



Monster 2

wersja 1.0p1

Maciej Mroziński

Ci z Was, którzy mieli przyjemność zapoznać się z numerem listopadowym prawdopodobnie kojarzą dość krytyczną recenzję pierwszej części opisywanego dziś tytułu spod skrzydeł firmy *Nooskewl* mojego autorstwa. Podejrzewam, że po lekturze nie spodziewaliście się powrotu tego zespołu na łamy Linux+, a jednak. Zaskoczę Was pewnie jeszcze bardziej gdy powiem, że poznacie dziś kawalek naprawdę ciekawego i co istotne – dobrego RPGa. O ile pierwszy *Monster* pokazał nam jak bardzo gra może się nie udać, o tyle *Monster 2* udowadnia, że kontynuacja kiepskiego tytułu potrafi być naprawdę udaną grą. Zapraszam do lektury.

Domyślam się, że nie wszyscy czytali recenzję w numerze listopadowym, a co za tym idzie nie wiedzą niczego o firmie *Nooskewl* i prowadzącym ją *Trencie Gamblinie*. Rozpocznijmy więc od krótkiego przypomnienia. Samą firmę wyróżnia to, że obok udostępniania kodu źródłowego swoich programów, sprzedaje też niektóre z nich stosunkowo niedrogo na płytach CD. W skrócie, próbuje utrzymać się z aplikacji, konkretnie gier o otwartym kodzie; mam tutaj na myśli zarówno gry na komputery osobiste jak i komórki. *Trent Gamblin*, który niemalże samodzielnie napisał pierwszego *Monstera* (co akurat, jeśli ktoś dobrze zna się na pisaniu gier jakimś wielkim komplementem nie jest) po jego dość chłodnym przyjęciu nie usunął się w cień, a wręcz przeciwnie – zakasał rękawy, zebrał większy zespół i ostro zabrał się za jego kontynuację co całej serii wyszło tylko na dobre.

Odkrywanie drugiej części gry proponuję rozpocząć od menu głównego. Z jego poziomu możemy wybrać jedną z czterech dostępnych pozycji do których należą: *Start*, *Erase*, *Settings* oraz *Exit*. *Start* pozwala nam rozpocząć nową grę bądź wczytać jedną z wcześniej zapisanych. Podobnie jak w pierwszej części gry, rozpoczynając zabawę wybieramy

jeden z kilku slotów. Wybór ten nie ma jednak większego znaczenia, ponieważ zapisując stan rozgrywki w jej trakcie każdorazowo możemy wybrać dowolny. *Erase* – proste, służy do kasowania wcześniej zapisanych gier. *Settings* – opcje konfiguracyjne podzielone na trzy podkategorie: *GFX*, *Audio* oraz *Gamepad*. Pierwsza – *GFX*, pozwala nam dostosować ustawienia związane z wyświetlaniem. Możemy tutaj wybrać najbardziej odpowiadającą nam rozdzielczość, zdecydować czy gra będzie wyświetlana na pełnym ekranie, czy w oknie, skorzystać z opcji *VSync*, a także ustalić liczbę klatek jaką chcielibyśmy w grze uzyskać. Kolejna – *Audio*, daje nam jedynie możliwość dostosowania głośności muzyki oraz efektów dźwiękowych; natomiast ostatnia – *Gamepad*, skierowana wyłącznie do posiadaczy tego rodzaju kontrolerów umożliwiającą im przypisanie dwóch funkcji dowolnie wybranym klawiszom. Dodam, że dwa klawisze funkcyjne wraz z klawiszami kierunkowymi to wszystko czego potrzebujemy aby grać w drugą część *Monstera*.

Historia w której przyjdzie nam uczestniczyć zdecydowanie różni się od tego co oferowano nam poprzednio. Tam wcielaliśmy się w rolę ojca ratującego syna z rąk szkaradnej bestii. I chociaż gra była niezwykle krótka dzielny bohater spotykał na swojej drodze również męznego kompana, którego pociecha także została uprowadzona. Zło udało się zważyć po czym oboje wrócili do rodzinnych osad by do końca swych dni wieść spokojne życie. Problem w tym, że maskarą z pierwszej części wcale nie była tak potężna jakby się mogło wydawać – jej moc pochodziła bowiem od magicznej laski która po unicestwieniu stwora pozostała nieopodal. Możemy się domyślać, że obu herosów wspólna walka ze złem silnie zjednała bowiem ich dziatki również łączy nić przyjaźni. Młodzi dorastają i do głowy przychodzą im coraz to dalsze wędrowki, aż w końcu pew-

