

Monster

Maciej Mroziński

Prawdopodobnie niewielu z Was słyszało o firmie *Nooskewl* odpowiedzialnej za opisywany dziś tytuł. Sam dowiedziałem się o niej stosunkowo niedawno i chociaż wizualnie ich produkcje nie zachęcają, postanowiłem dać im szansę. Jak wiadomo grafika nie zawsze oddaje prawdziwy potencjał gier. Po kilku nocach z programem spróbuję przedstawić Wam swoje wrażenia. Zapraszam do lektury.

Nooskewl jest przykładem firmy starającej się utrzymać wydając gry w większości przypadków o otwartym kodzie źródłowym. Obok recenzowanego dziś *Monstera* w ich ofercie znajdziemy klony klasycznych gier takich jak *Tetris*, *Asteroids* i podobne. Warto wiedzieć, że nie wszystkie tytuły, które wyszły spod ręki *Nooskewl* są dostępne na komputery osobiste. Część, jako że są to aplikacje Javowe skierowana jest do posiadaczy komórek. Znajdziemy też jedną grę uruchamianą z poziomu przeglądarki. Warto w tym miejscu wyjaśnić jedną kwestię dotyczącą firmy. Odniosłem wrażenie, że w jej skład wchodzi tylko jedna osoba. Jest nią *Trent Gamblin* odpowiedzialny również za recenzowanego dziś *Monstera*. Napisał on grę samodzielnie, dołączając do całości śladowy wkład *Jacoba Dawida* oraz osoby o pseudonimie *amarillion*.

Po uruchomieniu programu zobaczymy logo firmy i ekran tytułowy z menu głównym zawierającym cztery pozycje: *Continue*, *Erase*, *Settings* oraz *Quit*. Wybierając pierwszą z nich zostaniemy poproszeni o wybranie jednego z trzech slotów w których możemy zapisać grę. Nie ma większego znaczenia który wybierzesz, bowiem zapisując stan gry za każdym razem wybrać możemy dowolny. Druga pozycja – *Erase*, służy do usuwania wcześniej zapisanych gier, zaś trzecia – *Settings*, wymaga szerszego omówienia. Muszę przyznać, że jak na tak małą grę mamy całkiem spore możliwości dostosowania programu do własnych upodobań. Ustawienia zostały podzielone na trzy kategorie: *Game*, *GFX* i *Sound*. Pierwsza umożliwia wybranie urządzenia za pomocą którego będziemy poruszać się po świecie gry (np. klawiatura, gamepad), kalibra-

cję gamepada (jeśli takowy posiadamy), włączenie bądź wyłączenie szybkiego trybu walki jak również zapisanie dokonanych w opcjach zmian. Zakładka *GFX* kryje możliwość zmiany rozdzielczości, głębi kolorów, przełączenia pomiędzy wyświetlaniem pełnoekranowym a oknem, ustawienia liczby pomijanych klatek, włączenia/wyłączenia opcji *VSync*, *Smooth Scaling* (częściowo uwalniająca graczy od obecnej w grze pikseloży) oraz *Dirty Rectangles*. Ostatnia – *Sound* jest mniej zaskakująca, zmienimy tutaj tylko głośność muzyki oraz efektów dźwiękowych występujących w grze. Na opcjach dostępnym z poziomu menu głównego nasze możliwości konfiguracji *Monstera* się nie kończą. Wystarczy, że zajrzemy do dostarczanego z grą piku *README.txt* a dowiemy się co jeszcze możemy zmienić. Konkretniej – znajdziemy tam pięć parametrów, które podane przy uruchomieniu programu zmieniają coś jeszcze. Należą do nich: `-no-cfg` (w tym przypadku pominięty zostanie nasz plik konfiguracyjny), `-audio-buffer <kb>` (umożliwiający podanie rozmiaru bufora dźwięku w kilobajtach), `-no-intro` (nie zostanie wyświetlone logo), `-ttf` (gra będzie korzystała z czcionek *TrueType*) jak też mający niebagatelne znaczenie `-impatient-mode`, usuwający z systemu prowadzenia pojedynków oczekiwanie związane z turami (strony atakować będą natychmiastowo, w określonej kolejności), a tym samym zauważalnie przyspieszający przebieg potyczek.

