



PRZYGODÓWKI OD A DO Z ADVENTURE ZONE

TEMAT
NUMERU

DREAMFALL THE LONGEST JOURNEY

MEGARECENZJA
PORADNIK
DREAMFALL ZA GRANICĄ
D:TLJ vs. TLJ
PRZYPOMNIJMY SOBIE TLJ
HISTORIA FUNCOM-U
i wiele innych...

DREAMFALL-OWY KONKURS ADVENTURE ZONE

**DO WYGRANIA
4 EGZEMPLARZE
GRY DREAMFALL**

RECENZJE
A TOTAL OVERDOSE
HOPKINS FBI
T AZ MOVIES
K WSZYSZY JESTEŚMY CHRYSZTUSAMI
Ż AZ BOOKS
E DIABŁO DZIEDZICTWO KRWI
i inne...



SPIIS TREŚCI

Zrecenzowano: 5 gier, 1 film, 1 album muzyczny, 1 książkę

Okładka	01
Spis treści	02
Wstępniak	03
Nowinki	04
Recenzje:	07
Total Overdose	07
Hopkins FBI	11
Paradise	13
Kapitan Brave	17
Dreamfall : The Longest Journey	20
Dreamfall za granicą	28
Dreamfall vs. Najdłuższa Podróż	30
Przypomnijmy sobie The Longest Journey	31
Historia FunCom-u	35
Dreamfall-owy konkurs Adventure Zone	37
AZ Movies:	38
Wszyscy Jesteśmy Chrystusami	38
AZ Music:	40
Ścieżka dźwiękowa Dreamfall	40
AZ Books:	43
Diablo Dziedzictwo Krwi	43
Poradniki:	45
Dreamfall : The Longest Journey	45

Uwaga!
Adventure Zone najlepiej oglądać w
125% rozmiaru strony.



WSTĘPNIAK

Strona internetowa AZ:
www.adventure-zone.info
Adres e-mailowy redakcji:
kubrex@gmail.com

Wakacje powoli mijają (niektórym już minęły :P), a ja znów zasiadam do pisania kolejnego wstępniaka. Jak widzicie, niewiele się zmieniło od naszego ostatniego spotkania...no może poza jedną, ale za to jak znaczącą zmianą: Dreamfall w końcu się ukazał na polskim rynku. Okrzykom zachwytu nie było końca. Jaki to ten Dreamfall wspaniały i piękny. Jak to ludzie z FunComu się dobrze spisali. W końcu napisania recenzji dla AZ podjął się Black Predator, a kontynuacja Nadjłuższej Podróży stała się naszym tematem numeru (tego się można było spodziewać). Specjalnie na tę okazję przygotowaliśmy dla Was masę dodatkowych tekstów związanych z

Dreamfall-em. Z resztą zobaczcie w spisie treści :) Z jednego jednak jesteśmy szczególnie dumni. Mianowicie z konkursu, który za uprzejmością polskiego dystrybutora – firmy Cenega Poland, udało nam się zrealizować. W 'Dreamfall-owym konkursie Adventure Zone' możecie wygrać jeden z czterech egzemplarzy nowego dzieła FunCom-u. O zasadach konkursu przeczytajcie na stronie 37. Dreamfall to jednak nie jedyna gra, o której możecie przeczytać w tym miesiącu w Adventure Zone. Oprócz tego, w numerze znajdziecie także recenzje chill-out-owego odpowiednika GTA – Total Overdose, czy starszego już

Hopkinsa FBI.

W AZ Movies przeczytacie recenzję Wszyscy Jesteśmy Chrystusami, a w AZ Music moje wrażenia po przesłuchaniu ścieżki dźwiękowej do Dreamfall-a.

To chyba wszystko w tym miesiącu. Mnie pozostaje tylko życzyć udanego końca wakacji i szczęśliwych powrotów do domu. Do przeczytania za miesiąc (pamiętajcie o naszej stronie internetowej www.adventure-zone.info i o naszym forum, gdzie zawsze znajdziecie rozwiązanie waszych problemów z przygodówkami i nie tylko ;)). Cześć!

Kuba 'qbrex' Grabarczyk



Redaktor naczelny AZ off-line:

Kuba 'qbrex' Grabarczyk

Redaktor naczelny AZ on-line:

Drozda

Redakcja:

Black Predator

Don Killuminati

Eggz Eye

Hardcore

Stali współpracownicy:

Zebius

Współpracownicy:

n3gative

kajamira

mertruve

Tłumacze:

Ari

Fenkulik

Korekta:

Mendosa

DTP:

Kami17

Gortar Vizharan

Chcesz do nas dołączyć?

Nie boisz się o swoje zdrowie i chcesz dołączyć do Adventure Zone?

Nie wachaj się i pisz na mojego maila

(kubrex@gmail.com)!

Nadal poszukujemy recenzantów i ludzi odpowiedzialnych za grafikę.



NOWINKI

- ▶ Dreamfall w pierwszej 10
- ▶ Trailer AI Emmo and The Lost Dutchman's Mine
- ▶ Nowa strona czwartej części Złamanego Miecza
- ▶ Trailer drugiej części Aury
- ▶ Demo KQ IX już jest!
- ▶ Dla fanów "Prawa i Sprawiedliwości" ;)
- ▶ Bezpieczny sejf :)
- ▶ David Suchet jako Poirot
- ▶ Wywiad z Grossman-em
- ▶ Atlantis V - nowe obrazki
- ▶ Yoomurjak's Ring
- ▶ A propos Atropos :)



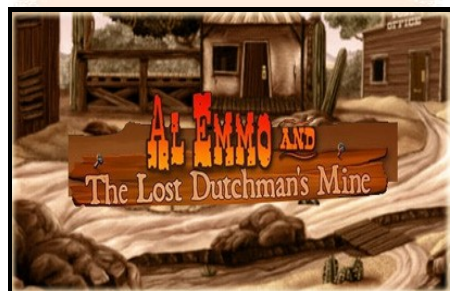
Dreamfall w pierwszej 10

Jak donosi Polska Oficjalna Strona Dreamfall-a, następcza The Logest Journey, w trzecim tygodniu sprzedaży, uplasował się na 9 miejscu Top Listy Empiku wśród najlepiej sprzedających się gier w ciągu ostatnich 7 dni.

Brawa, brawa, brawa...okazuje się, że polska scena przygodowa jest silniejsza, niż nam się wydawało.

Trailer AI Emmo and The Lost Dutchman's Mine

Ze strony www.adventuresplanet.it możecie ściągnąć nowy trailer gry AI Emmo and The Lost Dutchman's Mine. Waży 25 Mb i jest w całości po angielsku. **Milego oglądania!**



Nowa strona czwartej części Złamanego Miecza

Już od pewnego czasu pod adresem www.broken-sword.com znajdziecie odświeżoną stronę Broken Sword : The Angel Of Death. Polecam zajrzeć, tym bardziej, że można się na niej dowiedzieć czegoś więcej na temat historii nowej części Złamanego Miecza.



Trailer drugiej części Aury

Mamy już możliwość obejrzenia traileru The Sacred Rings (sequel gry Aura : Fate of the Ages). Waga = 27.01 MB. Polecamy zobaczyć, gra zapowiada się apetycznie :) Klik.



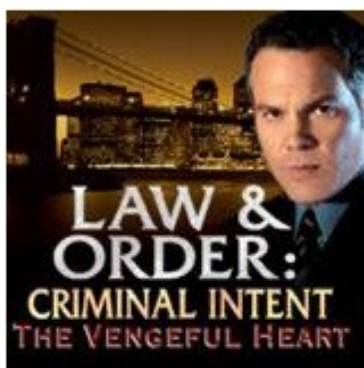
Demo KQ IX już jest!

Wydane zostało demo The Silver Lining – fanowskiego następcy King's Quest. Waży 75.8 MB i można je pobrać stąd. Jak na grę tworzoną przez amatorów wygląda całkiem nieźle. Zapraszamy do ściągania.



Bezpieczny sejf :)

Chcecie poczuć się jak "Kwinto" z filmu "Vabanque"? The Adventure Company daje wam właśnie po temu okazję, wprowadzając do sprzedaży grę *Safecracker*, w której naszym głównym zadaniem będzie otwieranie sejfów. Ekscentryczny bogacz pozostawił w każdym z nich wskazówki, jak otworzyć inne sejfy, a musimy otworzyć je wszystkie aby wykonać zadanie zlecone nam przez jego spadkobierców - odnaleźć jego testament.



Dla fanów "Prawa i Sprawiedliwości" ;)

Legacy Interactive udostępniło pierwszy epizod trzeciej części Law&Order, pod nazwą Law & Order Criminal Intent: The Vengeful Heart. To demo można zamienić w pełną wersję gry płacąc 19.99. Klik.



David Suchet jako Poirot

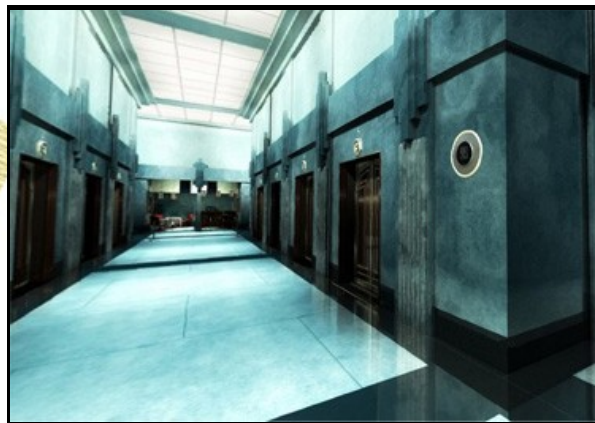
Potwierdziły się informacje, jakoby David Suchet miał użyć swojego głosu Herculesowi Poirot w najnowszej przygodówce firmowanej przez The Adventure Company - Agatha Christie *Murder on the Orient Express*. O tym, jak sprawdzi się Suchet w roli słynnego detektywa przekonamy się już wkrótce.





Wywiad z Grossman-em

W serwisie gamasutra.com znajdziecie anglojęzyczny wywiad z Davem Grossmanem - „dizajnerem” filmy Telltale. Dowiecie się z niego kilku ciekawostek na temat oczekiwanej nowej części Sam&Max-a. [Klik.](#)

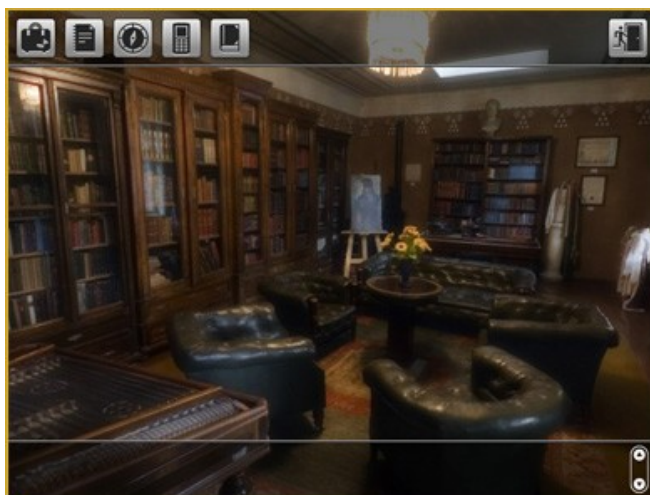


Atlantis V- nowe obrazki

Nowe obrazki z *The Secret Of Atlantis*, dawniej zwanej Atlantis V znajdziecie w serwisach [WorthPlaying](#) i [Le Sanctuaire de l'Adventure](#). Jak Wam się podobają?

Yoomurjak's Ring

Kolejną produkcją twórców *Agon* jest realizowany przy wykorzystaniu FMV *Yoomurjak's Ring*. Gra ukazać się ma we wrześniu, więcej możecie sobie poczytać na oficjalnej stronie [YR](#). Żartowałem ;) - [tutaj](#) możecie poczytać, a [tu](#) obejrzeć obrazki.



The Abbey

Wiemy już, iż przygodówka mająca bazować na "Imieniu Róży" Umberto Eco - *The Abbey* - zostanie wydana pod koniec 2007- go roku. Producentem gry jest Alcachofa Soft, wydawca już jest, nie został jednak ujawniony (chodzą słuchy, że będzie to Crimson Cow).

A propos Atropos :)

Alkis Polyraakis - twórca darmowej, wykonanej przy wykorzystaniu AGS przygodówki *Other World* (do pobrania [tutaj](#)), założył w kwietniu *Atropos Studios*. W tej chwili pracuje ono nad *Diamonds in the Rough*, a premiera tej gry zapowiadana jest na jesień 2007. Na stronie domowej [Alkisa Polyrakisa](#) znajdziecie jego definicję przygodówki, wraz z przykładami dobrych i złych rozwiązań - nie we wszystkim się z nim zgadzam, chociaż ogólnie - ma rację.



Hej, mój cavron. Namnożyło nam się ostatnio tych gier gta-podobnych. Amigos z SCi Games też postanowili dorzucić coś od siebie. Eh, przedstawiam Ci Total Overdose.

Rozwałka w meksyku

Total Overdose był szumnie zapowiadany, jako GTA z domieszką chilli. Po premierze okazało się, że (jak to zwykle zresztą) było to stwierdzenie bardzo przesadne. Bo jak można porównywać GTA – grę bardzo rozbudowaną, z ogromnym światem i nagromadzeniem misji etc., z produkcją w sumie dość ograniczoną, jeśli chodzi o obszar i złożoność rozgrywki (co nie oznacza, że słabą). Total Overdose składa się z dwudziestu-paru misji powiązanych fabularnie. Na szczęście amigos z SCi Games nie zapomnieli także o zadaniach dodatkowych, nie związanych z głównym wątkiem. Jest ich podobna ilość, co tych fabularnych. Na różnorodność zadań na pewno nie można narzekać. Będzie Ci dane, mój cavron, zniszczyć pole marihuany, zawalczyć na arenie torreadorów, odwiedzić dżunglę, by na końcu odeprzeć atak terrorystów na agencję bezpieczeństwa DEA i uczestniczyć w bardzo spektakularnej pogoni po wagonach pociągu. Większość misji rozgrywa

się w miasteczku, gdzieś w pobliżu granicy Meksyku ze Stanami Zjednoczonymi. Miasteczko, nie dość, że małe i opustoszałe (nie czuje się w nim życia, a ludzi na chodnikach traktuje się bardziej jak element krajobrazu), to w dodatku podzielone jest na obszary doczytywania. Eh, mój cavron, jak ja się nakłamałem przez to ciągle dogrywanie się lokacji. Szkoda, że autorzy nie wpadli na pomysł, jaki wykorzystano w GTA – czyli "loading" terenu w czasie rzeczywistym. Do

poruszaniu się po obszarze gry, autorzy oddali kilka samochodów (niestety, łodzi, czy pojazdów latających w Total Overdose po prostu nie ma). Model jazdy w TO jest mega-arkadowy, właściwie nie da się tutaj stracić panowania nad kierownicą (chyba, że po kilku głębszych tequili). Na szczęście jeżdżenie nie jest w tej grze najważniejsze. Znacznie ważniejszy jest od niego wspaniały loco moves.





Loco moves

Ach mój cavron...ten wspaniały system ruchów. Masz dzięki niemu niemal nieograniczone możliwości. Twoja postać może skakać, biegać po ścianach, robić salta i gwiazdy w powietrzu (matrix panie...matrix). Łącząc to wszystko, możesz robić combosy, rzekłbyś taniec śmierci, który nie obyłby się oczywiście bez bullet time-a (tutaj zwanego adrenaliną). A im więcej combosów zrobisz i im bardziej będą one spektakularne, tym więcej dostaniesz punktów. Tak jest...Total Overdose to gra na punkty. Są one przeliczane na różnego rodzaju bonusy, od których produkcja S.C.I. Games aż pęka w szwach. Możesz zbierać bonusy wydłużające pasek zdrowia, bonusy dające dłuższy czas na przebywanie w trybie bullet time, bonusy pozwalające Ci strzelać z dwóch broni na raz i wiele, wiele innych.

Dodatkowo, oprócz bonusów w formie dodatkowych umiejętności bohatera, amigos wprowadzili do swojej gry tzw. "Loco Moves" – czyli innym słowem "Szalone

Ruchy". Gracz otrzymuje je zdobywając odpowiednią ilość punktów, bądź znajdując power-up gdzieś na terenie miasta. Loco Moves możesz wykorzystać podczas walki, gdy zrobi się naprawdę gorąco. Przez kilka sekund dają one bohaterowi gry specjalne umiejętności. Dzięki nim może m.in. znacznie zwiększyć swoją celność lub niczym rozwścieczony byk na arenie zabijać swoich przeciwników biorąc ich "na rogi".

W grze jest jeszcze jedna bardzo ciekawa opcja. Dzięki Rewind, gracz

może cofnąć czas.

A, że w Total Overdose nie ma możliwości zapisu stanu gry w każdej chwili Rewind bardzo często się przydaje, szczególnie podczas dłuższych misji i krwawszych jatek.

Czym i z kim?

W TO przyjdzie Ci walczyć wszelką bronią, od deski z gwoździami, poprzez Berettę i obrzyna, a na granatniku i karabinie stacjonarnym



kończąc. Niestety licencji na oryginalne nazwy broni brak, przez co kałasza nazywano w grze Assault Rifle (zamiast AK47).

Przeciwnicy w Total Overdose są dość różnorodni. Policja, skapo ubrane chicki i terroryści, to tylko nieliczni z tych złych amigos. Niestety – wszyscy z nich są równomiernie głupi. Nie próbują Cię obejść, nie próbują Cię zaskoczyć – po prostu biegną na Ciebie z łopatą, rurką, maczetą, czy z tym-co-im-akurat-wpadnie-pod-rękę, lub używają broni, próbują do Ciebie trafić strzelając (a celność to oni mają słabiutką). Na szczęście wrogowie w TO nadrabiają braki w swoim AI ilością, w jakiej atakują.

Właściwie już w pierwszej misji masz możliwość się o tym przekonać, gdy 15 przeciwników rzuca się na twoje bohatera na "dzień dobry".

No i pozostaje jeszcze sprawa bossów, w sumie nic odkrywczego, są tylko trochę mądrzejsi od zwykłych przeciwników i mają dwa razy dłuższy pasek zdrowia od Ciebie.

Graficy po tequili Total Overdose to trójwymiarowa gra TPP. Nie licz jednak, mój cavron, na jakieś fajerwerki graficzne. Nie licz nawet na ładną grafikę. To nie jest Hitman Blood Money czy jakaś najnowsza część Splinter Cella. Nie jest to niestety także GTA SA. Prawda jest taka, mój cavron, że TO jest grą okropnie kwadratową, a amigos – grafikos, postanowili nic nie zrobić w kierunku jej poprawienia, lub chociażby ukrycia. Dlatego wszystko jest kwadratowe, brzydkie, ale...jednocześnie wyjątkowo pasujące do klimatu tej gry. Podczas szybkiej walki, która jest w końcu esencją tej gry, brzydota graficznej się po prostu nie zauważa. Dlatego patrzenie na wszystkie wygibasy bohatera to czysta przyjemność. Z

cut-scenkami jest tak samo. Widocznie podczas tworzenia gry graficy musieli sobie pociągnąć większy łyk tequili i chwala im za to...przecież bez tego ta gra nie byłaby taka sama.

Meksykański hip-hop

Bardzo pozytywnie zaskoczyła mnie oprawa dźwiękowa w TO.

Spodobała mi się muzyka, która



"leciała" w tle, a szczególnie, ta z menuś. Nie jestem, może jakiś fanem meksykańskiego hip-hopu, czy rocku, ale jeśli spodobało się to mnie, osobie, która tego typu muzyki nie słucha, dla jej fanów będzie to uczta dla uszu. Sprawdziłem w "creditsach" (swoją drogą, bardzo

długich) nazwy zespołów, które wyknowały soundtrack do Total Overdose, podobno są to znani i lubiani w meksyku twórcy, ale kto ich tam wie...

Świetnie spisali się też aktorzy. Nie mówią oni czystym angielskim, a dialektem używanym w meksykańskich stronach USA, używają chicka zamiast girl, cavron zamiast friend, czy loco zamiast crazy. W dodatku mówią z odpowiednim dla meksykanów akcentem, co świetnie sprawdza się w samej grze. Rzadko w grach zdarzają się tak porządnie wybrane i nagrane głosy.

Rodzinka Cruz

Powiesz mi, mój cavron, że gadam i gadam o bonusach, o premiach, o grafice i o dźwiękach, a jeszcze nic nie napisałem o fabule gry. Eh, nie jest to najważniejsza część TO. Najbardziej wciągająca i przemyślana także nie jest. W Total

Overdose przyjdzie Ci animować dwóch braci bliźniaków –

Lech i Jaro.... znaczy tego...Toma i Ramiro,

oraz ich ojca – całą rodzinę Cruz-ów. Grę

zaczyniesz od krótkiej sekwencji w

dżungli, gdzie to pokierujesz

senior Cruz-em, agentem DEA.

Po niezbyt udanej akcji, musisz

uciec z obozu wroga i gdy

wyda się, że wszystko jest już

w porządku, a ty siedzisz

bezpiecznie w samolocie swej

agencji, jeden z twoich kolegów po fachu

zdradza, drzwi samolotu się otwierają, a ty zostajesz

wyrzucony, tutaj akcja przenosi się 2 tygodnie później. Gdy Tom,

rozpoczyna kolejną akcję dla DEA (widać, wrodził się w tatusia).

Niestety, nie kończy się ona wesoło. Tom dostaje granatem i...łamie sobie

nogę (twardy z niego amigo ;)). Gdy Tommy dowiaduje się o śmierci ojca

postanawia znaleźć osoby, które się do tego przyczyniły. Jediną nadzieją

jest więc Ramiro – czarna owca fabuła nie zawsze się klei i jest rodziny...przed chwilą wyszedł z raczej dodatkiem do samej gry. więzienia i wcale nie zawahałby się tam wrócić. Tommy postanawia

wykorzystać, to, że Ramiro jest do niego podobny i namawia go

do pomocy w odnalezieniu zabójców ojca. Od tej chwili Ramiro, staje się Tommym, a my przejmujemy nad nim kontrolę. W drodze do odkrycia prawdy pomoże Ci wielu przyjaciół, a między innymi, piękna chica, o równie pięknym imieniu – Angel, oraz śmiesznego amigo - agenta DEA, który zamieszkuje miejskie złomowisko.

Ja dodam jeszcze od siebie, że

Jeśli przeszedłeś już GTA SA w 100% i nie masz za bardzo w co grać, a możliwe, że chciałbyś się dowiedzieć jak to się robi w meksyku.

Total Overdose

Kończę już, mój cavron. Mam nadzieję, że przybliżyłem ci trochę grę SCi Games. Co więcej, mam nadzieję, że nie obrazisz się, jeśli Ci ją polecę, bo Total Overdose, jest faktycznie warte polecenia. Mimo, że ma kilka minusów (jest krótka, gorsza od swojego największego

konkurenta, czyli GTA SA). Warto w nią zagrać przede wszystkim dla świetnego systemu combosów. Gra

w Polsce, została wydana przez CD-Projekt w wersji nie-spolszczonej, na trzech płytach CD. W tej chwili

jej cena wynosi coś około 50 zł. Świętokradztwo jej więc nie kupić i nie zagrać. **Jeśli przeszedłeś już GTA SA w 100% i nie masz za bardzo w co grać, a możliwe, że chciałbyś się dowiedzieć jak to się robi w meksyku,** to uruchom Total Overdose i odkryj kto tak naprawdę zlikwidował senior Cruza.



Total Overdose

Producent: **Sci Games**

Wydawca PL: **CD Projekt**

Premiera: **2005**

Wymagania:

- **Pentium 1,5 GHz**

- **256 MB Ram**

- **Win XP**

WWW: **Oficjalna strona**

Cena: **49,90 zł**





Jest rok 1984. Rozbudowany syndykat przestępczy posiada broń Nuklearną i użyje jej, jeśli rząd USA nie spełni ich żądań. Rząd oczywiście nie bierze pod uwagę żądań, po czym zdeterminowani bandyci odpalają dwie bomby atomowe nad Kalifornią....

