



ADVENTURE ZONE

przygoda od A do Z



- [Główna](#)
- [Zapowiedzi](#)
- [Recenzje](#)
- [Poradniki](#)
- [Encyklopedia](#)
- [Publicystyka](#)
- [Forum](#)
- [Galeria](#)
- [Szukaj](#)

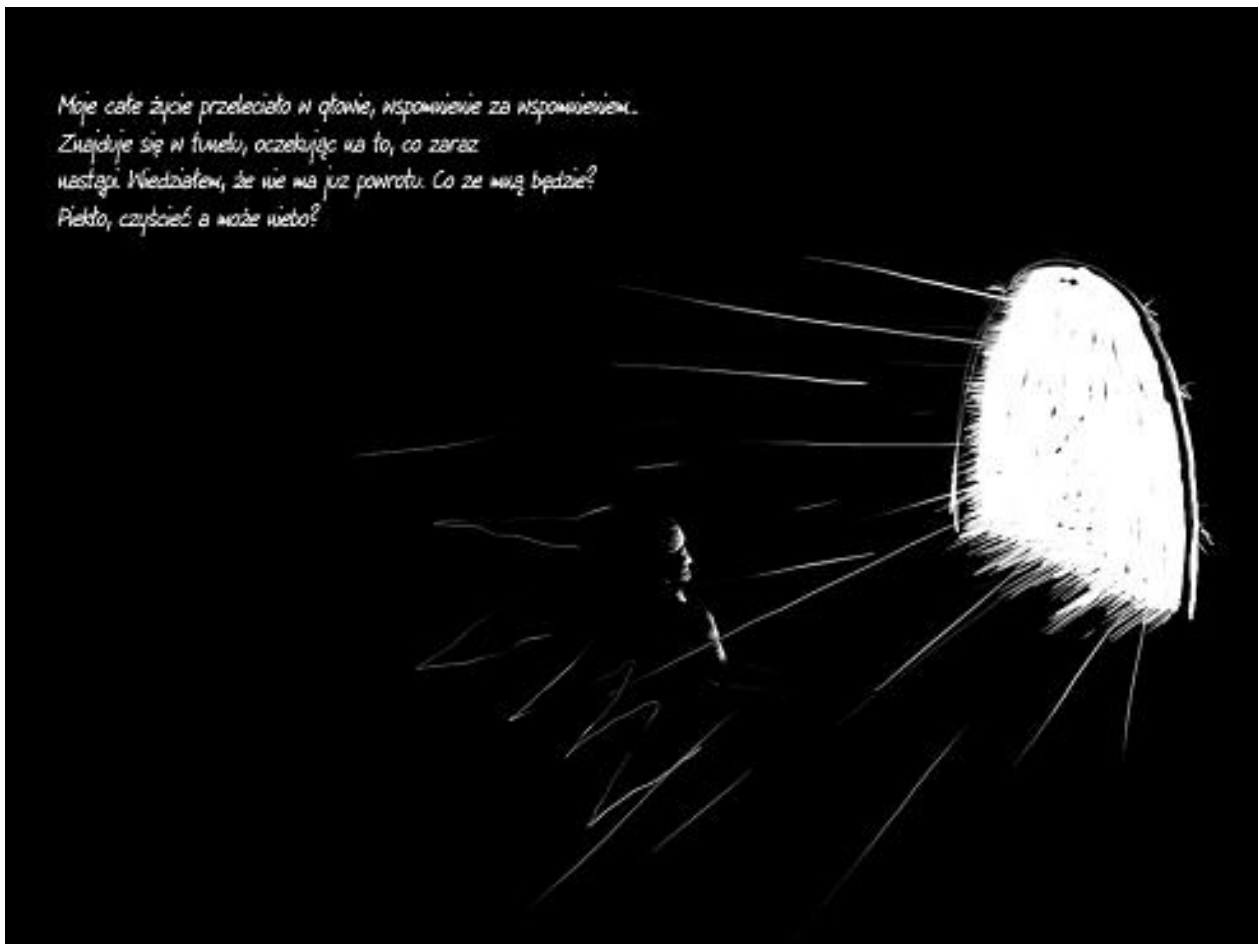
[Artykuły](#) » [Zapowiedzi](#) » [Ghost in the Sheet - zapowiedź](#)

Ghost in the Sheet - zapowiedź

» Dodane przez [Madzius888](#) dnia 11.01.2008 17:42

„Zawsze sądziłem, że po śmierci jest tylko wszechobecna pustka. Okazuje się, że nie zawsze. Kiedy byłem mały myślałem o raju i takich rzeczach. Wyobrażałem sobie tych wszystkich pięknych ludzi słuchających Mozarta i pijących sok truskawkowy. Następnie, kiedy dorosłem, umiejscawiałem się w piekle, gdzie mógłbym popijać whisky i słuchać hard rocka. Jednak w zetknięciu z rzeczywistością okazałem się trochę nieprzygotowany. Opakowany w stare, brudne prześcieradło i pomiatany przez mojego nowego szefa - i nawet nie mogłem zrezygnować! Zdecydowanie nie było to tak, jak sobie wyobrażałem” -www.ghostinthesheet.com

Zaciekawiona demem, postanowiłam uczynić krótki komentarz, a i co nieco w internecie poszukać.



