

NUMER 04/2009 (74) GRUDZIEŃ

ADVENTURE ZONE

www.adventure-zone.info

Zapowiedzi:

Mile of Cry

Audere Semper

Wywiady:

The Scream of Madness

Yoomurjak's Ring

Recenzje:

Ceville

Yoomurjak's Ring

Temat numeru:

Poznań Game Arena

Menu:

Temat numeru: PGA.... 35

Recenzje:

The Path..... 07

Ceville..... 15

Yoomurjak's Ring..... 19

Zapowiedzi:

Mile of Cry..... 03

Audere Semper..... 05

Wywiady:

The Scream of Madness.... 11

Yoomurjak's Ring..... 25

Wstępniak:

Wiele rzeczy działo się minionego miesiąca i stąd ta dość niecodzienna pojemność naszego zinu. Przede wszystkim mamy dla Was relacje z tegoroczną Poznań Game Arena, która odbyła się 16-18 października. Razem z trzema różnymi spojrzeniami na PGA, znajdziecie tam też dwa wywiady - z IQP oraz CD Action. Wszystko okraszone jest sporą dawką zdjęć, abyście sami mogli zobaczyć co działo się podczas tych trzech dni. Zupełnie przypadkowo staliśmy się reklamą *Guitar Hero* oraz Xbox'a, a dlaczego możecie przekonać się czytając teksty od strony 35. Prócz tego mamy dla Was dwie zapowiedzi przygódówek, z których jedna stanowi naszą rodzimą produkcję. Dalej też „nękamy” twórcę offowej produkcji *The Scream of Madness*, co w tym miesiącu zaowocowało obszernym wywiadem.

Recenzujemy mroczne *The Path* i cukierkowo kolorowe *Ceville*. Dużą część numeru poświęciliśmy *Yoomurjak's Ring* - węgierskiemu pomysłowi na promocję miasta w postaci gry przygodowej. Na stronie 19 znajdziecie recenzję gry, a dalej wywiady z twórcą gry oraz dwoma aktorami. Udało nam się nawet dorwać do zdjęć z planu, które dołączyliśmy do wywiadów wraz z przypisami. Zachęcamy do lektury i komentowania na naszej stronie **www.adventure-zone.info**.

Jako iż jest to numer grudniowy, to zostało już tylko jedno - życzyć Wam wszystkim Wesołych Świąt!

Kami17

Redakcja:

KOORDYNACJA ZINU: Kami17

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

DTP: Kami17

NEWSY: Przemo

KOREKTA: Zebius



Pochodzące z pięknego Wrocławia (podobnie jak Techland, CD-Action i nasza redakcyjna koleżanka Kami:)) studio Fearless ma sporą szansę namieszać w przygodówkowym świecie. Pełną parą pracuje nad swoim debiutanckim projektem – Mile of Cry.

Pochodzące z pięknego Wrocławia (podobnie jak Techland, CD-Action i nasza redakcyjna koleżanka Kami:)) studio Fearless ma sporą szansę namieszać w przygodówkowym świecie. Pełną parą pracuje nad swoim debiutanckim projektem – Mile of Cry.

Ambicją twórców jest stworzenie pierwszego polskiego horroru psychologicznego w konwencji przygodówki point & click. Główną inspiracją do powstania gry była twórczość Stephena Kinga. Dla wszystkich fanów literatury grozy, a zwłaszcza amerykańskiego pisarza, to doskonała wiadomość. King to w końcu król horroru, pisze świetne książki, więc jeśli chociaż część nastroju

grozy z jego utworów odczujemy w grze, będzie dobrze. Szanse na sukces (nie mylić z Modą ;)) są zatem bardzo duże. Sami twórcy przyznają, że pragnęli stworzyć coś, w co sami chcieliby zagrać. Wzorowali się na tak znakomitych tytułach, jak Sanitarium i Fahrenheit. (Nie) skromnie przyznają, że tę pierwszą grę chcą przebić pod względem klimatu i tempa akcji, natomiast ze świetnego Fahrenheita zaczerpnęli pomysł na podzielony ekran, kiedy sytuacja wymaga szybkiej decyzji. Szykują nam się zatem intensywne uderzenia adrenaliny.

Mile of Cry napędzać będzie autorski silnik. Kamera, podobnie

jak np. w Still Life 2, ukaże akcję w perspektywie trzecioosobowej. Wrażenie klaustrofobii pogłębi pewien planowany przez twórców zabieg - w niektórych miejscach widok przeskoczy w tryb pierwszoosobowy.

Konwencja horroru psychologicznego sprawia, że w trakcie rozgrywki możemy oczekiwać wyrazistych postaci z zagadkową przeszłością. W tym momencie znamy ogólny zarys fabuły: główny bohater, Adam, jest mieszkańcem odciętej od świata miejsciny. Pewnego razu, po przebudzeniu, odkrywa pozostawioną przez kogoś przy swoim łóżku tajemniczą wiadomość. Cytując fragmenty z oficjalnej strony



gry: „pozostawiona wiadomość to dopiero pierwszy krok do wypełnienia się przeznaczenia Adama”. Nasz protagonista zostanie zmuszony do stawienia czoła przeszłości - zarówno swojej, jak i miasteczka. Cóż, z powyższego cytatu nasuwa się wniosek, że fabuła brzmi dosyć banalnie, niemniej jednak mam nadzieję, że nie odczujemy zawodu. Interesująco zapowiada się fakt, że w MoC istnieć będzie wiele

O nieodłącznej części każdej przygódki, czyli zagadkach, nie wiadomo w tej chwili zbyt wiele. Pewnikiem jest, że w głównej mierze nasze szare komórki zostaną rozruszane przez najrozsadniejsze zagadki logiczne. Znajdzie się tak-

Podczas grania nikt nie poprowadzi nas za rękę, kombinowanie – mile widziane.

możliwości podjęcia działania w danej sytuacji. Podczas grania nikt nie poprowadzi nas za rękę, kombinowanie – mile widziane. Co to oznacza? Przykład: stoisz w zamkniętym pomieszczeniu. Nie masz pojęcia, jak otworzyć jedyne drzwi, wszystkie pomysły już wyczerpałeś/aś. W tym momencie można zwyczajnie je wyważyć, podczas gdy w innych tytułach musielibyśmy zajrzeć do solucji. Ciekaw jestem, jak to wszystko sprawdzi się w praktyce.

Zagłębiając się w mroczny świat gry pokierujemy dwiema postaciami, które wbrew ostatnim trendom wcale nie są przedstawicielkami płci żeńskiej. Fearless sięga po oryginalny koncept – oprócz Adama wcielimy się w skórę 10-letniego chłopca z chorobą Downa. Jak przyznają twórcy, pragną w ten sposób ukazać „inność” myślenia osób dotkniętych tą chorobą. Poza tym obecność dziecka pozwoli nam ujrzeć świat gry z innej perspektywy (jako że dzieci są przecież niższe od dorosłych).

że miejsce na wyciąganie wniosków z rozmów. Klasycznego łączenia ze sobą przedmiotów z ekwipunku wiele nie uświadczymy.

Bez wątpienia lokacje odwiedzane przez Adama uraczą nastrojem – zobaczymy m.in. opuszczony szpital psychiatryczny (w takim miejscu, niezależnie od gry, zawsze dzieją się dziwne rzeczy), sierociniec, przystań rybacką oraz miasteczko. Na obrazkach widać, że grafika jest ponura i przygnębiająca, ale przecież nikt nie oczekuje po takim tytule radosnych i kolorowych scenerii.

W celu pogłębienia wrażeń wszystkie lokacje i postaci oszołomią nasze oczy dzięki Super Hiper Grafice w pełnym HD... tzn. 3D, z dynamicznymi cieniami i efektami HDR. Filmowe wrażenia zapewni natomiast System Dynamicz-



nych Kamer; oby ich praca nie doprowadzała do białej gorączki. Twórcom najwidoczniej spodobało się tego typu nazewnictwo, gdyż na warstwę dźwiękową składa się nic innego jak System Dynamicznych Dialogów i klimatyczna oprawa muzyczna stworzona przez znanego w branży gier kompozytora.

W Mile of Cry znajdują się 2 zakończenia - intrygujące, czy zależne od naszych wcześniejszych poczynąń - oraz możliwość ukończenia gry na 4 sposoby. Niestety, w tej łyżce (a nawet łyżkach!) miodu jest łyżka dziegciu – planowany termin premiery MoC przypada dopiero na 2010 rok (i to raczej na jego drugą połowę), z kolei wersji demo możemy oczekiwać po przyszłych wakacjach. Pomimo tak późno zapowiedzianego wydania bez wątpienia warto czekać na ten tytuł.



AUDERE SEMPER

di Elisa Flavi

Witajcie! Nazywam się Elisa Flavi i jestem studentką dziennikarstwa. Zdradzę wam, że choć stawiam dopiero pierwsze kroki w tej branży, mam ambitny zamiar zostać jedną z najlepszych dziennikarek, jakie widział świat. Niestety, dotychczas nie znalazłam historii, której opisanie pokazałoby mój pisarski talent i uczyniło mnie znaną mistrzynią pióra (albo raczej długopisu). Tak przynajmniej było aż do dzisiaj...

Pewnego jesiennego dnia...

...Rzym, wieczne miasto, budził się do życia skąpany w promieniach październikowego słońca. Nawiasem mówiąc życie tutaj ogromnie mi się podoba, a aura zachęca do spacerów wśród przepięknych zabytków – Kolo-seum, Panteonu, czy Forum Romanum... Na drzewach pojawiły się pierwsze barwne liście, a wiatr przynosił nitki babiego lata. Z pewnym niedowierzaniem i jednocześnie lekkim szokiem wysłuchałam w porannym dzienniku informacji, że w Polsce spadł śnieg.

Jak zwykle niewyspana – studia dziennikarskie zabierają mi dużo czasu, nawet dla przyjaciół znajduję ostatnio tylko chwilę – uchyliłam okno w swoim małym, ale bardzo przytulnym mieszkanku i wyrzałam na ulicę. Sprzedawcy otwierali bary i sklepy, turyści spieszyli do muzeów, a klaksony aut, dzwonki rowerów i krzyki kierowców tworzyły codzienną symfonię miejskiego ruchu.

Miałam ochotę nacieszyć się tymi widokami dłużej, ale redakcyjne obowiązki dawały o sobie znać. Nie napiszę, że moje zaję-

cie należy do szczególnie ekscytujących, bo po prostu wybieram i numeruję ogłoszenia publikowane w gazecie.

Co więcej, rozdzielałam swój czas pomiędzy studia, pracę w gazecie pt. „Echo Rzymu”, a reprimendy marnego szefa, który bezustannie się mnie czepia. O to, że źle ponumerowałam ogłoszenia albo, że skończyła się kawa w automacie (to akurat nie moja wina). Ech, dlaczego przyszło mi pracować z męskim szowinistą? Niestety, innego źródła





zarobków (przynajmniej na razie) nie posiadam.

Po dotarciu na swoje stanowisko i wysłuchaniu kolejnej tyrady zauważyłam, że na moim biurku leży elegancka koperta. Czyżbym jakimś cudem dostała premię za szkodliwe warunki pracy? Mało prawdopodobne, ale pomarzyć zawsze można. :)

Z zaciekawieniem otworzyłam tajemniczą przesyłkę (nie przyszło mi do głowy, że w środku być może jest bomba, a nawet gdybym uświadomiła sobie ten fakt, i tak byłoby już za późno; z drugiej strony, kto chciałby wysadzać w powietrze redakcję lokalnej gazety?), a ze środka wypadła niewinnie wyglądająca notatka. Rzut oka wystarczył mi na stwierdzenie, że jej treść jest zakodowana. Przyznam, że kartka ta wzbudziła moje zainteresowanie, aczkolwiek w tym momencie nie miałam pojęcia jak ją rozszyfrować.

Opowiadanie o tym, w jaki sposób udało mi się odczytać treść, trwałaby zbyt długo; zdradzę wam jedynie, że błaha początkowo sprawa zmieniła się w intrygującą i mroczną historię. Wszystko, czego doświadczyłam (a nie wszystkie rzeczy mogę

uznać za miłe), wywróciło moje życie do góry nogami. Znalazłam się w samym środku niecodziennych zdarzeń głęboko w sercu Rzymu. Odkryłam również, że to starożytne miasto, znane ze swojej kultury i sztuki, posiada bogatą historię pełną mrocznych sekretów i ezoterycznych stowarzyszeń.

Ach, o mały włos zapomniałabym o jednym - do zakodowanej notatki dołączony był dziennik i mam nadzieję, że pomożecie mi go zinterpretować:

*„Rzym twej przygody będzie areną
Skrywane sekrety miasta dadzą
znać o sobie;
Połowa doby minie, dodaj 3 godziny,
a dowiesz się*

Ile czasu zajmie wysłtek w twojej głowie.

*Spotkasz wielu ludzi: jedni chętnie
służą pomocą
Inni złe zaś serca mają;
Ci pierwsi - walczą z nocą,
Drudzy - całą nadzieję odbierają.*

*Nie będziesz jednak osamotniona,
gdyż
Innowacyjna na ciebie czeka idea:
' Interaktywne pomysły ', cokolwiek
to znaczy
Podczas przygody będą cię wspie-
rać ”*

Sami przyznajcie – moje perypetie stanowią wspaniały materiał na powieść sensacyjną albo grę. Przypuszczam, że ktoś się zainteresuje tą historią, dzięki czemu nie będę już musiała tracić czasu na pracę w lokalnej gazecie. Ostatnio często sprawdzam pocztę, może ktoś wysłał konkretną ofertę...

PS Z ostatniej chwili – właśnie się dowiedziałam, że zostanę bohaterką jakiejś gry! Wygląda na to, że będę występować w przygodówce point & click, z piękną grafiką 3D/2D pełną zaawansowanych efektów. Podczas moich zmagañ zwiedzę ponad 35 miejsc i poznam 20 postaci. Ciekawe, czy będzie wśród nich jakiś przystojniak... :)





Gry przygodowe opowiadają jakąś historię. Warstwa fabularna jest największym atutem tego gatunku i nikt nie ma co do tego wątpliwości. Opowieść, którą snują twórcy jest najczęściej – przynajmniej na początku – zagmatwana, by z czasem stać się jasna i klarowna, a przede wszystkim, zrozumiała dla każdego. Co się jednak stanie, gdy twórcy za cel postawią sobie stworzenie historii innej niż wszystkie? Historii, którą każdy zrozumie na swój własny, indywidualny sposób? Historii w której nic nie jest takie jakie się wydaje? Nie wiecie? To ja wam odpowiem: powstanie... The Path

„Ścieżka” jest inną grą niż wszystkie w jakie przyszło mi dotąd grać. Nie licząc nawet samego gatunku przygodówek, który stał się moją specjalnością

dobrych naście lat temu. Dlatego od razu muszę zaznaczyć, że i recenzja nie będzie zwykłą, schematyczną wędrowką po plusach i minusach gry. Nie byłbym

w stanie ocenić produktu, wystawiając jedną z ocen. Nie jest to spowodowane tylko i wyłącznie samą grą, ale również podejściem twórców. Tale of Tales od zawsze stawiali na oryginalność i pewne zaskoczenie. Poprzednia produkcja, dwuosobowego studia, przedstawiała historię staruszki, która szukała wyjścia z cmentarza. Zabawa polegała nie na dojściu do wyjścia, tylko pobłędzeniu w okolicach grobów. Grając w „the Path” widziałem pewne podobieństwa całej rozgrywki. Ale może po kolei...

Historia sześciu siostr...

„The Path” jest wariacją na temat znanej wszystkim





Robin Rose Ginger Ruby Carmen Scarlet

„The Path” jest wariacją na temat znanej wszystkim bajki o czerwonym kapturku. Każda z sióstr, a jest ich sześć, nosi wdzięczne imię, przywodzące na myśl czerwony kolor.

bajki o czerwonym kapturku. Każda z sióstr, a jest ich sześć, nosi wdzięczne imię, przywodzące na myśl czerwony kolor: Carmen, Ginger, Scarlet, Ruby, Robin oraz Rose. Są w różnym wieku, wahającym się od 9 do 19 lat. Przede wszystkim zaś, każda z nich ma swój własny, niepowtarzalny charakter, psychikę i historię, często pełną bólu, żalu, smutku, ale także radości. Jak w każdym życiu, także i w ich, mieszają się chwile upadku i powstania. Triumfu i przegranej. Pomimo młodego wieku są doświadczone przez los, a ich przemyślenia niejednokrotnie zasko-

czą dorosłego. Nie ma to jednak za wielkiego znaczenia, bo w ich historii, którą odkrywa się powoli, każdy znajdzie coś dla siebie. Każdy odczyta ją w inny sposób. Co ma jednak klasyczna bajka do gry? Otóż to, że każda z dziewczyn, reprezentująca główną bohaterkę, próbuje dotrzeć do domku babci. Przejmujemy kontrolę w momencie, gdy jest na ścieżce w lesie, praktycznie ostatnim etapie wędrówki. Jak mówi napis na ekranie: Nie możemy zboczyć ze ścieżki, musimy dojść do domku babci. I tutaj twórcy bawią się nami, bo doj-

grając w grę o północy, ze słuchawkami na uszach zdarzały się momenty, że odwracałem głowę, żeby zobaczyć czy ktoś za mną nie stoi

ście do domku babci wywoła nieciekawy napis: Game Over. Cała przygoda polega na tym co dzieciaki uwielbiają robić: ignorowaniu jakichkolwiek nakazów.

Szukając wyjścia...

Jak już tylko zboczmy ze ścieżki, las zacznie się zmieniać. Stanie się mroczniejszy, ciemniejszy, pełen dziwnych przedmiotów, wydający straszliwe dźwięki. Zostanie to odpowiednio zaakcentowane na ekranie poprzez pojawiające się znaki, bohomaży, rozmywanie się ekranu oraz oczywiście niepokojące dźwięki, jak skrzypienie, warczenie, odgłosy łańcuchów. Ciężko nazwać je wszystkie. W każdym razie potrafią przestraszyć niejednego. A grając w grę o północy, ze słuchawkami na uszach zdarzały się momenty, że odwracałem głowę, żeby zobaczyć czy ktoś za mną nie stoi. Bo właściwie gra nie straszy, nie jest klasycznym horrorem. Najstraszliwsza i najbardziej przytłaczająca jest samotność. Uczucie,



▲ małe dziewczynki są strrraszne!



które sprawia, że mamy ochotę uciec z tego lasu i dostać się do domku babci, usiąść koło niej na łóżku i niczym się nie martwić. Nie jest to jednak możliwe ze względu na sprytny zabieg. Z lasu nie da się już wyjść. Jedy-
ną możliwością jest poczekanie na dziewczynkę w bieli, która po chwili złapie nas za rączkę i poprowadzi do wyjścia.

Dlaczego masz takie wielkie oczy?

Nie o to jednak w grze chodzi. Skoro bajka opowiada o kapturku i wilku, to i gra, będąca nowym podejściem do klasyki, musi mieć odpowiednie postaci. Mamy już nasze kapturki, czas opowiedzieć coś o wilku. A tych jest kilka i nie zawsze są takie jakbyśmy je sobie wyobrażali. Jest to spowodowane ciekawym zabiegiem. Wilk jest fi-

nałem, końcem pewnej drogi, do uświadomienia sobie jakie było życie każdej z bohaterek. Moim osobistym zdaniem wilk jest uosobieniem oczyszczenia, zrozumienia własny doznanych krzywd, przeżyć wewnętrznych i pogodzenia się z nimi. I choć może nic na to nie wskazuje, bo po znalezieniu wilka obraz się zaciemnia, a my trafiamy na ścieżkę,

przygnębieni, trzymający się za głowę, albo ręce, podążając dalej do domku babci, ja dalej w to wierzę. Bo czemuż by innemu miało służyć usilne poszukiwanie wilka? W końcu taki jest cel przygody. Brzmi to trochę niezrozumiale, więc wyjaśnię. Będąc już w lesie, szukamy przedmiotów. Znajdujemy je wszędzie, bo są porzucane po całym

lesie. Podobnie ma się sprawa z lokacjami. Czasami trafimy na polanę (w której dla przykładu znajduje się wilk jednej z postaci, i tylko dla niej!), czasem w okolicy jeziora, czy ogniska. Odwiedzimy także niewielki cmentarz. Wszystkie te miejsca oraz przedmioty sprawiają, że poznamy historię dziewczynek. Zawsze zostaniemy uraczeni jakimś komentarzem, który nieco rozjaśni sprawę. Nigdy nie za bardzo, ale zawsze to coś. Wszystko zostanie też odnotowane w końcowym podsumowaniu postaci, a także odblokuje jedno z trzech pomieszczeń w domku babci,

gdzie na końcu znajdziemy te przedmioty i w jakiś sposób dowiemy się o życiu każdej z dziewczynek. Żeby znaleźć interesujące nas przedmioty zbieramy rozrzucone po lesie błyszczące kwiatki. Po zebraniu kilku pojawia się malutka ikonka miejsca,



▲ Studzieneczko powiedz przecie - kto jest najpiękniejszy w świecie?

Jak na dzieło dwójki ludzi jest to pozycja wzorcowa.

czy przedmiotu, która niczym kompas wskazuje jej położenie. Jest to genialne rozwiązanie, bo w lesie naprawdę łatwo się zgubić i chociaż nie jest to jakiś ogromny obszar, to jednak wiele razy zdarzyło mi się chodzenie w kółku. Jeśli chodzi o interakcje, to nie mamy za wiele możliwości. Najlepiej podejść do miejsca, przedmiotu i czekać co zrobi dana dziewczynka. Jeśli ma coś zrobić – zrobi to. Nic na to nie poradzimy, nie będziemy mieć żadnego wpływu. Nasza rola ogranicza się do chodzenia postacią i obserwacji. I jest to rola, która jak najbardziej pasuje do „The Path”.

To ty babciu?

