

almora Online

ponadto:



MAGI



Dokumentacja PL



Hełło!

Przed wami roztwiera się niczym brama pierwszy numer Młotka (a przynajmniej otwierałby się, gdyby tylko był drukowany). Jak widzicie w końcu wyszedł kładąc kres wszystkim okropnym spekulacjom, "że niby nie będzie i cośtam". Pokonaliśmy dzielnie wszystkie problemy.

Objętość wydania nie jest może porażająco spora, ale teksty trzymają poziom. Mamy np. tylko dwie zapowiedzi, ale jak na pierwszy numer jesteśmy naprawdę zadowoleni.

W dzisiejszym numerze znajdziecie np. kilka ekskluzywnych materiałów. Jakich? Zobaczcie sami, bo nam kończą się pomysły co już pisać w tym wstępie. ;)

Ekipa Młotka

P.S. Żadna tam, kurde, "ekipa Młotka"! Ja to pisałem w pocie czoła (i pach)! - Dawidsu

Spis treści

| | |
|------------------------------------|----|
| Wstęp i spis treści | 03 |
| Zapowiedzi | |
| SoulJah | 04 |
| Beaver Builder | 06 |
| Temat numeru | |
| Almora Online | 07 |
| Recenzje | |
| Magi | 10 |
| Aces High Over Verlor Island | 12 |
| Ark 22 | 14 |
| Gregg the Egg | 15 |
| Magazyn | |
| GMCLAN quotes | 17 |
| Dokumentacja PL | 18 |
| Ćwiczenia w kreatywności | 20 |
| GM porady | 21 |
| Wypociny Kleofasa | 22 |
| Komiks | 23 |

SoulJah

Redaktor: Witam serdecznie, tu wasz ulubiony prezenter. Dzisiaj nadajemy prosto z Kingstone w Jamajce! Zastanawiacie się zapewne, co tutaj robię? Otóż podobno można spotkać tutaj SoulJah, który zwalcza Babilon... O tam! Szybko! Witaj SoulJah.

SoulJah: Bless ya bracie

R: Nawzajem, bracie. Wiesz co tu się dzieje? Dookoła widzę bezmózgie zombie i zakapturzone postacie. Co tu się stało?

SJ: Babilon rzuca cię na matkę ziemię jak jeszcze nigdy wcześniej. Te zombie to właśnie ludzie przejęci przez Babilon...

R: No dobrze, ale co ty tutaj robisz, rasta?

SJ: Wracałem z ukochanej ojczyzny bracie, upajając się sensimilą, gdy dowiedziałem, że na Jamajce źle się dzieje. Mogłem zrobić tylko jedną rzecz – uratować ludzi i spalić Babilon!

R: Oczywiście, ale jak zamierzasz to zrobić? Chyba nie ma takiej siły na tym świecie?

SJ: Błądzisz bracie. Z pomocą Jah można zrobić wszystko. To właśnie

dzięki niemu mogę rozmawiać ze zwierzętami i używać mocy sensi, które z powodzeniem niszczą wojska zła.

R: Ah tak, rzeczywiście. Widziałem jak walczyłeś. Chyba rozwinąłeś zasób ciosów?

SJ: Tak, od ostatniego czasu umiem jeszcze więcej. Z resztą co pewien czas mam okazję zamienić swoje doświadczenie na nowe przydatne umiejętności...

R: Na chwilę zapomnijmy o złu wiszącym nad ludzkością i porozmawiajmy o... Jamajce. Jak Ci się tu podoba po powrocie z Afryki?

SJ: Jamajka jak zwykle jest piękna. Ta woda, roślinność... Zastrzeżenie mam jedynie do wyglądu niektórych postaci, ale to może tylko ja wypaliłem za dużo ganji...



R: Nie wiem czy pamiętasz nasze ostatnie spotkanie, rasta, ale może powiesz naszym widzom co się zmieniło od tego czasu?

SJ: Babilon pozyskał nowych wyznawców, jest ich teraz tak dużo, że czasami muszę się poddać. Ale nie martwcie się, gdy wracają mi siły znów próbuję, aż do skutku. Niestety nawet policjanci poddali się złu i są teraz bardzo silnymi przeciwnikami Jah. Zaszły także inne zmiany: założyłem specjalny dziennik bym wiedział jakie jest moje aktualne zadanie, a także, tak jak wspominałem, rozwinąłem moje umiejętności bojowe i nauczyłem się nowych mocy sensi.

R: Nie zapominajmy o wspa-
niałych jamajskich rytmach które
można usłyszeć na ten wyspie.



SJ: Dobrze, że o tym wspomniałeś, bracie. To naprawdę buduje klimat.

R: Niestety musimy kończyć audycję. Mam nadzieję, że się jeszcze spotkamy, SoulJah.

SJ: Bless na drogę bracie i pamiętaj by nie dać się omamić Babilonowi!

Anaconda



SoulJah w suchych faktach

SoulJah opowiada historię rastamana, który przybywszy na Jamajkę zastaje tam zło.

Oczywiście zaczyna je zwalczać, wykorzystując do tego swoje umiejętności. Kombinację ciosów wykonuje się za pomocą różnych kombinacji przycisków Z, X i strzałek. Na swojej drodze SoulJah spotka m.in. zombie, członków Ku Klux Klanu i policjantów. Oczywiście nie zabraknie również pomocnych NPC'ów (wspomnieć należy o... kozie!) i dodatkowych zadań.

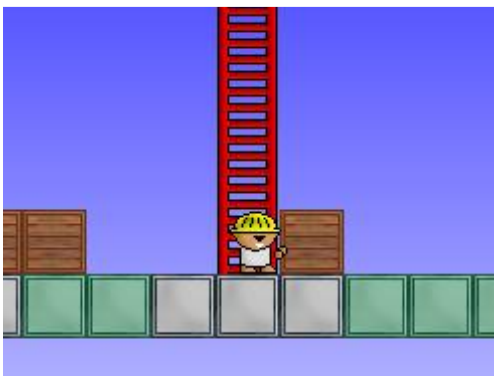
Beaver Builder

Ostatnio w moje łapska wpadła wersja beta najnowszej produkcji ze stajni Beaver Interactive (to ci od Bomber Duala). Powszechnie wiadomo, że ten team słynie z ciekawych pomysłów i nieprzeciętnego humoru, więc czym prędzej odpaliłem Beaver Buildera. To, co zobaczyłem, sprawiło, że chłopaki z BI jeszcze bardziej zyskali w moich oczach. Ale do rzeczy...

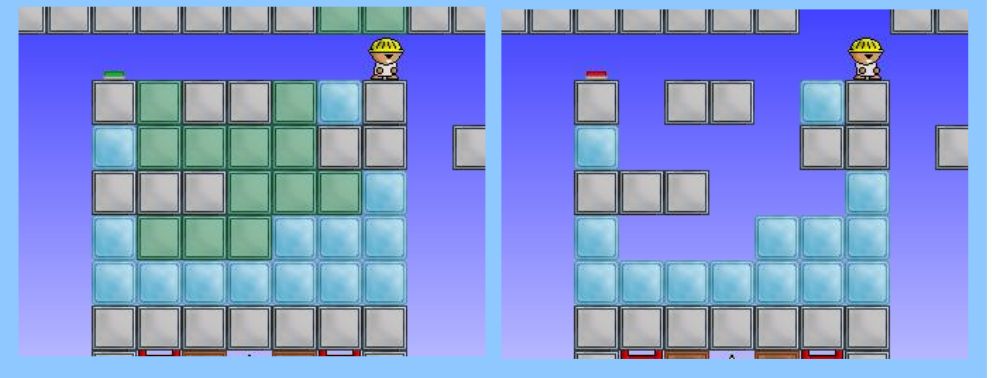
BB jest grą logiczną. Jej głównym bohaterem jest... bóbr (a jakże by inaczej!). Ale to nie byle jaki zwierzak, lecz Bob... przepraszam, Bóbr Budowniczy! Z pewnych (na razie niewiadomych) przyczyn fachowo zajmuje się on przesuwaniem drewnianych skrzynek. I właśnie na tym polega zadanie gracza - tak poprzesuwać skrzynki, aby doprowadzić bohatera do drzwi. Oczywiście jest też pewne utrudnienie: bober nie może spaść z wysokości większej niż dwie skrzynki - inaczej sympatyczny zwierzak ulegnie destrukcji. Przeszkadzają nam też kolce.

W tym momencie dochodzimy do kwestii grafiki. Animacja bobera (i jego spotkania z ziemią) jest niezwykle urocza. Przyznam, że 1/4 czasu gry spędziłem na przyglądaniu się, jak hełm bobera zostaje chwilę w górze, zanim zacznie spadać wraz ze swoim właścicielem. Oczywiście na głównym bohaterze się nie kończy. Całe otoczenie wykonane jest bardzo starannie, a tła są miłe dla oka.

Podczas grania towarzyszy nam jeden klimatyczny MID. Twórcy za-



nie szukaj dziesięciu różnic. To tylko jeden z "ficzerów" gry - znikające skrzynki.



znaczą jednak, że na ten element gry nie położyli do tej pory praktycznie żadnego nacisku.

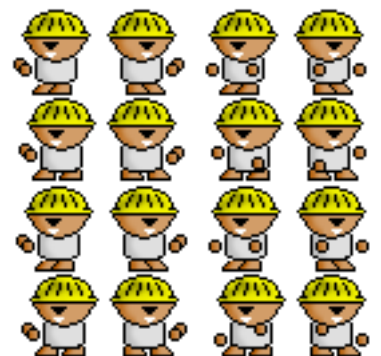
Pamiętać należy, że żadna gra, nawet jeśli miałaby przepiękną grafikę, nie przyciągnie na długo gracza, jeśli nie będzie grywalna.



