

ADVENTURE ZONE

www.adventure-zone.info

Recenzje:

Sherlock Holmes
kontra Kuba Rozpruwacz

Tajne Akta: Puritas Cordis
Sublustrum
Tale of a Hero

Zapowiedzi:

machinarium

The Scream of Madness



Menu:

Zapowiedzi:

Machinarium..... 03

The Scream of Madness..... 10

Recenzje:

Sherlock Holmes kontra

Kuba Rozpruwacz..... 05

Tajne Akta: Puritas Cordis..... 13

Sublustrum..... 17

Tale of a Hero..... 21

Wstępniak:

Witajcie Drodzy Użytkownicy po pięciu miesiącach przerwy. Mimo poprzednich nadziei, że pociągniemy tworzenie zinu razem z przenosinami na stare śmieci a propos strony, okazało się to jednak niemożliwe. Ale to nic, teraz, gdy już uporządkowaliśmy stronę i wracamy powoli na właściwe tory, wraca i zin! Wraz z zinem powitaliśmy także nowego członka naszej redakcji - Percivala. Był z nami już od dłuższego czasu jako współpracownik (choć jego teksty nie zawsze były podpisane obecnym nickiem), a teraz nadszedł czas, aby dowiedzieć się jak to jest u nas „od środka”.

W tym numerze przedstawimy Wam nowego Sherlocka Holmesa, który zadziwił każdego z nas swoją niską ceną. Czy była ona podyktowana czymś więcej, niż tylko dobrocią wydawcy? Przekonacie się czytając recenzję. Polecamy także zapoznanie się z zapowiedzią The Scream of Madness, freewareowej produkcji niejakiego pana Snake'a, nad którą AZetka objęła patronat. Kim dokładnie jest autor przekonacie się na stronie dziesiątej.

Prócz tego, dawno zapowiadana (bo w części pierwszej), druga część Tajnych Akt oraz trochę mroczne Sublustrum, baśniowe Tale of a Hero i zapowiedź Machinarium z robotami w roli głównej.

Kami17

Redakcja:

KOORDYNACJA ZINU: Kami17

ZESPÓŁ REDAKCYJNY: Evillady, Madzius888, mertruve, Percival, telipinus

DTP: Kami17

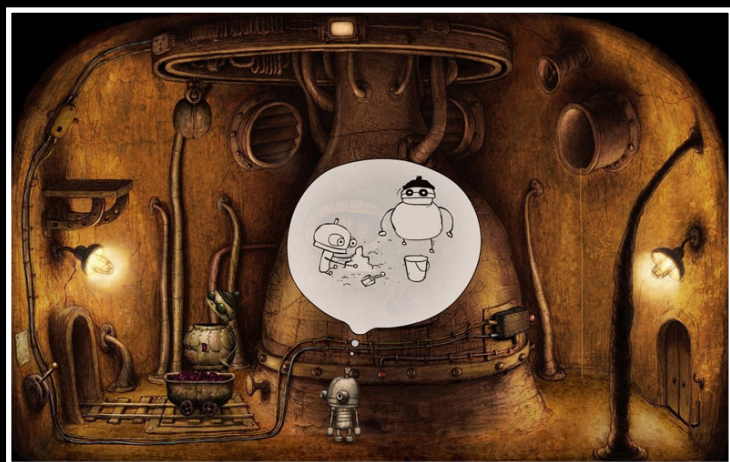
NEWSY: Przemo

KOREKTA: Zebius

Machinarium



Wśród setek przygodówek, lepszych lub gorszych, głównymi postaciami byli w zdecydowanej większości ludzie. Protagonistów innych gatunków można policzyć na palcach jednej ręki, ewentualnie dwóch. :) Tych, którzy pragną odmiany, ucieszy wieść, że w grze, którą mam przyjemność zapowiedzieć ludzi nie zobaczymy w ogóle, za to robotów, bo ich dotyczy fabuła, będzie mnóstwo, wliczając oczywiście głównego bohatera.



Nad Machinarium, a o nim mowa, pracuje czeskie studio Amanita Design, znane z flashowych gier Samorost i Samorost 2. Wcielimy się w małego robota, wyrzuconego na złomowisko leżące poza miastem. Zadanie bohatera wygląda następująco: musi znaleźć drogę powrotu i zmierzyć się z Bractwem Czarnych Kapturów, a przy okazji ocalić swoją robo-dziewczynę. Pomoże mu (i nam) w tym klasyczny system point & click. :)

Projekt zdobył pierwszą nagrodę na 2009 Independent Games Festival w kategorii "doskonała oprawa graficzna", czemu wcale się nie dziwię. Tła i postaci mają w sobie coś surrealistycznego, nawet jeśli świat, w którym toczy się gra wygląda na nieprzyjazny. Animacje są równie urocze, np. mały robo-owad drep-

tający po ziemi czy krople deszczu na powierzchni stawu (swoją drogą dziwne, że w świecie robotów pada deszcz, który powinien im przecież szkodzić). Całość doprawiono eklektyczną mieszanką dźwięków podkreślających ten dziwny klimat.

Bycie wyrzuconym na złomowisko nie brzmi wesoło, zwłaszcza kiedy materiał, z którego się składasz to metal. Pewnym pocieszeniem pozostaje fakt, że kierujemy robotem i siłą rzeczy mamy wiele przydatnych zdolności. Tak czy siak popadnięcie w tarapaty wymaga rozwiązania, a pozбиieranie się z powrotem do kupy jest pierwszym wy-

Projekt zdobył pierwszą nagrodę na 2009 Independent Games Festival w kategorii "doskonała oprawa graficzna",

zwaniem w grze. To akurat zadanie stanowić będzie część samouczka, wprowadzającego w mechanikę gry.

Granie w Machinarium jest czymś więcej niż tylko klikaniem

rakcję z niektórymi przedmiotami. Co więcej, trzeba też będzie przeszukiwać lokacje w poszukiwaniu możliwości wykonania specyficznych czynności, takich jak wspinanie się czy skakanie.

kłopotów zapewni pasek ekwipunku u góry ekranu, czyli krótko mówiąc – klasyk. Same zagadki to mieszanka szukania ukrytych kodów (np. do drzwi), obsługiwanie maszyn i różnych innych łamigłówek.

przyda się bystre oko, ponieważ interaktywne przedmioty **nie są opisane**, a reprezentowane jedynie przez ledwo widoczną zmianę jasności kursora

na odpowiednich przedmiotach w odpowiedniej kolejności i w odpowiednim czasie. Oczywiście te stare jak świat przygodówkowe elementy są obecne w grze, w myśl powiedzenia twórców, że “jeśli coś nie jest popsute, nie naprawiamy tego”, więc znane z przygodówek eksperymentowanie (czytaj: łączenie wszystkiego z wszystkim) będzie mile widziane. Z drugiej strony przyda się bystre oko, ponieważ interaktywne przedmioty nie są opisane, a reprezentowane jedynie przez ledwo widoczną zmianę jasności kursora. Z rozgrywką i z zagadkami łączy się jeszcze jedna fajna i ciekawa rzecz: możliwość zmiany gabarytów głównego bohatera poprzez zwiększanie lub zmniejszanie rozmiarów jego metalowego ciała. Tylko w taki sposób da się wejść w inte-

Machinarium to gra typu point and click, więc pod względem obsługi nie należy oczekiwać trudności - pozbieramy interaktywne przedmioty, dodamy je do swojego ekwipunku, użyjemy w odpowiednich miejscach. Czy kiedykolwiek zastanawialiście się, gdzie bohaterowie gier przygodowych chowają swój ekwipunek? Takich tajemnic nie ma w

Twórca gry, Jakub Dvorský, twierdzi, że w grze pojawi się 30 lokacji, ponad 30 postaci, godzina muzyki wykonanej przez orkiestrę oraz ponad godzina animacji. Mimo że Machinarium nie będzie największą i najbardziej dynamiczną przygodówką w historii, jest jednym z najciekawszych powstających obecnie projektów i warto na niego czekać. Na stronie **www.machinarium.com** znajduje się trailer gry, screeny oraz forum, na którym twórcy odpowiadają na pytania graczy. Wspominają tam o demie, które zostanie udostępnione, gdy tylko gra zostanie ukoń-

w grze pojawi się **30** lokacji, ponad **30** postaci, **godzina** muzyki wykonanej przez orkiestrę oraz ponad **godzina** animacji

Machinarium, gdzie przedmioty przechowywane będą... w “robocim ciele” (widać to na trailerze). Łatwy dostęp do zebranych

czona. Natomiast to, co nas interesuje najbardziej, czyli pełna wersja, ma ujrzeć światło dzienne w październiku, a więc już wkrótce! :)



SHERLOCK HOLMES™

KONTRA

Kuba
Rozpruwacz

Lato, a właściwie nawet cały rok 2009, obfituje w kontynuacje kultowych gier przygodowych. Do tych właśnie tytułów zaliczyć można grę Sherlock Holmes kontra Kuba Rozpruwacz. Czego zatem możemy oczekiwać w sierpniu, kiedy to nastąpi jej polska premiera?

