

ADVENTURE ZONE

www.adventure-zone.pl

Recenzje:
A Vampyre Story
Broken Sword 2.5



Zapowiedź:
BUTTERFLY
Until I'm Gone

Wywiad z:
Jarkiem "Kenshiro" Kuczkiem



Menu:

Zapowiedzi:

Until I'm Gone03

Butterfly 19

Recenzje:

A Vampyre Story 05

Broken Sword 2.5 23

Przegląd:

Fanowskich projektów
przygodówek o Indianie

Jonesie.....13

Wywiad z:

Jarosławem Kuczkim 17



Wstępniak:

Jak mogliście drodzy czytelnicy zauważyć, nasz zin stał się dwumiesięcznikiem. Redakcja jest w trakcie „przemeblowania”, więc na razie taka forma się utrzyma. Nic to jednak, byle do przodu. W tym numerze zaplanowaliśmy temat gier bardziej tworzonych przez ludzi po drugiej stronie, czyli graczy o chudym portfelu. Oczywiście jednak nie może być u nas zupełnie w jedną stronę, stąd też obecność zapowiedzi Until I'm Gone (oby więcej takich gier nie tworzonych w komórce, a mimo to freeware'owych) oraz recenzji A Vampyre Story. Głównym tematem wydania jest Butterfly, nad którym AZetka objęła patronat. O projekcie więcej dowiecie się z naszej zapowiedzi oraz uaktualnionego wywiadu, którego udzielił nam sam autor. Projekt zmienia się tak dynamicznie, że trudno nadążyć... Dopełnienie tematu stanowi recenzja Broken Sword 2.5, którą uzupełniliśmy specjalnie do numeru, oraz przegląd projektów przygodówek o Indianie Jonesie tworzonych przez fanów.

Kami
koordynator zinu

Redakcja

Koordynator zinu: Kami17

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

Współpracownicy: Percival

DTP: Kami17

Newsy: Przemo

Korekta: Zebius

Niektórych twórców przygodówek powinno nosić się na rękach. Nie dość, że tworzą niezwykle smakowicie zapowiadającą się, nastrojową grę, to na dodatek planują ją udostępnić za darmo w internecie. Życ nie umierać! :)

UNTIL I'M GONE



O jakim projekcie mowa? Otóż mam przyjemność zapowiedzieć grę *Until I'm Gone*, tworzoną przez naszych południowych sąsiadów posługujących się śmiesznym językiem – Czechów :) Że Czesi potrafią robić dobre przygodówki, udowodnili już nieraz. Tym razem wszystko wskazuje na to, że znów opowieść wciągnie nas jak ruchome piaski.

Until I'm Gone jest przygodówką point-and-click, w grafice 2,5 wymiarowej, rozgrywaną z perspektywy trzeciej osoby. Zgodnie z zapowiedziami ujrzymy w niej elementy horroru i psychologicznego thrilleru. Historia opowiedziana w grze rozgrywa się w malowniczym górskim miasteczku, w okolicach Wigilii. Główny bohater, Nathan, zmęczony swoją pracą, zamierza spędzić święta w rodzinnym gronie, przy kominku, obserwując spadające płatki śniegu.

Jednakże jego plan lega w gruzach, kiedy otrzymuje telefon od tajemniczej kobiety. Zmieszana, w niejasny sposób daje Nathanaowi do zrozumienia, aby przybył do niewielkiej miejsciny Pitfall Mountains. Grozi mu, że powie jego żonie prawdę o romansie, jeśli ten nie przyjedzie. Nathan,

chcąc nie chcąc, zgadza się (sytuacja jest patowa). Nazajutrz, wyczerpany podróżą przez dzikie, niezamieszkałe tereny, daleko od swojego codziennego życia, przybywa do małego miasteczka leżącego w górskiej dolinie. Nie-

w grze ujrzymy elementy horroru i psychologicznego thrilleru

długo potem spotyka się ze swoją byłą kochanką w hotelowym pokoju. Poruszony wynikiem rozmowy, Nathan opuszcza hotel z jedną myślą – aby jak najszybciej opuścić to miejsce.

Okazuje się, że zadanie będzie trudniejsze niż sądził. Jego samochód nie chce odpalić, z



UIG development screen



UIG development screen



UIG development screen



UIG development screen

www.farawaystudios.com



oddali nadciąga wielka burza śnieżna, wiatr wyje coraz głośniej i głośniej, a wkrótce potem

wielkości cegieł i pokraczną animacją, twórcy zapewniają, że postaci będą realistyczne i trój-

W klimat miasteczka wczujemy się, odwiedzając ponad 70 unikatowych lokacji, zarówno wewnątrz jak i na zewnątrz budynków.

wszystko znika wśród białej mgły. To oczywiste, że w takich warunkach na szaleństwo zakrawa powrót przez nieznane tereny, na wąskich górskich drogach, gdzie widoczność spadła niemal do zera, podczas gdy dookoła wirują ciężkie płatki śniegu. Zły i zaniepokojony, Nathan opuszcza swój samochód i rusza z powrotem do hotelu, gdzie wynajmuje mały pokój z zamiarem spędzenia tutaj tylko jednej nocy. I powoli zaczyna odsłaniać sekrety miasteczka....

Powyższy zarys brzmi zachęcająco i sądzę, że mroczna atmosfera gry wciągnie nas z wielką siłą. Czesi obiecują oryginalną i wciągającą historię, z elementami horroru, zjawisk nadprzyrodzonych i psychologii. Nastrój zostanie podkreślony melancholijną zimową scenerią górskiego miasteczka. Aby nasze oczęta nie zostały porażone pikselami

wymiarowe (od razu uprzedzam, że pokierujemy 'wiarygodną, zapadającą w pamięć postacią', a nie jakimś Pudzianem;)). Co więcej, delikatne uszy pieścić będzie piękna muzyka. W klimat miasteczka wczujemy się, odwiedzając ponad 70 unikatowych

lokacji, zarówno wewnątrz jak i na zewnątrz budynków. Aby nie łązić bez sensu po ulicach zetknijemy się z różnego rodzaju zagadkami, które logicznie i naturalnie wplecione w grę, zapewnią nam odpowiedni wysiłek intelektu-

alny. Jeśli nie rozumiemy, co do nas mówią, wybierzemy język z palety 16 różnych wersji językowych, wśród których znajdzie się również polski.

Światowa data premiery *Untila* zapowiedziana jest na czerwiec 2009. Nie ma na razie planów odnośnie polskiej premiery, jednak fakt, że wśród wersji językowych gry figuruje polski, pozwala mieć nadzieję, że w naszym kraju *Until I'm Gone* pojawi się niedługo potem. Osobiście nie mogę się doczekać! Wszystkich zainteresowanych zapraszam na stronę **Faraway Studios**. Znajdziecie tam więcej obrazków z gry, próbki muzyki oraz informacje o produkcji.

wśród wersji językowych gry figuruje polski



A VAMPYRE STORY

Co się stanie, gdy weźmiemy młodą, dobrze się zapowiadającą, utalentowaną, (aczkolwiek nie do końca rozgarniętą) divę operową i przeniesiemy ją z dziewiętnastowiecznego Paryża do tajemniczej Trans... khem... znaczy Draxsylvanii? A jeśli do tego przemienimy ją w wampira i damy za towarzysza małego, wścibskiego, wygadanego nietoperza? I jeśli do tego wszystkiego zamknijemy tę wschodzącą gwiazdę muzyki operowej w zamku zakochanego w niej po czubki spiczastych uszu barona (nota bene również wampira)? Otrzymamy nic innego, jak znakomity scenariusz fantastycznej gry przygodowej! Gry nawiązującej stylem i klimatem do tytułów będących już klasykami gatunku, takich jak seria Monkey Island, Broken Sword czy rodzimy Księżę i Tchórz. A jednocześnie gry, która wyglądem i przyjętymi w niej rozwiązaniami technicznymi w niczym nie odbiega od ogólnie przyjętych dziś standardów. Zanim jednak rzucicie się do sklepów w poszukiwaniu tego tytułu, zapoznajcie się z poniższym tekstem, żeby samemu stwierdzić, czy aby na pewno warto. ;)



Serce nie sługa, wampir nie kochanek, krew... nie wino?

Imponujący plan, nieprawdaż? [po prawej] Tyle że, jak każdy plan, wygląda bajecznie prosto, dopóki jest spisany na papierze, a robi się niewyobrażalnie skomplikowany, kiedy próbuje się go wprowadzić w życie. Nie inaczej było i tym razem, chociaż początkowo nic nie zapowiadało katastrofy! Baron Szprytek von Kiefer, właściciel ogromnego zamku w Draxsylvanii, potomek znakomitego rodu von Kieferów, po tajemniczym zniknięciu jego matki rusza w świat w poszukiwaniu tej jedynej. Po wielu niepowodzeniach odnajduje ją wreszcie w paryskiej operze. Początkowo dama jego serca jest baronowi niezwykle przychylna. Przyjmuje kwiaty, czekoladki, komplementy. Wszystko idzie znakomicie do czasu, kiedy baron postanawia wyjawic Monie prawdziwą naturę swoich uczuć. Wtedy młoda śpiewaczka operowa ze śmiechem i

rowany Szprytek, któremu tak brutalnie złamano serce (lub też to, co wampiry mają w tym miejscu), ucieka się do rozwiązania ostatecznego. Rzuca się na Monę, kąsa ją w szyję i pije jej krew do momentu, kiedy ukochana

jest już prawie gotowa wyzionąć ducha. Wówczas baron daje jej zakosztować własnej krwi i tym samym przemienia gwiazdę paryskiej sceny operowej w wampirzycę.

Jak wiadomo, miejsce każdego szanującego się wampira jest w Draxsylvanii. Szprytek zabiera więc ukochaną do swojego zamku, gdzie postanawia ją więzić

Lista Ważnych Rzeczy Do Zrobienia

1. Rozkochać w sobie Monę de Laffite (w razie niepowodzenia patrz pkt. 2).
2. Zahipnotyzować Monę i wmówić jej miłość do mnie (w razie porażki patrz pkt. 3).
3. Ukąsić Monę i zamienić w wampirzycę (Ważne! Patrz niżej uwagi do pkt. 3).

4. Przetransportować Monę do zamku w Draxsylvanii.

5. Żyć z Moną wiecznie i szczęśliwie, ciesząc się jej wzajemną wampirzą miłością.

UWAGA do pkt. 3 !!! Nigdy, ale to przenigdy, nie mówić Monie o prawdziwej naturze jej przemiany!!!

baron Szprytek von Kiefer

w smaku wino Merlot) i ani myśli odwzajemnić afektu barona! Ten fakt nie daje Szprytkowi spać za dnia ani nie pozwala mu się skoncentrować na łowach w nocy, co wreszcie kończy się dla niego tragicznie. Któregoś razu, w czasie wyprawy po kolejny litr krw... ekhem... to jest... po kolejny litr wina, baron pogrążony w swoich smutnych myślach, wpada w zasadzkę łowców wam-

Jak wiadomo, miejsce każdego szanującego się wampira jest w Draxsylvanii

wzgardą odrzuca oświadczyzny. Nie tak miało być! Nie taki był plan! Nikt nie ma prawa znieważać barona! Zwłaszcza, kiedy ten baron jest... wampirem. Zdespe-

do czasu, aż panna zapala do niego płomiennym i wiecznym uczuciem. Tyle że dni mijają, Mona spożywa kolejne hektolitry krwi (które uważa za nieco słone

pirów, którzy błyskawicznie robią użytek z przygotowanego specjalnie na tę okazję osikowego kołka i pozbawiają Szprytkę jego ziemskiej, nieumarłej powłoki, uwalniając jego wiecznego potępnego ducha. Mona, nudząca się niemiłosiernie w zamczysku, słyszy z oddali przedśmiertny krzyk barona, który w jej uszach brzmi jak najpiękniejsza muzyka. Nareszcie jest wolna! Może uciec z zamku, wrócić do Paryża i kontynuować tak pięknie się zapowiadającą karierę śpiewaczki operowej! Wystarczy tylko otworzyć magiczne drzwi, przepłynąć jezioro, w którym grasuje krwiożerczy potwór, dostać się do Paryża i pozbyć się tej... hmm... klątwy, która sprawia, że Mona, jakby nie do końca czuje





się sobą i ma zdecydowanie zbyt duże zapotrzebowanie na tego zdecydowanie zbyt słonego w smaku Merlota... Bułka z masłem!

