



Komiksy - Co, gdzie i jak...

Czyli jak to czytać i nie zwariować

Wtym roku przyszedł do nas Ultron. Odwiedzi nas też Ant-Man. Niedługo do imprezy dołączy Doktor Strange. A potem przyjdzie Thanos i rozwali wszystkim przyjęcie swoimi kamykami. Nie wiecie, o czym mówię? W takim razie zapraszam do mojego osobistego poradnika o tym, jak zacząć bawić się z komiksami.

» *Matyas Corra*

Na początek może ogólne wprowadzenie. Jak wiadomo, aktualnie dwie firmy wydające komiksy są na szczycie popularności. Pierwszą jest DC Comics, drugą jest Marvel. Dla osób, które nie wiedzą i często się gubią, Marvel zaszczyił nas takimi postaciami jak Spider-Man, X-Men, Iron Man czy Thor (za dużo już było tych men'ów). DC natomiast rządzi nad Supermanem, Batmanem, Wonder Woman i wieloma innymi. Różnych postaci zarówno w uniwersum DC, jak i Marvela są tysiące i można by było wypełnić ten numer wymienianiem ich choćby od tego drugiego, a i tak nie starczyłoby miejsca. A do tego dochodzą jeszcze inne światy, ale wszystko po kolei.

Celem tego i jeszcze dwóch kolejnych artykułów będzie pokazanie wam, że czytanie komiksów nie musi być wcale głupim pomysłem, jak się za to zabrać, oraz jakie plusy może to przynieść. W tym chciałbym wam ogólnie opowiedzieć o tych dwóch wydawcach i o tym, co mogą wam zaoferować.

Zacznijmy może od Marvela. Marvel Entertainment działa już od 1933 roku i cały czas bardzo dobrze się trzyma. Filmy oparte właśnie na komiksach tego wydawcy aktualnie szturmują kina, zdobywając grube miliony zarówno widzów, jak i dolarów.

Pewnie większość z was słyszała o takim człowieku jak Stan Lee. Ten właśnie człowiek wraz z Jackiem Kirby'm i Stevenem Ditko stworzył dla Marvela tak znane postacie, jak Spider-Man, Fantastyczną Czwórkę, Hulka czy Daredevila. Tak, Marvel zawdzięcza tej trójce wielu popularnych aktualnie bohaterów. Można powiedzieć, że byli ojcami sukcesu, jaki teraz odnosi Marvel. Bez ich niesamowitej wyobraźni i talentu ludzie nie mogliby uświadczyc wielu wspaniałych komiksów oraz filmów.

Ale to nie ma być wykład o historii wydawcy. Więc może powiedzmy trochę o uniwersum. Marvel prowadzi politykę ciągłego czasu, czyli historie bohaterów nie są odnawiane, tylko idą cały czas do przodu, co nie przeszkadza nowym czytelnikom. Naprawdę, jeżeli będziecie chcieli sobie poczytać te serie, które opowiadają o nadchodzących filmach lub też te mówiące o filmach, które już były, po prostu je bierzcie i czytajcie. Nie ma sensu szukanie na siłę pierwszych numerów po internetach, bo to i tak nic nie zmieni. Po prostu wybierzcie, która postać lub też historia was interesuje, i czytajcie. W dodatku Marvel ostatnio zrobił duży event nazwany „Secret Wars”, który połączył codzienne uniwersum z uniwersum Ultimate, zmieniając bar-

dzo wiele rzeczy, ale tak naprawdę tworząc historię od nowa, więc jest to świetna okazja, by można było zacząć czytać.

Abyście zrozumieli, uniwersum codzienne to to, w którym toczą się te historie znane z filmów. Uniwersum Ultimate to jeden z wielu tysięcy innych światów (tak, w Marvelu istnieją inne wymiary, w których są większe lub mniejsze zmiany), który został specjalnie stworzony w 2000 roku dla nowych czytelników. Początkowo były tam tylko lekkie zmiany w historii bohaterów oraz byli oni wyraźnie młodszy, ale z czasem nabrało ono rozpędu, stając się osobnym światem z nowymi historiami, które nie były związane z głównym uniwersum. Co to znaczy? Jeszcze większy wybór komiksów, które można poczytać!

Podsumowując, Marvel jest teraz zdecydowanie bardziej popularny, a jego filmy przyciągają nowych fanów. Jeżeli wam spodobał się „Age of Ultron” czy też jesteście podjarani na nadchodzący film z Deadpoolem, złapcie pierwszy komiks od Marvela i czytajcie. Jeżeli będziecie mieć jakieś pytania odnośnie bohaterów, Marvelwiki odpowie wam na nie bez żadnych problemów. I choć historia cały czas idzie do przodu, nie będzie to przeszkadzać nowemu czytelnikowi.

To może teraz trochę o DC? Oficjalnie DC Comics powstało w 1937 roku. Skrót DC pochodzi od popularnej serii, Detective Comics, która następnie stała się częścią oficjalnej nazwy firmy. DC od początku miał nieco inne nastawienie do bohaterów niż Marvel. Gdy Marvel, dając nam nieraz poważne momenty, dalej opiera się głównie na rozrywce i zabawie, DC miało od początku bardzo mroczne podejście do swoich bohaterów. Przykładem jest uwielbiany Batman, któremu... zamordowano rodziców, kiedy był mały. Prawie każdy bohater DC przeszedł w swoim życiu jakąś traumę, która doprowadziła go do momentu, w którym teraz się znajduje.

Ale mroczny klimat samego świata nie zmienia nic a nic w tym, jak bardzo dobre są komiksy. Postaci od DC nie działają cały czas w mroku i depresji. To prawda, mają przeżycia, ale to nie zmienia tego, jak teraz się

zachowują, ratując życia ludzi. Natomiast zawsze szczerze lubiłem DC nie za kreację bohaterów, ale za to, jak wychodzi im tworzenie przestępców. Choćby tak słynna postać jak Joker. Maniak, szaleniec, znienawidzony przez wielu, kochany przez jeszcze więcej osób. Ra's al Ghul, nieśmiertelny przywódca ligi zabójców, który ostatnio pojawił się w serialu „Arrow”. Deathstroke, najlepszy najemnik na świecie, którego parodią u Marvela jest Deadpool. Można by powiedzieć, że jest jego tatą. No i Lex Luthor, najgroźniejszy łysy człowiek w życiu Supermana. Geniusz, który uważa, że byłby zbawcą ludzkości, gdyby nie Superman.

Ale jak wygląda sytuacja z samymi komiksami? Cóż, DC ma zdecydowanie inne podejście. Zamiast prowadzić jedną stałą linię czasu, raz na jakiś czas wydają komiksy, które mają podsumować to, co się stało przez wiele ostatnich lat. Przykładem tego jest aktualnie wydawane „The New 52”, które streszcza 52 lata historii każdego bohatera w bardzo krótkim odstępie czasu. I choć wiele rzeczy się zmienia, jest to idealny moment, by zacząć czytać komiksy od DC. Pozwoli to kompletnie niezaznajomionym osobom wciągnąć się, a to, że historia jakiejś postaci będzie zmieniona nie wpływa w żaden sposób na odbiór. Natomiast to, w czym według mnie DC góruje nad Marveliem, to zdecydowanie seriale animowane. Wychodzą one doskonale i też zdobywają całe rzesze fanów.