...ginie ponad 50 tys. Ludzi. Po tym incydencie FBI zaczyna prowadzić największe śledztwo w historii biura. Finał

Teraz pozostaje nam tylko czekać co zrobi na wolności a następnie poprowadzić śledztwo, które spowoduje, że Bernie raz na zawsze da spokój temu światu.

brutalności to nie różnią się od tych z „Milczenie Owiec”. Lokacje, które dane nam będzie zwiedzić są bardzo ładne i różnorodne. Niektóre będą dostępne dopiero po jakimś czasie. Opuszczone baseny, laboratoria, strzelnica, mieszkania są rysunkowe, bardzo kolorowe, składające się z wielu przedmiotów, przy czym każdy z nich jako agent FBI możemy zbadać i często wykorzystać. Spodobała mi się ciekawostka z komputerem w kwaterze głównej FBI gdzie możemy przeglądać starsze raporty policyjne. Bardzo dobrze buduje to odpowiedni thrillerowy klimat

Be cool and stay cool

Hopkins FBI jest klasyczną przygodówką, w której wcielamy się w postać agenta FBI.

Będziemy musieli zbierać różne przedmioty,



następuje w 1986 roku, kiedy to Bernie Berkson główny szef syndykatu zostaje schwytany.

Duży wpływ na ujęcie Berksona miał jeden z agentów FBI –Hopkins. Krótki proces i konkretny wyrok, zapada w 1987 r. Oskarżony zostaje skazany na karę śmierci. Kiedy siedzi przykuty do krzesła elektrycznego dzieje się coś dziwnego. Gaśnie światło a on znika w niewyjaśnionych okolicznościach.

rozmawiać z wieloma postaciami, a co najważniejsze analizować fakty i różne wskazówki. Poziom zagadek nie jest wysoki, co sprawia, że gra się naprawdę przyjemnie. Mogę jednak stwierdzić że pod względem



Ciekawostki:

- Jedną z rzeczy, która także mnie trochę zdenerwowała jest jakość wydania Hopkinsa w naszym kraju. Cd-Projekt zamiast dać naklejkę „18+” ze względu na krew i trupy których trochę jest podczas grania wyciął (sic!) drastyczne sceny z filmików. Teraz małe pytanie gdzie tu sens gdzie logika? Wychodzi na to że gra w której są przekleństwa i trochę seksu jest dla dorosłych a inny produkt gdzie widoczne są bestialskie mordy psychola nie?

- Hopkins FBI został także ponownie wydany w Extra Klasyce dawno temu w cenie 19.90 zł. Mała dygresja - w każdym czasopiśmie komputerowym był on reklamowany jako jedna z gier za małą kasę i do tego po polsku a ja nie mogłem jej nigdzie znaleźć! Ile to ja się naszukałem w marketach i sklepach komputerowych wtedy. Na szczęście udało mi się ją kupić za psie pieniądze na jakimś „pchlim targu”.

rodem z amerykańskich klasycznych filmów kryminalnych. Jedno z miejsc zaprojektowanych przez twórców jest naprawdę oryginalne. Chodzi

dopasowana do zaistniałej sytuacji. Jedyny moment, kiedy po dłuższym czasie zaczyna być monotonna to fabryka akcesoriów wędkarskich na jednej z wysp karaibskich.

Nikt nie jest idealny

Gra została wydana u nas w cenie 69zł w pełni



dokładniej o niebo. Wizja zaświatów naprawdę jest zabawna. Później Berkson sam będzie

spolszczona. Nie znalazłem większych błędów podczas dialogów. Aktorzy, którzy podkładali głosy pod różne postacie uważam, że sprawdzili się w

Hopkins FBI jest klasyczną przygodówką, w której wcielamy się w postać agenta FBI.

chciał abyśmy się z nim spotkali. Będzie się z nami bawił jak prawdziwy filmowy psychopata. Znajdując jednego trupa będzie pozostawiona przy nim zagadka. Rozwiązaniem jej jest znalezienie kolejnego.

powierzonych rolach. Jest tylko jeden wyjątek. Znaczący się jeden aktor, który nie wiadomo, czemu nie podołał zadaniu. Mowa o Januszu Gajosie, który występuje jako Hopkins. Podejrzewam, że ten profesjonalista po prostu nie widział gry w akcji i nie wiedział jaka kwestia gdzie

Pa Pa Pa Pa Pa
Pa Pa Pa Pa



Jestem bardzo mile zaskoczony

udźwiękowieniem gry. Kawalek w tle jak i wiele innych występujących podczas grania to miłe utwory przypominające takie zespoły jak Rolling Stones. Muzyka w tle podczas

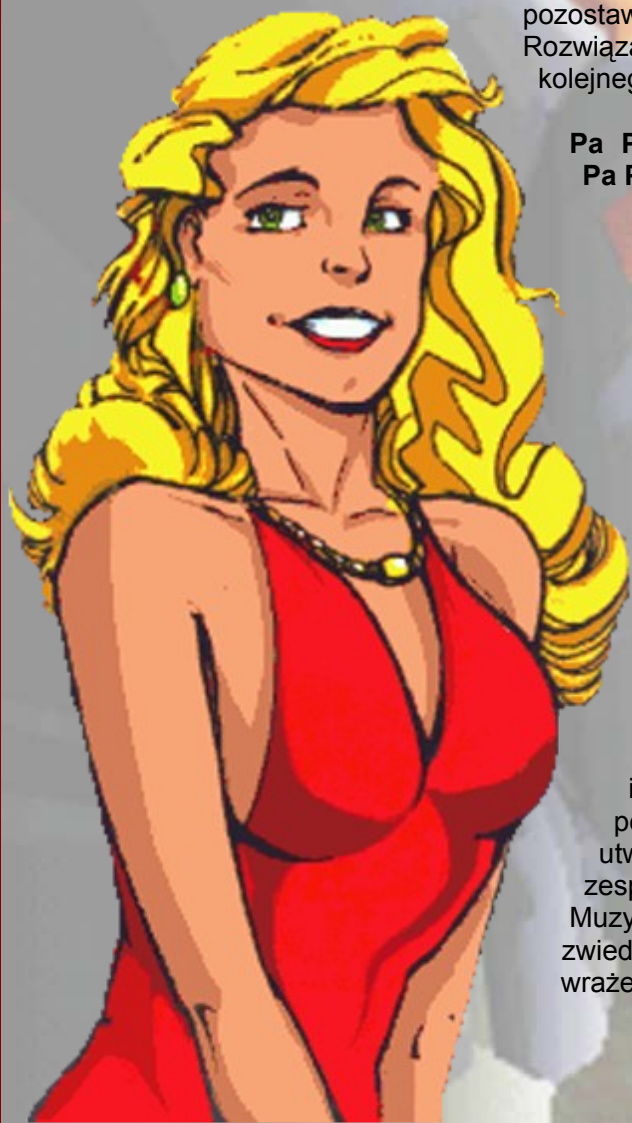
zwiedzania także sprawia miłe wrażenie. Jest odpowiednio

występuje.

Najpiękniejszym

przykładem jest kwestia kiedy zabijamy swoją narzeczoną - „Nie! Samanta! Właśnie ją zabiłem!”. Jest ona pozbawiona całkowicie emocji! Już bardziej przeżywam, kiedy mówię „Mamo, pyszną zupę zrobiłaś”.

Chcąc czasami uatrakcyjnić rozgrywkę możemy dobrowolnie pograć na komputerach FBI FBI



Arkanoida. Nie spodobało mi się, że w podwodnej bazie Berksona po pewnym czasie musimy bawić się w bohatera „Wolfensteina”. Aby znaleźć jakieś konkretne miejsce będziemy zmuszeni łączyć po korytarza i zabijać przeciwników. Niby jest to taki zabawny przerywnik, ale mi do gustu nie przypadł. Podobnie jest z zakończeniem, które jest bezpłciowe. Deweloperom zabrakło chyba pomysłu.



Hopkins FBI nie jest grą wybitną. Ukończenie jej nie zajmuje dużo czasu. Podczas siedzenia przy komputerze nie odczuwałem jednak nudy. Może chwilami nie wszystko jest jak się chce ale tak to bywa. Na pewno chciałoby się więcej. Fajna fabuła w stylu amerykańskich thrillerów a także niezłe wykonanie sprawiają że warto zapoznać się z tą produkcją.



Wujek Hardcore radzi :)

Z Hopkinsem FBI miałem wiele problemów, ponieważ nie działa on na systemie Windows XP. Po rozmowie z bratem ciotecznym dowiedziałem się, że gra działa, ale sam instalator po prostu nie chce się włączyć.

Aby uruchomić grę pod XP napisze, co należy zrobić:

- Skopiować całą zawartość płyty na dysk do jakiegoś katalogu.
- Na oficjalnej stronie gry znajduje się łątkę.
- Kiedy ją ściągniesz, skopiuj ją do katalogu tam gdzie wcześniej skopiowaliśmy pliki z płyty.
- Po uruchomieniu patcha włączy się instalator. Należy wybrać opcję maksymalnej instalacji.

Po tym wszystkim gra powinna spokojnie chodzić. Spokojnie, ale niestety do pewnego czasu. Gra wywała się właśnie w „Wolfensteinowym” momencie. Mnie niestety nie udało się dalej grać. Na szczęście pamiętam końcówkę, dlatego mogę spokojnie napisać o grze. Jeżeli komuś udałooby się znaleźć rozwiązanie na ten problem to proszę o maila na adres necromant2@wp.pl.



Hopkins FBI

Producent: MP Enteriament
Wydawca PL: CD Projekt
Premiera: 1998
Wymagania:
- Pentium II 266 Mhz
- 64 MB Ram
- Win 95/98/XP
WWW: Oficjalna strona
Cena: 19,90 zł





PARADISE

Gdy ostatnio słyszeliśmy o Benoicie Sokalu, był on zajęty oszałamianiem nas wizją mamutów, automatów i urzeczywistnianiem marzenia pewnego małego dziwnego człowieka o imieniu Hans i rezolutnej prawniczki Kate, która pomagała mu w jego spełnieniu (rzecz jasna chodzi o spełnianie marzenia - *mendosa*). Teraz Sokal powraca i tym razem zabiera nas do Afryki, a konkretnie do Mauranii.

Maurania jest prawdziwym rajem wypełnionym wieloma kulturami i nieskończonymi różnorodnościami dzikiej przyrody. W kraju tym panuje jednak wielkie zamieszanie. Obecnie panujący Król Rodon stał się okrutnym i nietolerancyjnym dyktatorem. Frakcje rebeliantów wywołują powstanie, a ich jedynym celem jest odsunięcie Króla Rodona od władzy i zakończenie jego rządów terroru i zastraszenia. Maurania jest fikcyjnym państwem wymyślonym przez Sokala, są jednak pewne szczegóły, które mają sprawić byśmy uwierzyli, że istnieje ono naprawdę. W poradniku do gry znajdziemy przewodnik turystyczny, z którego uzyskamy informacje o godzinie policyjnej, wymaganych wizach oraz o obowiązku wykupienia polisy na życie przed wjazdem do kraju. Istnieje nawet oficjalna strona internetowa Mauranii – www.mauranie-gov.com. Nie jest jednak jasne czy została ona stworzona przez Benoita Sokala, czy przez fanów gry.

Historia zaczyna się cut-scenką, w której Król Rodon i jeden z jego urzędników dyskutują na temat miejsca pobytu jego córki. Król posłał po nią i ona jest już w drodze. Pierwsze wrażenie pozwala nam wierzyć, że król jest prawdziwie zatroskany o swą córkę, której nie

widział od czasu gdy była sześciolletnią dziewczynką. Czy ona nadal go kocha? Wrażenie to jednak pryska natychmiast gdy dowiadujemy się o jego prawdziwych zamiarach. Skontaktował się z nią tylko po to, aby odziedziczyła po nim tron i pomogła mu tym samym w walce z rebeliantami. Kolejna scenka ukazuje nam nadlatujący samolot tracący moc i spadający na ziemię.

W grze będziesz sterował poczynaniami córki króla, Ann Smith. Jeśli wydaje się Wam, że nazwisko to jest zbyt proste jak dla królewskiej córki, to tylko dlatego, że nie jest ono prawdziwe. Samolot ze scenki otwierającej grę rozbił się na Madaragane, a jego pasażerka uciekała na amnezję. Wśród jej rzeczy znaleziono książkę autorstwa Ann Smith i dlatego nazwaną ją właśnie tak.

Ann budzi się po wypadku w pałacu księcia. Zostaje powitana przez jednego ze służących i poinformowana, że znajduje się w sekcji pałacu, w której mieści się książęcy harem. Wszystko czego chce teraz Ann, to odnaleźć drogę do domu, nawet pomimo tego, że kompletnie nie wie gdzie jej szukać. To właśnie tutaj, w pałacowym ogrodzie Ann spotyka

towarzysza swojej przyszłej podróży, czarną panterę. Widząc ją zamkniętą w klatce, Ann odczuwa lęk ale i dziwną więź łączącą ją ze zwierzęciem.

Na początku gry nasze działania sprowadzają się do odpowiedniego manipulowania członkiniami haremu w celu uzyskania dostępu do księcia i odzyskania wolności. Prawdziwa przygoda jednak zaczyna się w momencie gdy Ann wyrusza w podróż przez Mauranię z panterą u swego boku. Wraz z postępem fabuły, Ann ma coraz więcej okazji aby zobaczyć, że kraj ten znalazł się w wielkim niebezpieczeństwie.

Paradise jest typową grą point&click. W pudełku znajdziemy trzy płyty CD i drukowaną instrukcję. Obecność płyty w czytniku jest wymagana do działania gry.

Upewnijcie się, że zaktualizowaliście sterowniki swoich kart graficznych. Gra oferuje wizualną ucztę i dlatego lepiej dopilnować żeby nic nie zakłócało nam doznań. Wszystkich fanów Amerzone i serii Syberia trapi zapewne jedno ważne pytanie. Czy Paradise spełnia oczekiwania, jakie w niej pokładano. Odpowiedź brzmi: i tak...i nie. Jest kilka wspaniałych elementów w Paradise, których można było oczekiwać po grze



stworzonej przez Benoita Sokala, jest też jednak kilka niedoróbek. A więc zaczynamy.

Moje oczy widzą chwałę...

Grafika jest świetna. Pierwszą rzeczą, na którą zwraca się uwagę jest menu główne.

Zostało ono stworzone na wzór zwierzęcej klatki, z której co jakiś czas wychyla się pantera zirytowana wtargnięciem kogoś obcego. Jest to bardzo widowiskowe i sprawia, że spędzisz w menu znacznie więcej czasu niż zwykle. Podczas swojej wyprawy, Ann będzie miała okazję zobaczyć wiele zadziwiających miejsc. Każda odwiedzona przez nią lokacja jest oryginalna i bardzo szczegółowa.

Wstawki filmowe są nadal fascynujące mimo, iż większość z nich nie ma już tego emocjonalnego „kopa”, którego pamiętamy z Syberii. Są bardzo piękne i pod względem technicznym spełniają na pewno Wasze oczekiwania. To był zawsze mocny punkt produktów Sokala.

Rendering postaci jest również bardzo dobry, miejscami tylko okazywał się nieco zbyt „sztywny”.

Czy słyszysz to, co ja słyszę?...

Kolejnym plusem Paradise są dźwięki. W haremie nasze ucho wyłowi pluskoczącą wodę w

basenie.

Słychać też różnicę w odgłosie kroków Ann gdy chodzi ona po drewnianej lub kamiennej powierzchni. Gdy Ann przebywa w lokacjach na otwartym powietrzu, zewsząd dochodzą nas odgłosy dzikiej przyrody. Czasami poczuć się, jakbyście byli w samym sercu tropikalnych lasów deszczowych. Podczas pobytu w kopalni towarzyszyć nam będą puste i stłumione dźwięki potęgujące uczucie pobytu gdzieś głęboko pod ziemią i otoczenia litą skałą. Dodatkowego klimatu dodaje miarowe kapanie wody. Całe szczęście, że nie musimy tam przebywać zbyt długo, gdyż w innym przypadku mogłoby to doprowadzić nas do obłędu. Dookoła nas dzieje się tak wiele i odgłosy otoczenia odgrywają naprawdę wielką rolę w budowaniu atmosfery. Muzyka przepełniona uderzeniami egzotycznych bębnów jest również pomocna w kreowaniu nastroju. W trakcie gry usłyszymy powtarzające się motywy muzyczne, które mają na celu tylko wzbogacać nasze doświadczenia. W każdej niemal lokacji usłyszymy też audycje radiowe, które na bieżąco będą informować nas o sytuacji kraju i rebeliantów.

Głosy postaci również zostały wykonane bardzo dobrze i niemal wszystkie pasowały do osób, którym

zostały użyte. Co prawda mechanik w miasteczku mówił z akcentem jaki można spotkać raczej na wschodnim wybrzeżu Stanów niż w sercu Afryki, ale nie czepiamy się szczegółów. Mając w pamięci drugą część Syberii nie będzie dla nas zaskoczeniem, że mieszkańcy wioski Molgrave podczas rozmowy z Ann będą tylko syczeć. Pamiętacie te frustrujące „tut tut „ konwersacje? Tak, teraz możecie spodziewać się czegoś podobnego, z tą różnicą tylko, że na każde pytanie jakie zadacie odpowiedzią będzie syk. Nie myślcie też sobie, że istnieje jakieś jedno magiczne pytanie, które rozwiąże problemy z porozumieniem się. O

nie, nie ma tak dobrze. Na szczęście w wiosce znajdziecie kogoś kto posłuży jako tłumacz.

Dźwięk, jaki wydawała pantera był bardzo dobry i co ważniejsze, zgodny z oryginałem. W zasadzie nie wiedziałem jak powinna brzmieć prawdziwa pantera, ale całkiem przypadkowo podczas testowania gry miałem okazję obejrzeć w TV serial przyrodniczy, który był akurat poświęcony wychowywaniu małych porzuconych leopardów (bo i tak czasem się je nazywa – przyp. tłum.). Dźwięki, które usłyszałem podczas gry w Paradise faktycznie odpowiadały temu co miałem okazję zobaczyć w TV.

W grze spotkamy wiele osób, z którymi będzie można prowadzić rozmowę. Większość dialogów jest o.k., ale trafiło się też kilka drobnych niedoróbek. Jako przykład podać można sytuację z harem. Ann tłumaczy Aichy, że drzwi do pokoju ulubienicy księcia są zamknięte (a musi się tam dostać żeby ukraść jej szaty). Nawet po ich otwarciu i wykradzeniu ubrania, Ann nadal będzie twierdzić, że nie może tam wejść. To oczywisty błąd, a sytuacja taka powtarza się jeszcze w kilku innych miejscach.



ARGGGHH!!—Dlaczego ona nie skręca w lewo?

A teraz przejdźmy do najgorszej rzeczy w grze – sterowania. Kursor ma kształt kuli. Gdy będziesz badać jakiś przedmiot, kula ta zamieni się w lupę, a w przypadku rozmowy, w głośnik. Ikonkę w kształcie zębaki ujrysz gdy w danym miejscu będzie coś do zrobienia, a o kierunku, w jakim możesz się udać poinformują pojawiające się strzałki. Wydaje się proste, prawda? Ale takie nie jest. Najgorszą rzeczą dotyczącą sterowania jest szybkość (a raczej powolność), z jaką kursor zmienia swój kształt. Przez większą część gry będziesz zmuszony przeczesać ekran piksel po pikselu bardzo wolno, bo gdy zrobisz to za szybko, kursor nie zdąży zmienić swego kształtu i przeoczysz jakiś ważny punkt lokacji. Strzałki kierunkowe to też prawdziwy niewypał. To, że strzałka wskazuje w lewo wcale nie oznacza, że udamy się w tym kierunku!

W niektórych lokacjach prowadzi to nieodpartego przeczucia, że kręcimy się w kółko w celu znalezienia drogi do wyjścia. W jednej z lokacji kliknięcie strzałki

wskazującej
na wprost

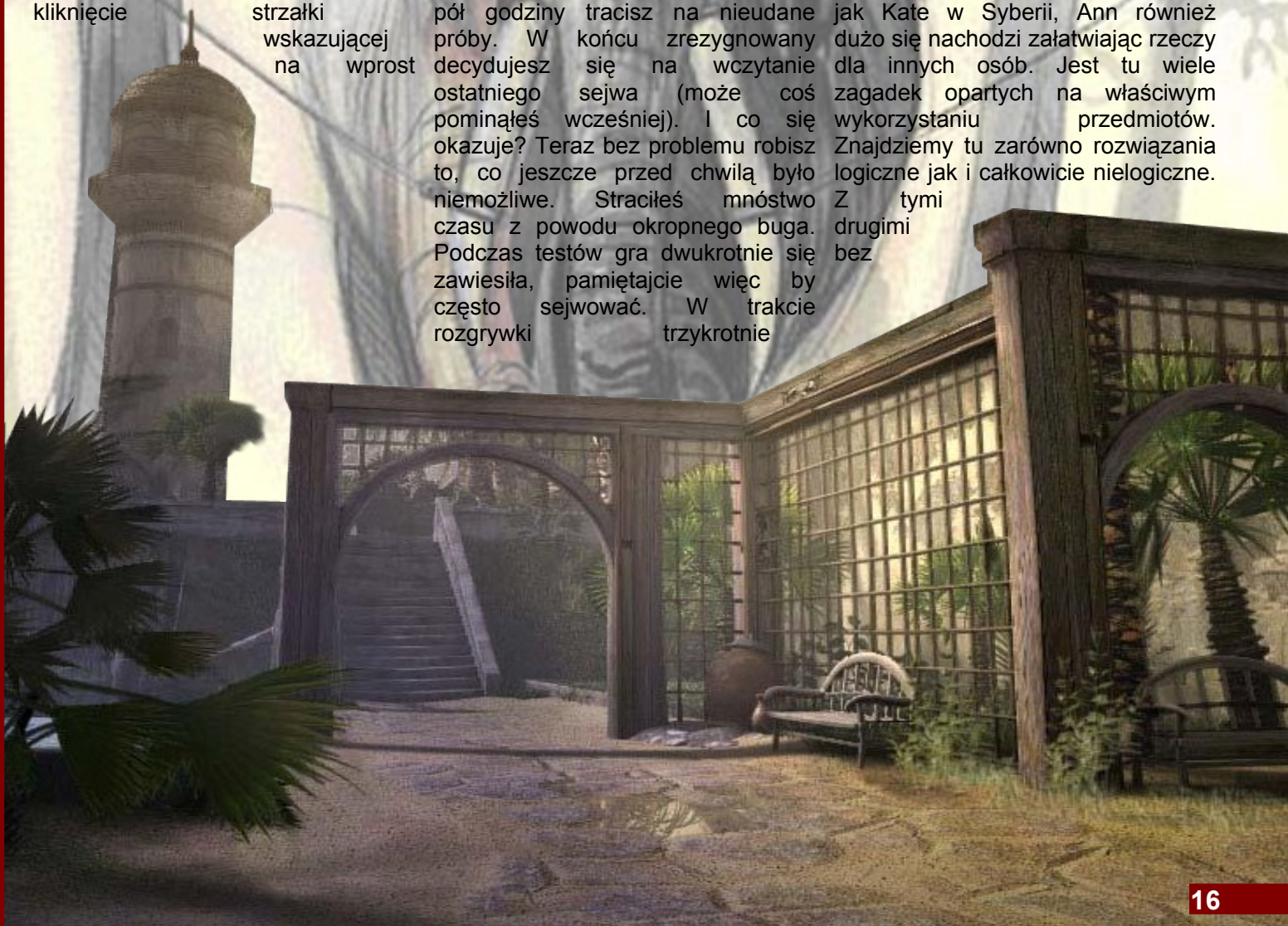
spowodowało zablokowanie się Ann w kącie i ratunkiem z tej sytuacji była tylko kombinacja klawiszy Ctrl+Alt+Del. Również sama Ann nie zawsze reaguje na polecenia tak, jakbyśmy sobie tego życzyli. Rozwiązywanie niektórych zagadek staje się przez to bardzo utrudnione. Dobrym przykładem jest tu sekwencja z aligatorami.

