

# ADVENTURE ZONE

[www.adventure-zone.info](http://www.adventure-zone.info)

Zapowiedź:  
Louisiana

Recenzje:

Art of Murder:  
Karty Przeznaczenia  
Dark Fall 3  
Dracula 3  
Goin' Downtown

machinarium

Simon the Sorcerer 5:  
Kto nawiąże kontakt?!  
Still Life 2

Temat numeru:  
Gray Matter  
AZ Awards 2009



# Wstępniak:

**T**o już pół roku od premiery numeru 74. W ciągu tego czasu wiele zmian zaszło na Adventure Zone, tak samo portalu jak i w samym zinie. Efekty mam nadzieję przypadną Wam do gustu, choć w większości są to zmiany bez efektu wow, a jedynie wpływające na funkcjonalność i większą przejrzystość. AZetka wypłynęła na szerokie wody od czasu zmian kadrowych w redakcji i dalej utrzymujemy kurs na rozwój. Obecnie Adventure Zone jest najpoważniejszym portalem o grach przygodowych w Polsce i takim planuje już pozostać. Dlatego mimo dłuższej przerwy, nie pomijamy żadnej przygodówki. Ich zesta-

wienie możecie zobaczyć w AZ Recap na stronie 36.

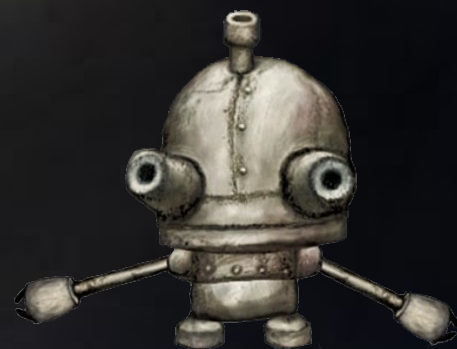
Tematem numeru jest jednak Gray Matter i relacja z konferencji w Oxfordzie na którą pojechała Evillady.

Szczegóły na stronie 40, a zaraz po tym, wywiad ze sławną Jane Jensen.

Z recenzji serwujemy Wam Machinarium, o którym krążą już legendy, a także wiele gier, które są jeszcze przed ich polską premierą - trzecie części Draculi i Dark Fall, Goin' Downtown oraz piąty Simon the Sorcerer.

Na deser wznawiamy AZ Awards. Przyznajemy nagrody w trzynastu kategoriach grom z 2009 roku. Kto dostał zaszczytne miano najlepszej gry roku? Przekonajcie się sami na stronie 51.

Kami17



## Menu:

### Zapowiedź:

Louisiana.....03

### Recenzje:

Machinarium.....05

Dracula 3.....10

### Art of Murder:

Karty Przeznaczenia.....13

### Dark Fall 3:

Zagubione Dusze.....17

Still Life 2.....22

Goin' Downtown.....27

### Simon the Sorcerer 5:

Kto nawiąże kontakt?!.....31

AZ Recap.....36

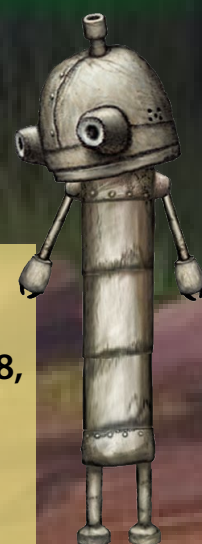
### Temat numeru:

#### Gray Matter

relacja z konferencji w Oxfordzie..40

wywiad z Jane Jensen.....45

AZ Awards 2009.....51



## Redakcja:

**REDAKTOR NACZELNY:** Kami17

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

**DTP:** Kami17

**NEWSY:** Przemo

**KOREKTA:** mertruve, Zebius



# Louisiana:

## Mystery Cases

Rok 1902, przedmieścia Nowego Orleanu. Pięknym miastem wstrząsają budzące grozę wydarzenia - na wolności grasuje nieuchwytny morderca, a jego zabójstwa są brutalne i pozbawione jakiegokolwiek motywu. Zaniepokojone Federalne Biuro Śledcze wysyła w teren swojego najlepszego agenta, czyli nas. Cel wcale nie jest prosty: trzeba powstrzymać psychopatę, nim uderzy ponownie. Tak w zarysie przedstawia się fabuła debiutanckiego projektu europejskiego studia *Infinion* - „*Louisiana: Mystery Cases*”.

### Wiatr zmian

Zapowiadana przeze mnie gra na pierwszy rzut oka wydaje się być kalką innych detektywistycznych przygodówek. Tytułów, w których tropiliśmy wszelkiej maści zabójców było już przecież bez liku; wystarczy wspomnieć serię o Sherlocku Holmesie... Jednak tym razem zanosi się na powiew kilku świeżych pomysłów, które powinny urozmaicić rozgrywkę.

### Zabiorę cię właśnie tam...

Podczas pościgu za 'killerem' przeniesiemy się (jak o tym wspomniałem) do Ameryki początków XX stulecia. „*Louisiana*” zaoferuje nam interaktywną wycieczkę w przeszłość, a co za tym idzie dokładne odwzorowanie ówczesnej architektury stolicy stanu Luizjana. Umieszczenie akcji gry na przełomie wieków umożliwi graczom ujrzenie na własne oczy, jak wyglądało budownictwo i moda mieszkańców Stanów Zjednoczonych ponad 100 lat temu. Za przykład niech posłuży strój bohaterki przedstawionej na screenach.

### Techniczne drobiazgi

Pierwsze, co rzuca się w oczy po zobaczeniu galerii, to ładna oprawa graficzna - zarówno otwarte przestrzenie, jak i wnętrza są klimatyczne i miłe dla oczu. Mam nadzieję, że posiadacze komputerów ze słabszymi kartami graficznymi pograją bez problemów... Szumne słowa twórców zapowiadają w pełni trójwymiarową, opartą na niezwykle zaawansowanym silniku grafikę korzystającą z najnowszych funkcji i efektów, z teksturami i detalami otoczenia ostrymi jak żyłki. Zapał miłośników najwspanialszego

Rośliny trochę płaskie, niebo prawdziwie pochmurne, ale te włosy... Czy ona ma tupecik, czy źle zrobiony przeszczep włosów? ➤



Cienie to dość dziwne zjawisko. Rośliny je mają, a ludzie już nie... ➤



Run baby, run. Tylko nie wpadnij na ścianę. ➤







– wypowiadają się programiści ze studia *Infinion*.

Planowane jest również zaimplementowanie systemu polegającego na stosowaniu punktacji w stosunku do poczyniań gracza. Aby zachęcić do samodzielnego myślenia i kreatywności, w nagrodę za postępy w dochodzeniu otrzymamy punkty, tzw. **Detective Points**. Po osiągnięciu wysokich wyników odblokują się specjalne dodatki w postaci bonusowych lokacji. Brzmi interesująco, prawda?

Cytat za autorami:

„Nie bierzemy pod uwagę tego, czy gracz ukończy naszą grę, ale to, w jaki sposób dojdzie do jej końca. Zamierzamy zmotywować graczy do myślenia i zastanowienia się nad własnymi krokami, a nie zmuszać ich do wykonywania mechanicznych czynności i próbowania każdej dostępnej opcji. W tym właśnie celu użyliśmy systemu nazwanego 'Detective Points'. Gra będzie oceniała logiczne postępowanie oraz to, w jaki sposób gracz reaguje w różnych sytuacjach.”

Powyższe obietnice sprawiają, że „Louisiana: Mystery Cases” jawi się jako ciekawa gra z paroma oryginalnymi i (oby) wiele wnoszącymi pomysłami. Zanim sprawdzimy je w praktyce, musimy uzbroić się w cierpliwość - planowana data światowej premiery to październik 2010 roku.

wynalazku wszech czasów w przygodówkach, czyli Point & Click, muszę ostudzić: na chwilę obecną o systemie sterowania nie wiadomo nic. Oglądając udostępnione screeny można wysnuć wniosek, że postacią pokierujemy za pomocą klawiatury, chociaż do momentu premiery wiele może się zmienić (i pewnie zmieni). Zobaczymy, jak całokształt będzie wyglądać w praktyce.

Każdy znaleziony przedmiot ukryjemy w ekwipunku, ale w „Louisianie” szykuje się koniec kieszeni o nieograniczonej pojemności;) Zresztą spójrzcie na powyższy obrazek.

### You talkin' to me?

Grając w detektywistyczne przygodówki przywykliśmy do faktu, że prowadzenie dochodzenia wiąże się z gadaniem/dyskusją/dialogiem/konwersacją/rozmową (ulubione określenie do wyboru). Przesłuchiwanie świadków i podejrzanych będzie naszym podstawowym zadaniem. Czekają nas niezwykle rozbudowane dialogi, odgrywające istotną rolę dla toczącego się śledztwa (jak w życiu). Uchyłono nawet rąbka tajemnicy:

„Konwersacje są istotnym składnikiem gry – podczas prowadzenia śledztwa dialogi odgrywają nieodzowną rolę. Właśnie dlatego postanowiliśmy zaoferować opcję podzielenia dialogów na rozgałęziające się, opcjonalne <drzewko>. Staramy się walczyć z niemiłym trendem, stosowanym przez wiele gier - udają, że dialogi w nich są nieliniowe, a tak naprawdę zmuszają gracza do użycia wszystkich opcji. Struktura naszych dialogów idzie znacznie dalej i wpływa na liczne aspekty zdarzeń w historii zawartej w grze”

**Nie bierzemy pod uwagę tego, czy gracz ukończy naszą grę, ale to, w jaki sposób dojdzie do jej końca.**





## Evillady | mała wielka gra

## machinarium



Gry dzielą się na dobre, w które gra się chętnie, średnie, o których szybko się zapomina i kiepskie, których lepiej w ogóle nie wyciągać z pudełka. O tym wie każdy, kto określa siebie mianem gracza. Czasem trafić można na grę bardzo dobrą. Taką, od której nie można się oderwać i, do której chętnie się wraca.

Hitami stają się zwykle mega produkcje znanych firm, nad którymi pracują armie ludzi i, za którymi stoi duży kapitał nakręcający jeszcze większą akcję marketingową. Raz na jakiś czas pojawia się gra, która wyznacza nowe standardy w danym gatunku, szybko staje się jego symbolem, w końcu zaczyna być określana mianem klasyki, a gracze sięgają po nią jeszcze wiele lat po premierze. Ale prawie nigdy nie zdarza się, żeby taką grę stworzyło niezależne studio, którego największym dotychczasowym osiągnięciem jest ciesząca się sporą popularnością darmowa gra przeglądarkowa...

**Zakładałam, że gra skończy, jak wiele podobnych, z notami nie przekraczającymi 5 oczek i komentarzami w rodzaju: „pomysł dobry, ale zawiodło wykonanie”. A potem... potem zainstalowałam grę na moim komputerze i wszystko się zmieniło.**



### Od zera do bohatera

Mowa oczywiście o czeskim studiu Amanita Design znanym do tej pory głównie za sprawą fłaszowej gry point'n'click „Samorost”. Autorzy stworzyli dwie części tej gry, a następnie zabrali się za swój pierwszy pełnowymiarowy projekt – grę przygodową pt. „Machinarium”. Do pierwszych informacji na jej temat poszedłam ze sporym dystansem. Robot, jako główny bohater? Wydawało mi się, że trudno będzie się z nim utożsamić i przejmować, jego losami. Przygodówka we flashu? Czyli zero filmików i bardzo prosty interface. Gra przygodowa bez ani jednej linijki dialogu? Ba! Bez jednego słowa?! Niemożliwe. Zakładałam, że ten projekt skończy, jak wiele mu podobnych, z notami nie przekraczającymi 5 oczek i komentarzami recenzentów w rodzaju: „pomysł dobry, ale zawiodło wykonanie”, „może następna gra w wykonaniu twórców będzie lepsza” i „widać, że to produkcja budżetowa stworzona przez ludzi ze znikomym doświadczeniem”. Jednym słowem mający dać graczom do zrozumienia, że na ten tytuł nie warto wydać ani złotówki. A potem... potem zainstalowałam grę na moim komputerze i wszystko się zmieniło.





## Bajki robotów\*

Gdzieś w odległej przyszłości, na odległej planecie, w świecie, w którym nie ma już ludzi, w rdzewiejącym mieście mieszka sobie mały robot. Któregoś strasznego dnia robocik zostaje wyrzucony poza granice miasta i ląduje na złomowisku. Rozpada się przy tym na kilka części i pewnie byłby to jego koniec, gdyby nie fakt, że Ty drogi graczu jesteś świadkiem tej historii. Nie pozostaje Ci więc nic innego, jak pozbierać porzucane części, poskładać robocika i ruszyć w pełną przygodę podróż powrotną do domu.

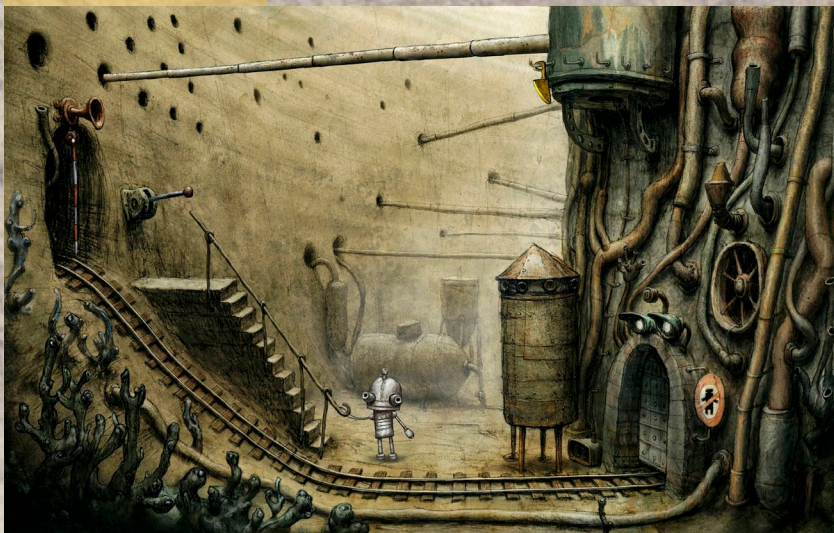
Tak z grubsza przedstawia się fabuła gry. Nie spodziewajcie się po tej historii zawrotnego tempa, niesamowitych zwrotów akcji, wielowątkowości, kilkudziesięciu postaci i zadań pobocznych. Świat robotów jest nieskomplikowany i taka też jest ta historia. Prosta, a jednocześnie niesamowicie wciągająca, momentami wzruszająca, zabawna i po prostu urocza. Gdybym miała wskazać, jakkolwiek słaby punkt opowiedzianej w grze historii byłaby to jej liniowość. I to daleko idąca liniowość. Do tego stopnia, że gdzieś tak w połowie zdarzyło mi się utknąć na dobre, bo nie mogłam otworzyć pewnych drzwi. Jak się później okazało, nie mogłam ich otworzyć, bo nie miałam biletu. Nie miałam biletu, bo nie pomogłam pewnemu dziadkowi. Nie pomogłam dziadkowi, bo nie miałam oleju słonecznikowego. Nie miałam oleju, bo... i tak dalej i tak dalej. Historia jest spleciona tak mocno, zadania tak bardzo wynikają jedno z drugich, że jeśli któreś pominiecie i tak będziecie się musieli cofnąć i je rozwiązać zanim będziecie mogli ruszyć dalej. Denerwujące? Wręcz przeciwnie! Nie uwierz, kto sam nie zagra, ale ta liniowość jest zupełnie nieodczuwalna. Nie byłabym jej nawet świadoma, gdyby nie opisana wyżej sytuacja.

**Nie  
uwierzy,  
kto sam nie  
zagra, ale  
liniowość  
w grze jest  
zupełnie  
nieodczu-  
walna.**

## Machiny w Machinarium

Dużą w tym zasługą zagadek, z którymi przyjdzie nam się zmierzyć, a raczej łamigłówek logicznych, bo tych będzie tu najwięcej. Jeśli kiedykolwiek graliście w jakiejkolwiek gry logiczne, to tutaj znajdziecie je wszystkie. Przesuwane układanki, łączenie linii we wzory geometryczne, ustawianie kulek na odpowiednich polach, łamigłówki matematyczne, zagadki wymagające myślenia przestrzennego i strategicznego, a do tego zadania muzyczne, zręcznościowe, mini gry, jest nawet jedna łamigłówka na czas i zagadka rodem z testów na inteligencję. W tej grze jest po prostu wszystko! Najmniej zaś... przygodówkowej klasyki, a więc łączenia ze sobą przedmiotów w celu ich późniejszego użycia. Oczywiście i takich zadań nie brak. Zbieramy rozmaite przedmioty, używamy ich i wymieniamy jedno na drugie, ale należy pamiętać, że „Machinarium” to gra podzielona na 30 plansz, a to oznacza, że na każdej z nich zbieramy tych przedmiotów tylko kilka, by natychmiast je wykorzystać i wkroczyć w nowy rozdział z praktycznie pustym inwentarzem.

Tutaj dochodzimy do drugiej, po fabule, ważnej cechy, która świadczy o tym, jak znakomita jest to gra. Otóż ja lubię najbardziej właśnie tę przygodówkową klasykę, której tu





jest najmniej. Lubię przebijając się przez setki linii dialogowych, zbierać przedmioty, szukać dla nich zastosowania, działać na zasadzie przysługa za przysługę. Nie lubię natomiast wszelkiej maści tzw. zadań logicznych, którymi najeżone są gry pokroju „Myst”, „Schizm”, czy „Sublustrum”. A jednak... łamigłówki, z którymi mamy do czynienia w tej grze są po prostu rewelacyjne! Mają znakomicie wyważony poziom trudności, są oryginalne, zabawne i dają niewyobrażalną wręcz ilość satysfakcji związaną z odnalezieniem prawidłowego rozwiązania. Nie pamiętam już, żeby któraś gra w ostatnim czasie sprawiła mi pod tym względem tyle frajdy co „Machinarium”!

Co więcej, jakkolwiek dziwnie to zabrzmieć, tutaj łamigłówki logiczne są... naprawdę logiczne! Nawet najbardziej skomplikowane wyglądający panel, czy mechanizm okazuje się mieć banalną wręcz zasadę działania, którą można odkryć już po kilku sekundach. Dzięki temu możemy się skupić na rozwiązaniu samego zadania i nie musimy poświęcać pół dnia na to, żeby odkryć do czego służy ten zestaw dźwigni, jak jest powiązany z tym systemem guzików i w jaki sposób to wszystko razem działa. Miłym zaskoczeniem był dla mnie również fakt, że informacje potrzebne do rozwiązania takiej, czy innej łamigłówki możemy uzyskać na kilka sposobów. Nie zdarza się to często, ale jest takim małym smaczkiem.

## Szare, bure, kolorowe

Zagadki to nie jedyna mocna strona „Machinarium”. Ta gra urzeka wręcz grafiką. To niewiarygodne jaki fantastyczny klimat można wyczarować bez super dokładnych tekstur, wygładzonych realistycznych animacji i se-

maksymalnie krawędzi, nych kwencji



filmowych. W tej grze mamy do czynienia z grafiką 2D, dominują odcienie brązu, beżu i szarości, a jednak przy użyciu tak skromnych środków grafikom udało się uzyskać niesamowitą plastyczność i realność tego świata. Gdyby ktoś opowiedział mi historię małego robota i opisał metalowe miasto, w którym mieszka dokładnie tak bym sobie je wyobraziła.

## Muzyka w świecie robotów

Jest... Jest taka, że brakuje mi dla niej odpowiedniego przymiotnika. Skoro łamigłówki są rewelacyjne, grafika urzekająca, to co mogę powiedzieć o muzyce, która jest jedną z najlepszych, jaką miałam okazję usłyszeć w grach przygodowych? Nastrój jaki udało się przy jej pomocy wyczarować twórcom jest nie do opisania. Na muzyczną oprawę gry składa się odrobina transu, pewna ilość ambientu, pół nutki jazzu i szczypta elektroniki. Wszystko razem wymieszane w znakomitych proporcjach tworzy klimat, o którym nie można opowiedzieć. Tego po prostu trzeba posłuchać.

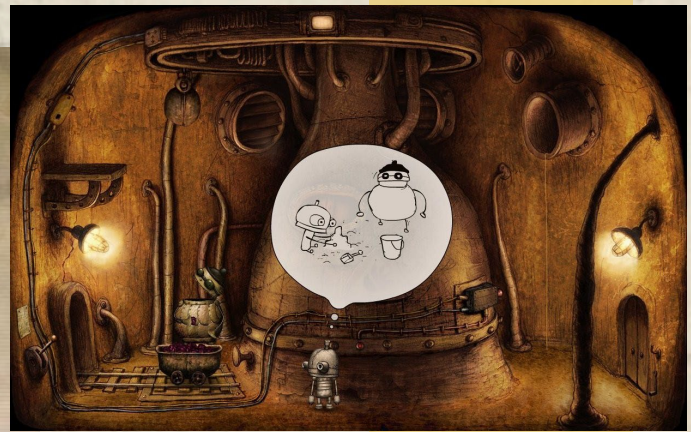
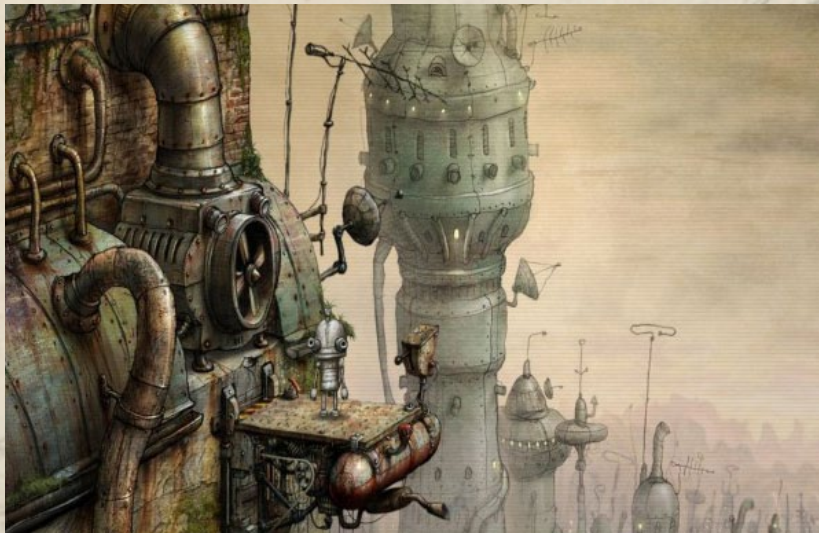
## Dialogi bez słów

To, co w dużej mierze stanowi o oryginalności „Machinarium” to zastosowany w grze system sterowania głównym bohaterem i sposób jego komunikacji ze światem. Należy pamiętać, że mamy do czynienia z grą flashową, a więc komendy wydajemy przy pomocy wskaźnika myszy, który wygląda identycznie jak ten, którym posługujemy się w Windowsie. W miejscach, gdzie można dokonać

▲ Wszystko ma tu jakieś znaczenie. To niemal niemożliwe, ale ta gra jest wręcz nad wyraz logiczna Nawet w swej abstrakcyjności.