Podsumowując, każdy wydawca ma co innego do zaoferowania. Jeżeli chcecie ciągłej akcji z posypką zabawy, bierzcie Marvela, natomiast jeżeli wolicie nieco cięższe podejście do tematu, wybierzcie DC. Spróbujcie, złapcie dowolny komiks, poczytajcie, jak się nie spodoba, straciliście może z 10 minut, nie więcej. Jednak jeśli będzie wam pasować, to zyskaliście kompletnie nowe hobby.





CHANGE AHEAD

Wielkie zmiany w uniwersach

Co dają a co odbierają

Było pięknie, ładnie i przyjemnie. A potem wszystko zostało zniszczone/spalone, ludzie zginęli, kobiety krzyczały, a dzieci płakały. Tak, właśnie twoje ulubione wydawnictwo postanowiło wprowadzić jakąś większą zmianę w swoim świecie komiksowym. Mam nadzieję, że prąd w moim bunkrze będzie jeszcze działał przez pewien czas.

» *Matyas Corra*

Co mam na myśli, mówiąc o wielkiej zmianie w świecie. Nie chodzi tu o śmierć bohatera, bo i tak z czasem wróci, nie chodzi o to, że Batman postanowił się ubierać na różowo, nie chodzi też o to, że Deadpool wymordował wszystko, co się dało, i teraz przeszedł do kolejnego świata po nowe trupy. Chodzi mi o jakieś ogromne wydarzenie, które ma zmienić status quo.

I żeby nie było, nie mówię tylko o komiksach. W książkach, w filmach, serialach, wszędzie mogą czekać nas duże zmiany. Przykładem jest choćby zasztyletowanie Jona Snow, który miał wielce ocalić świat przed białymi zombie, a teraz leży i gnije w śniegu. Wiele pomocy to on już nie przyniesie, no, może jako pokarm dla koni.

Może zadajmy sobie na początku pytanie, po co takie coś jest w ogóle robione? No cóż, na pewno pozwala to twórcom dodać trochę świeżości do tego, co robią. Również zaskoczenie i zszokowanie widzów może być celem. A w komiksach pozwala

bez komplikacji wprowadzić zmiany, jakie planował wydawca. Tutaj przykładem jest „Secret Wars”. Marvel już od jakiegoś czasu chciał połączyć wszystkie uniwersa w jedno, żeby mogła istnieć ciągłość historii, ale w jednym świecie. Tak więc co zrobił? Kompletny Armageddon, zderzenie dwóch równoległych światów, śmierć miliardów. A teraz Doktor Doom został bogiem i wszędzie jest kolorowo i pięknie... do czasu oczywiście.

Teraz pytanie, jak można podzielić takie zmiany? Ja osobiście mam dwa typy. Pierwszy, gdzie oryginalny autor robi coś, co kompletnie zaskakuje fanów. Czy to zabicie jakiejś ważnej postaci, czy wydarzenie, które nagle zmieniło całą sytuację, czy też pojawienie się nowego problemu. Brzmi niewinnie, ale takie rzeczy to są wielkie zmiany w hermetycznie zamkniętych światach, które mogą zrobić więcej złego niż dobrego. Drugim typem są zmiany, które wprowadza ktoś inny w świecie oryginalnego autora. Tutaj znów przykład z „Gry o Tron”. Jaime Lannister nigdy nie był w Dorne (co bardzo wyraźnie podkreśliła Cahan, susząc nam tym głowy). Wszystkie wydarzenia, jakie miały tam miejsce w serialu, w książce nigdy się nie zdarzyły.

A więc zmiana została już wprowadzona. No i teraz co dalej. Fani na pewno podzielą się na dwie grupy.

Takich, którym nie będzie to przeszkadzać, nawet będzie im się to podobać. Będą ciekawi, co zdarzy się dalej, będą śledzić wątki, ponieważ lubią daną

książkę, film, serial czy komiks. Oczywiście, mogą być zasmuceni, mogą im się nie podobać nadchodzące zmiany, mogą mieć nawet pretensje do twórcy, ale nie zmieni to ich podejścia do ogółu.

Drugi typ będzie mniej łaskawy. Mogą być nawet wściekli o to, co zostało zrobione. Mogą narzekać, jęczeć, wyzywać, bić, kopać, podpalać i mordować. Ale nic to nie zmieni. Zmiana została wprowadzona i wydawcy/twórcy nie będzie brakować kilku osób, które mogą nawet odejść od tego, co ich interesuje, skoro liczą na to, że nowa zmiana zainteresuje o wiele większą grupę.

A właśnie, kwestia zainteresowania osób postronnych. To też może być celem zmian. Tutaj przykładem jest to, co zrobiło DC. Tworząc „The New 52”, pozwolili osobom, które nigdy nie miały nic wspólnego z komiksami, ale spodobał im się np. filmowy Batman, by mogły wciągnąć się w świat komiksów. Nowe historie, nowe postacie, odmienione lub też kompletnie zmienione stare. Starzy wyjadacze mogą być wściekli i się denerwować, ale ilość nowych osób, jaka może przyjść, jest o wiele większa.

To samo z grami z serii Castlevania. Dwie części, jakie zostały ostatnio wydane, też spowodowały burzę u starych fanów, którzy zęby zjedli na biciu

batem wampirów i potworów. Ale ilość nowych fanów, których przyciągnęła nowa historia oraz oprawa, jest o wiele większa. A jak by na to nie patrzeć, dla każdego autora poza tym, żeby móc podzielić się swoją wizją, ważne jest też, by na niej zarobić. Samą wyobraźnię człowiek za chleb nie zapłaci.

No ale jednak co ze starymi fanami, których nowe zmiany aż tak nie drażnią? No cóż, na pewno będą musieli się z czymś pożegnać, ale dostaną też coś nowego. I chociaż może zginąć ich ulubiona postać, może zostać zniszczona ich ulubiona para, czy może nawet zostać kompletnie zmieniona historia jednego z bohaterów, nie ma co się martwić.

O to właśnie mi chodzi, by zaakceptować zmiany, a nie walczyć z nimi na siłę. Zaakceptujmy zmiany, jakie zostały nam zaserwowane, a na pewno oszczędzimy sobie trochę nerwów. Nie ma co się wyklócać z nowymi twórcami, bo i tak nic nie zmienimy. Jeżeli damy im szansę, wprowadzone zabiegi mogą nam się z czasem spodobać albo zaciekawiać czymś nowym. Jeżeli jednak nie będziemy przekonani, to w każdej chwili możemy zrezygnować i znaleźć nową rzecz, która będzie nas interesować. Tak przynajmniej ja uważam. A teraz przepraszam, ale prąd się kończy, a ja nie mam wystarczająco benzyny, by nalać do generatora.





Nie tak łatwo być bogiem...

Wspaniała, kwitnąca myśl. Fabuła oraz jej bohaterowie, niemal stoją nam już przed oczami, gotowi, aby kroczyć przez wykreowane dla nich życie. Mają wszystko, co jest im potrzebne: Imię, cechy szczególne, historię, cel oraz koniec, zawarty na kartach książki. Jako dumni twórcy, przyglądacie się swym dziełom i z radością stwierdzacie: „To jest dobre”. Cóż... Pozwólcie, że coś wam powiem.