Nie zawsze też pojawia się odpowiedni kursor. Bywało tak, że prowadziłem rozmowę przy użyciu strzałek kierunkowych, a czasami po prostu nie pojawiało się nic. Należy też wspomnieć, że w kilku miejscach strzałki kierunkowe pojawiają się poza ekranem i nie widać ich wcale. Ale najgorsze dopiero przed nami. Wyobraź sobie to. Jesteś w kopalni i jedyne co pozostaje Ci zrobić, to połączyć jedną rzecz z drugą. Ale niestety nic się nie dzieje. Spędzasz kolejne pół godziny rozmyślając jakim to jesteś idiotą, że nie potrafisz zrobić tak prostej rzeczy. Po 45-ciu minutach jesteś już zrezygnowany i postanawiasz zajrzeć do solucji. Tam czytasz, że należy zrobić dokładnie to, co cały czas robiłeś. Hmm... teraz naprawdę czujesz się jak idiota. Wracasz do gry i kolejne pół godziny tracisz na nieudane próby. W końcu zrezygnowany decydujesz się na wczytanie ostatniego sejwa (może coś pominąłeś wcześniej). I co się okazuje? Teraz bez problemu robisz to, co jeszcze przed chwilą było niemożliwe. Straciłeś mnóstwo czasu z powodu okropnego buga. Podczas testów gra dwukrotnie się zawiesiła, pamiętajcie więc by często sekwencje. W trakcie rozgrywki trzykrotnie

przejmujesz kontrolę nad panterą. Sekwencje te mają miejsce tylko w nocy. W każdej takiej sekwencji masz do wykonania jedno zadanie, ale nie jest ono w ogóle wymagane do ukończenia gry i można je po prostu pominąć wciskając ESC. Ja osobiście wykonałem pierwsze zadanie i kawałek z drugiego i trzeciego zanim zrezygnowałem z ich kontynuowania. Leoparden steruje się przy pomocy wciśniętego lewego przycisku myszy i podążania za kursorem, który przybiera kolor zielony gdy podążamy w prawidłowym kierunku lub niebieski gdy należy wykonać jakąś akcję. Przez kilka chwil może to nawet bawić, ale wszystko jest odrobinę za ciemne. Od czasu do czasu pantera klinowała się gdzieś na lokacji lub nie chciała iść w wybranym kierunku, ale zważywszy na to, że jest to tylko dodatkowa, nieobowiązkowa atrakcja, nie można uznać tego za duży minus.

Czas trochę pomyśleć...

Jeśli chodzi o zagadki, to nie należą one do szczególnie wymagających. Są ciekawe ale niezbyt trudne. Tak jak Kate w Syberii, Ann również dużo się nachodzi załatwiając rzeczy dla innych osób. Jest tu wiele zagadek opartych na właściwym wykorzystaniu przedmiotów. Znajdziemy tu zarówno rozwiązania logiczne jak i całkowicie nielogiczne. Z tymi drugimi bez



problemu powinni sobie poradzić wszyscy ci, którzy próbują używać „wszystkiego na wszystkim”, aż do momentu znalezienia właściwej kombinacji.

Niektóre z zagadek mają charakter mechaniczny i polegają na klikaniu po różnych dźwigniach w określonej kolejności. Czeka Cię też zabawa w hydraulikę w celu przygotowania kąpieli dla książęcej faworyty. Jedyne kłopoty jakie możesz

napotkać po drodze podczas rozwiązywania tych zagadek to wspomniane wcześniej bugi, powodujące znikanie „hotspot’ów” lub uniemożliwiające wykonanie właściwych czynności. Wgrywanie wcześniejszego sejwa to jedyna metoda aby się z nimi uporać, a bez zajrzenia do solucji lub na forum nigdy nie będziesz wiedział czy coś jest bugiem czy coś po prostu przeoczyłeś.

Między ojcem i córką...

Opowieść mimo, że nieźle napisana, rozkręca się zbyt wolno i mija trochę

czasu zanim zostajemy wciągnięci w wir fabuły. Historia nabiera tempa gdy tylko wydostajemy się z pałacu. Pozostawia nas jednak z wieloma

pytaniami. Brakuje jej znanych np. z Syberii jakichkolwiek nawiązań do przeszłości, które pomogłyby nam zrozumieć lepiej fabułę jako całość. Np. dlaczego matka Ann odeszła? Dlaczego nie przywozła

mnie z jeszcze większą ilością pytań. Ale ponieważ historia ta wywodzi się z serii książek autorstwa Benoita Sokala jest nadzieja, że na wiele z nich znajdziemy odpowiedź w kolejnej części.

Pomimo tego, że gra jest niesamowicie wspaniała, a fabuła ciekawa i intrygująca, jedyną rzeczą, która wpływa ujemnie na jej ocenę jest sterowanie. Na szczęście pojawiły się doniesienia o rychłym wydaniu patcha. Jeśli wszystko pójdzie dobrze, gra zostanie ponownie zrecenzowana i oceniona. W zasadzie pretensje powinniśmy mieć nie do Benoita Sokala, lecz do Ubisoftu, że wydali grę z

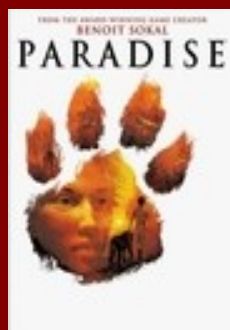
tak wieloma technicznymi usterkami. W końcu to już druga gra wydana przez nich, w której wyraźnie widać brak rzetelnych beta-testów. Pierwszą była, jak zapewne pamiętacie, CSI : 3 Dimensions of Murder, która również nie ustrzegła się serii rażących technicznych błędów.

Jeśli kochasz dzieła Benoita Sokala i jesteś w stanie zaakceptować wiele niedociągnięć i usterek, to koniecznie kupuj tą grę.

Ann z powrotem by zobaczyła się z ojcem? Co spowodowało, że król stał się tak okrutnym władcą? Czy to dlatego, że opuściła go rodzina? Co stało się Ann w Genewie?

Zakończenie jest swego rodzaju szokiem. Na forach wciąż trwa debata na ten temat. Mi osobiście się ono podobało, ale pozostawiło

Podsumowując, jeśli kochasz dzieła Benoita Sokala i jesteś w stanie zaakceptować wiele niedociągnięć i usterek, to koniecznie kup tą grę. Ale, mając na uwadze nadchodzący patch, który powinien poprawić masę błędów, może lepiej jeszcze troszkę poczekać.



Paradise

Producent: **White Birds**

Wydawca PL: **Cenega**

Premiera: **2006**

Wymagania:

- **Pentium 1,5 GHz**

- **512 MB Ram**

- **Win XP**

WWW: **Oficjalna strona**

Cena: **ok. 100 zł**

KAPTAIN BRAWE

AND
THE SPACE KREW



Nawet ktoś zupełnie nie znający się na mechanice powinien wiedzieć, jak wielki wpływ na dzisiejszą technologię i Rewolucję Przemysłową miał James Watt i jego znakomite osiągnięcia w projektowaniu wczesnych silników parowych. Nadchodząca seria gier przygodowych pod wspólnym tytułem „Kaptain Brawe” ma za zadanie przedstawić nam alternatywną historię.

Co by było, gdyby silnik parowy nie został nigdy wynaleziony? Co by

członków wszystkich nacji i stoi na straży pokoju i harmonii w całej galaktyce. Kapitan Brawe jednak nie doznaje tych samych zaszczytów, co członkowie organizacji z bogatszych państw. Zamiast wzbudzającego podziw statku wyposażonego w najnowsze osiągnięcia techniki, Brawe musi zadowolić się „przechodzonym” sprzętem

Terra Nueva i Jama Spacca. Brawe i jego nawigator Ensign Kralek odbierają dziwny sygnał. Przeczując zagrożenie, Kralek prosi Brawe’a o wezwanie wsparcia przed wyruszeniem w ciemno na pomoc. Ten wie jednak, że dla statku wysyłającego sygnał każda chwila może być decydująca. Odrzucając rozagę i ignorując prośby Kraleka, Brawe natychmiast kieruje się ku statkowi. Niestety szlachetne intencje Brawe’a prowadzą do okropnej pomyłki. Kapitan Brawe szybko przekonuje się, że trzeba jednak było posłuchać ostrzeżenia Kraleka. Zanim nawet



było, gdyby zamiast niego, James Watt wynalazł „Polaryzacyjny Silnik Jonowy”, który poprowadziłby do zdumiewającego postępu technologicznego i pozwolił ludzkości na wyprawy kosmiczne już w XVIII wieku?

Seria „Kaptain Brawe” oferuje nam eksplorację kosmosu w alternatywnym wszechświecie. Nasz nie znający lęku tytułowy bohater Kaptain Brawe jest członkiem Kosmicznej Policji Nowej Unii. Podobnie jak Organizacja Narodów Zjednoczonych, formacja ta skupia

drewnianym robotem. Na szczęście braki w wyposażeniu, Brawe nadrabia wyjątkową bystrością umysłu i sprytem.

Historia rozpoczyna się w momencie, gdy Brawe jest w trakcie rutynowego patrolu pomiędzy





zagadek polegających na odpowiednim użyciu przedmiotów. Drewniany towarzysz Kapitana Brawe'a będzie wiernie służył jako „przechowalnia” wszystkich znalezionych przedmiotów. Gra ma być naprawdę solidnym wyzwaniem dla szarych komórek, a producent informuje nawet, że aby rozwiązać niektóre

zagadki, będzie potrzebna nam kartka papieru i ołówek!

Wersja demo gry zaplanowana jest na kwiecień 2006.

Pierwszy epizod ma pojawić się kilka tygodni po niej. Pierwszy rozdział przygód Kapitana Brawe'a ma być dostępny za darmo. Za kolejne trzeba już będzie zapłacić.

Seria Kapitan Brawe zapowiada się bardzo obiecująco. Ma oryginalne przesłanie i tradycyjny mechanizm rozgrywki, co powinno spodobać się fanom przygodówek. Biorąc pod uwagę, że za całym projektem stoi pojedynczy producent, Kapitan Brawe może okazać się znakomitym osiągnięciem. Według obecnie dostępnych informacji, pierwszy epizod jest zdecydowanie wart tego, by na niego poczekać.

zdaży zrozumieć co się stało, okazuje się, że jest wyjętym spod prawa przestępcą ściganym przez policję. Aby wydostać się z tarapatów, w które sam nieświadomie się wpakował, Brawe będzie musiał wybrać się w długą kosmiczną podróż.

Podzielona na kilka epizodów gra będzie charakteryzować się bajkową grafiką i mechanizmem „point&click”. Opierając się na obecnie dostępnych screenshotach, można spodziewać się, że w grze ujrzymy szczegółowe, pięknie rysowane tła przypominające te, znane z serii Monkey Island i dwóch pierwszych części Broken Sword. Połączenie XVIII wiecznych wystrojów i kosmicznej technologii nadaje wszystkiemu ciekawego wyglądu. Gra zawierać ma wiele



Brak
okładki

Kapitan Brawe

Niestety, brak jakichkolwiek danych.

Adventure Lantern

DREAMFALL

THE LONGEST JOURNEY

Ciężkie jest życie recenzenta. Chciałoby się czasami ponarzekać, mieszać dany produkt z błotem, zasadzić mu potężnego kopa w miejsce, gdzie plecy tracą swą szlachetną nazwę...

Preludium.

...bo w każdym krytyku/recenzencie jest coś z sadysty. Czekają tylko na spotkanie biednego twórcy, by jeszcze dokopać leżącemu, bo przecież recenzje krytyczne są o wiele ciekawsze od tych "peanowych". Można dać się ponieść emocjom, użyć paru ciekawych sformułowań i wyładować swe frustracje na biednych autorach. Ostatnio sam cierpię na ten syndrom. Wszystkie recenzje, które do tej pory napisałem, są w mniejszym lub większym stopniu pochlebne. Dlatego, kiedy chwyciłem Dreamfalla w moje ręce, miałem skryte nadzieję, że tym razem natrafie na gniot nie z tej Ziemi, niewypał, zerujący jedynie na sukcesie swego wielkiego poprzednika. Jednym słowem na grę, którą będę mógł spokojnie i z czystym sercem zjechać. I to dość mocno. Z drugiej jednak strony, poprzednia część, The Longest Journey, zapewniła mi wiele rozrywkę i urzekła niesamowitą, książkową

fabułą. Po zastanowieniu się nad całą sytuacją doszedłem do wniosku, że jednak wolę, by Dreamfall mnie nie rozczarował. I w gruncie rzeczy spełnił moje oczekiwania. Jednak nie ma róży bez kolców. Nawet wspaniała seria Broken Sword, którą wychwalam

ja, April Ryan... albo raczej byłam nią. Teraz zwij mnie Kruczowłosa. Ostatni raz widzieliśmy się dziesięć lat temu. Wiele się przez ten czas wydarzyło. Jednakże jedno się w ogóle nie zmieniło – Świat dalej jest taki, jaki był przez tysiąclecia. Do kitu!



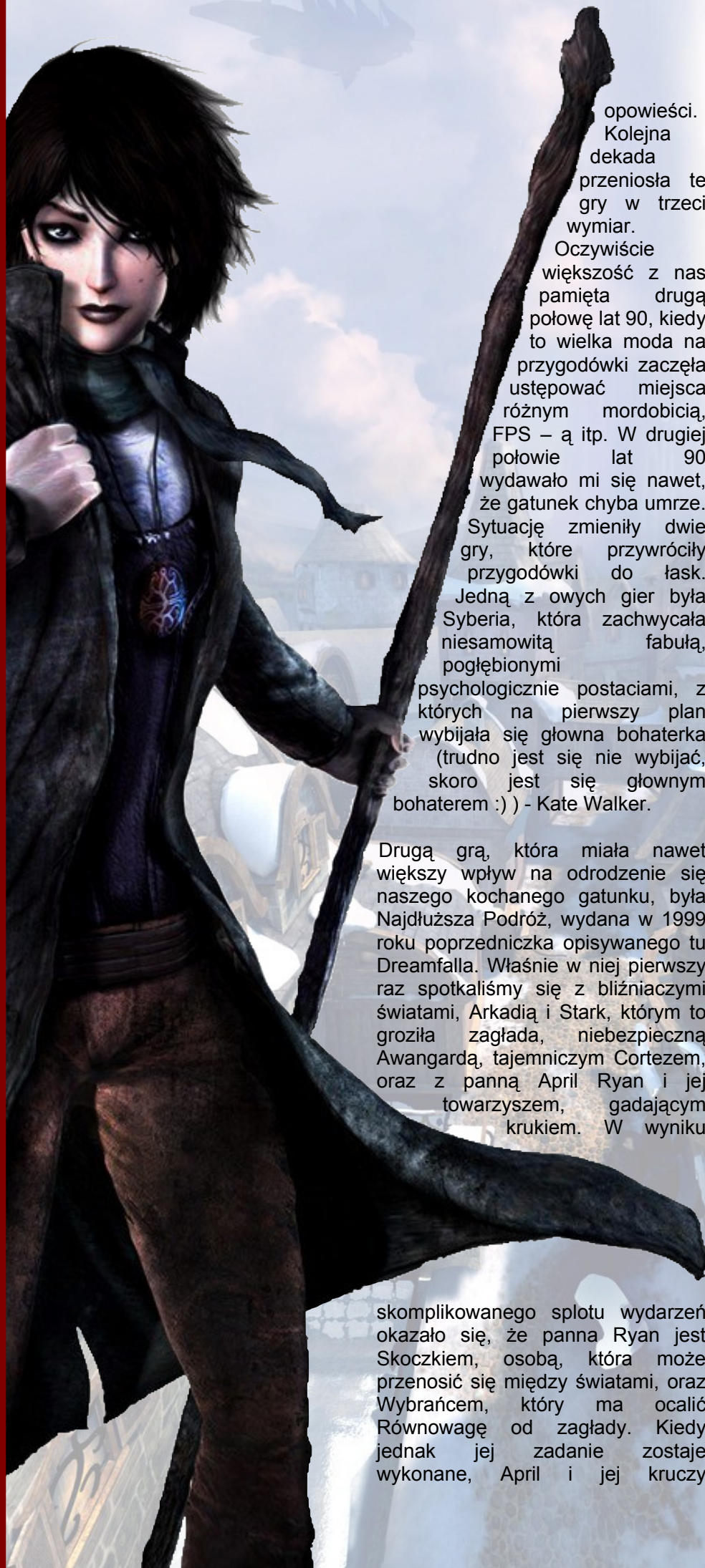
Dziesięć lat...ile rzeczy wydarzyło się w przeciągu dziesięciu lat? Sięgnijcie pamięcią wstecz. W latach 90 byliśmy młodszy, piękniejsi i chudsi :) Świat także się zmienił. Wtedy telefony komórkowe wchodziły dopiero na rynek i przypominały raczej wielkie cegły, niż narzędzie użytkowe. Teraz są wyposażone nawet w kamery, aparaty, GPS – y, MMS etc. Jeszcze dziesięć lat temu mało osób w Polsce miało dostęp do internetu...a teraz co? Nie wyobrażamy sobie życia bez sieci.

pod niebiosa, miała małe niedociągnięcia. Tak jest również z Dreamfallem. Nie uprzedzamy jednak faktów i przejdźmy do recenzji...

Najdłuższa Podróż.

Witam. Może mnie pamiętasz? To

W gruncie rzeczy, tak samo jest z przygodówkami. W ciągu 10 lat wyrosły z prostych gier z rozbudowane, animowane



opowieści.

Kolejna
dekada

przeniosła te
gry w trzeci
wymiar.

Oczywiście

większość z nas
pamięta drugą
połowę lat 90, kiedy
to wielka moda na
przygodówki zaczęła
ustępować miejsca
różnym mordobicia,
FPS – a itp. W drugiej
połowie lat 90
wydawało mi się nawet,
że gatunek chyba umrze.

Sytuację zmieniły dwie
gry, które przywróciły
przygodówki do łask.
Jedną z owych gier była
Syberia, która zachwycała
niesamowitą fabułą,
pogłębionymi
psychologicznie postaciami, z
których na pierwszy plan
wybijała się główna bohaterka
(trudno jest się nie wybijać,
skoro jest się głównym
bohaterem :)) - Kate Walker.

Drugą grą, która miała nawet
większy wpływ na odrodzenie się
naszego kochanego gatunku, była
Najdłuższa Podróż, wydana w 1999
roku poprzedniczka opisywanego tu
Dreamfalla. Właśnie w niej pierwszy
raz spotkaliśmy się z bliźniaczymi
światami, Arkadią i Stark, którym to
groziła zagłada, niebezpieczną
Awangardą, tajemniczym Cortezem,
oraz z panną April Ryan i jej
towarzyszem, gadającym
krukiem. W wyniku

skomplikowanego splotu wydarzeń
okazało się, że panna Ryan jest
Skoczkiem, osobą, która może
przenosić się między światami, oraz
Wybrańcem, który ma ocalić
Równowagę od zagłady. Kiedy
jednak jej zadanie zostaje
wykonane, April i jej kruczy

towarzysz znikają. Nikt nie wie, co
się z nimi stało. Wszystkie te
wydarzenia mają miejsce w 2209
roku (według rachuby Stark), jednak
nie trafiają one do publicznej
wiadomości.

Mało osób zdaje sobie sprawę, że
zachowali swe życie dzięki zwykłej
osiemnastolatce. I to tak w Stark, jak
i w Arkadii. Tylko nieliczni wiedzieli,
jak wiele jej zawdzięczają. Chwilę
jednak po zniknięciu April miały
miejsce wydarzenia, które rzuciły
cień na oba światy...

Fabula.

*Pochodzimy z różnych
światów...jesteśmy wrogami.*

W Stark doszło do dość niemiłej
Awarii. Nagle wszystkie systemy
padły – cała sieć w ciągu jednej
sekundy umarła. Ludzie pozostali
ślepi i bezradni. I mimo, iż po jakimś
czasie udało się przywrócić życie do,
hm, normalności, to jednak ludzie
wiele utracili. Przestrzeń kosmiczna
została przed nimi zamknięta, a ich
kolonie w Układzie Słonecznym
odcięte od siebie, samotne. Mimo to,
ludzie znowu przystosowali się do
trudnych warunków życia i
odbudowali swą cywilizację. Kiedyś
mają zamiar wrócić w przestrzeń
kosmiczną...ale nie nastąpi to na
pewno teraz. Od czasu Awarii
minęło zaledwie 10 lat...mamy rok
2219.

W Arkadii, a konkretnie w Markurii,
doszło do niemniejszych zmian.
Horda barbarzyńskich Tyrenów
podbiła miasto. Ich okupacja była
jednak krótkotrwała – zbawienie
przybyło z zachodu, w postaci
tajemniczego imperium Azadi.
Wyzwolili Markurię spod panowania
barbarzyńców i przynieśli na te
ziemię nowe technologie. Jednakże
kapłani religii Azadi doszli do
wniosku, że nie po to wyzwalali
Markuryjczyków, by patrzeć, jak
gniją w pogaństwie. Postanowili dać
im światło swej bogini. Azadi
stacjonują w mieście już od 10 lat,
narzucając ludziom swą religię,
likwidując magię, nienawidząc
innych, nie-ludzkich ras i nie wydaje
się, by chcieli opuścić Markurię w
najbliższej przyszłości.

Mały wtęret.

Wieża jest wspaniała... wznosi się ku niebiosom!

Dobra, skoro mamy już za sobą małe wprowadzenie, lećmy dalej. Jeśli wydaje Ci się, że zdradziłem za dużo, to się nie martw. Całego tła historii dowiesz się z ładanej instrukcji, dodanej do opakowania. Właśnie, opakowanie. Zazwyczaj nie zajmuję się tego rodzaju „pierdółkami”. Nie ocenia się książki po okładce, a pudełko ma niewielki wpływ na ocenę końcową. W tym wypadku zrobię mały wyjątek. Zanim więc przejdziemy do właściwej części recenzji, porozwodzę się trochę nad opakowaniem, w które jest zapakowana gra. Jeśli Cię to nie interesuje, omiń tę sekcję.

Co więc dostajemy? Rozkładaną, podwójną okładkę (nie ma żadnych walorów użytkowych, ale jest to fajny bajer :)), oraz dwa DVD boxy. Pierwszy (chudszy) zawiera ładną, szarą płytkę. Jest to soundtrack z gry. Fajny prezent, szczególnie dla ludzi, którzy muzykę kochają (tak jak ja) i dla tych, którym ścieżka dźwiękowa z gry przypadła do gustu (to znowu ja :)). Ową muzyką zajmę się w następnej sekcji.

Drugi DVD box, ten grubszy, zawiera...DVD z grą! Tak, DVD! Nareszcie. Długo czekałem na tę rewolucję. Koniec już z całym morzem CD-romków wylewających się z pudełka! Teraz wszystko mamy na jednej płycie. Co prawda, nie każdy ma może w domu stację DVD, ale technika idzie do przodu, wypadłoby więc w taki bajer zaopatrzyć. W każdym razie – mnie się ten pomysł podoba. Mam nadzieję, że kolejne gry wydawane



w Polsce też znajdują się na takim nośniku.

Poza tym mamy tam jeszcze ładnie wydaną instrukcję. Druga książeczka to katalog Cenegi. Można przekartkować w trakcie instalacji... Dobra, pora przejść do sedna sprawy. Czyli do samej gry.

Akcja, czyli fabuła po raz drugi.

Powiedział mi to pewien facet w gospodzie...łapy jak pnie drzew, blizna na gębie. Mówił, że jest myśliwiecem. A może gwałtcielem?

Jak już się rzekło, Dreamfall jest drugą częścią The Longest Journey. Dlatego spotkamy się w nim z April Ryan (oraz z jej towarzyszem, Krukiem), której losami będziemy mogli pokierować. April po swej przygodzie z Równowagą pozostała w Arkadii. Jednakże trochę się

zmieniła. Nie jest już tą zagubioną nastolatką. Będzie miała dużą rolę do odegrania w tej grze.

Drugim głównym bohaterem jest Apostoł Kian, niosący nową wiarę Azadi-wojownik, który jest oddany swym mistrzom i swej bogini. Podczas trwania gry jego życie także przejdzie pewną przemianę.

Ostatnią bohaterką jest Zoë Castillo, młoda dziewczyna mieszkająca w Casablance, która niedawno straciła cel w życiu (Zoë, nie Casablanca). Zgubiła gdzieś po drodze samą siebie. Ta podróż odmieni jej życie.