nego dnia nieświadomie przybywają na miejsce ostatniej walki z pierwszej części gry. *Eny* – córka głównego bohatera pierwszego *Monstera*, wraz ze swym przyjacielem, na samym środku leśnej polany odnajdują przeklęty przedmiot. *Tiggy*, bo tak właśnie nazywa się kolega młodej dziewczyny którą przyjdzie nam w grze sterować bezmyślnie sięga po laskę czym oddaje się nieświadomie w jej władanie. Zaraz też przy jego boku pojawia się para goblinów, którym nowy Pan Ciemności nakazuje wtrącić niedawną przyjaciółkę do lochu. Sprytnie dziewczę ku zdziwieniu opieszałego strażnika nie zamierza spokojnie czekać na dzień swego fizycznego rozkładu, a czym prędzej daje nura w ukryte pod podłogą przejście. Szybko też spotyka swego pierwszego towarzysza – maga, który podczas walki chętnie wspomaga niewiastę ofensywnymi czarami. Niedługo potem oboje docierają do położonej w pobliżu wioski niemalże doszczętnie spalonej przez znajdującego się we władaniu ciemnych mocy *Tiggy'iego* i jego sługusów. Dzielną drużyną wyposażoną w skromną ilość zdobytego doświadczenia i nowo nabyte przedmioty postanawia wyruszyć śladem dawnego przyjaciela na pokładzie stojącego w porcie statku. To dopiero początek przygody, którą będziecie mogli przeżyć grając w opisywany tytuł. Cieszy mnie, że w przeciwieństwie do pierwszego *Monstera* nie mogę napisać, że opowiedziałem Wam właśnie połowę zabawy. Druga część gry jest znacznie dłuższa od swego poprzednika, a historia w której przyjdzie Wam uczestniczyć bardziej przemyślana i ciekawsza. Urozmaiceniu uległy także obszary które podczas gry odwiedzimy. To już nie tylko łąki, las, jaskinia, ponownie łąki, pustynia i znowu las. Panowie z *Nooskewl* tym razem przygotowali dla nas znacznie więcej. Wędrując po świecie *Monstera* trafimy np. do zamku, w którym mieszka król tych krain, co prawda, niezbyt rolgarnięty aczkolwiek życzliwy. Krocząc śladami walki i doniesień o miejscu pobytu



posiadacza złowrogiego przedmiotu zawędrujemy na szczyt wulkanu. Przemierzmy najeżone niebezpieczeństwami górskie szlaki i odnajdziemy spokojną osadę w samym sercu nieprzebytej dżungli. Dotrzemy też do wielu mniejszych bądź większych wiosek i miast. Osoby, które zmierzyły się z pierwszą częścią gry z pewnością rozpoznają niektóre z odwiedzanych miejsc. Niejednokrotnie przekroczycie mury rodzinnego miasta naszego towarzysza z pierwszej części – *Moryta*, odwiedzić też dobrze znanego co niektórym farmera; który dorobił się już własnego, wcale pokaźnego gospodarstwa. Wyraźnie widać, że twórcy pozwolili sobie na odrobinę szaleństwa o czym doskonale świadczy fakt, że krocząc śladami przygody traficie nawet na inną planetę, ale żeby nie psuć Wam zabawy przemilczę dalsze szczegóły. Bardzo przyjemnym udogodnieniem jest możliwość podróżowania po świecie gry po jej zakończeniu. Będziecie więc mogli wrócić na wcześniej poznane tereny i zobaczyć co też zmieniło się u dawnych rozmówców.

Przyjrzyjmy się teraz pokrótce postaciom które staną u naszego boku. Od razu też rozwieję wątpliwości dotyczące maksymalnej liczby osób w drużynie, jest ona dwukrotnie większa niż w części pierwszej i wynosi cztery osoby. Wróćmy jednak do samych postaci. Przede wszystkim mag, o którym chwilę temu wspomniałem – *Rider*, przyłączający się do nas na samym początku rozgrywki; niedługo po tym jak ukrytym przejściem uciekniemy z cuchnącego lochu. Szybko zauważycie, że pokonywanie kolejnych przeciwników będzie dużo prostsze mając u boku takiego kompana. Niestety, nie pozostanie on z nami do końca gry, sami przekonacie się dlaczego; ale czy ktoś naprawdę myślał, że silna, bez szmerania dołączająca do nas postać nie ma w tym swojego własnego celu? Co innego *Rios*, również czarownik, w przeciwieństwie do *Ridera* zajmujący się magią leczniczą. Ten z kolei zasila nasze szeregi po spaleniu lokalnej biblioteki, a jego celem wędrówki jest odnalezienie miejsca w którym przy blasku słusznej świecy mógłby odtworzyć wszystkie książki utrwalone w swojej pamięci. Kolejny, mechanik i wynalazca, którego przyjdzie nam spotkać na królewskim zamku – *Gunnar*. Jednym z elementów szczególnych dla tej postaci, poza byciem sztandarową techniczną osobistością w grze jest jego broń. Jak na wynalazcę przystało, chętnie korzysta on z broni palnej, wymagającej od gracza dodatkowej uwagi ponieważ będzie on musiał pamiętać o stałym uzupełnianiu amunicji. Co prawda *Gunnar* bez broni nie jest całkiem bezużyteczny,

ale nikomu nie muszę chyba udowadniać, że atak pięściami od dobrze wymierzonego strzału jest znacznie mniej skuteczny. Wraz z biegiem wydarzeń skład naszego zespołu będzie się systematycznie zmieniał. Z czasem dołączy do niego też *Faelon* – syn króla należący do postaci mieszanych, tzn. takich które potrafią silnie zranić niesionym za pazuchą mieczem, ale znają też kilka czarów. Wszystkich osobistości nie ma co tutaj tak naprawdę wymieniać, po pierwsze dlatego, że nie są one aż tak oryginalne jeśli idzie o cechy szczególne w porównaniu z już wymienionymi (co wcale nie znaczy że są od nich mniej ciekawe); po drugie dlatego, że zdradzając Wam kto do nas jeszcze dołączy odkryłbym kilka sekretów które wygadane mogłyby odebrać Wam część frajdy. Na zakończenie dodam, że zwroty akcji i wielkie niespodzianki następują przeważnie nie wtedy gdy ktoś dołącza do naszego zespołu, a go opuszcza; w końcu trzeba mieć dobry powód by odejść od zgranej drużyny poszukiwaczy przygód.