» *Vertigo*

Nie tak łatwo być bogiem...

Możliwe, że część z osób piszących tutaj swe opowiadania w przyszłości zapragnie wyjść poza fandom i ukazać światu swój kunszt, publikując własną powieść. Inni, czy to z pokory, braku sił, czy też przyjemności, pozostaną i będą wplatać w swój tekst różne, zależne tylko od nich samych, motywy oraz zdarzenia. Jednak tych wszystkich ludzi łączy jedno. Są niepodzielnymi władcami swego stworzenia. Ostatecznymi arbitrami powstałego świata. Bogami. Gdy pierwszy raz usłyszałem te słowa, poczułem się dumnie. Kubeł zimnej wody zawisł mi nad głową, wraz z całym oceanem, parę godzin później.

Do kreacji dowolnego świata w swym opowiadaniu czy książce, nawet tego, który widzi się za oknem na własne oczy, potrzebne są pewne elementy oraz nawyki, które sprawiają, że powstały byt ma rację zaistnieć. Postaram się tutaj przed-

stawić te ważniejsze, moim zdaniem, na własnych przykładach. Zaczynamy?

Ukazujemy głównego bohatera, czy też oś zdarzeń. Mamy opis, wygląd otoczenia, zachowanie względem niego, jak i ogół czynników, które sprawiają, że ma pełne prawo żyć i istnieć. Czy aby na pewno?

1. Pytania i odpowiedzi

Ponoć bogowie są wszechwiedzący. A autor? Autor ma być wszechwiedzący. Jeśli wspomniany bohater, niezależnie od świata, ma jakiegokolwiek znamiona życia, znaczy, że ma i swoją historię. A ona z kolei świadczy o tym, że ktoś był przed nim. Historia całych pokoleń, ich rozwoju, kultury, nawyków, wzlotów i upadków, nie musi być poznana przez czytelnika w pełni, z kolei twórca, wszechwiedzący bóg, ma ją znać na wrywki. Lecz aby je stworzyć, całe, nieskończone dzieje, potrzebne są pytania o drobne elementy. Jeśli wyglądają tak, a nie inaczej, to od czego wyewoluowali? A jeśli nie wyewoluowali, a zostali stworzeni, to co było motorem zmian? Sprawność bojowa? Walory intelektualne? Samotność we wszechświecie? I idąc dalej. Jak wygląda miejsce, które obrali za dom? Co z kulturą? Czy ją mają, czy może nawet to pojęcie jest im obce? Co z ustrojem, wierzeniami oraz statusami poszczególnych członków rasy? Oraz najważniejsze: Czy wszystkie elementy współgrają ze sobą? Pytań nigdy za wiele...

Każdy element wprowadzony w tekst, każda drobna zmiana czy gest, to efekt tysięcy lat rozwoju oraz nieskończenie wielu pokoleń, które sprawiły, że stał się możliwy. Dlatego, jeśli w pewnym momencie znajdzie się pytanie, na które nie przychodzi odpowiedź lub jest wymijająca/niespójna, to na spokojnie, i mówię to szczerze, zacznijcie czytać cały tekst, szukając w nim rozwiązania. Jeśli jednak nie ma, zapraszam do punktu nr dwa. Dobra rada. Ludzie myślą się i zapominają. Bogowie robią notatki i szkice.

2. Wiedza

Mamy historię, której jakiś fragment zostanie może niegdyś odsłonięty przed czytelnikiem. Lecz na tym nie koniec. Kolejny ważny element w boskim dziele to wszystko to, co może się osobie czytającej wydawać inne, niezwykle, osobliwe lub groźne, a prościej mówiąc, niewystępujące na co dzień w realnym świecie. Wyspy lewitujące nad ziemią? Władające psioniką istoty? Technologia wykraczająca poza wszelkie znane czy też wyimaginowane standardy? Dla boga to żaden problem. Dlaczego? Bo ma czas, aby stworzyć podwaliny wszystkich niezwykłości tak, by u ich podstaw znajdowało się coś oczywistego, albo tak doskonale wkomponowane w świat, że akceptuje się to z fascynacją w oczach. Co jest potrzebne? Wiedza. I to nigdy w nadmiarze. Wyobraźnia to potęga, ale trzeba ją czasem poprzeć prostymi faktami albo oprzeć na obaleniu już istniejącej tezy. Niechaj zawsze przy was będzie wszelka dostępna pomoc naukowa. Czy będzie nią encyklopedia, dostęp do zasobów internetu, biblioteka na rogu czy też telefon do znajomego, pamiętajcie. Korzystajcie z tego!

Poświęćcie czas i siły na rozwój swych myśli. Wyobraźnia nie ma limitów, a jej pokłady są nieskończone. Uczynicie z wiedzy i nauki jej przedłużenie, aby niemożliwe uczynić możliwym, a abstrakcyjny świat takim, w którym można by się obudzić i żyć na co dzień. Trudne? Nie. Wymagające? Tak. A efekt? Polecam obejrzeć „The Last Dragon: A Fantasy Made Real”, aby ujrzeć, jak wyobraźnię można uczynić faktem. Pamiętajcie o notatkach!

3. Życie

Nawet jeśli opisywany bohater czy zdarzenie mają prawo istnieć w danym świecie, to jeszcze jedna rzecz stoi przed obecnie zmęczonym bogiem, aby móc dosłownie na chwilę odpocząć.

Świat. Musi. Żyć. Każdy jego element spotkany na drodze powinien świadczyć o tym, że jest częścią większej kreacji. Nie osiąga się tego jednak wielkimi czynami, a małymi, wręcz wyrwanymi z kontekstu sceny, umiejscowionymi gdzieś tam, zdawkowymi opisami. Rozmowy, architektura, wygląd otoczenia oraz reakcja na nie. Mijane osoby, jak i zdarzenia przypadkowe, których doświadcza się mimo wszelkich starań, czy chociażby coś tak oczywistego jak zjedzenie czegoś raz za kiedy. Wszystko to, każdy gest, emocja czy zachowanie, jakie ukazane jest nie tylko wobec bohatera, ale i świata, stwarza obraz życia. Wplecenie go w tekst jest sztuką. Trudną, wymagającą, irytującą, nieskutkującą niczym w fabule... Ale! Bez tych drobnych chwil, nie ma prawdziwej egzystencji. No, chyba że jest się bogiem świata pełnego bezemocjonalnych maszyn albo nieumarłych.

Zadając pytania, uzyskaliście wgląd w swój własny twór. Zdobyliście wiedzę, dzięki której świat zaczął istnieć. Spójrzcie teraz na swą kreację, twory waszych myśli, i dajcie im życie godne tysięcy lat doświadczeń oraz tego, co przez ten czas uzyskały, poznając to, co zostało dla nich stworzone. Niezależnie od tego, czy unoszą się pośród błękitnego nieba i chwalą piękno świata, czy toną w ogniu, krwi i wiecznej wojnie, niechaj zawsze gości w nich radość za to, że to właśnie oni zostali wybrani, aby zaistnieć prawdziwie na kartach czyjegoś opowiadania lub książki.

Drodzy bogowie, na zakończenie życzę wam...

