jak ominąć przeszkody itp. Wyobraźnia przestrzenna przejdzie tu niezły trening. Co więcej, na zakończenie każdego „rozdziału” mamy opcję ratowania rodziny — siostr i matki, które wcześniej traktowały Cinderellę jak niewolnicę. Uratowanie ich jest niezbędne, do poznania True Ending (jednak jest on dość słaby).

W kwestii erotyki powiedzmy, że jest jej w sumie niewiele (nawet przy spatchowaniu do wersji +18) i bazuje na dość nietypowych fetyszach — do mnie trafiają, nie do każdego jednak trafić muszą. Cinderella ma skute ręce czy jest związana,



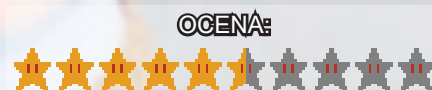
do tego parę przeszkód bazuje na akcesoriach BDSM, ale to wszystko jest w sumie niezbyt imponujące. Jednak spatchowanie ugrzecznionej wersji steamowej to w sumie bułka z masłem.

O ile sama gra jest całkiem przyjemnie wymyślona, a erotyczny twist wypada całkiem ok, to jednak problemem jest... powiedzmy, że niska wartość produkcyjna. *Cinderella Escape! R12* chodzi na Unity i widać, że twórcy nie włożyli wiele wysiłku w dopracowywanie elementów — w efekcie mamy marną ilość obiektów w grze oraz szaro-bure otoczenie na wszystkich poziomach — choć to jest usprawiedliwione tym, że całość dzieje się w lochach. Nie mogę jednak usprawiedliwić niewielkiego wyboru lokacji — te są mocno

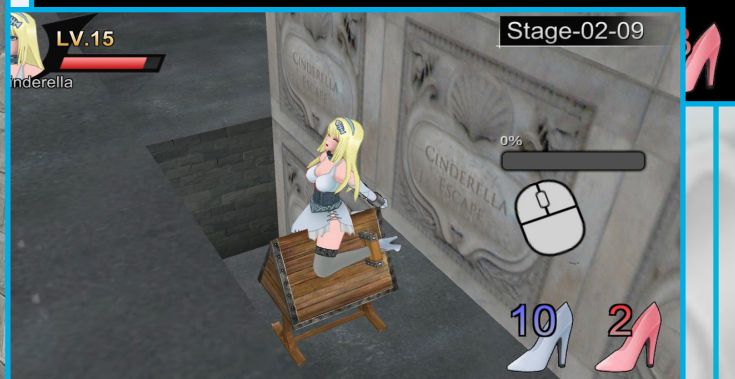
recyklingowe (z oczywiście zmienionym rozmieszczeniem bloków oraz wyjściami). Do wyboru mamy małą ilość strojów, modele postaci są bardzo proste... Do tego poza próbą odblokowania True Ending i wspomnianych strojów, nie ma za bardzo co robić po skończeniu gry, a całość wystarczy na zaledwie kilka godzin. W efekcie odnieść można wrażenie, że produkcja została zrobiona na pół gwizdka.

W *Cinderella Escape!* grało mi się całkiem dobrze, ale nie mogłem odpędzić wrażenia, że to bardzo przeciętna produkcja, w której głównym elementem napędzającym sprzedaż miała być erotyka, ale i tej w wersji R12 nie ma zbyt wiele, co na szczęście rozwiązuje niewielki patch.

666GONZO666



Rok produkcji: 2015
Wydawca: Hajime Doujin Circle
Producent: Hajime Doujin Circle
Gatunek: Logiczna
Platforma: PC



WORMS CRAZY GOLF

Minigierka związana z serią „Worms”, jednak niebędąca kolejną częścią z głównej serii. Na czym polega golf, to wie chyba każdy – machnąć specjalnym kijem tak, by piłeczka trafiona przezeń trafiła do specjalnego dołka. Trzeba trafić do niego za pomocą jak najmniejszej liczby uderzeń.

Oczywiście w „normalnym” golfie mamy do wyboru sporo kijów różniących się między sobą nie tylko masą, ale też materiałem, z którego je wykonano (drewniane, metalowe), co przekłada się na siłę wyrzutu piłeczki — inne kije do dalekich wybić, gdzie ma być spora siła uderzenia, inne do średnich, inne do precyzyjnych trafień, kiedy to piłeczka jest blisko dołka i potrzebna jest delikatność zamiast brutalnej siły. Tutaj mamy do wyboru (a właściwie „wyboru”) tylko jeden kij, więc walimy ciągle tym samym kijem. Jedyne co się zmienia, to plansza.

Skoro już mowa o scenarii... Zmienia się ona z każdą kolejną planszą, czyli z każdym kolejnym dołkiem. Małe wyjaśnienie dla tych w ogóle nieobeznanych z golfem: każdy dołek

golfowy ma „swoją” okolicę na polu golfowym, które jest jednak dość spore, zwłaszcza gdy się spojrzy na wymiary – dołków kilkanaście (nieraz 15-18), odległość początkowa do dołka to nieraz i 300-400 jardów (270-350 metrów), więc w sumie takie pole golfowe to może mieć i kilka hektarów. Na całe szczęście w grach komputerowych nie musimy zapylać po takim terenie – i to jeszcze z torbą pełną kijów golfowych – bo gra robi to za nas, przenosząc nas automatycznie od jednego dołka do drugiego, a także w ramach jednego takiego „dołka” przemieszczając od razu te kilkaset metrów, które dzieliło nas od piłeczki, którą zbyt mocno machnęliśmy kijem.

Skoro to golf, to nie można nie wspomnieć i różnych przeszkadzajkach, jak i

wspomagaczach typu łacha piachu czy armata. Pierwszy rodzaj fragmentów terenu (jak np. wspomniany piach) przeszkadza nam w grze i nie chcemy na niego trafić, bo ciężko z niego wybić piłeczkę, przez co tracimy kolejne uderzenia potrzebne nam do ukończenia rundy, a jeśli nie wyrobimy się w określonym z góry limicie, to nie przejdziemy rundy i będzie trzeba ją powtarzać. Z drugiej strony są też pomagacze (jak np. wspomniane armaty, które przyspieszają przemieszczanie się po planszy), pomagające w zbliżeniu się do dziury, do której ma trafić piłeczka.

Nawiązaniem do serii jest oczywiście postać golfisty, czyli Robal. Uatrakcyjnieniem są także odzywki wykorzystujące głosy znane m.in. z Worms: Armageddon czy Worms World Party. Sceneria poszczególnych plansz nie nawiązuje jednak do wspomnianych tytułów, a raczej do angielskiej wsi (a na pewno do wsi, niezależnie od tego, z którym regionem świata by się kojarzyła). Jako ułamek czasu zasługuje u mnie na siódmkę z plusem. Zapewne spodoba się i wam, tym bardziej że zdobyć ją można za 2-3 złote na wyprzedaży.

CZARNOKSIEŻNIK



Rok produkcji: 2011
Wydawca: Team17 Software
Producent: Team17 Software
Gatunek: Sportowa
Platforma: PC, PS3, X360, iOS



CRIMSONLAND (FREE)

Pora odpocząć od skomplikowanych tytułów i zająć się przepelnionym niczym nieskrępowanym przemocą odstresowywaczem. Pora na coś darmowego i dobrego. Pora na Crimsonland.

Czym w ogóle jest Crimsonland? To prosta strzelanina z widokiem z góry, praktycznie pozbawiona fabuły. Ot, lądujemy na planecie z obcymi i staramy się przeżyć, przy czym wszelkie wysiłki w tym kierunku są skazane na niepowodzenie. W końcu i tak się zginie, ale tu chodzi o to, by swoją walkę o przeżycie jak najbardziej przedłużyć i zabrać ze sobą tylu wrogów ile tylko się ta. Jeśli z jakąś grą można Crimsonland porównać, to z Alien Shooter czy również darmowego Horrorween. Również dynamika jest podobna do pierwszego z wspomnianych tytułów. Tutaj można spokojnie wyłączyć mózg i wsadzić go do słoika — to typowy odprężacz, po ciężkim dniu w szkole/pracy/whatever. Biorąc pod uwagę, że to darmowy tytuł sprzed kilkunastu lat jest całkiem przyjemny, a na jego podstawie zrobiono komercyjną grę, która okazała się zaskakująco udana.

Co do rozgrywki w Crimsonland, chodzimy tutaj po planszy i zabijamy wszystko, co się rusza ;). W grze są cztery tryby (w starszych wersjach były tylko dwa) — Rush, Quest, Survival i Tutorial. Pierwszy najprościej wyjaśnić — od razu atakuje nas zgraja potworów, my mamy dostępny karabinek, a pojedyncza gra trwa góra kilkadziesiąt sekund. Dwa kolejne tryby mają w sobie trochę więcej głębi. Questy to misje, w których można odblokować broń. Podstawą jest zaś survival — w nim pewnie spędzimy najwięcej czasu. Potworów na początku jest mniej, a my mamy tylko pistolet, który szybko zamieniamy na coś lepszego. Z niektórych ufołów wypadają lepsze bronie, na przykład shotgun, działo Gaussa, rakiety czy miotacz ognia — wybór broni jest przyzwoity. Do wszystkiego jest nieskończona amunicja, ale za to broń trzeba przeładowywać. W miarę upływu czasu

jest coraz trudniej — nie dość, że horda się powiększa, to pojawiają się silniejsi przeciwnicy, na których i kilka rakiet to za mało. Na szczęście mamy kilka typów dodatkowych bonusów, wypadających z części przeciwników — na przykład osłonę, zamrożenie przeciwników i zwolnienie czasu. Progres jest dość wolny, gra jednak potrafi stanowić wyzwanie. Tutorial zaś to proste „how to play”, czyli nic niezwykłego, można się rozjeść.

Poza tym nieco urozmaicono nam grę — występują tutaj drobne elementy RPG. Po zebraniu wystarczającej ilości punktów można zainwestować w dodatkowe umiejętności, jak na przykład celownik laserowy czy radioaktywność podtruwająca stwory, dzięki której część z przeciwników zginie, zanim zdola podejść do gracza.

I w sumie to wszystko o Crimsonland. Prawda, że to prosta pozycja? Ale za to sprawia

masę bezmyślnej radości. Dla teo też mimo prymitywizmu stosunkowo wysoka ocena końcowa — za grywalność. W to po prostu fajnie się gra. Niestety strona techniczna trochę leży. Grafika wygląda dość słabo, szaro-buro i niezbyt zachęcająco. Za bardzo to wszystko uproszczone, wygląda gorzej niż Alien Shooter. Z kolei stronę dźwiękową trudno ocenić. Robi tylko za przeciętne tło. Ot, wszystkie te ryki umierających potworów czy strzały nie przeszkadzają w samej grze, a to najważniejsze.

Podsumowując Crimsonland to gra, która do odprężenia się jest wprost stworzona, choć w większych dawkach może nużyć. Rozgrywka na jedno czy dwa podejścia jest w sam raz. Zresztą twórcy na bazie darmowego Crimsonland stworzyli komercyjny remake (patrz: następna strona), który również jest całkiem dobrą grą — jak widać, idea się sprawdza. 666GONZO666



OCENA:



Rok produkcji: 2003

Wydawca: GameGekko

Producent: 10tons

Gatunek: Akcja/RPG

Platforma: PC

CRIMSONLAND (REMAKE)

Niektóre gry mają skomplikowaną fabułę, która ma wzruszyć gracza, inne głębokie mechanizmy, które zmuszają szare komórki do pracy. I w końcu mamy takie gry jak Crimsonland. Kilkadziesiąt broni, masa przeciwników do anihilacji i prostota rozgrywki mają przede wszystkim odstresować gracza, dostarczając mu prostą sieczkę.

Komercyjny remake gry z poprzedniej strony, jednej z moich pierwszych gazetowych kompilacji z grami freeware. Tu fabuła tak samo praktycznie nie istnieje, mimo podziału questów na rozdziały i poziomy – po prostu główny bohater to człowiek, który stara się przeżyć jak najdłużej sam wśród krwiożerczych obcych. Nadal wszelkie wysiłki w tym kierunku są jednak z góry skazane na niepowodzenie, zadaniem gracza jest nabicie jak najlepszego wyniku punkтового przed śmiercią oraz uśmiercenie jak największej ilości przeciwników.

Tak jak wersja darmowa, tak i teraz jest to dynamiczna i bardzo prosta strzelanina z

widokiem z lotu ptaka. Gameplay i mechanizmy są miejscami praktycznie przekopiowane z wersji oryginalnej – nastąpiła ewolucja pomysłów, choć nie rewolucja, ale dodano kilka nowych rzeczy, jak odblokowywanie broni w Quest Mode, o czym powiem za chwilę. Zasady są prymitywnie proste – gracz musi przebijać się przez setki wrogów, którzy znajdują się naraz na planszy – i dobrze, bo nie musi obawiać się o to, że spudłuje ;D. By sobie z nimi poradzić, na początku mamy pistolet, który można potem zamienić na broń pozostawioną po zabiciu któregoś stwora lub dodaną przy rozwoju bohatera. Są to na przykład rakiety, strzelba,



działko Gaussa, karabin plazmowy czy miotacz ognia. Każda z nich ma Nielimitowaną amunicję, ale co jakiś czas wymaga przeładowania – w jego trakcie kierowana postać jest bezbronna. Jeśli komuś podoba się ta idea, to gra sprawi mu dużo radości.

Występują tutaj proste elementy rozwoju bohatera – po zdobyciu odpowiedniej ilości punktów doświadczenia dostajemy kilka specjalnych cech, z których wybieramy jedną. Te bywają naprawdę różne, od dodania celownika laserowego do broni, zaraźliwej choroby – która sprawia, że potwory w pobliżu bohatera zaczynają tracić życie – szybsze poruszanie się, lepsze przeładowywanie broni, większe magazynki czy po prostu duży bonus punktowy. W pewien sposób urozmaica to rozgrywkę, nie komplikując jej niepotrzebnie, więc to spory plus. Jeśli chodzi o dostępne tryby mamy survival i questy, w których dostajemy do ubicia garść określonych przeciwników oraz ich leża spawnujące nowych wrogów, po czym odblokowujemy nowe bronie, perki oraz podtryby survivalu – bardzo przypominające to, co było w starym Crimsonland.

Pod względem technicznym mogłoby być za to znacznie lepiej – gra wygląda tylko trochę lepiej niż jej pierwowzór wydany 11 lat przed nią. Najładniejszym – i tak tylko troszkę nawiązującym do Domo – elementem jest grafika w menu. Poza tym dalej dość ciemna, ale nieco urozmaicono kolorystycznie przeciwników do pokonania. W tle przygrywa dynamiczna muzyka, a wszystkie stwory umierają z charakterystycznym krzykiem. Dźwięk każdej broni znacząco różni się od siebie, sterowanie jest łatwe do opanowania, obejmuje kursor na klawiaturze i myszkę do celowania. Multiplayer niby jest, ale nie ma tu żadnych funkcji sieciowych.

O ile oryginalna wersja Crimsonland była darmowa, to nowa część już swoje kosztuje (choć na szczęście bywa do kupienia za naprawdę śmieszne pieniądze). W sumie polecam, zwłaszcza że da się dorwać za naprawdę niskie pieniądze na wyprzedażach. To całkiem dobry odstresowywacz, a twórcom, mimo że w sumie teraz tylko udoskonaliли swój wcześniejszy pomysł, należy się trochę uznania.

666GONZO666



OCENA:



Rok produkcji: 2014

Wydawca: 10tons

Producent: 10tons

Gatunek: Akcja/RPG

Platforma: PC, PS3, PS4, Switch, iOS, PSV

PHANTASMAGORIA OF FLOWER VIEW

Po świetnym Imperishable Night, które okazało się jednym z najlepszych i najbardziej dopracowanych shmupów, Phantasmagoria of Flower View poszła w „prawie” nowym kierunku, wyróżniając się spośród innych gier Touhou na PC.

