



Jak sami dobrze wiecie, trudno jest znaleźć ciekawą i polską grę RPG. Przeważnie mamy doczynienia z rtp-owymi siekankami, w których głównym celem jest nabicie expa i znalezienie czterech lub siedmiu kryształów (100 gwiazdek? xD). Raz na tysiąc lat powstaje jednak polska gra, która jest DOBRA - w pełnym słowa tego znaczeniu. Właśnie taką grą jest Wyspa Dla Dwojga autorstwa Reavena. Jak reklamuje ją autor - stawia na fabułę, a nie bezmyślne nawalanie w klawisze.

Taaak, fabuła. Moim zdaniem stoi na wysokim poziomie. Wcielamy się w postać pirata-dezertera, który jako rozbitek spotyka podróżniczkę - Lilandrę. Joshua, bo tak nazywa się hiroł, dobijając targu z towarzyszką postanawia zostać w mieście. "Od dziecka chciał zostać strażnikiem" - przedstawiła go napotkanym rycerzom. No i Josh musi jakoś zarobić na nocleg i ekwipunek, zapisuje się więc do gildii wojowników. Tutaj możemy wybierać z sześciu zadań myśliwskich - mamy do upolowania goblina, wilki, węże, harpie, krokodyle i skorpiony. Poza tym mamy główne questy w zakładce specjalne. Podobnie jak w Baldurze, postacie napotkane w mieście odzywają się do nas jedną z kilku losowych wypowiedzi. Podczas gry możemy w pewnych momentach wybierać, co nasza postać ma uczynić. Nasz wybór odbija się później w przyszłości np. brakiem zniżek w karczmie. Ogólnie fabuła jest plusem tejże gry.

Udźwiękowanie, podobnie jak fabuła, eleganckie jest. Już na samym początku słyszymy piękną muzyczkę. Wspaniałą podkład muzyczny towarzyszy nam przez resztę gry. Jeżeli się nie mylę, Reaven użył muzyki z Baldurs Gate'a jako BGM głównego miasta - cutii ;p. Dźwięki, jak w wielu grach są na normalnym poziomie - nie przeszkadzają, nie podniecają. Ogólnie muzyka wymiata, ale na soundach się zawiodłem.

Grafika... Rzecz conajmniej sporna. Z jednej strony ciekawe lokacje, dobrze dopasowane chipy. Z drugiej postacie robione w chara-exie, ohydne facesety. No może nie ohydne ;p, ale moim zdaniem totalnie niedopasowane od charsetów. Jestem wręcz zbulwersowany takim zachowaniem - prawie każdy face różni się od innych - jeden to RTP, inne wycięte z jakiś obrazków i Bóg wie co jeszcze. JAK MOŻNA TAK WYBRAĆ TWARZE?!?!? To woła o pomstę do nieba!! Noo, ulżyłem sobie. Miasto robione jest na panoramach, co pozwoliło umieścić na mapkach dużo więcej szczegółów. Poza tym, widzimy atakujące nas stworzenia, a są to obrazki monsterów zmniejszone to rozmiarów charseta - wielkie gratulacje za pomysłowość! Jak wspomniałem, niektóre postaci robione są w chara-exie. Niektórym się to podoba, innym nie. Moim zdaniem nie wygląda to najlepiej, ale da się przełknąć. Ogólnie grafika nie jest zła, ale facesetów nie mogą przeboleć.



Skrypty są w umiarkowanej ilości. Gra jest nastawiona na fabułę, więc i one w większości będą ją wspomagały. Możemy więc wstąpić do gildii, gdzie za wykonane zadanie wzrośnie nasza ranga i fundusze. Reaven uraczył nas dwoma mini grami: zrzucaniem beczek na rycerzy i uciekaniem przed kamieniami. Podczas podróży będziemy mogli ćwiczyć umiejętności, poznawać zaklęcia czy zwiększać swoje statystyki. Kolejną nowością jest brak jako takich leveli. Autor twierdzi, że chciał wyeliminować grę dla nabicia expa - co mu się oczywiście udało. Tak więc nasze statysy możemy podnieść na dwa sposoby: trenując u nauczyciela lub kupując lepszy sprzęt. Pieniądze na niego zdobędziemy polując dla gildii, więc wszystko zatacza koło. O dziwo nie jest to monotonne. Do dyspozycji mamy również system dnia i nocy. Jak wspominałem,

większość skryptów jest ściśle powiązana z fabułą. Elegancko.

Gra się przyjemnie. Dzięki losowym odzywkom mieszkańców miasta, nie znudzi nam się wędrowanie jego ulicami. Nie przyjdzie nam do głowy również bezmyślne nawalanie klawiszami podczas walki - i tak nie zdobędziemy expa. Warto jednak polować i zbierać kasę, bo później za nią możemy kupić dodatkowe umiejętności dla hirosów. No i możliwość ingerencji w dialogi i zachowanie postaci zachęca do sprawdzania różnych możliwości. Ogólnie grywalność – plus.

Obecnie dostępna jest wersja demo Wyspy Dla Dwojga. Reaven mówi, że zrealizował jakąś 1/3 założeń. Fani, jednoczcie się i zapchajcie mu skrzynkę mejlami z nakazem dokończenia, bo na takowe się nie zanosi ;p!!!!



Osoba:

..przy głównych bramach często spotkać można bardzo urodziwe dziewczyny.. Sam tak poznałem swoją żonę.