Jak już wspomniałem, po znalezieniu wilka, a najczęściej znajduje się go przypadkowo, ekran ciemnieje i trafiamy pod domek babci. Ten nie jest już jednak taki sam. Staje się mroczniejszy, pełen dziwnych, znalezionych wcześniej przedmiotów i niepokojących dźwięków. Po przejściu wszystkich pomieszczeń, trafiamy do sypialni babci. Nie widzimy jej jednak. Zamiast tego atakuje nas kakofonia dźwięków i migawki obrazów, często bardzo drastycznych. Potem pojawia się ekran tytułowy, gdzie widzieliśmy wszystkie sześć dziewczynek. Jedna z nich znika. Musimy poprowadzić pięć kolejnych. Po wiem szczerze, że robi to wrażenie i odciska piętno na psychice. Ciężko obok gry przejść obo-

jętnie. Równie ciężko ocenić grafikę, czy muzykę. Jak na dzieło dwójki ludzi jest to pozycja wzorcowa. Ładna grafika, idealnie pasująca do nastroju, klimatu i tematyki. Nie jest to może mistrzostwo, ale i nie musi być. Nastrój budowany jest poprzez odpowiednie użycie prostych zabiegów, jak rozmycie obrazu, przyciemnienie, wyblakłe kolory, itd. Nie potrzeba do tego najnowocześniejszej techniki. Dzięki temu wyma-



Ciężko wystawić ocenę grze, która jest poza skalą. Daję 8 za doznania. Wszyscy inni, którzy odpalą ją dla zwykłego pogrania, zawiodą się i mogą śmiało odjąć 2,3 oczka.

gania gry są jak najbardziej realne, nawet na komputerze nie-pierwszej już młodości.

Czas przejść się tą ścieżką...

„The Path” nie jest tylko grą. Jest pewnego rodzaju eksperymentem, wynikiem zadawania sobie trudnych pytań i próbą znalezienia odpowiedzi na nie. Nie jest to nowinka w postaci Fahrenheit'a, czy eXperience 112, bo te bazowały na innowacyjnych rozwiązaniach. The Path bazuje na naszych lękach, podświadomości, przemyśleniach. Nie musimy studiować psychologii żeby rozumieć co próbowali przekazać nam twórcy. I chociaż każdy zrozumie historię czerwonego kapтурka inaczej, to jednocześnie odnajdzie w niej coś dla siebie. Może nie będzie to miła bajka, ze szczęśliwym zakończeniem, ale na pewno niezapomnianym. A to się najbardziej liczy w dzisiejszych produkcjach.



8/10

- + klimat!!
- + opowieść!
- + doznanie, to po prostu trzeba przeżyć!

- kilka wpadek z przenikaniem przedmiotów
- toporne sterowanie
- mało czytelna mapa

> Producent: Tale of Tales
> Dystrybutor: TopWare
> Cena: 69,95 zł
> www.tale-of-tales.com

> WIN XP/Vista; MAC
> Procesor: Pentium 4 2 GHz
> RAM: 1 GB
> Grafika: 256 MB

THE SCREAM OF MADNESS

"The Scream of Madness" to kolejna amatorska produkcja przygodowa tworzona przez fana gatunku. Pół roku temu mieliśmy okazję zagrać w odnowioną wersję demonstracyjną. Co się zmieniło od tego czasu i kiedy możemy spodziewać się finalnej wersji? O tym opowie nam sam autor gry. Zapraszam do przeczytania wywiadu z Damianem.

AZ: Powiedz naszym czytelnikom kilka słów o sobie.

DF: Nazywam się Damian Fiszauf. Z wykształcenia jestem inżynierem informatyki. Specjalizuję się w grafice 3D oraz sieciach komputerowych. Obecnie zajmuję się tworzeniem grafiki oraz animacji Flash na potrzeby Internetu, a większość wolnego czasu poświęcam oczywiście mojemu projektowi.

AZ: Co Cię skłoniło do rozpoczęcia prac nad przygodówką?

DF: Sam pomysł stworzenia gry, zrodził się u mnie na początku 2006 roku. Nie brałem wtedy jeszcze pod uwagę tego, że będzie to gra przygodowa. Wstyd się przyznać, ale w tamtym okresie czasu z klasycznymi przygodówkami point'and'click, nie miałem jeszcze żadnego kontaktu. Wtedy grywałem głównie w gry akcji. Inspirowany takimi tytułami jak: "Return to Castle Wolfenstein", czy serią „Call of Duty”, postanowiłem, że stworzę grę FPP, która również będzie toczyła się w podobnych klimatach. Tak zrodził się „Fortress Augenkreis”, czyli mój drugi, oprócz TSOM, projekt. Niestety, prace nad tym tytułem troszeczkę mnie przerosły. Chciałem zbyt szybko osiągnąć swój cel, co okazało się niemożliwe. Nie będę się tutaj zagłębiał w techniczne szczegóły, ale zrozumiałem, że praca nad tym projektem potrwa jeszcze kilka ładnych lat. Przez wiele tygodni nie robiłem żadnych postępów. Zdołałem tylko minimalnie poznać silnik oraz programy przeznaczone do tworzenia grafiki 3D. Postanowiłem zawiesić na jakiś czas pracę nad tą grą i zastanowić się jeszcze raz, czy to wszystko ma sens. Pewnego dnia przeglądając Internet, natrafiłem na recenzję przygodówki „NIBIRU: Wysłannik bogów”. Pamiętam, że bardzo spodobały mi się wtedy screeny z tej gry. Natychmiast sprawdziłem, czy grę można jeszcze kupić w jakimś sklepie internetowym i okazało się, że można i to za całkiem niewielkie pieniądze. „NIBIRU”, było tak naprawdę pierwszą grą w stylu point'and'click w jaką grałem i strasznie mi się spodobała. Wcześniej oczywiście grywałem w gry z elementami gry przygodowej, ale były to gry pokroju „Tomb Raidera”, czyli pełne 3D. Pewnego razu na studiach, zbliżał się okres wyboru tematów dyplomowych i zadeklarowałem promotorowi, że praktyczną częścią mojej pracy będzie stworzenie gry przygodowej. Oczywiście wybrałem sobie taki temat, jednak dopiero po kilku dniach dotarło do mnie, że to nie będzie wcale takie łatwe i może skończyć się tak, jak w przypadku mojego pierwszego projektu. Głównym problemem był dobór odpowiednich narzędzi. O ile darmowych programów do tworzenia grafiki 2D/3D było naprawdę bardzo dużo, o tyle silniki, które miały naprawdę spore możliwości, kosztowały i to wcale nie małe pieniądze. Po pewnym czasie dopiero, wyczytałem w recenzji pierwszej części Art of Murder, że powstała ona na darmowym silniku Wintermute, który jest przeznaczony do tworzenia gier w stylu point'and'click. Bardzo mnie to zaciekało. Pobrałem więc silnik i zacząłem go testować. Okazało się, że dokumentacja jest bardzo dobrze napisana i nauka sprawia mi wiele przyjemności. I tak to się zaczęło. Po obronie pracy zdecydowałem, że grę będę dalej rozwijał.

AZ: Poprzednio gra nosiła nazwę The Shadow of the Past, czemu zdecydowałeś się na zmianę tytułu?

DF: Decyzję o zupełnej zmianie tytułu gry podałem już kilka miesięcy temu. Spowodowane to było tym, że znalazłem w Internecie recenzję filmu o takim samym tytule. Mało tego okazało się bowiem, że nazwa ta zarezerwowana jest również dla jakiejś grupy rockowej, o której nigdy wcześniej nie słyszałem oraz tytułu jakiejś piosenki. Według mnie za dużo było tych podobieństw i postanowiłem, że ostatecznie gra otrzyma nowy tytuł.

AZ: Z jakiego oprogramowania korzystasz?

DF: Korzystam głównie z darmowego oprogramowania. Wszelkie obiekty 3D tworzę w programie TrueSpace 7.6, który po wykupieniu przez firmę Microsoft, stał się programem darmowym, również do użytku komercyjnego. Wcześniej kosztował on 600\$. Ma niestety jedną wadę. Mianowicie silnik renderujący, wbudowany oryginalnie w aplikację, nie jest zbyt dobry. Można oczywiście pobrać dobre silniki renderujące w formie pluginów, niestety kosztują one i to całkiem sporo, a to już niezbyt mi odpowiada. Dlatego do budowania sceny, jak i samego renderowania obrazu, używam również darmowego narzędzia o nazwie „Art. of illusion”. Do wszelkiego rodzaju obróbek 2D wykorzystuję Gimpa. Pozostaje dźwięk oraz video. Tutaj również wykorzystuję darmowe aplikacje pokroju Audacity czy VirtualDub.

Jedynym komercyjnym programem, którego od niedawna zacząłem używać, jest Fragmotion. Jak na tego typu program, jest naprawdę niedrogi, bo kosztuje zaledwie 50\$. Programu tego używam do tworzenia animacji szkieletowej postaci. No i oczywiście nie zapominam o silniku Wintermute, który napędza całą grę.

AZ: Reklamujesz swoją przygodówkę na zagranicznych forach. Masz w planach przetłumaczenie gry na inne języki? Może Niemcy, które od pewnego czasu stały się, tak jakby „ojczyzną przygodówek”?

DF: Jakiś czas temu postanowiłem umieścić informacje o grze na oficjalnym forum silnika Wintermute. Po pewnym czasie okazało się, że zapowiedzi znalazły się również na kilku stronach niemieckich, rosyjskich, a nawet udało mi się znaleźć jedną zapowiedź na stronie włoskiej, co nie ukrywam bardzo mnie ucieszyło. Komentarze wystawione do tych zapowiedzi, dały mi do zrozumienia, że ludziom podoba się wymyślona przeze mnie fabuła gry. Ogólnie kilka zastrzeżeń było pod kątem grafiki, głównie postaci, jednak w tej materii, możliwe, że jeszcze coś się zmieni. Zapadła więc w mojej głowie decyzja, że postaram się przetłumaczyć grę na inny język. Zdaję sobie sprawę, że związane to będzie z dodatkowym nakładem pracy, jednak najpierw wypuszczę grę w Polsce, a potem zajmę się tłumaczeniem na inny język. Zgadzam się co do tego, że Niemcy są „ojczyzną przygodówek”. Przeglądając tamtejsze serwisy przygodówkowe, zauważyłem, że zapowiedzi tego typu gier jest naprawdę mnóstwo. Jednak, póki co, planuję przetłumaczenie gry jedynie na język angielski.

AZ: Uważasz, że produkcje tworzone przez fanów mogą osiągnąć sukces?

DF: Myślę, że mogą, ale zależy to od kilku czynników. Po pierwsze, gry tworzone przez amatorów nadal jeszcze nie mają takiej siły przebicia. Wiele portali internetowych, szczególnie tych dużych, nie chce umieszczać zapowiedzi danej gry, ponieważ uważa, że skoro nad tytułem pracuje zaledwie jedna osoba, bądź kilka, ale pracują głównie w wolnych chwilach, to wkrótce ich zapał do pracy może wygasnąć i gra nigdy nie powstanie. Dlatego faktu, że jakiś amatorski projekt powstaje, nie traktują zbyt poważnie. Takie przypadki kasowania amatorskich projektów oczywiście występują i to wcale nie rzadko, ponieważ obserwowałem już wiele niezależnych tytułów, które nigdy się nie pojawiły. Z drugiej zaś strony uważam, że gry przygodowe podniosły się z dołka, właśnie dzięki niezależnym twórcom. Jest to zasługa również takich narzędzi jak Wintermute, do którego dostęp ma w zasadzie każdy fan gier przygodowych i po kilku miesiącach nauki może sam stworzyć grę. Światowy kryzys również odgrywa tutaj znaczącą rolę, a w zasadzie kluczową, ponieważ wydawnictwa po prostu boją się wypuszczenia gier, które według nich mogą się nie sprzedać, dlatego teraz, szczególnie w tym okresie, niezależni twórcy mogą zostać w końcu docenieni. Oczywiście jest to tylko i wyłącznie moje zdanie. Niestety w Polsce nadal zbyt mało jest niezależnych twórców, którzy decydują się na tworzenie gier przygodowych i życzyłbym nie tylko sobie, ale i wszystkim graczom, aby w naszym kraju wychodziło tyle samo gier tego typu, co w Niemczech.

AZ: Sam podkładasz głos postaciom, zmieniając jedynie jego barwę, ale wyczytałem, że ludzie są chętni do użyczenia własnych głosów. Zamierzasz z tego skorzystać?

DF: Owszem, nie wykluczam takiego rozwiązania, ponieważ z tego elementu jestem jak na razie najmniej zadowolony. Bardzo bym chciał, aby każda postać występująca w grze miała swój własny głos. W chwili obecnej, zastanawiam się także nad całkowitym usunięciem głosu głównego bohatera, który występuje podczas wygłaszanych monologów. W tym przypadku, pozostawiłbym tylko sam tekst.

AZ: Wszystkie projekty lokacji i postaci są w całości fikcyjne, czy może opierasz się na jakiś rzeczywistych miejscach, osobach bądź wydarzeniach?

DF: Wszystkie lokacje, postacie oraz wydarzenia są całkowicie fikcyjne.



AZ: Na stronie widnieje informacja, że gra będzie zawierać elementy nieliniowe. Czego więc możemy się spodziewać?

DF: Nieliniowość będzie dotyczyła dwóch rzeczy. Po pierwsze, w kilku miejscach w grze gracz będzie musiał dokonywać pewnych wyborów, które następnie przełożą się na zakończenie gry. Istotnym faktem jest to, że będą dostępne dwie grywalne postacie. Mark Haddsen, malarz, którym kierujemy na samym początku oraz Nicolas Burton, będący detektywem. W pewnym momencie, gracz będzie musiał podjąć decyzję, od której będzie zależało to, czy dalej pokierujemy Markiem, czy do gry włączy się detektyw. Ta decyzja sprawi, że już do końca gry pokierujemy albo detektywem, albo Markiem. Zaznaczę również, że wybierając ścieżkę detektywa, będziemy zwiedzać inne lokacje. Nie chcę tutaj zdradzać wszystkich szczegółów odnośnie tej zamiany postaci, bo to musi pozostać póki co tajemnicą. Powiem jeszcze, że pozostając przy Marku, detektyw będzie pełnił rolę NPC. Drugą rzeczą, która sprawi, że gra nabierze pewnych elementów nieliniowości, będzie zbieranie przedmiotów oraz sposoby ich wykorzystania. Polegać to będzie na tym, że niektóre przedmioty, tej samej grupy, będzie można zebrać nie w jednym, a w dwóch, albo nawet trzech miejscach. Jeśli jakiegoś przedmiotu, przykładowo zapalniczki, nie zabierzemy z kuchni, bo np. nie zauważymy jej za pierwszym razem, to będzie ona do zebrania w jakiejś innej lokacji. To samo dotyczy wykorzystywania niektórych przedmiotów. Przykładowo, mamy dyskietkę, której zawartość musimy odczytać na komputerze. Jeśli nie zrobimy tego w naszym domu, w którym główny bohater ma laptopa, możemy to zrobić w innej lokacji, w której również jest jakiś komputer.

AZ: Na jakim etapie znajduje się proces produkcji? Ustaliłeś już konkretną datę premiery?

Szacuję, że gra ukończona jest w około sześćdziesięciu procentach. Ciągłe jednak planuję jakieś nowe sceny lub zagadki, których realizacja pochłania mnóstwo czasu. Nie chcę podawać konkretnej daty premiery, ponieważ sam jej jeszcze nie znam. Tak naprawdę, planowałem już wypuszczenie pełnej wersji gry, wiosną bieżącego roku. Doszedłem jednak do wniosku, że jest jeszcze wiele do zrobienia. Szczególnie nie byłem zadowolony z długości rozgrywki, która balansowała na granicy 4-5 godzin, co w przypadku gry przygodowej jest po prostu nie do przyjęcia. Postanowiłem więc, że rozszerzę grę o dodatkowy epizod i zwiększę ilość lokacji. Dokładnie ich jeszcze nie liczyłem, ale scen w grze będzie bardzo dużo. Biorąc pod uwagę fakt, że decyzje gracza, które spowodują przejęcie kontroli nad nowym bohaterem, zaowocują iż będzie on zwiedzał zupełnie inne lokacje, niż miałyby to miejsce w odwrotnym przypadku. Więc póki co data premiery to 2010 rok, ale który kwartał, jest mi w tej chwili naprawdę ciężko powiedzieć. Konkretną datę premiery ustalę więc dopiero wtedy, gdy będę miał absolutną pewność, że będzie ona realna do wykonania.

AZ: Korzystasz z darmowego silnika Wintermute. Dużo czasu zajęło Ci poznawanie jego sekretów? Zaistniała taka sytuacja, że musiałeś zrezygnować z jakiegoś pomysłu, gdyż nie potrafiłeś go odpowiednio wykonać?

DF: Tak naprawdę, to uczę się tego silnika przez cały czas, jeszcze nie wykorzystałem wszystkich jego możliwości i pewnie przy tej produkcji nadal nie wykorzystam. Napiszę tylko, że narzędzie to, jak na zupełnie darmowy silnik, jest po prostu świetne, a praca z nim, daje mi osobiście wiele przyjemności. Na początku, zanim w ogóle zabrałem się za tę grę, troszeczkę eksperymentowałem, aby zgłębić wiedzę o tym silniku. Trwało to kilka miesięcy, zanim opanowałem narzędzie na tyle, abym mógł na poważnie zabrać się za tworzenie gry. Jeśli chodzi o to, czy musiałem zrezygnować z jakiegoś pomysłu, to powiem, że na dzień dzisiejszy, udało mi się zrealizować wszystkie moje zamierzenia. Oczywiście nie jest tak, że wszystko zawsze szło gładko, bo wcale tak nie było. Wręcz przeciwnie, bywały bowiem momenty, że zrealizowanie jakiegoś jednego pomysłu, trwało nawet kilka tygodni, ponieważ nie miałem zielonego pojęcia, jak dany etap zaprogramować. Ale dumny jestem z tego, że wszystkie problemy, zawsze udawało mi się rozwiązywać samemu. Na pewno jest jeszcze przed mną wiele pomysłów do



opracowania, co oczywiście będzie wiązało się z kolejnymi wyzwaniami. Od samego początku, przyświecał mi jeszcze jeden cel. Mianowicie chciałem, aby gra miała jak najniższe wymagania systemowe, po to, by ludzie posiadający nawet bardzo słabe sprzęty komputerowe, mogli ten tytuł swobodnie odpalić i płynnie grać. Niby gry typu point'and'click mają niezbyt wygórowane wymagania sprzętowe, ale przy kilku tytułach zdarzało mi się, że kursor myszki nie zachowywał się zbyt płynnie. Moim zdaniem najdłużej trwającym, a zarazem będącym wyjątkowo żmudnym zajęciem, jest etap testowania gry. Niektóre fragmenty należy wówczas przechodzić po kilkadziesiąt razy, aby wyeliminować wszelkie błędy, które w ostatecznej wersji produktu i tak pewnie się znajdują, czego oczywiście chciałbym uniknąć.

AZ: Pracujesz także nad grą FPP. Opowiedz coś o tym projekcie.

DF: Mówiłem wcześniej, że pracę nad tą grą rozpocząłem znacznie wcześniej niż nad TSOM, bo na początku 2006 roku. Niemniej jednak, pewne postępy w pracy osiągnąłem dopiero w tym roku. Udało mi się wykonać kilka map, które wymagają jeszcze sporego szlifowania. Postanowiłem jednak, że praca nad dwoma projektami jednocześnie, jest zbyt dużym obciążeniem, zwłaszcza, że pracuję sam, a obecnie nie mam na to zbyt wiele czasu. Postanowiłem więc, że teraz skupię się tylko i wyłącznie nad TSOM, a gra „Fortress Augenkreis”, poczeka w kolejce do przyszłego roku. W zasadzie fabuła tego tytułu nie będzie jakoś zbyt skomplikowana, bo w grach tego typu, zazwyczaj nie o to chodzi. Akcja toczyć się będzie w czasie drugiej wojny światowej. Gracz pokieruje losami brytyjskiego agenta, Stefana Watsona. W okolicach miasteczka Trogen (które rzeczywiście istnieje i tym razem nie jest fikcyjne, a znajduje się w północno-wschodniej Szwajcarii), agencji wywiadu, dla którego pracuje Stefan, odkrywają wzmożoną aktywność niemieckich żołnierzy. Jak się okazuje, prowadzone są w tamtym rejonie podejrzanym wykopiska, a Niemcy wywożą stamtąd jakieś skrzynie. Zadanie gracza jest na początku proste. Wyśledzić, czym dokładnie zajmują się tam Niemcy oraz co najważniejsze, gdzie wywożą podejrzanym towar.

AZ: Długo grasz w przygodówki. Jakie tytuły uważasz za najlepsze oraz jakich produkcji najbardziej oczekujesz?

DF: W przygodówki, jako takie, gram w zasadzie od zawsze, jednak jak już na samym początku wspomniałem, kontakt ze stylem point'and'click mam dopiero od kilku lat, a konkretnie od roku 2006. Początkowo grywałem jedynie w gry pokroju „Tomb Ridera”, czy „Silent Hilla”. Grałem również w „Dreamfalla”, czy „Fahrenheita”. Były to gry bardzo dobre, ale dopiero kontakt z tytułami wykonanymi w starym stylu, dał mi sporo do myślenia i doszedłem do wniosku, że mają one dużo lepszy klimat. Pierwszą grą point'and'click w którą zagrałem, było „NIBIRU”, potem oczywiście „Black Mirror” i wiele innych. Najlepszą grą, a w zasadzie już można powiedzieć serią, w którą do tej pory grałem, były dwie części Tajnych Akt. Pierwszą część, Tunguskę, przeszedłem aż trzy razy, natomiast w Puritas Cordis grałem stosunkowo niedawno, ale myślę, że jeszcze do tej gry powrócę. Ostatnią grą z tego gatunku, którą ukończyłem, była gra „Sinking Island”, którą uważam za również bardzo udaną przygotówkę. Obecnie mam zamiar przysiąc do jakiegoś starszego tytułu, typu „Grim Fandango”, którego polecał mi także mój kolega oraz „Sanitarium”. Myślę, że powoli uda mi się nadrobić wszystkie zaległości w tej materii. Jeśli natomiast chodzi o moje oczekiwania, to bardzo bym chciał, aby Niemcy zrobili trzecią część Tajnych Akt. Chętnie także zagram w trzecią część „Art of Murder” oraz kolejną „Syberię”. Jest również kilka ciekawych projektów, których od dłuższego czasu wypatruję, a których losy są jak na razie nieznane. Mogę tutaj wymienić chociażby grę „Adam Syndrom”. Od przeszło roku nie ma absolutnie żadnych wieści od twórców tej przygotówki, która według mnie zapowiadała się świetnie. Taką grą jest również „Alter Ego” od Czechów z Future Games. Bardzo ciekawie zapowiadają się również niezależne przygodówki, takie jak „Until I'm Gone” czy „Butterfly” Jarosława Kuczka. Na te gry również czekam.

