



PRZYGODÓWKI OD A DO Z ADVENTURE ZONE

Adventure Zone | Numer 65 | Czerwiec 2006

TEMAT NUMERU

Agatha Christie
i nie było już nikogo...

RECENZJE

MYST IV: OBJAWIENIE

KSIĄŻE I TCHÓRZ

JAZZ AND FAUST

LULA 3D

A TAKŻE

AZ RETRO

AZ MOVIES

ROZWIAZANIE KONKURSU

I INNE

MAMY

5

LAT



Wstępniak	03
Newsy	04
Zapowiedzi	06
The Secrets of da Vinci: The Forbidden Manuscript	06
Recenzje	08
Agatha Christie : I Nie Było Już Nikogo	08
Bone	11
Jazz and Faust	13
Lula 3D	16
Myst IV Objawienie	18
Scratches	20
Syberia 2	22
AZ Retro	23
Książę i Tchórz	23
Phantasmagoria: A Puzzle of Flesh	25
Poradniki	27
Agatha Christie : I Nie Było Już Nikogo	27
Podróż do wnętrza Ziemi	32
AZ Movies	34
Krótki poradnik pisania scenariusza do filmu akcji	34
Inne.....	37
Wywiad z Jane Jensen	37
Rozwiązanie konkursu Agatha Christie : I Nie Było Już Nikogo	41

WSTĘPNIAK

ADVENTURE ZONE MA 5 LAT!

Tak, tak. Nie pomyliliście się. Adventure Zone obchodzi już swoje piąte urodziny. Wypadałoby więc napisać kilka słów, jak to zmieniły się przygodówki w ciągu tych pięciu lat, powstawania naszego zin-u. Więc...

Gdy AZ zaczęło powstawać w 2001, fanom gier przygodowych, ani przez myśl nie przeszło, że gra przygodowa może być w pełnym 3D. Było to raczej zarezerwowane dla strzelanek, zręcznościówek i tym podobnych. Wtedy adventure w trójwymiarze oznaczało, grę, w której trójwymiarowe modele nakładane są na renderowane tła. A teraz...teraz niemal każda przygodówka jest w pełnym 3D (na przykład Fahrenheit lub Dreamfall).

Przez pięć lat, gry skróciły się niemal o połowę. Teraz niestety normalnością stają się, przygodówki, przy których bawimy się mniej niż 10 godzin.

Zaczęto też mniejszą wagę przywiązywać do zagadek. W nowszych przygodówkach, często bardziej liczą się zręczne palce, niż sprawny umysł.

W ciągu tych pięciu lat gry przygodowe zdążyły niemal umrzeć, ale na szczęście odrodziły się na nowo, bo co by się działo w świecie rozrywki komputerowej, gdyby nie przygodówki? Kto wie...może królowały by pasjanse ;P

A no czas leci nieubłaganie...ciekawe jak ten gatunek gier będzie wyglądał za

pięć lat.

Ale koniec tych rozważań. Przez nie w końcu zapomnę napisać, co przygotowaliśmy dla Was w tym miesiącu. A jest tego sporo. Przede wszystkim, jak na pewno zauważyliście, zastąpiliśmy html pdf-em. Dzięki temu mamy o wiele większą swobodę w tworzeniu layout-u. AZ wygląda teraz lepiej i jest bardziej przejrzyste. Drugą sprawą jest nasze logo. Od tego wydania AZ, nie będzie ono już zmieniało wyglądu w zależności od tego, jaka gra jest tematem numeru. W 64 numerze postanowiliśmy ujednolicić skalę ocen. W tym miesiący zyskała ona wygląd graficzny.

W końcu rozwiązaliśmy też konkurs, w którym mogliście wygrać jeden z trzech egzemplarzy przygodówki Agatha Christy : I Nie Było Już Nikogo, które zostały ufundowane, przez firmę IQ Publishing (www.iqp.pl). O tym jak trudno było nam wybrać zwycięzców możecie przeczytać na 40 stronie.

Piszę i piszę o tych zmianach, a Wy nie wiecie jeszcze, co możecie przeczytać w tym numerze. Jak zwykle przygotowaliśmy dla Was wiele ciekawych tekstów. Możecie więc znaleźć recenzję Agatha Christy : I Nie Było Już Nikogo, Jazz and Faust i Myst IV : Objawienie. Znalazło się także

miejsce dla dwóch absolutnych crapów : Luli 3D i Phantasmagorii A Puzzle of Flesh. Poza tym w 65 numerze AZ przeczytać możecie także solucję do Agathy Christy : I Nie Było Już Nikogo, oraz bardzo ciekawy tekst w AZ Movies.

Jak co miesiąc przypominam o naszym redakcyjnym mail-u – adventure-zone@home.pl , na którego możecie kierować wszelkie uwagi dotyczące zin-u.

To by było na tyle, jeśli chodzi o wstępniak. Zapraszam Was do lektury urodzinowego Adventure Zone, w nowej, odmłodzonej wersji.

Do zobaczenia za miesiąc!

**Pozdrawiam
qbrex**

Redaktor naczelny off-line :

qbrex (qbrex@adventure-zone.home.pl)

Redaktor naczelny on-line :

drozda (adventure-zone@home.pl)

Redakcja:

Don Killuminati (donk@adventure-zone.home.pl)

Hardcore (hardcore@adventure-zone.home.pl)

Eggz Eye (Yoda) (yoda@adventure-zone.home.pl)

Black Predator (blackpredator@adventure-zone.home.pl)

Korekta :

mendosa (mendosa@adventure-zone.home.pl)

Współpraca:

Zebius

Ari

Quintus



NEWSY

Info: Z uwagi na to, że większość newsów pochodzi z naszej strony [www](http://www.worthplaying.com), podczas ich przeglądania bardzo przydaje się dostęp do internetu (z uwagi na linki zewnętrzne do plików, obrazków i innych stron).

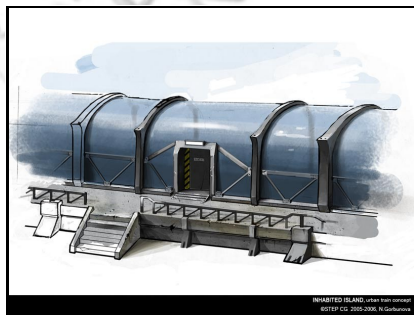
Josh Mandel - wywiad

Josh Mandel - aktor, komedian i współtwórca serii Space Quest. Chyba to są pierwsze skojarzenia z tym nazwiskiem, szczególnie wśród starszych fanów gier przygodowych. Wywiad z tym panem znaleźć możecie znaleźć w serwisie Adventure Classic Gaming. (www.adventureclassicgaming.com)



The Island: The Earthling - obrazki

Nowe obrazki z tej ciekawie zapowiadającej się gry przygodowej autorstwa [Step Creativ Group](http://StepCreativGroup.com) znaleźć możecie pod [tym adresem](http://tym.adresem). Warto wspomnieć, że firma ta odpowiedzialna jest również za produkcje takie jak Star Heritage 1, Evenings on a Farm near Dikanka czy będąca w produkcji druga część tej ostatniej. Niestety jak do tej pory żadna z tych gier nie została u nas wydana, ale kto wie... może kiedyś?



Runaway 2: The Dream of the Turtle - screeny

Parę nowych obrazków z kontynuacji Runaway znaleźć możecie w serwisie worthplaying.com.

Daz - specjalnie dla Ciebie :P.

Barrow Hill - demo

Pojawiło się demo tej 'strasznej' gry przygodowej. Można je pobrać z [tego](http://tego.miejsca) miejsca, waży 90MB. Zapraszam również na oficjalną stronę, którą znaleźć można pod adresem: www.barrow-hill.co.uk.



zapoznać się również z technicznym demem, o tutaj (20MB).

CSI: 3 Dimensions of Murder

Pojawiło się zaktualizowane demo CSI: 3 Dimensions of Murder. Wielkością praktycznie się nie różni od pierwszego (nadal 204MB), ale niestety jakoś nikt nie kwapił się w internecie wyjaśnić co to 'updated demo' oznacza dokładnie. Więc polecam właścicielom szybkich połączeń internetowych - lub maniakom serii. Do pobrania tutaj.

Paradise - trzeci świat

Benoit Sokal ujawnił szczegóły dotyczące kolejnego, trzeciego już świata. Tym razem pod lupę trafił Zamarat. Miejsce to ukazane jest na trailerze. Po informacji o tym świecie zapraszam do serwisu worthplaying.com.

Co więcej, jak donosi Ubisoft Paradise zostało ozłoczone i w najszcześniejszych krajach gracze będą mogli ją kupić już od 26 kwietnia.

Przy okazji informacji wypuszczony został nowy trailer, waży on niecałe 6MB i trwa minutę. Zobaczmy w nim główną bohaterkę w stylowym kapeluszu wędrującą po kopalniach (czy tylko ja widziałem słonia w szybie?). Plik ściągnąć można z serwerów gamershell.com.

Dreamfall - nowy film

Amerykanie cieszą się już z gry będącej w sklepach, my niestety jeszcze trochę będziemy musieli poczekać... Na smutki polecam nowy film - zajmuje 34MB i trwa dokładnie dwie minuty i piętnaście sekund. Warto ściągnąć, plik dostępny jest z strony www.minstrum.net



ZMAR - aktualka

W projekcie ZMAR - czyli Zak McKracken and the Alien Rockstar nastąpiło poruszenie.

Po pierwsze wystartowała nowa domena (wymuszona problemami z hostingiem): www.zak2project.net. Na stronie znaleźć możemy nowy [obrazek 'in game'](http://obrazek.in_game), a także skończoną [animację chodu głównego bohatera](http://animacje.chodu.glownego.bohatera). Jeżeli ktoś nie interesował się wcześniej tym projektem to zechce prawdopodobnie



Broken Sword 4 - podtytuł FR

Z ciekawostek - we Francji czwarta część Broken Swords zyskała podtytuł: "Les Gardiens du Temple de Salomon" ("Strażnicy Świątyni Salomona"). Różni się to trochę od "Anioła Śmierci" - sam nie wiem która wersja podoba mi się bardziej.

Już czuć E3!

Powoli ujawniane są tytuły, o których więcej informacji uzyskać będziemy mogli podczas nadchodzących targów

E3. Ciekawa lista wypuszczona została w serwisie worthplaying.com.

Dowiedzieć się z niej możemy np. o tym, że powstaje kolejna gra przygodowa na kanwie powieści Agathy Christie. Tym razem 'zekranizowane' zostanie Morderstwo w Orient Expressie (gra nosić będzie pełny tytuł: Agatha Christie: Murder on the Orient Express). Poza tym DreamCatcher ujawnił również informacje o Safecracker, w której staniemy przed wyzwaniem dostania się do 35 różnorodnych sejfów. Dowiemy się również więcej o The Sacred Rings, kontynuacji Aury, a także o Theseis od Track7Games.

Premiera gry Powrót na Tajemniczą Wyspę

Jak donosi dzisiaj IQ Publishing:

"Wyśmienita przygodówka Powrót na Tajemniczą Wyspę trafiła do sklepów w całej Polsce.

Już dzisiaj możecie wcielić się w postać Myny, dzielnej poszukiwaczki przygód, której wyprawa dookoła świata zakończyła się na brzegu nieznanej wyspy, z pozoru bezludnej. Tajemnicze artefakty, pomieszczenia mieszkalne oraz wciąż sprawnie działające urządzenia świadczą jednak o tym, iż ktoś wcześniej postawił już stopę na tej wyspie. Poszukując drogi ucieczki, Mina buduje prowizoryczny dom, a nabyte niegdyś umiejętności przetrwania w trudnych warunkach okazują się być bezcenne w dzikiej dżungli. Wyspa kryje w sobie jednak więcej tajemnic, a jedną z nich jest pojawiająca się zjawą... Czy jest to duch legendarnego Kapitana Nemo?

Powrót na Tajemniczą Wyspę to multum zagadek to rozwiązania, interaktywny inwentarz, przy pomocy którego stworzycie nowe przedmioty i urządzenia. W przygodzie pomoże Wam specjalny system podpowiedzi, a zabawę umili rewelacyjna grafika oraz świetna oprawa dźwiękowa. Nie przegapcie szansy na przeżycie jedynej

w swoim rodzaju wyprawy w głąb Tajemniczej Wyspy, która doprowadzi Was na pokład legendarnego Nautilusa.

Gra do nabycia we wszystkich dobrych sklepach komputerowych oraz sieciach hipermarketów, a także w sklepie internetowym www.exerion.pl. Sugerowana cena detaliczna wynosi 59,90 zł."

W tej chwili mogę zaproponować wam przeczytanie demo-testu gry, znajduje się on pod tym adresem.



Sam&Max - komiks #7

Nowy komiks z Samem i Maxem znaleźć możecie pod tym adresem.

Kolekcje Klasyki po 24.90 zł!

Polecam przeczytanie nowinki znajdującej się w serwisie GRY-OnLine. Dowiedzieć się możemy z niej, iż Cenega poza zapowiadaną Złotą Edycją Syberii, dla fanów gier przygodowych szykuje jeszcze jedną gratkę. Będzie to Myst Antologia, w skład której wejdą takie gry jak Myst 1 Masterpiece, Riven (po raz pierwszy po polsku) oraz Myst 3: Exile. I do tego cena (sugerowana) wynosi niecałe 25 złotych! To teraz pozostaje nam tylko czekać do 19 maja, kiedy to oficjalnie gry znajdą się w sprzedaży.

Belief & Betrayal - obrazki

3 nowe obrazki z Belief & Betrayal znaleźć możecie np. w serwisie Worthplaying. O grze informowaliśmy w poprzednich newsach, które znajdziecie na naszej stronie – adventure-zone.home.pl

Great Cow Race - demo

Demo drugiej części Bone jest również (poza serwerami Telltale, na których musimy korzystać ze specjalnego

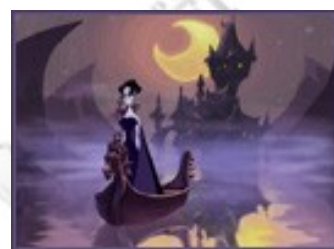
'pobieracza') do ściągnięcia z [Piekielka Graczy](http://PiekielkaGraczy), waży 99MB.

Cassius Pearl - nowa przygodówka

Jak donosi Adventure Europe, Krysalide (firma powstała z złączenia paru francuskich wydawców gier) pracuje nad grą przygodową zatytułowaną Cassius Pearl. Będzie to przygodówka point&click zrealizowana w 3D nastawiona na humor z szczególnym nastawieniem na wyśmiewanie znanych filmów. W tej chwili prace nad grą ukończone są w 50%, planowana data premiery nastąpić ma dopiero w przyszłym roku. Do tej pory wypuszczonych zostało 11 obrazków, dostępnych pod tym adresem.

A Vampyre Story - tech-demo w produkcji

Jak przeczytać możemy w newsie na oficjalnej stronie Autumn Moon Entertainment, zaczęli oni współpracę z Pileated Pictures i Golden Goose Games. Dzięki temu razem będą oni w stanie szybciej ukończyć prace nad technologicznym demem A Vampyre Story, które przedstawione potencjalnym wydawcom mogłoby przesunąć pracę nad grą o stopień wyżej. Co prawda zwykle takich prezentacji nie wypuszcza się dla ogólnego wglądu, ale mimo wszystko liczę na kilka ładnych obrazków wink. Cieszę się, że jednak coś się z projektem dzieje, gdyż ostatnio było o nim naprawdę cicho.



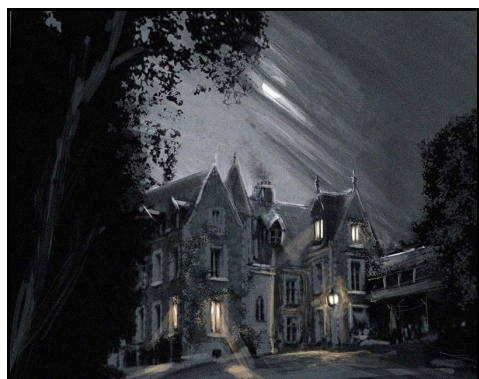
Ragnar Tornquist - wywiad

Kolejny wywiad, z którego dowiedzieć się możemy trochę więcej o Dreamfallu zamieścił serwis Game Chronicles.

To co mogliście wyżej przeczytać jest tylko częścią (wg. nas najciekawszą) newsów z ubiegłego miesiąca. Po resztę zapraszamy na naszą stronę internetową (adventure-zone.home.pl), na której znajdziecie codziennie nowe informacje ze świata gier przygodowych.

The Secrets of da Vinci

Trzeba było się kiedyś zabrać za jakąś zapowiedź. Od razu trafiła mi się gra, która zapowiada się na bardzo dobrą przygodówkę. Napisać taki tekst jest



naprawdę trudniej niż jakkolwiek recenzję, albo chociażby demo-test. Trzeba bazować na wielu tekstach znalezionych w Internecie i na jeszcze większej ilości screenów. Z tego wszystkiego trzeba stworzyć swój tekst, który będzie musiał się czymś różnić od tych innych. Trzeba będzie spróbować napisać coś lepszego. I można coś takiego stworzyć. Wiele informacji można zebrać w jedną całość i wtedy zacząć pisanie. Postanowiłem spróbować.

The Secrets of da Vinci: The Forbidden Manuscript (taki jest pełny tytuł opisywanej przeze mnie gry) to gra przygodowa stworzona przez cztery współpracujące ze sobą studia developerskie, a mianowicie: Elektrogames, TOTM Studio, Kheops Studio i Mzone Studio. W Internecie pojawiło się wiele spekulacji na temat

rzekomego podobieństwa gry do słynnej powieści Dana Browna. W tej chwili chciałbym rozwiać wszelkie wątpliwości. Poza nazwiskiem słynnego wynalazcy, prawdziwego człowieka renesansu Leonarda da Vinci gra ta nie ma absolutnie nic wspólnego z powieścią Dana Browna. Może plotkę o rzekomym podobieństwie wypuścili w Internet panowie

Leonardo da Vinci (ur. 15 kwietnia 1452 w Toskanii we Włoszech- zm. 2 maja 1519 w Amboise we Francji) - wszechstronnie uzdolniony Włoch, był między innymi malarzem, rzeźbiarzem, architektem, konstruktorem maszyn, filozofem. Uważany wręcz za modelowy przykład tzw. człowieka renesansu.

kroki do ostatniej rezydencji wielkiego mistrza, a mianowicie Manoir du Cloux w pobliżu Amboise, gdzie podając się za ucznia

Francesca

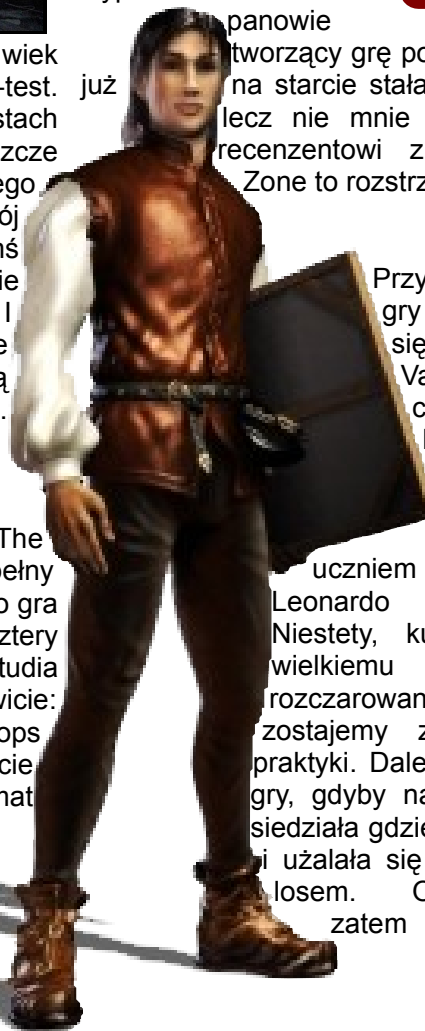
już tworzący grę po to, aby gra na starcie stała się słynna, lecz nie mnie skromnemu recenzentowi z Adventure Zone to rozstrzygać.

Przystępując do gry wcielamy się w postać Valdo, ucznia czeladnika Francesco Melzi, który

natomiast uczniem samego Leonardo da Vinci. Niestety, ku naszemu wielkiemu rozczarowaniu zostajemy zwolnieni z praktyki. Dalej nie byłoby gry, gdyby nasza postać siedziała gdzieś w knajpie i użała się nad swoim losem. Otrzymujemy zatem list od

Melzi wyrażamy chęć zbadania znajdujących się tam wynalazków i zostajemy wpuszczeni. W tym momencie rozpoczynamy badanie rezydencji mistrza. Od razu postanawiamy zwiedzić sypialnię obecnej właścicielki rezydencji, którą jest kurtyzana Babou de la Bourdaisiere. Później zwiedzimy również m. in. pracownię Leonarda, przyległe tereny z ogromnym parkiem, a także gołębnik. Podczas naszych arcyciekawych poszukiwań natkniemy się również na bardzo interesujące postacie. Jedną z najciekawszych będzie niewątpliwie król Francji we własnej osobie. W rezydencji mistrza napotkamy zostawione przez niego zagadki, bez rozwiązywania których nie uruchomimy jego wynalazków. Nasz bohater nie jest świadom (a wraz z nim i my zwykli, szarzy gracze) tajemnic, ani zła jakie napotka w czasie swojej przygody.

To co jest najważniejsze w The Secrets of da Vinci: The Forbidden Manuscript to zgodność z realiami historycznymi. Szczególnie lokacje odtworzone na wzór tych oryginalnych robią wrażenie. Muszę przyznać, że nie jest to jeszcze



najciekawsza rzecz w tej nadchodzącej grze. Gra obfituje w wiele zwrotów akcji i jest podzielona na 14 rozdziałów, w których będziemy musieli rozwikłać szereg nie zawsze łatwych zagadek. Gra, jak twierdzą twórcy, jest przy tym nieliniowa i bardzo złożona. W The Secrets of da Vinci: The Forbidden Manuscript zagadki są oparte na dziełach Leonarda da Vinci i żeby rozwiązać wiele z nich trzeba się wykazać nie lada wiedzą na temat samego Mistrza i jego dzieł, a przy tym



także dużą cierpliwością, aby rozwikłać wszystkie zagadki. Jak wcześniej wspominałem gra jest zgodna z realiami historycznymi. Poruszamy się po lokacjach, w których znajdziemy

reprodukowane na potrzeby gry dzieła Mistrza. Żeby osiągnąć taki stan rzeczy twórcy gry współpracowali z ekspertami, w tym z zarządem Chateau du Clos Luce, dawniej znanej jako właśnie Manoir du Cloux. Dzięki takiej współpracy gra będzie na pewno bardziej interesująca.

Dodatkową ciekawostką jest dodanie do gry miernika Dobra i Zła. Jak już wcześniej wspominałem gra jest nieliniowa, a więc będziemy czasami stawali przed różnymi wyborami. Gra wtedy dostosowuje się do naszych poczyną i w zależności od naszych wyborów, możemy ukończyć The Secrets of da Vinci: The Forbidden Manuscript na cztery różne sposoby.

Na koniec zostawiłem sobie kwestie natury technicznej. Na podstawie trailerów mogę stwierdzić, że muzyka w grze będzie naprawdę klimatyczna. Z tego co widzę na screenach gra ma bardzo dobrą grafikę. Może nie ujrzymy w niej wiele najnowszych efektów graficznych, ale najważniejsze jest to,



że jest ona naprawdę znośna. W grze poruszać się będziemy za pomocą 'węzłów', przeskakując z jednego miejsca do drugiego. Mam nadzieję, że nie będzie żadnych niepotrzebnych wstawek zręcznościowych, ale o takim czymś na razie nie było mowy i mam nadzieję, że tak pozostanie :) W tej chwili pozostaje nam tylko czekać na premierę The Secrets of Da Vinci: The Forbidden Manuscript i mieć nadzieję, że gra nas nie zawiedzie.

Tytuł: The Secrets of Da Vinci: The Forbidden Manuscript

Tytuł PL: The Secrets of Da Vinci: Zakazany Manuskrypt

Producent: Kheops Studio

Wydawca: Nobilis Group

Dystrybutor PL: IQ Publishing

Data Premiery:

Świat: 21 kwietnia 2006 r.

Polska: 8 maja 2006 r.

Cena: 59,90 PLN



Agatha Christie

i nie było już nikogo...

Hardcore : Każdy z nas ma coś na sumieniu. Niektóre rzeczy wychodzą nagle po latach uderzając jak piorun. Dziesięć osób z Wielkiej Brytanii w różnym wieku dostaje zaproszenie na wyspę Shipwreck. Wszyscy otrzymują list od niejakiego Ulricka Normana Owena i jego małżonki. Preteksty do spotkania się są różne. Główny bohater Patrick Narracot przywozi całą dziesiątkę na wyspę. Niestety jeden z pasażerów, niezrównoważony i nader podejrzliwy policjant specjalnie uszkadza łódź myląc Patricka z jego bratem. Powrót przez to staje się niemożliwy. Na pomoc z zewnątrz nie ma co liczyć z uwagi na szalejący sztorm.