Niechaj pytania nie pozwolą wam zasnąć i spać spokojnie

Głód poznania trawi wasze myśli, nie dając odpocząć

I gdy przyjdzie czas, a losy przez was spisane ujrzy świat

Móc dostrzec wszystkich tych, co na równi z waszymi tworam

Dziękuję wam za poświęcony czas na to, aby mogły żyć.



Zgryźliwy Tetryk Poleca – Przegląd Gier Przedpotopowych

Część 10

Tak się złożyło, iż jest to dziesiąta część serii o grach przedpotopowych. Dlatego też pora na coś specjalnego – tylko jedna gra, ale za to jaka!

» *Dolar84*

Cannon Fodder

Ten tytuł miałem zamiar opisać od dawna. W sumie to od pierwszej części serii chodził mi po głowie, jednak w końcu postanowiłem zachować go na jakiś okrągły numer. Ten czas w końcu nadszedł, dlatego z ogromną przyjemnością i jeszcze większą nostalgią przypominam wielki hit, który w 1993 roku stworzył Sensible Software. „Cannon Fodder”, gdyż to o nim tu mowa, wydany na Amigę przez Virgin Interactive cieszył się niesamowitą popularnością i wkrótce również użytkownicy innego sprzętu dostali do rąk swoje wersje. O jej jakości jasno świadczy fakt, iż jeden z najbardziej znanych magazynów zajmujących się grami, „Amiga Action”, bezprecedensowo ocenił ją jako „najlepszą grę roku”. Zapytacie, skąd taka popularność tej gry? W końcu podobnych do niej było wiele – ot, chodziło się różnokolorowymi pamperskami po mapie, strzelało do wszystkiego, co się rusza i czyniło ogólną demolkę. Dlaczego więc właśnie „Cannon Fodder” wybił się ponad przeciętność i zyskał sobie miłość graczy? Cóż, wydaje mi się, iż głównie odpowiada za to fakt, iż twórcy gry nie starali się uczynić jej poważną i traktowali skądinąd poważny temat z porządnym przymrużeniem oka. Doskonałym przykładem jest sam tytuł, który po

polsku brzmiałby „Mięso Armatnie”. Następnie mamy intro – doskonały, „pochwalający” wojnę [utwór](#) skomponowany przez Jona Hare nucił chyba każdy, kto kiedykolwiek zagrał w Cannona. Przy jej dźwiękach na ekranie początkowym pojawia się czerwony mak, po czym naszym oczom ukazuje się zbiór zdjęć, na których twórcy gry występują w mundurach – trzeba powiedzieć, iż niejeden serial wojenny miał gorszą czołówkę. Na tym nie koniec – wielu oddanych do naszej dyspozycji żołnierzy nazwanych jest po swoich stwórcach. Również [intro](#) stworzone dla grających na PC jasno pokazywało, iż nie można traktować tego tytułu za bardzo poważnie. Jednak nazbyt się rozpisałem, czas przejść do meritum – po zachwyceniu się początkiem na ekranie pojawia się droga wijąca się pośród zielonych wzgórz. Tu właśnie widzimy, ilu żołnierzy mamy do dyspozycji – po skończonej misji do oczekującej kolejki dochodzą nowi rekruci – tytułowe mięso armatnie. Nad wzgórzami widać zaś sportowy licznik, na którym wyświetlane będą straty przeciwnika i nasze. Przyszedł czas na właściwą rozgrywkę – w misjach, z których prawie każda dzieli się na kilka faz, dysponujemy odgórnie narzuconą liczbą żołnierzy. Początkowo wyposażeni są jedynie w karabiny maszynowe, których zasięg i szybkostrzelność pozostawia wiele do życzenia. Jednak im więcej misji przeżyją, tym awansują wyżej i ich broń staje się zdecydowanie skuteczniejsza. Ci o najwyższych rangach to praktycznie chodzące CKM-y na sterydach. Oprócz broni palnej w niektórych misjach dostajemy lub znajdujemy granaty oraz pociski do bazooki, przy-

datne zarówno w pozbywaniu się siły żywej, jak i dewastowania okolicznych budynków. A choć wysadzanie przeciwników w powietrze jest wysoce zabawne, to musimy pamiętać o limicie materiałów wybuchowych – więcej nie dostaniemy, a jeżeli zabraknie nam ich do zniszczenia któregoś z celów, misja zakończy się niepowodzeniem. Czasami dostajemy jednak zadania, z którymi nasi żołnierze nie są w stanie poradzić sobie sami – na przykład muszą przepłynąć rzekę pod ciężkim ostrzałem – jako że od śmierci wystarczy jedno trafienie, to możemy szybko znaleźć się w sytuacji, gdy nasza armia zniknie. Naturalnie twórcy postanowili nam nieco... urozmaicić życie, dając do dyspozycji rampę i samochód pancerny, by przez wspomnianą rzekę przeskoczyć. Tak, wiem. Zero logiki, ale to w końcu "Cannon Fodder". Jednak wracając do tematu – zapewniam Was, że gdy po raz n-ty źle wymierzycie skok i rozbijecie się wraz z całą drużyną na drzewach, to wymyślicie nowe sposoby wściekania się, tylko po to, by wypróbować je na tej grze. Wspomnę jeszcze o dwóch rzeczach dotyczących samej rozgrywki – po pierwsze nie spodziewajcie się różnorodności w misjach. Najczęściej macie zabić wszystkich żołnierzy, innym razem wysadzić budynki albo Waszym zadaniem będzie połączenie obu wymienionych wcześniej opcji. Jeżeli chodzi o zróżnicowanie terenu, to nasze boje będziemy toczyć w dżunglach, na pustyniach i za kołem polarnym – dobry ślizg po lodzie potrafi czasami naprawdę uratować życie. Druga rzecz – utrata żołnierzy boli, szczególnie gdy szliście na misję z weteranem, a chwilę później powtarzacie ją ze składem zielonych niczym szczypioerek na wiosnę rekrutów. Nie muszę chyba mówić, iż jest to wtedy zdecydowanie trudniejsze i bardziej frustrujące zadanie... Oczywiście każdy by chciał przejść całą grę bez straty żadnego żołnierza i jestem prawie pewny, iż są tacy, którym udało się tego dokonać pomimo hord wrogów, nieszczęśliwych wypadków czy czających się na placu boju pułapek w stylu wyskakujących kolców czy ruchomych piasków (do dziś pamiętam wiązanke mojego znajomego, którą rzucił, gdy jego wypieszczony heros przez złe kliknięcie myszką został przez takowy piasek wciągnięty – tego się po prostu nie da zapomnieć). Jednak przytłaczająca większość graczy prędzej czy później

