

ADVENTURE ZONE

www.adventure-zone.pl

RECENZJE:



Art of Murder: Klątwa Lalkarza

Blood Ties

Chronicles of Mystery: Rytuał Skorpiona

Włatcy Móch: Wrzód na dópie

The Moment of Silence

ZAPOWIEDŹ:

The Whispered World

AZ RETRO:

Prisoner of Ice

Menu:

Zapowiedzi:

The Whispered World 03

Recenzje:

Art of Murder:

Kłątwa Łalkarza 05

Chronicles of Mystery:

Rytuał Skorpiona 10

Włatcy Móch:

Wrzód na dópie 13

Tension 16

Blood Ties 20

The Moment of Silence ... 23

AZ Retro:

Prisoner of Ice 27

Redakcja

Koordynator zinu: Kami17

Zespół redakcyjny: Evillady, Madzius888,
mendosa, mertruve, Tadeo, telipinus

DTP: Kami17

Newsy: Przemo

Korekta: mendosa, Zebius

Wstępniak:

...czyli osiem lat AZ!

Szanowni Czytelnicy!

Witajcie w urodzinowym numerze AZ – tak, to nie przywidzenie - Adventure-Zone ma już osiem lat! Prawie dokładnie osiem lat temu, w marcu roku 2001 – go, pierwszy numer wydawnictwa ujrzał światło dzienne, schowany w zakamarkach Bonus CD w CD Action. Po różnych perypetiach, w grudniu roku 2005, AZ stało się samodzielną stroną internetową i działa do dziś. Niestety, Zin przestał się ukazywać w roku 2006 – tym. Powodów było wiele, lecz nie czas to i miejsce na ich przedstawianie, zresztą o większości z nich przeczytać możecie na stronie adventure-zone.pl. Jeżeli ktoś nie odwiedzał nas od czasu ostatniego numeru, może się nieco zdziwić. Miesięcznik ukazywał się pod hasłem „Najstarszy Zin o przygodówkach i TPP :)”, i tak samo początkowo kierowała się strona (oprócz „Najstarszy” – bo były i są od niej starsze), z biegiem czasu poszerzając działalność o filmy, muzykę a w końcu książki. Jednak w 2007 roku postanowiliśmy skoncentrować się wyłącznie na przygodówkach, i tak to pozostało do dziś. Po wyjątkowo długiej przerwie, nasza nieoceniona Pani Grafik – Kami, odpowiedzialna za oprawę graficzną poprzedniego numeru, postanowiła (za namową kolegi redaktora telipinusa) „wskrzesić” wydawnictwo. Jest to numer niejako testowy, w zależności od Waszego zainteresowania i opinii na forum, do których wyrażania serdecznie zapraszamy, będzie ono inicjatywą stałą, periodykiem, bądź nieregularną efemerydą. Teraz po krótko zapoznamy się z zawartością magazynu, poświęconego przygodówkom, bądź tytułom z pogranicza, uważanym za przygodówki – przeczytajcie, aby dowiedzieć się czy słusznie. Przeczytamy w nim o wyczekiwanej z dużym zainteresowaniem „Tension”, dowiemy się – czy warto było czekać. Poznamy opinię redakcji na temat niemieckiej produkcji sprzed ponad czterech lat - „The Moment of Silence”. Przyjrzymy się bliżej „Blood Ties” - przygodówka to, czy układanka? W dziale Retro uwolnimy spod lodu „Prisoner of Ice”. Poszeptamy sobie także o tym, co mówią jaskółki o „The Whispered World”. Zastanowimy się czy „Włatcy Móch”, są faktycznie „Wrzodem na Dópie”. A na koniec przeanalizujemy, czy „Art of Murder: Kłątwa Łalkarza”, jest równie udaną, bądź nieudaną polską produkcją jak „Art of Murder: Sztuka Zbrodni”, i czym wobec tego było „Chronicles of Mystery: Rytuał Skorpiona”. Zapraszamy do lektury!

Redakcja Adventure-Zone

The Whispered World



Czasy przepięknie, ręcznie malowanych przygodówek minęły bezpowrotnie. Wspominał o tym Rudy w swojej melancholijnej recenzji *Broken Sword IV*, wspominam i ja przy prawie każdej okazji. Lata świetności (kiedy sterowało się George'm Stobbartem w lokacjach wykonanych ołówkiem i farbami, czy księciem w doskonałej polskiej produkcji *Książę i Tchórz*,

wreszcie Guybrushem w najpiękniejszej graficznie części *Monkey Island – the Curse of Monkey Island*) minęły. Ich naturalnymi kontynuatorami są produkty, gdzie ręcznie malowane tła występują, a i owszem, ale zawsze są poprawiane komputerowo. Dodatkowo baśniowe kolory ustąpiły na rzecz realizmu. Nie wspominając o postaciach, które przeszły w trójwymiar. Przykładów nie trzeba szukać daleko: *Syberia*, *Najdłuższa Podróż*, *Sinking Island*, *Paradise*, *Overclocked*. Czasami wręcz cała gra jest w 3D i wtedy dopiero fan klasyków ma ciężki orzech do zgryzienia. Pograć czy lepiej tego nie ruszać? Dla właśnie takich amatorów baśniowych realiów i ręcznie malowanych grafik, niemieckie studio Bad Brain Entertainment przygotowuje prawdziwą rewelację. A nazywa się ona: *The Whispered World*.

Historia świata szeptu...

Tytułowy *Whispered World* (szepczący, szeleszczący świat w luźnym tłumaczeniu) to bajkowa kraina. I to bajkowa pełną gębą, co widać na zaprezentowanych screenach! Powiem od razu – jest to najpiękniejsza rysowana grafika jaką widziałem dotychczas w grach komputerowych, a widziałem ich sporo. Twórcy zdają się mieć za nic panujące obecnie tendencje i powracają do klasyki gatunku, wyciskając z niej ile się tylko da. Dosłownie! Objawia się to także w warstwie fabularnej. Głównym bohaterem gry jest dwunastoletni chłopiec o imieniu Sadwick. Należy on do rodziny z cyrkowymi tradycjami, więc jak na syna cyrkowców przystało, on sam również występuje na scenie. Jest klaunem, co tłumaczy jego śmieszny strój. Sadwick ma bardzo melancholijną naturę, jest osobą, która woli odkrywać i cieszyć się otaczającym go światem, niż występować w rodzinnym interesie. Zdania tego nie podzielają jego

brat Ben i dziadek Antoniusz. Na szczęście chłopiec nie jest sam. Ma swojego towarzysza – zielonego robaczka o imieniu Spot. Pewnej nocy nasz mały bohater ma wizję, w której tajemniczy, niebieski stworek opowiada o końcu świata. Będąc częścią mistycznej przepowiedni, Sadwick wyrusza wraz ze Spotem w pełną niebezpieczeństw podróż na koniec znanego mu świata. Jak widać, fabuła jest bajkowa, oparta na motywie podróży (oklepany temat, której mistrzem jest Benoit Sokal, Belg znany przede wszystkim z trzech gier, gdzie motywem przewodnim była owa podróż – *Syberia I*, *Syberia II*, *Paradise*). Nie wygląda to jednak na podróż dorosłej osoby w konkretnym celu, jak mieliśmy we wspomnianych produktach Belga, a raczej spontaniczną

chęć poznania przepowiedni, jaką obdarzył nas tajemniczy stworek. Nie zapominajmy, że bohaterem jest wszak dwunastolatek, ciekawy świata i otaczających go dziwów!

Co tam w trawie piszczy?

Gra owiana jest tajemnicą. Twórcy w wywiadach mówią o produkcji mało i jedyne co zaznaczają, to fakt, że cieszą się z tak ciepłego przyjęcia screenów. Jedno jest pewne: koncepcja i pomysł powstały dawno temu. Można to doskonale



zauważyć w pierwszym wypuszczonym demie *The Whispered World*. Sadwick ma skrócone imię – Sad i zupełnie inny, kolorowy strój. Na obecnych screenach wygląda o wiele poważniej i doroślej, a jednocześnie wydaje się smutniejszy – co ma podkreślać historię przedstawioną w grze – klauna, który nie chce być klaunem. Krótkie demo pokazuje jednak coś innego, bardzo ważnego – interfejs. A ten, jak na klasyczną przygodówkę przystało, oparty jest na sprawdzonym pomysle. Jak sami twórcy podkreślali, czerpali dużo z klasyków gatunku, szczególnie z dzieł Lucas Arts. Widać to, interfejs jest bliźniaczo podobny do tego znanego graczom z *The Curse of Monkey Island*. Chodzimy klikając lewy przycisk myszy. Kiedy go tylko dłużej przytrzymamy

Grafikę! A ta jest po prostu przepiękna. Żadnych pikseli i nawet pomimo niskiej rozdzielczości jak na demo (800x600), jest ona po prostu przepiękna. Mnóstwo animowanych obiektów jak: liście, drzewa, trawa, zasłony, ogień świecy, połączonych z ręcznie malowanymi tłami i postaciami sprawia oszałamiające wrażenie. Byłem zafascynowany mogąc chodzić Sadwickiem po tak pięknym świecie. Pomimo oddania dwóch lokacji do zwiedzania,



ciężby z klasycznej produkcji Lucas Games – Sam i Max z '93 roku, a reaktywowanego niedawno za sprawą epizodów wydawanych co jakiś czas. Spot ma nie tylko pomagać w rozwiązywaniu co trudniejszych zagadek, dając przydatne podpowiedzi, ale również będzie mógł dostawać się w niedostępne Sadwickowi miejsca, a z czasem (jak zapewniają autorzy) ma uczyć się nowych umiejętności, które potem zostaną wykorzystane w rozgrywce.

najprawdopodobniej mamy do czynienia z jedną z najpiękniej wykonanych przygodówek na świecie!

na jakimś przedmiocie, to otworzy się nam podmenu z trzema ikonami: ust, oka i ręki. Możemy dany przedmiot obejrzeć, zabrać/użyć, bądź porozmawiać z daną osobą. Zaś prawym przyciskiem otwieramy podręczny inwentarz. Może nie jest to najlepsze w dzisiejszych czasach rozwiązanie, bo stworzono prostsze interfejsy, gdzie wszystko robiło się jednym klawiszem myszy, ale dla fanów gatunku będzie to niezły powrót do przeszłości. Szczególnie, że jak wiemy klasyka nie umiera, ostatnio podobnego interfejsu użyto w *A Vampyre Story* i tam też się nieźle sprawdził. Demko pokazuje także coś innego.

patrzyłem oniemiały z zachwytu na baśniową krainę stworzoną przez twórców gry. Jedno jest pewne: screeny nie kłamią i najprawdopodobniej mamy do czynienia z jedną z najpiękniej wykonanych przygodówek na świecie! Produkt ma być pełen specyficznego, bajkowego, fantastycznego klimatu i humoru. Podkreśla to grafika, ale również muzyka. Klimatyczna, nastrojowa, taka w sam raz na opowiadanie baśni, bo takie ma być właśnie *The Whispered World*. Dobra baśń dla dzieci i możliwość powrotu w świat dzieciństwa dla dorosłych bądź starszych graczy. Zabawne komentarze, zagadki,

interakcje, rozmowy – to znak rozpoznawczy niemieckiego produktu. Ciekawostką jest wprowadzenie do gry dodatkowego kompana. Jest nim robaczek Spot, który wraz z Sadwickiem stworzy ciekawy duet, podobny do tego znanego cho-

Na bajkową przygodę przyjdzie nam jeszcze trochę poczekać. Gra ma się pojawić w tym roku, ale w którym kwartale, tego do końca nie wiemy. Na dzień dzisiejszy, co stało się już tradycją, nie ma jeszcze polskiego wydawcy. Oficjalna strona angielska ma niewiele informacji, podobnie zresztą jak jej oryginalny, niemiecki odpowiednik. Podobnie ma się sprawa z forum. To angielskie milczy, a niemieckie ma zaledwie kilka postów, przeważnie z pytaniami czy gra pójdzie zarówno na Mac'ach jak i Linuksie oraz PC'cie.

Na koniec należy tylko życzyć, żeby inni twórcy poszli w ślady kolegów po fachu i również zainteresowali się ręcznie rysowaną grafiką, która nawet w dobie wszechobecnego trójwymiaru może robić wrażenie. Jak na mój gust szykuje się kandydat do przygodówki roku, a nawet jeśli nie, to jedna z najładniejszych gier ostatnich lat!



ART OF MURDER

KLĄTWA LALKARZA

Na początek przytoczę Wam list, który dotarł do mnie w niedzielę rano:

"Sie mano Amigo!

Jak ten czas leci, to już minął ponad rok od naszej ostatniej rozmowy. Byliśmy ostatnio mocno zajęci, a właściwie Nicole była zajęta, moja rola sprowadziła się do wyciągnięcia jej z tarapatów w Marsylii. Nad czym tak intensywnie pracowała? Dobre pytanie - nad rozwiązaniem sprawy zwanej Klątwą Lalkarza - jakiś czubek zabijał ludzi, najpierw w Stanach, potem w Europie, i - jakby mu było mało, jeszcze na Kubie. Schemat identyczny - ofiary były pozbawione krwi, za pomocą haków i lin ułożone w pozycjach znanych z obrazów francuskiego impresjonisty,

Edgara Degasa. Wyglądały jak marionetki.

Co ciekawe, przy większości z ofiar znaleziono lalki - ręcznie wykonane, ubrane w stroje z czasów Wielkiej Rewolucji. Mów co chcesz - świat chyba oszalał. A na pewno oszalał ten cały Lalkarz. Po co tyle zachodu? Okazało się, że sprawa ma korzenie właśnie w okresie Rewolucji - nie dość tego - Lalkarz sprytnie zmienił tożsamość i pozostawił wiele fałszywych tropów. Ale dość już o nim, przynajmniej na razie. Nicole musiała pojechać do Francji, aby wspomóc lokalną policję - przy czym cała sprawa

a świadków przesłuchiwać jakoś tak ukradkiem, niemalże w tajemnicy. Opowiadała mi także o słynnej francuskiej uprzejmości, przypominała mi się fraszka, którą kiedyś przytaczałeś:

*Jan Izidor Sztaudynger** (wyjaśnienie na końcu artykułu)

Treść i forma

Ach, przepraszam, ach, przepraszam

Przykro mi okropnie -

*Tak ci górą grzecznie powie,
Dołem cicho kopnie.*

Dotyczy to co prawda głównie inspektora Pety (swoją drogą, co za nazwisko), a i to do momentu, w którym Nicole udało się nieco zmienić jego nastawienie, dzięki temu, że powołała się na swoje francuskie korzenie, taka atmosfera jest jednak podobno odczuwalna w całym Paryżu, zwłaszcza przy pierwszym kontakcie z prawie każdą osobą. Noblesse oblige? Nie wspominając już o tym, że starsze pokolenie nadal przelicza wszystkie ceny na franki i pedantycznie dba o kulturę jedzenia, kom-

była o tyle dziwna, że zarówno strona francuska, jak i nasz szef - nie chcieli jej niezbędnego wsparcia, do wody zatem musiała zbierać techniką jak za Króla Cwieczka,



pletnie nie rozumiejąc pod tym względem nas, Amerykanów. Ale to chyba akurat ich dobra cecha. No i coś, co kompletnie mnie urzekło, popatrz na to zdjęcie:

Gdy ponad rok temu poznałem agentkę Nicole Bonnet, byłem pod wrażeniem - atrakcyjna młoda kobieta, Pani Detektyw - radzi sobie sprawnie w każdej sytuacji.

wiedzialni za produkcje takie, jak : "Schizm", "Reah", "Mysterious Journey II", "Sentinel", "Overclocked", i oczywiście za "Art of Murder: Sztuka Zbrodni", poprzedniczkę omawianej tu gry.