Tym razem ponownie powracamy do spraw znacznie poważniejszych niż kradzieże (choćby to były klejnoty koronne :) – w najbardziej niebezpiecznej dzielnicy Londynu popełnione zostaje okrutne morderstwo. W niewielkiej uliczce na krańcach dzielnicy Whitechapel – Buck's Row – odnalezione zostają zwłoki nieatrakcyjnej prostytutki. Sytuacja powtarza się w różnych częściach miasta, jednak zawsze ofiarą pada *lady of the night*. „Poszkodowane”, poza zawodem i brzydotą, łączy tylko i aż jeden element: każda z nich miała poderżnięte gardło. Londyńska policja jest bezradna w swoich poszukiwaniach, a ponadto stara się uniemożliwić wszelką działalność Sherlockowi. Śledztwo nie zapowiada się więc zbyt prosto: brak wsparcia ze strony władz; pozostaje niewiele osób kompetentnych do udzielenia ja-

kiejkolwiek pomocy, a w dodatku morderca ze zbrodni na zbrodnię staje się jeszcze brutalniejszy, pozbawiając kobiety organów. Nawet biedny Watson w końcu nie wytrzymuje nerwowo, co zostaje zaznaczone odpowiednimi efektami dźwiękowymi dochodzącymi (na szczęście) gdzieś z oddali. .

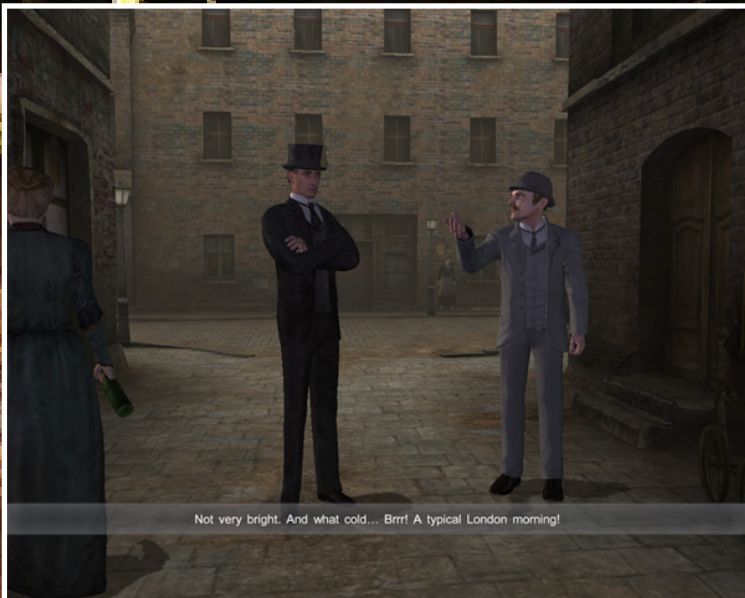
Brr! A typical London Morning

Ach! Pierwszy dzień śledztwa. Po nocy, w której dane nam będzie usłyszeć monolog Sherlocka o naturze zbrodni, przychodzą pierwsze dzienniki i nadchodzi właściwy czas na podjęcie działań, które jak zawsze zaczynają się od odwiedzenia posterunku i wydębienia jakichś informacji, które nie dotarły do prasy. Żeby je otrzymać trzeba natomiast wyświadczyć przysługę policjantowi, odbierając przedmiot z pewnego miejsca, w którym to przedmiot

zagałę, ale gospodarz może poszukać w zamian za innego rodzaju pomoc związaną z włączającym się gdzieś gościem, dlatego zatrudnić trzeba będzie jeszcze kolejną grupkę ludzi. Zamotane? Niezbyt, ponieważ kiedy przyjdzie Ci zagrać, Sherlock dokładnie powie, gdzie masz się teraz udać i co zrobić.

Co ma wspólnego Doyle z Christie?

Takich to właśnie zagadek będzie w tej części przygód Sherlocka zdecydowanie najwięcej, co przypomina mi drugą część z serii gier na podstawie powieści Agathy Christie. Zagadek logicznych jest tu zdecydowanie mniej niż w poprzednich częściach, a skupiamy się raczej na śledztwie, które jest dosyć podobne, do tego z *Orient Expressu*: przez prawie całą grę będziemy buszować po, choć



Not very bright. And what cold... Brrr! A typical London morning!



If you would be patient, Madame Bella will arrive in a moment.

bardzo rozbudowanej, to jednak tylko jednej lokacji, którą jest dzielnica Whitechapel. I tak jak w pociągu, tutaj też będziemy niejednokrotnie wracać w to samo miejsce, obserwując zmiany jakie w czasie krótkiej nieobecności zaszły lub ponownie przepytując ludzi. Ci, którym nie odpowiada lub nie wystarcza duszna atmosfera ciasnych uliczek wypełnionych podejrzanym elementem, raczej będą niezadowoleni, zwłaszcza przez sposób poruszania się, ale o tym troszkę później. Poza tym odwiedzimy mały sklepik, poznaną wcześniej księgarnię Barneya i pewną melinę w opuszczo-nym budynku. Klimat gry mnie nie rozczarował: kocham atmosferę XIX-wiecznego Londynu, a dzielnica Whitechapel przypadła mi do gustu: smog unoszący się nisko nad ziemią i zasłaniający błękit nieba, szarość uliczek, ciasnota, tłok i kontrast między

miejscową ludnością, a bogatszymi przybyszami, którzy przybывают tu tylko dla grzesznej uciechy. W dodatku, po tych terenach kręcą się ciekawe indywidualia: damy do towarzystwa w olbrzymich sukniach z gorsetem, katary-

niarze, sprzedawcy jedzenia z parującymi kotłami, w głos śpiewający pijacy opróżniający butelki z zielonego szkła, dzieci oraz szynkarze z okazałym sadłem.

Ence pence, w której ręce?

Z powodu tak dużej ilości odwiedzających poruszanie się sprawia pewną trudność w systemie trzecioosobowym, który zapewne zdecydowana większość od razu wybierze. Warto jednak pamiętać, że od tej części do wyboru mamy dwie opcje: widok pierwszo- lub trzecioosobowy, a każda z nich ma swoje plusy i minusy! Pierwszoosobowy to przede wszystkim mniejsze pole widze-

ty, a kierowanie point'n'clickowe za pomocą myszki powoduje, że bardzo często wpadamy na Watsona i inne osoby. Praktycznie zawsze zdarzało mi się to, kiedy szłam do szpitala od zachodniej części dzielnicy – tam ciągle stoi jakaś osoba z dużą rzeczą, której nie potrafiłam ominąć nawet kilkakrotnie zmieniając punkt docelowy, bo bohater zawsze wracał na ten chodnik. Jednak wcale nie jest tak, że i tu źle, i tak też niedobrze. Ja wybrałam złoty środek: w dużych, mniej zatłoczonych miejscach oraz wieczorem poruszałam myszką grając z opcją TPP, a w ciasnych uliczkach i kiedy musiałam coś znaleźć – wtedy przełączałam na tryb FPP i wszystko było dokładniejsze. Lubię mieć wybór. :)

Nie mam nic do zarzucenia muzyce. Ci, co będą kwilić, że znowu muzyka klasyczna, to kwilić będą, powszechnie wiadomo jednak, że forma, mimo wielu innowacji w samej grze, jest i będzie bardzo klasyczna. Z tego to powodu znajomych odgłosów nie ma co zmieniać, a podkłady zawsze będą stonowane i bardzo klasyczne. Holmes i Poirot wszak potrafią docenić symetrię. :)

będziemy buszować po, choć bardzo rozbudowanej, to jednak tylko **jednej** lokacji

nia, kamera nie zawsze płynnie poddaje się ruchom myszki, lecz za to przedmioty są większe i wyraźniejsze, a sterowanie bardziej precyzyjne i pozwala na poruszanie się już w trakcie wskazówek Holmesa dotyczących kolejnego celu. Perspektywa z widoku trzeciej osoby to szersze pole, więc można więcej podziwiać, tła są bardziej stateczne, ale bardzo łatwo przeoczyć niewielkie elemen-

Ponownie usłyszymy znane głosy głównych bohaterów, dodatkowo kilka nowych osób jako inne postacie, a spolszczenie będzie kinowe - zgaduję, że (jak zwykle) napisy by City-Interactive bez zarzutu + oryginalne angielskie dialogi, które nadal trzymają wysoki poziom.

Podążając dalej tropem oprawy: grafika jest naprawdę ładna,

jednak nie zauważyłam, żeby uległa znacznej poprawie w porównaniu do poprzedniej części, czego spodziewałam się wnosząc po tym, że od *Tajemnicy Mumii* każda kolejna przy-

mkną, odcinając trasę wyjścia. Kiedy natomiast zrobisz to w ostatniej chwili, to Sherlock lub Watson, w zależności kim kierujemy, po prostu przez nie przenikają. Wygląda to nienaturalnie,

Nie ma Baker Street - od razu pojawia się mapa wraz z punktami!

goda prezentowała sobą znaczny skok technologiczny. Nie ma się jednak co dziwić – przecież od czasu Arsène’a minęło zaledwie półtora roku. Nie znaczy to jednak, że jest brzydka. Raczej nowym smaczkiem tutaj dodanym są formy mini filmików, które też tutaj funkcjonują w trakcie dialogów. Do tej pory kamera wokół postaci również się poruszała, a teraz dodatkowo pojawiają się zabawy z przybliżaniem i oddalaniem, tak, że tło raz jest wyraźniejsze, a raz nie, jakby bawiono się lepszym aparatem fotograficznym. Efekt ten jest ciekawy, a widzieć go zwłaszcza na jaśniejszych kolorach. Poza tym oczywiście tła są wyraźne, postacie niezmiennie idealne i precyzyjnie wykonane, a gra funkcjonuje dobrze na monitorach o wyższej rozdzielczości. Jedyne z powielanych wpadek są drzwi do wszystkich możliwych pomieszczeń. Kiedy jeszcze na początku nie odkryjesz możliwości, jakie daje Ci korzystanie z obu trybów albo zdecydujesz się tylko na FPP i będziesz kierować Holmesem lub Watsonem każąc mu podążać za (swoją drogą dosyć ciekawym) wskaźnikiem w kształcie noża, to nie raz trochę pomocujesz się z trafieniem we framugi. Ich otwarcie to sekunda, natomiast otwarte pozostają tylko przez krótki czas. Jeżeli nie trafisz i będziesz próbować zbyt długo, to po prostu się za-

a poza tym – trochę przerażające. Jednak moim zdaniem największe i absolutne faux pas popełniono już na samym początku w dwóch podpunktach: najpierw samo intro, w którym muzyka wraz z dialogami na domyślnych ustawieniach po prostu zagłusza całą rozmowę (nie należy jej potem przedstawiać, ponieważ już od następnego momentu będzie poprawnie!), a następnie w scenie morderstwa ręce Kuby Rozpruwacza po prostu... nie pasują do szyi Polly Nicholson! Nawet nie ślizgają się po niej, ale po prostu perfidnie pozostaje puste miejsce - wierzgania prostytutki i podduszanie rękoma, które w teorii mają szyję ciasno oplatać, nie zostały właściwie zsynchronizowane. Nawet nie lubię francuskiego, a energicznie wykrzyknęłam: faux pas!

