



PRZYGODÓWKI OD A DO Z ADVENTURE ZONE

WERSJA DLA WWW.ADVENTURE-ZONE.INFO

TEMAT NUMERU

The Godfather THE GAME

PROPOZYCJA NIE DO ODRZUCENIA?

A TAKŻE

TAJEMNICA
ZAGINIONEJ JASKINI

POWRÓT NA
TAJEMNICZĄ WYSPĘ

SFINX



S p i s t r e ś c i :

Okladka.....	1
Wstępniak.....	3
Newsy.....	4
Zapowiedź Runaway 2.....	6
Recenzje:.....	8
Tajemnica Zaginionej Jaskini.....	8
Powrót na Tajemniczą Wyspę.....	10
The Godfather.....	14
Bone : The Great Cow Race.....	18
AZ Retro:.....	21
Sfinx.....	21
AZ Music:.....	23
Kult – Poligono Industrial.....	23
Poradnik do The Secrets of Da Vinci.....	28

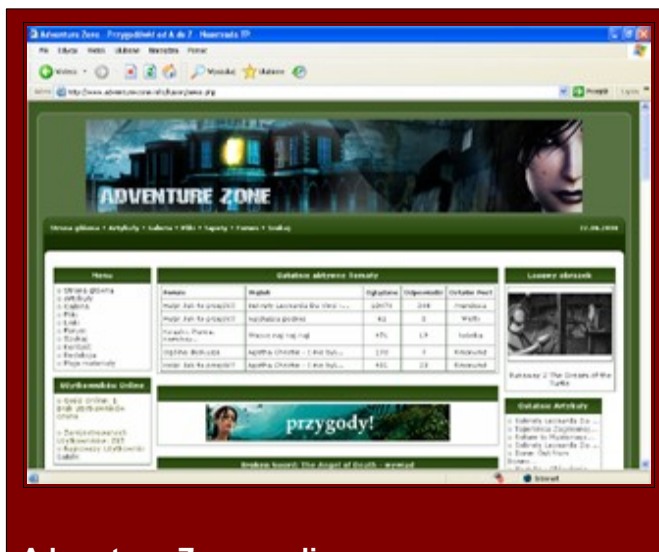
Wstępniak

Napisał : **qbrex**

Witamy Szanownych Czytelników w najnowszym (w tym miesiącu podwójnym) numerze Adventure Zone. Od razu na wstępie chciałbym przeprosić za naszą nieobecność w poprzednim miesiącu, spowodowaną problemami z moim PeCetem. Mam nadzieję, że to się już nigdy nie powtórzy. Mimo, że wakacje już trwają, a każdy myśli o wyjeździe (lub już wyjechał) nad morze, w góry czy do babci, praca w AZ nie ustaje (na przykład gdy piszę te słowa jest godzina 1:30 w nocy). Wprost przeciwnie, jest jej nawet więcej. To wszystko przez drożdę, który wyjechał za granicę zostawiając nas samych. Czasami pojawia się jednak na naszej [stronie](#) i [forum](#), do których odwiedzania bardzo serdecznie zachęcam.

Przechodząc jednak do zawartości numer. Przede wszystkim mamy obszerną recenzję Godfather-a (naszego tematu numeru), której napisania podjął się Hardcore (sam miałem chrapkę na TE* grę, no ale cóż). Czy nowa produkcja [Electronic Arts](#) jest godna miana ojca chrzestnego gier komputerowych (którym okrzyknęły ją media jeszcze przed premierą) przekonacie się, czytając recenzję

kilka (kilkanaście?) stron dalej. Co poza tym? Recenzje dwóch przygódówek całkiem niedawno wydanych przez [IQ Publishing](#): Tajemnicy Zaginionej Jaskini oraz Powrót na Tajemniczą Wyspę. Ale



to nie wszystko co dla Was przygotowaliśmy. Mamy jeszcze obszerny poradnik do Zakazanego Manuskryptu i kilka innych artykułów. Zmieniliśmy (znów) wygląd skali ocen oraz już na stałe format AZ na pdf? Pamiętajcie tylko, że sami tego chcieliście (przynajmniej ok. 70% z Was). Chociaż, co tu dużo gadać, sam byłem za tą formą.

Tylko nie czytajcie całego Adventure Zone na raz, żeby wystarczyło Wam do 68 numeru ,

który to niemal w 100% poświęcony będzie Dreamfallowi. Oprócz standardu (czyli recenzji, solucji, tapet, save-ów itp.) przygotowaliśmy wraz z [Cenegą](#) (polskim wydawcą) konkurs, w którym będzie mogli wygrać kilka egzemplarzy tej chyba przez wszystkich oczekiwanej przygódówki (akcjo-przygódówki?). Na czym będzie on polegał? Na pewno nie będzie łatwy :) Więcej w kolejnym numerze AZ.

Także do przeczytania za miesiąc i udanych wakacji życzę. :-)

Acha...no właśnie, wakacje. Drodzy

Czytelnicy, przecież są wakacje! Dlatego chciałbym przekazać Wam wielką prośbę od redakcji Adventure Zone, podervijcie się raz na jakiś czas od tej zdradliwej maszyny liczącej (komputera :P) i wyjdźcie na świeże powietrze. To na pewno nie zaszkodzi.

*pozdrowienia dla mendosa, naszego kochanego korektora, który wprost uwielbia pastwić się nad wszystkimi piszącymi „tą”

Z wyrazami szacunku,
qbrex

Redaktor naczelny off – line:

qbrex

Redaktor naczelny on – line:

drozda

Redakcja:

Hardcore

Black Predator

Eggz Eye

Współpracownicy:

Zebius

Fenkulik

Kami17

Korekta:

mendosa

Chcesz z nami współpracować?

Jeśli nie boisz się o swoje życie i chcesz współpracować z Adventure Zone to pisz na mojego maila - qbrex@adventure-zone.home.pl

Oficjalna strona Sacred Ring ruszyła!

Niedawno w sieci pojawiła się strona kontynuacji Aury. Dostępna jest pod adresem www.thesacredringsgame.com. Znajdziecie tam screeny, tapety, art-worki i inne takie. Niedługo ma się tam także pojawić demo, więc czekajcie cierpliwie.



Until I'm Gone pod koniec 2006 roku

Czeskie studio Faraway przesunęło datę wydania darmowej przygodówki *Untill I'm Gone* na koniec roku 2006- tego (autorzy wymieniają zimę 2006). Pierwotnie miała się ona ukazać w maju, jednak twórcy muszą z czegoś żyć, więc opóźnienie jest uzasadnione. Więcej informacji, oraz galerię obrazków znajdziecie na stronie [autorów gry](#).

Myst na PSP

Zrzuty ekranu z pierwszej części Mysta na Playstation Portable możecie znaleźć w serwisie [Worthplaying](#).

><http://www.worthplaying.com/article.php?sid=34678>



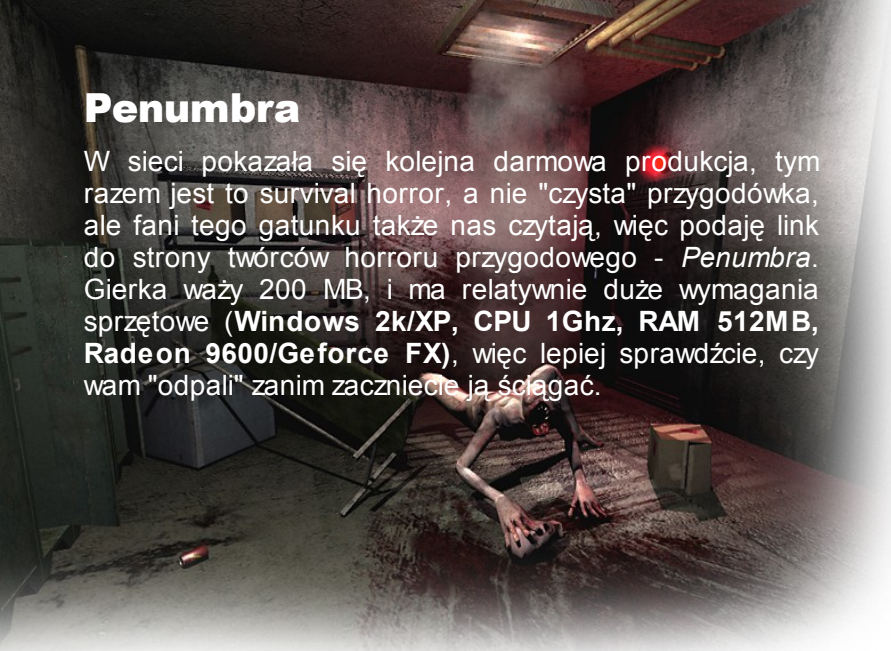
Wywiad z twórcami Heavy Rain

Anglojęzyczny wywiad z twórcami tej bardzo ciekawie zapowiadającej się przygodówki możecie przeczytać w serwisie [IGN.com](#), dokładnie [tutaj](#)

> http://media.ps3.ign.com/media/811/811232/imgs_1.html

Penumbra

W sieci pokazała się kolejna darmowa produkcja, tym razem jest to survival horror, a nie "czysta" przygodówka, ale fani tego gatunku także nas czytają, więc podaję link do strony twórców horroru przygodowego - *Penumbra*. Gierka waży 200 MB, i ma relatywnie duże wymagania sprzętowe (Windows 2k/XP, CPU 1Ghz, RAM 512MB, Radeon 9600/Geforce FX), więc lepiej sprawdźcie, czy wam "odpali" zanim zaczniecie ją ściągać.



Demo Fountain of Youth

Zapraszamy do zapoznania się z demem fanowskiej gry przygodowej wzorowanej na stareńkiej *Fate of Atlantis*. Można je pobrać z oficjalnej strony projektu, którą znajdziecie pod adresem www.barnettcollege.com. Przy tym zajmuje tylko niecałe 6mb! Myślę, że fanów Indiego zachęcać bardziej nie musimy :).



The Lost City of Malathredra

Ethereal Darkness Interactive Games, twórcy Morning's Wrath (2005) tworzą kolejną grę przygodową – *The Lost City of Malathredra* (lub po prostu *Malathredra*). Wcielimy się w niej w Rebecce Wolfe, 26-letniego historyka. Rebecca wyruszy w poszukiwanie swojego ojca, który zaginął w niewyjaśnionych okolicznościach wiele lat temu. Czy go odnajdzie? Tego dowiemy się dopiero w 2007 roku. Jak na razie zapraszam na oficjalną stronę TLoM – www.malathredra.com.



Ekсклюzywny Dreamfall



Cytując za Cenegą:

"Polska edycja gry *Dreamfall: The Longest Journey* to wyjątkowy pakiet, zawierający:

- ekskluzywne opakowanie z podwójnym frontem zamykanym na rzep, na którym jego wybrane elementy uwydatnione zostały przez ich efektowne polakierowanie oraz wytłoczenie;
- płytę DVD z potrójną wersją gry: polską z napisami, polską z napisami i dialogami oraz angielską;
- dodatkowy dysk ze ścieżką dźwiękową, zawierającą aż 22 utwory."

A to wszystko będziecie mogli kupić już 13 lipca za 99 zł, lub...wygrać w konkursie Adventure Zone. Szczegół za miesiąc.

the dream of the turtle RUNAWAY 2

Czasem najbardziej niewinne zdarzenie potrafi odmienić czyjeś życie. Brian miał właśnie wyruszyć na uczelnię w Berkley, kiedy uświadomił sobie, że brakuje mu jednej książki. Mógł po nią pojechać do sklepu sam, albo poprosić o jej dostarczenie bezpośrednio na teren uniwersytetu. Brian, kosztem nadłożenia kilku kilometrów postanowił sam udać się po ową brakującą pomoc naukową. Ta błaha poniekąd decyzja zmieniła jego życie na zawsze.

do księgarni, Brian potrafił swoim samochodem kobietę, no i się zaczęło. Wypadek i jazda z Giną do szpitala przeobraziły się w niewiarygodną przygodę. Ścigani przez gangsterów Gina i Brian przejechali wzdłuż i wszerz kraj, odkrywając po drodze tajemnicę zaginionego artefaktu. Barwne postaci, zróżnicowane lokalizacje, precyzyjna bajkowa grafika i dobrze wszystkim znany system point'&click, uczyniły z Runaway: A Road Adventure, grę wysoko cenioną.

drugiej odsłonie Runaway i zanosi

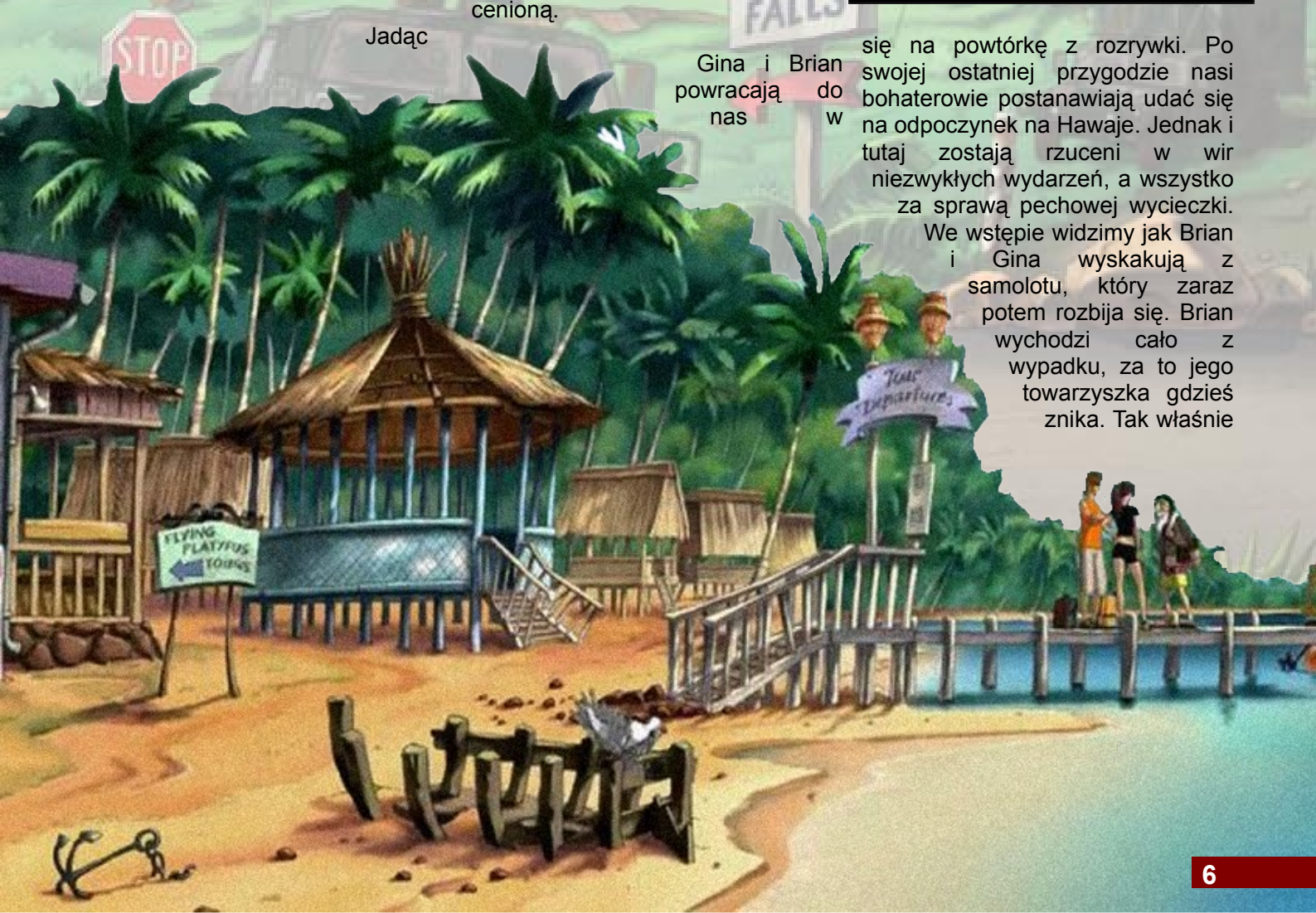


Jadąc

Gina i Brian
powracają do
nas w

się na powtórkę z rozrywki. Po swojej ostatniej przygodzie nasi bohaterowie postanawiają udać się na odpoczynek na Hawaje. Jednak i tutaj zostają rzućeni w wir niezwykłych wydarzeń, a wszystko za sprawą pechowej wycieczki.

We wstępie widzimy jak Brian i Gina wyskakują z samolotu, który zaraz potem rozbija się. Brian wychodzi cało z wypadku, za to jego towarzyszka gdzieś znika. Tak właśnie

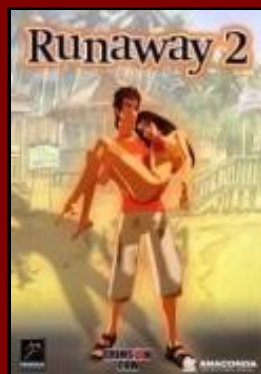


rozpoczyna się Runaway 2: The Dream of the Turtle. Naszym pierwszym zadaniem jest zatem odnalezienie zguby. Z tego krótkiego intro nie wywnioskujemy jeszcze, co dokładnie nas czeka, ale wiadomo, że odwiedzimy wiele przepięknych miejsc, a sposób sterowania point&click nie uległ zmianie.

Jak widać druga część nie odbiega mocno od swojego pierwowzoru. Zastosowano ten sam charakterystyczny styl, jeżeli chodzi o grafikę, a i sterowanie w grze pozostawiono nietknięte. Wytwórnia Pendulo funduje nam produkt już sprawdzony, stawiając przed naszymi bohaterami nowe zadania, tak, aby mogli oni kontynuować swoją przygodę. Najbardziej

zadowolone z Runaway 2 będą więc te osoby, które miło wspominają pierwszą część przygód Brian'a.

Runaway 2: The Dream of the Turtle ma zostać wydana w 2006. Jak na razie, możecie zapoznać się z teaserem dostępnym [tutaj](#).



Tytuł : **Runaway 2 : The Dream of The Turtle**

Strona WWW : www.runaway-thegame.com

Gatunek : **przygodówka point'n'click**

Twórca : **Pendulo Studio**

Wydawca : **nieznany**

Wydawca w Polsce : **nieznany**

Data premiery : **najprawdopodobniej 3 kwartał 2006 roku**

Podobne do : **Runaway : A Road Adventure**

Adventure Lantern



W końcu doczekaliśmy się gry, która dotyczy okresu prehistorii. I to na dodatek dobrej gry, w którą aż miło zagrać.

Autorzy przygodówek nie raczyli nas dotąd wieloma grami, które w całości (lub chociaż w części) dotyczyłyby okresu prehistorycznego. Dlatego bardzo mnie zaciekały pierwsze wzmianki na temat powstającej gry z francuskiego studia KHEOPS (twórcy Powrotu na Tajemniczą Wyspę), która miała nosić tytuł Secret of the Lost Cavern. Później pojawiły się informacje na temat fabuły. Gra miała rozgrywać się w okresie paleolitu (dokładniej paleolitu górnego, czyli ok. 15 000 lat przed naszą erą), czyli w czasach gdy kształtowała się sztuka i zaczęły powstawać pierwsze obrazy itp. Ponieważ poniekąd interesuję się dziejami prehistorycznych ludzi, niemal natychmiast "zaklepałem" sobie napisanie recenzji STLC, gdy ta ukaże się w Polsce. I w końcu, po 9 miesiącach wyczekiwań (na świecie gra miała premierę w lipcu 2006 roku) dostałem Tajemnicę Zaginionej Jaskini (spolszczone Secret of Lost Cavern) w swoje macki i na szczście się nie

rozczarowałem (gdyby tak było niszczyłbym, burzył i palił wszystko w okolicy, bo gra zapowiadała się ciekawie).

Po zainstalowaniu i odpaleniu gry powitało mnie krótkie intro, które przedstawiło mi młodego myśliwego o imieniu Arok, alter ego gracza w Tajemnicy Zaginionej Jaskini. Otóż pewnego dnia, około 15 tysięcy lat temu, rzeczony Arok, będąc na polowaniu, oddalił się od swego płaskowyzu dalej niż zwykle. Gdy już miał wracać trafił na ślad jakiegoś potężnego zwierza, który to doprowadził go do okazałego jelenia. Arok nie miał jednak tego dnia szczęścia, na zwierzę czaił się

również inny łowca - tygrys, który, gdy zauważył, że nie jest sam, rzucił się na niego. Młody myśliwy salwował się ucieczką. Schronienie znalazł w ciemnej jaskini.



Malowidła, które w niej znalazł przywołały wspomnienie z dzieciństwa i spotkanie z malarzem Klemem. Arok postanawia więc natychmiast odnaleźć Klema i spełnić swoje odwieczne marzenie zostania malarzem. Szybko okazało się, że nie będzie to takie łatwe, a młody myśliwy, będzie musiał przejść wiele niebezpiecznych jaskiń i rozwiązać wiele zagadek. Po drodze spotka też kilka



osób, które mniej lub bardziej mu pomogą. Dodam jeszcze, że autorzy gry przedstawiają graczowi bardzo ciekawą historię powstania malowideł w jaskini Lascaux, jednego z najbardziej znanych ośrodków kultury prehistorycznej. W sumie fabuła raczej nie porywa, chociaż z przyjemnością ogląda się przygody, które przeżywa Arok.