Spróbujemy odpowiedzieć na pytanie, czy Polak potrafi.

Warstwa fabularna

Właściwie wszystko opowiedział Nick. Pozostaje mi tylko dodać, że scenariusz jest mocny (mimo drobnej mielizny, którą jednak udało się ostatecznie minąć), choć przewidywalny. I mimo jego przewidywalności - przyznaję, że się w pewnym momencie pogubiłem - i nie chodziło o to kto zabija, bo to było prawie pewne - ale dlaczego zabija? Końcówka gry rozwiała moje wątpliwości i wszystko się wyjaśniło, choć musiałem się przez moment zastanowić - zrozumiałem - i warto było odkryć tę prawdę.

Oprawa audio-wizualna

Przyznaję, że Nicole wyładniała - tła, na których możemy ją podziwiać (zdaniem koleżanki z redakcji AZ, Nicole ubiera się niemodnie, ale ja nie jestem aż takim estetą i przyzymkam na to oko) - wyładniały również. Przesiadka z Wintermute Engine na stosowany w "Syberii" Virtools Engine wyszła grze na dobre. Lo-



Skracając, bo już mam informacje o kolejnej sprawie, którą będziemy się zajmować - powiem, że Nicole przeżyła wiele niezwykle przygód. A w trakcie rozwiązywania tej sprawy, znalazła także kilka przedmiotów, prawdopodobnie pochodzących z Polski, popatrz:

Mówiła także o innych polskich akcentach, ale tego musisz się dowiedzieć już sam - ja jakoś mało z tego rozumiem.

I na koniec - zadałeś mi pytanie, jaka właściwie jest Nicole. Przyznam, że do dziś stanowi ona dla mnie zagadkę. Tak naprawdę - całe FBI wie o niej niewiele. Ukończyła Akademię w roku 2007 i rozpoczęła pracę u nas - jako partnerka zawodowa jest niezastąpiona - to po prostu wyśmienity detektyw.

Pozdrawiam
Twój serdeczny przyjaciel
Nick"

cji. Niecierpliwie czekałem więc na kolejne z nią spotkanie. Grę "Art of Murder: Kłątwa Lalkarza" wydało City Interactive i generalnie wskazuje się ich także

scenariusz jest mocny, choć przewidywalny

jako producenta gry. Nie wchodząc głębiej w zakamarki rynku wydawniczo-producentckiego gier w Polsce, nadmienię tylko iż przy produkcji tej pracowali Polacy, ludzie związani dawno temu z firmą L.K. Avalon, następnie ze studiem Detalion, a po jego zamknięciu Detalion Art. Są oni odpowiedzialni, bądź współodpo-

kacje są mroczne kiedy trzeba, radosne (przynajmniej pozornie) kiedy trzeba - wszystko wygląda znakomicie. Na ogromne uznanie zasługują także animowane filmiki, zrealizowane dynamicznie i w zadowalającej jakości, zatem dobrze, iż nacieszymy się w grze sporą ich ilością.



► Deja vu?

Grace Nakimura udaje Gabriela Knighta - no nie taki motor, ale ...

Nieco gorzej ma się oprawa audio - co prawda nie mam nic do zarzucenia głosom postaci (całkiem fajne smaczki, zwłaszcza w wymowie Francuzów) czy odgłosom otoczenia, ale muzyka, która początkowo wydaje się interesująca, wręcz intrygująca - po chwili po prostu nuży i sprawia wrażenie zbyt pompadycznej. Nie oznacza to, że jest mało ciekawa, może po prostu fragmenty muzyczne są za krótkie lub zbyt podobne harmonicznie motywy są zbyt blisko siebie. Mimo zachwyty w momencie uruchomienia gry, warstwa muzyczna bardziej skojarzyła mi się z tą z "Zegarmistrza", niż ze "Still Life", do której to "Art of Murder" przecież jednak nadal nawiązuje. Ot, małe rozczarowanie, po prostu można to było zrobić lepiej.

Interfejs, zagadki, rozgrywka

Teraz dobierzemy się do tego, co Przygodówkożercy lubią najbardziej. Gra jest klasyczną przygodówką "point&click" obsługiwaną przy pomocy myszki, wygląd kursora zmienia się po najechaniu na aktywny punkt ekranu, pokazując w swym indeksie górnym bądź dolnym ikonkę czynności, którą możemy wykonać, lub też zamienia się w lupkę - jeżeli możemy danemu miejscu przyjrzeć się dokładniej. Scene-

rię podziwiamy z perspektywy trzeciej osoby (TPP), co zarówno stronie wizualnej, jak i czytelności rozgrywki służy wyśmienicie. Gdybyśmy natomiast nie wiedzieli, gdzie znajdują się przejścia do innych lokacji, czy też nie byli pewni, iż dokładnie zbadaliśmy jakieś miejsce, po kliknięciu na ikonkę pytajnika po prawej stronie inwentarza - zobaczymy wszystkie możliwe wyjścia (jako drzwiczki) lub przedmioty (jako pytajniki). Nicole umie biegać - dwuklik lewym przyciskiem.

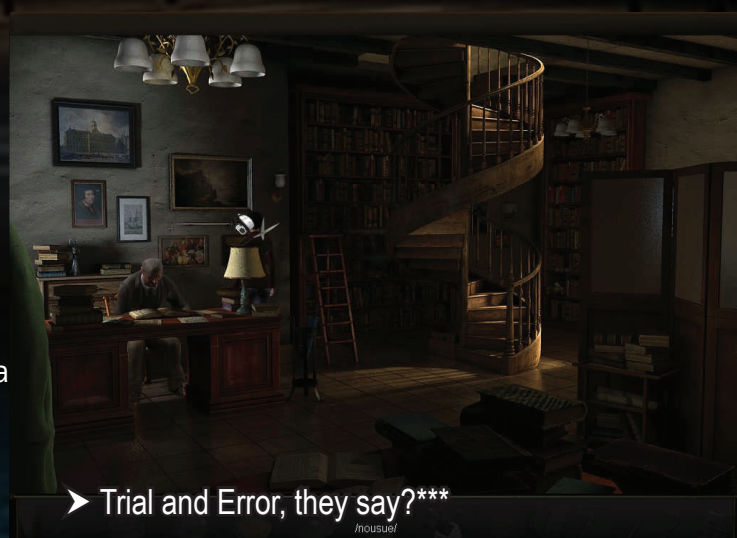
Obsługa gry jest intuicyjna, na pochwałę zasługuje także czytelne menu główne, nie musimy się zastanawiać co gdzie kliknąć, co przesunąć, przewinąć itp. - jest to uporządkowane.

Zadania i zagadki w grze nie są szczególnie trudne, nie są też

zbyt łatwe, są w sam raz. Pobawimy się w inwentarzu, ułożymy układanki i - dla maniaków przygody czystej, nie skażonej akcją to i zła, i dobra wiadomość - kilka razy będziemy musieli się śpieszyć. Zła, no

bo po co to komu - dobra, gdyż raczej szybko wykombinujemy jak przejść dalej. Takie zadania spotkamy cztery, przy dwóch z nich Nicole może zginąć, jedno z nich jest zasłoną dymną - gdyż znajdując odpowiedni przedmiot można je pominąć (i tak nie da się go wykonać - nie wiadomo po co zostało zamieszczone), czwarte zaś jest dość efektowne - i pomysłowe.

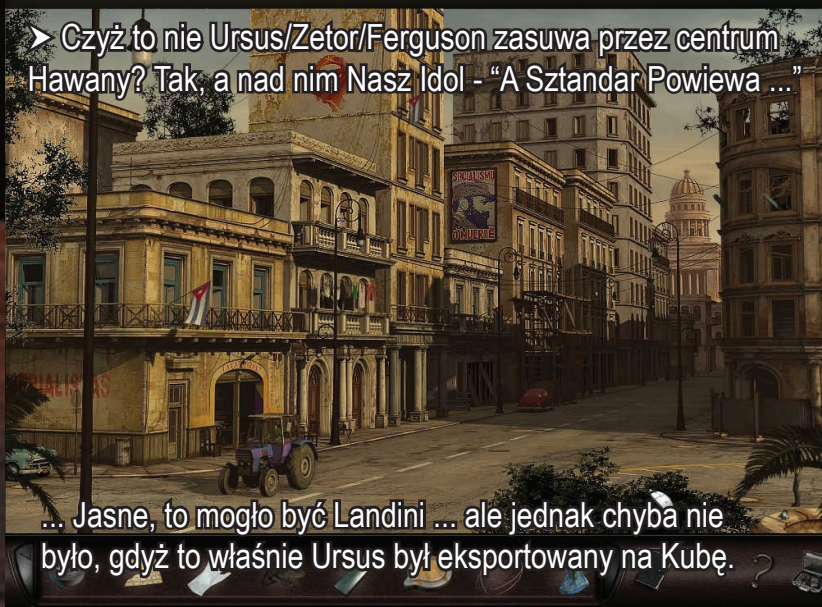
Sama rozgrywka zaś jest liniowa do granic możliwości. Przedmiot nie stanie się aktywny, dopóki nie wykonamy ściśle określonej czynności, co doprowadza chwilami do frustracji. Przykładowo - połączenie dwóch rzeczy z inwentarza, konieczne do ruszenia z miejsca, jest możliwe tylko i wyłącznie w jednej lokacji, nie dość tego - wyłącznie w jednym miejscu tej lokacji. Oczywiście, jest to do pewnego stopnia uzasadnione technicznie - aczkolwiek moim zdaniem niepotrzebnie utrudnia rozgrywkę. Podobnie jak przedmiot, który po pewnej konwersacji po prostu zmienia nazwę, stając się tym samym aktywnym. Zapewne efektem ubocznym tej liniowości jest także niewielki wybór opcji dialogowych, właściwie gra prowadzi nas jak po sznurku. Dialogi możemy przewijać, klikając lewym przyciskiem myszy, jednak - ostrożnie - niektórych nie da się



► Trial and Error, they say?***

/nousuel/

➤ Czyż to nie Ursus/Zetor/Ferguson zasuwają przez centrum Hawany? Tak, a nad nim Nasz Idol - "A Sztandar Powiewa ..."



... Jasne, to mogło być Landini ... ale jednak chyba nie było, gdyż to właśnie Ursus był eksportowany na Kubę.

powtórzyć bez wczytania zapisanego stanu gry - i nie są one może jakoś niezwykle istotne dla rozgrywki, ale szkoda aby nam umknęły, gdyż większość z nich jest ciekawa. Zakładam jednak, iż większość fanów przygodówek nie oczekuje od nich stopnia skomplikowania na miarę cRPG-ów, zatem nie przyczepiam się jakoś szczególnie do tej cechy AoM - to da się przeżyć.

Lokalizacja

Gra otrzymała kinową lokalizację, co jest uzasadnione - "gramy" Amerykanką i w sumie miło jest usłyszeć jej głos, czytając polskie podpisy. Nie znalazłem błędów, jestem pod wrażeniem. Tym większym, iż w grze odnajdziemy wiele odniesień do naszego kraju - o jednym wspominał Nick, resztę widać powyżej.

Bracia - tak trzymać! Choć uśmiełbym się jeszcze bardziej, widząc starą "Piątkę z Rybakim", ale i to jest bezcenne. Brawo!!!

Ponieważ nie chcę zrobić z tego tekstu jakiejś historyjki obrazkowej, powstrzymam się przed wrzuceniem kolejnego obrazka - i tak się ich jeszcze kilka

pojawi. Ktokolwiek pamięta jeszcze telewizory Rubin i tzw. "ruskie" radia tranzystorowe - ten wie o co chodzi, w połączeniu z patriotyzmem pewnego mechanika, Yeah Syrenka rulez!, stworzyło to rodzaj "kabaretu nienormalnego niepokoju" i ubawiło mnie setnie. Takich "smaczków" nawiązujących do minionej epoki jest w grze znacznie więcej.

Adnotacje pismaka

Tu drobnym maczkiem opiszę problemy, które spowodowały ponad dwutygodniowe opóźnienie publikacji tego tekstu. Ponieważ nie biorę ich pod uwagę przy ocenie, gdyż dotyczą recenzentkiego egzemplarza gry, nie przeznaczonego do sprzedaży klientowi końcowemu - można sobie te rewelacje darować.

Był późny, niedzielny wieczór - pięć dni przed oficjalną premierą tytułu. Gram ja sobie, gram ... i bam. Gra się zawiesza, klepsydra się kręci i kręci, i ... Ctrl+Alt+Del, zakończenie programu gry, uruchomienie ponownie gry, wczytanie zapisu. Powtórka - nic to, myślę sobie - jest



➤ "A niechaj narodowie wżdy postronni znają ..."

późno, może mnie oczy zawodzą. Poniedziałek wieczorem - no, nie zawiodły mnie oczy. Instaluję więc grę na komputerze Mojej Lepszej Połowy, przenoszę zapis - bez zmian. We wtorek sprawdzam na jednym z komputerów w pracy - to samo. Piszę więc do pomocy technicznej City Interactive - odpowiadają w czwartek, sugerując wczytanie zapisu w poprzedniej lokacji, dokładnie w poprzednim rozdziale gry. Nie pomaga. Pomogło dopiero usunięcie gry, usunięcie zapisów w rejestrze, usunięcie zapisanych stanów gry, ponowna instalacja i gra od zera. Przyczyna? Moim zdaniem - błąd instalatora gry, być może spowodowany jakością płytki - jeżeli wydawca przysłał ją w zwykłej, papierowej kopercie, to nie mam więcej pytań.

Ale to jeszcze nie wszystko - po ukończeniu gry 19 lutego, z przyczyn różnych zmuszony byłem zrobić sobie przerwę od rozgrywki. Jakież było moje zdziwienie, gdy chcąc uruchomić ją w niedzielę pierwszego marca, aby wykonać dodatkowe zrzuty ekranu i kończyć poradnik - ujrzałem czarny, długo czarny ekran i nic poza nim. Powtórzyłem procedurę zastosowaną uprzednio (dwa inne komputery, itd.). Bez rezul-

Klasyfikacja PEGI to 16+ i lepiej się do tego zastosować - nie ujrzymy hektolitrów krwi czy szczególnie brutalnych scen, jednak wiele z nich wygląda niezwykle sugestywnie, zwłaszcza w retrospekcjach.

Testowane na:

1. Athlon x64 3500+; 2048 MB RAM; GeForce 7300 GT 128 MB RAM; Win XP Home SP3.
2. Intel Dual Core 1.6 GHz; 2048 MB RAM; ATI Radeon HD 2400 256MB VRAM; Win Vista.
3. Intel Dual Core 2.2 GHz; 1024 MB RAM; Intel (zintegrowana); Win XP Professional SP3.

Do poprawnego działania gry wystarczy 512 MB RAM (tak, wyjmowałem kości i sprawdzałem), większa ilość RAM nie ma żadnego przełożenia na działanie gry.