kogoś straci i wtedy, oprócz imion wymienionych poległych, ujrzymy coś jeszcze. Pamiętacie jeszcze o tych wspomnianych na początku zielonych wzgórzach? Otóż za każdym razem gdy jeden z naszych żołnierzy polegnie, pojawia się na nim kolejny nagrobek. Niby nic takiego, ale patrząc na ich groby, gracz zaczyna się jakoś bardziej starać, by ich nie przybywało – naprawdę genialna motywacja. Oczywiście gra tak wypełniona przemocą, jak zabawne by jej przedstawienie nie było, musiała spotkać się przynajmniej z kilkoma niepocholebnymi opiniami lub nawet wzbudzić pewne kontrowersje. W przypadku „Cannon Fodder” poszło o czerwony mak, który stał się znakiem rozpoznawczym tej gry (i banerem tej serii, co powinno wyjaśnić, dlaczego akurat tej grze poświęciłem tyle miejsca). Otóż jest on również symbolem weteranów pierwszej wojny światowej, tak więc organizacja „British Legion” (Brytyjska Legia Królewska), nomem-omen również posiadająca w swoim logo kwiat maku, zajmująca się pomocą weteranom brytyjskich sił zbrojnych, była z tego powodu bardzo niezadowolona. Uznała, iż mogą zostać skojarzeni z tym tytułem, na co nie mieli najmniejszej ochoty. Sensible Software zareagowało i w późniejszych wersjach gry jeszcze przed ekranem startowym ukazywało się obwieszczenie, iż firma nie ma żadnego związku z Brytyjską Legią Królewską i nie powinna być z nią kojarzona. To by było na tyle, moi drodzy czytelnicy. Mam nadzieję, iż ten przydługi i wypełniony (zapewne niepotrzebnymi) wątkami pobocznymi opis zachęci kogoś z Was do sięgnięcia po ten tytuł i wyruszenia w bój. W końcu, jak stwierdzają słowa piosenki: „War has never been so much fun!”.





Długo czekaliśmy na nowego Thiefa. Część pierwsza: „Thief: The Dark Project” (TDP) ujrzała światło dzienne w 1998 roku i od razu zdobyła wielu fanów dzięki absolutnie nowatorskiej technologii, rozgrywce oraz wspaniałej fabule, która kręciła się wokół zachwycającego bohatera. Garrett, średniowieczny złodziej żyjący w specyficznym, steampunkowym świecie, gdzie magia przeplata się z zaawansowaną technologią, a to wszystko dzieje się w gotyckich wnętrzach, stał się obiektem kultu. Jednak twórcy oprócz samej gry oferowali też bardzo dobry edytor map Dromed, który zapewnił produktowi nieśmiertelność. Ilość fanmisji można liczyć w tysiącach, a pomimo że od premiery minęło 17 lat, wciąż wychodzą nowe.

» SPIDIvonMARDER

Rok później, w 1999 roku, poznaliśmy „Thiefa II: The Metal Age” (TMA). Klimat uległ zmianie, ale poprawiła się nieco grafika, a także sam edytor, dlatego większość twórczości fanowskiej to właśnie FMki do TMA. Powstał prawdziwy fandom Thiefa, który tak jak kucykowy tworzył sporo fanfikcji, obrazków, muzyki i nawet organizował meety, ale przede wszystkim skupiał się na graniu i modyfikowaniu gry. Powstawały fora i naprawdę dobrze ogarnięte społeczności. Pamiętajmy, że mówimy o przełomie lat 90. i 00., kiedy to fandomy internetowe dopiero raczkowały.

W 2004 roku wyszedł „Thief III: Deadly Sha-

dows” (TDS). Z jednej strony technologiczny krok naprzód i znowu wspaniała historia, z drugiej gra była strasznie prosta i rozczerwająca pod kątem klimatu. Pomijając okryty sławą poziom „Robbing the Cradle”, fani (czyli tzw. „łacherzy”) narzekali na banalność rozgrywki, która w bardzo ograniczony sposób przypominała starego, dobrego Thiefa, do którego byli przyzwyczajeni. Społeczność generalnie wróciła do TMA i jego fanmisji.

„Thief IV” wychodził bardzo długo. Pierwsza pogłoska została puszczona przez Eidos Montreal jeszcze w kwietniu 2008 roku, a grę ujrzeliśmy w 2014, zatem cykl marketingowo-komercyjny trwał aż 6 lat. Czy to na pewno aż tak dużo w skali współczesnych gier, można polemizować, ale fakt faktem, w ciągu tych 6 lat zarówno koncepcja gry, jak i technologie ulegały wielokrotnym transformacjom.

W nowym Thiefie jest dużo nawiązań do starych odsłon serii, ale tylko w formie ciekawostek. Nie stanowią one istotnych elementów fabuły czy uniwersum.

W fandomie Thiefa z wielką uwagą śledziliśmy wszystkie plotki i komunikaty twórców. Tutaj pragnę zwrócić uwagę, że to nie jest tak jak z kucykami, że mniej więcej co roku mamy nowy sezon pełen odcinków, a rynek coraz bardziej zalewają gadżety kucykowe i inne produkty. W Thiefie COKOLWIEK nowego pojawia się... właśnie co kilka ładnych wiosen, a pomiędzy częściami III i IV upłynęła aż

dekada! To dwukrotnie dłużej, niż fandom MLP istnieje w ogóle!

W ten sposób chciałem podkreślić, jak bardzo byliśmy spragnieni kolejnych przygód Garretta. Owszem, sami tworzyliśmy sobie fantastyczne fan-misje czy opowiadania, ale co oficjalne, to oficjalne.

Dobry złodziej korzysta z dachów i innych dyskretnych przejść.

I stało się! Już na wstępie spodziewaliśmy się katastrofy, gdyż zapowiedziano rezygnację z wielu elementów, które czyniły tę grę miodną. Jedną z nich, która osobom spoza fandomu Thiefa może wydać się banalna, to brak swobodnego poruszania się w trzech wymiarach. Thief I i II, pomimo że były FPSami, to dzięki silnikowi fizycznemu Dark Engine oraz przedmiotowi zwanemu strzałą linową pozwalały graczowi dostać się właściwie wszędzie tam, gdzie gracz zapragnął. Strzała linowa dawała opcję wspięcia się, gdzie chcemy, a odpowiednio zręczny gracz zbudował sobie piramidę ze znalezionych skrzynek i innych przedmiotów, aby czasami nieco nagiąć rzeczywistość. Poszukiwanie przedmiotów, np. kluczy, dotyczyło nie tylko przetrząsania kątów lokacji, ale także sufitów, kalenic i żyrandoli.

W „Thiefie IV” miało to zostać zmienione na rzecz wspinania się tylko w wyznaczonych miejscach. Te miejsca, a nawet punkty do wbijania strzał linowych, warunkowały skrypty. Zrezygnowano też z pływalnej wody, co jeszcze bardziej przykuło gracza do ziemi.

Strzały linowe można wbijać tylko w takich, wyróżniających się miejscach

Jednak rzeczą najbardziej przerażającą miał być zupełny reset fabuły. Wyrzucono dawne frakcje i wielu bohaterów, których pokochaliśmy.

Ostatnim zagrożeniem, o którym warto napisać, to upływ czasu. Co innego gra z 1998 roku, co innego z 2004, a co dopiero 2014. Spodziewano się, że „Thief IV” będzie portem z konsoli, prostym i lekkim, aby grubi Amerykanie mogli go przechodzić z piwem w rękę.

No i jak było? Jak było?

Do łachera! Było wcale nieźle!