Jak wspominałem, uruchamiając grę nie zobaczymy intra ani jakiegokolwiek wprowadzenia w fabułę. Również dołączone do gry pliki niewiele nam zdradzą. Co prawda historia *Monstera* jest na tyle prosta, że grając dowiemy się wszystkiego; warto jednak przyjrzeć się temu co przed rozpoczęciem zabawy zechcieli powiedzieć nam autorzy. Jedyna informacja jaką jesteśmy w stanie uzyskać znajduje się na stronie domowej projektu. Dowiemy się z niej, że wcielimy się w rolę ojca ratującego swego porwanego syna. Aby wprowadzić nieco grozy dodam, że potomek głównego bohatera ma zostać złożony w ofierze. No tak, krótko mówiąc brzmi to niezbyt zachęcająco. Zdecydowanie główny wątek nie jest najmocniejszą

stroną gry. Jakby tego było mało, sam przebieg zabawy jest równie prosty. Największe intelektualnym wyzwaniem czekającym gracza to wydotkanie się z domowej osady bohatera. Gdy już uda nam się tego dokonać staniemy w szranki z pierwszymi wrogo nastawionymi istotami tj. różnokolorowymi maziami. Stanowiąc one będą nasze główne źródło punktów doświadczenia do czasu aż trafimy na tereny pewnego dzikiego łowcy gdzie poznamy *Flotery* – niebieskie wypłozowate lewitujące głowy. Oba rodzaje niegodziwych stworów będziemy tłuc aż uzbieramy sporą sumę na broń i zbroję człowieka lasu, inaczej nie ma co marzyć o przedarciu się przez górską jaskinię. Gdy już lepiej się uposażymy, poznamy maskary czyhające na podróznym w tym jakże ciemnym i niegościnnym miejscu. I chociaż są one nieco normalniejsze, i tu spotkamy okazy zwyczajnie dziwne. Po przedarciu się przez *Floaterów* strzegących pierwszej części groty natrafimy na szare niedźwiedzie, nie-toperze, gobliny i... stalagmity. Tak, nie wiem kto wymyślił tego potwora natomiast stanie on na naszej drodze ładnych kilka razy. W międzyczasie odnajdziemy parę kuferków ze skarbami, a wśród nich zwój umożliwiający nam opanowanie umiejętności leczenia powierzchownych ran. Po kilku kolejnych godzinach tułaczki nasz heros natknie się w końcu na tunel oświetlony pochodniami, co jak łatwo się domyśleć – zwiastuje zmiany. I to nie byle jakie chciałoby się powiedzieć gdyż oto właśnie spotkamy pierwszego w grze bossa – Cyklopa. Tu niespodzianka, sądzę że nikt z czytających te słowa nie spodziewa się jakąś część naszej przygody właśnie Wam opowiedziałem – połowę. Mało tego, że wątek fabularny jest banalnie prosty to jeszcze całość do szczególnie długich nie należy.

Jak pewnie zauważyliście *Monster* jest grą RPG; może niezbyt rozbudowaną, ale jednak. Na moje (i jak sądzę sympatyków gier RPG japońskiego pochodzenia) oko wzorowany był on na dobrze znanej serii *Final Fantasy*. Z oczywistych podobieństw między oboma tytułami zauważymy z pewnością sposób zapisu gry. Otóż zwykle nie jesteśmy w stanie zapisać jej w dowolnym momencie. Podobnie jak we wspomnianej przed chwilą serii, zawsze możemy za-

