

PREMIERA MIESIĄCA EDGE OF NOWHERE

PIXEL

KULTURA GIEP WIDZO

7 (17) / 2016 / LIPIEC-SIERPIEŃ

ISSN 2391-7962 INDEKS 404098

06

17



CENA 14,50 zł (w tym 8% VAT)
pixelmagazine.com

PREMIERA MIESIĄCA EDGE OF NOWHERE

PIXEL

K U L T U R A G I E R W I D E O

VR ZMIENIA GATUNKI GIER



INSIDE

Mirror's Edge Catalyst ✦ The Technomancer ✦ The Way ✦ Barbarian ✦ Tyranny
The Solus Project ✦ Turrican 2 ✦ Flippery inaczej ✦ Lego w grach ✦ Narodziny Xboxa

7 (17) / 2016 / LIPIEC-SIERPIEN

ISSN 2391-7962 INDEKS 404098

06 >

17



CENA 14,50z (w tym 8% VAT)
pixelmagazine.com

9 772391 796602

PEŁNA KOLEKCJA DEAD ISLAND. PIEKŁO W RAJU!

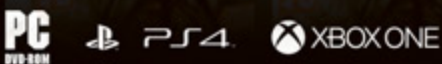
DEAD ISLAND

DEFINITIVE COLLECTION



W KOLEKCJI ZNAJDUJĄ SIĘ
2 PEŁNE WERSJE GIER
DEAD ISLAND DEFINITIVE EDITION
DEAD ISLAND: RIPTIDE DEFINITIVE EDITION
WRAZ Z CAŁĄ DODATKOWĄ ZAWARTOŚCIĄ
I DODATKOWĄ GRĄ RETRO REVENGE

JUŻ W SPRZEDAŻY!



© 2016 and published by Koch Media GmbH, Austria. Deep Silver is a division of Koch Media GmbH. Dead Island, Deep Silver and their respective logos are trademarks of Koch Media GmbH. Developed by TECHLAND Sp. z o.o. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. All rights reserved. Dystrybucja w Polsce: Techland sp. z o.o.



DZIEŃ DOBRY

Rewolucja
nie musi boleć

Recenzenci i ludzie zajmujący się grami wideo często zatracają entuzjazm, czego efektem bywa hurtowe traktowanie nadchodzących wydarzeń.

Gdy granie przestaje bawić i trudno wyrazić zachwyt, rodzą się głupie pomysły, takie choćby jak chlastanie tytułu, który wszyscy chwala, albo programowe stawianie w opozycji do nowego. Z tego co widzę, wiele zachodnich mediów tak właśnie odnosi się obecnie do VR, zawieszając przed goglowymi grami absurdalnie wysoko poprzeczkę.

A moim zdaniem „to” już nadeszło. Przez kilka dni grałem na Oculusie i zostałem pochwycony szponami w ten piękny świat, zaczynający się już w menu, gdzie w wirtualnym pokoju płonie kominek, widać taras, za nim drzewa, a przed nami niczym holograficzne projekcje widać gry, które kupiliśmy. Poza tym wreszcie można się poczuć jak w trójwymiarowym, nieoszukanym świecie. Wrażenie, jakie towarzyszy użytkownikom Nintendo 3DS, tutaj zostało poszerzone. W grach, które testowałem, czuję się bliskość i oddalenie przedmiotów. Zaś idąc naprzód, mijamy gałęzie czy skały i one dosłownie w nas „wpadają”, co przypomniało mi o doświadczeniu sprzed dobrych 30 lat, gdy w warszawskim kinie Oka (obecnie teatr Capitol) pokazywano film 3D, w którym rzucały się dosłownie w nas wlatywały. Słowem, technologia znana, ale jakże udoskonalona.

Jeśli takie rzeczy jak Edge of Nowhere czy The Gallery nie zachwycają, to co może zachwycić? Gra z piątką w tytule, broda Kratosa, a może jakaś platformówka z pixelartową grafiką? To trochę tak jakby w 1993 roku beszczać The 7th Guest i zachwycać się znakomicie zaprojektowaną rozgrywką w Mieczach Waldgira II.

Za ten nowy stan umysłu trzeba płacić mniej niż mówiono. Mimo że jako minimalna karta graficzna rekomendowana jest GTX 970, grałem na 760 i wszystko działało zupełnie normalnie. Być może Edge of Nowhere gubił jakieś klatki, ale i tak wyglądało to olśniewająco.

Dlatego o VR w tym numerze Pixela piszemy dużo i recenzujemy wszystkie godne oka produkcje, jakie się ostatnio ukazały: survival horror, symulator statku kosmicznego, platformówkę, strategię, przygodówkę. Producenci uczą się nowego medium i aż strach pomyśleć, do czego będą zdolni za rok czy dwa.

W Hall of Fame pokazujemy same rarytasy, piszemy też o planszówkach i flipperach, a na koniec mamy między innymi tekst dla fanów czekających na olimpiadę w Rio. My z kolei po roku pracy non stop oczekujemy na zasłużone wakacje. I Wam również życzymy udanego odpoczynku oraz wolnego czasu, by wreszcie skończyć zaległe gry. Spotkamy się ponownie 25 sierpnia w 18. już numerze Pixela. Do zobaczenia! ■

Mioz.





PIXEL

Redaktor naczelny

Piotr Mańkowski
piotr@pixel-magazine.com

Autorzy

Andrzej Bazylczuk, Marcin Bieniek, Marcin Borkowski, Michał Cichy, Aleksandra Gwalina, Bartosz Czartoryski, Marek Czerniak, Bartłomiej Dramczyk, Jerzy Dudek, Mirosław Filić, Jacek Głowacki, Jacek Grabowski, Mikołaj Kamiński, Marcin Kiendra, Bartłomiej Kluska, Jacek Marczewski, Ludwika Mastalerz, Dariusz J. Michalski, Grzegorz Miller, Grzegorz Młodawski, Mateusz Ożyński, Piotr Pienkowski, Maciej Piotrowski, Piotr Pocztałek, Ziemowit Poniewierski, Paweł Schreiber, Barnaba Siegel, Michał Sledziński, Michał R. Wiśniewski, Michał Zdanczewicz, Martyna Żych

Oficer dyżurny

Wolff
Opieka graficzna
Szczepss

DTP
Dawid Chabior
Korekta i redakcja
Señorita Clara

Prenumerata
Marlena Kwiatkowska
hello@pixel-magazine.com

Wydawca



Al. KEN 36A lok. 93A
02-797 Warszawa (PL)
+48 (22) 855 10 35
idea-ahead.com

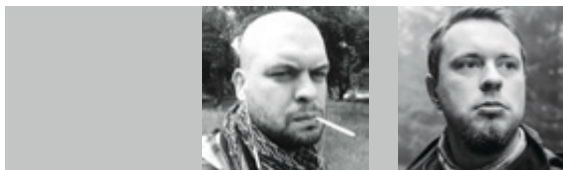
Redakcja nie zwraca materiałów niezamówionych, zastrzega sobie prawo do ich bezpłatnej publikacji oraz prawo do skrótów i redakcyjnego opracowania tekstów i innych materiałów przyjętych do druku. Za treść reklam i ogłoszeń redakcja nie odpowiada. Do zobaczenia 25 sierpnia. Udanych wakacji!

Partner online



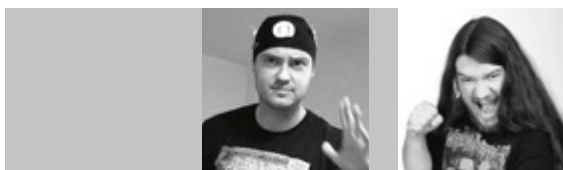
Druga rzeczywistość. Za kilka lat większość czasu będziemy spędzać w VR – na spotkaniach, rozrywce, podczas pracy. Podstawowym uzupełnieniem każdego zestawu VR stanie się leżanka z antyodleżynowym masażerem, kropiółkwa z odżywczym płynem i cewnik. Ostrzegalem! (BD)

Po raz pierwszy od wielu lat targi E3 totalnie mnie wynudziły. Poza kilkoma chlubnymi wyjątkami (witaj ponownie Kratosie!) niespodzianek nie było tu zbyt wiele. Niby u progu stoją już nowe konsole, a nadal niewiele o nich wiadomo. Stąd też ta niepewność, co będzie dalej... Zaiste dziwne to czasy. (MP)



A może by tak odpocząć od zgiełku cybernetycznego świata i zrelaksować się, podglądając piękne widoki i spokojne życie japońskiej prowincji? Taką okazję daje anime „Flying Witch” emitowane w serwisie Crunchyroll. A żeby nie było nudno, bohaterką jest nastoletnia czarownica. (MRW)

Jeśli wierzyć, że E.T. to najgorsza gra w dziejach i przyczyna upadku Atari, to musicie obejrzeć dokument „Atari: Game Over” (jest na Netfliksie, lata co jakiś czas na Planete+). Świetna opowieść o początkach cyfrowego biznesu i kartridżach, które skończyły na wysypisku śmieci. (AB)



Na targach E3 ukształtował się pewien trend. Oglądamy zjawki gier, które ukażą się za kilka wiosen. W zaprezentowane teraz Star Wars zagramy pewnie najwcześniej za dwa lata. Trzeba cierpliwie czekać, ale plus jest taki, że spokojnie można ogrywać kupkę wstydu. (MK)

Nie wiem, czy przemysł filmowy naprawdę nie lubi graczy, ale udało im się ubić kolejną ekranizację gry. Tak, mowa o filmowej wersji WarCrafta. Zaklinam was na wszelkie bogi – nie idźcie na ten film. Jest bardzo zły. Zagłosujcie portfelem, żeby więcej nie było takich abominacji. (MZ)

INSIDE

5-18 LOADING

19-42 PLAY THE GAME

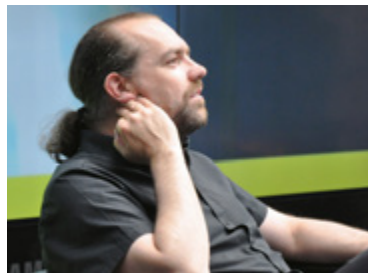
43-68 HALL OF FAME

69-84 SECRET LEVEL

85-107 CREDITS

108-114 SETTINGS

LOADING



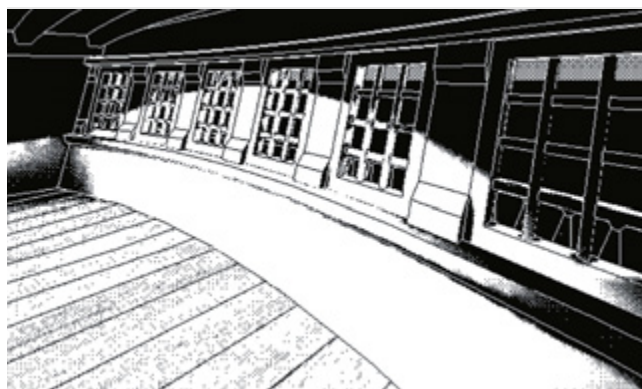
06 Pixel Heaven 2016 był większy, szybszy i lepszy.



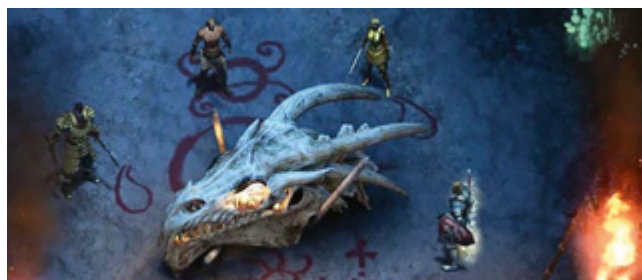
08 Tegoroczną edycję Digital Dragons odwiedziły światowe gwiazdy.



10 W tym roku targi E3 odbyły się w cieniu przygotowań możliwych rynku elektronicznej rozrywki do wejścia na teren VR.



12 Kardynał twórców niezależnych Lucas Pope powraca na scenę z nową grą, która znów będzie przeznaczona głównie dla koneserów.



14 Tyranny to nowe RPG od Obsidian Entertainment! Wydaje się, że rzecz będzie bezpośrednio konkurować z nowym Tormentem.

DAVID BREVIK OPOWIEDZIAŁ O POWSTAWANIU DIABŁO I O TYM, JAK BARDZO NIE CHCIAŁ W NIM WALKI REAL-TIME.



16 Odwiedziliśmy warszawskie studio Star Drifters, żeby sprawdzić, jak prezentuje się ich superstrategia, która ma ukazać się jesienią.

PODEJMOWANIE MORALNIE DOBRZYCH DECYZJI NIE ZAPROWADZI GRACZA DALEKO.



WAKACYJNY PREZENT OD PIXELA ENIGMATIS: THE MISTS OF RAVENWOOD

Podobnie jak rok temu przygotowaliśmy dla naszych Czytelników kod Steam do niebanalnej gry ze studia Artifax Mundi. Enigmatis: The Mists of Ravenwood to kontynuacja przeboju z 2011 roku, detektywistyczna, pełna intryg i nagłych rozstrzygnięć mroczna opowieść z elementami horroru. Dla głównej bohaterki minione miesiące oznaczały ciągły pościg za demonicznym pastorem – głównym sprawcą tragedii sprzed lat. Ostatni ślad stanowią doniesienia o niewyjaśnionych zniknięciach ludzi, prowadzące na zachodnie wybrzeże USA. Kobieta trafia na porzucony na środku leśnej drogi kamper. Od razu zauważa ślady olbrzymich szponów na dachu...

PIXEL HEAVEN 2016

RETRO & INDIE GAMING FEST

Mimo że impreza odbywała się w halach zajezdni autobusowej, w autobusie jedynie sprzedawano bilety. Było to idealne miejsce na spotkanie miłośników retro we wszelkich przejawach.

Marek Wilk

Duża przestrzeń, wykłady i dyskusje panelowe w kilku miejscach naraz, wiele stoisk z grami, komiksami i kolekcjonerskimi zabawkami. Pomiedzy fanami kręcili się znamienici goście: Jon Hare, bracia Oliver, mag z Commodore Petro Tyschtchenko oraz opowiadający niesamowite historie ze swojego życia Ben Daglish. Dzień przed imprezą lekarz ze względu na infekcję ucha zabronił Peterowi Molyneux latać samolotem, ale Brytyjczyk pojawił się na videokonferencji, podczas której opowiedział o tym, jak od ponad 30 lat tworzy gry.

Rząd flipperów był okupowany przez cały czas. Nieco łatwiej było znaleźć wolne miejsce przy którymś z ośmiobitowych komputerów, by pograć w Boulder Dasha czy International Karate. Jednak był też na Pixel Heaven potężny oddech nowego. Swe stoiska mieli niezależni twórcy gier, prezentujący swoje najnowsze dzieła, zaś w kilku miejscach



Jedną z czterech hal, w których odbywała się impreza.

odbywały się prezentacje VR. Można było sprawdzić HTC Vive, a także inne gogle do wirtualnej rzeczywistości, a kolejki do tych wynalazków przypominały nieco te z gamescomu.

Nie było chyba nikogo, kto by wyszedł niezadowolony. Starzy wyjadacze traktowali Pixel Heaven jako towarzyskie spotkanie.

Wielu osobom impreza pozwalała zapoznać się z niedostępnymi na co dzień sprzętami oraz grami. Plus wiele godzin dyskusji w salach i na świeżym powietrzu. Mówią, że będzie z tego polski PAX, czyli najbardziej niezależna impreza w branży gier budująca pomost pomiędzy przeszłością a teraźniejszością. ▀

ZWYCIĘZCY PIXEL.AWARDS 2016

Indie Grand Prix

(najlepsza gra niezależna)

The Way (Puzzling Dream)

Big Fish Grand Prix

(najlepsza gra wysokobudżetowa)

Seven: The Days Long Gone (Fool's Theory / IMG.N.pro)

Best Gameplay (najlepsza rozgrywka) – Crush Your Enemies (Vile Monarch)

Best Art (najlepsza oprawa audiowizualna) – Layers of Fear (Bloober Team)

Best Story (najlepsza historia) – Bohemian Killing (The Moonwalls)

Fresh Air (innowacyjność) – Love You to Bits (Alike / patiGames)

Best Mobile (najlepsza gra mobilna) – Bladebound (Artifex Mundi)

Retro Roots (najlepsze nawiązanie do retro) – The Way (Puzzling Dream)

Big Bang! (największe zaskoczenie) – Crush Your Enemies (Vile Monarch)

Rookie of the Year (najlepszy debiut) – The Way (Puzzling Dream)

Warsaw Excellence (najlepsze warszawskie studio) – Vile Monarch

Total Blackout (najlepsza gra planszowa / karcianka) – Boss Monster (Trefl Kraków)

VR – Alice VR (Carbon Studio)



NINTENDO 3DS™

RABATOLATO
GORĄCE CENY GIER
I KONSOL NINTENDO 3DS



339,99 zł
Promocja!

Nintendo 3DS White
+ The Legend of Zelda:
A Link Between Worlds
Nintendo Selects



499,99 zł
Promocja!

Nintendo 3DS XL White
+ The Legend of Zelda:
A Link Between Worlds
Nintendo Selects



449,99 zł
Promocja!

Nintendo 2DS White & Red
+ YO-KAI WATCH



819,99 zł
Promocja!

New Nintendo 3DS White
+ YO-KAI WATCH
+ Hyrule Warriors Legends

NOWOŚCI



Fire Emblem Fates: Birthright
& Fire Emblem Fates: Conquest



Kirby:
Planet Robobot



Mario & Sonic at the Rio
2016 Olympic Games



Monster Hunter
Generations



YO-KAI WATCH

Premiera
15. 7.

NINTENDO SELECTS

89,99 zł

W sprzedaży od
24. 6. 2016



LEGO City Undercover:
The Chase Begins Nintendo Selects



Mario Party:
Island Tour Nintendo Selects



Mario & Luigi:
Dream Team Bros. Nintendo Selects



New Style Boutique
Nintendo Selects



The Legend of Zelda:
Ocarina of Time Nintendo Selects

amiibo

©2016 Nintendo



Kirby
Kirby



Kirby
Meta Knight



Kirby
King Dedede



Kirby
Waddle Dee



Splatoon
Callie



Splatoon
Marie



Splatoon
Green Girl



Splatoon
Purple Boy



Splatoon
Orange Squid

NINTENDO
W SPRZEDAŻY
TUTAJ:

ultima
www.ultima.pl

Komputronik
www.komputronik.pl

cdp.pl
www.cdp.pl

KONSOLEIGRY.PL
www.konsoleigry.pl

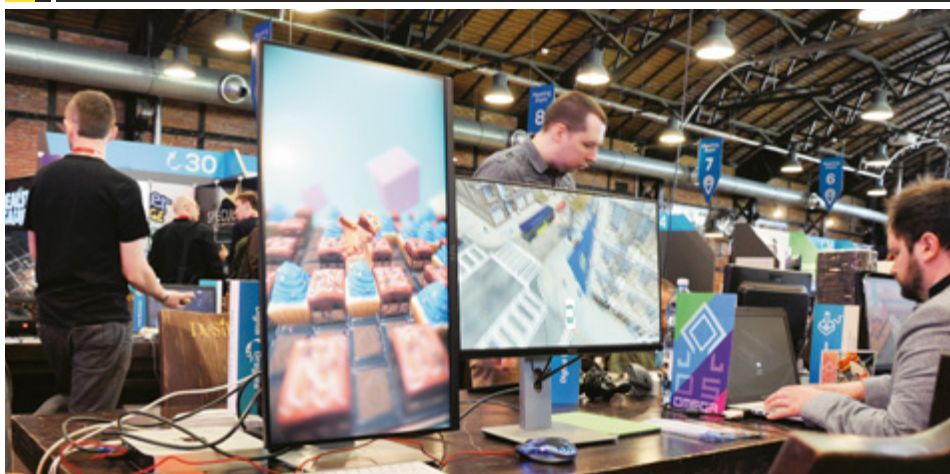
hdmarket
www.hdmarket.pl

Każdego tygodnia zniżka nawet do 80% na wybrane gry
Nintendo 3DS. Śledźcie strony sprzedawców Nintendo.
Ceny promocyjne obowiązują do 31.07.2016 lub do wyczerpania zapasów. Zmiana cen zastrzeżona.

Nintendo

www.nintendo.pl

CONQUEST
ENTERTAINMENT



Digital Dragons 2016

Uściskać dłoń Johna Romero, przetestować gry, zanim ujrzą światło dzienne, a w przerwie posłuchać Davida Brevika opowiadającego o powstawaniu Diablo – to wszystko bez wyjazdu poza granice kraju. Witamy na Digital Dragons!

■ Outstar

Tegoroczny festiwal był drugim, na którym gościłam, i przyciągnął zdecydowanie więcej ludzi w porównaniu do zeszłego roku. Spotkanie ludzi z branży to niezwykła okazja, żeby poznać partnerów w biznesie, przyszłych pracowników lub pracodawców oraz inwestorów. Deweloperzy prześcigali się więc w przyciąganiu ludzi na swoje stoiska, oferując koszulki, krówki, zegarki czy... darmowe piwo (dzięki, Techlandzie!). Teren krakowskiej Starej Zajezdni, choć niewątpliwie urokliwy, może w przyszłym roku nie wystarczyć – ścisł na Indie Showcase był tak duży, że do niektórych alejek nie dało się wpełznąć przez całą sobotę.

A było co oglądać! Wyczekiwane Seven od Fool's Theory (byli pracownicy CDP) i IMG.N.PRO (Kholat) to nowatorskie połączenie klasycznego RPG ze skradanką i... parkourem.

na tropie

Nagrody

Dwa tytuły zdominowały tegoroczną galę nagród Digital Dragons. Statuetki otrzymały Wiedźmin 3 (Best Polish Game, Best Game Design, Best Game Art, Best Game Audio) oraz This War of Mine (Best Mobile Game). W kategorii najlepszej gry zagranicznej zwyciężyło Life is Strange.

Lokacje dostępne w grze robią wrażenie już we wczesnej fazie alpha, ale brakuje jeszcze skradankowych motywów – choć obecny jest już system pół widzenia, podobny do tego z gier serii Commandos.

Prześlicznie prezentowała się Regalia: Of Men And Monarchs ze studia Pixelated Milk. Po udanej kampanii na Kickstarterze polscy deweloperzy stworzyli perełkę JRPG z taktycznymi bitwami i edytorem w pakiecie, a sam tytuł wyróżniał się z tłumu dzięki świetnej robocie polskich rysowników zaangażowanych do projektu.

Jak na współczesną imprezę technologiczną przystało, nie mogło zabraknąć projektów VR. W tym zakresie prym wiodło studio The House of Fables z pierwszą... przygodówką point & click, w którą gra się za pomocą gogli Samsung Gear. Innym projektem był oculussy builder, w którym gracz – oprócz licznych elementów otoczenia – buduje trasę kolejki kolejki.

Następnie można nią przejechać. Grało się niezwykle wygodnie, więc być może Rollercoaster Tycoon na VR jest tylko kwestią czasu...

Najwięcej uwagi przykuwali celebryci, którzy z chęcią miesza-li się z tłumem i sami testowali polskie indyki. John Romero, poza pozowaniem do zdjęć i gawędzeniem z setką napotkanych osób, opowiedział podczas swojego wykładu o początkach id Software. Nie zabrakło zdjęć i anegdot, a sam przekaz był niezwykle motywacyjny, biorąc pod uwagę liczbę przeszkód, na które natknęła się ekipa stojąca za Doomem.