Na szczęście i pod tym względem autorzy odwalili kawał dobrej roboty! Poziomy są bardzo dobrze zaprojektowane i gra się naprawdę przyjemnie. Oprócz tego, gra posiada wbudowany edytor, dzięki któremu można samemu stworzyć własną planszę, co jest z pewnością ciekawym urozmaicheniem.

Ogólnie rzecz biorąc, BB zapowiada się świetnie. Z pewnością jest to gra, na którą warto czekać. Ja już to robię.

Maximal



Almora Online

Kiedy Borek zabrał się za tworzenie MMORPGa w Game Makerze niektórzy powątpiewali w ten projekt. Jedni otwarcie, drudzy skrycie. Teraz można otwarcie powiedzieć: ich obawy były nieuzasadnione! Mimo, że mamy do czynienia dopiero z wczesną wersją gry, widać jaki potencjał drzemie w Almorze.



Powiem szczerze, że czekałem na dzieło Borka ze zniecierpliwieniem. Kolejne terminy wydania gry gasiły nieco mój zapał, ale gdy 25 lutego Almora ujrzała wreszcie światło dzienne niemalże oniemiałem. Początkowo bugów było co nie miara. Gra włączała się powoli, często zawieszała, a niejednokrotnie po prostu nagle wyskakiwała do Windowsa. Grało się uciążliwie. Niektórzy wręcz poddali się mówiąc, że poczekają na wersję odbugowaną.

Było w Almorze jednak coś, co przyciągało jak magnes. Być może to wyjątkowo dopracowana grafika, która naprawdę cieszy oko detalami, wyprzedza o całe lata świetlne inne produkcje GMowe i pokazuje, że gry 2D nadal mają rację bytu. Być może to niesamowicie klimatyczna muzyka Roba Westwooda, która nie odstaje wcale od tej skomponowanej do produkcji komercyjnych. Być może to wolność rozgrywki i otwarty świat. Być może egoistycznie patriotyczna duma mówiąca „te grę stworzył Polak”. A najprawdopodobniej to po prostu wszystkie

podane wyżej powody razem wzięte.

Gra mimo wczesnej wersji była naprawdę rozbudowana. Zauważalna była mnogość i różnorodność potworów, nie brakowało itemów – generalnie było co robić. Sam, mimo dość słomianego zapału do MMORPGów, poświęcałem Almorze niemal każdą wolną chwilę. Borek zrezygnował ze sztywnego podziału na klasy, co według mnie

jest posunięciem dobrym. Ja osobiście skupiałem się na pakerności własnej postaci, ale nic nie stoi na przeszkodzie by wyklikać maga lub nawet połączyć siłę z magią i stworzyć paladyna, czy jak kto woli kapłana. Podczas każdego awansu na następny level rozdzielamy punkty cech i nawet jeśli stworzyliśmy już czarodzieja, to nie ma żadnego problemu, aby zacząć inwestować w siłę postaci i





pozwoić jej także na umiejętne machanie bronią białą.

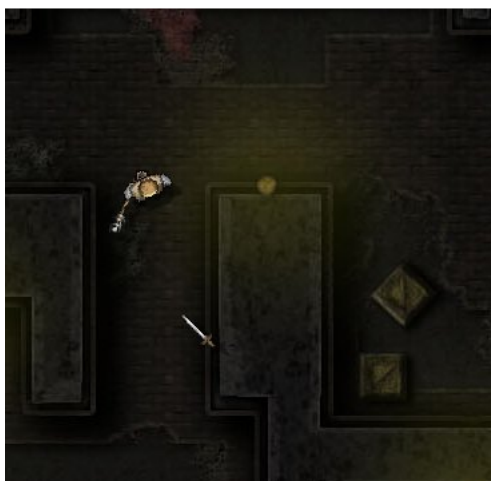
Mimo mojej fascynacji Almorą nie dało się niezauważyć, że gra mimo wszystko ciągle kulała. Przeszkadzały wymienione wcześniej bugi i coś jeszcze, a mianowicie niezrównoważone systemy rozgrywki, ceny itd. Trzeba jednak przysiąc przed monitorem, oprzeć podbródek na pięści i w pozie zamyślnego filozofa zastanowić się nad sprawą. To przecież pierwsza wersja gry! Wersja testowa! W jaki sposób Borek miał zrównoważyć grę? Ano po prostu nie dało rady. Do tego potrzebni byliśmy my – cała

społeczność GMowa. Nie tylko z Polski, bo trzeba z radością wspomnieć, że w „Almorkę” ciupać zaczęła z radością na ustach brać z całego świata.

Lista błędów i niedociągnięć rosła. Lecz Borek nie siedział z rozdziawioną paszczą wpatrując się w posty sfrustrowanych graczy, lecz od razu wziął się do roboty. Powstała kolejna wersja klienta, naprawiano błędy serwera. Zaczęło się grać naprawdę, naprawdę przyjemnie. Być może ktoś napluje mi za to w avatar, ale stwierdzam, że Tibia powinna Almorze liczyć buty (płytkowe, +2 do obrony).

Gdy niektórzy napakowali już swoje postacie, a świat Almorzy zaczął się coraz bardziej zaludniać zapadła decyzja – ustawiamy serwer na offline i to na dłuższy czas. Borek zaczął pracować nad kolejną, znacznie bardziej usprawnioną i rozbudowaną wersją gry. Aby było sprawiedliwie skasowane zostały utworzone do tej pory postacie. Wielu się pewnie popłakało, a ci słuchający Evanescence pocięli żyłkę, ale większość zrozumiała: jeśli chcemy gry jeszcze lepszej, musimy czekać. I czekamy do tej pory. Borek co jakiś czas zarzuca screenami, ostatnio pokazał ogromniasty zrzut z całego miasteczka – nowego terenu w grze. Widac więc, że coś się dzieje i „już za chwileczkę, już za momencik” będziemy mogli znowu koksować swoje postacie, siec bugi i wyprawiać się grupami na fire spidery. Czego wam i sobie życzę. Amen.

Patryśław



Wywiad z twórcą



Borek
twórca Almor
Online i wielu
innych,
godnych
polecenia gier

Wiemy, że pracujesz nad updatem Almor. Czego możemy oczekiwać po nowej wersji?

Szczerze mówiąc zmian jest naprawdę sporo, postaram się jednak wymienić te największe, które są najbardziej oczekiwane: w nowej wersji Almor przede wszystkim są cztery razy większe lokacje bogate w nowe tereny, są to między innymi głębokie lasy zasiedlone trudnymi stworami, obszerniejsze jaskinie, szerokie pustynie oraz bagna. Dodatkowo możemy chodzić po sześć razy większych lochach, w lasach natomiast można znaleźć specjalne wejście do świątyni, nie mogę na jej temat rozwinąć wypowiedzi, ponieważ zepsułbym cały smak, który poczuje gracz odwiedzając jej wnętrze :) Natomiast w każdej nie krytej dachem lokacji występują różne zjawiska pogodowe, na przykład w głębokich lasach można zauważyć deszcz, który buduje ciekawą i tajemniczą atmosferę. Dodatkowo miasto w którym rozpoczynamy grę jest większe i zamieszkałe w NPC, czyli ludzi miejscowych sterowanych przez komputer, niestety nie dają jeszcze zadań do wykonywania, ponieważ to wymaga sporego czasu, a nie jest to na razie najważniejszą sprawą w Almorze. W zamian możemy usłyszeć jak mieszkańcy miasta rozmawiają pomiędzy

sobą. Miasto również wzbogacone jest o specjalną arenę PVP, gdzie gracze mogą swobodnie walczyć między sobą, swobodnie oznacza bez jakichkolwiek konsekwencji w postaci utraty doświadczenia lub przedmiotu z ekwipunku. Oczywiście w nowej wersji zobaczymy także o wiele więcej przedmiotów i czarów, dodatkowo każdy przedmiot może posiadać specjalne właściwości. Standardowo występują w czterech wersjach: normalna, +1, +2, +3, co oznacza, że wszystkie mają swoje dodatkowe właściwości, a to daje nam naprawdę duże pole manewru podczas handlu z innymi graczami. Ponieważ doszły nowe szersze tereny teraz można walczyć z wieloma nowymi gatunkami potworów, a nie które z nich posiadają zdolności magiczne, tak więc teraz są zdolni do rzucania czarami w naszą postać. Są miejsca gdzie potwory są tak potężne, że prawie nie możliwe jest pokonać ich w pojedynkę, co w rezultacie kończy się kooperacją z innymi graczami i daje nam nowe wyzwania i dodatkową ciekawość gry. To by było na tyle z tych najgrubszych i najciekawszych rzeczy, resztę zmian będzie można zobaczyć podczas startu nowej wersji.

Co sprawia Ci obecnie największe trudności?

Największym problemem jest mała ilość czasu jaki mogę poświęcić dla Almor. Najbardziej pracochłonną rzeczą jest sama grafika, a po tym zaraz dochodzi logika rozmieszczenia pomieszczeń oraz całego układu mapy po

której gracze mogą chodzić. Jeżeli chodzi o trudności, to wymienilibym tu tylko trudność w ogarnięciu całego kodu, pomimo iż wszystko jest poukładane, to i tak jak dla jednej osoby jest tego trochę za dużo ;) Oczywiście dochodzi do tego testowanie gry, ponieważ ciężko jest zapanować nad wszystkim i wyłapać najdrobniejszy szczegół, który jest powodem błędów podczas grania.

Jakie masz nadzieje, oczekiwania związane z przyszłością Almor?