Nie pamiętam już, żeby któraś gra w ostatnim czasie sprawiła mi tyle frajdy





interakcji kursor myszy zamienia się w „łapkę” i... to tyle. Do dyspozycji mamy menu u dołu ekranu z zestawem standardowych opcji oraz ekwipunek u góry, w którym gromadzimy i ew. łączymy ze sobą przedmioty.

Nasz robot może korzystać z przedmiotów i mechanizmów, o ile znajdują się one w jego zasięgu. Ma przy tym możliwość wydłużania się i skracania, co ma kluczowe znaczenie w kilku miejscach rozgrywki. Niekiedy będzie również wymagane, by poruszać gryzoniem ruchem obrotowym, np. wtedy, kiedy robocik zasiądzie na rowerze. W kilku miejscach ekran można przesunąć delikatnie w prawo lub lewo. Będą się również pojawiały strzałki oznaczające, że robot może się przemieścić w górę lub w dół.

Trudno oczekiwać, żeby robot miał kieszenie spełniające rolę ekwipunku. Dlatego też zastosowano inne, bardzo logiczne, praktyczne i jednocześnie zabawne rozwiązanie. Nasz mały przyjaciel wszystkie przedmioty gromadzi w swoim wnętrzu. Po prostu otwiera pokrywę spełniającą rolę głowy i wrzuca wszystko do środka.

Do gustu przypadło mi bardzo jeszcze jedno rozwiązanie. Mianowicie zastosowany w grze dwustopniowy system podpowiedzi. Poziom pierwszy symbolizuje ikoną żarówki. Po jej kliknięciu pojawi się obrazek, który ma nam pomóc odgadnąć, co powinniśmy robić dalej. Jeśli okaże się to niewystarczające mamy do dyspozycji poziom drugi. Stanowi go zamknięta księga, do której kluczem jest ukończenie mini gierki. Kiedy już uda nam się wygrać księga się otwiera ukazując (naturalnie w sposób obrazkowy) rozwiązanie dla całego etapu.

Jeśli natomiast chodzi o to, jak robocik porozumiewa się ze światem, to nie można tego

określić inaczej niż... pismo obrazkowe. Nasz przyjaciel rozmawia z innymi postaciami za pomocą dymków, które pokazują się nad jego głową i, w których pokazują się obrazki. Nie uwierzycie, jak czytelny i intuicyjny jest to system. To po prostu trzeba zobaczyć. Dzięki tym samym dymkom poznajemy też historię naszego małego robota i dowiadujemy się w jaki sposób wylądował na złomowisku.

Skoro w grze nie pada ani jedno słowo, to tym razem tłumacze nie mieli co robić. O lokalizacji tej gry można mówić co najwyżej w kontekście napisów w menu, a więc tak naprawdę nie ma się nad czym rozwodzić.

## Powrót do domu

Na koniec mogłabym po prostu napisać, że „Machinarium” to gra doskonała, wciągająca, zabawna, oryginalna, wzruszająca, dająca niesamowitą satysfakcję z rozgrywki i, choć nie lubię tego słowa, po prostu urocza. Mogłabym napisać, że w sposób niebywale angażuje gracza i sprawia, że naprawdę przejmujemy się losami robota i zaczyna nam zależeć na tym, żeby szczęśliwie wrócił do domu. Mogłabym napisać, że natychmiast po ukończeniu gry nabrałam ochoty, żeby zacząć od początku. Wreszcie mogłabym napisać, że to gra, która trafiła na listę moich ulubionych tytułów, ale... To wszystko nie oddaje w pełni tego, czym ta gra jest. 10 nie dają tylko dlatego, że jest to przygoda, na zaledwie kilka godzin, ale 9 to ocena w pełni zasłużona, bo „Machinarium” to coś więcej niż kolejna gra przygodowa. To nowa jakość i nadzieja dla graczy, że twórcy przygódówek nie powiedzieli jeszcze ostatniego słowa.

**Jedyny minus tej produkcji - jest zbyt krótka!**



\* Podtytuł zaczerpnięty ze zbioru opowiadań Stanisława Lema wydanego po raz pierwszy w 1964 roku.



# The Adventure Collection

## GRY PRZYGODOWE TO NASZE HOBBY...



**I WIELE INNYCH**

**WWW.TAC.IQP.PL**

**NAJWIĘKSZA SERIA GIER PRZYGODOWYCH**





## Madzius888 | tym razem w wizji Kheopsa

**Dracula 3: Droga Smoka to kolejny tytuł, który nasi zachodni sąsiedzi mają już od dwóch lat. Nie narzekajmy jednak, gdyż i my, w najbliższym czasie, będziemy mogli zagrać. Czy warto sprężyć się, by dostać egzemplarz od razu po premierze?**

# DRACULA 3

**Nietrudno domyślić się, że w Draculi 3 powinien dominować nastrój rodem z horroru i z całą pewnością osiągnięto cel! ▼**

Mała wioska na Półwyspie Bałkańskim. Według miejscowej ludności niedawno zmarła "doktór" Martha była wcielonym aniołem. Po wypadku, w którym poparzeniu uległa połowa jej twarzy, porzuciła ona obiecującą karierę w wielkim świecie i zamieszkała na wsi, by prowadzić badania nad tajemniczym syndromem „P” oraz zatroszczyć się o mieszkańców.

Tak, droga Jane Seymour a.k.a. dr Quinn byłaby z niej dumna. Różnica pomiędzy tymi dwoma paniami jest jednak zasadnicza: dr Martha umiera w tajemniczych okolicznościach, a ludzie twierdzą, że... grób lekarki posiada magiczne właściwości oraz domagają się jej kanonizacji.

Watykan nie przepuści okazji, by przypodobać się miejscowej ludności. Tutaj też zaczyna się zadanie przewidziane dla monsignora Arno Morianiego: musi odkryć, czy doktor prowadziła przykładne życie, zbadać przyczyny śmierci oraz rozwiązać wszelkie ewentualne wątpliwości.

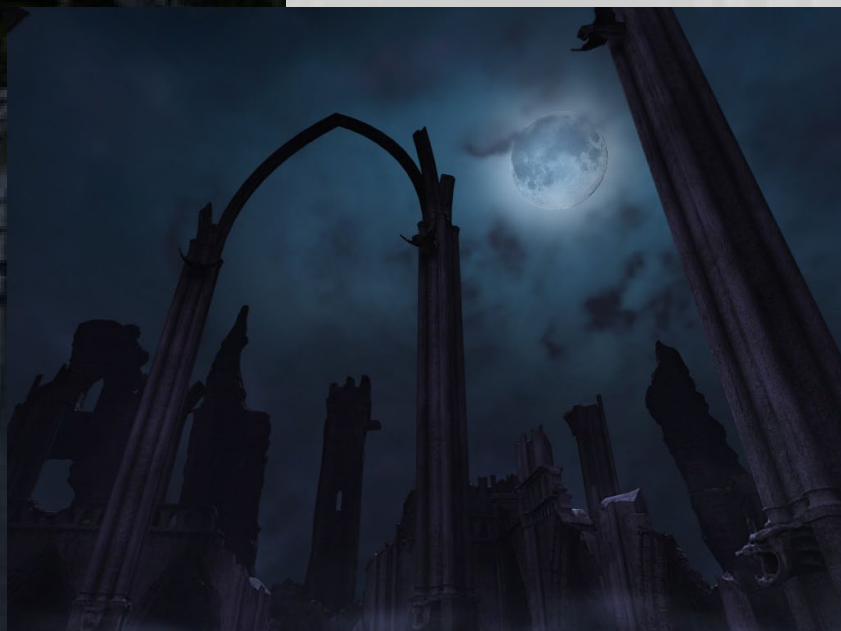
### Gdzie tu miejsce dla wampira?

Wystarczy dodać, że rzezoną wioską jest Vladoviste w Transylwanii, nad którą góruje zamek Włada Drakuli, a ludzie chorujący na syndrom „P” mają na ciele ślady ugryzień dwóch zębów. Profil śledztwa szybko więc się zmienia. Watykańskich przełożonych księdza interesuje teraz, by Moriani zajął się kwestią wampirów, a dokładniej: by udowodnił ich... nieistnienie.

Jak można się domyślić, zadanie to okaże się niewykonalne.

### Dwanaście prób Herkulesa w mrocznym wydaniu, czyli: gdzie tu miejsce dla Drogi Smoka?

Najpierw warto by dowiedzieć się, czym ona jest. Może pamiętacie, że przydomek Księcia „Drakuli” oznacza „smoka”, a właściwie: „syna smoka”. Zatem owa ścieżka ma doprowadzić podążającego na audyencję do samego Włada oraz umożliwić mu otrzymanie mrocznego daru, jeżeli władca będzie miał na to ochotę. Droga nie jest w znaczeniu dosłownym: szlakiem lub miejscem. To siedem prób, które







**Większość z łamigłówek wymaga analizy dokumentów i wykonania na ich podstawie odpowiednich czynności, jak wywoływanie zdjęć, laboratoryjne badania krwi i kody do sejfów.**

doprowadzą odważnego do Księcia, a jednocześnie: do stanu, w którym pokona strach oraz... ztraci człowieczeństwo. Oczywiście na każdym etapie może odpaść: umrzeć, bo z samej drogi nie ma już odwrotu. Kto i kiedy podejmuje wyzwanie? Komu udaje się dotrzeć do końca, a kto odpada na starcie? Tego właśnie będziemy musieli dowiedzieć się jako Ojciec Moriani.

### **Angelus Domini, nuntiavit Mariae et concepit de Spiritu Sancto**

Nietrudno domyślić się, że w Draculi 3 powinien dominować nastrój rodem z horroru i z całą pewnością osiągnięto cel! Wszystko zostało wykonane w 3D, a w kolorach zamiast czerni dominują raczej granaty, fiolety i miedzie, co wygląda fascynująco. Zamiast teł wykonanych idealnie w każdym calu, postawiono raczej na ogólny efekt: skupiono się na elementach animowanych, jak mgła, która unosi się absolutnie wszędzie. Dlatego też tytuł ma naprawdę spore wymagania sprzętowe.

Podobało mi się też, że zastosowano zabieg znany z Darkness Within: w bardziej emocjonujących momentach ekran na moment staje się biały, a kamera automatycznie przekierowuje nas na ciekawe obiekty. Efekt

zastosowano w znacznie okrojonej wersji, ale też zdarzyło mi się podskoczyć z zaskoczenia.

Świetnie dobrano również muzykę. Dominują niepokojące instrumenty smyczkowe. Różnorodne melodie dla różnych etapów przygody. Nie czuję się kompetentna do oceniania, na ile mówią z rumuńskim zabarwieniem, jednak na pewno egzotyczny akcent był ;)

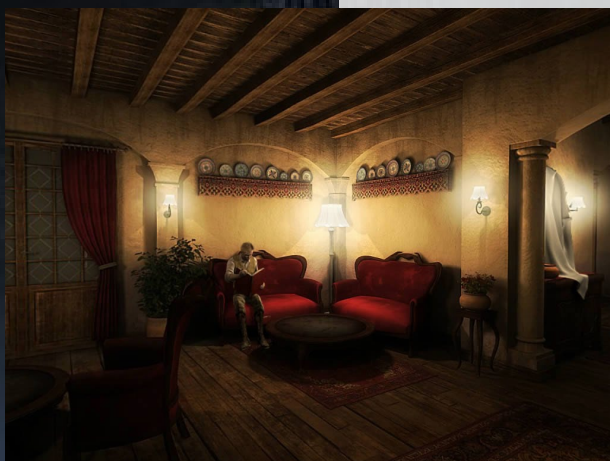
### **"Get ready to join the very last crusade"**

Najkrócej zagadki można porównać do tych znanych z serii Sherlock Holmes. Tak jak w Przebudzeniu zbierzemy naprawdę niewiele przedmiotów: nie ma żadnego problemu, który wymagałby ich połączenia lub modyfikacji w schowku.

Większość z łamigłówek wymaga analizy dokumentów i wykonania na ich podstawie odpowiednich czynności, jak wywoływanie zdjęć, laboratoryjne badania krwi i kody do sejfów. Brzmi prosto? Wcale tak nie jest: zwłaszcza, że dokumentów będzie ponad 70...

### **I nie dajcie się zwieść!**

Kilku z pierwszych bardziej złożonych zagadek nie trzeba nawet rozwiązywać - wydajemy się wręcz prowadzeni za rączkę. To jednak tylko wrażenie! Akcja zaczyna się zagęszczać: dostajemy kilka wersji tego samego dokumentu, niepełne bądź sprzeczne informacje, a ludzie przestają być przyjaźnie nastawieni. Ba! Nawet granice między jedną, a drugą próbą zaczynają się zacierać. Uporządkowanie tego mętliku wcale nie będzie łatwe. Na szczęście łamigłówki są raczej logiczne, więc notes, wujek google i damy radę!





Będziemy wyszukiwać słowa w tekście, bawić się układankami, porównywać dzieła sztuki, rozszyfrowywać listy i włóczyć się po labiryntach w piwnicy. Nie ma wyzwania dla ludzi z dobrym słuchem, za to pojawi się kilka losowych – w tym tablica do rysowania, którą dobrze pamiętam z Sherlocka: Tajemnicy Mumi. Niestety można też zginąć: gra przenosi do automatycznego zapisu wcześniej, jednak... jako tradycjonalistka chyba nigdy się do tego nie przyzwyczaję.

## Powiew świeżości, ale i tradycja

Bardzo ciekawym dodatkiem do gry jest trzystustronicowa powieść: „Dracula” Brama Stokera oraz... Wulgata – łaciński przekład Biblii. System ten działa na zasadzie „przysłów”: z ponad 1300 stron możemy sobie dokładnie obejrzeć każdą, ale także skorzystać z losowania, by znaleźć taką, która posiada podkreśloną sentencję. Czasem są to po prostu ciekawostki, ale trafi się i tak, że dana myśl pomoże nam w aktualnej rozgrywce, więc warto korzystać z tej pomocy!

Pracy z tłumaczeniem jest więc naprawdę sporo. Nawet jeżeli chodzi tylko o te podkreślone fragmenty z ksiąg. Zobaczymy, jaki będzie ostateczny efekt tych działań.

Nie można nie zgodzić się z komentatorami, że Draculę 3 należy traktować jako odrębny wątek niż Draculę-Origin: o pięknej grafice, z trzecioosobowym widokiem kamery i... znacznie prostszą. Jednak fanom poprzedniczki, a także produkcji Wanadoo, na pewno spodoba się pewne momenty, które do tych gier nawiązują: np. musimy pokonać szczury ochraniające korytarz.

Z tą zagadką wiąże się zresztą naprawdę fajna rzecz: do jej rozwiązania potrzebujemy pewnego przedmiotu. Jeżeli już go mamy, to korytarze zamkną się z dwóch stron, robi się groźnie i musimy poradzić sobie z zadaniem, zanim przejdziemy dalej. Jeżeli jednak musimy się poń wrócić – wtedy wyjście stoi otworem. Świetnie, że o tym pomyślano! W większości produkcji byłby po prostu błąd!

## Kod Leonarda da Vinci & Indiana Jones i poszukiwacze zaginionej Arki

Doskonałą sferę zagadek uzupełnia bardzo ciekawa fabuła. Już wiecie co nieco o doktor Marcie, naszym głównym bohaterze – advocatus diaboli Arno Moriani. Nie wiecie jeszcze, że akcja dzieje się w roku 1920, więc cały czas towarzyszy nam spuścizna działań wojennych i... sami zobaczcie.



## Wady nie-wady

Na pewno niektórzy uznają za minus brak systemu bonusowania za rozwiązanie dodatkowych zagadek. Faktycznie, jest to trochę zaskakujące, zwłaszcza jeżeli popatrzymy na nowsze produkty Kheopsa, z których każdy ma tzw. „punkty inteligencji” sumowane na końcu. Nie przeszkodzi to jednak tym, którzy lubią zmagać się z problemami dla czystej przyjemności. Po prostu: dla prawdziwych hardkorów!

Szkoda też, że nie wykorzystano potencjału zakończenia. Gra jest bardzo nieliniowa, właściwie wiele rzeczy możemy zrobić już na początku, a efekty odczuć dopiero na koniec, natomiast finał wiedzie jedną ścieżką do jednego końca, naprawdę spodziewałam się więcej.

W tego typu grach bardzo trudno uniknąć przesady. Na przykład sposób, w jaki nasz książd rozpala ogień, choć ma dostęp do drewna...

Jedną z większych bzdur jest... samodzielne pobieranie próbki krwi przez głównego bohatera. Na szczęście takich wpadek jest raptem kilka, dominuje raczej naprawdę groźna atmosfera.

Dracula 3: Droga Smoka jest więc zdecydowanie trudniejsza i dłuższa niż poprzedniczki. Ostatni paragraf poświęciłam opisaniu wad, które nie są tak znaczące w obliczu reszty, która jest wręcz bliska ideału! Pewne jest to, że gra nie spodoba się tym, którzy wolą doskonałe graficznie, wesołe lub proste przygodówki, natomiast fani Draculi oraz Sherlocka – zwłaszcza części z Arsenem Lupin w roli głównej – będą zachwyceni!

**Szkoda też, że nie wykorzystano potencjału zakończenia. Gra jest bardzo nieliniowa, właściwie wiele rzeczy możemy zrobić już na początku, a efekty odczuć dopiero na koniec**



- + rozbudowana fabuła
- + wymagające zagadki
- + ciekawe efekty
- dla niektórych może być za trudna
- parę „dziwnych momentów”



mertruve | mistrzowska talia Nicole Bonnet

# ART OF MURDER

## KARTY PRZEZNACZENIA

W recenzji *Chronicles of Mystery: Drzewo Życia* zaznaczyłem, że City Interactive nie ma pomysłu na rozwój tytułu. Niby jest fabuła, niby jest postać, niby chcemy zrobić przygodówkę o tajemnicach przeszłości, a tak naprawdę nie wiemy, o co chodzi. I o ile w tym wypadku twórcy ciągle szukają odpowiednich pomysłów, to *Sztuka Zbrodni* jest grą kompletną. *Karty Przeznaczenia* potwierdzają jedno – City Interactive jest w czołówce światowych twórców gier przygodowych!

Nicole najlepiej wygląda w swoim stroju służbowym. Niestety chyba nie ma zbyt dobrych przyjaciół i nikt jej jeszcze nie powiedział, że reszta strojów nie służy jej sylwetce. ▼

Stwierdzenie dość odważne, ale po zagranii w najnowszą odsłonę przygód agentki Bonnet tylko takie spostrzeżenia mi się nasunęły. Zaraz obok: genialna, świetna, wciągająca, mroczna, wreszcie dopracowana do perfekcji! Ale po kolei...

### Ciężkie życie agentki FBI

Nicole Bonnet znamy wszyscy bardzo dobrze. Jej postać dojrzewała wraz z nami. W *Sztuce Zbrodni* była mało doświadczoną agentką, próbującą odnaleźć się wśród morderstw

i zagadek. W drugiej części przyszedł nie-spodziewany sukces, w postaci schwytania Lalkarza. W trzeciej zaś spotykamy ją w momencie, gdy jest na urlopie. Odpoczywa po męczących śledztwach. Niestety nie dane jest jej za bardzo się rozleniwzić. Tydzień przed planowanym powrotem otrzymuje tajemniczą przesyłkę. Po rozpakowaniu okazuje się, że to kasetka, w niej zaś znajdują się dwa przedmioty: śruba oraz specjalna żarówka. Kilka chwil i zagadka rozwiązana, a lokalizacja wskazana. Udajemy się do opuszczonego kina i znajdujemy kartę. Potem zaś jesteśmy świadkami wypadku, okazującego się morderstwem. W ten sposób rozpoczynamy szaleńczą rozgrywkę z niezwykle inteligentnym przeciwnikiem, który zdaje się wiedzieć o nas wszystko – Karciażem. Wchodzimy z nim w swoistą interakcję, rozmawiamy nawet przez telefon! Jednak zawsze jesteśmy o krok za nim, natrafiając na coraz to nowsze ofiary po drodze.

Fabuła to zdecydowanie najmocniejsza część produktu. Zawsze miałem do CI małe „ale”, które objawiało się drobnymi błędami w układaniu ciekawych historii. Nie wspominając *Chronicles of Mystery*, gdzie historia często żyła własnym życiem, nie mając do końca wyjaśnionego celu. W *Art of Murder* był jeden problem: logiczność. Biegaliśmy po różnych







**brawa za wymyślenie postaci drugoplanowych, jak i samego przeciwnika. Wreszcie czułem się jakbym nie spotykał na drodze lalki, potrafiące wymówić dwa zdania, ale żywe postaci, które często mają coś do ukrycia...**

lokacjach, które na początku wciągały, później zaś denerwowały i pozwalały zadawać jego podstawowe pytanie: po co? Wiązało się to szczególnie z podróżami zagranicznymi Nicole. Okay, zwiedziliśmy ładny kawał świata, twórcy pokazali, że potrafią projektować miejsca inne niż mroczne zakamarki amerykańskich metropolii, ale co z tego? Tak naprawdę wszystko mogłoby się rozgrywać na miejscu, w Stanach. W Kartach Przeznaczenia problem został rozwiązany. Zwiedzimy inne miejsca, ale wszystkie będą w USA. Co więcej: wszystko jest logicznie wytłumaczone, ma swój cel i sens. Ani na chwilę nie zastanawiałem się, po co coś robię, czemu akurat to i w tej kolejności. Historia jest niesamowicie spójna, a co najważniejsza – wciągająca! Nie ma ani na chwili momentu zatrzymania się. Akcja gna na łeb, na szyję, czasami aż trochę za szybko, a jednocześnie wciąga coraz bardziej. Nowe morderstwa popełniane za pomocą skomplikowanych maszyn, których nie powstydziliby się główny antagonist

serii filmowej Piła. Najlepszy zaś jest finał, który zawsze sprawiał problemy polskim deweloperom. Widać to było w Sztuce Zbrodni pierwszej i drugiej. Finał trochę przygasał, następował szybko i bez zbędnych ceregieli pojawiały się napisy końcowe. Nie po to tyle ścigaliśmy mordercę żeby na końcu zobaczyć dwuminutowe outro! W Kartach Przeznaczenia wszystko idzie swoim tempem. Finał mamy odpowiedni, z rozmachem i chociaż filmowe outro dalej jest krótkie, to poprzedza je dosyć długa scenka, tłumacząca odpowiednie zawiłości. A czemu o tym wspominam? Bo za finał panom należą się wielkie brawa! Wybrnęli z twarzą. Powiem tylko, że finał wskazuje dwie rzeczy. Zakończenie serii, jak i jej bezprecedensowe kontynuowanie według nowych zasad. Pomysł iście genialny, pozwalający doskonale rozpocząć nowy rozdział w historii Sztuki Zbrodni, jak i tworzenia czegoś zupełnie nowego. Kolejne brawa za wymyślenie postaci drugoplanowych, jak i samego przeciwnika. Wreszcie czułem się jakbym nie spotykał na drodze lalki, potrafiące wymówić dwa zdania, ale żywe postaci, które często mają coś do ukrycia, a jednak są niewinne – ale czy aby na pewno? Nic w tej grze nie jest jednoznaczne.