Tym razem gra wzorowana jest na mało znanym u nas tytule Twinkle Star Sprites — to dość nietypowy shmup, w którym rywalizujemy z drugim graczem bądź CPU, a linia fabularna opiera się na serii pojedynków. Co prawda Phantasmagoria of Flower View nie jest pierwszą grą ZUN-a opartą na rywalizacji z drugim graczem, jednak ZUN do tej pory zrobił tylko dwie gry oparte na tym schemacie — wcześniej była Phantasmagoria of Dim. Dreams na PC-98 z 1997, co oznacza, że dostępność jej u nas jest bardzo niska (nie, by inne wczesne windowsowe Touhou były popularniejsze). Szkoda, bo jest to ciekawe urozmaicenie shmupów, dodatkowo to zmiana pozwalająca na dodanie większej ilości grywalnych postaci.

Rozgrywka jest dość prosta do ogarnięcia — ekran podzielony jest na dwie części, na których gracze kontrolują swoją postać i muszą wytrzymać dłużej niż przeciwnik — obaj posiadają ograniczoną ilość życia, a każdy kontakt z pociskiem trochę go zabiera. Nie mają możliwości atakowania się nawzajem, poza wykorzystaniem „aktywowanych duchów” (które należy najpierw złapać w specjalne pole otaczające postać, a potem zestrzelić) oraz powoli ładowanych spellcardów. Co jakiś czas obu graczom przeszkadza też Lily White — wróżka, która zwiastuje nadejście wiosny, przy okazji używając dość sporej jak na tę grę fali pocisków.

Formuła gry jest ciekawa, sprawia jednak wrażenie, że odchodzi od wspaniałych, stawiających ciężkie wyzwanie sekwencji bullet hell, które były do tej pory clou serii — owszem, dziewczyny dalej dysponują zaklęciami danmaku, ale te są sporo krótsze, prostsze i mniej imponujące niż we wcześniejszych częściach. Sama gra jest też znacznie prostsza od innych części — to pierwszy tytuł

z tej serii, który ukończyłem na jednym credit coin. Oczywiście nie jest to wada, tylko trzeba być na to gotowym :). Zdolności dziewczyn są w sumie wyważone względem siebie, aby żadna nie była zbyt silna w pojedynku.

Tym razem do wyboru mamy zdecydowanie większą ilość postaci, bo aż 16, z czego większość jednak jest do odblokowania w trakcie wielokrotnie powtarzanej rozgrywki. Wracają dziewczyny znane z poprzednich części, jest też kilka nowych twarzy. Na start dostajemy piątkę bohaterek — Reimu, Marisa, Sakuya, Youmu oraz Reisen, potem odblokowujemy m.in. Cirno, Mystię Lorelei, Ayę czy Medicine Melancholy. Co najważniejsze różnice między postaciami są spore i istotne przy bardziej hardcorowej rozgrywce. Przykładowo, moja ulubiona Youmu ma

bardzo słaby atak bezpośredni z aktywowanych duchów, jednak potrafi przecinać wrogie pociski, co oczyszcza ekran. Ma też większe pole łapania duchów niż większość pozostałych postaci. Sakuya atakuje ze swojej części ekranu nożami — te często mają krótki dystans do naszej postaci, więc wymagają szybszej reakcji. Marisa posiada przecinające cały ekran lasery, jednak mają one spore opóźnienie między zasygnalizowaniem a odpaleniem, dzięki czemu dość łatwo ich uniknąć. Te różnice są istotne zwłaszcza w multi.

O co tym razem dziewczyny walczą? No cóż... Zakwitło dużo kwiatów, a wróżki zrobiły się bardziej aktywne! Co ciekawe ten incydent nie był w żaden sposób szkodliwy dla kogokolwiek i w zasadzie mógłby samoistnie rozwiązać się bez czyjejkolwiek interwencji. Do tego sędzia z zaświatów postanawia zrobić wszystkim bohaterkom wykład z tego, co robią w życiu źle, a po śmierci czeka na nie surowa kara.

I teraz pora jeden z najważniejszych punktów przy

Touhou, czyli OST :). Choć ten nie dorównuje najlepszym częściom, tym razem mamy do czynienia z kilkoma całkiem dobrze wykonanymi aranżacjami dotychczasowych theme postaci, a ZUN dodał kilka nowych utworów. Do odsłuchania polecam szczególnie Flowering Night, które jest świetnym motywem Sakuyi, Fate of Sixty Years dla Eiki, Oriental Dark Flight Marisy i White Flag of Usa Shrine dla Tewi.

Phantasmagoria of Flower View jest dobrą i dopracowaną grą, chociaż trochę za bardzo uproszczoną jak na przedstawiciela gatunku bullet hell. Rozgrywka dla jednego gracza jest nieco mniej satysfakcjonująca niż w pozostałych częściach, ale za to fakt, że można grać ze znajomym stanowi tutaj duży plus, zwłaszcza że gra nagradza to dużą ilością zróżnicowanych postaci, nieźle skonstruowaną rozgrywką oraz świetnym soundtrackiem. Ogólnie całkiem niezła odsłona serii, choć dalej denerwuje istotny fakt, że nie trafiła oficjalnie na zachód.

666GONZO666



OCENA:



Rok produkcji: 2005

Wydawca: Team Shanghai Alice

Producent: Team Shanghai Alice

Gatunek: Akcja

Platforma: PC

SPIDER-MAN 2: THE GAME

GRUZOWISKO

Od razu na wstępie zaznaczę, że jestem wielkim fanem Spider-Mana od dziecka. Przeczytałem setki komiksów, a nieco później, na nieistniejącym już Fox Kids oglądałem wieczorami kreskówkę z pajęczkiem. Z tego też powodu nie lubię trylogii Sama Raimiego, w której to Tobey Maguire wcielił się rolę właśnie Spider-Mana.

Z całym szacunkiem do reżysera (twórca mojego ukochanego Evil Dead) i całej obsady, ale te filmy po prostu w ogóle do mnie nie przemawiały, a filmowy bohater był w nich zaprzeczeniem bohatera komiksowego. Wiem, że trylogia Raimiego posiada bardzo dużo zwolenników, ale ja wychowałem się na komiksach, na których filmy były wzorowane i po prostu dla mnie jedno z drugim nie ma nic wspólnego i zdecydowanie wolę oryginał i późniejsze filmy.

Jako że seria ta zarobiła grube miliony, to nie mogło obejść się bez stworzenia gier na ich podstawie. Tak, tak... Filmy na podstawie komiksów, a gra na podstawie filmu i mamy gotowy przepis na katastrofę... Gry konsolowe były słabe, ale jako tako dało się odczuwać satysfakcję z obcowania z nimi, ale w niniejszym tekście zajmemy się wersją na PC.

Podobnie jak w filmie, tak i tutaj wcielamy się w Petera Parkera/Spider-Mana, którego głównym wrogiem staje się Doc Ock, jednak nie jest on jedynym „złym” na drodze. W międzyczasie napataczają się nam inni wrogowie znani ze stron komiksów — Rhino, Mysterio czy Puma. To miłe urozmaicenie, ale prawdę mówiąc, i to niewielki plus tejże produkcji.

A co poszło nie tak? Wszystko! Już od pierwszych

sekund w oczy rzuca się okropna grafika, a chwilę później zaczynają drażnić elementy gameplayu. Poruszanie się po mieście ułatwia „bujanie się” na pajęczynie, ale tylko w określonych punktach, czyli na zawieszonych w powietrzu ikonach pajęczyn... Można niby wspinać się po ścianach i swobodnie eksplorować teren, ale to tylko pozory, bo i tak dostajemy tylko niewielki wycinek miasta, w dodatku pełen niewidzialnych ścian, więc na najwyższe budynki i tak nie da się wejść. W praktyce wygląda to tak, że gracz musi podążać po z góry określonej ścieżce, bo nawet chcąc gdzieś zboczyć, szybko okazuje się, że nie ma po co — Nowy Jork w grze to wyjątkowo paskudne i całkowicie puste miasto. Ruch uliczny czy przechodniów widuje się tu tylko sporadycznie, cała sceneria stanowi jedynie tło, po którym się poruszamy. Próżno szukać tu czegokolwiek ciekawego i zaglądać w zakamarki, bo i tak nic w nich nie znajdziemy. No dobra... Zdarza się trafić na pewne „wyzwania” polegające na zaliczaniu kółek czy zbieraniu małych pajęczków w określonym czasie, ale zadania te są po prostu nudne i nie dają żadnych profitów, więc nie mają żadnego sensu.

Sama gra przebiega bardzo szybko i w trakcie „przygody” rozwiązujemy proste za-



gadki, z którymi poradziłby sobie nawet nierozwinięty szympan — szarpnij za hydrant, żeby ugasić pożar blokujący przejście, powtórz pokazaną sekundę wcześniej odpowiednią sekwencję przycisków itp. Równie złe są walki z bossami — ci są takimi idiotami, że trzeba się mocno postarać, żeby dostać od nich baty. Kiedy zaczyna się walka z jednym z nich, to można spokojnie odejść od komputera i wyjść na spacer, a jak się wróci, delikwent nadal będzie stać w miejscu i czekać na ruch gracza — ręce opadają... Pojawia się jeszcze jeden zgrzyt — często, zamiast z samymi bossami należy walczyć ze sterowaniem i koniecznym bujaniem się to tu, to tam, uważając, żeby nie spaść gdzieś z wysokości...

Jak wspomniałem wcześniej, grafika jest tragicz-

na - zbyt kolorowa i uproszczona. Do tego dochodzą brzydkie tekstury i animacje... Dość powiedzieć, że nawet wersje na przenośne konsole wypadają pod tym względem lepiej niż wersja na PC... Na plus zaliczyć muszę jednak dubbing, bo postacie mówią głosami znanymi z kinowego pierwowzoru, ale i te nie brzmią zbyt przekonująco.

Spider-Man 2 to gra okropna. Jej największą zaletą jest to, że można ją skończyć w jakichś 2-3 godziny i mieć z głowy, choć i to wydaje się czasem straconym. Zdecydowanie nie polecam, a jak już ktoś zdecyduje się zagrać, to sięgajcie po wersję konsolową. Walka z helikopterem w pierwszej misji na PSP dała mi więcej satysfakcji niż cała gra na PC. Omijać szerokim łukiem.

LUKASZ050792



OCENA:



Rok produkcji: 2004

Wydawca: Activision Blizzard

Producent: The Flizz Factor

Gatunek: Akcja

Platforma: PC



SID MEIER'S PIRATES!

Sid Meier to geniusz. Zrobił tak dobrą i kochaną grę, potem jej ulepszony remake (wydany po kilku latach) również zyskał wielką popularność, więc... wykonano jeszcze jeden, ulepszony remake. Pierwsze Sid Meier's Pirates! było w swoim czasie bardzo dobre (mimo kilku drobiazgów, które obecnie nieco przeszkadzają), Pirates! Gold — jeszcze lepsze, a Sid Meier's Pirates! z 2004 roku również nie pozostawało gorsze, do tego bardzo dobrze zniosło próbę czasu.

Ci, co grali w poprzednie części, wiedzą co ich podczas prowadzenia żywota wilka morskiego — mimo upływu jedenastu lat od Gold, większych zmian nie ma. Seria po prostu ewoluowała, aby być z czasem coraz ładniejsza i lepsza. Po prostu ulepszano coś, co było już i tak dobre. Dla pozostałych Pirates! to piracki sandbox, w którym wszystko, co zrobimy, zależy tylko od nas i naszej woli. Możemy próbować prowadzić handel (w końcu po coś zdobywamy te łupy), być łowcą piratów, a także zająć się klasyczną działalnością piracką i napadać statki dla łupu czy nawet pobawić się w psa na usługach gubernatora i dołączyć do polowań na wrogie statki. Z czasem możemy dorobić się lepszego okrętu, ale też dość łatwo można go stracić w walce.

Tak jak w poprzednich częściach podstawą gry jest żeglowanie po otwartych wodach karaibskich oraz częste bitwy morskie. W nich walczymy ze statkiem przeciwnika: na początku okręt w okręt, gdzie staramy się, by trafić jak największą ilością kul w przeciwnika, jednocześnie pilnując obrażeń, które ponosi nasz statek, a potem ewentualnie miecz w miecz, kiedy ścieramy się w honorowym pojedynku z wrogim kapitanem. Wtedy też akcja

zmienia perspektywę na zbliżoną do bijatyk, a my zaczynamy fechtunek z przeciwnikiem, aż ten się podda. Budujemy też flotę ze zdobytych okrętów, niestety łatwo też ją stracić. Wiecie, jaki to ból, kiedy świeżo zdobyty galeon tonie na mieliźnie? W portach naprawdę warto naprawiać statki. Do tego oczywiście dodano małą porcję handlu i „miłych dodatków” jak misje dla gubernatorów.

O ile gameplay jest bardzo zbliżony do wcześniejszych „piratów”, to mamy tutaj kilka nowości. Pierwszą z nich jest bardziej skomplikowana i istotna dla rozgrywki fabuła — główny bohater musi odnaleźć członków swojej rodziny, którzy zostali porwani i uwięzieni w różnych miejscach na Karaibach. By tego dokonać, musi wyszukiwać wrogich kapitanów, mających strzępki informacji o porwanych. Ich samych znajdziemy dzięki plotkom w tavernach lub przypadkiem na pełnym morzu. Drugą nowością względem poprzednich części jest wprowadzenie systemu tańców w trakcie bali organizowanych przez gubernatorów miast. Najprościej mówiąc — gubernatorzy w portach mogą mieć córki, które bywają niezwykle zainteresowane młodym i ambitnym kapitanem-korsarzem. Ten jednak musi udowodnić, że również ogląda



nie jest mu obca ;) więc na bankiecie może podbić serce wybranej dziewczyny, podążając w tańcu za jej wskazówkami. W czasie wydania gry wielu na to narzekało — mi to w sumie nie przeszkadza.

Cieszy fakt, że wyeliminowano sporo rzeczy, które przeszkadzały mi w czerpaniu pełnej satysfakcji z wcześniejszych części. Przede wszystkim walka stała dużo bardziej intuicyjna i płynna. Muzyka w grze jest bardzo przyjemnie skomponowana — pirackie szanty świetnie pasują do rozgrywki. Kolorowa, nieco karykaturalna grafika, mimo że trochę się zestarzała, jest na swój sposób bardzo przyjemna dla oka.

Zasluga tego w zabawnych animacjach, doceniam kunszt, z jakim je zrobiono. Dobre są zwłaszcza poszczególne sekwencje wygranych w potyczkach.

Sid Meier's Pirates! to bardzo dobry remake. Oryginał z 1987 pozostaje wciąż grywalny, ale wersja z 2004 jest wprost znakomita. Zachowuje wszystko, za co uwielbiało się jej przodka, delikatnie odświeżając jego formułę i dodając niewielkie nowości, ale robiąc to w odpowiedni sposób, więc gra się cudownie. Bardzo polecam, możecie spędzić tutaj dziesiątki godzin. Świetna rzecz, aby poczuć się wilkiem morskim.

666GONZO666



OCENA:



Rok produkcji: 2004

Wydawca: Infogrames

Producent: Firaxis Games

Gatunek: Akcja/Strategiczna

Platforma: PC, PSP, Wii, XBOX, X360



FLIGHT OF THE PALADIN

Przeglądając masę gier indie z niewielkim budżetem, da się znaleźć niejedną perełkę. Flight of the Paladin nie jest jednak jedną z nich.

Techniczne jest to shoot'em up, w którym głównym bohaterem jest paladyn, pędzący przed siebie na koniu i likwidujący wrogów wprost z typowych horrorów. W gruncie rzeczy to prostacka popierdółka na pół godziny.

Nie oczekiwałem wiele od tego tytułu - nabyłem go w tanim bundlu z masą innych gier, na Steamie jest zaś dostępny za cenę dwóch paczek chipsów. I szczerze mówiąc, „nie zawiodłem się”, bo Flight of the Paladin nie oferuje zbyt wiele. Da się w tę grę pograć, nie wywołuje

ataków wściekłości jak dziesiątki słabych tytułów, po prostu... jest.