Jeszcze dwa lata temu moim marzeniem było stworzyć prostego MMORPGa na tyle żeby mogło połączyć się kilka osób i żeby wszyscy mogli chodzić, walczyć i rozmawiać w wirtualnym świecie. Dziś jest inaczej, osiągnąłem pierwszy cel, stworzyłem prostego MMORPGa, a teraz moim celem jest rozwinąć grę na tyle, żeby było o niej słyhać w większości wirtualnych stron o grach. Przede wszystkim mam nadzieję, że uda mi się nabyć lepszy serwer, gdzie będzie mogło połączyć się więcej osób bez jakichkolwiek lagów. Najbardziej bym się cieszył z korzyści materialnych w przyszłości, aczkolwiek Almor nigdy nie była tworzona z myślą o komercji. Do tego potrzebny jest jeszcze dwa razy większy wkład pracy niż jest dotychczas. W chwili obecnej będę zadowolony z drobnych dotacji, które pozwolą mi utrzymać serwer.

pytania zadawał Patryśław

Magi

Podobają ci się sztuczki Davida Copperfielda? Chciałbyś unosić w powietrze piękne kobiety, przechodzić przez mury, uciekać ze skrzyń spadających z dużych wysokości? Te triki nic nie znaczą, gdyż teraz masz możliwość kreowania fireballi, przywoływania straszliwych monstrów i rzucania zaklęć uleczających, a wszystko to dzięki MAGI - grze naprawdę MAGIcznej!

Mortality...damned mortality...

MAGI jest hybrydą RPG i gry taktyczno-strategicznej (z naciskiem na to drugie). Z intra dowiadujemy się, jaki jest przed nami postawiony cel. Kierujemy poczynaniami maga, który dąży do osiągnięcia tak upragnionej przez wielu nieśmiertelności. Każdy wie, że by żyć jak najdłużej, trzeba spożywać odpowiednie ilości witamin. Niestety - nasz mag nie wpadł na tak oryginalny pomysł. Zamiast tego przyjdzie nam stoczyć wiele pojedynków z innymi czarownikami, by w końcu pokonać samą Śmierć.

Starcia pozwolą nam zwiększyć nasze umiejętności poprzez zdobywanie coraz większych ilości doświadczenia (stąd element RPG). Po osiągnięciu kolejnego poziomu możemy przeznaczyć punkt na rozwój jednej z pięciu głównych cech.

Początki

Rozpoczynając przygodę, musimy określić umiejętności naszego awatara. Do podstawowych należą: Force, Incarnation, Resistance, Communion, Intellect. MAGI to



jednak gra o magii, więc nie mogło zabraknąć cech opisujących znajomość poszczególnych dziedzin magicznych. Istnieją cztery szkoły: Destructive (magia służąca do ataku), Protective (magia służąca do obrony), Summoning (przywoływanie istot) oraz Cursing (klątwy). Na grupę cech podstawowych gracz ma do rozdzielenia 45 punktów, a na szkoły magiczne 12. Poza tym trzeba wybrać klasę, do jakiej należeć będzie nasz czarownik. Możemy wyselekcjonować jedną spośród 10 dostępnych. Każdą określają trzy unikatowe cechy. W zawilości rozgrywki, począwszy od etapu tworzenia bohatera, kończąc na tajnikach bitwy, wprowadza nas dobrze wykonany tutorial.

Po przedarciu się przez smutne tabelki ze statystykami, czas spoj-

rzeć na pole bitwy. Pierwsze, co rzuca się w oczy to dość rozbudowany interfejs. Jego złożoność jest tylko pozorna. Naprawdę gra za jego pomocą jest bardzo intuicyjna. Graczowi nie pozostaje nic innego, jak nacisnąć przycisk „Begin”...

Magic Missile tu, a Imp tam...

Od tej pory pod komendę grającego zostaje poddanych kilka z ponad 50 dostępnych w MAGI czarów oraz 30 unikatowych umiejętności - po trzy dla każdej z 10-ciu klas. Oczywiście, nie poznamy wszystkich zaklęć od razu. W miarę rozwoju naszego awatara, czarów zdatnych do użycia będzie coraz więcej. By mieć możliwość rzucenia zaklęcia, gracz musi naładować energię przypisaną do szkoły magicznej żadanego czaru. Im jest on (czar) potężniejszy, tym

Character creation

| | | | | |
|-------------|--------|-----------|-------|--|
| Force | - 1 + | Witch | - 0 + | |
| Incantation | - 11 + | Edge | - 4 + | |
| Resistance | - 1 + | Communion | - 0 + | |
| Communion | - 7 + | | - 0 + | |
| Intellect | - 1 + | | - 0 + | |
| Points left | 29 | | 8 | |

ładowanie jest bardziej czasochłonne. Po skończeniu tego procesu, można już próbować kreować dane zaklęcie.

Starcia są bardzo dynamiczne. Praktycznie nigdy nie dochodzi do sytuacji patowych, w których powtarza się schemat tworzonych zaklęć. Nieraz zdarza się, że po intensywnej walce język cudem umyka spod zaciśniętych zębów... Mnogość czarów, połączona z ilością klas oraz szkołami magicznymi i umiejętnościami, pozwala graczowi wypracować własny, unikatowy zestaw taktyk. Poziom trudności, dostosowujący się do umiejętności gracza, umożliwia komfortową grę zarówno całkowitemu nowicjusowi w dziedzinie gier komputerowych, jak i ich zaawansowanym użytkownikom.

Raz na wozie, raz pod wozem

Efekty graficzne budzą mieszane uczucia. Z jednej strony większość czarów wygląda naprawdę rewelacyjnie, menu jest bardzo dobrze wykonane, z drugiej strony...no cóż, chyba jeżeli reszta oprawy video budzi jakieś skrajne emocje, to raczej z drugiego bieguna zado-

wolenia. Najwięcej do życzenia pozostawia ogólny wygląd pola bitwy. Figurki symbolizujące magów nie budzą zachwytu, a wygląd pochodni otaczających pole bitwy może stać się dla bardzo wybrednych powodem do kpin, ale to są szczegóły. Ogólnie mówiąc-oprawa graficzna areny, na której toczą się walki „istnieje po to, by istnieć” i nie jest ani za brzydka, ani bardzo ładna. Za to wygląd interface'u nie budzi żadnych zastrzeżeń. Co więcej-może on się bardzo podobać.

Warto wspomnieć o oprawie audio. Jednym słowem-jest fenomenalna! Muzyka skomponowana przez Roba Westwooda robi naprawdę piorunujące wrażenie, a w połączeniu z odgłosami toczącej się bitwy, jest...po prostu zapada na długo w pamięć. Bez dwóch zdań-oprawa dźwiękowa zdecydowanie góruje nad graficzną. Jakość dźwięku nie budzi większych zastrzeżeń, ale wiadomo-zawsze mogło być trochę lepiej.

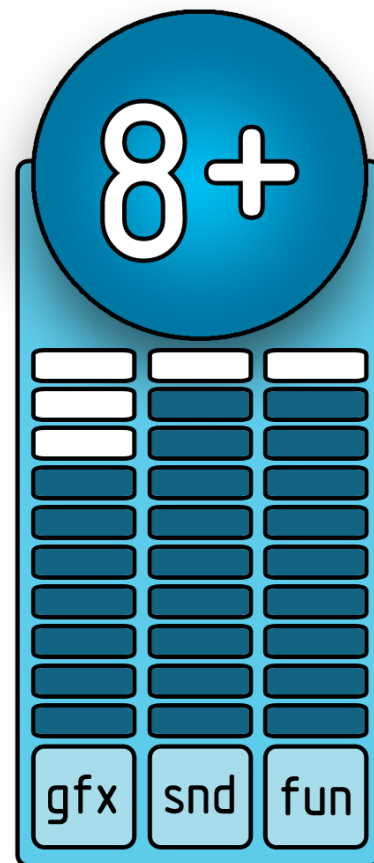
Gdybym mógł czarować...

Przygodę w świecie ogarniętym ciągłymi bitwami pomiędzy ma-



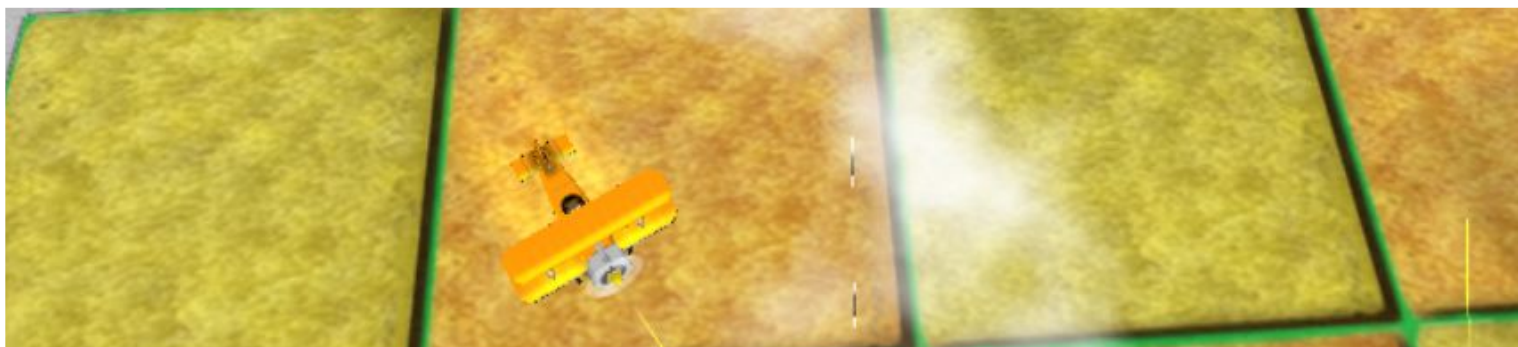
gami możesz rozpocząć, wpłacając 19.95\$. Jest to dość spora kwota jak na polskie realia. Decyzję, co do zakupu tejże gry pomoże podjąć z pewnością wersja demonstracyjna MAGI. Specyfika rozgrywki sprawia, że w tej produkcji można się zakochać, ale równie dobrze można przejść obok niej obojętnie. To, czy uścisz opłatę za tą niezwykłą grę jest wyborem, który wymaga zagrania w wersję demo.