➤ Gadał dziad do obrazu, a baba do krzesła gadać by chciała? Nicole - think!**



tatu. Mój egzemplarz "recenzencki" działa tylko do 20 lutego! Po odpowiedniej zmianie daty w systemie, gra działa. Ciekawe tylko, dlaczego nie zostałem o tym wcześniej poinformowany? A może to procedura już ogólnie przyjęta i tylko ja taki niedouczony jestem? Jeżeli tak, to "przepraszam, przykro mi okropnie" - doksztalcę się. Tymczasem czuję się potraktowany jak darmowy beta-tester, przed którym w dodatku trzeba się zabezpieczyć, bo może grę na torrenta wrzuci - złodziej jeden! Wstyd!

Podsumowanie

Wystarczy już, teraz chwalić będę. Jestem pod prawie dwukrotnie większym wrażeniem "Art of Murder 2: Kłątwa Łalkarza", porównując ją do części pierwszej. Utrzymanie znakomitego klimatu przy podniesieniu jakości produkcji, zasługuje na najwyższą pochwałę. Twórcom i wydawcom tego tytułu (tym drugim z zastrzeżeniem tego, co powyżej) biję brawo na baczność!

Zwłaszcza za duet N-N:

Nick - w części pierwszej wiadome było tylko to, że nosi buty i nie omija błota - poszedł w tej części nieco dalej i dobrze, bo inaczej można by sądzić, że to jakiś byt urojony.

Nicole - w sytuacji gdy trup ściele się gęsto i sami nie jesteśmy bezpieczni - zachować zimną krew - to Sztuka. Nie łąda Sztuka. W takich chwilach Nicole jest tak beznamietna i nieczuła, że aż nieludzka - jak automat. Wygląda też na to, że ani ja, ani Nick nie wiemy o agentce Bonnet zbyt wiele. Ukończyła Akademię, ma kota, ucina sobie przyjacielskie pogawędki ze starszą koleżanką z biura i to właściwie wszystko - doprawdy tajemnicza postać. Być może w kolejnej sprawie zawita do Polski, a wtedy z chęcią zaproszę ją na kawę, o ile się zgodzi. Kto wie - chociaż Nicole ma jeszcze jedną ważną cechę - jest wobec siebie niezwykle autoironiczna, więc zapewne

nie zgodzi się twierdząc, iż jako postać wirtualna - nie ma czasu na wywiady.

Obiektywnie powinienem grę ocenić na 7.5 punktu, ponieważ jednak jestem subiektywny, dodam 1 punkt za Nicole i po pół punktu za udaną (w sumie - lepszą od części pierwszej) kontynuację, i za polskie akcenty - wychodzi zatem dziewięć i pół.



9.5/10

- + klimat
- + grafika
- + liniowość rozgrywki
- + smaczki wspólplemienne ;)
- + Polak potrafi
- + Nicole!!!

- przynudzająca muzyka
- liniowość rozgrywki

*Jan Izydor Sztudynger był nie tylko wybitnym poetą, jego pasją były teatry łąkowe, był ich organizatorem i teoretykiem.

**Myśl, Nicole!

***Ten się nie myli, kto nic nie robi

, * Tak między innymi zwraca się do siebie Nicole, gdy próbujemy wykonać jakieś niekoniecznie sensowne czynności.

- > Producent: City Interactive
- > Dystrybutor: City Interactive
- > Cena: 49.99 PLN
- > www.artofmurdergame.com

- > WIN 98/Me/XP
- > Procesor: 500 Mhz
- > RAM: 128 MB
- > Grafika: 32 MB

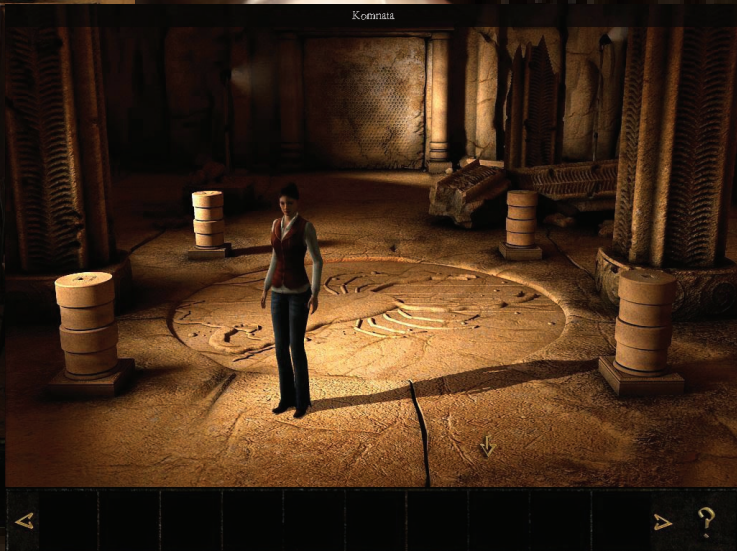


City interactive wyrasta nam powoli na molocha gier przygodowych w polskim przemyśle rozrywkowym. Dawni twórcy Reah'a, Schizm'a i Sentinela pod nowym szyldem wydali ciepło przyjęte Art Of Murder. Chronicles of Mystery mógł być tym czym Still Life dla Microids – potwierdzeniem klasy, tymczasem stał się tym czym Paradise dla Benoita Sokala – produktem niedopracowanym, wtórnym, a przede wszystkim stawiającym zasadnicze pytanie: co się dzieje?

CHRONICLES OF MYSTERY

RYTUAŁ SKORPIONA

Komnata



Rytuał Skorpiona, Arka Przymierza i wszystkie inne „Boże” zabawki...

Fabula gry nie jest zbyt skomplikowana i tak jak w przypadku poprzedniego tytułu City Interactive, jest składową kilku ogranych schematów. Oto mamy młodą panią archeolog Sylwię, która pisze pracę magisterską na temat tajemniczej broni Boga, mającą rzekomo unicestwić Sodomę i Gomerę. Poznajemy ją w momencie, kiedy ma jeden z tych dziwnych snów, gdzie rycerze Zakonu Joannitów niosą do jaskini coś na kształt Arki Przymierza, tyle, że z podobizną skorpiona. W tym momencie

dzwoni telefon od stryjka, również archeologa, który ma niesamowitą wiadomość: wpadł na trop podczas wykopalisk. Każe nam lecieć na Malte. Przez chwilę się opieramy, ale gdy przygoda wzywa, czas pakować bagaże i ruszać!

Na miejscu dowiadujemy się, że profesor zniknął, a wraz z nim cenne kamienie, stanowiące klucz do zagadki Joannitów. Co gorsza, jest głównym podejrzanym i poszukuje go miejscowa policja. Sprawa powoli staje się coraz bardziej zawiła. Dodajmy do tego pewnego kardynała, interesującego się całą sprawą, a wyjdzie nam całkiem niezłe pokręcona fabuła.

Oryginalny pomysł?

Tak pokrótce przedstawia się historia ukazana w najnowszym dziele twórców Art of Murder. Ciekawie? Być może, ale przy tym niestety niesamowicie

nie logicznie i wtórnie. Nie będę rozmyślał nad sensownością historyczną produktu, bo wiem co to fikcja literacka i widać, że autorzy również, bo korzystają z niej aż w nadmiarze. Tytułowy Rytuał Skorpiona ma się nijak do prawdy i jest potraktowany z dużym przymrużeniem oka. Fakt, że Boża broń przypomina z wyglądu Arkę Przymierza, dyskretnie przemilczę. Razi natomiast nie logiczność fabuły i zachowań bohaterów. Skoro bohaterka mówi stryjkowi, że nie ma czasu przyjechać na Malte, to co robi bilet leżący na biurku? Dlaczego policja szukająca naszego wuja stoi w miejscu i nic nie robi, a my w ogóle nie czujemy jej obecności? W jaki sposób w ciągu jednego dnia można na skuterze przejechać drogę z Malt do Istanbulu? I dlaczego do pioruna wszystkie postaci oprócz Sylwii pojawiają się w grze dosłownie na pięć minut?! Odpowiedź na to pytanie jest tylko jedna: tytuł jest niedopracowany. I to nie w sposób pokazujący, że twórcy powinni wypuścić patch. Nie, sama gra jest praktycznie pozbawiona błędów. Nie spotkamy więc przekłamań

graficznych, błędów w postaci niemożności zrobienia czegoś, ba, nawet literówek nie uświadczymy. Zamiast tego dostajemy produkt, który jest dobrym demem, ale pełną wersją gry, za którą przyjdzie nam zapłacić prawie pięć dych już niekoniecznie.

Ciemność widzę, ciemność

Bohaterka nie dość, że ma tę samą figurę co Nicole Bonnet, to jeszcze od tyłu jest jej siostrą bliźniaczką.

widzę...

Grafika w grze jest poprawna. Ciężko cokolwiek innego o niej napisać. Samych opcji wyświetlania prawie nie mamy. Możemy ustawić animacje w tle, bądź je całkowicie wykluczyć, no i tyle. Niestety twórcy nie zaserwowali nam udogodnień a'la Art of Murder, gdzie same modele postaci mogliśmy wyglądać aż ośmiokrotnie w zależności od możliwości karty graficznej! Cieszy natomiast zmiana silnika graficznego. Nie żebym miał coś przeciwko Wintermute Engine – jak na darmowy kod, dawał całkiem spore możliwości, oczywiście w odpowiednich rękach. City Interactive udowodniło ile można wykrzesać z tego niepozornego engine'u. Tym razem postawiono na profesjonalizm. Silnik Virtools nadał się do tego znakomicie. Narzędzie obsługi-

wało wszak takie produkty jak Martin Mystere, czy Dead Reefs, że o gigantach pokroju Syberii I i II oraz Still Life nie wspomnę. Zaskoczeni? Ja również... ale nie spodziewajmy się rewelacji. Grafika bliźniaczko przypomina wcześniejszy produkt autorów, a jeżeli chodzi o animację postaci, to jest nawet gorzej. Bohaterka

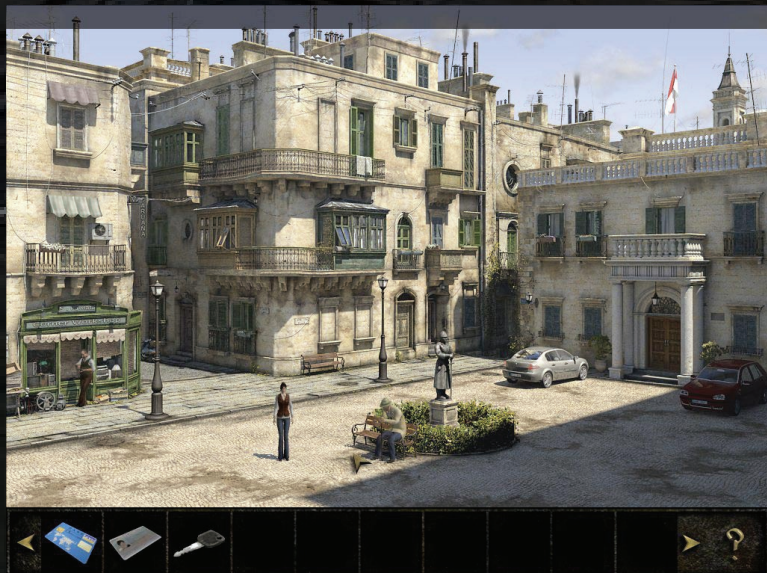
nie dość, że ma tę samą figurę co Nicole Bonnet, to jeszcze od tyłu jest jej siostrą bliźniaczką – różnic w każdym razie się nie dopatrzyłem. Zaległości nadrabiają lokacje. Są wykonane starannie i ładnie, pomimo, że miejscami oszczędnie. O ile postaci kuleją i są brzydkie, a często stoją tak daleko, że ich praktycznie nie widać, to lokacje cieszą oko. Szkoda tylko, że wiele z nich prawie żywcem przeniesiono ze Sztuki Zbrodni. Natknąłem się kilka razy na bardzo podobne klimatycznie rozwiązania i aż się przestraszyłem. Czyżby twórcy cały swój wysiłek poświęcili drugiej części

Art of Murder?

Dobre złego początki...

Są jednak jasne punkty gry. Do tych należą: muzyka, głosy, ulepszony interfejs oraz system dialogowy, choć i tutaj mam pewne zastrzeżenia. Ale po kolei. Muzyka w grze jest bardzo nastrojowa. Odpowiednio oddaje tajemnicę, zakłopotanie, pewną dozę zagubienia głównej bohaterki w świecie niewyjaśnionych zjawisk. Po kilku minutach co prawda staje się ona monotonna i grana na jedną nutę, ale i tak stanowi bardzo mocny punkt produkcji. Podobnie ma się sprawa z głosami bohaterów. Są dobrane prawidłowo, odpowiednio akcentują angielski, biorąc pod uwagę, że rodowitymi Anglikami nie są i oddają emocje towarzyszące wydarzeniom. Doskonale przetłumaczono tekst. Nie znalazłem ani jednej literówki i pomimo kilku wpadek w postaci źle użytego słowa, to gra jest do przejścia. Podpowiedzi na szczęście przetłumaczono wyśmienicie. Interfejs jest praktycznie ten sam. Podobnie jak w Sztuce Zbrodni mamy lupę, która wskazuje nam miejsca, w których





możemy coś użyć, coś obejrzyć, tudzież zabrać. Co się zmieniło? Klikając prawym przyciskiem myszy na przedmiocie, możemy go dokładnie obejrzyć, a często jeszcze znaleźć w nim jakąś inną część. Przykładem jest słoik. Po

Rytuał Skorpiona może zawieść nawet najwierniejszego fana przygodówek

bliższym zapoznaniu się z nim, możemy go dodatkowo otworzyć, co poszerza nam pole działania. Również system dialogowy uległ poprawie. Nie mamy już bezcelowego klikania myszką na człowieku i słuchaniu co ma nam do powiedzenia. Zrezygnowano z tego chybionego pomysłu na rzecz normalnych linii dialogowych. Nie jest to jeszcze pełnia szczęścia, bo możliwości mamy niewiele i sprowadzają się one tylko do rzucania tematów – po stać już sama za nami rozmawia – ale jest to progres w stosunku do poprzedniego produktu i warto to odnotować.

Ale to już było i nie wróci więcej...

Jaki jest największy problem Rytuału Skorpiona? Taki, że nie jest

były one jednak małe, prawie niezauważalne. Do dzisiaj jestem fanem tej przyjemnej gierki i ze sporymi nadziejami czekam na kontynuację. Chronicles of Mystery jako pierwsza gra byłaby

niezłym zapewnieniem, że nie jest źle. Myślę, że u wielu

recenzentów i graczy zdobyłaby kredyt zaufania. W końcu ma niegłupie zagadki, choć da się je policzyć na palcach jednej ręki, niezłą, prostą grafikę w stylu Nibiru i wciągającą z początku, mocno naciąganą fabułę. Jednak przy poprzednim produkcie wysiada i dopiero teraz widać jej prawdziwe wady. Mogę wiele wybaczyć twórcom, ale jeżeli przechodzę grę i nie wiem na końcu o co chodziło, ani właściwie po co ta cała przygoda miała miejsce, to coś jest nie tak. Nie mówiąc, że gra jest regresem w stosunku do poprzedniczki. Gorszej jakości filmiki, słabsza animacja, mniej postaci, zagadek i wątków fabularnych – to wszystko sprawia, że Rytuał Skorpiona może zawieść nawet

to pierwsza gra City Interactive. Art of Murder nie była grą wybitną. Był to typowy mocny średniak, zasługujący na uwagę, przez co oceniany całkiem wysoko. Nie ustrzegł się błędów, ale

najwierniejszego fana przygodówek. Do tego dochodzi skandalicznie krótki czas grania. Niecałe trzy godziny to stanowczo za mało. Co prawda większość osób przejdzie grę raczej w czasie pięciu, sześciu godzin, ale i tak przy ośmiu Art of Murder to zdecydowanie za mało. Jakże więc można napisać podsumowanie? Można zakończyć pytaniem: dlaczego przed głośno zapowiadaną Sztuką Zbrodni 2 autorzy zdecydowali się wypuścić tak niedopracowany i krótki produkt. Co ich do tego skłoniło? Rozumiem, że chcieli pokazać kto rządzi w polskim przemyśle gier przygodowych, ale nie musieli się tak spieszyć. Mogło być dobrze, gdyby rozwinęli historię, dodali kilka nowych postaci, więcej zagadek. A tak mamy nudno, wtórnie i tylko poprawnie. Ot, taka ciekawostka na jesienny wieczór.