Jak więc łatwo się zorientować, podczas swych wojaży w świecie Dreamfalla będziesz sterował poczynaniami trójki wspomnianych bohaterów. Dość ciekawe rozwiązanie, w tej grze doprowadzone do perfekcji. Nasi trzej podopieczni, nie dość, że pochodzą z różnych światów, to mają jeszcze zupełnie inne charaktery i patrzą na świat z zupełnie innej perspektywy. Na dodatek, w przypadku April i Kiana, stoją po dwóch różnych stronach barykady, choć czasami będą musieli współpracować. Tutaj twórcom gry należą się duże brawa. Trzy różne perspektywy, trzy różne spojrzenia, trójka różnych bohaterów. W tej grze jest nareszcie ukazany należycie konflikt pomiędzy dwiema wrogimi sobie frakcjami – nie ma podziału na dobrych i złych, nie ma demonów, których zabijanie jest usprawiedliwione. Są ludzie, ludzie z



POSTACI (w porządku alfabetycznym, żeby nie było):

Oto spis przykładowych postaci, jakie spotkasz w Dreamfall. Oczywiście w grze jest ich o wiele więcej...

April Ryan: Bohaterka poprzedniej części, raz już uratowała świat, w Dreamfallu odegra nie mniejszą rolę. Mimo, że jest zagubiona i utraciła wiarę w sens życia, nadal ma w sobie coś z tej młodej dziewczyny, która przybyła do Arkadii 10 lat temu... Poza tym jest Skoczkiem – może przechodzić między światami.

Brian Westhouse: Człowiek ze Stark, uwięziony w Arkadii.

Brynn: Jeden z rebeliantów, walczących z Azadi. Gorliwy młodzieniaszek.

Chewas: Kolejny rebeliant, starszy i bardziej zrównoważony od Brynna.

Dziewczynka: Tajemnicza zjawą, która nawiedza Zoe.

Kian: Apostoł Azadi, niesie nową wiarę na ziemię barbarzyńców. On także jest kimś wyjątkowym

Kruk: Dzielny towarzysz April. Pomógł jej już raz uratować świat – czemu nie miałyby tego zrobić ponownie? :) Okazuje się, że on też ma pewne moce.....

Na'an: Rebeliantka z rasy magiczniaków. Posiada oczywiście magiczny talent:

Olivia: Przyjaciółka Zoe i ekspert od nowoczesnej technologii. Haker z zamiłowania. Nie raz uratuje nas z opresji.

Reza: Były chłopak Zoe, dziennikarz, pseudonim Jerycho. Wplątał się w niezłe guano.

Zoe Castillo: Młoda dziewczyna z Casablanci, która nawet nie podejrzewa, że tym razem to ona odegra kluczową rolę w ocaleniu świata. Jest zagubiona i nie wie, kim jest naprawdę – nie zdaje sobie także sprawy z tego, że posiada dar.....

W Arkadii trwa walka o wolność, która prowadzi do śmierci kolejnych niewinnych ludzi. Mamy tu więc opowieść spod znaku ambitnego fantasy, z uwypuklonym problemem socjologicznym (Czy siedzieć cicho, bo i tak nam się przecież dobrze żyje, czy może ruszyć do boju walczyć o wolność. Ale wolność to przecież pojęcie

abstrakcyjne? Lepiej być wolnym i cierpieć głód, czy dać się zakuć w kajdany i żyć w dobrobycie?). A co ze Stark? W Stark z kolei znowu mamy mieszkankę, znaną nam z poprzedniej części. Cyberpunkowe SF połączone z opowieścią detektywistyczną – szpiegowską. Niewyjaśnione mordestwo, walka korporacji o większe zyski, w czasie którego życie ludzkie niewiele znaczy, porwanie...i znowu wątek socjologiczny – ludzie żyją w dobrobycie, mają wszystko w zasięgu ręki, żyją dobrze...lecz ich prywatność jest naruszana. Nie są już tak naprawdę bezpieczni, nie są wolni. Warto więc poświęcić

krwi i kości. Azadi nie są Imperium Palpatine'a, nie są diabłem wcielonym. Sądzą, że robią wiele dobrego dla obywateli Markurii. Z drugiej strony, rebelianci nie są bez skazy. Naprawdę wielkie brawa dla twórców – nałóżcie przedstawić tu wątek arkadyjski.

znaczy, porwanie...i znowu wątek socjologiczny – ludzie żyją w dobrobycie, mają wszystko w zasięgu ręki, żyją dobrze...lecz ich prywatność jest naruszana. Nie są już tak naprawdę bezpieczni, nie są wolni. Warto więc poświęcić



bezpieczeństwo, dobrobyt, by walczyć o wolność?

Jest to dylemat łączący oba światy. W przeciwieństwie jednak do Arkadii, lud Stark narzucił sobie

dobrze dopracowani i nie są tylko zbitą masą pikseli – oni w pewien sposób żyją. Zoë, która tak naprawdę nie wie, kim jest, April, która utraciła wiarę w siebie, w rodzaj ludzki...stała się zgorzkniała i

niespodziewane wydarzenia, rzekłbym – "bardzo filmowa". W przeciwieństwie do poprzedniczki, bardziej "książkowej" historii, tutaj akcja przypomina film przygodowy. Czasami będziemy musieli chować się przed ścigającymi nas strażnikami, czy podejmować decyzje w przeciągu sekund. Dlatego Dreamfall przerodzi się czasami w prostego Metal Gear Solid. Będziemy musieli dostać się do dobrze strzeżonych kompleksów, kraść karty danych z ważnymi informacjami, włamywać się do komputerów, unikać strażników, etc. Takie skradanki będą nam też serwowane w Arkadii.



niewolę sam i to na wiele większą skalę. I w przeciwieństwie do nich ogarnął ich marazm i zniechęcenie. Nie mają motywacji, by walczyć, nie mają szans na powodzenie. Bo jak walczyć z potężnymi korporacjami? Jeśli je zniszczymy, pozbędziemy się Sieci, świat, który znamy, zniknie. Cofniemy się do epoki kamienia łupanego. Dlatego wielu ludzi zaczęło stosować półśrodki – programy, które pozwalały im być niewidzialnymi w sieci. Lecz korporacje chcą mieć nad nimi całkowitą kontrolę. I nie poddadzą się – będą tak długo pracować, aż w końcu dopną swego.

Pośrodku tego wszystkiego jest młoda dziewczyna, Zoë Castillo. Rzuciła studia, rozstała się z ukochanym. Właśnie to jej losami będziemy na początku kierować. Poznamy jej przyjaciół i jej problemy. Pierwszy rozdział jest poprowadzony perfekcyjnie. Zoë niedługo później zostanie poproszona przez przyjaciela o przysługę, która zmieni jej życie i pchnie ją w podróż. Podróż, w której stawką jest życie jej przyjaciela, jej własne, a nawet i jej świata.

Wydaje się, że panowie z Fun Com postawili sobie za cel tworzenie gier głębokich, z przesłaniem. Taką grą była część pierwsza, taką jest i Dreamfall. Poruszane są tu poważne problemy – wolność, strach, bieda, brak sensu w życiu, śmierć, miłość, zdrada. Bohaterowie są naprawdę

zagubiona i Kian, na którego oczach są podważane prawdy, których uczono go nie podważać. To nie jest tak, że twórcy zaserwowali nam raz ładną dziewczynę, a raz mięśniaka, żeby nudno nie było. Gracz przywiązuje się do nich podczas gry i smutno jest się z nimi rozstawać, gdy Dreamfall się kończy. Do tej pory nieliczne gry wywołały u mnie takie uczucia (m.in. Broken Sword) – jest to bardziej domena dojrzałych książek. W tym wypadku wydaje się, że produkcja norwegów nie jest po prostu grą. Jest ciekawą opowieścią.

Lecz same wątki psychologiczne, socjologia, problemy, nawet zróżnicowani bohaterowie mogą



zawieść, jeśli sama opowieść jest słaba. W tym wypadku nie ma jednak strachu. Fabuła jest ciekawa, obfitująca w zwroty akcji i

A gdy nie będzie można uciec, trzeba będzie stoczyć walkę. Na miecze, na pięści. Przyznam szczerze, że na początku oba elementy strasznie mnie irytowały. Fani przygódówek przecież nie lubią, kiedy serwuje im się za dużo skradania, czy masakry. Ogólnie mówiąc, nie lubimy zbyt wielu elementów zręcznościowych. A Dreamfall czasami przegina z tymi elementami. Nasycenie, a wręcz przesycenie, elementami gier skradankowych jest rozdział 5 (Alchera), gdzie, nie przesadzając, nie mamy nic do roboty, poza uciekaniem przed strażnikami. Mogą też wkurzać etapy, w których sterujemy Kianem – tutaj z kolei pojawia się za dużo walki. Czemu zawsze, kiedy przejmujemy kontrolę nad poczynaniami Apostoła, musimy stoczyć bitwę? To przecież nie

Mortal Kombat!

Na szczęście jednak walki nie są zbyt trudne (co innego skradanki – te

mogą być frustrujące). Kluczem do sukcesu jest to, żebyś nie stał w miejscu jak kołek, tylko ciągle się ruszał – wtedy powinieneś wygrać. A jak już przyzwyczai się do starć zbrojnych, sprawiają one dużo przyjemności – warto czasami pomachać sobie mieczem, ot tak, dla rozluźnienia. Poza tym są one

poprowadzone nawet miło i dynamicznie.

Gra wspaniale operuje emocjami, tak jak najlepsi muzycy. Nie raz uśmiechniemy się, pocujemy radość, strach (to głównie w domu psychiatrycznym), czy smutek. Szczególnie końcówka jest dość przygnębiająca, choć także ciekawa i zajmująca. Jednakże happy endu nie ma, tyle zdradzić mogę.

Jak już zaznaczyłem, można także się uśmiechnąć. Widząc Wonkera, zabawkę – przyjaciela Zoë i słuchając jego kwestii. Przypomina małe dziecko. Ale na tym polu rekordy bije Kruk. Jego kwestie potrafią rozbawić, choć nawet i on, mimo, że wydaje się inaczej, trochę się zmienił od czasu poprzedniej części gry.

Oprócz Kruka wiele innych postaci z Najdłuższej Podróży powraca. M.in. Szalony Roper Klacks, czarodziej megaloman, który miał zamiar zawiązać światem, został jednak

powstrzymany przez April przy

pomocy...kalkulatora. Jednakże teraz przeszedł na „jasną

stronę mocy” i wspomógł parę razy swą niedawną pogromczynię.

Jedyne, co może budzić pewne rozczarowanie, jeśli idzie o fabułę drugiej części Najdłuższej Podróży, to jest to końcowa faza gry. Wydaje się, że panowie z Fun Com założyli sobie, że stworzą trylogię – zbyt wiele wątków zostało nierozwiązanych w Dreamfallu, a pod koniec dostajemy nawet jasną informację, że powstanie trzecia część. Ciekawe kiedy? Mam nadzieję, że nie trzeba będzie czekać tyle co na Dreamfalla :) Poza tym na okładce gry mamy taki ładny napis "Dokonuj trudnych wyborów". No, racja, czasami mamy możliwość wyboru ścieżki, jaką mamy podążać, jednakże tak naprawdę nie ma to wpływu na dalszy przebieg gry. Fabuła jest całkowicie liniowa...lecz przecież nie znaczy to, że jest zła, nie?

Technikalia.

Podążam drogą Bogini...

No, ok, pora na wgłębienie się w kod gry...

Cały świat oglądamy z perspektywy trzeciej osoby, niestety, musimy używać do sterowania klawiatury (lub pad-a). Trochę to denerwuje, aczkolwiek można się przyzwyczaić. Irytuje także czasem chaotyczna praca kamery, gdy podejmiemy zbyt blisko ściany i postanowimy się rozglądać.

Wracając do klawiatury, sterowania i interfejsu. Jest on bardzo podobny do tego z BS III – używamy jednego klawisza, by wykonywać wszystkie akcje. Podchodzimy i – pach! - spacja. Natomiast gdy możemy wykonać na obiekcie więcej czynności, musimy się jednak posłużyć myszką i wybrać interesującą nas opcję. Zazwyczaj będzie to obejrzenie przedmiotu, podniesienie go, lub zagadanie do danej osoby...

Dialogi są naprawdę dobrze poprowadzone. Widać, że scenarzyści szlifowali je dość długo – naprawdę, nie powstydziliby się ich najlepsi pisarze. Większość odbywanych rozmów wygląda tak,

że możemy wybrać sobie tylko "ofiara" którą mamy zamiar zadrećzć pytaniami, a dalej dyskusja toczy się sama, bez naszego udziału. Czasami mamy do wyboru jakąś opcję dialogową, lecz jest ich dość mało. W ogóle, wydaje mi się, że w najnowszych przygodówkach cierpią trochę "nieskrępowane rozmówki" – w Dreamfallu mamy mało sytuacji, w których moglibyśmy pogadać o jakimś przedmiocie, który trzymamy w kieszeni.

Ciekawym rozwiązaniem jest tak zwany tryb koncentracji, który uruchamia się za pomocą prawego przycisku myszki. Dzięki niemu będziemy mogli obejrzeć sobie jakąś rzecz z daleka, a czasami zadziałać na danego osobnika z przyzwolonej odległości.

Ilość przedmiotów, jakie znajdziemy na swej drodze też nie przeraża (znowu przypadłość nowoczesnych gier przygodowych), a poziom trudności nie zachwyca. Rzekłbym

nawet, że Dreamfall ma naprawdę proste zagadki – przeszedłem całą grę, tylko raz zacinając się na dłużej. Ale to z powodu elementów skradankowych, a nie stricte – przygodówkowych. Łamigłówki i gry logiczne które spotykamy na swej drodze także nie sprawiają kłopotu. Wszystko to sprawia, że grę można przejść w parę dni, mimo, iż ona sama jest dość długa. Rzekłbym nawet, że jest tak samo długa, jak jej



A

pierwsza część, lecz The Longest Journey miało po prostu trudniejsze zagadki, przez co musiałem jej poświęcić więcej czasu. To dość spory minus – chciałoby się spędzić w świecie gry więcej czasu, a tu już pojawiają napisy końcowe...

Z innych minusów gry: niesamowicie denerwują mnie dwie rzeczy – po pierwsze, napis "Loading". Pojawia

się zawsze, gdy opuszczamy jakąś lokację, a że podróżować musimy całkiem sporo, dlatego i z tym napisem będziemy spotykać się często. Na szczęście ładowanie trwa dość krótko, a lokacje są duże, dlatego większość rzeczy potrzebnych do popchnięcia akcji do przodu będziesz miał w zasięgu ręki, lecz nie zmienia to faktu, że trochę to irytuje.

teraz największy minus Dreamfalla – właśnie wielkość lokacji. Wydawałoby się, że duży obszar gry to fajna sprawa... ale w rozdziale 2 i 4...znienawidzisz to. Otóż w owych rozdziałach należy biegać od jednej osoby do drugiej, a obie są oddalone od siebie o dość dużą odległość. Na dodatek ową czynność będziesz musiał powtarzać...i to kilka razy. Sprawia to, że bieganie po świecie

Dreamfalla przestanie być przyjemnością, a stanie się nudnym obowiązkiem, a napis "Loading" będzie Ci towarzyszył jeszcze częściej. Całe szczęście, że taka sytuacja pojawia się tylko w dwóch miejscach, bo można dostać wściekizny :)

Na koniec



ŚWIATY:

Arkadia: Świat magii i miecza :) Miejsce w którym żyją smoki, magia zastępuje naukę, a chaos porządek. Jednym słowem – typowe fantasy z naprawdę zapierającymi dech w piersiach widokami. Gdyby jeszcze nie ci Azadi...

Stark: To nasz świat, tyle tylko, że za 200 lat. Mamy tu cyberpunkowe klimaty i parę naprawdę uzdolnionych dziewczyn (April i Zoe :). Nauka wszystko trzyma w ryzach, nie ma tu miejsca na chaos. Bieda i przestępstwa na porządku dziennym. Ale za to jest Pentium 13425.

Świat Strażnika: Miejsce między Arkadią a Stark, przez który przepływa chaos i porządek, magia i nauka. Niedługo w tym miejscu się jednocyły – teraz jedynie przez nie przechodzą. Mieszka tu tylko jedna osoba – Strażnik Równowagi.

Zima: Tajemniczy świat, którego istnienie jest powiązane z pewną dziewczynką...

tej "sekcji" mała ciekawostka. Zauważyłem, że (świadomie, czy nie) twórcy Dreamfalla czerpią garściami z innych gier i filmów. Wystarczy spojrzeć na biedną Nową Wenecję (A co? Mówiłem, że wiele się na świecie zmieniło...), by zaraz przypomnieli nam się Fallout i jego brudne, smutne miasta. W Hotelu Victory czułem się niemal jak w jednym z domów w Silent Hill (a to wielki plus), a czasami trochę jak w którejś części

Resident Evil (tajemnicze badania itp.). W

Japoni możemy poczuć klimaty Metal Gear Solidowe. Najbardziej rzuca się jednak w oczy tajemnicza dziewczynka, która bardzo przypomina The Ring (to, co ze studni wyłaziło). Nawet pojawia się w ten sam sposób, co jej japońska koleżanka – na ekranach telewizorów/monitorów. :)

Lokalizacja.

Dzięki za pozostawienie mnie na tej górskiej ścieżce...Osiem! Cholernych! Lat! Temu!

Panowie z Cenegi oczywiście nie tylko wrzucili grę do ładnego opakowania. Zatrudnili też

lokalizatorów, co by to dla przyszłych pokoleń grę spolszczyli. I wywiązali się z tego zadania znakomicie – żadnych poważniejszych zgrzytów nie zaobserwowałem, żadnych błędów.

Lokalizacja trzyma się kupy – brak tu dziwnych składniowych smaczków, nieporozumień, niedomówień, czy źle przetłumaczonych zdań. Wielkie brawa dla lokalizatora!

Ale wielkie brawa należą się również aktorom – doskonale wczuli się w swe postacie, co widać szczególnie w mocno dramatycznych scenach. Szczególne

uznanie za to, że kwestie przez nich wypowiedzane zgadzają się z ruchami ust postaci. Rzadko się to w grach zdarza.

Oczywiście w tym miejscu muszę wyrazić swe uznanie dla odtwórców ról trzech głównych bohaterów: Edyta Olszówka (Znana m.in. z Tam i Z Powrotem oraz z The Longest Journey) spisała się jak zwykle znakomicie. Już w poprzedniej

Rzadko się zdarza, by sequel dorównał pierwowzorowi, lecz w tym przypadku tak się stało.

części wypadła naprawdę wspaniale – nie ma nawet cienia wątpliwości, że wczuła się w rolę April Ryan lepiej, niż jej anglojęzyczna odpowiedniczka. W Dreamfall także poradziła sobie znakomicie – i jej głos doskonale pasuje mi do April Ryan.

Zoë Castillo głosu użyczyła Agnieszka Grochowska (Znana m.in. z filmu Wszyscy Jesteśmy Chrystusami). Na początku jej gra niezbyt mnie przekonywała, wydawało mi się, że za słabo wczuła się w swą rolę, lecz to było tylko pierwsze wrażenie. Swoje zadanie wykonała doskonale – wspaniale pasuje do Zoë Castillo.

W ogóle, dobry dobór aktorów to jeden z największych plusów lokalizacji. Pan grający Kiana (niestety, w spisie aktorów nie jest umieszczony, kto grał kogo, więc nie wiem, kto to) ma głos idealnie pasujący do takiego apostoła – zabójcy. Odpowiednio mroczny itp.

Ale największą gwiazdą jest tu znów Jarosław Boberek! Ten aktor rozwała mnie za każdym razem, gdy mam okazję podziwiać jego grę! Tak było w Baldur's Gate 2, gdzie grał gadający miecz o skłonnościach sadystycznych, tak jest zawsze, gdy oglądam Rodzinę Zastępczą, gdzie gra policjanta – przyglupa. Ale pobił chyba samego siebie, użyczając Krukowi głosu w The Longest Journey. Teraz pan Boberek powraca! I znowu zostaje Krukiem. Nie wiem, kto lepiej by pasował do tej roli, jeśli nie on? Chylę głowę przed jego pracą – słysząc jego kwestie, nie raz padałem ze śmiechu i było to w dużej części zasługą Jarosława Boberka – ten głos, ta intonacja!

Grafika.

Czasami ludzie, których znamy i kochamy...zmieniają się.

Rzecz, która nigdy dla mnie nie była najważniejsza. Grafika powinna być swego rodzaju ucieleśnieniem wyobrażeń twórców, przeniesieniem ich pomysłów na ekran. Nie powinno się z niej robić pierwszoplanowego elementu. Tu na szczęście nie ma tego syndromu. Mimi to grafika jest wspaniała, to trzeba przyznać, zapiera dech w piersiach...ech, te lasy, bagna. Ale także tereny miejskie wyglądają ładnie.

Pamiętacie, że w Najdłuższej Podróży mieliśmy do czynienia z „niby 3D”? Teraz mamy tu pełny trójwymiar. Dzięki temu możemy zwiedzać dokładnie wszystkie lokacje, zwracać uwagę na szczegóły...a ujęcia kamer są tak doskonałe jak w Sherlocku Holmesie i Tajemnicy Srebrnego Kolczyka. Jednym słowem – filmowe. Te zbliżenia na twarz...

Animacja postaci także nie rozczarowuje. Bohaterowie wyrażają swe emocje mimiką twarzy, czasami gestykulują. Nie poruszają się też jak jakieś manekiny – wszystko odbywa się w sposób płynny i całkowicie poprawny.

Lecz i tu nie zabrakło paru krzaków. Albo raczej jednego – czasami podczas gry dochodzi do pewnych przekłamań. Nie wiem, czym to jest spowodowane, ale raz Zoë przeszła niczym duch przez obiekt, przez który przejść nie powinna, innym zaś razem, gdy otwierałem ekwipunek, nagle zaatakowała mnie feria barw, jak na dyskotecę. Na szczęście oba felery pojawiły się może ze trzy razy podczas całej gry.

Dźwięk.

Tu nie ma do roboty nic poza czytaniem...

Dźwięk stoi na wysokim poziomie. Można to streścić w tym jednym słowie. Muzyka... o, w jej przypadku to za mało powiedziane.

Jest genialnym, jednym z lepszych soundtracków, jakie słyszałem. Doskonale dopasowuje się do wydarzeń na ekranie i potęguje uczucia. W większości pojawiają się tu tak urzekające, onirycznie – liryczne klimaty, jak April's Theme, czasami natomiast jesteśmy raczeni przez raczej niepokojące i lekko agresywne dźwięki (Marcuria). Rytm "chóralno – orkiestralne"

mieszają się na tym soundtracku z elektronicznymi ("Clay (Edit)"), które, można to określić jednym słowem, są dość zakręcone i...trochę

"Faith", który niemalże wyciska łzy w końcowych scenach gry.



techniawkowe :).

Najbardziej zachwylił mnie natomiast "The Hospital Room" – wspaniałe klawisze i wzruszająca, niesamowite partie wokalne w wykonaniu Vivi Christensen to elementy, które na długo zapadają w pamięć. Bardzo miły jest też "Kian's Theme" – taki podniosły. Z kolei lekki Zoë's Theme oczarowuje baśniowością.

W czasie gry jesteśmy także czasami raczeni balladkami jakichś młodych kapel. Nie powiem, bardzo miła muzyka, szczególnie zapada w pamięć piosenka wykonywana w momencie, gdy Zoe płacze. Te kapele całkiem nieźle sobie poradziły, nie powiem. Rush, skomponowany przez Ingvid Hasund to po prostu poezja, z delikatnym głosem wokalistki, pięknymi klawiszami i całkiem przyjemnymi smyczkami. Podobnie uroczy jest

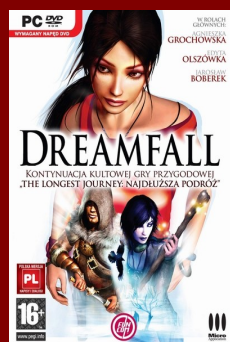
Najdłuższa Podróż.

