



CHCIWOŚĆ

Pamiętam jak by to było dziś rano, usiadłem ze swoją starszą siostrą do komputera jeszcze z kineskopowym monitorem. Jako młodszy brat brałem taboret z kuchni, siadałem obok i patrzyłem jak gra w jakże kultowe Heroes of Might and Magic III: The Restoration of Earthia. Zdobyte jeszcze na płycie CD – 700mb od koleżanki mojej siostry w liceum. Jedna z pierwszych gier w jakie grałem, obok mario i tych do których wracam od czasu

o czasu. Tego ranka gdy siostra trochę pograła wyszła do sadu nabierać jeżyn na deser i pozwoliła mi pograć. Ah jaki to był dzień, jak się cieszyłem gdy po paru wcześniejszych porażkach w kampanii Wojenny Zamęt, scenariuszu – Chciwość, w końcu udało mi się pokonać wszystkich wrogów. Wtedy dla mnie jako 8-latek była to istna, prawdziwa dziecięca radość. Jednak nie liczy się co tylko jak, bo to właśnie sposób zwycięstwa przyniósł mi najwięcej radości i dla tego tak ciepło wspominam ten dzień.

AKT 1

Po wcześniejszych nieudanych próbach podszedłem do misji ponownie. W zasadzie wszystko szło dobrze, tak jak zwykle rozbudowywałem miasta, zbierałem surowce, rekrutowałem jednostki. Nie była to prosta mapa, przynajmniej dla mnie w tamtym wieku. Jednak udawało mi się przejmować kolejne zamki i przechodzić do kolejnej tury. W końcu przejąłem ostatni zamek niebieskiego gracza, czerwony gracz natomiast został wyeliminowany wcześniej z reguły dlatego, że miał po prostu gorszą sytuację początkową. Niniejszym położenie jego zamków było bardziej na otwartym terenie. Przejmując ostatni zamek już zaczynałem się cieszyć, stoczyłem kilka ciężkich bitew i myślałem, że w końcu wygrałem. Ah jakże się myliłem, najsilniejszy przeciwnik który również w poprzednich rozgrywkach nie dawał mi żadnych szans na zwycięstwo, wciąż przysparzał mi bólu głowy. Jednak najsilniejsza armia była tuż obok zamku który musiał przejąć aby nie przegrać i miał na to 7 dni.

AKT 2

Szybko zostałem pozbawiony złudzeń i jakbym nie próbował znów nie byłbym w stanie pokonać hordy najeźdźcy. Wszystkie kombinacje dostępnej armii zawodziły, wyjście czy też pozostanie w cytadeli również. W skrócie nie byłym w stanie zabić choćby 1% legionów przeciwnika. Wszystko zmierzało do ponownego uruchomienia scenariusza. Jednak widząc, że mam sporo złota którego wystarczy na wykupienie sporej liczby bohaterów pomyślałem, że może uda mi się go spowolnić na te 7 dni... myliłem się. Ostatnie próby i tak w końcu się udało! Otoczyłem wrogiego bohatera swoimi i mimo, że mógł ich łatwo pokonać i tak też zrobił kilka razy zanim znalazłem odpowiednie ustawienie to tym razem (być może to był bug w grze) to nie mógł wykonać ruchu w żadną stronę. Wyglądało to tak jak na odtworzonej sytuacji na rysunku powyżej. Poczekałem 7 dni na zwycięstwo. I wreszcie wygrałem, ah jak ja czekałem wtedy na siostrę by jej o tym opowiedzieć.



AKT 3

Zanim siostra przyszła to jeszcze odkryłem, że w grze jest więcej niż kampanie, bo jakoś podczas rozgrywek siostra czy ja po przejściu kampanii nie rozpoczynaliśmy gry od zapisanego stanu gry tylko o wyborze kampanii z menu początkowego. Tym razem gra musiała być kontynuowana, radość się spotęgowała, że w mojej ulubionej grze było jeszcze kilka kampanii w które wcześniej nie grałem. Może gdybym korzystał z Internetu na większą skalę i znał angielski to pewnie bym sobie to wyszukał ale miałem wtedy 8 lat, głównie oglądałem jak gra siostra. Udało mi się przejść, coś odkryć przed o wiele starszą siostrą, nie ukrywam, że naprawdę się z tego wtedy najzwyczajniej cieszyłem. Od wtedy lubię gry które mimo wszystko stawiają jakieś wyzwania, zmuszają do myślenia. Gdy siostra wróciła ciągnąłem ją do komputera by jak najprędzej jej wszystko pokazać. Niezwykle ciepłe wspomnienia.

Pozdrawiam tytanus181818