5.5/10

- + połączenie historii i fikcji
- + udźwiękowienie
- + kolejna polska przygodówka

- przeciętna grafika
- zbyt podobne do Art of Murder
- krótkie!

> Producent: City Interactive
> Dystrybutor: City Interactive
> Cena: 49.99 PLN
> www.testamentofsingame.com

> WIN XP/Vista
> Procesor: 1,5 Ghz
> RAM: 512 MB
> Grafika: 64 MB

Stworzenie egranizacji kinowego hitu nie jest pomysłem ani nowym, ani specjalnie oryginalnym i odkrywczym - od wielu lat, przy okazji kolejnych premier na dużym ekranie (głównie amerykańskich kreskówek dla najmłodszych) na rynku poja-wiały się również gry opatrzone znaną z afiszy marką. Proste, niezobowiązujące, krótkie, prymitywne zręcznościówki. Taka charakterystyka do 95 procent przedstawicieli tego gatunku pasuje jak ulał. Tym większe było moje zdziwienie, gdy wczytując się w opis growej wersji polskiego przeboju (film, który w pierwszym weekendzie wyświetlania zgromadził prawie 200 tys. widzów, w polskich realiach zdecydowanie zasługuje na to miano) na dłużej mój wzrok przykuła jedna informacja - Włatcy Móch: Wrzód na d... to klasyczna przygodówka!



włatcy móch Wrzód na d...



Marka "Włatców Móch" chyba nikomu, kto miał przez ostatnie lata kontakt z cywilizacją, nie jest obca. Serial pojawił się na antenie telewizyjnej Czwórki jakieś trzy lata temu, przebojem zdobywając sympatię - mimo rygorystycznych ograniczeń wiekowych - głównie polskiej młodzieży. Jednych szokował prymitywnym humorem, wulgarnością czy szerzeniem treści, które z pewnością tradycyjnie pojmowanej kreskówce nie przystoją. Dla

móch: Ćmoki, czopki i mondzioly. Żeby sukces kasowy był pełny, podjęto decyzję o stworzeniu równoległego wydania na komputery osobiste. Z karkołomnym dziełem stworzenia postanowiła się zmierzyć śląska firma Nicolas Games - od pewnego czasu coraz prężniejszy wydawca, ostatnio stawiający pierwsze - zaznaczymy na wstępie, że trudne - kroki w niełatwej materii developingu.

W warstwie fabularnej produk-

niepokój i bunt bohaterów. Pod wpływem infekcji wirusa stworzonego przez tajemniczych kosmitów Pani Frau, nauczycielka, stała się jeszcze bardziej wredna i rygorystyczna niż była dotychczas, przez co szkoła zamieniła się w prawdziwe więzienie dla trudnej młodzieży. (kto wie, może słusznie...) Zaostrzono dyscyplinę, przed każdą lekcją nakazano śpiewać hymn państwowy, hardkorową higienistkę zastąpiono automatem leczącym, a wszystkie poczynania i każdy krok delikwenta na terenie placówki rejestrują czujne kamery. Tak być nie może! Niepokorni uczniowie występują przeciwko nowym porządkom, a w dywersyjnych metodach przeciwdziałania pomożesz im właśnie Ty!

Już od pierwszych chwil rozgrywki nie miałem najmniejszych wątpliwości - prezentowana gra jest klasycznym przedstawi-

Pani Frau, nauczycielka, stała się jeszcze bardziej wredna i rygorystyczna niż była dotychczas...

innych był to po prostu przezbawny serial. I to właśnie liczebność tych drugich (oraz niemały potencjał ich portfeli) zachęcił twórców do dalszej ekspansji - w lutym na ekrany trafił pełnometrażowy film o wiele - a zarazem nic - mówiącym tytule: Włatcy

cja bardzo luźno nawiązuje do filmowego pierwowzoru. Czwórka pokręconych przyjaciół - Konieczko, Maślana, Anusiak oraz kultowy już Czesio - wracają po wakacjach do szkoły. W ich "ukochanej" budzie jest jednak coś nowego, dziwnego, co budzi

Wszystko jest klarowne, a rozwiązania nasuwają się same.

celem gatunku adventure. Na kolejnych etapach kierujemy naszymi postaciami (tak, tak, na zmianę wszystkimi czterema, a nawet gościnnie Pułkownikiem) po ujętych z bocznej perspektywy lokacjach niczym w typowej przygodówce "wskaż i kliknij" - lewym przyciskiem wskazujemy kierunek, w którym udać ma się sterowany charakter albo zbieramy przedmioty, w ekwipunku łączymy je i używamy na otoczeniu. Jednym słowem, nic nowego. Zadania, jakie stawia przed nami gra, są dość różnorodne i z pewnością przypadną do gustu fanom serialu - niszczymy kamerę w szkole, dręczymy Andżelikę, jako pułkownik eliminujemy kacapów, ściągamy na kartkówce, włamujemy się do domu Pani Frau by odkurzaczem wyssać z niej wirusa i tak dalej, aż do sceny finalnej.

Sęk w tym, że całość jest - niestety - bardzo, bardzo łatwa. Łańcuchy logicznych następstw, jakie musimy zrealizować, są



bardzo krótkie i prymitywne, przez co nie powinny nastręczyć trudności nawet istocie o intelekcie zbliżonym do serialowej Andżeli. Wszystko jest klarowne, a rozwiązania nasuwają się same. Co więcej, wszystkie przedmioty są w lokacjach bardzo wyraźnie zaznaczone, odcinają się od otoczenia, a przy tym na dodatek są wręcz gigantyczne - szczególnie w porównaniu do itemów z przygodówek które znamy, gdzie mają one maksymalnie kilkadziesiąt pixeli, i to w wysokiej rozdzielczości. Tutaj nawet po kilkaset. Gdyby mimo to ktoś na chwilę się zatrzymał, pomocą służy wręcz nachalny (ale dający się wyłączyć) system podpowiedzi. Co ciekawe, w grze zaimplementowano - wzorem nowomody gatunkowej - element zręcznościowy, w którym chesio łapie mrówki. (tak, tak, mrówki, nie muchy) Naturalnie jest on - nie zgadniecie! - żałośnie łatwy...

Całość tych zarzutów składa się na jeden kluczowy wniosek: gra Władczy Móch: Wrzód na d... jest krótka niczym - ekhem, nie przymierzając.. - wacek chesia. Twórcy sami strzelają sobie w stopę, dając luz wodzom fantazji i pozwalając



sobie na karygodne pustostowie na odwrocie pudełka. Zarzekają się tam, iż gra daje nam... 7-8 godziny "świetnej" zabawy! Rozwiejmy wszelkie wątpliwości - bezczelnie łżą, bo naprawdę nie uwierzę by komukolwiek, kto przynajmniej samodzielnie trafia do łazienki, przejście tej gry zajęło choćby połowę tego czasu! Mnie za pierwszym podejściem ukończenie produkcji pochłonęło dokładne 80 minut*, a trzeba zaznaczyć, że ani jakimś geniuszem nie jestem, ani się specjalnie nie spieszyłem. Co więcej, liczba ta zawiera również okres trwania cutscenek, a tych akurat nie brakuje. (na oko licząc - zajmują jakieś kilkadziesiąt minut) To wszystko sprawia, że tytuł - w momencie zdecydowanie przedwczesnego wyświetlenia napisów końcowych - stracił w moich oczach dwa, jeśli nawet nie trzy, punkty do oceny. Trzeba przyznać, że w tej kategorii cenowej powinniśmy oczekiwać dużo dłuższej rozgrywki.

**przedmioty są w lokacjach
bardzo wyraźnie zaznaczone**



Atrakcyjny, wygodny i funkcjonalny pojemnik do przetrzymywania Zająkowskiego HE HE.



Co więc w grze jest dobrego? Na pewno to, że idealnie oddaje klimat filmowego odpowiednika. W komputerowej adaptacji maczali brudne paluchy twórcy oryginału, dlatego to, co przyciągało fanów do ekranu, a potem wiodło do kin, spokojnie może również przyciągnąć do monitora. Mamy tu takie same dialogi, lokacje, postacie, ich głosy, a przede wszystkim - humor tego samego sortu. Humor, który

pełnie nie pasują do wypowiadanych kwestii. Dodatkową łyżką dziegciu w tej beczulce i tak kiepskiej jakości miodu jest mały smaczek - jeżeli nie wykonujemy żadnych czynności, bohaterowie tkwią na ekranie niczym majestatyczne posągi, ani nie drgną, nie powiercą się, nie rozglądną dookoła. Szkoda, obecny standard przygodówek przyzwyczaił mnie już do takich atrakcji. ;) Jeśli chodzi o dźwięk, nie ma nad czym się rozwodzić - na pew-

brakło chęci, ale przede wszystkim czasu i zasobów ludzkich. Przykre, bo mogła być to mimo wszystko obowiązkowa pozycja dla fanów Władców Móch.

Czy więc naprawdę powinniście zapomnieć o tej pozycji? Niekoniecznie. Jeśli tekst czytacie jedynie ze względu na gatunek produkcji, to na pewno tak - przygodówka to iście nędzna, gdyby nie licencja popularnego serialu i elementy, które za tym idą (klimat, dialogi, głosy, grafika itd.), mógłbym wpasować się w popularny ton lamentu oraz oceny rzędu 0-10%. Nie robię jednak tego. Jeśli ktoś jest fanem serialu, może śmiało potraktować grę jako godne rozwinięcie przygód ich ulubionych bohaterów. Koszmarnie krótkie i na pewno nie warte 50 złotych, ale jednak zasługujące na 4/10.

motywy muzyczne, choć jest ich raptem kilka na krzyż, nie znudzą się. Nie zdążą...

większość pewnie zniesmacza, ale sympatyków Czesia i spółki na sto procent zadowoli. I za to największy plus!

Jeśli chodzi o technikalnia, jest "po polsku" - tanio, ale przyzwyczajcie. Grafika od razu cieszy nas charakterystyczną również dla filmu kreską, specyficznym sposobem robienia tła itd. Kiedy ustawimy wysoką rozdzielczość, wygląda to całkiem zjadliwie. Dużo gorzej jest z animacją - tak drętwo przemieszczających się postaci (co więcej, niezdolnych do biegu), dawno nie widziałem. Fatalnie prezentują się też usta postaci podczas cutscenek, zu-

no może cieszyć oficjalny dubbing (aż boję się pomyśleć jaki obraz tej produkcji rysowałby się, gdyby go zabrakło...), a motywy muzyczne, choć jest ich raptem kilka na krzyż, nie znudzą się. Nie zdążą...

Cała produkcja niestety trąci budżetowością, która wyłazi tutaj na każdym kroku, z każdego piksela. Zaczyna się już przy ubogim menu, poprzez niedopracowanie i sztandarowy zarzut, czyli czas rozgrywki. Wszystko się wyjaśnia w momencie, gdy zagłębimy do creditsów - grę tworzyło zaledwie kilka osób! Nie ma wątpliwości - wyraźnie za-



4/10

- + Władcy Móch!
- + wszystkie elementy charakterystyczne dla serialu
- + dubbing
- + specyficzny humor...

- ... specyficzny humor
- bezwstydnie krótka!
- ubliżająco łatwa
- prymitywna przygodówka
- o wiele za droga

> Producent: Nicolas Games
> Dystrybutor: Nicolas Games
> Cena: 49.99 PLN
> www.wlatcy.pl

> WIN XP/Vista
> Procesor: 1 Ghz
> RAM: 512 MB
> Grafika: 128 MB

Na co - naturalnie poza piractwem - zwykli najczęściej narzekać tzw. branżowi eksperci? Wiadomo, na brak innowacyjności w grach komputerowych. Ciężko nie przyznać im racji - od końcówki XX-ego wieku, kiedy to na komputerach osobistych ukształtowały się gatunkowe kanony gier, ze świecą szukać wśród premier produkcji, które nie reprezentowałyby jednego ze sztywno ustalonych gatunków i nie przypominałyby jakiegoś innego tytułu.

Zmieniają się fabuły, postacie, oprawa, ale mechanizmy rozgrywki pozostają te same - zarówno w FPS-ach, jak i w strategiach czy przygodówkach. Nowe pomysły mają bardzo małą siłę przebicia (z prostego powodu: to co znane sprzedaje się najlepiej), dlatego częściej przypadają w udziale małym, nieznanym firmom, niż rynkowym gigantom. Np. takiemu jak Ice-pick Lodge, rosyjskiemu producentowi, odpowiedzialnemu za wzbudzający mieszane uczucia "Pathologic". Teraz to samo studio atakuje rynkową niszę kolejnym odjechanym, niepodobnym do niczego projektem - TENSION. Czy eksperyment się uda?

Podróż w Niebyt

Gra wita nas za pośrednictwem przydługawego i przegadanego tutoriala, w którym pewna sympatyczna osóbką - niejaka bezimienna siostra - objawia nam, iż znajdujemy się w bliżej nieokreślonym "Niebycie", a ona sama jest naszą podopieczną. Brak wzmianki kim jesteśmy, dlaczego tu jesteśmy i czym właściwie - dla gracza, który nieświadom niczego uruchamia grę - jest to miejsce. Nie powiem, ta informacyjna zmowa milczenia może racjonalistów nieco zirytować. Za to artystyczne dusze poczuć się jak w niebie (mimo iż przecież są w Niebycie :)). Zdradzę małą tajemnicę - odczucia

będą się rozkładać podobnie przez całą grę.

W monologu siostry (jak się później okazało, nasz bohater jest niemową) nie brak za to wyjaśnień na temat sposobu funkcjonowania tego niezwyklego miejsca. Są one na tyle pokręcone i niepodobne do tego co dotychczas widzieliśmy (przede wszystkim: Tension baaardzo daleko do klasycznej przygodówki), że mimo maksymalnego skupienia i tak nie wszystko pojąłem. Również dlatego, że wypowiedzi tej postaci i wszystkich następujących są rozwlekłe i chyba jednak zbyt patetyczne, choć niektórym może się to podobać.

Pokrótkę - tutejszy świat to sieć połączonych ze sobą komnat. Są to np. kopalnie czy ogrody, ale też miejsca zamieszkania siostr. Tych spotkamy łącznie 11, 9 mieszka na stałe w "węzłowych" komnatach, pozostałe dwie wciąż kręcą się po okolicy. To właśnie owe siostry, dziwaczne istoty, które z czasem wyjawiają nam swoje sekrety, są kluczowym elementem całej rozgrywki.



By jednak z nimi porozmawiać, musimy mieć barwy.

