





# Pillars of Eternity

**L**ochy, smoki, magia, miecze i sześćoosobowa drużyna śmiałków. Klasyka powraca. A my znów kopujemy tyłki w słusznej sprawie.

» aTOM

Geneza. O tej historii słyszeli chyba wszyscy, którzy interesują się branżą gier. Dwa lata temu grubo ponad 70.000 fanów w ciemno zaufało ludziom z Obsidianu i nie żałowało pieniędzy na wsparcie kickstarterowskiego „Project Eternity”. I okazało się to pewnie dla wielu z nich najlepszą inwestycją ostatnich lat. Ta gra jest warta każdego centa, jaki został w nią włożony.

Klimat. Czyli bezapelacyjnie najważniejsza kwestia w przypadku gry okrzykniętej duchowym spadkobiercą serii „Baldur’s Gate”. I choć nie zawitamy tutaj po raz kolejny do Zapomnianych Krain, to czuć tutaj ich ducha. Krótko mówiąc, klimat jest fe-no-me-nal-ny. Unikatowy świat Eory wykreowany przez twórców zasługuje na kilka powieści, lokacje są piękne, historia świata przemyślana i drobiazgowa, napotkane postacie często nietuzinkowe. Bardzo klimatyczne są też pojawiające się od czasu do czasu (czyli zdecydowanie za rzadko!) rysowane przerywniki, w czasie których otrzymujemy też opis jakiejś sytuacji i musimy wybrać jedną z możliwych opcji poradenia sobie z nią. Wszystko jest uwarunkowane naszymi cechami i umiejętnościami. Jeśli np. posiadamy niską zręczność, próba wspięcia się na mur może skończyć się upadkiem i złamaniem nogi, co znacznie utrudni nam dalszą grę. Warto wspomnieć

też o systemie reputacji, która naliczana jest osobno dla danych lokacji czy frakcji... i naprawdę dobrze działa. W jednym mieście mogą nas szcuć psami za liczne kradzieże, a na drugim końcu mapy jesteśmy wielbieni, bo ocaliliśmy jakąś wioskę. Ale kiedy nasza reputacja złodzieja dotrze i tam, mieszkańcy także zaczną nam mniej ufać. Ciekawe i dobrze zrealizowane rozwiązanie.

Fabula. Zaczyna się szalenie intrygująco, potem tempo nieco spada, plot-twist, akcja pędzi, znowu spada, kolejny plot-twist, w górę, w dół... Prawdziwa kolejka górską. Sama fabuła jest stricte związana ze wspomnieniami, jakie nosi w sobie główny bohater, oraz klątwą, przez którą od pewnego czasu dzieci rodzą się bez dusz. Nie ma sensu zdradzać więcej, bo np. przeszłość naszego bohatera jest w sporej mierze kształtowana przez nas samych w czasie zabawy. Bardzo istotny jest też wątek religijny – nie przypominam sobie gry, w której ta kwestia byłaby tak często poruszana. W Eorze mamy do czynienia z wielobóstwem, ale nierzadko w czasie zabawy spotkamy też osoby niewierzące bądź uznające, że bogowie i tak wszystkich olewają.

Reinkarnacja. To słowo warto zapamiętać, bo stanowi podstawę wszystkich wierzeń. Po śmierci dusza pojawia się na świecie ponownie, w nowym ciele, ale nierzadko zdarza się, że dana osoba na skutek jakichś przeżyć może przypomnieć sobie urywki poprzednich żywotów. A nasz główny bohater szybko zyskuje też umiejętność „podglądania” dusz innych. W większości przypadków nie służy to

co prawda niczemu innemu, jak lepszemu wczuciu się w świat gry... ale właśnie dlatego nie mogłem się powstrzymać, kiedy tylko miałem okazję zajrzeć w czyjeś wspomnienia. Jest to niby opcjonalny bajer, ale pod tym względem gra jest niczym książka ze zbiorem krótkich i arcyciekawych opowiadań.

Towarzysze. Część osób narzeka, że mają mało rozmów, wtrąceń przy dialogach i nieciekawe biografie. Te osoby grały chyba drużyną stworzoną przez siebie (gra dopuszcza taką możliwość), bo ja zauważyłem coś zgoła odwrotnego. Jasne, nie uświadczymy tu drugiej Nie-Sławy czy Jana Jansena, ani nawet nie zżyjemy się z bohaterami tak jak z Garrusem, ale historie Zrozpaczonej Matki, Niezłomnego czy Alotha są naprawdę bardzo dobre. Średnią zaniża trochę łowczyni Sagani, która sama w sobie jest faktycznie dość nudna, oraz Kana, którego wątek kończy się nagle jakby ścięty katowskim toporem.