Jak pewnie zauważyliście cała seria *Monster* wzoruje się na najlepszych RPG-ach z czasów świetności konsoli SNES (*Super Nintendo Entertainment System*), ze szczególnym uwzględnieniem *Final Fantasy* oraz *Breath of Fire*. Już przy recenzji części pierwszej odnosiłem się do pierwszej z wymienionych serii, naświetlając wiele braków w stosunku do pierwowzoru. Druga część *Monstera* wychodzi z tego porównania znacznie bardziej obronną ręką. Nadal mamy tu system zapisu gry oparty na *Save Spotach* (klasycznie zwanych *Save Pointami*), czyli rozrzuconych po lokacjach punktach umożliwiających nam zapisanie gry. Wyjątkiem jest tylko mapa świata na której możemy zapisać grę w dowolnym mo-

mencie. Osobiście uważam, że ten sposób zapisu gry, wymuszający od gracza niestrudzone przeczesywanie otoczenia w poszukiwaniu kolejnych punktów zapisu zdecydowanie podwyższa emocje związane z rozgrywką. Zatrzymajmy się jeszcze na chwilę przy mapie świata. Jest to bowiem kolejna rzecz która uległa zdecydowanej zmianie na lepsze. W pierwszej części gracz musiał każdorazowo, dosłownie przelazic przez całą mapę, narażając się tym samym na potyczki z różnej maści maskarami (w *Monsterze* podobnie jak w *Final Fantasy* przed walką przeciwników nie widzimy – trafiamy na nich losowo wędrując po świecie gry). I nie chodzi tutaj nawet o walki, będące źródłem cennego doświadczenia, mamony, czasem nawet przedmiotów; a o czas jaki musieliśmy przeznaczyć na wleczenie się przez całą okolicę. Teraz jest trochę inaczej, a wędrówki z jednej lokacji do drugiej odbywają się znacznie szybciej. Otóż odwiedzając kolejne miejsca bądź też dowiadując się o nich od spotykanych postaci zostają one zaznaczone na mapie. Po wyjściu z jednej lokacji okno mapy umożliwi nam szybkie przejście do kolejnej. W skrócie – teraz poruszamy się po poszczególnych lokacjach, a nie pomiędzy nimi (to załatwia mapa). Usunięto także pojedynki podczas takich wędrówek, co tylko wychodzi grze na dobre. Jeśli chcemy nabic trochę doświadczenia czy poprawić stan drużynowej sakiewki wystarczy że pójdziemy do lasu lub w góry gdzie chętnych do zwady nie zabraknie. Poprawione zostało także menu z poziomu którego korzystamy z przedmiotów, ustawiamy je w inwentarzu, rzucamy czary poza walką czy wymieniamy broń i zbroję z jakich korzystają nasi kamraci. Przede wszystkim wprowadzono przednie i tylne rzędy (funkcj-



Rysunek 1. Wodna poczwara – pierwszy boss

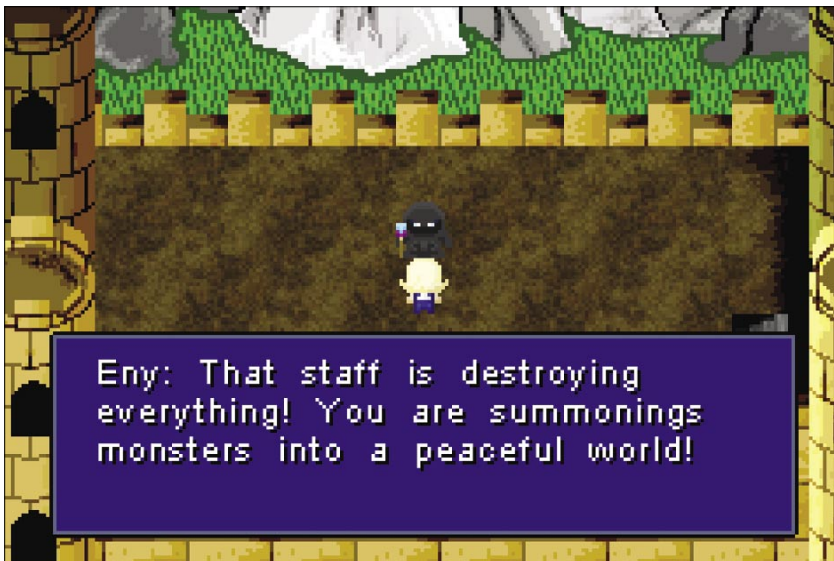
nujące tylko w czasie walki) oraz umożliwiono graczowi zmianę zajmowanego przez poszczególne postacie miejsca w szeregu. Jest to ogromne usprawnienie, przede wszystkim chodzi mi tutaj o dwa rzędy znacznie zwiększające nasze szanse. Bo jaki sens ma trzymanie na przedzie maga, który zwykle nie jest tak opancerzony jak wojownik? Tym bardziej, że w przeciwieństwie do ataku bronią białą czy palną czary z tego co mi wiadomo zadają takie same obrażenia niezależnie od tego czy rzucający znajduje się na widoku, czy też czeka przyuczajony za plecami kolegów.