## Obrázky zbrodni...

Graficznie trzecia część nie wprowadza niczego, czego byśmy nie znali. Może oprócz paru ciekawych opcji. Mamy wyświetlanie panoramiczne, więc pasek interfejsu znika, kiedy go nie używamy. Najeżdżanie kursorem myszki na dół ekranu zaraz go jednak przywoła. Podczas rozmów widzimy miniaturki twarzy postaci po lewej, jeżeli zaś bohaterowie stoją dalej, to ekran momentalnie kadruje i przybliża się, wygląda to dosyć ciekawie. Lokacje jak zwykle wykonano doskonale. Tym razem są to mroczne zaułki Nowego Jorku, opuszczony Lunapark, Fabryka, miasto w stanie Maine, oraz posępne i zwodnicze bagna Luizjany. Niby Stany Zjednoczone, a jak zróżnicowane! Punkt za wszechogarniające poczucie mroku.





Opuszczony Lunapark to numer jeden na mojej liście wszechczasów z lokacji gier kryminalnych. Dotychczas myślałem, że najmroczniejsze będą lokacje w Still Life. Myliłem się. City Interactive potrafiło je przebić. Jeżeli dołączymy do tego, wspomnianą później, muzykę, otrzymamy lokacje, które potrafią przyspieszyć bicie serca. Szczególnie w nocy, bo wtedy przyszło mi grać w Sztukę Zbrodni, o trzeciej w nocy. Satysfakcja gwarantowana! Gorzej ma się sprawa z wykonaniem postaci. Dalej są sztywne i jakieś takie drewniane. Ich animacja też pozostawia wiele do życzenia. Cieszy za to postęp w tworzeniu przerywników filmowych. Są coraz lepsze, dynamiczniejsze i przede wszystkim ciekawsze. Jeżeli chodzi o grafikę to użyto jeszcze jednego zabiegu, który dla mnie był strzałem w dziesiątkę i wspominałem o nim już w zapowiedzi, przy okazji przejścia dema. Zabieg z latarką. Ciemna lokacja, brak światła i tylko latarka w ręce. Powiem szczerze, że nie raz kazałem postaci iść dookoła, by nie sprawdzić, czy nikt nie czai się za rogiem. I wiem, jest to śmieszne, bo przecież recenzuję przygodówkę, ale pomysł odważny, świetnie wykonany i co najlepsze, skuteczny.

### Ach te dźwięki umierania...

Muzyka jest doskonałym dopełnieniem całości. Może słuchana oddzielnie nie wprawi w zachwyt, ale do gry nadaje się wyśmienicie. Świetnie dopasowana, i do tego, co zauważyłem, nie sprawiała wrażenia monotonna,

które dręczyły mnie w poprzednich dwóch odsłonach cyklu. Szczególnie miło wspominać dwie ścieżki dźwiękowe. Podczas zwiedzania opuszczonego kina oraz lunaparku. Ta wesołym miasteczku jest tak intrygująca, mroczna, zagadkowa, że potrafi wprowadzić gracza w nastrój pewnego niepokoju. Dźwięki oraz głosy jak zwykle nagrano perfekcyjnie. Szczególnie dobór aktorów mi się podobał. Odpowiednie akcenty, dobra dykcja i przede wszystkim wczuwanie się w rolę, pozwalają czerpać przyjemność z przygody.

### Mechanizmy, narzędzia, no i te karty...

Pod względem technikaliów gra niewiele różni się od poprzedniczek. Jest o wiele bardziej dopracowana, sprawniejsza i lepiej korzystająca z silnika graficznego. Widać, że City Interactive dobrze czuje się wśród narzędzi, pozwalających stworzyć taką grę przygodową. Wyciskają, co się da z wiekowego już Virtools Engine i dobrze. Mają też pomysł, a to już rzadkość, na zagadki. Trzymają one odpowiedni poziom, nie są za trudne, ale też nie za łatwe. Nicole w razie trudności stara się podpowiadać, ale nie robi tego nagminnie. Mamy klasyczne układanie (np.: kartki papieru), dźwignie, kabelki, łączenie przedmiotów, itd. Znajdą się krótkie czasówki, czy zadania, w których można zginąć. Na szczęście zawsze zostaje automatycznie zapisany przed tym stan gry. Otrzymamy raz możliwość postrzelania z pistoletu, ale jest to raczej nic nieznaczący dodatek. Interfejs prawie nic się nie zmienił, więc zarówno fani gatunku, jak i serii poczuć się jak

**Strzałem w dziesiątkę jest zabieg z latarką. Ciemna lokacja, brak światła i tylko latarka w ręce. Powiem szczerze, że nie raz kazałem postaci iść dookoła, by sprawdzić, czy nikt nie czai się za rogiem**







w domu. Dalej mamy znany wszystkim system podpowiedzi w postaci znaku zapytania, który po kliknięciu wskazuje aktywne miejsca na ekranie. Jest to już standard i dobrze, niezaznajomionym w gatunku pomoże, a wymagającym nie utrudni, bo wcale nie trzeba z dobrodziejstw tego typu korzystać. Ja sam a i owszem, lubię czasami sobie dopomóc.

Dalej mam zastrzeżenia, co do systemu dialogowego. Jest on bardzo nierówny. Z jednej strony niby drzewko dialogowe istnieje, z drugiej zaś niezwykle rzadko mamy więcej niż jedną (!) możliwość do wyboru. I tutaj pewna niekonsekwencja. W grze napotkamy fragmenty, w których nagadamy się za wszystkie czasy. Natomiast, kiedy indziej będziemy prawie milczeć. Nie jest to aż tak wkurzające, ale czasami po prostu dziwi. Na szczęście nie zawiedzie nas nasza komórka. Dostaniemy do przeczytania mnóstwo dokumentów, które odpowiednio wprowadzają w nastrój prowadzonego śledztwa.

Podobnie ma się sprawa z typem zagadek a'la CSI. Dzięki supernowoczesnemu komputerowi zwanemu Wielki Brat, dane nam będzie porównywanie odcisków palców, badanie próbek, robienie zdjęć, itd. Wszystko odbywa się intuicyjnie i w porównaniu do CSI jest uproszczone, ale i tak sprawia niesamowitą frajdę. Do tego dzięki temu akcja gry jest popychana naprzód i daje naukowe podwaliny niektórym wypraw (choćby do Luizjany), czy podejrzeń, co do osoby sprawcy.

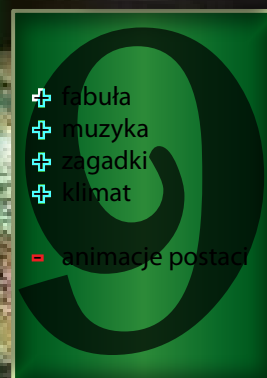
Czas gry jest standardowy. Zastanawiałem się ile po Chronicles of Mystery zgotują nam twórcy w swoim flagowym produkcie. I nie

zawiedli mnie. Otrzymujemy solidne osiem godzin grania w niezwykle pośpiechu i praktycznie bez zatrzymywania się. Myślę, że dla zwykłego gracza przygoda starczy na bite 9-10 godzin grania, a to bardzo dobry wynik. W sam raz na kilka wieczorów.

### Najlepsze rozdanie...

Bardzo długo zastanawiałem się nad oceną końcową. Nie ukrywam, że jestem fanem City Interactive i z całego serca im kibicuję. Stworzyli naprawdę fajną grę, czyli pierwsze Art of Murder. Potem zanotowali falstart w postaci Chronicles of Mystery, który szybko nadrobili drugą Sztuką Zbrodni. Później zrehabilitowali się za słabą jedynkę Chronicles, wypuszczając Drzewo Życia. Teraz natomiast pokazali, że są w stanie tworzyć dwie dobre gry w roku. Jedna to produkt zwyczajnie dobry, druga zaś jest już potwierdzeniem klasy. Niewątpliwie Karty Przeznaczenia to najlepsza gra w dorobku studia. Jednocześnie jedna z najlepszych gier przygodowych stworzonych w Polsce i jedna z lepszych na świecie. Szczególnie w tym podgatunku, czyli thrillerze, kryminale. Wciągająca, odpowiednio mroczna, no i bez wpadek fabularnych, z ciekawą, intrygującą historią. Praktyczny brak usterek tym bardziej dowodzi, że gra jest dopracowana. Beta testerzy nie spali podczas próbnego grania. I może gra dostałaby ósemkę, ale jest jedna rzecz, która każe mi dać dziewiątkę. Jest nim finał gry, który pokazuje, że twórcy wiedzą, kiedy powiedzieć dość i zakończyć na trylogii. A może powstaną kolejne części? Możliwości jest wiele, ale to nieważne, zakończenie i tak zasługuje na wielkie brawa, szczególnie ostatnie zdania wypowiedziane przez naszą bohaterkę. Polecam grę wszystkim amatorom tego typu produkcji. Mamy kandydata do tytułu przygodówki roku!

**Mamy kandydata do tytułu przygodówki roku!**





## Evillady | nie patrz w mrok

Ciemność. Odgłos kroków. Przyspieszony oddech.  
Ciemność. Samotność. Strach. Głośne bicie serca.  
Ciemność. Pościg. Ucieczka. Przyspieszone tętno.  
Ciemność. Atak paniki i... Nie, to nie koniec. To dopiero początek...

# Zagubione Dusze

## DARK FALL

**Dark Fall:  
Lost Souls  
jest jedną  
z trudniej-  
szych, jeśli  
nie najtrud-  
niejszych  
gier przy-  
godowych  
z jakimi do  
tej pory  
przyszło mi  
się zmierzyć**

### Demony przeszłości

Początek historii, która sięga roku 2005. To wówczas w miasteczku Dowerton w Anglii doszło do zaginięcia Amy Haven. Dziewczynka przepadła w Noc Świętojańską, w dniu swoich 11 urodzin. Śledztwo w tej sprawie podjął szanowany inspektor miejscowej policji. Nie wiedział jeszcze wówczas, że ta sprawa zrujnuje jego życie zawodowe, osobiste i na zawsze odbierze mu spokój. Mimo wysiłków policji, dziewczynki nigdy nie udało się odnaleźć. Mr. Bones - główny podejrzany w tej sprawie - został zwolniony z braku dowodów, a inspektora wydano z policji pod zarzutem preparowania tychże i prowadzenia śledztwa niezgodnie z regulaminem. Rodzina dziewczynki nigdy nie wybaczyła inspektorowi porażki, jaką odniósł w śledztwie, ale co ważniejsze... On sam nigdy sobie nie wybaczył. 5 lat później, w kolejną Noc Świętojańską wraca więc do Dowerton, by dokończyć śledztwo i uporać się z dręczącymi go demonami. Miasteczko nie wygląda jednak tak, jak je zapamiętał. Po serii tajemniczych samobójstw, jakie miały miejsce w hotelu

przy stacji kolejowej, mieszkańcy uznali to miejsce za przekłętą. Gazety rozpisywały się też o młodych mieszkańcach miasta oddających się obrzędom satanistycznym i twierdzącym, że zmusza ich do tego... Amy. W efekcie miasto się wyludniło i popadło w ruinę. Dziś opuszczone, martwe, straszne będzie areną zmagania inspektora z przeszłością.

### Tropiąc tajemnice z przeszłości

A zmagania będą to niełatwe. Prawdę mówiąc Dark Fall: Lost Souls jest jedną z trudniejszych, jeśli nie najtrudniejszych gier przygodowych z jakimi do tej pory przyszło mi się zmierzyć. Poziom komplikacji łamigłówek, którym będziemy musieli stawić czoła jest porównywalny z tym, z jakim mieliśmy okazję się spotkać grając w którąś z gier z serii Myst. Poprzeczka została dodatkowo podniesiona

Station Hotel to ekskluzywne pięciociarkowe miejsce do wypoczynku... ▲





▲ **Nasz hotel zapewnia niezapomniane chwile w pełni wyposażonych pokojach (których wnętrza projektowali słynni współcześni artyści), a także osobistych lokai.**

przez fakt, że sporo w tej przygodówce elementów znanych z gier typu hidden-object. Gracz jest tu dosłownie zmuszany do sprawdzania każdego skrawka ekranu, wracania wielokrotnie w to samo miejsce, bądź klikania kilka razy w ten sam obiekt. Co więcej działania takie są premiowane możliwością zdobycia tzw. przedmiotów bonusowych. Naturalnie ukończenie rozgrywki nie jest uzależnione od ich pozyskania. Jak każdy tego typu pomysł, mają one stanowić nagrodę dla najbardziej uważnych, hardcorowych graczy, którzy potrafią spędzić kilka godzin w jednej lokacji, badając ekran piksel po pikselu. Nie będę Wam zdradzać, czym te bonusy są. Powiem tylko, że w moim odczuciu ich wartość jest niewspółmiernie niska w stosunku do wysiłku, jaki trzeba włożyć w ich odnalezienie. Mnie udało się takich bonusów odkryć 6 w ciągu całej gry i nie sądzę, aby było ich więcej. Jeśli jednak ktoś chce podjąć to wyzwanie i samodzielnie sprawdzić, czy mam rację, to trzymam kciuki za wytrwanie w tym postanowieniu. Jego realizacja będzie bowiem wymagała od chętnego anielskiej wręcz cierpliwości, ciągłego skupienia i bardzo dobrej pamięci.

Choć muszę przyznać, że w moim przypadku tę ostatnią zastępowały notatki. Stosy notatek zawierających schematy, wykresy, dialogi, rysunki, cyferki, imiona i co tam jeszcze potencjalnie mogło mi się przydać w popchnięciu fabuły do przodu. Zanim więc zasiądziecie do rozgrywki, radzę sobie przygotować notes pokaźnych rozmiarów i dobrze zaostrzony ołówek. Zestaw ten przyda się Wam również dlatego, że wiele dialogów, kodów, schematów i rysunków jest w grze generowanych losowo. Niewątpliwie wpływa to na urozmaicenie

rozgrywki, ale również jest to kolejny element podnoszący poziom jej skomplikowania. Kolejny, ale... Nie ostatni. Jakby tego było mało w grze wprowadzono bowiem również zadania zręcznościowe i na czas. Na szczęście dano graczom możliwość wyboru poziomu trudności rozgrywki i to jest dobra wiadomość. Zła jest taka, że różnica pomiędzy poziomem easy a hard jest, obiektywnie rzecz biorąc, niewielka. Na poziomie hard, w zadaniach na czas, mamy tego czasu mniej na ich wykonanie, a dodatkowo zardzewiałe nożyczki, których będziemy musieli użyć kilkakrotnie w czasie rozgrywki, łatwiej się łamią i... To właściwie tyle. Nie ma żadnych różnic w stawianych przed nami zadaniach czy rodzaju łamigłówek, z którymi musimy się uporać.

Te ostatnie zaś, jak mówiłam, do najłatwiejszych nie należą. Dostaniemy do dyspozycji układanki, łamanie kodów, otwieranie zamków, uruchamianie rozmaitych mechanizmów. Dorzucicie do tego odnajdywanie potrzebnych przedmiotów, właściwą interpretację zebranych informacji i otrzymujemy całkiem pokaźny wachlarz tego, co gra ma do zaoferowania.

Niestety, podobnie jak to miało miejsce we wspomnianej już przeze mnie serii *Myst*, mało tu dialogów, łączenie ze sobą przedmiotów nie występuje w ogóle lub odbywa się automatycznie, a na dodatek w grze nie spotkamy ani żywego... Ducha? Nie, to nie jest właściwe określenie, bo duchów akurat spotkamy całkiem sporo, choć nie zawsze będziemy mogli je zobaczyć. Trudno się jednak temu dziwić. W końcu *Dark Fall: Lost Souls* to po pierwsze trzecia część cyklu, po drugie za scenariusz tej gry odpowiada Jonathan Boakes - ojciec znakomitej gry przygodowej *The Lost Crown*. Musiało więc być klimatycznie, niepokojąco, strasznie i przede wszystkim koniecznie z udziałem gości z tamtego świata.

Nie ukrywam, że nazwisko Boakes spowodowało, że wiele sobie obiecywałam po tej







bardzo krótkiej cut-scence, która pojawia się dosłownie na chwilę, ale zdradza wszystko. Zwłaszcza tym, którzy grali w Sanitarium. Mnie skojarzenie z tą grą przyszło na myśl natychmiast po odtworzeniu przerywnika. Tylko Ci, którzy w tę grę nie mieli jeszcze okazji zagrać, albo Ci naprawdę mało obeznani z gatunkiem gier przygodowych, nie połączą się o co chodzi. Ci mają więc szansę nadal się bać, ale pozostali... Cóż, pewnie zareagują

grze. Miałam jeszcze w pamięci The Lost Crown i niezapomniany klimat tamtej gry. Liczyłam więc na powtórkę z rozrywki, tymczasem...

grymasem niesmaku i wzruszeniem ramion. Wielka szkoda, bo fabuła sama w sobie jest naprawdę wciągająca i aż żal, że tak pochopnie zmarnowano jej potencjał.

▲ Przywiązuje-  
my wielką uwagę  
do oświetlenia,  
które tworzy baj-  
kowy, lekko ta-  
jemniczy nastrój  
naszych wnętrz.

### Czy masz odwagę odkryć prawdę?

Tymczasem z tym bywało różnie. Klimatu grze bez wątpienia odmówić nie można. Już samo menu okraszone niesamowitą muzyką wprowadza nas w odpowiedni nastrój, a początek rozgrywki oferuje taką dawkę emocji, że ciarki zaczęły mi maszerować po kręgosłupie niczym stado mrówek, do momentu, kiedy w końcu ze strachu nie podskoczyłam na krześle. Jeśli ktoś nie miał do tej pory styczności z poprzednimi odsłonami cyklu, to gwarantuję, że gra wywrze na nim odpowiednio mocne wrażenie. Na czym więc polega problem? Ano na tym, że nastrój grozy nie utrzymuje się przez cały czas trwania rozgrywki. Im głębiej będziemy się zanurzać w czeluście opuszczonego hotelu, tym bardziej napięcie będzie spadać. Powodem takiego stanu rzeczy jest coś, czego grom przygodowym nie wybaczam i co na starcie działa na mnie jak kubeł zimnej wody. A Dark Fall zaserwowało mi taki kubeł w potrójnej dawce.

**początek roz-  
grywki oferu-  
je taką dawkę  
emocji, że  
ciarki zaczęły  
mi maszero-  
wać po kręgo-  
słupie, do mo-  
mentu, kiedy  
ze strachu nie  
podskoczyłam  
na krześle**

Po pierwsze, z zupełnie dla mnie niezrozumiałego względu scenarzyści postanowili odkryć karty i właściwie ujawnić zakończenie już na początku rozgrywki! Skoro wiem, jak to się skończy, skoro wiem, o co tak naprawdę chodzi, to jak mogę się bać? Mowa o jednej,

Drugi problem z tą grą polega na tym, że... Jest ona trochę jak tajemnicza nieznajoma, którą spotykamy późną porą w barze, po wypiciu kilku głębszych. Przyciemnione światło, nastrojowa muzyka, kobieta w pełnym rynsztunku bojowym (czytaj: makijaż, fryzura, kiecka) i niejeden mężczyzna traci głowę. A następnego dnia rano, po nocy, którą para spędziła na... khem... omawianiu ważnych zagadnień filozoficznych, przychodzi pora na brutalne zderzenie z rzeczywistością. Facet spogląda na swoją wybrankę, a tu włosy w nieładzie, odklejone sztuczne rzęsy na poduszce, rozmazany makijaż i... I dochodzi do wniosku, że po ciemku panna wyglądała znacznie lepiej.

Dokładnie tak samo jest z Dark Fall. Jeśli będziecie grać w środku nocy, przy zgaszonym świetle, w czasie, kiedy jesteście sami w domu, będziecie szczekać zębami ze strachu i gra wyda się Wam ósmym cudem świata. Ale wystarczy zasiąść do gry w ciągu dnia albo zapalić światło i czar pryska, a gra traci dużo ze swojej atrakcyjności. Nie mogę więc powiedzieć, że jest to horror z prawdziwego zdarzenia. Ba! Nie mogę nawet powiedzieć, że ta gra dorównuje klimatem The Lost Crown, bo jest wręcz odwrotnie. W przypadku tej ostatniej gry pora dnia nie miała absolutnie żadnego znaczenia. Mogłam zasiąść do rozgrywki w niedzielne, słoneczne popołudnie z





na zbliżeniach  
zaczynają  
wychodzić  
**niedoróbki**,  
takie jak przy-  
klejona do  
ściany bitma-  
pa udająca  
krzesło albo  
sprzęty jak  
plastikowe  
mebelki z  
domku dla  
laiek

ptaszkami ćwierkającymi za oknem, a i tak po killkunastu minutach byłam już tak zatopiona w klimacie tej gry, że podskakiwałam na krzesła przy każdym, najlżejszym poruszeniu mojego kota.

No i wreszcie trzeci i najważniejszy zarzut, jaki muszę wysunąć pod adresem recenzowanej tu gry, to tak przeze mnie znienawidzona sche-ma-ty-czność. Gra przygodowa ma mnie zaskakiwać, żeby była przygoda muszą być zwroty akcji, a tu... A tu mamy sztamkę prowadzącą się do konieczności odnalezienia/zdobycia kilku kluczowych przedmiotów, wywołania przy ich pomocy ducha, udzieleniu zabłąkanej duszy pomocy, za co w nagrodę otrzymujemy jedną z części magicznego kręgu. Przedmioty. Duch. Pomoc. Krąg pierwszy. Przedmioty, duch, pomoc, krąg drugi. Przedmioty... I tak do końca gry. Zdecydowanie nie to rozumiem pod pojęciem przygody.

### Co widać w ciemności?

Ano... Niewiele, a to co widać nie wygląda zbyt dobrze. Grafika w grze tak naprawdę udaje trójwymiarową. Wszystko wygląda nieźle w szerszym planie, ale na zbliżeniach zaczynają wychodzić niedoróbki. Takie na przykład, jak przyklejona do ściany bitmapa udająca krzesło albo idealnie geometryczne sprzęty, niczym plastikowe mebelki z domku dla lalek. W czasie rozgrywki miałam wrażenie, że mrokiem panującym w lokacjach,

a niekiedy grą świateł, twórcy chcieli te graficzne braki zatuszować. Nieco lepiej jest na późniejszym etapie rozgrywki, kiedy za sprawą tajemniczych mocy w hotelu nagle rozbłyskują światła. Półmrok, odpowiednio przytłumione kolory to zabieg niby prosty, ale dzięki temu lokacje wiele zyskały i niektóre naprawdę mi się podobały. Z resztą sami możecie ocenić różnicę oglądając screeny.