Adrian "Adster" Wegner



Aces High Over Verlor Island

Ryk dwupłatowca przetoczył się po Verlor Island niczym grom, rozsiewając przy tym nieco retrosypalin. „Asy od siedmiu boleści, nie mają gdzie toczyć tych walek, kurza morda” - wymruczał farmer Franciszek, najstarszy obywatel wyspy ze zdrową wątrobą.



Wstęp jest pozbawiony najmniejszego sensu, to prawda. Lecz nie tylko on, a także i gra. Jej fabuła bowiem przedstawia się jak wyżej podano (no, może bez tego farmera). Kilkadziesiąt metrów nad ziemią szaleją asy przestworzy urządając sobie w ten sposób rozrywkę od dawien dawna (tak przynajmniej twierdzą historycy).

Red Baran

Twierdzą też oni, iż owi piloci latali dwupłatowcami. To jak najbardziej racja - my zasiadamy za sterami czerwonego, a reszta niebieskich lub żółtych. Posługując się wcześniej wspomnianymi sterami można wykonać samolotem pętlę (i tym samym uniknąć kolizji z inną maszyną) lub beczkę (ustrzegając się kul przeciwnika). Nie można niestety ani obniżyć lotu, ani wznieść się ponad chmury. W zastępstwie można jednak włączyć turbo lub zwolnić. Do wykonania każdej z czterech wyżej wymienionych akrobacji (a także strzelania) potrzebne są punkty (Skill points), których masz limitowaną ilość, ale odnawiają się same.

Chleba i igrzysk

Trybów gry jest trzy, a są to Baloon Burst, Dog Fight i Survival. Pierwszy z nich opiera się na pękaniu balonów. Brzmi może idiotycznie, ale w praniu nie jest tak źle. Dostajemy bonusowe punkty za wlatywanie w balony wykonując jednocześnie akrobacje (trzecią ręką rozkładając pasjansa - to niełatwe w samolocie jest tak mało miejsca), oraz za szybkość i skuteczność. Za rozniesienie każdego balonu w strzępy do niemiłosiernie upływającego czasu dodawane jest kilka sekund.

Tryb drugi to, jak już wspomniałem, Dog Fight. W nim to stawimy czoła niebieskim samolotom (okrutnie rasistowska ta gra...) starając się rozbić je w drobny mak. Jeśli stanie się na odwrót i to my rozświetlimy niebo eksplozją, wystarczy się zrespanować. Gdy będziesz miał dosyć zabijania (wyrocznia powiada, że dokładnie wtedy gdy zestrzelisz 5 wrażeń maszyn) ujrzysz High scores.

Tryb Survival to swoisty sprawdzian zręczności. Nie mo-





zesz strzelać, więc staraj się omijać siły przeciwnika. Im dłużej tym lepiej (i wyżej w Highscores).

Jest jeszcze tutorial. Niby objaśnia wszystko, ale to dość nudny tryb. Gdy przeszedłem go raz, nie miałem jakoś chęci wracać. :P

Wielopłatowiec?

Gra posiada tryb multiplayer. Żeby jednak grać trzeba się zarejestrować na stronie autora i wprowadzić dane do gry. Nie dane niestety było mi sprawdzić jak gra się spisuje, bo mimo licznych prób nie mogłem się połączyć z innymi graczami. (Patryśław: ja też. Coś jest skopane.)

Power-up na dwunastej

To już tak późno? :P A tak na



poważnie, to mamy kilka rodzajów znajdziek: odnawiające zdrowie, dające dwudziestosekundową nieśmiertelność, niekończące się Skill points itp. Z pewnością urozmaica to w jakimś stopniu grę.

Oprawa

Gra ma bardzo ładną, trójwymiarową grafikę. Samoloty cieszą oko (jak się je ma), podobnie jak i domy, ulice, pola uprawne, morze, itp. Mamy także efekty specjalne towarzyszące wykonywaniu akrobacji czy wybuchowe wybuchy. Chmury też prezentują się sympatycznie. Jedyny minus to brak drzew, który to sprawia wrażenie jakiejś pustki.

Przygrywająca nam melodia nie



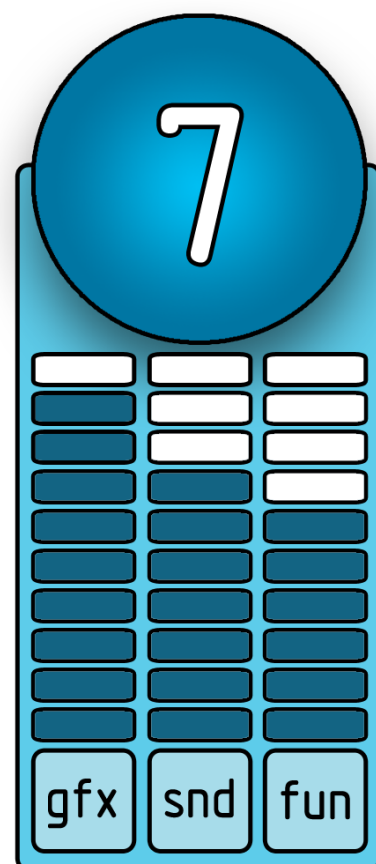
jest może skomponowana przez wybitnego muzyka, ale słuchać się jej da bez mdłości. Dźwięki też stoją na dobrym poziomie.

A grywalność? Cóż, tu niestety sprawa nie jest tak jasna. Niby gra się przyjemnie, ale brakuje czegoś, co przyciągałoby do gierki ponownie w kilka dni po ostatnim czasie z nią spędzonym. Mnie specjalnie odpalać ponownie AHOVI się nie chciało. Na pewno gra spodobałaby mi się bardziej gdyby dodano do niej tryb kampanii.

Na koniec...

Czy warto? Uważam, że tak - w końcu grę można ściągnąć za darmo, trochę popykać i skasować (można też zostawić, by zajęła trochę miejsca na dysku - co kto lubi).

Dawidsu



Ark 22

Dobrych gier RPG nigdy za wiele, więc ucieszyłem się gdy w moje łapki wpadła ARK 22. Na samym początku zdziwił mnie sam rozmiar gry – ponad 22 MB, to dość sporo jak na aplikację stworzoną w Game Makerze. Kolejnym zaskoczeniem była informacja, iż autor tworzył tą grę około 3 lat! Można więc oczekiwać, że wszystko będzie dopięte na ostatni guzik i w 100% zadowalające. Niestety tak nie jest.

Na samym początku oglądamy dość ładnie przygotowane menu, jedynym mankamentem może być fakt, iż jest ono przedstawione w 256 kolorach. Ponieważ stwierdzamy, że również cała reszta grafiki, która w całości została stworzona przez autora, jest przyszykowana w 256 barwach, co nieco denerwuje.

Po rozpoczęciu gry widzimy ładnie przygotowane intro, z którego niestety niczego przydatnego się nie dowiemy. Nasz bohater budzi się na statku w kosmosie i jest inżynierem, a więc zajmuje się naprawą różnych elektronicznych przedmiotów znajdujących się na statku.

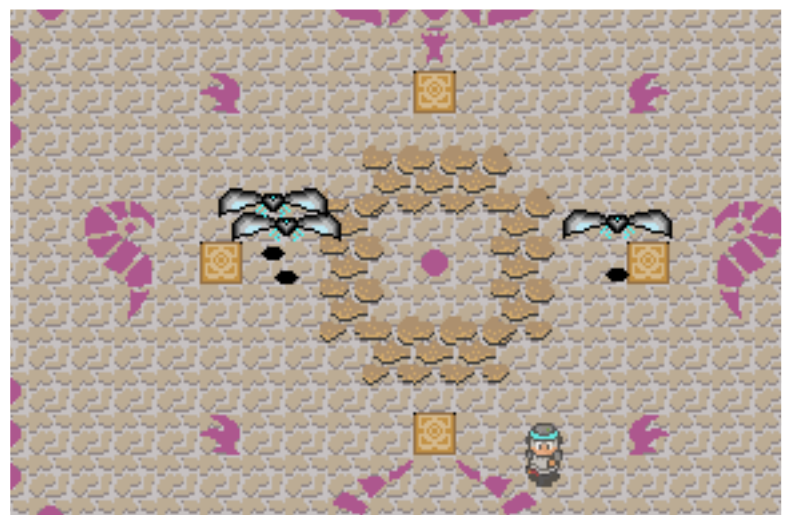
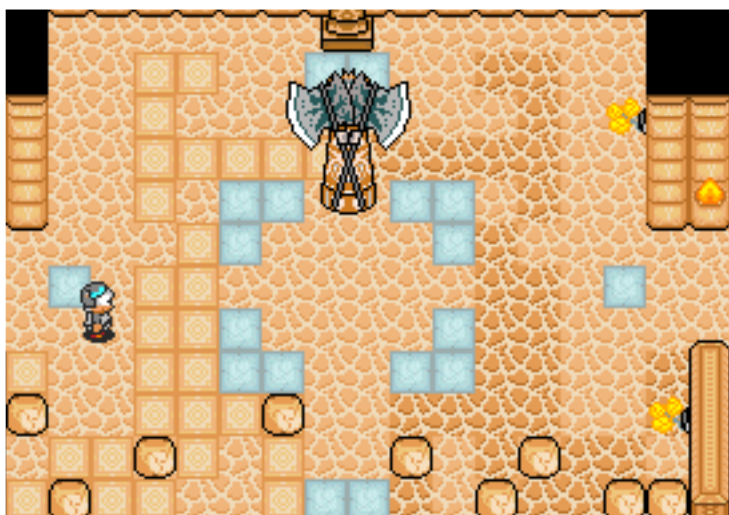
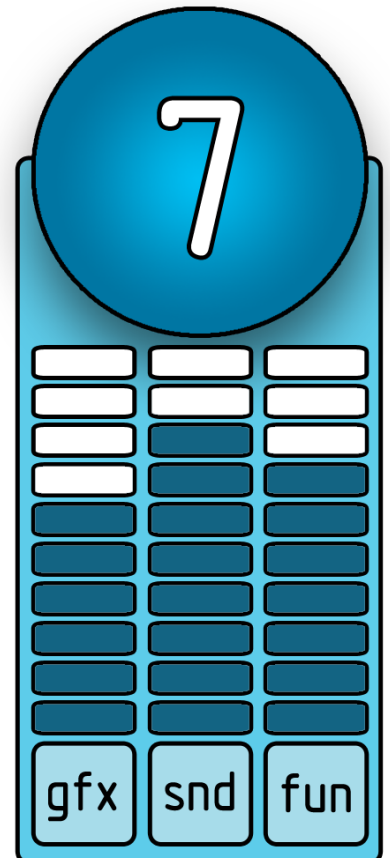
Poruszanie postacią jest praktycznie takie same jak w typowych grach jRPG. Niestety, po 5 minutach będziemy mieli go dość. Bohater chodzi zbyt szybko, a źle dobrane kolizje irytują na potęgę.