Good to be narrow

Tak jak już wcześniej wspominałam, *Sherlock vs Kuba Rozpruwacz* bardziej przypomina śledztwo w stylu Agathy Christie. Zagadek w stylu znanym z wcześniejszych części jest zdecydowanie

mniej... pojawiają się za to zupełnie nowe, bezpośrednio związane z morderstwem, ciałem, miejscem i przebiegiem zbrodni. Nie zbieramy pyłu kwiatowego z paznokci, żeby zbadać go pod bardzo dokładnym mikroskopem, jednak za pomocą sherlockowskiej lupki dokładnie oglądamy każdy element, z którego wniosek zostanie zanotowany na dość dużej tablicy dedukcyjnej. Potem przychodzi czas na „laboratoryjną” robotę – za pomocą dostępnych środków Sherlock rekonstruuje ułożenie organów w ciele jakiejś małej afrykańskiej brązowej lalki (prawie jak Anatomiczna Jane :)), bada ostrość ostrza na materiale najbardziej podobnym do tkanki ludzkiej – świńskich łbach, których odnalezienie przypadnie w udziale Watsonowi itp. Następnie trochę pracy „papierkowej”: jako Watson uzupełniamy boksy na tablicy dedukcyjnej poznanymi faktami





i wyciągamy odpowiednie wnioski (jedną z trzech opcji), aby z tych wniosków wyciągnąć następne wnioski (jedną z trzech opcji) i tak aż do wniosków finalnych prowadzących do ostatecznej myśli – jest ich naprawdę sporo, tak że nie ma mowy o ślepych strzale, trzeba uważnie słuchać oraz troszku się naczynać. Oprócz takich tablic pojawiają się również inne: dotyczące motywów zbrodni, do których należy przyporządkować wyjaśnienia oraz zaznaczyć „Tak” przy tych możliwych, a nawet prawdopodobnych oraz linie czasu, na których umiejscawia się odpowiednie wydarzenia. Całkowite absolutne świetne novum to również przebieranie manekinów za potencjalnych podejrzanych – dzięki temu wyobrażenie ich sobie i kolejna analiza jest znacznie łatwiejsza, a same zadania – ciekawsze...

Genialnie wykonano też zagadki, przy których wykorzystać trzeba kilka dokumentów naraz – praktycznie przy każdej tablicy trzeba było wyszukać odpowiedni dialog lub dokument (podobnie jak w *Srebrnym Kolecyku*, z tą różnicą, że tutaj teza jest wysunięta na początku), a kiedy do rozwiązania jakiejś zagadki potrzebujemy wiadomości z nich wyciągniętych, to po zaznaczeniu (wybraniu) dokumenty te pojawiają się otwarte koło zagadki. To naprawdę fajna rzecz – do tej pory grzebałam w takim samym inwentarzu, robiłam screeny i zlepiłam je poza grą w jeden, a tutaj podano mi na tacy, żeby czerpać przyjemność z samego rozwiązania zagadki. Szkoda tylko, że pojawia się tu wpadka: dokument wybieramy otwierając inwentarz (tak jak w *Draculi* podczas rozwiązywania można sięgnąć do

...A wszystko po to, żeby dojść do tego, kim jest Kuba Rozpruwacz znany też jako Jack The Ripper, Jack el Destripador lub Jack L'E-ventreur. :)

wszelkich informacji tam zebranych), szukając odpowiedniego i klikając na pasek: Użyj jako dowód. Niestety, kiedy okazuje się, że wybraliśmy niewłaściwy tekst, to pojawia się u góry (w zakładce) ten tekst wraz z... krzyżykiem, który pozwala anulować wybór. Takiego krzyżyka nie ma przy właściwym artykule – zapewne wiele osób skusi się przez to na strzelanie na oślep. Lepszym rozwiązaniem byłoby natomiast, gdyby taki „krzyżyk anuluj” pojawiał się przy każdym dokumencie. Wtedy sprawdzenie, czy faktycznie to dobry element układanki wymagałoby wyjścia z inwentarza i cofnięcia się do głównego ekranu zagadki.

Bardzo zawiodłam się jednak na badaniu modus operandi (którą ręką, w jakiej pozycji leżała/



stała ofiara i zabójca itp.), które przeprowadzaliśmy na Watsonie już w demie – okazuje się, że jest niestety pierwszym i ostatnim tego typu zabiegiem, a trzeba przyznać, że było naprawdę

za Golden Lion w prawo, przejść koło kwiaciarki i już. Tutaj natomiast... również funkcjonuje jako jakiś punkt w oddali na mapie. Kilka rzeczy z poprzednich części jest skopiowanych – np. fiołka

mimo wszystko kilkudniowa rozgrywka w naprawdę świetnej cenie!

ciekawie poznać empirycznie takie szczegóły, a nie zostać o nich tylko poinformowanym. Poza tym apetyt rośnie w miarę jedzenia, a tu okazało się, że wspomniane przeze mnie linie czasu stawały się... z zagadki na zagadkę coraz łatwiejsze – na początku trzeba je było zdobywać ponownie czytając i dopasowując dialogi do króciutkich notatek pod linią, ale przy następnych zagadkach...właściwe godziny zostały zawarte już w tych notatkach, także przeklejając. Takie jednak błędy nie zniweczyły przyjemności jaką czerpałam z pozostałych zadań: odszyfrowania z jidysz na angielski i odwrotnie, a następnie cyfr na litery czy też z zagadki matematycznej, czy też z płynnego wykonania wspomnianych wyżej eksperymentów.

Panta rhei

Brak płynności. To największy zarzut i największa bolączka *Sherlocka vs Kuba Rozpruwacz*. Nie możemy wyjść z domu, bo... nie ma Baker Street - od razu pojawia się mapa wraz z punktami, na które można kliknąć, żeby się w niewiadomy sposób przetransportować. Przejście do księgarni Barneya pamiętamy bardzo dobrze: w lewo, następnie

z lekarstwem (znana jako woda święcona z *Draculi: Origin* i białe lekarstwo z *Przebudzenia*), a *Ulica Piekarzy* nie. Podobnie rzecz się dzieje z *Sherlockiem*: przebiera się za miejscowego w te same ciuchy, co w poprzednich częściach, na Baker Street pojawia się nie wiadomo czemu w garniturze, a po powrocie znowu wygląda jak menel. Ponownie brak tu jakiegoś płynnego przejścia, rozsądnego wytłumaczenia lub choćby z lekka głupkowatego komentarza. To jestem w stanie wybaczyć, ale braku ulicy zupełnie nie!

Sherlock Holmes kontra Kuba Rozpruwacz rozczerował mnie w kilku elementach, jednak dalej jest to gra dobra, którą warto przejść. Nie jest długa, w ostatniej części całkowicie się sypie i pozostawia nie tyle niedosyt, co niesmak. Być może warto byłoby jeszcze nad tym tytułem popracować, łącznie z samym scenariuszem, być może warto byłoby dać sobie jeszcze rok czasu na cały projekt, ale mamy, co mamy: kolejną przygodę *Sherlocka Holmesa* o niesamowitym klimacie, równie mrocznym jak w *Przebudzeniu*, detektywa, który ciągle obraża swojego przyja-



ciela bezczelnymi odzywkami, na co ten reaguje równie przyjaźnie wrednymi (choć bardziej stonowanymi) komentarzami, zagadki zupełnie innego typu, będące CSI z wykorzystaniem narzędzi dostępnych w XIX wieku, możliwość poznania ciekawych ludzi, a dodatkowo mniej więcej kilkudniową rozgrywkę w naprawdę świetnej cenie!



7.5/10

- + klimat
- + śledztwo
- + muzyka

- BRAK Baker Street!
- parę wpadek w fizyce gry

> Producent: Frogwares
> Dystrybutor: City Interactive
> Cena: 29,90 zł
> www.sherlockholmes-thegame.com

> WIN XP SP2/Vista
> CELERON 2.0 GHz / ATHLONXP 1900+
> RAM: 512 MB
> Grafika: 128 MB

Wyobraź sobie taką sytuację: Jesteś sam w brytyjskim miasteczku, na przedmieściach. Nikogo nie znasz, jedyną osobą z jaką możesz zamienić słowo jest przyjaciel, Albert Harris. To on podsunął pomysł, aby się tu przenieść. To jego starania prawdopodobnie uratowały życie tobie jak i jemu.

THE SCREAM OF MADNESS

W taki oto sposób przedstawia się wstęp do fabuły nowej gry freeware, na którą nasz portal, wyrażając się kolokwialnie, położył łapę i tym samym objął patronat.