### Poruszanie się po omacku

Interfejs jest czymś, co obok fabuły poczytuję tej grze na wielki plus. Zastosowano w nim kilka w sumie znanych nam już rozwiązań, ale

Kuchnia jest  
otwarta prawie  
całą dobę. Nasz  
kucharz przygo-  
towuje posiłki  
na specjalne  
zamówienia. ▼







w tej akurat grze bardzo fajnie wpływają one na urealnienie rozgrywki. Akcję obserwujemy z perspektywy pierwszej osoby z możliwością obrotu o 360 stopni oraz spoglądania w górę i w dół. By przejść w dane miejsce, użyć czegoś albo wziąć jakiś przedmiot, wystarczy po prostu kliknąć. To, co tak przypadło mi do gustu, to konieczność wykonywania myszką ruchów imitujących ruch rzeczywisty. Dla przykładu, jeśli chcemy odsunąć materac, który blokuje nam przejście musimy go złapać i przeciągnąć w odpowiednim kierunku. Jeśli chcemy zadźgać coś, z czym przyjdzie nam się zmierzyć w grze, musimy wykonywać gryzoniem ruchy posuwiste. Jeśli nasz inspektor zacznie wchodzić na wieżę, to jego panika i lęk wysokości zostaną oddane poprzez chwieanie się obrazu na ekranie, a dodatkowo zostaną wzmocnione przez słyszalne, przyspieszone bicie serca. A jeśli w grze przyjdzie czas na to, żeby oddać wygląd świata po wypiciu potężnej dawki ginu, to... Obraz na ekranie nie tylko będzie się poruszał i falował, ale będzie się także na siebie nakładał, a my kompletnie nie będziemy mogli złapać ostrości. Genialne w swej prostocie rozwiązanie, którego nie spotyka się tak często, a szkoda! Dodajmy do

tego jeszcze konieczność używania w niektórych lokacjach latarki oraz posługiwanie się telefonem komórkowym i otrzymujemy funkcjonalny, dobrze przemyślany i na swój sposób oryginalny system sterowania.

### Szepty w mroku

Muzycznie jest dokładnie tak, jak mogliśmy się tego spodziewać. Klimatycznie, niepokojąco, mrocznie. Oczekujcie dźwięków dobrze znanych z większości filmów o duchach. Jedno co mam do zarzucenia tej stronie gry, to fakt, że najbardziej klimatyczną oprawę muzyczną da się usłyszeć w... Menu i podczas odtwarzania napisów końcowych. Takich utworów, jakie możemy tam usłyszeć, życzyłabym sobie w grze więcej, ale i tak jest nieźle. Muzyka buduje nastrój, podtrzymuje klimat, sprawuje się więc dokładnie tak, jak powinna.

### Cała prawda o *Dark Fall*

Myszę, że uważny czytelnik wnioski może wyciągnąć sam. *Dark Fall: Lost Souls* to gra przede wszystkim bardzo nierówna. Z jednej strony mamy naprawdę dobrą fabułę, a z drugiej zdradza nam się zakończenie już na początku. Niby jest sugestywny, mroczny klimat, ale w trakcie rozgrywki napięcie widocznie "siada". Teoretycznie gubimy się w pogmatwanych tropach, a tak naprawdę cały czas wykonujemy te same czynności. Miałam więc konkretny problem z oceną trzeciej części serii, bo na pierwszy rzut oka jest bardzo dobrze, ale niestety gra traci przy bliższym poznaniu. Ostatecznie stanęło na ocenie, którą widzicie w ramce i myślę, że jest to sprawiedliwy wyrok.

▲ Nasi dietetycy i особи trenerzy zadbają o państwa figurę. Zapraszamy!



- + fabuła
- + muzyka
- + przez czas jakiś klimat
- + poziom trudności zagadek
- + interface
- po jakimś czasie klimat jednak „siada”
- ujawnienie zakończenia na początku rozgrywki!
- schematyczność
- niezbyt piękna grafika





## Madzius888 | znany mordercę i czar trochę pryska

Może to dobrze, a może i nie, ale ostatnimi czasy pojawił się trend tworzenia kolejnych części starszych tytułów, których początkowo wcale nikt kontynuować nie zamierzał. Tak też po The Longest Journey 2, na świecie miłośnicy przygodówek poznają dalsze przygody bohaterów Black Mirror, a w Polsce właśnie dostaliśmy Still Life 2. Co tam słyhać u Vic?

# Still Life

Od wydarzeń pod mostem minęło już trochę czasu, ale sprawa nadal nie daje spokoju agentce McPherson, która dalej gromadzi akta dotyczące niebezpiecznego mordercy zafascynowanego kobietami z obrazów pewnego zapomnianego malarza – Ackermana.

Still Life 2 zaczynamy w hotelowym pokoju Vic zawalonym teczuszkami i zdjęciami. Teraz kilka kliknięć i już właściwie... znamy tożsamość mordercy z części pierwszej (której oczywiście nie zamierzam wam podać;)). Mijają trzy lata relatywnie spokojne lata, ale przychodzi rok 2008 i mrozące krew w żyłach przebudzenie: znaleziono ciało młodej kobiety zamordowanej w bestialski sposób,

jednoznacznie wskazujący na mordercę ze wschodniego wybrzeża. Akcja gry toczy się jednocześnie w dwóch różnych miejscach: w Chicago (2005 r.) i w Starym Domu na obrzeżach (2008 r.), by historia plotła się pięknie i płynnie niczym dwie helisy. Początkowo niejasne i praktycznie niezależne od siebie fakty stworzą jasną całość.

### Role-Playing Game

Celowo jako przykład kontynuacji podałam Dreamfalla, ponieważ coś łączy ten tytuł z drugą częścią Martwej Natury. Zarówno The Longest Journey oraz jej kolejna część, jak i Still Life i jej jeszcze świeżutka kontynuacja



◀ McPherson jak zwykle podkreśla kobiece wdzięki, Nicole Bonnet może się od niej uczyć.





**drabina  
owszem,  
zajmuje 16  
pól w ekwi-  
punku, ale  
nie widać,  
że postać  
nosi taki  
klamor**

**w odróż-  
nieniu od  
możliwości  
laboratorium  
zajmującego  
cały bagażnik  
z CSI, mała  
walizeczka z  
zestawem do  
badań i analiz  
McPherson  
ma dostęp do  
pełnej bazy  
danych FBI**

- wszystkie te gry są bardzo dobre, z których pierwsza to klasyka, a druga rozwijając wybrane wątki jest... już zupełnie inna. W formie, rozwiązaniach i priorytetach.

Pierwsze zapożyczenia rozszerzające zawartość Still Life 2 pochodzą z gatunku gier dla mnie raczej obcego: z RPG. Jednym z nich jest ekwipunek ograniczony do 16 pól. Każdy przedmiot w zależności od wielkości bądź „widzimisia” twórców ma przydzieloną wartość pól, które zajmuje. Niejednokrotnie pojawia się więc sytuacja, że miejsca jest po prostu za mało. Można wtedy wykorzystać dowolną przestrzeń przeznaczoną na składowanie (szafka lub kontener oznaczone ikonką pudełka). Nie rozwiązuje to jednak tak znieciercierliwionych przez przeciwników, a tak ukochanych przez nas, zwolenników przygodówek, absurdów – owszem, drabina zajmuje 16 pól, ale po Palomie nie widać, że nosi taki klamor. Rozwiązanie to więc ni ziębi, ni grzeje – po prostu jest. Po drugie z niektórymi przedmiotami wiążą się konkretne umiejętności. Zamiast za każdym razem znajdować sposób na otwarcie drzwi, pojawi się jeden wytrych lub kilka prowizorycznych substytutów służących do otwierania zamków lub też kilka przedmiotów nadających umiejętność niszczenia – młot, kijek. Trzecią rzeczą jest niewidzialny pasek życia – w tym sensie, że nad postacią nie ma paska, ale może ona w wielu miejscach ulec zranieniu, i niestety, przy drugim ciosie rana jest już śmiertelna. Żeby uniknąć takiej tragedii w kilku miejscach (w naściennych apteczkach, a nie stoją i kręcą się na podłodze ;) ) leżą zestawy pierwszej pomocy, dzięki którym Vic lub Paloma westchną i odzyskają pełnię sił vitalnych. W tym aspekcie to by było na tyle. Dalej system

poruszania się to zwyczajny point’n’click z perspektywy trzecioosobowej, umiejętności nie da się „ekspić” i nie możemy podrasować postaci.

## CSI

Detektywistyczna przygodówka przestaje powoli istnieć bez analizy mikrośladów, także Still Life 2 został rozszerzony o takie narzędzia i związane z nimi działania. Nawet szeryfka, z którą przyjdzie nam przez chwilę współpracować, posługuje się znanym nam skądinąd zdaniem: „I’ve got nothing new to report” :) Zestaw do Badań i Analiz zawiera prawie wszystkie elementy znane z kompletu technika CSI – luminol, czujnik zapachów, pęsetę, waciki, proszek daktyloskopijny, pendrive z kluczem komputerowym, przenośny mikroskop cyfrowy, skaner trójwymiarowy. W odróżnieniu jednak od możliwości laboratorium zajmującego cały bagażnik GMS, walizeczka ta ma dostęp do... pełnej bazy danych FBI. Jak to możliwe? Też się nad tym zastanawiam. To nie jedyna nieścisłość, na którą się natknęliśmy. Ostatnio zdarzyło mi się gdzieś przeczytać wręcz oczywisty wniosek dotyczący pracy, np. ekipy z Nowego Jorku: dlaczego właściwie osoba z burzą długich loków (Stella Bonasera grana przez Melinę Kanakaredes) zostaje wpuszczona na miejsce zbrodni bez





Oczywiście każdy  
ma zasłony nad  
kominkiem ➤

czepka, pomijając problem estetyki? Chociaż problem w znacznie mniejszej mierze dotyczy Vic, to w Still Life 2 dochodzi do jeszcze gorszego zaniedbania. Mianowicie w walizeczce nie ma...rękawiczek!

Także technika pobierania dowodów trochę się różni. Pewien rozdział zostaje właściwie w całości poświęcony badaniu śladów. Wygląda to tak: owszem, najpierw używamy narzędzia służącego do wykrywania, a następnie do zbierania. Zupełnie pominięto tu jednak opcję pakowania mniejszych i średnich przedmiotów, z których zdjęto pewne dane, jako materiału dowodowego, a także bardzo ważnej zarówno dla śledztwa, jak i dla procesu: dokumentacji zdjęciowej.

Rozumiałabym pominięcie takich formalności, jeżeli chodzi o późniejsze, znacznie trudniejsze części, w których następuje pościg. Ale nie, w pewnym momencie Vic odzyskuje walizkę i heja, zaczyna wspominać o (i tak, jak już wiecie niedokładnej!) pracy dowodowej, gdy tymczasem ofiara, została sam na sam z mordercą. Co więcej, właściwie kilka rzeczy trzeba znaleźć, by ruszyć do przodu – w takim momencie! Jakże uroczo! Nie ma też możliwości porównywania dwóch próbek, dzieje się to niejako automatycznie przez bazę danych, w której informacje od razu ładują.

Zbieranie śladów, miłośnikom CSI, w tym i mnie, sprawi jednak wiele radości, a jest ich naprawdę sporo, zwłaszcza we wspomnianym rozdziale i właściwie tylko jedna rzecz jest dla mnie nie do przeboleń. Mianowicie zbyt szybkie wyciąganie wniosków, którego nie dopuściłby się żaden technik! Przykładowa sytuacja: znajdujemy ślady opon niezaprzeczalnie należące do pickupa, a przy zeskanowanym dowodzie pojawia się opis: „Półciężarówka, z której korzystał morderca”. Nie ma podstaw, żeby tak sądzić. Najbliższe ślady butów porywacza znajdują się znacznie dalej, a trop, choć świeży, mógł należeć do samochodu kogokolwiek bądź!



### Siła kobiet!

Victorii raczej nie trzeba nikomu przedstawiać – młoda kobieta o piegowatej i dziecięcej twarzy w FBI wybiła się dzięki umiejętnościom, a także zadziornemu charakterkowi. Wiele łączy agentkę z Latynoską, Palomą Hernandez – młoda dziennikarka kanału piątego poradziła sobie mimo ogromu obowiązków, które na nią nałożono i obecnie pracuje nad wielką sprawą: tropi mordercę ze wschodniego wybrzeża. Dla obu kobiet praca to całe ich życie, stoją jednak po przeciwnych stronach: Paloma chce zdyskredytować FBI, a FBI chce bez przeszkód zająć się rozwiązywaniem sprawy. Historie dwóch kobiet zetkną się w punkcie, w którym dziennikarka zostaje porwana przez mordercę podającego się za informatora! W końcu dwie silne dziewczyny rzucone na głębokie wody zaczną współpracować i... tak, złoimy skórę bandzirom!

To, jak bohaterki wyglądają zależy jednak od mocy komputera. Na nowszych modelach i najwyższych ustawieniach postacie prezentują się przepięknie – młodo i olśniewająco. Natomiast na komputerach choć troszeczkę starszych, gra wymusza znaczne ograniczenia – wtedy krawędzie oraz cienie są poszarpane, a kolory - niezbyt wyraźne. Zwłaszcza





kanciate twarze przypominały mi czas dwóch nowszych części CSI, a w dodatku pojawiały się bugi: zaciemniony ekran lub brak możliwości poruszenia. Dlatego też nie polecam grania na "rozsądnych wymaganiach", bo to zdecydowanie za mało. Rozdzielczość maksymalna to 1024x768 i na większych pojawiają się czarne paski. Wg panującej mody, wszystko wykonano w pełnym 3D. Jeżeli chodzi o podwórze, to nic specjalnego – las wygląda płasko, a roślinki złożone z kilku nałożonych na siebie kresek niedawno oglądałam w pierwszych częściach Draculi. Natomiast wnętrza przestronnego domu i piwnic – rewelacja! Ciemne lokacje wypełnione niby najzwyklejszymi sprzętami, które psychol uzupełnia przedmiotami - swojego osobistego - codziennego użytku w stylu luster czy stołów sekcyjnych, wprowadzają w bardzo mroczny nastrój. Całość uzupełnia muzyka...wprost psychodeliczna. Miałam mieszane uczucia, kiedy uruchomiłam grę i przywitało mnie menu z techniąw w stylu Need For Speed 2, w którą zdarzało mi się w dzieciństwie grywać. Wprost nie wyobrażam sobie innej ścieżki dźwiękowej niż ta, którą zastałam. Delikatne plumkania łączą się z niepojęcymi elektronicznymi odgłosami i jednym z najbardziej przerażających dźwięków na ziemi – biciem serca. Super! Byłam bardzo pozytywnie przeżona już dzięki samej muzyce i ciemnym lokacjom.



### "Iżby nieprawda - prawdy się nie miała"

Spokojnie, to jedyne dziwactwo, jakie wkradło się do tłumaczenia Still Life 2. Trochę zaciemnia obraz sytuacji, ale raczej każdy jest w stanie przetłumaczyć wyraźnie wypowiedziane zdanie: "to seporate the truth from the false", bądź wykonać zadanie wprost mechanicznie. Śmiesznie wygląda jeszcze tylko napis przy każdym przedmiocie (przez ograniczone miejsce w ekwipunku): zajmuje N pole/pola/pół, ale mówiąc szczerze... nie mam zielonego pojęcia jak rozwiązać tę kwestię w inny sposób;) Reszta jest w porządku, nie ma literówek, przestawień i tym podobnych. Nie mam też nic do zarzucenia amerykańskiej ekipie lektorskiej: Amerykanie z natury są ekspresyjni, dlatego "stara" Vic i Paloma dobrze sobie radzą, a morderca, to także z głosu porąbany psychol.

**Amerykanie z natury są ekspresyjni, dlatego "stara" Vic i Paloma dobrze sobie radzą, a morderca, to także z głosu porąbany psychol**



Anthea Turner nie byłaby zachwycona ➤





## Główki łami, gadki za

Fabula jest naprawdę interesująca. Uzupełniają ją trzy typy łamigłówek. Po pierwsze badania kryminalistyczne, których zalety oraz niedociągnięcia omówiłam już wyżej. Drugą i chyba większą od innych część stanowią problemy związane z komputerem: bez zdobywania haseł, ściągania danych z kart pamięci, bez regularnego śledzenia monitoringu, korzystania z elektronicznych kluczy lub telefonu, nie da się dojść do finału... zresztą to tak, jak w życiu ;) Ponadto typowe, rzeczowe: mamy mnóstwo przedmiotów do zebrania i połączenia. Zagadki nie są bardzo zaawansowane: raczej do wszystkiego powoli można dojść, bo nie czekają tu na gracza żadne kilkugodzinne zmagania z wytrychami.

## Survival Horror

I dochodzę do najmniej przyjemnej części recenzji, ale na pewno nie przeoczę faktu, przez który mina mi zrzęda. Lubię dobrą przygodówkę powodującą gęś skórki i nerwowe podskoki na krześle. Wspaniale przyczynia się do tego mroczna grafika i fantastycznie dobrana muzyka. Natomiast czasówki to już za wiele. Gra nie powinna polegać na tym, że ciągle ginę i wczytuję, a tak się niestety działo. W akapicie powyżej wspomniałam: "powoli



można do wszystkiego dojść". Wymuszanie takiego pośpiechu męczy, denerwuje, irytuje i zniechęca, zachęcając jedynie do intensywnego zapisywania na bieżąco. W przygodówkach jest to wręcz nieetyczne, a już na pewno nie w takiej ilości! Do intensywnie wyętej pracy zachęcać powinna całość oprawy, a nie takie sztuczne granice zakończone nawet nie ostrzeżeniem, a od razu śmiercią. Nie można ich całkowicie obejść, a skrócenie do absolutnego minimum wymagałoby przechodzenia całości z solucją. Ponadto na większość z nich można się natknąć przypadkiem, ot wchodząc do danego pomieszczenia. W dodatku bardzo często bez wykonania pewnych czynności lub zdobycia określonych informacji nie da się ukończyć „questa”. I jeszcze do tego, gdybyśmy wiedzieli, gdzie należy wrócić, by uzupełnić wiedzę, to... nie da rady wykonać wszystkiego w przeznaczonym czasie. Paskudztwo, po prostu paskudztwo! Być może inaczej odebrałabym całość, gdybym grała „w odcinkach”, trudno powiedzieć. Natomiast jeżeli skrót „SH” kojarzy wam się z Silent Hill, a nie z Sherlockiem Holmesem, to na pewno spojrzycie pod innym kątem.

Still Life 2 spokojnie mogłaby zostać grą roku: grafika ma swoje uszczerbki, ale potrafi wprowadzić w klimat, muzyka jest po prostu genialna, zagadki kryminalistyczne są znośne, z elektroniką każdy sobie poradzi, a opowieść niesamowicie wciąga. Szkoda, że wszystkie te zalety zaciemniają idiotyczne czasówki, przez które po ukończeniu czułam się zmęczona fizycznie i psychicznie bardziej niż nasze bohaterki. Jedno jest pewne: na pewno ostrożniej podejść do pozostałych kontynuacji...

**Still Life 2**  
spokojnie  
mogłaby  
zostać  
**grą roku.**  
Szkoda, że  
wszystkie  
te zalety  
zaciemniają  
**idiotyczne**  
**czasówki,**  
przez które  
po ukończe-  
niu czułam  
się zmęczo-  
na fizycznie  
i psychicznie





## Kami17 | detektyw dla... dorosłych?

# GOIN' DOWNTOWN



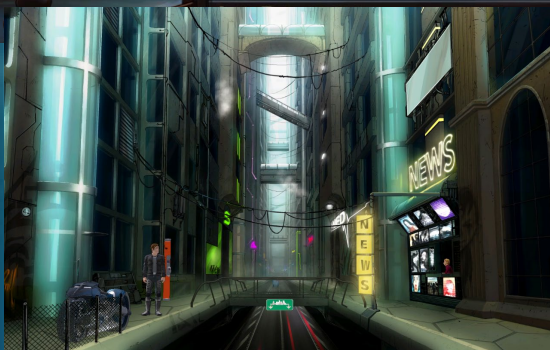
Producent czwartej i piątej części Simona (Simon the Sorcerer - Szymon Czarodziej) **Silver Style**, stworzył futurystyczną przygodówkę umiejscowioną w Nowym Jorku roku 2072. Klawiszowy point&click połączony z „komiksową grafiką”, „klimatyczną ścieżką dźwiękową” i „rewolucyjnym system łąmigłówek dla początkujących i profesjonalistów”, zapowiadał dość ciekawą produkcję. Jak wyszło to w praktyce?



Fabula już od początku wciąga nas w wir wydarzeń. Pierwsze co widzimy to mężczyzna na krześle elektrycznym (przyszłość w oczach Silver Style najwyraźniej nie jest zbyt humanitarna). Następnie przenosimy się do mieszkania głównego bohatera Jake'a i dowiadujemy się z lokalnych wiadomości, iż w mieście mordowane są prostytutki. Nasz główny bohater nie uznaje jednak czterdziestej drugiej ofiary za coś szczególnie ważnego (pewnie dlatego nie jest zbyt dobrym policjantem) i woli słuchać swojego własnego głosu. Z monologu dowiemy się, iż wpadł w depresję po śmierci ukochanej, a chorobę zagłusza różnego rodzaju tabletkami. Po wyjściu z jednostki mieszkalnej Jake zauważa dość egzotycznie ubraną dziewczynę leżącą na środku chodnika, którą postanawia ocucić a następnie zabrać do siebie i zaoferować jej własne łóżko, aby mogła odpocząć. Cóż... idąc dalej - nasz bohater budzi się po małej drzemce, którą uciął sobie na brzegu łóżka. Dziewczyny nie ma, za to okno jest otwarte na oścież. Schodzimy na dół, a tam możemy obejrzeć to co z nieznanym zostało oraz dostać informację od koleżanki po fachu, że nikt

◀ Przyszłościowa wizja Statuy Wolności, zamienionej w żarówkę





nie zajmie się podejrzanym samobójstwem, gdyż dziewczyna nie płaciła podatków. Nowy Jork przyszłości oferuje bowiem ochronę i generalną atencję tylko obywatelom płacącym podatki, a im więcej płacisz, tym bardziej nietykalny jesteś.

Tak też zaczyna się cała historia. Musimy pomóc Jake'owi rozwikłać całą sprawę, zaczynając od dowiedzenia się kim była piękna nieznajoma.

Pierwsze co zwraca naszą uwagę to dość oryginalna grafika. Określona przez twórców jako unikatowo-komiksowa podobna do „Sin City”, tak naprawdę jest po prostu rysunkowym światem o szczegółowych tłach i postaciach wyglądających jak z wersji beta. Dynamiczne efekty świetlne w czasie rzeczywistym, które miały je upiększać są zdecydowanie niedopracowane. Niestety, ale w większości wypadków wyglądają jakby przeszły przez proces twórczy u Jacka Pollocka. Też w

**rysunkowe postacie wyglądają jak z wersji beta, jednak mogą okazać się przyjemną odmianą po wymuszonych rozwiązaniach 3D**

czasie rzeczywistym. Dla tych, którzy nie wiedzą o co chodzi - cienie na postaciach wyglądają jakby ktoś opryskał je farbą. Jednak jeśli nie zwracacie zbytnej uwagi na grafikę, luźny rysunkowy koncept może okazać się dość przyjemną odmianą po wymuszonych rozwiązaniach 3D. Chociaż zdecydowanie można się przyczepić do sposobu poruszania się kobiet, które chodzą od palców zamiast pięty, więc wszystko wygląda bardzo nienaturalnie.