Więc chodź, pomaluj mój świat...

No właśnie, barwy. To główna i jedyna jednostka tego wymiaru, dzięki nim zdobywamy wszystko, ale bez nich po prostu umieramy. By je zdobyć zwiedzamy poszczególne komnaty i zbieramy... krzaczkę. I tak przez całe siedem długich rozdziałów! Barwy odnawiają się co cykl, ale też

wypełnimy barwami nasze serca. Tak, tak, liczba mnoga jest jak najbardziej na miejscu - z czasem mamy ich coraz więcej, na końcu gry aż 21. Dzięki obecności barw w sercach możemy żyć, a ponadto każda (jest ich siedem rodzajów: srebro, szkarłat, bursztyn, szmaragd, błękit, fiolet, złoto) poprawia jedną z cech naszego bohatera - szybkość, umiejętności ataku/obrony itd. Sielanka nie trwa wiecznie - serca pustoszeją, a barwa przetwa-

siostra będzie mogła uciec z tego miejsca razem z nami. Choć zadanie to niełatwe, każda z pań próbuje nas przekonać, byśmy wybrali właśnie ją. Miłe. :)

Po jakimś czasie w krainie zaczynają się pojawiać kapłani - opiekuni siostrzyczek i jednocześnie władcy tego świata. Ich widok jest wyjątkowo odrażający, każdy z nich stanowi połączenie organów ludzkich z elementami mechanicznymi. Z początku sugerują nam, że jesteśmy jednym z nich, jednak z czasem stają się wrogi, nie podoba im się, że zbieramy barwy i ofiarujemy je kobietom, w ich mniemaniu prowadzimy do zepsucia tego świata i jego

unicestwienia. Co więcej, kapłani również zabierają z komnat barwy, więc od tego momentu musimy się mocno spinać w każdym cyklu, by nie pozostać z niczym. Prędzej czy później musi dojść do konfrontacji.

System walki - podobnie jak zbieranie barwy - jest toporny i frustrujący. Sztuka w tym, by odpowiednią barwą szybko i zręcznie kreślić grafemy ofensywne, a jednocześnie dokładnie uczyć się mechanizmów działania przeciwnika (naturalnie, każdy ma inne) i w jakiś sposób go przechrzyć. Nie ma się co czarować, banalne to nie jest, zwłaszcza jeśli nie

Z początku [pozyskiwanie kolorów] może być nawet przyjemne, ale z czasem skutkuje nudą przeradzającą się w nieodpartą chęć do wybrania opcji "wyjdź do Windows".

cały czas je zużywamy, dlatego lwią część gry zajmuje nam po prostu łącznie w kółko po lokacjach i sprawdzanie, czy czasem jakiegoś małego krzaczkę nie pominęliśmy. Twórcy najwyraźniej zdali sobie sprawę z faktu, iż takie rozwiązanie spowoduje niekontrolowany atak frustracji u 90% niecierpliwych graczy (pozostałych 10% gra w przygodówki, więc cierpliwości im nie brakuje :)), dlatego lekko urozmaicili sposoby pozyskiwania życiodajnych kolorów - możemy hodować drzewa albo zabijać tutejsze żyjątka. Ale to wciąż za mało - nieskończone i ślamazarne kolekcjonowanie barw przez całuteńką grę to największa wada Tension, która niestety przysła-
nia bardzo gęstą mgłą jej zalety i zabija całą grywalność. Z początku może to być nawet przyjemne, ale z czasem skutkuje nudą przeradzającą się w nieodpartą chęć do wybrania opcji "wyjdź do Windows". Niestety.

Na co zużyjemy barwy, gdy już je będziemy mieć? Włączymy specjalny podgląd naszego organizmu (jako żywo - przypominamy wyglądem człowieka!) i

rzana jest w naerwę. To właśnie ona, gromadzona w specjalnej barwnicy, jest naszym głównym narzędziem - kreśląc nią po ekranie specjalne grafemy wykonujemy wszystkie czynności dostępne w grze: nabarwiamy drzewa, rozmawiamy z siostrami, walczymy.

Zbieraj i walcz...

Jakie są nasze cele w Tension? Właściwie ciężko jednoznacznie określić, z początku po prostu konwersujemy z siostrami, napełniamy ich serca barwami, poznając przy okazji prawidłą tego świata i otoczkę fabularną. Każda z sióstr ma cztery serca, które możemy napełnić naerwą. Jeżeli napełnimy dwa, kobieta udostępni nam drogę do nowych zakątków Niebytu, nowych komnat i kolejnych sióstr. Jeśli napełnimy wszystkie,



mamy zdobytych i perfekcyjnie opanowanych wszystkich grafemów (program jest dosyć surowy jeśli chodzi o staranność ich wykonywania, więc beztalencia mojego pokroju, nie umiejące narysować idealnie kilku kresek, będą miały pod górkę). Efektem tego jest nadwyrażające nerwy powtarzanie w kółko pojedynku, szczególnie przy bardziej wymagających oponentach i na początku, gdy nie masz wprawy. Na dodatek, porażka często oznacza śmierć i zakończenie gry - ciesz się gracz, jeśli niedawno robiłeś save'a!

Na plus Tension zdecydowanie można zaliczyć wielowątkowość fabularną i swobodę w naszych działaniach. Gra jest nieliniowa, to od nas zależy jak poprowadzimy i zakończymy naszą historię w tym miejscu - twórcy chwala

się kilkunastoma różnymi zakończeniami i ja, choć grę przeszedłem tylko raz, im wierzę. Produkcja oferuje sporo niespodziewanych wydarzeń, które dają nam nowe alternatywy. Oczywiście, możemy wydobyć jedną z sióstr z Niebytu, ale również sprzymierzyć się z kapłanami, zabić siostrę itd. To sprawia, że grę

można przejść kilkukrotnie i na różne sposoby, tylko tak po prawdzie - komu by się chciało? Ja osobiście do Turgoru (oryginalny rosyjski tytuł recenzowanego programu) wracać już nie zamierzam.

Jest klimatycznie...

Cieężko również odmówić twórcom starań o stworzenie w grze stosownego klimatu, na który składa się zarówno oprawa wizualna, jak i styl wypowiedzi bohaterów czy też muzyka. Wszystko jest patetyczne, świat znacząco inny od tego, który znamy, ale jednocześnie nie wywracający naszych wyobrażeń i schematów myślowych do góry nogami, aż tak abstrakcyjna gra nie jest. Nie zabrakło również odwołań do literatury i filozofii, autorzy wyraźnie dają do zrozumienia graczowi na czyich poglądach bazowali tworząc Tension. Ponadto, dla najuważniejszych i odczytanych przygotowano całą masę delikatnych smaczków i nawiązań (tak zwane "easter eggs"), ich mały wykaz można znaleźć w poradniku dołączonym do polskiego wydania.

Jeżeli chodzi o oprawę graficzną, opisywany produkt, jak przystało na budżetówkę, wyraźnie kuleje. O ile jeszcze siostrzyczki wykonano z odpowiednim namaszczeniem i wyglądają "jako tako", o tyle już lokacje są bardzo biedne - skromne, prymitywne, kanciaste, ze słabymi teksturami oraz wykonane z użyciem minimum znanych współczesnym grafikom efektów. Niektóre miejscówki - zwłaszcza wybrane komnaty



sióstr - zwracają uwagę pomysłem i artystycznym zacięciem, ale pozostałe są nudne i brzydkie, co zamienia zbieranie barw w jeszcze większą mordęgę. Tym bardziej mogą dziwić wymagania sprzętowe gry, które są wcale niemałe.

Jeśli chodzi o oprawę audio, to nie mam większych zastrzeżeń. Muzyka jest przyjemna, nienachalna i nastrojowa, idealnie wpasowuje się w klimat produkcji. Inna sprawa, że z hucznym frazesem wydawcy, jakoby muzyka była "wspaniała", nieśmiało bym polemizował.

Horror? Przygodówka? Poronno? :P

Do jakich gatunków można przyporządkować Tension? Wydawca sugeruje na pudełku, iż to "psychodeliczny thriller" albo "survival horror z nasyconym erotyzmem klimatem". Cóż - thriller to nie jest, a i przymiotnik "psychodeliczny" trochę na wyrost. Jeśli wziąć pod uwagę wrogie stworzenia, które pojawiają się tu i ówdzie, określenie "survival horror" uszłoby w tłoku. Bo w grze faktycznie dominują elementy zręcznościowe - do takich trzeba zaliczyć zarówno zbieractwo, jak i wszelaką walkę oraz kreślenie grafemów. Do tego dochodzą rozmowy z siostrami, czyli element przygodówki, ale także element RPG (zarządzanie cechami postaci) czy nawet strategiczny - zarządzanie hodowlą barw. Niestety, w tym przypadku



co jest do wszystkiego, to jest do...

Nie sposób pominąć przy tym wspomnianą kwestię erotyki. Wg mnie jest bardzo subtelna, choćby w porównaniu z tak prymitywnymi grami jak 7 Sins albo cyklem Singles. Siostry są skąpo przyodziane (a z czasem prawie wcale...), ale to w końcu tylko garść pikseli. :) Odnoszę wrażenie, że ten element został w grze upchnięty nieco na siłę, by atakować klienta roznegliżowaną panną już z pudełka i tym samym poszerzyć grupę potencjalnych odbiorców. Z drugiej strony - kto tak nie robi?

Nadwiślański niebyt

Na osobny akapit na pewno zasłużyło polskie wydanie. Techland wydaje mało gier, raczej skupiając się na developingu, ale jak już coś dołącza do swojej oferty, to w najlepszej oprawie. Gra trafiła na nasz rynek w pełnej polskiej wersji językowej, tj. nie tylko z przetłumaczonymi napisami, ale również z dubbingiem. Za to wieceelki plus, uważam, że dzięki swojskim, acz świetnie zagranym głosom napotykanym postaciom - tak siostry, jak i bracia - wiele zyskują. Co prawda odniosłem wrażenie, że dojrzałe głosy grają młodziutkie panny, ale być może się mylę. :) W tekstach większych omyłek nie wyłapałem, wręcz przeciwnie, jestem pod wrażeniem staranności lokalizacji.

Również to, co fizycznie dostajemy do ręki prezentuje się nalezycie. Za niecałe 60 zł otrzymujemy lakierowane kartonowe pudełko, a w nim nie tylko DVD z grą, ale również drukowaną instrukcję, bardzo przydatny po-



radnik, małą książeczkę z poezją, a nawet płytkę muzyczną z soundtrackiem.

Niebyt jest do... odbytu?

Jaką więc grą jest Tension? Czy aż tak słabą, jak sugeruje ocena? Odpowiem wymijająco - jest grą bardzo nierówną. Ma całkiem przyzwoitą fabułę i stosowny klimat, no i nie musimy podążać jedną narzuconą drogą, to na pewno pozytywy. Niestety, to jednak nie jest książka ani film, tutaj to nie wystarczy. To jest gra, a gra musi być grywalna. Niebyt jest bardzo niegrywalny, większość czasu marnujemy na koszarne kolekcjonowanie barw i bardzo nieprzyjemną walkę. Na dodatek gra jest zaskakująco krótka - gdyby wypruć z niej czasochłonne zbieractwo czy powtarzanie fragmentu gry po przegranej walce, zostanie naprawdę niewiele czasu na rozmowy z postaciami i sceny finalne. Tension jest jak narkotyczny sen - z jednej strony strasznie męczy fizycznie, ale jednocześnie wciąga. Chociaż bądźmy szczerzy, fabuła w tej grze również nie jest czymś, co powala na kolana, tej historii na pewno nie będę pamiętał latami. Ale jeśli nie fabułę

i nie klimat, to naprawdę nie ma czego chwalić.

Moja rada jest taka - nie kupuj! No chyba że masz duszę artysty, moje marudzenia Cię nie zniechęciły, a grę potraktujesz jako prawdę objawioną na temat jakiegoś faktycznego, mistycznego wymiaru... (a potem zbierzesz kilka pierwszych krzaczków i czar pryśnie :P). W takim przypadku poczekaj, aż gra stanie się i w dogodnym momencie dorwiesz za 2-3 dychy, najlepiej w oryginalnym pudełkowym wydaniu.



4.5/10

- + klimat
- + wiele zakończeń
- + polskie wydanie

- nudna
- toporna
- frustrująca
- niegrywalna
- dość brzydka
- w sumie za droga

> Producent: Ice-pick Lodge
> Dystrybutor: Techland
> Cena: 59.90 PLN
> www.tension-game.com

> WIN XP/Vista
> Procesor: 2 Ghz
> RAM: 512 MB
> Grafika: 128 MB

BLOOD TIES

Długo zastanawiałam się nad tym czy napisać ten tekst. Na szczęście (bądź nieszczęście:)) redaktorski obowiązek, który zakiełkował w mej głowie, :P zmusza mnie do poświęcenia chwili i popętnienia tego tekstu. Nie będzie to, w pełni tego słowa znaczeniu, recenzja, ale raczej krótki i bardzo subiektywny artykuł.

Zdarza się czasem tak, że o nabyciu gry decyduje przypadek. Tak też było tym razem. Pewnego pięknego dnia znajdując się, całkiem niespodziewanie, w pobliżu salonu medialnego i przeglądając znajdujące się tam wśród działu przygodówek tytuły, natrafiłam na małe brązowe pudełko z rysunkiem dwóch nieznanym twarz. Nie zdarza mi się zazwyczaj nabywać gier, o których nie czytałam, ba!, nawet nie słyszałam. Tym jednak razem po przeczytaniu cech gry i obejrzeniu znajdujących się z tyłu pudełka kilku ładnych screenów, w końcu wygrzebałam z kieszeni drobne w celu uzbierania całej, niesamowicie wysokiej kwoty - dwudziestu złotych.

I oto mam. Po powrocie postanowiłam więc nadrobić zaległości i znaleźć kilka recenzji lub opisów, zaczynając od strony głównej serialu „Blood Ties”. Po chwili

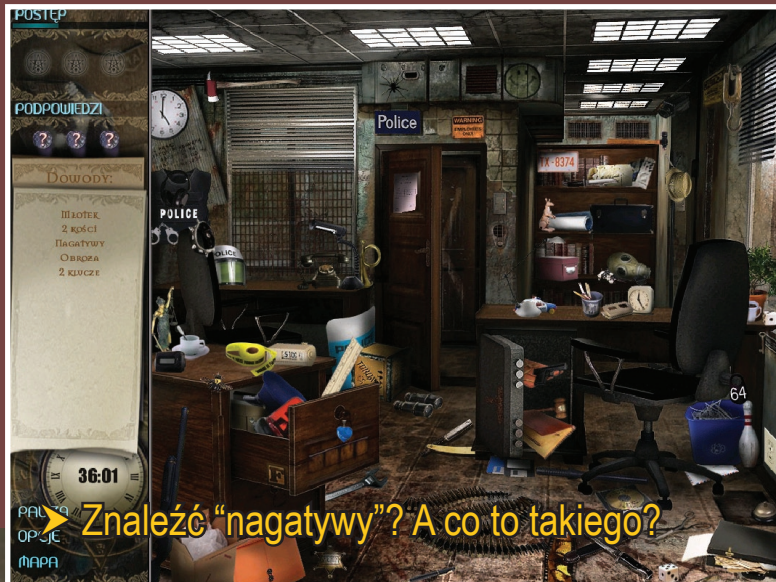
przypominałam sobie, gdzie już widziałam ten tytuł – serial o młodej prywatnej detektywce i jej pomocniku - wampirze - już po jednym odcinku zdołał mnie zniechęcić ogromem ociekającego z każdego elementu... kiczu. Strona główna serialu nie dostarczyła mi jednak odpowiednich informacji – podobnie nie znalazłam nic na braincollege. Czas poszukać więc w mniej oficjalnych źródłach. Nietrudno domyślić się, że polskich tekstów nie znalazłam, natomiast te w języku angielskim, do których udało mi się dotrzeć, o grze wypowiadały się raczej pochlebnie, a oceny przewyższały 50% w różnych skalach. Nie dziwi więc fakt, że do tytułu podeszłam równie optymistycznie i... strasznie się zawiodłam.