David Brevik opowiedział o powstawaniu Diablo i o tym, jak bardzo nie chciał w nim walki real-time. W Krakowie zagościli również Ed Fries, Feargus Urquhart i Chris Avellone. Poziom festiwalu rośnie z roku na rok, więc warto szykować już wolne na kolejną edycję. Może tym razem w większej hali? ■

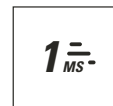
AOC

21,5 i 24-calowe monitory dla graczy z technologiami AMD FreeSync i Anti-Blue Light oraz czasem reakcji wynoszącym 1 ms

**Bez rwania
Bez zacinania
Czysty gaming**



Eliminująca efekty rwania i zacinania obrazu technologia AMD FreeSync oraz krótki czas reakcji wynoszący 1 milisekundę zapewnią Ci płynną rozgrywkę, a nowatorskie rozwiązanie Anti-Blue Light ograniczy zmęczenie oczu i zwiększy komfort użytkowania.



AOC
GAMING

www.aocgaming.com

E3 2016

Wielkie nadzieje, wielkie obietnice – targi E3 to dla jednych festiwal skoków z ekscytacji, kiedy drudzy pod nosem nucą „Tell me sweet little lies”...

■ Outstar

Imprezę otworzyło EA jak co roku jedną z najgorszych (i późniejszych!) prezentacji. Co prawda Titanfall 2 zapowiada się świetnie, a jedynka była znakomitą grą, ale niestety nie wytrzymała próby czasu. Czy tytany z mieczami w tym pomogą? Zobaczymy. Za to pewnością z konferencji jest Mass Effect: Andromeda, nowa odsłona serii – tym razem w otwartym świecie. Fani sportu mogą być zainteresowani Fifą... z fabułą. Trailer wyglądał jak połączenie Life is Strange z piłkarskimi meczami.

Konferencję zamknął Battlefield 1 – wybór pierwszej wojny światowej na uniwersum gry to według mnie strzał w dziesiątkę. W pokazanym fragmencie rozgrywki nabijano przeciwników na bagnety i efektywnie niszczone otoczenie. Niestety, zapewne znowu trzeba będzie zainwestować w season pass czy wersję premium, podbijającą cenę bazowej gry trzykrotnie.

Czekający na nowe gry z serii Star Wars muszą uzbroić się w cierpliwość. Obiecano nam grę akcji w otwartym świecie na 2018 rok. Wspomniano o grze akcji TPP stworzonej przez Respawn – daty jeszcze nie ustalono. W przyszłym roku wyjdzie jedynie Star Wars Battlefront II, do którego wszyscy po fiasku jedynki powinni podejść sceptycznie. Battlefront z 2004 roku wciąż ma do zaoferowania więcej niż nowa odsłona.

na tropie

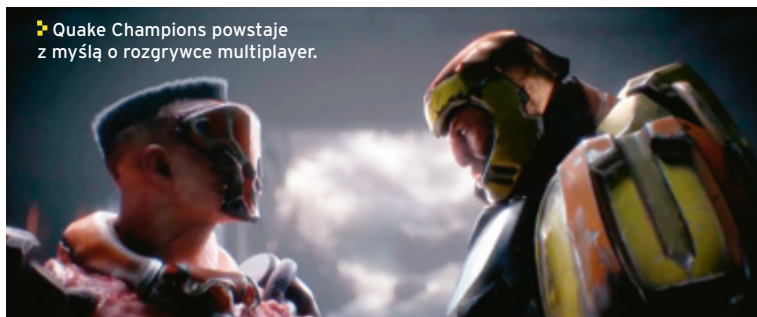
■ Premiera Mass Effect Andromeda została przeniesiona na marzec 2017 roku, ale pokazane fragmenty gry robiły kolosalne wrażenie.

Gwent



Wielkie plakaty reklamujące karciankę CD Projekt RED były widoczne na ulicach Los Angeles. Prawdę powiedziawszy były dość zaskakujące, bo przedstawiały wesołe twarze z różnych zakątków świata, nie bardzo pasujące do uniwersum Wiedźmina. Zapisy do zamkniętej bety już ruszyły – a testy rozpoczną się we wrześniu.

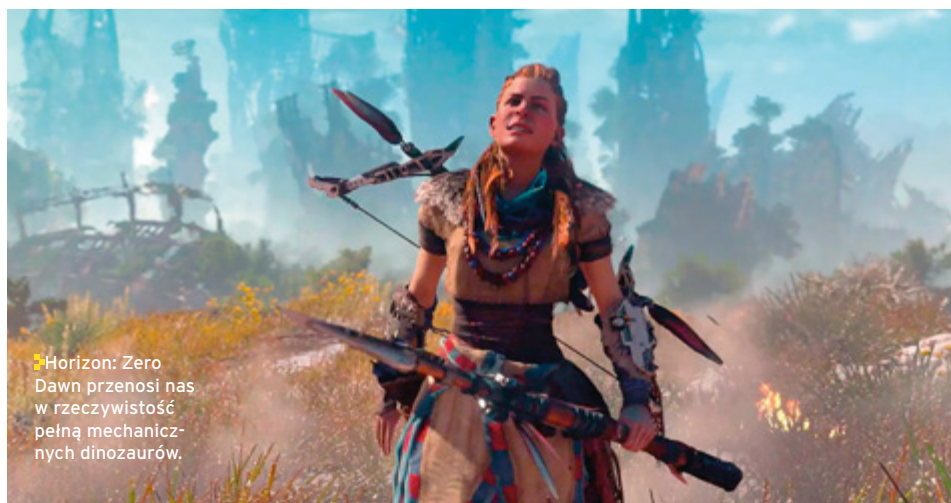
■ Quake Champions powstaje z myślą o rozgrywce multiplayer.



Bethesda zrzuciła bombę w postaci Quake Champions. Zgodnie z przewidywaniami arena shooter umarł – nowa odsłona kultowej strzelanki ma przypominać Overwatcha z różnymi postaciami do wyboru, każda z innym arsenałem. Dishonored 2 z kolei można w spokoju preorderować (pozałuj tych słów...), podobnie jak zupełnie nowe Prey, do którego zatrudniono Chrisa Avellone'a (między innymi Icewind Dale i Planescape: Torment). Fani Elder Scrollsów nie doczekali się nowych hitów – powstaje karcianka Legends i wersja remastered Skyrima, na którym Bethesda wciąż zbija fortunę. Poza tym – dodatki, DLC i inne drobiazgi. Oczekiwania graczy były znacznie większe.

Microsoft pokazał nowego Xboxa One S (jak „slim”) i stos gier... z wymaganym Windowsem 10. Posiada czy pecetów informując: pora zrobić ten niewdzięczny update, chociażby po to, żeby zagrać w Gears of War 4. Z konferencji wyróżniło się świetne We Happy Few, gdzie przenosimy się w psychodeliczne, alternatywne lata sześćdziesiąte i czas dyktatury szczęśliwych ludzi. Na scenie pojawili się również „goście” w postaci Final Fantasy XV i... naszego rodzimego Gwenta, który ma chrapkę na pokonanie Hearthstone'a. Czy Redom uda się to ambitne zadanie? Z pewnością dozą sceptycyzmu – czas pokaże.

Konferencja PC Gaming Show to ogrom nowych tytułów, z którego



➤ Horizon: Zero Dawn przynosi nas w rzeczywistość pełną mechanicznych dinozaurów.



Zaskoczył mnie polski akcent od Bloober Team w postaci Observera, nowego horroru bazującego na fabule o „hakowaniu” umysłów.

i niezwykle grywalnie (kooperacyjne Ghost Recon!). Pamiętajmy jednak, co stało się chociażby z pierwszym Watch Dogs i powtarzamy w mantrze: „Nie - Ufaj - Ubisoftowi”. Co najlepsze, cały show skradł... nowy South Park, z jeszcze bardziej niesmacznym poczuciem humoru i superbohaterami jako tematem przewodnim. Murowany hit. Niech nie zwiedzie Was za to świetny trailer do nowego dodatku do Division - liczba graczy od czasu premiery spadła... o 93%. Lepiej rzucić portfelem w For Honor, gdzie rycerz w europejskiej zbroi stanie do pojedynku z samurajem.



Nadal król?

To już 21. edycja E3. Coraz częściej pojawiają się opinie, że impreza z roku na rok traci na znaczeniu, prześcigana przez dynamicznie rozwijający się PAX.

Każdy gracz w Overwatcha zna melodię fanfar „Play of the Game”, w którym jeden z graczy niszczy wszystkich swoich przeciwników. Można było nucić ją w tle podczas konferencji PlayStation, która zdeklasowała całą konkurencję. Nowy God of War przypomina rozgrywkę The Last of Us, Days Gone to klimatyczny survival w otwartym świecie, przepiękne Horizon: Zero Dawn, w którym rudowłosa łuczniczka poluje na dzikie roboto-bestie... Publika zamarła, kiedy pokazano korytarz w konwencji horroru. Czyżby Silent Hill powróciło? Nie, to nowe Resident Evil - straszniejsze od poprzedników i z pełnym wsparciem dla VR. Miało to wynagrodzić brak Kojimy, który przed konferencją wyraźnie powiedział, że się na niej nie pojawi... i skłamał! Jego wejście na scenę przywitano okrzykami radości, a sam Hideo pokazał Death Stranding, zupełnie nową grę z Normanem Reedusem (znanym z traileru do P.T i z serialu „Walking Dead”).

Zabrakło miejsca na Nintendo, jak zwykle najskromniejsze na E3. Ale oni i tak mają swoje sposoby na dotarcie do rzesz użytkowników.

Ogrom pokazanych tytułów napawa radością, a do wielu z nich ruszyły już preordery. Przestrzegam jednak przed inwestowaniem w nie zbyt wcześnie - reżyserowane superfilmiki z konferencji bardzo często różnią się od finalnej gry. ■

entuzjastycznie przyjęto Oxygen Not Included (nowa gra twórców Don't Starve w charakterystycznej oprawie graficznej). Fanów gier RTS ucieszy Dawn of War 3, niestety już na trailerze wyglądający nieco gorzej od ostatniego Total War. W końcu ktoś zabrał się za Dark Souls w wersji SF, czyli The Surge. Zaskoczył mnie polski akcent od Bloober Team w postaci Observera, nowego horroru bazującego na fabule o „hakowaniu” umysłów.

Ubisoft powitał nas tańczącymi żyrafami i zrobił prawdziwe show - teasery prezentowały się przepięknie (Steep, czyli sporty ekstremalne w otwartym świecie!), filmowo (nowe Watch Dogs takie jak GTA V!)



➤ Dla wielu pierwszy Dishonored był najlepszym FPS ostatnich lat - tym większe jest oczekiwanie na sequel realizowany przez Arkane Studios.

Return of the Obra Dinn

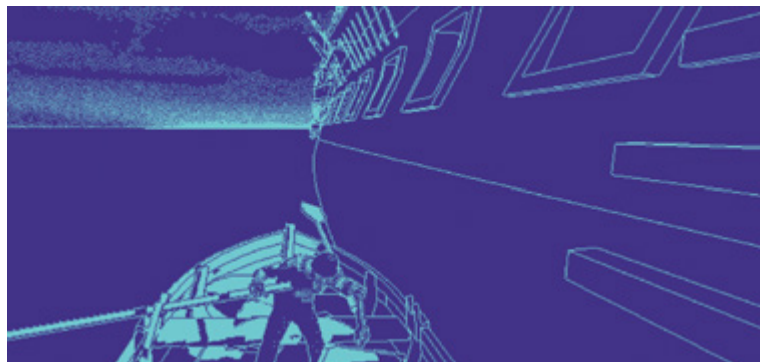
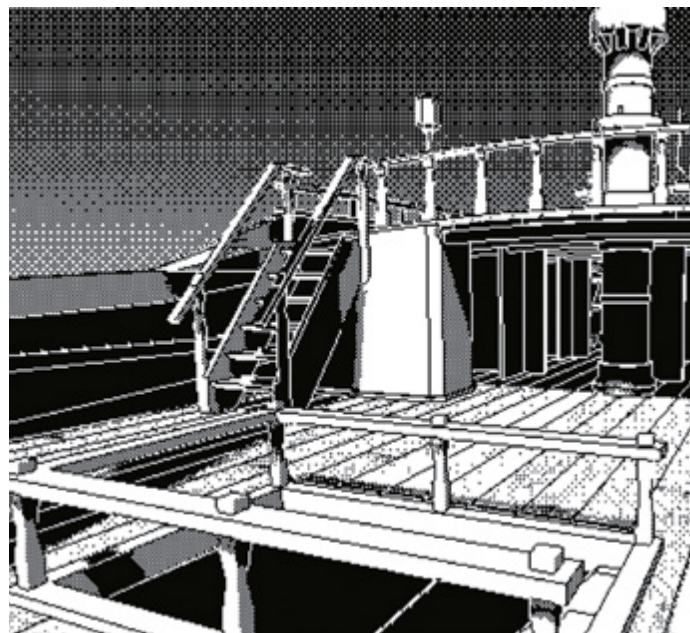
Jak każda produkcja oparta na ryzykownych założeniach nowa gra Lucasa Pope'a może okazać się porażką. Już teraz jednak wiem, że w najgorszym wypadku będzie to porażka piękna.

■ Mirek Filiciak

Niedawno rozmawiałem ze znajomym o analogiach i różnicach między historią filmu i gier. Kością niezgody pozostała rola ograniczeń technicznych - w wypadku filmu od dobrych kilku dekad zapewne mniej odczuwalnych niż do niedawna w grach.

Ale przecież wprowadzenie dźwięku czy koloru absolutnie odmieniło oblicze branży filmowej, dostarczając prostych cezur do dzielenia jej historii na czas „przed” i „po”. Czy te starsze produkcje, filmy „przed przełomów”, są z definicji słabsze, bo pewnych rzeczy nie dało się w nich zobaczyć lub usłyszeć? Wierzę, że nie - i że fakt, że doceniamy stare

dzieła, nie wynika z zastosowania jakiejś taryfy ulgowej. Kiedy Chaplin bełkocze do mikrofonu w „Dyktatorze”, to w oczywisty sposób nabija się nie tylko z Hitlera, ale też z bezkrytycznej ekscytacji dźwiękiem w kinie. Najślynniejsza scena z pierwszego filmu dźwiękowego słynnego twórcy w kinie niemym wyglądałaby podobnie. Świadoma praca z ograniczeniami może prowadzić do niezwykłych efektów. Także w grach. Jest rok 1807. Do portu w Falmouth dopłynął pokiereszowany Obra Dinn - statek handlowy Kompanii Wschodnioindyjskiej, który pięć lat wcześniej z 200 tonami ładunku i 51 osobami na pokładzie wyruszył w kierunku Orientu. Wyruszył i... od tej pory



śluch po nim zaginął. Teraz powrócił, ale na pokładzie nie ma załogi. Do zbadania tej tajemniczej sprawy skierowany został urzędnik ubezpieczeniowy. Tak, to właśnie Ty. Warstwa wizualna zazwyczaj nie jest najważniejszym argumentem, by sięgnąć po grę niezależną. Z Return of the Obra Dinn jest inaczej. Charakterystyczna, czarno-biała grafika w stałej rozdzielczości 640x360 pikseli to hołd twórcom - znanego przede wszystkim

■ Choć gra jest hołdem dla produkcji na komputery Apple, dostępna będzie też wersja dla Windows.

■ Jest możliwość wyboru jednego z kilku „monitorów” - w praktyce: nałożenia kolorowego filtra oraz uzyskania „analogowego” rozmycia pikseli.

autofire

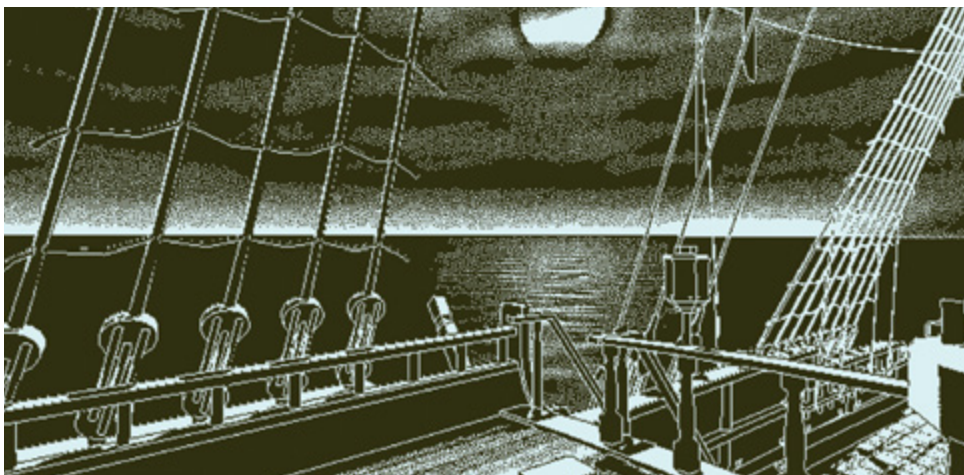
PlayStation VR zostało zapowiedziane podczas konferencji GDC w 2014 roku. Teraz podano datę premiery tego sprzętu, mającego konkurować z HTC Vive i Oculussem. Zadebiutuje on 13 października i w Europie będzie kosztować 399 euro. Brak na razie informacji o tytułach startowych.

■ Oculus czeka

Z kolei dzieło Palmera Luckeya, którym zachwycamy się w tym numerze Pixela, ma obecnie przestój produkcyjny. Zabrakło podzespołów, przez co dostawy kolejnych partii dla konsumentów zostaną wznowione dopiero w sierpniu.

■ Fahrenheit na nowo

Francuskie studio Quantic Dream pracuje nad nową superprodukcją Detroit: Become Human, a tymczasem ogłoszono również, że zremasterowanej wersji na PlayStation 4 doczeka się pierwszy wielki przebój firmy, czyli Fahrenheit.



- w tym pomysł, by przy nocnym oświetleniu po prostu zamienić czerń i biel. I faktycznie: trudno się nie zgodzić, że choć motywy retro są w grach niezależnych przetwarzane od lat, a swojego czasu spory rozgłos zdobyło choćby „komiksowe”, czarno-białe MadWorld na Wii, to nowa produkcja Pope'a wygląda wyjątkowo oryginalnie. Precyzyjnie wykropkowane cienie przy wciąż sporych pikselach mają w sobie coś pięknego.

Dla polskich graczy Return of the Obra Dinn to możliwość zajrzenia do cudzych wspomnień - bo ile osób u nas grało na starych komputerach Apple? Zagładania w przeszłość dotyczy też fabuła i mechanika gry. Kluczowym elementem prowadzonego na pokładzie śledztwa - przedstawionego z perspektywy pierwszej

✦ Pope musiał modyfikować algorytm ditheringu - z regularnym kropkowaniem fatalnie radziła sobie kompresja na YouTube.

ART

✦ Lucas Pope karierę zaczął od modów Quake'a, by później pracować przy dwóch pierwszych częściach Uncharted. Rozpoznawalność przyniosło mu Papers, Please z 2013 roku.

osoby - jest korzystanie z niezwykłego gadżetu: zegarka, który po odnalezieniu szkieletu kolejnego członka załogi pozwala cofnąć się do momentu jego śmierci. Słyszymy wtedy fragmenty rozmów i oglądamy stopklatkę, podczas której możemy poruszać się po scenie zbrodni. Poznając okoliczności zgonu kolejnych oznaczonych w dzienniku pokładowym osób, stopniowo rekonstruujemy historię zagłady załogi.

Trudno oczekiwać, że w ukończony Powrót Obra Dinna zagramy jeszcze w tym roku. Warto jednak śledzić losy tego projektu. Także dlatego, że w czasach, gdy duże produkcje otacza coraz większa tajemnica, Pope od dwóch lat w swoim sieciowym devlogu wymienia uwagi z graczami i odsłania sporo „kuchni”: pisze o założeniach, zmianie rozwiązań koncepcyjnych, narzeka na popełniane błędy, ale omawia też technikalnia - w tym problemy związane z przyjętą konwencją estetyczną (jak sypiący się przy próbach zastosowania zmiennej rozdzielczości dithering). Odzywa się regularnie i bez pośrednictwa działu PR. W chwili, gdy piszę te słowa, Return of the Obra Dinn dostępny jest wyłącznie jako wersja demonstracyjna, będąca nieco poprawioną wersją demówki prezentowanej podczas GDC. To rozbudzający apetyty kwadrans zabawy, który u mnie samego wywołał lekką huśtawkę nastrojów. Po pierwszym zachwycie przyjętą konwencją zacząłem nabierać wątpliwości, czy na dłuższą metę odkrywanie historii kolejnych zmarłych nie będzie nużące. Wtedy dotarłem do ostatniej sekwencji, która przypomniała mi, że komu jak komu, ale Lucasowi Pope'owi należy udzielić kredytu zaufania. ■

z Papers, Please Lucasa Pope'a - dla Apple Plus, komputera, na którym grał w dzieciństwie. Sprzętu na tyle niepopularnego, że młody Pope miał być przez to obiektem żartów swoich kumpli. Do dziś jednak uważa, że jednobitowa grafika miała w sobie rodzaj magii, która po konwersji z Apple na oferujące kolor platformy ulatywała. Bezpośrednią inspiracją dla grafiki w Return of the Obra Dinn była gra The Colony z roku 1987



■ Minipecet od Intelu

Na rynku jest już nowy hardware firmowany przez giganta z Santa Clary. Intel NUC Skull Canyon ma pod maską procesor Intel Core i7 szóstej generacji, układ graficzny Intel Iris Pro oraz do 32 gigabajtów pamięci RAM. W sam raz dla graczy!

■ Neffos C5 i C5L

TP-LINK wprowadza do sprzedaży smartfony Neffos C5 i C5L. To niedrogie modele wyposażone między innymi w system Android, czterordzeniowe procesory zapewniające płynną pracę aplikacji, 8-megapikselowe aparaty oraz LTE.

■ Hyperbook VR

Laptopy Hyperbook jako pierwsze w Polsce otrzymały certyfikat VR. To prestiżowe wyróżnienie, obligujące do spełnienia bardzo wysokich wymagań wydajnościowych. Laptopy Hyperbook mogą służyć do grania, edycji grafiki i wideo.

Tyrania Obsidiana

Oprócz Tides of Numenera zostawcie sobie jeszcze kilka dni wolnego na Tyranny – nowe dzieło twórców Pillars of Eternity, w którym zło zwycięża.

■ Szeptor

Szczerze mówiąc, obawiałem się, że Pillars of Eternity, ten przepięknie zrealizowany RPG w duchu Baldur's Gate, będzie jednorazową przygodą, która nie doczeka się kontynuacji.

Widać wyniki sprzedaży były całkiem niezłe, bo Obsidian, już bez pomocy Kickstartera, nie tylko wydał całkiem spory dodatek, ale także oficjalnie rozpoczął produkcję drugiej części. A gdzieś obok, w pełnej tajemnicy, stworzył Tyranny, zupełnie nową grę zbudowaną na zmodyfikowanym silniku Pillars of Eternity.