Co się tyczy długości Tajemnicy Zaginionej Jaskini. TZJ można przejść ... uwaga ... w jakieś 8 godzin za pierwszym razem (rozwiązując zagadki po raz pierwszy), a ponieważ gra jest całkowicie liniowa, za drugim razem czas rozgrywki skraca nam się do 2-3 godzin. A zagadki w TZJ? Są one super-łatwe i sprawniejszemu graczowi nie sprawiają żadnego, nawet najmniejszego problemu.

Oczywiście, mimo, że zagadki są nad wyraz łatwe, nie oznacza to, że są one nieciekawe. Wprost przeciwnie. W pewnym momencie gry musimy np. zrobić nóż z krzemienia, lub stworzyć ściennie malowidło. Wszystko oczywiście gracz wykona z pomocą przedmiotów, jakich używali ludzie w tamtych czasach.

Nawet, gdy mimo prostoty zagadek będziesz miał z czymś problem, możesz skorzystać z pamiętnika lub encyklopedii. W tym pierwszym Arok zapisuje wszystkie ważniejsze wydarzenia ze swojej podróży, natomiast w tym drugim, jak sama nazwa wskazuje, znajdziemy suche encyklopedyczne informacje, które są zapewne potwierdzone naukowo.

Interfejs w TZJ jest bardzo podobny do tego z przygódówek Cryo (w ogóle cała gra przypomina produkcję tej nieodżałowanej firmy)(to prawdopodobnie dlatego, że większość załogi KHEOPS stanowią byli pracownicy Cryo - mendosa). W grze możemy zginąć, ale tylko raz, a kiedy już do tego dojdzie, natychmiast powrócimy do bezpiecznej

lokacji. W TZJ nie zabrakło miejsca na prostą mini-gierkę - coś w rodzaju celowniczką. Pojawia się ona dwa razy w ciągu gry, a polega ona na strzelaniu z prymitywnej procy, na przykład do stada wilków, które otoczyło Aroka.

Graficznie TZJ nie powala na kolana. Jest to typowa gra FPV (First Person View, czyli stary, dobry widok "z oczu bohatera"). Po poszczególnych lokacjach poruszamy się węzłowo (od lokacji do lokacji - jak po sznurku), a w każdej z nich możemy rozglądać się o 360 stopni. Niestety, rozdzielczość w grze nie jest zbyt wysoka, często na



można dojrzeć piksele (co jest przecież niedopuszczalne w grach z XXI wieku). Na dodatek animacje postaci i zwierząt działają skokowo, mimo, że mój komputer niemal dwukrotnie przewyższa minimalne wymagania sprzętowe (co aż tak dużym wyczynem nie jest ;)). Muszę się jeszcze

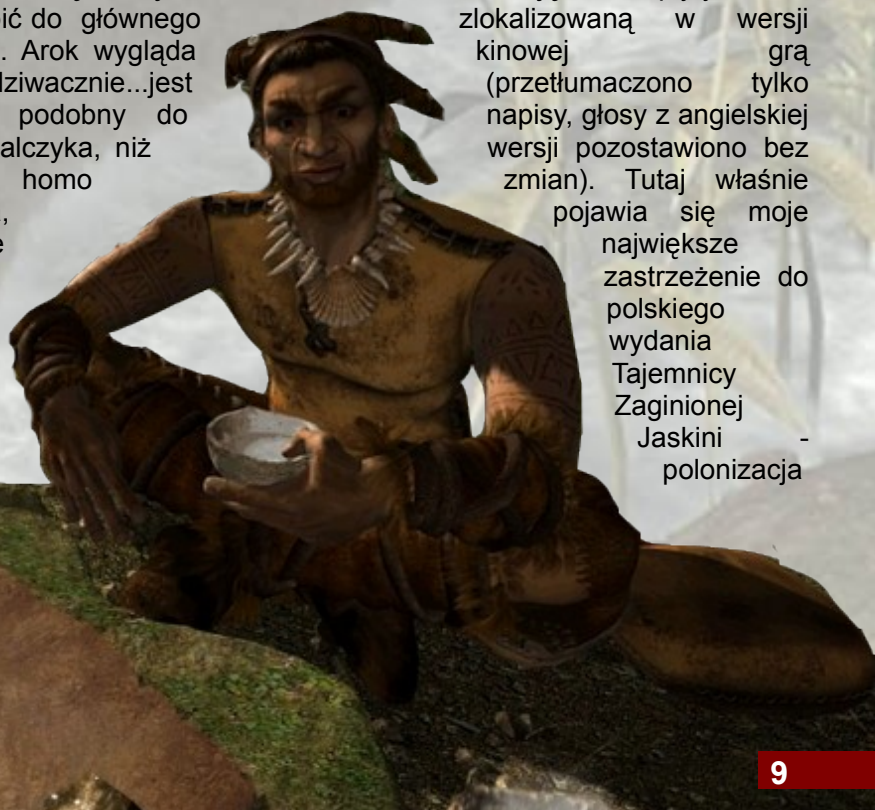
przyczepić do głównego bohatera. Arok wygląda trochę dziwnie...jest bardziej podobny do neandertalczyka, niż do homo sapiensa, mimo, że 15 tysięcy lat temu,

tych pierwszych już nie było.

Sytuację grafiki ratują trochę lokacje, które na szczęście nie wyglądają najgorzej (choć do doskonałości wiele im brakuje).

Od strony dźwiękowej gra prezentuje się "jako-tako". O ile w tle słyszymy w kółko jeden, dość miły dla ucha, utwór muzyczny (a może utworów jest kilka, tylko różnice są niemal niezauważalne) nawiązujący do okresu w którym dzieje się TZJ, czyli stworzony bez użycia elektroniki itp., który bardzo dobrze pasuje do klimatu gry, a głosy bohaterów są wystarczająco dobre (nie spodziewajcie się jednak goś wielkiego aktorstwa), to już odgłosy świata, w którym przyjdzie nam się poruszać, są dość liche. Jest to jedyna rzecz do której mógłbym się przyczepić. Słychać oczywiście różne odgłosy, ale jest ich bardzo mało, a na dodatek czegoś w nich brakuje, a ponieważ w TZJ postaci, z którymi możemy porozmawiać jest raczej niewiele, to przez cały czas chodzi się w niemal martwej ciszy.

Secret of Lost Cavern wydało IQP, jako drugą grę z The Adventure Colection - kolekcji nowych gier przygodowych, po 60 złotych każda. W dość skromnym opakowaniu nabywca znajdzie, oprócz ulotek reklamowych, instrukcję i dwie płyty CD ze zlokalizowaną w wersji kinowej grą (przetłumaczono tylko napisy, głosy z angielskiej wersji pozostawiono bez zmian). Tutaj właśnie pojawia się moje największe zastrzeżenie do polskiego wydania Tajemnicy Zaginionej Jaskini - polonizacja



jest bardzo słaba...wprost fatalna. Na szczęście można wyłączyć napisy, bo tłumaczenie aż w oczy kole. Wiele razy tekst czytany nie zgadza się z tym co można usłyszeć, na dodatek zdarzają się byki stylistyczne oraz ... to mnie najbardziej zasmuciło ... błędy w tłumaczeniu ... i to dość istotne, bo pomylenie "tacy" z "nimi", to nie błażostka. A takich byków jest w grze o wiele więcej. Nie jest to oczywiście miła informacja dla osób, które nie znają angielskiego.

Kilka słów na koniec...moim zdaniem Tajemnica Zaginionej Jaskini jest warta uwagi. Mimo, że grafika ani muzyka nie powala, mimo, że gra jest okropnie krótka i łatwa, mimo że widziałem już gry i ciekawsze, i ładniejsze, to faktycznie warto wydać te 60 zł i zagrać w TZJ, choćby z ciekawości. Tym bardziej jeśli nie mamy akurat w co grać, a na rynku nie pojawiają się żadne nowe, oczekiwane gry (tzw. okres ogórkowy). Dużym plusem gry jest to, że dotyczy, bardzo rzadko wykorzystywanego w grach, okresu prehistorii, a cena nie jest zbyt wygórowana. Jedynym

rażącym błędem jest polonizacja, ale i tę da się jakoś przeżyć. Natomiast dla osób interesujących

odwzorowanego Lascoux. Z KHEOPS współpracowało kilku historyków i archeologów, którzy



się okresem początków cywilizacji (takich jak ja) jest to tytuł niemal obowiązkowy. Acha, zapomniałem napisać jeszcze o jednym, w Tajemnicy Zaginionej Jaskini macie jedyną i niepowtarzalną okazję na zwiedzenie

pomogli w niemal idealnym odwzorowaniu wnętrza jaskini. Tym bardziej zachęcam do zagrania, ponieważ kompleks jaskiń w Lascoux jest już od lat 50 zamknięty dla turystów.



Tytuł : **Secret of Lost Cavern**

Strona WWW : www.tac.iqp.pl/sotlc/

Gatunek : **przygodówka FPV**

Twórca : **Kheops**

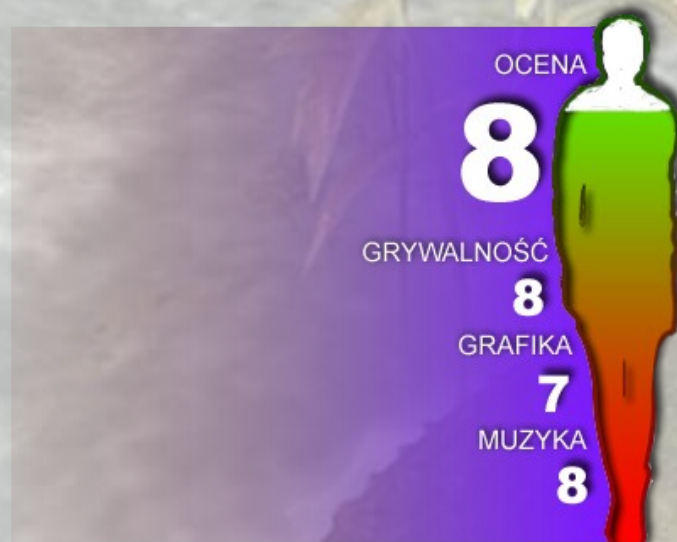
Wydawca : **The Adventure Company**

Wydawca w Polsce : **IQ Publishing**

Data premiery : **początek 2006 roku**

Podobne do : **Powrót na**

Tajemniczą Wyspę



RETURN TO MYSTERIOUS ISLAND

POWRÓT NA TAJEMNICZĄ WYSPĘ

Początek nie wydaje się skomplikowany, choć jak to zwykle bywa i w tym wypadku pozory mogą mylić. Ostry słony zapach oraz parzący piasek sprawiają, że powracamy do świata żywych. Po zebraniu myśli przypominamy sobie wreszcie kim jesteśmy i co właściwie robimy na tej plaży.

Mina - tak właśnie brzmi moje imię. Niejasno przypominam sobie również silną burzę, która zaatakowała moją łódź biorąc udział w regatach. Ta niezwykła

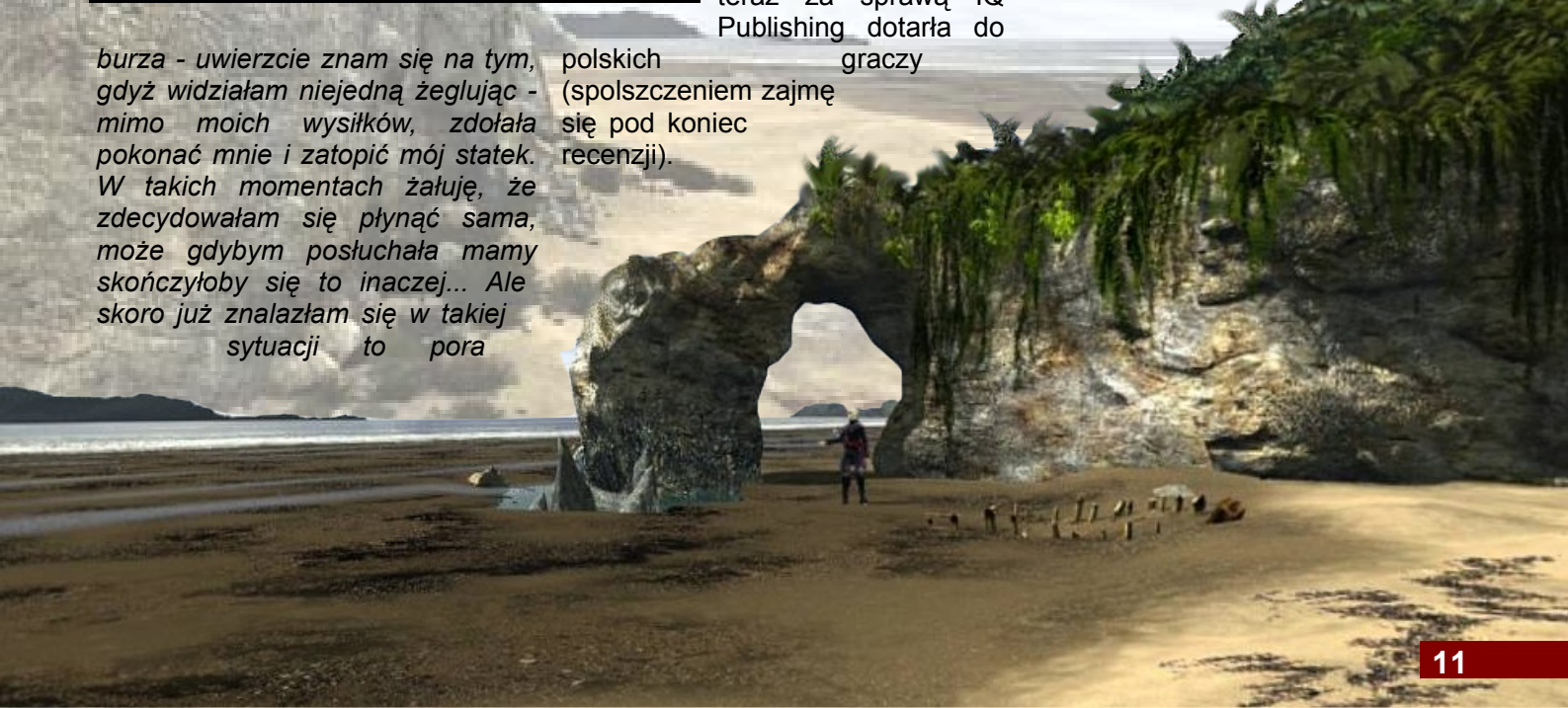
wziąć się w garść... Boże - jaka jestem głodna!

Return to Mysterious Island, wydana u nas jako Powrót na Tajemniczą Wyspę, jest dziełem francuskiego Kheops Studio. Mają oni również na koncie takie tytuły jak Secret of the Lost Cavern: Tajemnica Zaginionej Jaskini, czy The Secrets of Da Vinci: Zakazany Manuskrypt. Gra co prawda wydana została pod koniec 2004 roku, ale dopiero teraz za sprawą IQ Publishing dotarła do

Obmyślając fabułę panowie z Kheops Studio postanowili skorzystać z nieograniczonego zasobu pomysłów - książek. Klasyczne dzieła Juliusza Verne zdają się być pod tym względem idealne, dlatego ich wybór padł na 'Tajemniczą wyspę'. Na szczęście nie ograniczyli się oni jednak do odtworzenia historii tam zawartej, umiejętnie splecione wątki pozwolą znakomicie bawić się przy grze również osobom znającym literacki wzorzec jak własną kieszeń. Właściwie da im nawet większą satysfakcję z wyszukiwania nici łączących książkę i grę, których zwykli

burza - uwierzcie znam się na tym, gdyż widziałam niejedną żeglując - mimo moich wysiłków, zdołała pokonać mnie i zatopić mój statek. W takich momentach żałuję, że zdecydowałam się płynąć sama, może gdybym posłuchała mamy skończyłoby się to inaczej... Ale skoro już znalazłam się w takiej sytuacji to pora

polskich graczy (spolszczeniem zajmę się pod koniec recenzji).

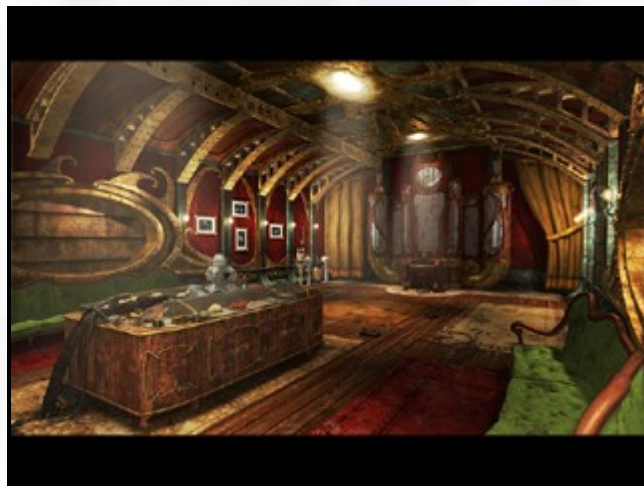


gracze po prostu nie zauważają.

Prawdopodobnie powinienem zacząć standardowo: od grafiki, muzyki... ale przy tej grze po prostu byłoby to zgrzytem! Tutaj największą rolę, o której nie da się nie wspomnieć na początku, spełniają... hmm... możliwości tworzenia? Swoboda wyboru? Swoboda... tak to właściwe słowo. Wystarczy raz zajrzeć do naszego schowka i przeliczyć miejsca na potencjalne przedmioty. Możliwość bawienia się z nimi wyróżnia się spośród innych cech gry znacząco. W czasie gry znajdziemy mnóstwo przedmiotów, większość będziemy mogli połączyć z innymi, spalić, zjeść, ugotować czy wykorzystać jako surowiec do jakiegoś eksperymentu. Często połączone przedmioty można rozkładać uzyskując pierwotne składniki, choć nie zawsze. Na tego typu zajęciach spędzimy praktycznie połowę gry, nie nudząc się jednak ani trochę.

Eksploracja okolicy w poszukiwaniu nowych przedmiotów jest bardzo przyjemna. Efekt ten osiągnięty został dzięki bardzo dobrze zrealizowanej oprawie graficznej. Mimo, że nie jest ona pierwszej młodości nadal zachwyca.

Dopracowane lokacje nie mogą się nie podobać, szczególnie że akcja gry 'dzieje się' na pięknej tropikalnej wyspie, na której atakowana jest bez przerwy przez gęstą dżunglę. A gdy już zdecydujemy się w nią zagłębić, naszym oczom ukaże się ogromne bogactwo roślin i (trochę mniejsze) zwierząt. Większość z napotkanych roślin będzie miała jakieś zastosowanie po naszej drobnej interwencji. Możemy znaleźć tak



również innymi darami przyrody, dzięki którym będziemy w stanie przeżyć. Wspomniałem o zwierzętach, jakie dane nam będzie spotkać. Poza ptakami czy węzami zauważymy również obecność sporej ilości małp, które w większości przypadków utrudniać będą nam życie. Jednakże jedna z nich okaże się na tyle przyjazna, że po jakimś czasie zostanie naszym towarzyszem przygody. Mała małpka będzie bardzo przydatna, gdyż w wielu miejscach okaże się, że 'trzeba być małpą, aby się tam dostać', jak mawia Mina... Również towarzysząca nam muzyka i dźwięki są pierwszej klasy. Miło jest wędrując po wyspie posłuchać odgłosów przyrody podkreślonych czasami klimatyczną i nie wybijającą się za bardzo muzyką.

Warto wspomnieć również o mechanice gry, gdyż nie jest ona typowa dla większości gier przygodowych. W grze poruszamy się w sposób węzłowy, 'skacząc' pomiędzy punktami, w których, zdaniem autorów, warto się zatrzymać. W każdym takim węźle mamy całkowitą swobodę rozglądania się i podziwiania krajobrazu. Trzeba dodać, że cała gra obsługiwana jest wyłącznie za pomocą myszki. Mimo tej



'węzłowatości' w grze nie czujemy się jak na uwięzi, miejsca dobrane są w odpowiedni sposób a przejścia między nimi są płynne. Dlatego też, mimo że z tego typu grami nie miałem większego doświadczenia do tej pory, gra nie sprawiła mi żadnych trudności w obsłudze. Dzięki niej zaczynam zastanawiać się nad zabraniami się za kilka podobnych tytułów...

Wyżej wspomniałem już o możliwościach, jakie dali nam twórcy w zakresie inwentarza i bawienia się przedmiotami. Doliczyć do tego trzeba również swobodę, jaka udostępniona została nam również w sposobie przechodzenia gry. Praktycznie wszystkie zagadki rozwiązać możemy na kilka sposobów oraz w różnej kolejności. Uzależnione jest to od naszej pomysłowości i przedmiotów przez nas posiadanych. Większość zagadek polega na wykorzystaniu odpowiednich elementów inwentarza we właściwych miejscach, choć i różnego rodzaju układanki czasami się pojawiają. Gra nie powinna sprawić trudności przeciętnemu miłośnikowi przygodówek, choć są elementy które tradycjonalistów mogą

odrobinę zniechęcić. Mam tutaj na myśli elementy zręcznościowe oraz tzw. 'czasówki'... Co prawda trafiamy na nie w ciągu gry rzadko, ale mniej zręcznych graczy mogą zniechęcić. Raz gra przekształca się w pewnego rodzaju strzelankę. Liczy się wtedy refleks i zapobiegliwość, gdyż to z czego strzelamy musieliśmy zbudować wcześniej własnoręcznie. W takich momentach również możemy zginąć, choć pocieszające może być to, że gra po śmierci przenosi nas na moment przed wypadkiem, dając nam kolejną szansę na pokonanie przeszkody.