Bal powoli rozpoczyna się, natomiast właściciele domu nadal nie ma i nic nie wskazuje na to aby się wkrótce pojawili. Wszyscy dobrze zaczynają się bawić popijając angielską herbatę i whisky. Gdy lokaj puszcza płytę gramofonową przysłaną wcześniej przez Owena wszyscy wokół zgromadzeni doznają szoku. Na płycie lektor opowiada o starych zbrodniach postaci. Okazuje się, że każda z nich ma przynajmniej jedną śmierć na sumieniu. Sytuacja wygląda jeszcze bardziej nieciekawie, ponieważ nikt nie widział właściciela domu. Głos na płycie także wydaje się nieznany. Pytanie tylko, komu zależało tak bardzo na wyciągnięciu brudów z przeszłości akurat tych osób na tej wyspie?

Wątek fabularny jest dobrze dopracowany przez autorów. Różni się on od oryginalnego scenariusza pisarki. Tutaj główny bohater płynie na wyspę z

powodu jednego z zaproszonych, Henrego Blore'a który wrobił jego brata. Po pewnym czasie musi on obudzić w

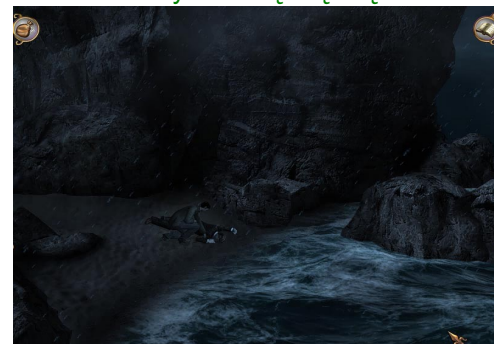


sobie ducha detektywa z krwi i kości i wyjaśnić, co się dzieje. Ciekawy jest także fakt, że gra posiada cztery różne zakończenia. Może mi jednak ktoś powiedzieć, dlaczego klasycznych dziesięciu murzynków zostało przemienionych na marynarzyków? Są przecież jakieś granice poprawności politycznej.

drozda : Jeżeli chodzi o fabułę to nie ma właściwie już co dodawać, szkoda byłoby zepsuć zabawę osobom nie znającym gry. Muszę przyznać, że historia przedstawiona w niej spodobała mi się bardzo, szczególnie że nie miałem wcześniej okazji zapoznać się z książką o tym samym tytule. Dzięki grze dowiedziałem się jednak, że osoby znające książkę również powinny dobrze bawić się przy komputerze. Znajomość pierwowzoru na pewno przyda się podczas gry, a jednocześnie nie popsuje zabawy - historie różnią się między sobą znacznie, o czym miałem okazję się przekonać pod sam koniec. Ujawniać więcej byłoby zbrodnią, więc przejdźmy dalej.

Cała zabawa będzie polegała na bieganiu, znajdowaniu przedmiotów i rozmawianiu z postaciami na wszelkie możliwe tematy. Jest to trochę nużące, ponieważ jeśli nie wykonamy jakiejś czynności często stoimy w miejscu nie wiedząc, co mamy robić.

Muszę przyznać, że wcale nie poczułem się znużony. Lubię takie systematyczne przeszukiwanie w grach. Jeżeli chodzi o pokoje to rzeczywiście trzeba narzucić sobie pewien schemat działania, gdyż łatwo się pogubić. Jak wspomniałem podobało mi się eksplorowanie posiadłości, choć muszę zgodzić się, że już wypytywanie wszystkich osób o to samo może być trochę męczące.



Strasznym nieporozumieniem jest brak mapy w grze. Autorzy porozmieszczali wiele przedmiotów w różnych miejscach. Często znalezienie pokoju jest nie byle wyzwaniem. Dlatego też czas gry sztucznie się wydłuża, bo musimy łązić godzinami w kółko wykonując dziwne czynności. Jak na detektywa przystało, trzeba mieć

własne metody działania. Po prawej stronie ekranu mamy dostęp do notatnika Patricka. Jest to bardzo ważny element gry. W wielu miejscach bardzo nam pomaga. Można by powiedzieć, że właśnie te notatki budują klimat. Czytając je kojarzymy fakty i wiemy, komu można zaufać. Przykładem może być to, że po przeczytaniu kawałka artykułu związanego z jedną z osób w domu, mamy podstawy do wydania sądu o niej. Jeśli podczas rozmowy opowie inną wersję zdarzeń to znaczy, że kłamie.

Co prawda dosyć szybko można zorientować się w przybliżonym rozłożeniu pomieszczeń, ale jednak mapy trochę brakuje. Jako, że na drzwiach nie ma wypisanych nazwisk bohaterów, autorzy umieścili w każdym pomieszczeniu list zapraszający daną osobę świadczący o tym kto tam mieszka. Pomocne są w tym wypadku również charakterystyczne elementy wyposażenia, takie, jak torba lekarska, kosmetyczka itp. Zgadza się, że bardzo cenny jest notatnik prowadzony przez naszą postać. Często poza ważnymi faktami oraz informacjami nie związanymi z główną linią fabularną znajdziemy w nim podpowiedzi do problemów napotykanych w grze.

Stopień zagadek jest dziwny. Przykładem może być to, że aby znaleźć baterie do latarki musimy szukać w miejscu wydawałoby się kompletnie do tego nie pasującym. Przy tym zastosowana tu została metoda wyraźnie wskazująca, że jedynym celem takiego postępowania było przedłużenie rozgrywki. Podobne rozwiązania powodują, że akcja rozwija się w ślimaczym tempie i narasta uczucie znużenia podczas grania.

Jeżeli chodzi o moment z

bateriami to całkowicie się z tym

zgadzam. Miejsce ich położenia było naprawdę naciągane. Ale nie wszystkie zagadki są słabe! Bardzo ciekawa jest przykładowo opcja, dzięki której możemy spróbować rozłożyć bądź złożyć dowolny przedmiot. Dzięki temu możemy wykonać kilka dodatkowych czynności w grze, które nie są wymagane do jej ukończenia, a potrafią sprawić sporo przyjemności. Zagadki często wymagają dużo kombinowania, choć czasami można je rozwiązać na kilka różnych sposobów. Dzięki temu zyskujemy drobny element nieliniowości, za to duży plus.

Należy też wspomnieć o dziurach w scenariuszu. Patrick za wszelką cenę chciał wyjaśnić sprawę związaną z bratem. Gra się kończy a o bracie ani słowa. Dziwne?

Sprawa z bratem również mnie zaintrygowała, widać że ma to związek z historią ukazaną w książce, ale osoby nie znające oryginału mogą poczuć się trochę zagubione. Teoretycznie jest pod koniec kilka słów wyjaśniających tę sprawę, ale jednak dużo to nie zmienia.



Pod względem wykonania gra chwilami kuleje. Postacie z bliska są

brzydkie i nieszczegółowe. Z daleka natomiast wyglądają nieźle tak, jak i całe otoczenie. Gra ma kilka błędzików, które trochę rażą. Boli między innymi to, że nie można pominąć dialogów jak i filmików. Te drugie są bardzo słabe. Chwilami za mała rozdzielczość razi gracza po oczach. Nieprzyjemne



wrażenie.

Przyznam się, że grafika w tej grze spełniała dla mnie rolę drugoplanową. Nie zwracałem szczególnej uwagi na jej wygląd będąc pod wrażeniem fabuły. Gdy się jednak nad tym zastanowić, to muszę przyznać, że postacie rzeczywiście nie są zaprojektowane najdokładniej (pamiętam ręce jak bochny chleba u pierwszej ofiary... szybko zniknęła to szkoda wysiłku?), również animacje mogłyby być zrealizowane w wyższej rozdzielczości i z większą dbałością o szczegóły. Ale jak wspominałem jest to dla mnie sprawa drugorzędna.

Czcionka również została źle dobrana. Może mi ktoś powiedzieć, kto wybiera Arial do gier? Wygląda jak robota amatorów. Tym bardziej, że już w pierwszym zdaniu intra występuje jakiś dziwny znak. Spolszczenie także potrafi zadziwić. W jednym ze zdań możemy wyczytać "zbliża się szkwał". Co to jest szkwał? Słyszał ktoś podobne określenie?

Ja słyszałem :P Jest to określenie na silny a



zarazem krótkotrwały wiatr znad morza. Myślę, że pasowało ono idealnie do sytuacji, szczególnie że akcja rozgrywa się na wyspie. Sądzę, że spolszczenie mimo kilku drobnych błędów spełnia swoją rolę. A do tego ma ono idealną wg mnie, 'kinową' formę. Głosy zostały oryginalne, tłumaczeniu poddane zostały wyłącznie napisy (które można wyłączyć).



To, co słyszymy w głośnikach jest miłe dla ucha. Głosy podkładane pod postacie są na miejscu. Podczas rozmowy słychać emocje. Jedynie muzyka lecąca w tle po pewnym czasie jest nudna. Rzadko kiedy się zmienia, nawet gdy wydarzenia z ekranu podnoszą ciśnienie. Fatalnie natomiast zachowują się bohaterowie. Kiedy to na przykład pierwszy gość na wyspie ginie pijąc

zatruty trunek, wszyscy stoją wokół jak niby nigdy nic! Oczywiście jak porozmawiamy na wszystkie tematy i coś zrobimy - trup znika.

Postacie zachowują bardzo długo stoicki spokój, choć nie dziwi to trochę po wysłuchaniu oskarżeń wysuniętych wobec nich przez pana Owena (a ciało przenoszone jest zapewne podczas animacji między rozdziałami ;)). Muzyka i dźwięki stoją na przyzwoitym poziomie. Motyw przewodni szybko wpada w ucho, choć jak wspomniał Hardcore po dłuższym czasie może stać się trochę męczący. Natomiast głosy postaci podłożone zostały bardzo dobrze. Sędzia przemawia głosem świadczącym o wrodzonym przekonaniu o swojej nieomyślności, głos Lombarda aż kipi pewnością siebie, a Marston już od pierwszego słowa kojarzy się z rozpieszczonym dzieckiem, któremu wszystko wolno.

Podsumowując Agatha Christie: I nie było już nikogo jest przeciętnym produktem. Zjawiała się znikąd i prawdopodobnie tak samo przejdzie bez echa wśród graczy. Jest ona skierowana raczej dla fanów twórczości pisarki i Sherlocka Holmesa. Wątpię, aby odniosła prawdziwy sukces nawet z

racji ceny. Prawie 60zł to o wiele za dużo jak na taki produkt. Gdyby gra była wydana w jakiejś taniej serii, to czemu nie.

Na sam koniec – tylko dla flegmatyków lub maniaków dziwnych łamigłówek.



Więc jestem flegmatykiem ;). Zagadki w stylu Sherlocka Holmesa mnie nie odrzucają, więc tym bardziej spodobała mi się ta gra. Co prawda nie jest ona tytułem przełomowym (ale czy naprawdę takich chcemy?) ale trzyma odpowiedni poziom. Cena rzeczywiście jest trochę wysoka, gdyż ostatnio rozpieszczeni zostaliśmy tanimi wydawnictwami nowych gier. Ale jeżeli przypomnieć sobie dawne czasy, to i tak źle nie jest, szczególnie że mamy tutaj premierę poddaną od razu lokalizacji.

7

Grywalność: +7 | Grafika: 6 | Dźwięk: 7

Plusy -wysoka grywalność -dobry dźwięk	Minusy - taka sobie graficznie
---	--

Wymagania sprzętowe:

- » Windows 98/Me/XP
- » Pentium 850 MHz
- » 256 MB RAM
- » karta graficzna 32 MB
- » 1.5 GB HDD



Na samym początku muszę poruszyć pewną istotną sprawę. Niby nic wielkiego a jednak ma to olbrzymie znaczenie. Bone: Out from Boneville to gra niezwykle krótka. Uff, ledwo to napisałem. Możemy ją wręcz zaliczyć do przygodówek dla amatorów, niestety wszystkie pogłoski dotyczące długości jej trwania się potwierdzają.

Deweloperzy obiecują mizerniutkie 4-6 godzin przed monitorem, w istocie gra jest jeszcze krótsza, a to już słuszny powód do zmartwień.

Pomimo całej sympatii, jaką żywię do Telltale muszę szczerze stwierdzić, że ciężko będzie tutaj wycisnąć więcej niż 3 godziny zabawy, a nawet i to pod warunkiem, że odkryjecie wszystko i użyjecie każdej opcji dialogowej. Grając w tempie ekspresowym całą sprawę możemy zakończyć w nieco ponad godzinę, ale to nie brzmi chyba najrozsądniej.

Należy tutaj jednak pamiętać, że ekipa z Telltale – wydawcy Bone,a zarazem eks-czarodzieje z Lucas Arts, dbają o zaplecze swoich graczy, a udowadniają to wypuszczając coraz to nowe updaty oraz demo. To właśnie oni

podjęli się dalej tworzyć drugą część Sam & Max'a (wcześniej okrutnie porzuconą przez Lucas Arts – przyp. tłum.).

Mimo wszystko płacenie 20\$ za dającą się przejść w dwie godziny grę, którą trzeba sobie jeszcze na dodatek ściągnąć ze strony WWW to lekka przesada. Toż to bardziej przypomina demo niż pełnowymiarową produkcję.

Trzeba jednak przyznać jedno: wspomaganie Telltale to zadanie iście szlachetne! Poza tym, tuż za rogiem czai się Bone: The Great Cow Race – druga z serii, prawdopodobnie o wiele dłuższa i znacznie lepiej dopracowana.

Dość już jednak o długości! Przecież nie ocenia się książki po ilości jej stron, wyjątek może stanowić tutaj jedynie twórczość Edgar'a Allan'a Poe. Nadszedł czas na bardziej lub mniej precyzyjną recenzję gry Bone: Out from Boneville (w skrócie: Bone).

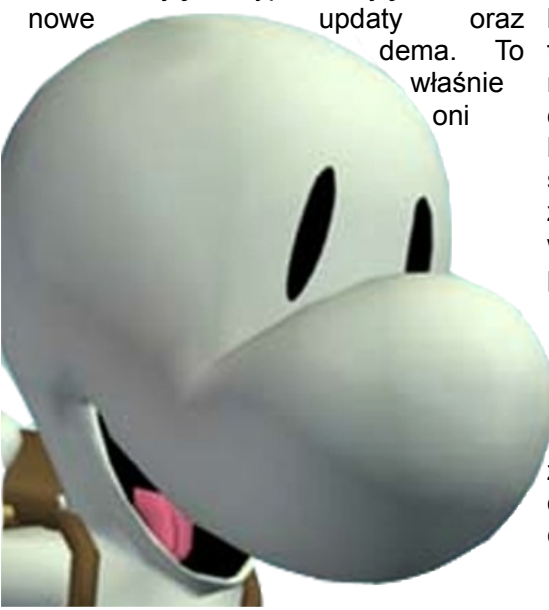
Mamy tutaj historię trzech ciekawie jak kości ubarwionych, misternie jak kości wyrzeźbionych i co za tym wszystkim idzie, jak kości nazywanych bohaterów, którzy gubią się w dziwnej i fantastycznej dolinie, o arcyciekawej nazwie „Dolina”. Może brzmi to dość dennie, aczkolwiek świat Bone, w którego projektowaniu maczał palce sam Jeff Smith jest uroczy, zaskakujący, zabawny i zasługuje na wiele więcej pochwał niż znam przysmioników.

Komiks pt. Out from Boneville cieszy się dużym powodzeniem, sprzedano ponad 100,000 kopii. Cała historia nieco wlecze się w pierwszym epizodzie, ale tempo szybko nadrabia i zaraz zaczynamy cieszyć się powieścią o rozmiarach niemalże epickich, przy czym ciągle zachowany jest słodki jak

miód nastrój. W niektórych momentach możemy się poczuć jak w świecie Disney'a, z tym, że tutaj jest o wiele lepiej. To nic, że Smith serwuje nam miłutką i pieśczośliwą atmosferę, znacznie bliżej tu do Asterixa niż Myszkki Mickey. Pragnę tylko uświadomić, że cała historia o Bone to - bagatela - 1000 stron.

Gra snuje swoją powieść trzymając się fabuły komiksu, aczkolwiek możemy dopatrzeć się pewnych nieścisłości. Jedną z bardziej rażących dywergencji pojawia się podczas pewnego spotkania, pewnych ludzi z pewną fantastyczną bestią. Chociaż z drugiej strony Jeff Smith musiał zdawać sobie sprawę z wprowadzonych zmian, może nawet je autoryzował, mamy poniekąd do czynienia ze środowiskiem interaktywnym.

Historia zarówno w grze jak i w komiksie zaczyna się dosyć niepozornie. Trzech kuzynów Phoney, Fone i Smiley, tak to właśnie te kościopodobne stwory, o których już wspominałem, zostają wypędzeni ze swojego rodzinnego miasta Boneville. Od tego momentu włączają się kompletnie zagubieni i popadają w coraz to nowe zabawne i baśniowe przygody. Tak właśnie przedstawia się pierwszy epizod – oczywiście wspominałem już, że gra jest epizodyczna, a jeżeli nie to robię to teraz, bo to dość istotne - który jest bardziej wprowadzeniem. Zapoznanie się w nim z całą historią od środka, odkrywając ważne postaci. To wszystko, to jednak tylko przedsmak świetnej sagi, ale warto docenić jej uroki już tu. Odkryjemy najpierw Babcie Bena, Thorn'a, prawie-złego szczura,



no i mojego faworyta Czerwonego Smoka.

Poza tym, że Bone serwuje nam świetną historię to zaszły tutaj także pewne niewielkie, aczkolwiek sprytnie według mnie zmiany w sterowaniu. To pewnego rodzaju ewolucja w przygodówkach point and click rozgrywanych z perspektywy trzeciej osoby. Nie oczekujcie jednak skali przeobrażeń, jakiej dokonał legendarny, cudowny, olśniewający, etc. Grim Fandango. To bardziej przypomina zmiany, jakie zaszły pomiędzy Maniac Mansion a Day of The Tentacle. Środowisko 3D połączone z interfejsem point and click (ikona zmienia się pod wpływem otoczenia automatycznie) to krok na przód, który popchnie gry w kierunku kinematograficznym, a robi to tak, że zachowają one urok Monkey Island – co jest bardzo dobre. Wbudowany system podpowiedzi to także niezłe rozwiązanie, które mówiąc szczerze jest dzisiaj potrzebnym dodatkiem (tak, tak autor uważa, że ludzie stają się coraz głupszy...przyp. tłum.). Nie dość tego, wskazówki mają różne stopnie podpowiedzi, co powinno powstrzymać nas przed szturmowaniem sieci w poszukiwaniu gotowych rozwiązań. Dla zupełnie początkujących dodano jeszcze tutorial. Kolejna nowinka to sposób prowadzenia dialogów, rozmowy możemy prowadzić z więcej niż jedną postacią jednocześnie – system dość intuicyjny i wręcz surrealistyczny. A skoro już mowa o surrealizmie, to natkniemy się na potwory, które raczą się quiche (Quiche to rodzaj wypieku składającego się z nadzienia warzywnego zalanego jajecznośmietanową masą zawiniętego w pieczonym, kruchym cieście - Źr.Wikipedia) oraz nawiążemy urzekającą rozmowę z wielkim liściopodobnym robalem.

Zamiast rewolucjonizować gatunek przygodówek, Telltale pozostało przy tym, co już dobrze znamy. Mamy liniową fabułę, zagadki, mini gry, kombinowanie z przedmiotami oraz dialogi. Wszystko jest tutaj ze sobą

ściśle powiązane i chociaż zagadki do najtrudniejszych nie należą, to i tak odczuwamy przyjemność z ich rozwiązywania. Pewne problemy pojawiają się jedynie w elementach zręcznościowych gry, jak gonitwa szczerowatej istoty, pomimo aktualizacji i patchy, jakie doszły już do gry, błędu wciąż nie naprawiono. Bone to gra krótka, zbyt krótka na dwie niemal identyczne sekwencje pościgu. Na szczęście w wersji 1.5 dodano możliwość ominięcia tej sceny (podobnie jak każdej innej części zręcznościowej).

Puzzle i mini gry zmieniają się w zależności od postaci, którą kontrolujemy. Fone Bone uniknie kłopotów dzięki swojej gadce, podczas gdy Phoney Bone będzie narażał się nieodpowiednim osobom (albo robakom). Nie możemy za to sterować Smiley'em – trzecim z kuzynów. Niestety pokręcona wersja zabawy w chowanego, jakiej doświadczymy grając Phoney'em okazała się kiepską, nielogiczną i nudną zagadką, mimo ciekawych zapowiedzi.

Recenzowanie gry Bone, jak już pewnie zdołaliście zauważyć, przypomina bardziej ćwiczenie dialektyki niż przeciętną recenzję. Z jednej strony to urzekający projekt, ale niestety rozczarowuje, pozostawiając

nadzieję, że wyewoluuje kiedyś ze swoich niedociągnięć. Co z tego, że środowisko 3D jest ładne i pozwala na panoramiczne ujęcia, przybliżenia czy cięcia kamery, skoro sceneria jest prawie pusta i mało interaktywna. Dialogi są cudowne, pomimo tego, że czasem zaczerpnięto je prosto z komiksu. Sposób prowadzenia rozmów z założenia jest prosty i elegancki, aczkolwiek chmurki z napisami bywają dość niezdarne, mało płynne i często się powtarzają. Ścieżka dźwiękowa zasługuje na najwyższe uznanie, głosy aktorów także podłożone są wyśmienicie, ale cały efekt kinematograficzny legnie w gruzach za sprawą kilku odstrasających postaci 3D. Thorn, która powinna być śliczną małą dziewczynką, przeistoczyła się w kolek, który przypomina zombie wyposażony w metalową blond perukę. Nie byłbym jednak uczciwy gdybym nie pochwalił wykonania trzech kuzynów (zwróćcie uwagę na brwi), ślicznych dzieciaków państwa Possum, no i Wielkiego Czerwonego Smoka, którego nie wiedzieć czemu, pozbawiono papierosa. Pięknie dopracowane szczegóły nie ukryją jednak błędów, które wskazują, że grę robiono w pośpiechu. Weźmy taki system zapisu stanu gry, niby wszystko dobrze, a Fone Bone traci nagle umiejętność biegania. Czy dajmy na to dopracowane zbliżenia postaci, żeby odkryć okropną synchronizację ruchu warg z podłożonym dźwiękiem. Na dodatek fanów serii zmartwi to, że do Doliny nie zbliża się zima.

Teraz nastąpi moje podsumowanie, jako człowiek szczery, skromny, świetnie wyglądający, z wielką bryką i atletyczną budową ciała muszę przyznać, że koniec końców Bone jest świetna. Mamy tutaj do czynienia z projektem autorskim, a nie wielką międzynarodową produkcją i właśnie to usprawiedliwia wiele wad produktu, nad którymi Telltale ciągle pracuje. Może jesteśmy świadkami narodzin niezależnego wytwórcy gier. Przyszłość pokaże, a tymczasem żegnaj Bone, żegnaj.

Tekst pochodzi z zin-u [Adventure Lantern](#)

Jazz & Faust

Ogólnie rzecz biorąc bardzo lubię gry ze Wschodu. A więc z naszych okolic. Coraz bardziej twórcy gier z naszego najbliższego regionu wchodzą w światowe granie. No i oczywiście tworzą coraz lepsze gry komputerowe. Bardzo mnie to cieszy. Chociaż szkoda, że to nie Polacy wychodzą najlepiej. Najlepiej wychodzą nasi bliscy, południowi sąsiedzi Czesi. Ich gra, Mafia zasłynęła na całym świecie. Sam grałem i muszę powiedzieć, że jest naprawdę świetna. Ale w tej recenzji, nie o Czechach chcę pisać, nie o grze studia Illusion Softworks, a o całkiem innej produkcji, o grze z całkiem innego wschodniego kraju. Gra twórców z Rosji zatytułowana Jazz & Faust jest bohaterką tej recenzji. Przyznam się, że recenzję piszę z pamięci, mogą być pewne niedociągnięcia, ale wiele jeszcze pamiętam. Dla lepszego wrażenia fabułą opisze wam nowy nabytek AZ - Zebius. :) Studio odpowiedzialne za grę nosi nazwę 1C. Gdzieś już to kiedyś słyszałem, ale teraz do końca nie mogę sobie przypomnieć gdzie. Najciekawsze jest to, że panowie odpowiedzialni za tą grę są z pochodzenia Rosjanami. Widać, że Rosjanie umieją tworzyć gry. Gra miała premierę w 2001 roku. Pamiętam, że w zapowiedziach, które czytałem w różnych czasopismach (w tym w moim ulubionym, wiecie w jakim ;)) o grze wypowiadano się bardzo ciepło, a najbardziej godną uwagi częścią tej produkcji była grafika. Przynajmniej tak wywnioskowałem z tamtych zapowiedzi. Widziałem wiele screenów z samej gry, a także wiele samych rysunków twórców grafiki. Wydawała mi się ona ładna, aż do tej pory, kiedy zagrałem w Jazz&Faust. Ale o tym w dalszej części. Na początku trzeba przecież wspomnieć o fabule, która może jak na przygodówkę aż tak mocno ciekawa nie jest, ale na dosyć krótki okres czasu potrzebny na przejście Jazz & Faust jest w sam raz.