**Pij mleko – będziesz wielki!
Pij krew – będziesz... wampirem?!**

Ale jakim wampirem?!? To, że ktoś ma może nieco ziemisty kolor cery, sypia w dzień w trumnie wyłożonej ziemią z własnego grobu, w dowolnej chwili może się przemienić w nietoperza, jest nadludzko silny i ma ciągle zapotrzebowanie na kre... to jest... chciałam powiedzieć na Merlot, jeszcze o niczym, ale to absolutnie o niczym nie świadczy! To tylko wstrętne klątwa rzucona przez Szprytka, której na pewno da się jakoś pozbyć. Pytanie tylko jak?

Mniej więcej z takiego założenia wychodzi główna bohaterka gry, a więc Mona de Laffite. Przez całą rozgrywkę skutecznie stosuje coś, co psychologowie nazywają „efektem wyparcia”, a więc kompletnie nie akceptuje i nie przyjmuje do wiadomości najprostszych nawet faktów. W tym fakcie tak oczywistego jak to, że nie tylko jest martwa, ale co gorsza jest wampirzycą! Na szczęście Mona ma przy sobie oddanego przyjaciela, który przy każdej możliwej okazji będzie się starał

jak najdelikatniej (no dobra, może wcale nie tak delikatnie) uświadomić jej to, co naprawdę się stało. A fakty są takie: Mona została zamordowana, przemieniona w wampira, uprowadzona do Draxsylvanii

i zamknięta w zamczysku, z którego ucieczkę uniemożliwiają jej zaklęte drzwi i potwór z jeziora.

Tak sytuację widzi Froderyk, a więc wścibski nietoperz, którego złośliwy los, dziwnym zbiegiem okoliczności, połączył z Moną na dobre i na złe. Tyle że Mona kompletnie nie akceptuje punktu widzenia przyjaciela. Ten dziwny duet zgadza się tylko w jednym: koniecznie trzeba znaleźć drogę ucieczki z zamku!

Właśnie takie zadanie będzie postawione przed graczem na początku rozgrywki. Wraz z rozwojem fabuły okaże się jednak, że ucieczka z zamkniętej części zamku to był zaledwie wierzchołek góry lodowej! I w zasadzie... na tym komentarzu powinienam poprzestać, żeby nie psuć Wam przyjemności poznawania kolejnych etapów tej przedziwnej opowieści. Scenariusz gry został naprawdę znakomicie skonstruowany. Historia Mony i Froderyka jest wciągająca

jak pustynne ruchome piaski, a jednocześnie jest opowiedziana lekko, dowcipnie i bez zbytniego potęgowania nastroju grozy. Częściej będzie się Wam brzuch trząsł ze śmiechu, niż ciarki biegały po plecach, co jest zasługą świetnych dialogów oraz różnorodności postaci i zadań, jakie zostaną postawione przed Moną i jej małym przyjacielem.

Wampir sam w domu.

Na szczęście nie tak do końca sam. Przez cały czas trwania rozgrywki, Mony nie będzie odstępował na krok nietoperz Froderyk, przy czym nie będzie on pełnił wyłącznie roli gadatliwego towarzysza podróży. W wielu miejscach dalszy rozwój wypadków nie będzie możliwy, o ile Mona nie poprosi Froderyka o pomoc. Zaznaczmy od razu, że nie będzie to oznaczało dla gracza konieczności wcielania się w dwóch bohaterów na zmianę. Przez całą rozgrywkę kierujemy wyłącznie krokami głównej bohaterki. Jeśli rozwiązanie jakiegoś problemu będzie wymagało interwencji zaprzyjaźnionego z nią nietoperza, wówczas zadaniem gracza będzie dostrzeżenie takiej sytuacji i poproszenie Froderyka o pomoc, a następnie obserwowanie animacji obrazującej jego działanie.



To „prośenie o pomoc” odbywa się na zasadzie prostego przeciągania ikony symbolizującej Froderyka na przedmiot lub postać, z którą ma wejść w interakcję. Oznacza to, że recenzowany tytuł to klasyczna przygodówka typu point'n'click, w której naszym głównym zadaniem jest rozmawianie z napotkanymi postaciami, kolekcjonowanie i łączenie ze sobą przedmiotów, co ma nas przybliżyć do rozwiązania takiego czy innego problemu. Nie znajdziecie tu łamigłówek, zadań logicznych, questów na czas czy tak znienawidzonych przez większość przygodówkowiczów, elementów zręcznościowych. Nie grozi Wam również nagłe zejście głównego bohatera i konieczność rozpoczynania rozgrywki od początku, ponieważ Mona i tak... jest już martwa. ;) Innymi słowy, nie znajdziecie nic poza klasycznymi i tak przez nas ukochanymi zadaniami w rodzaju: „użyj pustego wkładu na długopis, żeby z odległości napluć babci w oko, co sprawi, że starowinka spadnie z krzesła i wybiję sobie złoty ząb, którego akurat potrzebujesz”. ;) Krótko mówiąc, zadania stawiane przed graczem to kwintesencja gatunku, czysta przyjemność i uczta dla każdego fana, który wychował się na tytułach przytoczonych we wstępie.

Panno Mono, dlaczego Pani taka blada?

Odpowiedź powinna brzmieć: z wrażenia! Grafika bowiem jest po prostu prześliczna i to jest najodpowiedniejsze słowo na jej określenie. Zanim włożyłam płytę do czytnika i rozpoczęłam proces instalacji, rzuciłam okiem na opis umieszczony na pudełku, który głosił: Ponad 30 ręcznie

malowanych lokacji 2D przetworzonych za pomocą multiplanowej kamery 3D. Przeczytałam raz, drugi, a trzeci sobie odpuściłam, bo stwierdziłam, że skoro i tak nic z tego nie rozumiem, najlepiej będzie, jeśli grę po prostu uruchomię i sama naocznie się przekonam, coż to tajemnicze zdanie znaczy. A znaczy ni mniej, ni więcej, tylko właśnie to, co już napisałam - grafika jest prześliczna! Przy czym autorzy mieli na myśli fakt, że dzięki użyciu opisanej na pudełku techniki, malowane tła dają pozór trójwymiarowości.

W pełni trójwymiarowa jest natomiast postać głównej bohaterki i towarzyszącego jej przyjaciela oraz pozostałe postacie, z którymi przyjdzie nam się zetknąć i to akurat... jest jedno z mniej szczęśliwych rozwiązań. Trójwymiarowa Mona na tle rysowanych lokacji i przedmiotów wygląda nieco sztucznie, tak jakbyście przenieśli któregoś z bohaterów Toy Story do jednego z pełnometrażowych filmów animowanych Disneya z lat 90-tych. Niby można to połączyć, a jednak od razu widać, że bohaterowie pochodzą z dwóch różnych światów.



Poza tym, przy takim rozwiązaniu wszystkie przedmioty, z którymi możemy wejść w jakąkolwiek interakcję, są widoczne od razu i na pierwszy rzut oka, bo zbyt wyraźnie odcinają się od reszty otoczenia. W ten sposób twórcy (zakładam, że zupełnie niezamierzenie) uprościli rozgrywkę, co również trudno poczytać grze za plus. Same lokacje jednak są piękne, zróżnicowane, mieniące się odcieniami i nastrojami, co nie pozwala się znudzić grą ani na chwilę.

Śpiew wampira o pełni księżyca...

Jest nieco zbyt... piskliwy. Cóż, nasza bohaterka ma niewątpliwie talent wokalny i operuje pięknym sopranem, ale o ile ta skala głosu sprawdza się w przypadku arii operowych, o tyle nieco mniej w przypadku prowadzenia zwykłej konwersacji. Głos, którym mówi Mona, po dłuższej chwili

zadania stawiane przed graczem to kwintesencja gatunku, czysta przyjemność i uczta dla każdego fana



Twórcy gry w pełni wykorzystali potencjał, jaki daje uczynienie z wampirzycy głównej bohaterki rozgrywki. Niekiedy do posunięcia fabuły do

przodu nieodzownym będzie doprowadzenie Monie pazurków i pary uroczych skrzydełek. W zdecydowanej większości przypadków jednak nasza bohaterka będzie

może zacząć irytować. Mogłoby się to stać poważną wadą i problemem, gdyby nie oczywista możliwość jego przyciszenia lub zwiększenia głośności muzyki. Dlatego też nie zaliczam tego do wad gry. Zwłaszcza, że pozostała część oprawy muzycznej to czysta uczta dla uszu! Mona to śpiewaczka operowa i siłą rzeczy repertuar klasyczny jest jej najbliższy. Trudno się więc było spodziewać innej muzyki służącej za dźwiękowe tło opowiadanej historii, niż klasyczna właśnie, ale za to JAKA to jest muzyka! Niby w głównej mierze opierająca się na pianinie i kobiecym wokalu, ale jednak doskonale oddająca wygląd lokacji, nastrój w nich panujący i zdecydowanie podkreślająca, a nie rujnąca klimat gry.

Przynieś, wynieś, po...leć?!

A tak! Zdolności Mony do przemieniania się w nietoperza nie są tylko czysto teoretyczne!

Nareszcie ekwipunek bez drabiny w kieszeni!

przemierzać draxsylański świat na dwóch nogach, przy czym sterowanie jej ruchami będzie dziecinnie proste. LPM wskazuje Monie miejsce, w które ma się przenieść oraz używamy przedmiotów. Przytrzymanie LPM powoduje wyświetlenie menu akcji, z którego możemy wybrać polecenie rozpoczęcia rozmowy, przyjrzenia się przedmiotowi, podniesienia danej rzeczy lub przemienienia Mony w nietoperza. PPM odpowiada za wyświetlenie ekwipunku, który mieści się w... gustownej trumience. Z rzeczami zgromadzonymi przez Monę możemy wykonywać

wszystkie, dobrze nam znane, przygodówkowe działania, a więc można je ze sobą łączyć, oglądać, niekiedy zmieniać ich ustawienia.

W ciekawy sposób twórcy gry rozwiązyali prob-

lem przenoszenia przez Monę z miejsca na miejsce przedmiotów dużych lub ciężkich. Muszę przyznać, że zawsze dosyć mnie irytowało, kiedy bohater gry ładował sobie do schowka, będącego jego kieszenią w spodniach, sporych rozmiarów szpadel, kubek na śmieci, drabinę albo, dajmy na to, cegłę. Przy czym we wspomnianej kieszeni zostawało zwykle jeszcze sporo miejsca. Przypnijcie sami, że to rozwiązanie proste i wygodne, ale jednak nieco... głupie. W recenzowanej tu grze twórcy wykazali się inwencją i rozwiązali ten problem w bardzo prosty sposób. Otóż

Mona nie targa ze sobą tych wszystkich przedmiotów tylko... przechowuje je w pamięci. Dosłownie! Jeśli jakiś przedmiot jest zbyt duży lub nieporęczny, śpiewaczka odnotuje jego istnienie i miejsce położenia, ale nie będzie go brała ze sobą. Ikona symbolizująca ten przedmiot pojawi się w ekwipunku, na tle niebieskiego dymka, jako pomysł wykorzystania go na przyszłość. Kiedy taka potrzeba zaistnieje, wystarczy ten „pomysł” użyć na konkretnym przedmiocie lub postaci, a wtedy Mona wróci do miejsca, gdzie ostatnio widziała zapamiętaną rzecz, zabierze ją ze sobą i użyje tak, jak sobie tego życzymy. Naturalnie „pomysły” również można łączyć między sobą, tworząc ich rozmaite kombinacje. Bardzo fajne i ciekawe rozwiązanie!