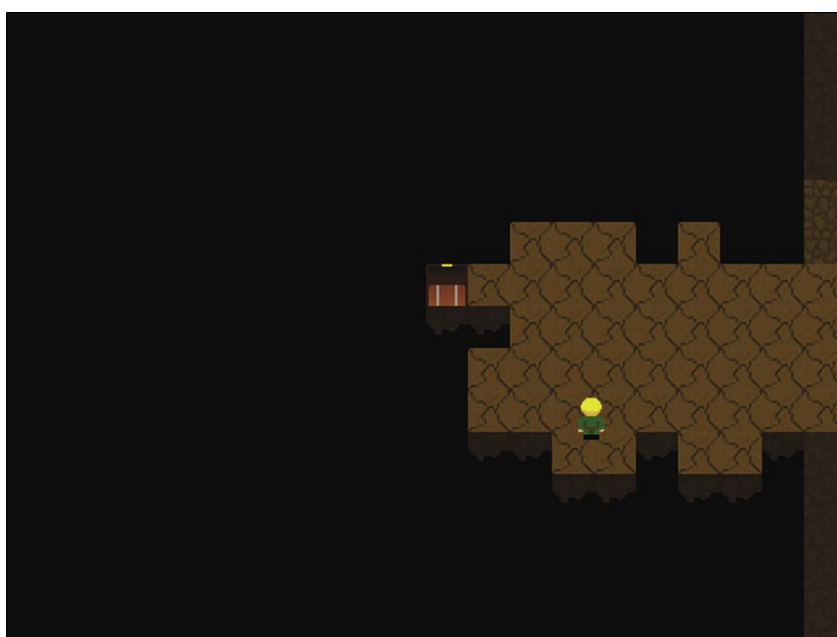


pisać grę tylko na mapie świata. Natomiast krocząc przez ciemne jaskinie, no właśnie – tutaj sprawa nie wydaje się już tak klarowna. Grając w *Final Fantasy* spotykaliśmy na naszej drodze tzw. *Save Pointy*, to znaczy punkty umożliwiające nam zapisanie gry. Twórcy *Monstera* nieco bardziej tę kwestię zamotali przez co może ona być dla gracza niejasna. Poza mapą świata mamy możliwość zapisania gry tylko w przyjaznych dla bohatera miejscach. Zdaje sobie sprawę, że brzmi to dość dziwnie, dlatego czym prędzej całą sprawę wyjaśnię. Czym są te *przyjazne lokacje*? W mroku górskich jaskiń, miejscami takimi będą punkty w których umieszczono skrzynie ze skarbami. W miastach natomiast, niektóre budynki. Tak naprawdę do końca nie wiadomo i przez całą grę strzelamy czy możemy grę w danym miejscu zapisać czy nie. Z innych podobieństw warto z pewnością powiedzieć o sposobie prowadzenia walki. Toczy się ona na specjalnym polu z oboma stronami ustawionymi naprzeciw. Każda postać oprócz pasków informujących o stanie punktów życia i many została wyposażona w trzeci, odliczający czas pozostały do naszej tury. Gdy napelni się cały będziemy mogli zaatakować jednego z przeciwników, rzucić zaklęcie, skorzystać z przedmiotu znajdującego się w naszym ekwipunku (np. mikstury leczniczej), pominąć turę lub spróbować uciec z pola walki. Również losowość pojedynków została całkiem sprawnie przeniesiona do gry – tak w jaskini jak i na mapie świata możemy zostać w każdej chwili zaatakowani (w miejscach gdzie mamy możliwość zapisania gry podobne niespodzianki nam nie grożą). Co tam dalej, system zaklęć (rzucanych z pamięci bądź dostępnych z poziomu ekwipunku). Nawet nazwy są podobne, *Cure* (którego silniejsze postacie noszą nazwy *Cure2* i *Cure3*), *Fire* – nazewnictwo rodem z *Final Fantasy*. Ekran wyświetlający podstawowe statystyki postaci, aktualne uzbrojenie i zbroję jak również dający nam możliwość rzucania czarów poza walką, porządkowania niesionych przedmiotów i tym podobne też wygląda znajomo. Z RPG-owych elementów, które w wydaniu *Monstrowym* wyraźnie denerwują wymienić należy dialogi. Poza sklepami gdzie decydujemy czy coś kupimy czy nie spotkałem w grze chyba tylko jedną sytuację w której mogłem wybrać odpowiedź jakiej udzieli prowadzona przeze mnie postać. Nawet rozmowa z jedynym w grze śmiałkiem wyrażającym chęć towarzyszenia nam w podróży nie pozwoliła mi o niczym zdecydować. Chciał, przyłączył się, a ja nie miałem nic do gadania. I wcale nie twierdzą tutaj, że dodatkowy towarzysz jest zbędny; wręcz przeciwnie, bez niego dalsza wędrówka byłaby prawdziwą mordęgą. Na-