Zadania. Bo cóż to za RPG, w którym karczmarz nie poprosi nas o wybicie szczurów w piwnicy, a rządzące frakcje nie będą chciały zyskać naszej przychylności. Powiem krótko – jakość zadań, czy to głównych, czy też pobocznych, jest niebotycznie wysoka. Często nie ma w nich rozwiązań czarno-białych i zwykle musimy po prostu wybrać mniejsze zło. Niemal żadne z nich nie jest też prostym „przynieś, podaj, pozamiataj”, ale za to KAŻDE zawiera ukryte dno czy zaskakujący zwrot akcji. Hitem dla mnie była poboczna misja odszukania pewnej zagubionej kobiety, która ze spodziewanych kilkunastominutowych poszukiwań przerodziła się w ponad czterogodzinną wyprawę. Cud, miód i adra.

Grafika. Nie, nie jest to 3D w HD. Tak, widać piksele przy zbliżeniu. Owszem, mamy tu stały rzut izometryczny i nawet nie obrócimy kamery. A mimo to ręcznie rysowanych lokacji (wzbogaconych np. o animację wodospadu), wyglądu broni czy cudownych efektów czarów nie da się nie polubić. Bo są piękne, bo także są częścią klimatu gry, której niektóre „nowoczesne” RPG-i mogą pod tym względem czyścić pantalony. Do tego stopnia, że powoli człapiący w waszą stronę smok wyrze na was równie potężne wrażenie, co lądujący w środku miasta Żniwiarz. Gwarantuję.

Technikalia. Infinity Engine miało to do siebie, że, choć przyjazne dla modów, niezmiernie irytowało w kwestii niektórych rozwiązań – autosave przy wychodzeniu z lokacji (co powodowało często konieczność podwójnego wczytywania), marne wyszukiwanie

ścieżek przez postaci, liczne drobne bugi graficzne. W autorskim silniku, na którym działa PoE, prawie wszystkie te mankamenty zostały przerobione tak, że co chwila zadawałem sobie pytanie „czemu nikt wcześniej na to nie wpadł?”. Dodano przyspieszenie tempa rozgrywki, aby szybciej pokonać już zbadane obszary, autosave po pojawieniu się w jakiejś lokacji, grupowe zbieranie przedmiotów z poległych wrogów i setki innych udogodnień, które czynią rozgrywkę po prostu miłą.

Łyżka dziegldziu. Trochę irytuje system odpoczynku – mamy bardzo ograniczoną liczbę zapasów obozowych, co zmusza do solidnego oszczędzania drużyny, zwłaszcza magów. Ci ostatni mają zresztą strasznie przerabane, bo spora część skryptów przeciwników jest ukierunkowana tak, aby atakować ich w pierwszej kolejności. Spartolono też kompletnie motyw warowni – jedyna korzyść z niej to zadania łowczego, dzięki którym możemy zdobyć naprawdę mocarne przedmioty. Sam motyw rozbudowy twierdzy jest jednak dość nudnawy, a przeszukiwanie lochów pod nią to zwyczajne przerąbywanie się przez kolejne poziomy pełne wrogów. Fanom dungeon-crawlingu się to pewnie spodoba, pozostałym niekoniecznie. Szkoda też niewykorzystanych do końca możliwości, jakie daje klasa czy rasa postaci – np. niektórzy kapłani na pewno powinni mieć rozszerzone możliwości rozmów z częścią towarzyszy (zwłaszcza kiedy jeden z nich wyzywa twoje bóstwo od dziwek).

Polska wersja. Krótko mówiąc – zespół polonizujący spisał się na medal. Wystarczy rzut oka na polsko-angielską mapkę dołączoną do gry i już widać, że tłumacze przyłożyli się do swojej roboty. Opisy wspomnień są wspaniałe, nazwy własne to nierzadko majstersztyki, a dialogi sprawiają wrażenie, jakby od początku były szykowane pod polską wersję. Że o polskich wersjach strof pieśniarza nie wspomnę. Ostatni raz byłem tak zachwycony tłumaczeniem w czasie gry w „Planescape: Torment”.

Werdykt. Zdaję sobie sprawę, że recenzja jest naszpikowana uczuciem nostalgii, które w oczywisty sposób wpłynęło u mnie na odbiór samej gry. Ale nie ma się co łudzić – mimo wszystkich zalet, klimatu, ścieżki dźwiękowej czy fabuły, RPG-iem roku ta gra nie zostanie. Nawet mimo zapowiedzianej już kontynuacji, podejrzewam, że czeka ją los wspomnianego „Planescape: Torment”, który – choć genialny – został w mojej opinii dość szybko zapomniany. Lecz zanim się tak stanie, PoE dostarczy wam solidnej dawki wrażeń i zachwyty.