Kolejnym minusem jest to, że akcja rozwija się zbyt wolno. Jeśli nie jesteś fanem zeldowatych RPGów to zaśniesz przed komputerem z powodu nudnych dialogów i zadań w stylu “przenieś coś z punktu A do B, zahaczając po drodze o C”.

Dużym plusem jest natomiast muzyka (zajmująca de facto 75% z wagi gry) oraz interakcja z otoczeniem. Możemy na przykład kupić sobie puszkę z Colą (za którą musimy naturalnie zapłacić), czy zaparzyć sobie kawę.

Według zapewnień twórcy Ark powinien nam dostarczyć nam rozrywki na 6 do 10 godzin. Osobiście wątpię by ktoś był na tyle wytrzymały. Podsumowując: gra będzie ciekawą propozycją dla zatwardziałych fanów gatunku, reszta nie znajdzie tu nic ciekawego.

Black



Gregg the Egg

Życie zwierząt od najwcześniejszych lat życia jest wystawiane na poważną próbę. Najgorzej mają jednak te, które żywot zaczynają od rozerwania swej skorupki już poza łonem matki. Popatrzcie na takie żółwie – nie dość że są żywcem (choć jeszcze w jajku) przez matkę zakopywane, to po wyjściu na powierzchnię robią za deser dla orłów i innego ptactwa.

Nieczęsto także zastanawiamy się nad losem nienarodzonego kurczaczka, który zginął tylko po to aby zaspokoić część zapotrzebowania na żywność przeciętnego człowieka w postaci jajecznicy. Gregg'a od biedy do tej kategorii zaliczyć też można – ot, spadło jajko do mrocznych podziemi pełnych pułapek i bestii, a że Gregg spadł z dość dużej wysokości musiał przedwcześnie zaliczyć narodziny. Szybko okazuje się, że musi także odbyć przyspieszony kurs dorastania i rozwoju, aby nabyć umiejętności potrzebne do wydostania się z otchłani.



Gra zajmuje ok. 1,4 mb, z czego oczywiście 1 MB zabiera silnik wykonawczy Game Makera – gierka więc nie zapowiada się na sporą. Po krótkiej chwili ukazuje się menu w rozdzielczości... 160x160 pikseli. Standardem w Windowsowych pulpitych jest 1024x786, więc okno gry wydaje się śmiesznie małe i gra się co najmniej dziwnie. Owszem, autor

dał nam wątpliwą przyjemność rozciągnięcia gry na cały ekran. O ile jednak gdyby byłyby to zwykłe rozciągnięte pikselki jeszcze by do minimalistycznego stylu gry pasowały, jednak gra zaoferowała nam rozmywanie tychże obiektów, który w tym wypadku psuje cały efekt. Po prostu wygląda to cienko, a że w niektórych przypadkach będzie to jedyny sposób na sensowną grę, wpływa to negatywnie na ocenę końcową gry.



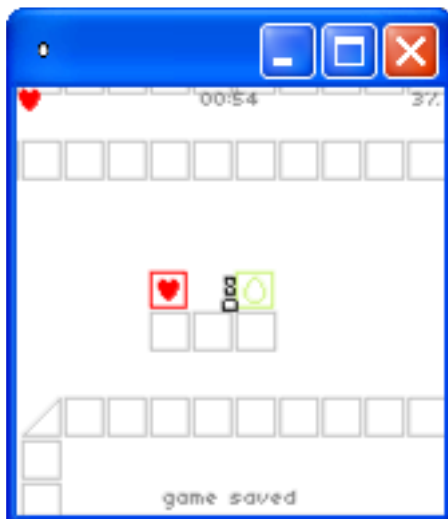
Po odpaleniu gry właściwej sytuacja się nie zmienia – taka sama mała rozdzielczość i takiz obrzydliwy blur w trybie pełnego ekranu. Sama gra jest typową platformówką w której skaczemy, szukamy przełączników, unikamy kolców i przeciwników. Standard. Świat gry to proste obiekty złożone z linii, kwadratów i pojedynczych pikseli na białym tle, a sam bohater jest ledwie małym, okrągłym prostokątem z dwoma pikselami udającymi oczy. Wygląda to nawet niebrzydko, o ile oczy nie eksplodują od wpatrywania się w tak mały

obszar. Jest tylko jeden poziom, ale ogromny – dlatego przyda się mapa którą można znaleźć podczas podróży.

Sam Gregg na początku potrafi niewiele, bo tylko poruszać się w lewo i prawo. Z czasem jednak przystosowuje się do jakże przyjaznego środowiska i uczy się skakać coraz wyżej, wspinać się po platformach, korzystać z różnorodnych urządzeń. Zwiększa się też wytrzymałość potworka, ale zanim do tego dojdzie musimy przetrwać parę chwil z jednym punktem życia. Są też punkty, w których możemy się uleczyć i zapisać stan gry, ale ich odległość od siebie jest na tyle duża że nie jest w grze zbyt łatwo. Rzekłbym, iż może to spowodować w pewnych miejscach nerwicę, o którą łatwo tym bardziej, że niektóre elementy rozmieszczono dość niekonsekwentnie. Ot, już na początku gry mamy przeciwnika nad którym trzeba przeskoczyć. Problem w tym że jeszcze Gregg nie umie skakać a rozwiązaniem jest po prostu zeskoczenie z góry kiedy Mr. Boogie będzie w takiej odległości że nas nie dogoni lub na niego nie zlecimy. Ale czy ktoś na pierwszy rzut oka ujrzy nadchodzącego Boogiego i nie będzie próbował kilkanaście razy zeskoczyć zanim on nie dojdzie, i być zabitym przez niego?

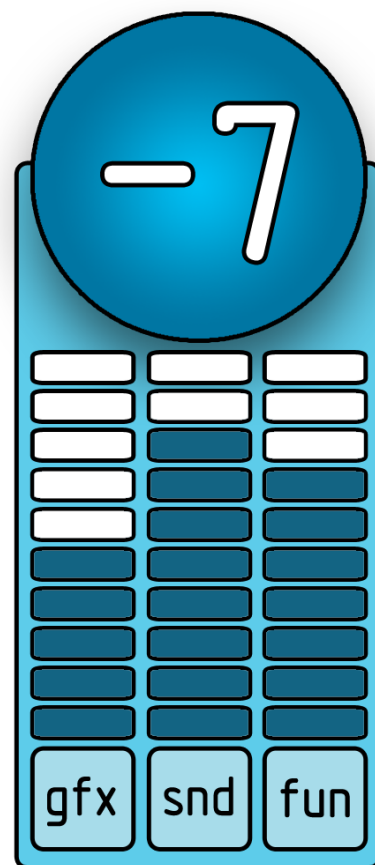


Inna sytuacja, kiedy mamy skakać przez platformy. Często jest tak, że platform, do których mamy doskoczyć po prostu nie widzimy, bo leżą kilkanaście pikseli poza ekranem gry, albo skacząc z trampoliny lądujemy na suficie obitym ćwiekami, o którym nie wiedzieliśmy... Wynika to zaś z faktu, że autor postanowił użyć niestandardowej i niesamowicie nis-kiej rozdzielczości. Na końcu chciałbym wspomnieć o fajnej muzyczce, która wpasowuje się w klimat gry i wpada do ucha.



Podsumowując, gra jest bardzo miłą platformówką - ba, mogła by być świetną, gdyby nie było żadnego eksperymentowania z oknem gry i było ono ustawione na co najmniej 320x200. Niemniej warto się tym tytułem zainteresować, bo mimo nieszczęsnych wad pograć się da.

Dziadek Kleofas



Bura Cola

*orzęźwiający smak
polskiej uisi*



Cytaty z GMCLANu

“”

Nie są to może wszystkie najśmieszniejsze chwile, ale z pewnością jedne z lepszych. Niektóre cytaty miłośniczynie pominąłem (może jak będę miał zły humor to dam czadu :P). Ksywki zostały, bo i tak można sobie wpisać cytat w wyszukiwarce. ;] Bierzcie i jedzcie. Niech was brzuchy rozbolą (ze śmiechu). Aha! Jak łatwo można zauważyć kursywą pisane są moje komentarze.

Szymek

Spostrzegłem że ludek w górę i w dół chodzi bokiem.

pawelek1989

to jak zrobić, żeby te ręce byli razem z nim jak sie porusza?

toke

jest o lutku gizmonie i jego powrocie do gizmolandi

miczax5

Nazwa tematu „TO CO JEST PEWNIE NiEMOZLIWE, POMPCY”.

Czy można zrobić grę coś takiego jak pimpland albo ogame

Patryśław

W temacie „Przewijanie roma” by maciusiowol.