I tu nadchodzi czas na moje trzy grosze, które każą rozprawić się z kilkoma zagadnieniami, które

znalazłam na opakowaniu, a także tymi w różnych opisach. Cytat za polskim wydawcą – City Interactive:

- Przed Tobą długie godziny śledztwa w pięknych i





➤ Znaleźć „nagatywy”? A co to takiego?

W grze przyjdzie poruszać się po dokładnie 9 lokacjach, które w każdej ze „spraw” są te same i wyglądają... tak samo.

niepowtarzalnych lokacjach
- Poznaj unikalnych bohaterów i rozwiąż dziesiątki wymagających zagadek.

Nieprawdziwe informacje pojawiają się w obu tych, choć i tak ogólnikowych, stwierdzeniach.

Piękne i niepowtarzalne lokacje:

W grze przyjdzie poruszać się po dokładnie 9 lokacjach, zrobionych w 2D i oglądanych z perspektywy pierwszej osoby, które w każdej ze „spraw” są te same i wyglądają... tak samo. Co jeszcze ciekawsze, nawet elementy znajdujące się w nich, są... po prostu najzwyczajniej w świecie przekopiwane.

Unikalni bohaterowie

Tak? To ciekawa teza. Zupełnie pozbawiono grę lektorów, a jako podkład słyszymy czasem kroki lub pstryknięcie aparatu – ła-aał, naprawdę świetnie. Bohaterowie? Tych nie poznajemy w ogóle – nie dowiadujemy się nic

o bohaterach głównych, a o zaginionych podejrzanych dostajemy kartkę z jednym zdaniem o tym, ile mają lat, co w życiu robią i jak są w sprawę mega-super-ekstra-tajemnego-złego klubu Azazela zaangażowani.

Jedna z tych informacji zgadza się, a i owszem, nawet w 50%(!)...

Trenuj swoją spostrzegawczość poszukując ukrytych przedmiotów!

...A mianowicie poszukujemy ukrytych przedmiotów! Po rozpoczęciu sprawy dowiadujemy się, jaka jest ich liczba oraz dostajemy zaznaczone na mapie lokacje, do których, w tych poszukiwaniach, musimy zajrzeć. Po „znalezieniu” się w tym

konkretnym miejscu, po lewej, pojawia się długa lista rzeczy – potencjalnie dowodów, a tak naprawdę często rzeczy kompletnie bezsensownych, zapewne wyśmianych przez techników z CSI – które niezbędne są do ukończenia sprawy. Naszym zadaniem jest więc kliknięcie na przedmiot, aby skreślić go z listy. Czy dzięki tym dowodom nasze śledztwo rozszerza się np. do ich analizy w laboratorium? Ależ nie! „Zebranie” dowodów... kończy sprawę i zaczyna się kolejna, w której jest może jedna lokacja więcej i trochę więcej przedmiotów do zebrania!

Czy wymaga spostrzegawczości? Może trochę. O ile latarki, przedmioty łatwo zauważyć, to wśród tychże przedmiotów znajdują się też nazwy, np. „gwiazda”, i znaleźć trzeba nie tyle samą gwiazdę, co jej symbol, rysunek: np. obrazek z gwiazdą, łyżeczkę z rączką w kształcie gwiazdy. But don't worry – żeby nie było za trudno, istnieje system pod-

„Zebranie” dowodów... kończy sprawę i zaczyna się kolejna, w której jest może jedna lokacja więcej i trochę więcej przedmiotów do zebrania

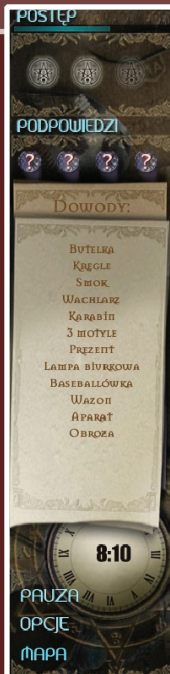
powiedzi... po prostu pokazujący miejsce ukrycia jednej rzeczy z listy. Pisanie solucji do tego tytułu jest naprawdę niepotrzebne, każdy sobie poradzi:)

Do tego, mimo ograniczeń ilości tekstu, w spolszczeniu i tak popełniono błędy, polegające przede wszystkim na nie sprawdzeniu kontekstu – dzwonek hotelowy nazywa się tu „dzwonem” itp.

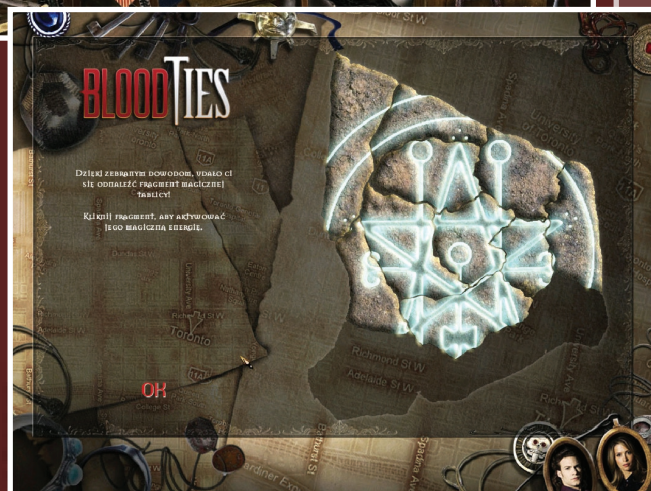
Szkoda zatem, że z obiecanych: śledztwa, zagadek, bohaterów i przeszukiwań, dostajemy tylko poszukiwania.

Czy jest to zatem po prostu źle zaklasyfikowana (jako przygodówka) gra typu **hidden objects** na długie nudne przerwy w pracy?

Również nie bardzo. Choć rzeczywiście jest to *hidden objects* – szuka się tu przedmiotów, a jedynym wstępem jest kilka slajdów o tej słabej i śmiesznej historii, to nie na długie nudne



„Blood Ties” po angielsku, znajduje się w internecie w wersji trial, więc jak ktoś rzeczywiście chce, to może za darmo pobawić się w ten tytuł przez godzinę, bo takie jest ograniczenie wersji próbnej. W sieci można jednak znaleźć mnóstwo gier typu *hidden objects*,



Szkoda zatem, że z obiecanych: śledztwa, zagadek, bohaterów i przeszukiwań, dostajemy **tylko poszukiwania**.

przerwy, w których np. od biurka może oderwać Cię szef, a Ty nawet nie zdążysz włączyć pauzy – otóż dodatkowo gra jest... na czas. Nie udało mi się go przekroczyć i nawet ostatnia plansza pozostawi 20 minut, ale jednak nacisk na gracza istnieje i gra nie jest już tak odpęszczająca.

które dodatkowo posiadają proste zagadki w stylu: naciśnij światła w odpowiedniej kolejności, a wysunie się szufladka. Podsumowanie można zawrzeć w jednym, krótkim zdaniu: polską płatną wersję brać, jak dają, a kupowanie - naprawdę się nie opłaca.



2/10

✚ szukanie ukrytych obiektów

■ wszystko inne
■ nie nazywać mi tego przygodówką!

> Producent: Reflexive Entertainment
> Dystrybutor: City Interactive
> Cena: 19.99 PLN
> none

> WIN XP/Vista
> Procesor: 1 Ghz
> RAM: 512 MB
> Grafika: 32 MB

THE MOMENT OF SILENCE

Kręciłem się po mieszkaniu. Mieszkam tu od kilku tygodni i wciąż nie mogę się przyzwyczaić do tego miejsca. Podszedłem do drzwi i wyrząłem przez wizjer. Ktoś jechał windą. Zaciekawilo mnie to. Gdy zatrzymała się na moim piętrze, zobaczyłem zaskakującą scenę. Sześciu funkcjonariuszy oddziału antyterrorystycznego zabezpieczyło korytarz, a jeden z nich podłożył ładunek pod drzwi moich sąsiadów. Po eksplozji, kilkoro z nich weszło do środka i wyprowadziło sąsiada, skutego jak przestępcę. - Ciekawi ludzie tam mieszkają – pomyślałem z przekąsem. – Zapytam się, o co chodziło. Może jego żona potrzebuje pomocy? I to dziecko... ciekawe co się stało? Muszę się dowiedzieć

"Reszta jest milczeniem"*

W powyższy sposób można by napisać wstęp, widziany oczyma głównego bohatera *Moment of Silence* – Petera Wrighta, pracownika agencji reklamowej w futurystycznym Nowym Jorku. Pracuje on właśnie nad kampanią projektu ustawy o zakazie wszelkiego kodowania danych. Na tym skupia się fabuła zapoczątkowana sceną ze wstępu, bowiem w trakcie rozwiązywania zagadki związanej z tajemniczym 'zgarnięciem' sąsiada, przyjdzie nam zapoznać się z tajemnicami wspomnianej kampanii i, ukrywanymi przez twórców tej ustawy, prawdziwymi motywami jej wdrożenia.

Skąd podpis tego elementu recenzji, mianowicie fabuły? Spotykając różne postaci, rozmawiając z nimi i zapoznając się z ich punktem widzenia na cały ten projekt, przyszła mi na myśl kwestia z dramatu *Hamlet*. Powiem tak... kiedy dochodzimy w pewnym momencie do punktu kulminacyjnego i przeprowadzamy finalną rozmowę, jesteśmy tak wstrząśnięci całą sytuacją,

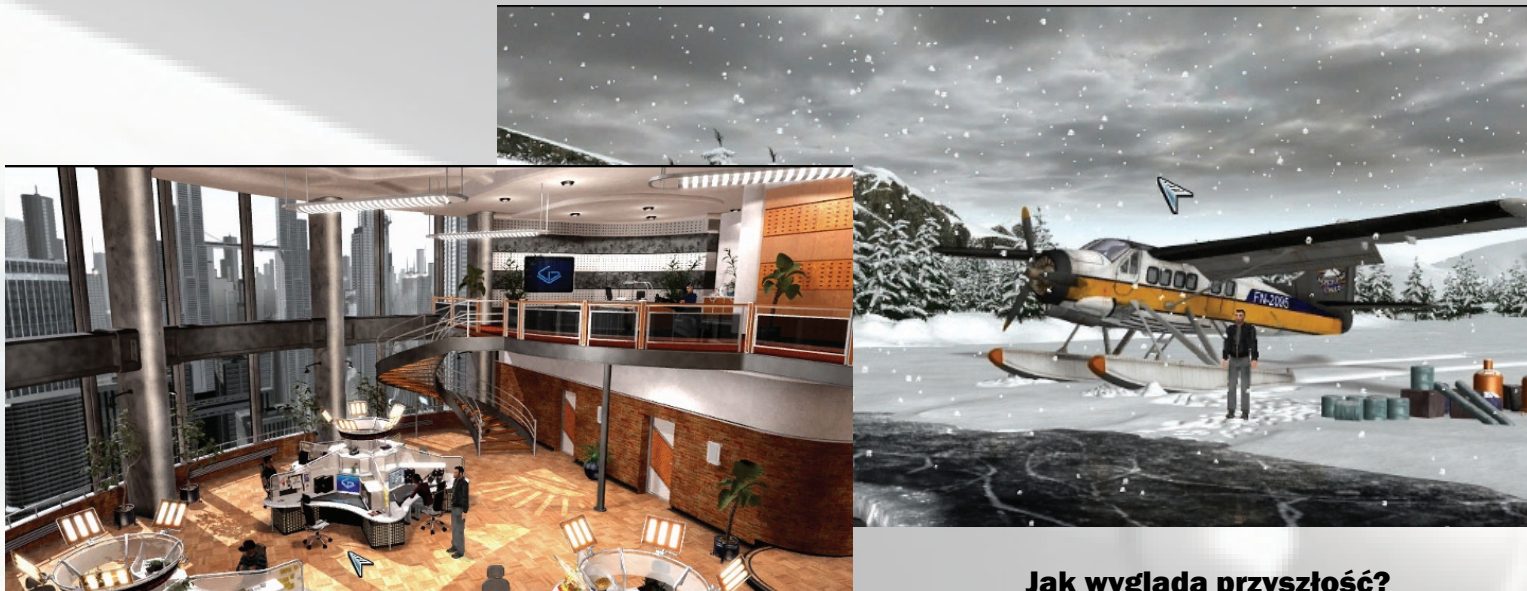
że nasz dotychczasowy światopogląd zostanie wystawiony na ciężką próbę. Wszystko zależy od kryzysu, jaki główny bohater będzie musiał przeżyć, a my razem z nim.

Akcja wokół nas toczy się w tempie ekspresowym, więc należy wszystko sobie dokładnie przeanalizować. Scenariusz jest całkiem niezły, choć w kilku miejscach nie należy do logicznych czy szczególnie łatwych do zorientowania się o co chodzi. Z tego

względu ciężko jest się czasem połapać, co mamy zrobić. Co jest ogromnym minusem, gdyż fabuła jest nierozzerwalnie połączona z zagadkami, bo jest to w pewnym sensie interaktywny kryminał sci-fi, pełen zwrotów akcji i wydarzeń, które zmieniają się jak w kalejdoskopie.

Na uwagę (i na plus) zasługują





dialogi. Możemy przeprowadzić dosyć wnikliwe konwersacje z napotkanymi osobami, kilka kwestii wchodzi nawet na moralizatorską ścieżkę, czyli, potocznie mówiąc, 'prawimy kazania'. Dzięki mnogości linii dialogowych zdobędziemy potrzebne informacje oraz dowiemy się z czasem więcej o naszym bohaterze, zrozumiemy jego historię i problem, jaki skrywa w sercu.

Oczywiście większość czasu zajmie nam przeszukiwanie lokacji w celu znalezienia przedmiotu, co uruchomi nasze szare komórki do wykorzystania go w innym miejscu. Czasami pomoże rozmowa z napotkanymi osobami, czasem przeczytanie pamiętnika. A jakże, przypomnienie sobie pamiętnik chociażby z Syberii bądź Nibiru? Tutaj przyjdzie nam przeczytać (bo przewertować nie

Jak wygląda przyszłość?

Grafika prezentuje się dobrze. Lokacje nie są ani za ciemne, ani za jasne. Można pokusić się o stwierdzenie, że tam gdzie chciano zachować odpowiedni klimat danego miejsca, udało się to grafikom w bardzo dobry i zadowalający sposób. Cienienie nie rzuca na kolana, ale i nie budzi kontrowersji. To co nas otacza jest ładnie wygenerowane w postaci dwuwymiarowego tła, a osoby są w pełnym trójwymiarze. Nie rzuca się to w oczy, gdyż kamera jest tak sprytnie rozplanowana, że miałem czasem wrażenie pełnej trójwymiarowości. Można się jedynie przyczepić do lekkiej jaskrawości kolorów. Niestety, nic i nikt nie jest doskonały.