tomiast brak możliwości odmowy trochę denerwuje. Kwestię RPG-owej duszy *Monstera* poruszę jeszcze przy okazji szerszego omówienia plusów i minusów gry już niebawem – w przedostatnim akapicie. Teraz proponuję krótką odskocznnię, a mianowicie rzut okiem na grafikę oraz udźwiękowanie gry.

To co przygotowano dla nas w kwestii oprawy audiowizualnej podobnie, jak pozostałe aspekty gry – zdecydowanie nie zachwyca. Co się tyczy grafiki, jest ona przykładem tego jak nie powinny wyglądać gry komputerowe. I nie mówię tutaj wcale o pikselowości *Monstera*, gdyż grafikę tego rodzaju lubię i chętnie oglądam, ale w dobrym wydaniu. Natomiast to co

tutaj widzimy wyraźnie odrzuca także za sprawą fatalnego doboru kolorów. Tak, uważam że nawet jeśli grafika jest nie do końca udana, a kolory dobrane są co najmniej znośnie można ją przeboleć. Tutaj jedynym przykładem kiedy oprawa wizualna daje jakoś na siebie patrzeć są przywoływane już wcześniej – jaskinie. Kolory otoczenia w ich wypadku utrzymane w ciemnej tonacji, a większość występujących tam przeciwników (z wyjątkiem *Flaterów* i *stalagmitów*) jest dobrze pokolorowana. Mało tego, pochodnie na ścianach w lokacji poprzedzającej spotkanie z Cyklopem wydały mi się ładne i klimatyczne. Niestety, niewiele mi się poza nimi w grze pod względem wizualnym spodo-



Rysunek 1. Zawartość kuferka pozostawiła poczucie niedosytu



Rysunek 2. O morskich podróżach możemy raczej zapomnieć

bało. Znaczna większość przeciwników wygląda co najmniej groteskowo, chwalebne okazały się Cyklop (muszę przyznać, że gdy zobaczyłem go po raz pierwszy włosy stanęły mi dęba) i nietoperz (z racji niezwyklej urody utrwalony na jednym ze screenów). Oprawa dźwiękowa nie odbiega od całości przez co bardziej drażni niż przyjemnia zabawa. Muzyka jest prosta i szybko męczy, a niektóre dźwięki wręcz trzeszczą. Są oczywiście wyjątki, np. muzyka na mapie świata jest całkiem udana. Da się tego wszystkie słuchać tylko po co skoro można podczas gry włączyć sobie ulubioną muzykę lub od biedy jedną z setek sieciowych stacji radiowych.

Na zakończenie bardziej ogólnie aczkolwiek dość obszernie przyjrzymy się zaletom i wadom tej niecodziennej produkcji. Z racji tego, że do gry już teraz jak sądzę nastawieni jesteście negatywnie pociągnę dalej minusy opisywanego tytułu. Wyliczanie rozpocznie od tego co podczas gry zraziło mnie najbardziej, a mianowicie fakt, że tytuł ten z musu przechodzimy fazowo. Nie ma tutaj mowy o nabijaniu kolejnych poziomów doświadczenia, szukaniu nieco lepszych broni czy pancerzy aby powoli posuwać się naprzód. Autor gry prawdopodobnie z braku doświadczenia doprowadził do sytuacji w której gracz napotyka kilka wyraźnych granic podczas rozgrywki. Co mam na