Zebius: Akcja gry dzieje się dawno temu na Bliskim Wschodzie. Główni bohaterowie to dwaj marynarze: ciemnowłosey Jazz - cwany przemytnik, właściciel statku "Dym" i blondyn Faust - kapitan

"Mknącego Półmroku", człowiek o duszy romantyka, uczciwy i brzydzący się przemocą, choć czasami będzie musiał postępować wbrew swoim ideałom. Przeżyją oni wiele przygód w poszukiwaniu ukrytego skarbu (o którym dowiadujemy się z intro) i tajemniczej dziewczyny.

Aby



ukończyć w pełni grę będziemy musieli zagrać kolejno obiema postaciami. Historie naszych bohaterów rozpoczynają się w tym samym momencie i toczą się równolegle wokół tych samych wydarzeń. Mimo, że Jazz i Faust początkowo się nie znają, to ich losy kilkakrotnie będą się ze sobą splatać. Na początku gry wybieramy kim chcemy zagrać w pierwszej kolejności i tu polecam Jazza, bo wtedy w intro obejrzymy filmik, który wtajemniczy nas w historię skarbu i w trakcie rozgrywki lepiej poznamy zawilności fabuły. Zaczynając Faustem, chwilami nie wiedzielibyśmy o co chodzi. Tego niestety autorzy programu nie dopracowali.

Jazz siedzi w areszcie w El-Erp, oczywiście za przemyt i jest świadkiem rozmowy między wystraszonym kupcem, przedstawiającym się jako Alkaim z Chaenu, a naczelnikiem tutejszej policji. Kupiec opowiada historię o tym jak on, jego bratanek Selim i sługa jako jedyni ocalili z karawany napadniętej przez rozbójników, błakali się przez wiele dni po pustyni, aż dotarli do wymarłego miasta. Tam w zrujnowanej świątyni znaleźli przeogromny skarb. Alkaim zaślepiony chciwością namawia sługę do pozbycia się bratanka, bo po co mieliby się z nim dzielić. Tak więc Selim zostaje zamordowany we śnie, a duch zmarłego prześladowa kupca i jego sługę aż do tej pory. Uciekając przed nim dotarli tu, do El-Erp i proszą o ochronę. Szef policji oczywiście odmawia, uznając tę opowieść za wymysł fantazji, kupiec odchodzi i w tym momencie zaczynamy grać. Jazz wychodzi z celi (zapomnieli zamknąć :)) i wdaje się w rozmowę z policjantem. Będzie musiał zdobyć pieniądze na wykupienie swego statku z aresztu, co oczywiście nie będzie proste. W trakcie rozgrywki dowiadujemy się ponadto, że w mieście miały miejsce dwa niewyjaśnione, brutalne morderstwa - ofiarom odcięto głowy. Skarb, o którym mówił kupiec to też sprawa, której należałoby się przyjrzeć, zwłaszcza że okaże się, iż ta opowieść nie do końca była prawdziwa.

A oto co czeka nas gdy zagramy

Faustem.

Faust przywozi tajemniczego podróżnika do El-Erp. Tam spotyka niezwykle urody dziewczynę, która prosi aby zawiózł ją do Chaenu, ale ponieważ statek jest już wynajęty, Faust zmuszony jest odmówić. Dziewczyna odpływa innym statkiem na Czarne Wyspy, bo nikt nie chce płynąć do Chaenu, a Faust zaczyna żałować swojej decyzji, ponieważ nieznajoma bardzo mu się spodobała. Ale co to? Upuściła jakiś klejnot - okazuje się on być połówką kryształu. No cóż, trzeba będzie go oddać właścicielce, co oczywiście jest doskonałym pretekstem do nawiązania bliższej znajomości. Jak się domyślamy to też nie będzie proste zadanie, bo port zostaje zamknięty ze względu na popełnione tajemnicze morderstwa i trzeba będzie znaleźć sposób na to, jak wydostać się z El-Erp, żeby można było wyruszyć na poszukiwanie dziewczyny. Ponadto Faust dowiaduje się, że jedną z ofiar mordu jest jego klient, toteż będzie musiał udowodnić, że nie ma z tym nic wspólnego.

Muszę przyznać, że fabuła Jazz & Faust jest trochę niespójna, zawiera luki i uproszczenia, a rozwiązywanie zagadek i prowadzenie rozmów z innymi postaciami nie za wiele wyjaśnia i nie zbliża nas do poznania tajemnicy. Właściwie wszystkiego dowiadujemy się z opowieści dziewczyny, ale trochę czasu upłynie zanim do tego dojdziemy. Tym bardziej że oba scenariusze, mimo że niby się zazębiają, to jednak są między nimi różnice, co dodatkowo komplikuje zrozumienie o co w fabule tej gry chodzi.

Fabuła już opisana, można przejść dalej. Wyżej pisałem, że zapowiedzi Jazz & Faust były... może inaczej. W zapowiedziach gra była przedstawiana jako bardzo dobra. Szczególnie (co już wcześniej wspomniałem) chwalona była grafika. Nie jest ona jednak tak do końca dobra. Owszem, lokacje są najwyższej jakości i są naprawdę pięknie rysowane. Spodobała mi się

również animacja wody. Widać, że użyto dosyć dobrych efektów. Jednak dużym minusem grafiki jest animacja postaci. Są one... okropne. Na pewno nie użyto dla stworzenia postaci jakiś zaawansowanych efektów graficznych, co niestety widać. Są one mało przejrzyste. Przy dialogach właściwie nie widać jakiegokolwiek ruchu ust. Z tego co pamiętam, w grze występowały (przynajmniej u mnie) dziwne błędy graficzne. Czasami postacie zanikały i dopiero po jakimś momencie wracały i ogólnie tekstury dziwnie się "zachowywały". Jest jeden duży plus dla grafiki. Pięknie odwzorowano wodę. Naprawdę graficy dokonali ładnych animacji wody, wygląda to pięknie, duży plus dla grafiki, jak i dla samej produkcji. Gdyby nie animacja postaci oraz występujące czasami przekłamania graficzne, grafika stałaby na o wiele wyższym poziomie. Najważniejsze, że nie przeszkadza to zbyt w całej grze, bo błędy nie występują aż tak często, a do animacji postaci można się przyzwyczaić. Niestety nie zmienia to faktu, że w roku 2001, można było zobaczyć już naprawdę wspaniałe gry, z naprawdę wspaniałą grafiką (choćby wyżej wspomnianą Mafię). Nawet więcej, można było i dalej można w te gry zagrać. Ot co. :)

Co do grania właśnie. W Jazz & Faust gra się bardzo łatwo. Do gry wystarczy sam nasz ukochany gryzoń. W grze występuje typowe dla takich przygodówek sterowanie point&click. Nie trzeba chyba wyjaśniać co to za sterowanie, prawdziwi fani przygodówek na pewno wiedzą co to oznacza. ;) Mnie to bardzo cieszy, bo jak już pewnie każdy wie (każdy ten kto czytał którąś z moich recenzji) nie cierpię jakichkolwiek wtrętów zręcznościowych w grach przygodowych (nie czuję jak rymuję...). W grze jest jedynie jedna układanka, ale nie jest ona jakoś specjalnie trudna. Jeszcze na dodatek w grze jest taki błąd, że wcale nie trzeba przechodzić



tej układanki. Podpowiem tylko, że wystarczyło (przynajmniej u mnie tak było, sam nie wiem jak ja to zrobiłem) nacisnąć parę razy przycisk odpowiadający za wyjście do menu.

Produkcja ta jest naprawdę łatwa. Tak to zachwalam? Niestety nie do końca. Czasami jest, aż za łatwa. Właściwie nie ma momentu, w którym zatrzymalibyśmy się na jakąś dłuższą chwilę. Co niestety przekłada się na samą długość grania. Całą grę, oboma bohaterami, przeszedłem w trzy wieczory, i to nawet nie takie długie wieczory. Łatwe zagadki, jedna prosta układanka i właściwie to wszystko. Jest to też jedna z niewielu przygodówek, w których nie spotykamy, aż tak wielu przedmiotów w ekwipunku. Jest ich tyle, ile potrzeba i nie zdarza się, aby jakiś przedmiot nie był użyty w czasie gry. To jest na pewno zapisane na plus Jazz'owi & Faust'owi. :) Jest jeszcze jedna wkurzająca rzecz, która psuje trochę całe granie. Gra jest liniowa aż do bólu. Nie można podnieść żadnego przedmiotu, dopóki nie okaże się, że jest potrzebny do popchnięcia akcji do przodu. Troszkę może to irytować, ale przyznam, że jeszcze nie widziałem przygodówki, która nie byłaby w jakimś stopniu liniowa. Lecz można by było jakoś to rozwinąć. Ja twórcą gier nie jestem i nie ode mnie zależy, czy gry przygodowe będą nieliniowe.

Może denerwować jeszcze jeden fakt. Nie mamy dostępu do następnej lokacji dopóki nie porozmawiamy o niej z jakąś postacią. Jest to dziwny pomysł twórców gry, ale mnie on bardzo nie stresował i można z tym sobie poradzić dosyć szybko.

I jakie rzeczy mogą jeszcze pomagać w graniu w tak krótką grę? Oczywiście... dźwięk. Muzyka stoi na bardzo wysokim poziomie. Na pewno nie można jej nazwać "filmową", ale też kiepską jej nie nazwiesz. Jest naprawdę bardzo dobra i świetnie jej się słucha. Same dźwięki w grze są bardzo dobre, właściwe dla każdej lokacji. Nie ma takiego momentu, że na pustyni na przykład usłyszymy odgłosy morza. Takich błędów widziałem w różnych grach dosyć sporo. I to nie w przygodówkach. ;) Widać, że każdy twórca tego typu gier bardzo się stara nad każdą produkcją.

Gra Jazz & Faust trafiła na nasz rynek, od razu w spolszczonej wersji. I jeśli jesteśmy już przy dźwięku, spolszczenie jest całkowite. Głosy są podłożone przez profesjonalnych polskich lektorów. Może niektórzy nie są tak profesjonalni, jak być powinni, ale większych mankamentów nie ma. Tekst jest również przełożony bardzo poprawnie, czasami trafiają się jakieś literówki (z tego co pamiętam...), ale ogólnie jest OK. Może brakuje na liście płac jakichś szczególnych nazwisk, ale to nie jest potrzebne w przypadku tej gry, bo ona sama wielka też nie jest. Jeśli chodzi o polonizację: dobra robota.

PODSUMOWANIE:

Kiedy ja kupiłem grę była ona dostępna razem z innymi grami w naprawdę przystępnej cenie. Była wydana na płycie DVD razem z trzema innymi grami przygodowymi (nawet całkiem dobrymi... ;)) oraz innymi smaczkami również dla miłośników gier przygodowych. Kosztowała wtedy 19,90 zł, a więc naprawdę mało. Zapewniła mi całkiem miłą przygodę, taką nie wymagającą umiejętności zręcznościowych, a właśnie wysiłku intelektualnego, który także nie musiał być aż tak duży. Grało się miło, co niestety szybko się skończyło.

Dowiedziałem się, że gra Jazz&Faust jest dostępna w najnowszym kwietniowym numerze Play'a. Sądzę, że wszystkim fanom gier przygodowych można polecić kupno tego magazynu wraz z tą grą. W magazynie są również inne, bardzo ciekawe pełne wersje. A wszystko to w bardzo niskiej według mnie cenie 12,90. Polecam. Nie, żeby była to reklama tego magazynu, ale taki numer już więcej może się nie trafić, a poza tym jest pełna wersja, przez niektórych zapomnianego gatunku, czyli gry przygodowej.

To by było na tyle. ;)

PODSUMOWANIE BY ZEBIUS:

Na moim kompie nie miałem żadnych problemów z przekłamaniami w grafice, oczywiście wszystkie opcje graficzne na full. Jedyny problem to taki, że na Windows XP SP2 trzeba grać w trybie kompatybilności z Windows 98/ME, w przeciwnym razie zawiesza się przy wyborze bohatera.

Zalety - grafika (mimo że już trochę przestarzała), dość łatwe zagadki (dla niektórych będzie to wada) dzięki czemu swoich sił mogą tu spróbować nawet niedoświadczeni gracze. Rozgrywka ogólnie jest sympatyczna i bezstresowa.

Do wad zaliczyłbym to, że gra jest liniowa aż do bólu, np. nie można podnieść przedmiotu dopóki nie dowiemy się, że nam się on do czegoś przyda, nie mamy dostępu do niektórych lokacji dopóki o nich z kimś nie porozmawiamy (choć w sumie to drugie upraszcza rozrywkę). Niektóre kawałki muzyczne zupełnie nie pasują do klimatu Bliskiego Wschodu), np. utwór z El-Erp kojarzył mi się z jakimś tanim pornoem z początku lat 90-tych. Głos Fausta zupełnie mi nie pasował, niby mięśniak a głos wymoczka i ten jego sposób mówienia. ;)

PS. Wszedłem sobie z ciekawości na taką anglojęzyczną stronkę, na której był opis Jazz & Faust i zauważyłem, że gra jest do kupienia za 19,90, ale dolarów. Trochę wygórowana cena moim zdaniem. Widać w Ameryce, albo bardziej cenią jeszcze tę grę, albo... już sam nie wiem. Widać, bardziej się opłaca kupić tę grę w Polsce. ;)

+6	
Grywalność: 6 Grafika: 7 Dźwięk: 5	
Plusy	Minusy
- grafika "stara ale jara"	- taki sobie dźwięk
- w sam raz dla początkujących	- liniowość
Wymagania sprzętowe:	
» Windows 98/Me/XP	
» Pentium II 233MHz,	
» 32 MB RAM	
» ok. 1 gb MB HDD	



Bywało lepiej

W 1998 roku ukazała się na rynku gier komputerowych gra Wet: The Sexy Empire. Był to przyjemny symulator porno biznesu, którego bohaterką była niejaka Lula. Zaczynała od małego miasteczka, gdzie zdjęcia robił jej chłopak, a z czasem podbiła cały rynek filmów dla dorosłych. Produkt był przyjemny, ponieważ nie był za łatwy a także wszelkie możliwe nawiązania do seksu nie zostały podane z przesadą.

Dlaczego
tym pisze?
Ponieważ

LULA 3D jest jej kontynuacją. Tutaj jednak bohaterka żyje już w luksusie zarabiając miliony na swoich filmach. Pewnego dnia jednak z planu filmowego znikają trzy dziewczyny. Nie wiadomo, co się z nimi stało i gdzie są. Nasza blondyna podejmuje wyzwanie i postanawia uratować "trojaczki". Chcąc tego dokonać wsiada w samochód i rusza w podróż po całej Ameryce. Wątek fabularny jest po prostu debilny. Porównałbym go do amerykańskich filmów klasy D.

Prowadząc dialogi z postaciami nie wierzyłem w to, co widzę. Teksty układał jakiś nastolatek z kompleksami lub niewyżyty programista. Zamiast śmieszyć budzą raczej litość wobec twórców gry. Często są one

wydłużane na siłę. Nic nie wnoszą do rozgrywki, jedynie przeszkadzają. Na szczęście da się je pominąć naciskając klawisz ESC. Przykładem może być sytuacja, kiedy to zabijamy kilku policjantów, a Lula ot tak sobie mówi 'Losers'. Z drugiej strony - po kim tu oczekiwać jakiejś inteligencji.

Jak w każdej grze musimy mieć własny ekwipunek. Jest też tak jak się spodziewałem. Lula nie ma plecaka, torby, nic z tych rzeczy. Wszelkie przedmioty wkłada do stanika. Zastanawia jednak to, czemu większość rzeczy, które możemy zabrać nie znajduje zastosowania podczas rozrywki? Filmy DVD, lalki, kajdanki, zdjęcia są całkowicie bezużyteczne. Nie wiem, co programiści mieli na celu umieszczając je. Może w ten sposób chcą propagować swoje zamiłowanie do porno?



Najgorszym niestety elementem gry jest grafika. Postacie, budynki, elementy otoczenia są wręcz ohydne! Lokacje zazwyczaj to kilka słabo zaprojektowanych pomieszczeń. Reszta to natomiast czysta wredna bitmapa. Nie żadne tło, tylko zwykły rysunek, który estetyką przypomina prace uczniów podstawówki w Paintcie. Najbardziej zaskakującym jest fakt, iż postacie są strasznie brzydkie. Jest to niby gra erotyczna, która powinna pobudzać wyobraźnię gracza. Jedyną osobą, która nawet przeciętnie wygląda jest, nie kto inny a Lula. Nie spodziewajcie się jednak żadnych rewelacji. Włosy wyglądają jak kilka grubych klechów. Sama bohaterka nie różni się niczym wyglądem od byle prostytutki w wieku nastoletnim. To ma być ten symbol seksu i pożądania w grach? Grając doszedłem do wniosku, że powinno się zostawić taką grafikę jaka była w starusieńkim WET. Czyli bajkową, rysowaną "kształtną" i przyjemną. Twórcom się jednak zachciało 3D. Dlatego też Tomb Raider 3 wygląda o niebo lepiej...

Przerywniki filmowe są na silniku gry. Nie odbiegają one od reszty. Aż bołą oczy. Zabawne wydaje się to, że nie ma w nich polskich napisów! Naprawdę porządna robota panowie wydawcy.

Grając słyszałem denną muzykę tworzoną przez laików komputerowych. Nie lepiej z głosami podkładanymi pod postacie. Są one sztuczne, bez emocji i w skrócie nieodpowiednie. Razi jeszcze to, że nie są one zsynchronizowane z ruchem warg. To, co mówi bohaterka brzmi jak głosik nastoletniej lolitki. To nie o co w tym chodzi!

Sama rozgrywka jest nudna i niedająca nam nic satysfakcji. Twórcy postanowili zrobić takie adventure z Lulą. Dlatego też chodzimy po lokacjach, zbieramy przedmioty, rozmawiamy z

postaciami i wykonujemy "questy". Sposoby działania Luli są chwilami wręcz idiotyczne. Nie chcąc abyśmy się nudzili twórcy umieścili w grze przerywniki tzw. Shooting Games. Widok zmienia się wtedy na typowy celowniczek znany z gier typu Virtua Cop. Używamy do eliminowania wrogów: noży, pistoletu czy nawet rzucamy kamień ,by stłuc szybę. ŁAŁ! Brzmi słabo? Bo tak jest! Najfajniejsze jest to że ostatni etap to właśnie pięć takich shooting games. Nie warto przez to przechodzić...

Najbardziej charakterystyczną rzeczą w grze jest seks. Zdarza się, że widzimy kochające się pary w różnych pozycjach, a to na dachu budynku czy gdzie indziej. Jak już wspomniałem postacie wyglądają ohydnie więc sami sobie odpowiedzcie na pytanie czy warto

takie coś oglądać. Lula czasami będzie musiała poruszać piersiami by załatwić niektóre sprawy. W części pomieszczeń widnieją różne obrazki jak i filmiki pochodzące z WET. Jest to jedyny element graficzny, który ładnie wygląda.

Dużym zaskoczeniem są wymagania sprzętowe. Nie raz podczas rozgrywki byłem zaskoczony jak poziomy długo się wczytują na mocnym sprzęcie. Straszna jest również optymalizacja kodu gry. Jakie rzeczy się widzi to szkoda gadać. Postacie zanikają w powietrzu, Lula chodzi po powietrzu. Jak tak można?

Rzadko bywa gorzej

Przez cały czas wymieniałem tylko wady gry. Dlaczego? Ponieważ uważam, że Lula obok takich Pań jak Lara Croft, czy Bloodrayne była pewnego rodzaju symbolem erotyki na PC. Twórcy mieli słynną postać i nie potrafili jej w tak banalny sposób wykorzystać. Wystarczyło zrobić naprawdę średnią grę ze znośną grafiką i zmniejszyć dawkę porno a zwiększyć zwykłą erotykę to wyszedłby nie najgorszy produkt. Tak natomiast miałem do czynienia z gniotem, całkowitą kaszaną.

Mała dygresja, jeżeli w Luli nie ma nic ciekawego to, czemu zajmuje aż trzy płyty? Jestem naprawdę zaskoczony, czemu patronat przyznała LULI 3D Wirtualna Polska... Nie wiem, co oni widzieli w tym produkcie....

Jeżeli chcesz wyrzucić 20zł w błoto i zobaczyć, jakie gnioty wychodzą jeszcze na tym świecie, to kupuj i żałuj.



2+

Grywalność: 3 | Grafika: 2 | Dźwięk: 2+

Plusy	Minusy
- brak	- grywalność
	- grafika
	- dźwięk
	- wszystko

Wymagania sprzętowe:

- » Windows 98/Me/XP
- » Pentium III 800 MHz
- » 128 MB RAM
- » karta graficzna 32 MB
- » 600 MB HDD

MYST

IV

REVELATION

Krótko mówiąc, panowie z Cyan powrócili i znowu czarują. Po takiej sobie trójce nastały czas czwórki. Znowu przyjdzie nam przeżyć wspaniałą przygodę i zmierzyć się z trudnymi zagadkami. Panie i panowie, oto Myst IV.

Czego potrzeba, aby zrobić dobrą przygodówkę?

Ot co. Proste pytanie. Wystarczy wielowątkowa fabuła, znośne zagadki, niezła grafika i muzyka. To wszystko. A czego potrzeba w Cyan żeby zrobić przygodówkę? Tu już będzie trudniej. Przede wszystkim potrzebna jest fabuła, która będzie pasowała i współgrała z innymi częściami serii. Przy czym nie może być ona przewidywalna. Potrzebne są skomplikowane łamigłówki, których nie da się rozwiązać w kilka sekund. W końcu potrzebna jest świetna grafika, która zaprze dech w piersiach nawet tym, którzy uważają, że ta z Far Cry była średnia. Przygodówka Cyan nie może się też obyć bez wspaniałej muzyki, skomponowanej przez Jack'a Wall'a i jeszcze wielu, wielu więcej elementów. Gra którą Wam dzisiaj przedstawię ma je wszystkie. Myst IV, bo tak się ona nazywa, to gra wspaniała i oszałamiająca. Ale od początku.

Atrus znowu nabroił.

Dawno temu, świetny

wynalazca i odkrywca – Atrus wynalazł maszynę, pozwalającą mu tworzyć światy poprzez zapisywanie ich w specjalnych księgach. Nauczył tej czynności także swoich synów, Ci jednak, zamiast wykorzystać to w dobrych celach, zaczęli niszczyć wieki (bo tak nazywano światy), które stworzył ich ojciec. Okazali się chciwi, bezduszni i bezwzględni. To zdenerwowało Atrusa. Kochał swoich synów, dlatego po części dla ich dobra, a po części dla dobra innych, postanowił wygnać ich do specjalnie w tym celu stworzonych światów. Sam natomiast przeprowadził się ze swoją żoną i małą córeczką do innego wieku. Tam żyli spokojnie przez wiele lat. Coś zmąciło jednak ten spokój. Pewnego dnia ich starsza już córka zostaje porwana.

Los sprawił, że ty jesteś na miejscu, więc tobie

zostaje

przedstawię się fabuła Mysta IV. Nie chciałbym zdradzać więcej, a i tak chyba powiedziałem za dużo. Dodam jeszcze, że później cała akcja się komplikuje, a my zwiedzamy coraz dziwniejsze wieki i rozwiązujemy coraz trudniejsze i bardziej skomplikowane zagadki.

Czas użyć szarych komórek.

Właśnie zagadki. Są one kwintesencją całej serii gier Cyan. Nie zawaham się napisać, że z nich składa się każda gra, która ma „Myst” w tytule. Nie mogło ich także zabraknąć w czwórce, przez co już na początku gracz musi przejść próbę rozwiązując łamigłówkę związaną z ustawieniem częstotliwości fal radiowych. Na szczęście nie jest to Atlantis (bez obrazy wszyscy fani gier Cryo, ale niektóre z zagadek w tamtej serii były strasznie trudne i bez sensu), a odpowiedzi można znaleźć w różnych dziennikach, które prowadzą bohaterowie gry. Nie myślcie jednak, że jest to, aż takie banalne, bo czasem trudno wyłowić potrzebną nam informację ze stosów innych. Stwierdzenie „i główka pracuje” świetnie odnosi się do Mysta IV.

Sprawdź z czego to jest zrobione.

W Myscie IV wprowadzono świetną i innowacyjną opcję, której nie było dotąd w żadnej przygodówce...mało powiedziane...w żadnej grze. Bo czy widzieliście już gdzieś wcześniej opcje sprawdzania tworzywa danego przedmiotu? Oczywiście, że nie. Jeśli chcemy, nasz bohater może sprawdzić, z czego stworzone jest to co widzimy (a widzimy

powierzone zadanie jej odnalezienia i uratowania. Tak pokrótce

bardzo wiele, ale o tym za chwilę) stukając w to coś. To w znacznej części nadaje grze realizmu, ponieważ jeden przedmiot, zbudowany z tego samego materiału może wydawać kilka różnych dźwięków, zależnie od tego gdzie stukniemy.