Przepraszam, ale nie mówię po wampirzemu...

A to akurat nic nie szkodzi. :) Mona posługuje się bowiem znakomitą polszczyzną. Wprawdzie



tylko pisaną, ale nadal znakomitą. Tłumaczenie jest naprawdę na wysokim poziomie i, prawdę mówiąc, ogromnie się cieszę, że przy jego realizacji nie zdecydowano się na zatrudnienie aktorów do dubbingu. Oryginalne głosy postaci są fenomenalne, a sposób, w jaki wypowiada się Froderyk to mistrzostwo świata! Nawet nie potrafię sobie wyobrazić, jak ta postać brzmi w niemieckiej wersji gry, gdzie głosy podkładają aktorzy.

Przetłumaczono nie tylko linie dialogowe, ale również napisy na grzbietach książek, na tablicy z zaklęciem, nawet na niewielkim obrazku wiszącym w kuchni albo szyldzie wróżki, z którą przyjdzie się Wam spotkać. Poza tym nie tylko przetłumaczono, ale na dodatek zrobiono to... dobrze! Zadbano nawet o wykorzysty-

nitywny koniec przygód Mony i Froderyka, byłaby niepokieszona. Przygody naszych bohaterów kończą się jednak w sposób, który sugeruje, że to tak naprawdę dopiero początek! W związku z tym z niecierpliwością czekam na kontynuację przygód naszych przyjaciół (tym razem z Froderykiem w roli głównej), zwłaszcza że Cenega już zapowiedziała drugą część gry! A czekam, bo... czekać naprawdę warto! A Vampyre Story to gra znakomita! Gra, która odwołuje się do najlepszych osiągnięć gatunku.

Od dawna brakowało mi takiego klasycznego (w najlepszym tego słowa znaczeniu) tytułu. Znajdziecie tu wszystko, za co pokochaliście przygodówki i nie powinniście się nawet zastanawiać, czy warto tej grze poświęcić trochę czasu. Nie tylko warto, ale trzeba i nie tylko trochę, ale ile się da. ;)

Dlatego też ocena musiała być wysoka. A dlaczego nie maksymalna? Ano dlatego, że w moim odczuciu 10 oczek może uzyskać gra, która jest znakomita pod każdym względem, a do tego proponuje zupełnie nowe, nieznane do tej pory rozwiązania. Oczko mniej więc za ten brak innowacyjności, jak również za nie do końca szczęśliwe rozwiązanie



graficzne związane z trójwymiarowością bohaterki oraz jej piskliwy głos. Ale umówmy się... Jest

Znajdziecie tu wszystko, za co pokochaliście przygodówki

to szukanie wad nieco na siłę. ;) Ocena 9 w skali A-Z oznacza grę prawie pozbawioną wad i dokładanie z taką mamy tu do czynienia. Serdecznie polecam!

krótka informacja natury technicznej

Na słabszych komputerach, tzn. posiadających kartę graficzną niezbyt dobrej jakości oraz nie obsługującą tzw. antyaliasingu, gra może się nie uruchomić. Problem ten można obejść ściągając patcha z oficjalnej strony gry. Radzę więc nie lekceważyć podanych na pudełku wymagań sprzętowych.

wanie polskich odpowiedników i odniesień tam, gdzie tylko jest to możliwe, np. kiedy Froderyk mówi o pączkach pewnej znanej firmy. ;) Jednym słowem, w tej grze spotkacie się z kawałem naprawdę dobrej, translatorskiej roboty!

Coś się kończy, by rozpocząć mogło się coś...

Gdyby gra kończyła się w sposób, który sygnalizuje, że to defi-



9/10

- + fabuła
- + klimat
- + rysowana grafika
- + muzyka
- + spolszczenie
- + zagadki

- trójwymiarowość postaci
- zbyt piskliwy głos głównej bohaterki
- brak innowacyjności

> Producent: Autumn Moon Entertainment
> Dystrybutor: Cenega Poland
> Cena: 79.90 PLN
> www.vampyrestory-game.com

> WIN 2000/XP/Vista
> Procesor: 1,5 Ghz
> RAM: 512 MB
> Grafika: 128 MB

Nasi wierni czytelnicy zapewne pamiętają, że podobny tekst ukazał się niemal rok temu na starej wersji strony Adventure Zone, no ale cóż – w trakcie „przeprowadzki” gdzieś się zawieruszył, zatem postanowiłem go gruntownie odświeżyć i uzupełnić o nowe tytuły i informacje, specjalnie na potrzeby nowego numeru naszego zinu.

INDIANA JONES™

Ubiegłoroczny film Indiana

Jones i Królestwo Kryształowej

Czaszki odniósł ogromny sukces kasowy (w samych tylko kinach przyniósł około 800 milionów dola-

rów dochodu). Czy zasłużenie, czy nie – tu zdania są podzielone, ale to

już temat na zupełnie inną dyskusję. W każdym razie potwierdziło się, że postać słyn-

nego doktora archeologii, grana przez niemniej słynnego Harrisona Forda, jest nadal niezmiernie

popularna na całym świecie. Sukces filmu był tak duży, że rozważane jest rozpoczęcie prac nad piątą częścią.

Czy jest wobec tego szansa na ujrzenie Indy'ego w kolejnej przygodówce? Cóż, jak wiemy firma LucasArts wiele

lat temu porzuciła mało dochodowy rynek gier przygodowych i nic nie wskazuje na to, by sytuacja miała się

zmienić. Aktualnie prowadzone są prace nad grą akcji pod tytułem Indiana Jones and the Staff of Kings, która ma

ukazać się w lipcu na konsolach PS2, Wii oraz konsolkach przenośnych. O jakiegokolwiek przygodówce

z LucasArts możemy sobie tylko pomarzyć.

Ale od czego są wierni fani? Zapraszam zatem do przeglądu fanowskich projektów gier, ale z góry uprzedzam, że zwolennicy graficzno-dźwiękowych fajerwerków nie mają tu czego szukać, gdyż kontynuacje te opierają się na grafice, interfejsie (słynny SCUMM) i udźwiękowieniu zbliżonym do wydanych na przełomie lat 80-tych i 90-tych ubiegłego wieku pierwowzorów z LucasArts.

Fanowskich gier o przygodach Indiany zapowiedziano już wiele. Większość z tych projektów umarła niestety śmiercią naturalną. Motywy są podobne jak w przypadku innych zarzuconych darmowych produkcji - brak czasu, praca, życie osobiste, problemy z zarządzaniem i koordynacją prac nad grą, brak utalentowanych osób do pomocy czy też po prostu utrata motywacji. Stwo-

rzenie nawet prostej przygodówki wymaga dużego nakładu czasu i pracy, a niektórych, mimo początkowego zapału, potrafi to przerosnąć.

Jednym z takich wstrzymanych projektów był **Indiana Jones and the Spear of Destiny** (Włócznie Przeznaczenia, taką samą nazwę miała też nosić anulowana produkcja LucasArts). Nad grą pracowało zaledwie dwóch fa-

nod (demo ma problemy z działaniem na Windows XP i nowszych systemach operacyjnych, ale w pliku readme wytłumaczono jak je uruchomić).

Prace nad grą o tej samej nazwie postanowiła kontynuować również 2-osobowa grupa o nazwie **Crossed-Gun Studios**, niestety na zapowiedziach i zaprezentowaniu dwóch screenów się skończyło.

nów. Wydali oni nawet grywalne demo, po czym poinformowali o zaprzestaniu prac i udostępnili stworzony przez siebie

Indiana Jones and the Key to the Mandala (Klucz do Mandali) to tytuł, który zapowiedziało **Metamorpho Entertainment**, lecz prace odwołano, gdyż studio zajęło się innymi projektami, w tym kontynuacją kolejnej słynnej lucasowskiej serii - **The Amulet of Monkey Island**.



► Indiana Jones and the Spear of Destiny

➤ Indiana Jones and the Heritage of Time



Podobnie na zapowiedziach skończyło się w przypadku **Indiana Jones and the Ivory Grave** (Grobowiec z Kości Słoniowej).

Indiana Jones and the Revenge of the Ancients (Zemsta Starożytnych) – tym tytułem zajmowało się w 2005 roku **OG Productions**. Niestety, od tamtej pory na stronie projektu nic się nie dzieje.

Inny projekt, który doczekał się ledwie kilku screenów, po czym słuch o nim zaginął, to **Indiana Jones and the Breath of Gods** (Oddech Bogów), tworzony przez ekipę z Niemiec.

Kolejna zawieszona produkcja - **Indiana Jones and the Heritage of Time** (Dziedzictwo Czasu) ze studia **Masterton Software** - posiada nawet własne demo wydane w 2000r., które zostało napisane pod DOS-a, a więc żeby je uruchomić na w miarę nowym sprzęcie, należy użyć emulatora DosBox. Dostępna jest niestety tylko wersja niemieckojęzyczna.

Indiana Jones and the Secret Chamber of Schloss Brunwald (Tajemna Komnata Schloss Brunwald) to raczej słabej jakości mini-gierka z 2001 roku, na-

pisana przez jedną osobę pod DOS-a, czyli dobrze skonfigurowany DosBox wymagany.

Bardzo ciekawie prezentował się najstarszy fanowski projekt o nazwie **Indiana Jones and the Fate of Atlantis 2**, tworzony od 1998 roku przez **Amberfish Arts**. W 2004r. zademonstrowano tzw. **Engine Test**, czyli krótki pokaz tego jak gra będzie wyglądać. Akcja gry miała się toczyć pięć lat po historii opowiedzianej w oryginalnym Fate of Atlantis, oto jej skrócony opis:

Jesienią 1944 roku naziści desperacko poszukują sposobów na uniknięcie nieubłaganej zbliżającej się klęski. Legendarne atlantydzkie miasto, które przetrwało tysiąclecia w kompletnej izolacji, wciąż czeka na odkrywców, mimo iż Indy i jego przeciwnicy są pewni, że zostało zniszczone w 1939 roku. Artefakty i starożytne moce, dotąd pozostające w ukryciu, mogłyby po uwolnieniu zniszczyć całą ludzkość. Gdy naziści dowiadują się, że ich przekonanie na temat losu Atlantydy było błędne, postanawiają odwrócić bieg historii i uwolnić moce Zaginionego Miasta.

Indiana Jones and the Fate of Atlantis 2, podobnie jak pierwowzór, miała być nieliniowa i oferować alternatywne "ścieżki" do ukończenia gry. Niestety, od kilku lat brak jest jakichkolwiek

➤ Indiana Jones and the Fate of Atlantis 2



Give	Pick up	Use
Open	Talk to	Push
Close	Look at	

➤ Indiana Jones and the Fate of Atlantis 2



informacji o postępie prac i nie nastroja to optymistycznie, choć jeszcze niedawno krążyły słuchy, że twórcy nadal dopracowują swój engine.

Z kolei ingerencja **LucasArts** spowodowała rozwiązanie grupy **LucasFan Games** i zaprzestanie prac nad grą **Raiders of the Lost Ark** (Poszukiwacze Zaginionej

Arki), która oczywiście miała być oparta na pierwszej części filmowych przygód słynnego archeologa. Grupa ta, założona przez Niemca - Saszę Borisowa, zdążyła wcześniej stworzyć remake **Maniac Mansion** oraz sequel przygód **Zaka Mac-Krackena**, a jej strona internetowa znajdowała się [tutaj](#).