myśli? Sytuacje w których w pewnych momentach natrafiamy na przeciwników znacznie bardziej wymagających. Wygląda to tak, że radzimy sobie powiedzmy z *Floaterami* grasującymi na łąkach, zaś po wejściu do jaskiń dostajemy tęgie manto. Okazuje się że jest ono zasługą albo większych grup *Floaterów* (co jest jeszcze zrozumiałe), albo nietoperzy, należących do zauważalnie wyższej klasy przeciwników. Zapytacie może, *jak poradzić sobie z tą sytuacją?* Całkiem prosto, w *Monsterze* bowiem obok każdej tego rodzaju granicy znajduje się gotowe, proste i zawsze jednakowe rozwiązanie. Mianowicie – lepszy oręż i zbroja. Każdorazowo też okazują się one przedmiotami niezwykle na daną chwilę kosztownymi, co z kolei skłania nas do zawrócenia i rąbania tego co rąbać dajemy radę aż nie uzbieramy wystarczającej ilości złota. Pozwólcie, że jako dowód zaprezentuję Wam różnicę we właściwościach kolejnych pancerzy i broni. Najpierw miecze (bowiem w grze poza mieczem nie spotkamy niczego innego), po kolei: +2, +40, +150 (ok, jest jeszcze ukryta broń o sile +75 co trochę poprawia sytuację). Jeśli zaś idzie o kapotki: +1, +40, +100. Dodatkowo, zawsze występują parami – nowy oręż i zbroja, nigdy osobno (wyjątkiem jest tutaj jedynie *Crystal Blade*). Warto zauważyć tutaj pewną możliwość wzrostu adrenaliny u grających. Jeśli powiedzmy uzbieramy tylko na pancerz i będziemy potrzebować swego rodzaju odskoczni od przytłaczającej monotonii możemy kupić kilka zwojów z leczącym zaklęciem *Cure* i spróbować przebić się jak najgłębiej w niegościnną dzicz. Zapewniam, że jest to największe źródło emocji w całej grze. Zwłaszcza jeśli gdzieś doznamy, stwierdzimy że pora wracać i z ładnym zapasem doświadczenia, złota i osobistej satysfakcji tuż przed wyjściem na mapę świata dostaniemy baty. Swego rodzaju skokowość zauważymy również od poziomu 17 wzwyż, gdy będziemy już mogli od biedy stawać w szranki z głównym bossem. Otóż na tym poziomie nasza wartość HP (punkty życia) wynosić będzie około 200 punktów (zauważcie, że nabijaliśmy tyle przez 17 poziomów). Jak tym samym niespodziewany jest wzrost tej statystyki o 100 punktów na poziomie 18 i o kolejne 100 na 19 nie muszą chyba tłumaczyć. Dla mnie to po prostu ukłon w stronę gracza coby nie musiał mordować się z tuczeniem kolejnych potworów. Kolejną cechą *Monstera* dokuczliwą jak zniecacka wyczerpujące się baterie w zestawie bezprzewodowym są źle wyważone nagrody za silniejsze potwory. Jak inaczej bowiem można nazwać to, że za goblina dostajemy niemalże tyle samo złota co za latające i o wiele potężniejsze *Spike*? Te z kolei



Rysunek 3. Który strażnik trzyma tarczę w domu?