Moim domem jest teraz Arkadia.

Czas szybko bierze. Recenzja trochę się rozrosła :). Trzeba powoli ten tekst kończyć – mam nadzieję, że spełniła ona Twoje oczekiwania. Jest to moja pierwsza TAK WAŻNA recenzja dla Adventure Zone i mam nadzieję, że podołałem zadaniu. Jeśli nie, możecie mnie spokojnie zjechać na forum – <http://adventure-zone.home.pl> :).

Co do samej gry... cóż można więcej rzec? Jest niesamowita...po prostu spełniła moje oczekiwania. **Rzadko się zdarza, by sequel dorównał pierwowzorowi, lecz w tym przypadku tak się stało.** Niesamowita opowieść, wykreowana na ekranie mojego komputera niestety już się skończyła...i bardzo tego żałuję. Dreamfall jest jedną z najlepszych przygódówek ostatniej dekady, a może i jedną z najlepszych gier przygodowych w ogóle. To już nawet nie gra – to dzieło. I to doskonałe. Co z tego, że jest parę minusów? Nie ma róży bez kolców. A Dreamfall ma tych kolców bardzo niewiele.

Więc...do kolejnej przygody w świecie TLJ – czyli do trzeciej części gry :) Mam nadzieję, że dane mi będzie także ją recenzować...



Dreamfall

Producent: FunCom
Wydawca PL: Cenega

Premiera: 2006

Wymagania:

- Pentium 1,6 GHz

- 256 MB Ram

- Win XP

WWW: Oficjalna strona

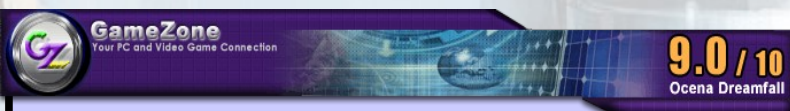
Cena: 99 zł



Światowa premiera gry „Dreamfall: The Longest Journey” miała miejsce w kwietniu 2006 r. W Polsce w pełni zlokalizowana tyle czekać? Czy gra jest warta zakupu i czy „The Longest Journey” - jednej z najlepszych przygodówek wszechczasów? Zobaczmy, internetowe serwisy o grach.

Światowa premiera gry „Dreamfall: The Longest Journey” miała miejsce w kwietniu 2006 r. W Polsce w pełni zlokalizowana tyle czekać? Czy gra jest warta zakupu i czy „The Longest Journey” - jednej z najlepszych przygodówek wszechczasów? Zobaczmy, internetowe serwisy o grach.

DREAMFALL ZA GRANICĄ



(...) „Dreamfall – Najdłuższa Podróż” jest wspaniałym przykładem gry, która podnosi poprzeczkę w dwóch kategoriach – pomysłowości i dźwięku, oraz utrzymuje wysoki poziom w pozostałych aspektach gry. Dreamfall ma złożoną fabułę, uwypukloną przez wyraziste głosy utalentowanej ekipy aktorskiej. Grafika jest bogata i szczegółowa, a grywalność bardzo dobra. (...) Świat Dreamfall jest wyjątkowo szczegółowy. Każda postać, którą spotkamy utkwi nam w pamięci. (...) Dreamfall jest połączeniem przygody, walki i rozwiązywania zagadek. (...) Mimo, że gracze nie mający cierpliwości do zagadek mogą się poczuć sfrustrowani, gra jest wystarczająco łatwa, by bez problemów iść do przodu, jeśli tylko ma się oczy szeroko otwarte na przedmioty, które można „pożyczyć” i wykorzystać później. (...) Dreamfall – The Longest Journey to gra dostarczająca mnóstwo rozrywki, zabawy i wyzwania. Jeśli kiedykolwiek grałeś w grę z tego gatunku i podobało Ci się – powinieneś sięgnąć po Dreamfall. Tylko nie zaczynaj grać późno w nocy. Kiedy siądziesz do gry nie będziesz się mógł od niej oderwać!

YAHOO! GAMES

8.1 / 10
Ocena Dreamfall

„(...) gra zrećnie łączy elementy science-fiction i fantasy skacząc pomiędzy Ziemią przyszłości, a fantastycznym światem o nazwie Arkadia. Zoe Castillo, ładna młoda kobieta żyjąca w XXIII wieku w Casablance będzie grywalną postacią przez większość rozgrywki, lecz przez pewien czas będziemy też kierowali poczynaniami dwójga innych bohaterów. Aby uniknąć spoilerów nie podamy ich imion, ale jedna z nich będzie znana fanom Najdłuższej Podróży. Szczerze mówiąc większość rozgrywki spędzimy na prowadzeniu dialogów między postaciami. (...) Tak, rozmowy są długie, ale nie martwcie się - spodobać się Wam. (...) Niewątpliwie idąc na ustępstwa wobec współczesnych standardów, Dreamfall zawiera sekwencje akcji. Tradycyjnego przygodówkowicza mogą one przyprawić o ból głowy. (...) Bądźmy szczerzy co do jednego – według współczesnych standardów Dreamfall miałby niewiele grywalności. Ale w tym przypadku takie porównanie jest nie na miejscu. Zgadza się, trochę więcej stawiających wyzwanie zagadek i lepiej zintegrowane sekwencje akcji ulepszyłyby grę, ale jeśli spędzisz czas na eksploracji bogatych światów Dreamfall, zapomnisz o wszystkich jej wadach. Mamy tu jedną z najlepszych fabuł w grach od czasu Planescape Torment, a Zoe jest jedną z najlepszych głównych bohaterek gier. Jej historia jest zarówno ujmująca jak i pięknie pokazana. Jeśli choć trochę interesują Cię gry przygodowe, bądź w ogóle ciekawie opowiedziane historie – powinieneś zagrać w Dreamfall.

GAMESPOT pc games 8.1 / 10
Ocena Dreamfall

Dreamfall: The Longest Journey jest przede wszystkim wielkim dziełem science fiction. Tak złożona fabuła, podbijające serce gracza postaci, czy pomysłowe scenerie i sytuacje są wyjątkowo rzadko spotykane nie tylko w grach, ale i w innych rodzajach mediów. (...)

Dreamfall we wspaniały sposób przyciąga zarówno nowych graczy jak i fanów, którzy na sequel cierpliwie czekali. (...) Choć trzeba dodać, że jakkolwiek opowiedziana historia robi wrażenie, to jednak kończy się zbyt szybko, by być w pełni zadowolonym, gdy dojdzie się do finału gry – wprawiającego w zakłopotanie, frustrującego, zmuszającego do przemyśleń. Czy ta podróż jest warta poświęcenia jej czasu? Zdecydowanie tak (...)

Gra porusza pewne klasyczne tematy. Znaczenie wiary, marzeń, zaufania czy potrzeba bycia wolnym są wkomponowane w historię, która wzbudza w graczach prawdziwy wachlarz uczuć od podekscytowania i zaciekawienia po smutek, od strachu po ulgę i radość. Zbyt piękne, by mogło być prawdziwe? Niekiedy niestety tak. W końcówce poczuć się rozdarci, bo rozwój wydarzeń sugerował, że gra zmierza do wspaniałego Wielkiego Finału, który jednak nie nastąpił. (...)

Ale prawdopodobnie poczujecie chęć zagrania w Dreamfall po raz drugi, by odkryć pominięte dialogi czy skojarzyć jakieś subtelne odniesienia i zyskać nowe spojrzenie na opowiedzianą w grze historię. A przede wszystkim pozostanie wam nadzieja, że opowieść o Zoe Castillo i April Ryan wkrótce doczeka się kontynuacji.



(...) gra jest opowieścią o magii i technologii, o tym jak się one nawzajem w subtelny sposób przenikają. To również opowieść o wiedzy i wierze, które często są sobie wrogie, zamiast się uzupełniać.

(...) fani serii dowiedzą się o tym, co stało się z bohaterami poprzedniej części oraz co wydarzyło się odkąd April uratowała świat 10 lat wcześniej.

Dreamfall (...) ma jedną z najlepszych fabuł z jakimi miałem do czynienia w grze wideo. Ta wielowątkowa, złożona opowieść to znacznie więcej niż zwykła przygodowa bajeczka. (...) Jednak jest pewna wada złożoności Dreamfall. Po pierwsze gra cierpi na syndrom filmu „Imperium Kontratakuje”. Jest ona drugą odsłoną serii, która prawdopodobnie będzie trylogią. Stąd osoby, które nie grały w Najdłuższą Podróż mogą się chwilami poczuć trochę zagubione. (...) Druga sprawa to bardziej obserwacja niż krytyka. Niektórym graczom może się nie spodobać sposób opowiadania historii w Dreamfall. Niektóre wątki czy elementy tła wprowadzone są bez należytego wytłumaczenia, i pozostają niewyjaśnione. Pytania postawione na początku gry pozostaną bez satysfakcjonującej odpowiedzi. Wydaje się oczywiste, że zakończenie pozostaje otwarte na ewentualny sequel (...) ale gracze którzy lubią opowieść, w której wyklada się „kawę na ławę” mogą się poczuć zawiedzeni.

Miłośnicy graficznego przepychu nie mają powodów do narzekania. Może engine gry nie jest z tych najnowocześniejszych, ale sceneria w grze jest po prostu widowiskowa. Stark – czyli stechniczowana Ziemia jest przekonującą wizją tego, jak nasza planeta mogłaby wyglądać za 200 lat. (...) Casablanca jest miastem kontrastów, z wysokimi na milę drapaczami chmur stojącymi naprzeciw marokańskiego placu targowego, który wygląda jakby nie zmienił się od 1000 lat. (...) Arkadia jest jeszcze bardziej niesamowita. (...)

Dreamfall jest wspaniałą podróżą graczy do świata, w którym nauka, magia, sztuka i muzyka łączą się w całość znacznie lepszą, niż suma części składowych.



Just Adventure
The largest and most-visited adventure site on the Internet.

A - najwyższa
Ocena Dreamfall

(...) Dreamfall jest trochę innym rodzajem gry przygodowej. To w zasadzie interaktywny film. Oczywiście są tu zagadki, ale nie ma ich zbyt wiele i nie są zbyt trudne. Przez sporą część rozgrywki będziesz po prostu oglądał na ekranie długie sekwencje filmowe. No i gra jest wyjątkowo liniowa.

Jednak ta gra może stać się dla Ciebie jednym z najbardziej czarujących interaktywnych przeżyć, jakich od dawna nie doświadczyłeś. Dlaczego? Po prostu Ragnar Tornquist i jego utalentowany zespół wiedzą jak opowiedzieć historię. (...)

Grafika w Dreamfall to triumf sztuki nad poligonami, wygląd gry jest pociągający i żywy. Szczególnie widowiskowe są efekty świetlne. Środowisko jest pełne animowanych szczegółów, które ożywiają scenerię.

(...) Trzeba powiedzieć, (...) że gra za szybko się kończy i zbyt wiele pytań pozostaje bez odpowiedzi. Dla pocieszenia – dwie myśli jakie mi się nasunęły: po pierwsze - mimo że historia właściwie się nie kończy, to co dostaliśmy było wspaniałe, po drugie – Ragnar Tornquist upiera się, że na następną część nie będziemy musieli czekać kolejnych sześć lat.

Obcowanie z Dreamfall jest tak przyjemne i przyjazne, że według mnie ma on potencjał być grą taką jak Myst, czy The Sims, grą - magnesem, która przyciągnie rzesze nowych graczy do komputerów i gier wideo.



DREAMFALL

THE LONGEST JOURNEY

The Longest Journey

Wspaniała, głęboka i wielowątkowa fabuła. Autorzy opowiadają nam piękną historię, która przyciągnie Cię do monitora na długie godziny. Wielkie brawa dla Ragnar i spółki.

Fabula
1:1

Z równie piękną i wciągającą fabułą spotkasz się w The Longest Journey. Co prawda opowiada zupełnie inną historię, to mimo to warto w nią zagrać. Ponownie gratulacje dla FunComu.

Piękna muzyka skomponowana przez Leona Willeta wprost zapiera dech w piersiach. Można jej słuchać wiele razy i prawie w ogóle się nie nudzi.

Muzyka
2:2

Brawa za muzykę należą się także The Longest Journey. Wspaniałe utwory, które przygrywają nam przy grze, nie pozwolą o sobie szybko zapomnieć.

Grafika przewspaniała. Nie ustępuje nawet o krok najnowszym standardom. Graficy spisali się na medal. Te lokacje...te postaci. Punkt dla Dreamfall-a.

Grafika
3:2

The Longest Journey tym razem przegrywa ze swoją młodszą siostrą. Nic jednak dziwnego – przecież TLJ powstał aż 7 lat temu. Ech...ale ten czas leci...

W Dreamfall-u nie znajdziecie niestety żadnych trudniejszych zagadek. Jedyne trudności jakie możecie mieć, to zacięcie się podczas jakiegoś elementu skradankowego.

Stopień trudności
3:3

TLJ jest o wiele trudniejszy od Dreamfall-a, przez to zapewni Ci o wiele więcej godzin gry, niż Dreamfall. Punkt dla Najdłuższej Podróży.

Postacie w Dreamfall-u są bardzo realistyczne, można nawet powiedzieć, że prawdziwe. Kolejne brawa dla FunComu i ich najnowszej produkcji.

Postacie
4:4

Chociaż TLJ w tej kategorii także nie ustępuje Dreamfallowi o krok. Znowu remis.

Podsumowanie

Bardzo trudno jest mi powiedzieć, która gra jest lepsza. Obie są według mnie na takim samym poziomie (czytaj – wysokim) i w obie należy zagrać. Szczególnie, że wiele wątków z Dreamfalla może być niezrozumiałych, jeśli nie zna się pierwszej części.... Dlatego pojedynek zostaje nierozstrzygnięty – obie gry są wspaniałe i dlatego mamy remis 4:4 :)

The Longest Journey

Dzisiaj Drogi Czytelniku zaproponuję Ci podróż w czasie do roku 2000. Zapraszam więc do wehikułu.

Mamy rok 2000 - zima. Qbrex z uśmiechem na ustach wraca do swojego mieszkania, przedzierając się przez zaspę śnieżną. Właśnie nabył nowiutką grę. Słyszał, że ponoć dobrą. Jeszcze tylko chwila. Drżącą ręką otwiera drzwi i siada za biurkiem. Zrywa folię z błyszczącego lakierem opakowania, otwiera je i wyciąga zawartość. Co my tu mamy? Karta rejestracyjna, jakaś reklamówka, instrukcja i pudełko cztero-płytowe. Nie wie, że gra, którą za chwilę zainstaluje zupełnie zmieni jego pogląd na przygodówki. Kilka

map”, „Pamiętnik”, „Dziennik rozmów”, program instalacyjny prosi o ostatnią płytę, „Usuwanie problemów”, „Kontakt”, „Ostrzeżenie o

dziewiętnastoletniej studentki sztuki, która żyje w Stark – utopijnej wizji Ziemi XXIII wieku. April Ryan – bo tak nazywa się owa studentka nie



chwil później pierwsza płyta znajduje się w nośniku - trwa instalacja. Qbrex przegląda instrukcję: „Wstęp”, „Najdłuższa Podróż”, włoży drugi CD, „Ustawienia sprzętowe”, „Sposób rozgrywki”, „Interfejs gry”, CD nr 3 ładuje w CD-Rom-ie, „Korzystanie z

epilepsji” - instalacja dobiega końca, gra się uruchamia i...koniec.

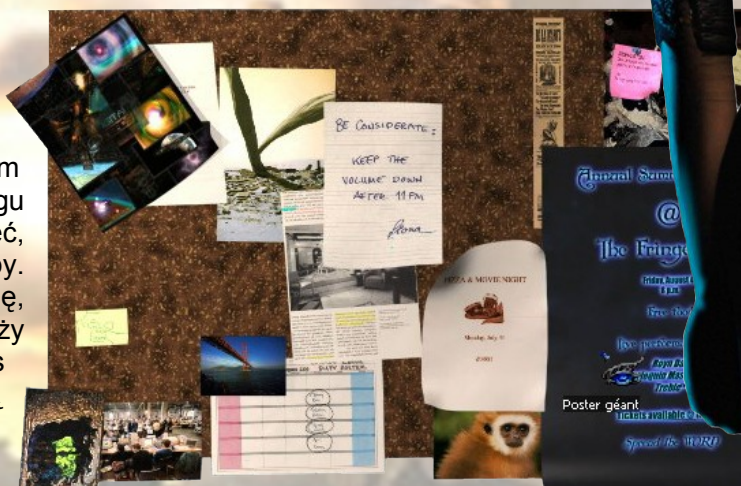
Chłopak przepadł. Przepadł i powróci dopiero za kilka dni. Z każdą chwilą, coraz bardziej zagłębia się w grę, która opowiada historię młodej,

ma większego celu w życiu, nie ma planów na przyszłość. Jedyne co odróżnia ją od tysięcy innych, podobnych jej dziewczyn to dręczące ją dziwne sny, których nie może zrozumieć. Pewnego dnia, gdzieś w ciemnym zaułku, obok kina, jej tajemniczy sąsiad o imieniu Cortez otwiera magiczne wrota. Prowadzą one do innego świata. Świata, gdzie magia, czarownicy, czy mówiące zwierzęta należą do normalności. Prowadzą do Arkadii – przeciwieństwa Stark. Tajemnicza moc – Równowaga, która od zawsze umożliwia współistnienie obydwu światów jest jednak zagrożona. Chaos – największe zło jest coraz bliżej. Okazuje się, że April została



wybrana, a jej nadejście końca podróży. Właśnie koniec. Zapowiadały setki proroctw, tylko ona może uratować świat, a właściwie obydwa światy. Okazuje się, że tylko gracz może jej w tym pomóc. Rozpoczyna się więc wyścig z czasem. Trzeba odnaleźć i zniszczyć Chaos.

Qbrex coraz bardziej poznaje i podziwia Arkadię i Stark. Te światy naprawdę żyją własnym życiem. Przekupki na targu próbują się przekrzyczeć, stary rybak łowi ryby. Jednocześnie okazuje się, że są ludzie, którym zależy na tym by Chaos zatriumfował – tworzą organizację o nazwie Awangarda. Aby ich odnaleźć April musi zwiedzić wiele miejsc, takich jak: stary arkadyjski las, dom maga, podwodne miasto, posterunek policji, czy stację kosmiczną. Na swej drodze spotyka wiele niebezpieczeństw i wielu wrogów. Pozna także nowych przyjaciół, między innymi gadającego kruką, który będzie towarzyszył jej do



powstanie kontynuacja.

Wiesz już, Czytelniku w jaką grę zaczął grać qbrex tego zimnego, grudniowego wieczoru w roku 2000? Najdłuższa Podróż – tak brzmiał jej tytuł.



Od tamtego czasu minęło już prawie 6 lat. Mimo, że świat się zmienia, że powstało już pełno gier o wiele ładniejszych od Najdłuższej Podróży, to nadal jest to jedna z najwspanialszych gier komputerowych jakie ujrzały światło dzienne. Opowiada ona piękną historię o tym, jak jedno niezwykle wydarzenie może zmienić nasze zwykłe życie. Mogłbym tak zakończyć ten króciutki artykuł, ale muszę Wam powiedzieć, to co kiedyś

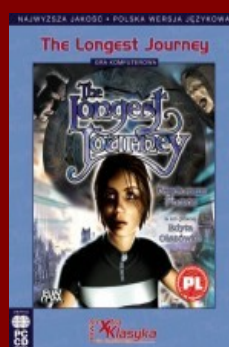


przeczytałem w dyskusji na forum: Najdłuższą Podróż każdy zrozumie

inaczej. Inaczej zrozumie ją 12-latek, inaczej profesor jakiejś renomowanej

uczelni, inaczej dentysta. Niezależnie jednak, jak ją zrozumiesz, Najdłuższa Podróż to gra Wielka (pisana przez duże 'W'), więc jeśli dotąd nie miałeś styczności z produkcją norwegów, musisz jak najszybciej to nadrobić. Tym bardziej, że grę wydano w świetnej polskiej wersji językowej. Według dystrybutora nie jest dostępna obecnie w sprzedaży (choć niektóre sklepy internetowe nadal mają ją w ofercie), ale może znajdziesz ją na Allegro? Ja tymczasem chyba pójdę znów pomóc April uratować Równowagę. Który to już raz?

Chyba ósmy...



The Longest Journey
 Producent: **FunCom**
 Wydawca PL: **CD-Projekt**
 Premiera: **2000**
 Wymagania:
 - **Pentium 200 MHz**
 - **32 MB Ram**
 - **Win 96/Me/XP**
 WWW: **Oficjalna strona**
 Cena: **ok. 20 zł**

Historia FunCom-u

FunCom liczy obecnie około 150 pracowników, jego oddziały porzucane są po całym Świecie (m.in. w Chinach, Ameryce, Europie). Na początku nie było jednak tak pięknie.

Wydarzenia o których mam Wam zamiar opowiedzieć miały swój początek jakieś 13 lat temu (czyli w roku 1993) w Norwegii. Niejaki młody mieszkaniec Oslo - Gaute Godager - zapaleńca komputerowy wraz z czwórką znajomych (także zapaleńców) postanowił założyć małą „firemkę” o nazwie FunCom. Początki (jak to zwykle bywa) do najłatwiejszych nie należały. Małe biuro, gdzieś w „najtańszej” dzielnicy Oslo, problemy pieniężne etc. Później było coraz lepiej, sam nie

spodziewał się, że jego nowe „dziecko” będzie tak szybko się rozwijać.

Na początku roku 1994 firma liczyła już 27 członków, a kilka miesięcy później ukazała się pierwsza gra twórców późniejszych Dreamfall-a : platformówka pt. A Dinosaur's Tale, wydana na konsolę Sega Genesis (co prawda są tu kwestie sporne, niektórzy uważają, że pierwszą grą norwegów był Fatal Fury Special). A Dinosaur's Tale nie zdobył jednak większej rzeszy fanów (choć podobno pokazała się także druga część). Mimo to FunCom się nie

poddawał i rok później otworzył swój pierwszy zagraniczny oddział w Dublinie, który miał w dalszych latach wyprodukować kilka godnych



uwagi gier na konsole.

W latach 1997 – 98 główny oddział FunCom w Oslo przeniósł się do większego (i wygodniejszego) biura. W tamtym



A oto i on, Gaute Godager.



Rangnar Tornquist

W tym czasie firma zaczęła się również poważnie interesować masowymi grami on-line. W roku 1999 FunCom nadal rósł w siłę, a ich strona internetowa miała już ponad 100 000 zarejestrowanych członków. Pod koniec lat 90-siątych swoją norweską premierę miał osławiony poprzednik Dreamfall-a – wspniany i obsypany nagrodami The Longest Journey. Okazało się jednak, że programiści FunCom-u pracowali równocześnie nad tytułem zupełnie innym, który już wkrótce miał zarządzić wśród gier on-line.

W 2000 roku, liczba zarejestrowanych użytkowników strony wzrosła do 350 tysięcy, a norwedzy oddali do beta-testów ich

futurystycznego mmorpg-a (masiv multiplayer on-line role playing game, jakby ktoś nie wiedział) o nazwie Anarchy On-line, który już rok później zaatakował European Computer's Trade Show i zdobył nagrodę dla najlepszej gry Multiplayer. Pod koniec roku 2001 FunCom zamknął swój oddział w Dublinie i postanowił skupić się na ulepszaniu swojego sławnego już wówczas

Anarchy On-line. W ciągu następnych 2 lat niewiele się działo. W 2003 roku norwedzy wydali główny dodatek do Anarchy – Shadowlands. W tym roku potwierdzona zostało również informacja o której od dawna się mówiło, ale nikt nie wiedział czy to prawda – Ragnar Tornquist publicznie oznajmił - "Powstaje kontynuacja The Longest Journey, będzie ona nosiła tytuł Dreamfall".