AZ: Dziękujemy za poświęcony czas i życzymy dalszej owocnej pracy. Wszystkie informacje o postępie można śledzić na stronie www.dfg-soft.com.



© 2008 - 2009 DFG SOFT
WWW.DFGSOFT.COM



Bajki dzielą się na ciekawe i nudne. I nie ma tutaj różnicy czy oglądamy pozycję trójwymiarową, tak popularną ostatnimi czasy, czy tradycyjną, z ręcznie wykonaną animacją. Dobra bajka zawsze się obroni, nawet pomimo upływu lat. Zauważyliście kiedyś, że wszystkie mają podobną historię? Motywem przewodnim jest ratunek i podróż. Ratunek królewny, świata, względnie swojej pozycji. Najważniejsze to opowiedzieć to w odpowiedni sposób. Takim przykładem jest Shrek. Ciekawie opowiedziana bajka, czerpiąca garściami ze wszystkich sprawdzonych już pomysłów. Czemu o tym wszystkim wspominam? Bo Ceville jest właśnie taką bajką. I z pewnością należy do pierwszej wspomnianej grupy...

Historia pewnego władcy...

Faeryanis byłaby spokojną, piękną krainą, gdzie szczęśliwi ludzie odnaleźliby prawdziwy raj na Ziemi, gdyby nie jeden szkopuł. Owym problemem był sam władca, tyran o wdzięcznym imieniu Ceville. Nie, żeby był zły. Był po prostu inny. Lubił tortury, skazywanie na dożywotnią pracę w kopalni oraz rządzenie. Władza dawała mu poczucie spełnienia. Niestety biednym wieśniakom (tym to zawsze się coś nie spodoba) nie wystarczyły do-

bre intencje wspaniałomyślnego władcy i postanowili obalić Ceville'a. Wtargnęli do jego pałacu (nawiasem mówiąc zawsze otwartego dla innych), w celu złapania tyrana. Na szczęście królowi udało się





◀ My w Amelyka dbać o zęby.

Ce' Manifique! Moi dzieło „zielony ser” à la fin! ▼



uciec. Potem dowiedział się, że przecież tak szczerześliwy lud nie mógł wpaść na pomysł obalenia dobrego władcy. Za całą akcją stał ktoś inny – nadworny mag, dotychczas zaufany człowiek, który okazał się zwykłą szują. Na szczęście Ceville miał sprzymierzeńców. Małą dziewczynkę Lilly, która widziała w nim wiele dobroci. Przymierze to okazało się wystarczające by pokonać złego maga i uratować świat (ale to na marginesie, bo nie taki był pierwotnie plan „dobrego” Ceville’a).

Brzmi dziwnie? Wiem. Oczywiście powyższy opis należy traktować z przymrużeniem oka. Ceville nigdy nie był dobry i istotnie źle traktował poddanych. Ale co z tego? To bajka, tak należy ją traktować. A podejście twórców do sprawdzonych schematów cieszy na każdym kroku. Już od początku, sterując poczynaniami Ceville’a, zaczynamy pojmować jego tok rozumowania. Co zrobić ze świnkami, którym wilk

zniszczył domek? A co zrobić z wilkiem? Skazać wilka? Skazać świnki? Nie! Skazać wszystkich na pracę w kopalni, to nauczą się nie zawracać głowy błahostkami, podczas gdy my mamy prawdziwe zmartwienia – np.: co by zjeść.

Wreszcie bajka dla mnie...

Powiem szczerze, że zakochałem się w humorze twórców. Śmiałem się do rozpuku za każdym razem gdy Ceville wpadał w kolejne kłopoty albo próbował rozwiązać już istniejące. Nie, nie zrozumcie mnie źle. Gra nie propaguje przemocy ani rozwiązywania problemów na zasadzie: nie przejmujemy się niczym, w końcu jesteśmy tyranem. Jak zażyczyłem, obalili nas. I pomimo naszych dyktatorskich zapędów, Ceville tak naprawdę jest nieszkodliwym draniem. Czy nie-

nie zła w sytuacji, kiedy już nie ma władzy, wychodzi mu bardzo trudno. Nawet jeżeli chce kogoś skrzywdzić, to najczęściej pomaga tej osobie, nawet nieświadomie. Jak wtedy kiedy przekonuje arcyłotrów, że ich resocjalizacja u wróżki nie ma sensu. Na początku wydaje się to okrutne, ale potem zdajemy sobie sprawę, że dzięki temu oni są szczęśliwsi, a my możemy dalej ratować świat. Nie wspominając, że dzięki postaci Lilly, a potem paladyna Ambrosiusa, charakter Ceville’a zostaje złagodzony. Przejawia się to w kwestiach dialogowych. Możemy rozmawiać jako tyran albo jako mała dziewczynka. Wypowiedzi różnią się znacząco i często od doboru kwestii zależy czy zdobędziemy jakiś przedmiot, czy też nie.

Nowa historia, stare elementy...

Ceville to klasyczna gra przygodowa. Ma bardzo przejrzysty interfejs i opcję podświetlania przedmiotów (wciskając spację). Sterujemy postaciami za pomocą myszy metodą point’n’click.

Zakochałem się w humorze twórców. Śmiałem się do rozpuku za każdym razem gdy Ceville wpadał w kolejne kłopoty albo próbował rozwiązać już istniejące.



Właściwie to gra jest sztandarym przykładem starych przygód, tyle że w nowej oprawie graficznej. Pod wieloma względami przypomina mi nowego Simona, który również garściami czerpał ze znanych motywów na swój zwariowany sposób.

Cała zabawa jak zwykle polega na zbieraniu, łączeniu i używaniu przedmiotów w odpowiednich miejscach. Zagadek praktycznie nie uświadczymy, choć znajdzie się kilka, które na siłę można by uznać za łamigłówki. Nie obejdzie się też bez kilku czasówek, ale na szczęście twórcy podeszli do nich bardzo liberalnie. Jeżeli nam się nie uda, możemy spróbować jeszcze raz, bez żadnych konsekwencji.

Częściej przyjdzie nam jednak zmierzyć się z zadaniami na zasadzie współpracy. Dzięki wprowadzeniu postaci Lilly, a także Ambrosiusa (tylko czasami) niektóre zadania będziemy musieli wykonać jedną z trzech postaci. I tylko nią. Dla przykładu: przedmiot, który zdobędziemy za pomocą Lilly, podajemy Ceville'owi i ten używa go. Albo: Ceville odwraca uwagę jakiejś postaci, żeby w tym czasie Lilly mogła sobie pomyszkować po okolicy. Jest to rozwiązanie może nie tak oryginalne, ale za to bardzo zabawne i ciekawe. Przypominają-

ce trochę stare Gobliny.

Jak tu bajkowo, kolorowo i w ogóle...

Gra nie zachwyca, ale cieszy oko i ucho. Grafika, choć trójwymiarowa, nie stoi na najwyższym światowym poziomie i nie dorównuje, lecz wemu już przecięź,

Dreamfall'owi na najwyższych ustawieniach. Nawet w starciu z ładnym czwartym Simonem przegrywa. Ale to nieważne. Bo grafika jest taka, jaka miała być. Nie wiem jakie cele postavili sobie



twórcy, ale mi się podoba. Trochę kanciaste, przerysowane postaci pasują jak ulał do założonej konwencji. Podobnie budynki i całe otoczenie. Również muzyka, głosy postaci, dźwięki są dobre. Pozwalają wczuć się w klimat. Na osobną uwagę zasługuje doskonałe tłumaczenie EGM'a z Cd-Action. Kawał dobrej roboty, który choć czasami odbiega od

odbiega od

Bo Mamy zupa była za słona. ➤

oryginału, idealnie wpasowuje się w polską kulturę, tak, że każdy wszystko zrozumie. Choć podkreślam – nie wszystkie żarty muszą się pobać.

Prawdziwą perełką są jednak drwiny z istniejących motywów i postaci. Spójrzcie uważnie na diabła, który sepleniąc, mówi, że zostanie Dungeon Keeperem. Mnie to wgniotło w fotel. Dosłownie.

Choć zdarzają się chwile szarości...

Gra zdaje się być pozbawiona wad. Bajkowa, zabawna, kolorowa, ale to tylko pozory. Jest kilka minusów, które potrafią skutecznie utrudnić zabawę. O ile same wymagania sprzętowe gry nie należą do najwyższych i śmiało gra pójdzie na średniej klasy komputerach stacjonarnych, a nawet na laptopach, to jednak zdarzają się jej wpadki kodowe. Chodzi mi o czas wczytywania poszczególnych lokacji. Nie ważne jak mocną masz maszynę – gra będzie się wczytywać sporo kawał czasu. Nie pomogą ani zabawne teksty wyświetlane na ekranie, ani plansza z postacią. Jest jedno wyjście, zrobić sobie w tym czasie herbatę albo coś. Podobnie ma się sprawa z kamerą. Czasami gubi się i mamy problemy z odnalezieniem drogi, etc. Postaci także nie zawsze poprawnie reagują na nasze klikanie komendy. Ostatnim minusem jest odnajdywanie przedmiotów. Stapiają się z tłem i znalezienie ich jest czasami niemożliwe. Niby pomaga spacja, która podświetla przedmioty, ale trzy-



manie spacji i wciskanie na opis przedmiotu jest czasami uciążliwe i trudne. Na szczęście błędy te da się jakoś znieść i cieszyć się całkiem niezłą rozgrywką.

Czy warto być tyranem?

Podsumowania bywają najtrudniejsze. Jak tutaj ocenić grę, która pomimo przeblysków jest dalej typowym średniakiem? Szkoda tych kilku wpadek, którymi uraczyli nas twórcy. Widać, że dopiero rozwijają swój potencjał, a stać ich naprawdę na wiele. Niedostatki techniczne nadrabiają wspaniałą kreatywnością i pomysłowością. Za to im wielkie dzięki. Nie zmienia to jednak faktu, że poza warstwą fabularną Ceville niczym nadzwyczaj-



nym się nie wyróżnia. Dlatego polecam grę wszystkim miłośnikom bajek i przygodówek. Inni mogą sobie tytuł odpuścić albo odpalić z ciekawości, co takiego wyczarowali nam twórcy.



7/10

- + bajkowe klimaty
- + dialogi
- + kolorowa grafika

- praca kamery
- czas ładowania lokacji
- trudne do znalezienia przedmioty!

> Producent: Boxed Dream
> Dystrybutor: Bauer
> Cena: 14,90 zł
> www.ceville-game.com

> WIN XP/Vista
> Procesor: 2 GHz
> RAM: 1 GB
> Grafika: 256 MB



YOOMURJAK'S RING

W życiu każdego recenzenta prędzej czy później nadchodzi taka chwila, kiedy dopada go... **LEN!** Stworzenie to podstępne, pojawia się nie wiadomo skąd i atakuje znieznacka. Uciec przed Leniem nie można, a i sposobów walki z nim jest niewiele. Można czekać aż się paskud znudzi i nas opuści, szukając innej ofiary. Tyle że w przypadku recenzenta rozwiązanie to nie wchodzi w grę, bo na biurku piętrzą się kolejne tytuły czekające na przychylną (lub nie) ocenę, terminy gonią, a Naczelny na wieść o kolejnym opóźnieniu zaczyna się niebezpiecznie marszczyć i zmieniać kolor twarzy z chorobliwie bladego na przerażająco purpurowy. Można również starać się Lenia ignorować i pracować dalej udając, że wcale go nie ma. Rozwiązanie to jeszcze gorsze, bo efekty takiej pracy zwykle nie na wiele się zdają. Można wreszcie – i to jest najlepsze rozwiązanie – zwołać posiłki do walki z Leniem! W przypadku pracy recenzenta sprowadza się to do podziału zadań pomiędzy kilku redaktorów. Tak też zrobiłam, kiedy nie spodziewając się niebezpieczeństwa, ochoczo zgłosiłam się do recenzowania gry 'Yoomurjak's Ring'. Nie przewidywałam jeszcze wówczas, że właśnie nadciąga najgorsza odmiana Lenia – Leń Wakacyjny! Kiedy więc uwieczona w jego szponach, nie byłam w stanie zabrać się do pracy, poprosiłam o pomoc resztę redakcji, czego efekty możecie przeczytać poniżej.

Twórca gry: Pierrot (Tamás Z. Marosi, 1969), początkowo kompozytor, piosenkarz i producent muzyczny. Na przestrzeni ostatnich 20 lat szukał wyzwań dla siebie w rozmaitych dziedzinach sztuki.

Sławę na Węgrzech zyskał dzięki swoim występom jako piosenkarz, w czasie których nosił maskę w stylu komedii dell'arte, która jednak zakrywała tylko połowę jego twarzy. Jego pseudonim pochodzi właśnie z tego okresu (1989-1995). Jako producent muzyczny i tekściarz przyczynił się do powstania ponad 40 płyt, wliczając 10 jego własnych. Bardzo duża ilość albumów, które wyprodukował osiągnęła na Węgrzech status złotej lub platynowej płyty.

Pierrot założył firmę producencką "Private Moon Productions" w 1994, która w 2000 roku przekształciła się w wydawcę nagrań muzycznych i zmieniła nazwę na "Private Moon Records". Początkowo firma była niezależna. Z czasem stała się oddziałem Sony Music, a następnie EMI. Jako osoba wspierająca młodych muzyków, Pierrot został producentem (i przewodniczącym jury) w programie rozrywkowym emitowanym w węgierskiej telewizji, o formacie podobnym do amerykańskiego „Idola”.

Pierrot zaistniał na rynku oprogramowania i gier w 1997, kiedy to założył swoją drugą firmę „Private Moon Interactive” – przechrzczoną później na „Private Moon Studios”. Zespół zadebiutował swoją pierwszą grą przygodową w 1998 roku, kiedy to powstała pierwsza wersja gry z serii „AGON”. Za pomysł, scenariusz, projekt gry, grafikę 2D oraz oczywiście za motyw tytułowy i muzykę w grze odpowiada właśnie Pierrot.

„Polak, Węgier, dwa bratanki...”

Rację mieli nasi przodkowie, kiedy tworzyli to powiedzenie. Gdyby bowiem nie bratnia miłość polsko-węgierska w nasze AZ-kowe łapki nie trafiłoby najnowsze dziecko Private Moon Studios – gra przygodowa 'Yoomurjak's Ring'. Produkcja ta pojawiła się na węgierskim rynku w 2006 roku. Język węgierski mimo że piękny, do najpopularniejszych jednak nie należy, co skutecznie uniemożliwiało zapoznanie się z tą grą reszcie świata. Sytuacja zmieniła się dopiero w tym roku, kiedy to na rynku pojawiła się wersja gry wyposażona w angielskie tłumaczenie. Dla ścisłości powinniśmy napisać „na internetowym rynku”. Gry nie kupicie bowiem w żad-

ścią z nich będziecie mieli szansę zapoznać się w tej recenzji.

Wtórny nie znaczy nudny!

To prawda, że jeśli chodzi o fabułę 'Yoomurjak's Ring', to gdzieś, kiedyś to wszystko już było. Wcielamy się w Jonatana Hunta, wnuka profesora Hunta, którego znamy z serii 'AGON'. Ojciec Jonatana umiera wcześniej, matka ginie w wypadku, a nasz bohater wchodzi w posiadanie korespondencji, którą jego dziadek prowadził z tajemniczym prof. Abray oraz w posiadanie książki pt. 'Stars of Eger' autorstwa niejakiego Gardonyi Geza. Śmierć matki oraz zakończenie związku z ukochaną skłaniają Jonatana do wyruszenia w sentymentalną podróż



nym z tradycyjnych sklepów. Jedyną możliwość to ściągnięcie jej ze strony Adventure Shop za „drobną” opłatą 29.99 euro (*). Naturalnie nam tzw. prasową kopię gry developer udostępnił bez żadnych opłat i na dodatek z prośbą o wydanie o niej opinii. Ponieważ tym razem otrzymaliśmy możliwość darmowego ściągnięcia gry, (która nota bene waży ponad 5 GB!) i nie byliśmy ograniczeni do jednego redakcyjnego egzemplarza, mogliśmy sobie pozwolić na to, żeby z tytułem zapoznało się kilku redaktorów jednocześnie. Zaskutkowało to ciekawą dyskusją na naszym redakcyjnym forum i rozmaitymi, często sprzecznymi ze sobą, wnioskami. ;) Z czę-

do Węgier – kraju jego rodzicielki. Bohater postanawia jednak dążyć do atrakcji turystycznej, jaką jest Budapeszt i wyrusza do miasta Eger. Miasta, w którym Gardonyi spędził ostatnie lata życia i w którym powstała jego najsłynniejsza powieść. Naturalnie Jonatana nie ciągnie tam wyłącznie miłość do literatury. Powieść 'Stars of Eger' oraz samo miasto okazują się mieć jakiś przedziwny związek z korespondencją, którą prowadził dziadek naszego bohatera oraz z... maszyną przenoszącą w czasie! Tyle à propos fabuły. Najlepiej podsumował ją 'mendosa', nasz Honorowy Redaktor Naczelny:



(...)”Pachnie to wszystko Gabrielem Knightem, częścią pierwszą - wnuk czy prawnuk, idzie tropem przodka, badając sprawę, którą tamten się zajmował, w obcym (choć właściwie to rodzinnym) kraju; rodzice zginęli w wypadku. Nieco wtórne, ale ciekawie opowiedziane i wplecione równomiernie w fabułę.”(...)

Fabułę, w którą wprowadza nas bardzo fajne, swojskie (w pozytywnym znaczeniu tego słowa) intro, któremu towarzyszy znakomity podkład muzyczny. Nigdy nie byłam na Węgrzech, ale w jakiś przedziwny sposób melodia odgrywana na wstępie znakomicie wprowadziła mnie w klimat węgierskich miasteczek i domostw.

Zagraj mi piękny Cyganie...

Piosenka śpiewana po węgiersku i będąca tłem dla intra nie oznacza jednak, że cała oprawa muzyczna gry utrzymana jest w podobnej stylistyce. Muzycznie dalej jest już tylko lepiej i tu właściwie redaktorzy mający okazję zagrać w grę byli zgodni. Oprawa muzyczna i dźwiękowa gry to jej wielki atut, bo jest po prostu znakomita! Utwory zostały dobrane do lokacji i sytuacji tak, żeby budowały nastrój, pozwalały się lepiej wczuć w rozgrywające się wydarzenia, a przecież o to właśnie chodzi! Zdarzało mi się odwiedzać niektóre lokacje po raz kolejny tylko po to, żeby posłuchać przyporządkowanego im motywu muzycznego,

mimo że nie miałam tam już kompletnie nic do roboty! Doskonałym przykładem może być tło muzyczne, które nam towarzyszy, kiedy zwiedzamy bazylikę. Nastrojowa muzyka i kobiecy wokół to połączenie, które zagwarantuje ciarki na plecach co bardziej wrażliwym na dźwięki wszelakie. Twórcom gry w czasie komponowania ścieżki dźwiękowej zdecydowanie towarzyszyła Polihymnia - jedna z dziewięciu muz Homera, która w swojej opiece miała poezję sakralną oraz muzykę chóralną. Mając takiego patrona, autorzy 'Yoomurjak's Ring' po prostu nie mogli nam dostarczyć niczego innego, jak muzycznej uczty i to uczty, która znakomicie podkreśla fabułę gry. Niestety nie

mogę powiedzieć tego samego o jej oprawie wizualnej.

O wyższości Świąt Bożego Narodzenia nad Świątami Wielkiej Nocy.

Mniej więcej taki charakter przyjął dyskusja na forum redakcyjnym dotycząca oprawy graficznej gry. Ta opiera się bowiem nie na powszechnym już dziś obecnie 3D, ale na dokładnym, szczegółowym, fotograficznym odwzorowaniu poszczególnych miejsc, które przyjdzie nam zwiedzić. 'Yoomurjak's Ring' to gra wykonana w technice FMV, a mówiąc bardziej przystępnym językiem - klasyczna „filmówka”. Świat gry stworzono w oparciu o setki bardzo szczegółowych zdjęć miasta, oddających dokładny wygląd ulic, budynków, wnętrz i szczegółów architektonicznych. Akcję gry umieszczono w roku 2005, a do odtworzenia wszystkich postaci w grze zatrudniono profesjonalnych aktorów. Na szczęście ich gra jest daleka od doskonałości znanych nam z rodzimej produkcji 'Reah'. Aktorzy wcielają się w swoje postaci naprawdę znakomicie i za to duże brawa! Naturalnie skoro zdecydowano się umieścić akcję gry w realnym świecie, którego rzeczywistość podkreśla jeszcze tak szczegółowe odwzorowanie

O "Yoomurjak's Ring" jest najlepszym dowodem na to, że "Yoomurjak's Ring" jest najlepszym dowodem na to, że gra FMV (full-motion-video) naprawdę może dać graczom poczucie interaktywnej rozgrywki. Tytuł ten, wypuszczony na rynek w wersji angielskiej w kwietniu 2009 roku, jest już wymieniany jednym tchem wśród takich gigantów gatunku, jak np.: "Gabriel Knight 2" i to pomimo faktu, że jest dostępny tylko z angielskimi napisami.