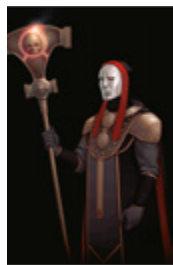
KILKA HISTORII

Najbardziej z tego wszystkiego cieszy fakt, że narodziło nam się studio tworzące gry RPG, w których najważniejsze są nie wizualne fajerwerki czy liczba monstrów do pokonania, ale opowiadana historia. W Tyranny twórcy zaczęli od wywrócenia całego porządku typowego dla epickich fabuł RPG. W większości przypadków mamy do czynienia z walką dobra ze złem. A co, jeśli wejdziemy do świata, w którym ta walka została już zakończona i to właśnie zło okazało się górą? Co więcej, jesteś jednym z oficerów armii suwerena Kyrosa, która podbił krainy Tiers, brutalnie obchodząc się z jej mieszkańcami. Zaczyna robić się ciekawie.

Nasz bohater to jeden z dowódców nazywanych Fatebinderami.

■ Podobieństwo do Pillars of Eternity jest uderzające. Miejmy nadzieję, że twórcy spróbują nas czymś zaskoczyć.

Historia



Postać w metalowej masce to Tunon the Adjudicator, twórca Fatebinderów. To najwyższy sędzia, służący Kyrosowi od 400 lat. Nasz bohater, niczym Sędzia Dredd wymierzający wyroki na własną rękę, jest jego podwładnym. Jak widać, jeśli chodzi o fabułę, twórcy postawili sobie poprzeczkę wysoko. Zapowiada się niezła historia.



Świetnie posługuje się bronią oraz ma wysoką pozycję w drabinie społecznej. Świat po wielkiej wojnie jest jednak w rozpysce i naszym zadaniem będzie poukładanie go na nowo. Tiers to autorska kraina fantasy, technologicznie nieco mniej zaawansowana od Eory z Pillars of Eternity (twórcy sytuują ją między epoką brązu i żelaza). Będziemy musieli rozwiązywać problemy i spory między ucalałymi mieszkańcami i armiami, które – jak na reprezentację zła przystało – raczej stronią od dyplomacji.

Co ciekawe, na etapie kreacji postaci będziemy mogli zdecydować o tym, w jaki sposób wojna została przeprowadzona. Ma to wpływ na późniejsze wydarzenia w grze. Przykładowo na zaprezentowanym podczas konferencji GDC w San Francisco bardzo wczesnym demo

widzimy miasto Plainsgate, które zostało zniszczone przez magię. Wcześniej słynęło z pięknych i urodzajnych rolniczych terenów. Rozpoczynając nową rozgrywkę, wybierając nieco inny przebieg bitwy, to samo miasto nosi nazwę Halfgate i jest jeszcze bardziej zniszczone, w zasadzie zrównane z ziemią. Podobne decyzje będą także wpływały na relacje z bohaterami pojawiającymi się w grze.

autofire

W dniach 2–4 września 2016 w Katowicach odbędzie się 8. edycja multiplatformowego party demoscenowego Riverwash. W planach konkursy na komputery stare i całkiem nowe. Więcej informacji na www.riverwash.org.

➤ Graficy Obsidiana przyzwyczaili nas do epickich, ręcznie malowanych krajobrazów. Te z Tyranny również trzymają poziom.



W zależności od wyboru ta sama osoba może uznać nas za swojego wroga lub sojusznika. Twórcy dodają także, że przydzielane nam zadania również zostaną określone na etapie kreacji bohatera.

Wygląda na to, że czeka nas gra, którą będziemy przechodzić nie raz. Ma to być lekarstwem na odwieczny problem użytkowników, którzy nie mają czasu na przechodzenie

**NA
TROPIE**

Jeśli w dotychczasowych grach RPG wybierałeś ścieżkę honorowego paladyna, w Tyranny będziesz musiał nauczyć się łamać szczyki bez powodu.

gier trwających po 100-150 godzin. Rozgrywka w Tyranny jest wprawdzie zaplanowana na 100 godzin, ale rozłożonych na kilka serii. Grę będzie można ukończyć stosunkowo szybko, a następnie rozpocząć od nowa i przejść jeszcze raz, w zupełnie inny sposób.

PRACA ZESPOŁOWA

Jeśli chodzi o samą mechanikę, jest ona zbliżona do rozwiązań znanych z Pillars of Eternity. Kilka elementów zostało jednak rozwiniętych i rozbudowanych. Nadal dowodzimy drużyną, nadal obserwujemy ją w rzucie izometrycznym, a w tle widzimy dopracowane bajeczne krajobrazy. Zgodnie z zapowiedziami oprócz podróży od miasta do miasta czeka nas także sprawowanie pieczy nad własnym kawałkiem ziemi, podobnie jak w przypadku twierdzy znanej z Pillars of Eternity.

Walka odbywa się w czasie rzeczywistym z możliwością aktywnej pauzy. Twórcy rozbudowali element rozwijania relacji między członkami drużyny. W Tyranny możemy nie tylko bratać się z towarzyszami w trakcie wędrówki czy dialogów, ale również podczas walki. „Companion combos” to ataki wykonywane wspólnie z drużyną, które mają potężną siłę rażenia. Co ciekawe, nawet jeśli z kimś nie do końca dogadujemy się na gruncie podejmowanych decyzji, to w starciu z wrogiem wykonywanie wspólnych combosów nadal będzie możliwe. Wzajemna nienawiść podczas walki z tym samym wrogiem może przerodzić się w dobrą współpracę. Tworzenie idealnie zgranej grupy bohaterów będzie ciekawym wyzwaniem.

Jeśli chodzi o rozwijanie bohaterów, to nie czeka nas tutaj żadna rewolucja. Gromadzimy punkty doświadczenia podczas rozwiązywania zadań, walki, rzucania zaklęć oraz w rozmowach. Jeśli uda nam się rozwiązać konflikt bez użycia broni, punkty są nasze.

Tyranny to z założenia gra, w której podejmowanie moralnie dobrych decyzji nie zaprowadzi gracza daleko. Nawet jeśli gdzieś w głębi pocujemy się odpowiedzialni za cały powojenny chaos i będziemy się starali naprawić dawne błędy, otaczający nas bohaterowie, zazwyczaj brutalni i źli, będą nam to skutecznie utrudniać. Jeśli postanowisz działać przeciwko nim, będzie to miało swoje konsekwencje. Jeśli w dotychczasowych grach RPG wybierałeś ścieżkę honorowego paladyna, w Tyranny będziesz musiał nauczyć się łamać szczyki bez powodu. Oczywiście tylko tym złym gościom. ■

■ Doom na VR

Bethesda zapowiedziała na konferencji w Los Angeles, że w przyszłym roku wypuści Doom i Fallout 4 w wersjach na HTC Vive. Wzbudziło to wielką sensację, ponieważ tytuły z tak szczegółową grafiką oraz tak wielkim światem jak Fallout jeszcze nie ukazywały się w goglowych wersjach.

■ Triumf Zeldy

Najbardziej obleganą grą na E3 była The Legend of Zelda: Breath of the Wild. Wiadomo, że Ameryka kocha Nintendo, a jednocześnie Wii U nie sprzedaje się tak, jakby sobie wymarzyli jego producenci. Właśnie ten tytuł może to zmienić. Ma się ukazać w marcu 2017 roku na Wii U i Nintendo NX.

■ Nowy Star Trek

Popularne zwłaszcza w latach dziewięćdziesiątych gry wideo opatrzone szyldem „Star Trek” znajdą godnego sukcesora. Ubisoft ogłosił realizację Star Trek Bridge Crew w wersjach - zaskoczenie! - na VR! Obsługiwane będą: HTC Vive, Oculus oraz PlayStation VR.

Studio Star Drifters

Dwóch doświadczonych twórców odrywa się od potężnej firmy, by tworzyć grę o świecie, w którym ludzie żyją na oderwanych od siebie kawałkach lądu. Czy zbudują swój nowy świat? Z dala od oczekiwań rynku, działu marketingu i akcjonariuszy?

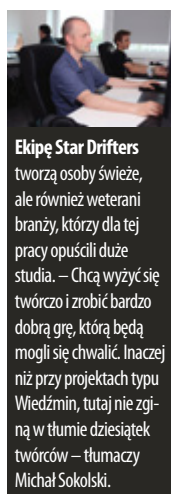
■ Banzai

Star Drifters to młode studio, stworzone przez Michała Sokolskiego i Krzysztofa Jakubowskiego. Obaj byli współzałożycielami i wieloletnimi pracownikami City Interactive (obecnie CI Games). Można powiedzieć, że wrócili do korzeni – siedziba ich nowej firmy mieści się na warszawskiej Pradze, tuż obok pierwotnej lokalizacji City. – W dużej firmie projekty są obliczane na określoną sprzedaż, na pewną grupę odbiorców. CI Games jest spółką akcyjną, co jeszcze bardziej komplikuje planowanie. Znudzilo nam się robienie gier dla masowego odbiorcy – wyjaśnia Michał. – Stwierdziliśmy, że spróbujemy stworzyć grę, w jaką sami chcielibyśmy grać maniakalnie.

Tak zrodziła się idea gry Driftland, strategii 4X (eksploracja, ekspansja, eksploatacja, eksterminacja) rozgrywanej w czasie rzeczywistym. Mechanika gry jest silnie powiązana z jej fabułą. Oto świat napędzany magią na skutek konfliktu cywilizacji rozpada się na kawałki. Ustabilizowane resztką magicznych zasobów i odseparowane od siebie lewitujące fragmenty stają się domem dla

■ Dwie wyspy możemy połączyć więcej niż jednym mostem, jednak wybudowanie każdego kosztuje cenną manę.

Ludzie



Ekipe Star Drifters tworzą osoby świeże, ale również weterani branży, którzy dla tej pracy opuścili duże studia. – Chcą wyżyć się twórczo i zrobić bardzo dobrą grę, którą będą mogli się chwalić. Inaczej niż przy projektach typu Wiedźmin, tutaj nie zginą w tłumie dziesiątek twórców – tłumaczy Michał Sokolski.



resztek cywilizacji. Po setkach lat pojawiają się nowi magowie, którzy chcą odbudować świat i połączyć w całość, ale tym samym odkopują konflikt między rasami. – Trudno powiedzieć, co było pierwsze: fabuła czy mechanika – zastanawia się Michał. – To jakby spytać, co było pierwsze: kura czy jajko. Zwykle staraliśmy się myśleć o mechanice w kontekście fabuły.

W Star Drifters na miejscu pracuje dziesięć osób. Oprócz tego firma zleca wiele prac na zewnątrz, posilkując się freelancerami. – Nie ma sensu, aby na przykład trzymać tu sztab osób, które zrobią nam grafikę postaci, a potem szukać im jakichś sztucznych zadań – wyjaśnia Michał.

ODEJŚĆ OD MIKRO

W świecie Driftland kontrolujemy jedną z czterech ras. Ludzie mogą o poziom wyżej niż inni rozbudować swoje zamki – każda rozbudowa podnosi wszystkie parametry na danej wyspie. Elfy leśne łatwiej oswajają zwierzęta, zaś ciemne – szybciej wznoszą budowle i mogą każda z nich ufortyfikować. Ostatnia rasa to krasnoludy, które są najlepszymi górnikami, a zamiast latających stworzeń używają maszyn parowych. Rasy różnie radzą sobie w odmiennych klimatach, które występują na wyspach. Jeśli chcemy w pełni wykorzystać potencjał danego obszaru, możemy użyć magii i zmienić jego klimat na dopasowany

DRIFTLAND

THE MAGIC REVIVAL



wyzwanie i rusza na wojnę. O tym, jak liczne i potężne oddziały wykonują rozkaz, decyduje jego waga. Jest ona tym wyższa, im więcej zasobów poświęcamy na wydanie rozkazu. Liczy się też rodzaj zasobów, bo za złotem podążą rycerze i łucznicy, zaś za maną - magowie.

Choć jednostki samodzielnie toczą bitwy, możemy wpływać na ich wynik, używając magii. Stosujemy zaklęcia ofensywne, na przykład kule ogniste, defensywne jak leczenie jednostek oraz tworzymy obszarowe aury, wzmacniające żołnierzy.

PROSTA DO OPANOWANIA

Dla twórców ważne jest, aby ich gra miała bardzo łatwe do opanowania podstawy, za to wyzwaniem było samo planowanie działań. Michał zauważył, że wiele osób grających w strategię Free2Play unika dużych gier, takich jak Cywilizacja, bo odstręcza je żmudne przyswajanie podstaw. - Chcemy, żeby Driftland było jak warcaby - wyjaśnia.

✚ Jarek Koszewski modeluje artefakt - zawierającą zapas zasobów pozostałość po dawnej cywilizacji.

- Żebyś mógł łatwo zrozumieć zasady, a później przekonał się, że ta rozgrywka dostarcza wielu wyzwań.

Kluczem do wygranej jest zrównoważone rozwijanie imperium, rozwój magii i technologii oraz podbijanie wrogów. Robotników i wojsko rekrutujemy spośród populacji naszego królestwa, reszta osób zajmuje się wykonywaniem prac, w tym na przykład produkcją żywności. Należy też pamiętać, by część ludności pozostawała bez zajęcia, bo tylko osoby nieprzypisane do zadań rozmnażają się.

- Planując rozgrywkę, staraliśmy się zrozumieć, jakie rozwiązania sprawdziły się w innych grach - opowiada Michał. - Gdy okazało się, że we współczesnych tytułach mamy mało wzorców do naśladowania, sięgnęliśmy do głębokiej prehistorii. Przez parę miesięcy w studiu stała Amiga, na której mieliśmy odpaloną Mega Lo Manię.

do naszej rasy. Twórcom zależało na takim zbudowaniu rozgrywki, by maksymalnie ograniczyć mikrozarządzanie. Bolączką wielu strategii jest zmuszanie gracza do wydawania mało istotnych decyzji dotyczących każdego kontrolowanego obszaru i każdej jednostki, co w rozbudowanym imperium pożera ogromną ilość czasu. W Driftland wyznaczamy tylko kierunki rozwoju i ekspansji, jednak nie kontrolujemy jednostek bezpośrednio.

Zamiast wydawać polecenia konkretnym żołnierzom, oznajmiamy naszą wolę używając flag. Na przykład wbijamy flagę podboju na obszarze wroga. Część naszych jednostek autonomicznie podejmuje to

✚ Twórcy dekonstruują klasyczne postaci - u rycerza przyłbica przemieniła się w daszek hełmu.





✚ Krzysztof Jakubowski, współzałożyciel Star Drifters. Programuje i opracowuje mechanikę Driftlandu.

Stare gry często obnażają swoją mechanikę w sposób pozwalający na jej łatwą analizę.

O ile Michał był w swoim czasie wielkim fanem Maga Lo Manii, to dla Krzyśka było to pierwsze spotkanie z tym mocno już dzisiaj archaicznym i topornym tytułem. - Na początku ciężko mi było opanować interfejs, ale jak już to zrobiłem, grało mi się bardzo ciekawie - wspomina Krzysiek. - Tam nie było żadnych podpowiedzi w co kliknąć - dopowiada Michał. - Dlatego ja to wszystko Krzyśkowi szybko powiedziałem. Nie znęcałem się nad nim - śmieje się.

Liczebność naszej armii w Driftland nie jest imponująca - na dużej mapie to góra kilkadziesiąt jednostek i to z uwzględnieniem chłopów, których głównym zadaniem jest eksploracja i rozbudowywanie imperium.

Driftland ma być tak zbalansowany, by nie było konieczne wprowadzanie aktywnej pauzy, bo gracz zawsze będzie miał poczucie kontroli nad sytuacją na żywo.



✚ Budowle pozwalają pozyskiwać surowce z wysp.

Oprócz nich mamy rycerzy, jednostki miotające i magów bojowych. Aby uzyskać wojska latające, budujemy wieże przyciągające skrzydlate istoty. Na nasz rozkaz do wieży udaje się żołnierz, który próbuje oswoić kruka, orła albo smoka. Ginie albo odnosi sukces i tworzy wraz ze zwierzęciem jednostkę, która może swobodnie przemieszczać się między wyspami. To otwiera nowe możliwości i drastycznie przyspiesza eksplorację okolicy. Sukces w oswojeniu zwierząt zależy od statystyk jednostki. Każda może rozwijać się tak jak bohater gry RPG.

Doświadczeni żołnierze mają też oczywiście większą skuteczność bojową.

SPRYTNA MGŁA

Używamy magii do przesuwania wysp - im są większe i im większa odległość, tym więcej many kosztuje nas taka operacja. Dlatego warto planować ruchy i na przykład dołączyć małą wyspę do naszych ziem w ten sposób, by równocześnie stała się połączeniem z kolejnym obszarem. Gdy wyspy są już tuż obok siebie, budujemy między nimi mosty - w ten sposób rozrasta się nasze imperium. Mosty umożliwiają transport surowców, są zatem kluczowe dla ekonomii królestw i tym samym stanowią potencjalny cel ataków.

Ze względu na mechanikę wysp jednym z większych wyzwań okazało się opracowanie mgły wojny. Musi ona w logiczny dla gracza sposób odkrywać i zakrywać ten nietypowy świat, w którym lądy w każdej chwili mogą zmienić swoje położenie.

Przez większość czasu planetę obserwujemy w widoku strategicznym, w którym pole widzenia obejmuje kilkanaście wysp. Możemy zrobić zbliżenie i zobaczyć detale prac wykonywanych w królestwie albo oddalić się, płynnie przechodząc w ekran funkcjonalnej mapy, na której również możemy wydawać rozkazy i obserwować rozwój sytuacji.

Driftland ma być tak zbalansowany, by nie było konieczne wprowadzanie aktywnej pauzy, bo gracz zawsze będzie miał poczucie kontroli nad sytuacją na żywo. Nie będzie też potrzebna opcja przyspieszania upływu czasu, czyli ma nie być momentów, w których nic się nie dzieje. Twórcy mają nadzieję, że odważne, niespotykane w innych grach rozwiązania będą w stanie zbudować silną fanowską społeczność wokół gry. - Naszym marzeniem jest stworzenie takiej marki, jak Cywilizacja - zwierza się Michał Sokolski. ■



✚ Michał Sokolski chciał, by nazwa firmy wyrażała podążanie za marzeniami.

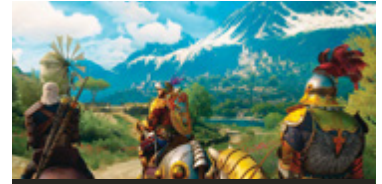
PLAY THE GAME



20 Edge of Nowhere



22 Mirror's Edge Catalyst



24 Wiedźmin 3: Krew i wino



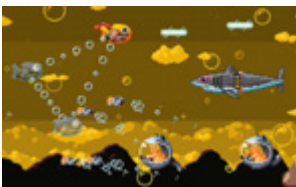
25 Shadow of the Beast



26 Overwatch



27 Crush Your Enemies



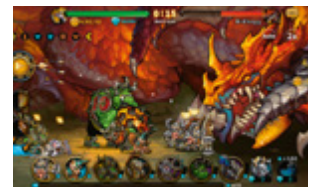
28 Shūtshimi



30 The Way



31 Tanks Furry



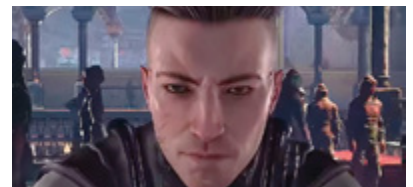
32 Seven Guardians



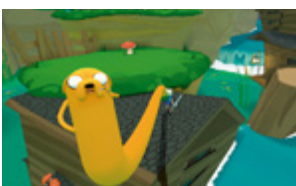
33 The Solus Project



34 Quar: Battle for Gate 18



35 Technomancer



36 Adventure Time: Magic Man's Head



37 The Gallery: Call of the Starseed



38 Duskers



39 Bohemian Killing



40 Overfall



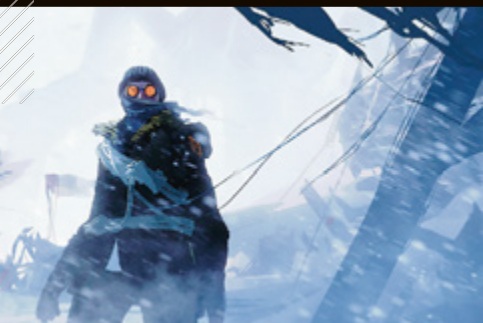
41 Star Fox Zero



42 Apollo 11 VR Experience



EDGE OF NOWHERE



■ Tutaj nasz protagonista wygląda jak widmo. W grze widzimy jego prawdziwe, niezbyt urodziwe oblicze.



■ PRODUCENT Insomniac Games Wersja PL: nie

■ Micz

Najbardziej intensywne doświadczenie w świecie gier od czasu *The Talos Principle*. Przejazdka prosto do ośnieżonego tyłka piekieł i to lovecraftowskich piekieł, z którymi nie ma żartów. W zasadzie mógłbym na tym zakończyć recenzję, ale warto jeszcze powiedzieć, dlaczego *Edge of Nowhere* to jedna z najważniejszych gier wideo naszych czasów.

Przede wszystkim świat. Przenika go śnieg wpadający prosto w oczy gracza i miarowy odgłos stóp stąpających po lądolodzie. Zaczyna się niewinnie od wspinaczki półkami

skalnymi, przeskakiwaniem nad niezbyt dużymi szczelinami. Z czasem zjawiają się pierwsze sygnały, że to dominium pingwinów i fok zamieszkałe jest przez coś jeszcze, przybyłe z miejsc położonych daleko ponad naszymi głowami. A gdy w jednym z majaków nasz dzielny, okutany w kożuch i z goglami na oczach Victor Howard przenosi się do Uniwersytetu Miskatonic – tego samego, na którym swe zboczone eksperymenty prowadził re-animator Herbert West oraz która to uczelnia finansowała ekspedycję na Antarktydę opisaną we „W górach szaleństwa” – to nie może być wątpliwości: oto Howard Philips Lovecraft z garniturem swych obsesji. *Edge of Nowhere* jest niczym innym jak hymnem na cześć samotnika z Providence.

Howard szuka na Antarktydzie swojej ukochanej, która zaginęła bez wieści wraz ze swą ekspedycją.

Victor próbuje odnaleźć sposób na wyrwanie się z okowów lodu, ale co rusz jego nadzieja gaśnie.

Ci ludzie nie zostali pożarci, oni zostali... zespoleni z Nowym Wspaniałym Ciałem.



Odkrywa kolejne ślady, uświadamiające mu, co się wydarzyło. Biel przepłata się z ciemnością jaskiń, rozświetlanych jedynie przez zaczepioną na czole bohatera lampkę. Gra cieni wraz z refleksami sprawnie budują klimat narastającego niepokoju. Cała Antarktyda w wydaniu Insomniaca sprawia zresztą wrażenie projekcji holograficznej. Widać obiekty położone bliżej i dalej, czuć przestrzeń. To jest właśnie największa zaleta VR, że zostajemy „wsadzeni” w kreowaną rzeczywistość. Zwłaszcza w sekwencjach, gdy Victor czyta fragmenty dziennika, co widzimy w zbliżeniu, wizualna szczegółowość Edge of Nowhere objawia się w pełnej krasie.