Cóż, od tamtego czasu minęły już 3 lata. Dreamfall w końcu się ukazał, ponownie zapewniając norwegom miejsce na tronie producentów gier przygodowych przez kilka

następnych lat (niektórzy z Was pewnie się ze mną nie zgodzą). Kto by pomyślał, że mała firma, założona w 1993 roku przez Gaute Godagera po 13 latach będzie miała swoje oddziały nie tylko w Europie ale i w USA oraz China. Kto by zgadł, że stanie się jednym z największych potentatów rynku komputerowej rozrywki w



Sega Genesis – od tego FunCom zaczął

Europe, a może i na Świecie? W sumie norwedzy stworzyli 23 gry wydane na PC, Super NES, Sega Saturn, Sega Genesis i Xbox -. Wśród tej 23-ki są te dwa tytuły, które oczarowują mnie i na kilka dni pozwalają zapomnieć o całym Świecie : The Longest Journey i Dreamfall. Życzę Wam (i sobie) jeszcze wielu gier FunCom-u, bo trzeba przyznać, że każda stworzona przez nich produkt jest przynajmniej bardzo dobry.

Lista gier FunCom-u:

The World Online - MMORPG (PC - TBA)
 Age of Conan: Hyborian Adventures - MMORPG (PC - 2006)
 Dreamfall - Adventure (PC & Xbox - 2006)
 Midgard - MMORPG (PC - odwołany)
 No Escape - Strzelanka (PC - 2000)
 The Longest Journey - Przygodówka (PC - 2000)
 Anarchy Online — MMORPG (PC - 1999)
 Speed Freaks aka. Speed Punks - Ściągalka (PlayStation)
 Casper - Logiczno-przygodowa (Sega Saturn)
 CMX - Ściągalka (PlayStation)
 Winter Gold - Sportowa (Super Nintendo)
 Steel Rebellion - Strategia (PC - odwołana)
 Daze before Christmas - Akcja (Sega Genesis)
 Samurai Shodown - Bijatyka (Sega CD)
 NBA Hangtime - Sportowa (Sega Genesis)
 Fatal Fury Special - Bijatyka (Sega CD)
 Nightmare Circus - Akcja (Sega Genesis)
 Disney's Pocahontas – Platformówka (Sega Genesis)
 A Dinosaur's Tale - Platformówka (Sega Genesis)

Dreamfall-owy konkurs Adventure Zone

Chyba nie musimy tłumaczyć, bo tytuł mówi sam za siebie :) 2 sierpnia rozpoczął się "Dreamfall-owy Konkurs Adventure Zone"! Dzięki uprzejmości firmy **Cenega Poland** można w nim wygrać jeden z czterech egzemplarzy gry Dreamfall: The Longest Journey!

Aby wziąć udział w konkursie należy odpowiedzieć na trzy proste pytania (znajdziecie odpowiedzi nawet w tym AZ) :

- 1) W którym roku został założony FunCom?
- 2) Kto to jest Ragnar Tornquist?
- 3) Ile czasu zajęło stworzenie Dreamfalla?

Pytania są w sumie proste - trzeba tylko dobrze poszukać :) Odpowiedzi przysyłajcie pod **mój adres mailowy (kubrex@gmail.com)**.

Życzymy powodzenia! :D

UWAGA!

Konkurs trwa od 2 sierpnia do 15 września!





Reżyseria: Marek Koterski

Marek Kondrat
 Patrycja Soliman
 Karolina Gruszka
 Agnieszka Grochowska

Najnowszy film Marka Koterskiego przedstawia po raz kolejny losy Adama Miauczyńskiego. Motywem przewodnim są bolesne wspomnienia syna głównego bohatera – Sylwka jak i samego Adama związane z alkoholizmem.

Reżyser zbierał materiały i dopracowywał scenariusz kilka lat. W ten sposób historia ukazana w filmie jest prawdziwa, często tragiczna, może chwilami wydaje się być zabawna, jednak zawarty humor jest gorzki i często w pewien sposób ironiczny. Losy rodziny Miauczyńskich są bardzo powikłane,

ponieważ dziadek i ojciec pili, natomiast syn nie radząc sobie z problemami popadł w narkotyki.

„Dzień Świra” przedstawiał bohatera jako frustrata. Często czuło się sympatie do Adasia. Mimo że nic mu nie wychodziło widzieć śmiało się z tych przeciwności losu. W filmie ten humor gdzieś zniknął ponieważ od początku do końca jest tragiczny i w bardzo realistyczny sposób pokazuje życie i problem nałogów. Bohater wie, że źle czyni pijąc, ale nie potrafi przeciwstawić się własnym słabościom. Znajduje byle pretekst by sięgnąć po butelkę, czego przykładem jest słynna kwestia „Ja piję przez Polskę”. Tak jak w każdym z filmów

Koterskiego umieszczonych zostało wiele symboli-przenośni.

Najważniejszym z nich jest krzyż. To właśnie jego „nosi” każda z postaci. Polega to na tym, że kiedy któraś z postaci rani inną osobę tamta zostaje porównana do Jezusa cierpiącego na krzyżu. Uświadamia nam to, że swoim postępowaniem



często sami wbijamy włócznię w bok czyjejś osoby.

Adaś wie, że źle robi. Rzuca nałóg na siedem lat – prawie, ponieważ przychodzi do niego Anioł

Straż, który czuwa nad nim przez całe życie. Szczęście pryska, kiedy to „Anioł – Przebieraniec” pozwala się napić. Stąd bierze się to „prawie”. Kiedy już wszystko ma zakończyć się dobrze bohater chcąc nie chcąc wszystko niszczy. Często przewijają się pytania „dlaczego”, „za co”. Przez nałóg traci dobrze płatną pracę, którą kocha, ponieważ jest kulturoznawcą. Bohater mówi, że nie czyni tego, czego chce a to, czego nienawidzi.

Ukazane jest także w dużej mierze zniszczone dzieciństwo Sylwka. Dziecku najbardziej pozostają w pamięci te złe chwile. Nie potrafi przypomnieć sobie dobrych chwil, ponieważ były to krótkie epizody. Po jakimś czasie bohater wreszcie wyciąga rękę do własnego syna i stara

się mu pomóc zdać maturę. Niestety syn przez całe liceum ćpał. Po licznych staraniach i wspieraniu go Sylwek zostaje dopuszczony do matury. Adaś nie potrafi zauważyć

że mógł wytrzymać bez picia dlatego też z powrotem wraca do nałogu. Wynikiem tego jest fakt, że nie jest w stanie pomóc najbliższemu, przez co prawie wszystko traci. Głównym elementem filmu są właśnie różne symbole. Porównanie kochającej matki do Maryi Panny. Miłość matczyna odwzajemniona jest odwiecznym strachem i nienawiścią. A także „zupa pomidorowa” □. Amfetamina staje się dla syna źródłem odwagi. Chcąc pomóc Ojcu wyjść z tego sam wchodzi w gorszy. Jak ktoś sam nie chce nic zrobić to nikt inny go nie zmusi. Odczuwa bezsilność, ponieważ tak bardzo chce pomóc ojcu, co po jakimś czasie powoduje że myśli nad zabiciem go. Statek, na którym znajduje się Bar i gdzie Adaś przepił większość życia po pewnym czasie odpływa. Bohater przejmuje stery i dobija do brzegu chcąc skończyć z nałogiem.

Jednym z elementów filmu jest znakomita gra aktorów. Występują głównie ci sami którzy grali w „Dniu Świra”. Stosują częste powtórzenia, zmieniają szyk wyrazów podczas dialogów. Jest to jedna z charakterystycznych rzeczy w filmach Marka Koterskiego. Jedyne co mi się nie spodobało podczas oglądania to mały wpływ Marka Kondrata w filmie. Andrzej Chyra jest bardzo dobrym aktorem i świetnie gra Adasia zaczynającego z nałogiem jednak nie byłem w stanie się do niego przekonać. Może dlatego że Marek Kondrat tak świetnie zagrał Adasia w „Dniu

Świra” i innego aktora pod postać głównego bohatera jakoś nie mogę

że nie jest obrazem dla każdego tak jak poprzedni film reżysera.



zaakceptować. Jest to wyłącznie kwestia gustu. Muszę jednak przyznać że obaj aktorzy „pokazali klasę”.

W podeszłym wieku, gdy już całkowicie zwalczył nałóg, Adam spotyka się ze swoim synem i razem

Przykładem może być początek filmu, gdy Adam pyta swojego ukochanego syna Sylwestra, co mu chciał powiedzieć. Syn zwierza się, że kiedyś, pod koniec picia ojca, życzył mu śmierci i myślał, żeby go zabić. Problem nałogów jest głównym wątkiem filmu. Połączenie go z motywami biblijnymi wyszło bardzo sprawnie. Brak jednak tutaj tego czarnego humoru. Od początku do samego końca ukazana jest życiowa tragedia całej rodziny. Mimo że w końcowym efekcie Adaś z Sylwkiem biorą życiowy krzyż na plecy i zrywają z nałogiem to ten happy end nie jest jakoś wyrazisty. Adaś żegna się z alkoholizmem. Rozmawia z nim jak z Bogiem,

k którego postanawia się wyprzeć za przegrane życie.

Nie zawsze wszystko szczęśliwie się kończy. Należy podziwiać bohatera, że po tylu latach jednak



wspominają te nieprzyjemne czasy. To właśnie przedstawia ten film - retrospekcję z życia Adama. Podsumowując film „Wszyscy Jesteśmy Chrystusami” stwierdzam,

dostrzega własne błędy i wyciąga z nich wnioski. Nasuwa się jednak pytanie czy jest to wygrana, kiedy wszystko stracił?



Wszyscy Jesteśmy Chrystusami

Produkcja: Polska

Premiera: 2006

Gatunek: Dramat

Reżyseria: Marek Koterski

Scenariusz: Marek Koterski

Występują: Andrzej Chyra, Marek Kondrat

W tym numerze zupełnie przypadkowo do AZ Music trafiła recenzja ścieżki dźwiękowej ze znanej skądinąd gry o tytule Dreamfall. Cóż za niespodziewane posunięcie...nieprawdaż?

DREAMFALL

THE LONGEST JOURNEY

ŚCIEŻKA DŹWIĘKOWA

Do edycji kolekcjonerskiej Dreamfall-a - nowej produkcji FunCom-u (funcom.com) (jakby ktoś nie wiedział), za sprawką Cenegi (cenega.pl), trafiła ścieżka dźwiękowa z gry, dodana na oddzielnej płycie CD i umieszczona w ładnym, dodatkowym pudełku DVD. Jako, że nie znam się zbyt na muzyce i zbyt jej nie słucham (a to ponoć wielki błąd) załamałem ręce gdy okazało się, że to mnie przypadło zabrać się do recenzji. Jednak to moje „załamanie rąk” mijalo tym bardziej, im bardziej wsłuchiwałem się w to co tam FunCom dla nas przygotował. Okazało się bowiem, że tych 22 utworów i prawie 70 minut można słuchać raz, po raz...w nieskończoność. Nie będę się starał wam przybliżać każdej z piosenek oddzielnie, a spróbuje podsumować cały album.

Od czego by tu zacząć...hmm...wiem! Zacznę od spraw technicznych. Tak jak, już napisałem, ścieżka dźwiękowa Dreamfalla składa się z 22 utworów, a suma ich trwania to razem 68 minut i 24 sekundy (choć faktycznie trwa trochę krócej, bo ostatnia kompozycja z założenia trwa 9 minut, z czego przez 7 nic nie słyhać). Pierwsze 16 z nich zostało skomponowane specjalnie na potrzeby gry przez Leon-a Willetta-a, utwory 17 i 18 stworzył natomiast Simon Pool – główny projektant dźwięku Dreamfall-a. Reszta to już

kompozycje „zapożyczone” od innych kompozytorów i wytwórni muzycznych. Za nieliczne partie wokalne odpowiada natomiast Vivi Christensen. Na album składa się zarówno pochodna muzyki klasycznej jak i elementy „spokojnego techno” (to na pewno ma jakąś nazwę, ale jak już pisałem – na muzyce się nie znam). Znajdzie się też miejsce na coś w rodzaju Pop-u.

Skoro sprawy czysto techniczne mamy już za sobą, mogę chyba przejść do opisu moich odczuć po wysłuchaniu tego albumu? Jest wspaniale. Cóż więcej mówić? To trudno opisać słowami. Przyznam Wam się z ręką na sercu, że to chyba jedna z lepiej przygotowanych ścieżek dźwiękowych do gier (a może i w ogóle) jakie do tej pory słyzałem (a słyzałem ich całkiem sporo). Pierwsze kilka fortepianowych, cichych, spokojnych utworów wprowadza Cię w błogi, może nawet sielankowy nastrój, który wraz z 6 lub 7 ścieżką zamienia się nagle w niepokój, dołączają bębny, a muzyka staje się bardzo tajemnicza. Tajemniczość ta osiąga swoje apogeum wraz z „nafaszerowanym” elektroniką utworem 18 – pt. The Factory. Dalsza część albumu jest o wiele spokojniejsza i...smutna (np. piosenka pt. „Rush”). Krótko



mówiąc – ścieżka dźwiękowa Dreamfalla zapewni Ci pełen wachlarz emocji od uczucia bezpieczeństwa, poprzez niepokój i tajemniczości, a na smutku kończąc. Właśnie dlatego ten album jest taki wyjątkowy – wywołuje prawdziwe emocje.

Musisz pamiętać Drogi Czytelniku, o tym, że gdy raz zaczniesz słuchać ścieżki dźwiękowej Dreamfall-a, trudno będzie Ci się od niej oderwać, niezależnie, czy na co dzień lubisz techno, rock-a czy rap. Prawda jest taka, że każdy znajdzie na tym kompakcie coś dla siebie. Dlatego jak najbardziej

polecam, tym bardziej, że dostajesz go za darmo w pudełku z grą (która to z kolei darmowa nie jest).

Która to już godzina, hmm, trzecia? Co?! No cóż...czas już kłaść się spać...no może za chwilę, jeszcze tylko ostatni raz włączy sobie „Clay”...

Playlist:

Dreamfall Theme;
The Hospital Room;
Casablanca;
Jiva;
Reza's Apartament;
Northlands Forest;
Newport;
The Underground City;
Marcuria;
Meeting April Ryan;
Necropolis;
Sadir;
Wati Corp;
The Swamplands;
Kian's Theme; Zoe's Theme (Bonus Track);
St. Petersburg;
The Factory;
Lana&Maud (Edit);
Clay (Edit);
Rush;
Faith



Autorzy: Leon Willett (1-16); Simon Poole (17-18); Sliphero (19); Octavcata (20); Ingvid Hasund (21); Morten Sørle (22)

Partie wokalne: Vivi Christensen

Cena: 0 zł (dołączona do edycji kolekcjonerskiej gry Dreamfall – 99 zł)



DIABLO

DZIEDZICTWO KRWI

Firma Blizzard wydając serię Diablo zdobyła niesamowicie dużą rzeszę fanów gier komputerowych na całym świecie. Ciągła walka dobra ze złem, wszechobecna magia, potwory, a także niesamowity ciężki klimat spowodowały sukces gry.

Główny bohater miał jeden cel – zabicie Pana Nienawiści – Diablo który wraz ze swoimi braćmi Baalem i Mefistem ściągnęli z piekła hordy demonów na świat powodując że nic już nie było takie jak zawsze.

Przeniesienie świata Diablo na strony książki było zadaniem łatwym.

Głównie z tego powodu, że twórcy gry umieścili w nim wiele legend, opowiadań, postaci, zadań, które nie do końca zostały wyjaśnione.

Często pozostawała nutka niepewności, czegoś nie odkrytego. W ten oto sposób każdy z nas mógł dobiegać źródeł i wymyślać inne historie.

Autor opisuje losy Norreca Vizharana – młodego i doświadczonego wojownika, który wraz z grupą przyjaciół Sadunem i Fautzinem będąc najemnikami wędrują w poszukiwaniu łupów.

Pewnego dnia odnajdują dziwny grobowiec gdzie pochowany został władca krwi Bartuc. Od tego

momentu losy Norreca potoczą się całkowicie inaczej niż się tego spodziewał. Stanie się panem jak i ofiarą, myśliwym jak i zwierzyną. Tajemnicza zbroja Bartuca przejmie nad nim kontrolę i nie będzie chciała dać spokoju jego ciału i duszy. Spowoduje to że Norrec będzie musiał walczyć nie tylko z przeklętym artefaktem ale także samym sobą by nie postradać ostatecznie zmysłów. Dowie się także o swoim pochodzeniu a co najważniejsze znajdzie odpowiedź, dlaczego akurat jego wybrała zbroja, w której jest duch władcy krwi.

Po pewnym czasie do akcji dołączą także inni bohaterowie, którzy będą chcieli odnaleźć Norreca. Niektórzy jego samego by mu pomóc natomiast reszta będzie bardziej zainteresowana tym, co ma na sobie.

Fabula jest bardzo

dobrze, ponieważ często zahacza o różne motywy ze świata gry. Mamy w ten sposób możliwość dowiedzenia się, kim był Horazon, jak powstało Tajemne Sanktuarium a także będzie w stanie zmienić nasz pogląd na temat niektórych postaci napotkanych w grze. Jest to wielki ukłon dla fanów jednak mogę powiedzieć od razu, że osoby, które nie zapoznały się ze światem gry także miło spędzą czas podczas czytania. Elementy zaczerpnięte z produkcji Blizzarda dodają trochę smaczków, ale w żaden sposób nie uniemożliwiają zrozumienia tego, co się dzieje. Podczas swoich przygód nasz bohater zwiedzi różne tajemnicze miejsca jak podziemia, góry, miasta, a nawet statki. Każde z miejsc jest szczegółowo opisane, co pozwoli nam na wyobrażenie gdzie się teraz znajduje.

Napotkane postacie nie są jednakowe. Każda z nich ma inny charakter, przeżyła coś innego, a także ma swoje zamiary wobec zbroi co zaprowadzi ich w różne strony. Richard A. Knaak lubi zaskakiwać swoich czytelników. Przez większość czasu będziemy pewni że przyjaciele Norreca chcą go zabić lub, że on sam wreszcie przegra pojedynek z przeklętą zbroją. Opisy wszelkich potworów, które występowały w grze są przerażające. Kiedy autor pisze że statek zaatakowało coś w rodzaju gigantycznej demonicznej ośmiornicy to odczuwamy to. Czujemy jak właśnie miażdży ona statek, na którym znajduje się Norrec. Losy innych bohaterów są także bardzo ciekawe. Diablo Dziedzictwo Krwi jest książką bardzo ciekawą. Mam do niej pewnego rodzaju

sentyment, ponieważ przeczytałem ją już 2 razy i podejrzewam, że za jakiś czas po raz kolejny do niej wrócę. Ma ona niesamowity klimat, od początku do końca nie nudzi, nie sprawia, że czytamy by skończyć, my chcemy pozostać w tym brudnym świecie i obserwować jego losy. Dla fanów gry jest to pozycja obowiązkowa, ponieważ mogą dowiedzieć się wiele ciekawostek związanych ze światem Diablo a także będą mieli motywację by oderwać się na jakiś czas od monitora. Z pewnością tego czasu nie będą żałować. Co natomiast z resztą? Jeśli cenicie sobie porządną *fantastykę* w mrocznej otocze, ciekawymi bohaterami i pełnymi emocji przygodach to zachęcam do zapoznania się z tym tytułem.



Diablo Dziedzictwo Krewi

Wydawnictwo: ISA (www.isa.pl)

Data wydania: Sierpień 2001

Liczba stron: 383

Wymiary: 115 x 175 mm

Okładka: miękka

Cena: 28 zł



UWAGI

1. Gdy w tekście pojawi się sformułowanie „utnij sobie pogawędkę” tudzież „porozmawiaj” znaczy to, byś wyczerpał wszystkie opcje dialogowe, zanim skończysz gadać z danym osobnikiem. Jest to dość ważne – nie zapomnij o tym w czasie gry.
2. Jeśli chodzi o smsy/aktualizacje dziennika – nie będę zaznaczał, kiedy one się dokonują, w jakiej chwili itp. Gdy już dostaniesz SMS/dziennik Ci się zaktualizuje – po prostu wciśnij klawisz M. Przeczytaj uważnie, co Ci napisali (znajdują się tam małe wskazówki).
3. Najważniejszą jednak uwagą jest to, że z solucji nie opłaca się korzystać. Po prostu. O wiele większą frajdę daje samodzielne przejście gry, bez niczyjej pomocy, szczególnie, że Dreamfall nie jest taki znowu trudny. Sugeruję, abyś poniższy tekst traktował jako deskę ratunkową – jeśli się gdzieś zatniesz i próbowałeś już wszystkiego.

Piętno.

Zaczynasz jako Brian, stary znajomy z pierwszej części. Nie ma tu za dużo do roboty – podążaj za mnichem aż do kręgu (po drodze przy pomocy PPM możesz podsłuchać rozmowę dwóch młodych mnichów) – wtedy prolog się zakończy.

Jeden.

Odbierz komórkę i pogadaj sobie z Wonkersem. Gdy wyczerpiesz już wszystkie możliwe tematy, rusz do szafy i zabierz stamtąd swoje rzeczy (w sensie ubrania). Wyłącz także telepułdło. Tak wyekwipowany zejź na dół i pogadaj z ojcem. Dowiesz się, że za niedługo wyjeżdża do Bombaju. No cóż, nie ma tu nic więcej do roboty – opuść dom.

Jak zapewne sobie przypominasz, Zoë dostała Sesemesa od swej mistrzyni – pora więc udać się na trening. Opuść teren swego domostwa i rusz w dół uliczki (po drodze zostaniesz uraczony ładną

animacją). Spotkasz tu Liv, przyjaciółkę Zoë. Chce Ci coś bardzo pokazać, lecz na razie odmów – trza się spieszyć na trening. Ale wpadniemy tu już niedługo, spokojnie. Teraz skieruj się na lewo od sklepu Liv i przejdź do dalszej części miasta.

Wyjdiesz na rynek. Spotkasz kumpelę. Gdy dialog się skończy, pogadaj z blondynką, stojącą za barem po prawej. To także znajoma Zoë. Po wymienieniu uprzejmości skieruj się w prawą uliczkę i przejdź do następnej części miasta. Tu znajdziesz postój taksówek – przyda się kiedy indziej. Idź prosto przed siebie, aż dojdiesz do budynku szkoły walk.

Utnij sobie krótką pogawędkę z Jamą, nauczycielką Zoë, a następnie przejdź do konkretów, czyli do mordobicia :) Sprawa przypomina nieco Mortal Kombat – spacją blokujesz, k – tłuczesz z kopa, l – z piąchy. Gdy już sobie trochę poćwiczysz, zrezygnuj z kolejnych lekcji, a następnie zagadaj

ponownie do Jamy. Gdy skończysz nawijać, wyjdź z budynku (po drodze doświadczysz kolejnej telewizyjnej „wizji”).

Już za chwilę komórka ponownie da o sobie znać, skieruj się więc do sklepu Liv. (po drodze znowu zagadaj do blondynki) Kolejna wizja.... to staje się już trochę męczące. Pogadaj z Liv – jak się okaże, dziewczyna chce Ci zamontować do komórki pewien bajer – mianowicie pewnego rodzaju „anty GPS”. Przydatna rzecz. Niestety, jest trochę zajęta i tymi udogodnieniami trzeba będzie zająć się później. Wyjdź ze sklepu – teraz zadzwoni do Ciebie Reza, były chłopak Zoë, który prosi ją o pomoc. Skieruj się więc na znajomy już rynek.

Reza siedzi na ławce po prawej stronie, niedaleko znanego Ci już baru. Pogadaj z nim. Píše jakieś artykuł (spróbuj wyciągnąć więcej informacji na temat tego artykułu – niestety, nic Ci nie powie) i prosi Cię o wyświadczenie małej przysługi

(zgódź się). Mianowicie masz udać się w pewne miejsce i wziąć od niejkiej Chang paczkę, którą następnie masz przynieść Rezie. No dobra – na koniec zaproś go na imprezę i ruszaj w kierunku postoju taksówek. Jak na zawołanie – jeden taksiarz już stoi! Jak dobrze! Ładuj się więc do środka....