W grze tak, jak w niektórych starszych przygodówkach, funkcjonuje system punktacji. Otrzymywać je możemy za najróżniejsze czynności. Każda prawidłowa oraz nieprzemysłana akcja ma w nich swoje odbicie. Czasami postępowanie nagradzane jest również dodatkowymi atrakcjami (mam tutaj na myśli szkice obrazujące wyspę, nasze czynności i przygody), a po zdobyciu kolejnych 100 punktów nagradzani jesteśmy dodatkowymi bonusami. Każdy z otrzymanych prezentów obejrzeć możemy w specjalnej galerii gry,

dokumentującej nasze postępy dostępnej z poziomu menu.

Wypada również napisać parę słów o spolszczeniu, jakie przygotowała nam firma IQ Publishing. Jest ono zrealizowane w sposób kinowy, tłumaczeniu uległy wyłącznie napisy - głosy pozostały oryginalne. Wydaje mi się, iż od czasu wydania 'Agatha Christie: I nie było już nikogo' ogólny poziom tłumaczenia uległ nieznacznej poprawie. Tak jak tamto, jest ono prawidłowo przygotowane, choć tłumacz nie ustrzegł się mimo wszystko drobnych błędów. Zwykle jednak nie zwraca się na nie uwagi, a tym bardziej nie przeszkadzają one w pozytywnym odbiorze gry.

Podsumowując trzeba stwierdzić, iż gra warta jest zainteresowania. Niesamowita swoboda, bajeczne widoki oraz reszta wspomnianych wyżej cech gry przemawiają na jej korzyść. Wszystko przygotowane zostało dodatkowo w naszym ojczystym języku, więc i ostateczna bariera mogąca zniechęcić kogokolwiek do gry została zdjęta. Nie ma nad czym myśleć, musisz ją mieć :).



Tytuł : **Return to Mysterious Island**

Strona WWW : www.tac.iqp.pl/rmti

Gatunek : **przygodówka FPV**

Twórca : **Kheops**

Wydawca : **The Adventure Company**

Wydawca w Polsce : **IQ Publishing**

Data premiery : **początek 2006 roku**

Podobne do : **innych gier Kheops**

OCENA
9
GRYWALNOŚĆ
9
GRAFIKA
9
MUZYKA
8





„Family is everything”

Po raz kolejny na rynku gier ukazuje się pozycja, która powstała na podstawie znanego filmu. Dotychczas najlepszą „filmową” grą były „Kroniki Riddicka”. W tym wypadku sprawa wygląda trochę inaczej, gdyż ludzie z EA, zapragnęli stworzyć produkt nie na podstawie

kolejnego, zwykłego komercyjnego tytułu. Wzorcem jest prawdziwe dzieło, powiedziałbym nawet: perełka.

Filmowy Godfather, którego akcja dzieje się w latach 1946-1955, opowiada historię jednej z wielu rodzin mafijnych w Nowym Yorku. Jedna wojna się już skończyła, natomiast teraz rozpoczyna się druga tyle, że gangsterska. Przedstawicielem

rodziny jest słynny Don Corleone, człowiek, który stawia honor ponad wszystko. Jest

bezwzględny w zdobywaniu władzy, ale wie, że pewne dżentelmeńskie

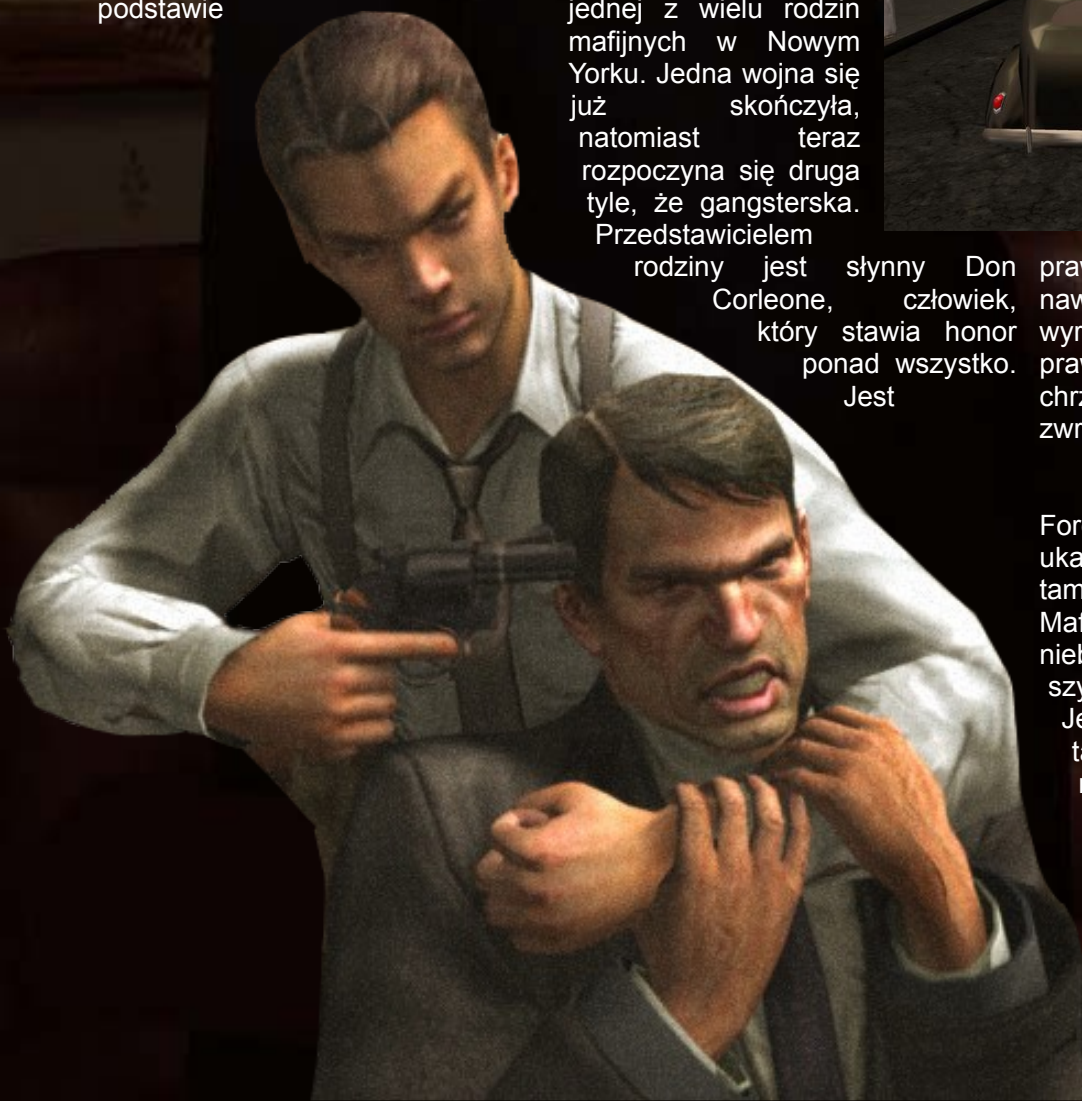


prawa, powinny obowiązywać nawet wrogów. Tym, co go wyróżnia, jest także to, że staje się prawdziwym tytułowym ojcem chrzestnym wszystkich, którzy zwrócą się do niego o pomoc.

Twórca filmu, Francisco Ford Coppola, w piękny sposób ukazał, jak wyglądało życie w tamtych czasach, szczególnie w Mafii. Było ono pełne intryg, niebezpieczeństwa, zawiści i szybkiego zdobywania pieniędzy. Jeśli jednak wpadaliśmy w tarapaty, nasi kumple zawsze, niczym kompani na wojnie, starali się wyciągać nas z opresji.

„Save your anger”

Zapowiedzi gry początkowo



wcale nie wyglądały zbyt obiecująco. Najbardziej martwiłem się o wątek fabularny. Kim dane nam będzie pokierować? Czy słynnym Donem, czy jednym z jego znanych towarzyszy? Programiści na szczęście pomyśleli o tym aspekcie. Na początku nasz bohater jest całkowicie niezależną postacią. We wprowadzeniu do gry, które jest w pełni interaktywne, na naszych oczach zostaje zamordowany nasz ojciec (kilka sekund nim kierujemy). Kilka lat później, kiedy jesteśmy już dorośli, matka bohatera zwraca się do Dona o pomoc. Okazuje się, że popadliśmy w duże tarapaty – mamy zatarg z miejscowymi rzezimieszkami. Na szczęście z pomocą przychodzi nam Luca Brasi, i ratuje nasz tyłek od zakopania na śmierć.

Oczywiście daje nam szansę na rewanż wobec rodziny. Droga na szczyt jest kręta i pełna niebezpieczeństw; aby zdobyć szacunek „na mieście”, będziemy musieli wykonać szereg różnych misji, w tym wiele powiązanych z filmem. Pamiętacie słynny motyw z producentem filmowym w Hollywood i jego zabitym drogocennym koniem w łóżku, kiedy biedak się obudził? To właśnie my podkładamy poranną niespodziankę. Don Corleone w pierwowzorze zostaje dotkliwie postrzelony przez zamachowców. Kto kieruje karetką do szpitala? No jasne, że my. Płatni zabójcy będą chcieli zabić go w szpitalu. Nikt

inny tylko my, będziemy musieli pokrzyżować im plany. Misje te dają sporo zabawy, ponieważ są świetnie wykonane i podczas grania czujemy się jak w filmie. Ogólnie wątek fabularny jest w większości oparty na filmie, ale mimo, iż czerpał on z takiego dzieła, nie potrafi wzbudzić takiego zainteresowania, jak w czeskiej Mafii. Po prostu nie czujemy się jak prawdziwi gangsterzy. Pewnie i tak większość graczy tego nie zauważy, ale kiedy na przykład dziewczyna głównego bohatera zostaje zabita - owszem, planuje on zemstę, ale nie

odczuwa się tego tak dosłownie. Mogłbym stwierdzić, że nie utożsamiamy się z postacią z monitorem, nie odbieramy jego emocji osobiście.

W grze spotkamy cztery



rodziny mafijne : Stracci , Tattaglia, Cuneo i Barzini, które z czasem będziemy musieli wyeliminować. Zdobywanie respektu łączy się z uzyskiwaniem punktów umiejętności jak jazda, zdrowie, walka wręcz czy strzelanie, szybkość i uliczny spryt. Ten ostatni jest bardzo ciekawy. Kiedy odpowiednio go wykształcimy, będziemy mogli spokojnie kraść auta z ulicy, nie wzbudzając krzyków, pisków, ludzie nie będą już patrzeć na nas tak spod oka.

Zadania od rodziny to nie wszystko. Chcąc zarobić trochę kasy, zaczniemy przejmować „opiekę” nad różnego rodzaju lokalami jak puby, kwiaciarnie, restauracje itp. Metoda działania jest prosta. Musimy odpowiednio zastraszyć właścicieli, najczęściej „delikatnie” dając im po pysku. Jeżeli jednak przesadzimy z przemocą, to kolesie się zdenerwują i nas zaatakują. Wtedy jesteśmy zmuszeni ich zabić, przy czym tracimy całą dolę. Na tym sprawa jeszcze się nie kończy. Sęk w tym, że wszelkie lokale obstawiane są przez konkurencję. Na początku musimy zabić każdego z gangsterów. Trzeba jednakże pamiętać, że zbyt duża ilość trupów spowoduje Vendettę, czyli słynną wojnę gangów. Wtedy inne rodziny będą nas atakować już na sam nasz widok, po czym zaczną powoli przejmować nasze lokale. Chcąc załagodzić sytuację zwracamy się do FBI przekupując stróżów prawa.

Inne dodatkowe zadania są także bardzo interesujące. Często są to zabójstwa na zlecenie,



sprawnie. Im dłużej wyglądamy cel, tym większe prawdopodobieństwo celnego strzału w głowę i zakończenia sprawy.

„Are You Ready to do Me This Favor?”

Co do strony wizualnej - mam bardzo mieszane uczucia. Miasta i postacie wyglądają bardzo ładnie, a Nowy York podzielony jest na różne dzielnice takie jak: Little Italy, Brooklyn.

napady na banki, czy przejmowanie ciężarówek z zapasami konkurencji. Podczas grania zauważyłem pewną niedogodność. Niestety, Policja nie ma tutaj dużego znaczenia. W GTA nadrabiała ona ilością, a w Mafii realizmem działania. W Godfatherze często robimy, co chcemy, nie doświadczając żadnych konsekwencji ze strony funkcjonariuszy. Jeśli przesadzimy z masakrą to i tak łatwo można zgubić czy zniszczyć pościg.

Arsenał, jaki możemy wykorzystać to głównie pistolety, Tommy Gun, koktajle mołotowa, bomby itp. Trochę za mało jak dla mnie. Podczas zabawy wykorzystywałem jedynie Tommy Guna i Rewolwer. Broń z początku zdobywamy głównie od drobnych handlarzy, których położenie znajdziemy na mapie. Później, kiedy kupimy jakiś większy hotel, wyposażenie samo leży w pokoju i czeka, aż je wykorzystamy.

System walki zastosowany w Godfatherze może nie jest oryginalny, ale wydaje się być bardzo intuicyjny. Walcząc wręcz z przeciwnikami ustalamy sobie, którego najpierw chcemy zaatakować, a ilość różnych ciosów jest imponująca. Także przyjemnie wykonuje się egzekucje, kiedy podczas zadymy znajdziemy się wystarczająco blisko przeciwnika. Bohater na przykład uderza go i w profesjonalny sposób strzela w głowę. Samo celowanie także mi się spodobało. Pachnie konsolą z daleka, ale zostało przeniesione na klawiaturę i myszkę bardzo

Denerwuje jednak fakt, że często zamiast żywego tła widzimy brzydką nałożoną bitmapę, a programiści skupili się głównie na misjach wykonywanych w pomieszczeniach. Wreszcie, ponieważ dotąd większości gier tego typu, cała zabawa odbywała się na ulicy. Wnętrza budynków są

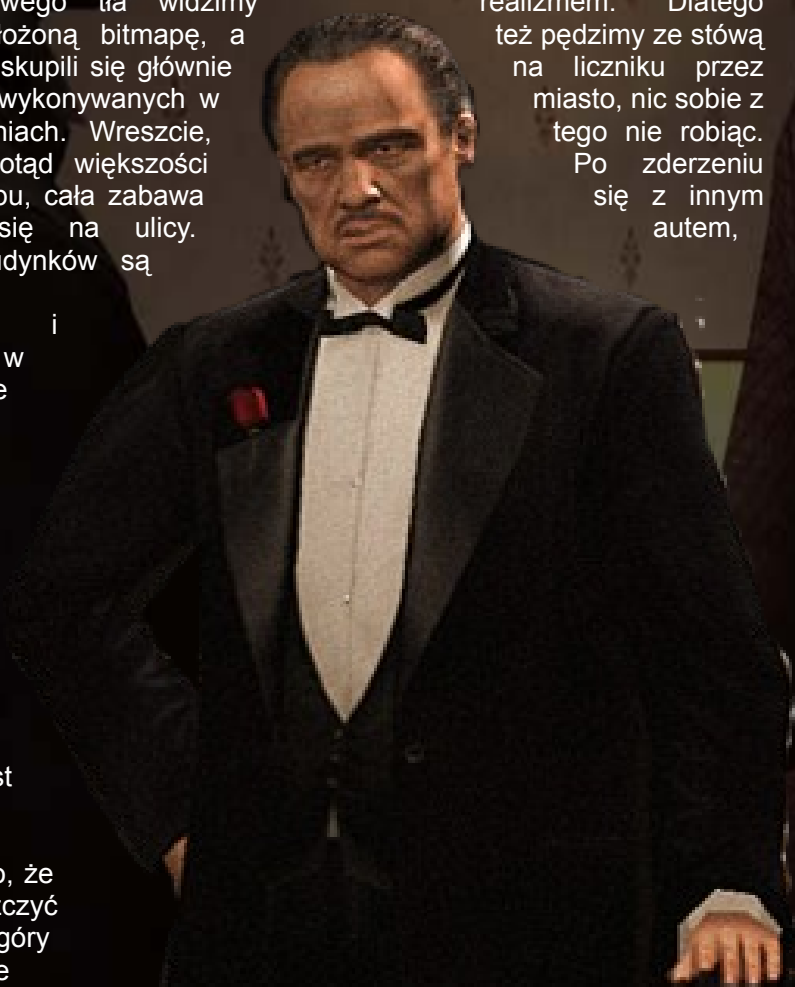
wykonane przyzwoicie, i występuje w nich wiele

elementów otoczenia jak obrazy, krzesła czy inne tego typu rzeczy. Ogólne wrażenie jest bardzo pozytywne.

Szkoda tylko, że można zniszczyć jedynie z góry zaplanowane przedmioty. Jest także jedna rzecz, która mnie na samym początku bardzo pozytywnie zaskoczyła - chodzi o ogień. Płonące czy wybuchające samochody wyglądają świetnie! Pierwszy raz widziałem tak

realistyczne płomienie. Jednym z aspektów grafiki, który mi się średnio podobał, były samochody. Na szczęście nie są to tzw. bryły (w co byś nie strzelił, to trafiasz w jedną teksturę), ale wyglądają brzydko i nie składają się z tak wielu elementów, w które można strzelić i podziurawić. Poza tym jest ich bardzo mało, ich liczba ogranicza się może do 10, nie więcej. Szkoda, ponieważ - nawiązując kolejny raz do Mafii - w tamtym produkcie było o wiele więcej ich rodzajów, co dawało większą swobodę rozgrywki. Kiepsko został wykonany model jazdy. Powiedziałbym że jest bardzo „arcadowy” i nie ma nic

wspólnego z realizmem. Dlatego też pędzimy ze słową na liczniku przez miasto, nic sobie z tego nie robiąc. Po zderzeniu się z innym autem,



bohater nie traci punktów energii. Z drugiej strony efektywniej wyglądają dzięki temu pościgi. Mimo, że nie są one realistyczne - wzbudzają emocje. Przeciwnicy



strzelają do nas z Tommy Gunów podczas jazdy, ale dlaczego sam bohater nie może strzelać z samochodu? Niestety, podczas szybkiej jazdy występuje mały błąd graficzny, który jednak trochę razi. Chodzi o to, że najpierw widzimy cień samochodu a następnie po dosłownie sekundzie ukazuje się na monitorze sam obiekt. Kolejnym mocnym niedopracowaniem jest za mała ilość postaci w grze. Można

się ostro podłamać, widząc całe dwa typy przeciwników. Jeszcze gdyby poszczególni członkowie każdej z rodzin wyglądali inaczej - tutaj mają tylko zmienione kolory ubrań! Po dłuższym czasie może zacząć nudzić zabijanie jednego i tego samego przeciwnika. Filmiki pomiędzy misjami są bardzo ładne, a postacie wyglądają prawie jak w filmie (z wyjątkiem Al. Pacino który nie zgodził się na wykorzystanie swojej podobizny).

Wszelkie głosy i muzyka zostały świetnie podłożone. Oczywiście, często słyszymy słynny motyw z filmu Ojciec Chrzestny. Wielu aktorów występujących w tym filmie, w tym zmarły Marlon Brando, użyczyło tutaj swoich głosów. Odgłosy takie, jak strzały czy wybuchy także trzymają wysoki poziom.

Bardzo fajną sprawą jest edytor postaci, dzięki któremu na

samym początku możemy stworzyć takiego bohatera, jakiego tylko chcemy. Ustalamy nos, usta, włosy. Dziwi jednak trochę, że nie można grać na przykład czarnoskórym człowiekiem. Z drugiej strony, kto widział w tamtych czasach Murzynów w Mafii? Z czasem możemy kupować nowe ubrania, kapelusze.

Podsumowując, komputerowy Godfather jest grą niezłą. Dał mi dużo ponad 20 godzin prawdziwie czystej przyjemności z grania. Może z czasem widziałem coraz więcej niedociągnięć, ale przy małym przymknięciu oka gra naprawdę rządzi. Szkoda tylko, że cena jest aż tak wysoka. Mam nadzieję, że twórcy po przeczytaniu przychylnych opinii na temat produktu wyeliminują napotkane błędy, dodadzą kolejne elementy, które uatrakcyjnią jeszcze bardziej rozrywkę sprawiając, że kolejne części, które już zostały zapowiedziane, będą jeszcze lepsze.



Tytuł : **Godfather, The**

Strona WWW :

www.godfatherthegame.com

Gatunek : **akcja TPP**

Twórca : **Electronic Arts**

Wydawca : **Electronic Atrs**

Wydawca w Polsce : **EA Polska**

Data premiery : **początek 2006 roku**

Podobne do : **Mafia**

OCENA

8+

GRYWALNOŚĆ

8+

GRAFIKA

8+

MUZYKA

10





Żyjemy w erze, która zaczyna zmieniać nasze pojęcie o zdrowiu psychicznym. Era ta potrafi nawet sprawić, że to, co jest dla nas rozrywką, może stać się źródłem naszego lęku.