Technologia zbudowana w oparciu o silnik gry znany z serii "AGON" pozwoliła nie tylko na stworzenie wyjątkowej, filmowej rozgrywki. Pozwoliła również na to by wirtualnie udostępnić graczom rozmaite miejsca i obiekty, które istnieją w rzeczywistości. Zwiększyła również turystyczną atrakcyjność miasta poprzez historię, która rozgrywa się w realnym świecie i jest udziałem prawdziwych ludzi. "Yoomurjak's Ring" to zdobywca nagrody w kategorii rozgrywki interaktywnej rozrywki. Technologia wykorzystana w tej grze znalazła zastosowanie również dla innych projektów, np.: dla programów edukacyjnych.

faktycznego wyglądu miasta, zatrudnienie aktorów było oczywistym posunięciem. Problem polega na tym, że takie realne odwzorowanie świata w zderzeniu z historią, z którą przyjdzie się nam zmierzyć (maszyna przenosząca w czasie, wiadomości z przeszłości pozostawione dla potomnych) było dla mnie połączeniem nie do końca strawnym. Trudno mi było po prostu uwierzyć w prawdopodobieństwo tej historii, a tym samym całkowicie się w niej zatopić. Gdyby tę historię opowiedziano z pomocą rysunkowej grafiki byłaby to fikcja od początku do końca. Gdyby wykorzystano technikę filmową do opowiedzenia historii o poszukiwaniu dajmy na to znanego złodzieja antyków, byłaby to opowieść bardziej realna, a tak? A tak mamy całkowicie fikcyjną historię dziejącą się w dobrze nam znanym,

Spotkamy się zarówno z zadaniami wręcz banalnymi, jak zwykle prowadzenie dialogu, które posunie fabułę do przodu, jak również z zagadkami, które niejednego starego, przygodówkowego wyjadacza przyprawia o bezsenność.

realnym świecie. Jednym słowem ni to pies, ni wydra, ale nie robię z tego zarzutu. Po prostu mnie ta kombinacja nie do końca przypadła do gustu, ale pozostałym członkom redakcji zdawała się ona zupełnie nie przeszkadzać. To natomiast, co wywołało pewne emocje, to zasadność fotograficznego zamiast graficznego odwzorowania świata gry. Wywiązała się dyskusja dotycząca tego, na ile takie rozwiązanie ma wpływ na „starzenie się” gry? Otóż moim zdaniem rozwiązanie, które przyjęli twórcy było słuszne. Pamię-

tajmy, że gra ukazała się w 2006 roku. Gdyby wówczas oparto ją na grafice 3D, dziś prawdopodobnie wyglądałaby ona mało atrakcyjnie. Tymczasem zdjęcia to zdjęcia. Zawsze wyglądają tak samo. Zalecą gry jest więc fakt, że od momentu jej stworzenia nie postarzała się graficznie ani o jotę. Chociaż zdania tego nie podziela zupełnie 'Kami', a warto jej wysłuchać, bo to nasz redakcyjny spec od grafiki:

(...)”Kiedyś może i zdjęcia były lepsze, ale teraz już nie bardzo. Poza tym te zdjęcia rzeczywiste wyglądały u mnie dość koszmarnie, bo niemal wszystko było zamazane. Wolałabym bardziej wyraźny wizerunek miasta. Obecnie wystarczy trochę światła, trochę cienia, manipulacja kolorem i wszystko wygląda bardzo realnie.”(...)

Jednym słowem, co kto lubi. Jeśli animowana grafika jest dla was warunkiem koniecznym, 'Yoomurjak's Ring' nie jest dla Was, ale jeśli podobało Wam się takie 'The X-files' na przykład, to zdecydowanie powinniście sięgnąć po ten tytuł. Tym bardziej, że filmiki w recenzowanej tu produkcji mają dokładnie taką długość, jaką mieć powinny, tzn. pełnią rolę przerywnika, a nie głównej części gry, a tak było we wspomnianym już 'The X-files' właśnie. Tamtej produkcji bliżej było do interaktywnego filmu, podczas którego gracz od czasu do czasu miał szansę wykonać jakąś czynność. W przypadku 'Yoomurjak's Ring' zupełnie nie musicie się tego obawiać, bo filmiki nie zdominowały rozgrywki.

Gra dla przygodówkowego hardcore'a czy casuala?

To co w grach przygodowych najważniejsze, to poza fabułą naturalnie zagadki, z którymi przyjdzie



nam się zmierzyć, a te... są bardzo nierówne. Spotkamy się zarówno z zadaniami wręcz banalnymi, jak zwykle prowadzenie dialogu, które posunie fabułę do przodu, jak również z zagadkami, które niejednego starego, przygodówkowego wyjadacza przyprawią o bezsenność, niestrawność i sprawią, że biedaczek przedwcześnie osiwieje. Niestety w grze jest kilka łamigłówek totalnie przekombinowanych, albo takich, dla rozwiązania których dostarczono graczowi zdecydowanie zbyt mało wskazówek. Poza tym rozwiązanie niektórych łamigłówek będzie od Was wymagało starego, znanego każdemu fanowi tego typu gier działania związaneego z robieniem dziesiątek notatek i rozpisywania sobie pewnych rozwiązań na kartce. Jeśli więc lubicie tego typu rozgrywkę, to nie powinniście się zastanawiać nad zakupem tego tytułu. Jeśli jednak przyzwyczailiście się już do gier, w których system podpowiedzi jest na porządku dziennym, a żeby rozwiązać każdy problem wystarczy klikać wszystkim na wszystkim, to radzę omijać tę produkcję szerokim łukiem. Tutaj łączenie przedmiotów będzie miało zastosowanie tylko dwa razy w ciągu całej gry. Stawiane przed Wami zadania będą się sprowadzały w głównej mierze do czytania, tudzież rozszyfrowywania rozmaitych tekstów, wyciąganiu informacji od poszczególnych osób, łamania kodów i odnajdywania ukrytego sensu w pozornie jasnych informacjach. Przyjdzie Wam również znaleźć właściwą drogę w labiryncie oraz ułożyć herb (zdecydowanie najtrudniejsza łamigłówka w grze). Taki nierówny poziom trudności poczytuję grze za zdecydowany minus. Hardcorowcy mogą być zniechęceni początkowo stosunkowo łatwą rozgrywką i mogą nie mieć cierpliwości, żeby czekać na te 2-3 łamigłówki, które będą dla nich prawdziwym wyzwaniem. Gracze niedzielnisi natomiast odwrotnie – zachęeni początkowym niskim poziomem trudności, mogą doznać srogiego zawodu w zderzeniu z pierwszym, przerastającym ich możliwości zada-

niem.

Spacer po Eger...

Sterowanie w grze nie sprawi problemu nikomu, kto miał do czynienia choćby z jedną z gier z serii 'AGON', ponieważ w grze 'Yoomurja-k's Ring' zastosowano dokładnie te same rozwiązania. A jeśli nawet ktoś nie miał do tej pory okazji zapoznać się z przygodami prof. Hunta, to i tak nie powinien mieć większego problemu z opanowaniem poruszania się po świecie gry. Miasteczko Eger oglądamy z perspektywy pierwszej osoby z możliwością obrotu o 360 stopni oraz swobodnego spoglądania w górę i w dół i to w dowolnie wybranym przez nas miejscu. Do dyspozycji mamy mapę z pokazaną ilością lokacji, które będą nam udostępniane wraz z rozwojem fabuły, notatnik, w którym zapisywane będą rozmowy, które przeprowadzi Jonatan oraz inne ważne informacje, ekwipunek, w którym tradycyjnie już będziemy gromadzić wszystkie znalezione przedmioty oraz encyklopedię, która... no właśnie. Encyklopedia w grze owszem jest. Przy próbie jej uruchomienia pojawia się okno z informacją, że uruchomienie tego narzędzia wiąże się z otwarciem nowego okna przeglądarki internetowej i pytaniem, czy wyrażamy na to zgodę. Klikamy „yes” i... nic się nie dzieje. Nikomu z członków redakcji grających w tę przygodówkę nie udało się z tego narzędzia skorzystać więc zakładam, że jest to po prostu błąd w grze, za co stawiam malutki minus.

Angielski z węgierskim akcentem...

O tłumaczeniu gry na angielski można powiedzieć na pewno to, że dobrze, że jest oraz to, że wielka szkoda, że zostało wykonane tak słabo. A jak, to doskonale ujęła nasza recenzentka 'Madzius888':

(..)"W oczy rzucają się nie najlepsze napisy - mnóstwo literówek, zwłaszcza w drugiej połowie, jakby

Zespół:

Kierownik i dobry duch zespołu: Pierrot (pomysł, scenariusz – fabuła i tekst – projekt gry, muzyka, efekty dźwiękowe, grafika 2D)

Reżyser: András Komlós

Operatorzy: László Árva, András Khun

Producent: Richárd Kun

Aktorzy: László Görög, György Bárdy, Adél Jordán, Péter Vallai, Ganxsta Zolee

Zdjęcia panoramiczne: Tamás D. Varga, Gábor Rév

Główny programista: Gábor Csendes

Graficy: László Falvay, Tamás Gáspár

Czas produkcji: czerwiec 2005 - sierpień 2007





napisy robione były w jedną noc i tłumacz padał już ze zmęczenia. Czasem naprawdę przydługasne formy aż za grzecznościowe - żeby zrozumieć przekaz naprawdę trzeba się było skupić.”(...)

Niestety nie pozostaje mi nic innego, jak z opinią 'Madzius888' w pełni się zgodzić. Twórcy nie oszczędzili nam nawet tak kardynalnych błędów jak tłumaczenie słów powitania jako 'Good bye'. Nie zdarza się to często, ale się zdarza i do tego potwornie irytuje. Poza tym napisy niekiedy przewijane są zbyt szybko, tak jakby zapomniano o tym, że dla większości osób, które będą miały styczność z grą, język angielski nie jest językiem rodzimym, a czytanie (ze zrozumieniem!) w języku obcym wymaga jednak nieco więcej czasu niż czytanie w języku ojczystym. Dialogi pojawiają się wprawdzie później w notatniku Jonatana, co pozwala obejść problem, ale nie zmienia faktu, że nie powinno go w ogóle być. Poza tym nie przetłumaczono wszystkiego, co w grze usłyszeć się da. Dla przykładu w pokoju hotelowym Jonatan może włączyć telewizor i obejrzeć jedną z audycji edukacyjnych o Eger. Cóż z tego, skoro zapomniano o przetłumaczeniu słów lektora? A szkoda, bo zapewne można by się dowiedzieć kilku ciekawych rzeczy o historii miasta.

Interaktywna wycieczka przez czas i przestrzeń.

Grze 'Yoomurjak's Ring' nie można odmówić jednej wielkiej zalety rekompensującej wszystkie jej braki.



Umieszczenie fabuły w realnie istniejącym, pięknym węgierskim mieście, a do tego fotograficzne odwzorowanie tegoż miasta niemal w każdym szczególe i jeszcze powiązanie opowiadanej historii z historią tego miasta, to pomysł genialny w swej prostocie! Życzyłabym sobie więcej tego typu sposobów na promowanie miast i miasteczek, zwłaszcza polskich! Eger to miejsce uroczne, z bogatą historią, piękną architekturą, a wszystko to macie szansę poznać dzięki recenzowanej tu grze. Twórcy wprowadzili w życie zasadę prostą i starą jak świat: „ucząc bawić, bawiąc uczyć”. Jeśli zmęczy Was rozgrywka, będziecie mogli sobie po prostu pospacerować ulicami miasta podziwiając jego uroki. Albo wejść na taras widokowy, tudzież na szczyt minaretu i podziwiać miasto z lotu ptaka. Wielki plus dla autorów za to, że pomyśleli i o takiej możliwości! Będziecie mogli również zupełnie mimochodem dowiedzieć się o historii miasta, np. najeździe Turków w XVI w., albo poznać co bardziej znaczące rody miasta Eger. W czasie swojej wędrówki Jonatan spotka się z przedstawicielem rodziny Boldogi, która jak się okazuje zakupiła Hotel Senator, również faktycznie istniejący, w którym w grze zatrzymuje się Jonatan i była właścicielem tegoż przez blisko 100 lat! Takich smaczków w grze jest znacznie więcej i tylko dla nich warto w 'Yoomurjak's Ring' zagrać.

Każda podróż ma swój początek i koniec.

Jaka więc będzie ocena końcowa?

Cóż, biorąc pod uwagę nieco wtórną fabułę, odrobinę naiwne dialogi, brak jakiegokolwiek innowacyjności w proponowanych rozwiązaniach oraz poważne potknięcia w tłumaczeniu zdawałoby się, że nie może być zbyt wysoka. Ta wtórna fabuła jednak jest bardzo wciągająca i mądrze skonstruowana, dialogi mają swój urok, a tłumaczenie o ile nie pozbawione błędów, o tyle nie przeszkadza w ukończeniu rozgrywki. Istotną zaletą gry jest również fakt, że uruchamia się i działa płynnie pod Linuxem (konieczne użycie Wine!) oraz to, że gra jest naprawdę długa i zapewni Wam kilkanaście godzin solidnej rozrywki. Zaś plusem największym to, co zostało opisane akapit wyżej – znakomity pomysł na promocję miasta. Niestety, ponieważ póki co gra dostępna jest tylko w wersji węgierskiej oraz angielskiej, a jej cena, jak na polskie warunki jest wysoka, obawiam się, że będzie ona poza zasięgiem szerszego grona fanów gier przygodowych. W związku z tym wahałam się bardzo pomiędzy oceną 6, a 7. Ostatecznie jednak stanęło na tej drugiej, właśnie za pomysł.



7/10

- + fantastyczny pomysł na promocję miasta
- + wciągająca fabuła
- + świetna muzyka
- + znakomita gra aktorska

- nierówne zagadki
- błędy w tłumaczeniu

> Producent: Private Moon Studios
> Dystrybutor: Private Moon Studios
> Cena: 29.99 euro
> www.yoomurjak.com

> WIN XP
> Procesor: Pentium 1.7 GHz
> RAM: 512MB
> Grafika: 128 MB



Pierrot
(Tamas Z. Marosi, Twórca Gry)

1. Kto wpadł na pomysł historii opowiedzianej w grze i jak ten pomysł się zrodził? Dlaczego akcję gry umiejscowiono w Eger?

Rada miasta Eger ogłosiła konkurs, na zwiększenie jego atrakcyjności i jego wypromowanie wśród młodych, poprzez stworzenie gry komputerowej. Naturalnie radni nie myśleli wówczas o grze przygodowej. Ale ja owszem. Ogłoszenie, które świadczyło o tym, że władze Eger mają otwarte umysły, co jest rzadkością, zachęciło mnie do odważnego zaprezentowania mojego planu. Mianowicie, aby stworzyć grę skierowaną nie tylko do dzieci, które lubią się bawić w obronę fortecy, żołnierzy i strzelanie, ale taką skierowaną do znacznie szerszego grona odbiorców oraz, by zawrzeć w grze znacznie więcej wartości niż tylko przedstawienie Zamku w Eger. Udało mi się ich do tego pomysłu przekonać. W tym czasie zarys fabuły zaczął już nabierać kształtu w mojej głowie. Od czasu, kiedy zajmuję się tworzeniem gier przygodowych, za każdym razem, kiedy odwiedzam historyczne miasto, przychodzi mi na myśl, jak fantastycznym byłoby miejscem, do umieszczenia w nim fabuły z tajemniczą zbrodnią w tle. Znana powieść Géza Gárdonyi, jego osoba oraz czasy, w których żył, były w Eger na wyciągnięcie ręki, by od razu stworzyć zarys fabuły.

2. Ile czasu ekipa spędziła w mieście?

Tak zwany „okres przygotowawczy” zajął nam miesiące, podczas gdy same zdjęcia zaledwie kilka tygodni. Negocjacje toczyły się w kwietniu 2005 roku, prace rozpoczęły się w maju, a większość zdjęć udało nam się ukończyć w październiku. Trochę dodatkowych zdjęć, z wykorzystaniem planu filmowego, miało miejsce w styczniu 2006 roku, aż wreszcie wróciliśmy do Eger by dokończyć pracę wiosną.

3. Jaka była reakcja mieszkańców Eger? Czy brali oni udział w grze, jako statyści?

W zasadzie mieszkańcy Eger dowiedzieli się, że „coś się będzie działo”, kiedy zobaczyli zablokowane dla ruchu ulice i place. Naturalnie robiliśmy, co w naszej mocy by poinformować wszystkich z wyprzedzeniem. Robiliśmy to także już po rozpoczęciu zdjęć. W efekcie miejscowi współpracowali z nami bardzo chętnie. Jakkolwiek i wtedy i teraz zdarza się, że jacyś uparci, zbuntowani kołesie, do których nic nie dociera, sprawiają, że zdjęcia zajmują trzy razy tyle czasu ile powinny. Mimo pomocy udzielanej ekipie przez tuziny policjantów i żołnierzy. Niestety takich rzeczy nie da się uniknąć. Musisz być na nie przygotowany i brać je pod uwagę.

4. Ile czasu zajęło Wam robienie zdjęć?

Zdjęcia panoramiczne były robione w czasie kilku sesji równoległe z nagrywaniem aktorów lub tuż przed. To był główny powód, dla którego zwykle ruchliwe miasto, jak pod wpływem jakiegoś czaru, musiało zastygnąć



▲ zdjęcia w Hotelu 'Senator' – sceny dzienne były często nagrywane wieczorem..., albo odwrotnie ;)

▲ Jonathan Hunt zawsze stał za kamerą. Dzięki temu dialogi były bardziej realistyczne

▲ faza przygotowawcza projektu. Twórca gry – Pierrot (po prawej) spotyka się z historykami specjalizującymi się w dziejach Eger, pół roku przed rozpoczęciem zdjęć

w bezruchu. Przeciwczyliśmy cały proces twórczy znacznie wcześniej i zaplanowaliśmy wszystko z góry, żeby umożliwić Tamás'owi D. Varga fotografowi i naszej „drugiej linii” jak najszybszą pracę. Nie zmienia to faktu, że niekiedy określona część ulicy musiała być fotografowana ponownie, ponieważ przejechał po niej jakiś samochód i to mimo wszystkich, wcześniejszych przygotowań.

Mimo że jesteśmy perfekcjonistami, zdarzyły nam się drobne błędy. Jeśli przyjrzyście się grze dokładnie, będziecie w stanie je wychwycić. Ale tylko, jeżeli przyjrzyście się naprawdę dokładnie – dzięki Bogu...

5. Co Wami powodowało, kiedy zdecydowaliście się użyć zdjęć, zamiast grafiki 3D? Czy takie rozwiązanie było zwyczajnie tańsze?

Powodów było kilka. Po pierwsze zrobiliśmy to dlatego, że Eger samo w sobie, jest jak dobrze zbudowana lokacja dla gry przygodowej. Po drugie dlatego, że ważnym dla nas było wskazanie miejsc wartych odwiedzenia – w końcu docelowo pracowaliśmy nad projektem mającym za zadanie promocję miasta. Po trzecie silnik graficzny opracowany na potrzeby serii “AGON” umożliwił nam zastąpienie renderowanej grafiki panoramicznymi zdjęciami. A skoro tak było, to i przerywniki w grze, mogły mieć charakter filmowy. Po czwarte takie rozwiązanie miało dla mnie charakter eksperymentu. Chciałem się przekonać, czy będzie możliwe wskrzeszenie gier z gatunku FMV, z ich lata trwającej zapaści. Piąty powód był kolejnym eksperymentem: założyłem, że jeśli stworzymy grę, która będzie wyglądała, jak film i dawała graczowi podobne odczucia, nakłonimy do rozgrywki nawet te osoby, które do tej pory nie miały nawyku spędzania czasu przy grach komputerowych.

6. Czy bardziej kosztowne jest stworzenie gry w pełnym 3D z animowanymi postaciami, czy też zatrudnienie do gry znanych aktorów i muzyków?

“Yoomurjak's Ring” to była bardzo droga gra. Koszt jej stworzenia był wielokrotnością sumy, którą przeznaczamy na stworzenie kolejnej części serii “AGON”. Co nie zmienia faktu, że budżet, którym dysponowaliśmy

▼ kierownik planu sprawdza kolejność ujęć w asyście policji zabezpieczającej całe wydarzenie

▼ kamera została umieszczona na podnośniku dźwigu, aby z tego ujęcia pokazać zbliżenie na Agenta (László Árva główny operator)

▼ uderzenie Agenta – twarz operatora jest spięta. Udało mu się jednak uniknąć obrażeń ;)





pozostaje niewielką częścią tego, co na stworzenie gry przygodowej przeznaczają duże firmy – w Stanach Zjednoczonych, czy Europie Zachodniej na przykład. To było innego rodzaju zadanie. Po prostu musieliśmy, a raczej mogliśmy zaoszczędzić, czy też zoptymalizować koszty – gdzie indziej.

7. Ile czasu zajęło stworzenie Ci scenariusza gry?

Jedno popołudnie wystarczyło, żeby stworzyć pierwszy konspekt. Po zakończeniu przygotowań dałem sobie kolejny miesiąc na dokończenie pisania. To było w sierpniu. Udało mi się wówczas ukończyć prace w 90%, ale wszystko było gotowe przed rozpoczęciem zdjęć w październiku. Szlifowanie narracji i treść niektórych dokumentów trwało równocześnie z tworzeniem pozostałego materiału i programowaniem. Chciałem te działania zrównać ze scenami, które powoli zaczęły nabierać kształtu i stawały się gotowe do tego, by je wypróbować.

8. Czy są jakiegokolwiek plany związane ze stworzeniem kontynuacji „Yoomurjak’s Ring”?

Taka możliwość wpływa zarówno z historii opowiedzianej w grze, jak i z postaci głównego bohatera. Niestety na Węgrzech nie ma tylu zarządców miast nastawionych tak pozytywnie i z tak otwartymi głowami, jak władarze miasta Eger kilka lat temu. Co nie zmienia faktu, że zainteresowanie [tą grą – dopisek Evillady] utrzymuje się od czasu jej powstania. Od tamtej pory spotykam się z ofertami wzięcia udziału w mniejszych lub większych projektach i jestem bardzo dumny z tego, że gra nie tylko odniosła sukces, ale również zdobyła znaczącą nagrodę. [O czym więcej w ramce – dopisek Evillady].

9. Czy dokonywałeś, jakichś zmian w scenariuszu już po tym, jak rozpoczęły się prace nad grą?

Masz ogromną możliwość zmian, kiedy tworzysz grę w 3D. Ale kiedy raz zrobisz zdjęcie i jakieś filmowe ujęcie dysponujesz materiałem, który znacznie trudniej zmienić. Naturalnie są rozmaite rozwiązania dostępne na etapie post-produkcji, jak na przykład retusz, ale my nie jesteśmy „Industrial Light & Magic...!” [Wytwórnia filmowa, której właścicielem i założycielem jest George Lucas – dopisek Evillady]. Więc, jakby to ująć, ja jestem raczej zwolennikiem dokładnego planowania.