Sama gra pozostaje bardzo prosta, zdecydowanie prostsza od innych shmupów. W tym wypadku to minus, bo brakuje urozmaïcenia - ten sam teren, po którym pędzimy, brak jakiegos ulepszania broni. Przeciwnicy są nieliczni - zaledwie kilka bez przerwy powtarzających się typów, np. nietopierze, wilki, gargulce i zakopane szkielety. Brak ich zróżnicowania nuży, zwłaszcza że poziom się zbyt szybko przeciąga - co

stanowi osiągnięcie, biorąc pod uwagę, jak ta gra jest krótka. Do tego wrogowie nie sprawiają większego zagrożenia - częściej niż od przeciwników śmierć ponosiłem, wpadając na blokujące trasę drzewa bądź murki.

Cieszy za to naprawdę niezłe dobrany, choć skrajnie „cliche” soundtrack. Jeśli ktoś kojarzy klasyczną muzykę powszechnie przypisaną do horrorów, będzie zadowolony. Już na starcie nasze uszy atakuje Tocata i fuga Bacha (którą nieprawdopodobnie kojarzy się jako motyw Draculi i ogólnie wampirów),

później zaś mamy dance macabre i New World Symphony - ogólnie jest całkiem niezłe pod tym względem. Grafika jest wykonana w ostatnio coraz popularniejszym w grach indie stylu „low poly” - jej ocena to kwestia gustu.

Podsumowując, Flight of the Paladin jak na taką małą popierdółkę nie jest jakoś tragiczne - ma nawet kilka pozytywów, głównie w postaci klasycznego soundtracku. Jeśli będzie w kolejnym bundlu z lepszymi produkcjami - w sumie polecam pograć z pół godziny.

666GONZO666

OCENA:
★★★★★☆☆☆☆☆
Rok produkcji: 2015
Wydawca: Grizzly Wolf Games
Producent: Grizzly Wolf Games
Gatunek: Akcja
Platforma: PC



HENTAI SHOOTER 3D

Hentai Shooter 3D to bardzo słabo zrobiony erotyczny FPS, w której żaden element nie został wykonany choćby na przeciętnym poziomie. Nawet tytułowe elementy hentai są tu słabiutkie.

Już po nazwie widać, że miała być to gra o „zabarwieniu” erotycznym, podchodzącym miejscami pod pornografię. Oczywiście mi to nie przeszkadza — sporo z takich tytułów bywa naprawdę grywalnych, nawet jeśli wszystkie elementy erotyczne zostałyby wyłączone. Problem z tym tytułem jest taki, że dla mnie nie ratują go nawet elementy erotyczne.

W to się po prostu bardzo słabo gra. Wykorzystała tu technologia — Raycasting Gamemaker, gdzie raycasting to bardzo proste pseudo 3D, bez celowania na osi góra-dół i lokacji budowanych z kwadratów — cofa nas wprost do czasów Wolfenstein 3D, jednocześnie sama gra jest znacznie gorsza od Wolfa! Pokonanie dowolnej wrogiej osóбки trwa za długo, przez co sporą część rozgrywki spędzimy na memoryzacji położenia apteczek. A przecież nawet w

dzisiejszych czasach da się zrobić przyjemny, „płaski” FPS, jak chociażby wspaniały 8Bit Killer, trzeba tylko wiedzieć, jak się to robi. Tu zabrakło właściwie wszystkiego. Walka, która przecież jest podstawą takich gier, wypada bardzo słabo — każda przeciwniczka ma za dużo życia, przez co gra sprowadza się do zbyt znużającego tłuczenia jej do śmierci i regularnego szukania apteczek.

Grafika jest kiepska. Prymitywny silnik to jedno (wspomniany wcześniej 8bit Killer, mimo że równie „archaiczny” dzięki swojemu pomysłowi jest przyjemniejszy do oglądania), ale ta gra wygląda GORZEJ niż Wolf3D. Pierwsza rzecz, która rzuca się w oczy, to całkowicie zepsuta „praca sprite’ów”. Podchodząc do przeciwniczek, te źle się skalują, przez co bohater ma perspektywę „karła” — jego wzrok sięga im do pępka, co wygląda fatalnie.

GRUZOWISKO

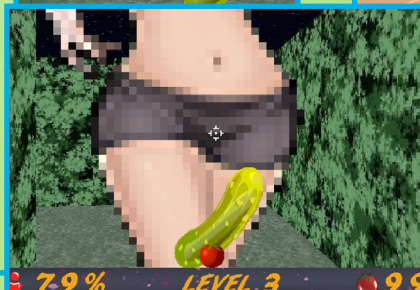
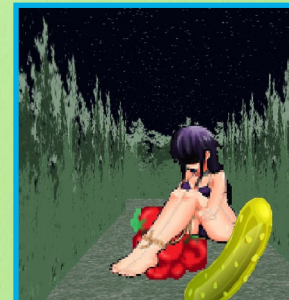
Do tego podstawowa animacja ataku... uciną teksturę „broni” (czyli ogórek, bardzo subtelne) w niewidocznej ramce, przez co wygląda to bardzo źle. Dźwięk jest irytujący, zwłaszcza głos głównego bohatera doprowadzić może do furii.

Nawet taka drobnostka jak sterowanie, czyli coś, co powinno być proste do zrobienia w klonie Wolfa3D, zostało tutaj zepsute, do tego nie da się go przemapować.

Hentai Shooter 3D jest po prostu nieudanym produktem — elementy hentai nie są ciekawe, jako shooter gra zawodzi jeszcze mocniej. To typowa popierdółka za kilka złotych i powiem krótko, że nawet za takie pieniądze nie warto jej kupować, chyba że chce się zobaczyć, jak można skopać prawie wszystkie elementy niezbytne do poprawnej rozgrywki.

666GONZO666

OCENA:
★★★★★☆☆☆☆☆
Rok produkcji: 2018
Wydawca: Kiko
Producent: Kiko
Gatunek: FPS
Platforma: PC



SOUTH PARK: THE FRACTURED BUT WHOLE

Druga gra bazująca na emitowanym od ponad dwudziestu lat serialu South Park. Ta część jednak nie opiera się na całym dotychczasowym dorobku animacji, a na kilku odcinkach skupiających się na przygodach Szopa i Przyjaciół (a właściwie na samej idei tej paczki)... i na próbach zarobienia prawdziwych pieniędzy na serialach i filmach bazujących na ich przygodach.

Gra zaczyna się od tego, że dzieciaki dalej bawią się w bohaterów z poprzedniej gry. Tymczasem podbiega jeden z dzieciaków i informuje, że zaginął kot i jest oferowana nagroda za niego – całe sto dolarów. Cartman (jak to on) od razu wyczuł w tym biznes i okazję do wypromowania własnego pomysłu na superbohaterów, na którym mógłby zarobić (i oczywiście przede wszystkim on, a najlepiej tylko on). Namawia więc kolegów, aby przestać się bawić i rozpocząć inny rozdział – superbohaterów... Jednak tym razem podział na osobne grupy skutkuje rozpadem na oddzielne zabawy – już nie ma konkurujących grup, jak to było w Kijku Prawdy (ludzkie królestwo „Kupa Keep” na czele z Cartmanem oraz elfie królestwo Kyle’a), ale dwie osobne grupki konkurujące o to samo – którzy będą lepszymi superbohaterami i którzy z nich dostaną swój serial oraz filmy. W trakcie poszukiwań dowiadują się, że do miasta przybył nowy przestępca, który chce zostać szefem miejscowego półświatka i kapitan tutejszej policji ma coś z tym wspólnego. Wtedy też Szop i Przyjaciele (w tym Nowy) łączą siły z Kumplami Wolności, wśród których jest Stan, który obiecał pomóc (w ramach „wieszę ci przysługę”) za to, że znalazł narzędzia jego taty. Od tego

podziału i późniejszej współpracy właśnie pochodzi tytuł („Podzieleni, ale scaleni”). Stanowi pomagali pozostali Kumpie Wolności, przez co dwie konkurujące ekipy współpracowały ze sobą, chociaż wszyscy mieli świadomość, że niekoniecznie przysłuży się to ich jednostkowym interesom.

Tak jak w poprzedniej części, tutaj też korzystamy z internetu, aby dodawać znajomych w odpowiedniej aplikacji. Tym razem zamiast znanego portalu społecznościowego jest jego zdjęciowy odpowiednik nazywany w grze „Coonstagram” („Szopstagram”), ale też dodaje się tutaj znajomych i followersów, dzięki którym zyskujemy większy zasięg i rozgłos, na czym zależy Cartmanowi, bo on sam chce jak najwięcej na tym zarobić (m.in. dzięki filmom i serialom opartym na jego przygodach). Zleca Nowemu zadanie zdobywania co najmniej stu obserwujących na Szopstagramie, robiąc z nimi uprzednio selfie. Co prawda nie zawsze wszyscy tak łatwo na to się godzą, ale to już inna sprawa – czasem może być ciekawie, czasem trzeba po prostu zapłacić, np. w klubie dziewczyn Rodzynek. Kolejną podobną sprawą jest kolekcjonowanie strojów – tym razem zamiast bohaterów fantasy są to współczesne stroje, tyle że niekoniecznie superbohaterów,

choć większość do tego zmierza.

Nawiązań do poprzedniej części mamy więcej. Nie tylko sam początek gry, kiedy to zaczynamy zabawę z dziećmi z miasteczka w ramach poprzedniej gry w bohaterów fantasy, ale też poprzez takie smaczki, jak np. karton z chimpokomonami, które zbieraliśmy w Kijku Prawdy czy np. pod koniec gry pokonanie bohaterów broniących króla (w tej roli Nowy) z przeszłości. Chodziło o dorwanie „Tego Złego” w czasie, zanim byłoby za późno, dlatego wykorzystano magiczne umiejętności zakrzywania czasu puszczaniem bąków przez Nowego (obecne także w poprzedniej części – chodzi o same bąki, nie o zakrzywanie czasu – ta umiejętność to akurat nowość). Kolejnym nawiązaniem jest możliwość szybkiej podróży pomiędzy konkretnymi miejscami w mieście – oczywiście trzeba najpierw je znaleźć i odblokować. Różnica jest w tym, że zamiast Timmy’ego na jego wózku mamy Jimmy’ego Błyskawicę (już nie barda) z jego kulami (także niepełnosprawny...).

Jedna rzecz mnie tylko zmartwiła w Podzielonych, ale scalonych. Otóż ta część jest dla mnie za krótka. W Kijku Prawdy mieliśmy kilka zwrotów akcji i kilka przejść między obozami,



tutaj jest raptem jedno przejście i to jeszcze udawane, żeby wyciągnąć informacje w ramach szpiegostwa. Później była jedynie współpraca.

Udźwiękowanie oraz grafika – podobnie, jak w Kijku Prawdy dorównuje serialowi, przez co dostaje ode mnie bardzo wysoką notę. Animacje postaci są także takie same, jak w serialu (który, notabene, jest tworzony do tej pory od 22 lat). Kilka lat temu twórcy przeszli z bardziej rysowanej formy graficznej na bardziej współczesną stylizację (czyt. cyfrową) tworzenia seriali animowanych... Na całe szczęście nie poszło to w stronę cyfrowej wersji Pszczółki Mai.

Skoro wspominałem o nawiązaniach do poprzedniej części, to warto też wspomnieć o nowościach. Jedną z nich jest właśnie zakrzywanie czasu za pomocą puszczania bąków. O samej tej umiejętności już wspominałem, ale należałoby jednak wymienić jednak konkretne





formy zakrzywania... Tak, jest ich kilka, a konkretnej trzy – cofnięcie czasu o chwilę, wstrzymanie czasu na chwilę (spauzowanie) oraz zmiana czasu o dłuższy okres – opcja dostępna dopiero w ostatnim etapie gry i wykorzystywany w walce na farmie genetycznej doktora Mephisto podczas walki z jego genetycznym mutantem, a później w miasteczku South Park, by cofnąć się o kilka dni, w celu powstrzymania Głównego Złego przed przejęciem władzy w mieście. Kolejną zmianą jest możliwość tworzenia przedmiotów – głównie leczniczych oraz nowych strojów, ale też potrzebnych do wykonania jakiegoś zadania czy chociaż do przejścia kolejnego etapu w misji. Stroje oczywiście dalej zmieniają wygląd (co jest uwzględniane także w cutscenkach), ale poza tym nic nie dają (no dobra, jedna osoba chce, żebyś odpowiednio wyglądał, bo inaczej nie zrobi z tobą selfie i w efekcie nie doda do obserwowanych na Szopstagramie). Następną ważną zmianą jest możliwość korzystania z supermocy. Co prawda coś podobnego było w Kijku Prawdy w postaci

umiejętności, do których potrzebna była PIPA (specjalny pasek punktów podobny do many), ale tą można było zregenerować w jednej turze za pomocą odpowiedniej mikstury. W drugiej części supermocy trzeba naładować, co trwa kilkanaście tur – ale zarówno naszych, jak i przeciwnika, bo ładuje się o kilka procent po każdym ataku. Skoro już mowa o wykorzystywaniu supermocy i ataków, to trzeba wspomnieć także o tym, że podczas walki tutaj możemy (a nawet muimy) poruszać się, bo od tego zależy, kogo zaatakujemy (i także kto nas zaatakuje, a czasem zdarzają się obszarowe ataki wroga, które ładuje dłuższy czas, więc mamy możliwość ucieczki przed nimi) poprzez odpowiednie ustawienie się. Inną zmianą jest korzystanie z artefaktów podzielonych na kilka grup w zależności od ich fajności (podstawowe, niezwykle i epickie). Niektórzy mogliby się przyczepić, twierdząc, że to jedynie kosmetyczna zmiana, bo w Kijku Prawdy mieliśmy specjalne naklejki i przyszywki, które mogliśmy doczepiać do strojów. Różnica tutaj jest taka, że w pierwszej

części stosowaliśmy je do ubrań i to konkretnych, więc chcąc z nich skorzystać później, trzeba było się pomęczyć, wyjąć ze starego ubrania i przyczepić do nowego. Tutaj nigdzie ich nie przypisujemy, ale jedynie wkładamy w okienko korzystania przez siebie samego, więc używanie ich jest całkowicie niezależne od strojów. A skoro już wspominałem o strojach... W poprzedniej części nie tylko zmieniały wygląd, ale też zapewniały pewne bonusy podczas walki – tutaj tylko i wyłącznie zmieniają wygląd. Następną zmianą jest to, że o ile w pierwszej części graliśmy jednoklasową postacią przez całą grę, tak tutaj wybieramy kolejne klasy w trakcie gry – jednak ich nie zmieniamy, a dodajemy. Cały pic polega na tym, że po prostu dostajemy nowe umiejętności (oraz kolejną supermoc), a w klubie Rodzynek większość obecnych tam dzieciaków zadaje się z konkretnymi klasami. Jeśli zatem jesteśmy akurat tą czy inną klasą (dodatkowe im nie przeszkadzają), to nie zgodzą się na selfie z nami i w efekcie dodanie do obserwowanych na Szopstagramie.

Niestety z drugiej części gry South Park nie jestem jakoś specjalnie zadowolony. Chociaż gra została dobrze wykonana i ma jednak pewien humor znany z serialu, to spodziewałem się czegoś lepszego. Chodzi przede wszystkim o długość gry, ale także o więcej nowych pomysłów – po prostu ta część wygląda tak, jak poprzednia, tylko że ze zmienioną fabułą, innymi strojami, zadaniami i umiejętnościami postaci. Wprawdzie wprowadzono kilka całkiem nowych rzeczy (jak np. wspomniane zakrzywanie czasu, ale to bardziej szczegóły i drobiazgi niż poważne zmiany). Mogłbym dać tej grze nawet 8,5, gdyby podstawowa gra była dłuższa (sytuację ratują dodatki w formie DLC), tak więc dla podstawki wystawiam jedynie 7,5. Gra oczywiście bardzo dobra, ale w porównaniu do poprzedniej części oczekiwałem znacznie więcej – dlatego akurat niższa ocena. W każdym razie jak najbardziej też zagrajcie w tę część, drodzy Czytelnicy, jednak nie spodziewajcie się aż tak super gry o South Parku, jak Kijek Prawdy.

CZARNOKSIĘŻNIK



o napiwkach dla naszych uroczych kelnerów. I może o drinku dla DJ-a.