Co innego jeśli mówimy o obrażeniach zadawanych przez klasyczne bronie (biała, palna). Musimy liczyć się z tym, że przeciwnicy ustawieni na tyłach słabiej odczują nasz atak. Dobry kierunek zmian obrony przez autorów widać również w przypadku odzienia i

zbroi noszonych przez członków naszej drużyny. O ile w pierwszej części *Monstera* tego rodzaju przedmioty dzieliły się tylko na, no właśnie, broń i zbroję; o tyle teraz takie np. opancerzenie składa się teraz aż z trzech elementów: hełmu, kolczugi (bądź też szaty maga) i butów. Również system rzucania czarów uległ zauważalnej poprawie, a konkretniej – wprowadzono możliwość rzucania niektórych z nich na większe grupy przeciwników. Jeśli dajmy na to stajemy w szranki z trzyosobową szajką nasz mag może zdecydować czy czar ognia skupi się na jednym z wrogów, czy też obejmie wszystkich, zadając każdemu z nich mniejsze obrażenia. To samo dotyczy się naszej drużyny i czarów leczniczych. Warto jeszcze wspomnieć o znacznie lepiej pomyślanych walkach. Zauważalnie częściej zdarza się, że zmuszają one gracza do zastoso-

wania pewnej strategii, a nie tylko tępego rąbania mieczem (jedna z ważniejszych w grze potyczek potrafi trwać ponad godzinę, a stosując niewłaściwą taktykę możecie niepotrzebnie wykorzystać prawie wszystkie lecznicze mikstury). Gwarantuję, że szybko nauczycie się rozsądnie rzucać czary ofensywne, podlegające jednemu z trzech żywiołów: ogniovi, wodzie lub elektryczności. Wielu przeciwników jest szczególnie wrażliwych, bądź też całkowicie odpornych na niektóre z nich. I tak, przeciw ognistym bestiom spotykanym na stokach wulkanu wykorzystamy zaklęcia bazujące na wodzie, zaś wrogo nastawione roślino-podobne kreatury zamieszkujące dżunglę najlepiej potraktować ogniem. Dochodzą do tego jeszcze poczwary, które po unicestwieniu rozpadają się na mniejsze czy bossowie posiadający kilka form, przeobrażający się w kolejnych stadiach pojedynku. Wszyscy, którym tak jak mi przeszkadzał brak możliwości wylosowania sytuacji kiedy to my atakowaliśmy wroga od tyłu (a co za tym idzie otrzymywaliśmy dodatkową kolejkę na wykonaniu ruchów) powinni być usatysfakcjonowani, ponieważ w drugiej części gry wprowadzono taką ewentualność.

Pozostaliśmy jeszcze przez chwilę przy cechach gier fabularnych obecnych w *Monsterze* i rzućmy okiem na to jak zmieniono statystyki bohaterów oraz sposób awansowania na kolejne poziomy doświadczenia. W pierwszej części gry każda z postaci opisana była tylko trzema zmiennymi tj. liczbą punktów życia, ilością many i siłą, nie licząc informacji o ilości punktów czy poziomie doświadczenia. Teraz każdego z podlegających nam herosów opisuje ich aż siedem: liczba punktów życia, siła ataku, obrona, szybkość, ilość punktów many, wartość obrony przeciw czarom i urokom, a także szczęście. Dodajmy do tego jeszcze pięć zmiennych odnoszących się do noszonej zbroi i oręża tj.: obrażenia od przedmiotu trzymanego w lewej ręce, prawej ręce, wartość obrony głowy (hełm, kapelusz), torsu (zbroja, szata maga) i nóg (buty), a zobaczycie jak wielki jest w tym przypadku obszar zmian. Również sposób awansowania na wyższe poziomy uległ zmianie i o ile dawniej gracz nie musiał o niczym decydować tak teraz naprawdę wiele od niego zależy. Wygląda to w ten sposób, że po awansie otrzymujemy określona ilość punktów do rozdzielenia (na początku jest ich bodajże 10, z czasem coraz więcej) pomiędzy zmiennymi. Jedyłą rzeczą która mnie w tej kwestii zaskoczyła było podejście do ilości punktów życia i many. Myślicie pewnie, że co poziom wartości te rosną same z siebie, my natomiast skupiamy