To, co mnie urzekło, to przedstawienie przyszłości w zupełnie innym świetle, niż do tej pory spotkać można było w grach czy filmach. Nie jest to brudny i zdegenerowany świat, gdzie na każdym kroku widzimy wstrętnych przechodniów czy sterty śmieci, walających się gdzie popadnie. Otóż przyszłość w tej grze jest 'normalna'. To jest wizja naszego świata 'z za okna' tyle, że w większym stopniu wykorzy-

ruchy postaci są lekko **okrojone i wymuszone**, gestykulacja postaci w trakcie rozmowy wygląda już **znacznie lepiej**

Czy naprawdę tak trudno rozwiązać problem w przyszłości?

W głównej mierze nasze 'przygodówkowe' zapędy zatrzymują się na wiązaniu faktów wynikających z rozmów i używaniu przedmiotów. Prawie żadnej układanki, żadnych elementów zręcznościowych. Znajdzie się kilka czasówek, lecz tak wplecionych w akcję gry, że naturalnym odruchem dla mnie było kliknięcie na przedmiocie, aby cała procedura się powtórzyła, aż sobie zapiszę rozwiązanie. Raz czy dwa znajdziemy układankę w stylu 'poprzesuwaj/poukładaj dźwignie' i to wszystko.

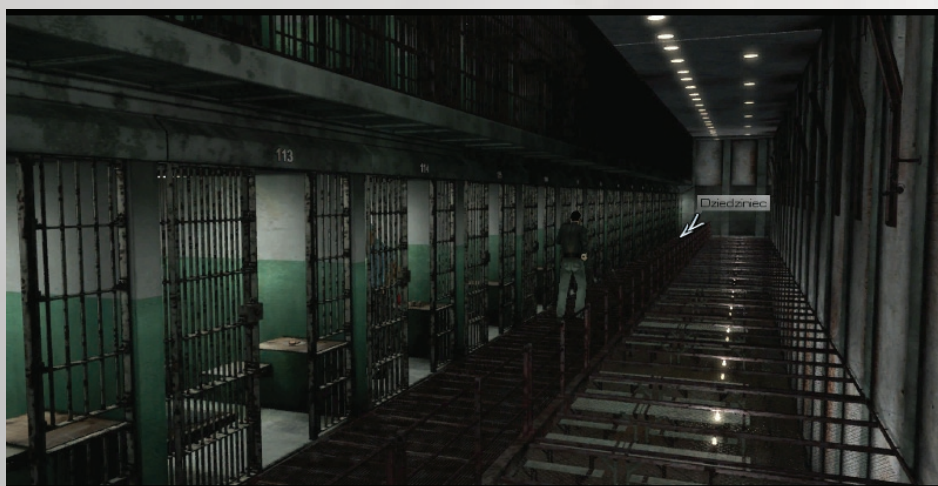
wystarczy, aby znaleźć powiązanie z głównym wątkiem historii) kilkanaście kartek z zapiskami wewnętrznych przemysłów kogoś dla nas obcego. Jest to świetny sposób na zweryfikowanie ważnych faktów, lecz trzeba się przełamać, jeśli ktoś nie lubi wciskać nosa w nie swoje sprawy. Na pudełkach z gramami powinno się umieszczać w takich wypadkach znaną maksymę: *Nie róbcie tego w domu bądź Tylko na własną odpowiedzialność*.

Ciężko jest się po prostu poruszać i strasznie trudno znaleźć punkt, w którym kamera przesunęłaby się i pozwoliła nam iść w inne miejsce.

stywana jest technika. Nawet dzielnica o 'złej' reputacji wygląda na pierwszy rzut oka lepiej niż niejedna dzielnica w naszych czasach w Polsce. Wiadomo, Ameryka.

Ruchy postaci są lekko okrojone i wymuszone, o niedopracowaniu nie wspomnę. Główna postać rusza się jak by miała lekkie skrzywienie kręgosłupa do przodu wraz z bujaniem się na boki, a może tak bardzo chciano pokazać jej zniechęcenie bądź znudzenie otaczającym światem. Gestykulacja postaci w trakcie rozmowy wygląda już znacznie lepiej.

Najmocniejszym atutem grafiki w tej grze są bardzo dobrze wykonane filmiki, pojawiające się



bodźcem do znalezienia sobie soundtracku w internecie. Jeśli ktoś by znalazł takowy, chętnie się do niego zgłoszę. Zwłaszcza jeśli chodzi o utwór w klubie 'Alien Attack'.

Udźwiękowanie. Owszem, również jest doskonale dopasowane. Usłyszymy tutaj odgłosy oto-

Jak tu się trudno gdziekolwiek ruszyć

Okropieństwo. Gdy tylko rozpocząłem rozgrywkę, od razu rzucił mi się w oczy sposób prowadzenia bohatera. Nie wyobrażajcie sobie, że w *Moment of Silence* znajdziecie coś zaskakującego

w tej kwestii, po prostu można czasem bohatera przeprowadzić przez duży obszar lokacji, a wtedy kamera podąży

jego śladem, lecz na tym wszelki zachwyt się kończy. W niektórych pomieszczeniach, zwłaszcza tam, gdzie trzeba podchodzić do kilku miejsc, programiści/testerzy najwyraźniej zapomnieli przetestować ten produkt. Ciężko jest się po prostu poruszać i niekiedy strasznie trudno znaleźć dogodny punkt, w którym kamera przesunęłaby się i pozwoliła nam iść w inne miejsce.

Oprócz tego, na minus działa za długie wczytywanie się lokacji. W trakcie tej procedury można odejść od komputera, wyjść z pokoju, nalać sobie w kuchni coś do picia i wrócić (naturalnie sprawdziłem).

Pomimo tego, używanie przedmiotów jak i ich znajdowanie, nie budzi kontrowersji. O ile oczywiście znajdzie się odpowiednią drogę do tego przedmiotu. Miałem tak w jednym momencie, co unieruchomiło mnie na kilka dni, z powodu szukania drogi w

gra posiada pewien **niezaprzeczalny charakter**, do muzyki można wracać wiele razy i słuchać jej na okrągło

czasami i ubarwiające historię. Sami zobaczcie o czym mówię, bo naprawdę jest na czym zawiesić oko, choć jest ich jak na lekarstwo.

Co i jak piszczy w roku 2044?

Urzekła mnie muzyka, która buduje w tym tytule niepowtarzalny klimat opowieści kryminalnej. Jest nastrojowa i zmienia się w zależności od lokacji, w której przebywamy. Cały klimat można by oprzeć wyłącznie na muzyce, co dla niektórych będzie

czenia, jeżdżących i latających pojazdów, tłumu na lotnisku, a także ptaków czy wiejącego wiatru, oraz odgłosy chodzenia postaci zmieniające się w zależności od typu podłoża.

Głosy lektorów także dobrze dobrano. W trakcie rozmów słychać emocje, rozgoryczenie, smutek, żal, sarkazm, radość... Po prostu wszystko to, co w rozmowie musi być, jest tu na odpowiednim miejscu i w odpowiednich dawkach.



labiryncie półek w antykwariacie. Przedmioty oraz aktywne miejsca są podpisane, więc nie ma większego problemu z domyślaniem się, gdzie i czego na czym użyć.

Skoro to Ameryka, to pewnie będzie po angielsku

Wersja, w którą grałem, to kinówka. Z tego powodu głosy lektorów nie chciały być inne jak angielskie, a podpisy, przypisy i napisy były oczywiście w języku polskim. Tłumaczenie dialogów, jak się domyślacie, nie było, bo być nie mogło, dosłowne. Jest luźno powiązane z wersją oryginalną, lecz kontekst jest jak najbardziej zachowany. Zdarzają się drobne wpadki w tłumaczeniu, kiedy coś oglądamy, lecz nie ma to większego znaczenia. Ktoś, kto nie zna angielskiego, poradzi sobie bez problemów, a obeznanych z językiem 'globalnym' zachęcam do wyłączenia opcji NAPISY. Będzie wtedy większa przyjemność z grania, a przynajmniej mniejsza utrata nerwów, no i nie zakrzusicie się ze śmiechu w pewnych miejscach.

akcja do samego końca **trzyma w napięciu** i nie pozwala na nudę

Chwila ciszy

Można powiedzieć, że opisywana gra posiada pewien niezaprzeczalny charakter. A to za sprawą kilku ważnych elementów. Choć ciężko przyzwyczaić się do interfejsu i kierowania postacią, tak do muzyki można wracać wiele razy, słuchać jej na okrągło. Muzyka i grafika stwarzają wrażenie oglądanego z zapartym tchem

filmu sensacyjnego. Lokacje wyglądają o wiele lepiej niż postacie. Choć graficznie gra nie powala, można się przy niej dobrze bawić.

Tytułowa 'Chwila ciszy' powinna wywołać swego rodzaju refleksję nad otaczającym nas światem i podejściem do spraw globalnej komunikacji. Osobiście byłem mile zaskoczony, gdyż akcja do samego końca trzyma w napięciu i nie pozwala na nudę. Ogromny plus dla twórców za nietuzinkowy scenariusz i opowieść.

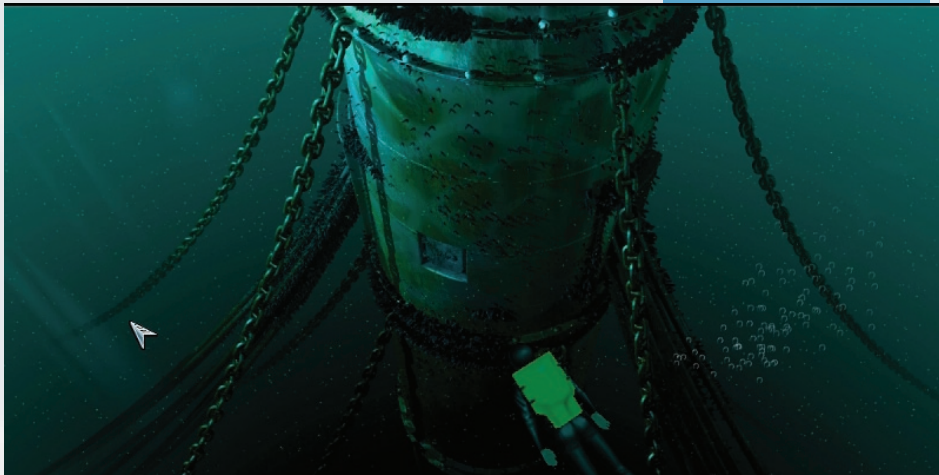
Polecić mogę tę grę z czystym sumieniem, o ile będzie się miało w pamięci tych

kilka minusów, lecz nie warto się zrażać, bo gra zasługuje na dobrą ocenę. Obiektywnie z punktów wyszło mi 7, lecz od siebie dodam jeden dodatkowo za muzykę i klimat przez nią zbudowany.

*Hamlet, W. Shakespeare

> Producent: House of Tales
> Dystrybutor: Cenega
> Cena: 29.90 PLN
> www.themomentofsilence.com

> WIN 98/ME/2000/XP
> Procesor: 450 MHz
> RAM: 64 MB
> Grafika: 32 MB



8/10

+ muzyka
+ klimat
+ cutscenki
+ dialogi

- prowadzenie głównego bohatera
- wykonanie postaci

PRISONER OF ICE

Biegun Południowy. Lodowa pustynia. Świat dla jednych wymarły i za zimny, aby tam postawić nogę - dla innych piękny i pełen uroku. Jedno jest pewne, ta część Ziemi przyciąga ludzi swym mistycyzmem. W takim oto klimacie rozpoczyna się nasza przygoda.

Horror czy nie horror?

Twórcy z francuskiego studia In-fogrames w swojej grze z 1995r., zatytułowanej Prisoner of Ice, pokusili się o adaptację opowieści amerykańskiego autora thrillerów, mistrza makabry - H.P. Lovecrafta. A konkretnie chodzi o wymyśloną przez niego mitologię Cthulhu, mówiącą o Wielkich Przedwiecznych, groźnych i okrutnych istotach przybyłych z kosmosu, które kiedyś rządziły Ziemią, a teraz w uśpieniu czekają na swój powrót, by znów zapanować nad światem. Wątki z tej mitologii cały czas przewijają się przez grę i mogą wywołać mocne wrażenia na graczach, którzy nie mieli okazji spotkać się z twórczością Lovecrafta. Powstrzymam się zatem od opowiadania o szczegółach fabuły. Dodam tylko, że jednego można być pewnym - pomimo, że gra ma ładnych kilka lat, a grafika czy tempo akcji nie powalają na kolana, fabuła i scenariusz są pierwszorzędne. Klimat grozy udziela się od samego intra, aż do końca opowieści. I tak powinno być w dobrych grach przygodowych. Wspomnieć należy też o tym, że dwa lata wcześniej to samo studio stworzyło, również opartą na prozie Lovecrafta i mitolo-

gii Cthulhu, grę *Shadow of the Comet*. Ale o niej może innym razem...

Kto rządzi na pokładzie?

Historia zaczyna się w 1937r. Na pokład okrętu podwodnego H.M.S. Victoria, biorącego udział w tajnej operacji o kryptonimie Polaris, zostają przeniesione dwie skrzynie oraz ciało nieprzytomnego człowieka. Nieznajomy, po przebudzeniu z omdlenia, zaczyna majaczyć o tajemniczych potworach i wpada w trans, powtarzając wciąż inkantację w niezrozumiałym języku. W 'Prisoner of Ice' wcielamy się w postać mężczyzny, porucznika o imieniu Ryan. Tyle musi nam wystarczyć, aby wejść w jego skórę i rozpocząć przygodę na okręcie, na którym zaczynają dziać

się rzeczy, lekko powiedziawszy, niezwykle. Po niefortunnym zetknięciu się kapitana okrętu z potworem z jednej z wniesionych na pokład skrzyń, nasz bohater zostaje 'pierwszym po Bogu', najwyższym rangą oficerem na pokładzie. Bierze sprawy w swoje ręce i stara się rozwiązać zagadkę skrywaną przez Björna Hamsuna, uratowanego nieznajomego. Fabuła i scenariusz rzuca porucznika Ryana w kilka zakątków Ziemi, w których przyjdzie mu się zmierzyć z wrogami nie z tego świata, jak i z własną tożsamością i przeszłością.



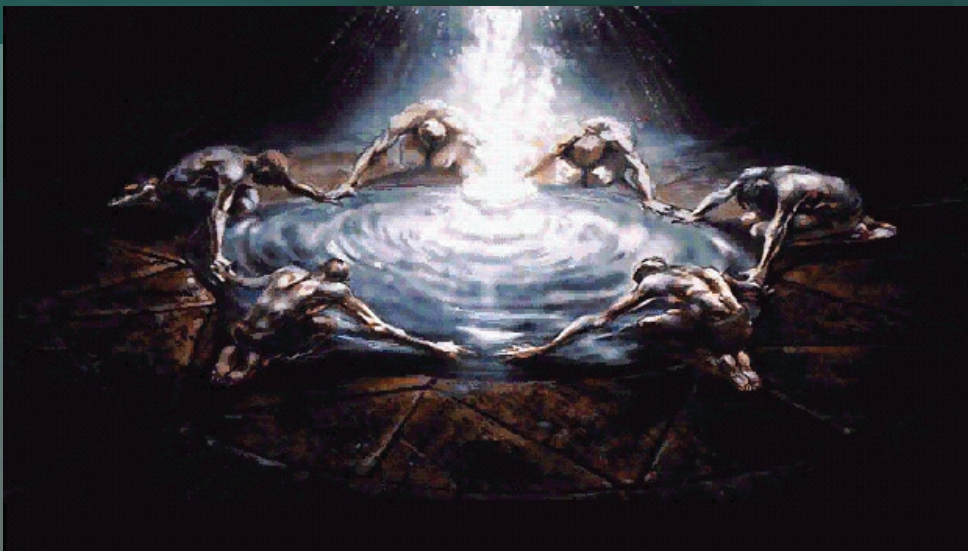
Gra nie nudzi przez cały czas trwania rozgrywki. To jest jej największy atut, niestety... szybko się kończy. Dwa słowa o zakończeniu.