Przynajmniej jedną czwartą rozgrywki zajmuje alpinizm. Z wiernymi czekaniami w dłoniach Victor wspina się na lodowe i jaskiniowe ściany, poruszając się po nich w stylu Księcia Persji. Jest też walka, ale nie chciałbym zepsuć nikomu przyjemności obcowania z Edge of Nowhere opisaniem, z czym przychodzi się mierzyć. Powiem tylko, że to nic pięknego ani nadającego się do wyprowadzania do parku bez kagańca. Elementów gore jest tu sporo jak na grę mającą zachęcić ludzi do Oculusu. Nie mogło być zresztą inaczej, skoro jej twórcami są ludzie z kalifornijskiego Insomniaca, którzy na starcie PlayStation 3 dostarczyli mu na

Insomniac



Kalifornijczycy z Burbank zaczęli karierę od gier dla młodszej części widowni, wprowadzając na plac boju smoka Spyro, a następnie w 2002 roku debiutując na PlayStation 2 z Ratchetem i Clankiem. Długo pozostawali wierni Sony, ale obecnie ogłosili, że skupiają się na VR. Zapowiadają kolejne gry na Oculusu: The Unspoken oraz Feral Rites.

W czerwcu 2016 roku na horyzoncie pojawił się herold ogłaszający nadejście nowej ery. Tym razem już na poważnie i bez żadnego „ale”. Pytanie tylko, kiedy nadciągną armie.



„Zostałem zmuszony, aby opowiedzieć moją historię, gdyż nie znając konkretnych powodów, naukowcy z pewnością nie posłuchaliby mej rady”.

wyłączność Resistance: Fall of Man, gdzie roilo się od kosmicznych hybryd wyposażonych w szable zamiast zębów. Ci ludzie potrafią robić gry, nic więc dziwnego, że stworzyli duży i krwawy tytuł na VR, którego skończenie zajęło mi całe 8 godzin.

Wrażenia były tak mocne, że grając w okolicach północy, co pewien czas ściągałem gogle, żeby sprawdzić, czy coś z tego lovecraftowskiego bagna nie przepelzło przypadkiem do redakcyjnego pokoju. Strach pojawił się naprawdę. Każdy szum za oknem przedzierający się przez niezbyt ściśle przylegające słuchawki Oculusu powodował niepokój. Te uczucia wprost wypływają z Edge of Nowhere, gdzie toczy się nieustanna walka o przeżycie – kul do poczwego winchestera mamy bardzo ograniczoną ilość i oddawszy kilka niecelnych strzałów można się znaleźć w sytuacji, gdy pozostaje liczyć już tylko na cud.

Mimo że zwykle tego nie robię, spojrzałem, jak grę oceniają koledzy z Zachodu. Ze zdumieniem przeczytałem oziębłe teksty szafujące stwierdzeniami typu „ładne, ale ogólnie nic specjalnego”. To odezwali się duchowi spadkobiercy recenzentów chlastających w 1987 roku Maniac Mansion za to, że miał zbyt uduchowiony interfejs, a w 1993 roku piszących o The 7th Guest, że charakteryzowały go beznadziejne zagadki i jeszcze gorsza gra aktorska. Ci ludzie myślą, że są „en mode”, bo kontestują coś, co swą młodością i pięknem rozsądza dotychczasowe ramy, a oni pozostają niewzruszeni zgodnie z zasadą, że „nie takie rzeczy już widzieliśmy, panie”. Znów przeoczą kolejną rewolucję, która dokonuje się tu i teraz. Rewolucję nie dla każdego, bo Oculus na razie dostępny jest dla wybrańców – sami zresztą musieliśmy pożyczyc ten sprzęt. Ale jednocześnie rewolucji jakże ważną. To trochę tak jak gromadzenie się ludu pod Bastylią – na razie jesteśmy na tym etapie w rozwoju VR. Zgilotynowanie zgnuśnialego króla utożsamiającego długie i krwawe rozwalki pseudo 3D nastąpi pewnie już za rok. ■

➤ Dla każdego traserka lub traserki miasto jest wielkim placem zabaw. Otwarty świat w Catalyst to prawdziwa piaskownica!



MIRROR'S EDGE CATALYST™

■ PC ■ PS3 ■ PS4 ■ XONE ■ X360 PEGI 16

PRODUCENT: EA DICE Wersja PL: tak

■ Krooger

Bylem podekscytowany, gdy EA ogłosiło realizację Mirror's Edge Catalyst, a teraz jest mi po prostu smutno. Już po kwadransie zabawy cała magia z pierwszej części ulatnia się, gdy okazuje się, że ktoś zdecydował, iż warto przenieść przygody Faith do otwartego świata.

Główną bohaterkę poznajemy, kiedy wychodzi z instytucji przypominającej poprawczak dla niesubordynowanych członków dystopijnego społeczeństwa, kontrolowanego przez wielkie korporacje. Jest runnerką, kurierem dostarczającym informacje i paczki w ściśle inwigilowanym mieście.

Przed bramą czeka na nią członek starej ekipy runnerów i pod okiem kamer udają się razem do kryjówki. Kryjówka wcale nie znajduje się w podziemiach i nie jest wyjątkowo ukryta, ale dowiadujemy się przy okazji, że póki runnerzy zbyt nie wychylają, cokolwiek miałyby to znaczyć, to władze nie nękają ich swoją obecnością. Oczywiście dzięki poczynaniom Faith sytuacja mocno się skomplikuje i zadarcie z władzą okaże się najmniejszym problemem runnerów.

Jestem rozdarty. Kocham pierwszą część gry i dokładnie wiem za co. Wiem też, że Catalyst to dobra gra, która na pewno odniesie sukces,



ponieważ jest najwyczejniej dobra. I z tą właśnie „najwyczejniejszością” mam problem. Produkcja, która jest po prostu dobra mechanicznie, ładna i grywalna, nie może być kontynuacją gry, której większość graczy najchętniej postawiłoby pomnik.

O ile w pierwszej części Faith była niemalże osamotniona w swoich działaniach, tak tutaj autorzy postanowili wyłożyć karty na stół. W bazie runnerów pozostali runnerzy śpią, rozmawiają i trenują, są przygotowane dla nich szafki, prysznic, szafa grająca, telewizor i inne tego typu udogodnienia. Czar wiecznie uciekającej i zaszczutej Faith pryska. Wszystko to wygląda niemal jak zakład pracy, do którego runnerzy przychodzą codziennie rano podbijając kartę.

Wybiegając z bazy na dachy miasta, czuć radość ze swobody przemieszczania się w dowolnie wybrany sposób. Skakanie po dachach, wbieganie na ściany, odbijanie się od krawędzi, przewrotki, wślizgi czy zjazd po linie, to coś, co tygrysy lubią najbardziej! Dodatkowo Faith otrzymuje specjalną linkę, dzięki której może się predrzeć do z pozoru niedostępnych miejsc. Zalatuje mi tutaj trochę Batmanem, ale niestety musiałem to jakoś przelknąć. Podobnie jak punkty doświadczenia i zdobywanie ulepszeń, które nijak mi pasują do postaci Faith.



❖ Nie wiem dlaczego przyrodni ojciec Faith wygląda jak Nathan Drake, ale musi być w tym jakieś drugie dno.

Otwarty świat to według mnie największy błąd nowego Mirror's Edge. Gra wiele na tym traci. Cały czas biegamy z miejsca w miejsce, aby odpalić kolejną misję. Ktoś nam coś zleca, musimy gdzieś znowu podskoczyć, później uciec i wrócić z drugiego końca mapy do bazy, jeśli nie mamy jeszcze odblokowanej szybkiej podróży. Na początku to mocno męczy. A później? No cóż. Bieganie często tymi samymi odcinkami można sobie umilić, biorąc poboczne zlecenia od napotkanych przy okazji mieszkańców, ale... wszystkie te poboczne misje to tak naprawdę kolejne zlecenia biegnięcia gdzieś, tym razem na czas. Po kilku takich misjach pobocznych jesteśmy gdzieś na drugim końcu mapy i odechciewa się już nam biec gdziekolwiek.

Gra zdaje się być duża, ale finalnie okazuje się, że jest po prostu wypełniona nikomu niepotrzebnymi dodatkowymi zadaniami, koniecznością biegania z miejsca w miejsce, od bazy do bazy, od misji do misji, nabijaniem punktów doświadczenia, które przerywane są wydarzeniami głównego wątku. A gdzie emocje związane z tym „co wydarzy się za chwilę?” Członek ekipy zaginął, trzeba go szybko odnaleźć - jasne, chwileczkę, tylko dostarczyć te 10 paczek i przebiegnę kilka wyzwań na czas, żeby podbić sobie statystyki... Brakuje mi tutaj immersji fabularnej, która w pierwszej części była na wyjątkowo wysokim poziomie. Wtedy zapomniałem, że to tylko gra wideo.

Niektóre gry podobnie jak filmy powinny być liniowe. Za rok nie będę pamiętał, że grałem w Catalysta i nie będę miał z nim związanych żadnych wspomnień. Szkoda. ■

■ Miasto Szklą



Metropolia podzielona jest na strefy, które odkrywamy wraz z rozwojem fabuły. Żeby móc szybko podróżować pomiędzy kryjówkami, trzeba najpierw je „odblokować”. Bez tego, jeśli będziemy chcieli przemieścić się na drugi koniec mapy, czeka nas żmudne bieganie z miejsca w miejsce.

❖ Kombinacji ataków jest również dużo, co samych przeciwników. Niestety podczas większych starć strategia uderzeń schodzi na drugi plan i przestaje być już tak widowiskowo.

Nowa Polygamia - opiniotwórczy blog o grach wideo

Polygamia.pl



“Różne urządzenia, ta sama jakość”





Wiedźmin 3: Krew i wino

Anna Henrietta ma równie barwną osobowość, co strój – nie można odwrócić od niej oczu.

PC PS4 XONE PEGI 18

PRODUCENT CD Projekt RED **Wersja PL:** tak

Outstar

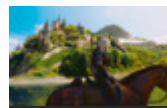
Plan na emeryturę? Hacjen-
da na śródziemnomorskiej
provincji, widok z okna na
wzgórza pokryte winoroślami
i zniżka „po znajomości” w lokalnej
winiarni. Nic to, że obcego będą
wytykać palcami...

Pora pożegnać się z serią przygód
Geralt. Jeśli wierzyć twórcom gry,
Krew i wino to ostatni planowany
dodatek do Wiedźmina 3. „Doda-
tek” jest tutaj słowem kluczowym.
W epoce płatnych DLC dodających
dwie mapy do shootera czy trzy
godziny nowej rozgrywki CD Projekt
RED wraca do starych, dobrych
czasów, kiedy rozszerzenia swoim

rozmachem dorównywały podsta-
wowym wersjom gier. A Krew i wino
na pierwszy rzut oka wygląda jak
zupełnie inny tytuł!

Przed wszystkim jest bardziej
kolorowo. W Toussaint nawet niebo
ma bardziej intensywny kolor. Nowa
krajina (krwią i winem płynąca) to
połączenie francuskiej Prowansji
z włoską Toskanią, z tradycją i zwy-
czajami rodem z legend arturiań-
skich. Zaczyna się więc wybitnie
cukierkowo, łącznie z przejażdżką
na jednorożcu i byle chłopem mó-
wiącym z poetycką nutą, wzdycha-
jącym nad grubiańskością Geralt.
Oczywiście, Wiedźmin przyzwyczał
nas do tego, że wszystko ma swoją
mroczną stronę. Rycerskie cnoty są
wykorzystane w kryminalnym wątku
bardzo podobnie, jak zrobił to film

Koń



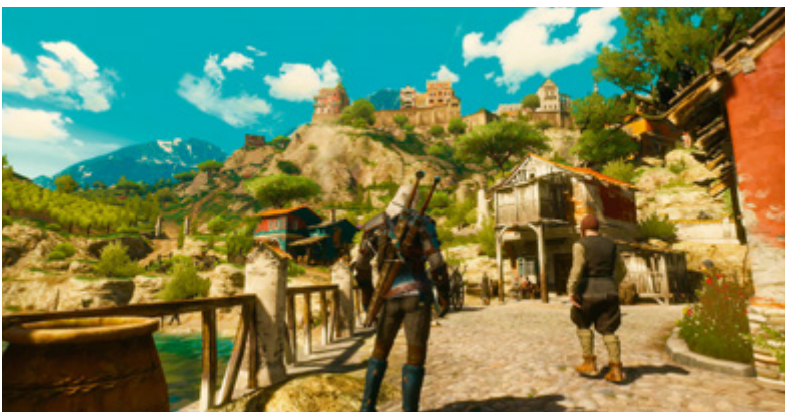
Jednym z najlepszych dialogów w polskiej wersji językowej jest rozmowa... z Płotką, w rolę której wcielił się Wojciech Mann. Perfekcyjny głos dla klaczy!

„Siedem” z grzechami głównymi.
Największymi potworami znów zdają
się być ludzie, ale same kreatu-
ry sprawią nam wiele walecznej
radochy. Pierwszy napotkany boss
przywołał mi od razu skojarzenia
z tytułami typu Dark Souls.

Z nowości pojawił się system
mutacji, który pozwala na lepsze za-
rządzanie punktami rozwoju w NG+.
Zamiast inwestować w umiejętności
z drzewka, możemy oszczędzić
punkty na zakup pasywnych ulep-
szeń Geralt. Co lepsze, możemy
naprawdę nacieszyć się emery-
turą w naszej własnej winnicy. To
prawdziwa studnia orenów, w której
utopimy majątek na stajni, labora-
toria i obrazy na ścianach. Własny
dom daje nam szereg czasowych
ulepszeń cech Geralt i Płotki, choć
brakuje nieco możliwości większej
personalizacji otoczenia.

Główny wątek trzyma poziom,
choć ciężko będzie mu przebić
znakomite Serca z kamienia. Siłą
nowego dodatku jest niesamowity
klimat nowej krainy i postaci, które
kradną całą uwagę gracza, nie mo-
gącego doczekać się cutscenek z ich
udziałem. Moja faworytka, Anna
Henrietta, jest jedną z nich. A na
pytanie – czytelnicy sagi będą wie-
dzieć, o kogo chodzi – „Czy pojawia
się ON?” nie odpowiem. To trzeba
zobaczyć samemu! ■

Toussaint jest najpiękniejszym miejscem na wiedźmińskiej mapie, o ile gracz przyzwyczał się do czasem nienaturalnie żywej kolorystyki.





✚ Miło cię spotkać po latach, graczu. Ja, jak widzisz, jestem nadal w niezłej formie.



Shadow of the Beast

PS4 **PEGI 18**

PRODUCENT Heavy Spectrum Entertainment Labs **Wersja PL:** tak

Wolf

Jako amigowiec nie mogłem sobie odpuścić takiej okazji. W roku 1989, kiedy Shadow of the Beast wydany przez Psygnosis ukazał się na rynku, o własnej Amidze jeszcze nie marzyłem. Kilka lat później muzyka Davida Whittakera z intro do pierwszej części, płacz niemowlęcia z wprowadzającego filmu do dwójki oraz dopracowana, klimatyczna grafika z powalającym efektem równoległego przewijania kilku warstw tła wryły mi się w głowę na zawsze.

Od razu po uruchomieniu nowej wersji widać i słychać, że jest to Shadow of the Beast i nie chodzi tylko o charakterystyczne logo. Kolory, muzyka, klimat - każdy, kto grał na Amidze od razu to wyczuje. Rozgrywka i pierwsze widoki też nie

Premiera



pozostawiają wątpliwości - wszystko jest mocno inspirowane oryginałem.

Mamy więc do czynienia z platformówką w grafice 2,5D, co oznacza, że nasz bohater na trójwymiarowym tle porusza się w dwóch kierunkach: w prawo i lewo. Sama rozgrywka w porównaniu z oryginałem jest bardziej urozmaicona. Zawdzięcza to dynamicznej pracy kamery oraz atrakcyjnym ujęciom.

Gra jest bardzo krwawa. Aarbron potrafi zrobić konkretny użytek ze swoich szponów, w trakcie walki z hordą przeciwników efektowne combosy dają autentyczną satysfakcję, a tryb furii, który możemy wyzwalać, posiłkując się krwią pokonanych przeciwników to prawdziwa rzeźnia. Udana kombinacja nagradzana są punktami, które wymieniamy między innymi na ulepszenia



✚ Czas na bossa. Odpowiednio dobrana strategia walki gwarantuje sukces.

naszego bohatera, głębsze poznanie całej historii poprzez przetłumaczenie niezrozumiałych na początku kwestii wypowiedzianych przez wrogów czy... amigową, oryginalną wersję gry! Mamy też możliwość porównywania swoich osiągnięć z innymi graczami w globalnym rankingu. To wszystko może zachęcać do powtarzania rozgrywki. Przejście wszystkich poziomów, z których każdy kończy się finałowym pojedynkiem z bossem, zajmuje około czterech godzin.

Jest sprawą oczywistą, że gracz, który nie przeżył przed laty tego, o czym piszę w pierwszym akapicie tekstu, nie dostrzeże nawiązań do oryginału, na co wyraźnie postawili twórcy. Więcej - wydaje się, że świadome zastosowanie założeń i ograniczeń pierwszego SotB w dzisiejszych czasach obiektywnie raczej grze nie służy. Ja jednak po pierwszych minutach mieszanych uczuź bawiłem się naprawdę niezłe. Fan Amigi grę sobie kupi z ciekawości i nie powinien być zawiedziony. Reszta pewnie niebawem doczeka się Shadow of the Beast w PS+. Warto wówczas wykorzystać okazję i zagrać w odświeżoną wersję hitu z Amigi. ■

✚ Ujęcia kamer i grafika robią dobre wrażenie. Tutaj widać, że Aarbron jednak nieco poniosło...



Overwatch

PC PS4 XONE PEGI 16

PRODUCENT: Blizzard Entertainment Wersja PL: Tak

qrpiech

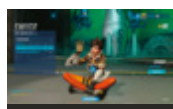
Nowa produkcja Blizzarda udowadnia, że umieszczanie w grach ostrzeżeń przed atakami epilepsji ma sens – tak szybkiej, kolorowej i szalonej, a przy tym diabelnie satysfakcjonującej sieciowej strzelaniny nie było od lat. Zawroty głowy murowane!

Największym atutem Overwatcha jest to, że doskonale łączy zręcznościową, wymagającą nadludzkiego refleksu rozwałkę rodem z Quake 3 Arena z grami w stylu Team Fortress 2 – strzelankami z podziałem na klasy postaci, wymagającymi odgrywania roli i wypełniania narzuconych celów.

Choć 21 dostępnych postaci podzielono, niczym w grach z gatunku MOBA, na cztery główne archetypy (atak, obrona, wsparcie i tank), każda jest unikatowa. Posiada inną broń, inny zestaw umiejętności, inne mocne i słabe strony. Co więcej, każda z nich jest w stanie napsuć krwi przeciwnikom i wcale nie musi w działaniach ograniczać się do tego, co podpowiadałby archetyp. Kreatywny, zaznajomiony z bohaterem gracz może tu zdziałać cuda. Nie ma jednak mowy

o „przejętych” postaciach, które położyłyby balans gry – na każdą znajdzie się dobry sposób.

Sklepik



W grze znalazły się wprowadzić zniechędzone mikrotransakcje, ale nie ma mowy o przewadze rozrzuconych nad resztą graczy. Za realne, wcale niemałe pieniądze da się kupić jedynie ozdoby, które nie mają żadnego wpływu na rozgrywkę.

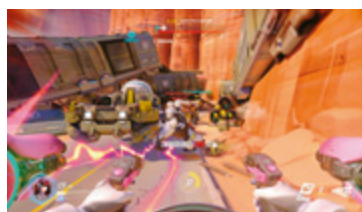
o „przejętych” postaciach, które położyłyby balans gry – na każdą znajdzie się dobry sposób.

o „przejętych” postaciach, które położyłyby balans gry – na każdą znajdzie się dobry sposób.



Zamieniający się w wieżyczkę z minigunem Bastion potrafi szybko wyciąć w pień kilku wrogów, ale gdy trafia na przeciwnika zdolnego odbijać pociski, zazwyczaj kończy podziurawiony własnymi kulami.

Smuga z kolei, choć pada od kilku strzałów, jest w stanie w półtorej sekundy pokonać kilkadziesiąt metrów, podrzucić bombę przeciwnikom, zabunkrowanym w punkcie, który należy odbić, i teleportować się na bezpieczną pozycję.



Nie przesadzam. To, co dzieje się na ekranie, przechodzi ludzkie pojęcie. W trakcie każdego meczu dwunastka ślicznie zaprojektowanych i animowanych bohaterów fruwa, biega po ścianach, rozpędza się do prędkości bolidów F1 i wypluwa z siebie tysiące kolorowych, migoczących pocisków. To prawdziwa uczta dla zmysłów, choć momentami trudno za tym wszystkim nadążyć. A nadążyć trzeba, bo kluczem do zwycięstwa jest szybkie reagowanie i współpraca z drużyną. Owszem, jest czas, by popisywać się umiejętnościami i bawić w samotnego strzelca, ale równie często trzeba odłożyć ambicje na bok i poświęcić się dla dobra sprawy. Inaczej nie ma mowy o przejęciu kluczowych punktów mapy, udanej eskorcie ładunku czy obronieniu wskazanej strefy przed wrogiem.

Kilkanaście rewelacyjnych map w połączeniu z szeroką paletą postaci to gwarancja długiej i dobrej zabawy. Również komfortowej, bo gra stara się dobierać partnerów o porównywalnych umiejętnościach, a dołączanie do zabawy trwa zazwyczaj kilkanaście sekund. Boli jedynie niewielka liczba trybów gry oraz brak nowych umiejętności do odblokowania (zdobywamy jedynie miłe drobizgi takie jak nowe skórki dla postaci, ciekawsze pozy czy wypowiedane kwestie). Na szczęście Blizzard słynie ze wspierania i ulepszania swoich gier przez długie lata od premiery, więc udostępnienie nowej zawartości jest tylko kwestią czasu. Oby jak najkrótszego, bo Overwatch zdecydowanie na takie wsparcie zasługuje! ■

➤ Odpowiednio wykorzystane, potężne ataki specjalne poszczególnych postaci mogą odwrócić losy meczu.





➤ Wszyscy razem:
CRUSH - YOUR
- E-NE-MIEEES!

Crush Your Enemies

PC MAC

PIXEL.AWARD

Big Bang! | Best Gameplay | Warsaw Excellence

PRODUCENT Vile Monarch **Wersja PL:** tak

■ Paweł Schreiber

Monarchia

Studio Vile Monarch zostało założone przez byłych pracowników 11 bit studios – Kacpra Kwiatkowskiego i Grzegorza Mazura. Poznali się w 2011 roku, obaj pracowali też przy This War of Mine.

Hełm się rozrywa, oczy w słup
- / Tarcza rozdarta, leci trup!
Uwielbiam! Tak to musi być
- / Rycerzy tłum chce prac i bić!"
- **wesoło śpiewa poznański bard Jacek Kowalski.**

Chociaż bohaterowie gry Crush Your Enemies nie są rycerzami, a zdziczałymi jak się tylko da barbarzyńcami, priorytety i przyjemności mają te same. Żyją po to, aby prac innych po mordach. A przyszło im to robić

w grze przypominającej przede wszystkim niedysyjszy hit Galcon (choć najbliższym krewnym CYE jest pewnie mniej znana, ale nie gorsza gierka Twitchy Thrones, uroczą parodią Gry o Tron). To błyskawicznie rozgrywana strategia czasu rzeczywistego - plansza zajmuje jeden ekran, armie szybko się rozrastają i szybko mordują, a kolejne bitwy trwają czasem dosłownie kilka minut.