Na miejscu podejdź do windy i użyj jej. Na górze utnij sobie pogawędkę z recepcjonistką – jest jakaś taka.... dziwna. Poproś ją o oddanie paczki – każe Ci spadać. Gadaj z nią, aż za jej plecami włączy się ekran. Jakaś kobieta prosi chyba o pomoc. Odwróć uwagę recepcjonistki od ekranu i błagaj ją o zwrócenie paczki. W końcu się złamie i pójdzie do pokoju obok, aby poszukać powodu Twojej wizyty w tym miejscu. No dobra, gdy tylko zniknie wewnątrz, walnij w konsolę, dzięki której otworzyła drzwi i zamknij ją w środku. (Możesz także zwrócić uwagę recepcjonistki na Chang, co zaowocuje walką. Decyzja należy do Ciebie – czy chcesz jej przyfasolić, czy może zamknąć w magazynie) Teraz podejdź do kompa i otwórz sobie wrota po lewej. Wbij do środka. Tu zobaczysz ciekawą scenę – jakiś facet zamknął panią Chang w komorze gazowej i rozwalił konsolę sterującą. Po chwili facet się ulotni. Nie masz czasu, by za nim ruszyć – trzeba ratować niewinną ofiarę jego sadystycznych zabaw! Spróbuj otworzyć drzwi dłońmi – niestety, mocno trzymają. Wskocz więc na coś w stylu grzejnika po lewej i z niego wskocz jeszcze wyżej, na więzienie pani Chang. Tu dobierz się do konsoli awaryjnej (musisz podejść bliżej ściany). Otwórz ją, a następnie porusz wajchę. Gdy usłyszysz coś w stylu syku, zeskocz na dół i pchnij wrota. Tym razem puszczą. Teraz rzuć się do ucieczki, tuż za Chang. Gdy dojdziecie do recepcji, poczekaj, aż Twoja sojuszniczka pogrzebie w kompie. Gdy da Ci znak, wezwij windę.

Kiedy już znajdziecie się na dole, utnij sobie pogawędkę z Chang. Da Ci paczuszkę, którą masz dostarczyć Rezie. Trochę zdziwi się, słysząc, że masz na nazwisko Castillo. Możesz ją o to spytać. Dobra, gdy już sobie pójdzie,

będziesz miał tajemniczą paczuszkę w rękach. Hmm, ciekawe, co jest w środku. Miałeś nie otwierać. A niech tam! Otwórz paczkę :) W środku znajdziesz kostkę z danymi... Hmm...dobra, bierz taksówkę i wracaj do swej dzielnicy.

Skieruj się do mieszkania Rezy. Jak tam trafić? Bardzo prosto. Wróć na rynek i rusz tą uliczkę, której jeszcze nie penetrowałeś (gdy wrócisz z „postojem” taksówek, ta ulica będzie znajdować się po Twojej lewej stronie). Gdy dojdiesz do dużego budynku otoczonego płotem, to znak, że jesteś na miejscu :) Wejdź do środka, a następnie schodami w górę. By dostać się do mieszkania Rezy, rusz na prawo od schodów. Z jego chałupy wyskoczy tajemniczy kot. Wbiegnij do środka i obejrzyj sobie trupa. Niestety, nic więcej nie zdołasz zrobić, bo do środka wpadnie OKO i Cię obezwładni...

Zostaniesz poddany przesłuchaniu. Oczywiście, jak na bohatera przystało, na początku nie próbuj współpracować z władzą i chroń kumpla. Potem jednak musisz zmięknąć – albo do kicia pójdiesz. W każdym razie, dowiesz się, że na kostce znajdowały się tajne dane, w których posiadanie nie powinieneś wejść, a Reza jest podejrzany o zabójstwo. Dostaniesz zakaz opuszczania Casablanci, lecz ostatecznie panowie Cię puszczą...

Zagubienie.

Hmm, cała ta sprawa jest bardzo dziwna. Trzeba chyba zaspokoić swoją ciekawość i rozwiązać tą zagadkę. Gdy wejdiesz do swej sypialni, Wonkers odtworzy wiadomość zostawioną Ci przez Rezę – dowiesz się, że musisz rozkodować jego notatnik, który ukrył w swym mieszkaniu. Poza tym facet Cię zapewnia, że nic mu nie jest. No cóż – trzeba kumplowi pomóc. Za niedługo odwiedzisz jego mieszkanko. Pogadaj sobie najpierw z Wonkersem. Gdy już to uczynisz, wyjdź z domu i udaj się do Liv. Pogadaj z nią – wyposaży Cię komórkę we wspomnianą niewidzialność, a poza tym doda łamacz kodów, który pozwoli Ci przejść przez blokadę OKO. Rusz na rynek i zagadaj raz jeszcze do

blondynki.

Po pogawędce rusz do domu Rezy. Przy pomocy komórki zdezaktywuj „plombę” (bardzo prosto się to wykonuje – klikasz na takie symbole na górze, jakie wyświetlają Ci się na dole). Gdy już to uczynisz, zobaczysz jak Wattilla Rezy, Lucia zostaje usmażony przez pająka – strażnika zostawionego tu przez OKO. Użyj PPM i przyjrzyj się z daleka strażnikowi – ma on logo przedstawiające lwa – to ważna informacja. Wróć do Liv i opowiedz jej o swym problemie. Wyposaży Cię komórkę w pewne udogodnienie, które pozwoli Ci wykończyć nędznego robota. Wróć do mieszkania Rezy i znowu używając PPM potraktuj go z daleka komórką. Znowu musisz się bawić w łączenie symboli. Gdy skończysz, pajak padnie. Podejdź do Wattilli i obejrzyj go sobie – został usmażony. Wymontuj z niej wadliwe komponenty – mianowicie mózg i źródło zasilania. Biegnij do Liv (Zastanawia mnie, dlaczego Zoë na okrągło biega do Olivi, skoro w łapie trzyma komórkę? W epoce długodystansowego bluetoucha nie trzeba by było tyle łączyć – jeden klik i masz już wszystko wgrane).

Jak się okaże, panna Olivia ma na stanie nowe źródło zasilania, lecz mózg zdobyć musisz sobie sam. No cóż.... Wracaj do domu i zagadaj z Wonkersem. Potem każ mu się wyłączyć i wymontuj z niego mózg. Teraz biegnij do domu Rezy i wmontuj w Lucię obie części. Pogadaj z nią – otworzy Ci sejf, gdzie jest ukryty notatnik Rezy. Gdy go weźmiesz, do pokoju wpadną bliźniaczki – sadystki i trochę poznęcają się nad Zoë. Gdy tortury się skończą, raz jeszcze podnieś notatnik, wymontuj z Lucii mózg i biegnij do Olivi. Jak się okaże, masz się udać w znane nam już miejsce – do Newport (!) i spotkać się ze starym znajomym z części pierwszej, Charliem (!!). Wracaj do swej chałupy, zwróć Wonkersowi mózg, utnij sobie z nim pożegnalną pogawędkę, zabierz plecak z szafy i ruszaj do Newport...

A teraz mała niespodzianka – znowu wracamy do Arkadii, spotykamy starych znajomych - April (stała się z kolei dorosłą kobietą). Mało masz tu

do roboty – po prostu utłucz dwóch wrażeń żołnierzy.

201.

Skieruj się przed siebie. Newport się "trochę" zmieniło od czasu pierwszej części gry. Rusz po mostach na lewo i podsłuchaj rozmowę dziewczynki i jej ojca. Następnie rusz w kierunku Chińczyka, sprzedającego różne graty. Po krótkiej pogawędce dowiesz się, gdzie znajdziesz Charliego. Skieruj się więc na prawą stronę "mostkowej areny" i idź w kierunku stalowych (chyba :)) drzwi. Po wciśnięciu przycisku na domofonie zostaniesz wpuszczony do środka.

Tu pogadaj sobie ze starym znajomym z pierwszej części, Charliem, oraz barmanką. Dowiesz się, że Reza ruszył do Hotelu Victory (niegdyś było to miłe miejsce, wynajmowane studentom – mieszkał tam Charlie wraz z April i Emmą). Podobno można się do niego dostać kanałami..... No dobra.

Idź w lewą stronę "mostowej areny", miń Chińczyka i wejdź do nowego obszaru. Przejdź przez most, skieruj się w prawo, następnie w lewo, potem znowu w prawo. Znajdziesz się przed znanym Ci z pierwszej części budynkiem. Możesz nacisnąć na domofon i stuknąć główką we wrota – nic to nie da. Zamiast tego zejść po drabince na dół, do ścieków. Skieruj się przed siebie.

Gdy załaduje się kolejny obszar, żwawo skocz przed siebie, aż dojdiesz do drabiny. Wespnij się po niej. Dostępu do tyłów hotelu broni Ci kłódka. Użyj na niej komórki, by zadzwonić do Liv. Dowiesz się, że potrzeba Ci wytrychu. A skąd wystraszyć wytrych, jeśli nie od znajomego Chińczyka? Wróć się więc do niego (Arrrgghh... znowu trzeba się nabiegać).

Po krótkiej rozmowie dowiesz się, że owszem, facet ma na stanie wytrych, ale za darmo go nie odda. Zechce Twojego "parasola anty GPS – owego". No dobra.... Zadzwoń do Liv i poproś ją o pomoc. Dziewczyna chętnie Cię wspomocze. Gdy będziesz już miał pliki w pamięci, zagadaj raz jeszcze do Chińczyka.

Transakcja przejdzie łatwo i bez zbędnych dupereli – już po chwili będziesz miał w rękach wytrych. Wracaj do tylnego wejścia do hotelu (AAAARGGGH!!! Tyle biegania...).

OK, użyj na kłódce wytrychu. Będziesz musiał rozwiązać łamigłówkę. Jest ona prosta jak cep i polega na takim manipulowaniu kołami po środku, by symbole na dole i górze zgadzały się z symbolami na dole górnego koła i górze koła dolnego. Na dodatek musisz zsynchronizować ze sobą wszystkie cztery koła. Brzmi to skomplikowanie, ale gdy zobaczysz problem, jaki przed Tobą stoi, na pewno sobie poradzisz. Ciesz się, że twórcy nie kazali układać kostki Rubika...

Gdy kłódka radośnie zadzwoni o glebę, pora na chwilę napięcia i rozwiązań prosto z filmów szpiegowskich. Widzisz tego sympatycznego pieska, śpiącego sobie smacznie? OK, wyobraź sobie, że to paskudne bydlę, które wgryzie Ci się z radością w tyłek. Dlatego przejdź na tryb skradania (klawisz CTRL), a następnie poczekaj, aż przyjedzie pociąg. W hałasie, wywoływanym przez tony żelastwa będziesz mógł spokojnie przekraść się do wejścia. Spróbuj otworzyć. Cholera, zamknięte. Poczekaj, aż pociąg wróci i "skradnij" się do baraku za psem. Znowu poczekaj, aż wróci pociąg i otwórz drzwi. Skradnij się do środka i zabierz topór. Poczekaj znowu na pociąg i skradnij się do znajomej Ci drabiny. Zejdź na dół.

Teraz skieruj się na prawo. Zobaczysz coś w stylu skrzyni. Pociągnij za dźwignię, przymocowaną do dołu kolumbryny, a następnie przepchnij żelastwo pod zabite dechami okno hotelu. Teraz się wespnij na skrzynię i rąbnij siekierą w dechy. Prowizoryczna osłona puści i pozwoli Ci wejść do środka.

Podnieś zdekapitowany trzonek siekiery, a po powąchaniu wszystkich puszek, zabierz szmatę i przyjrzyj się wielkiemu niby – boilerowi z prawej. Teraz połącz trzon siekiery ze szmatą, a następnie tę improwizowaną

konstrukcję zamocz w czerwonej puszcze, wypełnionej zresztą paliwem. Teraz zaimprovizowaną pochodnię użyj na boilerze-wielkiej-zapalnicze, a następnie rusz radośnie w ciemności. Nie bój się – masz w końcu wspaniałą pochodnię w zgrabnych rękach. Teraz trochę błędzenia w ciemnościach i...

I znajdziesz się w jakimś miłym miejscu, gdzie ktoś chyba kogoś rannego ciągał po ziemi. Zobaczysz plamy krwi. Bez strachu rusz owym śladem na prawo, do pewnego rodzaju pokoju kontrolnego. Tu znajdziesz zakrwawioną zapalniczkę Rezy. Ups, palenie szkodzi zdrowiu. Podnieś owy sprzęt, a następnie spójrz na znajomą dziewczynkę, która pojawiła się właśnie na ekranie. Każe Ci się udać do pokoju 201. No dobra, nie ma bata, trzeba tam się ruszyć. Wróć się do zakrwawionej areny i rusz po schodach na górę. Zamknięte. Wróć się do pokoju kontrolnego i użyj swojej szpanerskiej – hakerskiej komórki na kompach. Znowy mini gierka, znana Ci już zresztą. Gdy uporasz się już z tymi duperelami, wejdź na górę.

Tu się poskradaj – w przyległym pokoju siedzi sobie strażnik. Masz 3 wyjścia – możesz albo pobawić się w dyplomatę, złodzieja, albo komandosa. Inaczej mówiąc – możesz podejść do pizzy, przestawić jej zegar, a następnie przekraść się za plecami strażnika do jego pokoju; ALBO możesz mu przylać; ALBO możesz go przekonać, że szukasz pokoju (potem jeszcze musisz go okłamać, że ktoś Ci otworzył drzwi, a następnie zaproponować, by poszukał menagera). Ja wybrałem trzecie rozwiązanie – jestem pokojowo nastawiony do świata :) Idź po schodach za plecami strażnika – możesz zajrzeć do pokoju po lewej, gdzie na jakiejś dziewczynie są prowadzone jakieś nieludzkie eksperymenty. Więc to nie jest żaden hotel! To trochę jak rezydencja z Resident Evil! No dobra, po tym traumatycznym wniosku idź do pokoju 201. Zamknięte. Dobra, nerwy na wodzy. Spróbuj otworzyć okno w pokoju 204. Nie da się. Idź do kibla i zabierz z tamtejszego okna klamkę i przy jej pomocy otwórz okiennice w 204 (Ale

durny moment... Zoë lata z klamką, którą dopasowuje do okolicznych okien...). Wyjdź przez okno i wespnij się po drabinie przeciwpożarowej na górę. (Jeśli podczas tych wszystkich czynności pan strażnik zechciałby Cię zaatakować, to mu przyfasol).

Wbij przez kolejne okno i wyjdź z tego milutkiego pokoju. Zauważysz gościa w ręczniku. Od teraz go unikaj. Facet może narobić niezłego hałasu i ściągnąć Ci na kark kłopoty. Jeśli już jednak się na niego natkniesz, to szybko go spierz. Dobra, idź do kibla na tym poziomie, zabierz stamtąd stary ręcznik, a następnie poszukaj innego otwartego pokoju. Stamtąd zabierz stare prześcieradło. Teraz skieruj się do końca korytarza. Znajdziesz tam okno, które oczywiście otwórz. Następnie połącz ze sobą ręcznik i prześcieradło. Tak przygotowaną linę przywiąż do kaloryfera i zejź na dół.

No, nareszcie. Wskocz przez okno do pokoju 201. Otwórz szafę i zabierz z niej znajomy Ci już przedmiot – zdjęcie z pierwszej części gry. Potem do pokoju wpadnie pan Marcus – kolejny znajomy z jedyńki. Pogadaj z nim – wszystko skończy się tak, że Zoë zaproponuje mu 1000 dolców za znalezienie Rezy. Gdy Marcus się czegoś dowie, ma się z nią spotkać w knajpie Charliego. No dobra.... Podążaj za Marcusem, a gdy już wyjdiesz z hotelu, wracaj do Charliego.

Utnij sobie z nim miłą pogawędkę, a następnie pokaż mu zdjęcie. To pobudzi wspomnienia... Gdy wspomnisz mu o swych dziwnych wizjach, Charlie zadzwoni po Emmę (oczywiście kolejny come back z jedyńeczki) i wieczorem będziecie sobie mogli porozmawiać. W końcu dowiesz się, kim jest ta April Ryan (a jeśli już wiedziałeś, to chociaż ta rozmowa rzuci trochę światła na jej dalsze losy). Gdy już sobie pogadasz, Zoë zapragnie jeszcze raz zadzwonić do Rezy. Idź więc na górę i wejdź do jednej z łóż dla VIPów. Użyj komórki. Po chwili jednak czeka Cię niemiła niespodzianka – Marcus przeszedł na Ciemną Stronę Mocy! Koniec końców, trafisz do Zimy...

Zima.

Znajdziesz się w ciekawej scenerii. Z braku laku rusz w kierunku czarnego domku. Zaliczysz spotkanie ze znaną Ci już dziewczynką i po chwili znajdziesz się w jakiejś jaskini.

Idź przed siebie, aż do wielkiego koła, po drodze zabierając świecący kamień. Ze stworkami, zastępującymi Ci drogę możesz rozprawić się na dwa sposoby – albo im przyłożyć, albo przekraść się koło nich. Wybór należy do Ciebie. Obejrzyj sobie koło. Nie działa. Wbiegnij po stopniach na górę i obejrzyj dziwny niby-ołtarz z kołem. Przekręć koło...nic. Postaw na ołtarzu świecący kamień, a następnie znowu pokręć kołem. No, coś się stało. Zabierz ze sobą kamień i idź do wielkiego młyna wodnego. Chwyć się kręcącej się maszynerii, a następnie biegnij żwawo mostem. Po drodze w połowie się zawali, lecz się nie martw, tylko przeskocz na drugą stronę. Następnie wespnij się po drabinie na samą górę i rusz do końca jaskini. Znajdziesz tu 3 symbole. Musisz je dotknąć w odpowiedniej kolejności. Rozwiązanie to: 1 – 2 – 1 – 3 (patrząc od lewej). Otworzy się przed Tobą portal. Przeskocz przez niego.

Znajdziesz się w...piwnicy? Aby przeleźć przez drzwi, obejrzyj je sobie (zauważysz, że nie są za wytrzymałe), a następnie dwa razy załaduj im z kopa. Dobra, wejdź na górę. Trafisz do kolejnego znanego Ci z poprzedniej części miejsca – oberży. Zagadaj do gospodyni i dowiedz się coś niecoś o swym dziwnym położeniu. Każe Ci porozmawiać z Ślepym Bobem (który z kolei wie, gdzie znajduje się niejaka Minstrum Magda, która może Ci pomóc). Wyjdź na zewnątrz i zagadaj do pijaczyny. Ślepy Bob we własnej osobie! Pomoże Ci, ale za grzańca... Wróć do oberżystki i poproś ją o pomoc (przy okazji utnij sobie kolejną pogawędkę). Wino Ci da, lecz przyprawy musisz sobie sam załatwić. Cóż...wyjdź ze sklepu, a następnie skieruj się na lewo.

Miń dość pokaźnych rozmiarów plac

pełen żołnierzy, a następnie skieruj się w prawo. Znajdziesz się na targu. Porozmawiaj z pierwszym z lewej sklepikarzem. Powie Ci, że przyprawy jeszcze nie doszły, ale jeśli zgodzisz się mu pomóc, dostaniesz je szybciej. Zgódź się. Każe Ci iść do swego znajomka, stojącego koło gospody, z której przybyłeś (ARRRGH!! Tyle biegania!!!). No dobra, wróć się.

Teraz idź na prawo od oberży. Spotkasz tam pewnego brodacza. Tak, jego szukamy. Pogadaj z nim i odbierz od niego przyprawy. Teraz masz dwa wyjścia – albo oddać je kupcowi, albo zanieść prosto do oberżystki. Mimo, iż jest to daleka droga, to jednak proponuję Ci oddać je kupcowi – postąpisz uczciwie :) Tak, czy tak, zanieś przyprawy do oberżystki. Powie Ci, że wino już się gotuje. Pójdź za bar, wrzuc przyprawy do kociołka, a następnie weź pustą butelkę po winie i ją napełnij. Zabierz powstały bimber i daj go Ślepemu Bobowi. Facet powie Ci, że nie wie, gdzie jest Magda, ale wie, kto może to wiedzieć (AAAARGH! W tym momencie poczułem nagłą chęć ukatrupienia twórców gry – tyle biegania na MARNE???!?!). Mianowicie Stuknięta Klara, która mieszka w Zaułku Wisielców.

Wróć na targ, a następnie skieruj się na lewo. Potem rusz w górę ulicy. Na mostku mieszka Stuknięta Klara. Zagadaj do niej. Nie pomoże Ci, dopóki nie przyprowadzisz jej zaginionego zwierzątka. No dobra, zgódź się odzyskać stwora. Wróć się na targ i idź w prawo. Znajduje się tam taka mała alejka, której pilnuje strażnik, który nakazuje Ci spadać, gdy tylko się do niej zbliżysz. Poczekaj, aż słoniopodobny stwór zasłoni mu widok, a następnie wskakuj w uliczkę. Na jej końcu znajduje się klatka, w której siedzi sobie poszukiwany przez Ciebie stworek. Zabierz go z więzienia, a następnie wróć do Stukniętej Klary. Powie Ci, że Magda to sprzedawczyni zupy, która stoi na targu! Znowu tyle biegania poszło na marne. No cóż, wróć na targ i przedstaw kobiecie swój problem. Nie będzie Ci mogła zbyt pomóc, ale zwrócisz uwagę jednego z rebeliantów. Niestety, wezmą Cię za

szpiega i porwą...

W końcu Zoë spotyka April Kruczołosa! Yeah! Dojdzie do ciekawej dyskusji, która skończy się niespodziewanym zniknięciem Zoë...

Znowu zmiana bohatera. Teraz sterujesz Kianem, Azadijczykiem i Apostołem nowej wiary. Zaczyna się przebojowo – od trzech walk pod rząd! Gdy przejdziesz już je pomyślnie, pogadaj ze swym mistrzem, a następnie rusz za dziewczynką, która wzywa Cię na audiencję u Szóstki. Po animacji wróć na arenę treningową i jeszcze raz zagadaj do mistrza...Kian rusza do Markurii...

Alchera.

Znowu zmiana herosa, a właściwie heroiny :) Jako Zoë budzisz się w łóżku dla VIPów. Pogadaj chwilę z Charliem, a następnie, gdy znajdziesz się już na zewnątrz klubu, przejdź się trochę przed siebie. Zadzwoni Liv. Okaże się, że znajomy Rezy mieszka w Japoni. Dobra, pora się pakować.

Znowu zmiana. Tym razem April. Pogadaj z czarnoskórym rebeliantem. April postanowi wyruszyć na plac, który roi się od Azadi i przy pomocy rusztowania dostać się do środka wieży. No dobra. Wyjdź na zewnątrz i utnij sobie miłą pogawędkę z Brynnem, a następnie z Na'ane. Wyjdź do głównego pomieszczenia karczmy i pogadaj z oberżystką. Ok, po czułym pożegnaniu trzeba ruszyć do roboty. Idź na plac, na którym piętrzą się namioty Azadi.

Ruszaj w kierunku rusztowania. Strażnik każe Ci spadać. Nie przejmuj się, tylko idź w prawo, przekradnij się za rusztowaniem w lewo, aż zajdziesz Azadi z tyłu i skreć mu kark. Teraz wespnij się po rusztowaniu na górę. Tu zauważysz jedną z Szóstki rozmawiającą z facetem w czarnym wdzianku (Imperator Palpatine? Wielki Mistrz z Broken Sworda? :). Podejdź do otwartego okna i przy pomocy trybu koncentracji podsłuchaj ich rozmowę. Osobnik w czarnym płaszczu po chwili opuści to miejsce. Gdy skończy się animacja, Ty także

zejdź na dół i rusz w kierunku głównego wejścia do wieży. Czarnopłaszczowiec wylezie z budynku i ruszy w kierunku znanej Ci karczmy. Biegnij za nim.

Gdy znajdziesz się blisko "Podróżnika" wbij do karczmy i zagadaj Benrime. Nie widziała żadnego posępnego typu w płaszczu! Niech to! Ale nie martw się – wejdź za bar. Zauważ, że drzwi do piwnicy są otwarte! Bez strachu ładuj się do środka, a następnie przekrocz portal...