OCENA:



Rok produkcji: 2017

Wydawca: Ubisoft

Producent: Ubisoft

Gatunek: RPG

Platforma: PC, PS4, X0, Switch



SECTOR 177

Zombie atakują, a my za pomocą wieżyczek musimy zlikwidować truposzy, zanim uda im się dotrzeć do końca korytarza. Tak prezentuje się cała „fabuła” Sector 177, gry typu tower defense, której twórcy wyraźnie nie wiedzieli, jak ugryźć temat.

Główny problem w Sector 177 nosi nazwę „NUDA”. Mamy po prostu do pokonania dziesięć fal wrogów... (kiwam głową, ucinając sobie krótką drzemkę) w prostym korytarzu, gdzie nic się nie zmienia... a gra potrafi... (głośno chrapie, przysypiając nad rozgrywką) przejść się praktycznie sama. Mamy tylko cztery typy wieżyczek, różniące się jedynie siłą ognia — żadnych specjalnych właściwości, żadnych ulepszeń. Do tego twórcy dali nam bardzo ograniczoną ilość punktów, w których możemy je postawić. Brakuje JAKIEGOKOLWIEK, najmniejszego nawet urozmaïcenia, jakiegokolwiek wyzwania — zombie giną od razu po opuszczeniu swojego spawnu, a do tego pojawiają się na tyle wolno, że nie są w stanie zaatakować hordą, jak dzieje się to w

znacznie lepszych grach z gatunku tower defense. Fale wrogów są za długie, co ujawnia kolejną wadę — zabrakło jakiegokolwiek przyspieszenia rozgrywki. Po prawdzie brakuje tu czegośkolwiek.

Zastanawia mnie, czy twórcy widzieli jakkolwiek dobrą grę tower defense. Jak wyglądała moja rozgrywka w Sector 177? Kupuję wieżyczkę, Alt+Tab i przechodzę do czegośkolwiek ciekawszego, po czym po paru minutach wracam, kupuję kolejną i znowu Alt+Tab! Jakby tego było mało, to już przy piątej fali miałem wszystkie możliwe najlepsze wieżyczki i nie miałem co dalej robić w grze. Ściągając zaś screeny do recenzji, odkryłem jedyną „ciekawą” rzecz, a mianowicie Sector 177 odpalony na słabym komputerze i moc-



no klatkujący w wyższych rozdzielczościach, ma wyraźnie problemy z poprawnym działaniem, bo wieżyczki nie strzelają prawidłowo!

Produkcja wygląda jak projekt pisany na zaliczenie na studiach, ewentualnie jak zaczątek pomysłu, ale nie przypomina to pełnoprawnej gry. To nie jest nawet poziom tytułów z Early Access, bo Sector 177 wygląda tak, jakby twórcy wypuścili wersję alpha 0.1 i stwierdzili, że ich robota jest skończona. Nie ma tu nawet najdrobniejszych rzeczy, które mogłyby przyciągnąć kogośkolwiek, choćby osiągnąć

czy nawet głupich kart steamowych. NOPE.

Jedyną zaletą Sector 177 jest grafika i to tylko dlatego, że całość powstała na silniku Unrealu, ale nawet tego nie udało się wykorzystać prawidłowo. Nie polecam absolutnie nikomu, to po prostu bardzo słaba gra i zdecydowanie najgorszy tower defense, w jakiego kiedykolwiek grałem. Autorzy chcą za niego 15 złotych i to zdecydowanie zbyt wygórowana cena, bo nawet wśród darmowych gier znajdują się lepsze pozycje. Czas poświęcony na nią uważam za zmarnowany.

666GONZO666

OCENA:



Rok produkcji: 2017
Wydawca: Virtuaactions
Producent: Recreat4
Gatunek: Tower Defense
Platforma: PC

GRUZOWISKO



INFECTION: 0/25
MONEY: 1155000



SANTA CLAUS IN TROUBLE

DARMÓWKA

Idą święta i choć piszę to dużo wcześniej, to pewnie przeczytacie tekst, kiedy karp już będzie ubity, a choinka zapaliła się od kiepskiej izolacji w lampkach.... To dobra okazja, by opisać jakąś świąteczną grę, nieprawdaż? Przypomniała mi się jedna produkcja, która się świetnie do tego nadaje. Panie i Panowie, przed wami Santa Claus in Trouble!

Tytuł ten jest dostępny za darmo, co może stanowić znaczącą zachętę dla wielu graczy. Czy warto jednak go ściągnąć? Jak najbardziej! To znakomita „świąteczna” pozycja.

Podstawową informacją będzie fakt, że Santa Claus in Trouble to prosta platformówka wykonana w 3D. Kierujemy tutaj Świętym Mikołajem, który ma drobny problem – musi zbierać prezenty, ponieważ te zostały porzucone po przepastnych planszach. Swoją drogą, współczuję mu – żyje w krainie złożonej z rozmaitych bloków, umieszczonej nad bezdenną przepaścią, w której lewitują domki i choinki, a każdy upadek z wąskiego przejścia jest dla niego śmiertelny... To zresztą nie jest jedyny problem. Niektóre kawałki podłogi pokryte są lodem, przez co strasznie się po nich się ślizga. Poza tym mamy przeciwników, których należy omijać – wyglądają jak wielkie trolle ubrane w swetry i czapki oraz dysze plujące strugami ognia, nad którymi trzeba przeskakiwać.

Co ciekawe, producent tej gry – nieistniejące już studio CDV – postanowił się trochę reklamować w samej rozgrywce, umieszczając swoje logo... jako dodatkowe życia do zebrania. W sumie ciekawe rozwiązanie – nazwa producenta będzie się miło kojarzyć wszystkim tym, którym ta produkcja przypadła do gustu. A to ostatnie jest całkiem prawdopodobne, bo to całkiem niezły kawałek kodu, z którym aż miło spędzić czas. Małym problemem są skoki trudności – jako dzieciak miałem problemy z kilkoma miejscami, ale na szczęście nic czego nie dałoby się opanować.

Standardowo niezbyt długi opis kwestii technicznych... Te, jak na darmową produkcję, są wykonane bardzo profesjonalnie i nie psują pozytywnego odbioru Santa Claus in Trouble. Muzyka w grze to głównie znane melodie z anglojęzycznych kolęd świątecznych. Budują one niezły klimat, choć niestety nie ma ich zbyt dużo i szybko się zapętłają, przez co nieco mogą nużyć. Grafika, mimo upływu wielu lat, wygląda (oczywiście jak na produkcję całkowicie darmową, będącą w sumie ukrytą reklamą) całkiem niezłe, choć dość prosto. Wszystko jest kolorowe i sprawia wrażenie produktu przeznaczonego dla młodszych, choć wykonanie jest na dobrym poziomie i przyciąga wzrok. Mimo że gra ma już kilkanaście lat na karku i jest wykonana w 3D, nie postarzała się za bardzo, choć tego typu tytuły gorzej znoszą próbę czasu niż dwuwymiarowe produkcje. Zasluga „dziecinnej stylistyki”. Sterowanie jest bardzo proste i przyjemne – wystarczą kursory ze spacją, myszka lub dowolny pad. Kamera w grze jest dobrze prowadzona i nie sprawia większych kłopotów. Co ciekawe, poza klawiaturą czy joystickiem (dziś mało kto ma joystick, ale wykrywany jest też standardowy pad) można sterować myszką – granie gryzoniem jest trochę dziwne i raczej pełni funkcję ciekawostki, ale jeśli ktoś chce spróbować – jest dostępne.

Teraz szczególnie warto po nią sięgnąć dla prostej rozgrywki albo udostępnić młodszemu dzieciakom w rodzinie. Nie będę się rozpisywał, tylko powiem wam – to kiedyś była ulubiona platformówka mojej zwykłej niegrającej siostry.

666GONZO666

OCENA:



Rok produkcji: 2002

Wydawca: CDV

Producent: Joymania Development

Gatunek: Platformowa

Platforma: PC



SID MEIER'S PIRATES!

Sid Meier's Pirates! było wyjątkową grą, w której mogliśmy spróbować życia wilka morskiego. O tym, że idea była na tyle dobra, że później doczekała się nie jednego, a dwóch remake'ów, napisałem kilka stron wcześniej przy recenzji wersji z 2004 roku. Jedynym tytułem podobnym pod względem wydanych remake'ów, który przychodzi mi do głowy jest Leisure Suit Larry 1.

Przenosimy się na Karaiby w złoty wiek kolonizacji i piractwa i wcielamy się w rolę młodego marynarza, który właśnie został kapitanem pirackiego okrętu po wygraniu brutalnego pojedynku z dotychczasowym szefem. Od tej chwili gra jest nasza. I to dosłownie, bo Sid Meier's Pirates! to jedna z pierwszych gier z otwartym światem, w których nie było z góry wytyczonego celu. Teren jest duży — obejmuje całe Karaiby, co daje kilkadziesiąt miast do odwiedzenia, należących do różnych państw. Przepłynięcie z jednego końca mapy na drugi zajmuje sporo czasu, zwłaszcza przy niepomyślnych wiatrach. Co ważne, gra nie narzuca nam określonego celu — po prostu dostajemy statek, załogę i trochę wyposażenia, a poza tym hulaj dusza. Próby handlu towarami między miastami należącymi do różnych państw? Polowania na innych piratów, by zdobywać uznanie w koloniach? Grabież i płądrowanie w celu zostania postrachem Karaibów? Wybór należy do tylko i wyłącznie do gracza! I to działa

nawet dziś, a gra nadal wciąż. Oczywiście są drobne problemy, jak chociażby trochę toporne pojedynki, które słabo „czuć”, ale to nie przeszkadza w dobrej zabawie, jednak po latach Meier, autor produkcji, poprawił te błędy w kolejnych częściach/remake'ach.

Ogólnie gra ma trzy główne moduły — pływanie po mapie między miastami, walki morskie oraz wspomniane pojedynki. Jako kapitan możemy decydować, dokąd płyniemy, zejść na ląd, a w miastach trochę pohandlować czy też porozmawiać z gubernatorem, aby dowiedzieć się, jaką banderę warto atakować. To właśnie w podróży ustalamy sobie cel i spędzamy najwięcej czasu. Druga część rozgrywki, czyli bitwy morskie, to starcia okrętów jeden na jeden, gdzie staramy się odpowiednio manewrować statkiem, biorąc pod uwagę ilość dział, a nawet kierunek i siłę wiatru, aby nasza salwa miała szansę trafić przeciwnika. Można też zdecydować się na przeprowadzenie abordażu. To również mi się podoba, choć

jest jeden maleńki problem — w sytuacji, kiedy okręt przeciwnika jest niewiele szybszy/wolniejszy niż nasz, a AI postanowi uciekać, to pościg może trwać bardzo długo. Zwykle w takiej sytuacji rezygnowałem z tego zupełnie. I ostatnia część, czyli pojedynki... Tu niestety ruchy postaci są słamazarne, a wystrzucie broni słabe. Element ten został delikatnie poprawiony w nowszych częściach, ale w wersji z 1987 roku mogłoby być to lepiej wykonane.

Gra jest dość stara, co niestety nieco za bardzo widać. Do wyboru mamy tragicznie wyglądające CGA (zwłaszcza przy pojedynkach z wrogimi kapitanami, gdzie paleta barw robi naprawdę toporne wrażenie) oraz albo EGA — tryb, który jest nieco lepszy i bogatszy w kolory. Sterowanie też wydaje mi się takie troszeczkę za bardzo oporne, co czuć zwłaszcza przy bitwach, bo gra nie zapewnia odpowiedniego „feedbacku”. Z jakiegoś powodu zdarzało mi się doświadczyć zawieszania się gry,

przez co można stracić kilka godzin grania. I jedna rzecz do narzekania — w nowych edycjach nie pozbyto się DRM-u, który jest jednym z najbardziej upierdliwych, jakie widziałem, ponieważ wymaga wpisania właściwej kombinacji dotyczącej miast i dat. W przypadku pomylki rozgrywka zostaje sztucznie utrudniona.

Obecnie oryginalne Sid Meier's Pirates! jest dorzucane jako gratis przy zakupie Pirates! Gold, zarówno na GOG, jak i Steamie. Moim zdaniem stanowi to wspaniały zestaw, nawet przy fakcie, że jedynka „trochę” się zestarzała. Warto odpalić na godzinkę lub dwie, aby przekonać się, że Pirates! pod warstwą kurzu już od samego początku oferowało wspaniałą grywalność... Później można śmiało przesiąść się na jedną z nowszych części, w których podstawy rozgrywki zostały zachowane, ale poprawiono przeróżne aspekty, jak walkę czy sterowanie okrętem. Ahoj, wilki morskie!

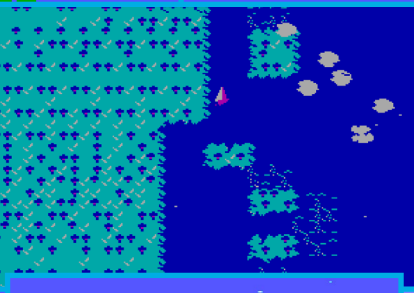
666GONZO666

GONZO VS. CAPTAIN



apon use?
rd

"Captain, we've captured a 4 gun BARQUE of 60 tons. We have space for 25 tons in the hold. Shall we keep her? Yes, send a prize crew No, plunder and sink her"



OCENA:



Rok produkcji: 1987
Wydawca: Microprose
Producent: Microprose
Gatunek: Akcja/Strategiczna
Platforma: PC, Amiga, C64, ST, NES



SID MEIER'S PIRATES! GOLD!

Cały cykl serii Pirates! Sida Meiera zasługuje na przypomnienie, dlatego przygotowałem dla was recenzję także pierwszego z remake'ów. Dzięki wyobraźni twórcy — jednej z najważniejszych postaci w branży — światło dzienne ujrzały takie gry jak Civilization czy Railroad Tycoon, ale jest to też mistrz wypuszczania poprawionych wersji swoich produkcji.



Tak jak w opisywanych już dwóch wersjach, tak i tutaj kierujemy młodym kapitanem pirackiego okrętu, mając przy tym pełną wolność działań — od podbojów pirackich po handel. Ten ostatni jest co prawda tylko dodatkiem, ale jeśli ktoś się uprze może i z niego czerpać radość. Rozgrywka jest podobna do oryginału — swobodnie żeglujemy między różnymi miastami na Karaibach, bierzemy udział w bitwach morskich i pojedynkujemy się z wrogimi kapitanami. Brzmi znajomo?

To, co dzieje się na morzach to jedno, ale nawet najbardziej szurnięty wilk morski czasem musi zajrzeć do portu. Co ciekawe tutaj spacerować można od budynku do budynku na własnych nogach — w podstawowej wersji mieliśmy tylko menu, z którego wybieraliśmy, które miejsce chcemy odwiedzić. W portach jest całkiem sporo możliwości — odwiedzić można stocznię i naprawić okręty, zawitać do knajpy i nając

nowych członków załogi, a nawet kupić wątpliwej jakości mapę skarbów czy posłuchać najnowszych plotek. Można też odwiedzić gubernatora, a ten zleci nam jakieś drobne zadanie na boku. Pozostaje też możliwość rozdziału dóbr w banku między członków dotychczasowej załogi i rozpoczęcie nowej przygody.

Atakując zbyt często statki, możemy narazić się na gniew któregoś z państw, a wtedy na przykład nie będziemy w stanie z nimi handlować, bo nikt nie chce mieć do czynienia z łotrem. Ba, nawet próba wpłynięcia do portu zakończy się ostrzałem naszych okrętów. Wtedy pozostaje już tylko możliwość ataku na dane miasto albo próba wślizgnięcia się do niego jak szczur, by załatwić swoje interesy.

Na morzach przeskadzają niepomysłne wiatry, znacznie utrudniające żeglugę. Do tego niefortunne przepłynięcie przez mieliznę często może

skończyć się stratą części floty. Oprócz tego załoga potrzebuje też żywności, w końcu nie sposób bić się o pustym żołądku. Nasi poddani oczekują także łupów, ale o te jest na szczęście dość łatwo. Można też zejść z okrętu na stały ląd i przekopawać teren w poszukiwaniu skarbów, próbować obrać drogę pacyfisty i handlować dobrami między różnymi miastami (czego jednak nigdy nie próbowałem, preferując rozbój morski). Ogólnie rzecz biorąc, gra jest sandboksem dającym całkiem sporo możliwości. Co prawda każda akcja wielokrotnie się powtarza, ale tak naprawdę nie zwraca się na to jakiejś szczególnie wielkiej uwagi.

