



Demons Legacy autorstwa Mefista jest grą piękną, długą i urzekającą, niemal jedyną tak dobrą na polskiej scenie. Gra się ukazała. Natychmiast posypały się ciepłe a niemal gorące oceny recenzentów. Mefisto stworzył naprawdę dopracowany, ciekawy i niewiarygodnie urzekający świat, który wciąga nas na długo. Gra opowiada losy wielu ludzi, których z pewnością nie raz się spotkają (to akurat w demie się nie dzieje, ale na pewno tak będzie). Jednak główny wątek przeznaczony jest dla dwóch łowców nagród. Ich życie jest niemal sielanką, żyją sobie z różnych małych zadań i cieszą się życiem, jednak już niedługo ma się to zmienić. Cóż musze przyznać, iż zaskoczył mnie scenariusz i profesjonalizm jego wykonania. Fabuła jest wielowątkowa, i nieprzesadzona. Nie mamy za zadanie zabić tabuny wrogów i jak zwykle uratować świat. Tu historia jest zaznaczona zupełnie inną kreską. Wybaczcie, że nie przytoczę głębszych przykładów, gdyż popsułoby wam to przyjemność z samodzielnego odkrywania gry. W tym elemencie gry ciężko znaleźć jakkolwiek uszczerbek i skazę. Kiedyś o scenariuszu do Demons Legacy słyszałem ciekawe zdanko "wątków w fabule starczyłoby dla wszystkich polskich gier". Słusznie. Słusznie.


Jednak gra nie urzeka jedynie perfekcyjnie wykonanym scenariuszem. Grafika, która umiejscawia nam rozgrywkę, jest podawana na już trochę przestarzałych chipach. Niby taki chipset dobry a widzieliśmy go w tysiącu innych

grach. Projekty postaci też są dobre. Pełno tu różnych póz i pozycji, jakie może przybierać bohater (w szczególności mam na myśli battle system). Świat, który możemy odwiedzić mieni się wieloma kolorami. Zobaczymy nie tylko miasteczka lasy czy polany, ale także bagna czy zamki. Po prostu miódzio. Potwory to również dobrze wykonana robota, pokazanych w grze potworów nie widziałem chyba nigdzie indziej, za co plus. Ale to, co opisałem powyżej to tylko mała wzmianka przy tym, co można napisać o grafice w battle systemie. Tylko ładne menu jest rekompensowane przez genialne animacje, projekty postaci czy samą estetykę battle systemu. Ogólnie rzecz biorąc grafika stoi na poziomie bardzo dobrym, ale mogłoby być lepiej na przykład w menu podczas walki.

Udźwiękowanie jest chyba elementem, który wychodzi największemu procentowi domorośłych twórców. Nie inaczej jest w tej grze (oczywiście nie mam namyśli, że Mefisto jest domorośły :D). Muzyka bardzo dobrze komponuje się z otoczeniem czy stanem, w jakim się znajdujemy (Np.: zagrożenie czy walka). Co więcej każde miejsce ma swój charakterystyczny motyw, co wyjątkowo cieszy. Dźwięki natomiast są nieomal genialne, szczególnie podczas animacji w walce. Mówiąc krótko: gra trzyma równy, a nawet równiejszy poziom.

Chyba teraz najdłuższy akapit. Skrypty. W sumie można powiedzieć, że ta gra jest jednym





wielkim skrypcem. Wszystko, co najprostsze w grze jak choćby wyświetlanie tekstów również jest oskryptowane! Na początku gry możemy wybierać, jaki chcemy wygląd okienek, z jaką szybkością chcemy, aby pokazywał się tekst itp. Wszystko zostało zrobione bezbłędnie, co cieszy gdyż większość twórców gubi się podczas robienia tego typu rzeczy. W grze istnieje również Custom Menu System, który oddaje nam wiele niestandardowych opcji, takich jak ustawienie szyku drużyny. Wszystko zostało zrobione bardzo estetycznie i widowiskowo, jest dużo fajerwerków, ale mimo to CMS się sprawdza i to jest naprawdę ważne. Subquesty, których też jest parę również cieszą. Na końcu gry pokazuje nam się ocena, która odzwierciedla jak dobrze graliśmy i ile sekretów odkryliśmy. Mefisto chciał zachęcić graczy do ponownego zagrania. W każdym razie ja zagrałem jeszcze raz i muszę skromnie orzec, że za trzecim razem przeszedłem grę z maksymalną oceną. Najlepsze zostawiłem sobie

na koniec. Battle system. Bardzo słusznie może się nam skojarzyć z battle systemem z RPG makera 2003, jednak nie jest tak. Mefisto zrobił wszystko sam i od początku, co tylko ukazuje jego kunszt pracy. Trzeba przyznać, że walki robią wrażenie. Wszystko jest dopracowane i działa jak w zegarku. Przy pierwszej walce nieomal można dostać oczopląsu, drgawek i innego rodzaju dolegliwości. Ale to nic w porównaniu z późniejszymi walkami. Animacje czarów są cudowne! Można niemal czuć zapach ozonu spalanego w powietrzu. Jedyne zastrzeżenie można mieć do trudności tychże walk. Jeżeli nie uciekniemy z żadnej walki, nabijemy tyle doświadczenia, że bez problemu pokonamy każdego bossa.

Chyba rzetelnie przedstawiłem jak przedstawia się ta gierka, tych, co jeszcze nie grali zapraszam do ściągnięcia tej pozycji. Tych, co grali mam nadzieję, że nie zanudziłem i udało im się doczytać tą recenzję do końca.