Drugą rzeczą, która bardzo spodobała mi się w tej części Mysta jest ingerencja w wykonywanie czynności. Co to znaczy? Gdy na przykład chcesz przekręcić jakąś korbkę, czy pociągnąć dźwignię nie wystarczy tylko na nią kliknąć. Trzeba jeszcze odwzorować ruch, który dana rzecz ma wykonać. Przyznacie, że ciekawe.

Grafika przepiękna...jak zwykle.

Kiedy w 1995 roku pierwsza gra z serii Myst trafiła do sklepów, ludzie niemalże padli z zachwytu. Ten zachwyt trwa do dzisiaj, a każda kolejna produkcja Cyan jest coraz piękniejsza. Nie zmieniło się to i tym razem. Myst IV wygląda precyzyjnie, aż brak mi słów. Jeszcze dotąd żadna gra nie oczarowała mnie swoją grafiką tak bardzo.

W Myst IV obserwujemy akcję z oczu bohatera (jak w większości przygodówek tego typu). W grze zwiedzimy kilka światów, a każdy z nich jest dopracowany z ogromną starannością. Przepięknie zrobione modele 3D bajkowych stworów, które spotkamy na swojej drodze, czy chociażby różne style pisma różnych bohaterów to tylko nieliczne z plusów grafiki w Myście. Nawet pozostałość po IVG, czyli nagrywani prawdziwi ludzie nakładani na komputerowo stworzone tło wypadają tu świetnie. W

przeciwieństwie do Phantasmagorii A Puzzle of Flesh (której recenzję możecie przeczytać w tym numerze)

aktorzy idealnie odegrali swoje role.

Wstawki filmowe są takie same jak grafika (a jaka ona jest przeczytaliście powyżej ;-)). Szczególnie w pamięci zapadło mi intro gry, kiedy to córka Atrusa wiezie nas czymś w rodzaju kolejki, aby pokazać nam ich nowy dom. Tylko dla tej sceny opłaca się uruchomić tę grę.

Gabriel – to nazwisko mówi samo za siebie.

Mimo, że muzykę do gry stworzył Jack Wall najbardziej w pamięci „wrył” mi się utwór Curtains, napisany specjalnie na potrzeby Mysta przez Petera Gabriela. Nie myślcie jednak, że to co napisał Wall jest bezwartościowe. Pamiętam świetny utwór, który ten twórca wymyślił na potrzeby Mysta III. Tym razem spisał się jeszcze lepiej.

Twórcom nie było łatwo stworzyć dźwięki do Mysta IV. Wiele z nich, w ogóle nie występuje w przyrodzie, musieli więc wymyślić coś zupełnie nowego, ale jednocześnie

pasującego do danej sytuacji. Krótko mówiąc (pisząc?) - udało im się.

Objawienie w Polsce.

Grę w Polsce wydała Cenega. W ładnym, małym opakowaniu DVD

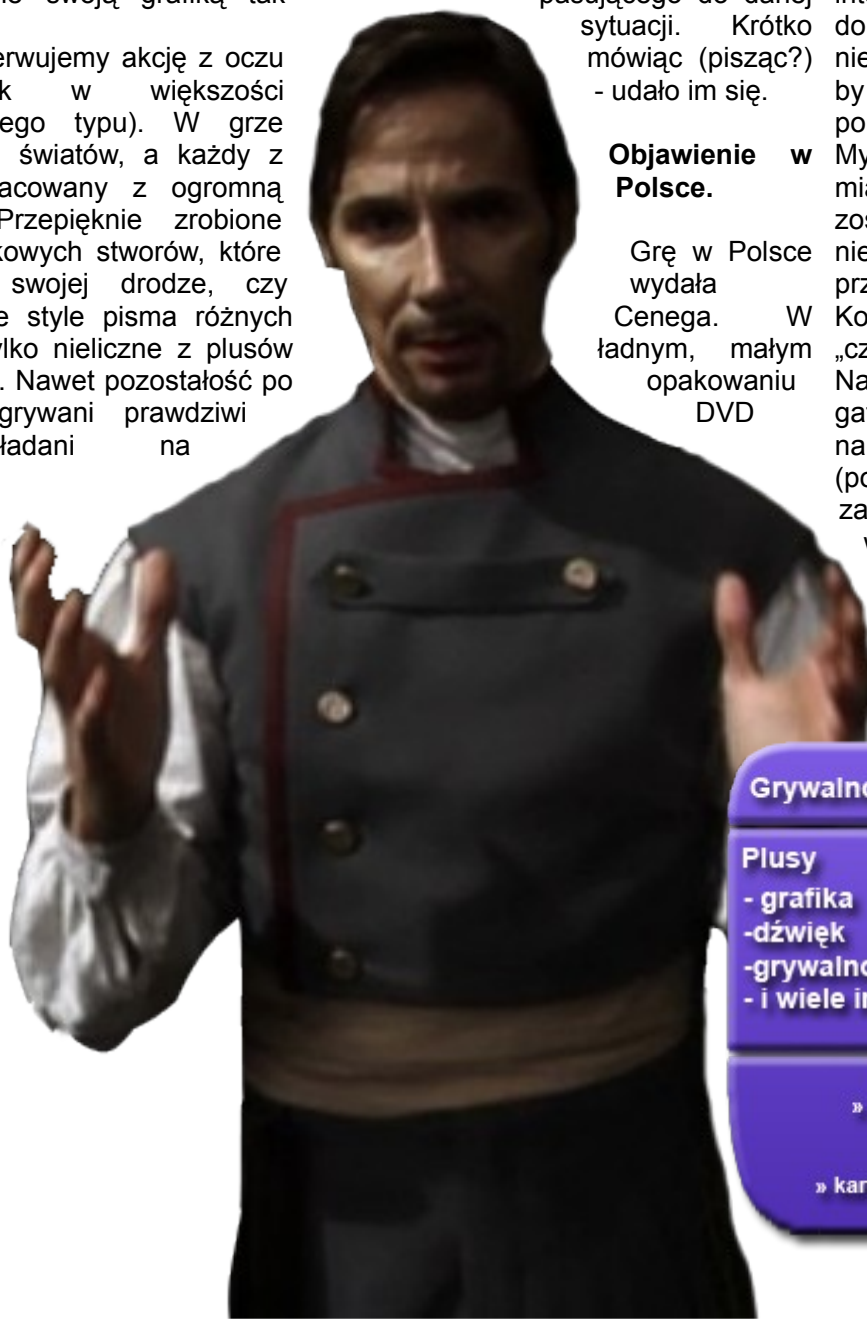
znajdziemy kilkunastostronicową instrukcję, kartę rejestracji i dwie płyty DVD-ROM (gra zajmuje na dysku 7 GB). We wspomnianej instrukcji nie uniknięto kilku pomniejszych błędów. Dla przykładu : „(...)miejsce zapisu na stronie po prawej stronie.”. Nie jestem też pewien co do zdania „Włóż pierwszą płytę do czytnika, a kiedy pojawi się ekran należy kliknąć...” - tutaj bardziej pasowałoby „kliknij”. Grę spolonizowano na szczęście kinowo. Dlaczego „na szczęście”? Ponieważ Polscy aktorzy, którzy nie sprawdzili się w Myście III, tym bardziej nie podołaliby tej części, ponieważ Myst IV jest dłuższy. Mimo to, popełniono kilka błędów stylistycznych i literówek, ale nie przeszkadzają one za bardzo podczas gry, dlatego, nie będę ich wymieniał.

Gra tuż po premierze kosztowała w Polsce 99 złotych. Teraz w lepszych sklepach można ją kupić za 29,90 zł.

Zagraj już dziś!

Wciągająca fabuła, interesujące zagadki, wspaniała grafika, dobra muzyka i niska cena – to tylko nieliczne z plusów Mysta IV. A można by je wymieniać godzinami. Cyan pokazało, na co naprawdę je stać, bo Myst IV: Objawienie to rozgrywka na miarę pierwszej części serii. Mimo, że została wydana pod koniec 2004 roku, nie pojawiła się dotąd lepsza przygodówka logiczna, nawet Myst V : Koniec Wieków, nie miał już tego „czegoś”.

Nawet jeśli nie przepadasz za tym gatunkiem gier – spróbuj, bo w Myście naprawdę można się zakochać. A za tę (pozdrowienia dla mendosy :P)(dzięki za pozdrowienia – дарuję Ci za nie „tą” w innym miejscu, i nie zrobię Wam awantury na forum :P – mendosa) cenę? Aż grzech nie kupić.



+8

Grywalność: 8 | Grafika: 10 | Dźwięk: 9

Plusy

- grafika
- dźwięk
- grywalność
- i wiele innych

Minusy

- drobne bugi w polonizacji

Wymagania sprzętowe:

- » Windows 98SE/2000/Me/XP
- » Pentium III 700 MHz
- » 128 MB RAM
- » karta graficzna NVIDIA GeForce 1
- » 3 GB HDD



Michael Arthate zmierza sobie w najlepsze do nowego domu w Blackwood, nie wie jeszcze, że wycieczka ta kompletnie odmieni jego życie. Pisarz po uzyskaniu rozgłosu dzięki swojej pierwszej powieści, postanowił odsunąć się nieco na ubocze. Zupełnie sam w nowym domu zmaga się z napisaniem odpowiednio zagmatwanego, a zarazem porywającego zakończenia do swojej drugiej książki. Posiadłość kryję w sobie jednak wiele przerażających tajemnic. Wystarczą trzy dni, aby życie Michaela zmieniło się na zawsze.

Niemal od samego początku w nowym domu Pan Arthae zmaga się z kłopotami. Nie ma prądu i co gorsza nie ma także elektryka, który mógłby to naprawić. Nic po wielu kandelabrach skoro nikt tu wcześniej nie zainwestował w świece. Zdaje się, że wszystko dzieje się na złość nowemu lokatorowi. Brak elektryczności, czy nieprzyjemnie zasłane kurzem podłogi łazienek nie są jednak najgorsze. Uczucie

niepewności towarzyszy zaraz po wejściu do domu i przenika do szpiku kości. Dzienniki i artykuły z gazet stawiają to miejsce w nie najlepszym świetle. Dom w Blackwood to miejsce mordu. Ukryta w najciemniejszych zakamarkach posiadłości, porażająca historia, aż prosi się o odkrycie.

Jedną z rzeczy, których grze Scratches na pewno nie można odmówić to mroźna krew w żyłach atmosfera. Tajemnicze odgłosy i nędzna pogoda od razu wprowadzają w nastrój niepewności. Uczucie to pogłębia się wraz z poznawaniem tajemnic poprzednich właścicieli domu. Pokrętna historia odkrywa się przed nami stopniowo, dzięki odpowiednio porozmieszczanym wskazówkom, za którymi podążamy. Nic nie jest tutaj jednak oczywiste, a pytania będziemy sobie stawiać do końca przygody, bo nawet po jej ukończeniu, bo Blackwood pewne tajemnice ukryć przed nami na

zawsze. Pomimo tego, że poznamy najważniejsze fakty, to wciąż czegoś brakuje, nasuwa się wiele wyjaśnień jednocześnie, a to wszystko wzmacnia nasz niepokój, ale to akurat atut tej gry, bo historia zostaje w pamięci jeszcze na długo po przeczytaniu końcowych napisów.

Podczas grania lepiej mocno siedzieć na swoich krzesłach, bo można czasem niechcący zlecieć. Nie są to jednak tanie chwytły z hordami zombie, które pędzą za nami, bo nie miały jeszcze obiadu, kościotrupami w szafie, czy spacerującymi po pokojach krzesłami. Scratches to nie jest gra dla tych, którzy oczekują niespodzianek tego właśnie typu. Tutaj strach wyniesiono na poziom psychologiczny. Sami będziemy się straszyć swoimi domysłami, co to naprawdę wydarzyło się w przeklętym domu i nie odpuścimy aż do końca, bo uwierzcie albo i nie, ale to wciąga.

W Scratches widzimy świat z pierwszej perspektywy, a wygodny system nawigacji sprawia, że nasza myszka prowadzi się nienagannie. Grafika jest miła dla oka i cieszą dopracowane detale,



zachowana jest przy tym odpowiednia dla gry tonacja. Ale pierwsze skrzypce gra tutaj tak naprawdę muzyka, zwłaszcza w kluczowych momentach, odpowiednio dobrany soundtrack potęguję niepokój i sprawia, że czasami mamy ochotę wyłączyć grę i schować się pod łóżko (co też robimy zostawiając naszego bohatera na pastwę losu).

Zagadki ładnie komponują się z otoczeniem. Główne zadania, z jakimi przyjdzie zmierzyć się Michaelowi polegać będą na odblokowaniu niedostępnych miejsc posiadłości, należy tutaj dodać, że ogromna część lokacji stoi przed nami otworem już na samym początku. Niestety, historia w Blackwood jest na tyle zawiła, że trzeba zajrzeć w każdy kąt, żeby uzyskać odpowiednie wskazówki. Na szczęście zagadki są logiczne i nie przyprawiają o załamywanie rąk. Ważne jest jednak uważne obserwowanie otoczenia, jak i przedmiotów czy też niedostępnych w danym momencie miejsc. Dla najbardziej bezradnych przygotowano na pocieszenie system wskazówek.

Jedną z dość oryginalnych rzeczy, jaką oferuje nam Scratches jest

przemijający czas. Przygoda Pana Arthate rozgrywa się na przestrzeni trzech dni, a zmiany pór dnia następują po rozwiązywaniu zagadek, bądź odnajdywaniu, co ważniejszych wskazówek. Chociaż na początku cały system wydaje się dość sztuczny, to upływ czasu odgrywa istotną rolę i ma związek z akcją gry i działaniami naszego bohatera.

Warto nadmienić, że niektóre lokacje przyjdzie nam odwiedzić wiele razy, ale gra jest na tyle nieliniowa, że każdy będzie zwiedzał domek po swojemu. Jednak wskazówki będą nas wodzić tam i siam pozwalając odkrywać powoli straszną historię. Może się także zdarzyć, że nie wiedząc gdzie iść dalej, zaczniemy snuć się jak gin po lampie, dlatego jeszcze raz powtarzam, aby bardzo uważnie oglądać każde nowe miejsce, wszyscy wiemy jak łatwo nie zauważyć ważnej wskazówki, a bezcelowe krążenie, (które i tak nigdy nie trwa za długo) tylko popsuje atmosferę miłego strachu.

Pewnym mankamentem jest to, że całą grę można przejść bez większego wgłębiania się w historię Blackwood. Twórcy postarali się, aby zakończenie jak i wskazówki, na które się natkniemy dawały nieco do

myślenia. Nic jednak po tym, skoro wiele elementów można nieświadomie ominąć. Dlatego warto zwracać uwagę na drobne szczegóły i wgłębiać się we wszystkie teksty, na jakie natkniemy się podczas rozgrywki. Wiele korzyści odniesiemy, jeżeli znając już zakończenie, sięgniemy po grę powtórnie, wiele wskazówek zyska wtedy nowy sens.

Większość historii, jaką przyjdzie nam przeżywać w Scratches dzieje się we wspomnianym wcześniej domu. Dlatego też odpowiednio zadbane o jego architekturę i nie ma tu nic do zarzucenia. Miły dodatek stanowią jeszcze pobliskie lokacje, a są to kaplica, krypta i szklarnia. Ukończenie gry bez sięgania po podpowiedzi nie powinno zająć więcej niż dziewięć gór dwanaście godzin. Jednak kilka dodatkowych lokacji i nieco więcej zagwozdek dla Michaela byłoby tutaj jak najbardziej na miejscu.

Scratches jest oczywiście godnym polecenia tytułem. Firma Nucleosys zadbała o intrygującą historię i niezły klimat, ale wciąż czegoś tutaj brakuje. Ze znacznie głębszą już fabułą mieliśmy przecież do czynienia w wielu innych przygodówkach. Zakończenie zmusza do rozważań na temat całej tej historii, ale nie satysfakcjonuje, czegoś tutaj po prostu brak. Zagadki ładnie komponują się z całością, ale gra traci trochę przez to, że są dość łatwe, troszkę za mało jest tutaj też lokacji do odkrycia.

Pomimo tego, że Scratches nie jest produkcją nadzwyczajną, to miłośnicy przygodówek z dreszczykiem o nieco pogmatwanej fabule nie powinni się długo zastanawiać nad jej bliższym poznaniem.

Ocena: 82/100

Tekst pochodzi z zin-u [Adventure Lantern](#)

Adventure Lantern



Ponieważ pierwsza część pochłonęła mnie gdy tylko ją uruchowiłem, postanowiłem zagrać w drugą. Miałem pewne obawy czy dorówna poprzedniczce. W końcu jedynka to gra o niezwykłym klimacie. Aby nie było wątpliwości-kontynuacja też jest super.

Akcja rozpoczyna się w momencie gdy Kate Walker, nowojorska prawniczka wyrusza z Hansem Voralbergiem w podróż na poszukiwanie mamutów. Podróż naprawdę piękną i wzruszającą, choć nieco krótką. Pierwszym punktem podróży jest Romansburg. To mała zapomniana przez świat miejscina, gdzie żyje może z 10 osób. Mimo to właśnie tutaj Kate spotka dwóch oprychów, którzy będą jej przeszkadzać w podróży oraz sympatycznego Jukiego, który będzie jej towarzyszył.

Pod

względem grafiki gra jest absolutnym mistrzostwem. Wspaniałe tła, animacja, doskonałe filmy- to wszystko powoduje zachwyt. Całość utrzymana jest teraz w zimowych klimatach: poczynawszy od menu i okna interfejsu do scenerii, które przyjdzie nam odwiedzać. Naprawdę można spędzić większość czasu tylko podziwiając. Ucieszyły mnie takie szczegóły jak np. kręgi na wodzie w kałużach gdy wchodzi do niej Kate. Muzyka dorównuje grafice kunsztem wykonania. Mimo że nie ma jej zbyt wiele słucha się z przyjemnością, a końcowy motyw jest naprawdę wzruszający.

Interfejs nie zmienił się od pierwszej części i nadal jest bardzo łatwy w obsłudze. W miejscach, w których możemy coś zrobić zmienia się w zależności od sytuacji np. w lupę gdy możemy coś obejrzeć z bliska. Czas na zagadki. Co ważne, są one doskonale wyważone i niektóre zajmą chwilę, natomiast przy innych trzeba mocno ruszyć głową. Ich ukończenie daje dużą satysfakcję. Tu nie ma irytujących fragmentów na czas ani domysławiania się co twórcy mieli na myśli. Wszystko jest logiczne.

Polonizacja została

wykonana całkowicie, tzn. spolszczono wszystkie napisy i głosy bohaterów. Niestety zauważyłem wiele błędów :w tekstach zdarzają się literówki, w jednej z książek znalazłem paskudny błąd ortograficzny, a dialogi(nie wiem czy tylko na moim komputerze) zostały źle nagrane. Psuje to efekt, bo głosy zostały dobrane bardzo dobrze(akcent pułkownika Emeliowa rządzi!).

Syberia 2 to gra szczególna pod każdym względem. Historia poszukiwania niespełnionych marzeń z dzieciństwa to piękne doświadczenie, które trzeba przeżyć. Pod tym względem jest najlepszą grą przygodową i jedną z lepszych gier w ogóle, w jaką kiedykolwiek grałem. Dodatkowo jej wymagania sprzętowe są bardzo niskie- pójdzie na każdym sprzęcie. Zobaczcie sami...



9

Grywalność: 9 | Grafika: 10 | Dźwięk: 9

Plusy

- grafika
- muzyka
- baśniowy klimat
- logiczne zagadki
- grywalność

Minusy

- nieco za krótka

Wymagania sprzętowe:

- » Windows 95/Me/XP
- » Pentium II 350 MHz
- » 64 MB RAM
- » karta graficzna z akceleratorem 3D
- » 400 MB HDD

Książę i Tchorz

Taaaa..... co by tu.....
 aaaa tak. No więc za siedmioma lasami, za siedmioma dolinami, rzekami, górami itp. Itd..... Albo nie. To wcale nie było tak daleko, ani tak dawno. Zaczniemy od początku. Wcale nie tak dawno (choć pewnie niektórych czytelników naszego zinu mogło nie być wtedy na świecie, dlatego im się może wydawać, że jednak było to dość dawno) i wcale nie tak daleko (zależy dla kogo; widać czas i przestrzeń to rzeczy względne....) pojawiła się na polskich rynku gier komputerowych firma o jakże swojsko brzmiącej nazwie – Metropolis. Firma ta, jak nietrudno się domyślić, zajmowała się komputerową rozrywką.... ale nie byle jaką rozrywką, o nie! Mieli ambicje stworzenia gry przygodowej, czyli nie byle jakiej, której nie da się przejść z kciukiem niemalże wbitym w klawisz „FIRE”. Tu trza myśleć! (jeśli uważasz inaczej, to chyba ziny pomyliłeś....). Pierwszą ich produkcją była wspaniała Tajemnica Statuetki, która zapewniła im uznanie w „adventurowym” światku. Wydany rok później Teenagent odniósł już niemalże sukces totalny – Metropolis stał się uznaną firmą na polskich rynku. A to powoli zbliża nas do konsensusu oraz wyjaśnia, po kiego grzyba ja w ogóle piszę. Bo w roku 1998 Metropolis wydał Księcia i Tchorza – grę, która mnie swym bajkowym klimatem zauroczyła i do dziś mam do niej wielki sentyment. Właśnie nią się dziś zajmę (znaczy się, dzisiaj się zaczęną zajmować – bo nie wiadomo, ile tę reckę pisać będę.....).

Czarni rycerze, siły nadprzyrodzone i pierwsze kłopoty.

Dobra, znamy już okoliczności powstania tej produkcji,

teraz pora odpowiedzieć na inne pytanie - o co w ogóle w tej grze chodzi? Ano chodzi o to, w skrócie mówiąc, że pewien młodzieniec popełnił życiowy błąd i podpisał pakt z diabłem. Czego pakt dotyczył? To nieważne. Ważne są kłopoty, które z tego czynu wynikły. Nasz młodzieniec znalazł się w ciele pewnego księcia, akurat w momencie, w którym ten miał stoczyć pojedynek ze złym Czarnym Rycerzem. Pewnie myślicie, że bohatersko się rzucił na oponenta i mu przyfasolił? Nie. Zwiął. Nie zachował się może jak rycerz, ale za to jak normalny, zdrowy psychicznie osobnik, co już mu się chwali :) Teraz kontrolę nad poczynaniami Galadora (bo tak się młodzieniec zwie) przejmuje gracz....

Tego wszystkiego dowiadujemy się z dość niestandardowego intra – można rzec, minimalistycznego, ale jakże stylowego! Twórcy zrezygnowali z wybuchów, fajerwerków i mas trupów brudzących czystą do tej pory posadzkę – za to dają nam okazję poznać jednego z głównych bohaterów tej gry, czyli..... zresztą, sami się tego dowiecie, zagrywając się w tę piękną produkcję.

Cała nasz eskapada zaczyna się w ładnej, pogodnej lokacji, pełnej szczytków doczesnych okolicznych mieszkańców – jednym słowem, łądujemy na cmentarzu. Na szczęście nie w charakterze klienta miejscowego domu pogrzebowego..... W każdym razie – znaleźliśmy się na nieznanym terenie, gdzie już nas niezbyt lubią i nie wiemy co robić dalej..... No cóż – trzeba coś wykombinować i powrócić do naszego poprzedniego wcielenia. Aby to uczynić, oczywiście trzeba nieco pogłównkować (niespodzianka!). Zagadki w Księciu i Tchorzu są przemyślane i logiczne –

wystarczy chwilę pokombinować, by wpaść na rozwiązanie. Poziom trudności samej gry także nie jest jakiś wygórowany – trochę młodszy stażem gracze mogą mieć niejakie problemy, aczkolwiek przygodówkowi rozpruwacze nie powinni się raczej zaciąć. Niestety, pojawia się parę elementów zręcznościowych, jak łapanie paska na czas, czy gra w łapki. Na szczęście, w obu przypadkach można jakoś sobie z tymi problemami poradzić.

No dobra, rozwiązałeś pierwszy problem i już masz w swych rączkach mapkę, dzięki której możesz poruszać się po okolicy. Ale, ale..... nie ma tak dobrze. Myślałeś, że już na samym początku masz dostęp do wszystkich lokacji? Niestety nie. Poprzedni właściciel mapki zaznaczył na niej tylko te miejsca w których był – czyli cmentarz (no, ciekawe zainteresowania miał.....), zamek księcia (gdzie już Cię nie lubią i raczej nie ma tam co kierować swych kroków) i pobliskie miasteczko. Kolejne okolice poznasz w wyniku rozmów z napotkanymi postaciami, tudzież czytając jakieś książki (co jest rozwiązaniem bardzo fajnym i logicznym – brawa dla twórców!).

OK, masz już mapkę i chcesz się pewnie rozejrzeć po okolicy. Dajmy na to – miasteczko. I tutaj kolejny plusik dla twórców. Jakże ładnie odwzorowali oni klimat średniowiecznego miasta! Te jarmarki, kupcy, żebracy, wąskie uliczki, targ, karczma..... ech, jakże pięknie to wygląda. A efektu dopełnia niesamowita muzyczka i grafika..... ale o nich za chwilę.