Niestety, latka lecą i robią swoje. Mimo że Pirates! Gold wygląda znacznie lepiej niż oryginał wykorzystujący palety CGA/EGA, to pewne „niedoskonałości” i tak rzucają się w oczy. Podoba mi się jednak to, że gra ma własny unikalny styl. Dźwięki, mimo niskiej jakości, wprowadzają w klimat i są dobrze dobrane do samej gry — spędzając

czas przy Pirates! Gold, zawsze bardzo szybko łapię earworma na nucenie Drunken Sailor. To kawałki znanych szant, aż miło posłuchać. Właściwie nie mogę narzekać ani na muzykę, ani na dodatkowe odgłosy piratów czy wystrzałów — klimat jest wspaniale budowany. Poprawiono nieco system walki — teraz lepiej go „czuć”, stał się nieco bardziej intuicyjny. Ponarzekam za to na zachowany system DRM, w tym wypadku zgadywania flagi piratów — wymaga wyjścia z gry i przejrzenia pliku .pdf. Po tylu latach od wydania można byłoby go w końcu usunąć. Czasem też pojawiają się drobne problemy z działaniem gry.

Życie kapitana w Pirates! Gold jest fascynujące. To jedna z tych gier, które poza grafiką praktycznie się nie zestarzały i pozostają bardzo grywalne, a niniejszy tytuł dzięki drobnym poprawkom jest dużo mniej „zardzewiały” niż oryginał. Sid Meier robi ponadczasowe gry, a Pirates! Gold to jeden z najlepszych tego przykładów. 666GONZO666

OCENA:



Rok produkcji: 1993

Wydawca: Microprose

Producent: Microprose

Gatunek: Akcja/Strategiczna

Platforma: PC, Genesis, CD32



LEISURE SUIT LARRY 7

Niektóre upadki bywają bardzo bolesne. Przykładem może być tutaj seria Leisure Suit Larry, której pierwszych sześć części stanowiło genialne i zabawne przygodówki o silnie akcentowanym podtekście erotycznym, po czym nastąpiło bolesne otrzeźwienie: dostaliśmy kilka tragicznie przyjętych przez graczy i krytyków marnych namiastek, gdzie typowo przygodówkową mechanikę gry zastąpiono minigrami. Potem seria była ratowana przez jej twórcę (Ala Lowe'a) w postaci (drugiego) remake'u jedyńki, dzięki czemu seria nieco odżyła, ale tak naprawdę nigdy się nie podniosła po swoim upadku i nigdy więcej nie udało się wrócić dawnej formy. Na szczęście zawsze można cofnąć się do klasyki, więc dziś zrecenzuję najslynniejszą część szóstą, czyli Leisure Suit Larry 7: Miłość na Fali.

Po prawie szczęśliwych hotelowych przygodach z Shamarą z części poprzedniej (numerycznie szóstej), których finał robi za mały tutorial, Larry cudem unikną śmierci w przygodkowym pożarze. Dla niego zakończyło się na drobnych oparzeniach i skaleczeniach od szkła, a wkrótce potem szczęśliwie trafia na statek. Kapitanem okrętu jest ponętna Kasia (w oryginalnym Captain Thygh), którą Larry oczywiście wzięł sobie za swój główny cel. Ze względu na fakt, że sam jest ponętny niczym zdechła ryba, Larry oczywiście musi posłużyć się fortelem. Ma na to oczywiście sposób — Kasia spędzi tydzień z osobnikiem, który zdoła wygrać konkursy na statku. No dobra, w nich też nie ma szans, ale od czego jest gracz i oszukiwanie?

Cechą charakterystyczną w Leisure Suit Larry jest bardzo specyficzne poczucie humoru. Klótnie głównego bohatera z narratorem potrafią rozbawić, a to dopiero początek. Nieporadność Larry'ego w podrywaniu kobiet po prostu bawi, tak samo, jak sposoby wygrywania konkursów. Larry nie jest zbyt uzdolniony w żadnej dziedzinie, ale z naszą pomocą potrafi oszukiwać jak mało kto — zmienienie staroświeckiej bibliotekarki w ponętną diabolicę, tak aby wygrała za nas konkurs „SexMaster 2000”? To jest to! Dodatkowo biedny Larry'emu zdarza się oberwać, kiedy wraca po erotycznych przygodach do swojego... powiedzmy, że pokoju.

Nieco zestarzały się żarty z gwiazd — nie każdy musi wiedzieć, jak wyglądała popkultura pod koniec ubiegłego tysiąclecia. Co do zagadek w grze, to są w miarę „logiczne” — pewna doza szaleństwa jest, ale pozostaje zrozumiała, choć i tak musiałem raz na jakiś czas posługiwać się solucją, ale taki urok przygodówek. Przykładowo wyżej wspomnianej bibliotekarce należy podrzucić erotyczną książkę, którą zdobywamy od innej postaci. Poza tym w LSL7 pojawia się „losowa” minigra — rozbierane kości. Przyjemne urozmaicenie, w dodatku niewymagające żadnej zręczności — najwyżej trochę szczęścia (lub stosowania starej i sprawdzonej metody save-load).

Podejście autorów do erotyki sprawia jednak, że cała seria o Larrym zdecydowanie nie jest skierowana dla młodszych odbiorców, choć grafiką przypominająca kreskówkę dla dzieci. Ciekawostką jest fakt, że gra automatycznie tworzy tapeły z kobietami, które udało się uwieść głównemu bohaterowi. Te są naprawdę ładnie narysowane i lata temu zdobyły mój pulpit.

Gra wydana została w odległym już 1997 roku, więc jest wczesnym tytułem windowsowym, który dopiero opuścił epokę DOS-a. Co ciekawe na Steam jest wersja korzystająca z DOSboxa, a GOG z kolei wykorzystuje ScummVM, co obojętnie mnie zaskoczyło. Grafika wykonana jest w rozdzielczości 640x480 pikseli w 8-bitowej paletce barw. Tylko co z tego,



skoro rysowane postacie się nie starzeją? W dodatku dzięki temu tytuł ten posiada własny, charakterystyczny sznyt, za co go wyjątkowo cenię — to moim zdaniem jedna z najlepiej wyglądających gier z epoki wczesnego Windowsa. Animacje również stoją na całkiem przyjemnym dla oka poziomie, choć tu i ówdzie pojawiają się drobne problemy. Interfejs w grze jest „prawie” doskonały, choć ręczne wpisywanie kilku komend, kiedy wszystkie inne są dostępne w klasycznym systemie point'n'click, wydaje mi się niepotrzebną tutaj pieśnią przeszłości.

Warstwa dźwiękowa jest genialna, zwłaszcza jeśli uda się wam dorwać polską wersję językową (na Steam i GOG niestety jest tylko angielska,

choć ta też jest w sumie całkiem przyzwoita) gdzie jako Larry występuje Jerzy Stuhr, w narratora wciela się Jacek Czyż, a jako Pani Kapitan — Katarzyna Figura. Angielska na Steam też jest dobra, ale pewna część humoru gdzieś znika. Dialogi są naprawdę profesjonalnie wykonane i zabawne.

Cały czas zachwalam Miłość na Fali, ale czy gra ma jakieś minusy? Niektórym może nie spodobać się seksistowskie poczucie humoru, ale to już indywidualna sprawa, bo wszystkich gustów się nie zaspokoi. Przyznać trzeba, że Leisure Suit Larry 7 nie jest grą dla wszystkich, nieco się też zestarzała, ale jeśli lubi się specyficzny typ humoru, to dalej naprawdę warto pograć.

666GONZO666

OCENA:



Rok produkcji: 1997

Wydawca: Sierra

Producent: Sierra

Gatunek: Przygodowa

Platforma: PC



DUCK TALES 2

„... Mamy auta, laser i sa – mo – lo – ty! Być albo nie być, to trzeba przeżyć! Kaczki! U-u-uuuuu!”

Mniej więcej tak brzmiała piosenka w polskiej wersji intra do Kaczych Opowieści. Serial animowany, oparty na komiksach, opowiadał perypetie Sknerusa McKwacza oraz siostrzeńców Kaczora Donalda. W obliczu sukcesu bajki, jak i komiksów powstała udana gradadaptacja na NES-a pod tytułem Duck Tales, a następnie jej sequel Duck Tales 2.

Formuła gry nie zmieniła się względem pierwszej części platformówki Capcomu. Ponownie jako Sknerus w towarzystwie przyjaciół przemierzamy różne zakątki globu. Motywem napędzającym akcję są poszukiwania mapy wielkiego skarbu. Twórcy zapewnili nam sporą różnorodność – zwiedzimy wodospad Niagara, egipskie piramidy, statek piratów czy też opuszczone zamczysko. Wybierać poziomy możemy w dowolnej kolejności. Jeżeli etap okaże się na daną chwilę za trudny, to w okolicach połowy mapy pilot może nas zabrać z powrotem do bazy. Co za tym idzie, do każdego etapu, nawet skończonego, można później wrócić. Ma to o tyle znaczenie, że w trakcie gry nabieramy nowych umiejętności pozwalających dostać się

do wcześniej niedostępnych miejsc. Przykładowo Diodak ofiarowujemy nam moduł do laski umożliwiający przesuwanie ciężkich przeszkód. Sekrety w grze bywają ciekawie ukryte, co sprawia, że przeszukiwanie plansz sprawia wiele satysfakcji.

Eksplorację utrudniają przeciwnicy unikalni dla każdego poziomu. I tak na statku pirackim walczymy z piratami, w egipskich piramidach z mumiąmi w sarkofagu, a na tropikalnej wyspie z posągami Moai. Jako Sknerus bijemy wrogów swoją laską. Odbijamy się na niej od ziemi, a następnie wskazujemy na wrogów podobnie jak rycerz z Shovel Knight. Możemy również spychać na nich elementy otoczenia.

W czasie gry spotykamy siostrzeńców Donalda, którzy naprowadzają na kolejne sekrety, jak i inne postacie z serialu. Wprowadza to do gry poczucie, że wszyscy biorą udział w wielkiej przygodzie, która mogłaby być kolejnym odcinkiem serialu. W zależności od naszych poczynąń (głównie od tego, czy znajdziemy całą mapę) twórcy przewidzieli różne zakończenia przygody. Takie podejście w czasach NES-a?



Należą się za to wielkie brawa! Oddzielne pochwały twórcy zbierają za szatę graficzną. Gra jest pełna kolorów, a każdy poziom ma szczegółowe, czasem animowane (deszcz na statku) tła. Do dźwięku nie ma się co przyczepić, a muzyka zasługuje nawet na dodatkową pochwałę (i tutaj znowu odwołam się do etapu pirackiego – motyw muzyczny szczególnie zapadł mi w pamięć). Do minusów gry, jak na dzisiejsze standardy, należałoby zaliczyć jej długość. W stosunku do platformówek 2D z ostatnich lat Kacze Opowieści są dużo krótsze, bo można je przejść mniej więcej w dwie godziny. Nie ma w tym

nic dziwnego, ponieważ gry tamtej ery nie pozwalały na wykonanie zapisu gry. Wymuszało to skrócenie formy. Chciałoby się jednak pobyc z przyjaznymi kaczorami chociaż jeden etap dłużej.

Podsumowując – czy warto grze dać szansę? Jak najbardziej tak. Pomimo że jest stosunkowo krótka, duża różnorodność poziomów i przeciwników, a także mnogość sekretów nie pozwala się nudzić. Kilka lat temu wyszedł remaster pierwszej części Duck Tales. Ludzie z Capcom, może to już czas by pójść krok dalej i odświeżyć dwójkę?

TOMASZ W.

OCENA:



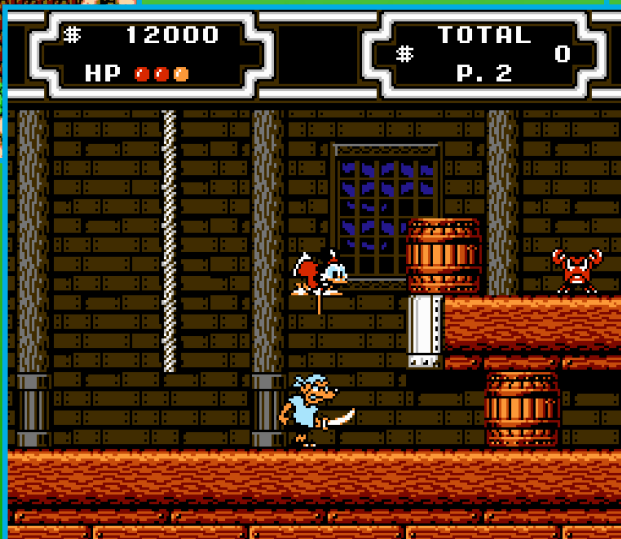
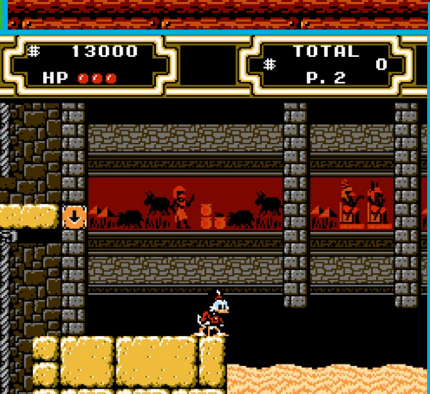
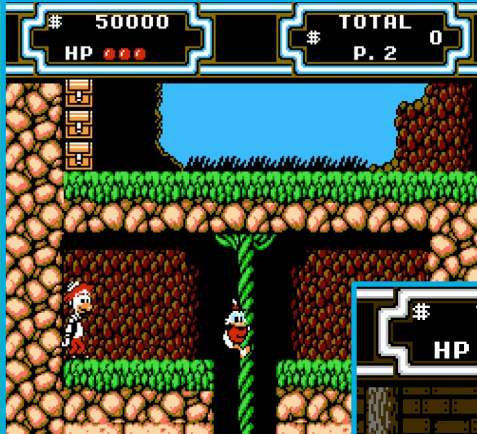
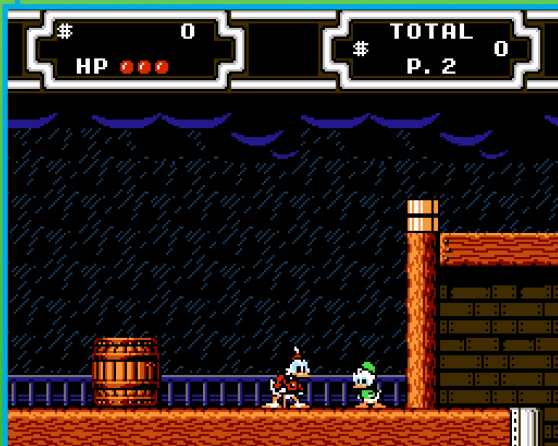
Rok produkcji: 1993

Wydawca: Capcom

Producent: Make Software

Gatunek: Platformowa

Platforma: NES, GB



SONIC THE HEDGEHOG 3 & KNUCKLES

Sonic, lekko antropomorfizowany niebieski jeż, główny bohater bardzo długiej serii gier noszącej jego imię, przez wiele lat i kilka platform był flagową maskotką Segi. Nie dziwnego — sama seria to znakomite platformówki. Na szesnastobitowej Genesis ukazały się trzy główne odsłony serii, które doczekały się również portów na inne platformy... a trójka dostała wyjątkowo ciekawą edycję.

Czemu grana przeze mnie edycja jest wyjątkowa? Tutaj mała lekcja raczej nieznanego u nas historii: Sega wypuściła w podobnym czasie na kartridżach dwie gry — Sonic The Hedgehog 3 oraz Sonic and Knuckles. Co ciekawe, zrobiła je w ten sposób, by dało się je dosłownie połączyć — jedna z nich mogła być bezpośrednio wpięta w drugą, dzięki czemu tworzyły wtedy jedną, większą produkcję, zawierającą poziomy oraz bohaterów z obu gier. I właśnie taką edycję obecnie dostajemy.