W tym mrocznym dla ludzkości okresie dziejów wszystko wydaje się być, a właściwie jest,

w biegu. Ale na pewno nie ta recenzja. Widzicie, Telltale było na tyle miłe, że udostępniło nam kopię drugiej części Bone, „The Great Cow Race”, prawie tydzień przed jej wypuszczeniem na rynek. Oznacza to, że miałem więcej czasu, niż potrzeba, by dokładnie przyjrzeć się grze i wszystkiemu co z nią związane. Ponieważ nie musiałem się śpieszyć,

przeczytałem ponownie komiks, zbadałem wszystkie możliwe opcje gry, odwiedziłem fora

i sajty internetowe, poczytałem komiks o Samie i Maxie, ciężko popiłem i generalnie pozwoliłem grze „zrosnąć się ze mną”. Ściągnąłem nawet i przeczytałem manuala w pdf-ie,

który powinniście sami zobaczyć, bo to prawdziwe cacko.

Sprawdziłem też w moim ulubionym słowniku synonimy słów piękny i piękność. Miałem nawet zamiar napisać całkowicie surrealistyczną recenzję „The Great Cow Race”, która zawierałaby aluzje do reklam Jacka Danielsa i moje przemyślenia na temat Mistrzostw w Piłce Nożnej w Grecji.

Na szczęście pominąłem tę głupią myśl.

Aby być oryginalnym, zacząłem może od omówienia pierwszej części gry, „Out from Boneville.” Będę z Wami szczerzy, w mojej recenzji tej gry kilka miesięcy temu nieco ją przeceniłem. Nie za

wiele, ale zdecydowanie trochę. Szczególnie gdyby porównywać ją do jej następczyni. Będąc dobrą, i innowacyjną grą, opartą na wspaniałej pracy Jeffa Smitha, „Out from Boneville” nie ustrzegła się jednak kilku błędów.

tylko wydało lepszy, dłuższy, bardziej interesujący, bardziej dopracowany i tańszy sequel, ale poszło krok dalej i obniżyło również cenę „Out from Boneville”. Dopracowali też system dystrybucji gier i oferują

Najważniejszymi były jej długość, liniowość i puste otoczenia nie wspominając o jej cenie.

Na szczęście wszystkie te zarzuty są

„grzechami przeszłości” skazanymi na zapomnienie. Telltale nie



niższą cenę dla tych, którzy kupili część pierwszą. Pojawiła się też opcja zakupu pudełkowej wersji gry. Telltale bardzo ceni i szanuje swoich fanów i widocznie wzięło sobie do serca ich sugestie, bo drugą część Bone rozpoczyna od słów: „Poprzednia (część gry – przyp. tłum.) była fajna, nie zrozumcie mnie źle, ale była za krótka”. W zasadzie mógłbym godzinami wymieniać wszystkie te rzeczy, które zostały poprawione w dwójce. Wspomnę chociażby tylko o lepszym podkładzie głosów, bardziej wyrazistych tłach, lepiej animowanych modelach 3D. Mógłbym też napisać co nieco o rzeczach, które powinny być, a nie zostały poprawione takich jak : nieskalowalny engine 3D, nadal kiepskie animacje twarzy, czy też fakt, że kursor pozostaje w trybie jaki wybrali twórcy. Ale nie zrobię tego. Czas już porzucić ten plugawy i obsceniczny nawyk oceniania drugiej części Bone na podstawie jej poprzedniczki. Pomimo, że jest częścią serii, musi sama się wybronić i stawić czoła osądowi.

Ci z Was, którzy nie grali w „Out from Boneville”, a chcieliby zagrać w „The Great Cow Race”, muszą zrozumieć jedno: Bone 2 jest znakomitą samodzielną epizodem, ale nie będziecie nim w pełni usatysfakcjonowani, dopóki nie poznacie całej historii (dla osiągnięcia naprawdę pełnej satysfakcji wpisicie w wyszukiwarce Google „usługi towarzyskie” lub „zdalnie sterowane wibrujące majtki”). Jeśli chcesz poznać całą historię świata Bone, możesz dokonać tego na

podsumowuje historię

i rzucić okiem na obszerny i pięknie ilustrowany poradnik „Who is who”, który jest częścią menu głównego „The Great Cow Race”

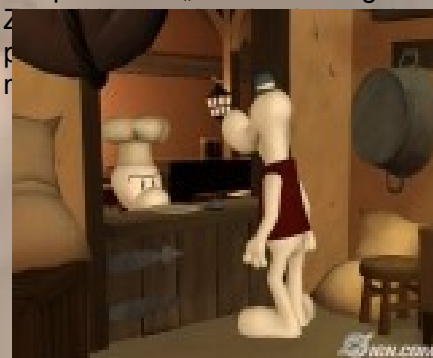
Akcja gry dzieje się w Barrelhaven, jednym z wiejskich centrów mitycznej Doliny. Opowiada ona o losach trzech tytułowych „kościowych” kuzynów. Są nimi skąpy Phoney, wiecznie śmiejący się Smiley i przyjazny dla wszystkich Fone. Pozostałymi kluczowymi postaciami są Babcia Ben, Czerwony Smok, Thorn, Ted, Szczury i Zakapturzony.

W Barrelhaven dwóch kuzynów, mianowicie Phoney i jego wesoły partner Smiley, będą próbowali zwyciężyć w zakładach o wielki wyścig krów. Fone natomiast będzie próbował zdobyć serce Thorn. Przy akompaniamencie wspaniałego soundtracku, historia będzie powoli się rozwijać i nabierać tempa. Podczas gdy Bone I przedstawiał bohaterów i wprowadzał ich na drogę ku przygodzie, Bone II porywa ich w wir epickich i raczej zabawnych wydarzeń stworzonych w głowie Jeffa Smitha.

A więc fabuła i muzyka są doskonałe. Grafika jest o.k., mimo tego, że nie jest zbyt zaawansowana technicznie, to jednak jest bardzo kolorowa i naprawdę piękna. Animacja czasami świetna i bogata w szczegóły, kiedy indziej (szczególnie przy zbliżeniach na

zaledwie przyzwoita. Co więc z

samą grą? No cóż, jeśli lubicie przygodówki – a spojrzmy prawdzie w oczy, jeśli czytacie Adventure Lantern, musicie je uwielbiać – Bone II pod względem grywalności i łamigłówek na pewno się Wam spodoba, pod warunkiem, że nie oczekujecie stopnia złożoności gry na poziomie „Gabriel's Knight 3”.



system podpowiedzi nadal tu jest, możecie go czasem potrzebować). Wyzwania są przyjemne i zróżnicowane. Czasami pojawiają się jako główna część opowieści, a kiedy indziej są ciekawymi i dobrze wkomponowanymi w fabułę mini-gierkami. Tym razem również będzie się trzeba nieco nakombinować z ekwipunkiem, znosić dziwaczne fortele i używać wspaniałego systemu dialogowego Telltale. Ale najlepsze części gry (których nie opiszę, by nie psuć zabawy) to pisanie wiersza miłosnego dla Thorn i zwycięstwo w Wyścigu Krów. To właśnie z takich elementów słynęło Lucas Arts w czasach

- 1 – kupić komiks, który – wiercie mi – jest tego wart
- 2 – kupić i zagrać w Bone I
- 3 – odwiedzić stronę Telltale i ściągnąć film, który



swej największej świetności. Stąd też zaczerpnięto ideę dowolnego przełączania się pomiędzy bohaterami (Phoney, Smiley i Fone), których chcesz kontrolować. Coś jak w „Day of the Tentacle”, tylko nie tak udziwnione. Gra dostosowuje się do postaci, którą wybierzemy.

Oczywiście Bone II nie jest tylko ciągiem łamigłówek i wyzwania



umysłowych. Jest to znakomicie opowiedziana historia, której poznanie zabierze nam około ośmiu godzin.

Obfituje ona w wiele tzw. „hotspot’ów”, które wzbogacą naszą przygodę i uzupełnią naszą wiedzę o uniwersum Bone. Możemy porozmawiać z wieloma postaciami (Benedict, Dirk, Cecil, Alvie i Dirk) i poznać ich historię. W grze znajdziemy kilka gagów, niezłe zakończenie

i występującą po nim ciekawą sekwencję końcową z creditsami. Możemy nawet pogadać z krowami albo poczytać napotkanym osobom fragmenty „Moby Dicka”.

Niestety nie wszystko jest tak piękne i wspaniałe. Animacje na przykład są dość sztywne i zbyt „teatralne”, synchronizacja ruchu warg jest taka sobie, czasy ładowania długie, a silnikowi 3D daleko do doskonałości. Nie ma też w zasadzie porządnej sceny otwierającej grę mimo, że później filmiki pojawiają się dość często. Aha, i Thorn przydałaby się lepsza twarz,

bo nadal wygląda jak ktoś, w kim raczej nie można by się zakochać. O.k. to

z pewnością są błędy, ale w żadnym wypadku nie psują one radości z grania i łatwo przemyka się na nie oko. Ich obecność jednak nie pozwala grze otrzymać statusu klasyki. Z drugiej strony uważam, że na przestrzeni ostatnich piętnastu lat było tylko może z pięć przygodówek, które zasługują na to miano.

Niemniej jednak, przechodząc w ten sposób do werdyktu, stwierdzam, że „Bone: The Great Cow Race” to świetna zabawa. Kupcie ją. Będziecie mi wdzięczni i z pewnością będziecie z niecierpliwością wyczekiwać trzeciej części sagi. Za mniej niż 13 dolarów (to około 10 euro) dostajemy piękną, zabawną i innowacyjną przygodówkę, która przykuje nas do monitora na ładnych parę godzin.



Tytuł : **Bone Act Two : The Great Cow Race**

Strona WWW :

www.telltalegames.com/products/bone_act2

Gatunek : **przygodówka point'n'click**

Twórca : **Telltale**

Wydawca : **Telltale**

Wydawca w Polsce : **nie ma**

Data premiery : **2 kwartał 2006 roku**

Podobne do : **Bone Act One**

Adventure Lantern

SFINX

Witam. Miesiąc temu zająłem się bardzo dobrą polską produkcją, mianowicie Księciem i Tchórzem. Dzisiaj także zajmę się polskim tworem, jednakże..... cóż, pamiętacie, jak pisałem, że znudziło mi się chwalenie gier? Tak, postanowiłem tym razem napisać trochę mniej pochlebną recenzję. Co prawda Sfinx produkcji LK Avalon (twórca przeboju na Atari – Robbo! Polecam :)) nie jest dnem, ale też wyżyn nie osiąga.... Ale po kolei.

Zacznijmy może od tego, że Sfinx powstał we wspaniałych czasach, gdy na rynku królowały Amisie :) Pamiętacie ten czas? Nie? No cóż.... W każdym razie, gierkę dorwałem na takich dwóch śmiesznych nośnikach informacji, zwanych dyskietkami. Trzeba się było z nimi obchodzić jak z niemowlakiem, by przez przypadek, w wyniku złego traktowania, nie

Pewnego dnia następuje tajemniczy zanik prądu, który dotyka całe miasto (rzecz dzieje się oczywiście w Polsce, aczkolwiek nie wiemy, w jakim mieście toczą się te wiekopomne wydarzenia). Dwoje osobników rasy ludzkiej postanawia sprawdzić, o co biega....

No i niewiele więcej w czasie gry się dzieje. Dowiadujemy się, co (a raczej kto) jest odpowiedzialny za cały bałagan i oczywiście musimy po nim posprzątać. Jak już napisałem, fabuła nie powala. Aczkolwiek można ją jakoś przełknąć..... Na plus całej gry przemawia jej swojski klimat – ach, te blokowiska, brudne uliczki za starymi kamieniczkami, przedmieścia, brudne rzeki..... Można poczuć się jak w domu :) Także postacie doskonale odzwierciedlają polską

Interakcja między dwójką herosów przebiega według ustalonego schematu – Wacek rzuca coś głupiego (ale wydaje mu się, że śmiesznego), a Angelika uświadamia mu, jakim jest debilem i wyśmiewa jego niemądre pomysły :). Hmmm, nie powiem, żeby to zachwycało – dialogi się po chwili nudzą i stają przewidywalne. Interakcje z innymi postaciami też są strasznie ograniczone.... po prostu nie możesz rozmawiać z napotkanymi personami! Chyba nie muszę mówić, jaka to wielka strata dla fana przygodówek, który we wszystkim grach tego typu rozmawia z każdym napotkanym osobnikiem, nawet zalanym w trupa menelem i babcią klozetową? I ten brak jest strasznie odczuwalny....

Także humor, który miał być najmocniejszą stroną gry, jest elementem potwornie nierównym. No bo są momenty, w których można się zaśmiać (np. Akcja przy zyspie), ale w paru miejscach czuć, że dany gag został wrzucony nieco na siłę..... Choć trzeba przyznać, że panowie z LK Avalon w paru miejscach popisali się wyobraźnią (akcja w windzie :)). Tutaj także odczuwamy brak dialogów – w końcu w rozmowach z innymi personami można by przemycić całkiem ciekawy humor słowny (vide Broken Sword), ale cóż.... panowie z LK Avalon zrezygnowali z rozmów. Mówi się trudno.

Najlepiej wypada chyba



zapukały do bram Walhalli. Udało się je donieść do domu i już po chwili mogłem rozkoszować się kolejną przygodówką.... W tamtym czasie Sfinx był dla mnie jednym z lepszych przedstawicieli gatunku – teraz widzę, że jest dość przeciętny.

Nad fabułą nie będę się rozwodził, bo prawdę powiedziawszy, nie ma nad czym :) Jest prosta jak drewniana laska i za wielu zwrotów akcji tu nie uświadczysz.... W każdym razie, bohaterami opowieści są uczęszczający do miejskiej szkoły podstawowej Andzia i Wacek.

rzeczywistość (choć pokazaną w nieco krzywym zwierciadle) – oto natrafimy na zrędliwą sąsiadkę, której dni upływają na narzekaniu na wszystko i wszystkich, pijaka, czy anemiczną ekspedientkę. Na ich tle dość blado wypadają główne postacie – nie widać, żeby miały jakieś charakterystyczne cechy osobowości. Wacław to niby roztrzepany chłopak, którego żarty niezbyt śmieszą, a Andzia to oczywiście inteligentna kobieta, która nie wsadzi rąk do śmietnika, by wyciągnąć z niego brudny kawałek sznurka (wykorzystuje do tego zadania pana Wacława).

klimat tej gry – taki, jak już rzekłem, swojski :) Czuć polską rzeczywistość :) Choć ma to też swoje ograniczenia – brak tu pewnego rozmachu, cała afera dzieje się na terenie paru podwórek i blokowisk, nie masz więc co marzyć o skomplikowanej, epickiej historii..... Na dodatek długość tej „epopei” nie zachwyca. Jak się uprzesz, to w jeden dzień możesz ukończyć Sfinxa, tym bardziej, że poziom zagadek nie jest wcale taki wysoki.....

Interfejs można by trochę uprościć. Nie znaczy to, że jest strasznie skomplikowany, chodzi tylko o to, że jest średnio wygodny. Dla każdej z naszych dwóch postaci mamy oddzielne panele działania. Tam umieszczono ikonki akcji, oraz umieszczono inwentarz. Aby dorwać się do danego przedmiotu, trzeba parę razy kliknąć myszką, przewijając sloty aż do interesującego nas obiektu. Następnie trzeba wcisnąć odpowiednią ikonkę akcji, a dopiero później możemy sobie wybrać cel. Mało to wygodne. Aby niektóre przedmioty podnieść, musisz zadziałać inną postacią, bo przecież Andzia, jako dama, nie będzie grzebać w śmietnikach. Od brudnej roboty jest Wacek. Jednakże współpraca tych dwóch osób nie jest tu tak ścisła, ani nie ma tak wielkiego wpływu na działania drugiej, jak np. w Day of the Tentacle.

Kolejne minusy to intro i outro. Intro, podczas którego Wacek naparza w kompjuterka nie zachwyca, bo jaka to przyjemność patrzeć, jak ktoś strzela sobie do kresiek udających statki kosmiczne? Gdyby jeszcze to intro było dość krótkie.... Ale to jest po prostu przesadzone! Trzy minuty poświęcone zostały na jedną scenę.... nie pojawia się tam nic,

nawet napisy, które wyjaśniałyby obecną sytuację polityczną... Po prostu Wacek sobie siedzi i gra. W pewnym momencie myślałem, że mi się komp zwiesił, ale po skontrolowaniu jego stanu okazało się, że wszystko jest OK. Na szczęście po tych feralnych trzech minutach prąd siadł w całym bloku (znaczy się, w bloku Wacka, nie w moim :)) i można było zacząć coś robić.

Jeśli zaś idzie o outro..... no cóż..... jest jeszcze mniej ciekawe. To po prostu krótka tekstowa informacja w stylu „Gratulacje! Właśnie ukończyłeś grę Sfinx!” uzupełniona o małe streszczenie dalszych przygód bohaterów..... Hmm, nie tego się spodziewałem. Mogliby dać choć króciutkie, ale satysfakcjonujące zakończenie, a nie takie coś.....

Ale za grą przemawia jej dość duża grywalność. W starych, dobrych czasach (Zauważyliście, że zawsze dla ludzi tylko przeszłość jest dobra, teraźniejszość to straszne dno, przynoszące same złe rzeczy? :) Wynika to zapewne z tego, że przeszłość już po prostu minęła, więc nie ma się nią co przejmować, zaś teraźniejszość jest tu i teraz, i może dać niezłego kopa.... dlatego wydaje się bardziej straszna. Nie mówiąc już o tym, że pamięć ludzka jest krótka.... To taka moja mała dygresja na temat tego, dlaczego ludzie tęsknią za „starymi, dobrymi czasami”. Takie małe urozmaicenie. Już wracam do recki ;) - grało mi się w Sfinxa naprawdę przyjemnie (dziwnie wypada to zdanie z tą długą wstawką w środku, nie? :)). Nawet dziś, gdy kolejny raz odpaliłem sobie produkcję LK Avalon, dobrze się bawiłem. To na pewno przemawia za Sfinxem.

Grafika jest in plus :) No bo jak mogą się nie podobać te ładne,

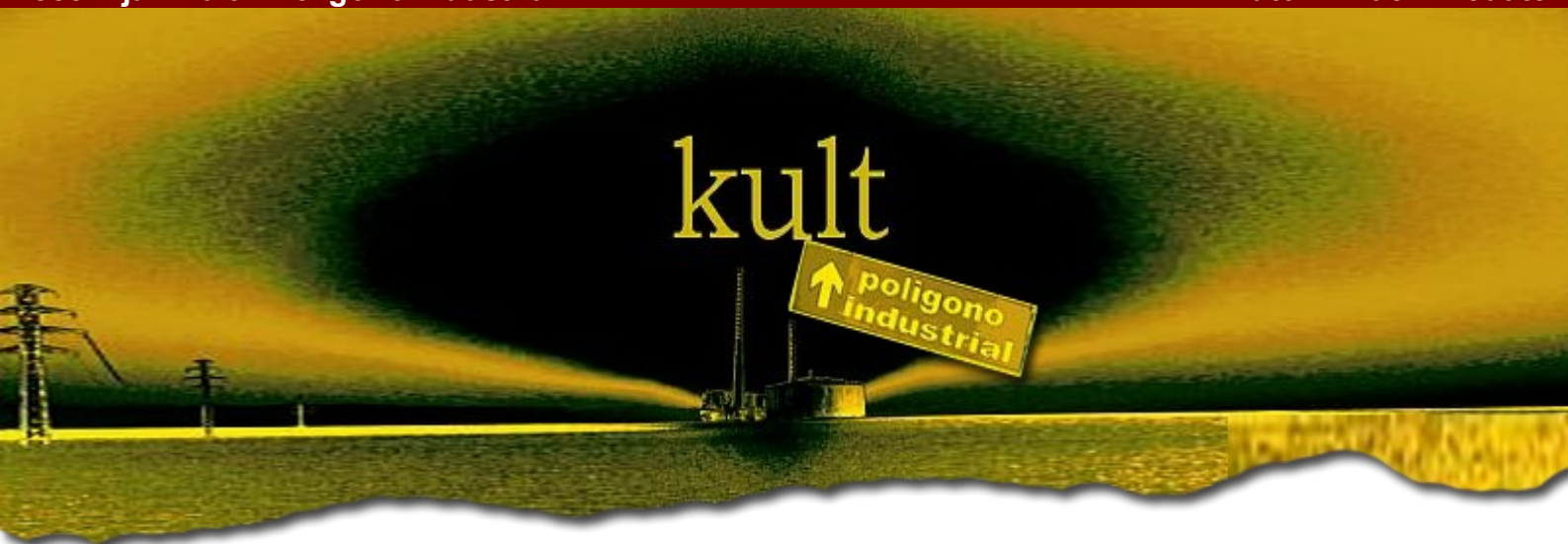
szare, gierkowskie blokowiska? Jak może się nie podobać Polska? No, jak??? Poza tym rysownicy stanęli na wysokości zadania i oprócz efektu „krzywego zwierciadła” (Wacky) mają także ładną kreskę. Pikseloza nawet nie przeszkadza..... Ogólnie wydaje mi się, że graficzka jest przednia.