Skupmy się na innym aspekcie tej gry. Jak się już zapewne przekonałeś, sam Galador jest

bohaterem dość nietuzinkowym – obdarzony specyficznym poczuciem humoru i trochę tchórzliwym (czemu oczywiście zaprzecza i bardzo chce pozbyć się reputacji tchórze – w czasie gry parę razy da dowód temu, że jak przyjdzie co do czego, to potrafi zachować się jak prawdziwy rycerz, spieszący damie serca na ratunek), ale bardzo sympatycznym. Humor w grze jest wszechobecny – czy to słowny, czy sytuacyjny (zabawa w truciela). Także niektóre postacie są dość komiczne – mały, trochę nierozgarnięty homunkulus, zbyt wyrośnięty krasnolud, brzydka księżniczka, czy umierające bóstwo.... Takich dziwnych osobników spotkasz na swej drodze wielu – a rozmowy z nimi to wprost przyjemność. Kolejny plusik tej gry. Mnie szczególnie przypadła do gustu postać pewnego czarodzieja, Archibalda :)

Szersza perspektywa, czyli różne dziwne przypadki.

Dobra, porozmawiałeś sobie z pierwszą postacią. Co dalej? Ano dalej na pewno nie będziesz się nudził. Fabuła, mimo, iż nie posiada żadnych zaskakujących zwrotów akcji, jest ciekawa i historia Galadora na pewno Cię zainteresuje i przykuje do monitora na dłuuuugi czas. Jeśli chcesz mogę uchylić rąbka tajemnicy (jeśli nie chcesz, to po prostu przejdź do następnego akapitu) i zdradzić, że będziesz się bawił w rycerza, pogromcę smoków, wpadniesz z wizytą do naszych czasów, a nawet spotkasz samego Lucyfera! Emocje gwarantowane!

Powiem szczerze, że ten baśniowy świat przypadł mi do gustu bardziej, niż ten przedstawiony w Simon The Sorcerer. Te średniowieczne miasteczka, rycerze, bardowie... jednym słowem – wspaniały klimat! A gra cieszy tym bardziej, że jest to rodzima produkcja i kolejny raz Polacy pokazali, że potrafią zrobić coś, co równałoby się, a nawet przewyższało produkcje zachodnich sąsiadów. I bardzo dobrze.

Trubadurzy, skaldowie, bardowie.....

Taaa..... co z muzyką? W gruncie rzeczy tu nie ma się co nawet rozpisywać. Jest bardzo dobra. Miła dla ucha, przyjemna i doskonale oddająca średniowieczne klimaty. Pogodna, gdy buszujemy po radosnych bazarkach,

mroczniejsza, gdy wejdziemy na trochę mniej przyjemne terytoria. Muzyka z tej gry tak przypadła mi do gustu, że wykorzystywałem ją przez jakiś czas jako podkład do sesji RPG. Bardzo dobrze się sprawdzała (Znajdziemy ją na płycie z grą, dlatego możemy spokojnie sobie ją odtwarzać..... w każdej chwili). Plusik.

Dźwięki są na poziomie muzyki – czyli na dość wysokim. Nie ma się do czego przyczepić.

A teraz rzecz bardzo ważna – głosy postaci i ogólnie pojęte aktorstwo. No cóż..... znowu wysoki poziom. Nie ma się raczej do czego przyczepić – aktorzy wczuli się w swe role. Bardzo dobrze wypada np. mnich, czy grabarz. Na ich tle trochę gorzej brzmi główny bohater, Galador..... ale na to można przymknąć oko. Zaś Archibaldowi podłożył głos sam Kazimierz Kaczor – jakkolwiek komentarz jest więc zbyt techniczny.

Jedyny zarzut, jaki mi przychodzi w tym momencie na myśl, to niezgranie ruchu ust z głosami postaci. Szczególnie widać to na cut scenkach – zdarza się, że aktor coś jeszcze mówi, a postać już nie rusza ustami, albo na odwrót. Ale cóż – nie ma róży bez kolców.

Freski.

Grafika. Gra powstała w czasach, gdy ręcznie rysowana graficzka 2 D była jeszcze modna. Ech, szkoda, że takich gier już dzisiaj jest coraz mniej. Tła, postacie, przedmioty – wszystko to wygląda po prostu pięknie! Na dodatek doskonale komponuje się ze średniowieczno – baśniowym klimatem gry. Poza walorami estetycznymi, wielkim plusem gry stworzonej w taki sposób jest oczywiście jej duża żywotność – nawet teraz, po 8 latach od premiery, potrafi cieszyć oko. Szczególnie zachwyciła mnie postać gołąbka w miasteczku – wypadł wprost pięknie. Oczywiście, ze względu na trochę zakręconą formułę tej produkcji, postacie zostały wykonane w dość karykaturalny sposób, podkreślający najbardziej „wydatne” cechy ich osobowości, tudzież wyglądu – ale to w końcu, bądź co bądź, komedia, prawda?

Jest jednak pewien element, który żąb czasu niestety już nieco nadgryzł, mianowicie cut scenki. Pikseloza kole w oczy. Hmmm, no może nieco przesadzam, ale nie da się ukryć, że ten element grafiki wypada

najbardziej..... Ale cóż – nikt nie jest doskonały, nawet mój wyśmienity kolega Whisper :) (taaa, wiem, trudno w to uwierzyć :) - pozdrawiam, Krzysiu!)

Miecze, kastety i inne średniowieczne zabawki.....

No dobra, powoli zbliżamy się do końca naszego pobytu w baśniowej krainie. Pora jeszcze zająć się interfejsem. Coś z nim nie tak? Nie, wszystko w porządku. Można nawet rzec, że jest niemalże mistrzowski. Wystarczy kliknąć prawym przyciskiem na obiekcie naszego zainteresowania i voila! Rozwija się ładne menu, z którego to możemy sobie wybrać czynność, jaką chcemy na nieszczęśniku przeprowadzić. Zazwyczaj będzie to rozmowa, choć parę razy trzeba będzie komuś w łeb ciężką maczugą przyłożyć :)

Przedmioty..... oczywiście zbieramy wszystko, co do ziemi gwoździami nie jest przybite i co na drzewo nie ucieka. Wszystko ładuje w naszej ładnej sakiewce, do której możemy się błyskawicznie dostać, przesuwając kursor myszki na samą górę ekranu. Proste? A jakie wygodne!

Na rozstaju dróg.....

Dobra, kończę. Jeśli dotarłeś aż tu i nie zasnąłeś, znaczy to, że pewnie ta gra Cię zaintrygowała. Prawdopodobnie. Bo za dość małe pieniądze spędzisz paręnaście godzin pełnych humoru, przygód i ciekawych zdarzeń. Jest to jedna z najlepszych przygodówek, jakie kiedykolwiek powstały – i na dodatek jest stuprocentową Polką! „Polacy nie gęsi, też swe gry mają” - jak to wielki poeta kiedyś napisał..... a może brzmiało to nieco inaczej? Eee, nieważne. W każdym razie – ja od długich 8 lat czekam bez przerwy na Księcia i Tchórze 2. Może w końcu się doczekam.....

PS. Podczas pisania tej recenzji nie ucierpiał żaden smok.....

PPS. Znudziło mi się już pisanie pochlebnych recenzji. Za miesiąc wybiorę sobie ofiarę, którą ostro zmaltretuję..... Żeby nie było, że potrafię tylko chwalić :)

PPPS. Może nieco spóźnione, ale szczerze życzenia Wesołych Świąt Wielkiej Nocy dla wszystkich czytelników AZ!

PHANTASMAGORIA

A PUZZLE OF FLESH

Gdy uruchamialem tę grę, po dość długim czasie oczekiwania, myślałem, że zobaczę horror...ale taki prawdziwy horror, w którym jest pełno strachu i krwi. Teraz, gdy biorę się za pisanie tej recenzji mogę stwierdzić, że tego drugiego jest pełno...pierwszego...prawie wcale.

IVG

Interactive video game – bo to pełna nazwa tego skrótu, jest grą, która prawie cała składa się z nagrywanych sekwencji wideo. IVG było bardzo popularne w połowie lat 90. Szczególnie wtedy upodobała sobie ten styl Sierra, która dysponując pieniędzmi mogła zatrudniać prawdziwych aktorów i wynajmować profesjonalne studia filmowe. Do IVG zaliczyć można także pierwszą i drugą część recenzowanej tutaj Phantasamgorii. „Jedynka” tego połączenia thriller z horrorem sprzedała się świetnie, zarabiając miliony dolarów. To zachęciło Sierę do stworzenia drugiej części. W ten sposób w 1996 (rok po premierze części pierwszej) na półki sklepów w Ameryce i bogatszej części Europy (nie mam tu na myśli Polski) trafiła „A Puzzle of Flesh”, która przyniosła tak ogromne straty, że Sierra raz na zawsze zrezygnowała z Phantasmagorii.

nie spodobało mi się prawie wszystko. Tę drogę przez mękę zacznę od fabuły. W Phantasmagorii wcielamy się w postać Curtisa Creiga, człowieka, który rok swojego życia spędził w szpitalu psychiatrycznym, gdzie trafił z bliżej niewyjaśnionych przyczyn (gracz dowie się później dlaczego tam trafił). Po powrocie z tego pięknego miejsca znalazł dobrze opłacaną pracę, piękną dziewczynę, świetnych przyjaciół. Miał swój własny, przytulny dom i kochającego szurka o imieniu "Blob". Krótko mówiąc, życie jak z bajki. Wszystko toczyło się świetnie, do czasu...(zawsze musi być to "do czasu...")gdy odnaleziono zwłoki jego znajomego z pracy. Co więcej, był to znajomy, za którym niezbyt

przepadał. Oczywiście podejrzenie pada na biednego Curtisa, który za wszelką cenę próbuje udowodnić swoją niewinność. Nie jest to łatwe, tym bardziej, że po jego piętach depcze bardzo nieprzyjemna pani detektyw, która jest pewna winy naszego bohatera. Krótko

Bida panie...straszna bida.

Trudno się dziwić, ludziom, którzy nie kupili tej gry. Gdzieś w internecie znalazłem wypowiedzi fanów jedynki, którzy stwierdzili, że ta gra nie jest nic warta. Ja jednak spojrzę na nią okiem zwykłego, szarego wielbiciela przygodówek, ponieważ z pierwszą częścią nie miałem nigdy do czynienia, jednak moje zdanie nie będzie aż tak różne od zdania fanów Phantasmagorii 1, ponieważ w APF



mówiąc...standard. Tak, tak. Phantasmagoria jest to standardowa gra przygodowa, z dość ograną fabułą (przynajmniej po części) która miała być horrorem. Dlaczego miała? Zarzutów jest wiele i z pewnością zabrakłoby mi miejsca (i nerwów), żeby wymienić je wszystkie. Dlatego skupię się tylko na tych najważniejszych. Przede wszystkim, przez całą grę brakowało mi tu klimatu, który mógłby wprowadzić nastrój grozy i tajemniczości. Wszystko jest zbyt dosłowne, zbyt dokładnie pokazane, przez co robi się coraz śmieszniej (gdyby nie informacja na pudełku, że to horror nigdy bym się tego nie domyślił). Śmieszne w Phantasmagorii APF są także zagadki. Przez cały okres grania, nie było takiej, która zatrzymałaby mnie na dłużej niż pięć minut. O zgrozo. Tak żenująco niskiego poziomu trudności nie widziałem jeszcze w żadnej przygodówce. Większość ogranicza się właściwie do weź-przynieś-porozmawiaj. W dodatku twórcy narzucili układ dialogów, przez co, rozmawiając z wybraną postacią, nie można wybrać interesującej nas kwestii.

Muszę wspomnieć jeszcze o jednej kwestii. Mimo, że gra jest na pięciu płytach CD-ROM, nie grzeszy długością. Gdy ją instalowałem, wydawało mi się, że ilość nośników przełoży się na czas grania. Myliłem się. Dłuższy czas zabawy zapewniały już tekstówki, których wielkość nie przekraczała 1 MB.

Efekty specjalne z pierwszej półki...od końca.

Jak już o tym wspomniałem we wstępie, w Phantasmagorii APF użyto techniki IVG. Każdej czynności, którą wykonujesz towarzyszy nagrana cut-scenka. Przez to właśnie gra jest aż na 5 nośnikach, z czego sam program zajmuje 12 mb. W APF nie ma żadnych

fajerwerków graficznych, co więcej, próby uzyskania jakichś ciekawych efektów specjalnych speliły na niczym i większość scen z ich użyciem kończyła się moim śmiechem. Trochę lepiej jest w momentach, w których tych "efektów", nie użyto. Niestety, tylko trochę. Przez co? Przez fatalną grę niektórych aktorów. Nie wiem, skąd Sierra ich wzięła, ale już lepsze aktorstwo widziałem podczas występów kółka teatralnego.

Zniechęcić mogą także fatalne sceny "tylko dla dorosłych" rodem z Luli 3D (recenzja w tym numerze Adventure Zone). Wydawało mi się, że niektóre z nich wpełchnięto do APF na siłę. Tylko, po co? Może żeby pokazać, że jest to gra +18.

W Phantasmagorii APF nie zwiedzimy wielu lokacji, razem naliczyłem ich pięć, z czego większość jest bardzo ograniczona (np. W barze nie możemy się nawet odejść od stolika przy którym siedzimy). Dlatego poruszanie się po lokacjach prawie zawsze wygląda w ten sposób : miejsce A -> miejsce B -> miejsce A -> miejsce C.

Podsumowując grafikę, Phantasmagoria mogłaby wyglądać o wiele, wiele lepiej, wystarczyło mieć tylko większe chęci, bo jestem niemal pewien, że funduszy nie brakowało.

Cisza w eterze.

Kolejną rzeczą, która pogrąży grę jest muzyka...a właściwie jej brak. Niby w tle coś leci, ale ja nazwałbym to raczej szuraniem krzesłem po podłodze :-). Nawet w sytuacjach skrajnie niebezpiecznych soundtrack jest powolny i spokojny.

Niezbyt spodobały mi się też głosy aktorów, a konkretniej jakość ich nagrania. W tle cały czas coś trzeszczało, przez co trudno było rozszyfrować wypowiedane przez nich kwestie, a że w grze nie da

się włączyć napisów...nie wszystko dało się "wylapać". Dopatrzyłem się też bardzo nielicznych błędów w intonacji, które na szczęście nie były, aż tak tragiczne jak te z polskiej wersji Hopkinsa FBI.

Niektóre z dźwięków były zbyt wydumane...zbyt mechaniczne. Niektóre wprost nie pasowały do tego, co widzieliśmy na ekranie.

Kończ waść, wstydu oszczędź?

No cóż, przyszedł czas, żeby napisać podsumowanie. Nie będzie ono zbyt przyjemne...ani dla mnie, ani tym bardziej dla gry. Gdy zobaczyłem pudełko i przeczytałem to co było na jego odwrocie oczekiwałem, że spędzę na Phantasmagorii przynajmniej tydzień. Spodziewałem się gry podnoszącej adrenalinę, przygodówki przy której można dostać zawału serca (może trochę przesadziłem ;-)). Gry w którą nie da się grać przy zgaszonym świetle. Co otrzymałem w zamian? Zaledwie kilka godzin nieciekawej gry, z czego większość stanowią równie nieciekawe sekwencje wideo. Brak muzyki. Słabe aktorstwo bohaterów. Te wszystkie czynniki przyczyniły się do tego, że Phantasmagorii A Puzzle of Flesh daję 3 (w porywach 3+).

PS. Jeśli jesteś fanem IVG do tej oceny możesz dodać 1.

Dodatek by mendosa:

Mimo, iż jestem fanem FMV, czy IVG, do oceny nic nie dodam, gdyż również byłem rozzarowany A Puzzle of Flesh. Zniesmaczył mnie wyjątkowo fakt, że po wyłączeniu trybu Adult, zniknęły wątpliwej jakości (i nieśmiałe) sceny erotyczne, zostały natomiast obrazki bryzgającej krwi itp.

3

Grywalność: 2 | Grafika: 3 | Dźwięk: 2

Plusy
- na szczęście krótka

Minusy
- wszystko

Wymagania sprzętowe:

» Windows 95/DOS 5.0

» Pentium 75

» 12 MB RAM

» karta graficzna SVGA, 256 kolorów

» 16 MB HDD

Agatha Christie

i nie było już nikogo...

SOLUCJA

Poniżej przedstawiam kompletną solucję do gry przygodowej "Agatha Christie: I nie było już nikogo". W tekście tym zostało uwzględnionych wiele zagadek, których rozwiązanie nie jest konieczne aby ukończyć grę, jednak niewątpliwie daje większą satysfakcję. Warto wspomnieć, że gra jest w pewien sposób nieliniowa. Część zagadek można rozwiązać na kilka sposobów, po posiadłości również można poruszać się różnymi ścieżkami. Dlatego też opisana poniżej droga jest jedną tylko z możliwych, choć mam nadzieję wyczerpującą temat dostatecznie.

Gdy podczas gry traficie na jakiś skrawek papieru, notatkę czy dokument zawsze go czytajcie - Patrick dodaje co ciekawsze fragmenty do swojego notatnika, do którego zawsze mamy wgląd.

I na koniec wstępu - z poradnika korzystajcie tylko gdy będziecie do tego zmuszeni, szkoda psuć sobie zabawę!

Rozdział I

*Raz dziesięciu marynarzyków pyszny obiad zjadło,
nagle jeden się zakrztusił - i dziewięciu pozostało.*

Po animacji początkowej, podczas której pokazani zostaną nam wszyscy bohaterowie spektaklu przejmujemy kontrolę nad naszym alter ego - Patrickiem Narracott'em.

Na początku powinniśmy udać się w stronę molo. Na miejscu odkryjemy że nasza łódź została zniszczona. Gdy już zbadamy łódź udajemy się w prawo od

molo ścieżką wzdłuż wybrzeża. Po drodze spotkamy dziwnie zachowującego się Marsona. Po rozmowie z nim możemy udać się do posiadłości. Przed wejściem porozmawiamy z Rogersem na temat łodzi. Gdy już będziemy w głównym holu pierwszą czynnością powinno być zabranie 'laski do chodzenia z głową niedźwiedzia' ze stojaka po lewej stronie. Teraz możemy trochę pozwiedzać posiadłość. Udając się w lewo trafimy do salonu z kominkiem. Ze stolika pełniącego rolę barku bierzemy 3 'szklanki z drinkiem' i 'duży szejker'. Gdy podejdziemy bliżej kominka (przejdzie blisko okna pomiędzy fotelami) będziemy mogli zabrać leżące na kominku 'pudełko zapalek'. Warto również zwrócić uwagę na wiszący nad kominkiem 'wierszyk' o dziesięciu marynarzykach. Gdy go przebadamy, jego treść skopiowana zostanie do naszego notatnika. Pomieszczenie opuszczamy drugim wyjściem. W kolejnym pomieszczeniu spotkamy rozmawiających ze sobą sędziego oraz doktora, grających w snookera. W tej chwili nie będą oni zainteresowani rozmową z nami, więc opuszczamy to pomieszczenie (drzwi są pozamykane, więc wybieramy przejście z lewej). Znajdziemy się w centrum budynku, w miejscu w którym umieszczone zostały schody na piętro. Jednakże narazie nie korzystajmy jeszcze z nich, warto dokładniej poznać parter. Dlatego teraz powinniśmy udać się w dół, w stronę głównego holu. Z tego miejsca udajemy się w prawo, dzięki czemu trafimy do jadalni. W jadalni warto zwrócić uwagę na 10 marynarzyków zdobiących centrum stołu. Zabieramy również 'latarkę bez baterii' z szuflady. Opuszczamy pomieszczenie jedynymi drzwiami, które nam pozostały dzięki

czemu znajdziemy się w kuchni. Słuchamy rozmowy państwa Rogers. Pan Rogers nie będzie w tym momencie chciał z nami rozmawiać. Powinniśmy teraz trochę pomyszkować w schowku. W środku znajdziemy sporo interesujących przedmiotów: 'zakrapiacz', 'krąg sera w osłonce' (po użyciu go na "trybikach" otrzymamy: 'osłonkę serową' i 'ciężki krąg starego sera'), 'dużą metalową łyżkę', za pomocą której weźmiemy 'odrobinę mąki' z worka oraz 'nowiutkie baterie' (ponownie trzeba wykorzystać 'dużą metalową łyżkę' na worku z mąką). Gdy już zbierzemy wszystko opuszczamy kuchnię drzwiami znajdującymi się na prawo od lodówki. Znajdziemy się w korytarzu, z którego drzwi prowadzą do pomieszczeń państwa Rogers. W pokoju zabieramy ze stolika pod oknem 'małe pudełko z igłami do szycia', 'zaproszenie Rogersów' oraz 'list do Rogersa'. Dokumenty czytamy (przedmiot używamy na "lupie"), dzięki czemu ich treść zostanie przeniesiona do notatnika. Wychodzimy z pokoju i za pomocą mniejszych schodów udajemy się na piętro. Po drodze spotkamy panią Rogers. Po rozmowie wychodzimy przez kolejne drzwi. Na piętrze znajdują się pokoje gości, są one często połączone ze sobą za pomocą łazienek, a także balkonów. Dlatego ważne jest aby zorientować się, kto żyje w którym pokoju - ułatwi nam to późniejszą rozgrywkę.

Więc pierwsze co zobaczymy po wyjściu z pomieszczenia gdzie rozmawialiśmy z panią Rogers to troje drzwi. Te widoczne całkowicie z prawej to drzwi, którymi tu weszliśmy. Drugie drzwi licząc od prawej są w tej chwili zamknięte, więc wchodzimy przez trzecie. Znajdziemy się w łazience

łączącej pokój Wagrave'a (niedostępny w tej chwili) i pokój doktora Armstronga z prawej. Z pokoju doktora zabieramy 'zaproszenie Armstronga'. Gdy wyjdziemy z pokoju naszym oczom ukażą się kolejne drzwi znajdujące się po lewej stronie. Jest to wejście do pokoju Blore'a. W środku zabieramy 'zaproszenie Blore'a'. Gdy spróbujemy poznać się z dziennikiem Blore'a pojawi się jego właściciel. Po ciekawej rozmowie zmuszeni zostaniemy do opuszczenia pomieszczenia. Wychodzimy tymi samymi drzwiami, którymi dostaliśmy się do pomieszczenia (drzwi balkonowe są zamknięte a łazienka jest narazie ślepym zaułkiem). Kolejny pokój kiejący się w lewo należy do Lombarda. Jednak zanim zapukamy przyglądamy się przez dziurkę od klucza, dzięki czemu będziemy mieli okazję zobaczyć Lombarda bawiącego się rewolwerem. Możemy z nim porozmawiać. Kolejny pokój należy do Very Claythorne. Po krótkiej rozmowie ona również zacznie przygotowywać się do kolacji. Powinniśmy porozmawiać również z zajmującą kolejne pomieszczenie Emily. Pozostała nam jeszcze jedna rozmowa. Podobnie jak w przypadku Lombarda podglądamy generała Mackenzie (rozmyślającego o swojej zmarłej żonie - Leslie) przez dziurkę od klucza po czym rozmawiamy z nim. Po tej krótkiej wymianie zdań usłyszymy dzwonek oznajmiający porę kolacji.