10. Ile osób było zaangażowanych w ten projekt?

Cóż prawdę mówiąc jeszcze tego nie policzyłem. Trudno powiedzieć, ponieważ różne ekipy pracowały przy różnych etapach produkcji: projektanci, ekipa filmowa, graficy, programiści i tak dalej. Myślę, że coś około 60 osób wliczając aktorów.

11. Czy miasto Eger było sponsorem gry?

Tak. Właściwie mogę powiedzieć, że tak było w tym przypadku. Naturalnie oni również mieli fundusze od innych sponsorów i ofiarodawców.

12. Czy były organizowane castingi na odtwórców głównych ról, czy też scenariusz pisałeś od razu z myślą o konkretnym aktorze?

Miałem w głowie pomysł na idealnych odtwórców głównych ról w grze i na szczęście wszyscy oni zgodzili się chętnie na udział w tym projekcie. Jestem ogromnie dumny, że György Bárdy zgodził się ponownie wcielić w





▲ naprawdę straszny bandyta ;)

▲ reżyser dostaje SMSa w otoczeniu ludzi Boldogiego. Prawdziwa podróż w czasie!

▲ autentyczne niebezpieczeństwo: László Görög nabawił się prawdziwych siniaków podczas kręcenia tych scen (mogą się zdarzyć w pięciu lokacjach w grze)

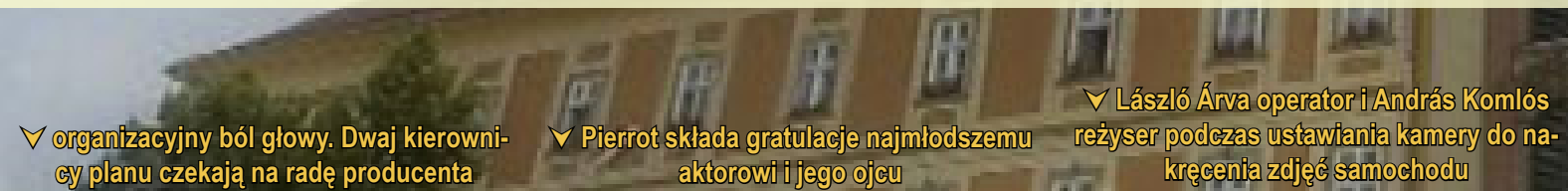
postać Yoomurjaka, bo w naszym kraju wszyscy wiedzą, że grał już tę postać w filmie z 1969 roku, na podstawie książki "Stars of Eger". Osoba László Görög [odtwórca roli Jonathan'a – dopisek Evillady] przyszła mi na myśl, zaraz na początku, podczas pisania pierwszych kwestii dialogowych. Z czasem nie potrafiłem już sobie wyobrazić nikogo innego w tej roli. Po raz pierwszy miałem okazję z nim współpracować w roku 1991, przy okazji musicalu, w którym występował ["Mechaniczna Pomarańcza", patrz odpowiedź László na pyt. nr 2. – dopisek Evillady]. Pozostałych odtwórców pomniejszych ról wybraliśmy spośród obsady teatru w Eger, a więc byli również tradycyjne castingi.

13. Ile zdjęć Eger zostało wykonanych na potrzeby gry?

Programiści twierdzą, że liczba zdjęć panoramicznych wykorzystanych w grze przekracza 800! To bardzo duża ilość, jeśli się weźmie pod uwagę, że przeciętna gra przygodowa ma około 100 punktów stycznych pomiędzy lokalizacjami. Taki punkt styczny w grze składa się średnio z 6 ekranów, ale nasz fotograf wykazał się innym podejściem do tematu: skleił ze sobą od 4 do 6 zdjęć dających pole widzenia 180° dla każdej panoramy. Poza tym są naturalnie inne zdjęcia, zbliżenia i zdjęcia uzupełniające do poszczególnych scen, nie wspominając nawet o materiale roboczym, pozyskanym w czasie przygotowań. [Część z tych zdjęć możecie zobaczyć w ZINie – dopisek Evillady]. Wyprodukowaliśmy nagranie długości 4-5 godzin, by na końcu wykorzystać z niego 90 minut filmu, który był wykorzystany na potrzeby gry.

14. Czy możesz mi proszę wyjaśnić, co robi jedna z gier z serii "AGON" w XVI w., w piwnicy, będącej mieszkaniem Turka? ;)

Jonathan również był zdumiony – doszedł do wniosku, że być może inny podróżnik w czasie tam ją zostawił. Widocznie była to jego ulubiona gra ;) Śledztwo w tej sprawie ciągle trwa...



▼ organizacyjny ból głowy. Dwaj kierownicy planu czekają na radę producenta

▼ Pierrot składa gratulacje najmłodszemu aktorowi i jego ojcu

▼ László Árva operator i András Komlós reżyser podczas ustawiania kamery do nakręcenia zdjęć samochodu



▲ jedna z wielu scen samochodowych

▲ sporo czasu zajęło umieszczenie mikrofonu w tym miejscu :)

▲ kolejna scena dzienna kręcona wieczorem – w domu Gárdonyi z cioteczka Izą

15. Skoro głównym założeniem było wypromowanie miasta poprzez stworzenie gry komputerowej, poziom zagadek powinien być odpowiedni dla szerszego grona odbiorców. Tymczasem niektóre łamigłówki w grze, jak na przykład ta z herbem, są naprawdę trudne. Stwarza to zagrożenie, że wiele osób grę rozpocznie, ale znacznie mniej ją ukończy. Czy nie uważasz, że łamigłówki w grze, której zadaniem jest promowanie miasta, powinny być mniej złożone?

Myślę, że udało nam się zrównoważyć ilość zadań trudniejszych i łatwiejszych. Gdyby w grze były wyłącznie zadania bardzo proste, gracze bardziej doświadczeni mogliby się krzywić. Jasnym jest, że nie da się zadowolić wszystkich. Mimo to uważam, że każdy jest w stanie ukończyć grę z pomocą dostępną na naszej stronie [www.yoomurjak.com – oficjalna strona gry, na której umieszczony jest poradnik w języku angielskim. Solucję w języku polskim znajdziecie wkrótce na www.adventure-zone.info - dopisek Evillady]. Z tym, że nigdy nie zapominajcie o tym, że najwięcej frajdy jest z samodzielnego rozwiązywania łamigłówek. Co do samych zagadek, mój pomysł był taki, żeby postawić głównego bohatera przed zadaniami na tyle realistycznymi, na ile tylko to możliwe – głównie z uwagi na fakt, że środowisko, w którym rozgrywa się cała fabuła również jest maksymalnie realistyczne. Dlatego też tylko bardzo niewielka modyfikacja wchodziła w grę – dla przykładu mało wymagająca układanka byłaby więcej niż niewystarczająca, żeby odpowiedzieć na pytanie o heraldykę, której zasady były przekazane wyłącznie w napisanym bardzo archaicznym języku wierszu, opisującym jak wyglądał herb rodziny Boldogi. Bardzo mocno przefiltrowaliśmy informacje i reguły rządzące heraldyką oraz uprościliśmy narzędzia, których można użyć, by uniknąć upodobnienia tej łamigłówki do pracy naukowej. Jednocześnie łamigłówka pozostała autentyczna we wszystkich szczegółach – z małym bonusem w postaci możliwości stworzenia własnego herbu. Takiego, który będzie Ci się podobał najbardziej.

16. Dlaczego zdecydowałeś się zatrudnić Ganxsta Zolee do tego projektu? Czy Twoja decyzja wynikała z faktu, że jego wygląd odpowiada stereotypowemu wizerunkowi „bandziora”? Czy też miałeś nadzieję, że dzięki temu gra lepiej się sprzeda, bo zakupią ją również fani rapera? A może były zupełnie inne powody?

Powodów było kilka. Zolee przyszedł mi na myśl bardzo wcześnie, jeszcze podczas pisania scenariusza. Znamy się i jesteśmy dobrymi przyjaciółmi od ponad dziesięciu lat, odkąd zostałem producentem jego płyt. To było w 1995. Co więcej gry przygodowe są naszą wspólną pasją i często razem gramy. Naturalnie Ganxsta był świadomy mojej aktywności na polu gier przygodowych i zdarzało się, że podkładał głos pod konkretne postaci w grach z serii “AGON” (na przykład do niego należy chrapanie Swansona w Londynie, czy też głos garncarza w Toledo w wersji węgierskiej). Do tego Zolee zagrał w wielu filmach mimo że tak naprawdę nie jest aktorem. Biorąc pod uwagę, że oboje jego rodzice są aktorami, jego talent nie powinien dziwić. Dlatego też, jemu złożyłem propozycję udziału w tym projekcie w pierwszej kolejności – a on naturalnie przyjął tę rolę z radością. Na Węgrzech Ganxsta jest nie tylko raperem, ale również bardzo znaną osobistością medialną więc naturalnie zależało mi również na tym, żeby powiązać jego popularność z moją grą. Koniec końców, takie rozwiązanie jest dla nas obu tak naturalne, że po prostu nie mogło być inaczej.

17. Czy, za wyjątkiem kolejnych części serii “AGON”, macie w planach inne gry przygodowe? Jeśli nie, to kiedy możemy się spodziewać następnej odsłony serii i, czy macie już dla niej tytuł roboczy? Mnóstwo ludzi z Private Moon Studios [firma założona przez Pierrot’a, zagraniczny wydawca serii “AGON” – dopisek Evillady] jest zaangażowanych w tworzenie kolejnych części serii. Ale mamy też plany związane





▲ garden party dla ekipy w Szarvaskő, po zdjęciach

▲ filmowa 'prywatność' podczas pięknej romantycznej sceny ;)

▲ Nic się nie stało! Po prostu maszyna do robienia dymu jest właśnie naprawiana. W międzyczasie László Görög pali papierosa (czego AZet nie popiera :P) – a może chce tylko pomóc w produkcji dymu?

z grami innego rodzaju. Byłoby fantastycznie, gdyby udało nam się stworzyć grę nie tylko na PC, ale również na inne platformy. Ostatnio pracujemy nad kolejnymi grami przygodowymi, których akcja rozgrywa się w realnym świecie, w lokacjach istniejących w rzeczywistości i naturalnie skorzystalibyśmy z okazji możliwości stworzenia kolejnego interaktywnego filmu takiego, jak „Yoomurjak's Ring”. Ciągłe poszukujemy nowych możliwości jednocześnie pracując nad zbliżającą się kolejną częścią serii „AGON”, która osiągnęła ostatni etap realizacji [mowa o grze o roboczym tytule „The Tale of the Four dragons”, nad którą prace trwają od 2008 roku – dopisek Evillady]. W każdym razie, czy jest jakkolwiek powód, dla którego następna przygoda Jonathan'a Hunt'a nie mogłaby się rozgrywać na przykład, gdzieś w Polsce...? :)

Laszlo Gorog (Jonathan Hunt)

1. Czy praca aktora na planie gry komputerowej różni się bardzo od pracy na planie filmowym? Jeśli tak, to jakie były główne różnice?

Trzeba po prostu grać z takim samym oddaniem, chęcią, koncentracją i radością. Osobiście nie odczułem żadnych różnic. Z wyjątkiem tego, że skoro wszystko działo się w grze (co oznacza, że liczy się rytm rozgrywki, a nie filmu), musiałem nie tylko nieustannie zmagać się z postacią, którą miałem zagrać, ale mieć także w pamięci potencjalnego gracza. Było również znacznie więcej scen, w których musiałem być niewidzialny – moja obecność sprowadzała się „tylko” do pomocy kolegom. Główna różnica polegała jednak na tym, że pod presją budżetu i czasu pracowaliśmy w „prerażającym” tempie, usiłując wykorzystać każdą minutę do maksimum. Jednocześnie byliśmy przepełnieni entuzjazmem i dodatkową koncentracją, których to „nowe medium” od nas wymagało.

▼ wiersz i ostatnia wiadomość od Yoomurjaka utknęły w talizmanie. Rekwizytor spieszy na pomoc

▼ służby miejskie, żołnierze, policja, strażnicy miejscy i studenci ochraniają plan i dbają o to, żeby zdjęcia, na czasowo zamkniętych ulicach, przebiegały bez zakłóceń

▼ György Bárdy jako Mihály Jámbor. 85-letni aktor miał wiele linii dialogowych do zapamiętania. Ostatnie rzut okiem na scenariusz z reżyserem Andrásom Komlósem





▲ reżyser (András Komlós), producent (Pierrot) i kierownik produkcji (Richard Kun) przeglądają scenariusz do sceny kręconej na tarasie widokowym

▲ ostatnie spotkanie przed rozpoczęciem zdjęć w domu Pierrot'a. Po lewej: László Falvy główny grafik

▲ jedyną nieprofesjonalną aktorką była sprzedawczyni na straganie. Zwyczajnie nie udało się znaleźć odpowiedniego aktora do tej roli. Przez chwilę wyglądało na to, że w tę postać będzie się musiał wcielić sam reżyser ;)

2. Dlaczego zdecydowałeś się wziąć udział w tworzeniu gry przygodowej? Czy było coś, co szczególnie Cię zachęciło, czy też może ktoś musiał Cię przekonywać do tego projektu?

Zacznijmy od tego, że musiałem skorzystać z okazji – chodzi mi o taką sytuację, kiedy masz to szczęście, że możesz o czymś zdecydować. Właśnie z taką sytuacją miałem do czynienia, kiedy Pierrot [twórca gry – dopisek Evillady] złożył mi tę propozycję. Właściwie miałem już raz okazję z nim współpracować przy tworzeniu musicalowej wersji "Mechanicznej Pomarańczy" Anthony'ego Burgess'a. Byłem bardzo szczęśliwy, kiedy otrzymałem telefon od Pierrot'a i gotowy do tego, by podjąć wyzwanie. Przede wszystkim dlatego, że miałem nadzieję na kolejną udaną współpracę, ale również dlatego, że bardzo spodobał mi się pomysł i całkowicie dla mnie nowe zadanie. Lubię gry przygodowe i podoba mi się fakt, że możesz w nich odnieść sukces nie tylko ruszając joystickiem, ale zwyczajnie wykorzystując zdolność logicznego myślenia. Co więcej nie otrzymujesz bonusowych punktów za trupy. Kiedy byłem młody, zwyczajnie uwielbiałem historię opowiedzianą w książce „Stars of Eger”, a teraz uznałem pomysł Pierrot'a na maszynę czasu za naprawdę wyjątkowy i zabawny. No i oczywiście chciałem być jego częścią!

3. Co sądzisz o historii opowiedzianej w grze oraz o jej scenariuszu?

Możesz się domyślić z tego, co właśnie powiedziałem, że byłem bardzo pozytywnie nastawiony do całego projektu. Szkoda tylko, że "ograniczenia", o których wspominałem przy okazji pierwszego pytania, nie pozwoliły nam na wprowadzenie większych zmian, albo dodanie czegoś, co sprawiłoby, że gra byłaby jeszcze lepsza, już po tym, jak została zmontowana i zobaczyliśmy jej „finalną wersję”.

4. Czy byłbyś zainteresowany wzięciem ponownego udziału w podobnym projekcie? Na przykład, gdyby pojawiły się plany na stworzenie drugiej części „Yoomurjak's Ring”?

Byłbym zachwycony. Zarówno, gdyby była to druga część, jak też zupełnie nowa przygoda Jonathan'a Hunt'a. Biorąc pod uwagę przyjaźń Polsko-Węgierską, byłbym szczęśliwy, gdybym mógł przeprowadzić jakieś śledztwo w rejonie Mazur – zwłaszcza, że mój brat ożenił się z dziewczyną, która jest w połowie Polką.

5. Czy w czasie prac nad grą zdarzały się jakieś zabawne sytuacje? Czy możesz przywołać, którąś z nich?

Cały czas zdjęciowy był przyjemnością – w przeciwnym razie nie dalibyśmy rady wykonać tak olbrzymiej pracy. Prawdę mówiąc nie pamiętam, żadnych „klasycznych wpadek filmowych”, o których zwykle opowiada się po zakończeniu projektu. Pamiętam za to, że ja, Pierrot i Ganxta Zolee [znany węgierski raper – dopisek Evillady] opowiadaliśmy sobie mnóstwo historii tak zabawnych, że często śmialiśmy się do łez.

6. Czy w czasie zdjęć były jakiegokolwiek ujęcia, w których potrzebna była pomoc kaskadera?

Była jedna taka sytuacja, kiedy trzeba było się wspiąć na mur otaczający miasto. Było tak późno i tak zimno, że nie chcieliśmy ryzykować dla jednego „ujęcia wspinaczkowego”. Ale wszystkie pozostałe wspinaczki są już w moim wykonaniu!





▲ Tamás D. Varga, fotograf odpowiedzialny za zdjęcia panoramiczne; rzadkie zdjęcie, biorąc pod uwagę, że to on był odpowiedzialny również za wszystkie fotki z planu ;)

▲ dyskusje przed domem rodziny Boldogi. W bluzie z napisem 'Budapest': László Árva główny operator

▲ scena autentyczna: karetka naprawdę przyjechała, aby zająć się rannymi po fikcyjnym wybuchu

7. Co sądzisz o postaci, w którą przyszło Ci się wcielić? Polubiłeś Jonathan'a? Czy są jakieś cechy wspólne pomiędzy Tobą i postacią, którą grałeś?

Naprawdę polubiłem Jonathan'a. Pewnie z powodu rzeczy, które są dla nas wspólne. Ja również lubię się wyśławiać w sposób uprzejmy, logiczny (choć być może czasem nieco zawiły), w wyszukany styl. Lubię posługiwać się językiem z klasą. Jak to zostało ujęte w grze: w sposób nieco „staroświecki”. Wielką frajdę sprawia mi, kiedy dojdę do czegoś, kiedy uda mi się coś odkryć dzięki temu, że trochę pogłównuję. Wierzę w siłę umysłu – choć dziś takie przekonanie staje się coraz bardziej niemodne.

8. Czy uważasz, że w czasach, kiedy przemoc i mnóstwo krwi są rzeczami bardzo popularnymi w grach komputerowych, taka gra, jak “Yoomurjak’s Ring” ciągle ma szansę przyciągnąć graczy?

Interesujesz się tymi rzeczami, na które ktoś zwrócił Twoją uwagę. Wierzę, że produkt o wysokim standardzie, z górnej półki, znajdzie swoich odbiorców – jeśli tylko będzie miał szansę, żeby do nich dotrzeć. Nasz cały budżet był zaledwie częścią sumy, którą wielkie firmy przeznaczają wyłącznie na promocję swojej nowej strzelanki. Na szczęście zebraliśmy mnóstwo pozytywnych opinii, praktycznie wszyscy, którzy mieli szansę zetknąć się z grą (bez względu na wiek) byli z niej zadowoleni.

9. Czy czytałeś powieść Gardonyi?

Naturalnie. Zakładam, że dokładnie tak, jak “Quo Vadis” Sienkiewicza, czy “Faraon” Bolesława Prusa są pozycjami obowiązkowymi dla Polaków, tak samo powieść Gardonyi „Stars of Eger” jest książką obowiązkową w naszym kraju.

▼ Jonathan Hunt i Pál Boldogi rozmawiają o kondycji węgierskiego teatru podczas, gdy Pierrot... pochłania wypieki Pani Boldogi ;)

▼ ostatni przegląd tekstu z Yoomurjakiem. Starszy aktor był jednym z najbardziej dokładnych w wypowiedaniu swoich kwestii

▼ zdjęcia były kręcone na początku lutego przy -5 st. Celsjusza stąd obecność grzejników. Bárdy szczękałby bez nich zębami





▲ Jonathan właśnie podwędził kilka dak-tyli ;)

▲ scena pożegnania z Yoomurjakiem kręcona w potwornie zimnym, piwnicznym domu

▲ Zachowuj się naturalnie... Mam Pierścień Yoomurjaka i nie zawaham się go użyć!

10. Czy starałeś się mówić w grze z amerykańskim akcentem? Pytam, ponieważ wszystkie postaci w grze go zauważają podczas, gdy my (polscy recenzenci) mieliśmy problem, żeby go usłyszeć ;)

Różne akcenty, które można usłyszeć, to już tradycja w krajach anglojęzycznych. Nie ma tego jednak na Węgrzech. Co więcej, takie usiłowanie mogłoby brzmieć po prostu śmiesznie. Dlatego postanowiliśmy zasygnalizować “wyobcowanie” [Jonathan’a – dopisek Evillady] raczej poprzez fakt, że posługuje się on “szkolnym językiem węgierskim”, niż przez akcent. Objawia się to tym, że Jonathan – zwłaszcza, kiedy jest podekscytowany – po prostu popełnia błędy, kiedy próbuje się wysłowić po węgiersku. Naturalnie takie było nasze zamierzenie i właśnie to dostrzegają niektóre postaci w grze.

Ganxsta Zolee (“Agent”)

1. Dlaczego zdecydowałeś się wziąć udział w tworzeniu gry przygodowej? Czy było w tym projekcie coś szczególnego, co Cię przekonało?

Gra została stworzona przez jednego z moich najlepszych przyjaciół [mowa o Pierrot – dopisek Evillady], który mnie o to poprosił, więc mój udział w tym projekcie nie podlegał dyskusji. Poza tym świetnie się bawiłem.

2. Jak zareagowali fani Twojej muzyki, kiedy się dowiedzieli, że zagrasz jednego z “bandziorów” w grze przygodowej?

Dla moich fanów jest rzeczą naturalną, że jestem tym złym facetem. Większym problemem byłoby, gdyby się okazało, że mam zagrać kogoś dobrego.

3. Czy brałeś udział w tworzeniu muzyki do tej gry? Jeśli nie, to czy kiedykolwiek myślałeś o takiej możliwości? Czy byłbyś zainteresowany, gdyby ktoś Cię poprosił o napisanie muzyki do gry komputerowej?

Nie, nie brałem udziału w tworzeniu muzyki do tej gry. Z drugiej strony lubię wyzwania więc chętnie bym czegoś takiego spróbował. Ale wszyscy powinni mieć świadomość, że mój gust muzyczny jest nieco odmienny. Nie należę do mainstreamu, jeśli wiesz, co mam na myśli. Ale, jeśli ktokolwiek stworzy grę, do której będzie potrzebował hardcorowej muzyki z piekła rodem – to jestem do dyspozycji chłopce. [Z uwagi, na sposób, w jaki wywiad był przeprowadzany, Ganxsta nie miał świadomości, że rozmawia z dziewczyną :D – dopisek Evillady].