Oto odpowiedź na twe troski. Ten krótki poradnik wyjaśni ci JAK PRZEWINAĆ ROMA:

1. Położyć Roma na stoliku.
2. Zdjąć mu starą, śmierdzącą pieluchę.
3. Wywalić do kosza (pieluchę, nie Roma).
4. Podetrzeć cygański zadek.
5. Założyć Romowi nowego pampersa.
6. Enjoy your brand new swaddled Gipsy!

maciusiowol

wielkie mi halo. Room to nie dziecko tylko poziom.

pietrus

nie podoba mi się nazwa misji "gay busters"

qrwakożak

jesteś gejem?

Makary155

W swojej sygnaturze:

Nobody will say I am noob. Noob is person who ask how to make game

Black

Rejestru zaśmiecać nie chcę gdyż nie chcę.

Czesio

Mam pytanie jak zrobić aby Imperator w mojej grze walił piorunami co....

Black

Podłącz go do prądu, albo wyślij z latawcem w burzę na podwórze :)

bartek1990pl

andersend ?

NoooB

Z góry bym podziękował!!!!!!

... Jakby mnie nie swędziało. :P

Cekol

Małysz mistrzem świata!! : O

dziadekkleofas

Jeszcze trzy kryształowe kule i Małysz wezwie smoka.

gnysek

jak mi ktoś załatwi mejla do córki tuska to przyjadę choćby na drugi koniec polski i pocałuje go w nieumyte nogi

bigshark

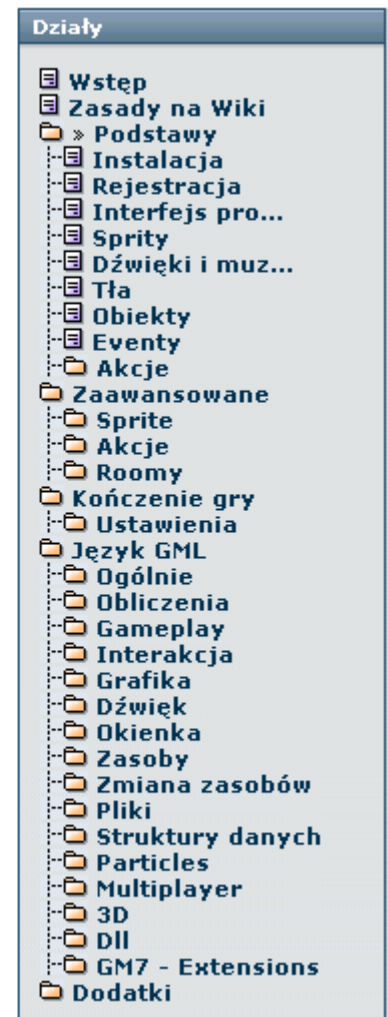
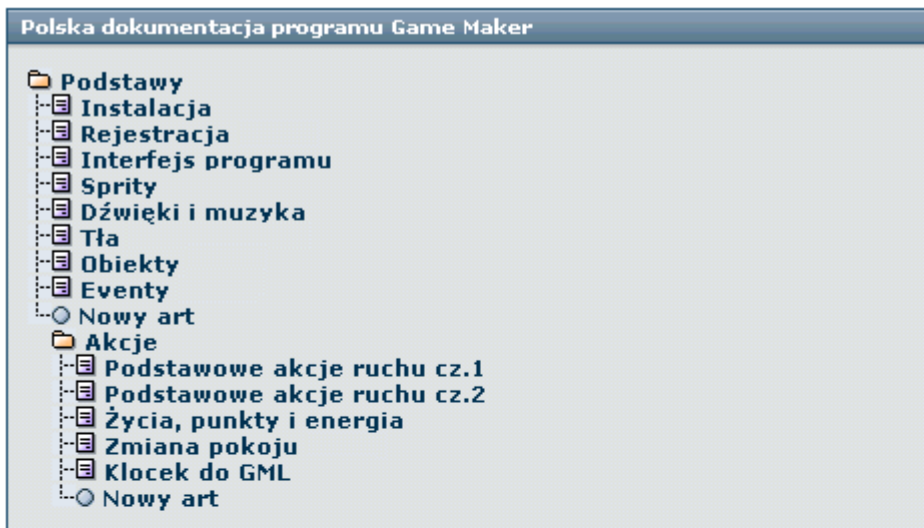
Znać nie znam, ale akurat tak się składa że mieszkam na drugim koncu polski, zaraz się ide kompać więc jeśli masz zamiar pocałować moje niumyte nogi to musisz się spieszyć.

adster

Gnuśny Gnysek :D

A prowadził to dla was durnowaty Dawidsu! Spotkamy się oczywiście w następnym wycinku. ;)

Dokumentacja PL



Niektórzy na pewno zauważyli, że ostatnio w Fastbarze na GMClanie pojawiła się nowa ikona z napisem „Dokumentacja PL”. Ci, którzy są na naszym forum od dłuższego czasu, z radością zakrzyknęli „Nareszcie!”. Ci, którzy dopiero co napisali kilka postów, przekręcili głowę, mruknęli „Hm...?” i kliknęli w ikonkę. I tak w końcu wszyscy dowiedzieli się, cóż to za cudo z tej „Dokumentacji” – oto gnysek, od dłuższego czasu męczony przez userów, wziął się za napisanie modułu, który pozwoli spolszczyć GMowego helpa.

Projekt pojawił się rok temu, kiedy to gnysek zaproponował wspólne tłumaczenie helpa przy pomocy modułu a la Wikipedia (moduł ten wciąż istnieje – znaleźć go można pod adresem <http://gnysek.wow.net.pl/gmc/>). Kilka artykułów zostało dodanych, ale przez brak zabezpieczeń, wszystkie zostały skasowane. Projekt upadł, by za rok powrócić, jako integralna część serwisu. Dzisiaj można bez problemu dodać swój przetłumaczony kawałek dokumentacji, czy wyedytować już istniejący. Dzięki systemowi zabezpieczeń, można przywrócić starszą wersję arty-

kułu, przez co wykluczone jest ryzyko utracenia wszystkich danych. Obecnie w bazie znajduje się 48 artykułów, lecz liczba ta stale rośnie. Pojawił się nawet pomysł wysłania gotowej dokumentacji do Marka Overmarsa, w celu umieszczenia jej na oficjalnej stronie Game Makera.

Co jak co, ale na razie projekt ma się dobrze, a userzy o chęć biorą się za tłumaczenie. Obsługa modułu jest bardzo prosta. Po prawej stronie znajduje się drzewko folderów, a po lewej wyświetlana jest ich zawartość. Aby dodać nowy artykuł wystarczy

kliknąć na odnośnik „Nowy art”. Można też poprawić artykuł (klikając na odsyłacz „Edytuj”), ale należy pamiętać, że zapisywana jest historia zmian, więc wszelkie akty wandalizmu będą karane.

Gorąco zachęcam do udziału w projekcie. Niech przyszłe pokolenia twórców gier mają z czego się uczyć.

Maximal



gnysek
 administrator
 GMCLAN,
 twórca
 modułu GM
 Wiki

He już czasu jesteś na stanowisku administratora GMClan?

Szczerze to nawet nie pamiętam, któregoś dnia Ranmus dał mi po prostu hasło do serwera i powiedział "Nic nie psuj". Ale najciekawsza historia dotyczy tego jak zostałem redaktorem. Otóż, któregoś dnia zauważyłem w menu link "Panel redaktorski". Musiał już tam być od jakiegoś czasu, ale Ranmus zapomniał powiedzieć... to będzie gdzieś z rok, może półtora.

Powiedz, co Cię natchnęło do napisania modułu GM Wiki?

Moje lenistwo. Zdecydowanie ono. Zabrałem się za tłumaczenie pomocy, ale potem nie miałem czasu i chęci na robienie go. Stwierdziłem, że skoro każdy zabiera się za tłumaczenie, ale kończy się to na kilku stronach, to gdy zbierzemy je razem - otrzymamy całą dokumentację. Tak powstał pomysł GM Wiki. Na początku stworzyłem taki moduł na własnej stronie, a potem Ranmus zaproponował, abym go poprawił i wtedy dał go na GMClan. W końcu udało się doprowadzić projekt do końca, doszło jednak do tego, że stał się on integralną częścią strony - a nie, jak z początku chcieliśmy, osobną podstroną.

Czy jesteś zadowolony z tego, co udało Ci się stworzyć?

Nie. Chciałbym aby to wyglądało inaczej, ale strona Ranmusa

napisana jest w taki sposób, że musiał bym się o wiele dłużej bawić i pokonać wiele przeszkód. Dlatego wygląda jak wygląda. Miało być tak, że każdą edycję zatwierdzić musi zgred, ale stworzenie panelu dla redaktora zajęło by znów dużo więcej czasu. Po prostu cały kod strony stworzony jest typowo pod moduły, jakie do tej pory były obecne. Ranmus bardzo dobrze rozplanował swoją pracę tworząc stronę. I chociaż ma ona już swoje lata - twierdzimy wspólnie, że jest to jednak istny majstersztyk - aż dziw bierze, że takie coś w ogóle powstało. Może kiedyś stworzymy ulepszony GMClan i wtedy to czego zabrakło znajdzie się w nowej wersji. A na razie jest jak jest - myślę, że nie tak źle. Poza tym, jako przyszły elektronik wiem, że nie ma rzeczy idealnych, są tylko bliskie idealnym. A GM Wiki jest bliskie do bycia bliskim ideałowi.

Wiemy, że moduł ma być wzbogacony o kilka przydatnych funkcji. Co znajduje się na liście TODO?

Użytkownicy będą mogli zaznaczać podejrzane lub nie nadające się arty, aby moderatorzy je sprawdzili. Będzie też spis ostatnich 10 nowych artów. Więcej funkcji dla userów na razie nie planuję. Postaram się dodać też jakieś nowe bbcody, np. [tt] itp. No i dojdzie blokowanie artów, aby nie można edytować tego co już można uznać za wersję finalną. Proponowano mi też dodanie dyskusji do artów, ale to znowu tyle roboty, a ten moduł i tak jest już najdłuższy z wszystkich. Denerwuje mnie też to, że bbcode jest pisane z dużych liter, ale tak Ranmus zrobił na stronie i musiałbym sporo dodatków porobić aby to zmienić.