Ścieżka dźwiękowa jest bardziej dopracowana i zdecydowanie stanowi podstawę tworzenia klimatu w grze pozbawionej głosów postaci. Nie jest jednak bez wad. Piosenka z menu brzmi jak Rammstein albo Oomph! przerobiony na futurystyczne disco i przymusowo przetłumaczone na angielski. Podczas rozgrywki napotkamy na równie charakterystyczne motywy. Pomijając różnorodne gusta muzyczne, całościowo jest to plus tej produkcji. Idealnie wtopi nas w futurystyczny klimat neonowego miasta. Co prawda po pewnym czasie stanie się męcząca i sprawi, iż przykręcenie gałki na głośniku stanie się bardzo kuszące... ale to dopiero później.

Point&click to rzeczywiście klasyczny point&click bez żadnych udziwnień i „super” innowacyjnych pomysłów. Inwentarz pojawia się po najechnaniu na dolną krawędź ekranu. Znajdują się tam przyciski zmiany dnia w noc oraz przejścia do mapy lub zapisków Jake'a, które mogą nakierować gracza gdy zabraknie pomysłów na dalsze działanie. Jest to jednak mało prawdopodobne, gdyż Jake mówi co powinien zrobić po każdym ważniejszym wydarzeniu. Jednak jest to miły akcent dla początkujących... Lub mało uważnych. Co zaś tyczy się owego rewolucyjnego systemu łamigłówek dla początkujących i profesjonalistów... Nie wiem co producenci mieli przez to







**Zacznijmy od tego, że nie ma tu żadnych łamigłówek, gier logicznych, układanek czy mini-gierek...**

na myśli, ale jakkolwiek by na to nie patrzeć i gdziekolwiek by tego nie szukać podczas rozgrywki ani razu nie napotkałam czegoś podobnego. Zacznijmy od tego, że nie ma tam żadnych łamigłówek, gier logicznych, układanek czy mini-gierek, więc niepotrzebny jest żaden system do nich. Całość przechodzi się intuicyjnie i jeśli o logiczne rozwiązania chodzi to utknęłam tylko raz, właśnie przez zbyt standardowe myślenie. Grę można spokojnie zasufladkować jako pozycję dla początkujących i casualowców.

Mapa jest dla mnie dużym plusem. Całość jest dobrze pomyślana, nie trzeba biegać po lokacjach ciągnących się w nieskończoność. Każda jest maksymalnie dwustopniowa – podjeżdżamy na ulicę Jake'a, a stamtąd idziemy do mieszkania i już. Ciekawym rozwiązaniem jest przejście dnia w noc i na odwrót. Nie musimy liniowo czekać aż wykonamy określone zadania i nagle zapadnie noc, bądź nastanie kolejny dzień. Sami musimy wpaść na to, kiedy nadeszła pora na przyspieszenie czasu. W praktyce jednak nie jest to zbyt trudne i wymagające wcześniejszego przemyślenia.

Będziemy wiedzieć, iż teraz musimy porozmawiać z daną osobą, a ta jest dostępna dla nas jedynie w dzień bądź







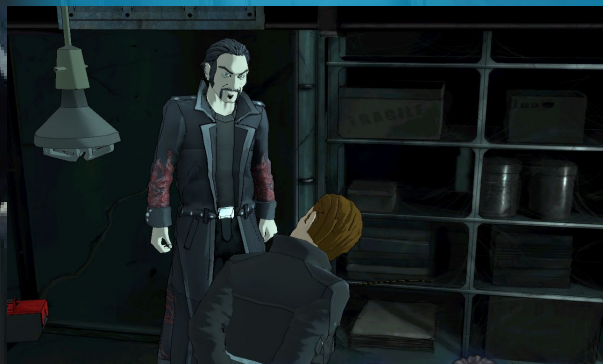
Goin' Downtown zdecydowanie nie jest grą dla dzieci. Narkotyki, prostytutki, mniej lub bardziej ekskluzywnie bądź też ekskluzywni (bo prostytutkami są też mężczyźni, ale za to akurat dają plus), słownictwo, humor, ubrania... Tę listę można jeszcze uzupełniać.

Jak mogę podsumować tę grę? Bardzo dobre tła i przeciętne postacie; bardzo klimatyczna

muzyka, która jednak po jakimś czasie zaczyna nużyć jeśli nie wręcz irytować; klasyczny point&click lecz zupełny brak zagadek; zdumiewające elementy „tylko dla dorosłych” wplecione jakby trochę na siłę, ale i dobra organizacja całego miasta oraz ciekawy element zmiany dnia na noc. Wychodzi coś zupełnie przeciętnego. Na szczęście dla gry, trzeba jeszcze doliczyć klimat podczas rozgrywki. To jest coś co naprawdę udało się twórcom. Przy każdym uruchomieniu gry od razu wczujemy się w futurystyczną atmosferę miasta dzięki niebieskawej kolorystyce i muzyce, która sama w sobie może i nie jest zbyt wspaniała, ale jako element całości jest godna pochwały.

- ✦ ładne tła
- ✦ klimatyczna ścieżka dźwiękowa
- ✦ klasyczny point&click
- ✦ klimat rozgrywki
- ✦ dobra organizacja miasta
- ✦ władza nad czasem

- ▣ niedopracowane postacie
- ▣ po pierwszej euforii muzyka zaczyna nużyć
- ▣ brak zagadek
- ▣ pojawiające się z zaskoczenia elementy „tylko dla dorosłych”

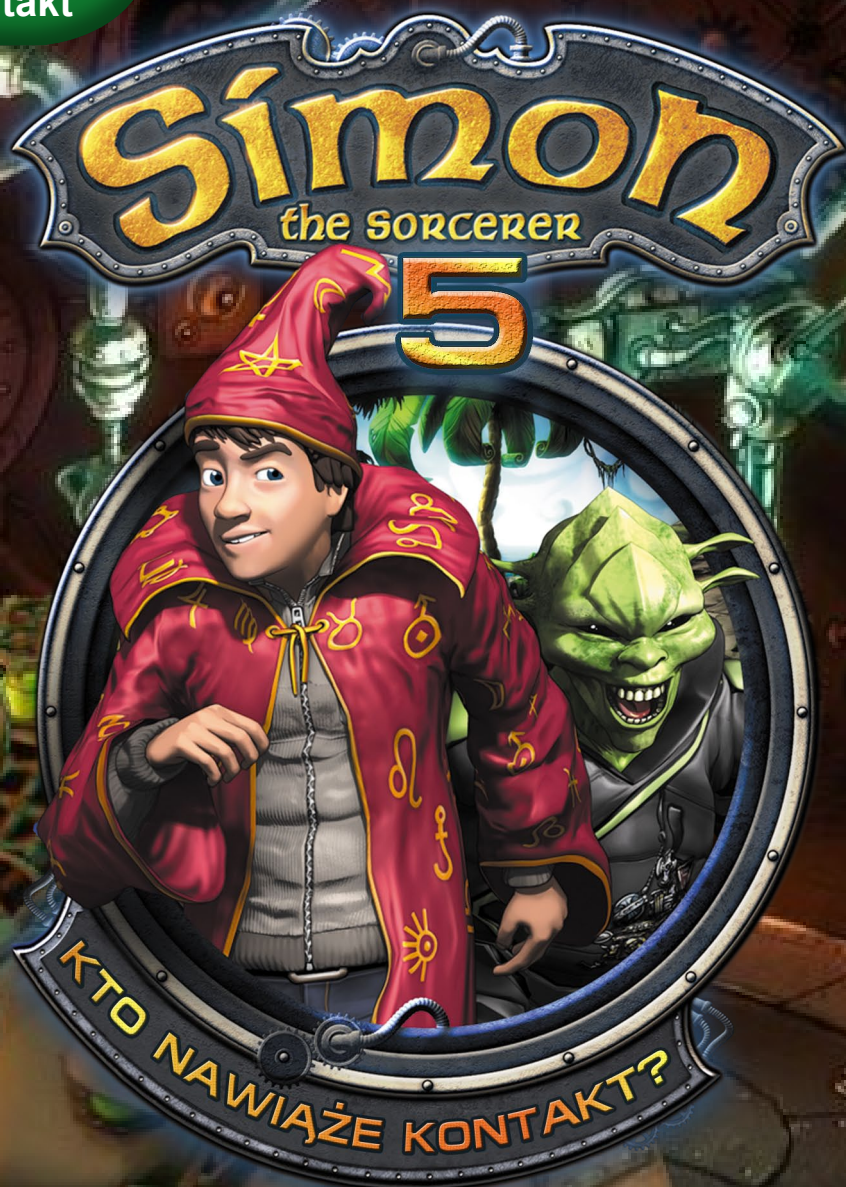




## mertruve | czarodziej nawiązuje kontakt

Piąta część Simona to gra pełna sprzeczności. Patrząc na pierwszy rzut oka dostajemy jeden z najpiękniejszych tytułów przygodowych ostatnich lat, który dzięki prostemu zabiegowi graficznemu, będzie starzał się dużo wolniej, ciągle zachowując świeżość. Na drugi rzut oka widzimy wspaniałe animacje, miejscami naciągany, nie aż tak bardzo rażący, niepoprawny humor i charyzmę głównego bohatera. I wszystko byłoby dobrze gdyby na tych dwóch razach poprzestać. Ale co jak zechce nam się spojrzeć z ciekawości jeszcze raz i zagłębić w przygodę? Wtedy może już nie być tak różowo...

Simona znają chyba wszyscy. Zarówno starsi, jak i młodszy gracze. Ci pierwsi powinni kojarzyć dwie pierwsze części, szczególnie bardzo udany sequel, który choć nie stał się kultowy, przysporzył swego czasu wiele radości przygodówkowiczom. Potem nastał niechlubny okres w postaci części trzeciej i po wielu latach niemiecki producent Silver Style Entertainment postanowił wskrzesić niesforne czarodzieja, tworząc czwartą część, wydaną u nas za sprawą City Interactive. Ciepło przyjęta przez graczy nowa przygoda oferowała ładną grafikę w trójwymiarze i klimatyczny powrót do korzeni. Za piątą część odpowiada to samo studio, zmienił się tylko



polski wydawca. Jest nim teraz uwielbiany przez polskich graczy IQ Publishing, który ostatnimi czasy wydaje mocne tytuły. Nowy Simon kontynuuje tę tradycję.

### My name is Sorcerer... Simon the Sorcerer

Pisząc, że fabuła każdej kolejnej części gry jest tylko pretekstem do robienia sobie żartów poprzez liczne nawiązania, zabawy słowami, niedopowiedzeniami itd., niewiele się będę mijał z prawdą. Widać, że autorzy coraz lepiej się czują jako ludzie odpowiedzialni za Szymka Czarodzieja. Gorzej, że z fabułą jest coraz bardziej krucho. Historia w Simonie 5 oscyluje wokół kosmitów. Oto mamy pożegnanie ostatnich dni starego roku,

◀ Wypadną, czy nie wypadną...





Cięcie!  
Źle, źle,  
mieliście  
mierzyć  
z broni,  
jeszcze  
raz... ➤



▲ Cięcie! Więcej grozy moi drodzy. Wczujcie się w rolę choć trochę. Bierzcie przykład z Kiery Knightly - ona ma tylko jeden wyraz twarzy, a i tak zawsze wygląda świetnie.

**grafika w  
grze urzeka  
od pierw-  
szych chwil**

świętowanie, jak zawsze niesforne żarty młodego czarodzieja i zdenerwowanie jego dziewczyny Alix (wybaczcie, ale będę korzystał z oryginalnych imion postaci). Nagle widzimy obraz planety i nadlatujący statek kosmiczny. Potem już tylko jesteśmy świadkami najazdu kosmitów na dom Simona i porwania ukochanej głównego bohatera. Cóż możemy zrobić? Wyruszamy uratować wybrankę naszego serca!

Historia przedstawiona w grze jak żywo przypominała mi Runaway 2. Nawet niektóre postaci były podobne, jak Doctor Walden. Ale bardziej chodzi mi o pewnego rodzaju zagubienie. Oto całość sprowadza się do odwiedzania przeróżnych miejsc, niekoniecznie ze sobą powiązanych, napotykania dziwacznych, choć sympatycznych, postaci i rozwiązywania zagadek. Na końcu uraczeni zostaniemy jakimś rozwiązaniem intrygi, za które autorom należą się brawa, bo było nieprzewidywalne. Nie zmienia to jednak faktu, że wszystko co robimy w trakcie nie zawsze ma sens i właściwie tegoż sensu nie powinniśmy się doszukiwać. Dlatego nie do końca będziemy w stanie wytłumaczyć sobie dlaczego znajdujemy się akurat w tym miejscu. Widocznie autorzy tak

chcieli. Z drugiej strony, miejsc i lokacji nie ma tak wiele. Przez całą przygodę odwiedzimy ich zaledwie 5. Będą to: wioska, wyspa, podziemne miasto, statek oraz finałowa lokacja (nie zdradzę jaką;)). W każdym z miejsc eksplorujemy około 4 do 5 lokacji i tyle. Powiem, że mi to aż tak nie przeszkadzało. Mało miejsc to mała szansa na pogubienie się, ale i krótsza zabawa...

### Nowe szaty króla...

We wstępie zaznaczyłem, że na pierwszy rzut oka nowy Simon jest jedną z najpiękniejszych przygodówek ostatnich lat. I wcale nie mówię tego na wyrost. Grafika w grze urzeka od pierwszych chwil. Twórcy zastosowali prosty zabieg, który był zarówno odważny, jak i ryzykowny. Mianowicie wszystkie obiekty, których używamy i postaci są trójwymiarowe z użyciem efektu cel-shadingu. Podobnie zrobiono Runaway'a. Dzięki temu gra wygląda bardzo komiksowo, bajkowo i wolniej się starzeje. Jeżeli jeszcze wybierzemy opcję cieniowania i wygładzania (antyaliasing), to zostaniemy uraczeni naprawdę piękną grą. Dzięki zastosowaniu zmodyfikowanego silnika z czwartej części wymagania pozostają dalej znośne i nie trzeba mieć szczególnie mocnej maszyny. Otoczenie zaś jest namalowane ręcznie. Przypomina to trochę starego Księcia i Tchórza albo najnowszego The Whispered World. Lokacje są naprawdę ślicznie zrobione. Dlaczego więc pisałem o ryzykownym zabiegu? Nie we wszystkich miejscach łączenie trójwymiarowości z płaskimi, ręcznie malowanymi tłami się sprawdza. W lokacjach typu zamek czy statek wygląda to bardzo naturalnie i po prostu ładnie. Zaś już na wyspie widać, że chodzimy po czymś płaskim i nienaturalnym. Wtedy rzuca się w oczy całkowita dwuwymiarowość tła. Jeżeli się tylko przyzwyczaimy, to







będziemy czerpać niezwykłą przyjemność z podziwiania grafiki.

Całości dopełniają świetne animacje postaci, jedne z lepszych jakie ostatnio widziałem i mimika postaci. Właściwie wszystkie moje obiekty, które miałem w tym temacie do poprzedniej części zostały poprawione. Jest to niesamowity krok naprzód, bo aż miło patrzeć na poruszających się bohaterów. Ich gestykulacja, ruchy, wszystko jest bardzo ładne i nawet jeśli nie do końca naturalne, to oddające ich indywidualny charakter.

### I znowuż te średniowieczne dźwięki...

Po raz kolejny ciężko mi napisać cokolwiek o muzyce. Jest to raptem kilka utworów, ciągle się powtarzających. Do tego wszystkiego muzyka gra niezwykle cicho, zmiana ustawień nic nie daje i całość pozostaje mało znaczącym tłem. Inaczej sprawa ma się z dźwiękami. Te przygotowano starannie i bardzo dobrze oddają charakter rozgrywki. Właściwie na tym można skończyć chwalenie, bo reszta to już tylko minusy. Jak pisałem przy okazji recenzji czwartego Simona – głosy zostały dobrze dobrane, dobrze,



ale po raz kolejny porażają swoją sztuczną. Co z tego, że zmienia się ton głosu, skoro wszystko inne kuleje? Właściwie to czułem się jakbym słyszał ludzi z ulicy, pierwszy raz używających swojego głosu. Dalej brakuje płynnych przejść pomiędzy kwestiami i nadal mam żal do twórców o brak większego zaangażowania w kwestii nagrywania głosów.

### Na zachodzie bez zmian...

Jeżeli chodzi o technalia, interfejs, system zagadek – wszystko pozostaje bez zmian. Dalej mamy klasyczny interfejs z zastosowaniem dwukliku. Lewy przycisk myszy pozwala zbierać przedmioty i łączyć je w ekwipunku albo używać w określonych miejscach. Prawy odpowiada za komentarz Simona. Nasz ekwipunek jest niewidoczny, dopiero po najechaniu na dół ekranu ujrzemy co nosimy. Dzięki magicznemu kapeluszu możemy brać co chcemy, a miejsce nigdy nam się nie kończy. Brawa należą się za rozwiązania na wyspie. Pozbawieni swojej czapki musimy zbierać przedmioty i chować je do skrzyni, gdyż do kieszeni mieszczą się nam tylko po dwie sztuki. Rozwiązanie przywodzi na myśl Still Life 2 i zostało przeze mnie ciepło przyjęte. Potem zaś kradniemy (pożyczamy) plecak i możemy nosić co chcemy, ale odbija się to na naszym wyglądzie w postaci garbu pod czerwoną szatą. Są to szczegóły, ale sprawiają wiele radości, dodając całości smaczku. Zagadki są niezmiennie. Przez prawie całą grę będziemy zbierać i łączyć przedmioty albo używać ich gdzie się da. Innego typu rozwiązań nie uświadczymy, oprócz dwóch wyjątków. Jeden, kiedy będziemy ustawiać przyciski i drugi, kiedy będziemy używać mocy!



◀ Królik? Tak, bo szczury wyszły już z mody.

**głosy po raz kolejny porażają swoją sztuczną**

▼ Podziwiasz sufit? Nie, łączę się z siłą wyższą.





Tak, tak! W pewnym momencie przejmujemy kontrolę nad jedną z postaci (nie zdradzę którą) i poznamy dzięki mistrzowi Jonaszowi (tutaj już konkursowa propozycja tłumaczenia) moce, stając się, niczym Jedi, użytkownikami tajemnych sił. Muszę przyznać, że ten fragment podobał mi się najbardziej z całej gry i chętnie pobawiłbym się dłużej takimi możliwościami. Świetna odskocznia od klasycznej przygodówki z Simonem.

Bez zmian pozostał również system podpowiedzi. Dostajemy do użytku Quest Book i możemy przeglądać zadania, które musimy wykonać. Nie wszystkie da się wykonać w tej kolejności podanej w księdze. Niestety, gra jest tutaj całkowicie liniowa i jeżeli nie wypełnimy danego zadania w odpowiedniej kolejności, to nie ruszymy z miejsca. Czasami robi się przez to chaotycznie, ale ogólnie dajemy radę się połapać w kolejności zadań. A jak nie, to Simon na pewno skomentuje odpowiednio całą sytuację. Dostajemy też trójstopniowy system podpowiedzi. Jeśli nie wiemy co zrobić, klikamy na ikonkę kapelusza bohatera i już widzimy pierwszą podpowiedź. Odślonięcie wszystkich trzech, podaje nam rozwiązanie na tacy. Pomysł dobry, pozwala bawić się zarówno początkującym, jak i zaawansowanym amatorom przygodówek.

### Simon, nic się nie zmieniłeś...

Humor w grze pozostał ciągle ten sam. W tej części na szczęście dochodzi parę

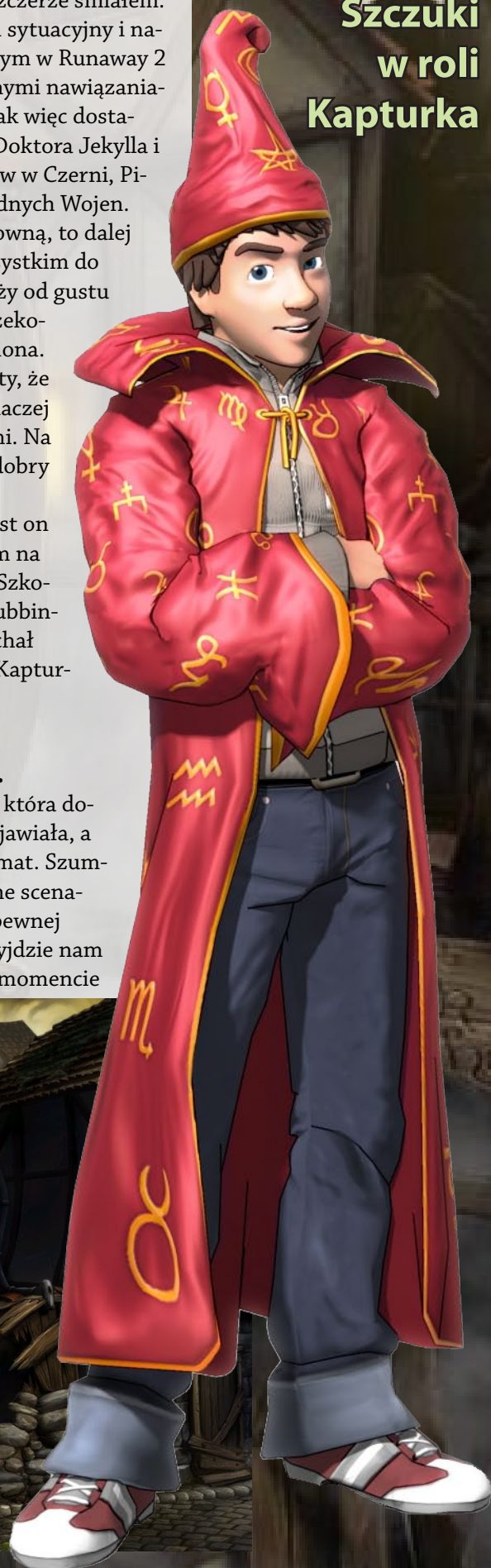


nowych elementów, bo ciągle śmianie się z tego samego mogłoby już nie bawić. Ogólnie z humorem jest tutaj różnie. Wiele zależy będzie od tłumaczy, ja akurat miałem przyjemność grać w angielską wersję językową. Były momenty kiedy się szczerze śmiałem. Najczęściej był to komizm sytuacyjny i nawiązujący do filmów. Niczym w Runaway 2 mamy do czynienia z licznymi nawiązaniem i zabawą konwencją. Tak więc dostaniemy wariację na temat Doktora Jekylla i Mr Hyde'a, a także Facetów w Czerni, Piratów z Karaibów i Gwiezdných Wojen. Jeśli chodzi o samą grę słowną, to dalej nawiązuje ona przede wszystkim do seksu, więc wszystko zależy od gustu graczy. Mnie osobiście przekonywał humor nowego Simona. Choć zdarzały się momenty, że był on lekko naciągany. Inaczej ma się sprawa z postaciami. Na szczęście powrócił stary, dobry Czerwony Kapturek i jego feministyczne poglądy. Jest on na zdecydowanym faworytem na tytuł bohaterki gry roku. Szkoda, że nie uświadczymy dubbingu, bo chętnie bym posłuchał Kazimierzy Szczuki w roli Kaptureka. Pasowałaby jak ulał!