# Zgryźliwy Tetryk Poleca: Przegląd Gier Przedpotopowych

## Część 9

**N**o i po raz kolejny mam przyjemność dokonać z Wami swobodnego powrotu do przeszłości. Pora na następną dawkę pikseloży.

» *Dolar84*

### Desert Strike



Tym razem zaczniemy od doskonałej strzelanki, która została wypuszczona w 1992 roku przez firmę Electronic Arts. Mowa tu o „Desert Strike: Return to the Gulf”, gdzie jako przedstawiciele Stanów Zjednoczonych musimy zmierzyć się z fikcyjnym bliskowschodnim dyktatorem, który objął władzę w bliżej niesprecyzowanym państwie. Oczywiście nie dysponujemy armią – w końcu po co nam ona? Zamiast dowodzić kompaniami, batalionami czy pułkami, zakładamy na nos ciemne okulary, siadamy za sterami samotnego

śmigłowca typu Apache i rozpoczynamy eksterminację wrogich wojsk. Brzmi banalnie, prawda? W sumie takie właśnie jest – kiedy już się poznało grę, to jej przejście nie sprawiało większych trudności, a poziom przeciwników był po prostu niski. W końcu co może zrobić pluton wrogich czołgów, kiedy zza baraku wyłoni się latająca maszyna śmierci plująca na wszystkie strony rakietami samonaprowadzającymi typu Hellfire, rakietami niekierowanymi typu Hydra i na dodatek sieje ołowiem z działka? Cóż, realizmu w tej grze za dużo nie uświadczymy, ale nie wpływa to na miódność rozgrywki, która jest wyjątkowo duża. Oczywiście nie musimy tylko wszystkiego eksterminować – czasami należy zniszczyć tylko specyficznie wybrany cel, a innym razem na przykład uwolnić bandę zaszraných dwunogów z piechoty, która dała się złapać przeciwnikowi. Wszystko to okraszone jest przyjemną dla oka grafiką, w której użyto modelowania 3D, co wtedy nie było jeszcze powszechną praktyką. Jednak to, co przesądziło o sukcesie komercyjnym tego tytułu (w tamtych czasach najlepiej sprzedająca się gra Electronic Arts), pochlebnych recenzjach krytyków oraz ciepłemu przyjęciu w środowisku graczy była jej niesamowita grywalność. Faktem jest, iż wiele osób przechodziło ją po kilkanaście razy, ponieważ sprawiało to po prostu niesamowitą frajdę. Nawet dzisiaj, w erze cudownej grafiki, warto sięgnąć po „Desert Strike” i po raz kolejny ruszyć na pustynne niebo, by siać śmierć i zniszczenie. Do czego zachęcam.

## Raptor



Pierwszego kwietnia 1994 roku światło dzienne ujrzała gra „Raptor: Call of the Shadows” stworzona przez Cygnus Studios. Faktem jest, że do czasu jej wydania właściciele pecetów nie bardzo mieli tego typu gry, przy której mogliby wyładowywać swoje frustracje. A przynajmniej żaden tytuł nie zyskał sobie popularności. A tu nagle, jak diabeł z pudełka wyskoczył „Raptor” i przyniósł graczom masę radości. Zapytacie, o jakiego typu grze mówię? Otóż chodzi tu o typową strzelarkę, gdzie kierujemy pojedynczym pojazdem tępiącym wyłaniające się z góry ekranu masy antagonistów. Szok, jakie to proste, prawda? Cóż, nie można się kłócić, iż od tego typu tytułów nie wymaga się finezji i subtelności, tylko przyjemnej dla oka grafiki, odpowiednio klimatycznej muzyki oraz niesamowitej grywalności. Na szczęście, jeżeli chodzi o te rzeczy, to „Raptor” ma ich wręcz w nadmiarze. Nawet dzisiaj wszystko wygląda ładnie, a eksplozje kolejnych wrogich statków cieszą oko. Na dodatek twórcy gry postarali się, by asortyment narzędzi zagłady, które gracz ma do dyspozycji, był wyjątkowo bogaty i zróżnicowany. Uzyskujemy dostęp do kilku typów rakiet, bomb, samonaprowadzających się laserów i karabinów maszynowych, a także potężnych broni energetycznych, że nie wspomnę o skanerach czy tarczach przedłużających nasze istnienie. A są one potrzebne, gdyż twórcy postawili poprzeczkę trudności całkiem wysoko i gra chwilami potrafi być prawdziwym wyzwaniem. Całość rozgrywki dzieli się na trzy kampanie po dziewięć misji w każdej.

