

Pechowy Prezent

Benedykt Dziubałowski

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

"Pechowy Prezent" to gra przygodowa wydana przez Mirage, a której autorami są doskonale nam znani Mariusz Włodarczyk oraz jego brat Karol. Fabuła jest dosyć oryginalna i powiem szczerze nawet zabawna. Główny bohater otrzymuje w ramach prezentu urodzinowego upragnioną deskorolkę. Zabiera ją do szkoły, gdzie zostaje mu ona skradziona. Mały, zdruzgotany uczeń postanawia za wszelką cenę ją odzyskać... A gracz musi mu w tym pomóc. Całą historię opisuje wprowadzenie do gry, wzbogacone o digitalizowaną mowę (trochę kiepskie wykonanie tego ostatniego elementu).

Akcja gry rozgrywa się w szkole. Jesteśmy przed pierwszymi zajęciami o 8:45 i godząc obowiązki ucznia, do godziny 13:00 musimy odzyskać deskorolkę. Czas nie upływa w miarę przemieszczania się po lokacjach, lecz w miarę wykonywania czynności. Interfejs służący do obsługi gry jest mało skomplikowany, choć podzielony na dwie części, pomiędzy którymi przemieszczamy się klikając w dowolnym momencie prawym przyciskiem myszy. Nie dostrzeżemy żadnego panelu z komendami czy czegoś w tym stylu. Po prostu klikamy na zauważone elementy w ramach ich zbadania, obejrzenia lub użycia na nich przedmiotu z kieszeni. Poziom zagadek jest dosyć niski. Jest to prosta przygodówka, która nie powinna sprawić trudności nawet początkującym graczom. Przedmiotów, które przyjdzie nam znaleźć jest trochę, ale ich użycie nasuwa się intuicyjnie. Zwykle zaraz po znalezieniu przedmiotu zorientujemy się o jego przeznaczeniu. Postaci pojawiające się w grze same podpowiadają lub nasuwają skojarzenia, gdzie się udać w następnej kolejności. Typ gry jest liniowy, co oznacza, że nie mamy możliwości zmiany biegu wydarzeń. Poruszamy się po ustalonej drodze zaplanowanej przez autorów. To, co rzuca się w oczy to humor. Bardzo mi się spodobała sytuacja, gdy będąc w jednym z pomieszczeń najechałem kursorem na dziewczynę, która miała na sobie bardzo dużą kokardę. Pojawi się napis "kokarda z dziewczyną". Takich sytuacji jest więcej. Co ciekawe w grze nie ma typowego sposobu zachowywania stanu gry. Mamy za to, co jest rzadko spotykane w przygodówkach, system kodów popularnie stosowany w grach zręcznościowych lub logicznych. Po ukończeniu określonego przez autorów etapu gry, otrzymujemy kod, który umożliwia nam rozpoczęcie zabawy od tego momentu. Gra nie została wyposażona w skrypt instalujący ją na dysku twardym, ale wystarczy przekopiować wszystkie pliki do jednego katalogu i dokonać odpowiednich przypisań.

Grafika występująca w grze jest... dziwna. Grafik (Karol Włodarczyk) zdecydował się na dosyć specyficzny sposób przedstawienia postaci. Wszyscy mają nienaturalnie duże głowy w porównaniu z całą resztą. Animacja w grze jest szczątkowa i poza głównym bohaterem właściwie nic się nie rusza (nie licząc jakichś pojedynczych, drobnych faz ruchu pozostałych postaci występujących w grze). Ewidentnie widać, że grafika została wykonana w dobrze wszystkim znanym Deluxe Paint, co w charakterystyczny sposób odbija się na efektach, takich jak np. wypełnienie ścian czy samych postaci. Jak to wygląda faktycznie? Wystarczy zerknąć na załączone obrazki. Na usprawiedliwienie grafika dodam tylko, że w czasach gdy powstawał "Pechowy Prezent", Karol Włodarczyk był uczniem szkoły podstawowej.

Od strony dźwiękowej gra nie zachwyca. Utwór tytułowy, kilka pojedynczych jingli i tym samym zamyka się kwestia muzyczna. Dźwięku także jest niewiele. Trochę smaku może zrobić digitalizowana mowa we wprowadzeniu, sugerująca, że być może w grze będzie podobnie. Niestety (a może stety?) w samej grze zastosowano zgoła odmienne rozwiązanie. W momencie rozmowy postaci słyszymy charakterystyczny bełkot. Jest to pomysł dosyć oryginalny, lecz z czasem zaczyna męczyć. Poza tym mamy kilka drobnych brzęków i trzasków. Ten element gry jest bardzo ubożony, co stanowi niebywałą ciekawostkę, gdyż większość, nawet kiczowatych polskich produkcji, od strony dźwiękowej zawsze prezentowała sobą jakiś poziom.

Poziom grywalności jest taki sobie. Trudno z tej produkcji czerpać jakąś super przyjemność, jednak granie w nią nie jest czasem straconym. Ot taka sobie przygodówka na pułapie średnio-niskim. Jest trochę zbyt prosta i niezbyt dopieszczona graficznie. Trudno ocenić czy jest ona przeznaczona dla dzieci, czy po prostu tak wyszło (w sumie autorzy byli wtedy niewiele starsi).

Grac czy nie grać? Oczywiście szczerze polecam zagranie w "Pechowy Prezent", jednak ta gra raczej niewiele osób przyciągnie na dłużej do komputera. Fakt, że nie zawiera przemocy ani wulgarного języka może spowodować, że z czystym sumieniem możemy włączyć ją młodszemu rodzeństwu, żonie, dzieciom, kochance...

Pechowy Prezent

Benedykt Dziubałowski

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

Grę można legalnie pobrać z naszego portalu, z działu [Rodzynki](#).

	 Pechowy Prezent - Mirage'1995 	50	3
40	50		

www.ppa.pl