### Obiecanki, cacanki...

Na koniec trochę goryczy, która dotychczas prawie się nie pojawiała, a zasługuje na oddzielny temat. Szumnie zapowiadane odmienne scenariusze gry, kończą się na pewnej drodze wyboru, jakiej przyjdzie nam dokonać w odpowiednim momencie

**chętnie bym  
posłuchał  
Kazimierzy  
Szczuki  
w roli  
Kaptureka**







◀ Jack, och Jack, dlaczego masz takie długie zębiska i zapuściłeś większą brodę?



gry. Będziemy mieli do rozwiązania problem i trzy możliwości. Każda z nich wpłynie na zakończenie, które charakteryzować się będzie zmianą tekstu na końcu przygody. Podobnie jak w Fahrenheicie, zostaniemy uraczeni odpowiednią animacją, zaś po wszystkim pojawi się tekst, który w zależności od rozwiązania zadania będzie się zmieniał. Nie nazwałbym tego epokowym odkryciem ani żadnym skomplikowanym systemem analiz zachowań Simona, ale sam fakt cieszy. Umiarkowanie, ale jednak. W końcu mamy wpływ na zakończenie, co prawda znikomy, jednak mamy. Mam także zastrzeżenia co do logiczności niektórych zagadek. Dzięki przydatnej opcji podświetlenia przedmiotów (klawiszem H i G) nie musimy urządzać polowania na piksele. Zamiast tego czasami zdarzy się nam standardowa i ulubiona zabawa graczy – użyjmy wszystkiego na wszystkim. Zawsze pozostaje też system podpowiedzi.

We wstępie zaznaczyłem, że kolejne zerknięcia na tytuł sprawiają, że całość nie wydaje się już taka idealna. I tak z pewnością jest. Historia jest taka sobie, dużo postaci pojawia się i znika, nie odgrywając zbyt rozbudowanych

ról, humor nie zawsze musi pod-

pasować. Najgorszy zaś jest czas gry. Niecałe 5 godzin to w dzisiejszych czasach nawet nie krótka rozgrywka, to po prostu skandal. Jeżeli tytuł jest się w stanie ukończyć w czasie 5 godzin, nie męcząc się zbyt i nie korzystając z podpowiedzi, to coś jest nie tak. Szkoda, tym bardziej, że niektóre rozwiązania są naprawdę dobre. Mała ilość lokacji niestety nie pomaga i całość przechodzi się niezwykle szybko i często bez większego zaangażowania.

### Słowem podsumowania...

Simon 5: Kto nawiąże kontakt to gra pełna sprzeczności. Jest bardzo ładna, ma dopracowaną grafikę, ciekawe postaci, całkiem fajne zagadki. Jednocześnie ma słaby zarys fabularny, mało lokacji, czas gry pozostawia wiele do życzenia i wszystko momentami wydaje się robione na siłę. Tym bardziej szkoda, bo gra miała spory potencjał i bardzo mi się podobała, a przechodzenie jej sprawiało wiele przyjemności.

Tym trudniej wystawić ocenę. Myślę, że były szanse na mocną ósemkę, ale czas gry sprawił, że trzeba trochę odjąć. Biorąc pod uwagę genialne animacje, grafikę i krótki epizod z mocami, a także niewybredny humor, grze należy się solidna siódemka. Miejmy nadzieję, że szósta część powstanie i będzie dłuższa. Podsumować można stwierdzeniem, że Simon dalej potrafi czarować!

▲ Typowy miejski krajobraz

**Simon  
dalej  
potrafi  
czarować**



- + grafika
- + humor
- + postaci!
- + animacje postaci

- za krótka!
- niezbyt oryginalny scenariusz



◀ Halo? ...Zasięg międzywymiarowy, takie rzeczy tylko w Erze!



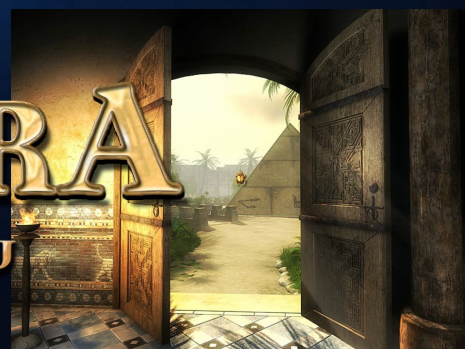
# SAM & MAX

## SEZON 1



**Evillady:** „Sama historia opowiedziana w grze również zapowiadała się znakomicie. Nasza nietypowa detektywistyczna para w każdym z sześciu odcinków miała się przeciwstawiać Złu, stopniowo odkrywając intrygę, by wreszcie stanąć oko w oko z szaleńcem, zamierzającym zahipnotyzować cały świat. I co? Ano... jak to w życiu. Wszystko niby jest, a jednak czegoś brak.”

5



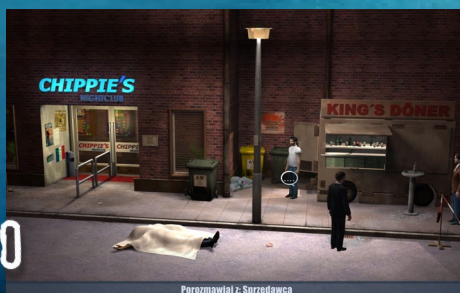
**Madzius888:** „W „Kleopatrze” również patrzymy z perspektywy pierwszoosobowej, poruszamy się węzłami, grafika jest 2,5 wymiarowa. Nie ma przeskoku technologicznego, wszystko prezentuje się po prostu ładnie i ciekawie; zresztą nie było za bardzo nad czym pracować. Wszystkie lokacje zostały wymienione już na pudełku (jednak sprytnie wskazując, jakoby to miały być jednymi z wielu ;): posiadłość Akkada (dom i ogród), Biblioteka Aleksandryjska, Latarnia Morska na wyspie Faros oraz pokazana w filmikach komnata królowej, znana z menu.”

6



**Percival:** „...dawno nie widziałem tak uroczej i ładnie zrobionej interaktywnej bajki. Takiej, przy której będą się dobrze bawić zarówno młodzi jak i starsi. Takiej, w której rozwiązanie pozornie prostej zagadki daje tak wielką przyjemność. Obcowanie z Drawn jest jak czytanie ulubionej bajki z dzieciństwa; magicznym sposobem czas płynie przy niej trochę zbyt szybko, a chciałoby się, by trwała i trwała...”

9,5



**telipinus:** „Balko to gra niezwykle prosta; wydaje mi się, iż została zrealizowana małym nakładem pracy, uproszczono ją do granic możliwości (mam tu na myśli chociażby wspomniany brak dźwięków otoczenia): ot, taka dość poprawna, nie wyróżniająca się niczym wyjątkowym, ale ciekawie zrobiona przygodówka z oklepanym pomysłem przeniesienia znanego (bardziej lub mniej) serialu w świat gier komputerowych.”

5





**Percival:** „Przylapałem się na tym, że niecierpliwie czekałem, aż opowieść się skończy i będę mógł wrócić do przyjemniejszych zajęć. Podobały mi się tylko 3 rzeczy: zagadki i interfejs, pomysł z wykorzystywaniem zaklęć, oraz poziom polskiej wersji. Do każdej z pozostałych cech można dodać jakieś ‘ale’: scenerie są ładne, ale postaci wyglądają tragicznie; muzyka na początku mile łechce uszy, ale później staje się wkurzająca, itp. (...) Zwykłym graczom dam dobrą radę: uwierzcie mi, TLOCV nie jest potrzebna do szczęścia nawet bardzo wygłodzonym fanom przygódówek.”

5



**Evillady:** „...należy sobie jasno powiedzieć, że recenzowana tu gra nie ma nic wspólnego z klasyczną przygodówką. Wprawdzie napis na pudełku głosi, że mamy do czynienia z „logiczną przygodówką”, aczkolwiek bardziej adekwatne byłoby określenie tej gry jako „logiczna platformówka z elementami gry przygodowej”. Przy czym tych elementów jest tu naprawdę niewiele. Mamy zadania zręcznościowe, mamy zadania na czas, w pierwszej części możemy nawet zginąć. Nie mamy za to fabuły, nie mamy wybierania linii dialogowych, nie ma łączenia ze sobą przedmiotów ani typowo przygodówkowych zadań.”

5



**mertruve:** „Fenimore Fillmore to bardzo nierówny produkt. Z jednej strony ma ambicję iść dalej, nie powielać schematów z 3 Czaszek Tolteków i Westernera, zaś z drugiej łamiąc z konwencją, sama siebie skazuje na porażkę. W efekcie Zemsta jest grą bez pomysłu, czymś bez żadnego odniesienia. Traktuję ją raczej jako pokazówkę, eksperyment, względnie jakiś epizod z dłuższej rozgrywki, niż pełnoprawny produkt. To rozchwanie twórców widać na każdym kroku. Niby skierowania do starszych graczy, a jednak wypada polecić dzieciom, szczególnie ze względu na poziom trudności.”

5





**mertruve:** „Gra wydaje się bezbłędna. I w istocie na pierwszy rzut oka taka jest. Przedmioty łączą się sensownie, zagadki nie są totalnie abstrakcyjne, a grafika cieszy oko. Nie wspominając już o muzyce i głosach. Tym trudniej mi napisać to o czym wspominałem na początku recenzji. Mam mieszane uczucia. I nawet teraz kilka dni po przejściu Drzewa Życia czuję pewien rodzaj pustki. (...) Oto przeszedłem produkt, który jest w pewien sposób nijaki. Niby ma wszystkie atuty dobrej produkcji, a jest bezpłciowy. Dialogi w pewnym momencie siadają, tempo akcji spada i wszystko zdaje się mocno naciągane. Brakuje chemii, pewnego rodzaju napięcia. Gracz przestaje wczuwać się w przygodę, którą ma przeżyć.”

7



**Evillady:** „Dawno już nie zdarzyło mi się, żebym spędziła przy jakiejś grze 6 godzin bez przerwy. Dawno nie zdarzyło mi się, żebym kładła się spać nie ze zmęczenia rozgrywką, ale z poczucia rozsądku związanego ze świadomością, że następnego dnia rano muszę wstać do pracy. Dawno nie zdarzyło mi się, żebym myślała o danej grze, ślęcząc nad kolejnym, nudnym raportem w pracy. No i chyba nigdy nie zdarzyło mi się, żeby przyśniły mi się wydarzenia inspirowane historią w grze ;) Jeśli to nie jest wystarczająca rekomendacja dla gry przygodowej, to nie potrafię sobie wyobrazić co mogłoby nią być.”

8



**Kami17:** „...seria Starshine jest grą przeznaczoną dla młodszych graczy oraz tych, którzy krzyczą „ko-niiki!” na widok pierwszej lepszej chabety człapiącej po Rynku... jak ja. Dlatego nie będę jej oceniać pod kątem trudności zagadek, czy wyglądu, ponieważ nie byłoby to sprawiedliwe. Główną zaletą Starshine jest fabuła i klimat. Kwestia jedynie tego, czy dana osoba potrafi się w owy klimat wczuć.”

6



**Madzius888:** „W rezultacie Dead Reefs nie jest mroczne, co wynikałoby z opisów lub pobieżnego przejrzenia galerii. Posiada też bardziej charakter beztroskiej wędrowki niż profesjonalnego śledztwa detektywa Królewskiej Mości. Na pewno nie spodoba się tym, którzy oczekują kolejnego Fahrenheita lub Sherlocka: Przebudzenie, bo gra nie jest ani emocjonującym interaktywnym filmem, ani porządną przygodówką. Ot, takie właśnie pełne wad gradełko...”

6





**Madzius888:** „Fabuła jak zwykle nie zawiedzie. Sprawy są niezwykle ciekawe, a ludzie i ich problemy intrygujące. Scenarzyści poruszyli ważne problemy społeczne jak alkoholizm czy homofobia. Świadkowie będą kłamać, kręcić i zacierać ślady, czyli normalka. Jedyną zmianą będzie sprawa ostatnia, która tym razem w żaden sposób nie łączy się z poprzednią...będzie jednak trochę inna, jeszcze ciekawsza ;)”

8



**Kami17:** Gra jest przeciętna. Dlaczego? Jest najzwyczajniej w świecie niedopracowana i stanowi produkcję dla tzw. casualowców. (...) Wstęp jest godny pożałowania i w ogóle nie wprowadza w historię, ledwo tłumaczy dlaczego trafiamy w takie, a nie inne miejsce. Postacie poruszają się niechlujnie i niechlujnie są wykonane, czasami nie wiadomo o co chodzi, irytująca miejscami praca kamery, niedopracowana interakcja z przedmiotami, odwieczny ogień w jaskiniach, śmiesznie wysokie wymagania systemowe, no i wreszcie sterowanie jedynie klawiaturą i brak opcji zapisu oraz to, że gra już chyba krótsza być nie mogła. (...) Tak naprawdę jedynymi pozytywami całości są wspomniana już historia oraz grafika i dźwięki (z pominięciem osobliwej interpretacji głosowej śmierci Adama). Jak wiadomo to za mało na cokolwiek.

4



**telipinus:** „Podsumowując, należy stwierdzić, że jest to stary, dobry Atlantis, więc saga trwa nadal, choć niektórzy już postawili na niej krzyżyk. Dalej urzeka i nie daje o sobie zapomnieć. Twórcy sprawili w tym momencie wielką radość wiernym fanom, bo jest to produkt nad wyraz dobrze zrobiony.”

7



**Madzius888:** „Z przyjemnością nazwę Powrót na tajemniczą wyspę 2: "dumną następczynią jedynki". Owszem: niektóre kombinacje mogłyby być bardziej przemyślane, zręcznościówki można by ułatwić lub nawet pominąć, a początek jest bardzo naciągany. Jeśli jednak skupić się na bieżących sprawach zaprzatających umysł Miny, to zabawy jest naprawdę sporo. Piękna grafika, nastrojowa muzyka oraz poznawanie małych przyjaciół daje sporo frajdy.”

8



# GRAY MATTER

**Konferencja prasowa DTP Entertainment: 28 - 29 kwietnia 2010 Oxford, Wlk. Brytania**

Ten tekst miałam zacząć zupełnie inaczej, ale w związku z pojawiającymi się z Waszej strony pytaniami w rodzaju: "Jak AZ udało się dostać na konferencję prasową w Oxfordzie?" uznałam, że należy się Wam słowo wyjaśnienia, mimo że jest to zupełnie zwyczajna historia. Czasem po prostu wystarczy być w odpowiednim miejscu i czasie, a do tego pracować w redakcji najpoważniejszego portalu poświęconego grom przygodowym w Polsce ;)



## O tym, jak przedstawicielka AZ trafiła do Oxfordu...

Wszystko zaczęło się oczywiście podczas wiosennej konferencji prasowej CD Projektu. Ci z Was, którzy czytali moją relację z tego wydarzenia, pamiętają zapewne, że wówczas Claas Wolter - przedstawiciel DTP Entertainment, który prowadził prezentację Gray Matter wspominał, że na kwiecień planowana jest kolejna konferencja prasowa poświęcona tej grze. Tym razem jednak miała się ona odbyć w Oxfordzie i miała być przeznaczona wyłącznie dla dziennikarzy z Niemiec i Francji. Nie byłabym jednak sobą, gdybym nie zapytała, czy istnieje możliwość, żeby na tej konferencji pojawił się przedstawiciel polskich mediów. Ku mojemu ogromnemu zaskoczeniu Claas odparł, że bardzo by się cieszył, gdyby mógł gościć Adventure Zone w Oxfordzie. Wspominał również, że CD Projekt ma w planach wysłanie tam jednego dziennikarza z naszego kraju, ale nie zapadła jeszcze decyzja kto to będzie. Jednocześnie zadeklarował, że będzie rozmawiał z CDP, aby to właśnie AZ otrzymało zaproszenie do Oxfordu. Nie pozostało mi więc nic innego, jak czekać.

Dlaczego więc nie przekazałam Wam informacji o naszym udziale w tej konferencji przy okazji pierwszej zapowiedzi? Dlatego, że sama nie byłam go do końca pewna. Najpierw czekałam na oficjalne zaproszenie. Później doszło do wybuchu wulkanu na Islandii i ani ja, ani przedstawiciele DTP i CDP nie wiedzieliśmy, czy konferencja w ogóle się odbędzie. Chmura pyłu wulkanicznego sparaliżowała ruch lotniczy w większej części Europy i zwyczajnie nie było wiadomo, czy dziennikarzom uda się dotrzeć do Oxfordu na czas. Tak więc oficjalne potwierdzenie, że konferencja jednak się odbędzie otrzymałam dosłownie „za pięć dwunasta” i to w czasie, kiedy przebywałam na urlopie ;). Przedstawiciel CDP zadzwonił do mnie z informacją, że udział AZ w konferencji został potwierdzony, przekazał mi agendę i życzył powodzenia.

Tak więc 28 kwietnia br. wylądowałam na Heathrow, gdzie spotkałam się z Claasem. Przedstawiciel DTP zaprowadził mnie do autobusu,





który miał nas zawieźć do hotelu. W autobusie czekali już dziennikarze z Niemiec. Przedstawiciele mediów francuskich mieli przylecieć późniejszym lotem. Nasz środek transportu stanowił dobrze wszystkim znany z londyńskich ulic czerwony, piętrowy autobus, który w miejscu przeznaczonym na tablicę z kursem miał po prostu wypisane: Gray Matter.

Niemieckie media reprezentowali m.in. dziennikarze z Adventure-Treff, Gamona czy Computer Bild Spiele. Naturalnie w przeważającej części byli to mężczyźni. No dobrze. Prawdę mówiąc, nie licząc przedstawicielki DTP, byłam jedyną kobietą w tym autobusie, ale do tego zdążyłam się już przyzwyczaić. Niestety, na wszystkich imprezach poświęconych grom przewaga mężczyzn w stosunku do kobiet tam obecnych (nie licząc hostess) jest ogromna. Miłym zaskoczeniem był dla mnie fakt, że nazwa serwisu Adventure Zone była dobrze znana większości zgromadzonych w autobusie dziennikarzy. Prawdę mówiąc nie miałam świadomości, że nasz serwis, mimo że polskojęzyczny, cieszy się popularnością również za granicą!

Podróż z lotniska do hotelu zajęła nam około 1.5 godziny. Ponieważ przyjechałam na miejsce z grupą niemieckich dziennikarzy, miałam okazję coś zjeść, rozejrzeć się po okolicy i złapać oddech przed rozpoczęciem właściwej konferencji. Okazało się, że zostaliśmy zakwaterowani w niedużym, ale bardzo klimatycznym hotelu. Większości z nas wygląd tego miejsca natychmiast nasunął skojarzenia z... Dread Hill House, a więc siedzibą dr. Stylesa z Gray Matter. ;) Hotel oczywiście nie był tak okazały, ale jednak zdecydowanie miał swój klimat, co zresztą możecie sami ocenić oglądając zdjęcia.

W czasie oczekiwania na dziennikarzy z Francji Claas przypomniał nam jeszcze plan całej imprezy, a więc najpierw prezentacja gry na Xbox 360 i PC. Następnie otwarta sesja Q&A z Jane Jansen. Na koniec wywiady 1:1. Wówczas okazało się również, że Jane nie mogła być obecna osobiście w Oxfordzie, a wszystkie wywiady zostaną przeprowadzone dzięki połączeniu wideokonferencyjnemu. Wreszcie około godziny 12:30 pojawili się francuscy dziennikarze i o 13:00 rozpoczęła się konferencja.

## Gray Matter w wersji na Xbox 360

O tym, że nowa gra Jane Jensen ukaże się również na popularną konsolę Microsoftu mówiło się już wcześniej, ale dopiero w Oxfordzie informacja ta została potwierdzona oficjalnie. Co więcej, byliśmy pierwszymi dziennikarzami na świecie, którzy mieli się okazję przekonać, jak gra spisała się na tej platformie. Wrażenia? Cóż, po prezentacji muszę przyznać, że dość... mieszane. Po pierwsze w wersji na Xbox, w stosunku do wersji na PC, nie wprowadzono abso-

lutnie żadnych zmian poza tymi związanymi z systemem sterowania. I właśnie do tego ostatniego mam największe zastrzeżenia. Prezentację prowadził Claas, który podobnie jak większość przygodówkowych graczy jest bardziej zaznajomiony z myszką i klawiaturą niż z padem. Sama niestety nie miałam okazji zagrać (żadnemu ze zgromadzonych dziennikarzy nie dano takiej szansy), ale obserwując zmagania Claasa, można było dojść do wniosku, że dla kogoś, kto nie spędza 24h na dobę z padem w ręku, sterowanie może stanowić istotny problem.

Po wciśnięciu odpowiedniego klawisza, na ekranie pojawia się transparentne menu przypominające nieco tarczę zegarową, tyle że zamiast cyfr oznaczających godziny mamy karciane symbole oraz ikonki odpowiedzialne za wykonanie odpowiednich czynności, takich jak: podjęcie rozmowy, przejście do innej lokacji, podniesienie lub użycie przedmiotu etc. Wyboru danej czynności dokonujemy przesuwając





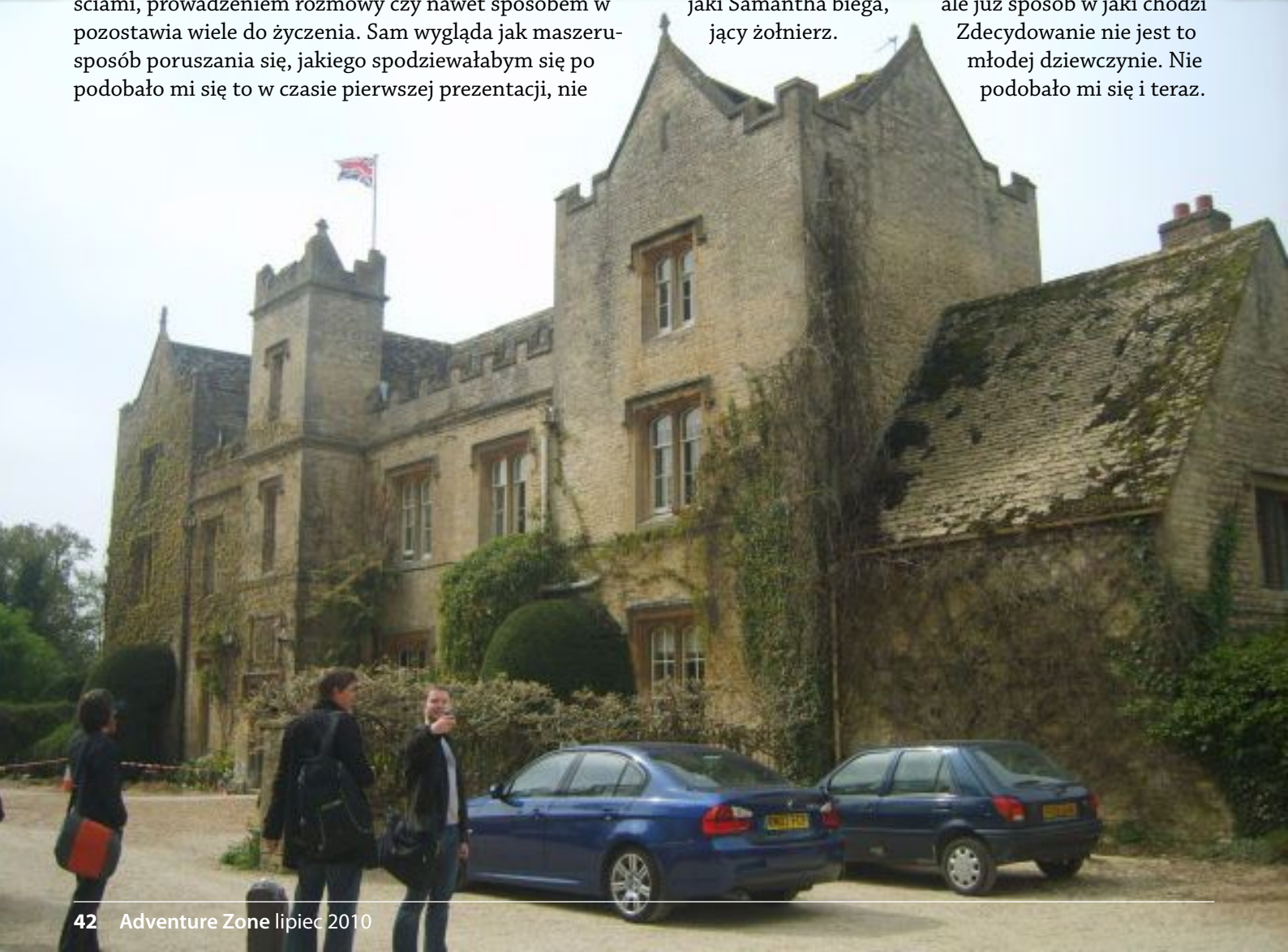


wskazówką znajdującą się w centrum tego swobodnego "zegara", podświetlając właściwą ikonę i zatwierdzając wybór. Brzmi banalnie, ale w praktyce okazało się wcale nie takie proste. Interfejs jest bardzo czuły. Wystarczy nieznaczne odchylenie grzybka na padzie w tę czy inną stronę, aby wskazówka natychmiast się przesunęła. Czasem nawet o kilka pól. W efekcie często, gęsto zdarzało się, że Claas zamiast użyć jakiegoś przedmiotu, otwierał drzwi. Zamiast rozpocząć rozmowę, uruchamiał menu główne. Zamiast skorzystać z interfejsu magicznego - opuszczał lokację. Naturalnie mogę przyjąć, że był to wynik niezbyt częstego obsługiwanego padu, a jednak... Właściwie opracowany

system sterowania nie powinien tak naprawdę sprawiać większych problemów ani doświadczonym konsolowym graczom, ani tym, którzy dopiero zaczynają swoją przygodę z tą platformą. Ja denerwowałam się już obserwując problemy ze sterowaniem Claasa. Zapewne denerwowałabym się znacznie bardziej, gdybym sama miała okazję zagrać, a chyba nie o to chodzi...