Po pierwsze, pomieszane i poplątane zakończenie może wydać się skomplikowane dla kogoś, kto bacznie nie śledził opowieści o głównym bohaterze. Po drugie, szybkie zakończenie. Nie chodzi mi w tym momencie o to, iż gra szybko się kończy, tylko że scenariusz jest poprowadzony w taki sposób, iż cała kulminacja rozłożona jest w scenie trwającej kilka sekund, a zakończenie (choć są dwa) i tak nie daje wyraźnego rozwiązania. Twórcy wyszli z założenia, że pozostawia graczy z lekkim niezaspokojeniem ich ciekawości i pozwolą im dopowiedzieć sobie różne elementy i kwestie. Takie rozwiązanie jest bardzo charakterystyczne dla wielu opowiadań czy filmów grozy.

W związku z powyższym, ogromny minus ode mnie dla tej gry za zakończenie. Choć komuś, jak to w życiu bywa, może spodoba się takie rozwiązanie i będzie zadowolony z takiego obrotu sprawy.

Tak to wszystko wygląda...

Grafika jest, biorąc pod uwagę upływ czasu, dość dobra. Wiadomo: oczekujcie 2D, statycznego tła (choć czasami zdarzy się lokacja z przesuwaną kamerą),



lecz jeśli mowa o postaciach, to zachodzi tu diametralna różnica. Renderowani bohaterowie ruszają się w miarę dobrze, choć nie są wykonani dokładnie. Podawane przez postacie przedmioty nieraz widać, a jedyna osoba płci pięknej w grze porusza się z gracją i można to podziwiać na

doszuka się odpowiedniego rozwiązania lub przedmiotu, który należy znaleźć, aby wyjść cało z opresji.

Należy też wspomnieć o opracowaniu graficznym dialogów, bo stanowi to pewną ciekawostkę. W trakcie rozmowy osoba mówiąca gestykuluje wypowiadając

gra nie nudzi przez cały czas trwania rozgrywki

tylko, na ile ówczesna technika na to pozwala. Choć można odnieść wrażenie, że specjalnie wprowadzono jej wolny sposób poruszania się, aby tę grację ruchów podkreślić.

Uderzają niedogodności interfejsu. W trakcie gry natkniemy się w kilku lokacjach na przymus szukania drobnych przedmiotów, od których znalezienia zależy dalszy rozwój akcji. Najgorsze jest to w przypadku tzw. czasówek - nie sposób czasem nie stracić kilkakrotnie życia, zanim

kwestię, zaś słuchająca stoi niczym słup soli.

Przerywniki filmowe są bardzo klimatyczne. Nie wyglądają być może oszalamiająco, lecz twórcy zrobili wszystko, co było w mocy maszyn, aby oddać atmosferę, w jaką chcieli nas wprowadzić. Muszę powiedzieć, że udało im się to nadzwyczaj dobrze.

Gdzie ta atmosfera ?!

'Prisoner of Ice' dostarcza wielu niezapomnianych wrażeń estetycznych. Nie można pominąć najważniejszych: muzyki i udźwiękowienia. Pomimo, iż elementy te są zrobione dobrze, to jednak w pewnych miejscach uderza niedopracowanie muzyki. Na przykład klaustrofobiczna atmosfera łodzi podwodnej, która jest założeniem scenariusza, gubi się przy nieadekwatnej, za szybkiej muzyce, niepotrzebnie wywierającej wrażenie upływu czasu. Prawdopodobnie próbo-





wano stworzyć coś o militarnym klimacie, lecz kompozytorzy ponieśli na tym froncie klęskę. Na szczęście jest tak tylko w pewnym wycinku gry. Ostatecznie, muzyka zachowuje klimat i dostosowuje się do scenariusza i akcji toczącej się na ekranie, tzn. ze spokojnej w jednym momencie, przemienia się w niepokojącą w kolejnym, potęgując wrażenia. Spotkamy to właściwie w każdej lokacji. Nie sposób nie opisać dialogów. Głosy aktorów brzmią rewelacyjnie. Słysząc ich nastroje, emocje, natężenie i barwę, to co powinno znaleźć się w dobrym podłożeniu głosu. Jednak w połączeniu z wcześniej opisaną gestykulacją, sprawia to dziwne wrażenie, ponieważ postacie poruszają się w sposób schematyczny i w większości przypadków ruchy nie pasują do wypo-

wiadanych kwestii. Gra nie jest spolszczona, dlatego należy uzbroić się albo w słownik, albo w dobrą znajomość języka angielskiego (lub niemieckiego, holenderskiego, fińskiego czy francuskiego, bo takie są do wyboru). Działa to jednak na korzyść tytułu z powodu świetnej gry lektorskiej aktorów i naturalności ich akcentu i wymowy. W trakcie przemierzania lokacji, słysząc różnego typu dźwięki, od hałasów wydawanych przez przedmioty, którymi przyjdzie się posłużyć, do odgłosów otaczających głównego bohatera. Wszystkie one oddane są bardzo dobrze. Jak widać, już od dawna twórcy dbali (i dbają, choć nie zawsze im to wychodzi) o graczy i ich doznania słuchowe, aby grało się przyjemniej i bez rozpraszenia. Najlepiej jest to zrobić tak, żeby wszystkie dźwięki stapiały się z otoczeniem w naturalny i spotykany na co dzień sposób. I tak właśnie jest w „Prisoner of Ice”.

Zagadki, zgadywanki, układanki...

Gra jest oparta w zasadzie na trzech elementach przygód: wiązaniu faktów, używaniu znalezisk i czasówek. Wielkiego wachlarza wyboru nie ma, choć trafi się czasem

pewnego rodzaju przekładanka i logiczna zabawa z bezpiecznikami.

Pomimo tak małej ilości opcji gra się dość dobrze. Wszystko nadrabia fabuła, z którą owe zagadki są powiązane. Wykonane jest to wzorowo, nie ma niedopasowanych elementów. Zagadki są logiczne, a rozwiązanie ich nie wymaga dużego nakładu czasu, poza ewentualnie kilkoma miejscami, w których trzeba coś znaleźć. Po przeszukaniu lokacji, zazwyczaj wszystko, co tam znajdziemy, jest do wykorzystania w tym, bądź sąsiednim pomieszczeniu. W grze natknąć się można również na walkę słowną. Tak, tak, w pojedynku na miecze należy odpowiadać na odpowiednie hasła, jeśli nie - zginiemy marnie. Moim zdaniem, to ciekawe urozmaicenie.

Większość wydarzeń łączy się jednak ze wspomnianymi czasówkami. W tych momentach nie włącza się zegar, napotykamy za to inne irytujące komplikacje. Musimy sami domyślić się co należy zrobić, czego użyć, gdzie to znaleźć i posłużyć się tym w odpowiednim czasie. Każdy z wymienionych elementów jest równie ważny, dlatego podejście do wykonania każdego zadania tego typu kończy się sukcesem dopiero po kilkukrotnej próbie. Nie należy to do przyjemności, a u niektórych może wręcz wywołać objawy silnej irytacji, lecz ubiegne fakty... nie poddawajcie się, gra jest warta ukończenia. Poziom trudności zagadek nie jest szczególnie wysoki i chwila zastanowienia powinna przynieść rozwiązanie. Zapewne twórcy chcieli w ten sposób spotęgować klimat grozy i nie miejmy im tego za złe, spróbujmy się przekonać do czasówek, naprawdę warto. W tej akurat grze, warto.



Krótko o sprawach technicznych

Intuicyjność, a właściwie jej brak, to zhora wielu przygodówek. Nic tak nie denerwuje jak niedopracowany bądź bardzo wymagający system kontroli głównego bohatera. W tym przypadku problem mamy rozwiązany, bowiem 'Prisoner of Ice' to klasyczny system point&click. Prawy przycisk myszy odpowiada za sprawdzanie przedmiotu i udzielenie odpowiedzi przez Ryana, co jest często potrzebne i bardzo pomocne, lewym zaś klikamy, jeśli chcemy wykonać czynność: skierować bohatera w dane miejsce czy użyć przedmiotu z ekwipunku. Ten natomiast znajduje się u góry ekranu. Warto zauważyć, że po najechaniu na pasek ekwipunku, gra zostaje wstrzymana, dając nam chwilę na zastanowienie się, co zrobimy

historia porywa, wbija w fotel i sprawia, że odrywamy się od rzeczywistości na... parę tylko chwil, ponieważ gra nie jest długa

z danym przedmiotem. A może wybierzemy inny? Decyzja zależy od nas.

Podsumowując

'Prisoner of Ice' jest nietuzinkową grą. Dobrze pomyślana fabuła i zaskakujący scenariusz nie pozwolą się nudzić, a muzyka i udźwiękowienie świetnie oddają klimat grozy. Twórcy jednak nie ustrzegli się pewnych błędów. W niektórych momentach uważa się niedociągnięcia w warstwie muzycznej. Nie spełnia ona czasami założonego zadania, a miejscami nawet rozpra-



sza. Zagadki... nie są mocną stroną „Prisoner of Ice”. Biorąc pod uwagę datę powstania gry, zauważyć można potencjał tego gatunku i możliwości stworzenia rewelacyjnie splatających się z fabułą zagadek. Te jednak są tylko w postaci kojarzenia faktów i używania przedmiotów. Brak jest układu-



ile odpowiada im klimat grozy. Niestety, te trzy wymienione wady gry uderzają dość mocno w ocenę końcową, gdyby nie one, śmiało dorzuciłbym dwa punkty.

nek i łączenia, co tak lubimy w przygodówkach. Nawet czasówki czasem irytują, aczkolwiek są dobrze przemyślane.

Historia porywa, wbija w fotel i sprawia, że odrywamy się od rzeczywistości na... parę tylko chwil, ponieważ gra nie jest długa.

Potraktować ją można jako nowelkę grozy, w których specjalizowali się H.P. Lovecraft czy E.A. Poe i rozkoszować się niezwykłą opowieścią, jaką twórcy chcieli nam przedstawić.

'Prisoner of Ice' mogą polecić zarówno zagorzałym fanom przygodówek, jak i stawiającym pierwsze kroki w tym gatunku. O



6/10

- + fabuła i klimat
- + udźwiękowienie
- + muzyka

- zagadki
- muzyka (momentami denerwująca)
- długość

> Producent: Chaosium Inc.
> Dystrybutor: Silver Shark
> Cena: 14.90 PLN

> PC 486DX2
> Procesor: 66 Mhz
> RAM: 4 MB

Słowo na koniec:

Odwiedzający naszą stronę (www.adventure-zone.pl), mogli dowiedzieć się o PW ZRAZ, czyli Pierwszym Wielkim Zlocie Redakcji Adventure Zone. Jednak tylko Wy - czytelnicy zinu możecie dowiedzieć się, iż odbył się także drugi zraz. Trochę uszczuplony w składzie ale także w Krakowie. Poniżej pokrótce przebiegi obu spotkań.

➤ mendosa



I zraz

W sobotę 17 stycznia 2009 roku odbył się Pierwszy Wielki Zlot Redakcyjny Adventure Zone. Spotkaliśmy się w Krakowie, w lokalu Krakowska Koliba - w izbie Leśniczówka. Rozmawiano w sprawach ważnych, i tych mniej ważnych także. Część uczestników (Evillady, telipinus, mendosa) spotkała się także na krótko 18 stycznia.

Twój Nick

➤ Tadeo



➤ mertruve



➤ telipinus



II zraz

Kami zjawiła się w Krakowie 21 lutego 2009 roku już około drugiej po południu, a ponieważ była pozostawiona samej sobie do godziny przyjazdu telipinusa, jak pożądana kobieta pracująca zakwaterowała się i zaczęła zwiedzać miasto Kraków od środka, zastanawiając się dlaczego wszędzie stoją stoiska z krokodylami...

Po 16 czekając i zamarzając na jednym z peronów spotkała mendosę i już razem powitali telipinusa, który wysiadł z pociągu. Wszyscy udali się do Koliby, Kami przedstawiła zakonspirowany

projekt podbicia świata. W międzyczasie nawinął się temat Smoka Wawelskiego i Kami zrozumiała, że krokodyle które widziała to nie krokodyle, a smoki. Równocześnie też stwierdziła, iż wytwórcy tych zabawek mają pojęcie artystyczne żyrafy. Między 18 a 19 dołączył do nich mertruve, podpisał 'cyrograf', poznał plany na przyszłość i poszedł. Reszta nocy dotyczyła spraw nieistotnych, nieważnych i banalnych, a były one tak ciekawe, że zraz skończył się dopiero nad ranem dnia następnego, w którym telipinus podarował Kami pluszowego krokodyla...

Twój Nick

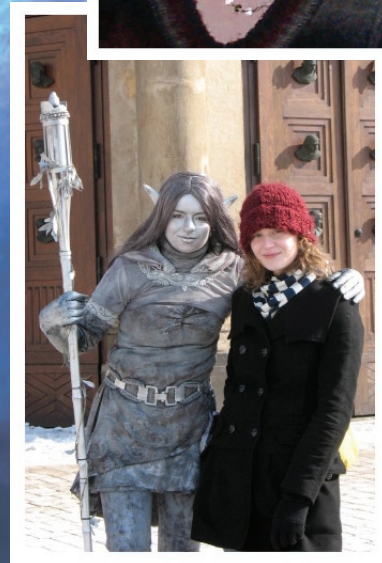
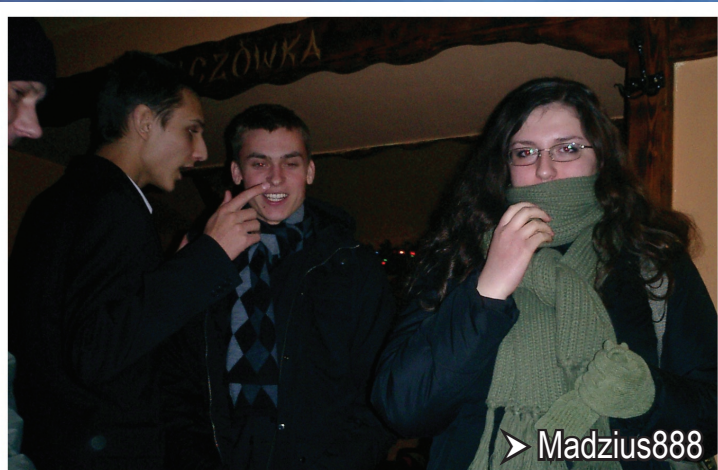
➤ Kami17



➤ Evillady



➤ Madzius888



Więcej ciekawych newsów i tekstów na siedzibie AZ w Internecie. Odwiedź i załap się na jeden z wielu konkursów. Pozdrawiamy!

Adventure Zone - przygodówki od A do Z