Rysunek 4. Pierwszy bardziej wymagający przeciwnik



są o niebo prostsze do pokonania niż *EvilFairy* i do dziś nie rozumiem dlaczego za obie te istoty dostajemy 12 punktów doświadczenia. Podobnie *Flamer* i *LandTrout*, za oba dostajemy 14 punktów co wyraźnie zniechęca do walki z *Flamerem*. Wspomniany wcześniej *Floater* da nam tylko 3 punkty podczas gdy o klasę wyższy nietoperz 4. Nawet jeśli porównamy przeciwników z początku gry z tymi końcowymi zobaczymy, że coś tu nie gra. Za pierwszego w grze przeciwnika – *GreenSlime* otrzymamy 1 punkt doświadczenia zaś po pokonaniu na raz dwóch, znacznie cięższych *Sandmanów* tylko 15. Denerwują też drobniejsze szczegóły np. brak przedmiotów odpowiedzialnych za rozbicie namiotu i dokonanie zapisu gry tam gdzie normalnie nie można, sytuacje kiedy po kupnie przedmiotu wybór przeskakuje na górę listy przez co często kupujemy nie to co trzeba, brak możliwości dokonania zakupu kilku przedmiotów naraz czy też fakt, że przeciwnicy mogą zaatakować nas *od tyłu* i bez czekania na naszą turę rozpocząć atak natomiast my nie jesteśmy w stanie nikogo podobnie zaskoczyć. Poza tym, rzucając czary nie możemy korzystać z nich obszarowo tj. atakować kilku wrogów na raz (kosztem np. niższych obrażeń na każdego z nich) jak również fakt braku przednich i tylnych rzędów podczas walki. Chociaż w tym wypadku istnieją wyjątki. Mianowicie, ostatni boss po przywołaniu swych sługusów stoi w tylnym rzędzie, ale próba ataku kończy się zadaniem mu zerowych obrażeń (a powinny być moim zdaniem po prostu mniejsze). Niejasnym też pozostaje dla mnie dlaczego członek drużyny, któremu zdarzy się zginąć podczas starcia po walce normalnie otrzymuje punkty doświadczenia. Wiele z rzeczy, które wymieniłem jako brakujące były na porządku dziennym w *Final Fantasy* tak więc nie wziąłem ich z powietrza. Mało tego, sądzę, że mogłem ich wręcz oczekiwać w grze na serii tej bazującej. Ciekawi mnie też, dlaczego nasz jedyny towarzysz, zdecydowanie wojownik (nie potrafi korzystać z żadnych zaklęć, a ilość jego punktów many wynosi 0) ma zawsze tyle samo HP co główny bohater który czarować potrafi (sytuację ratuje większa siła kolegi). Poza tym zdarzy nam się znaleźć w grze takie banały jak złudzenie wejścia na dach jednego z domów w drugiej wiosce, brak możliwości sprzedaży niesionych gratów czy głupota strażnika strzegącego wyjścia z naszej rodzinnej osady, który niby to strzeże bramy, jego tarczę natomiast znajdziemy w skrzyni na strychu jego chałupki (nie ma co, kozak z niego). Cała masa takich głupot przewija się przez grę i szkoda czasu by wszystkie tutaj wymieniać. No dobrze, powoli, na początku tego akapitu powiedziałem prze-