Co do samego gameplayu — Sonic The Hedgehog 3 and Knuckles to stosunkowo prosta i bardzo dobrze wykonana platformówka 2D. Jest bardzo zbliżona pod względem rozgrywki do poprzednich części serii — ewolucja, nie rewolucja — i zawierająca mnóstwo „treści”, w której kontrolę obejmujemy nad tytułowym Sonicem, niezwykle szybkim niebieskim jeżem. Dodatkowo dostajemy też Tailsa jako towarzysza, czyli żółtego, latającego lisa z dwoma ogonami, a do tego również

kolczatka Knuckles jest tutaj grywalny. Każdy z bohaterów ma nieco inny zestaw ruchów, np. Knuckles potrafi niczym latająca wiewiórka szybować oraz wspinać się po ścianach. Poza tym sam model rozrywki jest dość standardowy i jeśli ktoś lubi platformówki, to tytuł dla niego.

Jeśli chodzi o jakość map, to z jednej strony je uwielbiam, z drugiej potrafią mnie doprowadzić do białej gorączki. Są tutaj typowe, rozbudowane plansze z mnóstwem różnych przeszkadzajek, przeciwników i takich elementów, jak pojemniki z bonusami, wyskocznie, pętle do przebiegnięcia, wejścia do ukrytych bonusowych poziomów oraz oczywiście pierścieniami do zbierania. Gdyby nie kilka nowości, można byłoby go wziąć za jakiś level pack do wcześniejszych części. Rozgrywka jest przyjemna, cały czas coś się dzieje i nie ma chwili nudy, choć pojawiają się krótkie chwile, w których trzeba się zastanowić, co zrobić dalej. Poziomy na ogół są dobrze skonstruowane, rzadko się

można się na nich zgubić, a do tego zawierają sekrety do odkrycia. Niestety, nie raz i nie dwa gra karze za prędkość przy przechodzeniu kolejnych poziomów, wstawiając sporo miejsc z instant death lub jest po prostu za trudna, nastawiona na granie na pamięć. W poprzednich częściach takich problemów nie uświadczylem. Trzeba w nią grać znacznie uważniej niż w inne części, co jest „nieco problematyczne” i moim zdaniem psuje wspaniałe tempo, sprawia, że nie mogę wystawić wyższej oceny — byłem po prostu zbyt często irytowany rozgrywką. Z drugiej strony pochwalę wyjątkowe urozmaicenie — przez to, że każda postać rusza się trochę inaczej, poziomy przechodzi się zupełnie innymi ścieżkami (Knuckles wspina się na ściany, na które Sonic nie byłby w stanie). „Trójka” to po prostu solidna, sprawiacząca sporo radości odsłona serii.

Kilka słów o oprawie, która może pozytywnie zaskoczyć, mimo wielu lat. Grafika jest niezwykle kolorowa, a także — mimo że z obecnego punktu widzenia jest wyraźnie przestarzała — przyjemna dla oka. Ciekawe są niektóre efekty spec-

jalne, jak lekkie wibrowanie obrazu w pierwszym świecie, kiedy ten został podpalony przez maszynę Robotnika. Wersja dostępna na PC uruchamia się w emulatorze, umożliwiającym niezłe działanie na dużych monitorach i dodającym kilka filtrów do obrazu. Muzyka dla mnie jest nieco słabsza od tej z wcześniejszych części, ale w „trójkę” Sonica grałem najmniej i przez to soundtrack nie daje mi uczucia przyjemnej nostalgii, tak więc mogą być trochę nieobiektywne ;).

Grę polecam miłośnikom oldskulowych platformówek — dla nich Sonic The Hedgehog 3 and Knuckles jest naprawdę niezłą pozycją. Aż dziw bierze, że Sega od tylu lat ma problem ze stabilnością gier z tej marki — niektóre bywają dobre, inne... powiedzmy, że Sonic 2006 czy Sonic Boom są symptomami poważnej choroby, która zasługuje na osobny tekst — retro gracze wychowani w latach świetności, kochają Sonica prawie na równi z przygodami braci Mario. To sympatyczna gierka z trójką bohaterów i po prostu porządnie wykonana.

666GONZO666



OCENA:



Rok produkcji: 1994

Wydawca: SEGA

Producent: Sonic Team

Gatunek: Platformowa

Platforma: PC, Genesis, Wii



BATTLE SHIPS

W „Statki” grał jaknie każdy, to prawie każdy. Dwie kartki – po jednej dla każdego gracza, a na nich rysowało się po dwa kwadraty (na ogół o wymiarach 10x10), które odpowiadały planszom każdego z graczy (z „moimi” statkami i „jego”). Na jednej z nich zaznaczało się pozycje swoich statków (oraz trafienia przeciwnika), a na drugiej strzały próbujące zniszczyć flotę przeciwnika. Każdy z graczy miał po jednym strzale w rundzie, a jak udało mu się trafić wrogi statek, to strzelał dalej – tak długo, aż w końcu nie trafił (chyba że udało mu się zatopić całą flotę przeciwnika). Liczbę i wielkość statków ustalano między sobą (choć i tak większość grała statkami od „jedynek” do czwórek). Ta gra cieszy się od kilkudziesięciu lat na tyle dużą popularnością, że w latach 80. XX w. stworzono wiele jej wersji na Commodore’a.

Chociaż zmieniono tutaj szczegóły w postaci liczby strzałów (zaczyna się z serią 20 strzałów) oraz liczbę i wielkość statków (po jednym statku: dwójka, trójka, czwórka, piątka i szóstka), to jednak sama idea pozostała ta sama – masz zniszczyć flotę przeciwnika, nie znając jej rozstawienia i mając do dyspozycji ograniczoną liczbę strzałów oraz mapę tej samej wielkości, co przeciwnik. Podobnie, jak w papierowej wersji tej gry, można było domyślić się kształtu statku, jak już go trafiłeś ze względu na ograniczoną liczbę możliwych układów ustawienia danego statku. Tutaj pojawia się jednak kolejna różnica – w wersji na C-64 podczas trafiania statku dowiadywałeś się od razu, który statek trafiłeś, więc mogłeś od razu wyznaczyć sobie wszystkie możliwe układy (trzeba było jednak przy tym pamiętać, który strzał, kiedy oddałeś i liczyć podczas animacji ze strzelaniem).

Kolejną rzeczą, o której warto wspomnieć przy tej grze, jest udźwiękowanie. Na pierwsze miejsce oczywiście wysuwa się muzyczka z menu... Jak ją usłyszysz i się spodoba (a raczej tak, ale cóż... gusta są różne i nie wszystkim nie wszystko się podoba), to niemal na pewno zapamiętasz ją na wiele lat – podobnie, jak np. jazdę na rowerze („jazdy na rowerze się nie zapomina”, jak to niektórzy mówią). Gdzieś w internecie zresztą można ją znaleźć. Poza tą melodyjką same dźwięki w grze też są dobrze dobrane – jak znajdziecie grywalną wersję tego tytułu i pogracie trochę, to też będziecie mieli takie zdanie – zauważcie przy tym, że ta gra ma już ponad 30 lat (pochodzi z 1986 r.).

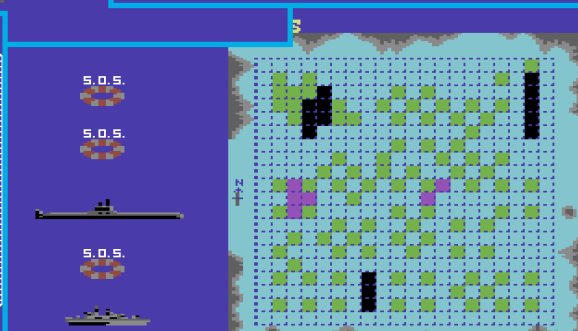
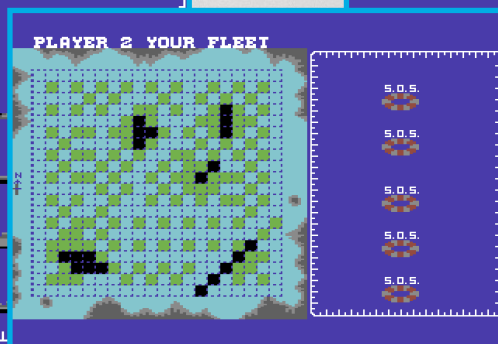
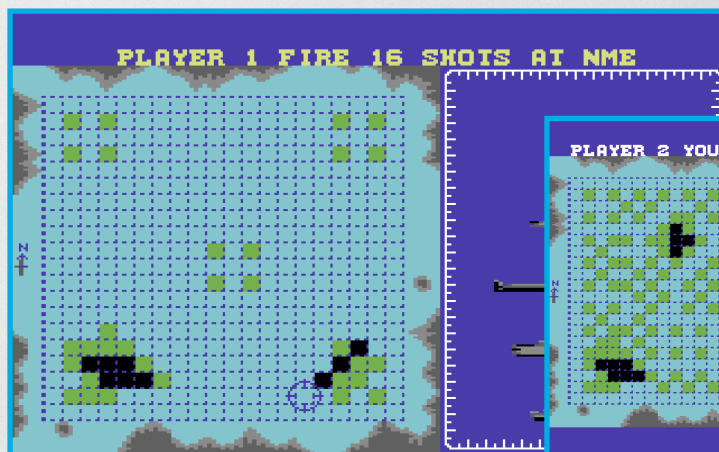
Kilkanaście lat temu (a także ponad dwadzieścia), jak u mnie w domu był jeszcze Commodore 64, to podczas gry w Battle Ships z braćmi mieliśmy taką zasadę, że jak jeden

ustawiał przed grą swoje statki, to ten drugi wychodził (żeby nie podglądał i nie wiedział, gdzie ma ten drugi), a po ustawieniu wołał tamtego, że już może ustawiać i sam wychodził. Chodziło o uczciwość, ale czasem pozostali bracia, którzy oglądali grę, oszukiwali, bo podpowiadali ustawienie statków („Ej, patrz, tu jest mucha... i jeszcze tu”). Oczywiście to się nie podobało temu, którego statki pokazywali, ale co się poradzi... Jedyna „instytucja” (rodzice) mogąca coś z tym zrobić często była zajęta albo jeszcze nie wróciła z pracy. Innym wspomnieniem z dzieciństwa wiążącym się z tą grą jest to, że najstarszy z braci wymyślił dość skuteczną metodę wychwytywania wrogich statków – mianowicie „siatkę”. Polegała ona na tym, że strzelasz w dwóch liniach przemienne po skosie (np. a1-b2-c1-d2-e1 itd.). Metoda czasochłonna, ale skuteczna, jednak do pewnego stopnia. Głównym mankamentem było to, że dwójka, trójka i piątka mogły być ustawione po skosie i wpasować się akurat w przerwę między

strzałami (w te puste oczka w siatce). Z tego powodu metoda ta została poddana weryfikacji i uległa zmianie polegającej na tym, że zamiast robić siatkę w jednym ciągu, robiło się jej załączki w kilku miejscach („siatka w rozrzucie”, co skutkowało mniejszymi atakami w jednym miejscu, za to rozproszeniem ataku i – teoretycznie – większym prawdopodobieństwem na złapanie jakiegokolwiek statku, które rzadko kiedy były skupione w jednym miejscu, bo przecież co za idiota stawiał wszystkie statki jeden obok drugiego?).

Co tu dużo pisać... Chociaż to nie jest gra, od której nie można się oderwać, jednak jest na tyle świetna, że spokojnie można spędzić przy niej godzinę czy dwie (albo nawet i kilka, robiąc przy tym np. turniej między znajomymi czy w rodzinie). Fajna gierka nie tylko do zabicia nudy, ale też do pogrania i zrelaksowania się. Dla mnie ta gra zasługuje na ósemkę z plusem... A wam, drodzy Czytelnicy?

CZARNOKSIĘŻNIK



OCENA:



Rok produkcji: 1987

Wydawca: Elite Systems

Producent: Elite Systems

Gatunek: Logiczna

Platforma: C64

MORTAL KOMBAT

Kto w młodości nie korzystał ze wszelkiego typu salonów gier? Podejrzewam, że każdy gracz 20+ kiedyś, w młodości poznawał różne produkcje właśnie w takich, niezwykle wtedy popularnych, a dziś wegetujących w nadmorskich miejscowościach lokalach.

Jedną z gier, która wówczas zyskała niesamowitą popularność, był Mortal Kombat — legendarna bijatyka, która zasłynęła „wykończeniami” przeciwników oraz wykorzystaniem żywych aktorów do zrobienia wszystkich animacji. Niedługo po premierze na automatach została przeprotowana na prawie wszystkie możliwe platformy. Najsmutniejszą wersję mieli posiadacze SNES-a, gdzie gra została mocno ocenzurowana, co było ważnym argumentem przy dyskusji, którą 16-bitową platformę wybrać. Posiadacze Amigi z kolei na pewno pamiętają żonglowanie dyskietkami... Dobra, lekcji historii już starczy, przejdźmy do samej gry.

Fabula w omawianej produkcji prezentuje się następująco: organizowany jest krwawy turniej, w którym zwycięstwo lub przegrana ziemskich wojowników przesądzi o losie Ziemi. By uniknąć przegranej i katastrofy, bóg piorunów Raiden, wybiera kilku bohaterów... Po przeciwnej stronie stoi złowrogi Shang Tsung ze swoimi cempionami dążący do pokonania obrońców i w efekcie podbicia naszego wymiaru.

Lista postaci w tej części nie jest zbyt imponująca — możemy sterować tylko paroma bohaterami. Do wyboru są Liu Kang, agentka Sonya Blade, aktor z wielkimi ambicjami Johnny Cage, bóg piorunów Raiden, rywalizujący ninja Scorpion i Sub-Zero oraz przestępca Kano. Jedną postać — Reptile — jest ukryta i bardzo trudna do odblokowania. Poza tym jest dwóch niegrywalnych bossów — Goro oraz Shang Tsung. Dla wszystkich fanów serii każde z tych imion to świętość i kanon. Wojownicy mają swoje historie i motywacje.

A jak w to się gra? Dla niecierpliwych krótko — wystukując różne kombinacje klawiszy, można tworzyć dłuższe kombosy. Gdy przeciwnikowi wyczerpie się pasek życia — przegrywa. Klasyka i standard dla bijatek, prawda? Prawie, bo nieco inny od standardowego jest system ataków specjalnych, zrywający z kręceniem „kólek”. Mortal Kombat wprowadził też jedną ważną innowację, skopiowaną później w kilku seriach — po wykończeniu przeciwnika ten ślania się przez chwilę na nogach, a

wciskając w takiej chwili odpowiednią kombinację klawiszy, istnieje możliwość zabicia przeciwnika w wyjątkowo brutalny i efektowny sposób. Najlepszym przykładem będzie wyrwanie czaszki wraz z kręgosłupem przez Sub-Zero. W swoim czasie wywołało to oczywiście wiele kontrowersji, ale nie o nich chciałem pisać. Mimo wszystko ruchów specjalnych mamy trochę mało, ale dla niektórych prosty system może być plusem.

Jednak czy gra wytrzymała próbę czasu? Nie będę ukrywać, że sentyment trochę przesłania mi osąd. Nadal gra się dobrze, jednak rozgrywka jest dużo bardziej prymitywna niż we współczesnych bijatykach, choć mimo dość wysokiego stopnia trudności w SP, zwłaszcza w późniejszych rundach — dalej jest całkiem grywalnie. Gra ma przyjemne tempo, system walki jest łatwy do opanowania nawet przez laików, którzy nie grają dużo w bijatyki, choć wydaje się trochę zbyt „sztywny”. Mortal Kombat, tuż obok Street Fighter, to taki „wzorec z Sèvres” dla bijatek. Tak szybko się nie zestarzeje — dalej będzie stanowić wzór dla mordoklepek. Ciosy są dobrze rozplanowane na padzie, dzięki temu gładko wchodziły kombosy. Te, mimo że jest ich niewiele, są stosunkowo łatwe do wprowadzenia i doskonale urozmaicają grę. Co innego fatalities — te są tak trudne, że można przez lata uczyć się ich do perfekcji (zwłaszcza przy warunkach koniecznych do odblokowania Reptile).