Grę o tajemniczym tytule: „The scream of madness” tworzy Damian Fiszauf. Ów jegomość mieszka w okolicach Olkusza (koło Krakowa) i z wykształcenia jest inżynierem informatykiem. Powyższy stopień naukowy był bodźcem do stworzenia projek-

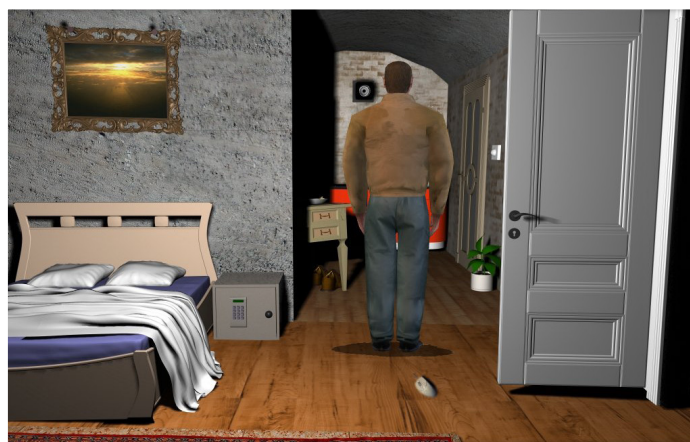
tu, który z czasem przekształcił się w grę, jej demo mieliśmy okazję już przetestować. Prace rozpoczęto w maju ubiegłego roku, gra jest dalej rozwijana, a efekt końcowy będziecie mogli niedługo sami ocenić.

Gra miała pierwotnie nosić tytuł: ‘Shadow of the past’, lecz niedawno autor zdecydował się na zmianę i w efekcie projekt nosi nazwę: ‘The scream of madness’.

Mark Haddsen, z zawodu malarz, mieszka w Chicago i wraz ze swoim przyjacielem, Stevem Harrisem, prowadzi galerię obrazów. Pewnego dnia zjawia się u niego w galerii tajemniczy człowiek i zleca mu namalowanie kilku obrazów. Mark dowiaduje się jednak, że zleceniodawca należy do niebezpiecznej sekty o nazwie Wyzwolenie i chcąc uniknąć kłopotów – odmawia. To tylko pogarsza sytuację – Steve trafia do szpitala z objawami silnego zatrucia, natomiast jego brat Albert (będący taksówkarzem) traci samochód, a jego mieszkanie zamienia się w pogorzelisko. Albert proponuje Markowi ucieczkę z kraju i jako przyszłe miejsce zamieszkania wskazuje fikcyjne miasteczko w Wielkiej Brytanii, "DEEP PIT". Tłumaczy, że ma tam znajomego, który im będzie pomagał, jednak prawdziwe powody są nieco inne. Albert celowo chce, aby przeprowadzili się właśnie w to miejsce.

Przyjaciele wprowadzają ten plan





w życie. Po przeprowadzce Mark kupuje dom, jednak Albert nie chce z nim mieszkać. Woli z nieświadomych przyczyn wynajmować domek letniskowy w niewielkim kurorcie.

Rozgrywka rozpoczyna się dwa tygodnie po przeprowadzce do Wielkiej Brytanii. Pewnego wieczora Mark dostaje od Alberta maila, w którym ten pisze, że chce się z nim koniecznie spotkać. Jako miejsce spotkania podaje pewien przydrożny bar, w którym już wcześniej spotykali się na partyjce bilarda. No cóż, Mark udaje się w to miejsce i... powoli zostaje wciągnięty w wir przygód.

Gracz musi dowiedzieć następujących rzeczy:

1. Dlaczego sekta interesuje się obrazami Marka?
2. Jaką tajemnicę skrywa "DEEP PIT" i dlaczego Albert wybrał właśnie to miasteczko na przeprowadzkę?
3. Kim jest Marcell Goldman i co ma wspólnego z głównym bohaterem?

W DEEP PIT znajdą się osoby, z którymi, wbrew temu co wskazałem na wstępie, będzie można rozmawiać. Będą to aktywne jednostki, które zaczepione, będą nam ułatwiały w wykonaniu zadania, a czasami nie.

Steve Harris nadal przebywa w Chicago i prawdopodobnie pojawi się w grze (bardzo prawdopodobne, że akcja

gry przeniesie się częściowo do Chicago, lecz ta lokacja będzie zarezerwowana dla detektywa). Gdy sekta zaczęła nękać przyjaciół Marka, zagrożeni byli zarówno Steve jak i Albert. Jednak tylko Albert zdecydował się stamtąd uciec, Steve mimo wszystko został w Chicago.

Odnosnie drugiej postaci, o której była mowa, będzie to detektyw Nicolas Burton. Ta postać będzie grywalna w zależności od tego, jaką decyzję w pewnym momencie gry się podejmie. Od tej decyzji bowiem będzie zależało, czy już do samego końca pokierujemy detektywem, czy też Markiem. Jeśli będziemy kierowali Markiem, detektyw będzie występował jako NPC, z którym można porozmawiać lub do niego zadzwonić (będzie opcja telefonu komórkowego). Będzie on pomagał Markowi w rozwiązaniu pewnej sprawy.

Należy wspomnieć, że gra będzie miała kilka zakończeń. Nieźle jak

na przygodówkę, gdyż dawno nie było już tak rozbudowanej fabularnie gry, więc... czekamy z zaciekawieniem.

Jeżeli chodzi o zagadki, to według słów autora będą stały na dość wysokim poziomie trudności. Już w demie można zauważyć logiczność w postępowaniu głównego bohatera. To, co wykonujemy w trakcie przygody, jest odzwierciedleniem życia i codziennych zadań.

Wprowadzony będzie system podpowiedzi, znany z innych tego typu gier, tzn. naciskając tabulator zaznaczają się wszystkie aktywne miejsca, w których coś należy wykonać. Autorowi bardziej zależało na tym, aby gracz unikał żmudnego przeszukiwania ekranu, piksel po pikselu. Jednak od gracza zależy już to, jak te przedmioty zostaną wykorzystane, tutaj podpowiedzi nie ma. Początkowo zagadki będą dość proste, lecz z każdą następną lokacją ich poziom trudności będzie wzrastał.

W celu wyeliminowania liniowości gry, wprowadzone zostaną pewne decyzje, które gracz będzie musiał podejmować, a skutkować by to miało różnymi zakończeniami. Do tej pory udało mi się zauważyć to, że te same przedmioty (niektóre) są do zebrania w kilku miejscach. Tzn. jeśli gracz nie zabierze jakiegoś przedmiotu w danej lokacji, będzie on dostępny w innej. To samo tyczy się niektórych wykonywanych czynności. Np. hasło zabezpieczające dyskietkę będzie możliwe do rozkodowania na komputerze dostępnym w mieszkaniu głównego bohatera, jak również będziemy mogli to zrobić w innej, zupełnie innej lokacji, w której też jest komputer.

Napotkamy tu kilka rodzajów zagadek. Od zwyczajnego łączenia znalezionych przedmiotów, po zagadki na spostrzegawczość. Będzie również jedna zagadka związana z chemią, gdzie o pewnych związkach chemicznych będzie można przeczytać w inter-necie, do którego w pewnym momencie będziemy mieli dostęp.

gracz będzie musiał podejmować decyzje, które doprowadzą do różnych zakończeń

Będzie ponadto otwieranie sejfu (oczywiście najpierw trzeba będzie odgadnąć czterocyfrową kombinację liczb), a także wspomniane już rozszyfrowanie hasła zabezpieczonej dyskietki, tu właśnie się przyda spostrzegawczość i umiejętność łączenia faktów.

Gra powstaje na darmowym silniku Wintermute z użyciem takich narzędzi jak: Blender, Art of illusion, trueSpace7.6, Gimp, Artweaver oraz Audacity. Jakość wykonania jest dobra, wszelkie szczegóły, które należało przedstawić zrobione zostały bardzo ładnie. Obraz widzimy oczami trzeciej osoby, do czego przyzwyczaiła nas kamera w Art of Murder chociażby. 'The scream of madness' to typowy 'point and click' także pod względem prowadzenia postaci i wyglądu oprawy graficznej. Elementy dekoracji wykonane są w technice 2D, a postacie w 3D.

Warstwa dźwiękowa dema brzmi poprawnie. Jak na produkcję off'ową i niskobudżetową przystało, twórca postanowił sam nagrać głosy postaci, zmieniając ich barwę i ton za pomocą programu. Reszta dźwięków dobrana jest odpowiednio i dobrze się

komponuje z atmosferą oraz lokacjami.

Na stronie autora obecnie znajdują się dwa filmiki. O tyle jest to ważna informacja, o ile pierwszy film zawiera podkład muzyczny nie pochodzący bezpośrednio z gry, natomiast film drugi posiada już dźwięki pochodzące z gry. Muzyka będzie dostosowy-

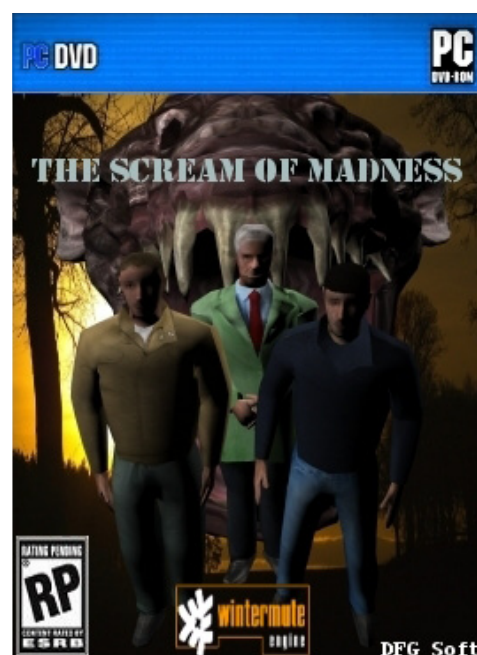
wać się do sytuacji (to co lubimy w przygodówkach), aby nastrój był odpowiednio zbudowany dobrze dobranym podkładem muzycznym. Czasem muzyki nie będzie w ogóle, słychać będzie tylko dźwięki otoczenia. Pamiętamy to chociażby z Black Mirror.