Korzystałem z tego, co już było, stąd takie utrudnienie.

Jak oceniasz pracę, którą userzy wkładają w projekt spolszczenia?

Niektórzy nie zrozumieli intencji i dodają własne artykuły, niezwiązane z pomocą, lub piszą w trochę dziwny sposób (jakieś polsko-angielskie słowa mutanty itp.). Niestety, tego nie da się kontrolować, dając użytkownikom taką swobodę. A gdybym jej nie dał, to tego spolszczenia nie doczekalibyśmy się nigdy.

Czy uważasz, że uda się spolszczyć całą dokumentację?

Tak. Nie wiem natomiast, w jakim stopniu przyczyni się do tego Wiki, bo w wakacje po prostu zbiorę ekipę, dotłumaczę to, czego brakuje i tyle. We wrześniu dokumentacja będzie już gotowa. Chociaż... znając mnie, to wszystko może się zdarzyć! Kto wie, może się zakocham - a wtedy komputer pójdzie w odstawkę, bo miłość do kobiety jest ważniejsza od miłości do sterty blach i krzemu. Ale dołożę wszelkich starań, aby dokończyć dokumentację w tym roku.

Dzięki za wywiad. =D

Ależ proszę bardzo. Co prawda myślałem, że pogadamy o moim Farmerze Franie, ale dobra, może innym razem. Widocznie jako jedyny nie wyrosłem z tej gry.

O masz, jeszcze tego swojego rolnika chciał tu wcisnąć! Postaramy się zaspokoić gnykowe pragnienia w następnym numerze. ;]

wywiad przeprowadził Maximal

Ćwiczenia w kreatywności

Sztuka introdukcji

Każdy dzentelmen, po przyjsciu na imprezę, rozpoczyna od przedstawienia się. Zatem skoro dopiero tu zaczynam, należy się słowo o mnie.

Otóż, w Internecie znany jestem (mniej lub bardziej) powszechnie jako Woock. Nowsi członkowie tego koła wzajemnej adoracji mogą nie mieć pojęcia, o co chodzi, kiedy starszyzna czasem coś o mnie wspomni w kontekście początków polskiej sceny GM (ach, jak to dumnie brzmi!). Niektórzy mogą mnie pamiętać z wrednych komentarzy przy sędziowaniu konkursów GMClanu.

Niestety, nadal nic o mnie nie wiemy. Nasuwa się więc zasadnicze pytanie: „Kim, do jasnej cholery, jest ten cały Woock?”

Nie ukończyłem żadnej gry, nie tworzę przykładów, nie udzielam się na forum, nie wyszukuję newsów, nic.

Gdy ową starszyzną zapytasz o jakieś konkretniejsze słówko, prawdopodobnie odpowie, że jestem „jednym z ojców” polskiej sceny GM. Może byłoby to mniej śmieszne, gdybym Game Makerem posługiwał się w miarę dobrze. Niestety, GMLa znam tylko podstawy – ani was uczyć, ani się własnymi dziełami popisywać.

Moja aktywność, odliczając anemiczne próby pod szyldem Very Interactive, ogranicza się do wpadania na co bardziej wydumane pomysły na gry, których nikt nigdy nie zrealizuje. Ale jedno na ogół znajduje potwierdzenie wśród

osób, z którymi się owymi pomysłami dzielę: są oryginalne i – niejednokrotnie – dobre.

Gdy Patryśław wspomniał mi, że rodzi się tak zacne przedsięwzięcie, stwierdziłem, że chciałbym się do tego w jakiś sposób dołożyć. Ponieważ nie jestem w temacie, nie będę pisał recenzji czy poradników na temat programowania. Zamiast tego spróbuję uchwycić w słowach chociaż część swojego geniuszu twórczego, z którego – przy odrobinie szczęścia – coś udzieli się i wam.

O czym dziś? Tytuł artykułu nie dotyczy wyłącznie powyższego wyjaśnienia odnośnie mojej osoby. Porozmawiamy dziś o introdukcji w kontekście gier komputerowych. Można to słowo interpretować na wiele sposobów, nawet przy takim zawężeniu. Zaczynijmy więc.

Wariant arcade'owy

Jeśli twoja gra to jakaś platformówka, strzelanka, gra logiczna lub inny gatunek o linearnej strukturze rozgrywki, to prawdopodobnie przewidujesz szereg urozmaiceń, które przykują uwagę gracza do twojej gry, zamiast do dowolnej innej interaktywnej zabawki. Ważne jest, żeby były dobrze dobrane, przemyślane, dopracowane, et caetera – zgadza się. Nie jest to jednak jedyne zmartwienie z nimi związane – trzeba je także odpowiednio rozmieścić w samej grze. Jeśli masz 10 różnych power upów i 20 rodzajów przeciwników, to jednym z poważniejszych błędów, jakie możesz

popęlić, jest rzucenie tego wszystkiego jednocześnie graczowi w twarz.

Po pierwsze: na starcie wprowadź tylko niewielką część całego arsenału – nie więcej, jak jedna trzecia. Potem stopniowo wprowadzaj kolejne elementy. Dzięki temu unikamy nadmiernego obciążenia gracza na początku, a potem opóźniamy moment znużenia przez regularne zmiany w grze. Można po drodze stopniowo manipulować częstością występowania tych wcześniejszych, lub nawet całkowicie je wycofywać. Oczywiście, możesz też zdecydować się na stałe dorzucanie do pieca, bez redukcji różnorodności rozgrywki. Każda z opcji daje inny rodzaj zmienności o specyficznych wadach i zaletach.

Po drugie: dobrze zastanów się nad kolejnością pojawiania się nowych rzeczy. Jeśli np. przeciwnicy różnią się obiektywnym poziomem trudności, to zadanie jest proste, ale schody zaczynają się w przypadku, gdy trudno w sposób jednoznaczny określić tego typu sprawy. Jeśli decyzje w tej dziedzinie da się uzasadnić stroną fabularną, problem również jest znikomy. W pozostałych przypadkach trudno jest opisać uniwersalne rozwiązanie, gdyż każdy należy rozpatrywać osobno. Pozostaje mi więc przypomnieć, żebyście nie zaniedbywali tej kwestii.

Po trzecie: zachowaj odstępstwa między introdukcją kolejnych elementów. Jeśli kolejne elementy wchodzi zbyt często, gracz musi zapamiętywać zbyt wiele, przez co bardziej irytują go popełniane błędy. Jeżeli zaś przerwy są zbyt długie, gracz zdąży znudzić się grą, zanim przekona się, że ma ona do zaoferowania coś więcej.

Właściwe odstępy bywają jednak trudne do uchwycenia.

Wariant fabularny

Jeśli tworzysz grę RPG, przygodową lub dowolną inną, w której przewidujesz jakąkolwiek fabułę, warto zastanowić się nad sposobem przedstawiania tych istotniejszych postaci – szczególnie Wielkiego Złego, o ile taki jest w historyjce przewidziany.

Bardzo przydatnym narzędziem w schowku każdego pisarza jest tak zwany foreshadowing, czyli wtrącanie pewnych elementów, które w pewien sposób podpowiadają, co się wydarzy, bez zdradzania niczego w sposób wyraźny i przejrzysty. Mroczne chichoty w opuszczonym zamku na kilka scen przed pojawieniem się pierwszych maszkar do ubicia, zakapturzona postać mijana kilka razy w mieście, czy oczy wylaniające się z ciemności pod koniec intra. Sposobów, żeby postać się dobrze zapowiadała, jest mnóstwo, a

każdy z nich jest lepszy, niż wyskakujący zza winkła demonek, który bez jakiegokolwiek ostrzeżenia rzuca się na głównego bohatera, rozpoczynając tym samym finałową walkę. Gracz powinien coś przeczuwać, jednocześnie nie mając pewności, co go czeka. Może te chichoty wychodziły z paszczy jakiegoś obłąkańca, który później zostanie najlepszym przyjacielem głównego bohatera? Może tajemniczy kapturek z miasta szukał właśnie okazji, żeby na zlecenie czyjekolwiek wbić nam nóż w plecy? Oczywiście intra mogą, jak później by się okazało, należeć do protagonisty. Gdy nie korzystamy z foreshadowingu, to i tak napotykanne postacie nie powinny wyskakiwać zza krzaczka czy innej ściany, krzycząc „Siemasz, Lucek jestem!”. Łowcę poznajmy, gdy zeskoczy z drzewa, ubiwszy niedźwiedzia. Urzędnik niech usiłuje spławić nas pod pretekstem nieposiadania formularza nr 36B, a złodziej niech zostanie przy-

łapany na próbie przyspieszonej redystrybucji naszych dóbr. Żaden bohater niezależny nie powinien sprawiać wrażenia, jakby istniał tylko i wyłącznie dla nas, jak sprzedawcy w sklepach z JRPG-ów, którzy oferują tylko jeden rodzaj broni, którego używa tylko jedna osoba na świecie, która na dodatek nie posługuje się niczym innym – Główny Bohater.

Czy to tyle?

Ano, chyba tyle. W następnych artykułach z cyklu „Ćwiczenia w Kreatywności”, o ile takie zaistnieją, przejdę już do faktycznych ćwiczeń. Do tego czasu, bądźcie twórczy. Ewentualne komentarze proszę nadsyłać na adres redakcji z dopiskiem „ĆK”. I w ogóle.

Woock

GM Porady

Często gamemakerowcy robią duże gry, ale potem z nich rezygnują, bo kod jest zbyt skomplikowany i nie chce im się go kończyć. Dlatego najlepiej jest robić komentarze: `//komentarz`. Wtedy się nie pogubimy. Dla własnego bezpieczeństwa, komentarze piszemy bez polskich znaków.