Podstawy mechaniki są proste: gromada barbarzyńców, która schroni się w umieszczonej na mapie chatce, zaczyna się mnożyć (sama

gra sugeruje, żeby nie dopytywać, jak to się dzieje). Im ich więcej, tym szybciej wzrasta ich liczba. Pierwsze decyzje skupiają się na tym, jak przetrzymać odpowiednio dużą grupę w chatce, jednocześnie nie pozwalając wrogowi na ekspansję. To znamy z Galcona. Ale w CYE sprawy szybko się komplikują - poza chatkami zdobywamy obozy szkolące naszych wojaków na toporników, łuczników, tarczowników, a nawet magów. Zwycięstwo wymaga współpracy wszystkich rodzajów jednostek, które wzajemnie się wspomagają i osłaniają. Pojawiają się kwestie zdobywania terenów nieprzyjaciela (które zawsze trochę trwa), a w końcu nawet surowce, które trzeba zbierać, żeby się rozwijać.

Na pierwszy rzut oka nie da się pogodzić prostego schematu Galcona z zawartością godną porządnej gry taktycznej, ale w CYE udaje się to świetnie. Trzeba nie tylko szybko reagować, ale i solidnie główkować, zwłaszcza kiedy chcemy osiągnąć dodatkowe cele misji (często potrzebne do otwarcia drogi na kolejne poziomy). Lepszego rozwinięcia tej formuły jeszcze nie widziałem.

Fabula, skupiona na losach barbarzyńskiego wodza Broga i jego niezbyt rozgarniętego syna Fuzguta, dobrze odzwierciedla mentalność głównych bohaterów. Przechodzi od łupnia do rozwalki, racząc gracza scenkami dialogowymi pełnymi humoru, jak kto woli: a) mocnego i wyrazistego, b) nieprzystojnego, c) hy, hy, hy (niepotrzebne skreślić). Pikselkowe ciała wrogów śmigają w powietrzu, a nasi woje radośnie porykują, bo wiedzą, że w kategorii strategii błyskawicznych spuścili konkurencji takiego łupnia, że siedzi cicho. A jak znów im się postawi, będą pewnie prac do skutku, w głębę, w brzuch, w singla i w multi. ■

■ Poważna rozmowa ojca z synem. Brog stara się, jak może, a wyjdzie jak zwykle.





Shütshimi: SERIOUSLY SWOLE

PC ■ MAC ■ PS4 ■ PSV ■ WIIU PEGI 7

PRODUCENT Neon Deity Games Wersja PL: nie

Voyager

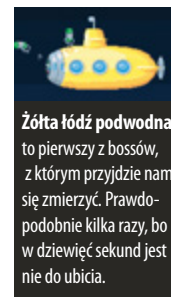
Nieźle dopakowana rybka. Musiała spędzić sporo czasu na wciąganiu koksu w jakiejś wyjątkowo zanieczyszczonej części oceanu. Dobra: moje pierwsze wrażenie, po zerknięciu na rybkę z karabinem i przerośniętą masą mięśniową wokół wyrastających tu i ówdzie pary ramion było... dziwne.

Przecież tu nic nie trzyma się kupy: gdzie rybka ma ramiona, jak można strzelać do pelikanów pod wodą... i inne takie. Głównkowołem tak do czasu, aż dotarło do mnie, że nie ma co myśleć, trzeba działać. Shütshimi to po prostu solidna odtrutka na gry, w których myślenie dominuje nad instynktami. Tu jest absolutnie odwrotnie. No dobra, mamy strzelającą rybkę i masę równie porąbanych przeciwników: rekinki w okularach, skaczące misie (zwijające się w futrzaste kulki), ośmiorniczki sunące po sinusie i inne pelikany naporzające jajami. Równie zwariowany jest wybór uzbrojenia naszego bohatera: poczynając od tradycyjnych kulek, przez lasery, kule armatnie (równie skuteczne, jak w Serious Samie), potrójne strzelanie, strzelbę... albo wszystko naraz.

Z uzbrojenia godne uwagi są również miniaturowe rybki obronne, wspomagające nas ogniem i... kolizją z przeciwnikiem. Dobra, są i strzały z doładowaniem, ale jeszcze będziecie przeklinać zmieniającą się jak w kalejdoskopie broń albo inne udogodnienia. Na przykład kot siedzący na głowie rybki, wystrzelony w odpowiednim momencie okazuje się solidną kulką sierści, zmiatającą przeciwników. Zbiera się też kapelusze, przepaski na oko (zasłaniające część ekranu), wpada się na migoczącą kulami dyskotekę...

✦ Chwila oddechu od walki w nadmuchiwym zamku. Trzeba skakać. Tylko skakać i objąć się o przeciwników.

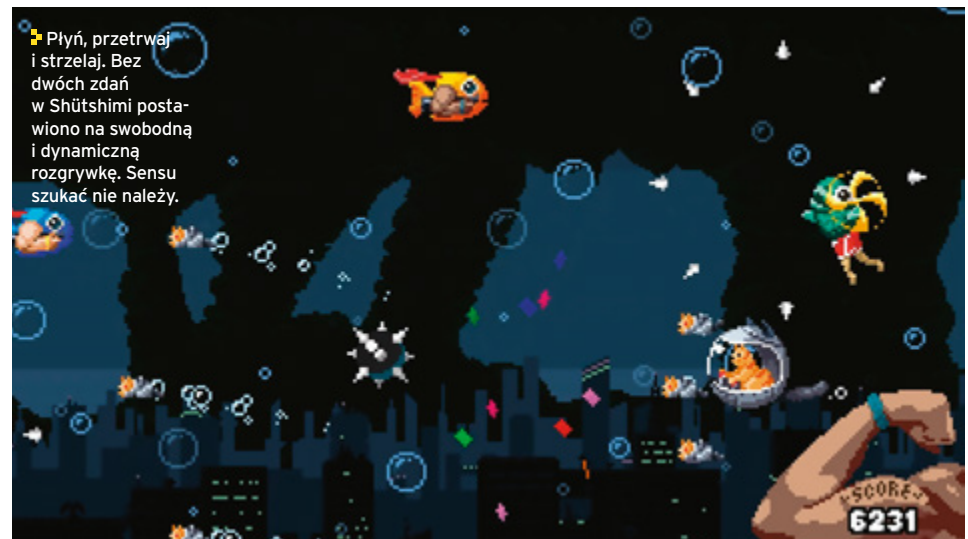
We all live...



Poziom szaleństwo zawartego w tej teoretycznie prostej strzelaninie dorównuje mojemu ulubionemu przedstawicielowi platformówek: Wizkidowi. Nie to, żeby fabuła w Jet Set Willym była bardziej normalna.

Nieco mniej zwariowana jest sama rozgrywka. Pędzimy ekspresem przez trwające po dziewięć sekund poziomy (w szale bitewnym nie liczyłem dokładnie, no może dziesięć), eliminując wrogów (lub nie), by dziewięć sekund później wylądować w sklepiku, w którym dostajemy do wyboru po trzy bonusy z bogatym opisem i kolejne zaledwie dziewięć sekund na dokonanie wyboru. W tym szaleństwie jest metoda. Bardzo szybko uczymy się dobierać największe dobro lub najmniejsze zło (z negatywnych zabawek). Szybko wchodzi też nam w krew fakt, iż w Shütshimi wszystko po prostu dzieje się szybko. Nawet walka z bossami jest przerywana, jeśli przekroczyliśmy dziewięć (no, może dziesięć) sekund.

Nie miałem okazji zagrać w dwie lub z trzema czy czterema innymi graczami, ale mogą sobie wyobrazić, jak Shütshimi jest dobre w rozgrywkach wieloosobowych. Bo to naprawdę dobra strzelanina, z rozbudowanym systemem osiągnięć do zdobycia, trzema poziomami trudności... no i specjalnym trybem, w którym walczyliśmy wyłącznie z bossami. A na samym początku zabawy miałem zupełnie inne zdanie. Jednak rybki z karabinem rządzą! ■





HOMEWORLD® DESERTS OF KHARAK™

EDYCJA MORZA WYDM



119⁹⁰ zł
TYLKO W POLSCE

„Dla takich gier
kupuje się pecety”
Gram.pl



ZAWARTOŚĆ:

- GRA
- 3 DLC
- ARTBOOK
- PORADNIK
- SOUNDTRACK
- 3 NAKLEJKI

CIEŻKI SPRZĘT

GIGANTYCZNY ŚWIAT

TAKTYCZNA WALKA

MULTIPLAYER

PATRONI:

gram.pl

Multikino

IGN

Omuzo.fm

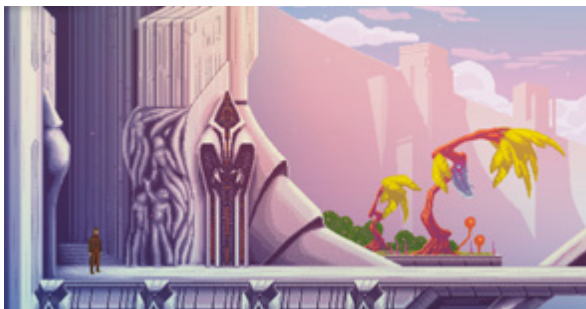
PIXEL

DEMOTYWATORY.PL

TECHLAND

gearbox

EBI
BLACKBIRD
INTERACTIVE



✚ Grę stworzył zespół składający się z trzech osób: grafika (Paweł Matysik), kodera (Blaise Sanecki) i muzyka (Panu Talus).

The Way

PC MAC PIXEL.AWARD
Retro Roots | Rookie of the Year | Indie Grand Prix

PRODUCENT Puzzling Dream Wersja PL: tak

■ Borek

Na The Way trafiłem w trakcie jurorowania Pixel Awards - i już pierwsze sceny wywołały na mojej twarzy banana. Tak powinna wyglądać gra retro.

Pisanie gier w klimatach retro jest równocześnie i łatwe, i trudne. Łatwe, bo niezbędne technologie są dobrze znane, a potrzebne do ich obsługi moce obliczeniowe dostępne od dwudziestu lat. Trudne, bo bardzo łatwo wpaść w pułapkę, że to takie proste, że samo się zrobi - otóż dobra grafika w stylu retro wymaga specyficznych umiejętności. Ktoś chce napisać grę graficznie nawiązującą do tytułów sprzed ćwierćwiecza, a wychodzi mu

Pixel Awards

W trakcie Pixel Heaven

2016 The Way zdobyło nagrody w trzech kategoriach: Indie Grand Prix, Retro Roots i Rookie of the Year. Sukces tym większy, że konkurencja we wszystkich trzech kategoriach była bardzo silna.

✚ Miasto - ostateczny cel wyprawy. Spotkamy tam pewnego nieoczekiwane, starego znajomego.



✚ The Way to jeden z tych projektów, którym udało się zebrać pieniądze na Kickstarterze i nie zawieść swoich fundatorów.

rozpikselowana maskara, nadająca się do straszenia dzieci. To naprawdę nie jest trywialne.

Grafika to była pierwsza rzecz, która zwróciła moją uwagę. Stylistycznie mocno osadzona w przeszłości, coś pośredniego między Another World a Flashbackiem, z postacią głównego bohatera o wysokości 47 pikseli. Te piksele są oczywiście umowne, u mnie każdy zajmuje pięć pikseli rzeczywistych, w dodatku gra od czasu do czasu puszcza do nas oko, korzystając z rzeczywistej rozdzielczości do wyświetlania niektórych efektów. Bardzo łatwo przedobrzyć z takimi rozwiązaniami, a tu są trafione w punkt.

Sterujemy ikonycznym Majorem Tomem. Kiedyś razem z żoną oboje byli członkami ekspedycji, która na odległej planecie trafiła na ślady starożytnej cywilizacji, ponoć posiadającej sekret wiecznego życia. Teraz Major Tom wraca na planetę sam, by odkryć sekret i przywrócić do życia swą małżonkę.

Sama gra to kombinacja elementów zręcznościowych i logicznych, czasem zupełnie osobnych, czasem inteligentnie połączonych. Część scen to oczywiste nawiązania do Another World, a raz i drugi gra puszcza oko do gracza, cytując swojego kultowego poprzednika niemal dosłownie.

Jakość i bogactwo zagadek logicznych bardzo pozytywnie mnie zaskoczyły. Niektóre pomysły znalazłem już w wcześniejszych tytułach, ale wiele było zupełnie nowych. Co więcej, wiele razy byłem święcie przekonany, że coś jest nie tak, że z tych kawałków, którymi dysponuję, nic się nie da zrobić, a potem okazywało się, że przegapiłem coś oczywistego albo nie zauważyłem, że moje działania jednak przynoszą jakiś efekt. To zdecydowanie na plus, choć są też takie momenty, w których od początku z grubsza wiadomo, o co chodzi, a samo rozwiązanie bywa raczej testem na cierpliwość niż na inteligencję.

Kiedyś oceniając gry powstające w Polsce, miewałem ochotę napisać: „jak na garbatego, bardzo przystojny”. Dzisiaj z czystym sumieniem mogę napisać: przystojny i w dodatku swojak. Recommended. ■

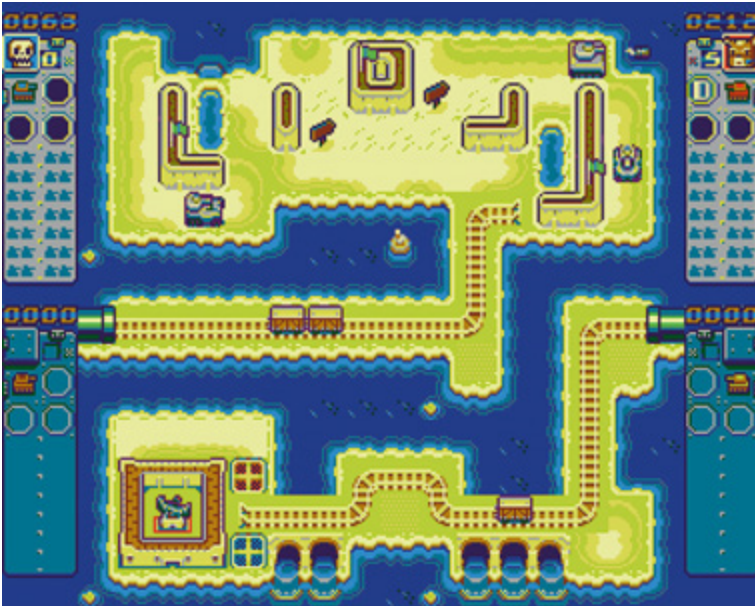


Tanks Furry

AMIGA

PRODUCENT Project R3D Wersja PL: nie

Voyager



Tanks Furry to mikstura Bombermana i Pac-Mana. Zasady rozgrywki można opanować bez sięgania do podręcznika: samodzielnie lub ze znajomym musimy jednocześnie chronić własną, pancerną skórę, nie dopuścić do zniszczenia wieży radarowej i wyeliminować z planszy inne, atakujące fale czołgi.

W grze wieloosobowej możemy łączyć się nawzajem, grając w cztery osoby na 15 losowych planszach. Brzmi banalnie, jednak dobre projekty map (mieszczących się na pojedynczym ekranie) pełne przeszkód terenowych, przejść pomiędzy wyspami oraz tuneli łączących krawędzie ekranu sprawiają, że nie sposób się nudzić. Spostrzegawczość będzie wielkim atutem w rozgrywce. Nie sposób wygrać bez nadzorowania jednocześnie czterech kierunków, z których może nadlecieć pocisk, jak i kontrolowania otoczenia wieży radarowej - w końcu przeciwnik może

nagle pojawić się w jej pobliżu. Dwuosobowa rozgrywka na 42 planszach daje więcej radości niż samodzielne przedzieranie się przez zapory, drzewa i mury. Znaczną część otoczenia możemy zniszczyć kilkoma celnymi strzałami - to istotne, ponieważ natrafimy i na takie plansze, na których wyburzenie części przeszkód będzie konieczne do ukończenia poziomu.

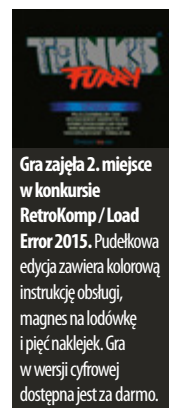
W miarę postępów w grze plansze stają się bardziej złożone, pojawiają się również nowi przeciwnicy - mocniejsze czołgi oraz pojazdy teleportujące się z miejsca na miejsce. Pokonywanie kolejnych fal wrogów ułatwiają bonusy pojawiające się na mapie po zestrzeleniu niektórych przeciwników. Dzięki nim możemy uzyskać tymczasową nietykalność, szybciej poruszać się, strzelać z większą częstotliwością, wysadzić wszystkich wrogów znajdujących się na planszy lub skorzystać z bomby atomowej, która natychmiast (z pozytywnym skutkiem) kończy etap.



❖ Nie ma nic piękniejszego niż zapach prochu strzelniczego o zachodzie słońca, po wygranym pojedynku.

❖ Nawet jeśli ograniczona paleta barw nie dodaje uroku grze, to po kilku minutach rozgrywki zapominamy o mankamentach.

Amiga



Jedyny negatywny bonus, oznaczony czaszką, zabiera nam natychmiast jedno życie. Aby uzupełnić żywot czołgisty, musimy trafić na odpowiedni bonus (wyglądający jak obrazek miniaturowego czołgu) albo uzbierać w poszczególnym etapie trzech wypadniętych z wrogich jednostek czołgistów, których wymienimy po ukończeniu planszy na nowy czołg (czytaj: dodatkowe życie).

Pomimo przeciętnej oprawy dźwiękowej i oszczędnie nakreślonych plansz oraz obiektów (tu ograniczeniem było dostosowanie grafiki do starszych układów graficznych) w Tanks Furry gra się świetnie. Brakuje wprowadzić w opcjach menu trybu Hard (jest Easy i Normal), jednak na zwykłym poziomie rozgrywki nie da się za jednym zamachem przejść całej gry, nawet pomimo szczerkowanej inteligencji opancerzonego przeciwnika. Wrażenia z rozgrywki na dwóch joystickach na prawdziwej Amidze są o 100% lepsze niż zabawa na emulatorze i padach. I jeszcze jedno: po pierwszym rozwaleniu wieży radarowej, które natychmiast kończy rozgrywkę, następnym razem będziemy bardziej się starać... **L**





Seven Guardians

IOS ANDROID

PRODUCENT 4:33 Creative Lab **Wersja PL:** nie

Voyager

Dziewięć światów połączonych przez Yggdrasila to pole boju dla ostatnich siedmiu strażników, którym przypadło w udziale bronić pokojowych mieszkańców krain przed najazdem nieumarłych.

W jednym zdaniu streściłem fabułę tej komiksowo przekolorowanej strategii rozgrywanej w czasie rzeczywistym. Na dodatek mamy tu superbohaterów, rozwój postaci... i coś, co prawie wygląda jak MOBA. Nie jestem w stu procentach przekonany do gier, w których mechanika pojedynków koncentruje się na błyskawicznym dotykaniu ikon (z opóźnionym przeładowaniem) w odpowiedniej kolejności. Cała strategia sprowadza się więc zaledwie do szybkości reakcji i odpowiedniego doboru jednego z siedmiu strażników, a także przeładowania własnej hm... także obłączniczej.

Wszystko byłoby właściwie proste i oczywiste, gdyby nie zbiór elementów upiększających rozrywkę. Poczynając od bonusów, a kończąc na... bonusach. Dawno nie widziałem gry tak przeładowanej elementami zachęcającymi do dalszego dopakowywania punktami XP postaci, zbierania skrzynek z uzbrojeniem, magicznymi kolczykami, pierścieniami

i zbrojami, w które odziewamy śmiałków, że nie wspomnę o samej kolekcji bojowników (w wersjach trujących, mrozących, ognistych...) czy o opcji wykorzystania zbędnych osobników do modyfikowania statystyk innych postaci. To zaledwie zarys tej piekielnej układanki, w której zachęty, kasa, diamenty i specjalne przedmioty wysypują się z każdego worka i przy byle okazji. Jednak nie bez powodu - bez rozwoju postaci nie da się tu przeżyć pierwszego świata. Po prostu poziomy, mimo że całkowicie dwuwymiarowe, zaskakują zmasowanymi atakami wroga i pomysłami na zagospodarowanie skromnej przestrzeni, na której krańcu stoi sobie machina wojenna przeciwnika, wymagająca rozbicia w pył. I to wszystko w skończonym czasie.

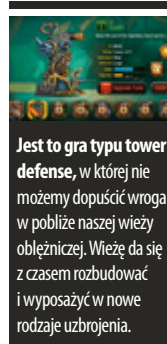
Wprawdzie Seven Guardians to wyraźnie gra, której producent postawił na mikropłatności, skracając dystans drużyny od zwycięstwa, jednak cierpliwość oszczędnego

W kolorowym chaosie złożonym z bohaterów i oponentów liczy się szybkość i kolejność wyboru ikon.



Intensywna wymiana grzeczności o zadziwiającej dynamice jak na grę mobilną.

Czołg



Nie sposób odmówić uroku szacie graficznej Seven Guardians.

gracza sprawi, że zaczniemy eksplorować wszelkie, nawet najbardziej zaskakujące dodatki do gry - a tych jest sporo: rozgrywki na arenach, na które wpuszczamy uprzednio przebraną drużynę i oczekujemy na wynik starcia, potyczki w podziemiach świątyń i specjalne wyzwania, wymagające zmierzenia się z atakami przeciwników różnego rodzaju. Za udział w każdej z potyczek i wyzwań płacimy prowiantem, wygrane batalie nagradzane są zarówno przypisanymi do każdego poziomu bonusami, jak i elementami losowymi. W sumie wystarczy, by przetrwać, ale nie zawsze jest to dosyć, aby brnąć do przodu.

Jeśli nie zamierzamy dopłacać za reklamowane w grze pakiety złota, diamentów czy skrzynek ze skarbami, musimy uzbroić się w cierpliwość i niekiedy przejść wcześniejsze etapy kilka razy. Pomoże w tym przycisk aktywujący automatyczny pojedynek. W sumie to przyjemne, kolorowe klikadełko, wyrosłe na fali popularności MOBA. Wciąga na parę chwil, przytrzymuje gracza, zasypując go tonami bonusów, i uczy cierpliwości, jeśli nie chce przeplacać. ▀



The Solus Project



PRODUCENT Teotl Studios **Wersja PL:** nie

User Jama



Ziemia przestaje istnieć w roku 2151. Ostatni ludzie salwują się ucieczką na statkach Projektu Solus. Solus 4 dotarł do celu, ale rozpadł się na orbicie. Walka o przetrwanie jedyne ocalałego kosmicznego rozbitka na obcym globie przeplata się z odkrywaniem jego tajemnic.

Szef zespołu, który opracowywał tę grę, Sjoerd De Jong nie kryje się z tym, że inspirował się klimatem serialu „Zagubieni”. Nawiązania zaczynają się od pierwszej sceny, kiedy wygrzebujemy się z wraku rakiety na nieznanym wyspie. Dokoła widać porzucane elementy pożywania, a także jeden działający, choć uziemiony, silnik. Monumentalna scena z pierwszego odcinka serialu świetnie sprawdza się też jako punkt wyjścia dla gry.