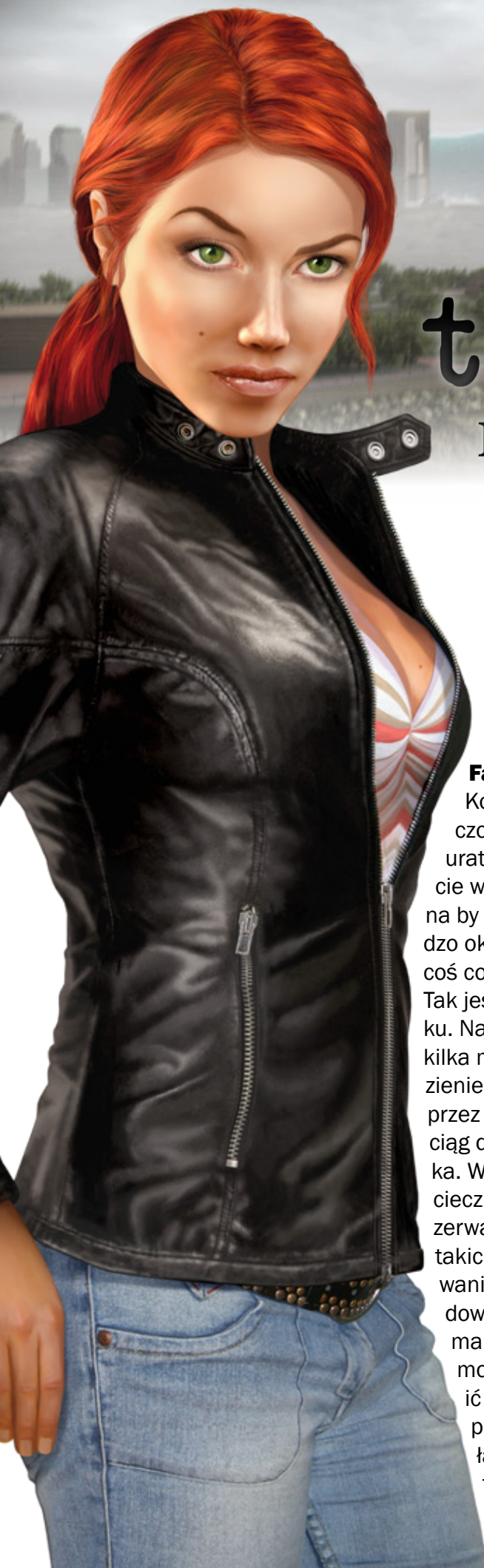
W demie dostępne są trzy dość duże lokacje, takie jak: mieszkanie głównego bohatera, bar oraz domek letniskowy. Każda lokacja będzie składała się z kilkudziesięciu scen. Twórca „The scream of madness” twierdzi, że pracuje nad tym, aby lokacje w grze było jak najwięcej. Pisząc te słowa, mogę zapewnić, że coraz to nowe projekty są wcielane w życie i zobaczymy całą grę dobrze wykonanych i przygotowanych miejsc, które będziemy poznawać i przemierzać, aby rozwiązywać zagadki i być świadkiem niebywałej intrygi.

Jeżeli chodzi o interfejs zauważyłem, że autor jest zwolennikiem prostoty i harmonii. W czasie gry nic nie zaśmieca ekranu. Inwentarz jest niewidoczny, dopiero po na-

jechaniu kursorem na dolny obszar ekranu ukazuje się nam to, co już zdołaliśmy zabezpieczyć i co się przyda za jakiś czas.

Dobra zabawa przy dobrym tytule. Po zapoznaniu się z demem możemy stwierdzić, że fabuła i klimat wraz z dobrze dopasowaną i przygotowaną warstwą muzyczną i dźwiękową potrafią przyciągnąć uwagę gracza. Jesteśmy cały czas zaintrygowani, jak będzie przedstawiać się efekt końcowy. Oby nasze nadzieje nie okazały się płonne. Bo zapowiada się ciekawa gra z wciągającą fabułą i dobrym klimatem.





tajne akta 2

PURITAS CORDIS

Druga część "Tunguski" była przez graczy wypatrywana od dawna, a dokładnie od zakończenia pierwszej części, które bardzo sugestywnie zapowiadało kontynuację. Poprzednio zostaliśmy zachwyceni grafiką, dobrze dobranym dźwiękiem i dużą zawartością przygody w przygodówce, za to ubodło nas rozwinięcie scenariusza i niektóre przydługie dialogi. Jak jest tym razem?

Fabula

Kolejny raz musimy stawić czoła niebezpieczeństwu i uratować świat – tak w skrócie wygląda fabuła gry. Można by powiedzieć, że temat bardzo oklepany, ale po co zmieniać coś co sprawdza się najlepiej? Tak jest bowiem w tym przypadku. Natrafimy na wielką intrygę, kilka morderstw, porwanie, uwięzienie na statku, a wszystko to przez chciwość i zbyt wielki pociąg do władzy jednego człowieka. Wszystko zaczyna się od wycieczki Niny ku zapomnieniu po zerwaniu z Maxem. Najlepsze w takich wypadkach jest odizolowanie się od własnego środowiska i ucieczka w jakieś malownicze miejsce, gdzie można będzie uspokoić rozbiegane myśli i wypocząć. Cóż więc wybrała Nina? Oczywiście statek wycieczkowy. Nieste-

ty podróż nie okazuje się tak relaksująca, jak było to opisane w broszurce i na statku zaczynają dziać się dziwne rzeczy, do których rozwiązania zaczynamy dążyć. Napotykamy wreszcie na hasło Puritas Cordis; zagadkowy podtytuł stanowi nazwę sekty, która odgrzewa stary kotlet sprzed ponad trzystu lat i ponawia swoje przepowiednie kataklizmów, rzekomo prowadzących do apokalipsy. Gra uderza tu do bardzo realnych w obecnych czasach problemów człowieka z naturą. Co najważniejsze - w drugiej części Tajnych Akt nie ma żadnych kosmitów!



Grafika i obejście

Interfejs jest kontynuacją sprawzonego poprzednio rozwiązania. Jak wcześniej mamy nasz ekwipunek na dole w ukrytym pasku, razem z przyciskami pomocy (lupa, która po naciśnięciu ujawnia wszystkie aktywne obszary i przedmioty), opcji i dzien-

nika (z wpisami ważnych wydarzeń pojawiającymi się stopniowo wraz z rozwojem wypadków w grze). Za kursor służy nam myszka z podświetlonymi klawiszami – lewym, jeśli możemy użyć przedmiotu, lub prawym, gdy chcemy coś obejrzeć bądź odrzucić wybrany przedmiot z ekwipunku. Złota strzałka pojawia się

na obszarach nieaktywnych, gdzie możemy jedynie podejść i w opcjach.

Grafika kolejny raz jest wspaniała. Zarówno podczas normalnego trybu gry, jak i w filmikach, chociaż w tych można zauważyć lekkie rozmycie obrazu. Postaci nie wyróżniają się znacznie od tła i

których muszę się czepić, a które nie odgrywają jednak znaczącej roli w grze. Pierwszą jest operacja plastyczna Niny. Nie wiem, czy jeszcze ktoś to zauważył, ale w nowej odsłonie Nina generalnie wygląda trochę 'lepiej', ma bardziej zaokrągloną sylwetkę w pewnych miejscach, a jej ubrania są bardziej dopasowane. Drugą rzeczą są buty, które Nina nosi na statku. Ktokolwiek z twórców był za to odpowiedzialny, powinno się go powiesić.

Dźwięk w każdej postaci

Muzyka prawie nie istnieje. Jeden utwór towarzyszy nam w menu gry i przy napisach, innego możemy posłuchać przy barze na statku i... to w sumie wszystko. Dźwięki są za to świetnie przemyślane i dobrane. Deszcz



Dzwonek. Robi „ding-dong”. Chociaż, może to „ding-ding”? A w ekstremalnych przypadkach nawet „ping”.



nie wiem, czy jeszcze ktoś to zauważył, ale w nowej odsłonie Nina generalnie wygląda trochę 'lepiej'...

jedynie czego mogę się w nich przyczepić to włosy – wciąż nie idealne, wciąż przyklepane. Szczególnie widać to w kucyku Niny, który wygląda raczej jak... powiewający kawałek materiału przyczepiony do jej głowy. Niestety, w tym temacie nie widziałam jeszcze w przygodówkach lepszego rozwiązania, więc chyba powinniśmy się cieszyć, że ten rudy materiał chociaż dostosowuje się do znanych praw fizyki. Są jeszcze dwie rzeczy związane z grafiką,

pada, wiatr wieje, w jaskiniach słychać głuchy pomruk, na wyższym pokładzie statku – fale, na dolnym – szum turbin. Świetna robota, wszystko brzmi naturalnie, a nie sztucznie.

Dialogi są bardzo dobre, lecz jest jedno ale. Nina wygłasza swoje myśli na jakiś temat, kończy zdanie, a tu nagle kolejne mówi kilkanaście tonów głęśniej, po czym wraca do 'normalnego' tonu. Jest to bardzo irytujące, szczególnie jeśli gra się w słuchawkach. Starłam się dostrzec, czy jest to celowy zabieg, aby gracz nie przegapił jakiejś ważnej kwestii, ale nie. Dzieje się to losowo, może dotyczyć nawet obejrzenia nic nie znaczącego przedmiotu.