### Pierwsze, poważne rozczarowanie...

Po zakończeniu prezentacji gry na Xbox przyszedł czas na prezentację na PC. Byłam ciekawa, czy dowiem się czegoś albo czy zobaczę coś, czego DTP nie zaprezentowało na konferencji w Warszawie? Niestety, pierwszą nowością była wiadomość o kolejnym przesunięciu terminu wydania gry. Gray Matter ukaże się w tym samym czasie na obie platformy, ale nie w III kwartale br., jak początkowo planowano, a dopiero w ostatnim kwartale tego roku. Z jednej strony jest to wiadomość dla graczy niepomysłna, z drugiej... Patrząc na gameplay myślałam sobie, że przesunięcie terminu wydania gry jest jak najbardziej uzasadnione. Wszystko to, na co narzekałam w pierwszej zapowiedzi dalej jest obecne. Sam porusza się całkowicie nienaturalnie. Nie mam zastrzeżeń do animacji związanych z wykonywanymi czynnościami, prowadzeniem rozmowy czy nawet sposobem w jaki Samantha biega, ale już sposób w jaki chodzijący żołnierz. Zdecydowanie nie jest to młodej dziewczynie. Nie podobało mi się to w czasie pierwszej prezentacji, nie podobało mi się i teraz.





Pozostałe techniczne niedociągnięcia nie tylko również nie zostały usunięte, ale niestety ujawniły się kolejne. Postaci, które spotykamy w grze dalej mają problem z omijaniem przeszkód i w efekcie blokują się, np. pomiędzy naszą bohaterką, a ścianą budynku. Sam ma tendencję do przechodzenia przez meble albo inne elementy otoczenia. Kamera zupełnie nie radzi też sobie z perspektywą. Jedną z lokacji stanowi pokój Sam w Dread Hill House. Na pierwszym planie tegoż pokoju widzimy klatkę, w której zamknięty jest królik należący do dziewczyny. Wszystko jest w porządku, dopóki Samantha przebywa w pobliżu klatki. Wystarczy jednak, żeby przemieściła się na drugi koniec pokoju, a królik wraz z klatką urasta do gigantycznych wręcz rozmiarów. Mam nadzieję, że nie jest to zabieg zamierzony i że zostanie to jeszcze poprawione. W przeciwnym razie będziemy mieli do czynienia z iście groteskowym przedstawieniem perspektywy w grze.

### ...i rozczarowań ciąg dalszy

Te wszystkie techniczne niedociągnięcia nie wzbudziły jednak wśród zgromadzonych na konferencji dziennikarzy takich emocji i to emocji niestety negatywnych, jak jeden z najistotniejszych elementów w każdej grze przygodowej, jakim są... cut-scenki. To był element zupełnie nowy, który na konferencji w Warszawie nie został zaprezentowany. Tam miałam tylko okazję zobaczyć kilkusekundowy urywek okraszony komentarzem Claasa, że: "Jest to bardzo wczesna wersja i zostanie jeszcze poprawiona." Na konferencji w Oxfordzie pokazano nam sporo tych animowanych przerywników począwszy od intra, które sprawiło, że na sali zapadła całkowita cisza. Niestety, nie była ona spowodowana wrażeniem, jakie filmik na nas wywarł, ale raczej niedowierzaniem. Zapomnijcie o pięknych animacjach rodem z Syberii, The Longest Journey czy Dreamfall. Zapomnijcie nawet o animacjach z takich rysowanych przygódówek, jak stareńki Broken Sword. Zamiast tego radzę sobie przypomnieć intro do So Blonde. Macie je przed oczami? To teraz wyobraźcie sobie, że zamiast żywych kolorów macie przytłumione brązy i szarości, a całość wygląda jak bardzo wczesny, naszkicowany ołówkiem artwork.

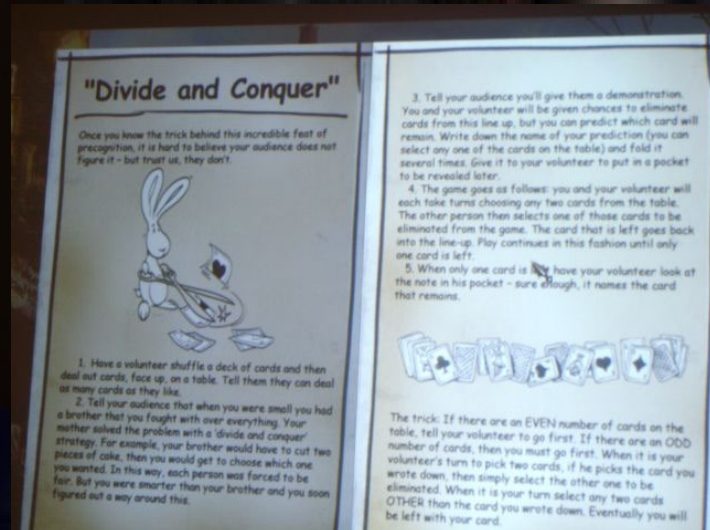
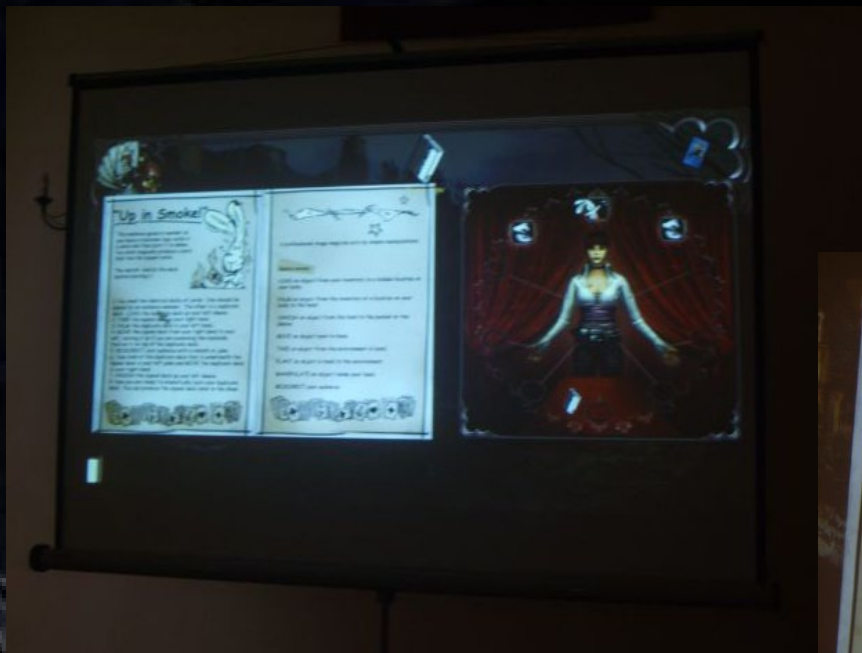
Na takich właśnie artworkach opiera się nie tylko samo intro, ale także wszystkie cut-scenki w grze. Nie ma tu prawdziwej animacji. Są za to statyczne, następujące po sobie obrazy, które sprawiły, że po kilku chwilach zaczęłam się intensywnie zastanawiać nad tym, gdzie ja to już widziałam? Poza pierwszym, oczywistym skojarzeniem ze wspomnianą już So Blonde nasunęło mi się jeszcze jedno. Przerywniki w grze przypominają momentami stylem i sposobem w jaki zostały zrealizowane animowane sceny z filmu... Kill Bill. Byłaby to niewątpliwa zaleta, gdyby nie fakt, że za mało w tych scenach dynamizmu. We wspomnianym filmie, w każdej scenie był jakiś ruchomy element. Łza spływająca po policzku, rozszerzające się źrenice, drgająca powieka, spływająca krew. W Gray Matter często mamy do czynienia z sytuacją, w której emocje postaci oddaje tylko jej głos, a napięcie sceny jest budowane przez muzykę, ale obraz na ekranie pozostaje niezmienny. Raz na jakiś czas postać uniesie dłoń, raz na jakiś czas zobaczymy jak otwiera usta albo wykrzywia twarz z przerażenia i to właściwie tyle.

Intro i cut-scenki były więc najbardziej kontrowersyjnym i najszerzej dyskutowanym elementem gry. Z jednej strony należy pamiętać o tym, że za grę odpowiada Wizarbox, a więc to samo studio, które stworzyło So Blonde. Mogliśmy się więc spodziewać zbliżonych rozwiązań technicznych. Trudno też odmówić animacjom w grze klimatu i artystycznego zacięcia. Z drugiej jednak strony nie było chyba na konferencji osoby, która nie byłaby nimi rozczarowana. Wszyscy spodziewaliśmy się czegoś porywającego, rzucającego na kolana i sprawiającego, że zapomnimy o otaczającym nas świecie. Zamiast tego otrzymaliśmy coś, co wygląda jak animacje tworzone w grach





## Gray Matter będzie grą przygodową, której trudno będzie dorównać



lata temu. Szkoda, szkoda, szkoda. Nastrojem cut-scenek nie da się ukryć faktu, że na tle dziś tworzonych animacji wyglądają one po prostu ubogo.

Po przeczytaniu tego akapitu uważni czytelnicy powinni już wiedzieć, do czego jeszcze będę mieć zastrzeżenia. Skoro Wizarbox, skoro So Blonde i skoro zastosowanie tych samych rozwiązań technicznych, to znaczy, że nie zlikwidowano również kolejnego mankamentu, na który narzekałam w pierwszej zapowiedzi – ekranu ładowania. Wiem już, że ten element poprawiony nie zostanie, więc radzę się do niego przyzwyczaić. Planszę wczytywania stanu gry będziemy bowiem oglądać więcej niż często. Znowu mogę tylko powiedzieć: wielka szkoda. Nie wierzę w to, że silnika gry nie dało się zoptymalizować na tyle, żeby oszczędzić nam oglądania tej planszy co kilka/kilkanaście minut.

### A jednak... Warto czekać!

Czyli co? Odwołuję to, co pisałam w pierwszej zapowiedzi? Gra wcale nie będzie tak dobra, jak mi się początkowo wydawało? Nie ma sobie na co ostrzyć zębów? Wręcz przeciwnie! Jest jeszcze jedna rzecz, co do której wszyscy obecni na konferencji dziennikarze byli zgodni. Historia opowiedziana w grze ma niesamowity wręcz potencjał i wciąż nieprawdopodobnie! Pamiętam, jak kilka razy w czasie prezentacji miałam ochotę krzyknąć do Claasa, żeby nie przewijał tak szybko dialogów, bo tracę wątek, albo żeby jeszcze nie kończył tego rozdziału i nie przechodził do następnego, bo ta i ta kwestia nie została jeszcze wyjaśniona. A nade wszystko, po zakończeniu prezentacji "siedziałam" już w tej historii tak głęboko, że po prostu nie mogłam się doczekać dalszego ciągu! Możecie mi wierzyć, że to, co napisałam o fabule w pierwszej zapowiedzi to jest dopiero wierzchołek góry lodowej. I to wierzchołek góry całkiem pokaźnych rozmiarów! A wiem co mówię, bo na tej konferencji zdradzono nam znacznie więcej z warstwy fabularnej niż na konferencji w Warszawie. Jane Jensen jest w wielkiej formie, więc o tę stronę gry możecie być zupełnie spokojni. Kwestią otwartą pozostają niedociągnięcia techniczne. Jeśli uda się je zniwelować lub chociaż zredukować do czasu premiery, wówczas Gray Matter będzie grą przygodową, której trudno będzie dorównać.

### Konferencji część nieoficjalna...

Po prezentacji gry przyszedł czas na otwartą sesję Q&A, której najbardziej aktywnymi uczestnikami byli Jan z niemieckiego serwisu Adventure-Treff i... Wasza skromna reporterka. ;) Następnie przyszedł czas na wywiady 1:1. Ja rozmawiałam z Jane jako ostatnia, ale dzięki temu nie musiałam się liczyć z czasem i martwić o to, że po mnie są następni dziennikarze czekający w kolejce. Relację z naszej rozmowy przeczytacie już wkrótce.

Wywiady z Jane zakończyły oficjalną część spotkania. Część nieoficjalna obejmowała wycieczkę z przewodnikiem po Oxfordzie oraz wieczorne spotkanie w jednym z Oxfordzkich pubów, które później przeniosło się do restauracji naszego hotelu. Część nieoficjalna skończyła się nad ranem. ;)

Następnego dnia czekał na nas ten sam autobus, który odwiózł nas na lotnisko. Pożegnania, wymiany wizytówek i standardowe "będziemy w kontakcie" zakończyły to dwudniowe spotkanie. Do Polski wracałam z jeszcze silniejszym niż do tej pory przekonaniem, że Gray Matter będzie grą, o której fani będą dyskutować jeszcze długo po premierze. Z pełnym przekonaniem mogę stwierdzić, że mimo pewnych niedociągnięć technicznych nowe dzieło Jane Jensen ma szansę dołączyć do panteonu najlepszych przygodówek w historii gatunku!



Siedzę w niemal opustoszałej w tej chwili sali oxfordzkiego hotelu, w której kolejny dziennikarz "przesłuchuje" Jane. Pozostali uczestnicy spotkania korzystają z krótkiej przerwy i w oczekiwaniu na swoją kolej reperują siły kawą i przygotowanymi dla nas przekąskami. Dla większości z nas to był długi dzień. Ranny lot do Londynu, podróż autokarem do Oxfordu, prezentacja gry, a jednak... Wszyscy jesteśmy w lepszej sytuacji niż Jane. Nawet ja, mimo że mam za sobą noc na lotnisku. W końcu dla nas jest aktualnie wczesne popołudnie. Tymczasem w Seattle, gdzie mieszka autorka scenariusza Gray Matter i z którą łączymy się dzięki połączeniu wideokonferencyjnemu, jest parę minut po... 4 rano. Mimo to Jane stara się nie okazywać zmęczenia, cierpliwie i z uśmiechem odpowiadając na kolejne pytania. A te są przeróżne. Od tego, co jest wyznacznikiem stylu Jane Jensen począwszy, a na tym, jak Jane poznała swojego męża skończywszy. Jestem ostatnią osobą w tym dniu, z którą autorka serii Gabriel Knight rozmawia o historii powstania Gray Matter, o swoich obawach i oczekiwaniach związanych z grą oraz o szczegółach współpracy z DTP Entertainment.

1. [Evillady]: Witaj Jane. Na początek zacznijmy od odrobiny historii. Po ukończeniu serii Gabriel Knight wróciłaś do pisania, a następnie zajęłaś się grami casualowymi. Powiedz mi więc, kiedy po raz pierwszy w Twojej głowie pojawił się pomysł na scenariusz nowej gry przygodowej?

[Jane Jensen] Prawdę mówiąc na początku Gray Matter miało być grą opartą na kolejnych epizodach, a więc taką, którą będziemy wypuszczać w odcinkach. W tamtym czasie byłam mocno zaangażowana w tworzenie tzw. gier casualowych i wydawało mi się, że kolejna gra przygodowa, podzielona na odcinki dobrze wpisze się w ten gatunek. Poza tym wówczas tego typu rozwiązanie było bardzo popularne. Z czasem jednak pomysł zaczął się rozwijać, zaczęłam rozbudowywać tę historię o kolejne wątki i w końcu doszłam do wniosku, że tak naprawdę jest to materiał na kolejną, pełnowymiarową grę przygodową. Jednocześnie dzielenie gier na epizody jakby straciło na popularności, a ja bardzo chciałam stworzyć coś, co byłoby oparte o scenariusz Gray Matter. Tak więc, kiedy już podjęłam decyzję, że Gray Matter ukaże się jako jedna całość, wówczas zaczęło się poszukiwanie firmy gotowej zaangażować się w ten projekt i tak to się potoczyło dalej.

2. [EL]: Jak długo pracowałaś nad scenariuszem?

[JJ]: Myślę, że samo pisanie trwało około roku. Pracę zaczęłam zaraz po ukończeniu trzeciej części serii Gabriel Knight. Później jednak trochę zarzuciłam ten pomysł, zajęłam się wspomnianymi już grami casualowymi, pracowałam nad kolejną książką, więc trochę trwało zanim wróciłam do tego projektu.

3. [EL]: Czy możesz mi powiedzieć, jak wyglądała praca nad scenariuszem? Codziennie zasiadałaś przy biurku i pisałaś przez kilka godzin, czy też czekałaś na wenę, a kiedy natchnienie wreszcie się







pojawiało, rzuciłaś wszystko inne i zasiadałaś do pisania? Chciałabym też wiedzieć, czy praca nad scenariuszem gry przygodowej bardzo się różni od pracy nad książką?

[JJ]: Wiesz, te dwa rodzaje twórczości dosyć mocno się od siebie różnią. Oczywiście są pewne elementy wspólne, jak tworzenie zarysów postaci czy wymyślanie kolejnych zwrotów akcji, ale kiedy piszesz scenariusz gry przygodowej jest tyle rzeczy, o których musisz pamiętać. Musisz zaprojektować wygląd pomieszczeń, uwzględnić w scenariuszu wszystkie aktywne miejsca w danej lokacji, opisać szczegółowo poszczególne zagadki i łamigłówki. Musisz nawet wziąć pod uwagę możliwe działania, których gracz będzie próbował w czasie rozgrywki. W efekcie scenariusz Gray Matter ma około 500 stron. Tymczasem kiedy piszesz książkę, nie musisz się tym wszystkim martwić. Jeśli natomiast chodzi o mój styl pracy to przeważnie jest tak, że siadam każdego dnia nad białą kartką papieru i próbuję coś stworzyć. Czasem jest tak, że spędzam 2-3 dni na wpatrywaniu się w tę białą płaszczyznę. Wiesz o czym mówię - czuję się sterroryzowana przez tę białą kartkę papieru (śmiech). Poza tym... Cóż, z tego żyję, to jest mój zawód, więc w moim przypadku faktycznie wygląda to tak, że każdego dnia zasiadam przy biurku i próbuję pchnąć historię naprzód, a kiedy już mi się to uda i zakończę pewien wątek, staram się go powiązać z następnym itd., itd. To jest naprawdę regularna praca.

**4. [EL]: Rozumiem. Czy w takim razie masz też zwyczaj pokazywania kolejnych części scenariusza albo kolejnych rozdziałów książki bliskim? Zdarza Ci się pytać męża albo córkę, co myślą o takim czy innym pomysle na rozwój fabuły?**

[JJ]: Prawdę mówiąc, nigdy nie dałam im niczego do przeczytania, ale oczywiście konsultuję się z nimi. Z tym, że w moim przypadku odbywa się to bardziej na takiej zasadzie, że opowiadam im fragment scenariusza. Przedstawiam miejsce akcji, poszczególne osoby, interakcje jakie między nimi zachodzą. Dzięki temu dostaję coś, na czym najbardziej mi zależy - natychmiastową informację zwrotną. To jest tak jak w czasie rozmowy. Obserwujesz mimikę rozmówcy, gesty, reakcje. Na tym zależy mi najbardziej. Jeśli po opowiedzeniu fragmentu scenariusza widzę otwarte oczy i usta ze zdumienia i słyszę pytania o to, co będzie dalej, to wiem, że jest dobrze (śmiech).

**5. [EL]: Gray Matter zapowiada się na projekt niemal rodzinny. Udało Ci się w niego zaangażować Twojego męża i córkę. Czy od początku to planowałaś? Czy tworzyłaś scenariusz z myślą, że muzykę do niego stworzy Robert Holmes? Ciekawi mnie również, czy trudno było ponownie namówić Twojego męża do współpracy?**

[JJ]: Wiesz, to nie jest tak, że to była z góry zaplanowana akcja. Z drugiej strony gdzieś tam od początku chciałam, żeby Robert miał swój udział w moim następnym projekcie. Tak naprawdę jednak ten pomysł rodził się wraz z postępem prac nad grą. Przyszedł taki moment, kiedy zaczęliśmy myśleć o muzyce i wówczas uznałam, że Robert mógłby skomponować kilka utworów do kluczowych scen. Poza tym byłam przekonana, że ten pomysł bardzo spodobałby się fanom serii Gabriel Knight. Pomysł na wykorzystanie muzyki zespołu, w którym gra zarówno mój mąż, jak i moja córka, zrodził



się później. Uznałam po prostu, że muzyka połączona z wokalem ma bardziej filmowy charakter i jako taka najlepiej podkreśli klimat gry. Na szczęście nie musiałam ich długo namawiać, żeby zaangażowali się w ten projekt.

**6. [EL]:** Sporo pytań, które tu dziś padły dotyczyły legendarnej już serii Gabriel Knight i trudno się temu dziwić. To dzięki tej serii stałaś się znana. Nic więc dziwnego, że jej fani mają ogromne oczekiwania związane z Gray Matter. Czy czujesz w związku z tym presję, że Twoja kolejna gra musi być przynajmniej tak dobra jak Gabriel Knight?