Nie porywaj się z motyką na słońce, tzn. nie staraj się robić klonów Gothica, FIFY czy Need For Speeda. To są eksperckie gry robione w firmach. To za dużo jak na jedną osobę. Jeśli uważasz, że po prostu zapytasz się jak to zrobić i dostaniesz odpowiedź, to jesteś w błędzie. Zaczynaj od prostych gier jak np. Pacman, następnie podnoś poprzeczkę do np. Mario. Później możesz zacząć robić gry coraz bardziej rozbudowane i oryginalne. Prawdziwym twórcą gier zostaniesz dopiero po jakimś czasie – praktyka czyni mistrza.

Korzystaj z różnych pomocy: Dokumentacja PL, Help w Gmie, Forum itp. Pamiętaj, że na forum jest regulamin, którego należy przestrzegać, a także parę innych zasad. Wystawiając swoją grę stosuj wzorzec. Przed stworzeniem tematu z problemem poszukaj na forum czy wcześniej nie został on rozwiązany. Jeśli nie, to stwórz temat, ale nie nazywaj go „Pomocy!”, „Problem” itd., tylko konkretnie, np. „Jak zrobić tury?”.

Nie warto bezmyślnie przerabiać przykładów. Niczego się nie nauczysz, a twoja praca zostanie wyszydzona i wyśmiana. Przeanalizuj przykład, poczytaj komentarze i zobacz w GMowym helpie co dane akcje oznaczają. Nie przepisuj też całego kodu bezmyślnie, to nic nie da. Jeśli czegoś nie rozumiesz to zwróć się do lepszych od siebie.

Jeśli chcesz, aby twoja gra była dobra, to słuchaj opinii graczy. Gdy wielu z nich coś się nie podoba, to weź to pod uwagę – nie zawsze ty musisz mieć rację.

Matthew

GM Zin

czyli pierwsze (nieudolne) początki „pierwoczoru” Młotka

Razu dnia pewnego, do królestwa znanego wszystkim rycerzom i szlachcie Gmclanowej, zawitał gość, jakich wiele zawitało podczas wielkiego zajazdu barbarzyńskiego, któregoż celem był skarb zwany Almorą (o czym wyśpiewywał balladę znany bard Micanser). Panocek na imię miał miki77 (ciekawa wizja, swoją drogą, spotkać w średniowieczu pachoła który dumnie nosi nazwisko Matrix_pejn489.). Postanowił on nieco ubarwić wyniszczony dobytek, i wyklepał temat, w którym proponował założenie internetowego zina o Game Makerze właśnie.

Waćpana plany były ambitne i wspaniałe, choć jego bełkoty przypominały raczej mowę opętanego człowieka niżli mędrca. Obok recenzji gier i kursu Game Makera w zinie owym znaleźć miały się plakaty i działy o grach na konsole, co miało niby uatrakcyjnić ten twór. Oczywiście te wady mu wytknąłem, jednak król Ranmus był bardziej przychylny temu pomysłowi i ukarał mnie karą chłosty i nadaniem tytułu Marudnej Mendy za to nikiemne gładzenie. Choć sam sądził, że to i tak nie wypali. Natychmiast zebrano z całego kraju rycerstwo do tworzenia pisma, a bogaty szlachcic, artysta i malarz Patryśław, miał ubarwić je wspaniałymi rysunkami i malunkami. Potem było długie nic... Termin oddawania prac się zbliżał, a ja postanowiłem odwiedzić przyjacielsko Patryśława, aby obejrzyć ozdobne ilustracje do

pisma, aby ostatecznie przekonać się do pomysłu.

Okazało się natenczas, że... zrobić ich waść nie mógł, bo nie miał do czego robić. Nie dostał żadnych materiałów, treści (bo jak grafik ma pracować, jeśli robi grafikę a nie ma do niej tekstu?), a z mikim77 było tak, że nic nie mówił na temat pisma i nikt nie wiedział nawet do czego mieli pisarze tworzyć. Rozzłoszczeni udaliśmy się do jego siedziby, gdzie po paru długich dniach udało się owego osobnika przekonać, że na podstawie pomysłu obmyślonego podczas sznurowania pantofli zrobić się nic nie dało (nie dość że na początku podał całe CZTERY działy jakie miały się tam znaleźć, to jeszcze pięknie określił że słowo "konceptcja" ma kilka znaczeń...). Efekty były marne.

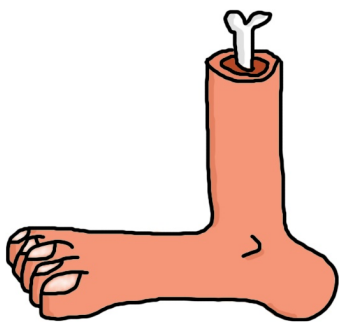
Epilog: użytkownicy po-

bluzgali, ponarzekali, Patryśław odszedł, a ja już chciałem zabrać jego redaktorski stołek, żeby przeprowadzić porządnie samemu. Pomysł ten jednak nie wypalił, bo Patryśław z Maximalem mnie ubiegli i stworzyli swojego, nowego Młotka – a drugiego pisma nie było sensu robić. Bo po co się dodatkowo rozdrabniać?

Dziadek Kleofas

Dodatek od Patryśława: podstarzały dziad zwany Kleofasem dał się jednakowoż przekonać do naszego pomysłu i urazy nie żywiąc napisał nie tylko ten jeden tekst, ale także bardzo ciekawą recenzję. A teraz wszystkie dzieci ładnie dziękują parchatemu dziadowi i idą spać.

Stopka redakcyjna



Redaktorzy naczelni

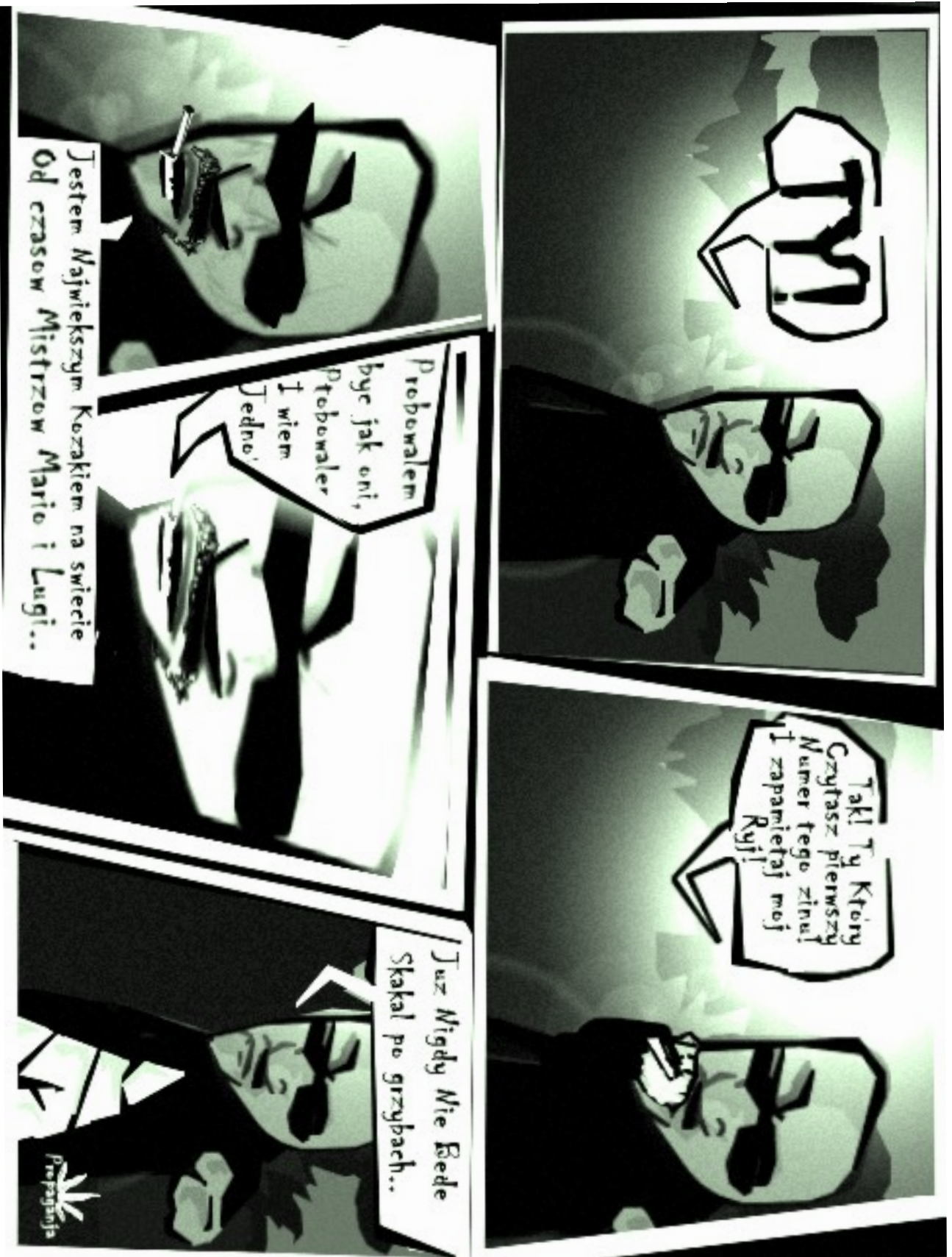
Dawidsu
Maximal
Patryśław

DTP

Dawidsu
Patryśław

Redaktorzy

Anaconda
Adster
Black
Dziadek Kleofas
Matthew
Propaganja
Woock



Jestem Największym Kozakiem na świecie Od czasów Mistrzów Mario i Luigi..

Próbowałem być jak oni, Próbowałem I wiem Jedno!

Tak! Ty Ktoś Czytasz pierwszy Numer tego zinnu! I zapamiętaj mój Ryj!

Już Nigdy Nie Będzie Skakał po grzybach..

Przepraszam