Planeta Gliese-6143-C przypomina egzotyczną wersję Ziemi. Są tu dziwne rośliny i formacje skalne, widać falujący ocean. Nie da się jednak nie zauważyć dwóch wielkich księżyców wiszących nad horyzontem, które sprawiają, że iluzja swojskości przyska.

Najpierw trzeba zadbać o podstawy - schronienie, gdzie można by bezpiecznie przenoćować, źródło wody pitnej oraz jedzenie. Podobnie każdego dnia cyklu dobowego. Ponadto trzeba pilnować, żeby nie przemarznąć, nie przemoknąć, nie spaść ze skał, nie utonąć, nie trafić w środek anomalii pogodowej.

Pierwszoplanowym celem gry jest znalezienie wśród rozrzuconych po wyspie fragmentów rakiety Solus 4 elementów potrzebnych do zbudowania transmitera, żeby nadać sygnał SOS do pozostałych statków Solus.

➤ Jak cokolwiek zaczyna padać, lepiej szukać schronienia w którejś z jaskiń albo w jednym z fragmentów wraku rakiety.

➤ Odpiływ odsonił połączy plaży, dzięki czemu można przejść dalej suchą stopą.

Piktogramy



W podziemiach autodtoni opisują przybycie i działania Niebian. Przed przybyciem Solusa 4 już wcześniej planetę odwiedzili jacyś obcy, bardziej zaawansowani technicznie od miejscowego ludu.

➤ Akurat ten osobnik prawdopodobnie zginął w wyniku ostrego rozwolnienia.

W trakcie poszukiwań szybko odkryjemy, że na dziewiczej, wydawałoby się, wyspie są ślady starej cywilizacji. Natkniemy się na ruiny, piktogramy i hieroglify. Znajdziemy też rozległe podziemne systemy jaskiń, częściowo zabudowanych, których strzeże zacerpnięta już żywcem z „Zagubionych” śmiercionośna chmura czarnego dymu. Badanie, kim są Ludzie Nieba i co robili na tym świecie, wciąga na równi z odkrywaniem zapisków członków załogi z własnego statku.

Mocną stroną gry jest atmosfera tajemnicy, wyobcowania, poczucia pełnienia ważnej misji. Słabszą brakiem interakcji z innymi postaciami, choć twórcy sprytnie uzasadniają osamotnienie głównego bohatera sytuacją fabularną. Można tę grę przejść liniowo, najkrótszą drogą, co zajmie mniej więcej 10-12 godzin, ale można też rozsmakować się w różnorodności zjawisk pogodowych, zórz na rozgwieżdżonym nocnym niebie, poszukać ukrytych miejsc, poznać historię tego miejsca. Wtedy starczy na dłużej. A już gdy gramy nie na monitorze, lecz za pośrednictwem HTC Vive, The Solus Project robi ogromne wrażenie. ■





❖ W dużych potyczkach nie obędzie się bez wsparcia opancerzonych machin wojennych.

❖ Rozglądaj się, bo za każdym budynkiem mogą kryć się jednostki przeciwnika.



Quar: Battle for Gate 18



PRODUCENT Steel Wool Games Wersja PL: nie

■ Voyager

Zaden screenshot nie odda tego, jak gra się w VR w strategię turową. Przypomina to nieco powrót do wielkich pomysłów stojących za Populousem, Power-Mongerem i Mega Lo Manią.

W Quar możemy poczuć boską władzę, decydując o życiu i śmierci jednostek poruszających się po sześcibocznych polach. W grze lewy kontroler służy wyłącznie do przemieszczania się po mapie. To ważne, bo jednostki wroga mogą kryć się za budynkami i przeszkodami terenowymi, więc dobre rozpoznanie terenu przed walką jest obowiązkiem przywódcy. Również rozplanowanie początkowego położenia naszych jednostek jest kluczem do sukcesu.

Proces zarządzania naszymi wojskami przerzucono na prawy kontroler, który służy do wskazywania aktywnej jednostki, pól docelowych i akcji do zrealizowania (na przykład atak na wroga, przejście flagi lub okopanie się, zmniejszające szanse wybicia do nogi całego oddziału). Każdy z etapów rozgrywany jest w turach.

Tury

Niesamowicie, jak dobrze gra się w strategię turową w goglach. Zarządzanie jednostkami i podgląd zasobów wroga stają się... intuicyjne.

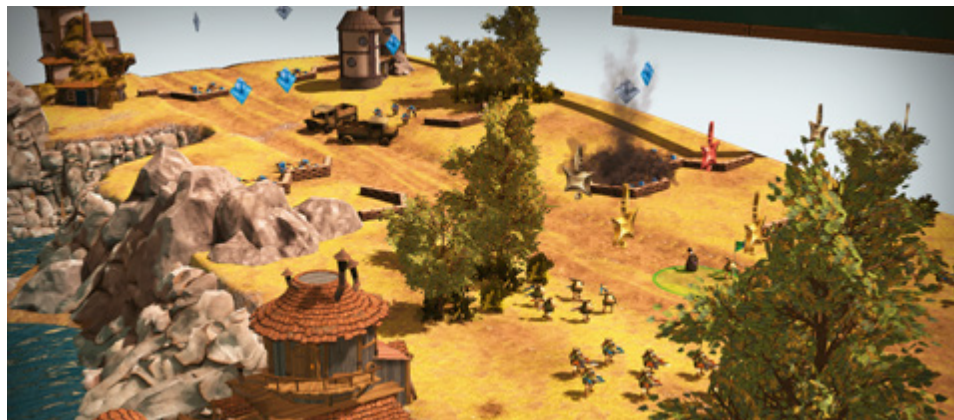
❖ Kilka jednostek wroga kryjących się za umocnieniami? Nic trudnego!

Po fazie ruchu i ataku przychodzi czas na posunięcie przeciwnika, który dla początkującego gracza bywa wredny i wymagający. Już w drugim etapie natykamy się na opancerzone pojazdy sięjące spustoszenie w naszych szeregach, ale i na nie jest sposób – jednostka dowodzenia, która może zarządzić nalot na wskazane pola (uwaga na swoich, ja za pierwszym razem zgotowałem ognistą kąpiel moim żołnierzynom) albo własny czołg.

Stylistyka rozgrywki, udająca realia pierwszej wojny światowej w alternatywnej rzeczywistości (zamiast ludzi – uzbrojone i niebezpieczne mrówkojady) nasyczonej steampunkiem jest intrygująco ładna i świetnie zrealizowana. Czułem się wewnątrz tych miniaturowych mapek jak niematerialny przywódca zaglądający za

każdy narożnik, z żalem pochylający się nad uśmiercanymi jednostkami. Trochę jak w przepięknie skomponowanym, miniaturowym świecie odtworzonym z klocków, prowadząc boje na ołowiane żołnierzyki. Tylko że w Quar wszystko żyje, porusza się i wykonuje rozkazy. To, że tak naprawdę bierzemy udział w grze, podpowiada rozwieszona nad polem walki tablica z aktualnym stanem potyczki oraz menu wyświetlane wokół prawego kontrolera. Zarówno zasady rozgrywki, jak i podstawy mechaniki Quar łatwo opanować. Schody zaczynają się podczas walki, kiedy oprócz rozpoznania terenu musimy także opracować dobrą strategię pokonania wroga, co wcale nie jest proste.

Mamy do czynienia z wciągającą i niesamowicie dobrze zrealizowaną strategią w VR, która dowodzi, że nie tylko dynamiczne strzelaniny i przygodówki z zagadkami zdominują pierwszą falę gier rozgrywanych w wirtualnej rzeczywistości. ■





✚ Poziom trudności walk jest bardzo nierówny. Raz męczymy się z grupą żołnierzy, a za chwilę bez problemu załatwiamy hordę robali. Warto korzystać z pomocy towarzyszy.



The Technomancer

PC PS4 XONE

PRODUCENT Spiders **Wersja PL:** tak

Spektor

Poddany mutacji, nieakceptowany przez społeczeństwo, walczący z najgorszymi potworami – coś mi się wydaje, że twórcy Technomancera przy tworzeniu swojego bohatera mocno inspirowali się naszym Wiedźminem. Na tym jednak podobieństwa się kończą. To gra z innej planety.

Francuskie studio Spiders pokazuje pięknego ducha walki. Po takich średniakach jak *Of Orcs and Men* i *Bound by Flame* w zasadzie powinni przetrzymać się na inny gatunek. Tymczasem *The Technomancer* to kolejna produkcja RPG studia,

Fabula

Akcja gry dzieje się na Marsie w świecie rządzonej przez korporacje walczącej o wodę – towar najbardziej deficytowy. Na straży porządku stoją technomanci, zmutowani wojownicy, którzy nie do końca są akceptowani przez społeczeństwo.

✚ Kilka trybów walki urozmaica starcia z wrogami. Jeśli gracze na PC, koniecznie zainwestujcie w pada.

w dodatku będąca kontynuacją chłodno przyjętego *Mars: War Logs*.

A jednak twórcom wyszedł solidnie wykonany action RPG, klimatami bliski *Mass Effect*. Oto Mars, rządzony przez bezwzględne korporacje odpowiedzialne za dostarczanie wody, stoi na skraj wojny domowej. Aby podkreślić złowieszczy charakter władzy, w grze co krok pojawiają się totalitarne symbole – flagi i transparenty ze skrzyżowanymi młotami oraz ponure betonowe posągi.

Nasz bohater to początkujący technomanta. Grę rozpoczynamy w koszarach. Udajemy się na krótki nieobowiązkowy trening, w ramach którego testujemy trzy dostępne style walki: wojownika (dwuręczny kostur), łotrzyka (broń palna i miecz) i strażnika (tarcza i buława). Początkowo byłem trochę zawiedziony małą

✚ Jak widać sztuka socrealu rozkwita nawet na Marsie. W mieście Ophir na każdym kroku widać ponure symbole władzy.

spektakularnym zestawem broni, ale w połączeniu z technomanckimi umiejętnościami, które zamieniają zwykły kawałek kija w iskrzącą elektrycznością śmiertoczną broń, robi on niezłe wrażenie.

Szybko okazuje się, dlaczego broń, pancerze, kaski i inne wykorzystywane przez nas przedmioty przypominają samochody z „*Mad Maxa*”. Otóż odcięty od reszty Wszechświata Mars stał się wielkim śmietniskiem i większość rzeczy wykonujemy samodzielnie z zebranych po drodze elementów. Crafting jest bardzo rozwinięty, warsztaty spotykamy często, a efekty pracy przypominają kostiumy z najlepszych cyberpunkowych i postapokaliptycznych filmów.

Po ukończeniu początkowej misji, w ramach której oczyścimy świątynię założoną przez pierwszych marsjańskich osadników z plagi robactwa (w tej roli obleśna i olbrzymia królowa matka), trafiamy do regularnej służby i już jako porucznik Zachariah rozpoczynamy walkę z rebelią. A ponieważ Ophir to ponure i paskudne miasto, warto dla bezpieczeństwa zabrać ze sobą towarzyszy.

Jeśli wciąż męczycie nas kaczki po zakończeniu *Mass Effect* i szukacie dobrego RPG w klimacie SF, *The Technomancer* na pewno się spodoba. I co najważniejsze – to nie kolejna epicka fabuła, która skradnie 200 godzin życia. Całość nie powinna zająć więcej niż 40 godzin. **L**



Adventure Time



PRODUCENT Turbo Button Wersja PL: nie

Pagan Baby

Zyjemy w zupełnie nowej epoce, która kojarzy mi się z początkiem ery CD-ROM, gdy dosłownie z dnia na dzień zaczęły się pojawiać gry powodujące opad szczęki na podłogę.

Narzekano na ich grywalność, wyśmiewano zawarte w nich zagadki, ale nie dawało się ukryć, że obcowaliśmy z czymś zupełnie nowym. Dokładnie tak samo jest obecnie z VR. Ukazujące się gry są krótkie, obarczone grafiką sprzed dwóch dekad, a jednak wyjątkowe, dające poczucie obcowania z technologią XXI wieku. Pixel gra w większości rzeczy, które się ukazują, i wybiera to, co naszym zdaniem najbardziej okazałe, pozwalające poczuć przyjemny wicherek wirtualnej rzeczywistości.

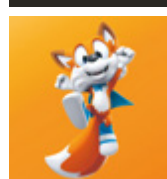
Fated: The Silent Oath teoretycznie zalicza się do action adventure, ale niestety ślimaczy tryb chodzenia i strywializowanie wikingów okazały się na dłużą metę nie do zniesienia. Tu potrzeba akcji, fajwerków oraz humoru. I tak oto na miejsce boju przybywa Pendleton Ward ze znanym z Cartoon Network serialem animowanym „Pora na przygodę!”,



który został właśnie przetransplantowany do elektronicznej rozrywki.

Adventure Time byłoby małym, niezauważalnym tytułem w duchu Mario 64, gdyby nie drobny detal – gra jest tytułem wyłącznie na VR. Zabawa wymaga pada i wygodnego fotela, co dla posiadaczy HTC Vive jest dość dokuczliwą koniecznością. Gdy jednak ruszamy niewielkich rozmiarów chłopcem o imieniu Finn, dźwigającym na barach żółtego psiego kompana o orozie dłuższym od najbardziej muchołapnej żaby,

Lucky's Tale



Bardzo podobną w założeniach platformówkę wypuszczono jako exclusive dla Oculus. Lucky's Tale legitymuje się zapewne najlepszą rysunkową grafiką à la „Toy Story” w historii gier wideo, ma niebywałą perspektywę 3D, ale jednocześnie jest grą prymitywną, pozbawioną ciekawych rozwiązań Adventure Time.

✦ Na statycznych obrazkach nie wygląda to hurraoptymistycznie, ale sama gra, zwłaszcza w drugim etapie, czyli wycieczce po kopalni, jest rewelacyjna.

odżywa pierwotna potrzeba rozrywki. Kamera podąża za bohaterem niczym za Mariem w sztandarowych produkcjach 3D, tyle że jeszcze możemy kręcić głową na wszystkie strony. Ten kolorowy, sielankowy świat pełen agresywnych tostów i fruujących pajacyków jest tak niesamowity, że przebija oglądanie najbardziej wyrafinowanych seriali rysunkowych. Co pewien czas robaczkopodobny delikwent zwraca się prosto do nas niczym w transmisji holograficznej.

Minusem jest oczywiście to, że Adventure Time daje się skończyć w godzinę, bo to tylko dwa etapy. Śpieszono się na premierę HTC Vive tak bardzo, że nie zdołano dokić do gry nic więcej. Pewnie z biegiem czasu będą się pojawiać dodatki i rozszerzenia, bo aktualnie Adventure Time stanowi wzorzec platformówki pod wszelakie supergogle. Jest też idealnie dopasowane graficznie do obecnych ram, jakich dostarcza współczesne VR. Graliśmy w kilka osób i każdego gra zostawiła z rozdziawionymi ustami. ■

✦ Agresywny tost jest najprostszym z przeciwników, jakich spotkamy.



The Gallery: Call of the Starseed



PRODUCENT Cloudhead Games **Wersja PL:** nie

■ Micz

Ciężko oddać słowami moc doznań, jakie wyczarowuje ta gra. Ograniczmy się do stwierdzenia, że funduje kilka pieszczących wyobraźnię chwil w sztucznej rzeczywistości.

Wszystko wiem – VR jeszcze się nie zakorzeniło, godnych oka gier jest niewiele, nie należałoby się więc nadmiernie zachwycać zjawiskiem, a jednak... Gdy słyszę szum fal, piski rybitw i jęki kołyszącej się na falach łajby, stojąc gdzieś na wieczornej plaży, włącza się nostalgia, tęsknota za innym, lepszym światem. Nie przeszkadza nawet ostentacyjnie kiczowaty tytuł

„Zew gwiazdowego nasienia” i równie kliszowa opowiadka o zaginionej siostrze i szalonym naukowcu majstrującym przy czasie i przestrzeni.

Jest to gra wydana wyłącznie na HTC Vive, wykorzystująca potencjał tej maszyny sprawnie jak kacykowie niewolników na plantacji bawełny. Po pierwsze trzymamy w dłoni rewolwer i to jest niebywale realne uczucie, zwłaszcza że za klamkę robi jeden z kontrolerów Vive. Fizyka gry jest niesamowita – przedmioty możemy podnosić, obracać w dłoniach, podrzucać, a następnie uderzać ręką w locie. Część z nich chowamy do plecaka zamasytym ruchem za plecy, jakbyśmy to robili naprawdę. No a przecież o naśladowanie rzeczywistości i pokazywanie jej w odbitym zwierciadle tutaj chodzi.

Poruszanie się odbywa się w podobny sposób jak w recenzowanym w Pixelu #16 Vanishing Realms. Wystrzelony z lewego kontrolera promień światła wskazuje miejsce,



■ Jednym z najbardziej dojmujących doświadczeń na HTC Vive jest opuszczenie głowy i oglądanie własnych dłoni, którymi można swobodnie poruszać.

■ Kończąca epizod zagadka wydaje się supertrudna aż do momentu odnalezienia ukrytej podpowiedzi.

do którego chcemy zrobić krok. Możemy też je oczywiście wykonać osobiście, byle w obrębie klatki, jaką dopuszcza VR.

Call of the Starseed to formalnie przygodówka, więc rozwiązujemy proste łamigłówki. Tyle że w trakcie jednej z nich, szukając elementu do układu scalonego, dostrzegamy dziwny kształt na dolnej półce. Oświetlamy zaulek latarką, ale żeby tam sięgnąć, trzeba się położyć na podłodze. Dosłownie! Podobnie sięgając po coś na półce, trzeba stawać na palcach. To zupełnie nowy rodzaj doświadczenia, przynależny tylko HTC Vive. W najlepszej zaś sekwencji posługujemy się sprzętem niczym z Half-Life, przyciągając lewitujące żarówki i chwytając je następnie niczym muchy.

Jest w tej grze tajemnica przynależna wszystkim opowieściom o granicach naszej rzeczywistości. Najlepiej ją utożsamia postać, którą spotykamy w finale – najpierw znajdująca się w półcieniu, lecz gdy w końcu światło pada na jej twarz... Trwa to wszystko dwie godziny, ale przyzwyczajmy się, że wczesne gry VR nie będą zwykle o wiele dłuższe.

W napisach końcowych pojawia się zapowiedź dalszego ciągu The Gallery zatytułowanego stosownie do oryginału – Heart of the Emberstone. Już zacieram wirtualne dłonie, bo znów zapowiada się wspałały skok w cyfrowe marzenia. ■



■ Niemal każdy z tych przedmiotów możemy podnieść lub zniszczyć. Znaleziony list można przeczytać przy świetle świecy, ale trzeba uważać, żeby się nie zapalił.

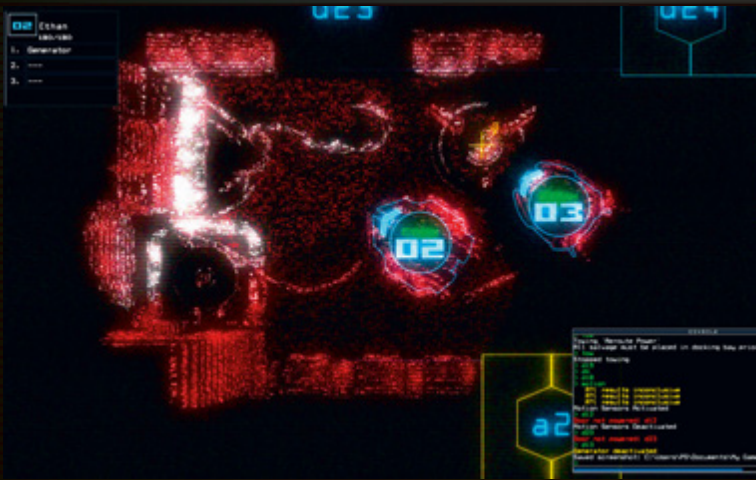
> DUSKERS

Explore. Adapt. Survive.

■ PC ■ MAC

PRODUCENT Misfits Attic Wersja PL: nie

■ Paweł Schreiber



Filmy SF nie pozostawiają wątpliwości - nasza przyszłość będzie przebiegała w dwóch etapach. W pierwszym, kiedy jeszcze podbijamy kosmos, sprawiamy bardzo dobre wrażenie - sterylne statki, piękne kombinezony i dostojne nazwiska dowódców. W drugim, kiedy kosmos już podbiliśmy, nie trzeba się zbytnio starać. Zamiast wielkich statków dokonujących wielkich odkryć w kosmos wylatuje chmara zardzewiałych stateczków, na których znużeni kosmiczni żeglarze jedzą z brudnych talerzy i przesiadują przy równie brudnych, przestarzałych komputerach. Nie wiem czemu, ale dużo bardziej wolę fazę drugą, w której możliwy jest zapuszczony Nostromo z „Obcego” czy statek złomiarzy z intra pierwszego StarCrafta. Oraz świat gry Duskers.

Przepraszam. W Duskers mamy do czynienia właściwie z fazą trzecią, w której zdążyliśmy już podbić kosmos, potem trochę nim się znużyć, a potem wszystko wzięli diabli. Budzimy się na statku dryfującym przez martwą galaktykę, wypełnioną

wrakami statków i stacji kosmicznych, liczącymi sobie setki lat. Co się stało? Dlaczego wszyscy wyginęli? Dlaczego my przeżyliśmy? To wszystko pytania, na które musimy znaleźć odpowiedzi. Żeby ich szukać, potrzebujemy zasobów - paliwa i rozwiązań technologicznych. Żeby je zdobywać, musimy skakać od wraku do wraku, a przede wszystkim potrzebujemy dronów, zapuszczających się w ciemne korytarze opuszczonych statków.

A drony w Duskers są, jakie są. Zamiast obrazu w kolorze i HD na ekranie widzimy chmurę migotliwych pikseli dających luźne pojęcie o zarysach pomieszczenia, w którym się znaleźliśmy. Zamiast sprzętu gotowego poradzić sobie z każdym wyzwaniem - losowy, prowizoryczny zestaw części i umiejętności. Ślamazarnie się poruszają. Szybko się psują. Każdy ma zaledwie kilka funkcji, więc muszą współpracować. A do tego sterujemy nimi - uwaga! - poleceniami tekstowymi wstukiwanymi na starym terminalu komputerowym. Oczywiście, podstawowe funkcje ruchu można obsługiwać strzałkami, ale kiedy trzeba

■ Drony dorwały się do generatora. Tak wygląda dronowe szczęście.



■ Ethan patrzy na świat przez różowe okulary.

Rodzina

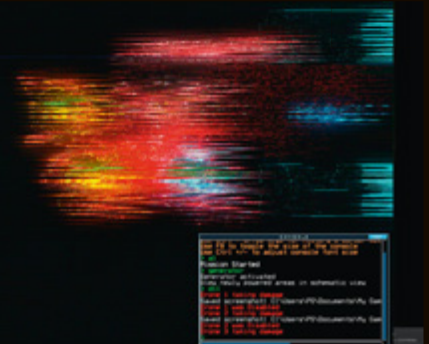


Twórcy Duskers, firma Misfits Attic, to rodzinny interes, założony przez małżeństwo Tima i Holly Keenanów. Za gry niezależne zabrali się po długim romansie z wielkimi korporacjami - Tim pracował dla Dreamworks, a Holly dla Yahoo! i CNN.

podłączyć się do generatora albo zarządzić ewakuację kilku dronów naraz, trzeba stukać. I to szybko.

