

RECENZJA- Keepsake

Autor: Jan Jasió Giemza
08.07.2006.

Miło jest po napisach końcowych odejść od komputera i poczuć się usatysfakcjonowanym. Odejść bez uczucia straconego czasu, a za to z pełnym przekonaniem, że skończyło się właśnie wartościową, inteligentną grę, która pozwoliła na chwilę uciec od codzienności. Że zostało się potraktowanym przez twórców z szacunkiem. Że włożyli oni mnóstwo pracy, aby dopracować swój produkt, a nie wypuścić go „byle szybciej, byle taniej”. W końcu – że zrobili to na najwyższym światowym poziomie. Autorom Keepsake’a kłaniam się nisko i dziękuję....

Ocena: 8 / 10

Producent: Wicked Studios

Wydawca: The Adventure Company

Dystrybutor PL: PLAY

Gatunek: Przygodowa

Wymagania sprzętowe:

Pentium III 1GHz, 256 MB RAM, karta graficzna 32 MB, 1400 MB HDD

Dawno, dawno temu...

...za siedmioma górami, wybudowano w Smoczej Dolinie wielki zamek, który znany był na całym świecie jako siedziba Akademii Magii. Ciągnęli tu wszyscy młodzi ludzie pragnący kształtować rzeczywistość wedle swojej woli. Korytarze uczelni wypełniał zwykle śmiech i gwar rozmów.

Jednak gdy nowa kandydatka na magiczne studia, Lydia, przybywa pod mury budowli, początkowo zadziwia ją cisza wokół szkolnego placu. Na jego terenie nie ma żadnego ucznia. Czyżby coś im się stało? Krótka wędrówka po przestronnych pomieszczeniach Akademii tylko potwierdza te obawy - zamek okazuje się być miejscem niemal kompletnie wyludnionym. Niemal.

W końcu okazuje się, że oprócz Lydii, na terenie szkoły znajduje się ktoś jeszcze. Nasza bohaterka uwalnia z jednej z klatek... gadającego wilka imieniem Zak. Wilka, który uważa, że jest szlachetnym, potężnym smokiem. I co najciekawsze - smokiem, cierpiącym na akro- i nyktofobię, czyli (dość nietypowy dla wielkich gadów) lęk przed wysokością i ciemnościami. Tak czy inaczej, Zak i Lydia muszą dowiedzieć się, jaki los spotkał zaginionych studentów, gdzie mogła zniknąć najlepsza przyjaciółka Lydii i o czym świadczy pozostawiona przez nią pamiątka. A także, co trzeba zrobić, żeby przywrócić smokowi smoczy wygląd.

Dwa dodać dwa to się równa...?

Keepsake to typowa przygodówka, ale tak dużego zróżnicowania układanek, przesypywanek, zadań logicznych i technicznych w jednej produkcji chyba nigdy nie widziałem. Nowa zagadka jest dosłownie co krok i tym większe słowa uznania należą się za ich odpowiednie zbalansowanie. O ile przeważnie nie cierpię, gdy twórcy każą mi złamać trzykondygnacyjny zamek, by otworzyć drzwi do składziku z miotłami, o tyle tu sprawiało mi to ogromną frajdę. Żadne zadanie nie jest na tyle trudne, żeby utknąć przy nim dłużej niż godzinę, a zarazem wszystkie wymagają odrobiny wysiłku i zaprężenia większej liczby szarych komórek niż – dajmy na to – we Wnerwionym Działkowiczu. A jak ktoś przemęczać się nie lubi lub dziwnym trafem rzeczywiście w grze utknie, zawsze można poprosić grę o wskazówkę. Aż dziwne, że od czasów Sierry mało który producent decyduje się na takie udogodnienie.

Wszystkie zagadki stanowią część większej osi fabularnej. Spotkałem się z zarzutami, że jest zbyt infatylna i uproszczona – być może, de gustibus. Według mnie, dawno nie ukazała się produkcja tak sympatyczna, potrafiąca wydobyć z człowieka szczerą uśmiech, a po chwili łyż pełne wzruszenia. I niech oburzają się tzw. „poważni, dorośli ludzie” (często z wykształceniem niepełnym podstawowym), że nie ma tu ani krwi, ani przemocy, ani aluzji do współczesnych problemów społeczno-politycznych. To bardzo dobrze! Mistrzowski klimat w akompaniamencie ze zniewalającą oprawą nadaje Keepsake’owi zupełnie nowe, oryginalne brzmienie.

O diamencie i jego kilku rysach

Zacznij od diamentu – grafiki i muzyki. Oba te elementy przygotowano z najwyższą dbałością o szczegóły, co po prostu widać i słycać. Tła są delikatnie animowane, postaci poruszają się z właściwym sobie wdziękiem, a oprawa dźwiękowa – chociaż nie nadaje się do słuchania poza grą – odpręża i relaksuje. Uspokaja... usypia...

No i właśnie – dochodzimy do największej wady Keepsake’a, czyli braku tej drobnej iskiereczki, która kazałaby graczowi pozostać w świecie gry „jeszcze minutkę” (na marginesie - syndrom „jeszcze minutki” doskonale wykorzystuje w swoim zakresie World of Warcraft, warto sprawdzić). Nie zrozum mnie przy tym, drogi Czytelniku, źle. Keepsake nie jest nudny. On w dłuższym kontakcie po prostu nuży – a to już zarzut zupełnie z innej parafii.

Myślę, że ma to związek z dwiema sprawami. Po pierwsze, dialogi – nawet przy pomijaniu poszczególnych wypowiedzi – są zbyt długie, a przy tym nagrane wyjątkowo słabo. Mimo tego, że słycałem oryginalnych, angielskich aktorów, tembr ich głosu często nie pasował do aktualnych wydarzeń na ekranie. Chciałoby się powiedzieć – zupełnie jak w polskich wersjach językowych.

Po drugie, odrobinę przesadzono z obszarem do eksploracji. Palicho, gdyby gdzieś na składzie znajdowała się mapa, ale bez niej błądzimy często i gęsto jak ślepy we mgle nad przedpaścią. Zdecydowanie psuje to ogólne (w końcu bardzo pozytywne) wrażenie płynące z poznawania perypetii Lydii i „przeróżającego smoka” Zaka.

Warto? Pewnie, że warto!

Miło jest po napisach końcowych odejść od komputera i poczuć się usatysfakcjonowanym. Jeśli zobaczysz kiedyś na sklepowej półce pudełko ze śliczną dziewczyną o brązowych włosach, jeśli masz przy tym nieco większe ambicje od wyrznięcia xx przeciwników, żeby awansować na poziom yy w grze zz; jeśli zwyczajnie chcesz dobrze spędzić parę wieczorów – polecam. Polecam Keepsake’a całym sercem.

Jan „Jasió” Giemza