Gra wykonana jest w klasycznym 2D z udziałem żywych aktorów w kostiumach. To element, który dość mocno się zestarzał — postaciom i arenom brakuje detali,

ale ze względu na to, że obecnie jest to rozwiązanie niespotykane, stylistyka wydaje się dość unikalna. Oczywiście kwestią jest, że pikselki trochę kłują w oczy, część aren również wygląda bardzo słabo — mnisi na pierwszej z nich to rozpięta masa ludzi bez twarzy — widać zastosowane uproszczenia... W sumie animacje też mogłyby być lepsze, bo mają stosunkowo niewiele klatek. Dźwięk to odgłosy ciosów i okrzyki walczących, trochę muzyki, w sumie nic specjalnego. Wówczas był to standard, choć my, dzisiejsi gracze, przywykliśmy do czegoś lepszego. Po prawdzie, z Mortal Kombat bardziej pamiętam OST z filmu, niż z gier. Jest też głos komentatora, którego teksty w stylu „excellent” czy „finish him” pozostają klasyką, a już zwłaszcza „fatality” pozostaje do dziś bardzo satysfakcjonujące.

Jeszcze jedna sprawa — multiplayer. Oczywiście nie ma obsługi sieci i jest typowo kanapowy. W ciągu kilkunastu lat w MK1 grałem wielokrotnie z różnymi osobami, które akurat nawinęły się pod pady i gra się lepiej niż z SI — przynajmniej popełniają ludzkie błędy i są nieprzewidywalni :D.

Czas na krótkie podsumowanie: mimo pewnych zbyt widocznych anachronizmów nie żałuję powrotu do MK. System walki, podobnie jak w konkurencyjnym Street Fighter 2, jest dość „prymitywny” czy też raczej prosty względem współczesnych bijatek, ale dzięki temu wymaga mniej nauki i jest łatwiejszy do wymastrowania. Zresztą dwie kolejne części MK były bardzo podobne pod względem formy. Ostatecznie to całkiem przyzwoity start wielkiej serii.

666GONZO666

PUSH START 91 659000
KANO CAGE



OCENA:



Rok produkcji: 1992

Wydawca: Acclaim Entertainment

Producent: Midway Games

Gatunek: Bijatyka

Platforma: Arcade, Amiga, PC, SNES, GB



PUSH START 77 151500
CAGE RAIDEN



MORTAL KOMBAT 3

Seria Mortal Kombat liczy kilkanaście części, bardziej lub mniej udanych. Jednocześnie gracze, w tym i ja, z dużą nostalgią wspominają szczególnie kilka pierwszych części, wykonanych jeszcze w 2D albo raczkującym 3D. A więc, przed wami retrorecenzja Mortal Kombat III!

W stosunku do obu poprzednich części Mortal Kombat III nie jest żadną wielką rewolucją — raczej sensowne rozwinięcie. Można to najprościej określić słowami — więcej postaci, nowe areny oraz ciosy, a sam gameplay pozostaje bez większych zmian — poza dodatkową możliwością biegania.

Ale ponieważ są osoby, które mogły nie mieć kontaktu z tą serią, lećmy po kolei. Na początek fabuła — mimo wygranej Ziemiann Shao Khan znalazł sposób, by rozpocząć inwazję dzięki odrodzeniu się martwej królowej Sindel. Tym razem dostajemy czternaście postaci na start. Niestety zabrakło wśród nich kilku najważniejszych dla kanonu Mortal Kombat. Z lubianych dotychczas postaci zabrakło Skorpiona, wrócił za to nieobecny w drugiej części Kano. Wśród nowych postaci mamy wspomnianą

Sindel, pojawia się też indyjski szaman Nightwolf, używający granatów policjant Stryker czy Kabal, który mimo tego, że jest podpięty do specjalnego respiratora, jest jedną z najlepszych postaci w serii. Poza tym zrobotyzowani ninja Cyrax i Sektor oraz Sheeva — należąca do tej samej rasy co Goro. Niestety, mimo że kilka postaci naprawdę lubię, to brakuje mi zbyt wielu wcześniejszych wojowników.

Walczy się prawie tak jak we wcześniejszych częściach, ale doszedł jeszcze klawisz odpowiedzialny za bieg, co nieco zmienia taktykę. Podstawa systemu jest na tyle prosta, że nawet początkujący da sobie z nim radę, choć na opanowanie bardziej skomplikowanych ruchów potrzeba poświęcić sporo czasu. Co najważniejsze zawsze gra się przyjemnie, a sama walka jest wciągająca. Oczywiście clou MK III stanowią

Fatality, czyli specjalne zakończenia walk ukazujące brutalną śmierć oponenta. Twórcy, wiedząc, że akurat to było gimmikiem sprzedającym poprzednie części, nie wahali się z dodawaniem coraz lepszych pomysłów. Topienie w kwasie czy nabijanie na kolce to akurat MNIEJ brutalne przykłady możliwych zakończeń. Wracają też zakończenia humorystyczne pokroju Babality.

Pora na standardowy element — kwestie techniczne. No cóż, jak na takiego staruszka, za którego uchodzi MK III, nie jest tak źle, biorąc pod uwagę, jak technologia z wrzucaniem żywych autorów się zestarzała. Mimo faktu, że technologia była już przestarzała i wygląda gorzej niż bijatyki korzystające z „kreskówkowej” stylistyki, to ogólnie rzecz biorąc aktorzy przeniesieni w świat gry nie wypadają szczególnie źle. Widać dbałość i starania, należy też docenić pomysłowość twórców przy tworzeniu kostiumów, jednak mimo wszystko panowie z Midway tutaj mogli pokazać większy pazur. Jeśli zaś

chodzi o sterowanie, to jest dobrze, ale do pełnej obsługi wymaga się 6-klawiszowego pada. Muzyka w MIDI wypada przeciętnie, nic co bym szczególnie zapamiętał, dodatkowo z jakiegoś powodu w wersji na GOG są niewielkie problemy (wyglądające jak duży lag) z obsługą menu.

Mamy też typowy multiplayer kanapowy. Granie przeciwko koledze, jak przystało na bijatykę arcade, jest raczej główną atrakcją. Sprawuje się świetnie, choć nie wspiera gry przez sieć. Tak czy inaczej, żywy gracz jest w przeciwieństwie do komputera zupełnie nieprzewidywalny.

Ocena końcowa byłaby wyższa — problem dla mnie stanowił nie najlepszy dobór zawodników, zwłaszcza że wypadło kilku moich ulubieńców. Cieszy mnie jednak fakt, że twórcy rozbudowywali lore i dodali całkiem nowych bohaterów, ale brak kilku uwielbianych przez graczy postaci musiał boleć. Twórcy zresztą sami zauważyli, że był to spory błąd i przywrócili ich w dużo lepszej Ultimate Mortal Kombat 3, ale tej niestety nie przeniesiono na PC. Tak czy inaczej, fani bijatyk będą w sumie zadowoleni, grając w tego klasyka.

666GONZO666



OCENA:



Rok produkcji: 1995

Wydawca: GT Interactive

Producent: Midway

Gatunek: Bijatyka

Platforma: Arcade, PC, SNES, Genesis, GB

GTA 2

Gra będąca kontynuacją znanego hitu Grand Theft Auto. Polega dalej na tym samym – jesteśmy „tym złym”, który kradnie co rusz wiele różnych samochodów tylko po to, by wykonać kolejne zadania zlecane przez tajemniczych pracodawców lub by uciec przed policją albo po prostu dojechać do upatrzonego wcześniej miejsca.

W porównaniu do poprzedniej części poprawiono grafikę, jednak nie zmieniono ani widoku „od góry”, ani sterowania. System przyjmowania zleceń uległ nie tyle drastycznej zmianie, co po prostu modyfikacji – wciąż przyjmujemy je z budek telefonicznych, jednak tutaj zamiast przypadkowych budek mamy budki telefoniczne umieszczone w specjalnie utworzonych strefach wpływów każdego z gangów. Tutaj dochodzimy do kolejnej, istotnej zmiany – gangi (lub – jak kto woli – organizacje przestępcze).

W każdej z części miasta (bezimnogo – dla czego? nie wiadomo) mamy trzy gangi. Ponieważ mamy trzy części miasta (Centrum, Okręg Przemysłowy i Okręg Mieszkalny), wychodziłoby na to, że mamy w takim razie dziewięć gangów. Jednak okazuje się, że jest tu błąd, ponieważ w każdej z powyższych części miasta działa tajemnicza i ogromna organizacja pod nazwą Zaibatsu, zaś pozostałe dwa gangi działają tylko w danej części miasta, co daje nam 3×2 (różne gangi) + 1 (wspólny dla wszystkich części miasta) = 7 gangów. Żaden z nich nie jest lepszy od pozostałych – wszystkie płacą tyle samo za swoje zadania, a poziom trudności jest porównywalny. Nie ma jednak mowy o zadaniach w GTA 2 bez wspomnienia o poziomie szacunku u danego gangu. Pasek wspomnianego szacunku ma szerokość 15

elementów (13 pasków oraz elementy „+” oraz „-”) – jeden pasek neutralny (zerowy) oraz po sześć pasków „dodatnich” (o tych później) i „ujemnych”. Poza stałe dwa elementy paska (+ i -) są nielimitowane i niezależne od tego, ile byśmy nie robili w danych kierunku, to i tak dalej nie pójdzie, jeśli chodzi o szacunek (lub nienawiść) danego gangu. Ujemny szacunek gangu nie ma żadnego znaczenia poza tym, że jego członkowie nas atakują tak długo, dopóki nie dojdzie do poziomu co najmniej neutralnego. Przy szacunku dodatnim jest inaczej, bowiem dochodzą tutaj poziomy szacunku odblokowujące kolejne poziomy zadań – dodatkowo żółte (trudniejsze) i czerwone (bardzo trudne), oczywiście znacznie lepiej płatne.

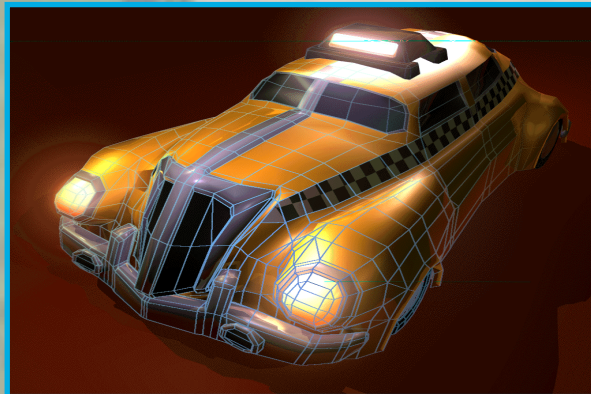
Skoro już mowa o poziomie trudności zadań, to warto wspomnieć o wypłacie za zadania. Za zadania „zielone” (podstawowe) dostajemy 20 tys. dolarów, za „żółte” 40 tys., a za „czerwone” – 60 tys. dolarów. Oczywiście trzeba tu wspomnieć o mnożniku punktów, który zwiększa się o 1 punkt za każde wykonane zlecenie dla któregoś z gangu. Początkowo mogłoby się wydawać, że najbardziej opłacałoby się wykonywać najpierw zielone zadania dla każdego z gangów, później żółte i na koniec czerwone. Z punktu widzenia kalkulacyjnego – jak najbardziej... Jednak pomijany jest tu pewien element – szacunek gangu. Za każdym razem

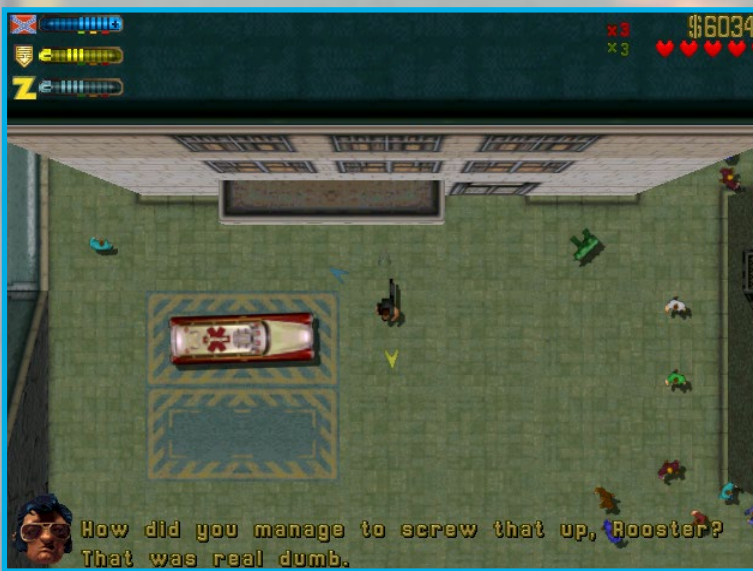


trzeba by było reperować szacunek u danego gangu. Czy się opłacało? Gdy gang cię nie lubi, to strzela do ciebie, a wtedy szybko giniesz, a po śmierci tracisz całą broń, którą musisz zbierać od nowa. Budzisz się gdzieś daleko pod miejscowym szpitalem i bez broni. Opłaca się? Zależy, komu. Zatem najpierw zróbcie zielone zadania u jednego, później u drugiego i na koniec u trzeciego i dopiero zaczynajcie się zabierać za żółte zadania – oczywiście najpierw zgarnijcie odpowiedni szacunek u danego gangu – podobnie ma się sprawa z najtrudniejszymi (ale i najlepiej płatnymi) zadaniami, czyli czerwonymi – najpierw wykonajcie wszystkie zielone i żółte, żeby najbardziej opłacało się wam wykonywać te czerwone. Aha, jeszcze jedno – kolejny okręg w mieście ma zadania o 10 000 dolarów droższe :). Drugi okręg w takim razie ma zadania zielone za 30 tys., żółte za 50 i 70 za czerwone, a trzeci odpowiednio za 40, 60 i 80 tys.

Po wykonaniu zadań wystarczających do opuszczenia danej części miasta dostajemy dostęp do specjalnych, bonusowych misji (np. rozwalanie dostawczaków z Colą) – ilość takich zadań (1-3) zależy od wyniku, z jakim

zakończyliśmy daną część miasta. Albowiem każdą z trzech części miasta możemy ukończyć zaledwie z minimalną kwotą wymaganą do ukończenia, z wyższą lub najwyższą uprawniającą do wszystkich trzech bonusów za dany etap GTA 2. A może to zależy od tego, czy wykonasz wszystkie zadania dla wszystkich gangów czy tylko dla jednego, ew. dla żadnego, ale uzyskasz minimalną kwotę uprawniającą do opuszczenia danej części miasta. W każdym razie po wykonaniu wszystkich zadań w pierwszym okręgu miasta dostawałeś zadanie od Zaibatsu polegające na tym, że miałeś wykończyć szefów pozostałych gangów. Mimo to poziomy bonusowe (A, B i C) są zależne od tego, z jakim wynikiem ukończycie Centrum (czyli pierwszą część miasta). Później są jeszcze Okręgi: Mieszkalny oraz Przemysłowy. Tak w ogóle z pierwszej trylogii jest to jedyna część, w której miasto nie ma swojej nazwy – jest to Miasto Bezimienne. W pierwszej części są trzy miasta – Liberty City, San Andreas i Vice City, które występują także w trzeciej części (osobno w podstawce oraz w dodatkach) i są one wzorowane na istniejących miastach (Liberty City na Nowym





Jorku, a Vice City na Miami). W czwartą i piątą część jeszcze nie grałem, więc póki co o nich pisać nie będę.

Same zadania są różne. Od zadań typu „ukradnij samochód wrogiego gangu, narób rozróby w tych trzech, po tym ukradnij tamtych samochód i narób kłopotów u tych drugich” po „zabij żołnierzy eskortujących czołg i zniszcz sam czołg, zanim ten zniszczy ulubiony samochód szefa gangu” czy „zabij dwóch zdrajców gangu – jeżdżą oni oni po mieście w pancerznych wozach”, które wykonać można (najłatwiej) za pomocą czołgu (można go znaleźć – przy okazji uruchamia „Kill Fienzy”, ale musicie pamiętać o jednym problemie – możecie tylko raz wsiąść, bo jak wysiądziecie, to już nie wsiądziecie z powrotem).