Początek gry mnie zachwycił. Wyszedłem z założenia, że to nie jest stary Thief i sentymenty należy odłożyć na bok. Zestarzałem się po 15 latach i przecież nikt normalny nie będzie robił reedycji TDP. Dlatego po odpaleniu gry i zapoznaniu się z kilkoma pierwszymi planszami byłem pozytywnie zaskoczony. Przede wszystkim szokowała ilość wątków pobocznych. W przeciwieństwie do TDP i TMA, które były ciągiem „misji” jedna po drugiej lub TDS, gdzie dodatkowe kwestie to były ledwie smaczki typu „zanieś przedmiot A do punktu B i patrz, co się stanie”, to tutaj główny wątek fabularny stanowił może 20% czasu całej rozgrywki. Niczym w „Thiefie III” mieliśmy do dyspozycji otwarte miasto (z udostępnianymi wraz z postępem rozgrywki nowymi lokacjami), gdzie szukaliśmy roboty, podsłuchiwalismy rozmowy i szwendalismy się po zaułkach w poszukiwaniu ciekawostek. Tych było naprawdę pełno, od okien, które dało się podważać i włamywać do mieszkań, aż po smaczki, jak zapalanie ukrytych tu i ówdzie świec, co odblokowywało sekrety. Krótko mówiąc: kolekcjonowaliśmy tajemnice i achievementy.

Pod kątem interakcji z otoczeniem też było lepiej, niż sądziłem. Pakiet ruchów postaci był większy niż w TDS, choć zrobiono z niej co najmniej Księża Persji lub małpę, która bez trudu skacze po rynnach. Wszystko, co robiliśmy, obrazowała animacja naszych rąk, od otwierania wytrychem zamka aż po walkę.

Wszystko, co robimy, jest animowane.

Grafika również, krótko mówiąc, wymiata, jakby to powiedziano w starym CDA. Pomimo że mój komputer nie pozwolił mi się nią cieszyć na full detalach, to i tak na tych w miarę minimalnych szło bardzo dobrze i ładnie. Animacje, ilość detali i czytelność była bardzo wysokiej jakości. Miękkie cienie i tekstury również. Łezka się w oczach kręci na wspomnienie, że w „Thiefie I” okrągłe tunele miały kształt siedmiokąta.

Przejdźmy do fabuły. Jak już wspominałem, mamy do czynienia z resetem serii, starzy bohaterowie albo zniknęli, albo zostali zaadoptowani zupełnie na nowo. Nawet Garrett, choć ma swój sposób zachować stary, cyniczny charakter, jest jakiś młodszy, bardziej naiwny i ma rozterki typowe dla hollywoodzkich nastoletnich bohaterów, czyli czy ratować świat, czy raczej skupić się na sobie.

Zmieniła się też sceneria, co akurat było pewną konsekwencją. „Thief I” to gotyk, II to swego rodzaju secesja, III to wymieszanie stereotypowego średniowiecza z innymi okresami (nazwijmy to eklektyzmem), a „Thief IV” to rewolucja przemysłowa i klimaty wiktoriańskie. To wciąż steampunk, choć tutaj nowoczesne technologie ograniczono do absolutnego minimum i więcej o nich słyszymy, niż widzimy.

Kieszonkostwo to prosty środek na zdobycie drobnych.

O ile zawsze wcześniej bardzo istotną rolę odgrywała magia, teraz jej niemalże nie ma. Początkowo bohater doznaje zagadkowych wizji, które mogą być równie dobrze jakimiś urokami, jak i zwykłymi halucynacjami. Fabularnie okazuje się, że ta magia jednak istnieje, lecz wydała mi się być strasznie wsadzona na siłę. Gromadzi się wokół jednego przedmiotu, który nie ma żadnego zaczepienia w uniwersum. Drugim wyjątkiem jest poziom z nawiedzonym szpitalem psychiatrycznym. Pomijając już fakt, że to oklepany motyw, to jeszcze również jest przyklejony na siłę. Nic i nigdzie poza tym nie sugeruje, że magia to integralny element świata „Thief IV”. Szkoda.

Zupełnym kuriozum okazały się dziwne jakby ufoki, a więc ludzie spaczeni tym magicznym artefaktem. Nie dało się z nimi wchodzić w jakąś konkretną interakcję, poczuć klimatu i walczyć. Wsadzeni bez sensu, w dodatku przez 3/4 rozgrywki mamy typowo filmowe zagrywki, że widzimy najpierw tylko odległą sylwetkę, kroki, potem pojawia się, znika... skrypty, skrypty...

W efekcie klimat jest dość specyficzny. Thiefy

I-III, a szczególnie jedynka, były gramy naprawdę strasznymi. Wręcz ich poszczególne poziomy, takie jak „Return to The Cathedral” czy „Robbing the Cradle” okrzykiwano najbardziej przerażającymi w historii gier komputerowych.

Tutaj cały strach starano się ująć w jeden poziom, który z racji tego, że jest aż tak inny od całej reszty, to wygląda jak doklejony na superglue. To dziwne i przechodząc przez ten level, po prostu nie wierzyłem w to, co widzę. Wszelkie straszenia były przewidywalne i typowe, a więc samootwierające się drzwi czy samodzielnie poruszające wózki inwalidzkie. To było i jest dość nudne. Nie powiem, aby okazało się zbyt przeraźliwe.

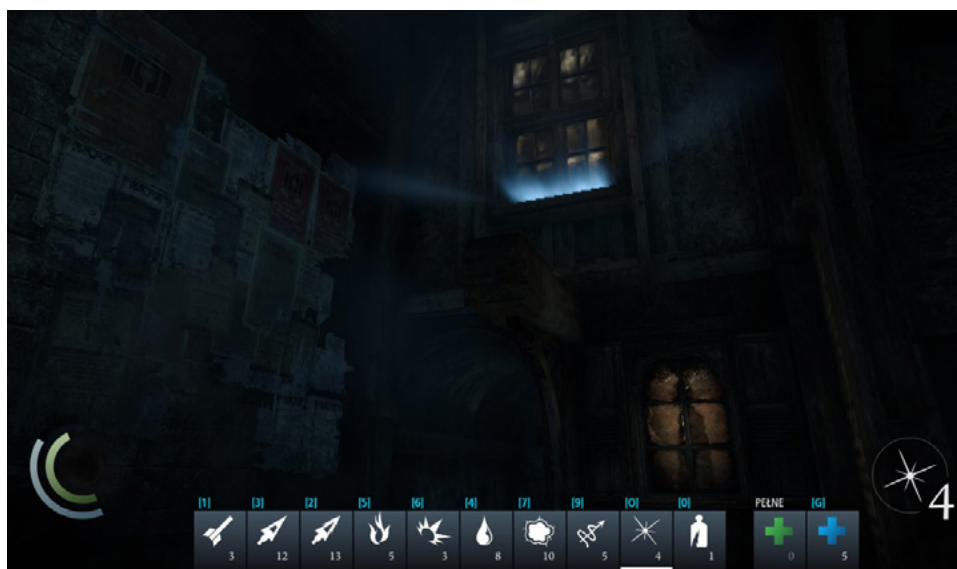
Fabularnie śledzimy losy Garretta (chyba) młodszego i już okrzykniętego mistrzem złodziei, ale równocześnie wydającego się być niezbyt doświadczonego. Jego umiejętności akrobatyczne są imponujące, ale z drugiej strony psychicznie daje się robić w bambuko wszystkiemu i wszystkim.