➤ Indiana Jones and the Temple of Spheres

Premiera filmu **Królestwo Kryształowej Czaszki** zadziałała jako katalizator, bowiem w ostatnim roku trzy kolejne grupy fanowskie ogłosiły rozpoczęcie prac nad swoimi grami o Indianie. Czy coś z tego wyjdzie – ciężko powiedzieć, ale wymienimy te projekty:

➤ **Indiana Jones and the Secret of Pandora** (Sekret Pandory), którym zajęła się 6-osobowa niemiecka grupa **Naturally Lazy** [niezła nazwa ;)].

Indy i jego ojciec zostają porwani przez nazistów i uwięzieni w starym szkockim zamku. Hitlerowcy chcą, by Indy odnalazł dla nich kolejny potężny artefakt, w przeciwnym razie Henry Jones Senior zginie.

➤ **Indiana Jones and the Thunder in the Orient** (Burza w Oriencie), tworzone przez **High Voltage Arts**. Poza kilkoma obrazkami, żadnych szczegółów nie ujawniono.

➤ dwuosobowa ekipa o nazwie **Juggernaut Games** przymierzała się do rozpoczęcia prac nad przygodówką **Indiana Jones and the Curse of the Pharaoh** (Klątwa Faraona), ale ostatecznie zdecydowała zabrać się za stworzenie gry o Indianie na iPod'a. Jeśli to się powiedzie, nie wykluczają powrotu do swego pierwotnego zamierzenia.

Jak do tej pory informacje nie były optymistyczne, bo wymienione projekty albo padły, albo są w zbyt wczesnej fazie rozwoju. Jest jednak spora szansa, że dwie porządne kontynuacje przygód doktora Jonesa ujrzą światło dzienne. Obie tworzone są przy pomocy znanego wśród twórców darmowych przygodówek programu **Adventure Game Studio**.



Pierwsza z nich to **Indiana Jones and the Fountain of Youth**

(Fontanna Młodości), niewątpliwie najciekawiej zapowiadająca się fanowska produkcja.

Jej strona internetowa znajduje się **tutaj**. Grę tworzy składające się z kilkunastu osób studio **Screen 7**. Pierwsze koncepcje pojawiły się już w 2000r., lecz po zmianie lidera projektu w następnym roku, uległy one niemal całkowitemu przeobrażeniu. Właściwe prace nad grą rozpoczęto w 2003r. Trzy lata później doczekaliśmy się grywalnego demo, które można ściągnąć **stad**. Galerię screenów obejrzycie pod **tym adresem**.

Akcja gry umiejscowiona jest przed **Fate of Atlantis** [recenzja na **AZ**] - w 1939r., jeszcze przed wybuchem II wojny światowej.

Agenci brytyjskiego MI5 przechwytują niemiecką depezę, z której wynika, że wybitny badacz i ekspert od okultyzmu, dr John Burton, pracuje dla nieprzyjaciela. Podczas przeszukania jego biur w Londynie agenci odnajdują jedynie tajemnicze wskazówki i... zmuszeni są w ten sposób do zwrócenia się o pomoc do dawnych kolegów. Marcus Brody i Indiana Jones zostają wciągnięci do śledztwa przez więzy lojalności i mimo starych uraz. W poszukiwaniach zaginionego doktora, Marcus, Indy i jego studentka - Shelly Hartley, odkrywają coś, czego się nie spodziewali - tajemniczą historię starej legendy, urządzenie, które wywołało starożytny wyścig zbrojeń i źródło mocy, które mogłoby przechylić szalę na stronę sił ciemności.

Prace nad grą wciąż trwają, lecz nadal jest dość daleka droga do ich ukończenia – niedawno na forum projektu jeden z twórców przebiegiwał coś o premierze w roku 2011. Ale żeby umilić fanom to przedłużające się oczekiwanie, w styczniu tego roku **Screen 7** wypuściło świąteczną mini-gierkę o nazwie **Indiana Jones and the Temple of Spheres** (Świątynia Sfer), którą możecie ściągnąć **stad**. Rozgrywka zajmuje nie więcej niż kilkanaście minut, ale serdecznie zachęcam do zapoznania się z tą pozycją.



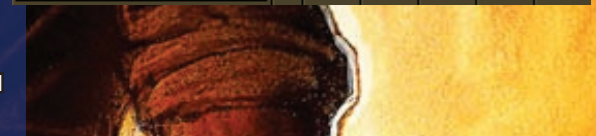
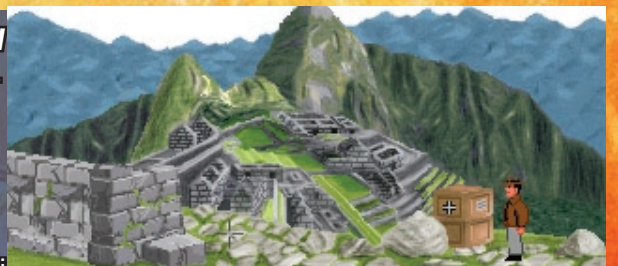
Cechy charakterystyczne gry:

- oryginalny, mocno nieliniowy scenariusz
- klasyczna rozdzielczość 320x200
- 16-bitowa paleta kolorów
- w pełni animowane postaci, w tym animacje powitania, rozmowy, interakcji i walki
- ponad setka lokacji do odwiedzenia
- ponad 20 interesujących postaci
- innowacyjny design, w tym zintegrowany system "ścieżek"
- nowe umiejętności postaci
- oprócz Indy'ego będzie można pokierować innymi postaciami
- punktacja postępów w grze - IQ ("Indy Quotient"), unowocześniony interfejs SCUMM
- oryginalny soundtrack w formacie MIDI
- własnoręcznie nagrane efekty dźwiękowe
- animowane scenki przerywnikowe.

Druga z gier, na które wciąż mocno liczymy, to **Indiana Jones and the Crown of Solomon** (Korona Salomona), której strona znajduje się [tutaj](#). Ma ona być sequelem klasyka LucasArts - **Indiana Jones and the Last Crusade** [[recenzja na AZ](#)]. Tworzy ją grupa o nazwie **CJ Entertainment**, składająca się z siedmiu osób różnych narodowości oraz dodatkowo czterech tłumaczy. W grze, podobnie jak w pierwowzorze, będą występować sekwencje walki oraz system punktacji IQ, a rozgrywka ma być nieliniowa. Grafika będzie w rozdzielczości 320x150 i 256 kolorach. Grywalne demo można ściągnąć [stąd](#). Tam również znajdziecie tzw. rolling demo (czyli nieinteraktywny przegląd kilku lokacji z pełnej wersji gry) oraz obejrzyście garść screenów.

Po tym jak Indy, Henry i Marcus Brody zdołali uciec z walącej się świątyni w Iskenderun, Indy postanawia zostać w Europie, by dokończyć pewne sprawy. Podczas podróży pociągiem zostaje jednak schwytany przez hitlerowców. Nieświadomi tego Marcus i Henry wracają do Stanów, słynny archeolog natomiast zostaje przewieziony do zamku Brunwald, z którego zdołał już kiedyś uciec. Hitler jest już w drodze do zamku, ale Jonesowi znów udaje się zbiec. Z Indym kontaktują się wolnomularze i wkrótce wyrusza on na poszukiwanie Świątyni Salomona i jej tajemnych komnat. Masoni wierzą bowiem, że jest w nich ukryta korona, posiadająca potężną moc. Jednakże naziści również zainteresowani są zdobyciem tego artefaktu, zatem przed naszym bohaterem stoi trudne zadanie...

Ostatnie informacje o grze pochodzą z marca ubiegłego roku, była ona wtedy podobno w końcowej fazie produkcji, jednak ze względu na perturbacje w życiu osobistym lidera projektu, prace znacznie zwolniły. Od tamtej pory nic nowego nie usłyszeliśmy.



► Indiana Jones and the Last Crusade



Opisując fanowskie produkcje warto wspomnieć też o grach - parodiach z serii **Udoiana Raunes**, z których ostatnia, wydana w 2005 roku, nosi nazwę **Udoiana Raunes - In Search for Indiana Jones 4**. Zadaniem gracza jest skłonić Stevena Spielberga, George'a Lucasa, Harrisona Forda i Seana Connery do stworzenia kontynuacji filmowej trylogii. Cóż, jak widać autorzy tej gierki dopięli swego, bo film jednak powstał. ;)

I to już wszystkie projekty, które udało mi się odszukać. Podsumowując, pograć na razie nie ma za bardzo w co, bo mamy raptem kilka różnej jakości dem, dwie minigierki, no i te parodie. Jednak może wreszcie którejś

ekipie uda się przełamać fatum wiszące nad fanowskimi przygodówkami o Indym (a może to „zemsta starożytnych albo klątwa faraona? ;)). Zastanawia mnie tylko to – po co niektórzy zabierają się za nowe projekty, zamiast dołączyć do już istniejących? Gdyby tak fani Indy'ego zjednoczyli swoje wysiłki, na pewno do tej pory dałoby to jakieś efekty i mielibyśmy w co pograć. A tak pozostaje nam uzbroić się w cierpliwość, zacisnąć kciuki i czekać na nowe przygody kultowego archeologa.

W międzyczasie można jeszcze przecież po raz kolejny ukończyć **The Last Crusade** i **Fate of Atlantis**, poczytać liczne komiksy, zerknąć na [artykuł](#) o anulowanych projektach przygodówek z **LucasArts** albo odświeżyć sobie filmy. A jeśli ktoś z Was nie brzydzi się grami akcji, to tym bardziej będzie miał co robić. :)

BUTTERFLY

wywiad

AZ: Mógłbyś napisać w kilku zdaniach o sobie? Kim jesteś, czym się zajmujesz?

JK: Nazywam się Jarosław Kuczek. Z wykształcenia jestem nauczycielem języka angielskiego i informatyki. W tej chwili uczę na uniwersytecie w Chinach. Wykładam język angielski, a większość wolnych chwil poświęcam na pracę nad projektem, na doskonalenie się w kierunku grafiki komputerowej i programowania oraz podstaw animacji. Postanowiłem zrobić grę przygodową, to taki mój ulubiony gatunek. Na początku, cały ten projekt był robiony na zasadzie zabawy i spędzania wolnego czasu. Nie planowałem szerszej promocji czy wypuszczania na rynek, ale w tej chwili pojawiło się pewne zainteresowanie w kręgach graczy. Na pewno motywuje to dodatkowo, ale też i stanowi pewnego rodzaju wyzwanie, m.in. żeby dopracować grę znacznie bardziej, niż się pierwotnie zakładało.

AZ: Co Cię skłoniło na całkowite wymazanie projektu i rozpoczęcie prac od początku?

JK: Przede wszystkim gra nie wyglądała tak jak to sobie oryginalnie planowałem, z wielu elementów nie byłem do końca zadowolony. W końcu postanowiłem przerobić całą historię i sposób, w jaki ją przestawię. Wszystko po to, żeby gra prezentowała się ciekawiej i bardziej oryginalnie.

AZ: Jaki to będzie miało wpływ na termin ukończenia gry, który ustalony jest na lato 2009?

JK: Trudno mi powiedzieć czy termin "lato" będzie możliwy. Tak sobie wstępnie wykalkulowałem na samym początku prac. Nie sądzę, aby dało się go w tej chwili dotrzymać, choć gra na pewno zostanie ukończona w tym roku. Nawet, jeśli nie będzie gotowa do lata w całości, z pewnością wypuszczę jakieś dłuższe demo, które dostępne będzie do pobrania.