Po krótkiej animacji podsluchujemy rozmowy prowadzone podczas kolacji. Warto poświęcić chwilę na dokładniejsze przeszukanie domu. Wyjście na zewnątrz nadal nie wchodzi w grę więc wychodzimy jedyną możliwą drogą - przez drzwi niedaleko lodówki. W pokoju Rogersów nie czeka nas w tej chwili nic ciekawego, więc możemy udać się od razu na piętro. Po drodze ze schodka zabieramy 'jedwabne prześcieradło dobrej jakości'. W tej chwili pokój Wagrave'a (drugie drzwi od lewej) jest otwarty, więc spokojnie możemy w nim pomyszkować. Zabieramy 'woreczek tytoniu' (możemy go podzielić na 'pusty woreczek' i 'odrobinę tytoniu'). Bierzemy również 'główkę starej fajki' oraz 'zaproszenie Wagrave'a'. Po wyjściu na korytarz powinniśmy zbadać pomieszczenia, w których uprzednio znajdowały się osoby utrudniające nam przeszukanie. Warto więc kolejno (kierując się jak uprzednio w lewo) zajrzeć do pokoju Blore'a (zabieramy i czytamy 'notes Blore'a'). Odwiedzić trzeba także pokój Lombarda (zabieramy 'zaproszenie

Lombarda'). Warto z tego pomieszczenia wyjść na balkon. Udać się w prawo znajdziemy 'teleskop z mosiądzu' oraz 'metalowy trójnóg', które oczywiście zabieramy. Jeżeli pójdziemy teraz w górę i skorzystamy z pierwszych drzwi balkonowych od lewej to znajdziemy się w pokoju Very. Zabieramy 'zaproszenie Very' oraz 'wycinek z gazety' leżący obok kosmetyczki na szafce przy łóżku. Idziemy w prawo do łazienki dzielącej pokoje pań (Very i Emily). Ze stolika po prawej bierzemy 'kartę z ostrzeżeniem' oraz 'cybuch starej fajki' schowany pomiędzy blatem a ścianą. Idziemy w prawo, do pokoju Emily. Zabieramy 'zaproszenie panny Brent' oraz 'Biblię'. Udać się teraz w lewo do pokoju generała. Ze środka bierzemy 'zaproszenie Mackenziego'. Na piętrze pozostało nam jeszcze jedno nie odwiedzone do tej pory pomieszczenie - pokój Marstona. Bierzemy 'zaszyfowaną wiadomość', 'zaproszenie Marstona' oraz 'książkę szyfrów' z szuflady, po czym schodzimy głównymi schodami na parter. Od schodów kierujemy się w prawo, po czym za pomocą otwartych już drzwi wchodzimy do biblioteki. Tutaj czeka nas sporo myszkowania. Oczywiście przyglądamy się wszystkiemu dokładnie (np. na dużej mapie zlokalizujemy położenie Wyspy Wraków). Z półek po lewej bierzemy książkę 'Ptactwo Devonu', następnie z biurka zabieramy 'lampkę biurową z żarówką' (można ją rozłożyć na: 'żarówkę' i 'lampkę biurową'). Z górnej prawej szuflady biurka zabieramy 'gąbkę na atrament' i 'stempel na atrament'; z dolnej natomiast 'Mapę Wyspy Wraków' oraz 'kartkę oświetlenia'. Ze środkowej półki bierzemy jeszcze 'taśmę samoprzylepną'. Szuflada po lewej jest zamknięta. Ze stolika z lampką (pod dużą mapą) bierzemy 'pamiątnik'. Na krześle po prawej leży książka pt.: 'Historia południowego wybrzeża Devonu'. Z regałów zabieramy jeszcze 'Kanał panamski', 'Żeglowanie wokół Florydy' oraz 'Bezpieczne żeglowanie wokół wysp morza południowego'. Wszystkie książki czytamy, a co ciekawsze fragmenty zapisane zostają w naszym notesie. W tej chwili może skończmy przeszukiwanie biblioteki. Udać się w stronę jadalni (od strony głównego holu) i podsluchajmy również z tego miejsca rozkręcającą się rozmowę.

Myślę, że w tej chwili powinniśmy już nieźle orientować się w układzie

budynku, dlatego też od teraz przestanę dokładnie opisywać ścieżkę, pozostawiając same nazwy pomieszczeń.

Po wysłuchaniu nagrania naszego tajemniczego gospodarza, Pana Owena trzeba pomóc doktorowi w zajęciu się omdlałą panią Rogers. Warto wspomnieć w tym miejscu, iż możliwe jest już wykonanie urządzenia pozwalającego zbierać odcisku palców z różnych przedmiotów. Wystarczy połączyć ze sobą 'zakrapiacz' i 'odrobiną mąki', dzięki czemu uzyskamy 'zakrapiacz wypełniony mąką'. Do kompletu potrzebna jest jeszcze 'taśma samoprzylepna' znaleziona w szufladzie biurka w bibliotece.

Idziemy do pokoju doktora i używamy 'zakrapiacza wypełnionego mąką' na torbie lekarskiej. Następnie nakładamy taśmę i zdejmujemy dzięki temu 'odcisk palca Edwarda Armstronga'. Bierzemy teraz torbę i zanosimy ją do doktora czekającego w pokoju państwa Rogersów. Zanim udamy się do salonu można zebrać resztę odcisków palców. Podobnie jak z torby doktora zdejmujemy odciski z kosmetyczek obu pań - Emily i Very. Kolekcję dopełniamy odciskiem zdjętym z torby Marstona (możemy sprawdzić, że zgadza się on z tym zdjętym wcześniej z szklanki) oraz odciskiem Rogersa zdjętym z buteleczki stojącej na blacie w jego łazience.

Teraz wystarczy udać się do salonu i porozmawiać z wszystkimi osobami znajdującymi się tam. Gdy już wypytamy wszystkich przyglądamy się gramofonowi i bierzemy leżącą na nim płytę z nagraniem.

Rozdział II

*Tych dziewięciu marynarzyków tak wieczorem balowało,
że aż jeden rano zasnął - ośmiu tylko pozostało.*

Po śmierci Marstona przepytujemy wszystkich jeszcze raz. Po tym nastąpi animacja i kontrolę nad naszym bohaterem przejmujemy już w nocy. Pierwsze co warto zrobić to zdjąć odcisk palca z szklanki zmarłego, która zachowała się na stoliku. Dzięki temu zyskamy 'odcisk palca pobrany ze szklanki Marstona'. następnie odsłuchujemy pożegnalnej płyty od naszego gospodarza. Po odsłuchaniu płyty bierzemy ze środka 'małą

próżniową rurę 807-H' oraz 'dużą próżniową rurę oznaczoną symbolem UX201-A'. Na stole w jadalni ubyłoby jednego marynarzyka... Nasz bohater nie ma zamiaru włóczyć się po omacku w ciemnościach, więc aby ułatwić mu sprawę łączymy znalezione wcześniej baterie (przypominam: były one schowane w worku z mąką) z latarką i udajemy się w ciemności. Podczas zwiedzania pokoi (większość jest pozamykanych, ale można wędrować za pośrednictwem balkonów) zastanie nas świt.

Gdy już kompletnie się rozjaśni powinniśmy iść do jadalni, aby usłyszeć złe wieści... Tak jak po każdej poprzedniej śmierci tak i tym razem należy dokładnie przepytwać wszystkie (pozostałe przy życiu) osoby. Podczas rozmowy z generałem warto ofiarować mu laskę do podpierania się, dzięki czemu ujawni nam on trochę więcej informacji.

Rozdział III

*Ośmiu dziarskich marynarzyków po Devonie wędrowało,
jeden zostać chciał na zawsze... No i właśnie tak się stało.*

Zaczynamy w jadalni. Łatwo zauważyć, że brakuje kolejnego marynarzyka. Dobrym pomysłem byłoby udanie się do biblioteki. Po drodze rozmawiamy z doktorem i sędzią. Na miejscu łączymy 'książkę szyfrów', 'zaszyfrowaną wiadomość' i 'Biblię'. Mamy odszyfrowaną wiadomość! Pamiętacie książki, które wyjęliśmy z półki w głębi pomieszczenia? Teraz pozostały na ich miejscach puste otwory. Przyglądając się dokładnie dopasowujemy kolorystycznie książki z inwentarza do otworów (jeżeli dobrze dobraliśmy książkę usłyszymy charakterystyczne kliknięcie). Wchodzimy przez otwarte przejście. Na dole bierzemy 'kartę paplania'. Z krótkofalówki bierzemy 'rurę próżniową oznaczoną symbolem 305 GT' oraz przyglądamy się wiszącemu na ścianie plakatowi. Drzwi otwieramy korzystając z kombinacji znalezionej w 'rozszyfrowanej wiadomości' (l28 p11 l49 - czyli przesuwamy w lewo aż do 28, w prawo aż osiągniemy wartość 11 i następnie w lewo do 49 kreski). Z następnego pomieszczenia bierzemy 'solidny gumowy ponton' oraz ze schowków kolejno: 'kolczyk o wyglądzie czarnego kruka', 'dokument ze zniszczonymi rogami', 'mikrofon z korbką' oraz 'kartę

łodzi'. Na ścianie po prawej stronie schowków widać miejsce, w którym mógłby być panel ślizgowy. Da się również zauważyć, że klapki zasłaniające schowki da się zamieniać miejscami. Trzeba je tylko ustawić w odpowiedniej kolejności... Pamiętacie piosenkę, którą zanucił nasz bohater w poprzednim pomieszczeniu? Poukładaj słowa w ciąg "RULE THE WAVES" patrząc od lewego górnego rogu. Otworzy się kolejne przejście. Włączamy światło i idziemy w głąb jaskini. Bierzemy 'śrubę od batyskafu' z wraku po prawej oraz zauważamy linkę przywiązaną do barierki spuszczoną na spokojną wodę w przestronnej jaskini. Idziemy w lewo od miejsca, w którym weszliśmy do jaskini i zza sterty beczek zabieramy 'duże wiosło'. W następnym pomieszczeniu zabieramy słabo widoczne 'obcęg' z podłogi i wychodzimy przez ukryte drzwi, ledwo widoczne pośród belek. Po prawej zauważymy stertę piasku, do jej rozkopania potrzebować będziemy łopaty, której w tym momencie (jeżeli postępujesz zgodnie z tą solucją) nie mamy. W tym momencie więcej nic nie zrobimy - wrócimy tutaj później. Wychodzimy na powierzchnię i rozmawiamy z przesiadującą na patio panną Brent. Idąc w lewo i w dół trafimy do komórki z generatorem. Zabieramy z wnętrza: 'kartę pustych obietnic', 'pustą lampę marynarską', 'dużą łopatę', 'wiadro' i drabinę' (!!), a także zwracamy uwagę na siekierę wiszącą na ścianie. W środku ogrodu, niedaleko fontanny znajdujemy 'wąż ogrodowy', a także napełniamy wiadro wodą z pompy. Wracamy przed patio i tym razem idziemy w drugą stronę. Po drodze spotkamy przeszukujących wyspę Lombarda i Blore'a. Na plaży spotykamy generała. W najwyższym punkcie wyspy spotkamy panią Claythorne. Krążąc po okolicy powinniśmy wkrótce dotrzeć do uli. Zabieramy leżący po lewej 'kosz ze sfermentowanymi jabłkami'. Teraz powinniśmy w jakiś sposób zdobyć miód. Na początek łączymy 'odrobinę tytoniu' z 'pustą lampą marynarską', dodajemy do tego 'wąż ogrodowy' i podpalamy 'zapałkami'. Mamy 'prowizoryczną zadymiarke'! Tak przygotowani udajemy się do uli. Dzięki zadymiarce z łatwością zdobywamy 'ramkę pszczelarską'. Idziemy w lewo, aż dotrzemy do sadu z jabłonią. Na miejscu rozstawiamy drabinę i zbieramy 'kosz świeżych jabłek'. Korzystając z rozstaju ścieżki docieramy do samotnej kozy blokującej przejście (Broken Sword? ;)). Aby ją udobruchać

nalewamy wody do wodopoju i idziemy dalej. Idąc dalej napotkamy zniszczone stare domy. Z pierwszego z nich zabieramy 'mały kanister na benzynę' a w kolejnym znajdziemy 'skórzaną uprząż'. Nic więcej nie ma tutaj ciekawego. Teraz korzystamy z drugiego przejścia na rozstaju ścieżek. Znajdziemy dwie wyglądające na głodne kozy. Jednocześnie mamy zablokowaną ścieżkę przez gęste zarośla. Hmm.. Trzeba by rozwiązać jakoś ten problem. Wracamy do domu i udajemy się do kuchni. Znaleźć tam możemy prasę do owoców. Na początek nakładamy na urządzenie 'osłonkę serową', następnie wsypujemy sfermentowane jabłka i dodajemy 'śrubę od batyskafu'. Teraz dostawiamy jeszcze szklankę, aby było gdzie gromadzić napój i używamy prasy. Otrzymujemy 'szklankę z cydrem jabłkowym'. Tak samo postępujemy z normalnymi owocami, dzięki czemu zyskamy jeszcze 'szklankę z sokiem jabłkowym'. Możemy wracać do zgłodniałych kóz. Po drodze możemy jeszcze spotkać panów w dalszym ciągu przeszukujących bez efektów wyspę w poszukiwaniu Owena. Gdy dotrzemy na miejsce polewamy blokującą drogę krzaki cydrem (sok jeszcze się nam przyda) i czekamy aż uporają się z nimi głodne kozy. Na plaży znajdujemy żyłkę i oglądamy przez teleskop interesujące migające światelko na morzu. Teraz wystarczy porozmawiać jeszcze z panami patrolującymi okolicę chaty i rozpoczyna się kolejny rozdział.

Rozdział IV

*Siedmiu marynarzyków zimą do kominka drwa rąbało
jeden zaciął się siekierą - sześciu tylko pozostało.*

Po animacji rozmawiamy z pozostałą przy życiu siódmką. Od Lombarda dostaniemy 'plan konstrukcyjny lotni'. Może się przydać. Przy okazji prosimy pannę Brent o zsyłce prześcieradeł. Dajemy jej również 'małe pudełko z igłami do szycia' i 'żyłkę', aby mogła je połączyć. Nie zapomnijmy porozmawiać z Rogersem przesiadującym w kuchni. Pod wieczór najpierw rozmawiamy z panną Brent. Po pierwszej niezbyt udanej próbie częstujemy ją sokiem jabłkowym. Dzięki temu dowiemy się więcej na temat wydarzeń mających miejsce w hotelu st. Trednick. Odbierzemy również przygotowane 'zsyte jedwabne prześcieradła'. Rozmawiamy

z doktorem w jego sypialni. Jemu również powinniśmy trochę osłodzić życie, więc zajmujemy się przygotowaniem miodu. Najpierw wrzucamy miód z 'ramki pszczelarskiej' do 'dużego szejкера'. Następnie przelewamy go do pustej szklanki. Tak przygotowanym miodem częstujemy doktora, dzięki czemu dowiemy się więcej o sprawie Setona. Następnie udajemy się do pokoju generała Mackenzie, w którym spotkamy sędziego (na prawo od wejścia). Po krótkiej rozmowie domyślamy się, że również dla niego przydałoby się znaleźć jakiś mały prezencik, dzięki czemu moglibyśmy rozwiązać mu odrobinę język. W inventory łączymy ze sobą 'cybuch starej fajki' z 'główką starej fajki', otrzymaną 'fajkę' dajemy sędziemu. Dzięki temu dowiemy się trochę więcej o związkach Marstona z polityką. Pokazujemy mu również 'dokument ze zniszczonymi rogami' znaleziony w sejfie oraz idziemy porozmawiać z Rogersem zamykającym właśnie drzwi do jadalni. Porozmawiamy jeszcze z Blore (jest w łazience państwa Rogers). W tym momencie powinny być otwarte drzwi do sali projekcyjnej (w pomieszczeniu ze stołem bilardowym). Rozmawiamy z Verą i Lombardem. Po tej rozmowie kontrolę nad bohaterem przejmujemy dopiero w nocy. Jak przystało na błędnego rycerza pierwsze co robimy to udajemy się do pokoju Very. Na miejscu spotkamy poza lokatorkę drugiego amanta. Idziemy spać. Po porannej rozmowie udajemy się razem z Lombardem na poszukiwanie Rogersa i panny Brent. Tą pierwszą spotkamy wracającą ze spaceru. Rogersa znajdziemy leżącego niedaleko szopy z narzędziami...

Rozdział V

Sześciu wkrótce znęcił mioddek. Gdy go z ula podbierali, pszczoła ukuła jednego i tylko w piątkę zostali.

W salonie gier rozmawiamy z sędzią, chyba warto posłuchać rady i poszukać sposobu na wydostanie się z wyspy. Przed tym jednak udajemy się do sali projekcyjnej. Przyglądamy się projektorowi. Opróżniamy szuflady (górną jest zamkniętą), dzięki czemu zaopatrujemy się w dwa 'pojemniki z filmami Empire Studios', 'nieopisaną rolę z filmem' oraz 'lampę projektora'. Otwieramy oba pojemniki, w których znajdziemy 'kartę powietrza', 'odręczną

notatkę' oraz dwa filmy: 'Ostatni Borgias' oraz 'Królewska Służebnica' z Gabrielle Steele w rolach głównych. Montujemy lampę w projektorze i oglądamy film opisany jako 'Kronika BBC', który następnie zabieramy. Możemy spróbować obejrzeć filmy z Gabrielle lecz nasz bohater się nie skusi ('szmira!'). Na nieopisanej szpuli nagrany jest jakiś amatorski film. W głębi sali możemy zwinąć ekran ukrywający prawdopodobną poszlakę. Aby dokładniej ją zbadać włączamy jeszcze raz projektor. 'Trzy dni' - hmm.

Idziemy do podziemi (przez bibliotekę) i udajemy się aż do pomieszczenia za ukrytym panelem w ścianie. Tam za pomocą 'dużej łopaty' wykopujemy z ziemi po prawej 'ręczną pompkę powietrzną'. Napęlamy powietrzem 'solidny gumowy ponton' i dokładamy do kompletu 'duże wiosła'. Et Voila! Z tak przygotowanym cudem udajemy się na pomost w pieczarze i spuszczaamy go w miejscu gdzie widać przymocowaną linkę. Niestety zostaliśmy pokonani przez fale. Czas zmierzyć się z powietrzem! Najpierw jednak musimy uzupełnić brakujące przedmioty potrzebne do zbudowania lotni. 'Trochę sieci rybackich' znajdziemy w budynku na który trafimy po zejściu z plaży. W tym momencie powinniśmy mieć już wszystkie elementy potrzebne do zbudowania lotni. A poza sieciami są to jeszcze: 'zsyte jedwabne prześcieradła', 'skórzana uprząż' oraz 'metalowy trójnóg'. Łączymy wszystko razem i mamy gotową lotnię! Pora ją wypróbować. Najlepszym miejscem wydaje się urwisko skalne niedaleko posiadłości będące najwyższym punktem na wyspie. Po drodze wysłuchamy jeszcze rozmowy doktora Armstronga z panną Brent, z którą możemy później wymienić parę słów. Dowiemy się dzięki temu, że ktoś ukradł jej szarą włóczkę. Na skale rozmawiamy jeszcze z Lombardem i Verą. Niestety nasza kolejna próba wydostania się z wyspy również się nie powiodła, wiatr również okazał się zbyt silny jak na loty ręcznie robioną lotnią. Jednakże wynieśliśmy przynajmniej z tego jakieś trofeum - 'Niemiecki namiernik'.

Skoro nie uda nam się wydostać samemu z wyspy to może warto jeszcze podjąć próbę wezwania pomocy? Co prawda nie jest to konieczne do ukończenia gry ale na pewno warto odkryć trochę więcej sekretów. Najpierw udajemy się do

pokoju z ukrytym sejfem w którym na stole znaleźć możemy krótkofalówkę. Wkładamy do niej 'małą próżniową rurę 807-H' oraz '305GT'. Dodajemy do tego 'lampkę biurową' bez żarówki. Działa! Teraz wystarczy za pomocą 'mikrofonu z korbką' wyłapać odpowiednią częstotliwość... Owen?! Zabieramy lampy próżniowe i udajemy się do salonu z kominkiem pokombinować trochę z tamtejszym uszkodzonym radiem. Za pomocą obcę rozkładamy kosz na owoce znaleziony w kuchni na stole (po lewej stronie) na 'miedziany drut', montujemy go do radia i wkładamy jeszcze wszystkie trzy rury próżniowe. Może spokojna muzyka pozwoli Verze trochę się zrelaksować.

Teraz idziemy jeszcze na piętro i przez dziurkę od klucza przyglądamy się 'odświeżającemu' się właśnie doktorowi Armstrongowi. Pozostał nam jeszcze Blore, węszący niedaleko chaty na narzędzia. Po tym powinniśmy usłyszeć krzyk panny Brent. Biegniemy do miejsca skąd dobiegł (niedaleko pszczelich uli) i spotykamy będących już na miejscu Verę i Lombarda.

Rozdział VI

Pięciu sprytnych marynarzyków w prawie robić chce karierę. Jeden już przymierzył togę... I zostało tylko czterech.

Po animacji rozmawiamy z osobami przebywającymi w salonie. Po tym sędzia z doktorem udadzą się na partyjkę snookera, my natomiast powinniśmy skierować swoje kroki do pokoju Lombarda. Wygląda na to, że rewolwer zaginął. Po przeszukaniu się nawzajem wychodzimy na balkon. Udając się na prawo znajdziemy Verę (przy posagu orła). Udajemy się na dół i podsluchujemy rozmowę sędziego z doktorem.

No i pięknie. Nie dość że zostaliśmy otruci specyfiką zwałym się 'solidamide' to jeszcze wysiadła elektryczność! Po chwili dodatkowo okaże się, że Vera wpakowała się w kłopoty sądząc po jej krzyku. Biegniemy do jej pokoju tylko po to aby w drodze samemu trafić na kłopoty. Po oprzytomnieniu biegniemy do jadalni. Wygląda na to, że sędziemu nie udało się wymknąć przed Owenem. Jednak w tej chwili mamy większe zmartwienia na głowie - pora znaleźć antidotum. Buteleczka znajduje się niedaleko pszczelich uli, przy płocie po lewej stronie (jest słabo widoczna). Bierzemy

olejek terpentynowy, jednak zanim go zażyjemy warto jeszcze zdjąć odciski palców z buteleczki. Odcisk Emily? Dziwne. Zażywamy specyfik, przynajmniej pierwszy problem mamy z głowy.

Aby przywrócić elektryczność udajemy się do szopy z narzędziami. W środku przyglądamy się generatorowi i zauważamy, że zbiornik na paliwo jest pusty. Dolewamy trochę z naszego kanistra i rozpoczynamy kolejny rozdział.

Rozdział VII

*Czterech dzielnych marynarzyków raz po morzu żeglowało,
Wtem wychynął śledź czerwony, zjadł jednego, trzech zostało.*

Kolejny raz rozmawiamy z wszystkimi, po czym zostaniemy sami w salonie z drinkiem siedząc przy kominku. W pewnej chwili zauważymy tajemniczy cień, ktoś najwyraźniej opuścił posiadłość. Blore poszedł na zewnątrz na poszukiwania cienia - my powinniśmy sprawdzić w środku posiadłości. Okaze się, że brakuje ciała sędziego. W swoich pokojach znajdują się cały czas Vera i Lombard. Wędrujemy trochę po posiadłości i na zewnątrz, po czy, wracamy na piętro. Od Very dowiemy się, że Lombard udał się na skałę i ma zamiar rozpaść ognisko. Idziemy na skałę i rozglądamy się chwilę. Wracamy do posiadłości i rozmawiamy kolejno z trójką znajdującą się na piętrze niedaleko pokoju Very i Lombarda.

Rozdział VIII

*Trójka miłych marynarzyków ZOO sobie raz zwiedzała.
Gdy jednego ścisnął niedźwiedź - dwójka tylko pozostała.*

Pora poszukać sędziego. Znajdziemy go (a raczej jego ciało) w sali kinowej w pierwszym rzędzie. Wychodzimy z sali i

udajemy się do biblioteki z której udajemy się na zewnątrz. Znajdziemy Blorę z roztrzaskaną głową. Narzędziem zbrodni był mosiężny zegar w kształcie niedźwiedzia. Zabieramy jeszcze 'marmurowy blok' z przejścia. Wędrując po wyspie trafimy w końcu na plażę, niedaleko skały znajdziemy wyrzucone przez może ciało doktora.

Rozdział IX

*Dwóch się w słonku wygrzewało pod błękitem, czystym niebem,
ale słońce tak przypiekło, że pozostał tylko jeden.*

Po rozmowie z Verą **koniecznie zapisz grę!**

W tym momencie możesz postąpić dwójako - możesz uratować Lombarda lub pozwolić dopełnić się kolejnej zwrotce wierszyka. Jeżeli chcesz uratować Lombarda powinienes niezwłocznie pobiec na skałę i odciągnąć go od ogniska. Druga opcja polega na nie zrobieniu niczego - wystarczy stracić trochę czasu walęsając się po posiadłości, by później udać się na skałę i znaleźć ciało Lombarda.

Niezależnie od wyboru rozpocznie się kolejny - ostatni już rozdział.

Rozdział X

*A ten jeden, ten ostatni tak się przejął
dolą srogą,
że aż z żalu się powiesił i nie było już nikogo.*

Najpierw **koniecznie zapisz grę!** Idziemy na piętro zbadać dochodzące stamtąd głosy. Po wysłuchaniu rozmowy mordercy z Verą mamy dwa wyjścia. Możemy wyjść z pomieszczenia i poczekać aż Vera zostanie zastrzelona lub uratować ją rzucając 'marmurowym blokiem' w rękę

trzymającą rewolwer.

Zależnie od wyborów dokonanych pod koniec gry możemy obejrzeć jedno z czterech zakończeń:

- 1) cała trójka zostaje ocalona (Patrick, Lombard i Vera),
- 2) przeżywają Patrick i Vera,
- 3) życiem cieszą się wyłącznie Patrick Lombard,
- 4) zostajemy sami na przystani...

Po obejrzeniu zakończenia zaplanowanego na potrzeby gry przygotowana została dla nas jeszcze jedna niespodzianka - możemy poznać oryginalnie zaplanowany scenariusz, który stał się podstawą do napisania książki. Oczywiście mordercą w tym wypadku był kto inny...

Aby zapoznać się z tym materiałem powinniśmy udać się najpierw do jadalni. Ze stołu zabieramy ostatniego marynarzyka i idziemy do sali kinowej. Przy projektorze była jedna niedostępna do tej pory szuflada. Stawiamy marynarzyka w wgłębieniu na wierzchu szafki i wyjmujemy z szuflady rolkę filmu opisaną jako 'Witaj ponownie'. Nastawiamy ją na projektorze (pamiętając o opuszczeniu ekranu) i oglądamy drugie zakończenie.