Audio.... muzyka to nic szczególnego, tak samo zresztą jak odgłosy.... ale za to aktorzy tam



występujący! To jest to! Wymienię jedną xywkę: Gulash. Kojarzycie? Tak, w tamtych ciekawych czasach redaktorzy takich pism, jak Top Secret byli zapraszani do współpracy z producentami gier, co owocowało naprawdę ciekawymi projektami (choćby oślawiony Teenagent). Fajnie było posłuchać ulubionych redaktorów znanych z łam ukochanych pism. Szczególnie, że grali na luzie i z „jajem”. Szkoda, że dziś takiego procederu się nie uskutecznia.... Ale jeśli jakaś polska firma będzie tworzyć kolejną przygodówkę i potrzebują taniego lektora, to zgłaszam się na ochotnika :)

Cóż.... Kończę powoli. Wydaje mi się, że Sfinx nie jest jakąś super hiper produkcją na miarę Najdłuższej Podróży, czy King's Quest, ale parę wieczorów można jej poświęcić. Taka miła odskocznia od szarej rzeczywistości.....



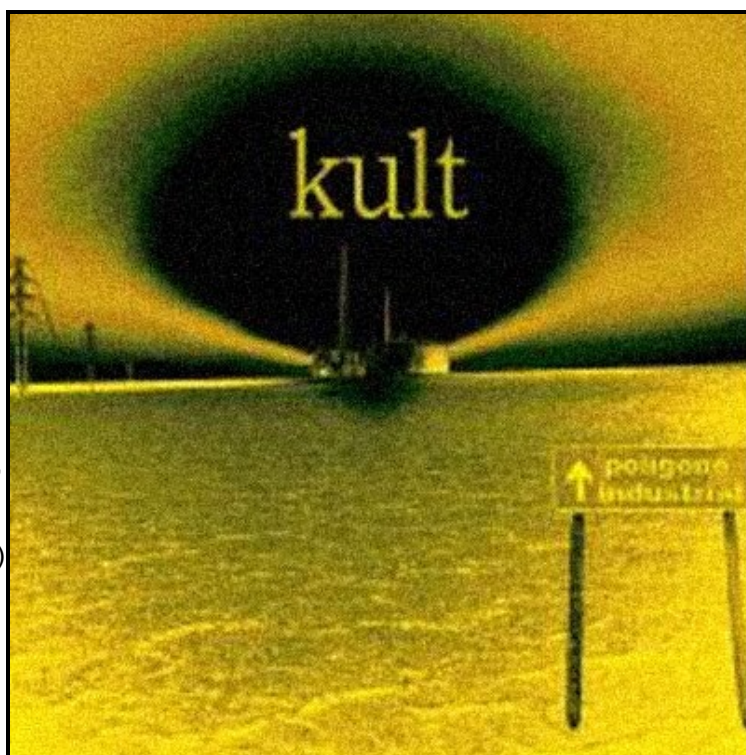
SKŁAD:

Krzysztof „Banan” Banasik – waltornia, gitara,
klawisze, harmonia, gitara akustyczna, wokal
Janusz Grudziński – klawisze
Tomasz Goehs – perkusja
Tomasz Glazik – saksofony
Piotr Morawiec – gitara
Kazik Staszewski – wokal, saksofon altowy
Ireneusz Wereński – bas
Janusz Zdunek – trąbka

PLAYLISTA:

(Numer utworu. Nazwa utworu, W nawiasach
autor słów/autor muzyki)

0. Kasta Pianistów (Kazik Staszewski/Kozakiewicz,
Janusz Grudziński, Piotr Wieteska, Kazik
Staszewski, Piotr Morawiec) czas : ???:???
1. Pott I Kreff (Kazik Staszewski/Krzysztof Banasik)
5:44
2. Park 23 (Kazik Staszewski/Krzysztof Banasik)
3:43
3. Kocham Cię, A Miłością Swoją (Kazik
Staszewski/Janusz Grudziński) 3:59
4. Kazelot (Kazik Staszewski/Krzysztof Banasik)
4:31
5. Prezydent (Kazik Staszewski/Janusz Grudziński) 4:06
6. Tłuszcza (Kazik Staszewski/Krzysztof Banasik) 4:29
7. A Kiedy Nic Was Nie Ochroni (Kazik Staszewski/Krzysztof Banasik) 5:32
8. Bracia (Kazik Staszewski, Maciej Góralski/Krzysztof Banasik, Kazik Staszewski, Maciej Góralski) 7:14
9. Lepszych Dni Nie Będzie Już (Kazik Staszewski/Krzysztof Banasik) 4:30
10. Cham (Kazik Staszewski/Krzysztof Banasik) 6:32
11. Nie Żyję Ponad Stan (Kazik Staszewski/Krzysztof Banasik) 7:32
12. Pan Pancerny (Kazik Staszewski/Krzysztof Banasik) 6:47
13. Poligono Industrial (Kazik Staszewski/Kazik Staszewski, Krzysztof Banasik) 3:13



No cóż, w karierze każdego zespołu zdarzają się płyty trochę lepsze i te trochę gorsze. Nawet legendarny Kult nie jest wyjątkiem. Zespół, w którym głównie pierwsze skrzypce grają charyzmatyczny wokalista Kazik Staszewski, znany chyba wszystkim czytelnikom, bardzo zdolny artysta, klawiszowiec Janusz „Gruda”

Grudziński, na którego koncie są takie perełki, jak Arahja i Czarne Słońca, oraz Krzysztof „Banan” Banasik, genialny multiinstrumentalista, jest guru dla dwóch, a nawet trzech pokoleń Polaków. Na jego koncie są tak genialne albumy, jak „Tata Kazika”, czy „Tata 2”, oraz jeszcze lepsze trzy pierwsze albumy.

Ociekające psychodelią i nie tuzinkowym podejściem do tworzenia muzyki, są według mnie ich najlepszymi dziełami. Chodzi oczywiście o pierwszy „Kult”, „Posłuchaj, To Do Ciebie”, oraz „Spokojnie”. Niestety, jak już rzekłem Staszewski i banda mają też na swym koncie albumy trochę mniej

udane, jak np. „Salon Recreativo”. Jednakże chyba „zaszczytne” miano najgorszego long playa grupy przypada niestety najnowszemu „Poligono Industrial”.....

Nie znaczy to jednak, że „Poligono...” jest albumem słabym, cienkim, czy nawet średnim. Warto zauważyć, że bije wiele ostatnich rodzimych produkcji na głowę. Lecz już dawno temu (właściwie już na pierwszej płycie) Kult ustawił poprzeczkę bardzo wysoko. Przez te wszystkie lata udawało mu się na ustanowionym przez siebie poziomie utrzymać, choć żadna z późniejszych produkcji nie umywała się do pierwszych trzech genialnych albumów. Niestety, wychodzi na to, że wena się chyba kończy.....

Niepokojące symptomy można już było zauważyć na „Muj Wydafca”. Wiem, wiem – jest to bardzo popularny album. Znajdziemy na nim takie perełki jak np. Covery „Pasażera” Iggy’ego Popa, jeszcze lepszą „Dziewczynę O Perłowych Włosach” Omegi, czy autorski, czaderski „Mój Wydawca (Jest Złodziejem :))”. Jednakże obok wartościowych piosenek, znalazło się także parę ewidentnych wypełniaczy miejsca. Następnie mieliśmy krótki powrót do formy w „Tacie 2”, lecz już „Ostateczny Krach Systemu Korporacji” jest.... bliźniaczo podobny do „Mojego Wydafcy”. Tak, struktura piosenek i ogólna melodyka albumu bardzo przypomina tę produkcję. Oczywiście nie zmienia to faktu, że i tutaj znajdziemy bardzo dobre utwory („Krew Jak Śnieg” na przykład), lecz słuchając tej płyty miałem wrażenie, jakby Kult upchał tu piosenki, które nie zmieściły się na „Moim Wydafcy”. „Salon Recreativo” był chyba chęcią powrotu do starych, psychodelicznych czasów. Wyszła płyta, jak na Kultowe standardy, średnia. A parę miesięcy temu otrzymaliśmy najgorszą płytę w Kultowej dyskografii, czyli właśnie „Poligono Industrial”....

Kolejny jednak raz muszę nadmienić, że płyta bardzo mi się podoba i jest jedną z lepszych polskich produkcji ostatnich dwóch lat. Jest bardzo porządnie zrobiona. Właśnie, jest TYLKO porządnie zrobiona.... Po Kulcie spodziewałem się trochę więcej.....

Widać tu już pewne zmęczenie materiału i czasami brak

pomysłów.... A najbardziej czuje się nieźbyt dobrą formę Kazika. Jego wokal.... cóż..... tutaj wypada bardzo nieprzekonywująco. No bo gdzie ta ekspresja, która towarzyszyła mu chociażby w „Krwi Boga”? Tutaj Kazelot brzmi, jakby był już po głębszym... chociaż nie.... Śpiewa, jakby MUSIAŁ to robić. Nie czuć tutaj żadnego entuzjazmu, żadnej radości. To jakieś pomruki do mikrofonu. Wydaje się, jakby Kazikowi się już nie chciało śpiewać, lub nie zależało mu już zbytnio na Kulcie.... Zaśpiewał od niechcenia, jakby myślał tylko o tym, kiedy wyjdzie ze studia i wróci do domu..... Chyba Banan zauważył, że forma wielkiego lidera jest niska, więc bojąc się, by z tej płyty nie zrobiła się mrużanka, przez cały album wspomagał wokalnie Kazika. Rzeczywiście, ożywia to nieco trochę niemrawą miejscami atmosferę.... Wracając do samej osoby Kazelota.... Nie dość, że brak mu entuzjazmu, to na dodatek także najmocniejsza strona Staszewskiego, czyli talent do tworzenia naprawdę dobrych tekstów, tu po prostu kuleje... Czasami wychodzą takie dziwne, nielogiczne potworki, że można się roześmiać. Wydaje się, że Kazik nie zna żadnych innych rymów, poza rymami a-a, co czasami prowadzi do naprawdę śmiesznych utworów („Auto pista sur/Pośrodku mur”). Konkretnie zarzuty przedstawię przy omawianiu poszczególnych piosenek.... Jedyne chyba gra Kazika na saksofonie się nie zmieniła – ciągle czyni to bardzo dobrze i profesjonalnie.

Jeśli chodzi o resztę bandu, to cóż.... marna forma jest chyba zaraźliwa. Co prawda, technikę gry mają już o wiele lepszą, niż na samym początku kariery (to chyba zrozumiałe), ale czegoś tu jednak brakuje.... Spójrzmy chociażby na gitarzystów (Piotr Morawiec i Krzysztof Banasik). Nie chodzi o to, że ich partie gitarowe są nijakie, czy kiepskie. Tak naprawdę są one bardzo dopracowane – w kilku miejscach partie gitar są bardzo skomplikowane i stoją, rzecz można, na europejskim poziomie. Chodzi mi o to, że.... po prostu nie słychać, że na albumie występuje dwóch gitarzystów! Obie gitary nakładają się na siebie, nie tworząc nawet ściany dźwięku! Może jest to spowodowane tym, że Banasik po prostu w paru miejscach gra na saksofonie, miast na wiośle (W tym miejscu wypadałoby powiedzieć, że to właśnie Banan stworzył większość

muzyki na ten krążek i chwala mu za to. Odwalił kawał dobrej roboty). Krzysztof rozpiął nawet partie gitary i być może tworzył je z myślą tylko o Morawcu – może on je miał wykonywać solo, jednakże dlaczego w takim razie w paru miejscach słychać przez kilka sekund drugą gitarę? Jaki jest sens wprowadzania drugiego wiośla? Tylko po to, by zagrać dwa dźwięki?

Irek Wiereński, basista, którego partie instrumentalne tak bardzo ceniłem na poprzednich płytach, tutaj jest zaledwie poprawny. Brak tu tego szaleństwa, co kiedyś. Na dodatek także brzmienie jego basu stało się bardziej głębokie, mniej garażowe. To już nie to samo, co „brzdękający” bas w „Po Co Wolność”... Może to i bardziej profesjonalnie, ale jego instrument jest teraz słabo słyszalny.....

Wielkim minusem jest mała aktywność twórcza Grudy. Niestety, na kolejną Arahję musimy trochę jeszcze poczekać.... Na klawiszach spisuje się jednak wzorowo. Co ciekawe, jego klawisze brzmią teraz trochę bardziej archaicznie – coś koło lat 60. Ciekawy efekt.

Reszta grupy trzyma dość wysoki poziom. Najbardziej wybija się Goehs, którego uderzenie mieliśmy już okazję odczuć przy projekcie KNŻ. Tu nie stracił nic ze swego poweru.

Dobra, ogólniki mamy już za sobą. Teraz wgrzyźmy się w strukturę tej płytki....

Za pierwszy (a konkretnie zerowy) kawałek Kult powinien dostać baty.... a raczej nie sam Kult, ale wydawca („Mój wydawca jest złodziejem!” :)) Ale nie chodzi o to, że piosenka jest słaba, czy coś.... Po prostu... Na wielu odtwarzaczach nie da się jej puścić! Tak, jest to coś w stylu „ghost track”, tylko nagrana tak perfidnie, że na DVD, Cd romku czy disc manie tego nie odtworzysz... Musisz mieć CD ROM stacjonarny (np. wieżę stereo). Jestem bardzo na nich przez to wkurzony, bo lubię sobie słuchać piosenek na Disc manie.... A tu nici z tego. Ale wracając do samego utworu.... Jest on pewną wędrówką w przeszłość, gdyż został napisany przez pierwszy skład zespołu, jeszcze w początkach lat 80. W tym właśnie okresie grupa miała go w swym repertuarze koncertowym

(zapraszam na www.kult.art.pl gdzie możecie posłuchać live'a z 82 bodajże....). Ciekawe, że zdecydowali się zamieścić go na płycie dopiero teraz.... Ale dobra – trzeba przyznać, że jest to chyba najostrzejszy kawałek na płycie. Punk rockowe, ciężkie gitary (Gitary! Nie gitara), dość agresywna perkusja (Goehs rządzi!) i szybki rytm.... Ciekawie się tego słucha. Na dodatek jest to jeden z trzech utworów stricte gitarowych, dlatego jest wart podwójnej uwagi (dla fanów wioseł; niestety, na tej płycie jest ich trochę mało....). Co ciekawe, nawet Kazik próbuje w tym kawałku dać trochę więcej czadu – choć ciągle cierpi na pewną wokalną schizofrenię (raz się budzi, raz zasypia....). Refren jest odwołaniem do „Elektrycznych Nożyc” (znanych z „Posłuchaj, To Do Ciebie”) - „Taka jest moja koncepcja, tak ja to widzę/Oni wadliwi myśliwi, ja jestem prawdziwy myśliwy”. W tym momencie gitarki nieco zwalniają, a do akcji wchodzi klawisze Grudy – ładnie to brzmi. I nawet tekst jest całkiem dobry (bo powstał w czasach świetności umysłu Kazełota :)). Tyle tylko, że w porównaniu do wersji z lat 80 „Kasta Pianistów” Anno Domini 2005 wypada nieco słabo.... Zauważalny jest tu pewien spadek formy....

Końcówka „Kasty....” płynnie przechodzi w kolejny kawałek, „Pot I Kreff” Kolejny, gitarowy kawałek! Tu trzeba pochwalić Pana Banana (Ale to brzmi :)). Partie gitary są naprawdę skomplikowane i rozbudowane – widać, że Banasik i Morawiec nie objali się przez te 20 lat, tylko doskonalili swoją technikę gitarową. Brzmi to naprawdę dobrze. Ja, jako maniak skomplikowanego wioślowania, jestem pod wrażeniem.... Także solówki w wykonaniu Morawca to mistrzostwo. Pierwsza to temat ze „Stawki Większej Niż Życie” - tutaj mnie Kult zaskoczył, nie spodziewałem się tego. Druga, wykonywana głównie techniką podciągnięć brzmi bardzo rockowo i ostro – a równocześnie dość melodyjnie. Palce lizać. Niestety, linia basu już mnie nie powala. Wereński na poprzednich płytach potrafił tworzyć naprawdę fajne dźwięki.... tutaj jest skutecznie zagłuszany. Cóż.... Jeśli chodzi o pana Kazimierza.... Wydaje się, jakby przy tej piosence usypiał. Gdyby nie wspomaganie ze strony Banana, to chyba ten utwór wyszedłby w ogóle bez mocy. A tak,

coś tam czuć.... Także w warstwie tekstowej nie jest najlepiej.... „Jadę na motorze/Motorze w czerwonym kolorze/Jadę na motorze/Może jeszcze zdążę”... Oto przykład nowej „poezji” Staszewskiego. Wypada to co najmniej śmiesznie.... Na dodatek dalej robi się jeszcze gorzej. Tekst jest już o czymś, ale tematyka.... Kazik nabija się w dość nieładny sposób z kolegów z zespołu, rzucając na dodatek wulgaryzmami („Czy wam się jeszcze nie znudziło, ku**a w d**ę mać/Jeszcze w waszym wieku solówki grać(...)Czy żaden z was nie myśli o swojej przyszłości?/Solówkami nie nakarmisz dzieci i gości/A może oślepiła was mania młodości/Gdy stare są ręce tak jak stare są kości”). Trochę to z jego strony nieładne zachowanie.... ale skoro sam Kult nie zgłasza pretensji, to ja chyba także powinienem zamilknąć.

„Pot I Kreff” to bardzo udany kawałek, ale „Park 23” jest jeszcze lepszy. Ładna melodyjka, wygrywana głównie na skrzypcach (gościnnie wystąpił kumpel Kazika Ryszard Olejniczak) to największy atut tego kawałka.... bo znowu wokół Kazimierza zawodzi. Reszta zespołu trzyma fason – szczególnie Gruda ze swymi klawiszami (Choć i tak najlepsze w tym kawałku są smyki :)) . Ogólnie nie ma się za bardzo do czego przyczepić – jest to jeden z najlepszych kawałków na krążku, z ładną melodyjką i dość ciekawym tekstem. Kazełot kontynuuje krytykę, tym razem biorąc się za Kościół i księży – jeśli chodzi o Kult, to standard. Piosenka bardzo mi się podoba (tematyka już trochę mniej).

„Kocham Cię A Miłością Swoją” to utwór, który przyniósł płycie sukces komercyjny. Bo jak nie puszczać w radiu takiej skocznej pioseneczki? Fajne klawisze Grudy, fajna gitara Morawca, super sekcja dęta (brawa dla Glazika!), wszystko fajnie.. tylko ten Kazik znowu śpiewa, jakby wcale nie chciał. Ale nie zmienia to faktu, że utwór wpada w ucho i jego refren długo tłucze się we łbie. Tekst, jak przystało na utwory tego typu, traktuje o miłości i nie jest zbyt skomplikowany. Ogólnie - utwór trochę gorszy od poprzednich, lecz ma swoje jasne punkty, jak np. ładna solówka na trąbce Janusza Zdunka – i jest to chyba jedna z najlepszych solówek na płycie! Gratuluję!

Wesołą melodyjkę mamy także w „Kazelocie”, znanym już z poprzednich nagrań Kultu. Tym

razem, dla odmiany, tytułowy bohater śpiewa po hiszpańsku. Mimo skocznej melodyjki i ciekawej solóweczki, utwór ten oceniam niżej, niż poprzednie. Refren jest naprawdę fajny i porywający – lecz zwrotki wyszły trochę bez mocy i polotu. Jak w przypadku dwóch poprzednich tracków, gitarka znowu leci sobie w tle i nie wybija się na pierwszy plan, a klawisze i trąbka grają tu o wiele większą rolę. Gdyby jeszcze zwrotki „Kazelota” były tak samo skoczne, jak refren, byłby to naprawdę wspaniały kawałek. Tak jest „tylko” bardzo dobry :)

„Prezydent” to druga, po „Kocham Cię A Miłością Swoją” kompozycja autorstwa Janusza Grudy. Na pierwszy plan wybijają się tu trochę archaicznie brzmiące klawisze, w tle leci akustyczna gitarka i sekcja dęta. Muzyka jest bardzo dobra (szczególnie ciekawie wypadła solówka) – jeśli chodzi o wokół, to cóż.... To samo, co zwykle. Tym razem jednak trochę przymulonego Kazimierza wspomaga Banan. Żywiej wychodzi dwóm wokalistom refren – bardzo ciekawy. Tekst jest oczywiście krytyką – ale tym razem na temat polityczny, mianowicie Kazik wyśmiewa byłego prezydenta (zgadnijcie o którego chodzi? :)). Trzeba przyznać, że wyszło mu to dosyć zgrabnie. Powraca głównie do słynnej odmowy głowy państwa („Mogę zaśpiewać i zatańczyć, ale po co?”) do stawienia się przed Komisją Śledczą („Dlaczego małżonka pańska nie wie, kogo zaprasza na salony?/Doprawdy, trudno w takie bzdury uwierzyć/To co, nie macie państwo innych znajomych?”), choć i samej Komisji też się dostaje („Dziś rano przed komisją prezydent stanął/No teraz dobrać mu się do skóry/Już jak oni go w swe łapy dostaną/ Nie będzie brania jeńców, ani żadnej kultury”). Jednakże dodam od siebie, że takie politykowanie niezbyt mi odpowiada – zawsze bardziej mi się to kojarzyło z Kazikiem Solo, niż z Kultem. Ale cóż – to w końcu Staszewski jest autorem 99% tekstów Kultu – jeśli uważa, że taki utwór jest potrzebny, to OK. Oceniam tę piosenkę wyżej niż „Kazelota”, ale niżej niż „Pot i Kreff” czy „Park 23”.