Rysunek 2. Hmm, sądzę że on już o tym wszystkim wie



Rysunek 3. Dobry mag – podstawa silnej drużyny

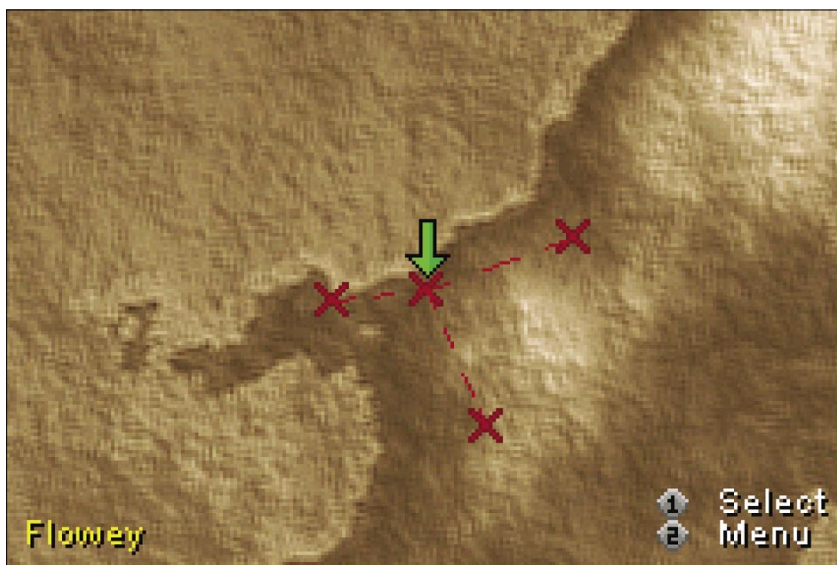


się wyłącznie na podbijaniu, ataku, obrony, szczęścia itp. – nic bardziej mylnego. Otrzymane punkty rozdzielać będziecie pomiędzy wszystkie siedem cech postaci, wliczając w to także ilość życia i punkty magicznej energii. Z początku może wydawać się to o tyle dziwne, że już na starcie wartości te są znacznie wyższe niż np. obrona przed czarami czy szybkość naszych bohaterów. Jednak po pewnym czasie zrozumiecie, że w tym tytule taka np. ilość punktów życia od jej początku do końca po prostu nie bardzo się zmienia. Warto też wiedzieć, że tego rodzaju statystyki zwiększamy przede wszystkim po różnego rodzaju niespodziankach, nie zaś podczas rutynowego awansowania. Uważam, że dodaje to grze dosyć unikalne poczucie realności co ja osobiście bardzo sobie cenię. Na dobrą sprawę podobnie ma się sprawa z drużynowymi pieniędzmi i poziomami. Tutaj 20,000 sztuk złota to naprawdę spora suma, a gry nie kończymy po dajmy na to 40 podbiciu poziomu bohatera, a maksymalnie 15/16.

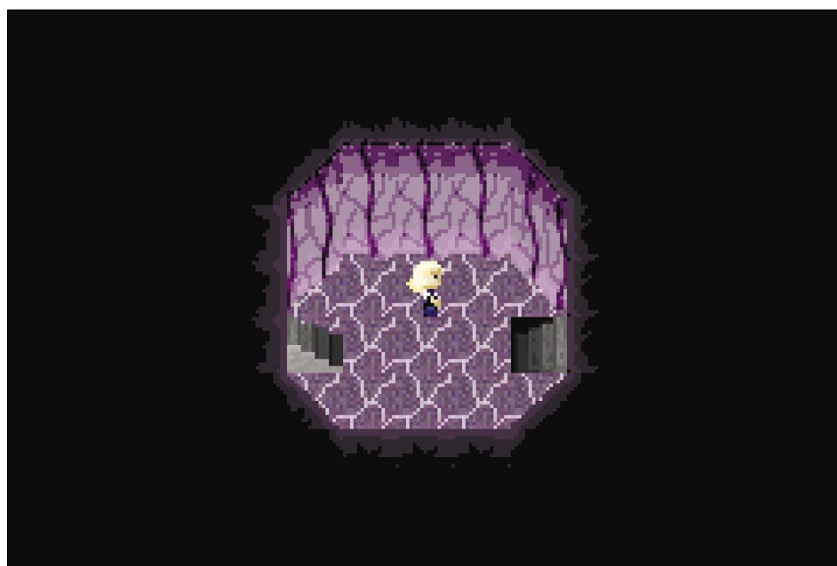
Wspomniane chwilę temu niespodzianki obecne były już w pierwszym *Monsterze*. Z tym, że tam mieliśmy tylko farmera który częstował nas mlekiem; tutaj natomiast jest tego znacznie, znacznie więcej. Nadal możemy spotkać osoby podobne do życzliwego farmera, jak również brać udział w mini grach. Dokładnie, wzorem *Final Fantasy* autorzy postanowili wprowadzić do zabawy mini gry wplecione w rozgrywkę. Wygląda to tak, że gdy np. mamy przepłynąć łodzią do położonej na otwartej wodzie fortecy uruchamiana jest prosta gra polegająca na trzymaniu się głównego nurtu rzeki i strzelaniu do rekinów i krabów. Proste, relaksujące, a przede wszystkim – niesamowicie grywalne! Jeśli dodamy do tego fakt, że po pokonaniu całej drogi zależnie od ilości ustrzelonych stworów otrzymamy odpowiednią ilość złota i punktów do rozdzielenia myślę że wszystko stanie się jasne. To właśnie spotykając postacie czymś tam nas częstujące oraz dobrze wychodząc z mini gier otrzymujemy nierzadko około 50 punktów do natychmiastowego wykorzystania. Mówię tutaj oczywiście o 50 punktach na każdego członka drużyny z osobna. W sumie grając w *Monstera* naliczyłem około czterech takich gier. Oprócz pływania łodzią będziemy też np. ostrzeliwać armię goblinów próbującą szturmować otoczony gęstym lasem zamek. Osobiście największe wrażenie wywarło na mnie to co przygotowali dla nas twórcy na plaży niedaleko miejscowości Flowey. Docieramy tam po tym jak przygłupi król (dodatkowo nakrecony przez równie rozgarniętego synalka) nie