Ta szybkość staje się dużo ważniejsza, kiedy już zdamy sobie sprawę, że nie jesteśmy sami. Statki bywają zamieszkane - często trudno powiedzieć przez co, bo obraz z drona jest niewyraźny i zanim zobaczymy zarys wyskakującego zza węgła wroga, jest już po wszystkim. Walka przeważnie nie ma sensu, bo uzbrojenie dronów, jeśli w ogóle nim dysponują, jest mizerne. Najlepiej więc kombinować, zastawiając pułapki i przynęty, sterując grodziami na statkach, panicznie sprawdzając każde pomieszczenie czujnikiem ruchu. W takich chwilach przestają być graczem przy komputerze. Siedzę na moim rozpadającym się statku kosmicznym, pot kapie mi z czoła na klawiaturę, na której wpisuję kolejne polecenia, czekając na moment, kiedy będzie trzeba uciekać przed nieznanym wrogiem, którego i tak nie pokonam. Może resztki, które udaje mi się między tymi ucieczkami zebrać, pozwolą mi gdzieś dolecieć, a może mój statek dołączy do wraków, które przeszukuję. Wtedy zacznę od nowa, w kolejnej losowo wygenerowanej galaktyce, z beznadziejnie wyposażonymi dronami, za które dałbym się posiekać. Bo Duskers to gra niepozorna, ale wielka. ■

■ Oczko mu się odlepiło. Temu dronu.



Bohemian Killing

PC MAC

PIXEL.AWARD
Best Story

PRODUCENT The Moonwalls Wersja PL: tak

Borek

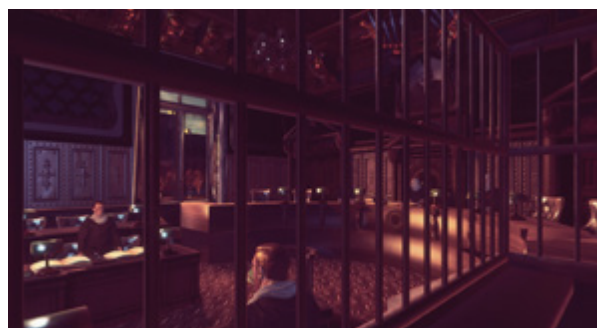
Tak, od razu się przyznam. Jako juror PIXEL Awards głosowałem na Bohemian Killing w kategorii Best Story (którą to kategorię gra wygrała). Przy czym - co na swój sposób zabawne - nie do końca wiedziałem, na co głosuję, bo historia w tej grze wcale nie jest znana. Historię ma dopiero napisać gracz.

Zacznijmy od (zmyślonego) początku. W październiku 1894 roku w Paryżu niejaki Alfred Ethon zabił Marie Capet. Został błyskawicznie aresztowany, prokuratura zebrała przeciwko niemu dowody i oskarżyła go o zabójstwo. Ruszył proces. Zadaniem gracza jest wcielenie się w oskarżonego i najpierw odkrycie, co się naprawdę wydarzyło, a potem takie przedstawienie faktów, żeby wyrok był możliwie jak najniższy.

To swoiste odwrócenie zasad przygodówki. Zwykle nasze zadanie polega na podążaniu za scenariuszem. Czasem go współtworzymy, ale niekoniecznie dążąc do określonego celu - ja przynajmniej pozwalam historii toczyć się tak, jak jej wygodnie, podejmuję decyzje zgodne z moim sumieniem i widzeniem świata. Dotrę tam, dokąd dotrę. Tutaj takie podejście jest błędem, bo bardzo łatwo może się skończyć śmiercią na gilotynie. Żeby skończyć z głową na karku (i nie spędzić reszty życia za kratkami), trzeba się najpierw nauczyć historii, która się wydarzyła, a potem opowiedzieć jej wersję przekonującą dla sędziego.

Pierwszą rzeczą zwracającą moją uwagę była lista dialogowa. To zasługa doboru lektora. Stéphane Cornicard (znany już graczom z Metal Gear i Dragon Age) to nie jest przypadkowa postać.

Gilotyna była we Francji w użyciu do 1977 roku włącznie.



Sala sądowa i zasady zachowywania się w trakcie procesu odtwarzają autentyczne miejsce i reguły z epoki.

Premiera



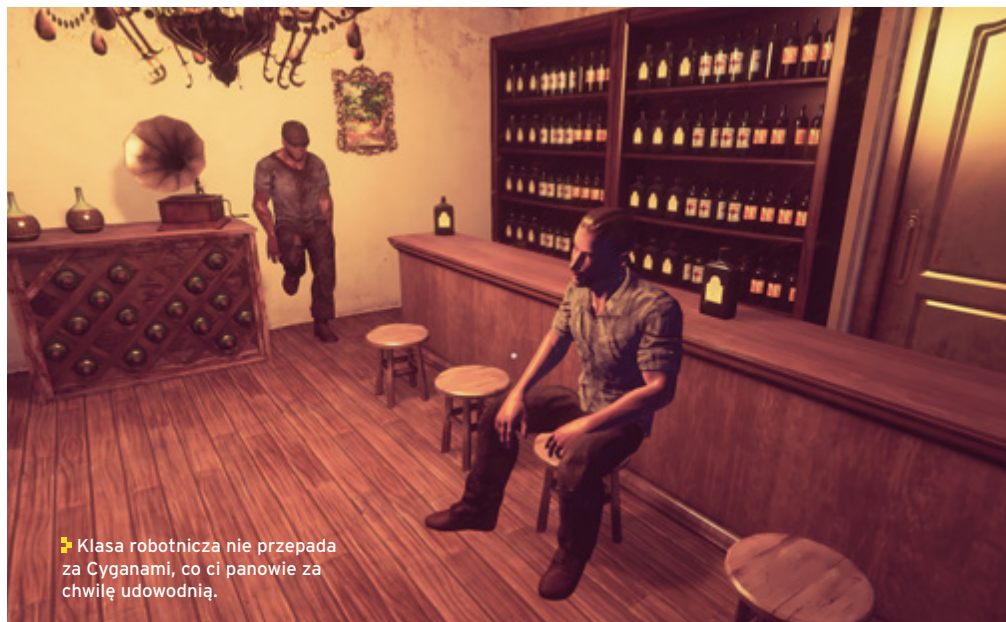
Gra w ciągu tygodnia dostała zielone światło na Steamie, a jej premiera przewidziana jest na lipiec.

Co zaskakujące, jego francuski akcent ułatwia zrozumienie angielskiego tekstu (innego na razie nie będzie - dla upośledzonych językowo w wersji premierowej przewidziane są napisy). Poza tym technicznie i graficznie gra trzyma poziom, do jakiego przyzwyczaili nas gry FPP oparte o silnik Unity. Mamy do swojej dyspozycji zgrabnie stworzony kawałek Paryża czasów belle époque, jeden z ówczesnych sądów i celę, do której trafiamy na noc.

Jedyną zastrzeżenie mam do trochę zbyt sztywnej struktury tworzonych historii. Tak jak jest, gra staje się odtwórcza (wymusza poruszanie się po ścieżkach przewidzianych przez autora) i pozostawia graczowi niewiele swobody w tworzeniu własnej wersji wydarzeń, wypełniania szkieletu niepodważalnych faktów (godzina, miejsce, zdarzenie) brakującymi połączeniami. Oczywiście ten drugi wariant byłby trudniejszy, bo znacznie łatwiej jest sprawdzić, czy gracz znalazł wszystkie ukryte po drodze fany, niż ocenić jego kreatywność w próbie dopasowania zeznań do faktów - ale też chyba byłoby ciekawiej.

Co nie zmienia faktu, że gra się dobrze, a nagroda jest w pełni zasłużona. ■

Klasa robotnicza nie przepada za Cyganami, co ci panowie za chwilę udowodnią.





✚ Bezczelne cytowanie Gandalfa nigdy nie wyjdzie z mody.

Overfall

PC MAC

PRODUCENT Pera Games Wersja PL: nie

■ Paweł Schreiber

Grze Overfall warto się przyjrzeć choćby z jednego powodu – w napisach końcowych tego projektu mało znanego tureckiego studia znajduje się nazwisko Chrisa Avellone. Nie, król komputerowych fabuł nie pisał scenariusza Overfalla, ale entuzjastycznie wsparł cały projekt i stworzył długaśny poradnik korzystania z edytora gry. Pomyślałem, że kto jak kto, ale Avellone bez powodu się gramami nie zachwyca.

Overfall to sympatyczna, prosta gra roguelike w realiach fantasy. Gromadka śmiałków zostaje wysłana przez magiczny portal, żeby w przyszłości uratować świat przed inwazją wikingopodobnych Vornów. Aby ocalić przed ich okrucieństwem wszystko, co dobre i piękne, nasi bohaterowie muszą skorzystać z pomocy dwóch spośród zamieszkujących świat ras. Oczywiście kiedy pomagamy jednej z nich, automatycznie zachodzimy za skórę drugiej.

Główny ekran gry to mapa, na której podróżujemy od wyspy do wyspy, szukając nowych przygód. Wysepek

Stateczek



Mapa świata w Overfallu najbardziej przypomina stareńkie, ale genialne Space Rangers. Dziesiątki statków pływają, kombinują i próbują przeżyć między dziesiątkami wysepek, na których czekają dziesiątki przygód.

✚ **Marynarz z nadwąga pyta o porady w kwestii fitnessu. Wielka przygoda ma różne oblicza.**

są dziesiątki, podobnie jak podróżyujących między nimi statków, które zajmują się swoimi interesami – handlują, szukają zysku, podbijają nowe terytoria. Postępy inwazji Vornów widać jak na dłoni. Flotyle statków i słupy dymu nad kolejnymi wyspami świadczą, że żarty się skończyły. Sercem gry jest jednak to, co dzieje się na wyspach – losowe spotkania i związany z nimi system walki.

Z przeciwnikami walczymy w turach na małych, podzielonych na hekсы mapach. Kluczem do zwycięstwa jest sprawne stosowanie umiejętności powiązanych z ruchem i atakami. Niemal każde działanie powoduje utrzymujące się przez co najmniej kilka tur zmiany statusu naszej postaci lub przeciwników. Oślepienia, wzmocnienia, okaleczenia, otumaniania, szaty berserckie, regeneracje – do wyboru do koloru. To one, w dużo większym stopniu niż po prostu siła oręża, decydują tu o życiu i śmierci.



No dobrze, jest sympatycznie, ale czym zachwycał się Avellone? Przede wszystkim pomysłem na rozwiązanie problemu fabuły. Zamiast bawić się w tworzenie złożonej opowieści, którą przechodzi się tylko raz, twórcy Overfalla postanowili rzucić graczy na pożarcie tysiące drobniutkich historyjek, wybieranych losowo przy lądowaniu na wyspie. Czasem prowadzą do walki, czasem ograniczają się do krótkiej rozmowy z ciekawą postacią. Pozwalają na proste decyzje rodem z gier paragrafowych, ale umieją też budować bardziej złożone konstrukcje (np. śledztwo w sprawie morderstwa). Edytor pozwala na dodawanie do gry własnych minidziełek fabularnych. Pomysł wspaniały, a jego realizacja solidna, choć bez głębi i przebłysków geniuszu takich jak na przykład w King of Dragon Pass.

Opowiadki w Overfallu bawią, cieszą i wciągają, ale nie budują spójnego, fascynującego świata. Kreskówkowa grafika i pojawiające się co chwila chichy-śmichy z konwencji fantasy nie pozostawiają wątpliwości, że chodzi o beztroską zabawę, a nie przełom w historii fabuł w grach. Ale Avellone się bez powodu nie zachwyca – rozbita w drobny mak, uzupełniana przez graczy struktura fabuły Overfalla może być zwiastunem takiego przełomu. Żeby czekać na niego za bardzo się nie dłużyło, można sobie pograć. Na przykład w Overfalla. Całkiem fajna gra. ■



✚ Bitwy lądowe różnią się od tych prowadzonych w przestworzach. Trudno uciec spod ostrzału, robiąc bezczkę!



✚ Pełne 60 klatek na sekundę w takiej grze poraża!

Star Fox Zero

WIIU PEGI 7

PRODUCENT Nintendo EPD Wersja PL: nie

✚ Krooger

Fox McCloud oraz jego zwiariowana ekipa: Falco, Peppy i Slippy to bohaterowie gier z serii Star Fox, które na konsolach Nintendo znane są od 1993 roku. Ojcem serii jest niezastąpiony Shigeru Miyamoto, a w Japonii gry z Gwiazdnym Lisem nadal cieszą się niesłabnącą popularnością. Zręcznościowego symulatora Arwinga, dzięki któremu pokonujemy kolejne poziomy, ratując galaktykę, nie mogło zabraknąć również na Wii U. Choć nie zachwyca przy pierwszym kontakcie, okazuje się porządnym tytułem, który spodoba się nie tylko japońskim nastolatkom.

Star Fox Zero wskrzesza rozgrywkę znaną z Nintendo 64. Sami twórcy nigdy nie potwierdzili, czy Zero jest prequelem, czy sequelem Star Fox 64 (znanego poza Japonią jako Lylat Wars), ale dla mnie osobiście wygląda na bardzo podrasowany i rozbudowany remake, który doskonale pokazuje młodemu pokoleniu graczy, czym kiedyś były gry od Nintendo.

Dzięki rozdzielczości 1080p oraz animacji działającej w pełnych 60 klatkach na sekundę podczas grania czułem się jak na szalonej kolejce

górskiej, rzadko kiedy odpuszczałem spust dział laserowych, a przechodząc kolejne poziomy, zastanawiałem się, jak bardzo mógłbym poprawić swój dotychczasowy wynik. Gra zachęca do ponownego przejścia ukończonych już poziomów, ponieważ odblokowywane są nowe obszary, a dzięki nim właśnie można znacznie poprawić swój wynik punktowy na tablicy highscore.

Zróznicowane są też same misje w kampanii - nieraz z wąskich korytarzy powietrznych wypełnionych przeszkodami przesiadamy się do superszybkiego poduszkiowca czy też siejącego groźbę czołgu, który

Późno

Od czasów Super Nintendo gry z serii Star Fox ukazały się praktycznie na każdej kolejnej produkowanej przez Nintendo platformie... oprócz Wii. Czyżby Zero ukazał się na Wii U w wyniku gigantycznego opóźnienia w produkcji?

✚ Walki z bossami odbywają się w różnych, ale zawsze bardzo malowniczych scenariach.

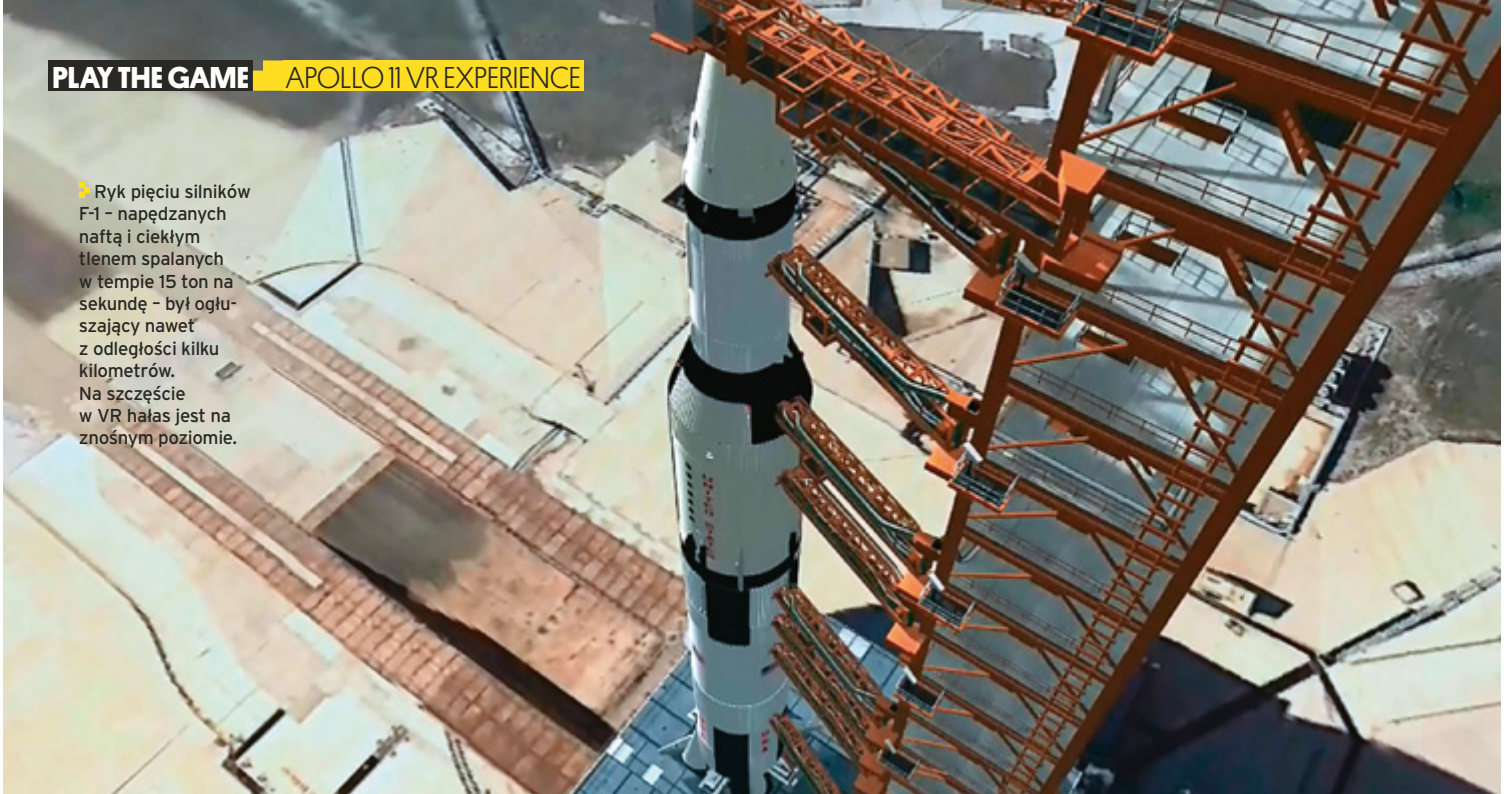
na pustyni udowadnia wszystkim dookoła swoją siłę ognia. Doskonale też sprawdzają się batalie z bossami. Każdy z nich jest inny i na każdego trzeba znaleźć odpowiedni sposób. To nie siła ognia i pasek energii są tutaj najważniejsze, tylko określone punkty, w które trzeba trafić, niekiedy w odpowiednim momencie, oczywiście przy akompaniamencie wszelkiego rodzaju „przeszkadzajek”. Takie batalie lubię!

Niestety gra ma jedną, dosyć poważną wadę: sterowanie, które przeszkadza w pełnej immersji. Rozumiem pomysł na wykorzystanie padletu do szczegółowego celowania z wnętrza kokpitu, ale konieczność korzystania z niego w wielu sytuacjach odbiera czasami ochotę do zabawy. Ciężko skupić wzrok tak samo intensywnie zarówno na telewizorze, jak i na ekranie dotykowego pada.

Star Fox Zero jako tytuł ekskluzywny na platformę Nintendo sprawdza się świetnie i dzięki odświeżeniu klasycznego schematu i oprawieniu go w nowoczesną oprawę audiowizualną idealnie wpisuje się na listę „muszę zagrać” użytkowników Wii U. Jako bonus na płycie z grą dołączony jest Star Fox Guard, gra z gatunku tower defence, która tym razem doskonale wykorzystuje ekran dotykowy kontrolera i tryb multiplayer. Warto sprawdzić! ■



■ Ryk pięciu silników F-1 – napędzanych naftą i ciekłym tlenem spalanych w tempie 15 ton na sekundę – był ogluszający nawet z odległości kilku kilometrów. Na szczęście w VR hałas jest na znośnym poziomie.



Apollo 11 VR Experience



PRODUCENT Immersive VR Education Wersja PL: nie

■ User Jama

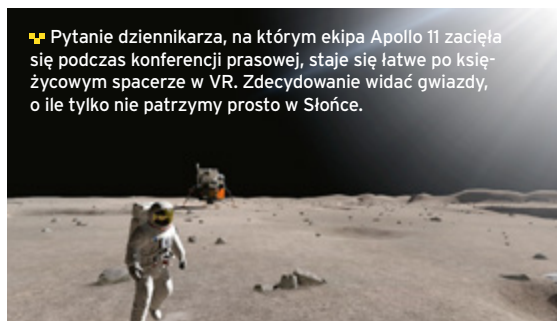
Wenie mniej więcej dwóch biletów do kina posiadające gogli VR i odpowiednio mocnego peceta mogą doświadczyć wrażeń z lotu na Księżyc z perspektywy członka załogi misji Apollo 11.

Zaczynamy na przylądku Canaveral w kompleksie startowym 39, obecnie będącym częścią Centrum Kosmicznego imienia Johna F. Kennedy'ego. Na platformie startowej stoi monumentalna rakietą Saturn V, która do dziś pozostaje największą i najmocniejszą, jaką ludzie wysłali na orbitę. Oglądamy ją z bliska w całej okazałości od góry do dołu. Jeśli ktoś ma lęk wysokości, w tym fragmencie przygody mózgiem będzie się szarpał niczym pies pozostawiony na smyczy przed sklepem.

Po przejeździe windą na szczyt wieży zasiadamy w samym czubku rakiety, gdzie mieści się moduł dowodzenia.

Obok upchnięci jak sardynki w puszcze siedzą dwaj pozostali astronauty, w tym dowódca misji Neil Armstrong. Na wprost jest tablica rozdzielcza z milionem przełączników i wskaźników, odtworzona w VR dokładnie według oryginału. Każdy z nich można obejrzeć z bliska, niestety nie można nic poprzesztawiać. Po lewej mamy malutkie okienko, w którym szybko kurczy się Ziemia. Silniki ryczą, wszystko trzęsie się, jakby miało się zaraz rozlecieć. Słowem czujemy, że lecimy.

■ Pytanie dziennikarza, na którym ekipa Apollo 11 zacięła się podczas konferencji prasowej, staje się łatwe po księżycowym spacerze w VR. Zdecydowanie widać gwiazdy, o ile tylko nie patrzymy prosto w Słońce.



Wirtualność



Diabeł tkwi w szczegółach. Niebieska poświata atmosfery wokół Ziemi jest widoczna. To plus dla VR. Widać też promienie słoneczne – kolejny plus. Jest jednak pewne przekłamanie i tu minus. Silniki J-2 w drugim i trzecim członie rakiety Saturn V spalały ciekły wodór w ciekłym tlenie, które dają przezroczysto-niebieskawy wydech, a nie pomarańczowy.

W trakcie całego seansu słychać komunikaty między załogą a kontrolą lotu jak w oryginalnej misji z 1969 roku. Widzimy z zewnątrz manewr dokowania z modułem księżycowym, a chętni mogą nawet sami spróbować wcelować, patrząc na przyrząd i kierując silniczkami manewrowymi. Podziwiamy z orbity wielkie, pucołowate twarze najpierw Ziemi, potem Księżyca. Drugim interaktywnym akcentem jest samo lądowanie, próba wcelowania w wybrane miejsce na Srebrnym Globie. Gdy stoimy na jego powierzchni i wykonujemy pierwszy mały krok z widokiem na Ziemię nad horyzontem, poza filigranowym lądownikiem „Orzeł” jak okiem sięgnąć są tylko kamienie. To właśnie ten księżycowy krajobraz Buzz Aldrin określił mianem „wspaniałego pustkowia”.