Pamiętacie, jak pisałem, że „Park 23” jest jedną z najlepszych kompozycji na albumie? No to teraz przygotujcie się na kolejną perełkę! (są trzy takie perełki na tym albumie, dwie już za nami...) Oto nadchodzi tłuszcza! („Stajli, Stajli!” :)). Wszystko

zaczyna się cytatem z „Prohibicji” El Doopy, („Stajli, Stajli!” :). Gitara znowu w tle, ale tym razem mogę to wybaczyć, bo oto Pan Wereński powraca do formy! Struktura utworu jest oparta właśnie głównie na basie i klawiszach Grudy. Riff basu jest dobry, natomiast klawisze brzmią nieco „ulicznie”. Trąbka także dorzuca swoje trzy grosze do tego klimaciku. Kolejny wielki plus tego kawałka – Kazik budzi się! Brawo! Znowu wspomagany przez Banana (oraz miejscami przez Janusza Zdunka), tym razem wypada bardziej przekonująco i żywo. Kawałek posiada energię i niesamowity klimat, oraz bardzo dobry tekst („Tłuszcza jest napompowana, tłuszcza jest zła/Tłuszcza agresywnie broni tego co ma”). Refren wypada już w ogóle niesamowicie – ta pasja w głosie, ta energia! Co ciekawe, ta moc w refrenie nie jest tworzona przez przesterowane gitary, lecz przez jednostajną grę sekcji dętej. Goehs także dodaje coś od siebie, waląc w gary z siłą buldożera. Zaś w końcówce słyszymy „histeryczne” trąbki, oraz nieco elektroniki – ot, taki mały eksperyment. Niestety, nie ma różny bez kołców – w tym wypadku jest to tekst..... To prawda, mówiłem, że jest bardzo dobry, można nawet rzec wspaniały, traktujący o psychologii tłumu.... Genialny jest szczególnie fragment „Boję się ciebie, kiedy w tłumie stoisz/Boję się ciebie, bo ty inny tam się rodziś”. Po cóż więc trzeba tam było ładować przekleństwa, które średnio komponują się z całym kawałkiem? Np. „Na skraju miasta/Ch**nia wyrasta” brzmi trochę dziwnie, tak samo, jak „Każdy sku**syn takiej tłuszczy się boi”. Ale dobra – tekst jest i tak super, więc przestaję narzekać. Jest to jedna z najlepszych kompozycji Kultu!

„A Kiedy Nic Was Nie Ochroni” to kolejny gitarowy, szybki kawałek. Bardzo ciekawy riff, który w refrenie jest wspomagany przez sekcję dętą, wypada naprawdę fajnie. Nawet Kazik wypada tu całkiem dobrze (tak, dobrze, że Banan już go nie wspomaga), tekst jest bardzo dobry, wszystko jest po prostu super, nie ma się do czego przyczepić. Poza tym, że piosenka po kilkusetkrotnym przesłuchaniu trochę się nudzi i wydaje monotonna.... A przesłuchajcie sobie milion razy „Arahję” Znudzi się kiedyś? Chyba

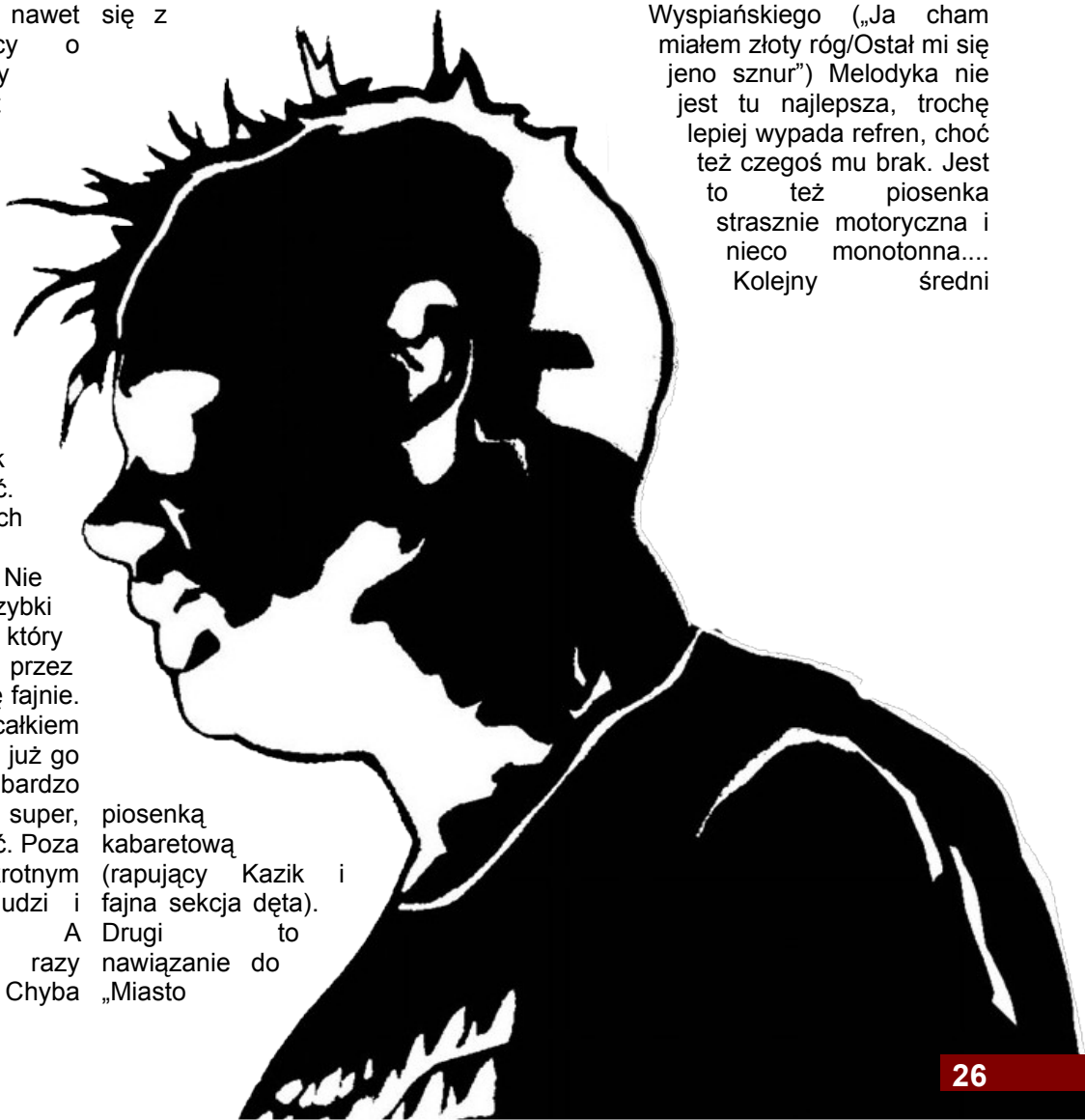
nie.... Bardzo dobrze wypada nerwowa trąbka i saksofonowy riff.... Oraz nietuzinkowe outro. Tym razem za mikrofonem staje Banan, śpiewając autoironiczny tekst („To mogła być fajna piosenka.....”) przygrywając sobie całkiem fajnie na gitarze akustycznej.

Kolejna perełka to „Bracia”, kto wie, czy nie najlepszy kawałek na płycie? Tym razem mocno alternatywny, trochę psychodeliczny, bardziej elektroniczny i mroczny, niż reszta kultowych utworów z tego krążka. Banan i Morawiec nie nakładają się tym razem na siebie, lecz dochodzi tu do pewnego rodzaju dialogów gitarowych. Krótkie, mroczne riffy, wybijają się tym razem na pierwszy plan. Że jest to bardziej eksperymentalny kawałek, świadczy także inne strojenie perkusji, trąbek i saksofonów, a także podłączenie basu do pedału Wah Wah. Kazik śpiewa tu z pasją (czasami nawet używa megafonu), a tekst nie jest wcale banalny. Nieco transowy rytm ładnie współgra z chwytliwym, choć dość ciężkim, refrenem. Mamy tu też parę ciekawych bridge'ów – np. ten ze słowami „Jedna pani drugiej pani/Napoczęła na przystani”, który kojarzy mi się z

Płonie” - starego kawałka Kultu, który jednak nigdy nie znalazł się na żadnej płycie formacji. Mamy tu konkretnie refren z tego utworu - „Miasto płonie, płonie cały kraj/Miasto płonie, płonie pierwszy maj/Miasto płonie, ach jak ciepło nam/Miasto płonie, a ja na to sram”. Chwytliwy to fragment, co ciekawe, wyśpiewywany tylko na tle sekcji rytmicznej. „Bracia” to największe cudo z tej płyty i na pewno kawałek, który znajdzie się na składance „The Best Of Kult”.... o ile taka składanka powstanie :)

Kolejne trzy utwory nie są już takie dobre. „Lepszych Dni Nie Będzie Już” zaskakuje szybką sekcją rytmiczną i czasami pojawiającą się, ostrą, przesterowaną gitarką. Niestety, jest to kawałek średni – muzyka niby fajna, ale czegoś tu brak.... Tekst niby dobry, a pojawiają się tu takie kwiatki jak np. „Małe dziewczynki całować wszędzie/Może coś z tego pięknego będzie/Może pięknego, może ślicznego/Ale na pewno nietuzinkowego”. Wypada to dość..... hmmm.... dziwnie. Na końcu znowu pojawia się elektronika. Taki średni utwór.....

„Cham” to już wolny rytm i ciekawa sekcja dęta. Tym razem Kazik nawiązuje do „Wesela” Wyspiańskiego („Ja cham miałem złoty róg/Ostał mi się jeno sznur”) Melodyka nie jest tu najlepsza, trochę lepiej wypada refren, choć też czegoś mu brak. Jest to też piosenka strasznie motoryczna i nieco monotonna.... Kolejny średni



piosenką kabaretową (rapujący Kazik i fajna sekcja dęta). Drugi to nawiązanie do „Miasto

kawałek....

Ale najgorzej chyba wypada „Nie Żyję Ponad Stan” (oczywiście najgorzej na płycie, bo jest to całkiem dobry numer). Fajnie się zaczyna – bo ciekawymi klawiszami Grudy. Później jednak melodyka podejrzanie przypomina „Lepszych Dni Nie Będzie Już” - czyli przypomina nieco „uliczny folk”. Znowu pojawia się elektronika. Ciekawie wypada refren – jeśli idzie o wokalizę. Bo tekst jest trochę dziwny – Kazik niby współczuje biednym ludziom, z drugiej jednak strony rozgrzesza siebie samego prostymi słowami - „Nie żyję ponad stan”, jakby nie chcąc stać się celem ataku biedniejszych od siebie. Później z kolei zachowuje się jak wszechwiedzący facet - „Co poczniecie, jeśli okaże się, że Boga nie ma?/Dokąd pójdziecie, gdy nie ma piekła, nieba jest tylko ziemia?/Co zrobicie, jeśli okaże się, że żywot cały/To jedyne, co Ty dostałeś i co ja dostałem?”. Wydaje się, jakby był święcie przekonany o prawdziwości swych teorii, nie biorąc wcale pod uwagę tego, że sam może się mylić..... Zawsze wiedziałem, że Staszewski jest anty – katolikiem, lecz żeby ateistą? To pewne novum.... In plus wypada improwizowana końcówka.

Najnowszy singiel z „Poligono Industrial” to Pan Pancerny – kolejny kawałek napędzany przez ładne klawisze Grudy i sekcję dętą.

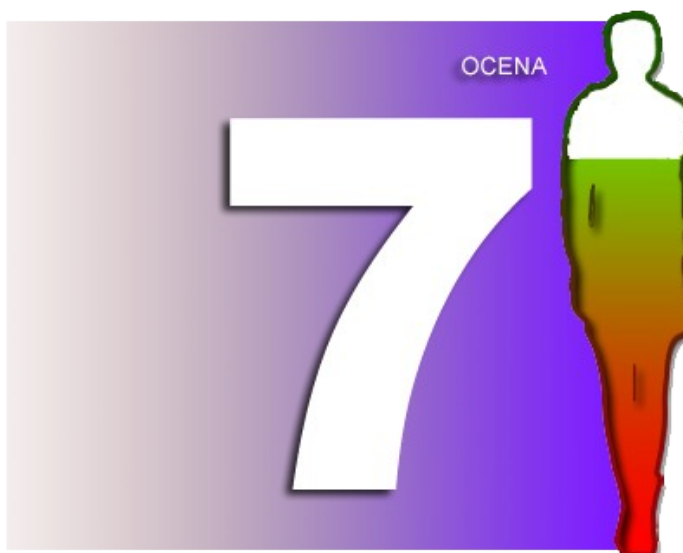
Wokalowi i melodyce znowu nie można wiele zarzucić. Wypadają naprawdę fajnie, a refren jest chwytliwy i mocno przebojowy. Na tle poprzednich trzech utworów „Pan Pancerny” wypada bardzo dobrze. Tym razem Kazik wziął się za krytykę.... zmarłego Jana Pawła II. Tytułowy Pan Pancerny to właśnie On. Co prawda Staszewski pisał ten tekst jeszcze za życia papieża, lecz i tak ma on wydźwięk mocno negatywny.... Przykładem jest np. „Przedstawiciele władzy lokalnej nie śmia nawet się odważyć/By ciężkie stadium choroby, ogólnie widoczne zauważyć”. Mało to smaczne i tym razem Kazik przesadził..... Gdyby jednak nie ten tekst, to piosenka byłaby naprawdę genialna – ładny refren, ciekawa solówka na gitarze, wspiane klawisze, Staszewski znowu przy megafonie (jakoś lubię megafon :)) .

„Poligono Industrial” to już raczej tylko eksperyment. Mamy tu automat perkusyjny, masę elektronicznych efektów, klawisze, organy, jakieś dziwne bębny i co jeszcze zechcecie. A wszystko zaczyna się..... klawiszowym motywem, znanym z Arahji! Tekst znowu dziwny, całkowicie już bezsensowny („Ja mi depa/A ty daj mi magnipę” albo „Gdy skurs na fali na polach całych hal/Poligono Industrial”). Na dodatek Kazik w pewien sposób nawiązuje do największego hitu Kultu („Auto pista

sur/Pośrodku mur/W poprzek samochód stoi”). Jak już mówiłem, należy ten kawałek traktować jako eksperyment, choć jest on bardzo fajny i przypadł mi do gustu :) Na koniec znowu mamy pewną improwizację....

Cóż, płyta na pewno nie jest najlepsza w całej dyskografii Kultu, choć ma pewne dobre strony. Np. Takie trzy perełki jak „Park 23”, „Tłuszcza” czy „Bracia”. Wielkie brawa i chwała należą się także Bananowi, który przecież stworzył prawie cały ten longplay. Wielką pracę w to chłop włożył i to doceniam. Na plus wypada oczywiście również cena – tylko 19.99 złotych. Za zespół tej klasy nie jest to wcale tak dużo.

Jednakże mimo tego, iż jest to chyba najsłabszy krążek w dyskografii zespołu i mimo moich zastrzeżeń, co do zawartości CD romka, polecam ten album. Bo na tle innych, nędznych polskich bandów, które nie mają nic ciekawego do przekazania, „Poligono Industrial” jest po prostu genialny. I gdyby to jakiś inny, początkujący zespół wydał tę płytę, dostałaby pełną 9. Ale to przecież Kult! Już dawno temu ustawił wysoką poprzeczkę i z wiadomych względów od Mistrzów muzyki polskiej wymaga się dużo więcej.... Może na następnej płycie? :)



the Secrets of Da Vinci

SEKRETY LEONARDA DA VINCI ZAKAZANY MANUSKRYPT

Na początku zaznaczę, że nie ma tu żadnych obrazków, ponieważ wyznaję zasadę, że w porządnej solucji ich nie potrzeba. A to jest właśnie taka solucja :)

Noc

Więc najpierw przedmowa;)

Valdo, notatnik, który musisz odnaleźć to jedna z najważniejszych prac Leonarda Da Vinci.

Posiadłość, na terenie której jest ukryty, zamieszkiwana jest przez młodą damę, bliską królowi Francji.

Uprzedziłem ją o twym przybyciu, informując, że jesteś uczniem Francesco Malzi, przyjaciela Leonarda. To zaledwie pół-kłamstwo, wszak byłeś jego uczniem.

Dowiedz się dlaczego przyjąłem tę propozycję. Oczywiście, potrzebuję pieniędzy, ale chcę czegoś jeszcze, opuścić Florencję grając na nosie Francesco, który wyrzucił mnie ze swej pracowni.

Tędy, proszę pana. Zaprowadzę pana do pańskiego pokoju.

Madame Babou pragnęła pana powitać, lecz musiała wyjechać.

Ale tak naprawdę to ciekawość zachęciła mnie to tej podróży. Zawsze pociągało mnie to, co jest moralnie niepoprawne. Coś mi mówi, że ta skłonność czyni mnie idealnym kandydatem do prowadzenia tego dochodzenia.

Tak Valdo znajduje się w swoim pokoju i mówi:

Byłbym zaszczycony mogąc poznać właścicielkę, ale to opóźnienie daje mi pewną przewagę. Droga otwarta na krótkie wieczorne wizyty. Mogłbym nawet znaleźć pracownię Leonarda dzisiaj, z biegu.

Początek

Więc Valdo musi odnaleźć pracownię Leonarda. Z komody stojącej w rogu zabierz Dublet i Brandy. Zabieramy Nóż (który znajdziemy w biurku lub na stole w kuchni) i Węgiel (możemy znaleźć w biurku lub na kredensie przy łóżku w pokoju Leonarda). Wychodzimy z pokoju i idziemy do kuchni.

Na stole leży już wcześniej wspomniany Nóż, a na kredensie Butelka mleka, Olej (który zabieramy) i Jajka (bierzemy jedno). Mleko możemy nalać kotu do miski, ale ponieważ jest nieufny, wypije dopiero gdy odejdiesz. Ta czynność przyda się jeśli chcesz aby kot cię polubił i podniesie to biały pasek w mierniku naszego sumienia. O tym dlaczego przydaje się być miłym dla kota w Rysunek na ścianie, globus nieba i kot, w dziale Dzień 2.

Miernik

sumienia

Jest dość znaczący w grze. Pod dwiema kolumnami (biała – dobro, czerwona – zło) jest miejsce na punkty bonusowe, które Valdo otrzyma za mądre rozwiązanie problemu i.t.p. Będąc za dobrym nie może kłamać, z kolei bycie doszczętnie złym też ma swoje

minusy (tak twierdzą twórcy gry, ale ja jakoś tego nie zauważyłam). Najbezpieczniej jest być neutralnym tj. dobro i zło równoważą się.

Początek

c.d.

W sali jadalnej znajdziesz Butelkę wody. Na schodach tzn. na półpiętrze leży naszyjnik Babou, ale o nim później.

Wejdz wyżej i idź w prawo - wejdiesz do sypialni Leonarda. Przejdź na drugą stronę łóżka, są tam dwie komody. Z tej przy łożu weź Kartkę i, jeśli jeszcze go nie masz, Węgiel. Z drugiej komody zabierz Lustro (które przyda się w odczytywaniu pisma Leonarda, gdyż pisał on pismem lustrzanym). Obok obrazu Jana Baptisty są drzwi, które prowadzą do pracowni Leonarda i teraz mamy dwie możliwości. Albo zdobyć klucz, albo znaleźć inną drogę.

1. Aby zdobyć klucz: Po pierwsze przyjrzyj się inwentarzowi, jest tam kartka, którą Valdo wziął z kredensu. Wstaw ją do portfolio. Po jednej stronie ma jakiś odbity tekst, a po drugiej cztery znaki z podpisami, które możesz odczytać za pomocą lustra. Natomiast pismo na drugiej stronie uwidoczni się po użyciu węgla; odczytasz je tak samo jak podpisy. Okazuje się, że jest to list Leonarda do Francesco, w którym opisuje gdzie jest klucz (na ramie obrazu Jana Baptisty - będziesz mógł go zabrać dopiero po odczytaniu listu) oraz, że nie miał

czasu dorobić klucza do wszystkich swoich szafek, ale "znajdziesz tego, czego potrzebujesz w stopie świętego ognia w domu marzeń". Zabierz klucz i przyjrzyj się kolumnom, ale równie dobrze możesz to zrobić następnego dnia. Jednak ja opiszę to teraz. Zauważysz, że w miejscu gdzie łączą się z górną częścią baldachimu, znajdują się te same znaki co na kartce. Odczytaj je i gdy Valdo trafi na znak ognia, uświadomi sobie, że to jest właśnie "święty ogień w domu marzeń". Odwiń róg dywanu, jest tam wyróżniająca się deska. Użyj noża – znajdziesz tajną skrytkę. Zabierz zawartość - Kartkę papieru i Spleśniały klucz. Kartkę włóż do portfolio. Znajdziesz na niej odpowiedź co do tego, jak należy zrobić nowy klucz (opierając się na liście do Francesco, można stwierdzić, że ów Spleśniały klucz, to forma do odlania klucza do wszystkich szafek Leonarda) oraz opis wybijania monet. Wejdź do pracowni za pomocą klucza.