chce nam uwierzyć że na jego ziemiach ponownie pojawiły się potwory. Od jaśnienia na nie otrzymujemy oczywiście ani jednego zbrojnego więc wspomagani tylko niewielkimi zastępami stacjonującymi w Flowey próbujemy samodzielnie odeprzeć nacierającą monstra. Cała zabawa polega na odpowiednim dysponowaniu żołnierzami i tworzeniu wzajemnie uzupełniających się zespołów. Mamy bowiem do dyspozycji 8 stacjonujących zbrojnych i 4 osoby stanowiące naszą drużynę. Na każdą walkę wybieramy maksymalnie do 4 walczących i naprawdę warto pamiętać, że żołnierze nie czarują i dobrze tak wspomagać ich naszym zespołem by jak największą liczbę jednostek pozostało przy życiu. Odradzę Wam też od razu tworzenie grup złożonych z mniej niż 4 postaci, ponieważ każdego z walczących możemy wybrać tylko jeden

raz do czasu aż nie wykorzystamy wszystkich i wybierać będziemy od nowa. Jeśli stworzymy choćby jeden zespół powiedzmy 3 osobowy to przy ostatnim rozdaniu będzie niewesoło. Pomyślcie tylko, da nam to 2 zespoły 4 osobowe, 1 trzyosobowy i jednego wojaka, który do walki stanąć będzie musiał, a że szanse jego będą raczej marne najprawdopodobniej zginie (a co za tym idzie w kolejnej turze do dyspozycji będziemy mieli już tylko 11, a nie 12 jednostek). Poza mini grami w drugiej części *Monstera* zobaczymy znacznie więcej podobieństw do *Final Fantasy*. Można tutaj przywołać chociażby sytuację w której docieramy do atakowanego właśnie Flowey. Zanim wybierzemy się na plażę będziemy musieli pokonać dwa potężne gołemy dewastujące miejskie mury. Nie muszę chyba nikomu dodatkowo wyjaśniać jak wiele emo-



Rysunek 4. Nowa mapa świata



Rysunek 5. Niewielka komnata wewnątrz górskiego szczytu

cji dodaje 3 minutowe ograniczenie czasowe nałożone na gracza, który w tak krótkim czasie musi uporać się z potworami. Swoją drogą zastanawia czemu stacjonujący tam oddział sam się nimi nie zajął, gdyż jak się później przekonacie miecze tych zbrojnych są dwa razy silniejsze od posiadanych przez nas w momencie gdy docieramy do Flowey.

Podobnie oprawa audiowizualna gry wypada znacznie lepiej niż poprzednio. Co ciekawe, w kwestii grafiki (podobnie jak i w przypadku opcji konfiguracyjnych) całą sprawę nieco uproszczono. Usunięto obsługę czcionek typu *TrueType* oraz zrezygnowano z filtru wygładzającego krawędzie pikseli (obie te rzeczy gracz mógł włączyć w pierwszej części gry). Zamiast zrzucić całą robotę na podobne układniacze postanowiono pozostawić *Monstera* pikselowym, z tym że tym razem bardziej przyłożono się do jego wyglądu. Zmiany zobaczycie już w menu głównym, które zostało upiękzone ładną grafiką. Tła obecne w czasie pojedynków także prezentują zdecydowanie wyższy poziom. Teraz wyraźnie widać, że walczymy w lesie a nie na murach warownego zamku. Mało tego, jeśli wędrując po górskich szlakach zostaniemy zaatakowani na moście, zauważymy to też podczas walki. Okna dialogowe i podręczne menu to kolejne elementy, które zostały okrojone z graficznych wodotrysków. Zrezygnowano z owalnych krawędzi i pseudo-przezroczystości na rzecz przejrzystego wyglądu co w praktyce wypada bardzo pozytywnie. Równie dobrze wypadło wykonanie większości przeciwników, którzy nie tylko znacznie lepiej wyglądają – niektórzy są nawet animowani. Jako ciekawostkę, proponuję Wam odwiedzenie adresu <http://code.google.com/p/monster2/source/browse/#svn/origdata/centipede> gdzie znajdziecie co ważniejsze etapy powstawania grafiki pierwszego w grze bossa. Dotarłem tam przypadkowo i wywarło na mnie naprawdę spore wrażenie, że do jego powstania wykorzystano sfotografowane od wewnętrznej strony zdjęcie skóry jaszczurki. Sądzę, że niewielu grafików zadałoby sobie aż tyle trudu by stworzyć ładne monstrum. Niestety, nie wszędzie grafika prezentuje równie wysoki poziom i gdy opuścicie powierzchnię naszej planety włosy staną Wam dęba na widok tego z czym przyjdzie Wam tam walczyć i jak zostało to narysowane. A szkoda, bo np. wioska do której w czasie tej wędrowki trafimy wygląda naprawdę okazale. Muzyka i efekty dźwiękowe, które słyszymy podczas zabawy wreszcie stały się przyjemne dla ucha. Ci którzy czytali recenzję poprzedniej części pamiętają być może, że sugerowałem puszczenie sobie własnej muzyki zamiast słuchania tego co dla nas przygotowano. Natomiast w przypadku opisywanego dziś tytułu zdarzyło mi się nawet odsłuchać kilku motywów muzycznych poza grą dla własnej przyjemności (wszystkie ścieżki otrzymujemy wraz z programem w formacie .ogg). I nie ma się chyba temu co jakoś szczególnie dziwić jeśli weźmiemy pod uwagę fakt, że przygotowane kompozycje przeważnie świetnie oddają klimat miejsca któremu towarzyszą. Dla przykładu, taki np. *Eastern Dock*, gdzie docieramy po pierwszej w grze przeprawie przez wielką wodę, którego aranżacja muzyczna zwyczajnie przygniata atmosferą morskiej żeglugi i dalszej tułaczki z nieznaną przyszłością na horyzoncie. Z kolei motyw muzyczny towarzyszący podróżowaniu po mapie świata nasuwa jedno tylko