O ile można zacząć od razu od tych trudniejszych, to zdecydowanie odradzam taki ruch – bez odpowiedniego wyposażenia zapewne bardzo szybko zobaczymy animację końcową, na której nasz dzielny samolot będzie spadał w płomieniach. A jeżeli ustawimy najwyższy poziom trudności... no cóż, wtedy bywa, że na ekranie widać niemal same eksplozje, a nasz pasek życia spada w zastraszającym tempie. Co ciekawe, kiedy przejdziemy grę, to możemy

zacząć od nowa z całym zebrany, za kasę ze zniszczonych wrogów, uzbrojeniem. Naturalnie na wyższym poziomie trudności – pod tym względem gra nie da nam możliwości wyboru. I dobrze. Gdyby nie było wyzwania, to jaka by z niej płynęła przyjemność? W każdym razie jest to tytuł, w który każda osoba mieniąca się graczem komputerowym powinna zagrać przynajmniej raz, a najlepiej wielokrotnie. Bezwzględnie polecam.

## Heretic



W 1994 roku firma Raven Software postanowiła wnieść jeszcze trochę przemocy do świata gier komputerowych. Tak narodziła się gra „Heretic”, korzystająca z nieco zmodyfikowanego silnika gry „Doom”. Wcieliśmy się w postać elfa Corvusa, który za pomocą różnych magicznych wynalazków musi walczyć przeciwko siłom Wężowego Jeźdźcy – D’Sparila. Pomagały nam w tym również zbierane przedmioty, których mogliśmy używać w dowolnie wybranym momencie. Ciekawostką jest fakt, iż „Heretic” była pierwszą grą typu FPS, gdzie taka opcja była możliwa. Trzeba uczciwie przyznać, iż gra nie powalała grafiką ani muzyką, ale jej grywalności nie można było nic zarzucić. Przeciwników było dużo, sposobów ich eksterminacji również, więc gracz nie nudził się, przechodząc przez kolejne poziomy gry. Na dodatek nie była ona zbyt łatwa, co tym bardziej zwiększało przyjemność płynącą z przebijania się w kierunku głównego złego. Choć nie była aż tak rewelacyjna jak „Doom”, to jednak miała spore grono oddanych wielbicieli. Czy warto zagrać w nią dzisiaj? Można, choćby po to, by móc się chwalić, iż grało się w FPS, który wprowadził wspomniane wyżej używanie zbieranych przedmiotów. A poza tym można całkiem udanie spędzić czas, masakrując hordy wrogów - tak więc zachęcam.







# Recenzja Filmu – Dracula Untold

**W** dzisiejszych czasach ciężko o dobry horror, po którym strach zajrzeć do lodówki, czy pójść do łazienki, nie zapalając wszystkich świateł po drodze. Czy nasze umysły są już tak zjechane przez życie i zainteresowania? Pewnie tak, ale kurczę, filmowcy i scenarzyści, w końcu ludzie teoretycznie wyuczeni i obeznani z psychiką ludzką, powinni poza trzepaniem kasy na różnorakich blockbusternych dać widzowi film, po którym ten wracałby do niego jak do ulubionej książki.

» *Ares Prime*

Wład Palownik, Dracula – historyczna postać słynąca z wojen z Turkami, całkiem niezły dowódca i taktyk, a przy tym wielki okrutnik. Może być lepszy materiał na prawdziwie złego? Dostaliśmy dziesiątki filmów z władcą wampirów, w którym prym wiodą te z Bellą Lugossi i Garrym Oldmanem. To klasyki gatunku z tą postacią. Tam Dracula to typowo zły koleś, potężny geniusz i manipulator, a każdy leje w gacie na sam dźwięk jego imienia. Nowe wcielenie Draculi znacznie odbiega od pierwowzoru... niestety. Film miał naprawdę ogromny potencjał, którego nie potrafiono wykorzystać. Szkoda. Kolejna post-Underworldowa produkcja, niby z potworami i grozą, ale jakoś nawet mój czteroletni siostrzeniec nie bał się, jak oglądaliśmy ten film razem. Owszem, może w jakiś sposób jest to oryginalny pomysł i podejście, ale i tak

ciągle mam wrażenie że coś tu nie wypaliło i to srogo.