AZ: Jak przebiega praca nad tworzeniem gry. Jakiego oprogramowania używasz?

JK: Jak już wspomniałem, gra jest produktem freeware. Oprogramowanie, którego używam do jej tworzenia też jest darmowe. Myślę, że nie trzeba mieć super 3ds Max, żeby zrobić porządną grę. Jeśli chodzi o grafikę trójwymiarową, to głównie Blender, do grafiki rastrowej - Artweaver i GIMP. Jeśli chodzi o edycję wideo czy dźwięku, to VirtualDub, Audacity. To są programy, które można znaleźć w Internecie od dawna i nic im absolutnie nie brakuje. Do moich celów nadają się w sam raz, nie potrzebuję żadnych komercyjnych "kombajnów".

AZ: W jednej ze swoich wypowiedzi napisałeś, że Butterfly nie będzie jednak typową przygodówką point and click. Czego więc mogą spodziewać się gracze?

JK: Chodzi o to, że sposób rozgrywki będzie przedstawiony w nieco inny sposób niż ma to miejsce w typowych przygodówkach. Nie będzie typowego "kolekcjonowania" przedmiotów, toczenia wielokrotnych dialogów z tymi samymi NPC'ami czy odwiedzania wielokrotnie tych samych lokacji. Gra będzie bardziej przypominała interaktywny film lub komiks. Także sterowanie będzie odmienne, bardziej dynamiczne, które wymagać będzie od gracza stałej uwagi. Ale wszystko to będzie można zobaczyć w demie :)

AZ: Wspomniałeś o innych projektach. Masz w planach stworzenie jeszcze jakichś gier?

JK: Projektów mam kilka. W przypadku robienia gry samemu, przede wszystkim istotne jest jednak mierzenie sił na zamiary. Niektóre z nich są bardzo rozbudowane, część ma już obmyśloną fabułę, postacie, lokacje, itd., ale wszystko to, to tylko początkowe fazy planowania. Po dłuższym zastanowieniu, postanowiłem na razie się za nie brać, gdyż wykonanie któregoś z nich zajęłoby mi chyba lata. Na początek wziąłem się, więc za coś prostszego. Podczas tworzenia BF, poduczę się zarówno, jeśli chodzi o grafikę, programowanie czy edycję plików audio, itd. Być może w przyszłości połączym się na któryś z tych większych projektów. Zobaczymy.

AZ: Wiemy, że soundtrack do gry komponuje Przemysław Wołodkiewicz, a co z pozostałymi efektami dźwiękowymi? Będą występowały w Butterfly? Jeśli tak, to powiedz czy sam je rejestrujesz...

JK: Będzie sporo efektów dźwiękowych, gdyż stanowią one niezbędny dodatek do muzyki. Nie będę jednak sam ich rejestrował, będą pochodzić będą z dostępnych w Internecie źródeł i bibliotek dźwięków, które już posiadam. Zapewniam, że wszystkie będą jednak wysokiej jakości.

AZ: Wspomniałeś o kulturze chińskiej. Zamierzasz wprowadzić jakieś elementy z tej kultury, elementy orientalne?

JK: Trochę orientalnych elementów zostanie do gry wprowadzonych, ale nie będzie wymagana jakakolwiek znajomość kultury Orientu. To tylko dla dodania smaczku, dla urealnienia, jako że akcja rozgrywa się na tym obszarze, a nie na innym. Pojawi się, więc trochę jakichś nazw, trochę napisów czy odwołań do mitologii lub legend.

AZ: Na stronie projektu pojawiły się pierwsze szkice bohaterów. Postacie te wydają się być bardziej dojrzałe, będzie położony też większy nacisk na nie w całej historii. Jakież szczególne zmiany w ich życiorysie czy charakterze?

JK: Owszem, historia skupi się bardziej na postaciach. W tym celu scenariusz został poprawiony i uzupełniony. Każda z postaci została "wyposażona" w rozszerzoną historię jej życia, obecne cele, znajomości, itd. Oczywiście najbardziej dopracowana została postać głównego bohatera. Wydarzenia z przeszłości Johna będą odgrywały teraz kluczową rolę dla całej historii.

AZ: Opowiedz również jak bardzo zmieni się warstwa techniczna gry od tego, co nasi czytelnicy mogli przeczytać w poprzedniej wersji wywiadu?

JK: Wymagania sprzętowe się nie zmieniają. Zmieni się grafika, gdyż otoczenie przedstawione zostanie poprzez połączenie grafiki 2D i 3D. Całość będzie też bardziej dynamiczna ze względu na użycie Flasha. Widok będzie się zmieniał dynamicznie w zależności od lokacji

AZ: Jak przebiega praca nad tworzeniem gry. Jakiego oprogramowania używasz?

JK: Jak już wspomniałem, gra jest produktem freeware. Oprogramowanie, którego używam do jej tworzenia też jest darmowe. Myślę, że nie trzeba mieć super 3ds Max, żeby zrobić porządną grę. Jeśli chodzi o grafikę trójwymiarową, to głównie Blender, do grafiki rastrowej - Artweaver i GIMP. Jeśli chodzi o edycję wideo czy dźwięku, to VirtualDub, Audacity. To są programy, które można znaleźć w Internecie od dawna i nic im absolutnie nie brakuje. Do moich celów nadają się w sam raz, nie potrzebuję żadnych komercyjnych "kombajnów".

AZ: Gdyby jeden z polskich deweloperów zainteresował się Butterfly, zgodziłbyś się wydać grę na zasadach komercyjnych?

JK: Na pewno byłoby to ciekawe doświadczenie, ale wydanie gry na warunkach komercyjnych wiąże się z wieloma dodatkowymi sprawami. Trzeba by było optymalizować od nowa cały kod i ujednolicić grafikę. Gra musiałaby być pozbawiona jakichkolwiek bugów, wymagałaby przeprowadzenia dodatkowych testów. Trzeba by było decydować, jak miała by się sprawa z różnymi systemami operacyjnymi. No i na pewno pojawiłyby się jakieś terminy. Generalnie, planowane jest wypuszczenie tej gry jako freeware. Daje to możliwość trafienia do znacznie większej ilości odbiorców. Nie trzeba kupować, a wystarczy ściągnąć, jeżeli kogoś gra zainteresuje. Wiem, że zainteresowanie jest nawet w innych krajach. Stronę odwiedzają ludzie z całego świata. Na początku wypuszczona zostanie oczywiście wersja polska, ale wersja angielska ukaże się kilka tygodni później. Myślę, że grę można byłoby dołączyć do jakiegoś czasopisma o grach komputerowych, pod warunkiem, że wciąż byłaby dostępna przez Internet. Na pewno na płycie byłoby to o wiele bardziej wygodne, niż ściąganie kilkuset megabajtów przez Internet. Może nie każdy ma taką możliwość, więc byłoby to pewne udogodnienie. Ewentualnie, gdyby jakiś wydawca stwierdził, że Butterfly spełnia wszystkie warunki gry "komercyjnej", to na pewno byłaby wydana z jakimiś dodatkami, typu koncepty, porady dla kogoś, kto spróbowałby sam grę stworzyć. Parę takich rzeczy ekstra.

AZ: Jeszcze kilka słów na temat, tak nie lubianych przez fanów przygodówek, elementów zręcznościowych. Jak często będą występowały w Butterfly?

JK: "Elementami zręcznościowymi" można w BF nazwać "sceny akcji", których będzie kilka. BF to mroczna opowieść, thriller s-f, gdzie momentami zdarzać się będą gwałtowne starcia czy pościgi. Będą one jednak krótkie i raczej nie powinny przystopować rozgrywki. Liczyć się w nich będzie głównie odpowiednie zgranie w czasie czynności lub podjęcie kolejno kilku decyzji.

AZ: Dziękuję za rozmowę.

BUTTERFLY

Autorem projektu 'Butterfly' jest Jarosław Kuczek, na co dzień skromny nauczyciel języka angielskiego na uniwersytecie w Chinach. Większość wolnego czasu poświęca na pracę nad projektem oraz na doskonalenie się w kierunku grafiki komputerowej i programowania oraz podstaw animacji. 'Butterfly' będzie grą freeware. Akcja toczyć się będzie w roku 2099 w Szanghaju - mieście podobnym do kilkunastu innych Megalopolis na Ziemi. Każde z nich liczy po kilkaset milionów mieszkańców i podzielone jest na Strefy - obszary, po których można poruszać się w zależności od uprawnień jakie danemu obywatelowi przysługują. Właśnie owe Strefy będą wyznaczały drogę, jaką John będzie pokonywał w trakcie trwania opowieści. Każdy z poziomów miasta będzie się różnił. Nie będą to tylko zwykłe różnice w oprawie graficznej. Spotkani bohaterowie będą odzwierciedlać charakter danej Strefy, ubogacając przygodę swoimi spostrzeżeniami egzystencjalnymi i światopoglądem.

'Pewne wydarzenia zniekształcają postrzeganie'*

Można powiedzieć, że tą maksymą kieruje się autor zapowiadanej gry. Jest to opowieść, w której główny bohater spojrzy na świat w inny sposób. Historia wydawać by się mogła oklepana: przyszłość, androidy, latające samochody, śledztwo... słowem, już gdzieś to było.

John Kenner, bohater 'Butterfly', będzie musiał zrewidować swój dotychczasowy stosunek do otaczającego go świata. A to za sprawą nowego zadania. Zadanie jak każde inne do tej pory. Choć ciężko jest się pozbierać po tragicznych wydarzeniach sprzed kilku miesięcy, będąc dodatkowo uzależnionym od silnych środków medycznych i psychotropów.

Firmę **ZEN Technologies** to nie obchodzi, po prostu nikogo lepszego do tej roboty znaleźć nie można było. Od momentu wejścia do budynku korporacji John czuł, że musi to być coś poważnego. A jakże... skradziono najnowszy moduł sztucznej inteligencji, a ostatnie ślady prowadzą do rzadko odwiedzanych rejonów Dolnego Poziomu miasta.



Nie stojąc w korku?

Powszechnie za ojca samochodolotów, czyli latających samochodów uważa się Glena Curtisa, który w 1917 opatentował i stworzył pierwszy prototyp latającej maszyny. Jednak urządzenie to nie wyglądało ani zachęcająco, ani nie spełniało przypisywanych mu funkcji, tzw. "Autoplane" prócz kilku prowizorycznych podskoków nie zdołał oderwać się od ziemi. Nie zniechęciło to jednak innych do dalszych prac. Powstawało wiele rozmaitych projektów, wśród których najbardziej wyróżniał się Hiller's Aerial Sedan, niestety, jedynie w sferze marzeń.

Dzisiaj również trwają zaawansowane prace nad stworzeniem funkcjonalnej maszyny, łatwej w sterowaniu dla przeciętnego człowieka. 5 marca bieżącego roku odbył się pierwszy, próbny lot Transitiona - samochodolotu, który wystartował z lotniska w Plattsburgu (USA) i zdołał przelecieć 37 sekund wzbijając się w powietrze na wysokość ok. 30 metrów. Nic nadzwyczajnego, ale firma Terrafugia zapowiada, że maszynę stać na więcej. Zagorzali miłośnicy podniebnych podróży będą musieli wyłożyć na Transitiona sumę 200 tys. dolarów, co dla niektórych nie jest żadną przeszkodą. Jak na razie chętnych na zakup jest 45 osób, natomiast pierwsze hybrydy powinny pojawić się w sprzedaży już w 2011 roku. Raczej przełomu nie będzie, a na latające samochody, na miarę tych z filmu Luca Bessona - "Piąty Element", będziemy musieli jeszcze długo poczekać.