4. Czy sam jesteś fanem gier komputerowych? Jeśli tak, to jakie gry lubisz najbardziej?

Najbardziej lubię gry sportowe – piłka nożna, hokej, rugby, boks, etc., ale lubię również gry przygodowe. W każdy weekend gram razem z Pierrot’em, który jest ojcem tej gry [„Yoomurjak’s Ring” – dopisek Evillady].



▲ Peter Vallai, całkowicie odmieniony, aby wcielić się w rolę profesora Ábray

▲ niespodzianka: na ekranach w laboratorium Ábray'a widać obrazki z gry i program do odtwarzania muzyki z komputera ;)

▲ ostateczne starcie: Jonathan układa pasjansa na komputerze kierującym Machiną Czasu ;))

5. Czy zrobienie z Ciebie “złego faceta” wymagało dużej charakteryzacji? Np., czy te tatuaże są prawdziwe? ;)

Nigdy nie potrzebowałem charakteryzacji. Jestem, jaki jestem. Nie tylko tatuaże są prawdziwe, ale w jedynym słusznym znaczeniu tego słowa, jestem prawdziwym hardcorem.

6. Czy zgodziłbyś się, gdyby ktoś Cię poprosił, żebyś wziął udział w drugiej części “Yoomurjak’s Ring” lub też zupełnie innej grze, w której otrzymałbyś większą rolę?

Jasne, że bym się zgodził chłopie! Gdzie jest kontrakt?

7. Czy miałeś okazję zagrać w grę po jej ukończeniu? Co o niej sądzisz?

Tak miałem okazję w nią zagrać. To jest prawdziwa przygoda, wielka frajda dla wszystkich.

8. Twoja ostatnia płyta ukazała się w roku 1997. Czy aktualnie pracujesz nad jakąś nową płytą? Kiedy będziemy mogli ją usłyszeć?

Z moją kapelą raperską – the Kartel – wypuściliśmy nową płytę we wrześniu. Jej tytuł to „Właśnie, kiedy myślałeś, że to koniec”. Z punkową kapelą – the KGB, w której jestem bębniarzem, planujemy wyjść do ludzi z nowym materiałem, gdzieś w okolicach listopada lub grudnia.

Do widzenia Polsko, trzymajcie się ludzie!

▼ mniej znana część laboratorium



PGA

Poznań Game Arena

2009

Ależ się działo! 3 dni, prawie 30 tysięcy zwiedzających, 9 prezentacji gier na Scenie Głównej, bicie rekordu Guinnessa, turnieje gier, dziesiątki konkursów, 2 koncerty, hostessy i, co najważniejsze, premierowe tytuły po raz pierwszy udostępnione graczom! Tegoroczna edycja Poznań Game Arena zapewniła tej imprezie pozycję niekwestionowanego lidera na liście najważniejszych wydarzeń poświęconych grom w naszym kraju. Na świecie najważniejszą imprezą tego typu są targi E3. W Europie targi Gamescom, w Polsce Poznań Game Arena. Tegoroczna edycja udowodniła, że rynek gier w naszym kraju ma się świetnie, dzięki wiernym fanom, którzy mimo mało sprzyjającej pogody, zjechali się na targi z całej Polski, bijąc kolejny rekord frekwencji. Jeśli już żałujecie, że Was tam nie było, to... macie rację! Oj jest czego żałować, o czym szerzej w naszej relacji.

▼ Jay Watamaniuk z tłumaczem na scenie



W tym roku organizatorzy po raz pierwszy postanowili, że targi będą się odbywały przez 3 dni, a nie 2, jak to miało miejsce jeszcze w zeszłym roku. Pierwszy dzień był dniem zamkniętym, wyłącznie dla przedstawicieli szeroko pojętych mediów i zaproszonych gości. O tym, jak słuszna była to decyzja, przekonaliśmy się już drugiego dnia, kiedy to o godzinie 10:00 rano otwarto bramy hal targowych i zaczęto na nie wpuszczać pierwszych zwiedzających. Najbardziej hardcorowi fani czekali pod halami już od godziny, stojąc na przejmującym zimnie i w siąpiącym deszczu. Kiedy tylko otwarto bramy cała ta rzesza ludzi rzuciła się do środka dosłownie biegiem i wierzcie mi, nie wynikało to z faktu, że na zewnątrz było tak zimno ;) Widok masy ludzi wbiegających na teren targów, krzyczących i przepychających się między sobą przywiódł mi na myśl fanów wbiegających na stadion, na którym ma się odbyć koncert rockowy. Skojarzenie tym trafniejsze, że dominacja mężczyzn wśród zwiedzających była porażająca. Świadczy to dobitnie o tym, że gry komputerowe wciąż nie są zbyt popularne wśród kobiet, a szkoda! Wachlarz tytułów udostępnionych graczom w czasie trwania targów był naprawdę szeroki i każdy mógł znaleźć coś dla siebie. O tym, jednak za chwilę.

Zacznijmy od prezentacji, które organizatorzy przygotowali dla dziennikarzy pierwszego dnia. Zgromadzeni licznie przedstawiciele prasy, wśród których dominowali pracownicy rozmaitych serwisów internetowych, mieli szansę, jako pierwsi ocenić takie gry, jak:

- **Mass Effect 2 (Bioware & Electronic Arts)**
- **Avatar (Ubisoft)**
- **Dragon Age: Początek (Bioware & Electronic Arts)**
- **Assasins Creed 2 (Ubisoft)**
- **Tom Clancy's: Splinter Cell Conviction (Ubisoft)**
- **Mount & Blade: Ogniem i Mieczem (Tale Worlds & CD Projekt)**

Jesteście ciekawi, która gra zrobiła na nas największe wrażenie? Zdecydowanie Assasins Creed 2. Ci z Was, którzy nie mogą się już doczekać kolejnej części przygód Zabójcy na pewno się nie zawiodą! Kami w swojej relacji wspomniała już o znakomitej muzyce, która towarzyszy rozgrywce. Ja dodam, że w drugiej części wyposażono Assasyna w nowe umiejętności takie jak pływanie, czy ściąganie w przepaść przeciwników stojących na skraju dachu. Wyposażono go również w kilka nowych broni. Poza tym główny bohater porusza się jeszcze płynniej, niż miało to miejsce w pierwszej części! Nowym elementem rozgrywki będzie również czynność z pozoru banalna, ale mająca istotny wpływ na przebieg akcji. Wraz ze wzrostem złej sławy Zabójcy będzie rosło zainteresowanie strażników jego osobą. Będą oni rozwiązywać na murach miasta ni mniej, ni więcej tylko listy gończe za naszym bohaterem. Od gracza będzie zależało, czy będzie te plakaty niszczył i zrywał, dzięki czemu będzie mógł realizować swoje misje w jakim, takim spokoju. Czy też nie będzie się tymi ogłoszeniami w ogóle interesował, narażając się tym samym na zmasowane ataki strażników.

Największym rozczarowaniem tego dnia była dla mnie natomiast prezentacja gry Mount & Blade:



Ogniem i Mieczem. Sama prezentacja została zorganizowana w sposób oryginalny i wyróżniający się pozytywnie na tle pozostałych. Brał w niej udział osobnik ubrany w strój szlachecki i przemawiający do zgromadzonej publiczności po staropolsku. Problem polega na tym, że chodzi przecież nie o samą prezentację, a o grę, jako taką, a ta... Cóż, graficznie nie powala. Jeśli przyzwyczailiście się już do fajerwerków graficznych serwowanych nam przez takie gry, jak Mass Effect, to w przypadku Mount & Blade możecie o nich zapomnieć. Przedstawiciel CD Projekt z rozbijającą szczerością przyznał, że graficznie gra nie zachwyca, ale spowodowane jest to rozmachem pól bitewnych i ilością jednostek, które będą mogły brać udział w bitwie. Jednym słowem, albo grafika, albo płynność rozgrywki drodzy gracze. Sami musicie zdecydować, co jest dla Was ważniejsze.

Ciekawym rozwiązaniem w grze, o którym warto wspomnieć jest możliwość prowadzenia walki z siodła, przy czym gracz nie będzie ograniczony do tego rodzaju walki przez całą bitwę. Grający będzie się mógł swobodnie poruszać po polu bitwy, zarówno konno, jak i piechotą. Jeśli ktoś go zrzuci z siodła, będzie mógł kontynuować walkę, jako piechur lub też pozbawić konia przeciwnika i znowu zasiąść w siodle. Problem polega na tym, że walka prowadzona w ten sposób nie wygląda zbyt atrakcyjnie. Prawdę mówiąc wyglą-

da to tak, jakby jeździec z uporem maniaka ciął swego konia szablą przez łeb. No, ale gra jest jeszcze w fazie produkcji. Pozostaje mieć nadzieję, że do czasu premiery pewne niedociągnięcia zostaną usunięte.

Jeśli chodzi o innowacyjność natomiast, to na tym polu zdecydowanym zwycięzcą jest gra Avatar. Będziecie mieli w niej szansę wcielić się zarówno w rolę żołnierza przemierzającego nieznaną planetę na własnych nogach, jak i „w ciele” olbrzymiego mecha oraz w przedstawiciela rasy obcych. Od Was będzie zależało, po której stronie międzyrasowego konfliktu się opowiecie, a ma to znaczenie większe niż początkowo mogłoby się wydawać. Wcielając się w przedstawiciela rasy ludzi jesteście skazani na walkę dosłownie ze wszystkim. Od atmosfery planety począwszy, przez jej krwiożerczą florę i faunę, na samych obcych, a więc mieszkańców planety skończywszy.

Jeśli natomiast zdecydujecie się stanąć w obronie planety, jako jeden z jej mieszkańców, to będziecie mieli do dyspozycji siły planety, które będziecie mogli przywołać w dowolnym momencie i dosłownie zdmuchnąć z powierzchni ziemi całą armię mechów. Wybór prowadzonej przez Was postaci zagwarantuje Wam więc całkowicie odmienne wrażenia z rozgrywki.

O pozostałych, zaprezentowanych pierwszego dnia grach wystarczy

▼ Tymon „Hut” Smektała z CD Action, prowadzący debatę, tak usprawnił sztukę przemieszczania się od pytającego do pytającego, aż opanował pradawną sztukę teleportacji.



powiedzieć, że... trzymają poziom, a niekiedy są znacznie powyżej oczekiwań. Myślę tu o Dragon Age, ale to nie powinno dziwić. Studio BioWare przyzwyczało nas już do tego, że wypuszcza najlepsze gry RPG na świecie.

Pierwszy dzień targów, to jednak nie tylko rozrywka. W przerwach pomiędzy kolejnymi prezentacjami przedstawiono raport o polskim rynku gier, po którym nastąpiła debata na ten sam temat.

W debacie udział wzięli:

Marcin Turski – Licomp Empik Multimedia sp. z o.o.
Aleksy Uchański – Axel Springer Polska
Jarosław Kędzior – Electronic Arts Polska sp. z o.o.
Mariusz Klamra – GRY-OnLine S.A.
Piotr Pagowski – Microsoft sp. z o.o.
Marcin Ziobrowski – Sony Computer Entertainment Polska sp. z o.o.
Michał Tomaniak – Empik sp. z o.o.
Michał Gembicki – CD Projekt sp. z o.o.
Dominika Urbańska – Stowarzyszenie Producentów i Dystrybutorów Oprogramowania Rozrywkowego

Dyskusję poprowadził redaktor czasopisma CD Action – Tymon „Hut” Smektała. Uczestnicy rozmawiali o wynikach sprzedaży gier w Polsce, o wpływie ogólnoswiatowego kryzysu na ceny gier, o zabezpieczeniach utrudniających życie uczci-

wym graczom. Nie mogło się również obyć bez dyskusji o piractwie. Jeśli jesteście ciekawi dokładnej relacji z przebiegu debaty zapraszamy na nasz kanał YouTube, gdzie umieściliśmy zapis wideo z tego wydarzenia.

Tyle, jeśli chodzi o część oficjalną. Dwa kolejne dni były już niczym innym niż świętem graczy. W sobotę i niedzielę, poza grami zaprezentowanymi w piątek, można było obejrzeć, a co najważniejsze samemu zagrać w gry takie jak: Pro Evolution Soccer 2010, Forza Motorsport 3 oraz Need for Speed: Shift. Te tytuły były prezentowane na Scenie Głównej, ale to nie znaczy, że były jedynymi udostępnionymi graczom. Wybór był naprawdę ogromny i każdy mógł znaleźć coś dla siebie.

Gracze mieli do dyspozycji m.in. kilkanaście stanowisk Xbox’a, stoisko z grami retro, na którym można sobie było przypomnieć stare dobre czasy. Gry na Amigę i Atari oraz sterowanie przy pomocy joy’sticka ;) Zapewniam Was, że chętnych do odświeżenia

wspomnień nie brakowało!

Poza tym fani czterech kółek mieli szansę zasiąść za kierownicą i wcisnąć gaz do dechy ścigając się we wspomnianych już Forza Motorsport 3 oraz NFS Shift. Jedną z możliwości było zasiąść w kokpicie prawdziwego auta i zagrać trzymając prawdziwą kierownicę w rękach! Ponieważ jednak stanowisko było jedno, a my byliśmy dwie (ja i Kami) wybrałyśmy inne rozwiązanie. Na krótko przed zamknięciem hali, właściwie kiedy ochroniarze zaczęli już wypraszać niedobitki graczy, postanowiłyśmy zasiąść za sterami zestawu fotel-kierownica-pedały-biegi. Panu obsługującemu te stanowiska musiało chyba bardzo zależeć na tym, żeby zobaczyć nas w akcji, bo... poprosił ochroniarzy, żeby dali nam chwilę ;). Skonfigurował nam grę w tryb wyścigu i... nic! Kami ruszyła z kopyta, a ja puszczam sprzęgło, wciskam gaz, wrzucam bieg i stoję w miejscu! Silnik ryczy, a ja stoję! Właśnie, kiedy Kami mijala mnie z piskiem opon po raz drugi Pan z obsługi chyba już wystarczająco ubawił się widokiem moich rozpaczliwych usiłowań poruszenia maszyny z miejsca, bo w końcu ulitował się nade mną i zaczął tłumaczyć, jak... no powiedzmy mało rozzagniętej osobie, zawilości obsługi tego symulatora. Później okazało się, że przekombinowałam.

▼ Debata „Polski rynek gier”



Chciałam prowadzić to wirtualne auto, jak prawdziwe, a miły Pan, z góry zakładając, że sobie nie poradzę, ustawił grę w tryb arcade. Tak więc moim jedynym zadaniem było właściwie wciskanie pedałów gazu, hamulca i kurczowe trzymanie się kierownicy. Po opanowaniu tych jakże skomplikowanych czynności, (czyli gdzieś tak w okolicach czwartego okrążenia Kami) udało mi się wreszcie ruszyć z miejsca, tylko po to, żeby po 15 sekundach wjechać autem na skarpę, wzbić się w powietrze, wywinąć efektowny piruet i z gracją wylądować na dachu, masakrując całkowicie powierzony mi wehikuł i zmuszając Pana z obsługi do kolejnej interwencji i restartu gry ;). Potem było już nieco lepiej. Jechałam w prawdzie od bandy do bandy, często pod prąd, ale jednak jechałam. Gra wciągnęła mnie do tego stopnia, że kompletnie nie słyszałam ochroniarzy, którzy przyszli po nas po raz drugi informując, że jednak już naprawdę musimy iść. Zorientowałam się dopiero, kiedy wreszcie udało mi się wyprzedzić Kami, ale... tylko dlatego, że ona już od dłuższej chwili stała w miejscu ;). [Bo chciałam Ci dać szansę! Doceń. - dopisek Kami17] Ja bawiłam się setnie, ale jestem pewna, że Pan z obsługi znacznie lepiej ;).

W jakie jeszcze gry można było zagrać w czasie trwania targów? Na pewno warto wspomnieć FIFA 10

oraz Guitar Hero. Tę pierwszą grę warto wspomnieć z uwagi na fakt, że jest to dziesiąta odsłona serii nie różniąca się niczym poza drobiazgami, od dziewięciu poprzednich części. Jeśli zaś chodzi o Guitar Hero, to dla tej ostatniej gry zorganizowano trzy stanowiska. Na pierwszym można było zagrać wyłącznie na gitarce. Na drugim na gitarze, basie i perkusji, na trzecim zaś... No właśnie. Trzecie stanowisko to była scena, z dwoma telebimami i pełnym zestawem do gry, a więc gitara, bas, perkusja i mikrofon. Na tej właśnie scenie odbywał się turniej Guitar Hero. Zanim przejdę do dalszej części relacji muszę się Wam do czegoś przyznać – je-

stem absolutną fanką Metalliki, a właśnie utwory tego zespołu były odgrywane na scenie. Nic więc dziwnego, że przydreptałam do tej hali (tym razem zamiast Kami towarzyszył mi telipinus) i zwyczajnie słuchałam sobie muzyki, kiwając rytmicznie głową. Wcześniej miałam już okazję spróbować swoich sił na jednym ze stanowisk z gitarą i znowu porażka i upokorzenie! Ja, która znam wszystkie kawałki zespołu na pamięć, poległam trzy razy w ciągu najłatwiejszego chyba do zagrania utworu „For Whom The Bell Tolls” zanim udało mi się dobrać do końca! A Kami?! Za pierwszym podejściem osiągnęła „Star Level”, zgarnęła wszystkie możliwe bonusy i została nagrodzona napisem na ekranie „You Rock!” W takich chwilach człowiek może naprawdę zacząć wątpić w siebie, ale... Moja chwila chwały miała dopiero nadejść!

Wróćmy więc do hali ze sceną. Stoję ja sobie w tłumie spokojnie, kiedy nagle jeden z prowadzących konkurs wpada na pomysł, żeby zorganizować kapelę składającą się z samych dziewczyn. Bez problemu znalazł kilka chętnych, brakowało jeszcze tylko jednej i wtedy (nie)stety dojrzał mnie. Stety dla mnie, bo strasznie chciałam się dorwać do mikrofonu. Niestety dla zgromadzonej pod sceną publiczności, która została zmuszona do wysłuchania moich wokalnych popisów. Jeśli



▲ Stoisko 8 bit / retro. Zdjęcie z piątku, bo później w tym samym miejscu było widać tylko wielkie zbiorowisko ludzi.

▼ Najpierw nauka, a potem już tylko zabawa!



czyta to w tej chwili ktoś, kto miał nieszczęście być przy tym obecny, to z góry przepraszam i obiecuję, że to się więcej nie powtórzy! [Bo w przyszłym roku zobaczycie mnie! Buahahahahaha! - dopisek Kami17] Wracając jednak do samej gry. Złapałam mikrofon, pozostałe dziewczyny chwyciły resztę instrumentów, wybrałyśmy utwór (padło na „Fuel”) i jazda! Niestety „jazda” nie trwała zbyt długo. Poległyśmy, gdzieś tak po jednej trzeciej utworu wygwizdane przez (na szczęście!) tylko wirtualną publikę. No, ale prawdziwe kobiety nigdy się nie poddają. Pano wie prowadzący konkurs przekonfigurowali nam grę (czytaj obniżyli poziom trudności) i zaczęłyśmy jeszcze raz i tym razem szczęśliwie udało nam się dobrać do końca. Ja bawiłam się przednio, publika nieco mniej ;) W każdym razie moje wyczyny musiały chyba zrobić wrażenie na prowadzącym (dla własnego dobra przemilczę, czy dobre, czy złe), bo po zakończeniu występu zostałaam jeszcze zmuszona do udzielenia odpowiedzi na pytanie, w którym to chórze kościelnym pobierałam nauki śpiewu ;)

Gra wciąga niesamowicie. Wiercie mi, że dla niej samej zaczęłam się zastanawiać nad kupnem Xbox'a. Daje wszystko to, czego w grach szukamy. Niesamowitą frajdę, możliwość sprawdzenia swoich umiejętności i poczucie kompletnego zatracenia w czasie. Jeśli należycie do tych szczęśliwców, dla których pieniądze nie są aż takim ograniczeniem, to serdecznie polecam za-

opatrzenie się w tę grę, bo naprawdę warto!

Co jeszcze PGA 2009 miało do zaoferowania graczom? W jednej z hal, na stanowisku IQ Publishing, można było spróbować swoich sił na specjalnej macie do tańca. Chętnych było wielu, a kolejka oczekujących wcale nie mniejsza niż ogonek graczy czekających przed stanowiskami Xbox'a.

Stanowiska z grami nie były jednak jedyną atrakcją dla zwiedzających. Całe piętro jednej z hal było zarezerwowane dla Allegro, które organizowało turnieje Allegry. Dodatkowo trwały rozgrywki w planszowych grach strategicznych oraz zmagania na polu paintball'owym.

Osobne stanowiska przewidziane zostały dla fanów komiksów i szeroko pojętej fantastyki. A wszystko to w otoczeniu pięknych i, jak zwykle nie do końca ubranych, hostess, które bardzo skutecznie wywiązywały się z powierzonego im zadania – przyciągania uwagi graczy. Mężczyźni byli nimi zachwyceni, kobiety.... Cóż ciekawych naszej opinii odsyłam do relacji Kami.

Naturalnie nie da się opisać wszystkiego, co działo się na targach. Zbyt wiele wydarzeń rozgrywało się jednocześnie. Nasza redakcja była reprezentowa-



na na PGA przez 3 osoby i wiercie mi, że jeszcze jedna para rąk by się przydała! Zwłaszcza, że targi wiązały się dla nas nie tylko z rozrywką. W czasie ich trwania przeprowadziliśmy wywiady m.in. z przedstawicielem IQ Publishing – Rafałem Korytkowskim, którego pytaliśmy o datę wydania Still Life 2 i ew. plany wydania The Black Mirror 2 w Polsce oraz z Redaktorami CD Acton, z którymi rozmawialiśmy m.in. o odejściu EGMA i wydaniu Ceville. Oba teksty znajdziecie w tym numerze naszego ZINu oraz w formie wideo na naszym profilu YouTube.