Zauważyliście zapewne że w solucji nie podałem dokładnej informacji kto był mordercą. Szkoda psuć zabawy osobom, które szukają wyłącznie odpowiedzi. Poniżej uzupełniam tę lukę, więc **czujcie się ostrzeżeni!**

Według oryginalnego scenariusza książkowego mordercą był sędzia John Wargrave, o czym możemy dowiedzieć się oglądając dodatkowe zakończenie. Na potrzeby gry jednak zmieniono scenariusz, przez co osobą odpowiedzialną za morderstwa stała się panna Emily Caroline Brent. bardziej wiarygodne wydaje mi się postawienie sędziego w roli mordercy, ale to już kwestia gustu.

W ten oto sposób zakończyłeś przygodę z "Agatha Christie: I nie było już nikogo"!

Inspirowana książką Juliusza Verne'a PODRÓŻ DO WNETRZA ZIEMI

miniSOLUCJA

TO NIE JEST PEŁNA SOLUCJA!!!

Chciałem tu tylko zamieścić garść porad oraz podać rozwiązanie dwóch najtrudniejszych zagadek z gry, na których zapewne większość grających polegnie.

Na początek porady:

- niektórych przedmiotów w ekwipunku można używać na sobie, po prostu przenieś przedmiot na drugi i upuść.
- niektóre przedmioty mają obok swojej nazwy polecenie napisane niebieską czcionką, kliknięcie na nie powoduje wykonanie tej czynności, np. zapalniczka ma napis 'użyj', po kliknięciu którego się zapali.
- pewne przedmioty pojawiają się bądź

uaktywniają na ekranie, dopiero jeśli zaczniemy ich w danej chwili potrzebować, dlatego przeszukuj również miejsca, w których już byłeś i wszystko zbadałeś, bo być może pojawiło się coś nowego. Tak będzie np. z piaskiem potrzebnym do obróbki kryształu.

- niektóre czynności Ariane wykonana tylko w rękawiczkach, np. umieszczenie drutu i izolowanie go w panelu kontrolnym generatora w kopalni. Dlatego jeśli Ariane nie chce czegoś wykonać, spróbuj czy robi to w rękawiczkach.

- zbieraj wszystko i wykorzystuj wszystkie linie dialogowe, sprawdzaj co jakiś czas, czy dana osoba nie ma

czegoś nowego do powiedzenia.

- dość często się zapisuj, czasem może się to przydać. Jest jedna sytuacja w której nieprawidłowe wykonanie czynności może uniemożliwić dalszą grę, o tym poniżej w opisie drugiej zagadki. Ponadto zdarzyło mi się dwa razy utknąć w miejscach, z których Ariane nie chciała się ruszyć i wtedy pozostało tylko wczytać poprzedni save.

Z pierwszą z tych najtrudniejszych zagadek, polegającą na otwarciu wrót za pomocą umieszczenia symboli w odpowiednich miejscach, spotkamy się prawie na początku gry. Wskazówka jest umieszczona nad wrotami i widzę,

że nasi tłumacze starali się uprościć rozwiązanie tej zagadki, gdyż otrzymujemy tam informacje dokładniejsze od tych w angielskim oryginale (grałem w demo po angielsku). Rzecz polega na tym, aby po lewej stronie z góry na dół umieszczać symbole związane z naturą, a po prawej - w odwrotnej kolejności - symbole związane z techniką zgodnie z wierszykiem nad wrotami. Jeżeli komuś się nie chce kombinować, może po prostu skorzystać z poniższego obrazka.



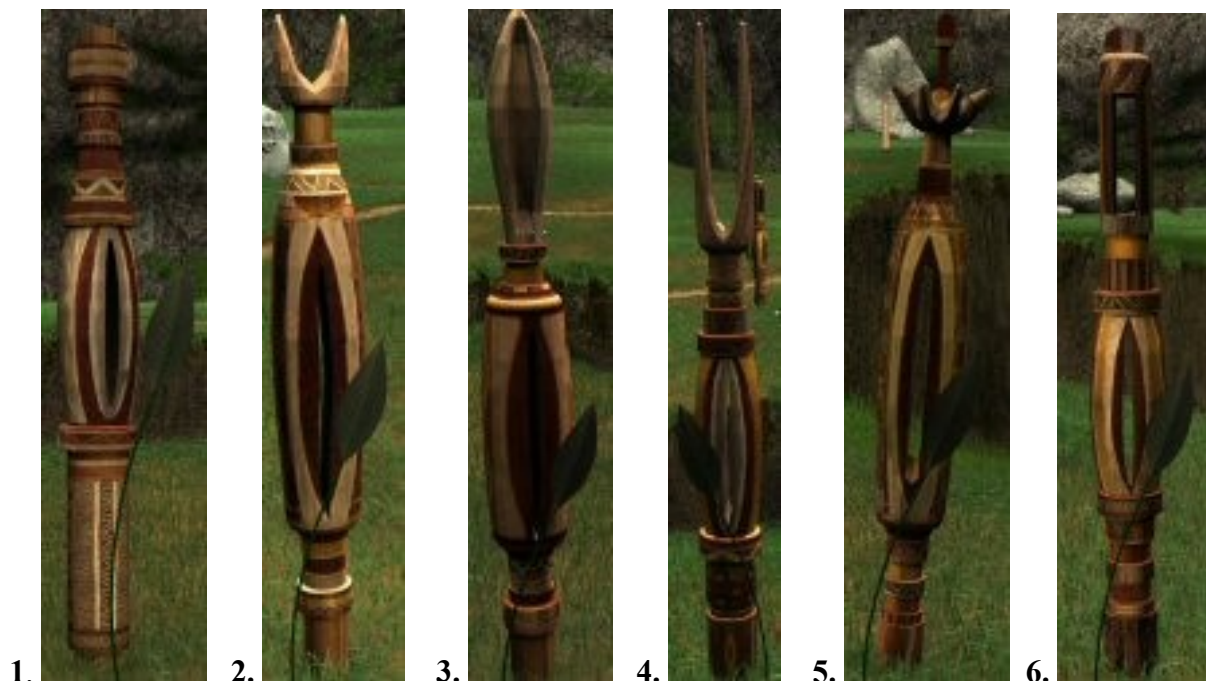
Druga zagadka, znacznie trudniejsza, której sposobu rozwiązania zupełnie nie zrozumiałem i musiałem skorzystać z solucji, to opuszczenie Latającego Ogrodu w Dolinie Duchów. Uzdrowicielka Jahine Duubra daje nam niby wskazówki, że pomocne okażą się symbole na sześciu kolumnach przy wejściu do doliny ale nic mi to nie pomogło.

W Dolinie Duchów znajduje się 6 drewnianych słupów (piszczałek?), każdy z nich ma szczelinę, którą można zakryć za pomocą liścia. Słupy można łatwo odróżnić po tym, że mają zwieńczenia w różnych kształtach. Oprócz tego w dolinie jest rzeźba przedstawiająca głowę z wysuniętym językiem.

WAŻNE: przed rozwiązaniem tej

zagadki zapiszcie stan gry, gdyż zagadka ta nie resetuje się i jeśli popełnimy błąd, ukończenie gry nie będzie możliwe.

Dla uproszczenia ponumerujmy słupy zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od pierwszego słupa po lewej stronie ścieżki, która nas tu przyprowadziła. Oto ich wygląd i numeracja:



Zakrycie dwóch słupów liśćmi i pociągnięcie za język rzeźby produkuje dźwięk. Potrzeba nam 6 odpowiednich dźwięków odgrywanych w odpowiedniej kolejności, prawda że proste ;)

Oto prawidłowa kolejność zakrywania słupów, po każdej takiej operacji pociągamy za język, aby usłyszeć dźwięk, po czym odkrywamy uprzednio zakryte szczeliny i przechodzimy do następnej pary:

1 4
3 5
4 6
1 5
2 3
1 6

Jeśli wszystko zrobiliśmy dobrze, to zobaczymy filmik z opuszczającym się ogrodem. Jeśli nic się nie stało, to wczytujemy save i zaczynamy zabawę od początku.

Po filmiku radzę po raz kolejny się zapisać.

Na koniec dodam, że gra ma dwa zakończenia. W tajnym biurze Aleksandra na platformie mamy do wyboru – przejść przez wielkie drzwi i obejrzeć pierwsze zakończenie, bądź wrócić do windy i grać dalej, aby pomóc mieszkańcom podziemnego świata rozwiązać ich kłopoty.



PRZYGODÓWKI OD ANDRZEJA
**ADVENTURE
ZONE**

AZ MOVIES

KRÓTKI PORADNIK, W KTÓRYM TO ZAJMIEMY SIĘ ZASADAMI PISANIA SCENARIUSZA, CO BY TO ZDOBYŁ POPULARNOŚĆ W STANACH ZJEDNOCZONYCH AMERYKI, TYM SAMYM ZDOBYWAJĄC DLA NAS NIEMAŁĄ POPULARNOŚĆ, KORZYŚCI FINANSOWE I INNE TAKIE BAJERY, PORADNIK BĘDZIE KRÓTKI, ACZKOLWIEK TYTUŁY „MINI ROZDZIAŁÓW” BĘDĄ DŁUGIE, BO AUTOR MA TAKI KAPRYS, KTÓREGO NIE ZMIENI, TRALLALALALA, KOTY DWA, ZACZYNAMY.

Witam przyszłego Stivena Szpilberga!!! A więc masz zamiar napisać scenariusz do filmu akcji? Wow, ale ambitny projekt! Gratuluję wyboru. Ale jako, że być może cierpisz na brak weny twórczej (czym owa vena jest, to tak naprawdę nie wiadomo – ale chyba nie chorobą weneryczną, więc się nie bój) postanowiłem napisać specjalnie dla Ciebie ten poradnik, dzięki któremu stworzysz filmik prim sorcik, hicior, który zarobi grube zielone i być może zdobędzie Oskarka, a jak nie zdobędzie, to chociaż uznanie w pewnych kręgach.....

DOBRA, ZABIERAMY SIĘ DO ROBOTY, CZYLI POSTAĆ GŁÓWNA, ANTYBOHATEROWIE (TO CI ŻLI), ORAZ POMAGIERY ANTYBOHATERÓW (TO CI CO STADNIE PADAJĄ POD CIOSAMI NASZEGO HIROŁSA), W TYM TAKŻE MINI ROZDZIALE NAUCZYMY SIĘ TWORZYĆ NIESAMOWICIE SKOMPLIKOWANĄ PSYCHIKĘ NASZYCH HIROŁSÓW, ORAZ DOWIESZ SIĘ, JAK ZROBIĆ Z KAWAŁKA GUMY I OTWIERACZA DO BUTELEK ŁÓDŹ PODWODNĄ*

Jak Ci wiadomo, barwni, niesamowicie rozbudowani bohaterowie to atut każdego filmu akcji! Dlaczego Twój film miałby być gorszy? Oto krótka

instrukcja, jak należy stworzyć niezapomnianych, kinowych Hirołsów!!!

No więc zaczynamy. Pierwszą osobą, którą musisz się zająć, jest

-HIROŁ GŁÓWNY!!!! (O Yeah!) Pamiętaj, że powinien to być wysportowany, uzdolniony, szybki, silny byk, a do tego inteligentny, roztropany, sprytny, przystojny, niezniszczalny facet! Po prostu Hiroł pełną gębą! Powinien wszystko umieć, wszystko robić, wychodzić z każdej sytuacji bez szwanku, a na dodatek tryskać humorem (najlepiej inteligentnym - „Wczoraj poślizgnąłem się na końskim łajnie!”) i oczywiście ma być elokwentny („Uhm, yeah..... taaaa.....”)! (Chyba nie myślałeś, że w tej roli obsadysz profesora uniwersytetu, okularnika, który interesuje się motylami? To nie film, tfu, psychologiczny!). Wiesz już, jaki ma być? No to dobrze, teraz pora wymyślić mu imię. Masz tu parę propozycji: imię pseudolatynowskie, takie jak Żan Kolt Wandal, lub budzące grozę, takie jak Rysiu. W ostateczności może być Boguś („Co ty, kurczę, wiesz o Chopinie?”). Masz już imię? Super! Teraz pora wybrać aktora, który odegra tę niesamowitą rolę! Proponuję wziąć jakiegoś znanego, który weźmie dużo kasy za występ, ale na pewno przyciągnie miliony widzów przed ekrany (nie bój się, koszty jego wynajęcia dość szybko Ci się zwrócą). Idealnym kandydatem jest oczywiście Szak Morris(on), musisz tylko uważać, by tymi swoimi słynnymi kopniakami z półobrotu nie pozabijał całej ekipy filmowej.....

-HIROŁ MNIEJ GŁÓWNY, NAZYWANY PRZEZ NIEKTÓRYCH „PRZYPUPASEM” Ten osobnik jest mniej ważny. Niby kumpel głównego bohatera, ale i tak będzie gadał o jakichś dyrdymałach, które naszego Hiroła nie zainteresują (może być Szekspir). Poza

tym jest skazany na straty, więc się nim nie przejmuj. Jego najbardziej godne zapamiętania kwestie to „Och, trafił mnie!”, „AAAAA!” i „Umieram!”. Możesz go nazwać jak chcesz – może być Zenek. Może go grać byle kto – nie ma to zbyt wielkiego znaczenia. Tylko znajdź kogoś, kto za dużej gaży nie weźmie – bo przecież kasa jest Ci potrzebna na super – hiper efekty specjalne, nie?

HIROŁ JESZCZE MNIEJ GŁÓWNY, NIBY SUPER PRZYJACIEL, A TAK NAPRAWDĘ ZDRAJCA – Tak, zdrajca jest potrzebny, by dodać filmowi dramaturgii! Powinien to być typ obrzydliwy, żeby już od początku go publiczność nie polubiła. Może np. mieć garba, puszczać co chwilę bąki, zjadać Bogu ducha winne kotki na śniadanie, znęcać się nad szczeniaczkami. Poza tym jest psychopatą (ogląda 24 godziny na dobę Luz Maryję – czy ktoś normalny by to wytrzymał?), jedzie mu z otworu gębowego, ma brodę (to od razu wzbudzi nieufność w widzu - „Ma brodę, więc ma coś do ukrycia!”), jest rudy („Rudy to fałszywy” - przesady ludowe rulez!), nie pije („JAK TO MOŻLIWE???? ABSTYNET?????????”) i mało mówi („Podejrzany”). Wprowadzenie tego charakteru także połączce nieco próżność widza – kiedy okaże się, że to niedobry człowiek, widz będzie mógł sobie pogratulować przenikliwości („Od razu wiedziałem, że coś z nim nie tak!”). Aby dobrze oddać wygląd naszego Brutusa, wydaj trochę kasy na charakteryzację. Najlepiej, żeby go grał Pan Zenek spod budki z piwem – ma on już odpowiednią prezencję i jeszcze ten niesamowity, złowieszczy, ochrypły (z przepicia) głos ala Darth Vader! No i jest tani – zagra za pół litra wódki.

GZ (GŁÓWNY ZŁY) – Najlepiej Rosjanin (bo tych publiczność amerykańska nie lubi). To oczywiście szef Organizacji Zła, boss, który łba do końca

filmu nie wystawi, bo w końcu on od brudnej roboty nie jest. Powinien znać wszystkie wschodnie style walki, mieć w domu katanę, oraz ulubionego kotka Pimpusia. Pamiętaj także o tym złowieszczym śmiechu („HAHAHAHAHAHAHAHA!!!!!!”) – bez niego nie będzie stuprocentowym czarnym charakterem. Jego kwestie powinny mrozić krew w żyłach („I co, Rysiu, tylko na tyle cię stać?”, „Chacha, ale jesteś cienki! Cienki Bolek, cienki Bolek!”) i oczywiście ma pod koniec filmu złożyć propozycję wprost nie do odrzucenia („Rysiu, przejdź na ciemną stronę mocy!”). Może go zagrać Boguś Linda. A jego imię też powinno budzić grozę – możesz zapożyczyć coś z Mordal Kombatant, jeśli chcesz (Shao Khan na przykład) lub z literatury (Papkin!). A jeśli chcesz popisać się wyobraźnią, ułóż swoje własne (Yflsajflasfjaodfaduoadfjalskfjvaslfjlaioap w – to budzi grozę... a jak ładnie będzie wyglądało na liście płac!).

PGZ – Pomocnik Głównego Złego. Wielki, silny, zły.... Zna wschodnie sztuki walki i ma wszystkie filmy z Bruceem Lee na kasetach. Może go grać ktokolwiek – umiejętnościami aktorskimi nie musi się popisywać, bo poza „Aaaaa!!!”, „GII!” i „Ała, jak to boli!” więcej ta postać mówić nie będzie. Możesz go nazwać Bol(o)esław.

LGZ – Ludzie głównego złego. Wszyscy tępi, wszyscy z wielkim zezem (przez cały film nie trafiają głównego bohatera.... ani razu). Poza tym ludzie honorowi (kiedy dochodzi do starcia z Rysiem, nie atakują go „kupa”, tylko rzucają się pojedynczo). Mogą ich grać koledzy Zenka – żebyś za dużo nie wydał na niepotrzebne duperele, takie jak statyści.

Mam niestety dla naszego czytelnika niemiłą wiadomość. Otóż Pan Mak (nie Donalds!) Giwera, który obiecał zdradzić nam, jak należy przeprowadzić tę skomplikowaną operację jest obecnie niedysponowany (pomaga Szarakom zreperować ich statek kosmiczny), dlatego niestety, w tej książce się nie dowiesz, jak należy zrobić łódź podwodną. Ale zresztą – po co Ci ta wiedza? Zastanów się. Jak się w takiej łodzi dziurka robi, to nie dość, że Twoja praca pójdzie na marne, to jeszcze możesz się, nie daj Boże, utopić. I kto wtedy napisze ten genialny scenariusz? No, nie płacz już. Jeśli Cię to zadowoli, to jak już będziesz sławny, to pocztą Ci podeślę „Małego Chemika – Wersję Specjalną” dzięki której zrobisz swą własną bombkę atomową!

SCENARIUSZ, CZYLI
RZECZ MNIEJ WAŻNA, BO
NAJWAŻNIEJSZE SĄ EFEKTY
SPECJALNE, ZAPAMIĘTAJ TO SOBIE.
PRZYTOCZONY TU SCHEMAT JEST
UŻYWANY PRZEZ WIĘKSZOŚĆ
FILMÓW AMERYKAŃSKICH I
SPOKOJNIE MOŻESZ SIĘ NA NIM
WZOROWAĆ. ENJOY.

Umieść naszych trzech hirołsów na posterunku policji, w godzinach rannych. Tutaj rozprawiają o bardzo ważnych rzeczach (np. „co będzie na obiad”), tudzież oddają się rozrywkom intelektualnym (grają w bierki). Inteligentna dyskusja jest okazją do pokazania klasy Rysia – udziela błyskotliwych odpowiedzi na wszystkie pytania („Kiedy była bitwa pod Grunwaldem?” „A co cię to kurna obchodzi?”). W tle leci nastrojowa muzyka („KAJNE GRENCER, KAJNE PALENI!” czy jakoś tak....). Nagle dzwoni telefon. „What the fuck....” - pyta kulturalnie nasz bohater. „Eeee....” odpowiada nawet inteligentnie Zenek. Rysiu podnosi słuchawkę..... „Ryszardzie, jesteś potrzebny. Jacyś bandyci włamują się do zoo. Chcą ukraść goryle szerokonose. Przybywaj!”. Po chwili trójka naszych bohaterów wpadła na miejsce zdarzenia. Tutaj nasz Brutus rzuca kita („Oj, sikać mi się chce – zaczniacie beze mnie”) i znika za rogiem. Zenek i Rysiu wkraczają więc do klatki, gdzie grupa bandytów atakuje już dwa goryle. Dochodzi do starcia. Zenek wyciąga kałacha i zaczyna kosić – ale nie on jest tu przecież największym showmanem, dlatego wszystkie jego strzały pudłują. Za to Rysiu wyciąga jednym płynnym ruchem scyzoryk, którym następnie rzuca. Narzędzie precyzyjnie trafia jednego z przeciwników prosto w tęczówkę, przewierca się przez łeb (krew się leje, mózg wypada – ma być efektownie!), leci dalej, odrąbując głowę kolejnemu (krew się leje, głowa spada.....), następnie rykoszetem odbija się od ściany klatki, mija o centymetry goryla, rozrąbuje na dwie połowy trzeciego bandytę (krew się leje, flaki się leją), odbija się znowu, tnie kolejnego i dziesięciu następnych (ekran jest czerwony od krwi). Oczywiście wszystko to jest ukazane w przepięknym bullet timie. W tym czasie Zenek ciągle próbuje kogoś trafić z kałacha (bezsukces), a Rysiu zajada bułkę z bananem. W końcu scyzoryk zawraca i wpada wprost do kieszeni naszego Hirołsa. (Zenek ciągle strzela.....) Jeden z ocalałych bandytów, cały we krwi, (nie przejmując się wcale latającymi wszędzie kulami Zenka) wyciąga palec przed siebie i wyczuwalną paniką w głosie krzyczy: „O nie. To Rysiu”. Powinna to być scena pełna dramaturgii. Wtedy Rysiu rzuca piękne hasło, które zapada wszystkim widzom w

pamięć - „Taaa...”. Jeden z ocalałych jest tak przerażony, że pada na zawał ser(c)a (zresztą jak dwóch innych jego kumpli), a jedyny, który przeżył, rzuca się do ucieczki (w tym momencie Zenkowi w końcu kończą się naboje do kałacha). Jednakże nasz hiroł nie da uciec ZŁU!!! Wykonuje kopniak z półobrotu (równocześnie jedząc kanapkę z serem, paląc papierosa i popijając to wszystko Jackiem Danielsem) trafia przeciwnika w tył głowy. Ten koziółkuje w powietrzu. W tym momencie znowu się włącza niesamowity bullet time. Ciało przestępcy kręci się w powietrzu, kręci, kręci, kręci, kręci, kręci.....

PRZERWA NA REKLAMY

Gdy trup upada na ziemię, nasi bohaterowie opuszczają klatkę (bo za dwie minuty zacznie się kino nocne). Brutus wypada zza krzaka („Sorry, że tak długo.... coś mnie ominęło?” Rysiu: „Nieeeee....”). Teraz cała trójka wraca na posterunek policji. Ale nie dane jest naszym bohaterom odpocząć, oj nie! Kolejny telefon..... „Żli ludzie atakują monopolowy!” Tego już za wiele – trójka przyjaciół wskakuje do swego Malucha i jadą na miejsce przestępstwa. Akurat w momencie, gdy żli ludzie zaczynają się dobierać do Jacka Daniela!!! Rysiu wpada w swój osławiony szał bojowy!!!! Na wszystkie strony padają ciosy!!! Krew leje się strumieniem, ręce, nogi, mózgi latają po całym pomieszczeniu, trup ściele się gęsto, Rysiu już ma denatów po kolana (Zenek w tym czasie ciągle strzela z kałacha..... ale to mało istotne; Brutus gdzieś zniknął). Przeciwników jest cała masa – wylewają się ze wszystkich stron, wpadają przez okna, drzwi, spod ziemi wychodzą, paru przebija nawet sufit, ale na Rysiu nie robi to wielkiego wrażenia. Rozdaje ciosy na lewo i prawo, powalając setki złych ludzi. W końcu zaczynają się organizować. Rzucają się na niego kupa! Ale nic to dla naszego Hirołsa – machnął jedną ręką i setka z lewej leży, machnął drugą – setka z prawej leży. Lekko chuchnął i 500 kolejnych pada w skutek gigantycznych urazów wewnętrznych (wspomniałem o tym, że Zenek ciągle strzela?). Ale to nie koniec kłopotów. Nagle na balkonie (Po co w monopolowym balkon? A cholera wie!) pojawia się Pomocnik Głównego Złego Bol(o)esław. Wyciąga granatnik i precyzyjnym strzałem trafia Zenka prosto w oko! Teraz pora na melancholijną muzykę, bullet time i dramatyczny okrzyk Zenka („Ała!”). Jego ciało powoli się osuwa na ziemię. W tym czasie Rysiu drze się, targany egzystencjonalnym bólem i rozpaczą po śmierci przyjaciela! („O kurde...”). Ciało osuwa się na ziemię. Rysiu krzyczy. Ciało osuwa się na ziemię. Rysiu krzyczy. Ciało osuwa się na ziemię.

JANE JENSEN ODPOWIADA NA PYTANIA CZYTELNIKÓW JUST ADVENTURE



Otrzymaliśmy dosłownie setki pytań do Jane Jensen! Ponieważ wiele z nich było podobnej natury, zdecydowaliśmy się nie podawać szczegółowo, kto nadesłał

konkretne pytania. Mamy nadzieję, iż wszyscy Nasi Czytelnicy są zadowoleni z dwu częściowego, wyjątkowego wywiadu, i chcemy raz jeszcze podziękować pani Jensen za jej poświęcenie dla społeczności graczy, i dla Just Adventure.