◀ Kalejdoskop kolorów. Grafika stoi na naprawdę wysokim poziomie.



◀ Max i Nina z pierwszej części Tajnych Akt. Cóż, jak na część drugą, widać poprawę w budżecie.



Spolszczenie

Wykonane poprawnie, bez większych gaf. Tłumaczenie ma formę kinową – tylko napisy do oryginalnych dialogów. Nie jest zrobione dosłownie, część rzeczy jest przeinaczona, aby lepiej pasowała dla polskiego odbiorcy i bardzo dobrze.

Na czas?

Mogę z czystym sumieniem i wielkim zadowoleniem powiedzieć – nie! Nie ma żadnych czasówek, tylko stare dobre zagadki i łamigłówki. Ktoś mógłby się przyklepić do końcowego zadania, ale tak naprawdę jest tam tylko ograniczony czas na jedną lokację, na której może przebywać postać. Kiedy ten minie,

sama automatycznie przechodzi do innej. Jeśli chodzi o poziom trudności gry, to tu można doświadczyć lekkiego zawodu. O ile będziemy bowiem oglądać wszystkie zdobyte przedmioty i czytać wszystkie notki oraz dokumenty, nie powinno być większych problemów w grze. Czasami jednak trzeba ruszyć mózgowicą, aby wymyślić dlaczego tak, a nie inaczej, ponieważ zagadki są głównie oparte na logice. Ich poziom można więc ocenić na średnio zaawansowany.

Czyli jak?

Dobrze. Powiem nawet – bardzo dobrze. Gra zdecydowanie została przemyślana i poprawiona w

stosunku do poprzedniczki, dialogi skrócono, wykopano kosmitów, a całą grę jeszcze podkrecono, co widać np. w bardziej kształtnej postaci Niny i ogólnej rozgrywce. Całość wydaje się po prostu o poziom lepsza. Można wyłapać jednak małe błędy typu – główny zły charakter ma bliznę na prawym policzku, jednak w miniaturce, która pojawia się przy dialogach ma już bliznę po lewej stronie; w menu użyto czcionki, w której 'c' wygląda jak 'o' i tak powstają 'opoje' zamiast 'opcje'.

Twórcy postarali się zawrzeć humorystyczne uwagi, tyczy się to szczególnie Niny. I tak np. w komentarzu do swojej torebki twierdzi, iż trzyma tam dorobek życia, a opisując głośnik na statku, mówi że zapewne kapitan informuje tą drogą pasażerów o

gra zdecydowanie została przemyślana i poprawiona w stosunku do poprzedniczki

Ot zwykłe opakowanie, w środku zwykła instrukcja (czarno-biała!) i zwykła płytki. Co się stało, Cenego? Kryzys was dopadł?

To zwykła *Tunguska*... ale jakże lepsza!



▲ Happy End? Raczej nie, za dwa lata pewnie znów trzeba będzie ratować świat.

fakcie, iż toną. Jednak w końcu trochę z tym humorem przesadzili. Gdy Nina powie, że 'to nie jest gra, a rzeczywistość', to można się uśmiechnąć, ale tylko raz. Jak zaczyna to powtarzać, bynajmniej nie jest to już śmieszne, a bardziej irytujące.

Duże rozczarowanie sprawia samo opakowanie. Gra wygląda bardziej niż przeciętnie. Biorąc pod uwagę jej cenę, byłam mocno zniesmaczona tym faktem. Poprzednia część była tańsza oraz opatrzona w kartonik i jedno z tych szerszych opakowań, aby wyglądało, że w środku jest więcej, wraz z instrukcją i albumem w kolorze, a ta? Ot zwykłe opakowanie, w środku zwykła instrukcja (czarno-biała!) i zwykła płytki. Żadnego poradnika, specjalnie dołączonych concept artów w książeczce, na której widać każdy odcisk palca, nic dzięki czemu nabywca mógłby poczuć, że jak już wydaje taką sumę, to przynajmniej jest po-

traktowany lepiej. Czy gra broni się sama? Powiedziałabym, że tak, ale od poprzedniej różni się tylko brakiem znużenia dialogami, fabułą i brakiem rozczarowania na końcu. To ma być wartość ceny wystarczającej prawie na kolejny egzemplarz Tunguski i gorszego opakowania? Co się stało, Cenego? Kryzys was dopadł?

Gra jest długa, tyle jeszcze dopowiem na zakończenie. Średnio zapewnia 10-11 godzin rozrywki, więc jak już się zacznie, to można sobie pograć bez obawy, że za cztery lokacje zobaczymy napisy końcowe. Poza tym świat Tajnych Akt nie rozczarowuje. Bądź co bądź jest to jednak prawdziwa przygodówka, a nie podróbka naginająca gatunek. Naprawdę warto, nawet jeśli zawinięta jest w drut kolczasty, który stanowi cena.



▲ Siedziba ZUA, jak zawsze spowita mgłą



8/10

- + fabuła
- + grafika
- + zagadki
- + dźwięk
- + polonizacja

- zmienna głośność dialogów
- cena

> Producent: Fusionsphere Systems
> Dystrybutor: Cenega
> Cena: 89,99 zł
> www.geheimakte-game.de

> WIN 2000, XP, Vista
> Procesor: Pentium III 800 MHz
> RAM: 256 MB
> Grafika: 32 MB AGP



WSTĘP - czyli o fabule gry

Z głównym bohaterem – powieściopisarzem i podróżnikiem - spotkałem się na dworcu w pewnym mieście w Rosji. Równolegle z przemieszczaniem się w stronę domu, do uszu dobiegają słowa listu, jaki niedawno otrzymał on od swojego brata – naukowca. To właśnie ten list skłonił naszego bohatera do przyjazdu i skierowania swych kroków w dawno nie odwiedzone miejsce – do mieszkania brata. Po przybyciu do kamienicy, drzwi otwiera gospodyni, powiadamia nas o nieszczęściu i prosi, abyśmy sami to wszystko sprawdzili. Bez zbędnych pytań, bohater z kluczem w ręku dociera do mieszkania swego krewnego.

W taki sposób rozpoczyna się przygoda z dreszczykiem rosyjskiego studia Phantomery Interactive, gdzie główną rolę spełnia unoszący się w powietrzu klimat niepokoju i skrywanej tajemnicy. Bowiern zauważamy, że w domu nie ma nikogo, w kątach walają się różnego rodzaju zapi-

ski, większość mieszkania jest okablowana, a w środku pokoju znajduje się dziwne urządzenie. Nasz główny bohater sam nie wie co myśleć, bo wszelkie próby racjonalnego wytłumaczenia tego, o czym się tu dowiaduje są, lekko powiedziawszy, dziwne. Wnioski z badań, jakie przepro-

wadzał brat głównego bohatera, skupiają się na wpływie fal dźwiękowych na megalityczne budowle świata antycznego oraz użyciu naparów z pewnych roślin i oddziaływaniu tych specyfików na człowieka. Połączenie wymienionych składników jest kwestią, nad którą pracował naukowiec. Elementem wpływającym z eksperymentów (czego dowiadujemy się z notatek) jest możliwość podróży w podświadomość, właśnie tam należy szukać odpowiedzi na pytania zadawane w Sublustrum.

Podróże w głąb podświadomości, hmm... tego jeszcze nie było.

ROZWINIĘCIE

Lśniący Świat-‘odbity w zniekształconym lustrze i pozbawiony mocnych barw’

To właśnie będzie czekało na śmiałka, który ośmieli się wkroczyć do świata wykreowanego w umyśle naukowca. W cza-



się wędrowki nasz bohater będzie szedł po ścieżkach wytyczonych przez swego brata i będzie się starał zrozumieć sieć jego wyrwanych z kontekstu myśli.

Fabula gry Sublustrum urzeka od samego początku i pozwala na ciekawe prowadzenie postaci po dość irracjonalnym świecie podświadomości. Jest to intrygujące jedynie do pewnego momentu, bowiem później ilość i jakość zagadek w połączeniu z zagmatwaniem historii robi się trochę denerwująca.

Zagadki

Jest to w recenzowanej grze punkt, gdzie wielu znajdzie plusy i minusy. Niektóre zagadki są logiczne, przemyślane, dobrze urozmaicają rozgrywkę (tylko jedna czasówka) i nie są zbyt ciężkie, lecz w pewnych miejscach (pustynia, wieża) zdarzają się zagadki, które nawet dla wytrawnych przygodówkowiczów będą stanowiły nie lada wyzwanie, chyba że posiadają wiedzę z zakresu elektryki bądź mają świetny słuch muzyczny. Może było to zależne od długości rozgrywki, którą twórcy chcieli sztucznie wydłużyć, poddając graczom takie rozwiązanie.

Przedmioty w lokacjach są na wyciągnięcie ręki i nie sposób jest ich nie znaleźć, choć sposób ukrycia niektórych, podobnie jak system zagadek, jest czasami złożony, a czasami prosty jak...

wiadomo co.

Wykorzystaniem tu rozwiązaniem (i wg mnie odpowiednim) jest używanie przedmiotów i majstrowanie przy urządzeniach metodą prób i błędów. Przedmioty z naszego składziku znikają po odpowiednim wykorzystaniu, chyba że przedmiot będzie potrzebny w innym miejscu (zdarza się to raz czy dwa).

Zauważyłem w dwóch miejscach ciekawy system podpowiedzi w postaci łacińskich sentencji, które miały na celu... no właśnie, nie wiem co. Ale rozwiązanie nad wyraz ciekawe.

Grafika

W recenzowanej grze zastosowano skokowy system poruszania się po lokacjach, tak charakterystyczny dla gier „mystopodobnych”. Wspomagając przejścia klatkami z rozmytymi bokami ekranu uzyskano wrażenie, że bohater naprawdę się przemieszcza ‘z kąta w kąt’.