Na koniec zapraszam na oficjalną stronę imprezy – gamearena.pl, na której wkrótce pojawi się podsumowanie tegorocznej edycji PGA.

Zdecydowanie stwierdzam, że choć było głośno, tłoczno, a na zewnątrz zimno i deszczowo, to.. BYŁO WARTO! My na pewno będziemy tam za rok i liczymy na to, że Wy również!



▲ Rozumiem, że za rok rewanżyk Evil? :P - Kami17

Evillady: Witaj. Na początek przedstaw się proszę, powiedz w jakiej firmie pracujesz i czym się zajmujesz?

Rafał Korytkowski: Rafał Korytkowski jestem odpowiedzialny za PR i marketing w firmie IQ Publishing.

E: Jako firma - IQ Publishing - jesteście w tej chwili niekwestionowanym liderem, jeśli chodzi o wydawanie gier przygodowych w Polsce. Żadna inna firma nie wydaje tylu przygodówek, co Wy. Powiedz mi proszę skąd wzięła się ta decyzja i czy ta tendencja się utrzyma?

R.K.: Zgadza się. Od jakiegoś czasu stawiamy bardzo mocno na przygodówki. Kupiliśmy kilka bardzo fajnych licencji. Wprowadzamy też kilka reedycji gier przygodowych o bardzo znanych markach. Tak, stawiamy na przygodówki, jeśli chodzi o PCty. Rozwijamy tę serię. W planach mamy jeszcze kilka fajnych, bardzo znanych tytułów. Jeszcze przed świętami [Bożego Narodzenia – Evillady] mam nadzieję i w przyszłym roku o wiele więcej. Mam nadzieję, że nasza seria podoba się i będzie podobać się jeszcze bardziej – zarówno fanom gier przygodowych i nie tylko. To kombinacja nowych tytułów i bardzo znanych reedycji. Wszystko bardzo starannie wydane, w polskiej wersji językowej. W dodatku w naprawdę niezłej cenie!

E: Powiedz mi proszę skąd się w ogóle wziął pomysł na reedycje. Przecież te tytuły można kupić, albo na Allegro, albo z drugiej ręki, taniej. Natomiast Wy zdecydowaliście się na wznowienia, żeby wymienić tylko takie tytuły, jak Syberia I i II. W tej chwili Still Life. Kto w ogóle wpadł na taki pomysł?

R.K.: Generalnie są to bardzo fajne tytuły, które nie starzeją się szybko, jak gry akcji. Rozwój, postęp technologiczny nie dotyczy gier przygodowych tak mocno jak gier innych gatunków. W przygotowkach nie chodzi tak bardzo o super grafikę. Te gry są bardziej nacechowane wybitną fabułą. W nich chodzi o opowieść i dlatego się nie starzeją. Generalnie pomyśleliśmy więc, że chcemy graczom dać jeszcze lepszą rozrywkę, jeszcze fajniejsze gry przygodowe. W pewnym momencie te gry, a mam na myśli na przykład serię gier firmy Microids – bardzo znane - w pewnym momencie zostały, jakby zapomniane. Odświeżyliśmy tę markę, a przy okazji nabyliśmy kilka bardzo fajnych tytułów.

E: No właśnie powiedz mi proszę, czy możecie nam zdradzić jakie tytuły szykujecie w najbliższym czasie do wydania w Polsce?

R.K.: Między innymi Still Life 2.

E: Czy jest już znana data wydania tej gry?

R.K.: Tak. W listopadzie ukaże się Still Life 2 - w polskiej wersji językowej. Zachęcam do odwiedzin naszej strony www.iqp.pl, ale także strony The Adventure Collection www.tac.iqp.pl. Tam będziemy zdradzać sukcesywnie coraz więcej materiałów, a także tytuły poszczególnych gier.

E: Naszych czytelników frapuje, czy jakakolwiek firma, a skoro jesteście w tym najlepsi, to Tobie zadaję to pytanie, jest zainteresowana wykupieniem licencji na Black Mirror 2? Czy w ogóle rozważaliście taką możliwość?

R.K.: Tak oczywiście, aczkolwiek nie bardzo mogę zdradzać szczegóły. Pozwól, że ujawnimy to dopiero na stronie, dobrze? ;)



DANCE PARTY



E: Dobrze :) Powiedz mi jeszcze tylko, czy jeśli chodzi o jakieś tytuły zagraniczne, które w tej chwili są w produkcji, czy już zakupiliście, albo myślicie nad zakupieniem jakichś licencji?

R.K.: Tak oczywiście zakupujemy. Jest już IV kwartał roku – czyli dla nas okres największej intensywności działań sprzedażowych i marketingowych, ale też mocno pracujemy nad planem wydawniczym na kolejny rok, 2010. Planujemy podpisanie umów na nowe, atrakcyjne gry przygodowe. Prace i negocjacje są bardzo zaawansowane.

E: A czy możesz mi powiedzieć w przybliżeniu, jeśli masz te dane w głowie, jak sprzedają się gry przygodowe? Jaka to jest ilość? Czy to jest 10 – 20 tys. egzemplarzy?

R.K.: Nie, nie 10 – 20 tysięcy. W Polsce oczywiście, jeśli mówimy o poszczególnych tytułach przygodowych, wyniki są mniejsze, natomiast bardzo dla nas satysfakcjonujące, bardzo obiecujące i ten trend mam nadzieję, że będzie się rozwijać. Nasze gry są w bardzo dobrych cenach a oferta jest szeroka.

E: Powiedz mi jeszcze, jak wygląda proces decyzyjny odnośnie tego, które gry wydajecie, a które nie i czy to jest wyłącznie w Twojej gestii?

R.K.: Nie, absolutnie. Oczywiście, to nie leży tylko w mojej gestii. Posiłkujemy się bardzo wieloma źródłami, pomocą

▲ IQP przyjechało promować swoje maty do tańczenia. Na stoisku można było dostać cukierki z logo firmy. :]

mi – np. opiniami o grze, które znajdujemy w różnych miejscach. Nasz proces decyzyjny to nie tylko „widzi mi się” naszej firmy. Wspieramy się opiniami ekspertów w tej branży. Śledzimy to, co się ukazuje o danej grze na różnych forach, to co ludzie piszą, co się podoba, jakie są trendy, ale oczywiście też gramy, testujemy sami. To jest bardzo rozbudowany proces ponieważ staramy się wybierać najfajniejsze gry! :)

E: Na koniec powiedz mi, czy poza Still Life 2 możesz nam zdradzić jeszcze jakiś tytuł przygodówkowy, który ukaże się u Was w najbliższym czasie?

R.K.: Wolałbym teraz nie zdradzać, aczkolwiek już wkrótce na naszych stronach pojawią się nowe, bardzo fajne informacje dla Waszego portalu i generalnie dla fanów gier przygodowych ;)

E: Jasne :) Dziękuję Ci bardzo za rozmowę.

R.K.: Dziękuję.

Wywiad przeprowadzili: Agnieszka „Evillady” Szóstak, Karina „Kami” Kalinowska i Marek „telipinus” Jastrzębski.

W skrócie jak wyglądało tegoroczne PGA chyba każdy wie – piątek dla prasy, sobota i niedziela dla śmiertelników.

Gry prezentowane na scenie w tym roku to:

Assassin's Creed 2 (którego pokazy nieprzyzwoicie podniecały publikę),
Avatar (niby jedna z tych gier promujących film, ale że na efekty do filmu poświęcono dwa lata i stworzono przy tym nową technikę filmową, to mieli czas na jej dopracowanie),

Dragon Age: Początek (Baldur z lepszą grafiką),

Forza Motorsport 3 (Wygląda jak gra sprzed kilku lat, chociaż może grałam nie na tym torze co trzeba. Poza tym, na miejscu twórców, ja bym się nie chwaliła, że jako jedyna mam Bugatti Veyrona, skoro obok stoi dowód na to niezgrabne kłamstewko, mianowicie NFS Shift. A to, iż zdejmę nogę z gazu nie zmienia faktu, że jadę 130/h, więc nie wiem skąd to o stokroć łatwiejsze wchodzenie w zakręt.)

NFS Shift (napisałabym „po prostu kolejny NFS”, ale że sprowadzili piękne i cudowne Audi R8, to napiszę – Najlepsza Forteca Szybkości; a już zaczynali tracić koronę),

Mass Effect 2 (ewolucja: wszystko jest lepsze, wszystkiego jest więcej),

Mount & Blade: Ogniem i Mieczem (cierpi na grafikę w klimatach za którymi nie przepadam),

Pro Evolution Soccer 2010 (wreszcie jakoś to wygląda),

Tom Clancy's: Splinter Cell Conviction (powrót do „McGuiver mode” ze sprytnym systemem wskazówek do misji),

a w hali dla graczy można było przetestować takie gry jak

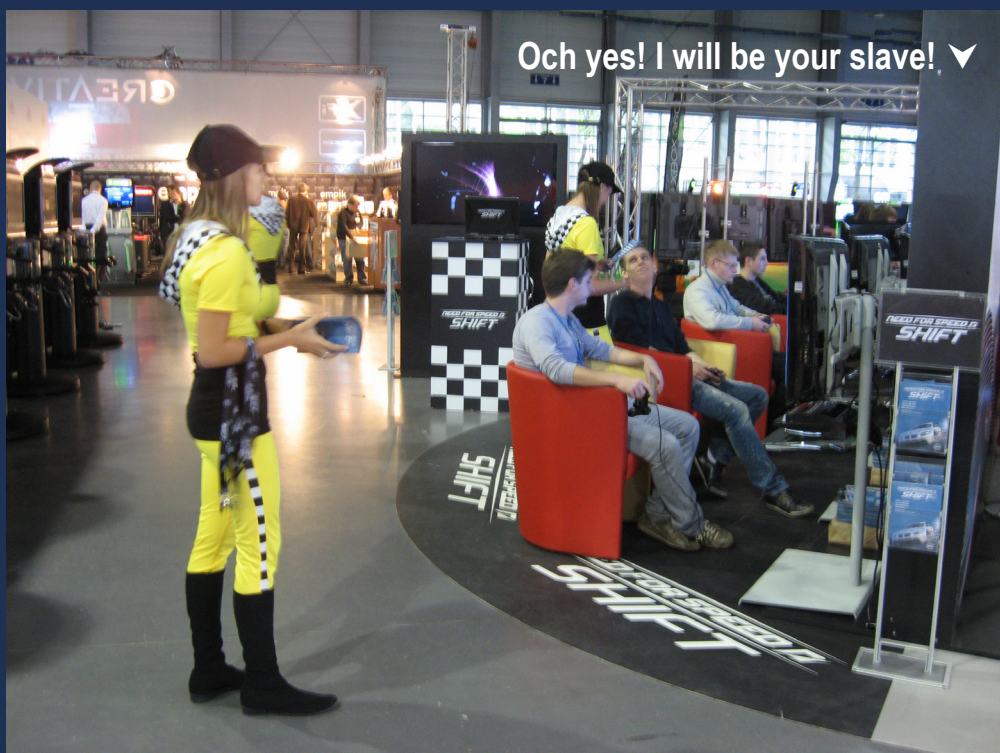
FIFA 10 (tylko dla fanów, już lepiej wyjść w zimie na oblodzone boisko i pograć prawdziwą piłką),

Guitar Hero (dla tego cacka warto kupić Xbox'a)

oraz większość z tych prezentowanych na scenie, a także **maty do tańczenia** (choć bardziej do zabawy w robota, system dopasowania strzałek był zbyt precyzyjny) i symulatory do ściganek.

Jako iż była to moja pierwsza wycieczka na tego typu event, stąd też na kilka dni przed godziną zero zaczęłam się zastanawiać, czy nie będzie to jak poznanie bohatera z dzieciństwa: masz nadzieję na tak wiele, a przeżywasz kompletny szok, gdy burzy się obraz wykreowany w twojej głowie. Jednak odpychając złe myśli, pojechałam na PGA z optymistycznym nastawieniem.

Organizatorów Poznań Game Arena, to nie popisali się profesjonalizmem. Przez cały okres trwania targów występowały trudności techniczne. Szczególnie raziło to w piątek, gdzie wszystko powinno iść raczej gładko i tak jak to zaplanowali organizatorzy. Dopiero od połowy dnia zaczęto zapraszać przez megafon na prezentacje poszczególnych gier, dzięki czemu nie przegapiłyśmy z Evillady jednego z pokazów. W piątek niestety, albo się oglądało prezentacje, albo grało. Nie było wiadomo czy przerwa między przedstawieniem jednej gry, a drugiej potrwa pięć, czy pięćdziesiąt minut. W sobotę już całkowicie wyszło szydło z worka, pokazy niemiłosiernie się opóźniały i były problemy z prezentacjami wyświetlanymi na ekranie. Szczególnie Tymon „Hut” Smektała z CD Action podołał roli prowadzącego i obracał większość pojawiających się problemów technicznych w żart, bądź zgrabnie je omijał. Niepokoiło trochę zachowanie ochrony, która wydawała się wcielać w Toma Clancy'ego i w bardzo brutalny sposób ściągała gapiów ze schodów prowadzących na scenę. Dlaczego po prostu nie mogli ustawić osoby przed schodami? Przecież



ponoć lepiej zapobiegać niż leczyć. Wszystko to wciąż jest więc tylko marnym cieniem GamesCom czy E3.

Ale to nic, wszystkie braki nadrobiamy uśmiechem, tak? Nie. Hostessy na tego typu eventach mają przyciągać wzrok na strategicznie umieszczone loga i hasła reklamowe. Tak też było przez trzy minuty i 58 sekund, gdy dziewczyna na stoisku Xbox'a360 weszła na mini-scenę i zaczęła wyginać śmiało ciało. Jej taniec możecie w całości zobaczyć na YouTube pod nazwą „PGA 2009 - Taniec Hostessy (HOT)”. Powinnam chyba nadmienić, że bynajmniej nie jest to jedyna relacja z tego zdarzenia. Ciekawe też, że materiały obrazujące akurat to wydarzenie, publikacji doczekały się na cztery dni przed wszystkimi innymi reportażami z PGA.

Jednak to ledwie cztery minuty, a co z resztą 72 godzin? Złotego Graala męskich spojrzeń próżno było szukać za pierwszym lepszym zakrętem. Aby na niego trafić trzeba było szukać za siedmioma stanowiskami i siedmioma kablami, ponieważ tylko kilka spośród wszystkich dziewczyn było naprawdę ładnych. Co do reszty... powstrzymam się od komentarza, ponieważ cokol-

wiek bym o nich nie napisała, za każdym razem spotykałam się z redakcyjną cenzurą. [Khem... Możesz to nazwać solidarnością j... Znaczą się babską solidarnością ;). Poza tym mężczyznom zgromadzonym na PGA się podobało! – Evillady] Ale coź robić? Prawda jest czasem brutalna i nic na to poradzić nie można. To jednak nic, bo jeśli matka natura nie jest łaskawa, to zawsze można nadrobić celną uwagą, rozbajającym humorem, czy bystrością umysłu. Z tym się jednak nie spotkałam, za to natrafiłam na starego, dobrego „focha”. Wydawałoby się, że dziewczyna, której płacą za bycie ładną i noszenie skromnych strojów, chętnie zgodzi się na pozowanie do zdjęć, a już szczególnie tych robionych przez przedstawicieli prasy. Tym bardziej, że te zdjęcia przeważnie są wykonywane z zamysłem publikacji, co oznacza reklamę dla pracodawców. Niestety nie mogę zakładać, że któraś z dziewczyn nie



wiedziała iż reprezentuję prasę ponieważ, jak cała AZetkowska drużyna, byłam ubrana w koszulkę z naszym logiem (również umieszczonym w strategicznym miejscu), a akredytacja wisiała mi u szyi. Coż więc mam myśleć, kiedy spotkałam się z tak dosadną odmową zrobienia zwykłego zdjęcia? I to nie raz...

Gadżety przygotowane przez wystawców zamykały się w świętej trójcy smycze-długopisy-notesiki. Wybiły się tylko Hama z etui na płyty i EA ze smoczymi kostkami od Q-workshop. Natomiast Giga-byte zapewniał ekologiczne torby na wszelkie zakupy i nagrody, jeśli takie udało się zdobyć. Były także... hm, zestawy od CD Projektu z niewiadomą mi zawartością, ponieważ starczyło ich tylko dla garstki ludzi z sali ze Sce-



▲ Czy ktoś nas widzi?

na Główną, gdzie zebraliśmy się na prezentację Mount&Blade: Ogniem i Mieczem. Cóż, kto pierwszy, a w tym wypadku także ten, kto stał w odpowiednim rogu sali, ten lepszy. Najbardziej mnie jednak rozśmieszyła uwaga kolegi redaktora, który bardzo kąśliwie skomentował wszystkich przepychających się po egzemplarz białej torby z logiem CD Projektu, a przecież sam był częścią owego zbiorowiska i robił dokładnie to samo! O bosz. [pochodna Boże, używana przez Kami - przypis Madzius]

Ciekawym zdarzeniem, jeśli tak to można określić, były karty płatnicze BZWBK/Visa, przedstawione jako oficjalny sposób płatności na PGA 2009. Z początku wydawało mi się, że ogólnie nie będzie można tam niczego kupić nie zaopatrując się w ten wynalazek, ale nic bardziej mylnego. Karta stanowiła jedynie gadżet, który kosztował 30zł. Nie chodziło tu jednak o sam koszt produktu, bo w tym sensie była ona bezpłatna. Owe 30zł można było wydać, ale drogą bezстыkową. Normalnie można było nią płacić dopiero potem, gdy dostała od nas zastrzyk gotówki. Akurat miałam to szczęście, że byłam chyba pierwszą osobą, która chciała zapłacić właśnie w ten sposób. Kupiłam kartę i doładowałam ją dodatkowymi zasobami, by móc kupić grę na stoisku Empiku. Tam transakcja została odrzucona ze dwa razy, więc odesłano mnie z powrotem trzy stoiska dalej, gdzie dowiedziałam się o owym nietypowym sposobie płatności. W Empiku bardzo się zdziwili, ale zaczęli kombinować z ową bezстыkową płatnością – karta jest kładziona na specjalnym urządzeniu, któ-

re okazało się nie łączyć kontaktu z komputerem. Gdy przyszedł manager okazało się, że urządzonek musi mieć jeszcze podłączenie do prądu za pomocą kabla, którego nie mieli. Kabelek pożyczyci więc od koleżanki sprzedającej koszulki i czapeczki z logiem PGA, ale znów były problemy. W sumie chyba z pięć razy odrzuciło moją kartę, a ludzie zaczęli się dziwnie przyglądać, już o ochronie nie wspominając. Szczęście, że był to piątek, kiedy nie było jeszcze zwykłych graczy ani takiego tłoku. W końcu panowie poradzili sobie dzieląc sprzedaż na dwie części – 30zł bezстыkowo i reszta normalnie jako osobne zakupy, a potem łącząc te transakcje w jedno. Tak też brałam udział w szkoleniu pracowniczym. Bardzo dziwne, że nikt nikomu wcześniej nie powiedział, jak używa się karty reklamowanej hasłem „oficjalnego sposobu płatności”. W każdym razie cieszę się, że ją mam, bo akurat gadżeciarą jestem i nie muszę tego ukrywać. Z zabawki pocieszę się jednak tylko do października przyszłego roku, gdyż wtedy karta traci ważność.

Bardzo przydatnym było miniKFC, które bardzo dobrze radziło sobie w piątek, jednak w sobotę, gdy liczba gości znacząco wzrosła, obsługa zaczęła „wymiękać”. Nie przewidziano aż tak częstych dostaw, więc w końcu zabrakło ketchupu i zaczęto rozdawać Longery z majonezem.



Mini Zingery? Takie rzeczy tylko na PGA. Stojąc w pół godzinnej kolejce mogłam zobaczyć jak wszyscy z koszulkami „KFC PGA Team” zaczynają się krzątać, gdy zaczął kończyć się kurczak, dopóki ktoś nie zauważył dwóch dodatkowych pudeł pod ladą.

Game Arena była przepełniona konkursami, w których można było wygrać gry, koszulki oraz pomniejsze sprzęty jak myszki czy głośniki... były nawet parasole. Same gry często po prostu fruwały w powietrzu, gdy organizatorom zabrakło weny w wymyślaniu zadań. Jednak królem tego typu zabaw było Allegro. Przyjechali na PGA aby rozreklamować swój nowy program Allegro z premierą 24 października na TV4. Prowadzić go będzie (a przynajmniej miał) Marcin Sońta (znany z Wieczoru w Radiu ZET, Gram. tv, Planety FM czy Game Boxa) i to tyle w tym temacie. Niestety poza PGA nie znalazłam innych informacji na ten temat, nic nie było w telegazecie, ani na stronie TV4, więc jak na razie jest to program widmo, a szkoda.

Aktualizacja 31.10.09: Allegro w końcu pojawiła się na antenie TV4



▲ Stoiska Mass Effect 2 (niebieskie) i Dragon Age: Początek (czerwone)



o 13:05. Program prosty w formie, a Sořta na tle komputerowo wygenerowanego tła lekko irytuje. Osobiście dużo bardziej wolałabym aby stał przy prawdziwej (nawet jeśli kartonowej) ścianie z prawdziwym pulpitem, a na nim prawdziwym komputerem... lub czymkolwiek na prawdę, co należy do naszego świata. Suchy schemat - recenzja gry, bezosobowy monolog prowadzącego w niezmienniej pozycji i niezmiennym kadrze, recenzja gry itd. nie zachwyca. Z żalem muszę przyznać, że poprzedni tego typu program na TV4 - Gram.tv, zdjęty z anteny w kwietniu tego roku wyglądał dużo lepiej. Prowadzący poruszali się po studiu, rozmawiali swobodniej, było to po prostu mniej sztuczne. Obecna forma na pewno jest tańsza, a sam program pewnie jeszcze się rozkręci. Może z czasem będzie się lepiej prezentował. Trzymam kciuki i w przyszłości liczę na większą aktualność.