skojarzenie – *Final Fantasy* i jego wręcz kapitalnie w tym miejscu oddany geniusz muzycznej kompozycji. Podsumowując, z całą pewnością muzykę i dźwięki towarzyszące zabawie zauważalnie poprawiono, a jedynym co może denerwować są głupawe fanfary towarzyszące pojawieniu się na ekranie loga *Nooskewl*. Na zakończenie przypomnę, że gra ciągle jest dopracowywana, a jako że z autorem obu *Monstero* ostatnio dość często się kontaktuję wiem, że prace nad poprawieniem grafiki są w toku i być może gdy będziecie czytać te słowa gra wizualnie sprawać będzie jeszcze lepsze wrażenie.

Powoli zbliżamy się do końca recenzji; najwyższa więc pora ogólnie przyjrzeć się wadom i zaletom *Monstera* drugiego. Rozpocznijmy od początku, czyli głównego menu. Dla części z Was plusem będzie prawdopodobnie uproszczenie okna konfiguracji gry co zostało osiągnięte drogą usunięcia co bardziej egzotycznych opcji w stylu kalibracji gamepada z poziomu programu czy możliwość ustalenia liczby pomijanych klatek wyświetlanego obrazu. Tak więc jest prościej głównie z racji mniejszej ilości opcji. Niestety, jest też nieco brzydziej. O ile okno głównego menu wygląda zdecydowanie okazalej niż w części pierwszej, o tyle okna konfiguracji, rozpoczynania nowej gry czy jej usuwania są całkowicie pozbawione grafiki. Widzimy tam czysty tekst i czarne tło, co chociaż nie utrudnia, mogło zostać wykonane dużo okazalej. Bardziej zauważalnym minusem jest brak możliwości zdefiniowania wykorzystywanych w grze klawiszy (mogą to zrobić tylko posiadacze gamepadów). Pewne niedociągnięcia, dotyczące fabuły, nie wpływające jednak na samą grę, dostrzec możemy w przypadku głównej bohaterki – *Eny*. Jeśli dobrze pamiętam nasz heros z pierwszej części miał syna o takim imieniu, nie córkę. Co więcej, nawet jeśli przyjmiemy, że wszystko jest w tej kwestii w porządku, zastanawia dlaczego niektóre z napotykanych postaci zwracają się do nas jak do mężczyzny. Jeśli miałbym za coś szczególnie grę pochwalić z całą pewnością będzie to nowy interfejs sklepów. Szczególnie spodobało mi się, że po najechaniu na zbroję czy oręż w prawym dolnym rogu wyświetleni zostaną członkowie drużyny którzy mogą z nich korzystać (szkoda tylko że chociażby strzałkami nie pokazano czy nowy przedmiot jest lepszy czy gorszy od obecnie noszonego). Następna sprawa, obejmująca RPG-ową część gry dotyczy wpływu jaki mamy na skład naszej drużyny. Jak pisałem w jednym z pierwszych akapitów, postaci chętnych do towarzyszenia nam w czasie wę-



Rysunek 6. Lista czarów jednego z drużynowych magów



drowki jest z całą pewnością kilka razy więcej niż w części pierwszej, co jest oczywiście jak najbardziej pozytywne. Boli tylko fakt, że podobnie jak wcześniej, również i tutaj nie od nas zależy czy ktoś się do nas przyłączy czy nie. Jeśli rozpoczniemy rozmowę z postacią chętną do wstąpienia w nasze szeregi z całą pewnością dołączy ona do drużyny, a my nie będziemy mogli odmówić. Przyznam się, że nie próbowałem unikać rozmów z tego rodzaju postaciami, więc może to jest jakiś sposób choć prawdę mówiąc, wątpię.

Osoby przyzwyczajone do bardziej rozbudowanych produkcji poczują się pewnie zawiedzione tym, że nie sposób dopatrzyć się w grze sytuacji kiedy to nasze preferencje decydują o składzie prowadzonego zespołu. Czasem ktoś go opuści, to prawda, ale zawsze wtedy pojawi się inna postać zastępująca dawnego towarzysza. Nie zdarza się tak, że możemy do towarzystwa wybrać sobie jedną z kilku postaci, a szkoda. Co nieco można też zarzucić funkcjonalności menu, za pomocą którego wykonujemy wszelkie operacje dotyczące naszej drużyny i niesionych przedmiotów jak również interfejsowi obecnemu podczas potyczek. Jeśli idzie o menu to zabrakło mi przede wszystkim pozycji *Examine*, umożliwiającej przeczytanie krótkich informacji o niesionych przedmiotach. Jest to o tyle niewygodne, że przeważnie gdy znajdziemy coś nowego nie wiemy do czego służy. Aby się o tym przekonać najlepiej wykorzystać to podczas walki ryzykując, że zmnujemy przedmiot który np. uzupełni nam całe życie. Wtedy pozostaje ponownie wczytać grę, jeszcze raz do niego dojść i zachować na cięższe chwile. Męczące, na szczęście gdy będziecie czytać te sło-