Cechą wyróżniającą Sublustrum jest specyficzny wygląd oprawy graficznej. Zastosowany tu filtr graficzny sprawia, że obraz wygląda jak ze starej taśmy filmowej, do czego można się przyzwyczaić.

Połączenie ciemnej kolorystyki z sepi, rozgrzanej powierzchni pustyni aż do bieli i śniegu. I w tym miejscu należy stwierdzić, iż podobnie jak z odbiorem audio (o szczegółach za chwilę), dochodzi

się do przekonania, że to co prezentują twórcy na początku jest jedynie preludium do ciekawych rozwiązań w późniejszych etapach rozgrywki. Aż żał dodać, że stosunkowo krótkiej.

Kiedy przemieszczamy się głównym bohaterem, zauważalny jest ruch głowy albo i całej postaci to w jedną, to w drugą stronę. Po





nia (tak popularnego: 'wyalienowania') i nostalgicznej depresji. Uczucie dziwnego zakłopotania w połączeniu z efektowną muzyką dało niesamowity odbiór.

Muzyka i dźwięk

Nastrojowe połączenie klasycznego fortepianu i skrzypiec z nowoczesną muzyką elektryczną. Kiedy rozpoczynamy rozgrywkę witają nas klasyczne i znajome dźwięki instrumentów. Dopiero w miarę zagłębiania się w coraz to dziwniejsze lokacje, do uszu dobiegały mnie przemieszane, lecz doskonale wyważone połączenia elektroniczno-klasycznych instrumentów. Dodać należy, iż każda lokacja posiada swój motyw muzyczny, nawet zmienny dla różnych zadań.

Dźwięki ściśle wpływają na odbiór gry, momentami napawają lękiem. I to dosłownie.

Klimat muzyczny i udźwiękowanie lokacji dają niesamowite wrażenie w połączeniu z niepokojącymi i momentami dziwnymi krajobrazami.

Interfejs

Sejwy w postaci listów... rozwiązanie sympatyczne. Pierwszą moją myślą było, że jest ich za mało, lecz z uwagi na niezwykle krótką rozgrywkę zmieniłem zdanie. Spokojnie wystarczy każdemu, nawet dla celów napisania poradnika.

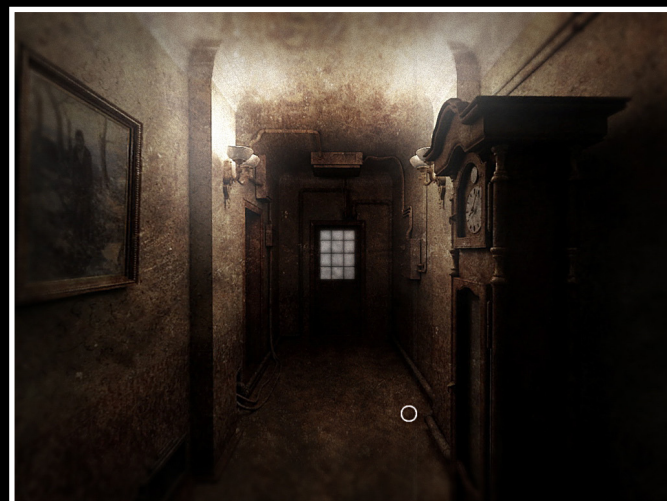
Kursor jaki pojawia się przed

oczami bohatera, wygląda jak celownik w grach FPS. Często go po prostu nie widać, gdy szybko się ruszy nim po ekranie.

Od samego początku przygody, dyskomfortem bohatera będzie niestała kamera i pewnego rodzaju ruch obrazu, tak jakby akcja toczyła się na kołyszącej się łodzi. Do tego idzie się po pewnym czasie przyzwyczaić, lecz osoby z nadwrażliwością układu trawienia, proszone są o zażycie odpowiednich leków. Po przytrzymaniu lewego przycisku myszy obraz podąża za myszką i w tym momencie jest już lepiej.

Uklonem w stronę klasyki było zastosowanie sterowania `point&click`. Lewy przycisk myszy służy do przemieszczania się oraz interakcji z otoczeniem. Najczęściej bohater będzie posługiwał się przedmiotami, bo o rozmowach z innymi osobami w tym tytule możemy zapomnieć. W końcu zwiedzamy świat umysłu, w którym innych osób raczej nie uświadczymy. Za pomocą prawego klawisza zostaje wyświetlany bądź chowany składzik majsterkowicza przygodówkowego, zwany potocznie Inventory. Dodatkowym bajerem jest możliwość podglądu dokumentów, zapisów, pamiętników. Widoczne są (tak jak składzik u dołu) na górze ekranu.

dojściu do jakiegoś mechanizmu czy urządzenia, gość skupia się na zadaniu i ten ruch zanika. Na koniec opisywanego elementu gry, wspomnę o ogólnym odbiorze wizualnym. Miałem wrażenie przemieszczania się wśród surrealistycznych wizji Salvadora Dali. Wszystko dookoła wywierało dziwny wpływ odizolowa-

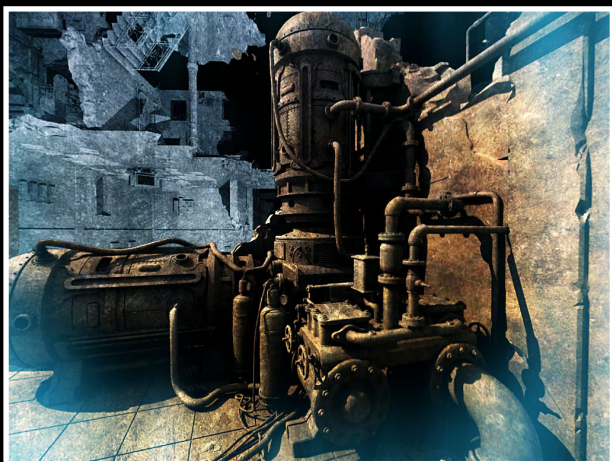




ten tytuł powinien wrócić z powrotem skąd przybył, aby go jeszcze doszlifować

dów ani wyrwanych części tekstu. Nawet pismo odręczne na znajdujących notatkach było bardzo rzeczywiste i naturalne.

pewno odbijają się na ogólnym odbiorze i dlatego uważam, że tytuł ten powinien wrócić z powrotem skąd przybył, aby go jeszcze trochę doszlifować i uzupełnić o kilka ważnych elementów oraz więcej bardziej pomysłowych zagadek. Bo tak dobry pomysł i inwencja zostały zamienione na przekombinowaną i zagmatwaną historię dla psychoterapeutów. A i tak nie wiem, czy oni by coś z tego wydobyli. Jednym słowem, nie wykorzystano potencjału tkwiącego w temacie jakiego użyto w Sublustrum. A to co zostało zaprezentowane, można przyrównać do niepowtarzalnie zrealizowanego dema.



ZAKOŃCZENIE

Słowem podsumowania
Wytworzony klimat zagubienia daje się we znaki, co jest nie lada gratką dla amatorów tego typu gier. Lecz w tym tytule jest to dziwnie skomponowane i choć jestem zwolennikiem wszelkiego typu zakręconych i delikatnie schizofrenicznych tematów, to przyznam się z ubolewaniem, że można zakończyć tę grę z niedosytem fabularnym. Fakt faktem, że często się to zdarza, lecz tutaj wątki fabuły jakie twórcy nam proponują są tak wyrywkowe, że nie idzie się w ogóle połapać, co jest podpowiedzią do zagadek, a co elementem fabuły i odwrotnie.



Polonizacja

Zauważyłem tylko jeden, jedyny błąd/nieścisłość w postaci złego łącznika w zdaniu, co do tekstu pisanego a mówionego. Intonacja lektora jest rewelacyjna, choć jednak szkoda, że to jedyny głos jaki usłyszymy. Ogólnie dobre tłumaczenie oraz dobra robota wydawcy przy wstawianiu tekstów w dokumentach i zapiskach. Nie ma żadnych błędów

Tak więc ogromny minus zadany fabule gry i scenariuszowi. Długość tej gry również jest poważnym zaniedbaniem. Można by długo (dłużej pewnie niż trwa rozgrywka w Sublustrum) deliberować nad tym, dlaczego tak postanowiono i w takiej postaci grę wydano, ale nic to nie zmienia i przyznać trzeba, że gra jest za krótka.

Tak rażące niedociągnięcia na



6/10

- + nastrój i klimat
- + polonizacja
- + muzyka i udźwiękowienie
- + bezkrwawy thriller
- + kilka ciekawych zagadek

- za długo wczytuje wstęp i poszczególne 'rozdziały'
- brak interakcji z osobami (uczucie odosobnienia)
- za krótka
- przekombinowana fabuła
- zagadki na pustyni

> Producent: Phantomery Interactive
> Dystrybutor: Nicolas Games
> Cena: 79,99 zł
> www.sublustrum.ru

> WIN XP
> Procesor: Pentium 4 2 GHz
> RAM: 512 MB
> Grafika: 128 MB (GeForce 4 Ti4200 lub lepsza)

ZAGINIIONA HISTORIA

TALE OF A HERO

Twój ojciec, szlachetny rycerz w Aldiarze, był bardziej wierny swoim wartościom niż królowi, przez co został wygnany. Utratę majątku próbował wyleczyć rybołówstwem. Udało mu się nawet wybudować jednoizbową chatę nad jeziorem. Jednak twoja matka, wątpła i niezahartowana, nieprzywykła do życia z dala od zamkowych służących i utrzymywanej przez nich czystości, zapada na chorobę, która okazuje się śmiertelna. Ojciec wychowywał cię jak mógł, przekazując ci możliwie całą swoją wiedzę na temat walki z wszelakimi stworzeniami. W końcu niestety przychodzi czas i na niego. W wieku 20 lat jesteś jednak gotowy, aby stawić czoło przeciwnościom losu i wybrać swój zawód – bohatera. Wierzysz, że w genach masz zapisane potrzebne ci zdolności: siłę, spryt, charizmę, a dzięki ojcu posiadasz także wiele znajomości. No właśnie. Tylko gdzie te znajomości cię doprowadzą?