Tytułowym duchem w prześcieradle jest nasz główny bohater, którego poznajemy... zaraz po śmierci. Początkowy filmik zrobiono jako pokaz slajdów z nagrany podkładem głosowym. Szef przedstawia nam się jako władczy i zupełnie pozbawiony ludzkich uczuć - to dziwne, zwłaszcza, że jesteśmy w życiu pozagrobowym :D - służbista, który nie tylko nic nie wyjaśnia, ale sieje dodatkowe wątpliwości w sercu bohatera, a i oczywiście naszym. Tymczasem zaczyna się misja. Dostajemy się do fabryki, czytamy trochę raportów, dowiadujemy się o „Omedze” – oddziale tajemniczej firmy, która dziwiła pracowników nawet za czasów prosperowania. Coś było nie tak – wszystko było za idealne, zbyt piękne, a teraz właściwie nie ma już nic. Co się dzieje? I czym jest to COŚ, z którym mamy się zmierzyć na polecenie bossa? Tego właśnie będziemy musieli się dowiedzieć i przy okazji nauczyć bycia duchem od podstaw, bez podręcznika "Jak zachować się jako duch - kurs w jeden weekend".

Co zwróciło moją uwagę w demie? Przede wszystkim puste i tajemnicze lokacje wyglądające jak jakiś teren po wybuchu reaktora jądrowego, zrobione w 2D, który jak w większości, nawet nowszych przygodówek, uniesie każdy nie za dobry komputer. Całkiem przyjazny jest też głos głównego bohatera - aktor Klemens Koehring ma ciekawy głos, jeszcze dodano pogłos, dzięki czemu skutecznie podkreślono nierzeczywistość całego obrazu. Dialogi na pewno pozostaną, spolszczenie będzie jak najbardziej kinowe, sądzę, że to dobrze. O ile aktorzy sprawdzą się w dalszej części gry, to nie ma co na siłę szukać polskich lektorów.

W sprawie zagadek producenci zapowiadają nam, że oprócz zwykłych mystowskich, jak i podnieś połącz, pojawią się mini-gierki. Na szczęście dla mnie od razu w kolejnym podpunkcie uzupełniają, że nie ma zadań na czas i umierania, trzymam za słowo! Analizując informację, że jesteśmy duszkiem bez materialnego ciała, zastanawiałam się, jak będziemy przyciskać klawisze, przenosić się, podnosić rzeczy. Okazało się, że w trakcie gry będziemy awansować i otrzymywać... zdolności paranormalne! Zasmakowałam już, jak za pomocą telekinezy przenosić przedmioty, a później zyskałam umiejętność popychania i wciskania obiektów „siłą woli”. Interesujący pomysł! Ghost In the Sheet ma być typowo point'n'clickowe, bez niepotrzebnego sterowania za pomocą klawiatury, acz może zadanie ułatwiać będą klawisze „F1...”, odpowiadające za zdolności paranormalne.



Jednak najlepszą informacją, z której mam nadzieję i w dalszych dialogach scenarzysty się wywiązali, jest czarny, mroczny humor związany ściśle z konwencją gry. Mam nadzieję, że i tu dostaniemy parę smacznych, krwawych i mięsistych kąsków. Czarne komedie w grach – zdecydowanie jestem za! Fabułę i konwencję odbieram raczej pozytywnie, jak historia Omegi się rozwinie, okaże się później. Nie mogę tylko pozbyć się odczucia, że gra nie będzie za długa i sprawa zostanie dość szybko rozwikłana. Mam nadzieję, że się mylę, a producenci zaserwowali nam kawał dobrej roboty na kilkanaście, a nie kilka wieczorów.

W Ghost in the Sheet pograć dane będzie Polakom 4 lutego 2008. Producentem Duszka jest studio CBE, wydawcą światowym Tri Synergy, a wydawcą polskim Play, fajnie też, że nad grą pracował człowiek związany z takimi szlachetnymi produktami jak Black Mirror i Ni.Bi.Ru. No i do tego 20 zł, jakie będzie kosztować, nie jest zbyt przerażającą perspektywą dla budżetu. Resztę zobaczymy w lutym... Mam nadzieję, że zaznamy czegoś przyjemnego zarówno dla ciała, jak i dla ducha. :)

Autorka: **Madzius888**

Kategoria: [Zapowiedzi](#) - [0 komentarzy](#) - 3745 czytań - 

Komentarze

Brak komentarzy. Może czas dodać swój?

Dodaj komentarz

[Zaloguj się](#), aby móc dodać komentarz.