Jak to się ma do Butterfly'a? Otóż w grze między strefami Szanghaju będziemy się przemieszczali latającym pojazdem z wyglądu przypominającym samochód, tzw. AC (Aero Car). Oczywiście bardziej zaawansowanym technicznie, unoszącym się w powietrzu dzięki silnikowi subatomowemu i osiągającym prędkość od 200 do 400 km na godzinę. Model takiego pojazdu, którym będzie podróżował nasz bohater możecie obejrzeć na jednym z załączonych screenów.

Nietrudno tam o guza, bądź inne dolegliwości, dlatego nasz bohater bez uśmiechu na ustach i z przerażeniem podejmuje się poprowadzenia tego śledztwa. Kiedy tylko dostajemy wytyczne, los rzuci nas w wir zagadek i zaskakujących faktów. Po jakimś czasie dochodzimy do przekonania, że rzeczywistość wirtualna wpływa na nas tak samo jak realny świat. Opowieść będzie ukazywać coraz więcej z historii bohatera, a wszystko to będzie w rezultacie prowadziło do jego wewnętrznej przemiany.

W poszukiwaniu zaginionego modułu i w podróży po Megalopolis, John będzie miał towarzysza, a właściwie towarzyszkę - androidkę Hirari, pracującą w klubie nocnym w Purgatory, niższej części miasta. Hirari jest główną osią akcji i kiedy jej los złączy się z losem Johna, odsłoni się przed nią nowy, nieznaný jej do tej pory świat, a od tego momentu będziemy świadkami rewolucyjnego spojrzenia elektronicznymi oczyma maszyny próbującej pojąć tajemnice świata, ludzi i innych androidów.

Interfejs i gameplay: Zawsze po czymś nowym można się spodziewać rozczarowania

bądź zaskoczenia. Z tym drugim zetknijemy się w 'Butterfly.' A to z kilku poniższych powodów:

Historia oddziałuje na nas w każdym momencie gry, nie jesteśmy biernymi obserwatorami, to od naszych decyzji będzie zależał przebieg rozgrywki.

W trakcie gry będziemy musieli bardzo uważać. Autor zastosował pewnego rodzaju sztuczkę, gdyż niektóre rzeczy lub kluczowe postacie pojawią się w grze tylko na moment. Dlatego cały czas będziemy zmuszeni śledzić przebieg akcji. Dodatkowym zabiegiem uatrakcyjnienia rozgrywki będą gwałtowne i szybkie sceny akcji. W ułamku sekundy będzie trzeba zdecydować jak się zachować: czy pociągnąć za spust, czy nie, jakiego wyboru dokonać, bo na zastanawianie się nad konsekwencjami nie będzie czasu.

Nie będzie pomocnika w postaci dziennika, systemu podpowiedzi ani samouczka. Będziemy zdani wyłącznie na swe umiejętności, instynkt, pamięć, zmysły... które potrafią jednak zawieść. Zwłaszcza, kiedy będziemy zmuszeni kontrolować to, co jest trudne do opanowania w systemie rozgrywki. Kiedy przyjdzie określić rzeczywistość dokoła nas, a ta nie zawsze będzie naszym sprzymierzeńcem.

Sam autor wyraża się o interfejsie następująco: „Na pewno

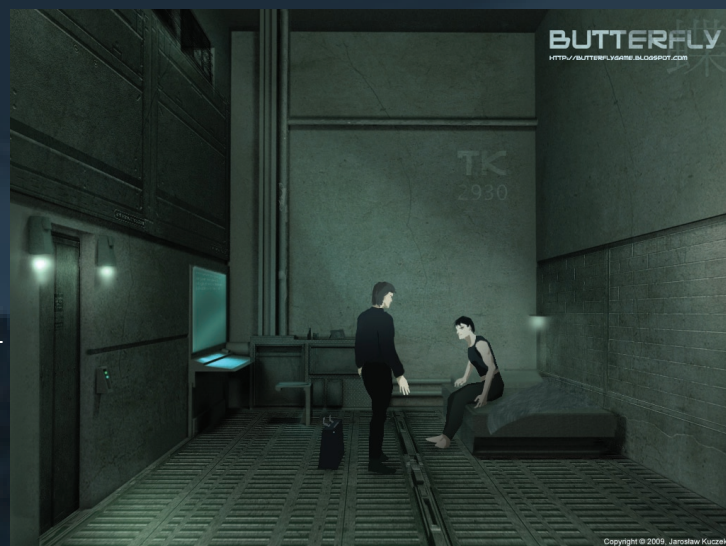


będzie klasyczne sterowanie myszą i wybieranie dostępnych w danym momencie opcji (po naje-
chaniu na hotspot, postać, itp.) i
używanie przedmiotów...”

Klimat, grafika + muzyka:

Klimat gry, budowany przez
techniczne aspekty, będzie
wielopłaszczyznowy. Orientalna
symbolika wpleciona w rozgryw-
kę, nastrojowa grafika, animacje
i efekty specjalne powodujące
dreszcz emocji. Intrygująca i
mroczna historia s-f, balansująca
na granicy jawy i snu, co zosta-

nie zaprezen-
towane w postaci
odmiennej pracy
kamer, gdyż akcja
momentami
będzie przenosiła
się do rzeczywi-
stości wirtualnej.
Grafika w tych mo-
mentach będzie
ulegała zmianie
z wiadomych
powodów. Inna
rzeczywistość
– inne spojrzenie
na świat.



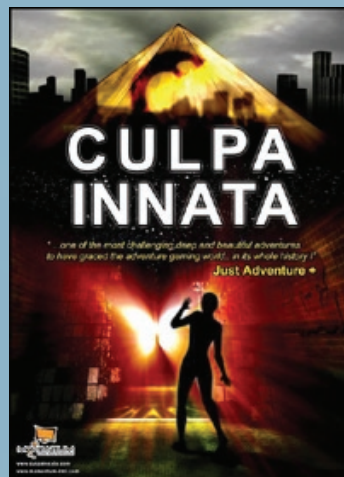
Blade Runner - jeden
z najbardziej docenio-
nych tytułów w swoim
gatunku. Oparta na
podstawie filmu Rid-
leya Scotta, fascynują-
ca opowieść detektywi-
styczna rozgrywająca
się w dalekiej przy-
szłości. Wcielamy się
w oficera policji, Raya
McCoya, do naszych
obowiązków należy wy-
łapywanie zbuntowa-
nych androidów i wy-
mierzanie im należytej
kary. Mimo upływu lat,
oprawa wizualna pre-
zentuje się na całkiem
przyzwoitym poziomie,
co w połączeniu z ge-
nialną grą aktorów daje
niesamowity efekt.

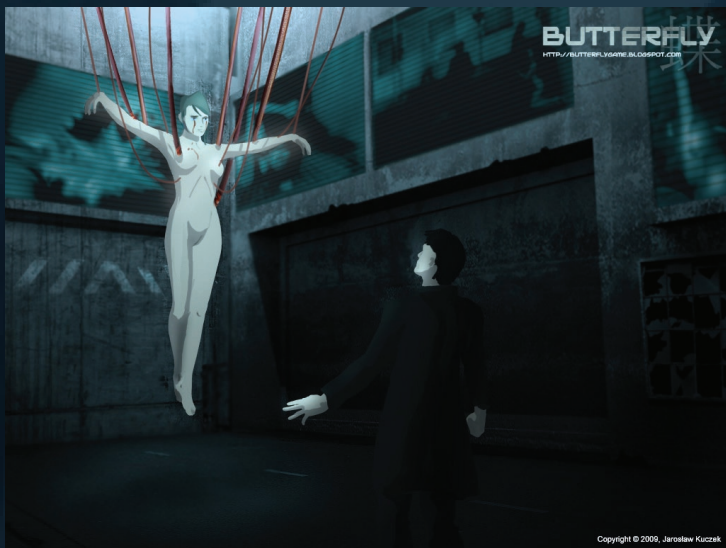
**Nightlong: Union
City Conspiracy** -
chyba mało kto pamięta
tą, wydaną 10 lat temu,
przygodówkę. Akcja gry
osadzona u schyłku
XXI wieku, prezentuje
wizję przyszłości. Zada-
niem gracza jest odna-
leżenie grupy terrory-
stycznej odpowiadającej
za serię zamachów na
prezydenta tytułowego
miasta Union City.
W grze nie ma podzia-
łu na narodowości.
Istnieje jedna wielka
Metropolia skupiają-
ca w sobie wszystkich
mieszkańców. Brudne,
cyberpunkowe klimaty,
latające pojazdy i fabu-
ła to główne cechy gry.
Grafika w grze uległa
już niestety zesterze-
niu...

Culpa Innata - przy-
godówka tureckiej fir-
my Momentum, nigdy
niewydana w Polsce.
Akcja gry ma miejsce
w 2047 roku. Najbar-
dziej zamożne kraje
połączyły się w tzw.
Światową Unię, odizo-
lowując się od pozo-
stałych narodów. Jako
Phoenix Wallis będzie-
my musieli rozwiązać
zagadkę morderstwa
jednego z mieszkańców
Unii, które nastąpiło
w Rosji. Oczywiście na
drodę napotkamy wie-
le przeciwności. Obec-
nie trwają prace nad
drugą częścią gry.

**The Moment of
Silence** - rozgrywana
w niedalekiej przyszo-
ści akcja związana ze
spiskiem oraz tajemni-
czą organizacją pla-
nującą przejąć władzę
nad światem. Typowa
historyjka opowiedzia-
na w ciekawy sposób.
Gęsta fabuła, piękne
lokacje oraz przyjemne
zagadki sprawiają, że
The Moment of Silence
wciąga na długie godzi-
ny. Recenzję przygo-
dówki można znaleźć w
poprzednim numerze
ziny (nr.71).

POKREWNE PRZYGODÓWKI





BUTTERFLY
HTTP://BUTTERFLYGAME.BLOGSPOT.COM

Copyright © 2009, Jarosław Kuczek

Zagadki

Autor wielokrotnie wspominał tu i ówdzie, że w 'Butterfly' czeka na nas cała gama nowych i oryginalnych systemów mechaniki gry. Jak to się będzie miało do napotykanych zagadek, ciężko

powiedzieć. Z tego co udało się nam dowiedzieć od kuchni, będzie to innowacją w świecie gier przygodowych. Choć nie zabraknie tradycyjnego łączenia przedmiotów, układanek, dialogów tematycznych, wątków pobocznych, interakcji z przedmiotami i osobami.

Gra będzie stylizowana na film. Z tego względu zagadki będą bardziej dynamiczne, będzie ich niewiele i będą miały miejsce w cyberprzestrzeni. Każda baza bądź innego rodzaju zamknięte przed nami wejście będzie chronione hasłem lub wymyślną kombinacją czy szyfrem. Smaku grze dodaje to, że wszystko będzie okraszone symboliką i historią Dalekiego Wschodu, głównie Kraju Kwitnącej Wiśni i Chin. Autor ostrzega, że doświadczeni przygodówkowicze nie będą

mieli wielkich problemów z rozwiązywaniem zagadek, gorzej z początkującymi, choć raczej nie powinno być momentów, w których utknie liby na dobre.

Data wydania

Słowem zakończenia chciałbym poinformować, że autor bardzo by chciał, aby projekt został ukończony do końca tego roku, co jednak prawdopodobnie się przesunie. Niestety praca i inne obowiązki zmuszają do tworzenia gry w takim, a nie innym tempie, a pamiętajmy, że oprócz muzyki, Jarek tworzy grę sam. Miejmy nadzieję, że demo jakie ma się ukazać za jakiś czas, zaspokoi zniecierpliwionych przygodówkowiczów.

Przyznam się, że cała nasza Redakcja Adventure-Zone, czeka w napięciu na 'Butterfly' i trzymamy kciuki za autora i powodzenie tego ambitnego projektu.