Zjawiskiem tego roku były niezaprzeczalnie Assassin's Creed 2 i Dragon Age. Trailer pierwszego, który można obejrzeć pod TYM linkiem wygrał w naszym małym głosowaniu na najlepiej dobraną muzykę (grzebałam, grzebałam i się dowiedziałam - utwór w tle to „Genesis” zespołu Justice, a przez cały czas wydawał mi się znajomy, bo był w trzecim odcinku trzynastej serii Top Gear, jako tło do recenzji Mercedesa SL 65 AMG Black), natomiast zwiastun drugiego, który krąży po całej sieci pod nazwą „Sacred Ashes” zmiażdżył pozostałych graficznie. Obie gry przyciągały największą liczbę widzów pod scenę. Assassin's Creed 2, o ile nie stano-

wił mojego głównego zainteresowania przez gatunek, to zaciekał mnie imieniem głównego bohatera. W poprzedniej części był nim Altair Ibn'La-Ahad, czyli w wolnym tłumaczeniu z arabskiego „The Flying One Sone Of None” (Latający Syn Nikogo, zachowuję angielskie tłumaczenie ze względu

na lepsze brzmienie). Teraz jest nim Ezio, Auditore di Firenze, po niedosłownym łacińsko-włoskim tłumaczeniu „Like An Eagle, Auditor Of Florence” (Jak Sokół, Rewident Florencji). Całkiem interesujące. Nowa część ma kontynuować konflikt z templariuszami, co widać w zwiastunie. Dragon Age i Mass Effects 2 miały swoje własne stanowiska całkowicie odgródzone od ciekawskich gapiów, więc można było pograć mając możliwość ruszania łokciami. Dla naszej ekipy był to także plus, ponieważ mogliśmy spokojnie wejść, nakręcić materiał i zrobić kilka zdjęć. „Bramkarze” byli bardzo zadowoleni z naszej obecności i ułatwiali nam całe zadanie (przy Dragon Age na pytanie czy możemy wejść jeden z nich odparł „Nie... <tu moje dość zbite z tropu spojrzenie> no co Wy, żartujecie sobie? Właście.”). Z zupełnie odwrotnym traktowaniem spotkaliśmy się przy stoisku FIFY 10, gdzie nie pozwolono nam wejść na podest przy stanowiskach do grania, ekhem, gdzie już stała jedna kamera. Ludzie z FIFY przywitali nas też opryskliwym komentarzem, gdy pytaliśmy o jakieś ewentualne gadżety. Niezbyt to było miłe. Muszę jeszcze wspomnieć o gościu specjalnym – Jayu Watanianuku z BioWare. Nawiązywał kontakt z publicznością i dość sympatycznie wyglądał te same kwestie

dzień po dniu. Strasznie zapracowany z niego człowiek, zaraz po wystąpieniu w piątek, wyjeżdżał na inną prezentację, by w sobotę znów gościć na PGA. Mimo tego uśmiech nie schodził z jego twarzy, osób z takim nastawieniem przydałoby się więcej na Poznań Game Arena. Za to jego tłumacz to już inna bajka, choć z polskiego na angielski szło mu trochę lepiej, więc może Jay się nie zorientował. Nieudolne tłumaczenie było tak irytujące, że jeden z dziennikarzy w końcu zadał pytanie po angielsku. Chciałam usprawiedliwiać Polaka, że to tylko stres, ale w sobotę było tak samo strasznie jak w piątek. Z całym szacunkiem dla tego człowieka, ale bosz! To nie jest miejsce na takie omsknięcia. Dariusz Szpakowski (który był jednym z komentatorów w polskiej wersji FIFY 10) opowiadał o tym, czym różniła się praca w studiu od tej „na żywo”. Miał być także Jonathan „Fatal1ty” Wendel (przez wielu wciąż uważany za najlepszego gracza na świecie, jego wygrane szacuje się na pół miliona dolarów, w kwietniu tego roku dołączył do Księgi Rekordów Guinnessa z największą liczbą fragów w ciągu godziny), ale jakoś nikt go nie widział. Wg wyliczeń organizatorów PGA, w tym roku na targach było 28.576 osób. Daniel „Cormac” Bartosik (CD Action) w rozmowie z nami stwierdził, że w tym roku jest skromnie, ale to było w sobotę rano. Potem chyba zmienił zdanie.



▲ Nawet wojak by się nie oparł...



▲ Najładniejsza Hostessa PGA 2009



Na wywiad z redaktorami CD Action próbowaliśmy się umówić już pierwszego dnia targów, a że był to dzień w dużej mierze organizacyjny, tylko dla prasy i zaproszonych gości... Cóż nie było łatwo. Głównie dlatego, że Tymon Smektała („Hut”), z którym chcieliśmy przeprowadzić wywiad, był bardzo zabiegany. Trudno było skupić na sobie, jego uwagę, ale kobiety z natury rzeczy są uparte więc w końcu nam się udało ;). Stało na tym, że otrzymaliśmy od Tymona numer telefonu, na który miałyśmy zadzwonić dnia następnego, żeby umówić się na wywiad na konkretną godzinę. Tak też zrobiliśmy i po dokonaniu wszelkich ustaleń, pojawiłyśmy się o umówionej godzinie pod Sceną Główną. Mimo że nasz skład się wzmocnił o kolejnego członka redakcji, którego nie było pierwszego dnia, znowu... Nie było łatwo ;). Tymon skończył już w prawdzie prowadzenie pierwszej części prezentacji na scenie i miał chwilę przerwy, ale została ona natychmiast wykorzystana przez fanów magazynu, którzy ustawili się w kolejce po autografy. Nie pozostało nam nic innego, jak czekać cierpliwie na naszą kolej. Zapewne byśmy się nie doczekały, gdyby nie pewna, właściwa tylko kobietom, doza bezczelności. Po prostu wykorzystaliśmy moment, chwilę nieuwagi fanów i... uprowadziliśmy Tymona i towarzyszącego mu Daniela Bartosika („CormaC”) w spokojniejsze miejsce, gdzie wreszcie mogliśmy porozmawiać.

[Evillady] Witajcie. Ponieważ nie wszyscy nasi czytelnicy są czytelnikami Waszego magazynu, przedstawcie się proszę i powiedzcie, gdzie pracujecie.

[Hut] Tymon Smektała - nick Hut - magazyn CD-Action.

[CormaC] Daniel Bartosik, również magazyn CD-Action, nick CormaC.

[Evillady] Zaprosiliśmy Was tutaj, ponieważ chcieliśmy Was zapytać o pełne wersje gier, które ostatnio pojawiają się w CD-Action. Naturalnie najbardziej interesują nas gry przygodowe, ponieważ nimi zajmuje się nasz serwis. Do tej pory było tak, że gry przygodowe pojawiały się u Was raz, na jakiś czas. Wychodziły co kilka numerów. Tymczasem ostatnio pojawiają się co miesiąc i muszę przyznać, że pod tym względem nas rozpieszczacie. Tym bardziej, że są to dosyć świeże i całkiem dobre tytuły. Moje pytanie do Was, czy taki trend się utrzyma?

[Hut] To jest trochę tak, że kiedy Was rozpieszczamy, nie rozpieszczamy ludzi, którzy prowadzą portale FPP Zone czy poświęcone strategiom i tak dalej. Oczywiście cały czas staramy się o to, żeby wszyscy gracze byli zadowoleni. Niestety dość często jest tak, że to jakie tytuły pojawiają się w pełnych wersjach, zależy od różnych, biznesowo-formalnych uwarunkowań. Nawet nie koniecznie finansowych. Myślę tutaj bardziej o tym, że na przykład umowy na wydanie konkretnych gier zaczynają obowiązywać dopiero od pewnego momentu. Dla nas oznacza to konieczność dobierania materiału na płytę spośród tego, co aktualnie mamy do dyspozycji. Staramy się to robić, jak najlepiej. Bardzo się cieszymy z tego, że

na naszych płytach pojawiają się również przygodówki, bo to jest bardzo fajny gatunek. Zarówno dla Waszej redakcji, jak i dla pozostałych graczy, którzy dzielą tę „przygodówkową” pasję. Chociaż powiem szczerze, że myśmy się aż tak bardzo nie cieszyli z tego, że ostatnio gry przygodowe w pełnych wersjach pojawiały się na naszej płycie miesiąc po miesiącu. Optymalnym rozwiązaniem jest, kiedy dany gatunek pojawia się w pewnych odstępach. Nie chcielibyśmy też doprowadzić do tego, że gracze poczują się zmęczeni. Dlatego powinno być tak, że najpierw na naszym coverze pojawia się przygodówka, w następnym numerze FPS, potem strategia, potem wyścigi, a później coś jeszcze innego. Poza tym tak bywa w życiu, że nie wszystko wypada tak, jak by się chciało. Z drugiej strony umieszczamy na płytach to, co mamy, więc jeśli akurat mamy zapas przygodówek, umieszczamy je w magazynie.

[Evillady] Z tego, co mówisz można wyciągnąć wniosek, że w najbliższym czasie nie planujecie wydania kolejnej przygodówki na Waszej płycie.

[Hut] Jest trochę tak, że na pewno nasz zapas przygodówek się wyczerpał, ale jeszcze trochę ich jest. Także spokojnie, ja bym się nie przejmował. Dla nas jest powodem do dumy i radości to, że ukazała się u nas taka taka gra, jak Ceville, która wychodzi premierowo w CD-Action. Tym bardziej, że wydanie gry to naprawdę duże przedsięwzięcie nawet dla takich firm jak CD Projekt, jak Cenega. A my jesteśmy, wbrew pozorom, tak naprawdę magazynem dość kameralnym, tworzonym przez niewielką grupę ludzi. Także ja myślę, że jeszcze kilka fajnych przygodówek się pojawi. Fani przygodówek nie powinni sobie teraz myśleć: „Eeeee to teraz nie ma co w ogóle sprawdzać, co tam w CD-Action jest”. Na pewno jakieś przygodówki się pojawią, ale nie będzie się to odbywało tak, jak to było przez kilka ostatnich miesięcy. Raczej na zmianę, żeby co numer były to nie tylko gry przygodowe.

[Evillady] A czy możesz mi powiedzieć, skoro już wywołałeś przykład Ceville, dlaczego wybraliście właśnie ten tytuł?

[Hut] Okazało się, że jest on dostępny na rynku i, że można go od dystrybutora kupić. A ponieważ mieliśmy taką szansę, to z niej skorzystaliśmy. Stwierdziliśmy, że skoro jest to wolny tytuł, to warto podjąć wyzwanie. Zwłaszcza, że byliśmy pewni, że możemy go fajnie zlokalizować. W końcu za całe spolszczenie odpowiedzialny jest „EGM”.

[Evillady] No właśnie. „El General Magnifico” (Andrzej Sawicki) to człowiek legenda. Świetny recenzent gier przygodowych, posiadający znakomite pióro. Jego teksty wyróżniają się specyficznym stylem i klimatem. W październikowym numerze CD-Action poinformowaliście czytelników, że „General” zakończył swoją współpracę z magazynem. W związku z tym, czy macie już kogoś na jego miejsce? Kogoś kto będzie recenzował gry przygodowe niejako etatowo? Czy też, jeśli takie tytuły teraz pojawiają się w redakcji, trafiają do kogoś, kto aktualnie jest wolny? Dla przykładu recenzję Return to Mysterious Island 2, napisał „martin”. Czy będzie się on już zajmował recenzowaniem gier przygodowych na stałe?

[Hut] Ja nie do końca jestem przekonany, czy EGM rzeczywiście odszedł. To raczej jest taka chwilowa fantazja. Generalnie po prostu postanowił, że ma inne priorytety w tej chwili. Tłumaczy książki i to jest jego główne zajęcie, ponieważ jest tłumaczem. Musiał się wywiązać z umów. Odszedł z powodów powiedzmy...





zdrowotno-osobistych, ale wydaje mi się, że jeszcze zatęskni za redakcją ;). Póki co generalnie radzi-
my sobie i myślę, że radzimy sobie nieźle. Recenzję Mysterious Island napisał wspomniany przez Ciebie
„martin”. To jest równie wielki fan przygodówek, jak EGM z tym, że on ma dwadzieścia parę lat, a „Ge-
nerał”... duuuużo więcej ;). W związku z tym jeszcze nie miał możliwości, żeby może aż tak sobie wyrobić
język, żeby aż tak sobie wyrobić ...

[CormaC] ...markę.

[Hut] Tak, markę. Ja myślę, że „martin” naprawdę sobie spokojnie poradzi. Właściwie, kiedy „martin”
przychodzi do redakcji, to albo rozmawiamy o strategiach, albo rozmawiamy o przygodówkach. Myślę, że
moglibyśmy się nawet założyć o to, że wasi redaktorzy nie grali w takie przygodówki, w jakie on grał ;).
Być może nie jest super zorientowany, jeżeli chodzi o granie w jakieś najbardziej niezależne produkcje,
które pojawiają się w Internecie, ale jeśli chodzi o te duże produkcje, na pewno jest. Ręczę za niego.

**[Evillady] Po takiej rekomendacji „martin” będzie się musiał bardzo starać, żeby sprostać
oczekiwaniom ;)**

[Hut] Myślę, że sobie poradzi. Dlatego go rekomenduję, bo wiem, że tak będzie i tyle.

**[Evillady] Daniel, nie jesteście na PGA po raz pierwszy. Byliście tu w zeszłym roku, kolejny raz
prowadzicie wydarzenia na Głównej Scenie. Czy możesz mi powiedzieć, czym różniły się po-
przednie edycje od tegorocznej?**

[CormaC] Główna różnica jest taka, że w zeszłym roku więcej się odbywało w jednej wielkiej hali. Gdy-
by porównać w tej chwili skalę całego przedsięwzięcia, to przez to, że mamy tutaj cztery różne, mniejsze
hale...

[Hut] Ale zdaje się, że jest... nieźle.

[CormaC] Jest nieźle, aczkolwiek pierwsze moje odczucie było takie, że jest tego wszystkiego mniej. Ja
myślę, że z tego względu, że w zeszłym roku wszystkie prezentacje odbywały się w jednej hali. Zaraz po
wejściu na teren targów człowiek miał ochotę powiedzieć „WOW!” Było w ogóle fajnie. Natomiast w tym
roku mam wrażenie, że to jest wszystko skromniejsze, ale być może to jest złudne pierwsze wrażenie.

[Hut] Tym bardziej, że myśmy tu byli wczoraj, kiedy nie było jeszcze wszystkich stoisk, było mało ludzi...

[Hut mówi o pierwszym dniu targów, wyłącznie dla prasy i zaproszonych gości – Evillady]

[CormaC] Niewiele się działo. Nie wszystkie stoiska były rozstawione. Tak naprawdę nie mieliśmy jesz-
cze okazji tego wszystkiego na spokojnie obejść, ale mam wrażenie, że nie jest gorzej. Przypuszczam, że
kiedy te wszystkie puste wczoraj stanowiska wypełnią się zwiedzającymi...



[Hut] Zresztą na wejściu było widać, że jest dobrze. Było mnóstwo fanów...

[Evillady] Biegących, jak na wejściu na koncert rockowy ;)

[CormaC][Hut] Tak, tak ;)

[Hut] Generalnie jest fajnie. Musimy to wszystko jeszcze pooglądać. Po prostu nie zdążyliśmy jeszcze wszystkiego zobaczyć. Myślę, że co roku będzie lepiej.

[Evillady] Czyli Waszym zdaniem taka impreza jak ta, ma szansę przetrwać i dalej się rozwijać? Jeśli tak, to czy będziecie tu za rok? Czy dalej będziecie chcieli brać w tym udział?

[Hut] Ja nie wątpię, że PGA przetrwa. Mam nadzieję, że jest na tę imprezę zapotrzebowanie, że jest na nią tutaj miejsce, a jeśli tak, to mam również nadzieję, że dalej będziemy w tym uczestniczyć.

[Evillady] Dobrze i pytanie na koniec. Daniel opowiedz nam proszę o tym, co zaplanowaliście dla graczy na dziś? Jakimi konkursami ich zaskoczycie?

[CormaC] Dzisiaj robimy PES-a (Pro Evolution Soccer)...

[Hut] Tak, robimy prezentację PESa połączoną z konkursem. Poza tym ważne dla nas wydarzenie będzie miało miejsce od godziny 14:30 do godziny 15:30, kiedy to zaprezentujemy taki nasz autorski program. Jego pierwsza część to pokaz prac Marka Lenca – rysownika współpracującego z naszym magazynem. Marek będzie rysował kalambury na żywo, na scenie, a zadaniem publiczności będzie je odgadnąć. W drugiej części zaplanowaliśmy głosowanie na okładkę listopadowego numeru CD Action. Mamy przygotowane dwie takie okładki, no i nie możemy się zdecydować, która powinna być w magazynie. Pokażemy więc obie i pozwolimy publiczności zdecydować. Mam nadzieję, że wynik będzie...

[Evillady] Że wybiorą tę lepszą ;)

[Hut] Że wybiorą tę lepszą po pierwsze, a po drugie, że wynik będzie jednoznaczny, bo jeśli nie, to wtedy dalej mamy problem. Mamy tego świadomość, że może być tak, że obie okładki się spodobały i wtedy dalej nic nie wiemy, a może publiczność wybierze taką, która nam osobiście się mniej podoba no i wtedy również będziemy w kropce. To będzie duży test dla nas, ale mam nadzieję, że wyjdziemy z niego obronną ręką ;)

[Evillady] Bardzo Wam dziękuję za rozmowę.

[CormaC] Dziękujemy i pozdrawiamy czytelników Adventure Zone!

Tytułem uzupełnienia dodam, że ostatecznie wygrała okładka z pewną ponętą Panią. Takiego wyboru dokonała publiczność obecna pod Sceną Główną. Jakiego wyboru dokonała redakcja CD Action mogliście się przekonać kupując listopadowy numer magazynu ;).

Wywiad przeprowadzili: Agnieszka „Evillady” Szóstak, Karina „Kami” Kalinowska oraz Marek „telipinus” Jastrzębski.

Trzeci Dzień targów PGA (17.10.09 NdZ) odbył się nieoficjalnie pod hasłem: NFS Shift, bowiem tylko tego dnia odbyła się prezentacja najnowszej części tak bardzo wyczekiwanego Need for Speed'a. Oczywiście odbyły się także pokazy wcześniejszych wymienianych tytułów jak: Splinter Cell Conviction, Avatar the game oraz Assassin's Creed 2. Jakkolwiek są tacy, którzy upierają się przy tym, że gry wyścigowe pozbawione są fabuły, wystarczy wymienić kilka z NFS-ów, żeby obalić ten pogląd. Mówię w tym miejscu o NFS: Underground, Underground 2, Most Wanted, Carbon oraz Undercover, gdzie 'lekka' fabuła była wpleciona w całą masę różnego typu wyścigów i zawodów. Na targach zaprezentowany został symulator samochodu (z możliwością przejścia na system arcade) najbardziej zbliżony do standardowego, znanego z poprzed-

nich edycji gry. Grafika oczywiście jest pierwszorzędna, klimat został 'odtłuszczony' od wszelkich pseudo-fabularnych wątków. Pozostał jedynie znany z innych części i gier tego typu klasyczny tryb kariery, czyli zarabiamy pieniądze na kolejnych wyścigach, a za nie możliwy jest tuning nabytego samochodu bądź kupno lepszego. Możliwością jest wiele, jak zapowiadali specjaliści od tej części NFS-a. Wiele godzin spędzonych w garażu może dać wiele frajdy z osiągniętego rezultatu. W kilku miejscach hali można było przetestować w akcji ten tytuł oraz kilka innych jak: Forza Motorsport3 oraz wyścigi quadów (tu nie pamiętam tytułu) na konsolach X-Box 360, PlayStation 3 jak i na specjalnych symulatorach z fotelem, pedałami i kierownicą. Sam miałem przyjemność sprawdzić wspomnianą grę Forza Motorsport 3 na Xboxie 360 i muszę przyznać,

że efekty dźwiękowo-wizualne są naprawdę niesamowite! A trzymałem w rękach tylko pada i przejechałem 2-3 okrążenia jednym samochodem. Oczywiście takie targi nie samymi grami wyścigowymi żyją więc spieszę opisać wrażenia z grania na innych stanowiskach. Zwłaszcza, że moją nieposkromioną ciekawością wzbudziła gra: Dragon Age: Początek. Gra z gatunku cRPG, stworzona przez studio BioWare, które ma na



▲ It's getting hot in here...



▲ Ponoć gdzieś tu jest jakiś Assassin.



▲ No coś Ty...



▲ Ha! Mam Cię! Buahahahaha!



▲ Jealous?



swym konczie światowe hity, jak Baldur's Gate, Neverwinter Nights czy Knights of the Old Republic. To czym Dragon Age różni się od swych poprzedników to przede wszystkim rozmach i grafika. W tym miejscu należy wspomnieć, że jeden z głównych aspektów rozgrywki to zdobywanie punktów doświadczenia za pokonanie jak największej ilości potworów/przeciwników. Choć jest to główny element tego gatunku gier, to jednak fabuła jest najważniejsza, a do tego w tego rodzaju grach potrafi być czymś wielkim i niepowtarzalnym. To co można było usłyszeć od twórców i zobaczyć na własne oczy to niepowtarzalny klimat i rozmach. PGA 2009, było wydarzeniem gdzie można było sprawdzić się w grach innego typu: jak Guitar Hero. Oczywiście redaktorzy A-Z nie mogli się powstrzymać, żeby nie spróbować swych sił (Evil-lady-wokal, telipinus-perkusja). Miejsca prezentacji były również wspomagane przez hostessy, ubrane adekwatnie do stylistyki odpowiadającej tytułowi jaki reklamowały. Nie mogłem się powstrzymać, żeby nie zaprezentować naszym czytelnikom próbki tych kilku strojów, (a czasem tylko malowideł) na ciałach dziewcząt upiększających swoją obec-

nością targi PGA 2009. Naszą uwagę zwróciły także prezentacje innych szalenie ciekawych tytułów, jak: Assassin's Creed 2 (kontynuacja przygód zabójcy, tym razem postać o imieniu Ezio, czyt. Ecjo) oraz Mass Effect 2. Tytuły różniące się od swoich poprzedników miejscem oraz czasem wydarzeń o jakich opowiadają, a jednocześnie przekazujące swoje historie w bardzo sugestywny sposób. Jak można się też było spodziewać po kontynuacjach, otrzymaliśmy jeszcze więcej dobrej muzyki, dźwięków oraz historii jakie w sobie niosą oba tytuły.



▲ Assassinki



▲ Obce cywilizacje okazały się bardzo przyjazne...