W prologu poznajemy go na jednej misji z przyjaciółką Erin, która okazuje się być młodszą złodziejką, bardziej brutalną, działającą na szybko i lekceważącą honor czy sztukę wykonywanego zawodu. Tutaj pojawiają się słuszne pytania fanów, czemu Garrett jej po prostu nie zrzucił z dachu, skoro jest taką wredną jędzą. Cóż, może to po prostu gentleman.

W trakcie misji bohaterowie stają się świadkiem odprawiania tajemniczego rytuału, który nie tylko potraktuje dość brutalnie ich samych (Garrett zapadnie w roczną śpiączkę), ale zmieni też całe miasto (nazywane tutaj Miastem). O ile nigdy nie było w nim zbyt różowo, to teraz robi się tragicznie,

zapanuje epidemia dziwnej depresji (Pośsepność), a władza wprowadzi godzinę policyjną i terror, aby utrzymać porządek. W tych dość ciekawych realiach przyjdzie nam okradać tych, którym cokolwiek jeszcze zostało, sporadycznie im pomagać, a także po prostu obserwować różne ludzkie tragedie.

Klimat jest zatem dość mroczny i w sumie bardzo ciekawy. Autentycznie chciałem dowiedzieć się więcej o tej Po-



sępnosci i odkryć wszelkie detale. Jedynie wątek z Erin od początku do końca mnie niesmaczył, gdyż był bardzo przewidywalny i filmowy w negatywnym znaczeniu tego słowa. Zapewne domyślacie się, że słowo „przyjaciel” to amerykańska zasłona dymna dla czegoś innego.

Stare Thiefy zachwycały ogromną ilością tekstów, na które natykaliśmy się w trakcie eksploracji. Były nie tylko wskazówkami dotyczącymi naszych zadań czy szlaku bojowego, ale zawierały także wielkie ilości treści fabularnych, budujących klimat lub teoretycznie bezużytecznych, ale dających przyjemność w czytaniu i poszerzających naszą wiedzę o świecie Garretta. Tutaj tego boleśnie zabrakło, jakby twórcy spasowali i uznali, że w XXI wieku ludzie już nie umieją czytać. Owszem, nie powiem, że nie ma tutaj w ogóle słowa pisanego. Jednak notatki z reguły nie przekraczają dwóch stron.

Pomimo że stare frakcje zniknęły, to cała gra jest nafaszerowana podtekstami i smaczkami dla starych fanów, za co daję dużo punktów. Nawet kształt niektórych map i ich nazwy pochodziły ze starych Thiefów, co jednak ma dwie zadry. Pierwsza to mniejsza ilość nowości, a druga to fakt, że jednak miejscami inspiracja dawnymi czasami dosięgała imitacji, która wychodziła jednoznacznie na niekorzyść. Przykładowo, misja „A Friend in Need” to bardzo wyraźne nawiązanie do „Life of the Party” z TMA, jednak kategorycznie nie uznałbym ich za tę samą ligę. Jest dużo prostsza, oskryptowana...

Właśnie! Skoro już poruszyłem tę kwestię, to gra jest jednym wielkim skryptem, a także liniowym korytarzem. Stare Thiefy zachwycały otwartą koncepcją poziomów, gdzie nie tylko do wnętrza naszego celu prowadziło kilka dróg, ale można było je pokonać na wiele sposobów. Co więcej, jak już eksplorowaliśmy jakieś obiekty, to poznawaliśmy pomieszczenia w wybranej przez nas kolejności.

Tutaj tego luksusu nie ma i poza paroma chwalebnyymi wyjątkami (częściowo „A Man Apart” czy wspomniany „A Friend in Need”) jesteśmy skazani na podążanie za skryptami. Co więcej, wykonanie



celów w innej kolejności, niż przewidzieli twórcy, blokuje nam inne cele i przestrzenie.

XXI wiek rozpieszcza graczy pod kątem podawania pomocnej dłoni przy jakichkolwiek problemach z przejściem gry. Zapewne starsi gracze pamiętają czasy, kiedy nie było solucji w internecie, więc pisało się listy do CDA z prośbą o wskazówkę, jak pokonać bossa, gdzie jest skrytka lub klucz do dalszej części mapy. Potem można było to wszystko załatwiać dużo szybciej w sieci, lecz i same gry stały się prostsze, nie tylko pod kątem samej rozgrywki, ale różnych pomocy, jak minimapki, kompasy czy błyszczące się elementy interaktywne z napisem „tu naciśnij”. „Thief IV” jest nafaszerowany podobnymi podpowiedziami. Jest nawet coś takiego jak „tryb skupienia”, kiedy to widzimy świat w innych barwach, podświetlają się elementy interaktywne, a jak rozwinie się postać (o tym później), to nawet pojawiają się wskazówki, gdzie mamy skrytki.

Ktoś może powiedzieć, że gra jest teraz więcej niż banalna i to pomimo faktu, że owe skupienie jest limitowane czymś w rodzaju many, której niby nie brakuje, ale tylko jak się jej oszczędnie używa. Jednak nikt nam nie każe tego używać, co wcale nie blokuje gry. Natomiast kompas i tak dalej można wyłączyć w opcjach, co sam uczyniłem i od razu grało się ciekawiej.

Traci jednak na tym klimat. Otóż w starych odsłonach nie było minimapek, a zamiast tego bohater w trakcie rozgrywki zdobywał świstki papieru, gdzie znajdowały się schematycznie i utrzymane w stylistyce gry plany miejsc, które zwiedzał. W TMA nawet była opcja tworzenia własnych notatek! Tutaj widzimy prawdziwego GPSa z zaznaczonymi interaktywnymi punktami, ale jednak nie ma moż-

liwości jej zdalnego przybliżania i poruszania, więc skupiamy się na bezpośrednim otoczeniu. Jednym zdaniem: mapka jest beznadziejna.

Dawno, dawno temu, niejaki Eric Brosius skomponował i nagrał ścieżki dźwiękowe do Thiefów I-III. Był to dark ambient, który równocześnie zachwycał swego rodzaju różnorodnością, klimatem i surrealizmem, wzbudzającym pytania: co właśnie usłyszeliśmy? Czy to jest groźne? Rozgrywka bez tej muzyki wiele by straciła, nie tylko na warstwie mającej nas przestraszyć. Po prostu była rzecz- wistym, dodatkowym wymiarem.

W Thiefie jest bieda. Muzyka nie ma w sobie pazura, nie przeraża i sprawia wrażenie niezauważalnej. Tam, gdzie już się w nią wsłuchamy, ciężko wyłuskać coś zapadającego w ucho i ciekawego. Ot, typowy grawy soundtrack, jakich wiele. W „Wolfensteinie” z 2009 roku było podobnie. Minus... i to wielki.

Otwieranie zamków to minigierka. Można ją ułatwić, inwestując w rozwój postaci.

W przeciwieństwie do poprzedników, nowy Thief umożliwia rozwój postaci nie tylko w kwestii kolekcjonowania nowych elementów ekwipunku, ale także polepszania samej postaci Garretta. Możemy ciszej chodzić, lepiej widzieć lub otrzymywać bajery do skupienia. Niestety, słabo to widać i dowiedziałem się o podobnej możliwości pod koniec gry. Otrzymywałem jedynie powiadomienie, że „mogę polepszyć sobie skupienie”. Ok, skupienia prawie nie używam, to ten upgrade trochę dla mnie bezużyteczny, prawda? A jednak chodziło o szerszą grę. Co więcej, te ulepszenia można kupować w jednym miejscu, co jest nawet tanie.