Przejdźmy więc do sedna sprawy – za czasów dawnych Turków, jak to mieli w zwyczaju, nawracali innych ogniem i mieczem. Chłopaszków w gimnazjalnym wieku zabierano i szkolono na janczarów (swoją drogą, wielu takim obecnie przydałaby się taka szkoła życia). Wład zasłynął jako wielki i okrutny wojownik, tylko Luke Evans (Bard z „Hobbita”, jakby ktoś nie wiedział) niespecjalnie to bierze do siebie. Tu ma ponownie syndrom dobrego ojca, przykładowego męża i praworządnego władcy. Operacja kopiuj-wklej... I życie biegnie mu spokojnie, póki panowie od kebabów się nie pojawiają i samym swoim zachowaniem nie doprowadzają do wojny. Wład, odkrywając wcześniej jaskinię wampira, sam staje się potworem, tracąc gdzieś po drodze człowieczeństwo. No i tu zaczynają się schody...

Nie mówię, że twórcy źle podeszli do realizacji filmu. O nie. Kostiumy są rewelacyjne, muzyka naprawdę klimatyczna i wspaniała, scenerie urzekają, efekty filmowe cieszą oko. Więc czemu ja nadal kłapię paszczką i marudzę? Już wyjaśniam – film jest po prostu ZA KRÓTKI! 90 minut to za mało, wszystko po prostu upchnięto, aby zmieścić się w tym limicie... a wielka szkoda, bo wiele w ten sposób zaprzepaszczone. Bohaterów da się polubić, można wychwycić różne wątki, ale co z tego? Jak tylko zagłębimy się w fabułę, to zaraz przechodzimy do scen



końcowych i napisów. Jak zauważył pewien mój przyjaciel – jakby zrobić z tego serial, to mielibyśmy hit. Kto wie, może i tak, ale gdybanie zostawmy rządowi.

Od strony technicznej – jest bardzo dobrze. Przedstawienie mocy Draculi, jego potęgi – spoko. Turecka armia w natarciu – spoko. Patrzenie na to – całkiem spoko, choć i tu zaliczono takie wpadki, że tylko wziąć rozpęd i ściana sama nas znajdzie. Żołnierze się boją? Wiem! Zasłońmy im oczy i niech idą na ślepo! Nie widzą, nie będą się bać. Brawo, panie sułtan! Logika nie jest też mocną stroną poddanych Włada – jakoś niezbyt się zdziwili, że ich umiłowany książę sam w jedną noc spuścił turbołomot sułtańskiej armii i jeszcze miał czas powbijać ich na pale. Rozwiązanie tego problemu umysłowego zajęło im raptem dwa dni. To się nawet na komentarz nie nadaje...

Jednak film muszę pochwalić jeśli chodzi o szczegóły przygotowań i rekwizytów. Stroje, broń, scenerie, dekoracje naprawdę cieszą oko. Podobnie sprawa się ma od strony audiowizualnej – przedstawienie mocy Draculi, jego potęga i słabości, czy też szarża tureckiej armii i jej obóz, lub momenty bitew i walk zaiste cieszą oko, oraz sprawiają, że film jest przyjemniejszy w odbiorze.

Czyli podsumowując – ekspansję Imperium Osmańskiego na Europę powstrzymał nie nasz król Jan III Sobieski i doborowa husarska jazda, która na każdym polu sprawiała srogie baty wszystkim przeciwnikom, a sam Dracula za pomocą miliardów nietoperzy? Cóż, jako Polacy możemy się czuć mocno oburzeni, gdyż jak wiemy z historii, potrafimy dać łupnia przeciwnikom, ale przynajmniej nieźle to na ekranie wyglądało. Nie, „Dracula Untold” nie jest złym filmem. Był pomysł, byli dobrzy aktorzy, świetna muzyka, nieźle efekty... ale zabrakło staranności jeśli chodzi o fabularną linię i koncepcję, bo na tle historycznym Wład Palownik był naprawdę intrygującą postacią, bowiem prócz tego, że był okrutnikiem, to jednak był znakomitym strategiem i wojskowym i samo to mogło być dobrym materiałem na film. Miał potencjał, który nie został zmarnowany, a okrutnie zaprzepaszczony, w dodatku na koniec dostaliśmy możliwą zapowiedź sequela... na którego z pewnością nie pójdę. Bo nie warto, lepiej zjeść sobie kebaba z bekonem, na pohybel arabskiej ekspansji!

Ocena końcowa – dostateczny z wielkim minusem. Ten film mogę polecić właściwie tylko zagorzałym fanom „Underworlda”. Wszyscy inni będą się na nim albo nudzić, albo srodze się zawiodą. AMEN!