Znowu Zoë. Tym razem zmiana otoczenia – Japonia! Podejdź do automatu biletowego – popsuty. Podejdź do kasy – zamknięta. Kurdę, jak tu bilet do muzeum zdobyć? Na razie się tym nie przejmuj, tylko podejdź do automatu z gumą do żucia i przy pomocy komórki kup sobie jeden listek. Następnie obejrzyj gumę do żucia i oderwij z niej naklejkę. Teraz ładuj się na górę, gdzie jest paru oczekujących na przyjazd kolejki ludzi. Zagadaj do tego, który jest dość niecierpliwy. Teraz są dwie możliwości rozwoju – jeśli dobrze mu poradzisz w jego sprawach sercowych, dojdzie do happy endu i zdobędziesz kumpelę w postaci Riko. Jeśli nie uda Ci się mu pomóc i facet podrze bilet, szybko wyciągnij go z kosza (musisz pogrzebać w nim dwa razy) i przy pomocy gumy do żucia go sklej. Jeśli będziesz za bardzo się guzdrał, bilet zostanie zniszczony, ale przybędzie panna Yuriko, która poczuje się porzucona i odda Ci swój bilet. Tak, czy siak, będziesz miał bilet i będziesz mógł pojechać kolejką linową do muzeum.

Na miejscu będziesz świadkiem ciekawej scenki z udziałem małego chłopca. Obejrzyj sobie wszystkie eksponaty i użyj na czytniku dłoni (przy drzwiach dla personelu) swej niezawodnej komórki. Dostaniesz od Olivi program łamiący kod. Teraz spróbuj go użyć – niestety, kusztos Cię zatrzyma. Pora zadziałać fortem. Jeśli będziesz miał przy sobie Riko, dziewczyna namówi swego brata do pomocy. Jeśli jednak nie przyjechała z Tobą (co jest bardziej prawdopodobne) to zagadaj do malca. Nie jest zbyt rozmowny. Poczęstuj go gumą – od razu zmieni

się jego nastawienie. Poproś go o pomoc. Mały odwróci uwagę kustosa, Ty w tym czasie przy pomocy komórki włam się do pomieszczenia dla pracowników.

Tutaj zauważysz, jak mały robot wieje szybem wentylacyjnym. Na razie się tym nie przejmuj, tylko wbij do pomieszczenia naprzeciwko i ubierz się w uniform personelu. Poczekaj, aż czyściciel wróci i przeskocz przez tunel wentylacyjny. Teraz idź przed siebie, wciśnij kit pracownicy, że jesteś także tu zatrudniony i jedź na następne piętro.

Teraz Twoim zadaniem jest unikanie robotów – strażników. W tym celu chowaj się we wszelkich zagłębieniach, niszach, za kwiatkami i automatami z napojami (aby się chować, musisz podejść do upatrzonego przedmiotu i użyć spacji). Kieruj się w prawo. Twym zadaniem jest odnalezienie pokoju informatyków. Zadanie nie jest trudne – dasz sobie radę. Droga jest prosta, jak w pysk strzełił, dlatego jej nie opiszę – poza tym, musisz się przecież czymś wykazać, nie? :) Kiedy tam dotrzesz, zagadaj do blondyna. To Damian, znajomy Rezy. Opowie Ci ciekawe rzeczy na temat Matrycy Snów itp. Itd. Skutek będzie taki, że Zoe i Damian postanowią trochę zaszkodzić korporacji i nie pozwolić na zrealizowanie projektu Alchera. W tym celu musisz wykonać parę skomplikowanych zadań na poziomie laboratoryjnym.... ale o tym później (ta gra coraz bardziej przypomina Resident Evil :). Teraz zbiegnij po schodach na dół i biegnij tak długo, aż dotrzesz do poziomu – 58.

Zła wiadomość. Po korytarzach łążą pajęczaki, a jeśli Cię dopadną, masz przechłapanie. Zalecam, abyś przeszedł na grę z słuchawkami na uszach – przyda nam się to bardzo do nasłuchiwania, czy nie leżą pajęczaki. Jak zapewne zauważysz, roboty leżą z lewej strony i kierują się na prawo. Ta wiedza bardzo nam się przyda. Skieruj się więc w lewo. Gdy tylko usłyszysz pajęczaka/zobaczysz emitowany przez niego promień, schowaj się do jednej z nisz, lub wiej do małych

korytarzy, które znajdują się przed wejściem do większości pomieszczeń. Biegnij przy lewej ścianie, aż znajdziesz konsolę. Zdejmij z niej pokrywę, a następnie przy pomocy komóry wgraj wirusa. Teraz musisz znaleźć pomieszczenie laboratoryjne (jeśli mnie pamięć nie myli, znajduje się naprzeciwko konsoli – jeśli jednak myli, biegnij w lewo i sprawdzaj wszystkie drzwi, jakie napotkasz po drodze). Gdy dotrzesz do odpowiedniego pomieszczenia, weź z niego próbkę i właduj tam robaka. Teraz musisz znaleźć laboratorium medyczne – znowu biegnij w kierunku przeciwnym do ruchu poruszania się pajęczaków i wejdź do odpowiedniego pomieszczenia. Gdy tam dotrzesz, wrzuć próbkę z robakiem do skanera, a następnie wejdź do dużego skanera bilogicznego i przeskanuj Zoe. Dobra, kolejne zadanie wykonane. Następnie ruszaj do biura ochrony – jest ono niestety dokładnie zabezpieczone, dlatego odnajdź pokój cybernetyczny przy pomocy komórki przejmij kontrolę nad jednym z nieaktywnych pajęczaków. Skieruj się robotem do pokoju ochrony. Po drodze rozwal jednego z innych robotów i wysłij mu z trzewi odpowiednie uprawnienia. Teraz możesz spokojnie wejść pajakiem do pokoju ochrony i wyłączyć fotokomórkę. Teraz skieruj do tego pokoju Zoe. Wyjmij z porzuconego fartucha klucz kodowy. Następnie znajdź drzwi do pomieszczenia rdzenia i otwórz je kluczem.

Idź przed siebie, przy pomocy panelu otwórz wrota i daj się odkazić. Teraz rusz w kierunku wielkiego bio – komputera. Musisz unikać tu dwójki naukowców, którzy łażą w te i we wte jak nienazarte zombie i zejść przy pomocy schodków na dół. Tu skieruj się przed siebie i znajdź tubę. Wrzuć do niej robaka i zaraż biedny bio – komputer...

Wracamy do April. Trafiła do znanej nam już stworkowej jaskini. Rusz przed siebie i zobacz jak stwór otwiera przy pomocy magii wrota. Następnie skieruj się znowu przed siebie, ukryj się po drugiej strony platformy, poczekaj, aż przylezie

drugi stwór i gdy otworzy wrota, rzuć się pędem przed siebie i wleź do środka. OK, znalazłeś się w jakiejś mini – świątyni. Schowaj się za ołtarzem i poczekaj na przybycie kolejnego stwora. Gdy podejdzie do ściany, użyj na nim trybu koncentracji, by przyjrzeć się kombinacji, jaką wystukuje na kamieniu. Gdy zniknie w środku, rażno wstań z ziemi i otwórz sobie kamienne wrota.

Złóż po schodach na dół i użyj stojącego na półpiętrze posagu (najpierw mu się przyjrzyj, potem kliknij raz jeszcze, by użyć). Musisz na nim ustawić znak klepsydry (klepsydra ma się znajdować na górze, wskazywana przez strzałeczkę). Teraz złóż na dół i słuchaj. Trafisz do znanych wszystkim fanom Dungeons And Dragons podziemi. Mamy tu parę zagadek, niemiłego strażnika i oczywiście skarb. Różnica jest taka, że nie możesz zatłuc nędznego strażnika ze świeczką, bo patafian szybko ucieka i po chwili woła na pomoc trolla. Z tym olbrzymem nie masz szans, więc przygotuj się na dość frustrującą skradankę. Kiedy usłyszysz pociągnięcia nosem/zobaczysz blask świeczki, jak najszybciej chowaj się za małymi skalnymi obiektami (Półki? Kamienne stoły?) aby schować się przed niemiłcem (pytanie, jak April chowa się za takim małym gruzem tak, że ten imbecyl ze świeczką jej nie zauważa, pozostaje niestety bez odpowiedzi). Dobra, koniec gadania. Wejdź na skrzyżowanie z wysokim stalagmitem – kolumną i skieruj się w lewo. Dojdiesz do kolejnego posagu – przyjrzyj mu się i ustaw na nim symbol przypominający kopertę. Niestety, imbecyl pewnie teraz tu przylezie, więc szybko chowaj się za kamieniem i poczekaj, aż poliezie swoją drogą. Następnie wróć tą samą drogą, biegnij przed siebie, miń placyk i ciągle biegnij prosto. Na kolejnym posagu ustaw dwa koła, jedno znajdujące się w drogim. Szybko rzuć się w ścieżkę na lewo od posagu, podejdź do ściany i trzy razy zaatakuj ją (oczywiście przy pomocy spacji – podchodzisz i używasz ikonki przedstawiającej dłoń). Powinno Ci się udać zwać przed palantem ze świecą. Znajdziesz się w drugiej części

kompleksu loszkowego. Dobra wiadomość – już niedługo koniec Twego trudu. Zła wiadomość – kretyn ze świeczką ciągle tu łązi...

Dobra, rzuć się przed siebie, by dość na drugi plac i biegnij ciągle przed siebie, by dość do brunatnego tunelu. Od tego tunelu odchodzi drugi, mniejszy, na prawo. Właśnie do niego się skieruj. Znajdziesz tu kolejny pomnik- ustaw tu ostatni symbol, dwa trójkąty. Następnie wróć do brunatnego tunelu, idź na prawo, aż dojdiesz do skrzyżowania (po lewej stronie masz rozbity posąg, przed sobą kraty, na prawo ścieżkę). Skieruj się ścieżką na prawo – dojdiesz do sarkofagu. Otwórz go i zabierz stamtąd świecące jajo. Wyjdź na zewnątrz skarba, znajdź tajne przejście (ukryte w tych mini tunelach wydrążonych w skale) i przejdź przez nie. Wróć na plac i biegnij w lewo. Znajdziesz tu bramę, na której użyj świecącego jaja, dzięki czemu otworzysz wrota. Biegnij przed siebie, na następnie w prawo, po schodach, aż dojdiesz do kamiennego balkonu.

Biegnij prawymi schodami, przebiegnij obok trolla i wespnij się na schody naprzeciwko. Uda Ci się zwać stworowi. Idź przed siebie, do zrujnowanego dachu. Skieruj się w lewo, opuść się na dół i jeszcze raz na dół. Znajdziesz się za plecami trolla. Na szczęście potwór nic nie usłyszał. Przekradnij się do tyłu, do ołtarza, a następnie przejdź w prawo (za ołtarzem).

Zmiana bohatera. Zoe znalazła się w tarapatach – panowie naukowcy zauważyli, że bio – komputer nie czuje się za dobrze i wszczęli alarm. Wbiegnij po schodach na górę (uwaga na naukowców) i biegnij do odkażającej odprawy. Przejdź przez nią i wybiegnij na korytarz. O – o ! OKO wkracza do akcji! Skieruj się w prawo i gdy zauważysz/usłyszysz, że panowie komandosi nadchodzą, schowaj się w jednej z wnęk, poczekaj, aż sobie przejdą, policz do pięciu i ruszaj w prawo i ładuj się do wind. Po chwili znowu doświadczysz wizji...

Morfeusz.

Dobra, idź prosto, przejdź przez samootwierające się wrota, aż dojdiesz do lasu (sztucznego, od razu mówię). Idź przed siebie, aż zauważy Cię duży grubas za konsolą. Pogadaj z nim – dowiesz się paru ciekawych rzeczy, m.in. tego, że Cię zna, a Reza nie żyje. Niestety, miła pogawedka zostanie po chamsku przerwana przez wejście bliźniaczek. Tym razem jednak Cię zabiją, dlatego sprężaj się! Biegnij na lewo od grubego i zejź po schodach na dół, przejdź przez drzwi i rzuć się do windy.....

Biegnij szybko na prawo, wskocz na skrzynię, wespnij się na mur i klikaj na latającym robocie tak długo, aż w końcu będziesz mógł na niego skoczyć. Dzięki temu uratujesz tyłek, a Damian zaprosi Zoe do domu....

Wracamy do April. Pogadaj z Na'ane. April dojdzie do wniosku, że musi odwiedzić swą matkę, Białą Smoczącę, by dowiedzieć się od niej, co dalej czynić i czym jest dziwna Komnata Snów. Wyjdź do karczmy i pogadaj z Benrime. Do izby po chwili wpadnie Brian Westhouse! A to ciekawe – przecież widzieliśmy, jak ginie. W każdym razie, przywitaj mile przyjaciela i pogadaj sobie z nim. Możesz także popodsłuchiwać rozmowy między nim a Benrime. Tak, czy siak, wyjdź z karczmy i rusz na prawo. Tym razem uliczka nie jest zastawiona wozami i możesz nią ruszyć.

Podejdź do zachwalającego swoje towary kupca (Który zresztą sprzedawca tak nie czyni? :). Pogadaj z nim. To Roper Klacks, Twój stary znajomy z pierwszej części! Ech, łezka w oczku się kręci :) Dowiesz się od niego, że w porcie zacumowali inni Twoi niegdysiejsi towarzysze – Mroczny Lud! Znowu łza się kręci :) Kiedy pogadasz już sobie z Klacksem, idź ulicą w dół. Znajdziesz się w porcie. Idź prosto i pogadaj z jednym z Mrocznego Ludu. Niestety, nie rozpozna Cię i nie pozwoli wejść na statek. Gnęb go tak długo, aż wreszcie przyzna, że pozwoli Ci wejść na statek za unikatową księgę. Pamiętaj, jak Roper nawijał o swojej książce i o tym, że da Ci wszystko, o co poprosisz? Właśnie :) Wróć do maga i poproś go o pomoc. Gdy da Ci

książkę, wróć do Mrocznego Ludzika i pogadaj z nim po raz kolejny. Daj mu księgę, a pozwoli Ci wejść na łajbę...

Mały przerywnik, podczas którego można dojść do wniosku, że coś się dzieje między Zoe a Damianem...

I znowu zmiana herosa, tym razem na Kiana. I tu też nie masz za dużo do roboty – otwórz bramę w wieży. I już.

Przeznaczenie.

Ruszał za Panem Mrocznym. Idź, idź, idź...w końcu dojdiesz do biblioteki. A tu – wielki Come Back!!! KRUK!!! Nareszcie – czekałem, aż się pojawi. Pogadaj z nim, a następnie z inną starą znajomą – Białą Smoczącą. W wyniku rozmowy zostanie otworzony portal, a Ty przejdiesz do Krainy Strażnika.

Mały przerywnik – Zoe postanawia wrócić do Arkadii.

Kiedy znajdziesz się na miejscu, rusz do wieży Strażnika i sobie z nim pogadaj. Dowiesz się wielu ciekawych rzeczy. Następnie wracaj do Kruka i przełóżcie przez portal.

Na styku.

Zoe przenosi się do Zimy. Podejdź do domku i znowu zostaniesz przeniesiony do Arkadii...

Wracamy do Kiana. Rozwal dwóch rebeliantów i pogadaj z kulącym się magiczniakiem. Później zostaniesz poinformowany, że jakaś wiedźma została pojmana. Trza ją przesłuchać. Ruszaj w kierunku placu. Po drodze obejrzyj sobie wszystko wokół – przekonasz się, jak Kian, Azadi, patrzy na ich okupację. Idź tak długo, aż miniesz Brynna...

Tymczasem April postanawia także ruszyć do owej "wiedźmy".

Jako Kian pogadaj sobie z naczelnikiem, a potem przesłuchaj Zoe. Gdy skończysz owe czynności, wyjdź na zewnątrz i rusz w kierunku rynku. Po drodze spotkasz....April. Dojdzie teraz do ciekawej rozmowy. Po jej zakończeniu przechodzisz na

sterowanie April.

Ruszaj w kierunku więzienia. Zagadaj do tuby i spróbuj zrobić w konia panów klawiszy. Aj, nie da się. Idź w prawo, do wyłomu w murze. Przeskocz przez niego i pogadaj z Krukiem. Poproś go o pomoc.

Kruk przekaże wiadomość April, Zoe. Jako Zoe zastukaj w drzwi celi i pogadaj ze strażnikiem. Przekonaj go, by zostawił Ci otwarte okienko. Teraz przyjrzyj się drzwiom. Są zamknięte na stalową sztabę. Wróć do Kruka i mu o tym opowiedz.

Kruk i April wspólnie dojdą do wniosku, że potrzeba alchemii. Idź więc do znajomego byłego złego maga (Jasna choinka! Taki kawał drogi!). Poproś go o pomoc. Dostaniesz bombę dymną i kwas. Wróć do wieży i podaj oba przedmioty Krukowi.

Kruk zanieś oba precjoza Zoe. Przy pomocy kwasu otwórz sobie drzwi, a następnie przekradnij się w prawo. Obejrzyj scenkę ze strażnikiem maltretującym więźnia, rzuć mu pod nogi bombę dymną (z daleka oczywiście). Gdy facio padnie, zabierz mu klucze i otwórz sobie przejście na schody. Następnie zejź na dół. Zauważysz strażnika, który czeka na jedzonko. Hmm... wróć do celi i powiadom Kruka o tych rewelacjach.

Jako April wróć do Podróżnika (Eeeech) i poproś Benrime o kanapkę. Wróć do tuby przy wieży i zagadaj do niej. Powiedz, że przynosisz żarcie. Wewnątrz April przekona nadzorcę, by dał jej zanieść jedzonko na górę. Idź teraz do schodów i wejdź do mini – pomieszczenia pod nimi (jest tam taki niby – piec). Skieruj się na prawo, otwórz windę na żywność i włóż tam kanapkę i przetransportuj ją windą na górę.

Jako Zoe wróć do schodów, otwórz kluczami zejście na dół, przekradnij się obok strażnika i zejź na parter. Spotkasz tu April.

Jako April rusz w kierunku wyjścia i otwórz małe drzwi obok niego. Traficie do kuchni. Otwórz następnie drzwi i kliknij na skrzyni. Wspólnymi

siłami uda się ją przesunąć.

Jako Zoe odwróć się i weź z jednej ze skrzynek linę. Wejdź na skrzynię i użyj na haku zdobyczej liny. Następnie idź za April...

Mały przerywnik. April nie ma zamiaru pomóc Zoe, Kruk wkurza się na nią i sam postanawia wspomóc dziewczynę. Pogadaj sobie z Krukiem (poproś go, by coś Ci zasugerował), a następnie skieruj się na znany Ci targ (łazi tam to słoniopodobne monstrum). Pogadaj z Brianem. Trójka herosów dojdzie do wniosku, że trza się udać do siedziby Mrocznego Ludu, spytać Białą Smoczycę o radę. Bohaterowie użyją do tego celu latającego statku.

Znowu Kian. Tym razem urządził nalot na "Podróżnika". Idź na prawo, do pomieszczenia prowadzącego na górę, do kwater rebeliantów. Tu załucz dwóch z nich (zauważyliście, że fragmenty, w których kierujemy Kianem przypominają nieco Mortal Kombat? :)). Włóż na górę i skieruj się do ostatnich drzwi. Tu pochwycisz Na'an.

Wracamy do Zoe. Pogadaj z Brianem, a potem z Krukiem. Otwórz drzwi, znajdujące się za Tobą. I to tyle.

Wszystko, czym jesteśmy.

Bardzo krótki rozdział. Idź po prostu za Mrocznym, aż dojdiesz do Białej Smoczy. Teraz Zoe zostanie przeniesiona...gdzieś.

Rozstaje.

Zaczynasz jako Zoe. Idź przed siebie, miń łodzio – dom, idź na lewo, potem skręć znowu w lewo, aż dojdiesz do końca pomostu. Zoe zobaczy April.

Teraz pora na April. Jak się okaże, jesteśmy w wiosce rebeliantów. Pogadaj z kapitanem statku, a następnie włóż na drabinkę. Wejdź na górę, przejdź prosto, aż trafisz na pierwszych ludzi. Teraz poszukaj zejścia na dół, podśłuchaj, o czym mówi Kara z jednym z rebeliantów, a następnie do niej zagadaj. Teraz idź w prawo (uliczka), aż wyjdiesz na przystań. Skieruj się w prawo, za

dom i pogadaj z Na'an. Jakiś gościu chce się z Tobą widzieć. Idź w prawo i do końca pomostu.

Teraz czas na Kiana. Idź tą samą ścieżką, co April, aż dojdiesz do Na'an. Zagadaj do niej. Następnie idź na pomost, gdzie stoi April.... Teraz czeka Cię fajna animacja, ciekawa rozmowa, oraz dramatyczna decyzja. Wydaje się, że tylko dramatyczna.... cokolwiek nie zrobisz, wszystko potoczy się tak samo.....

Tymczasem Zoe z pomocą Chawana i Brynna zostaje przeniesiona do Stark.....

Faith.

Kiedy obudzisz się u Damiana, jego już nie będzie. Odbierz SMS od ojca i skorzystaj z komórki, by do niego zadzwonić. Następnie użyj kompa – Damian zostawił Ci wiadomość. Mqasz się udać do Rosji, gdzie podobno, w opuszczonej fabryce, znajdziesz odpowiedzi na swe pytania (YEAH! Nareszcie jakieś swojskie klimaty). Użyj szafy (drzwi na prawo), aby się przebrać, a następnie opuść mieszkanie Damiana.

Znajdziesz się w Rosji. Oczywiście wejście do fabryki nie stoi otworem. Udać się na prawo, by dostać się do wozu. Przy pomocy swego wytrycha dobierz się do autka, a następnie, używając komórki, odpal wozik. Samochód rąbnie w mur.... ale nie ma tego złego, co by na dobre nie wyszło. Wespnij się na niego i z jego dachu skocz na pobliskie drabinki ewakuacyjne. Włóż na górę.

Miń robota – strażnika i wdrap się na drabinkę po drugiej stronie dachu. Wejdź na górę, podejdź na drugi kraniec dachu i zrzuć na dół jedną z wielkich liter (dokładnie literkę K). Spadające żelastwo rozwali szklany daszek. Zejdź na dół i opuść się przez nowo wybite przejście jeszcze niżej.

Znajdziesz się w jakiejś fabryce. Idź do końca mostków, zejdź na dół. Przejdź na prawo, miń taśmę produkcyjną i rusz na lewo. Otwórz skrzynkę po lewej i włącz zasilanie. Następnie przejdź na prawo i

obejrzyj sobie kratkę wentylacyjną. Wróć się na lewo i miń taśmę produkcyjną. Przejdź do pokoju kontrolnego. Przy pomocy prawej konsoli przesun hak nad kratę, przy pomocy lewej opuść hak na dół. Następnie podejdź do niego, zaczepek o kratę, wróć się do kontrolnego pokoiku i przy pomocy lewej konsoli podnieś hak. Teraz rusz do otwartego przejścia i zejdź na dół.

Znajdziesz się w jakimś mini – laboratorium – obserwatorium. Wyjmij z szuflady biurka niewielki kluczyk, a następnie, przy jego pomocy otwórz prawą szafkę. Zabierz z niej kartę dostępu. Przy jej pomocy dostań się do pokoju po prawej stronie (do tego, w którym mieszkał pacjent). Wejdź do środka i z domku dla lalek zabierz kostkę z danymi. Wróć do poprzedniego pokoju i przy pomocy czytnika kostek (takie czarne coś, co leży koło kompa) odczytaj kostkę. Poznasz tajemnicę tajemniczej dziewczynki.....

Przy pomocy czytnika kart otwórz prawe drzwi, wejdź po schodach na górę, otwórz kolejne drzwi, wróć do znanej Ci hali produkcyjnej i idź do ostatnich drzwi, których tu nie zwiedziłeś. Przy pomocy swojej karty otwórz je, wyjdź na zewnątrz, na koniec otwórz bramę i idź do taksówki.....

Zamiana.

Kolejny bardzo krótki rozdział. Znajdziemy się w znanym już nam otoczeniu. Wróć po prostu do swego domu. Tu spotkasz swoją starą znajomą. Przy jej pomocy Zoe znowu wróci do Zimy..... by dać ostateczny pokój duszy Faith.

Najdłuższa Podróż.

Ostatni rozdział Dreamfalla nosi takie samo miano, jak ostatni rozdział Najdłuższej Podróży..... Taka mała ciekawostka. Do rzeczy. Idź przed siebie i wejdź do domu. To koniec, obejrzyj sobie animację końcową.....

Dreamfall.

To coś w stylu epilogu. Obejrzyj do końca, lecz nie pomijaj napisów końcowych.....