Tak mniej więcej wygląda historia naszej postaci, Olafa. Mediewistyczny klimat sprawia wrażenie powieści fantasy i tak też ma być. Świat Aldiary jest bowiem pełen magii i stworzeń spoza naszego ziemskiego świata. Jednak, prócz tego, ma wszystkie swoje plusy i minusy życia codziennego. Olaf ma dziewczynę, prostą i humorzystą, która nie jest zachwycona, gdy prawie narzeczony wybywa na kilkumiesięczne misje. Zresztą się jej nie dziwię. Lecz, jak to na prawdziwie bohaterską historię przystało, oboje są wielce zakochani, a tęsknota jest najwyraźniej podmuchem wiatru, który roznieca ich płomień miłości... Patecznie? Niekoniecznie, gra jest przepiękna ironią. Wręcz wy-

lewa się z ust głównego bohatera i ojca Alii, bo tak nazywa się dziewczyna. Aż trudno czasami powstrzymać uśmiech i tak też gra zyskuje pierwszego plusa.

nie mam przyjaciół

Świat... A raczej jego kawałek, w którym przyjdzie się nam poru-

szać, nie jest zbyt rozległy. To z ust kobiety, ale jeśli postawić się na miejscu mężczyzny, jest tam wszystko czego potrzeba. Dom, gospoda i bagna – miejsce akcji drugiej misji. Czegóż więcej potrzeba mężczyźnie niż ciepłego kąta, miejsca do napitki i drugiego do pracy? Otóż właśnie





okazuje się, że kolejnego miejsca zarobku, aby móc pojechać za chlebem jeszcze gdzieś indziej. Ach, ci mężczyźni i ich ambicje. Na tym kawałku ziemi, który będziemy zwiedzać nie spotkamy zbyt wielu osób. Po części pierwszej, która była jednocześnie demem, nie zobaczymy już nikogo, kto mógłby być ewentualnym przyjacielem Olafa (NIE ludzie się nie liczą). A nawet wtedy byli to dwaj tacy, co uciekli jak tylko coś poszło nie tak. Twórcy tłumaczą to zapewne wczesną porą, o której dnia następnego po przygodzie wstaje bohater, ale my, dziewczyny, wiemy swoje. Olaf jest pod pantoflem i nie widuje się z nikim, prócz ojca prawie narzeczonej... I dawnej znajomej, która odwiedza go w środku nocy, przekazując mu okropne wieści o tym, iż jego przyjaciółka z dzieciństwa (królewna, w kontraście do Alii - córki karczmarza) jest w niebezpieczeństwie, więc musi pędzić na pomoc. Hmm, ale to nie tak miało być, prawda? Widzicie już ironię?

a dym stał się dymem

Sama nie wiem co powiedzieć o grafice. Z jednej strony nie mam nic do tej 2D (z czego znamy Fu-

ture Games, producenta m.in. Reprobates, The Black Mirror, Ni.Bi.Ru.) i postaci 3D. Czyli ładne scenerie i ruszające się postaci, które sprawiają wrażenie przestrzenności. Ale. Już od wielu lat przyzwyczajona jestem, że filmiki czy też cut-scenki, są nieodłącznym przyjacielem gry. Skracają akcję, tłumaczą jak postać dotarła z punktu A do B, pokazują jakiego typu pałka uderzyła nas w głowę przed zemdleniem itp. Gorzej jak przyjaciel staje się wrogiem, bo taki właśnie przypadek występuje w Tale of a Hero. Na samym początku widzimy jak nasz bohater zsuwa się po linie i nie jest jeszcze tak źle. Potem przychodzi kamien-

do tej nic nie mam, ale cut-scenki to już inny poziom olewstwa

na woda, a ja się zastanawiam o co chodzi. Jakim cudem to wiadro się nie roztrzaskało! Zamiast tego nagle znikło, kamień zafalował, a potem wiadro ukazało się napełnione tym niebieskim kamieniem. To są prawdziwe czary, ale nawet mam na to dość logiczne wytłumaczenie. Kraj magii, ale niedostępnej dla każdego. W końcu nie każdy jest czarodziejem, bo wtedy nie byłoby kogo ustawiać z przodu formacji. Każdy wie, że bez wojowników w drużynie, nie ma co wyruszać na misję. Ale wracając do tematu. Nie każdy potrafi władać magią, ale każdy chętnie z niej korzysta i tak powstała owa kamien-na woda. Bo to jest woda niewylewajka, nalewasz i już nigdy się nie wyleje. A tak poważnie to nie

wiem dlaczego twórcy wbijali sobie ten gwóźdź do trumny. Mogli przecież pokazać to bez tej durnej scenki – jest studnia, klikasz wiadrem, wiadro znika, a potem się pojawia i już jest tam woda, a jak najedzie się kursorem to wyskakuje dymek „wiadro z wodą”. Zwałę to na pochodzenie. Wdzieliście kiedyś czeskie kino? Tak samo pokręcone.

w to mi flecik graj

Muzyka jest... pocziwa. To chyba najlepsze określenie jakie dla niej mam. Wpasowuje się idealnie w charakter gry. Taki trochę figlarny i nie do końca serio. Dialogi są bardzo dobrze nagrane, a mogłam się o tym wiele razy przekonać, gdyż jak na przygodówkę przystało, bohaterowie są dość gadatliwi. Szkoda trochę, że ludzie podkładający głosy liczą sobie wysokie honoraria, bo przez to nie każda postać ma swój własny głos. Jednak usłyszysz to tylko wprawne ucho, więc ogólnie nie ma co się martwić. Polonizacja wykonana przez City Interactive jest kinowa i wykonana poprawnie. Wielkich byków tam nie ma, ale mogło być lepiej.

po czym poznać bohatera?

Najwyraźniej po małej cierpliwości. W grze nie natrafimy na żadne zagadki logiczne! Jedyna, na którą ostrzyłam sobie pazurki



Trzymanie ręki na biodrze to najwyraźniej nowy trend. W przypadku Olafa - już znak rozpoznawczy.



została samoczynnie rozwiązana przez Olafa i tyle. To był koniec. Nie ma także (i to akurat dobrze) czasówek ani epizodów zręcznościowych. No to co się w tej grze robi? Dosłownie tyle – przynieść, wynieść, pozamiatać. Chce my oranżadkę, ale właśnie się w karczmie skończyła, więc idziemy po dostawę do innego mia-

Gra jest przystępna i ma **świetną** fabułę doprawioną sporą dawką angielskiego humoru.

sta, a tam dostawca skręcił sobie nogę, więc zanosimy jego skrzynki w jeszcze inne miejsce, wtedy będziemy mieć nasz pakupek, który zanosimy do karczmarza, a ten nam mówi, że teraz nie ma wody, więc idziemy do studni, gdzie zerwał się łańcuch i musimy wyłowić wiadro haczykiem na linie, który znajdziemy jak pójdziemy do spiżarni w naszym domu itp. Co to wszystko oznacza? Ni mniej, ni więcej jak to, że gra jest przystępna dla bardzo szerokiego grona graczy. I aż dzi-

ko przyznać, ale to sprawia, że jest najwyraźniej lepsza. Nawet w redakcyjnym gronie słyszałam narzekania na mini-gierki z Reprobates, a to ponoć ci, którzy lubią gdy gra jest idiotycznie trudna. Przejaskrawiam oczywiście, ale wiecie o co chodzi. Aż się zastanawiam jak będzie wyglądać kolejny twór Future Games – Alter Ego. Łamigłówek to w końcu nieodłączna cecha przygodówek i w takiej czy innej postaci powinny się w grze znaleźć.

a jak wygląda?

Metr osiemdziesiąt o niskim głosie i blond włosach, umięśniony, ale nie za bardzo rozrośnięty w barach. Tak nie wygląda nasz bohater, ale za to jego nieodzowną cechą jest trzymanie ręki na biodrze. Wszędzie, jak tylko stanie tak robi. Caaały czas. Widać bohatera z zawodu też nie musi być święty i może mieć jakieś swoje spaczenia. Bywa.

Historię Tale of a Hero będziemy poznawać przez ok. 9 godzin. Gra jest przystępna i ma świetną fabułę doprawioną sporą dawką angielskiego humoru (tak, ironia też może być humorem). To wszystko sprawia, że trudno nie chcieć iść dalej. Scenariusz pi-

sał ktoś z natchnieniem, bo naprawdę nie mogę powiedzieć, aby coś było naciągane, robione dla sztucznego przedłużania rozgrywki czy po prostu było bez sensu.

I cóż mogę powiedzieć w podsumowaniu? Jeśli nie zależy Ci tak na grafice, a wysoko cenisz fabułę, lubisz baśniowe klimaty i możesz przeżyć brak zagadek logicznych to gra jest idealną pozycją właśnie dla Ciebie, tak jak i jest nią dla mnie (choć ja akurat będę narzekać na brak tych zagadek).



7/10

- + humor
- + fabuła
- + klimat
- + tła 2D
- + długość
- + cena

- cut-scenki
- brak łamigłówek

> Producent: Future Games
> Dystrybutor: City Interactive
> Cena: 49,99 zł
> www.future-games.cz

> WIN 98/2000/XP/Vista
> Procesor: 1.3 GHz
> RAM: 256 MB
> Grafika: 32 MB