Warstwa dźwiękowa dostosowana jest do tempa akcji i bardzo dobrze będzie budowała napięcie. Nawiązywać też będzie jak najbardziej do realiów świata przyszłości. Cyberpunk i techno, wymieszane w odpowiedniej proporcji, dodawać będą smaku lokacjom. Choć są fascynaci takiego rodzaju muzyki, ja osobiście się do nich nie zaliczam, ale sądzę że posłuchać będzie warto. Na soundtrack składać się będzie około 30 utworów, których kompozytorem jest inny nasz rodak – Przemysław Wołodkiewicz.

* Tekst zauważony w autobusie. Pewne zwroty i niektóre zdania były cytowaniem autora gry z materiałów, za które serdecznie dziękuję. [autorem tekstów w ramach jest Przem]



BUTTERFLY
HTTP://BUTTERFLYGAME.BLOGSPOT.COM

Copyright © 2009, Jarosław Kuczek

Demo

Zaraz na początku roku Jarek udostępnił naszej redakcji ekskluzywną wersję demonstracyjną Butterfly, przedstawiającą pierwszy epizod gry. Bez mrugnięcia okiem i z niebywałą ciekawością przystąpiliśmy wszyscy do wspólnego testowania. Demo ukazywało początek historii oraz w szczegółowy sposób wprowadzało gracza w przestępczy i tajemniczy świat Szanghaju. Swoje odczucia chcieliśmy opisać w specjalnej zapowiedzi, w której zawarte byłyby opinie prawie całej redakcji. Tekst się ostatecznie nie ukazał, gdyż, jak wiemy, twórca zdecydował się na całkowitą zmianę stylistyki gry. Jak tłumaczy, powodem rozpoczęcia prac od nowa było niezadowolienie z niektórych elementów gry, które nie spełniały do końca jego oczekiwań. W 100 procentach zmianie ulegnie warstwa wizualna, czyli grafika. Chociaż niektóre elementy fabuły również mają być rozbudowane. Nasza zapowiedź byłaby zwyczajnie nieaktualna i raczej nie miałyby wiele wspólnego z nową wersją Butterfly. Sprawy potoczyły się jednak dobrze, komiksowa aranżacja może nadać Butterfly dodatkowego klimatu oraz smaku. Zwłaszcza że niełatwo jest stworzyć dobrą grę o tej tematyce.

Metallica skończyła się na Kill'em All!

Nie, to nie jest moja opinia, ale czasem wydaje mi się, że słyszę to zdanie od (nie poparte żadnymi badaniami) co najmniej co piątej osoby, z którą rozmawiam o muzyce. Jest jednak jedna rzecz, którą słyszę z ust interlokutorów/ek zdecydowanie częściej. O co chodzi? Broken Sword III z tymi swoimi zręcznościówkami i 3D to już nie to samo.

Nie wiem, jaką opinię o tej części jednej z najsłynniejszych serii przygodówek, mieli twórcy recenzowanego tytułu, jednak niezaprzeczalnym faktem jest to, że Broken Sword 2,5: The Return of The Templars to całkowity powrót do korzeni i niewiele innowacji w sobie ma i w zamierzeniu niewiele ma mieć.

BROKEN SWORD

2.5

"The rain was pattering onto the passenger plane from Madrid to Paris while it was in its final descent.

Dismal day in this big city."

Nicole Collard i George Stobart – słynna, całkiem pokręcona para (co najmniej:), przyjaciół: amerykański, na zabój rozkochany w sobie prawnik i młoda, energiczna francuska dziennikarka. Mimo różnic, ciągłych kłótni i przekomarzanek, jedno jest pewne – po

THE RETURN OF THE TEMPLARS

prostu się uwielbiają. Minęło jednak kilka lat od kiedy ostatni raz się widzieli, zajęci swoją nudną codziennością... ale tego właśnie dnia coś się zmienia.

Do George'a dociera niepodpisany telegram informujący, że nasza cudna i ukochana Nico... nie żyje! Załamany bohater wskakuje do pierwszego samolotu do

Paryża i tak właśnie zaczyna się nowa historia. Po dotarciu na zalane strugami deszczu lotnisko i po szybkiej podróży taksówką na tak ukochaną przed laty Rue Jarry, dzwonek do drzwi dziewczyny... yyy, co to, kto to?!

C'est Nico we własnej osobie

...do tego całkiem odmieniona Nico,

k która nie tylko nie cieszy się na widok „boyfrienda”, ale wręcz wygania go, tłumacząc się nadmiarem pracy. Łatwo wyobrazić sobie minkę George'a i to, czym zajmował się będzie przez całą tę grę – odkrywaniem tego, co się z stało z Nico i... podróżą pełną odniesień do Cienia Templariuszy oraz, przede wszystkim, do Zamglonego Lustra.

Jak to się zaczęło?

Parę lat temu grupka niemieckich fanów twórczości Revolution Software zebrała się,





żeby stworzyć kolejną opowieść przenoszącą w świat dwojga uwielbianych przezeń bohaterów. Zespół został nazwany mindFactory i nie ma nic wspólnego z oryginalnymi twórcami oraz nie działa pod patronatem Rewolucyjnego.

Jak to działa?

Po rozmowie z Nico wychodzimy na dwór i zaczepiamy kwiaciarkę, która, oprócz podzielenia się z nami informacjami, podaruje też w jakimś tajemniczym celu gazetę i zachęci do odwiedzenia parku. Przeskakujemy do tej lokacji, klikając na odpowiednie miejsce, następnie oglądamy sobie ładną fontannę naciskając na lupkę. Dla zabawy przesuwamy też wskaźnik kursora na smakowity dwumetrowy rożek i pojawiają się dwa kręcące się koła zębate. Brzmi znajomo? Nic dziwnego. Znane z Broken Sworda ikonki i stary dobry wujaszek point'n'click dalej żyją ze sobą w zgodzie w tej części i niczego innego spodziewać się raczej nie można było. Wiadomą rzeczą jest więc też widok z perspektywy trzeciej osoby i to, że pan George oraz panna Nico nie potrafią biegać :D Technika gry pozostaje więc zupełnie taka sama. W sumie, oprócz tego biegania, którego może nie mamy prawa wymagać, ale które jako gracze i gracze nowej epoki uważamy już za standard, to bardzo dobra

wiadomość ;)

Tyle o systemie grania. Czas na ocenę wykonania. Warto zacząć od muzyki. Już początkowy filmik i jego profesjonalne orkiestralne udźwiękowanie zapierają dech i wróżą bardzo dobrze. Lubię się tu rozpisywać, więc dzisiaj dla odmiany krótko i treściwie: po prostu nie ma na co narzekać. Ciągając temat technicznego wykonania gry, warto zatrzymać się dłużej oczywiście na grafice i tu trochę zmiana emocji. Żadnych wątpliwości nie ma co do jednego – ładne rysowanki 2D. Lokacje (a wśród nich Café de la Chandelie Verte, Montfaucon, całkiem inne muzeum, metro oraz jaskinia w Azji) są naprawdę ładne, wygładzone, podrasowane, ale dalej bardzo przekonujące i klimatyczne – super! Innowacją są za to całkiem nowiusieńkie i świeżutkie renderowane filmiki wykonane... kompletnie plastikowo i beznadziejnie – wyobrażacie sobie George'a jako Kena („mąż” lalki Barbie)?



Nie? No to zagrajcie w Powrót Templariuszy i zobaczcie jak to wygląda – kompletnie do bani. Przy czym brakuje naprawdę sporo przerywników filmowych albo chociażby animacji. Przykład? Nico ma pomysł jak uporać się z problemem kratki piwnicznej. Po wykonaniu paru czynności, kiedy jesteśmy już pewni/e, że to wszystko i możemy zacząć cały proces, co się okazuje? Okazuje się mianowicie, że po prostu ekran robi się czarny, a napis na dole informuje nas, że udało się – wielkie dzięki za tę lakoniczną informację. Nie trzeba by było dużo – sama skromna, a jednak ciekawa konwencja gry wprost nasunęła mi na myśl, że można dodać po prostu kłęby kurzu, które powoli opadają i odsłaniają ciągle stateczny domek, ale już z wyrwaną kratką. Energia poświęcona na zrobienie plastikowych



laleczek mogłaby zostać wykorzystana przy wykonaniu - 2D czy 3D, wszystko jedno - choćby symbolicznych, ale tak ważnych elementów.

Naturalną kolejną rzeczą byłby teraz komentarz do spolszczenia... ale wiadomo, że tego, póki co, nie ma, nie jestem w stanie ocenić też zangielszczenia ze względu na nieznaną oryginalnego języka - niemieckiego. Ze smutkiem jednak muszę powiedzieć, że moje, może nie tyle uprzedzenia, co obawy dotyczące dubbingu, spełniły się – twardy, nieprzyjazny język niemiecki, Nico po kilku kieliszkach zimnej wódki i George o tempie tra ta ta (zdziwienie) tra ta ta ta (zdziwienie) tra ta ta (zdziwienie) przez całą grę - przeszkadza to na tyle, że pewnie w końcu wiele osób zdecyduje się wyciszyć nieprzyjemne dźwięki. Póki co nie zaliczę tego do oficjalnego spisu minusów licząc na angielską wersję.

„Tymczasem przenoś swoją duszę utęsknioną do tych pagórków leśnych, do tych łąk zielonych”

Kolejne przyjdzie czynić mi wyznanie. Nie należę do osób, które wielbią klasyczne Broken Swords tylko za to, że stworzone w “złoty” latach dziewięćdziesiątych, 2D to gra och, ach, mega klimatyczna terefera i tylko

wzdychać, a od razu na wejściu 10/10. Jest jednak rzecz, którą w serii bardzo cenię – wysoki poziom humoru: komizm przejawiających postaci, przez zaskoczenie, trafne i (tak, tak, nawet bardzo!) ironiczne komentarze we wszystkich do tej pory wydanych częściach były naprawdę na zadowalającym poziomie. Co się stało w tej części? A nic. Oczywiście: na szczęście nic. Jest się z czego pośmiać: ciekawe uwagi George’a, Nico kiedy tylko może przygryza przyjacielowi, a momentów, w których odwołuje się do wszystkim znanych kontekstów kulturowych wprost nie zliczymy. Jeszcze więcej jest jednak odnośników do pierwszych części. Zaryzykuję nawet stwierdzenie, że bez znajomości dzieł Revolution gra straci dużo uroku, a tak z łezką w oku uświadomiasz sobie, że Rue Jarry – już tu byliśmy, a tam trochę w głębi jest kuchnia, że tu właśnie był cudowny witraż, na który spoglądaliśmy przez lunetę-zwój, a tam...

:) Po drodze sentymentalna



jest naprawdę jednym z największych plusów Złamanego Miecza 2,5.

A teraz czas na ocenę fabuły. Moje subiektywne odczucie jest takie, że jest jeszcze bardziej naciągana niż fabuły wcześniejsze, ale w sumie schemat jest ten sam: jeden, dwa fakty historyczne, cała otoczka, a to wszystko przetrwa do czasów współczesnych i grozi unicestwieniem świata, czego świadomi są tylko Neotemplariusze oraz ci, którzy chcą ich powstrzymać. Do tego kupa śmiesznych lub napuszonych dialogów, bardzo proste zagadki na kombinowanie z przedmiotami i oto cały opis. Tak jest, sprawdźcie sami, czy wam pasuje.