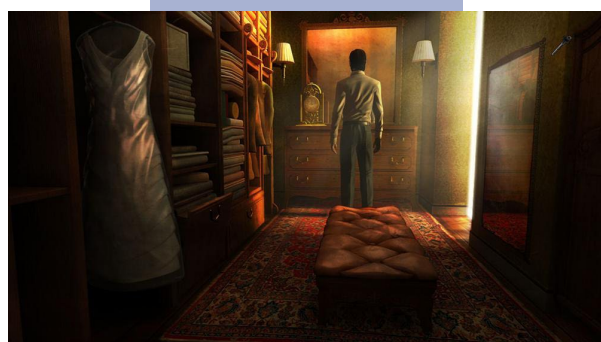
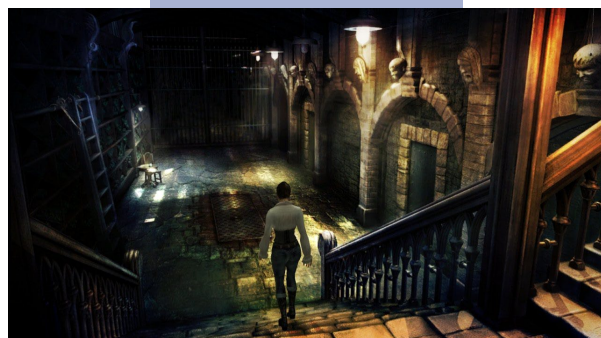
[JJ]: No cóż, nie ukrywam, że tak. Prawdę mówiąc wielu osobom z tej branży wydaje się, że jest to moja pierwsza gra od czasu zakończenia serii Gabriel Knight. Wspominałam już kilkukrotnie, że w tym czasie zajmowałam się tworzeniem gier casualowych, ale ta moja działalność jakoś nie zaistniała w zbiorowej świadomości zarówno prasy, jak i graczy. Miałam więc świadomość, że większa część społeczności graczy odbiera Gray Matter jako moją pierwszą grę po kilkunastoletniej przerwie. Dlatego, kiedy zaczęły się beta testy pomyślałam sobie, że dobrze byłoby zaprosić do nich fanów serii i tych najbardziej hardcorowych fanów gier przygodowych. Zależało mi na tym, żeby to od nich usłyszeć, czy mój nowy projekt jest cokolwiek wart (śmiech). Okazało się, że mimo iż udostępniliśmy do testów naprawdę wczesną wersję gry, pełną jeszcze błędów technicznych, odzew był jak najbardziej pozytywny. Muszę przyznać, że to była dla mnie wielka ulga i mogłam wreszcie spokojnie odetchnąć, kiedy usłyszałam, że testerzy od razu zauważyli, że przykładalam rękę do tej gry (śmiech).

**7. [EL]:** Czy w związku z tym myślisz, że Gray Matter ma szansę stać się grą tak legendarną wśród fanów przygodówek, jak cała seria Gabriel Knight?

[JJ]: Trudne pytanie... Wiesz wydaje mi się, że kiedy startowaliśmy z Gabrielem to był zupełnie inny świat, inny rynek i przede wszystkim inny biznes. Wtedy wszystko było znacznie mniejsze. Branża gier komputerowych dopiero się rozwijała. Wiele pomysłów, które sfinalizowaliśmy przy okazji tej serii to były nowatorskie rozwiązania. Dziś rynek i branża są zupełnie inne. Nie wydaje mi się więc, żeby Gray Matter udało się kiedykolwiek skupić na sobie taką uwagę i osiągnąć ten poziom, który zdobyliśmy z Gabrielem.

**8. [EL]:** Wielokrotnie wspominałaś, że pisałaś scenariusz Gray Matter z myślą o dłuższym cyklu. Czy to znaczy, że zaplanowałaś z góry określoną ilość części tej gry?

[JJ]: Nie. Wydaje mi się, że cały pomysł, na którym zbudowana jest ta historia daje nieograniczone wręcz możliwości. Jeśli mam być z Tobą szczerą, to mam w tej chwili przygotowanych około 30 różnych scenariuszy. To jest pomysł, który naprawdę może się rozwijać i rozwijać przez bardzo długi czas w bardzo wielu różnych kierunkach. Bardziej szczegółowo mam już opracowany scenariusz na drugą część Gray Matter, ale jeśli chodzi o ewentualną część trzecią czy czwartą, to nie wybiegałam jeszcze myślą tak daleko. Wszystko tak naprawdę zależy od tego, z jakim przyjęciem graczy spotka się część pierwsza.







## 9. [EL]: Dlaczego zdecydowałaś się umieścić miejsce akcji gry w Oxfordzie?

[JJ]: A wiesz, że to jest ciekawa historia, bo tak naprawdę początkowo akcja miała się rozgrywać w Nowym Jorku, a Styles miał być wykładowcą na jednym z nowojorskich uniwersytetów. Wydawca uznał jednak, że Nowy Jork jest miejscem zbyt mało oryginalnym i zasugerował, że powinnam przenieść akcję gry w jakiś bardziej interesujący obszar geograficzny. No, a ponieważ ja bardzo dobrze czuję się w Wielkiej Brytanii i bardzo lubię klimat tamtejszych miasteczek, wybór padł na Oxford. Poza tym jest to bardzo piękne miasto, z piękną architekturą i fantastycznym klimatem, który moim zdaniem bardzo dobrze współgra z historią opowiedzianą w grze.

## 10. [EL]: Dobrze, przejdźmy teraz do pytania, na które Claas - przedstawiciel DTP Entertainment - nie bardzo chciał mi odpowiedzieć, mam więc nadzieję, że Ty będziesz bardziej skłonna do ujawnienia mi tego sekretu. (W tym miejscu głośny śmiech zarówno Jane, jak i Claasa). Interesuje mnie, czy przewidziałaś w grze więcej niż jedno zakończenie, czy też będzie tylko jedna, słusna ścieżka, którą gracz będzie mógł podążać?

[JJ]: Myślę, że problem z kilkoma zakończeniami w grze polega na tym, że gracz i tak ma świadomość, że spośród tych wielu zakończeń tylko jedno jest tym właściwym i bardzo łatwo to odkryć w czasie rozgrywki. Bardzo łatwo dojść do wniosku, że to zakończenie, które właśnie oglądasz nie jest tym właściwym, że jednak nie tak powinna się ta historia skończyć. W związku z tym... Cóż, zakończenie, które zaplanowałam w części pierwszej Gray Matter będzie miało coś wspólnego ze sposobem w jaki skończyła się pierwsza część Gabriel Knight. Poza tym... No dobrze. Powiem Ci, że jest szansa, że będą dwa zakończenia, ale tylko jedno będzie tym właściwym.

## 11. [EL]: Gra została podzielona na rozdziały, a na końcu każdego z nich gracz będzie miał możliwość zdobycia określonych bonusów. Czy możesz mi powiedzieć na jakie bonusy możemy liczyć i czy będą się one różniły w wersji na PC i na Xbox?

[JJ]: Z tego co wiem, nie będzie żadnych różnic w tzw. bonusach pomiędzy wersjami gry na te dwie platformy. Faktycznie zdecydowaliśmy się podzielić Gray Matter na 8 rozdziałów. Całkowity czas rozgrywki szacujemy na około 20 godzin, przy czym jeśli chodzi o ten system bonusów... Tak naprawdę jest to ukłon w stronę graczy, którzy przechodzą grę bardzo dokładnie, zaglądają w każdy kąt i próbują każdej możliwej akcji. Z myślą o nich zaprojektowaliśmy ten system, który polega na tym, że za wykonanie określonej akcji w grze gracz będzie otrzymywał punkty. Będą to działania, które będzie można wykonać, ale które absolutnie nie będą miały wpływu na główny wątek fabularny. Będziesz więc mogła ukończyć grę bez wykonania jakiegokolwiek bonusu, ale wówczas na końcu, w statystykach zobaczysz, że odkryłaś np. 70% z tego, co gra miała do zaoferowania. Myślę, że dla wielu graczy będzie to zachęta, żeby przejść dany rozdział od początku i o to nam właśnie chodziło.

## 12. [EL]: Sporo pytań, które tu dziś padły dotyczyło również Heavy Rain. Ja także chciałabym nawiązać do tej gry w odniesieniu do faktu, że Gray Matter ma się ukazać równolegle na PC i na Xbox



**360. Wydaje mi się, że gracze konsolowi są jednak nieco różni od graczy PC-owych. Są bardziej nastawieni na akcję. Ten element uwzględniła gra taka, jak Heavy Rain. Była tam przemoc, była erotyka, była akcja. Tymczasem Gray Matter jest z założenia bardzo klasyczną grą przygodową. Wobec tego co jest takiego w tej grze, co Twoim zdaniem może zachęcić graczy konsolowych do jej zakupu?**

[JJ]: Hm. To jest kolejne bardzo trudne pytanie, na które nie potrafię Ci w tej chwili odpowiedzieć. Myślę, że gdzieś tam na końcu wszystko sprowadzi się do recenzji i do opinii innych graczy. Jeśli one będą pozytywne i jeśli do tego gra będzie miała odpowiednio zorganizowaną kampanię promocyjną, to powinno wystarczyć, żeby zachęcić graczy konsolowych do sięgnięcia po ten tytuł. Problem polega też na tym, że ja nie miałam jeszcze szansy zobaczyć Gray Matter w wersji na Xbox. Mogę mieć więc tylko nadzieję, że developer dobrze się spisał i że gra została wystarczająco dobrze przygotowana do przeniesienia na tę platformę.

**13. [EL]: Czy możesz mi wyjaśnić znaczenie tytułu gry w odniesieniu do fabuły?**

[JJ]: Cóż, gray matter to pewna część mózgu [mowa o tzw. istocie szarej - dop. EL] i tak naprawdę to jest kolejny z genialnych pomysłów mojego męża (śmiech). Powiem Ci też, że mieliśmy pewne problemy z tym tytułem, ponieważ okazało się, że tutaj w Stanach został on już wykorzystany, ale mam nadzieję, że uda nam się jakoś obejść ten problem.

**14. [EL]: Moje kolejne pytanie dotyczy technicznej strony gry. Powiedz mi proszę, czy musiałś zrezygnować z takiego czy innego pomysłu, bo okazało się, że od strony technicznej jest on niemożliwy do zrealizowania?**

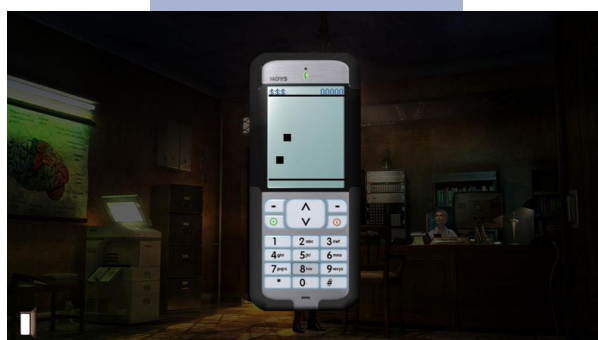
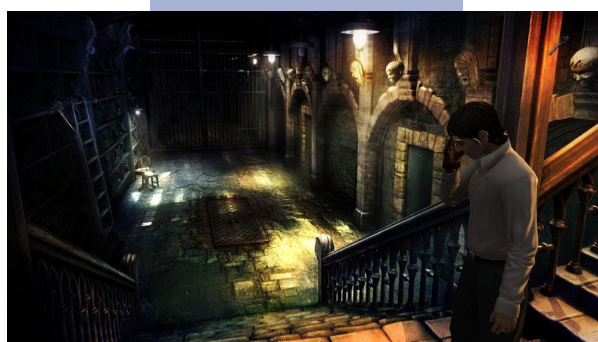
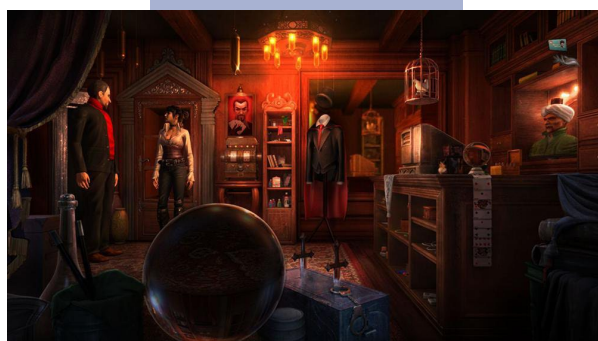
[JJ]: Prawdę mówiąc większym problemem był budżet niż strona techniczna, choć w zasadzie jedno z drugim jest bardzo mocno powiązane (śmiech). Musieliśmy na przykład zrezygnować z całego jednego rozdziału. Kilka scen również zostało wyciętych. Sporemu skróceniu uległy cut-scenki. Stało się tak dlatego, że po prostu zbyt obciążały one kod gry. No i musieliśmy mieć na uwadze stronę finansową projektu. Tak więc kilka rzeczy zostało wyciętych, ale na tle całej gry jest tego naprawdę niewiele.

**15. [EL]: Skoro już przy cut-scenkach jesteśmy, muszę Ci się przyznać, że kiedy na nie patrzyłam miałam wrażenie, że już to gdzieś widziałam i w końcu przypomniało mi się gdzie. Widziałas może film Kill Bill?**

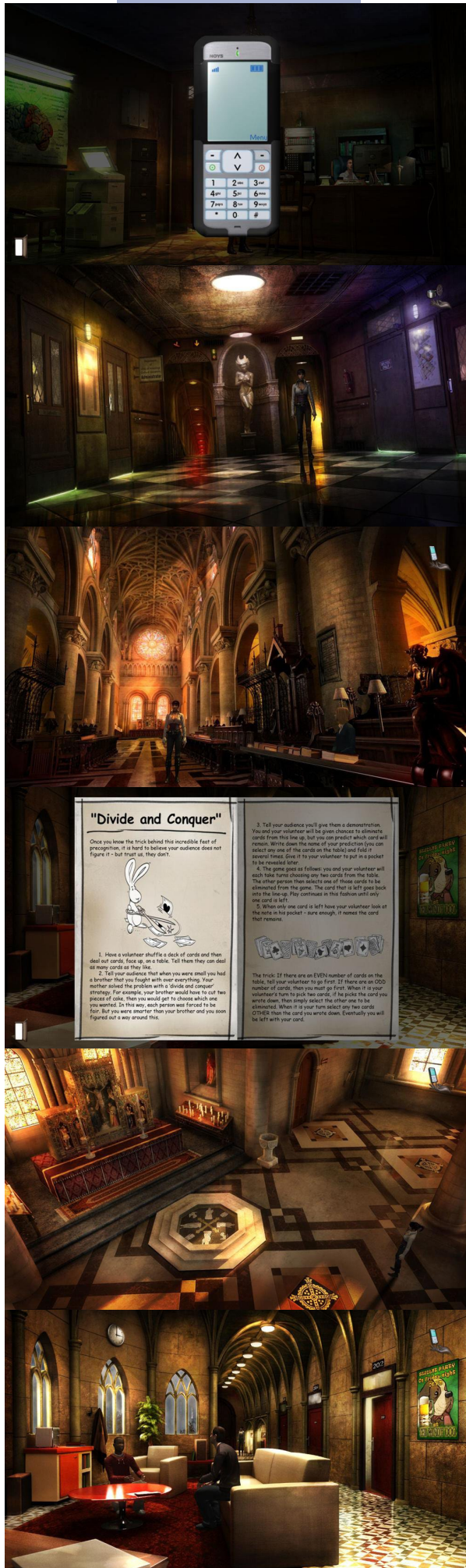
[JJ]: O tak! Uwielbiam ten film! Dlaczego o to pytasz?

**16. [EL]: Dlatego, że cut-scenki w Gray Matter bardzo przypominają animowane fragmenty serii Kill Bill.**

[JJ]: Naprawdę? To bardzo interesujące! A które konkretnie?







17. [EL]: (śmiech) Wszystkie. Chodzi mi po prostu o sposób w jaki zostały zrealizowane. Nie mamy tu do czynienia z motion-capture ani z pełnowymiarową animacją. Widzimy raczej kolejno po sobie następujące obrazy, trochę jak w komiksie i dokładnie tak, jak miało to miejsce we wspomnianym przeze mnie filmie.

[JJ]: To super, że tak to odbierasz! W żadnym razie nie było to efekt przez nas zamierzony, ani z góry zaplanowany, ale jeśli widzisz takie podobieństwo, to bardzo się cieszę!

18. [EL]: Zmieniając nieco temat, chciałam Cię zapytać o system podpowiedzi. Dzisiaj jest już właściwie standardem, że większość gier przygodowych zawiera w sobie takie czy inne rozwiązanie, które pozwala graczowi rozwiązać każdą niemal łamigłówkę. Z tego co wiem system taki nie został przewidziany w Gray Matter. Dlaczego?

[JJ]: No cóż, wszystko znowu sprowadza się do budżetu. Gray Matter jest historią na tyle rozbudowaną i rozległą, że po prostu nie starczyło nam środków, żeby wprowadzić do niej rozbudowany system podpowiedzi.

19. [EL]: W takim razie, jak będzie się przedstawiał poziom trudności w tej grze? Projektowałaś ją z myślą o tym, żeby była dostępna dla graczy początkujących w tym gatunku, czy też pisałaś scenariusz z myślą o hardcorowych fanach przygódówek?

[JJ]: Mam nadzieję, że Gray Matter będzie grą, przy której będą się mogli dobrze bawić również ludzie, którzy dopiero zaczynają swoją przygodę z tym gatunkiem gier. Na pewno będzie kilka momentów, w których okaże się, że gracz będzie potrzebował pomocy z zewnątrz, żeby rozwiązać taką czy inną łamigłówkę. Jednocześnie pisząc scenariusz starałam się stworzyć taką grę, w którą sama chciałabym zagrać, a ja czerpię największą satysfakcję z rozgrywki wtedy, kiedy około 90% zadań mogę rozwiązać zupełnie samodzielnie.

20. [EL]: Na koniec powiedz mi proszę, co było Twoją największą inspiracją w czasie tworzenia scenariusza Gray Matter?

[JJ]: Myślę, że na pewnym etapie największy wpływ wywarł na mnie film Matrix. Wiesz, chodzi o to na ile to, w co wierzymy, wpływa na rzeczywistość, która nas otacza? Na ile otaczający nas świat możemy uznać za prawdziwy? Co tak naprawdę jest realne, a co nie? Te wszystkie pytania w dużej mierze napędzają historię opowiedzianą w Gray Matter.

21. [EL]: Dziękuję bardzo za rozmowę. Czekam z niecierpliwością na premierę gry!

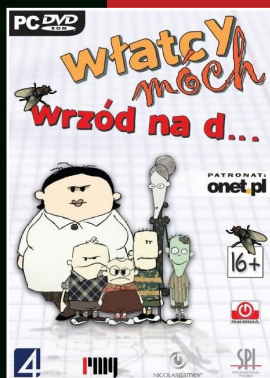
[JJ]: Dziękuję również, było mi bardzo miło.





### Najlepsza Gra Roku

1. Tajne akta 2:  
Puritas Cordis
2. Art of Murder:  
Kłątwa Lalkarza
3. A Vampyre Story
4. The Lost Crown:  
A Ghosthunting Adventure  
The Path



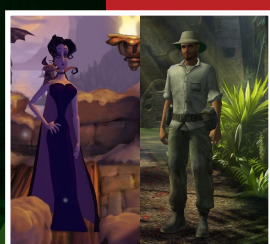
### Najgorsza Gra Roku

1. Włatcy Móch:  
Wrzód na dópie
2. Gobliiins 4
3. Fenimore Fillmore:  
Zemsta  
The Legend of Crystal Valley



### Niepowtarzalny Klimat

1. The Path
2. The Lost Crown:  
A Ghosthunting Adventure
3. A Vampyre Story
4. Sherlock Holmes  
kontra Kuba Rozpruwacz  
Still Life 2



### Najlepsza Grafika

1. A Vampyre Story
- Tajne akta 2:  
Puritas Cordis



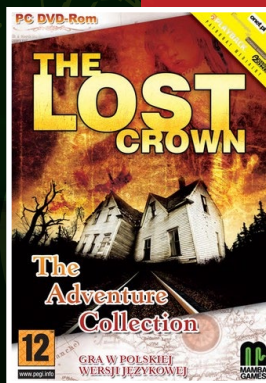
### Najgorsza Grafika

1. The Legend of Crystal Valley
2. Gobliiins 4



### Niezapomniana Muzyka

1. Still Life 2
2. Sublustrum



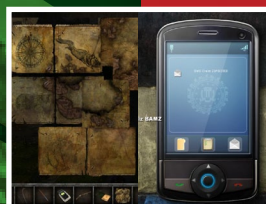
### Największy Przełom Roku

1. The Lost Crown:  
A Ghosthunting Adventure
2. Sublustrum



### Kolejna Część Mile Widziana

1. A Vampyre Story
2. Art of Murder:  
Kłątwa Lalkarza  
Tajne akta 2:  
Puritas Cordis  
The Lost Crown:  
A Ghosthunting Adventure
3. Chronicles of Mystery:  
Drzewo Życia



### Najlepiej Zgrane Zagadki

1. Chronicles of Mystery:  
Drzewo Życia  
Still Life 2



### Najlepsza Fabuła

1. Still Life 2
2. Art of Murder:  
Kłątwa Lalkarza
3. Chronicles of Mystery:  
Drzewo Życia



### Studio Z Potencjałem Na Przyszłość

1. Fearless
2. City Interactive
3. Faraway Studios



### Największe Rozczarowanie

1. Still Life 2
2. Gobliiins 4  
Włatcy Móch:  
Wrzód na dópie



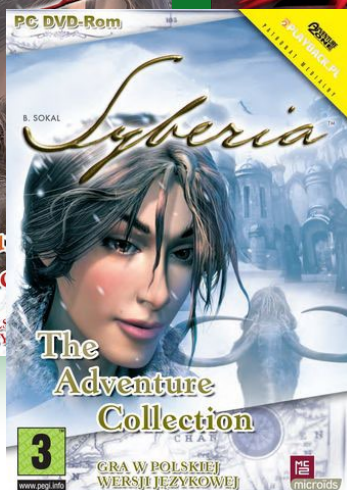
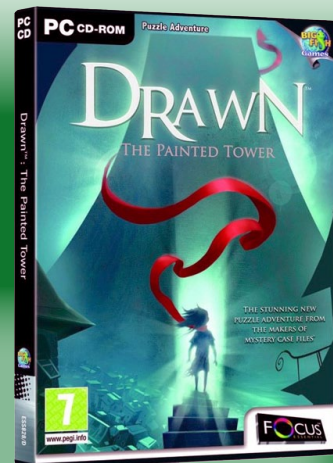


# The Adventure Collection

## Zjawiska Roku 2009

1. Machinarium
2. Wiele nowych tytułów w serii Adventure Collection
3. Drawn: The Painted Tower
4. Remake'i starych przygódwek

Gry przygodowe umieszczane na coverach pism komputerowych  
Spolszczenia wielu klasycznych przygódwek przez fanów gatunku



Więcej przygodówkowych informacji czeka na  
[www.adventure-zone.info](http://www.adventure-zone.info)