2. Aby znaleźć inną drogę: Zejdź na dół i idź do warsztatu (za jadalnią). Zaraz przy wejściu znajdziesz patyk oparty o komodę – weź go. Na podłodze leży ogniwo. Podejdź do oświetlonych maszyn. Jedna służy do przecinania, a druga (ta z wiertłem i korbką) do wiercenia dziur. Połóż patyk na tej pierwszej i naciśnij pedał na dole. Po czym, jeszcze podczas działania maszyny, przesun patyk. Zabierz obie części i wyjdź na zewnątrz. Idź w prawo i zabierz drabinę. Podejdź pod róg domu (tam gdzie rośnie jeden krzak róży, a w górze widać otwarte okno) oprzyj drabinę o ścianę i idź do góry. Ale drabina była zmurszała. Musisz wymienić dwa szczeble, do czego idealnie nada się patyk, który wcześniej przepołowiłeś. Po naprawieniu drabiny wejdź na górę. Ale, ale, to nie jest pracownia Leonarda tylko pokój madame Babou. Jednak jesteś już blisko. Podchodzisz do drzwi przy toalecie, przekręcasz klucz i wchodzisz do pracowni. To jest, że tak powiem bardziej „zła” możliwość, ponieważ Babou tak czy siak dowie się, że włamałeś się do jej pokoju. Ale co z tego.

Jesteś już w pracowni. Jeśli chcesz, możesz potajemnie otworzyć list który masz przekazać madame Babou (jest to opcjonalne, jeśli nie chcesz - nie musisz). Siadasz przy biurku (w szufladzie znajdziesz Monokl i

Kamień krwi – weź oba te przedmioty) i kładziesz na blacie list. Przecinasz pieczęć nożem (tym leżącym na biurku) otwierasz i czytasz list. Składasz go z powrotem, weź patyczek i odpal go w palenisku, po czym zapal nim świeczkę. Weź lak (to czerwone coś leżące po lewej stronie) i podpal go nad świeczką. Skap trochę na pieczęć i zabierz list.

Podejdź do ławy, jest tam portret Leonarda. Za nim znajduje się kartka z mechanizmem zegara. Włóż ją do portfolio. Są na niej koła zębate i tarcza zegara. Teraz jedyne co musisz zrobić to ułożyć zębaki tak, aby ruszyły wskazówkę zegara. Jest to całkiem łatwe (myślę, że najlepiej jest układać zębaki po lekkim skosie na przemian, czyli mała, duża, mała, duża i ostatnia mała na godzinie 12 - tej, nie musisz korzystać z wszystkich zębatek). Po ułożeniu mamy filmik eee... znaczy sen Valdo i następuje kolejny dzień.

Dzień 1 (23 września 1522)

Za dnia udostępnia się nowe rzeczy do zabrania. Wyjdź z pokoju i zejdź po schodach. Zaraz przy wejściu do kuchni będzie miotła, a po lewej w worku przy ścianie Ziarno pszenicy – wszystko to zabierz i zejdź niżej. Na drzwiach wiszą Szczypce (aka Obcęgi, możemy je też dostać w warsztacie), po prawej stronie schodów znajdziesz Szczapy drewna (na lewym brzegu w ogrodzie są pieńki, które będzie można porąbać na szczapy za pomocą siekiery), a po lewej Węgiel (weź od razu trzy garści, nie będzie się trzeba później wracać). W kuchni na kredensie po prawej będzie Tymianek, a po jego drugiej stronie Cytryna. W warsztacie na środku (po prawej stronie kominka) stoi przy ścianie prasa, a oparta o nią jest Przekładnia – zabierz ją i podejdź do sztalug. Na kominku leży Świder (aka większe wiertło), Zapalniczka oraz Żelazne pudełko. Na kominku wisi Kartka, którą zdejmiesz za pomocą Szczypiec. Podchodzisz do drzwi wychodzących na korytarz i bierzesz Przekładnię leżącą na podłodze, oraz Wygrawerowaną tabliczkę ze skrzyni. Na szafce przy ścianie są wyżej wspomniane Szczypce. Idziesz do maszyn w drugim końcu warsztatu, wiercisz dziury (tym większym Świdrem) w obu Przekładniach i zabierasz Korbę. Wróć do drzwi prowadzących do holu i napraw Lewarek, poprzez dodanie Przekładni (tej ciemniejszej), zabierz

go. Obróć się do drzwi (wypadły one z zawiasów), podłóż pod nie Lewarek i wstaw je z powrotem. Zabierz Lewarek.

Poznanie madame Babou

Można ją poznać na dwa sposoby. Albo idziesz do pracowni Leonarda, gdzie już czeka na Valdo, albo naprawiasz fontannę (gdy wstawisz mechanizm do wody, Babou zawoła Valdo przez okno). Pierwszy wariant jest jakby luźniejszy, ale to tylko moje zdanie.

Naprawa fontanny

Pamiętasz kartkę zdjętą z kominka? Włóż ją do portfolio. Znajduje się na niej mechanizm fontanny, który musisz naprawić. Zanim uruchomisz mechanizm uwalniający wodę (przyciskasz na rysunek mostu) należy poprawnie ułożyć rurki i kule z pola w lewym górnym rogu. Najdłuższą rurkę umieszczasz w prawym otworze pojemnika, tak aby nie wystawała ponad dno, mocujesz do niej kulę z otworami na górze, a do drugiego otworu doczepiasz najkrótszą rurkę; dodaj drugą kulę tak aby rurka wchodziła do otworu na dole. Ostatnią rurkę umieść pomiędzy pojemnikiem i kulą tak, aby wystawała ponad dno pojemnika. Teraz podciągnij „podnośnik połączony z systemem zbiorników” i uruchom mechanizm. Kliknij na „Śrubę Archimedes’a”, a potem dociśnij „Prasę hydrauliczną” i już. Valdo będzie miał kolejną wizję (tym razem Leonarda i króla Francji). Dowiesz się z niej, iż mechanizm fontanny jest w stodole. Wyjdź przed dom (tam gdzie stoi ławeczka). Drzwi po prawej są teraz uchylone – wchodzisz. Okazuje się, że jest to pokój Saturnina (możemy od niego kupić kilka rzeczy). Weź System fontanny i wstaw go do zbiornika wodnego na zewnątrz. Misja fontanna zakończona.

Handel z Saturninem

Po odzyskaniu systemu fontanny dostaniesz możliwość handlowania z Saturninem. Możesz od niego kupić: Szpulkę do szycia (dwie złote monety – niezbędna do zrobienia siatki Albertiego – patrz Mona Lisa), Sztabkę brązu (trzy złote monety – brąz możesz zrobić sam, o tym jak w Odlew klucza oraz wyrób papieru - niżej), Cukier (dwie monety – niezbędny) oraz dwie Kartki papieru

(każda za jedną monetę – papier możesz zrobić sam, instrukcja w Odlew klucza oraz wyrób papieru). O tym jak zdobyć więcej pieniędzy w Wyrób monet, a jak zabrać wszystko bez płacenia w Okradanie Saturnina w dziale Dzień 2.

Atrament

Po skończonej rozmowie z Babou, Valdo będzie w pracowni Leonarda. Podejdź do stanowiska w rogu i z dolnej półki zabierz Siarkę, Pustą fiolkę po atramencie oraz znajdującą się za nimi Kartkę, włóż ją do portfolio (po jednej stronie jest opis sporządzania atramentu sympatycznego oraz zwykłego, a na drugiej - destylacji). Zrób atrament – czarny pigment (węgiel lub galas, który rośnie na drzewie niedaleko bryczki, rozdrabniaś w moździerzu stojącym obok destylatora), żółtko (po prostu jajko, jak już je wbijesz, to białko i skorupka znikną – magia!) oraz wodę umieszczasz w misce i przelewasz do Pustej fiolki po atramencie.

BARDZO WAŻNE: Nigdy nie wkładaj do miski lub destylatora rzeczy, z którymi nie wiesz co zrobić. Nie można ich potem wyjąć (chyba, że jest to już gotowa substancja) i możesz utknąć.

Naprawa mostu

Idź do ogrodu. Po prawej zamontuj Przekładnię (znalezioną przy prasie), a z lewej zabierz Metalową belkę. Możesz teraz zmieniać położenie mostu w zależności, na który brzeg chcesz wejść.

Ogród

Wejść na prawy brzeg i idź dalej prosto, po prawej rośnie tam Trzcina. Za pomocą noża utnij jedną i wróć przed młyn. Weź Siekiere i dwie kupki Suchych liści (do znalezienia również przed gołębnikiem). Nałóż Valdo „fajkę” z trzciny (w oknie inwentarza) i zejść pod wodę. Tam, za pomocą Noża lub Siekiery odblokujesz koło młyńskie. Wyjdź z wody i idź do młyna. Zabierz Rękawice (wiszą koło kowadła) i Osłonę pszczelarza (pod półką). Jeśli kupiłeś Sztabkę brązu od Saturnina, możesz już teraz wykonać klucz (instrukcja w Odlew klucza oraz wyrób papieru). Przejdź na drugi brzeg. Zaraz na początku znajdziesz już wcześniej wspomniane pieńki (które możesz porąbać siekierą),

dalej jest ul. Załóż Valdo Osłonę pszczelarza i otwórz pokrywę Podkurzacza (po prawej). Wsyp tam suche liście i podpal zapalniczką. Zabierz całość i użyj na ulu, aby odpędzić pszczoły, Valdo może już zdjąć osłonę pszczelarza. Otwierasz ul (pokrywkę kładziesz na stołeczku po lewej) i wyjmujesz dwa Plastry miodu. Idź dalej do gołębnika. Zabierz Stare ubrania (leżą na podłodze), Miedziany przedmiot (na parapecie uchylonego okna – bierzesz tylko jeśli nie kupiłeś sztabki brązu od Saturnina) oraz Linę (wisi na belce). Wchodzisz wyżej. Zabierasz Naczynie z cyny (obok beczki - i też tylko wtedy, gdy nie kupiłeś sztabki brązu od Saturnina) oraz Gwizdek (jedno z zagłębień po lewej stronie okna). Używasz go na gołębiach, aby je wywabić. Trzeba wygrać odpowiednią melodię, i tak - od lewej, do prawej: 4, 3, 5, 1, 2. Gołąb siedzący najwyżej ma dla Valdo wiadomość. Wróć do młyna. Ziarno pszenicy wsypujesz do pojemnika na górze i przesuwasz do przodu dźwignię po prawej. Do wiadra obok sypie się mąka – zabierasz.

Odlew klucza oraz wyrób papieru

Rozpal ogień na palenisku. Można to zrobić na dwa sposoby. Wkładasz szczapy i suche liście, albo szczapy i patyki (są przed gołębnikiem) i podpalasz zapalniczką. Do Tygla na stole wkładasz miedziany przedmiot i naczynie z cyny – znalezione w gołębniku (lub sztabkę brązu, jeśli kupiłeś ją u Saturnina). Kręcisz korbką aby podnieść tygiel, przesuwasz go na palenisko i opuszczasz. Odciągnij podnośnik i zamknij palenisko pokrywą. Włóż Valdo rękawice i odczekaj chwilę. Zdejmujesz pokrywę i umieszczasz tygiel ponownie na stole (procedura odwrotna niż wcześniej). Kładziesz na stole Splesniały klucz i przechylasz tygiel. Otwórz formę i zabierz klucz. Do koryta włóż stare ubrania i wlej wodę. Nałóż na to kłocę i przesun dźwignię po lewej. Kłocę zaczną pracować. Odsuwasz dźwignię i kłocę, i zabierasz masę papierową.

Butelkę po wodzie możesz napełnić w rzece lub w zbiorniku wodnym przed domem (tam gdzie teraz jest fontanna).

Drukowanie

Masz już atrament, potrzebne są jeszcze kartki. Idź do warsztatu i podejdź do prasy. Wsyp i otwórz kieszeń. Umieść tam masę papierową. Zamknij i wsuń ją z powrotem. Dokręć prasę i kartka gotowa. Wyjmij ją i tak samo zrób następne. Gdy już wszystkie kartki będą gotowe, do kieszeni włóż wygrawerowaną tabliczkę, polej ją atramentem i przykryj papierem. Zamknij kieszeń, wsuń pod prasę i dociśnij prasą. Tak samo wydrukuj drugą tabliczkę, obie kartki włóż do portfolio. Na jednej z kartek jest przepis na substancję dymiącą, pod nim jest rysunek armat. Kliknij na nie lupą, a pojawi się przepis na proch.

Babou i szafki Leonarda

Po tym jak naprawiłeś most, możesz iść pochwalić się Babou. Gdy to zrobisz madame poprosi Valdo o zagranie na lirze. Musisz zagrać melodię, którą będzie śpiewać Babou, czyli (licząc od lewej do prawej): 1, 2, 3; 4, 2, 2, 1. Bardzo się jej podobało, jednak zacznie uskarżać się na brak głosu z powodu przeziębienia. Musisz przygotować lekarstwo. Idź do Saturnina po przepis – Tymianek, Cytryna (znalezione w kuchni), Woda i Miód, którego nie masz. Spytaj się pana S. Czy wie jak uzyskać go z plastrów. Wie, ale oczywiście nie robi tego za darmo, zgódź się na jego propozycję. Masz przyjść później, więc idź pogrzebać w szafkach Leonarda. Wejść do jego sypialni i podejdź do komody koło kominka. Włóż klucz. Trzeba teraz odpowiednio ustawić wzór – przykładowe pole znajduje się pod obrazkiem na środku. Przyciski przesuwają romby o jedno pole, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Górne odpowiadają za kolumny, a boczne za rzędy. Najprostsze rozwiązanie to (licząc od lewej do prawej i od góry do dołu): trzy kliknięcia drugiego górnego, jedno trzeciego górnego, dwa czwartego górnego, trzy pierwszego po prawej, dwa drugiego po prawej i trzy drugiego po lewej. Ze skrytki wyciągnij Zwitek pergaminu (umieść w portfolio), Młot, Odlew złotych krążków, Matrycę do monet i klejnot Leonarda. Wyjmij klucz i idź do stanowiska w rogu w pracowni Da Vinci. Otwórz szafkę kluczem i wyjmij Samorodki złota, oraz trzy słoiczki z farbami: żółtą, niebieską, czerwoną i jeden słoiczek z lakierem. Wróć do Saturnina i odbierz miód.

Wyrób monet

Idź do młyna. Jeśli ogień już przygasał, to dołóż szczap drewna. Do tygla włóż samorodki złota i stop je w palenisku (procedura identyczna, jak przy wytopie brązu). Tygiel postaw na stole i podłóż pod niego formę do złotych krążków (jeśli wciąż znajduje się tam forma do klucza, zabierz ją i przechyl tygiel. Zabierasz złote krążki. Matryce do monet umieszczasz w otworze w kowadle. Nakładasz na nią złoty krążek i uderzasz młotem. Zabierz monetę. Tak samo wykonujesz resztę.

Lekarstwo

Idź do destylatora w pracowni Leonarda. Otwórz drzwiczki od piecyka (na dole) i włóż tam węgiel drzewny, który podpalisz zapalniczką. Zabierz Gęsią szyjkę i do bębna włóż: tymianek, cytrynę, wodę i miód (uzyskiwanie miodu w Babou i szafki Leonarda). Ze stolika obok ławy (na której siedzi madame) zabieramy Pustą filiżankę i napelniamy ją przyrządzonym lekarstwem. Dajemy je Babou.

Pokoje Babou - teleskop

Po otrzymaniu lekarstwa madame polubi Valdo jeszcze bardziej, więc zaprosi go do swoich pokoi. Tam znajdziesz szkic Bitwy pod Anghiari, którego ponoć Valdo poszukuje. Jednak tym się nie zajmuj. Zwróć uwagę na teleskop. Trzeba w nim wymienić soczewkę. Otwórz klapkę i wyciągnij zbite szkielec nożem. Wymień je na soczewkę z monokla (jeśli jeszcze go nie masz, jest w biurku w pracowni Leonarda). Spoglądnij przez teleskop i sprawdź, czy wszystko już w porządku, zobaczysz coś bardzo dziwnego. Babou jednak stwierdzi, że jest już późno i, albo zaprosi Valdo do spędzenia wspólnej nocy (jeśli wcześniej Valdo ją w sobie rozkochał, o tym jak to zrobić w Uwodzenie Babou), albo powie mu dobranoc i wygoni do swojego pokoju.

Uwodzenie Babou

Oprócz podstawowych rzeczy, które musisz wykonać, jak naprawa fontanny, mostu i teleskopu, gra na lirze i sporządzenie lekarstwa, możesz także zrobić kilka rzeczy dodatkowo, aby rozkochać ją w Valdo (jeśli tak się stanie, w oknie w inwentarzu będzie go obejmować i

drugiej nocy Valdo nie będzie musiał spędzać samotnie). Są jednak dwie drogi:

1. Gdy poznałeś Babou poprzez naprawę fontanny Dodatkowo oddajesz jej klejnot Leonarda (znaleziony w komodzie w pokoju Da Vinciego) i buteleczkę perfum (aby je przyrządzić musisz mieć róże – rosną przy rogu domu, zerwij je za pomocą noża. Idziesz do destylatora i do środka wkładasz róże i wodę, przykrywasz to gęsią szyjką i wlewasz wodę do pojemnika obok. Sporządzony płyn przelewasz do Pustej buteleczki po perfumach – jest na stoliku przed ławą). Przeważnie to wystarczy, ale jeśli i tego będzie jej mało, daj jej jeszcze naszyjnik znaleziony na schodach. Z tym naszyjnikiem to nigdy nic nie wiadomo, ale przeważnie działa na uczucia Babou, gdy nie masz jeszcze w inwentarzu klejnotu Leonarda.

2. Gdy poznałeś Babou wchodząc do pracowni Leonarda Nakładasz dublet i pokazujesz się w nim Babou (ale jeszcze przed tym, jak zaprosi Valdo do swoich pokoi). Dajesz jej naszyjnik znaleziony na schodach (jeszcze przed tym, jak zdobędziesz klejnot Leonarda), buteleczkę perfum i klejnot znaleziony w komodzie.

Dzień 2 (24 września 1522)

Teleskop c.d.

Idź do Babou i zacznij rozmowę. Teleskop nie obraca się, więc musisz go naoliwić, użyj oleju. Porusz rączką, teleskop ustawi się do środka pokoju. Popatrz przez niego, zobaczysz kawałek rysunku na ścianie, podejdź tam. Pamiętasz zapisek Leonarda o atramencie sympatycznym? Użyj zapalniczki na rysunku. Ujawni się ukryty szkic, porozmawiaj z madame. Trzeba teraz odnaleźć dodatkowe szkła do teleskopu, idź do Saturnina. Wie o soczewkach, ale nie chce zdradzić gdzie są. Daj mu butelkę brandy (znalezioną w pokoju Valdo). Spyta, czego chcesz, że jesteś taki miły. Masz do wyboru dwie odpowiedzi:

1. *Jestem pewien, że jeśli się postarasz, może przypominasz sobie gdzie są soczewki...* Wtedy będziesz musiał dać mu jeszcze jedną butelkę brandy. Na stole w kuchni jest wino. Weź je i idź do destylatora. Zabierz gęsią szyjkę i

wlej trunek do bębna. Jeśli ogień już zgasł, musisz go ponownie rozpalić (węgiel i zapalniczka). Przykryj pojemnik gęsią szyjką (jeśli pojemnik obok jest pusty, wlej tam wodę). Powstały płyn przelej do pustej butelki po brandy. Daj drugą butelkę Saturninowi. Wypije i pójdzie spać. Wejść do jego pokoju i zabierz soczewki (są w szafie). Na krześle obok stołu leży zapisana kartka. Przeczytaj ją.

2. *Źle mnie zrozumiałeś. Chciałem być po prostu miły!* Saturnin pozwoli Valdo wejść do pokoju i powie, że soczewki są w szafie. Zabierz je i wyjdź na zewnątrz (zanim to zrobisz, Valdo zwróci uwagę na kartkę leżącą na stole), Saturnin będzie teraz spał.

Okradanie Saturnina

Jeśli „twój” Valdo jest neutralny bądź zły, możesz wrócić do pokoju pana S. i zabrać wszystko, co chcesz bez płacenia lub, gdy coś już wcześniej kupiłeś – pieniądze. Są pod ścierką.

Rysunek na ścianie, globus nieba i kot

Wróć do pokoju Babou i zamontuj kolorowe soczewki do teleskopu. Tajną wiadomość na rysunku odczytasz łącząc kolory. Nieważne, na której soczewce jest jaki kolor, bo czerwony z niebieskim da taki sam kolor, jak niebieski z czerwonym. Kolejność jest taka: czerwony-niebieski, żółty-czerwony i niebieski-żółty. Można ustawiać kolory w innej kolejności, Valdo i tak ułoży całą sentencję. Po uzyskaniu informacji od Babou, idź do globusa nieba w pracowni Leonarda. Ustaw konstelację Liry (dwa obroty globusa), a potem ustaw pierścienie tak aby wszystkie gwiazdy znalazły się w otworach. Otworzy się tajna skrytka, z której zabierzesz Medalion. Zobaczysz kolejne przywidzenie Valdo, tym razem będzie to przemowa Leonarda. Wyjdź na zewnątrz, będzie tam siedział Saturnin z kotem. Spytaj go o zwierzaka. Alkahest... co to tak właściwie oznacza? Idź porozmawiać z madame. Trzeba ponownie odnaleźć kota, nie ma go już jednak na ławce. Idź do gołębnika i wejdź po drabinie. Jeśli dałeś kotu mleko na początku gry, odda ci medalion bez problemu, ale jeśli tego nie zrobiłeś, to lepiej załóż rękawice, nim zbliżysz do niego rękę. Wracasz do domu.