Czy przyszłość Gabriela Knighta jest przedmiotem rozważań? Jane Jensen nadmieniała w wielu wywiadach, iż chciałaby ostatecznie zakończyć historię Gabriela. Czy to oznacza, że napisze powieść, jeśli kolejna część serii nie zostanie zrealizowana?

Tak, chciałabym zobaczyć ostateczne zakończenie tej serii. Napiszę książkę, jeśli gra nie powstanie. Jednak decyzję w tej sprawie wolabym odłożyć na jakiś czas.

Czy jakiś inny wydawca jest zainteresowany wykupieniem praw do Gabriela, i czy Sierra w ogóle chciałaby odsprzedać prawa do serii komukolwiek? A jeśli tak, to czy podjęłaby Pani współpracę z inną firmą, aby stworzyć więcej gier o Gabrielu Knightcie?

Jeśli Sierra kiedykolwiek odsprzeda prawa do GK, prawdopodobnie będzie to pakiet, zawierający także inne prawa firmy, i stanie się to nieprędko. Myślę, że upłynie jeszcze kilka lat, nim zdecydują, że te dobra są dla nich bezwartościowe. Jeśli miałyby to się stać,

z pewnością będę współpracować z nowymi właścicielami, zakładając, iż będę miała na to czas, i że będę taką współpracą zainteresowana, oraz, że udałoby się dopracować szczegóły kontraktu.

Co Jane Jensen myślała o głosie Tima Curry'ego? Wielu graczy i wiele magazynów poświęconych grom komputerowym, rozszarpało grę na strzępy, zarówno za to, jak i za użycie archetypicznych postaci. Idąc dalej – dlaczego Jane Jensen zdecydowała się na wykorzystanie postaci, mających swoje pierwowzory, zamiast zaprojektować kompletne charaktery które zachowywałyby się realistycznie?

Myślałam, że Tim był wspaniały w GK3. Powodów, dla których użyłam archetypicznych postaci w GK3, jest kilka. Po pierwsze – odniosłam wrażenie, że do silnika gry najbardziej pasuje fabuła w stylu Agathy Christie, z kilkoma „rudzielcami”. Ten typ klasycznego, tajemniczego scenariusza często wykorzystuje takie właśnie archetypy (dla przykładu – proszę obejrzeć *Śmierć na Nilu* z Peterem Ustinovem). Po drugie – ze względu na to, iż GK3 był powrotem do animowanych sprite'ów, pomyślałam, że bardziej „rozpoznawalne” postacie zadziałają tutaj lepiej, niż konstruowani od zera bohaterowie GK2, zrealizowanego w FMV. Jest pewien limit emocji, możliwych do przekazania za pośrednictwem animowanej grafiki. Postanowiłam przerzucić ciężar na humor, zaczerpnięty z GK1, i z innych starszych przygodówek.

Jak Pani odbiera rozbieżności pomiędzy recenzjami, jakie zebrał GK3? Czasopisma komputerowe w USA nie pozostawiły na nim suchej nitki, podczas gdy Europejskie w większości go wychwalały.

Jestem poruszona odbiorem gry w Europie, zwłaszcza we Francji i w Belgii. To uświadamia mi, że odrobiłam zadanie domowe. Myślę, że większe jest prawdopodobieństwo, iż gra taka jak GK3 zostanie doceniona w Europie, ponieważ kultura jest tutaj przesiąknięta historią, niż w USA, gdzie komiksowa pop – kultura nastawiona jest na szybki zysk. W Stanach gra zebrała i dobre recenzje, i nagrody, ale i okropne recenzje. Uważam, że branża gier komputerowych stała się cyniczna, i nastawiona anty – przygodówkowo, ale też i uderzył w czuły punkt. To znaczy, pisząc go wiedziałam, że jest to dla mnie wspaniała historia, ale była ona bardziej ezoteryczna, znacznie dziwniejsza, niż każda z dwóch pozostałych, mniej tradycyjnych części horroru. GK3 nie był historią dla tych, którzy spodziewali się polowania na wampiry. Otrzymywałam listy od ludzi zauroczonych tą grą, ale i od ludzi (głównie nastoletniej młodzieży płci męskiej) rozczarowanych tym, iż nie był to Bela Lugosi i ociekające krwią kły (mnie samo wyobrazenie sobie stworzeń, czających się od wieków na czyjeś potomstwo, znacznie bardziej mrozi krew w żyłach, ale ja to dziwna jestem). Wrzawa wokół „ratowania gier przygodowych” zaszkodziła i

GK3, i jak sędzę – całej serii również. Gdy tworzymy część serii, mamy kilka koncepcji „narzuconych”, może to dobrze służyć tytułowi generując początkowe zainteresowanie nim, jednak skutkuje ograniczeniami. Osobiście nie lubię robić w kółko tego samego, chcę próbować czegoś nowego. Odbiorcy mogą się jednak poczuć zdezorientowani, gdy całkowicie zmienia się formułę!

Jak GK3 radzi sobie w Europie, w porównaniu do USA, w sensie wielkości sprzedaży i opinii zwrotnych?

Nie otrzymuję zbyt wielu opinii z biur Europejskich, ale jak mówiłam, recenzje, o których słyszałam były bardzo dobre, podobno wyniki sprzedaży także.

Wiele czasopism branżowych redefiniuje pojęcie „gra przygodowa”, aby móc zmieścić w nim takie hybrydy zręcznościowo – przygodowe jak *Outcast*. Co Pani o tym sądzi? Czy zręcznościówko – przygodówki powinny zostać oficjalnie uznane za osobny gatunek?

Nie wiem. Jestem staromodnym „przygodówkowcem”, więc gry takie, jak *Outcast* nie są dla mnie przygodówkami. No, ale co ja tam wiem? W branży jest teraz nowy świat.

Według Revolution Software, wydawcy serii *Broken Sword*, wyniki sprzedaży gry w wersji na konsole były lepsze, niż na PC. Czy Pani zdaniem seria GK w wydaniu konsolowym, również byłaby bardziej opłacalna?

Dyskutowałam ostatnio z zarządem Sierry na temat gier konsolowych, i oni uważają, iż nigdy nie wydano na konsole czegokolwiek przypominającego tradycyjną grę przygodową. Nie widziałam *Broken Sword* w wersji konsolowej, więc nie wiem jak ją zmodyfikowano (jeśli w ogóle coś zmodyfikowano). Mam wrażenie, że można by trafić do nowej klienteli, lecz, niestety wydawcy, którzy mogliby liczyć

się na rynku przygodówek konsolowych, zbyt mało zaangażowali się w produkcję gier na PC.

Proszę powiedzieć z jakich powodów sprawiła Pani, iż Gabriel zachowuje się podobnie, jak w GK1, a nie tak, jak w GK2? Wywołało to poczucie zagubienia i złość u wielu fanów. Czy położenie tak dużego nacisku na zachowanie Gabriela z pierwszej części serii nie było zbyt przesadą?

Myślę, że to o czym mówicie – to głównie różnica pomiędzy aktorami, a nie sprawa scenariusza. Tim i Dean mieli całkowicie odmienne podejście do głównego bohatera. Jeśli chodzi o scenariusz, Gabriel nie jest aż tak inny w części trzeciej. Jest znacznie bardziej przekonany do tej sprawy, jest lepszy i bardziej sprytny jako detektyw. To rozwój w porównaniu z GK1 i GK2. A odnośnie jego kontaktów z kobietami – nie miał tak gwałtownego zwrotu w GK2. Przez większość czasu przebywali z Grace osobno, a jego odpowiedzi na jej listy pokazywały, że nie był zainteresowany nią nawet jako partnerem w

śledztwie. W GK3 zaakceptował ją całkowicie jako partnera, jasne jest również to, że ich przyjaźń się pogłębiła, i jest im obojgu znacznie bardziej wygodnie. Jednakże Gabriel jest tchórzliwy, jeśli chodzi o romantyzm i jakiegokolwiek zaangażowanie osobiste. Uważam, że

rozmowa Gabriela z Mosely'm pierwszego dnia w południe, całkiem wyraźnie przedstawia nam sposób, w jaki Gabriel o tym myśli. Jednym z tematów w GK3 jest rodzina, i zakończenie gry (nie chcę nikomu psuć zabawy!) ukazuje Gabriela, otrzymującego w końcu „to, na co sobie zasłużył” swoim zachowaniem wobec Grace. Aby móc to ukazać musiałam – zwłaszcza dla osób nie znających części poprzednich – dobitnie pokazać „wady” Gabriela. Wydaje mi się, że GK3 jest pierwszą częścią serii, która zajmuje się tą stroną Gabriela konkretnie i

bezkompromisowo, dlatego może się wydawać ostrzejsza, dlatego to pamiętacie. Ale uwierzcie mi – to cały Gabrys – i czekało to na niego już od dawna! Osobiście uważam, że Gabriel nie miał szans się z tego „wyślizgać”, nie dostając najpierw sporym tortem w twarz. Zakończenie GK3 i moje plany co do GK4 – to właśnie był ów tort.

Jestem jednym z tych dwudziestoparolatków z drżącymi palcami, którzy lubią przygodówki bardziej, niż jakiegokolwiek inny gatunek gier. Powiedziawszy to, chcę zadać następujące pytanie: Czy *Myst* i fale jego cyklicznie powracających klonów zabiły rynek gier? Najzgorzalsi fani strzelanek jakich znam, nie posiadali nawet PeCeta, dopóki nie ukazał się *Myst*. Czy to oznacza, że tak wielu nakręcanych kofeiną, czytających na poziomie podstawówki, wypranych z uczuć troglodytów zna wyłącznie ciemniejszą stronę historii gier przygodowych? Proszę mnie źle nie zrozumieć – uwielbiałem *Mysta*, jednak wyłącznie za to, iż był on zupełnie inny od poprzednich wcieleni gier przygodowych. Jestem w stanie zrozumieć dlaczego tak wiele osób nienawidzi tej gry, szczególnie jeśli była to pierwsza przygodówka, w jaką kiedykolwiek zagrali. To gra niezwykle powolna, dla osób myślących. To właśnie po wydaniu *Mysta* Sierra wybrała gorszy kurs, a produkcje Lucas Arts utraciły to „coś”, co powodowało, że były wspaniałe. Czy cała branża postanowiła próbować podrabiać *Mysta*, lub też wstrzymać swoje projekty do czasu, gdy całkowicie zrozumie jego fenomen, aż do momentu wyczyszczenia rynku, na którym pozostała próżnia i mające ją zapełnić strzelanki?

Nie, nie uważam że *Myst* spowodował upadek przygodówek. Owszem, była niezliczona ilość zapożyczeń z niego, jednak myślę, że był zbyt inny, aby aż tak bardzo wpłynąć na twórców klasycznych przygodówek. Sądzę, iż na to, co stało się z przygodówkami, znacznie większy wpływ niż *Myst* miały gry takie, jak *Doom* etc.

Czy ma Pani jakieś plany związane z rozpoczęciem samodzielnej produkcji gier? Gdy spojrzymy na

Lucas Arts czy Sierra, wydaje się że jest ostatnio taki trend.

Nie. Zdecydowanie egoistycznie podchodzę do czasu, jaki poświęcam na tworzenie/pisanie, aby jeszcze szarpać się, prowadząc jakiś tam biznes. Hej, nienawidzę podliczać mojej książeczki czekowej! Poza tym, moje zainteresowania są zbyt rozległe. W przyszłości chciałabym zarówno zrobić coś interaktywnego, ale także pisać książki, a może i scenariusze. Nie mam zamiaru poświęcać całego czasu na rozruch firmy z branży informatycznej.

GK3 jest wspaniałą grą. Dziękujemy za jej stworzenie. Pytanie : dlaczego Gabrys jest taki tępy a Grace znacznie inteligentniejsza? Gdy grałem razem z żoną, niezwykle frustrowało nas to, że on nigdy nie kojarzył faktów tak szybko, jak my; nigdy też nie pytał Grace o jej śledztwo, podczas gdy to właśnie ona właściwie rozwiązywała zagadkę. W rzeczywistości oboje często musieliby wymieniać się informacjami, które każde z nich samodzielnie zgromadziło. Granie w mroczną przygodówkę, przy użyciu tak powolnej postaci jak Gabriel, jest po prostu frustrujące. Czy ma Pani coś przeciwko facetom z Południa, czy co?

No tak, po pierwsze musicie zdać sobie sprawę z tego, że konieczne jest jakieś minimum fabuły. Gdybym zezwoliła na swobodny przepływ informacji pomiędzy Gabrielem i Grace, w dodatku w dowolnym momencie, „pochrzaniłoby” mi to całą historię! Ciężko, nawet bardzo ciężko jest pracować, mając dwie tak wielkie indywidualności obok siebie w jednej grze – jednym ze sposobów osiągnięcia celu, jest odseparowanie ich. W GK2 nie pojawiali się nawet jednocześnie w tych samych miejscach. W GK3 są już nieco bliżej, ale dalej potrzebne były osobne zagadki, osobne zadania itp. Rozwiązane to zostało tak, że Gabriel ściga podejrzanych, a Grace rozwiązuje zagadkę Le Serpent Rouge. Wydaje się, iż pasuje to do ich charakterów. Postać

Gabriela wzorowana jest na wielu mężczyznach, których znam, wliczając w to mojego męża. Ilekroć usiłuję pokazać mu szkice jakie zrobiłam, lub przedstawić szczegóły czegoś, co właśnie przeczytałam, jego oczy stają się szkliste! Nie jest ograniczony w najmniejszym stopniu, po prostu nie „czuje” pewnych detali tak, jak ja. Gabriel i Grace mają zupełnie różne umysły. Zadaniem Gabriela w GK3 jest tropienie podejrzanych, szpiegowanie, wypytywanie. Nie wydaje mi się, aby był w tym „powolny”. Czasem udaje nierozgarniętego, gdy przesłuchuje kogoś, ale to jedna z jego „sztuczek”.

Przede wszystkim – gratuluję GK3 i powieści *Millenium Rising*. Tak książka, jak i gra, to doskonała robota – kreatywna, radosna i zabawna jak każde Pani dzieło! Wiem, że pracuje Pani nad nową książką! Hej, czyż nie jesteśmy szczęściarzami? W wywiadzie, który przeczytałem niedawno w sieci, stwierdza Pani, iż pragnęłaby stworzyć grę z udziałem żywych aktorów ale w środowisku 3D, że jest to jedno z Pani marzeń. Oczywiście całkowicie zgadzam się z Panią, ale powiedziała Pani także, iż obecnie nie istnieje technologia umożliwiająca stworzenie czegoś takiego! Chciałbym zapytać, czy grała Pani w gry z Texem Murphym, takie jak *Pandora's Directive*, *Overseer*, etc., bądź nową grę *Southpeak - Dark Side of the Moon*, wspaniałe gry, mające w sobie coś zblizzonego do tego, co i Pani, i my chcielibyśmy widzieć w grach przygodowych; chodzi mi o to, jaka jest Pani opinia o tych grach? Czy podoba się pani technologia, którą prezentują, czy też interesuje Panią coś zupełnie innego? Ah! Wieści (prawie oficjalne) głoszą, iż Sierra pracuje nad nową grą przygodową, czy ma Pani z tym projektem coś wspólnego?

Seria z Texem Murphym jest czymś innym, niż to o czym myślę. Gry nie działały w pełnym trybie rzeczywistym, a także posiadały perspektywę z pierwszej osoby, czego nie chciałabym widzieć w GK. Nie widziałam *Dark Side of the Moon*, choć wydaje się

interesująca. Co do pogłosek o tym, iż Sierra przygotowuje przygodówkę – nic mi o tym nie wiadomo. Mark Seibert (producent *Mask of Eternity*) pracuje nad grą, ale nie jest ona typową przygodówką.

Przeczytałem ostatnio w *Newsweeku* artykuł głoszący, iż projektanci gier chcą być uznawani za artystów. Jednakże autor artykułu stwierdził, iż gry nie mogą wywoływać takich reakcji emocjonalnych, jakie powodują dzieła sztuki (podał przykład filmu Akiro Kurosawy). Czy myśli Pani, iż projektowanie gier to sztuka? Czy uważa Pani siebie za artystkę?

Uważam się za pisarkę i myślę, że fikcja interaktywna jest tak samo ważnym medium, jak TV, filmy czy książki. Czytałam i ten, i inne podobne artykuły. Najwyraźniej autor nie grał nigdy w żadną z wielu wspaniałych gier PC, które wzbudzają emocje, poczynając od *Infocom*. Jeśli jednak chodzi o gry konsolowe, nie sądzę aby był w wielkim błędzie.

Jestem wielkim fanem serii GK, dotąd grałem w GK2 i GK3. Część krytyków narzekała, że Tim Curry ma okropny, południowy akcent w GK3, jednak mnie przyjemnie się go słuchało w roli Gabriela. Kogo zatrudniłaby Pani w roli Gabriela, gdyby postanowiła Pani stworzyć GK4, Tim'a Curry'ego czy Dean'a Erikson'a?

Nie jestem w stanie odpowiedzieć. To zależy czy rola będzie filmowana, czy będzie to tylko podkład głosu. Może to także zależeć od wielu czynników, które staną się istotne gdy rozpoczniemy casting. Szczerze mówiąc – nie chcę nawet o tym myśleć, dopóki nie muszę! To bardziej polityczne pytanie, niż możecie sobie wyobrazić. :)

Wiele osób wymienia *King's Quest 6*, nad którym Pani pracowała, jako ich ulubiony spośród całej serii KQ. Czy chciałaby Pani pracować nad kolejną częścią serii, zakładając, że Sierra udzieliłaby pani odpowiednich praw?

Bardzo chciałabym zaprojektować kolejny KQ. To

wspaniała seria, a praca nad KQ6 dała mi wiele satysfakcji. Widzieliście ostatnio *The Tenth Kingdom* w NBC? Niezwykle mi się to podobało i przypomniało coś, co zawsze uwielbiałam w KQ. Niestety, nie wydaje mi się, aby Sierra planowała produkcję kolejnej części KQ w najbliższej przyszłości.

Choć seria Laura Bow miała tylko dwie części, osoby które w nią grały po prostu ją ubóstwiały. Widząc, iż druga część serii *The Dagger of Amon Ra*, umiejscowiona była w muzeum wiem, że Pani wyśmienite pomysły na śledztwo i fabułę byłyby wielkim plusem dla serii, gdyby część trzecia rozegrała się na statku Andrea Doria (została króciutko pokazana na początku gry), lub gdziekolwiek indziej. Zakładając, że Sierra udzieliłaby zgody, czy byłaby Pani zainteresowana odświeżeniem serii w trzeciej odsłonie? Przy okazji – dzięki za żart z Laury Bow w GK, prowokuje on przeczucia co do rezultatu relacji Laura Bow/Steve Dorian! Trzecia część mogłaby się na tym skoncentrować. To byłby taki żeński Gabriel Knight z lat 20 – tych XX – go wieku.

Jestem wielką fanką serii Laura Bow i byłabym szczęśliwa mogąc podjąć pracę nad nią (zakładając, że znalazłabym na to czas). Nie wydaje mi się jednak, aby Sierra w ogóle brała to pod uwagę.

Gdyby nastąpiła sprzedaż praw, czy wolno by Pani było podjąć pracę dla nabywcy, w celu zachowania ciągłości i jednolitości serii?

Jestem stroną niezależną, więc nie chodzi tutaj o uzyskanie „pozwolenia”. Nie mam żadnych zobowiązań wobec Sierry, czy to na wyłączność, czy innych. Gdyby ktoś kupił prawa do serii GK, moja dalsza praca nad nią zależałaby głównie od zainteresowania właściciela i wynegocjowania przeze mnie akceptowalnego kontraktu.

Czy gra Pani w gry komputerowe? A jeśli tak, to jakie są Pani ulubione?

Grałam o wiele więcej, zanim zaczęłam pracę w branży. To tak, jak zawodowy szef kuchni –

nie lubi gotować w domu (stare polskie porzekadło - „szewc bez butów chodzi”). Grałam jednak w wiele przygodówek w ciągu ostatnich mniej więcej 10 – ciu lat. Moi ponadczasowi faworyci to *Monkey Island 1 i 2*, pierwsza Laura Bow, i seria *Manhunter*. Starocie, wiem. Ostatnio preferuję gry logiczne jak *Hoyle*, *Freecell*, *Ishido*.

Nad czym Pani obecnie pracuje?

Pracuję nad nową powieścią pod tytułem *Dante's Equation*, prawdopodobnie będę tym zajęta co najmniej do przełomu czerwca i lipca.

***Millennium Rising* maluje bardzo mroczną przyszłość dla rodzaju ludzkiego. Czy odzwierciedla to Pani osobiste przekonania, czy też produkuje Pani takie rzeczy, aby od dziś stać się jedynym słońcem, światłem i boginią?**

Ja boginią i światłem? Zejdź na ziemię! Rzeczywiście, mam wiele wspólnego z Chrisem Carterem. Całe to paranormalne guano po prostu mnie fascynuje. Dla przykładu – uwielbiam czytać zapiski konspiracyjne (tajne obozy CIA z gilotynami i innymi takimi) właśnie dlatego, że są takie „pokręcone”. *MR* jest efektem fascynacji takim właśnie rodzajem myślenia. Tak, gdy czytam apokaliptyczne brednie, jestem przerażona. Zostałam wychowana w duchu religijnym, zatem takie historie uaktywniają wewnętrzne rozterki, spowodowane dawną indoktrynacją. Jednak gdy myślę racjonalnie, a przeważnie tak właśnie się dzieje, nie wierzę w apokalipsę. Myślę, że życie ma sposoby, aby unikać nagłych i radykalnych zmian, szczególnie nadnaturalnych. Generalnie – optymistycznie patrzę w przyszłość. Jeżeli mam jakieś poważniejsze obawy, to dotyczą one środowiska naturalnego, a nie religii. (powiedziała, sunąc swoją wypasioną, sportową terenówką w stronę zachodzącego słońca ...)

Dlaczego *Millennium Rising* jest uważane za Pani pierwszą powieść, skoro wcześniej napisała Pani dwie powieści o GK?

Książki o GK są uważane za „przypisane”, tak jak powieści o Star Trek. Proszę mnie nie pytać, dlaczego dyskwalifikuje je to jako „prawdziwe” powieści. Nie sprzeczałam się jednak z wydawcą (Del Rey), gdyż uważałam, że lepiej dla *Millennium Rising* będzie zaczynać od niczego, niż mieć jakieś powiązania z GK. Niektóre osoby ze środowisk literackich są niezwykle snobistyczne, jeśli chodzi o gry komputerowe.

Jak idzie sprzedaż *Millennium Rising*? Jeśli zarobi Pani niezłą kasę jako pisarka, czy będzie to miało wpływ na decyzje dotyczące przyszłości serii GK?

Sprzedaż *Millennium Rising*? Nie weszło na listę bestsellerów, ale sprzedaje się na tyle dobrze zdaniem Del Rey/ Ballantine, aby mogli planować sporą promocję dla wydania w papierowej okładce (styczeń 2001). A więc wieści są dobre. Pytanie tak naprawdę odnosi się do stanu mojej kariery pisarskiej; w tym momencie osiągnęłam punkt, w którym mogę się wreszcie utrzymać z pisania. Nie jest to może życie na wysokim poziomie, ale zawsze lepsze to, niż nic. To powoduje, że jestem szczęśliwa – chciałabym bowiem móc wybierać interaktywne projekty, którymi się zajmuję szczerze, a nie z desperacji. Tak, wciąż chcę zajmować się fikcją interaktywną, ale tylko wtedy, gdy będę mogła realizować projekty, w które wierzę, to znaczy takie, w których mogłabym opowiadać wspaniałe historie.

Agatha Christie

i nie było już nikogo...

ROZWIĄZANIE KONKURSU

Nawet nie wyobrażacie sobie przed jak trudnym zadaniem stanęła redakcja, gdy musieliśmy wybrać tylko 3 slogany z 44 nadesłanych. Pierwsze miejsce przyszło nam z łatwością - krótki, prosty i zarazem genialny slogan zajął je już na początku. Jednak z pozostałymi sloganami problem był większy. Każdy z redaktorów wybrał kilka swoich typów i okazało się, że poza zwycięskim nie pokrywał się już właściwie żaden. Co w takim momencie można zrobić? Poszedłem na łatwiznę :P. Wybrałem 8 sloganów, które spodobały się redakcji najbardziej i resztę zawierzyłem Losowi (a dokładniej dwóm sześciociennym kościom) . Poniżej przedstawiam zwycięskie slogany wraz z ich autorami:

Pierwsze miejsce:

"Adventure Zone - Przygodówki od A do Z" - Piotr Chodkiewicz

Drugie miejsce:

"Adventure Zone - Strona miłośników prawdziwej przygody" - Zebius

Trzecie miejsce:

"Adventure Zone - Przygoda dla zuchwałych... nie mów o niej nikomu!" - Dariusz Pańko

Zwycięzcom gratulujemy, nagrody przyślemy pocztą. Natomiast reszcie uczestników chciałbym serdecznie podziękować za udział i życzyć szczęścia w kolejnych naszych konkursach (które już niebawem)!

A na koniec chciałem jeszcze raz serdecznie podziękować firmie [IQ Publishing](http://www.iqpublishing.pl) za ufundowanie nagród.