cież nie tylko o wadach *Monstera*, ale i o zaleczeniach. Już widzę te zdziwione spojrzenia, spróbujmy jednak doszukać się w nim czegoś pozytywnego. Wspomniana wcześniej adrenalina przy przedzieraniu się przez tereny na które nie jesteśmy odpowiednio wyposażeni z całą pewnością może należeć do plusów opisywanego tytułu. Również niektóre walki co nieco ratują sytuację, wymagają bowiem od gracza zastosowania pewnej strategii zamiast ciągłego atakowania przeciwnika. Mam tutaj na myśli przede wszystkim walkę z ostatnim bossem, ale i te gdzie przeciwnik jest od nas silniejszy (wtedy bezmyślne atakowanie na niewiele się zda). Co tam jeszcze, zagadki, proste ale są. Mam tu na myśli wydostanie się z pierwszej wioski i sytuację w której zdobywamy *Crystal Blade*. Również opcję ucieczki z pola walki mogę policzyć za chwalebny cech *Monstera*. Ha! Nie wiecie nawet jak bardzo chwalebny. Otóż pod koniec gry gdy nie chciało mi się więcej tłuc hord śmiesznych przeciwników po prostu uciekałem lecąc się od czasu do czasu. Docierałem tym samym do punktów zwrotnych gdzie można się było czegoś istotnego spodziewać (np. przedmiotu, który pomoże nam uporać się z tarasującym drogę drzewem) po czym zwracałem i całość powoli toczyła się naprzód. Warto pamiętać, że podróżując samemu mamy o połowę mniejszą szansę na bezpieczne oddalenie się z pola walki. Dzieje się tak, ponieważ każda postać wchodząca w skład naszej drużyny na własną rękę próbuje dać nogę (co nie zmienia faktu, że jeśli jej się powiedzie uciekają wszyscy). W czasie gry zdarzy nam się też trafić na kilka przyjemnych niespodzianek. Mam tu na myśli np. farmera który jeśli tuż przed końcem gry wrócimy do rodzinnej wioski częstując nas mlekiem sprawi że ilość punktów HP głównego bohatera wzrośnie na stałe o 50 (a co z naszym towarzyszem? może dla niego zabrakło). Przyznam, że szczególnie zastanowiła mnie jedna rzecz – marynarz, który za żadne skarby nie chce zabrać nas na pokład swojej łajby. Jeśli ktoś z Was pokusi się o starcie z *Monsterem* i nakłoni marynarza do zmiany decyzji chętnie dowiedziałbym się jak można tego dokonać, sądzę jednak, że osobnik ten ma po prostu za zadanie rozbudzenie ciekawości gracza, a sam nigdy z portu nie wypłynął. Myślę, że gra może być dobrym przykładem prostej gry napisanej w oparciu o biblioteki *Allegro* na którą osoby się ich uczące powinny chociażby z ciekawości rzucić okiem. Bowiem nawet jeśli *Monster* nie jest grą ciekawą, a można powiedzieć, że wręcz nieudaną to chyba dobrze zobaczyć, że pierwsze kroki (myślę, że wielu z Was nosi się z zamiarem napisania własnej gry) nie zawsze mu-

szą owocować tytułami globalnie znanymi i cenionymi w środowisku wolnego oprogramowania.

Gra dostępna jest na systemy z rodziny Windows, GNU/Linux oraz dla systemu MacOS X. Jeśli interesuje nas program w postaci binarnej możemy pobrać go ze strony domowej firmy, którą znajdziemy pod adresem <http://nooskewl.com>. W moim przypadku plik nosił nazwę *Monster-1.23-Linux.tar.gz* (~3,5mb). Po rozpakowaniu jego zawartości wystarczy, że wykonamy plik *monster* znajdujący się w głównym katalogu archiwum. Natomiast wszyscy śmiałkowie, którzy pokuszają się o kompilację *Monstera* ze źródeł powinni wcześniej upewnić się, że ich system spełnia następujące zależności: *g++*, *Allegro 4.2.1*, *FreeType 2*, *FudgeFont 1.2*, *Lua 5.1*, *libogg*, *libvorbis*, *LOGG 2.5* oraz *TGUI 0.9*. Plik ze źródłami nosi na chwilę obecną nazwę *Monster-1.23-src.tar.gz* (~3.7mb), a szukać go należy pod podanym przed chwilą adresem. Po jego rozpakowaniu wydajemy wewnątrz nowo utworzonego katalogu polecenie `make -f Makefile -C src`. Grę uruchamiamy wykonując plik *monster*, który powinien znajdować się w katalogu *src*. ⚠

Ocena gry: 2/5



Za i przeciw

Za:

- chwilami dostarcza emocji
- zdarzają się wymagające walki
- są też ukryte przedmioty
- i drobne niespodzianki
- dobry przykład „naszej pierwszej gry”

Przeciw:

- złe wyważenie przeciwników
- jak i otrzymany za nich punktów i złota
- krótka, nieskomplikowana fabuła
- niskiej klasy oprawa audio-wizualna
- groteskowi przeciwnicy
- niewiele przedmiotów, broni i pancerzy



O autorze

Od kilku lat, codzienny, domowy użytkownik GNU/Linux. Entuzjasta rozwiązań alternatywnych i wolnego oprogramowania.

Kontakt z autorem:

maciej_mrozinski@o2.pl