Piwnica

W kuchni, tam gdzie wcześniej była sterta worków, teraz zostały już tylko dwa. Przesuń je na bok. Weź linę z inwentarza i zawieś ją pod sufitem, teraz przymocuj wielofunkcyjną korbę do podnośnika na ścianie i zakręć nią. Kłapa podniesie się, ukazując wejście do piwnicy. Weź korbę. Zapalniczką zapal lampę wiszącą na drzwiach – zabierz. Używając jej zejdziesz w ciemności. Idź do drugiej części piwnicy i tam za pomocą zapalniczki zapal świeczki na żyrandolu. Po lewej stoi prototyp maszyny latającej Leonarda, a za plecami Valdo – armata (szerzej omówiona później). Wróć do pierwszej części piwnicy. Na podłodze leży kula armatnia, a na jednej z beczek kolejna wygrawerowana tabliczka. Obie rzeczy zabierasz. Oparta o stół stoi tabliczka z niewyraźnymi znakami. Posyp ją mąką. Znaki uwidoczną się i Valdo przerysuje je na kartkę. Na ścianie koło wyjścia rośnie jakiś grzyb. Jest to saletra, zabierz dwie garści. Idź do warsztatu i wydrukuj ostatnią tabliczkę. Jest na niej opis siatki Albertiego.

Przed zejściem do podziemi ustaw most na brzegu po lewej (albo w ogóle odstaw na bok, ale lepsze jest to pierwsze), lub weź drabinę (jest przed stodołą) i ustaw ją pomiędzy brzegami. Idź przed gołębnik, lub tam gdzie rośnie trzcina i połóż drabinę prostopadle do brzegu. Jeśli wcześniej jej nie używałeś, to teraz musisz podwiązać szczeble ogniwem lub przejść po niej na drugi brzeg. Dwa zmruszałe szczeble złamią się i Valdo wpadnie do wody. O tym jak wymienić szczeble w podpunkcie „2. aby znaleźć inną drogę”, w Początek c.d.

Armata i podziemne przejście

Aby użyć armaty, potrzebujesz prochu (siarka, węgiel i saletra). Idziesz do stanowiska w rogu w pracowni Leonarda. Węgiel kruszysz w młódcierzu, wszystkie składniki wkładasz do miski po prawej i zabierasz mieszaninę do inwentarza. Przy okazji przygotuj substancję dymiącą (woda, cukier i saletra). Włóż wszystkie składniki do bębna destylatora (jeżeli ogień już zgasł, rozpal go ponownie, opis jak to zrobić w Lekarstwo – Dzień 1). Przygotowaną miksturę włóż do

żelaznego pudełka. Aby wystrzelić z armaty trzeba podnieść ją lewarkiem (podstawiasz go i używasz korby) teraz włóż kulę armatnią, otwórz małą kłapkę przy końcu i wsyp tam proch. Teraz wystarczy podpalić lont. Armata wystrzeli i rozbije zamurowane wejście do podziemnego przejścia. Jednak do przejścia można dostać się inną drogą, a wtedy wystrzał z armaty posłuży do innych celów (o tym jakich w Ostatnie szlify – Dzień 3). Drugie wejście znajduje się w warsztacie. Pamiętasz drzwi które włożyłeś w zawiasy? Pociągnij za klamkę i otwórz metalowe drzwiczki (które zobaczysz po odciągnięciu drzwi). Znajduje się tam tajemnicza machina. Tak naprawdę nie jest to takie skomplikowane, trzeba tylko zrozumieć jej działanie:

Pociągnięcie za dźwignię uruchamia mechanizm. Cała układanka polega na tym aby czerwone i żółte kule umieścić w odpowiednich pojemnikach (znajdują się na dole, każdy z nich oznaczony jest kolorem). Kulki wpadają na przemian, raz do jednego, a raz do drugiego pojemnika (pierwsza wpada do czerwonego). Kiedy jedna z kulek wpadnie do nieodpowiedniego pojemnika, możesz nacisnąć zielony guzik w lewym dolnym rogu. Spowoduje to, iż pojemniki opróżnią się, a kulki które w nich były, wylecą rurką na górze i podczas pracy maszyny umieszczą się w wolnych polach na pierścieniu koła. Wewnątrz pierścienia znajdują się dwa koła – jedno mniejsze, a drugie większe. W każdym z kół znajdują się dwa przyciski. Górne przemieszczają kulki do środka, a dolne na zewnątrz (po okręgach danego koła). Na dole kół znajdują się dwa kanaliki. Ten prowadzący od dużego koła, posyła kule do pojemników, a drugi (krzywy) odchodzący od małego koła, prowadzi kule z powrotem na pierścień. To już wszystko a propos działania maszyny. Po ułożeniu ciągniesz za drewnianą dźwignię w prawym dolnym rogu. Po prawej wyjedzie winda do podziemia. Kiedy do niej wejdiesz, musisz pociągnąć za dźwignię, aby zjechać na dół.

Gdy już dostaniesz się do podziemnego przejścia, podejdź do końca korytarza (tuż przed wejściem do pomieszczenia z drzwiami). Na podłodze są jakieś znaki, użyj miotły, aby odsłonić resztę inskrypcji i połóż na nich kartkę (tę ze skopiowanymi znakami z piwnicy). Użyj węgla,

zabierz kartkę i włóż ją do portfolio. Podejdź do drzwi z tarczą i umieść na niej oba medaliony (jeden z globusa, a drugi z obroży kota). Otworzy się przejście do zamku. Używając lampy zejdziesz w ciemności, gdy dojdiesz do oświetlonego lochu, wejdź w drzwi po lewej. Valdo usłyszy jakieś szepty, aby podsłuchać rozmowę musisz odchylić skrzypiącą zasuwę okienka tak, aby nikt nie usłyszał. Wystarczy użyć oleju. Kiedy Valdo uzna za stosowne odejść, wróć do domu, gdzie już czeka na ciebie Babou i tajemniczy gość...

Dzień 3 (25 września 1522)

Straże przejmują ogród, ale dopóki Valdo nie wyjdzie na zewnątrz, jest bezpieczny. Idź do pokoju Leonarda i podejdź do regału z książkami (nad nim jest wyryte: „ścieżka przyjemności”). Każda z nich ma umieszczoną na grzbiecie literę. Pamiętasz jak Babou opowiadała Valdo o kochanku Leonarda? Miał na imię Salai. Wciśnij po kolei litery tworzące jego imię. Otworzy się tajne przejście na korytarz przed pokojem Valdo (który kiedyś zamieszkiwał Salai). Przejście to Valdo być może wykorzysta później, ale o tym niżej.

Odszyfrowywanie skopiowanych znaków

Wejdź do inwentarza i umieść klucz, który Valdo dostał od Franciszka w portfolio. Zaznacz pierwszy znak na kartce ze skopiowanymi znakami i dopasuj go do znaku z klucza, który podarował ci Franciszek. Obok znaków pojawi się miejsce, w którym musisz zapisać transkrypcję znaków, które właśnie odkodowałeś. Dopasowujesz resztę znaków. Odkodowane znaki zapisujesz za pomocą Kamienia Krwi (w portfolio, w ciągu przyborów – trzecia rzecz). Tak uzyskałeś: Słońce - 120, Gwiazdy - 240, Księżyc - 60, i Planety - 310.

Ustawianie czterech tarcz na mapie:

Jeśli już odszyfrowałeś znaki z kartki za pomocą klucza, to na mapie pojawiają się promienie (trzy linie, z których środkowa jest przerywana, pole pomiędzy nimi jest zaznaczone kolorem, są cztery promienie – po jednym od każdej tarczy). Ustawiasz tarcze tak, jak to zapisałeś, czyli: Słońce (tarcza w lewym górnym rogu) - 120 (12 razy przyciskasz pokrętko na dole tarczy słońca) i tak samo ustawiamy resztę. Czyli: Księżyc

(lewy dolny róg) - 60 (6 razy przyciskasz pokrętko na górze), Gwiazdy (prawy górny róg) - 240 (24 razy górnym pokrętkiem, albo 12 dolnym), Planety (prawy dolny róg) - 310 (31 razy dolnym lub 5 razy górnym). Gdy ustawisz wszystkie tarcze, na polu pokrycia się czterech promieni, pojawi się czerwony "x".

Tajemniczy Saturnin i komoda

Idź do kuchni, spotkasz tam Saturnina. Porozmawiaj z nim. Okaże się, że nie umie czytać, więc ta wiadomość, którą Valdo u niego znalazł, była tak naprawdę zmyłką. Idź do Babou. Nie ma jej w pokoju, więc z manekina w sypialni weź klucz i otwórz nim komodę w pokoju madame, teraz trzeba odpowiednio ustawić wzór. Przyciski na górze i z lewej poruszają złote pierścienie, a te na dole i po prawej - srebrne. Te na dole i na górze odpowiadają za kolumny, a przyciski po bokach za rzędy. Najprostszy sposób na ułożenie wszystkiego poprawnie, to: (licząc od lewej do prawej i od góry do dołu) dwa razy naciskasz pierwszy z kolumny przycisków po lewej, dwa razy trzeci z lewej, dwa czwarty z lewej, jeden raz przyciskasz trzeci z rzędu przycisków na górze, dwa czwartym na górze, dwa razy pierwszym z kolumny przycisków po prawej, jeden czwartym po prawej, dwa razy drugim z rzędu przycisków na dole, dwa trzecim na dole. Czyli w skrócie:

dwa	pierwszym	z	lewej
dwa	trzecim	z	lewej
dwa	czwartym	z	lewej
jeden	trzecim	u	góry
dwa	czwartym	u	góry
dwa	pierwszym	z	prawej
jeden	czwartym	z	prawej
dwa	drugim	na	dole
dwa	trzecim	na	dole

Po otwarciu szuflady nanieś nakładkę na list, a odczytasz zaszyfrowaną wiadomość. Babou nakrywa Valdo, dowiesz się od niej bardzo ciekawych rzeczy. Teraz masz za zadanie ocalić Mona Lisę przed kradzieżą, ale nie zapomnij o kodeksie. Idziesz porozmawiać z Saturninem. Żalisz się, że nie uda ci się rozwikłać zagadki Leonarda na czas i pewnie skończysz pojmany przez strażę. Okaże się, że Saturnin był lokajem Leonarda, któremu została powierzona "misja podania ostatniej wskazówki". "Odejmij dziesięć od gwiazd, następnie od planet i dodaj

następne tyle do księżycy".
Odnajdywanie kodeksu

Wejdź do portfolio i przyglądnij się mapie. "Odjąć dziesięć od gwiazd" - naciskasz jeden raz na pokrętko na dole od tarczy w prawym górnym rogu, "następnie od planet" - naciskasz jeden raz na pokrętko na górze od tarczy w prawym dolnym rogu, "i dodaj następnie tyle od księżycy" - naciskasz jeden raz pokrętko na górze od tarczy w lewym dolnym rogu. Pojawi się kolejny czerwony "x" wskazujący na kaplicę. Drzwi są zamknięte, więc zapytaj Saturnina o klucz. Powie Valdo, że klucz ma tylko Babou. Idź więc wyrównać rachunki. Madame da Valdo klucz bez oporów, jednak od tego, co Valdo jej powie zależy, czy dalej będzie go kochać (patrz: Uwodzenie Babou). Jeśli odpowiadając jej wybierzesz drugą opcję, Valdo zachowa jej miłość, wybierając pierwszą - straci ją. W tym momencie decydujesz o zakończeniu gry (o tym dlaczego w Ostatnie szlify). Otwórz kaplicę i wejdź do środka. Z ołtarza zabierz berło. Pod znakiem lilii znajduje się mały otwór. Włóż tam Sygnet Franciszka I i użyj berła. Otworzy się tajna skrytka, zabierz kodeks oraz sygnet z berłem. Teraz trzeba jakoś dostać się do gołębnika.

Droga do i z gołębnika

Wejdź na kładkę łączącą dom z wieżą. Zobaczysz stamtąd strażników (spokojnie, oni jeszcze nie widzą Valdo). Podejdź na jej drugi koniec, leżą tam kamyki, weź jedną garść. Wyrzucając kamyk odwrócisz uwagę strażnika. Najlepiej rzucić wtedy gdy strażnik chodzący dalej zacznie iść za dom, w innym przypadku Valdo może zostać złapany (o tym co robić, gdy cię złapią - czytaj niżej). Szybko schodzisz do ogrodu. Jeśli „twój” Valdo jest neutralny lub zły możesz znokautować strażnika przy moście metalową belką. Jeśli nie, idź w krzaki po prawej (jeśli znokautujesz strażnika i tak trzeba będzie iść w krzaki po prawej, ale gdy zapomniałeś ustawić drabinę, a most blokował ci drogę, to możesz go teraz przestawić). Po lewej będzie tam kupa gałęzi, odsuń je na bok. Pod nimi jest łódź, wsiądź do niej. Teraz są dwie możliwości:

1. Jeśli most jest na prawym brzegu podpłyn łodzią do gołębnika. Jest tam

strażnik, odwróć jego uwagę rzucając kamień. Wyjdź na brzeg i idź do gołębnika.

2. Jeśli most blokuje rzekę (a Valdo jest za „dobry” by znokautować strażnika) podpłyn na brzeg koło młyna (nie ma tam żadnych strażników). Idź w miejsce gdzie rośnie trzcina (pamiętasz, że miałeś wcześniej ustawić drabinę pomiędzy brzegami). Odwróć uwagę strażnika rzucając kamień i idź do gołębnika.

Częściowo schowana za workami i owita w prześcieradło stoi Mona Lisa. Zabierz ją i wejdź na górę. Ponieważ znalazłeś już kodeks, przyfrunie królewski posłaniec. Daj mu sygnet Franciszka, by poinformować Hektora o zdobyczu Valdo. Aby wydostać się z gołębnika, musisz rzucić kamień w głąb gołębnika (koło belki wspornikowej). Teraz są dwie możliwości:

1. Jeśli Valdo jest neutralny lub zły, możesz za pomocą metalowej belki zwalić strażnikowi beczkę na głowę. Ta opcja jest bardziej komfortowa, ponieważ temu strażnikowi możesz zabrać mundur i więcej nie musisz się już ukrywać. Gdy inni zapytają cię dlaczego nie pilnujesz ogrodu odpowiedz żeby cię zostawili, bo wiesz co robić, inaczej Valdo zostanie złapany.

2. Jeśli Valdo jest dobry, wyrzucasz kupkę siana za okno i tą samą drogą posyłasz Valdo. Potem szybko do łódki (lub przez drabinę) na drugi brzeg. Wychodząc z ogrodu musisz liczyć na łut szczęścia. Nie zauważony przez strażników wracasz do domu.

Co mi zrobisz, jak mnie złapiesz?

Kiedy strażnicy złapią Valdo, zamkną go w jego pokoju. Podejdź do drzwi, po prawej, oparta o ścianę będzie kartka. Zabierz ją i podłóż pod drzwi. Świdrem, gwoździem lub nożem wypchaj klucz z zamka. Zabierz kartkę i zarazem klucz. Otwórz kluczem drzwi i wyjdź na korytarz. Przyda się teraz tajne przejście. Obcęgami wyjmij gwoździe na dole gobelinu (jeden gwoździć możesz wyjąć nożem, ale tylko jeden. Inaczej strażnicy usłyszą hałas i zetną Valdo głowę). Odsuń gobelin na bok. Hasło jest prawie takie samo – lalas (czyli Salai pisane od tyłu). Teraz Valdo znajduje się w sypialni Leonarda.

Okradanie Saturnina cz.2 Mona

Jeśli wcześniej nie kupiłeś (bądź ukradłeś) cukru lub szpuli do szycia, to jak najbardziej możesz podkraść to teraz. Jeśli masz mundur strażnika sprawa jest łatwa. Wchodzisz, bierzesz, wychodzisz. Jeśli nie, to podchodzisz do tylnego wyjścia, gdy strażnik się odwróci przemyskasz do pokoju Saturnina. Zabierasz co chcesz i jeśli strażnik wciąż jest odwrócony – wracasz do domu. Jeśli nie, po prostu czekasz aż to zrobi.

Kodeks i mała naprawa w piwnicy

Hektor pewnie już czeka w podziemnym przejściu. Schodzisz tam (nieważne, którą drogą). Rozmawiasz z nim i oddajesz mu kodeks. Idziesz porozmawiać z Saturninem (jest w kuchni). On uświadamia Valdo, że nie może porzucić swej misji i musi za wszelką cenę odzyskać kodeks. Ma rację, ale Hektor gdzieś polazł, więc zajmij się naprawą maszyny latającej. Jeśli w inwentarzu nie masz korby to zabierz ją z miejsca, w którym Valdo ją porzucił (jeśli jest to armata i jeszcze z niej nie wystrzeliłeś, to zwróć uwagę, iż po opuszczeniu kula armatnia wyleci na zewnątrz). Idź do warsztatu. Zmień wiertło na mniejsze i przewierć Drewniany łuk, który dał ci Saturnin. Miotłę przetnij na pół (o tym jak to zrobić w podpunkcie 2. aby znaleźć inną drogę, w Początek c.d.) i zabierz tylko kijek (krótka miotła już ci się nie przyda). Jeśli w całej grze Valdo nie używał drabiny, to możesz ewentualnie przepołowić patyk, który oparty o stół przy wejściu w warsztacie. Zejdź do piwnicy i dodaj oba przedmioty do maszyny latającej. Jeśli jeszcze do teraz nie zrobiłeś i nie przekazałeś dymiącej substancji Saturninowi, to wykonaj ją teraz i zostaw przy maszynie w piwnicy.

Idź do warsztatu i podejdź do sztalugi. Zdejmij materiał, a w otworach obok pędzla i węgla ustaw farby i lakier. Oryginał obrazu umieszczasz w ramie obok. Teraz zastosuj siatkę Albertiego. Uzupełnij brakujący gwóźdź i rozciągnij nitkę ze szpuli do szycia. Najpierw musisz zrobić szkic węglem. Klikając (węglem) na odpowiednie pola stwórz cały rysunek. Najłatwiejsze rozwiązanie to (licząc od lewej do prawej i od góry do dołu) jedno kliknięcie na: czwarty i piąty w pierwszym rzędzie; pierwszy, drugi, czwarty i piąty w drugim rzędzie; pierwszy, drugi i trzeci w trzecim rzędzie; drugi, trzeci i czwarty w czwartym rzędzie; pierwszy, trzeci i czwarty w piątym rzędzie. To ustawienie działa czasami za pierwszym razem, ale czasami Valdo musi odejść i jeszcze raz podejść do sztalugi aby zadziało. Teraz po kolei zmień wszystkie kwadraty na wersję kolorową. Koła (które pojawiły się po zrobieniu szkicu) obracają cztery kwadraty obok zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Najlepiej jest układać od góry do dołu, rząd po rzędzie. Zwróć uwagę, że elementy w rogach (dwa górne i dwa dolne) są dość podobne i łatwo je pomylić, więc jak ułożysz już wszystko i nic się nie dzieje, to spróbuj zamienić te elementy miejscami. Gdy ułożysz już prawie wszystko i zostały ci już tylko dwa pola nie w tym miejscu co trzeba, ale jakoś nie możesz ich dopasować, to zmień oba kwadraciki z powrotem na szkic, zmień ich miejsce, znów kliknij, powinny się zamienić, wracasz kwadracikami na miejsce w którym zamieniłeś je na szkic i ponownie zamieniasz je na malunek (jeśli kwadracik nie wróci na poprzednie miejsce, nie uda ci się zamienić go na malunek) robisz tak z tymi dwoma, których nie udało ci się dopasować i powinny się już zamienić. Po ułożeniu przyszła pora

Lisa na efekt sfumato. Maczasz pędzel w farbie, a potem w lakierze i w ten sposób robisz trzy warstwy żółtego, (wycierasz pędzel w szmatkę i maczasz go w innym kolorze) dwie warstwy niebieskiego i trzy warstwy czerwonego. Możesz też w dowolnej kolejności nakładać warstwy do oporu, Valdo powie ci kiedy dość. Zabierz kopię i oryginał.

Błąd w grze: tak naprawdę nie trzeba używać szpuli do szycia, aby zacząć szkicować. Pomimo tego, iż Valdo mówi „Muszę jedynie naciągnąć materiał i gotowe” (mówiąc materiał ma na myśli sznurek) tak naprawdę nie musi nic już więcej dodawać. Ale kiedy skończy malować kopię i zabierze z powrotem oryginał, szpula pojawi się w inwentarzu.

Ostatnie szlify

Idziesz do kuchni. Valdo słyszy jakiś hałas, to pewnie Hektor wrócił do podziemia. Teraz są dwie drogi:

1. Jeśli nie użyłeś jeszcze armaty, to teraz jest odpowiedni czas. Odpal lont (pamiętaj, że trzeba podnieść ją na lewarku i włożyć kulę armatnią). Kiedy wejdiesz do przejścia Hektor będzie już leżał, prawdopodobnie dostał w głowę odłamkiem muru.

2. Jeśli już wybiłeś dziurę w murze, podejdź na paluszkach do Hektora i z całej siły walnij go metalowym prętem.

Zabierz kodeks i zostaw kopię Myny Lisy pod ścianą po prawej. Wszystko gotowe. Idź do Babou, pożegnać się. Jeśli do końca Valdo utrzymał jej miłość, zapyta się czy może z nim uciec. Można oczywiście odmówić, tylko po co? Gra kończy się filmikiem, teraz twoim zadaniem jest ochrona Manuskryptu Aleksandryjskiego. W tym już ci nie pomogę, ale powodzenia ;)