



- Gry Komputerowe
- Gry Towarzyskie
- Wydarzenia
- Muzyka Dla Geeków
- Książki
- Komiksy
- Rozmaitości

Monaco: What's Yours Is Mine [recenzja]

Roghacz

Marzec 2, 2015

Gry komputerowe, Recenzje

0 Comments



Kto z nas nie marzył, aby choć przez chwilę wcielić się w rolę złodzieja skrupulatnie planującego napad na bank, rabunek budynku rządowego albo po prostu odbicie kumpla z paki? Zespół Pocketwatch Games serwuje nam solidny kawał takiej właśnie zabawy inspirowany scenariuszami typu heist rodem z Ocean's Eleven.

Gra została zaprojektowana pod **tryb kooperacji**, gdzie razem z naszymi znajomymi możemy stworzyć szajkę złodziejasków planujących przeprowadzenie akcji rabunkowej. Każdy z graczy wciela się w jedną z postaci, a w jednej akcji mogą brać udział maksymalnie cztery. Każda z postaci specjalizuje się w innej dziedzinie szemranego fachu: jeden sprawnie otwiera zamki, sejfy itp. inny kopie tunele, ogłusza strażników, włamuje się do systemów komputerowych lub podszywa się i przyjmuje fałszywe tożsamości. Jest nawet postać, która posługuje się małpą, aby kraść kosztowności. Szereg postaci i możliwości jest jeszcze większy, a do zespołu włamywaczy dołączają kolejne postacie wraz z rozwojem fabuły. Tak naprawdę jest ona tutaj tylko dodatkowym elementem całej zabawy, co oznacza że na fabularne wstawki przed każdą misją można kompletnie nie zwracać uwagi.

Współpraca małpy i informatyka

Całość oprawiona jest w grafikę w **stylu retro**, co nadaje grze specyficzny wymiar. Pierwszy rzut oka na screeny z gry i wydaje nam się ona wręcz niewyobrażalnym chaosem. Dochodzimy do wniosku, że z tego co widzimy na ekranie jest ciężko cokolwiek wykoncypować. Na szczęście jest to tylko wrażenie prima facie. Plan gry przedstawiony jest z rzutu poziomego, a w pierwszej misji (kiedy uciekamy z paki) jesteśmy prowadzeni wręcz za rączkę, czyli poznajemy wszelkie podstawy i ogólnie na

Zapraszamy na:



Szukasz czegoś?

Szukaj

Ostatnie artykuły

- Tarot. Czyli o wróżbach karcianych słów kilka...
Listopad 28, 2015
- Wampir: Mroczne Wiek – horror to nie tylko gore
Listopad 24, 2015
- Pokój 25. Czas na ucieczkę w szalonym stylu.
Listopad 22, 2015
- Horror w Arkham. Tylko razem pokonamy Przedwiecznego [recenzja]
Listopad 14, 2015
- Carcassonne [recenzja]
Listopad 11, 2015

Ostatnio grane...

- Nawia – fantastyczny świat ze słowiańskim klimatem w postapokaliptycznym świecie
Grudzień 10, 2015
- Wampir: Mroczne Wiek – horror to nie tylko gore
Listopad 24, 2015
- Pokój 25. Czas na ucieczkę w szalonym stylu.
Listopad 22, 2015
- Horror w Arkham. Tylko razem

czym „świat stoi.” Interfejs gry został uszczuplony do niezbędnego minimum, tak więc jednym przyciskiem możemy sprawdzić ile zostało nam kosztowności do złupienia w danej lokalizacji, a także aktualny czas wykonywania misji. **Miejsca, gdzie będziemy wykonywać naszą mokrą robotę są dość zróżnicowane;** poza budynkami rządowymi jak więzienia i ambasady, zwiedzimy banki, szpitale psychiatryczne, wille, laboratoria, grotty nadbrzeżne, wille, jachty luksusowe (w tym tonące), a także siedziby specjalistycznych firm od zabezpieczeń.

Gra stoi na wysokim poziomie grywalności, gdyż decydującymi elementami rozgrywki są **zręczność, logika, umiejętność planowania, a przede wszystkim współpracy w drużynie.** Trzeba tutaj pamiętać, że dynamiczne tempo gry wymaga często na graczach skoordynowanych działań w trudniejszych misjach, aby dokonać rabunku w mistrzowskim stylu. Możliwe jest również **działanie w chaosie,** gdzie jeden z graczy ściąga na siebie uwagę strażników, a reszta dokonuje skoku. Jednak trzeba przy tym uważać, aby nie zamieniło się to w bezowocną bieżączkę. Gra dużo błędów wybacza i jest też czas na złapanie oddechu: można się chować w różnych żywopłotach, drzewach i szybach wentylacyjnych, aby przeczekać ewentualny alarm, aż sytuacja się ustabilizuje.



Perspektywa jaką przyjęto w grze pozwala najlepiej zorientować się w sytuacji i zaplanować akcję.

Złodziejskie dzieje

Samych błędów w grze jest niewiele, gdyż jej prosta konstrukcja opiera się przede wszystkim na grywalności, a liczba zbędnych elementów, które mogłyby przeszkadzać w rozgrywce zniwelowano do minimum. Niektórzy gracze, z którymi miałem przyjemność rozegrać kilka misji wskazywało grafikę jako ujmujący element w grze. Owszem tutaj twórcy postawili na unikalny layout i czasem można stwierdzić, że te kolorowe kwadraty są jednak zbyt pikselowe. Możliwe, że rzeczywiście trochę przesadzono z tym trendy upodobnianiem do gier arcade. Jednak jest to element do którego można się przyzwyczaić, a na pewno nie odbiera przyjemności czerpanej z samej gry.

Monaco jest świetnym tytułem nadającym się jako **smaczek na imprezie,** a także do samotnego grania w zaciszu domowym. Produkt osobiście stawiam na najwyższej półce i nie mam przy tym żadnych wyrzutów sumienia.

Gra w Polsce jest do kupienia w serii Dobra Gra za 19.90zł, więc pozostaje tylko uzupełnić swoją kolekcję o dobry i tani nabytek:)

Szykuj się do mokrej roboty i pamiętaj: nie daj się złapać!

💎 gra komputerowa, gra zręcznościowa, gry indie, indie

Related Posts



pokonamy
Przedwiecznego
[recenzja]

Listopad 14, 2015



Miejsce Mocy

124 polubienia

Polub tę stronę

Udostępnij

Bądź pierwszą osobą wśród znajomych, która to polubi



Miejsce Mocy

10 grudnia o 10:11

Czy obita wam się o uszy [Nawia](#)? Nam to nie, a to dlatego, że premiera tej gry R&G dopiero przed nami. Ale już możemy zainteresować was postapokaliptycznym światem, który zmienił się całkowicie, po uderzeniu meteorytu. Magia stała się nieprzewidywalna, w miastach zapanowała anarchia, a wszystko to okraszone elementami słowiańskiej mitologii. Poniżej możecie przeczytać, czego dowiedzieliśmy się na prezentacji podręcznika podczas Weekendu Fantasy.