wa bardzo prawdopodobne, że opcja będzie już dostępna. Jakiś czas temu bowiem zgłosiłem ten fakt autorowi *Monstera* i wiem że zmiana została wprowadzona, tylko czekać na kolejne stabilne wydanie gry. Bardzo cieszy natomiast dbałość o tak drobne szczegóły jak lekkie wyciszenie muzyki przy wchodzeniu do wspomnianego chwilę temu menu operacji. W kwestii walki zdecydowanie nie podoba mi się brak informacji o ilości many drużynowych magów. Stan energii naszych magicznie uzdolnionych kompanów możemy sprawdzić jedynie gdy wybieramy rzucające przez nich zaklęcie. Taki brak danych potrafi niejednokrotnie zaowocować mniej efektywnymi ruchami. Weźmy dla przykładu sytuację gdy przeciwnik jest prawie całkowicie niewrażliwy na ataki bronią i chcemy aby wojownicy raczej wspomagali czarownika przedmiotami leczniczymi i uzupełniającymi energię niż bez sensu machali mieczem. I teraz tak, nie wiemy ile mag ma energii więc albo niepotrzebnie skorzystamy z kosztownego przedmiotu regenerującego manę, albo gdy przyjdzie do rzucania czaru ockniemy się z jej zbyt małą ilością. W praktyce, gdy już trochę pogracie będziecie zwykle mniej więcej wiedzieli jaki zasób energii dana postać posiada; nie zmienia to jednak faktu, że jest to zupełnie niepotrzebnie wprowadzone utrudnienie. Coby jednak nie narzekać tak na samą walkę dodam, że bardzo cieszy znacznie wyraźniejszy podział na białych i czarnych magów, którego poprzednio brakowało. Jest w grze co prawda chyba jeden czy dwóch magów mieszanych, zwykle jednak odczuwamy wyraźny podział jednostek magicznie uzdolnionych. Kolejnym plusem potyczek jest to, że przebiegają zauważalnie

szybciej dzięki czemu cała gra wyraźnie zyskała na dynamice.

Druga część *Monstera* dostępna jest na systemy z rodziny Windows, GNU/Linux oraz dla MacOS X, trwają również prace nad wersją dla konsoli GP2X. Podobnie jak w przypadku większości opisywanych tytułów, możemy pobrać paczkę z programem w postaci binarnej lub jego kod źródłowy i dokonać samodzielnej kompilacji. W pierwszym przypadku należy udać się na stronę domową gry znajdującą się pod adresem <http://nooskewl.com/node/29> i z działu *Files* pobrać interesujące nas archiwum; na chwilę obecną binarna paczka dla linuxów nosi nazwę *Monster2-1.0p1-linux.tar.bz2* (~40mb). Po rozpakowaniu archiwum wchodzimy do nowo utworzonego katalogu *monster2-linux* i wykonujemy plik noszący nazwę *monster2*. Kwestia kompilacji źródeł jest trochę bardziej skomplikowana, ale po kolei. Po źródła udajemy się na stronę <http://monster2.googlecode.com> i przechodzimy do zakładki *Source* gdzie znajdziemy instrukcje jak pobrać grę z repozytorium SVN. Ta część jest jeszcze prosta i polega na wydaniu polecenia `svn checkout http://monster2.googlecode.com/svn/monster2-read-only`. Pobrane pliki jak się pewnie domyślanie trafią do katalogu *monster2-read-only*. Pora na kompilację, i tu właśnie zaczynają się schody. Jako, że nie znalazłem żadnej dokumentacji ani plików sugerujących rutynowe postępowanie spytałem autora projektu jak to ruszyć. Okazało się, że procedura jest dość nietypowa, a w najbliższym czasie zajdą dodatkowo pewne zmiany w zależnościach, więc cokolwiek bym tu napisał istnieje ryzyko, że byłoby to nieaktualne w momencie gdy będziecie czytać te słowa. Ustaliliśmy, że pojawi się brakująca dokumentacja dotycząca kompilacji na linuxie. Będzie ona zawarta w pliku *INSTALL.txt* umieszczonym w głównym katalogu repozytorium SVN i tam też Was odsyłam po aktualne informacje. Adres pliku powinien być następujący: <http://code.google.com/p/monster2/source/browse/INSTALL.txt>.

Ocena gry: 4/5



Za i przeciw

Za:

- dłuższa, znacznie ciekawsza fabuła
- większa liczba postaci dołączających do drużyny
- usprawnienie systemu walki i rzucania zaklęć
- znacznie więcej zbroi i elementów uzbrojenia
- ukryte przejścia i przedmioty
- wiele poprawek interfejsu
- dobrze wykonana oprawa audiowizualna

Przeciw:

- pewne braki całości wpływające na komfort gry
- niewielki wpływ gracza na skład prowadzonej drużyny
- groteskowość i kiepskie wykonanie niektórych przeciwników
- skomplikowana procedura kompilacji źródeł



O autorze

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

Kontakt z autorem: maciej_mrozinski@o2.pl