Przejdźmy do oceny grywalności. Na początku byłem oczarowany, bardzo podobała mi się eksploracja zaułków miasta oraz poznawanie opcji, jakie serwuje produkt. Lokacje wydawały mi się dobrze urządzone i dawało się znaleźć w nich wiele ciekawostek. Byłem zdumiony, ile czasu zabiera mi wyczyszczenie poziomów, a przecież nowe gry to często kilka godzin i po kampanii.

Jednak z czasem zaczęło być to nużące. Poszczególne misje i zlecenia niewiele się od siebie różniły i nierzadko wiązały się ze strasznie dalekim bieganiem na drugi koniec miasta. Z kolei poziomy same w sobie posiadały kilka wad, które dla gracza

przyzwyczajonego do standardów starych Thiefów są upierdliwe. Po pierwsze, plansze są strasznie rozbuchane pod kątem przestrzeni, na czym cierpi realizm. Równocześnie istnieje minimalna możliwość interakcji z elementami, np. półki z książkami tu i ówdzie to jedynie tło i nie ma co liczyć, że do czegośkolwiek służą. Jeśli jest za nimi skrytka, to widać to z kilometra. A tak mamy ciąg identycznie umeblowanych lub pustych pomieszczeń.

No i im dalej w las, tym bardziej irytuje mrowie przeciwników do omijania. Dziesiątki strażników tu i ówdzie, którzy czasem są zdecydowanie ślepi, a czasem sprawiają wrażenie, że widzą przez ściany.

Interaktywne miejsca wyróżniają się aż za bardzo.

Tutaj pojawia się problem. Otóż zaawansowani gracze niegdyś lubili przechodzić Thiefa na określone sposoby, np. jako „duch”, czyli całkowicie niezauważenie. W nowym Thiefie są skrypty, takie „achievementy”, które sprawdzają, jak przechodzi- liśmy poziom i potem otrzymujemy nagrodę za określony styl. Nie jestem pewien, czy to dobrze rozumiałem, gdyż przechodzenie na „ducha” nie pozwalało np. ogłuszać przeciwników, ale równo- cześnie można było dokonywać pewnej ograniczo- nej demolki na poziomie, byleby nikt nie widział, jak ją robimy.

Równocześnie przejście gry niezauważenie było kosmicznie ciężkie i absolutnie niewarte wysiłku. Kiedy gracz samodzielnie sobie rzucał takie wy- zwanie i dostosowywał jego poziom do własnych umiejętności, to jakoś to dobrze działało. Można było się potem pochwalić na forum, że dokonało się tego lub tego i jedynie w jakimś miejscu trzeba było nagiąć przepisy. Ludzie dyskutowali i tyle. A tutaj, kiedy to komputer ustala za nas, czy i jak coś zrobiliśmy, to całą przyjemność szlag trafił, szczególnie że dostajemy czasem dodatkowe wy- magania, jak np. rozbicie pułapek. W tej sytuacji zamiast bawić się w skradanie, musimy szukać tych pułapek, nieważne, czy one nam naprawdę przeszkadzają, czy nie.

Brakujący ekwipunek, a także przedmioty umoż- liwiające wykonywanie specjalnych akcji, jest do- stępny u sprzedawców, którzy pojawiają się często w miejscach zupełnie nielogicznych.

Wiąże się to ze zmianą stylu projektowania gier komputerowych. Kiedyś wystarczała tablica

„high-score”, aby usatysfakcjonować graczy szukających rywalizacji. Teraz potrzeba dziesiątków tabel, rankingów, osiągnięć i sztucznie narzucanych wyzwań, a grę przechodzi się nie dla klimatu czy fabuły, a odblokowania kłódek i nowych skinów do postaci. Osobiście też się na tym nieraz łapię, że przechodzę coś tylko po to, aby odhaczyć jakąś pierdołę, która mi przecież nie jest do życia potrzebna.

W Thiefie też mamy te osiągnięcia, chociażby w postaci narzuconych stylów gry: „duch”, „spryciarz” i „drapieżnik”. Z jednej strony sugerują graczom kilka ciekawych rozwiązań, z drugiej wymogi na każdym stylu są nieco zaskakujące, jak właśnie ingerencja w otoczenie, będąc duchem. Duch raczej nie powinien ingerować.

Dumna kolekcja!

Gra sugeruje też kolekcjonowanie unikalnych przedmiotów. Są to obrazy, pierścionki i mnóstwo innych gadżetów, których po misji nie spieniężamy, a zbieramy na wystawie w naszej kryjówce. To akurat pochwałę, gdyż bardzo mi się spodobało. Co ciekawe, owe artefakty są nawet nieco szerzej opisane, za to kolejny plus.

Ekwipunek!

Początkujący złodziej nie umie go używać, średnio zaawansowany radzi sobie z tym dobrze, a zaawansowany oszczędza i większość problemów rozwiązuje bez jego pomocy, więc na koniec misji ma zwały niepotrzebnych rzeczy. W „Thiefie IV” tak jest i bez dużego doświadczenia, gdyż ekwipunek, niczym w „Thiefie III”, jest tani, łatwo dostępny i często niepotrzebny. Mroku nie brakuje, więc gaszenie pochodni strzałami wodnymi stosunkowo rzadko jest wymagane, a wszelkie strzały gazowe, granaty błyskowe i tak dalej nie są dozwolone w grze „na ducha”. Tutaj wracamy do problemu obligatoryjnego narzucenia przez grę określonych zasad tych

stylów. Gdybym mógł samodzielnie sobie ustalić zasady, byłoby inaczej.

Strzała wodna służy do gaszenia źródeł światła. Cień to nasz sprzymierzeniec!

Wystarczy wycelować, co w Thiefie IV jest banalnie proste, a parabola nie stanowi większego problemu...

...i zgaszone!

Powoli zmierzamy do podsumowania. Jeśli chcemy pokusić się o ocenę tej gry, to należy zrobić to na dwa sposoby. Pierwszy, to patrzymy z perspektywy starego fana, który zjadł zęby na starych Thiefach. Obawiam się, że taka gra mu się nie spodoba. Jest płytka, banalna, to port z konsoli i w dodatku ma kiepską fabułę, co w Thiefie było dotychczas niewyobrażalne. Nie kopie też warstwa muzyczna, która kiedyś szokowała.

Jednak jeśli uznamy, że mamy gdzieś stare odslony i patrzymy na wszystko z dystansu, „Thief IV” będzie w pierwszej połowie bardzo przyjemną, ładną i nawet momentami wymagającą rozgrywką, która na pewno wzbudzi nasze zaciekawienie. Potem się psuje, gdyż wszelkie nieoczekiwane zwroty akcji nie wykraczają poza domyślne rzeczy, lokacje zaczynają nudzić i generalnie odechciewa się grać. Dlatego sądzę, że gra jest niezła. Spodziewałem się katastrofy, a dostałem zadowalającą rozrywkę. Nie jest to w żaden sposób stary Thief, mistrz umarł i nie wrócił. Szkoda, ale i równocześnie na szczęście nie jest najgorzej.