UZUPEŁNIENIE:

W ramach uzupełnienia recenzji, pragniemy poinformować, że już niedługo ukaże się patch do gry, poprawiający kilka wykrytych błędów, oraz paczka z napisami w różnych językach. Wśród umieszczonych tam tłumaczeń znajdzie się też wersja polska, nad którą pracowało pięć osób, w tym dwójka naszych redaktorów - Madzius888 i Zebius. Ale to nie koniec dobrych informacji - w ciągu miesiąca, może dwóch, będzie dostępny do ściągnięcia kompletny angielskojęzyczny dubbing, na co wiele osób, nieprzepadających za językiem niemieckim, czekało. Głosy lektorów zostały już nagrane, aktualnie trwa ich obróbka, jakiś czas zajmą też testy. Na oficjalnej stronie projektu (<http://www.brokensword25.com/>) można odsłuchać próbkę głosów George'a i Nico. Co tu ukrywać - brzmią rewelacyjnie! Tak więc jeśli ktoś nie miał jeszcze styczności z Broken Sword 2.5 - radzimy się wstrzymać z graniem, do czasu ukazania się wspomnianych wyżej plików.

Zebius

Broken Sword 2,5

to, jakby nie było, projekt fanowski, wahałam się więc czy ocena wg kryteriów stosowanych w przypadku gier komercyjnych, nie będzie dla niego krzywdząca. Wydaje mi się jednak, że warto tę całkiem dobrze wykonaną grę poddać normalnej ocenie. Całkiem niezła grafika, ciekawe dialogi, humor w połączeniu z naciąganiem naciąganej fabuły, krótkość rozgrywki (no, „profesjonalne BS” też tym nie grzeszą), kiepskie filmiki lub też ich brak, no i (póki co) ci okropni voice actors/actresses - to wszystko daje mi ładną i mocną 6. Pozycja, którą powinien zaliczyć, ale wcale nie musi, każdy, kto przeszedł już Lustro i Cień. Wszystkim twórcom/twórczyniom fanowskich produkcji życzę tyle zacięcia, jakim zaimponował mindFactory, i to z tak niezłymi wynikami.



6/10

- + grafika
- + humor
- + powrót do klasyki

- filmiki
- za prosta

> Producent: mindFactory
 > Dystrybutor: mindFactory
 > Cena: freeware
 > <http://brokensword25.com/>

> WIN 95/98/Me/XP
 > Procesor: 333 Mhz
 > RAM: 64 MB
 > Grafika: jakakolwiek ;]

Froderyk Nietoperz, a więc bohater drugoplanowy grający pierwsze skrzypce ;)

„Być dla kogoś tłem”, „Pozostawać w czyimś cieniu”, „Być bohaterem drugiego planu”... Przyznacie, że te i inne tego rodzaju określenia nie niosą ze sobą zbyt pozytywnego przekazu. Przywodzą na myśl kogoś kto jest dobry, ale nie dość dobry, żeby być tym pierwszym... Co gorsza kogoś, kto ma tego świadomość i godzi się ze swoim smutnym położeniem. Taką trochę ofiarę losu, której z jednej strony się współczuje, ale z drugiej trochę się nią gardzi... Zastanówmy się jednak, czy aby na pewno ten drugi to ten gorszy? Okazuje się, że tylko pozornie! Na szczęście redaktorzy A-Z dostrzegli ten paradoks i postanowili podzielić się z Wami drodzy Czytelnicy swoimi przemyśleniami na temat roli tzw. bohaterów drugoplanowych w grach przygodowych. Miejmy nadzieję, że po przeczytaniu tych kilku krótkich artykułów dojdziecie do tego samego, co my wniosku, że nawet bohater drugiego planu może „ukraść show” głównej postaci i odegrać w opowieści kluczową rolę!



Film, sztuka, literatura znają wiele tego typu przykładów. Sherlock Holmes i Dr Watson, Don Kichot i Sancho Pansa, Robinson Crusoe i Piętaszek, Batman i Robin, Walles i Gromit, czy wreszcie Shrek i jego przyjaciel Osioł. Później ten drugi jest zwykle taki trochę gapowaty, często tchórzliwy, albo nie do końca rozgarnięty, niby żaden materiał na bohatera, a jednak... Zastanówcie się, czy za każdym razem śledząc losy choćby postaci tu przytoczonych, kibicowaliście wyłącznie temu pierwszemu? Temu lepszemu, mądrzejszemu, szlachetniejszemu... No właśnie, tylko czy aby na pewno?

Twórcy gier przygodowych bardzo szybko dostrzegli potencjał, jaki niesie ze sobą rozbudowanie scenariusza o postać drugoplanową

towarzyszącą głównemu bohaterowi przez cały czas rozgrywki. Zadaniem takiego towarzysza doli i niedoli jest komentowanie poczynąń głównej postaci, niekiedy udzielanie pomocy w rozwiązywaniu trudniejszych problemów, a bardzo często zwyczajne ratowanie herosa z poważnych opresji, w które z upodobaniem i uporem godnym lepszej sprawy bezustannie się łąduje.

Kiedy więc przed redaktorami A-Z zostało postawione zadanie wyboru i przedstawienia ulubionej postaci drugoplanowej nie miałam żadnych wątpliwości, kogo wybrać! Zławsza, że byłam właśnie krótko po ukończeniu znakomitej gry pt. „A Vampire Story” (recenzję znajdziecie na stronach poprzednich). Nie przypadkowo nie poświęcałam w niej zbyt wiele miejsca postaci towarzyszącej poczynaniom głównej bohaterki. Wiedziałam bowiem, że uczynię z niej, (a raczej z niego ;)) głównego bohatera tego krótkiego artykułu.

Mowa o niepokonanym, jedynym w swoim rodzaju, obdarzonym niebanalnym poczuciem humoru i ogromnym dystansem do siebie i świata nietope-

rze Froderyku! Przeglądając książeczkę dołączoną do gry moją uwagę zwróciło następujące zdanie:

„Czasami warto porozmawiać z rzeczami. Choć niewiele przedmiotów będzie w stanie odpowiedzieć, w ten sposób możesz sprowokować Monię i Froderyka do zabawnych dialogów”.

Powyższe zdanie skwitowałam wzruszeniem ramion. Ileż to razy twórcy gry obiecywali nam złote góry, w tym „skrzące się humorem dialogi”, które okazywały się być drewnianymi tekstami rodem z trzeciorzędnego serialu familijnego? Do tej obietnicy podeszłam więc z dużym dystansem, który... zniknął już w pierwszych minutach gry!

Wierzcie mi Froderyk nie jest zwykłym nietoperzem! To małe, włochate zwierzątko, obdarzone parą wystających ząbków, błoniastych skrzydełek i gigantycznych uszu jest prawdziwym dobrym duchem głównej bohaterki. W przypadku Froderyka zupełnie się nie sprawdza stwierdzenie, że „pozostawał w cieniu Mony” i to nie tylko dlatego, że Mona, jako wampirzyca cienia nie rzuca ;).

Musicie wiedzieć, że Froderyk należy do pewnego specyficznego gatunku postaci drugoplanowych. Gatunku przeze mnie ulubionego i niezmiennie od lat dostarczającego mi rozrywki. A mianowicie do postaci, które...

kompletnie nie zdają sobie sprawy ze swojej drugorzędnej roli :). Nasz mały przyjaciel nie ma żadnych wątpliwości, że bez niego Mona by sobie absolutnie nie poradziła i dokonała wampirzego żywota uwięziona w zamczysku Szprytka po kres swoich dni.

Jeśli są rzeczy, których Froderyk jest pewny na tym świecie to takie, że:

razem z nią rozpaczać nad losem, szuka wyjścia z trudnej sytuacji. Zamiast utrzymywać Monę w przekonaniu, że wcale nie jest martwa, a pociąg do krwi, to tylko wynik klątwy rzuconej przez Szprytka, bezlitośnie i przy każdej nadarzającej się okazji uświadamia jej, że jest wampirzycą. Nie waha się powiedzieć, że jakiś pomysł operowej divy jest zwyczajnie



a) Jest przystojny

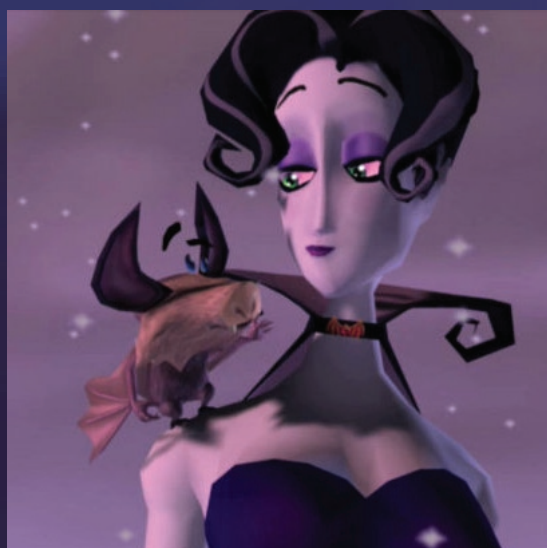
b) Kobiety w ogólności, a nietoperzyce w szczególności nie są w stanie mu się oprzeć

c) Jest niezmiernie inteligentny, (a już na pewno inteligentniejszy od Mony)

d) Ma nieodparty urok osobisty i wdzięk oraz nieprzeciętne poczucie humoru

W rzeczywistości Froderyk jest małym, kosmatym, niezbyt pięknym i niezbyt ładnie pachnącym zwierzątkiem przypominającym uskrzydloną mysz, który nie może się powstrzymać od cynicznego komentowania otaczającej go rzeczywistości i drobnych, (a czasem całkiem sporych ;)) złośliwości kierowanych pod adresem Mony. Odrażający typ? Ależ skąd! Raczej typ słodkiego drania, który doprowadza płęć przeciwną do szewskiej pasji, ale któremu też kobiety nie są w stanie się oprzeć ;)

Tak naprawdę Froderyk ma złote serce i życie oddałby za Monę, ale przecież prawdziwemu macho nie przystoi okazywać uczuć więc nasz mały przyjaciel skrzętnie ukrywa sympatię, jaką darzy naszą nieszczęśliwą śpiewaczkę operową. Zamiast



głupi, ale też nigdy nie zastanawia się dwa razy, jeśli tylko może pomóc. Jednym słowem Froderyk to prawdziwy przyjaciel.

Tylko co odróżnia go od innych postaci drugoplanowych ze znanych nam gier przygodowych? Otóż to, że w grze „A Vampyre Story” Mona de Laffite tylko pozornie jest główną bohaterką opowieści. W rzeczywistości Froderyk ze swojego drugoplanowego miejsca na ramieniu Mony zupełnie niepostrzeżenie... ukradł jej przedstawienie!

Bez dwóch zdań z tej dwójki to Froderyk jest postacią bardziej

charyzmatyczną, zabawniejszą, sympatyczniejszą i dostarczającą graczowi najwięcej rozrywki. A przecież o to chodzi w grach przygodowych! O dobrą zabawę, a gwarantem tej ostatniej w tym przypadku jest właśnie nasz przesympatyczny nietoperz.

Nic dziwnego więc, że to właśnie jego postanowiłam uczynić głównym bohaterem tego tekstu. Nic dziwnego również, że niewątpliwe zalety Froderyka dostrzegli również scenarzyści drugiej części gry czyniąc z niego tym razem pełnoprawnego bohatera pierwszoplanowego!

Ogromnie mnie cieszy ta wiadomość i wprost nie mogę się już doczekać kolejnej odsłony przygód naszego nietoperza. Pamiętając jego dokonania z pierwszej części, kiedy to pozornie był tylko tłem dla Mony, liczę na to, że pełnię jego możliwości poznamy dopiero w części drugiej, kiedy to właśnie Froderyk będzie stał w świetle jupiterów!

Tego i sobie i Wam życzę, a tymczasem zachęcam do jak najszybszego zawarcia bliższej znajomości z pewnym wścibskim i nieco zbyt wygadannym nietoperzem. Nie pożałujecie!

Evillady