Oczywiście nie sposób nie wspomnieć o działalności policji. Im „głośniej” będziemy się bawili, tym bardziej zainteresują się nami niebiescy panowie. Poziom ich zainteresowania naszą działalnością jest pokazywany za pomocą ilości głów policjantów na górze ekranu – od żadnego (czyli

„spokój, cisza, nuda”) do max 6 (wtedy to masakra jest, bo wojsko wkracza do akcji). Rodzaj służb interweniujących w nasze poczynania zależy od okręgu, w którym się znajdujemy. W pierwszym jest to tylko policja i SWAT (cztery główki; w kamizelkach kuloodpornych, a więc ciężko dobić), w drugim dochodzi FBI (pięć główek; jeżdżą opancerzonymi samochodami i mają karabiny maszynowe), a w trzecim okręgu dochodzi szósta główka, czyli wojsko z czołgami i ciężarówkami z żołnierzami z karabinami maszynowymi – ci to już w ogóle się nie cackają. FBI jeszcze mogłeś uciec, bo oni jeżdżą po dwóch w samochodach, ale jak już wojsko wkroczy do akcji, to masz przechlapane – ciesz się, jak uda ci się dorwać jakiś cywilny samochód i dotrzeć nim do warsztatu samochodowego, w którym przemaszujesz pojazd, dzięki czemu służby porządkowe przestaną się tobą interesować, bo przy wojsku to naprawdę jest gorąco (wiem, bo sam parę razy ich miałem – specjalnie dla przetestowania).

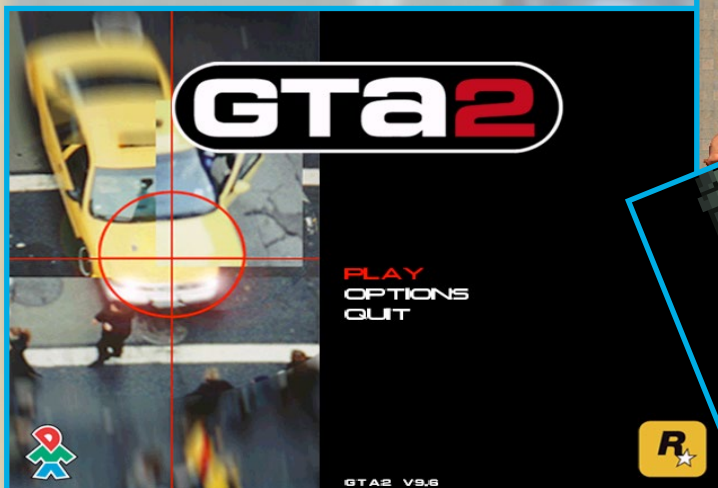
Skoro już mowa o warsztatach samochodowych...

W porównaniu do pierwszej i trzeciej części, w „dwójce” oprócz samej zmiany lakieru jest możliwość doczepienia do samochodu karabinów maszynowych, pojemnika z olejem do robienia śliskich plam na ulicach, założenie bomby w silniku czy uzbrojenie w wyrzutnik min ulicznych. Oczywiście każda z tych usług nie jest tania i ma inną cenę, ale z niektórych warto korzystać, np. z plam oleju podczas ucieczki przed policją. Ktoś „mądry” mógłby się spytać: „a po co płacić za możliwość zostawiania plam oleju, skoro można by od razu zapłacić za zmianę lakieru i policja wtedy nas nie goni?” – rzecz w tym, że czasem większa zabawa jest w gonieniu zajączka niż złapaniu go. O karabinach maszynowych w samochodzie czy wyrzutni min chyba nie

muszę pisać, bo są bardzo zrozumiałe czy to podczas pościgu, czy ucieczki.

Grafika – jak na obecne standardy – jest dość uboga (głównie za sprawą kolorystyki, która mogłaby być o wiele bogatsza). Efekty specjalne obecnie też nie powalają. Jednak zwróćcie uwagę na rok wydania gry. To podobnie, jakbyście mieli porównywać czołg z drugiej wojny światowej ze współczesnym czołgiem – różnica byłaby niewielka (w skali porównania). Jeśli chodzi o udźwiękowienie, to ono nie jest złe, chociaż ubogie. Nie ma radia samochodowego :(Za to pozostałe dźwięki są bez zarzutu – nie mogę się do nich przyczepić. Ogólnie tą część serii oceniam na 7+. Całkiem dobra, chociaż mogłaby być lepsza.

CZARNOKSIEŻNIK



OCENA:



Rok produkcji: 1999

Wydawca: Rockstar Games

Producent: DMA Design

Gatunek: Akcja

Platforma: PC, PS1, GBC, DC

CHIP & DALE RESCUE RANGERS

Gry na licencjach to w większości gruz, na który szkoda marnować czasu. Był jednak taki czas, kiedy to Disney dbał o to, co wypuszczano na rynek elektronicznej rozrywki i większość produkcji była bardzo dobra. Aladdin czy The Lion King to jedne z najbardziej znanych, kolorowych i dopracowanych platformówek. Nie inaczej sytuacja miała się w przypadku egranzacji przygód duetu znanych wiewiórek z Brygady RR.

Gra oparta na słynnej kreskówce ukazała się w roku 1990 na automatach arcade i konsoli NES. Szczególnie ta druga stała się bardzo popularna, także u nas w Polsce za sprawą pirackiej wersji pegasusowej. Prosta, a jednocześnie wciągająca i dopracowana platformówka pozwalała przeżywać przygody Chipa i Dale'a na ekranie telewizora.

Fabula jest prosta i stanowi jedynie pretekst do zabawy, co nie znaczy, że jest to wada, ponieważ w tamtych czasach gry często fabuły nie posiadały w ogóle lub jeszcze prostsze niż w opisywanej produkcji. Otóż okazuje się, że ktoś porwał kotkę należącą do Mandy. Chip i Dale ruszają na pomoc, przy okazji chcąc zbadać sprawę mechanicznych kotów, jakie pojawiły się w okolicy. Wkrótce jednak zostają zaatakowani przez dziwnego robota, a po jego pokonaniu okazuje się, że za zaginięciem stoi nie kto inny, jak znany z serialu główny antagonista — Fat Cat (aka. Spaślak).

Gra jest dość typową platformówką, w której większość etapów przemierzamy od lewej do prawej strony ekranu,

choć nie brakuje też momentów, kiedy biec trzeba w drugą stronę czy wspinać się w górę. Omijamy przeszkody, walczymy z napotkanymi przeciwnikami, zbieramy znajdźki, a (prawie wszystkie) poziomy kończą się starciem z bossem, na którego trzeba znaleźć odpowiedni sposób. To, co wyróżnia przygody Chipa i Dale'a to walka — w przeciwieństwie do większości gier z gatunku platformówek nie skaczemy wrogom na głowy i nie strzelamy do nich z żadnej broni. Zamiast tego, ponieść możemy przedmioty znalezione po drodze — ogromne jabłka, skrzynki czy bomby. Znalezione przedmioty możemy wyrzucić przed siebie i trafić nimi w przeciwnika, dodatkowo do skrzyniek możemy sami się ukryć i stać się pułapką na przeciwnika. Wyrzucona skrzynka po trafieniu od razu rozpada się, co przy silniejszych przeciwnikach bywa uciążliwe, bo ci są w stanie wytrzymać więcej niż jedno uderzenie. Co innego jabłko — eliminuje ono większość przeciwników za jednym razem (można nawet skosić kilku na raz), ale jako że jest ciężkie, to nasz bohater ma utrudnione ruchy i nie może wysoko skakać.

W grze przemierzamy wiele poziomów przedstawiających takie lokacje jak kasyno, kanały, kuchnia, ogród czy sklep z zabawkami. Każdy z nich jest zupełnie inny, oferuje różnych przeciwników i pułapki, a wszystko to wykonano z dbałością o najdrobniejsze szczegóły. Poziomy możemy też przechodzić w dowolnej kolejności (wyjątek stanowi pierwszy i ostatnie trzy), nic nie stoi również na przeszkodzie, aby część z nich pominąć w drodze do końca gry, więc jest pod tym względem spora swoboda. Pomiedzy poziomami otrzymujemy też pomieszczenia bonusowe, w których mamy kilka sekund na przeszukanie skrzynek i zgarnięcie dodatkowego życia.

Pod względem technicznym Chip and Dale prezentuje się fantastycznie — szczegółowa grafika, pełna detali i kolorów, różnorodne tła itp., a do tego fantastycznie brzmiąca muzyka na czele z serialowym motywem. Również pozostałych dźwięków słucha się z wielką przyjemnością. Dodatkowo twórcy zaprojektowali tyle elementów otoczenia, że każdy poziom zaskakuje czymś zupełnie nowym — raz zakręcimy kurki z wodą, gdzieś indziej uważać trzeba na wentylatory, które mogą nas zdmuchnąć w przepaść, a w jeszcze innym momencie atakowani jesteśmy przez skrzynki, które przez resztę gry stanowią naszą broń. Jest więc wszystkiego naprawdę dużo i z całą pewnością nikt nie powinien narzekać na nudę. Jedyne, do czego mógłby

się przyklepić to animacje, którym czasami wyraźnie brakuje klatek.

Równie wspaniale prezentują się bossowie, czasami zajmujący nawet cały ekran. Wśród nich znajdziemy roboty, ogromną gąsienicę rozpadającą się na kilka części, kota w kasynie czy sowę na szczycie drzewa. Gorzej wygląda już walka z nimi, bo zawsze opiera się o ten sam schemat — trafiać w nich czerwoną kulą znajdującą się na arenie, co niestety nie stanowi żadnego wyzwania i praktycznie każdego z bossów można pokonać już za pierwszym podejściem. Niewielkie wyzwanie stanowi zresztą cała gra — wiele plansz przechodzi się bez większych kłopotów, a dodatkowych żyć nie brakuje. Gra nie posiada też opcji zapisu czy choćby kodów do poziomów, ale przy tak niskim stopniu trudności nie stanowi to problemu, tym bardziej że całość da się przejść w mniej niż godzinę.

Chip and Dale Rescue Rangers to naprawdę świetna gra, jedna z najlepszych platformówek na NES, szczególnie jak gra się z drugą osobą, bo dostępny jest też tryb współpracy. Są drobne wady, po skończeniu można czuć lekki niedosyt przez niski stopień trudności, ale mimo wszystko jest to przyjemna pozycja na jeden wieczór. I choć gra wydaje się prawie doskonała, to trzy lata później ukazała się jeszcze lepsza część druga. Ale to temat na kolejny numer IZ.

LUKASZ050792

OCENA:



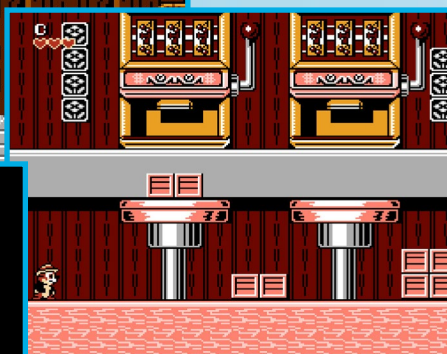
Rok produkcji: 1990

Wydawca: Capcom

Producent: Capcom

Gatunek: Platformowa

Platforma: NES, Arcade



DUCK HUNT

Pegasus to konsola, z którą spędziłem najwięcej czasu i choć była to tylko tania podróbka NES-a, to wspominam ją bardzo ciepło i zawsze chętnie wracam do gier z tamtego okresu. Gry dostępne dla Pegasusa były tanie, dostępne na niemal każdym targu, poza tym wielu znajomych również posiadało tę konsolę, więc możliwa była wymiana kartridżami. Nie o Pegasusach jednak ma traktować ten tekst, a jednej z najpopularniejszych gier stworzonych właśnie na tę konsolę, a mianowicie Duck Hunt wykorzystujący pistolet świetlny jako kontroler.

Duck Hunt to prosta gra akcji, w której liczy się nie tylko refleks, ale i celność gracza. Celem jest ustrzelenie minimum ośmiu z dziesięciu kaczek za pomocą specjalnego pistoletu, celując w telewizor. Jeśli się to uda, gracz przechodzi do następnej rundy polegającej na trafieniu kolejnych kaczek i tak w kółko. Warunkiem jest minimum osiem celnych trafień na rundę, jeśli będzie ich mniej, gra kończy się napisem Game Over. Podczas zabawy, myśliwemu, w którego się wcielamy, towarzyszy pies — ten po celnym strzale dumnie unosi w górę upolowaną kaczkę, natomiast kiedy nie uda się trafić, wyskakuje z krzaków i zaczyna się z gracza naśmiewać, co często doprowadzić może do szewskiej pasji. Na każdą z kaczek można maksymalnie oddać trzy strzały, jeśli się nie uda i zabraknie amunicji, to jest się skazanym na porażkę. I to w sumie tyle o samym gameplayu. Rozgrywka jest banalnie prosta, a strzelanie praktycznie nigdy się nie kończy (choć po ukończeniu 99 poziomów licznik się zeruje, a gra zaczyna krzaczyć i niemożliwe

jest dalsze granie). Duck Hunt posiada jeszcze dodatkowy tryb, w którym na raz pojawiają się dwie kaczki. Jest jednak jeszcze trzeci tryb — zamiast kaczek mamy wystrzeliwane talerze na łące służące za strzelnicę. Różnica jest taka, że cele poruszają się szybciej niż kaczki i cały czas oddalają się od gracza, przez co z każdą kolejną sekundą są trudniejsze do trafienia.

Od strony graficznej Duck Hunt prezentuje się dość dobrze. Gra nie daje powodów do zachwytu, ale widać wyraźnie co jest czym. Obiekty są dość duże, całkiem ładnie animowane. Tło jest zawsze takie samo, więc po pewnym czasie może już nudzić, ale ogólnie do grafiki nie można się przyczepić, bo nawet dziś nie razi po oczach. Trochę gorzej jest z dźwiękiem, ponieważ muzyki w tle nie ma żadnej, a jedynie przy przechodzeniu z jednej rundy do drugiej. Dźwięków też nie za wiele, ale te, które są, brzmią dość dobrze (choć śmiech psa może czasem doprowadzać do furii :)).

O grze Duck Hunt nie wiele więcej można powiedzieć.

Gra jest banalnie prosta, a jednak wciąga na długo. Pomimo upłynięcia już blisko 40 lat od jej pierwszego wydania, wciąż potrafi bawić, choć ciągle strzelanie w te same kaczki, na tych samych poziomach może z czasem zacząć się nudzić. Ukończenie wszystkich poziomów zajmuje około godziny, ale wracać do gry można wiele razy.

Jest to jeden z najważniejszych i najbardziej znanych tytułów na konsolę NES, zaraz obok takich serii jak Mario

i Zelda. Choć powstało później wiele innych, bardziej rozbudowanych gier wykorzystujących lighting-guna, to Duck Hunt pozostaje moim numerem jeden. Niestety na współczesnych telewizorach pistolet ten nie chce już działać — aby móc się cieszyć strzelaniem do kaczek należałoby mieć stary telewizor CRT. Polecam grę wszystkim, którzy jeszcze w nią nie grali, a także i tym, którzy bawili się nią lata temu. Gra nadal daje masę frajdy :).

LUKASZ050792

OCENA:



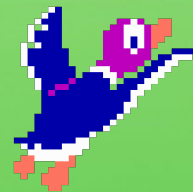
Rok produkcji: 1984

Wydawca: Karoshi Corporation

Producent: Nintendo

Gatunek: Akcja

Platforma: NES





<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



**WSPIERAJ ROZWÓJ
NAJLEPSZEGO POLSKIEGO ZINA**

**WEJDŹ NA:
PATRONITE.PL/INDEPENDENTZIN**



PATRONITE

TU MOŻE BYĆ TWOJA REKLAMA

PISZ NA INDEPENDENTZIN@INTERIA.PL