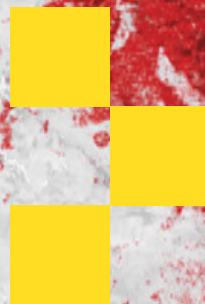
Apollo 11 VR Experience nie jest symulatorem. To raczej rodzaj godzinnego seansu filmowego oglądanego z perspektywy głównego bohatera jednego z głośniejszych wydarzeń w dziejach. Cynik powiedziałby pewnie, że wirtualna inscenizacja lądowania na Księżycu jest o niebo lepsza od tej sprzed czterdziestu siedmiu lat. Rzecz obowiązkowa dla każdego fana kosmosu, ale też bardzo udana demonstracja praktycznego zastosowania wirtualnej rzeczywistości innego niż gry. ■



44 Sequel *Turricana* był lepszy od oryginału. Był wręcz grą doskonałą.



48 Francuska trylogia RPG *Ishar* dostarczała na początku lat dziewięćdziesiątych kolorytu świata oraz bogactwa fabularnego, jakich zazdrościli twórcy zza oceanu.



56 Ed Fries w specjalnym wywiadzie dla *Pixela* opowiada o tym, jak szefował Microsoft Game Studios oraz jak przyczynił się do powstania konsoli Xbox.



HALL OF FAME

HISTORIE NAJWAŻNIEJSZYCH GIER,
JAKIE KIEDYKOLWIEK POWSTAŁY,
I DZIEJE ICH TWÓRCÓW



62 Najbardziej brutalna gra swoich czasów. Barbarian przeorał swym ostrym mieczem drogę dla takich tytułów jak *Mortal Kombat* czy *Doom*.

NAJLEPSZA
GRA
NA ŚWIECIE



TURRICIAN II

W Turricanie 2 zakochałem się wtedy, gdy zakochałem się w Amidze. Losy tej serii niesamowitych strzelanin wydają się splecione z losami kultowego szesnastobitowca.

■ Michał R. Wiśniewski



SCORE

00403

Dawno temu, na dzikim zachodzie, poszedłem sobie kupić joystick. Mały sklep komputerowy w niedużym mieście pod Szczecinem, na półkach Amiga 500 i Commodore 64 w nowej obudowie, taśmy, dyskietki i joysticki. Plus włączony telewizor, podłączony do Amigi z dwoma stacjami dysków, na którym zwykle odpalony był X-Copy, a w wyjątkowych okazjach najnowsze zdobycze, które docierały do lokalnego dealera przez siatkę scenowych swapperów.

Gry, które poznawaliśmy, zanim napisały o nich magazyny papierowe; o wielu zresztą nigdy nie pisały. Tak było i tym razem. Usłyszałem tylko, jak dealer mówi do swojego kolegi: „Zobacz, to jest zajebiste, będzie zaraz film!”. I po raz pierwszy w życiu usłyszałem dźwięki niesamowitej muzyki, których nigdy nie zapomnę. Czołówka Turricana 2, skomponowana i zaaranżowana przez Chrisa Huelsbecka, to chyba najlepszy kawałek, jaki powstał na Amigę. Rzeczone „film” tak naprawdę był komiksem - ilustracjami z narracją w podpisach. Ale muzyka sprawiała, że można było poczuć się naprawdę jak w kinie. Obrazki przedstawiały historię załogi kosmicznego krążownika Avalon United Freedom Force, zaatakowanej przez mutanty tyrana znanego jako The Machine. Z masakry ostał się jedynie bohater gry, Bren McGuire. Gdy wskakuje w tytułową cyberbroję Turricana

i poprzysięga zemstę, muzyka jest tak epicka, że od razu wiadomo, że misja musi się udać!

Ale wszystko zaczęło się z udziałem wysłużonego już wówczas komputera Commodore 64 w Republice Federalnej Niemiec...

WSCHÓD ZACHODU

Twórcy GunLorda, niezależnej produkcji inspirowanej Turricanem, która ukazała się w 2011 na konsolę NeoGeo, określają ją jako „Eurostyle Platformer”. To ciekawe, bo oczy autorów Turricana były w rzeczywistości skierowane na Japonię.

Ojciec Turricana Manfred Trenz i Chris Huelsbeck współpracowali wcześniej przy grze Great Giana Sisters, zaprojektowanej przez niezującego już Armina Gesserta. Siostry wyszły w 1987 roku na C64 i zaraz zniknęły, bo Nintendo dopatrzyło się zbyt wielu podobieństw do Super Mario Bros. Układ pierwszego poziomu, skakanie na głowy wrogom, power-upy - to wszystko faktycznie było wzięte prosto z japońskiego przeboju. Podobny problem miała kosmiczna strzelanka Katakis, zbyt podobna do R-Type. Tym razem Trenz wyszedł obronną ręką - wziął



✦ Pierwszy boss, który powróci jako mniejszy sprite w poziomie shoot'em-upowym.



udział w stworzeniu portu R-Type na C64. A potem dopisał kawałek historii gier. Turrigan. Trenz wycisnął z C64 wszystkie soki, żeby uzyskać gigantyczną planszę i płynny scrolling we wszystkich kierunkach. O ile Gianę inspirował Mario, tak tutaj widoczne były inspiracje Metroidem i Conrą.

CZAS AMIGI

Turrigan II wrażenie robił nie tylko wprowadzającym w fabułę „filmem”. Muzyka w tle – tu nawet oczekiwanie na załadowanie levelu jest przyjemne, bo leci klimatyczny kawałek! Animacja, grafika, efekty dźwiękowe – w tym charakterystyczne digitalizowane okrzyki towarzyszące zbieraniu power-upów – wszystko było doskonałe. Pierwszą część przeniesiono z Commodore 64. Widać, że nie wykorzystywała pełnej mocy szesnastobitowej maszyny. Druga powstała na Amidze, zanim wyszła wersja na C64, która też robiła wielkie wrażenie, ale dla mnie tym prawdziwym T2 na zawsze pozostanie amigowy.

Z Metroida do T2 trafiły wielkie plansze (jedenaście etapów zebranych w pięć światów), labirynty pełne sekretów (warto zbierać życia) oraz

możliwość transformowania się w zabójczą kulkę. Absolutnie genialna jest dostępna raz na życie totalna anihilacja (fire+spacja+dół), kiedy owa kulka szaleje po ekranie, miotając wszelkimi możliwymi broniąmi. To trzeba zobaczyć! Z Contry trafiła broń, dużo broni. Im więcej power-upów, tym mocniejsza. Trzy rodzaje: Bounce (odbijające się kule energii), Laser (mocna jednokierunkowa), Multiple (wielokierunkowa). Do tego bicz laserowy umożliwiający strzelanie w dowolnym kierunku (minus – bohater jest unieruchomiony).

DIABEŁ W SZCZEGÓŁACH

Tę grę budują pyszne detale: możliwość skakania po małych uroczych robotach jak Mario po Gumbach (jak śmiesznie piszczał!). Cybersmoki w pierwszym świecie. Blokujące przejście wiatr (jak śmiesznie zwiewa małe roboty!). Pierwszy boss – humanoidalny robot bojowy, wyjeżdżający spod ziemi, któremu można wleźć na karabin. Drugi boss, GŁOWA BOJOWA, nawiązująca do pięści z pierwszej części. Etap z zatopionymi jaskiniami. Etap, w którym wspina się do góry, synchronizując podskoki z podmuchami powietrza (urocze roboty spadają na spadochronach)... Albo gdy po pokonaniu bossa dochodzi się do windy, nasz bohater zjeżdża poza ekran, kamera przesuwają powoli się w prawo, gdzie sąsiednią windą wjeżdża statek kosmiczny – i nagle gra na trzy etapy zmienia się w strzelankę.

Widać tu rękę twórców Katakis i konwersji R-Type. I nie jest nudno.

O ile pierwszy z tych etapów jest dość klasyczny, to w drugim plansza porusza się we wszystkich kierunkach, trzeba uważać, żeby na czas schować się w zakamarku. A potem na koniec walki z bossem nasz statek zostaje uszkodzony i ostatni etap to szalony rajd bez broni, ze zmienną prędkością – aż docieramy do latającego pit-stopu, gdzie serwisują nas urocze roboty w czapkach i znakiem czerwonego krzyża! Etapy strzelankowe oglądamy w mniejszej skali. Pierwszy boss powraca tu jako regularny wróg w mniejszej wersji sprite'a, za to może dziwić niezmienny rozmiar uroczych robotów... co wyjaśni się w następnym świecie, gdzie – już pieszo – zwiedzimy fabrykę produkującą je w rozmiarze XXXL!

I wreszcie ostatni świat, nawiązujący do serii Aliens (okropne facehuggery!), piekielna organiczna kraina z gigerowskiego koszmaru, z niesamowitym klimatem – muzyka oparta o sample bijącego serca i diabolicznego śmiechu (co za kontrast z relaksującym utworem z pierwszego levelu!). Droga do ostatniego bossa prowadzi w górę, przez system podestów, które spadają po pięciu sekundach – wersja na C64 z braku mocy zastępuje ten etap powtórką z pierwszej części – lotem z plecakiem odrzutowym.



TIME

500

DZIEDZICTWO TURRICANA

Oprócz Amigi i C64 T2 zagościł na Atari ST (gorsza grafika i muzyka, chociaż można odnaleźć nieco przyjemności w tych chiptunesowych aranżacjach), Amstradzie i Spectrum (o tych wersjach można powiedzieć tyle, że są). Wyszedł też, po latach, na PC (i wtedy łaskawie w krótkiej notce napisał o nim Secret Service), z poprawioną (a właściwie - podmienioną) grafiką w 256 kolorach, doskonałą ilustracją zasady, że więcej nie zawsze znaczy lepiej. Ograniczona amigowa paleta dawała bardziej organiczny efekt. Pecetowe gładkie gradienty wydały mi się sztuczne. Brzydziej narysowano sprite'y. W 2003 roku ukazała się fanowska freeware'owa produkcja T2002 - grafika z PC, sprite'y z Amigi, oryginalna muzyka (z błogosławieństwem Huelsbecka) - i edytorem poziomów!

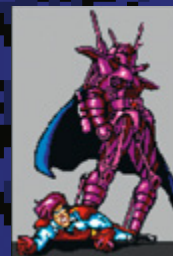
Warto wspomnieć o grze Super Turrigan, która wyszła na ośmiobitowe

Turrigan 2 był inspirowany okładkami metalowych albumów, japońską kulturą gier wideo, stylistyką H.R. Giger'a i filmami SF - prawdziwy tygiel kulturowy. Wersja na Amigę przeszła do historii dzięki siedmiokanałowemu soundtrackowi Chrisa Huelsbecka.

Nintendo Entertainment System. Była syntezą Turricana 1&2, rozbudowaną o parę nowych elementów i jedną z najlepiej wyglądających gier na tę platformę. Za grafikę, kod, animację i muzykę odpowiadała jedna osoba. Ośmiobitowy mistrz, Manfred Trenz.

Nie warto zaś wspominać o grze Universal Soldier na Sega Mega-drive. Geniuzsze marketingu wpadli na pomysł, żeby zamiast portu T2 sprzedać grę na licencji filmu z Jeanem Claudem Van Dammem. Podmieniono sprite'y i kilka poziomów, stwarzając paskudnego potworka, o którym lepiej zapomnieć.

Kontynuacja serii rodziła się w bólach. W końcu wyszła na konsolę Sega jako Mega Turrigan. Pierwszy poziom jest jeszcze utrzymany w tradycji wielkiego labiryntu, ale im dalej w grę, tym bardziej przypomina konsolowe run'n'gun. Port na Amigę był siłą rzeczy uboższy. Na Super Nintendo wyszedł Super Turrigan (nie mylić z grą na NES!), wykastrowany przez wydawcę dziwny mix T2, MT i oryginalnych pomysłów. Jeszcze dziwniejszy był Super Turrigan 2: bigos efektów pseudo-3D i pomysłów, hałaśliwy niczym hollywoodzki akcyjniak. ST2 kończy się sceną, w której statek kosmiczny bohatera ląduje w porcie kosmicznym w Kolonii. „Dotykasz po raz ostatni sterów statku...”. Te słowa okazały się smutno prorocze - Turrigan powrócił na Ziemię i do dziś nie doczekał się ciągu dalszego. ■



✚ The Machine - taki lepszy Vader. Jeszcze nie wie, że zadartł z niewłaściwym koleśiem...



✚ Avalon 1, kosmiczny krążownik, którego załoga miała bronić pokoju w galaktyce.

Turrigan 3D

W 1999 roku Manfred Trenz chciał powrócić do serii. Inspirowany Super Mario 64 Turrigan 3D powstawał we współpracy z AllVision. Projekt nie wypalił, zostało po nim kilka screenów, a Trenz zajął się programowaniem nieciekawych gier na Nintendo DS.

✚ Zbroja Turricana to jednoosobowa armia. Na dłuższe trasy lepiej użyć kosmicznego myśliwca.

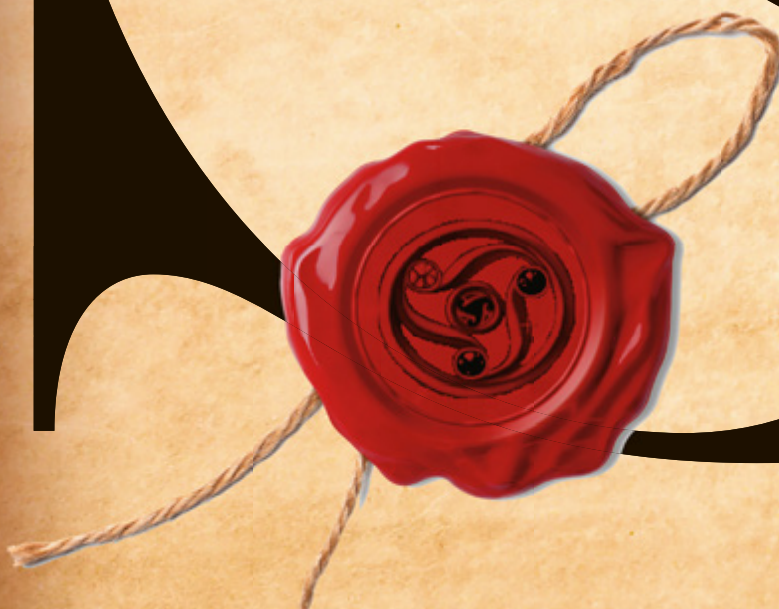
✚ Mój głupi żart „Wsiada Turrigan do windy i woła: 1UP!” trafił kiedyś do Super Superów.

24 1 03



ISHAR

wielka
twierdza
Francuzów





Francuscy twórcy nie słyną z produkcji gier fabularnych, a mimo to zawdzięczamy im jedną z najlepszych europejskich serii RPG.

Ziemek

Ishar umiejętnie łączył elementy gier przygodowych i fabularnych. Uniknął nadmiernego epatowania parametrami i statystykami, oferując w zamian rozległy świat i poczucie totalnej wolności.

Komputerowe gry fabularne były i są domeną Amerykanów. Odkąd pierwsi studenci odkryli, w jaki sposób programować maszynę typu mainframe, wielkie serie pokroju Wizardry i Ultimy wyznaczały trendy rozwoju nie tylko w samych Stanach, ale i egzotycznej Japonii.

Ta ostatnia zresztą szybko zaadaptowała szereg klasycznych rozwiązań, tworząc własną, unikatową stylistykę, która ze zmiennym szczęściem próbowała podbijać szerszy świat. Ameryka z kolei nigdy nie miała problemu z uniwersalizmem swoich produkcji, czy to ze względu na dominację kulturową, czy też z prostej przyczyny hołdowania zasadzie, że masowe znaczy znane i nieudziwnione. Lojalność wobec standardów wyłożonych jeszcze przez twórców papierowego systemu D&D (1974) łączyła się na kontynencie amerykańskim z dostępem do nowoczesnych komputerów oraz, co równie ważne, z globalnym anglojęzycznym rynkiem zbytu, dającym ogromne możliwości komercjalizacji stworzonych produktów.



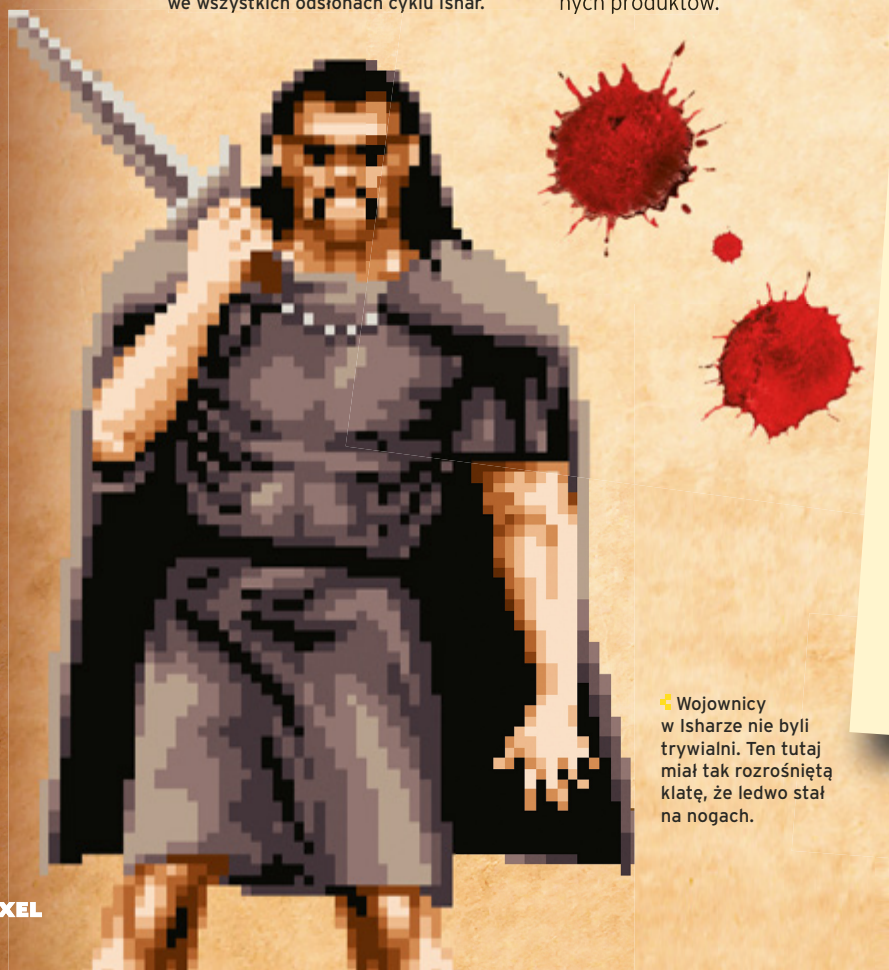
✦ Gry francuskie zawsze wyróżniały się grafiką i klimatem i nic przez ostatnich 30 lat się tu nie zmieniło.

EUROPEJSKIE RPG

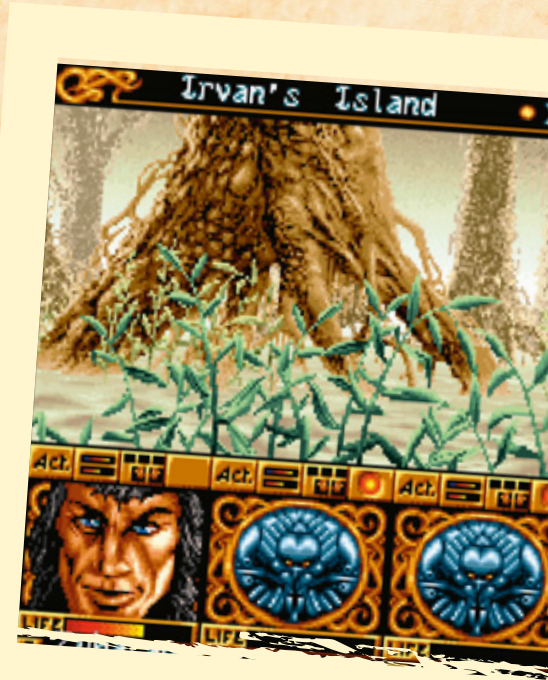
Gdzie w tym wszystkim była Europa? Na palcach obu rąk policzyć można produkcje fabularne powstałe w latach osiemdziesiątych na Starym Kontynencie. Elvira, BAT, gry od Starbyte Software, Mandragore od Infogrames, Bloodwych i kilka jeszcze tytułów zamykają listę, przy czym jedynie pierwsza pozycja zyskała jakieś rozpoznanie za oceanem. O reszcie nawet w środowisku retro niewiele się mówi. Sprawa nie dotyczy zresztą wyłącznie rzeczony dekady, bo też i późniejsze osiągnięcia Niemców (Das Schwarze Auge, Gothic, Spellforce)



✦ „Warm Tear” - zwyczajowe powitanie w Kendorii usłyszeć można było we wszystkich odsłonach cyklu Ishar.



✦ Wojownicy w Isharze nie byli trywialni. Ten tutaj miał tak rozrośniętą klatę, że ledwo stał na nogach.





Intro do części drugiej stawiało więcej pytań, niż dawało odpowiedzi, ale nie można mu było odmówić klimatu.

Wielkie drzewa na bagnach, znak rozpoznawczy części drugiej, stanowiły przyjemną odmianę od lochów i jaskiń.



były sukcesami co najwyżej na skalę lokalną, a Wiedźmin i belgijska seria Divinity są wyjątkami potwierdzającymi regułę.

Wróćmy jednak do lat osiemdziesiątych, do błyskawicznego rozkwitu sceny deweloperskiej w Europie. Jak to się stało, że mimo szalonej liczby twórców, wydawców i platform nie udało się stworzyć żadnego poważnego RPG? Odpowiedź jest błaha, znana od dawna i ma wiele wspólnego z popularnością stacji dyskietek, a właściwie jej brakiem. Przekleństwem twórców po tej stronie Wielkiej Wody były tanie maszyny wyposażone w magnetofony, zmuszające do tworzenia gier mieszczących się w całości w pamięci (zazwyczaj 48 lub 64 kB). Ograniczenia sprzętowe odcisnęły piętno na myśleniu europejskich deweloperów, nic zatem dziwnego, że nadejście ery maszyn 16-bitowych wyposażonych w porządne nośniki masowe nie przyniosło zmian od razu. Trzeba było wyjątkowych eksperymentatorów i odważnych pionierów, żeby brać się za bary z tematem tak trudnym jak gry fabularne.

Dzisiejszy artykuł poświęcam serii Ishar od Silmarils, będącej pionierskim dokonaniem Francuzów na rynku gier RPG niejako wbrew trendom i zwyczajom. Silmarils to zresztą szalenie ciekawy zespół, którego skala innowacji równa się chyba tylko poziomowi nieśmiałości wobec kamer i wywiadów.



Rzecz nie jest dla mnie nowa. Wspominałem już przy innej okazji na łamach Pixela, że o francuskiej scenie deweloperskiej wiadomo wyjątkowo mało, a sami Francuzi z uparciem godnym lepszej sprawy nie archiwizują swojej historii ani w periodykach na wzór Retro Gamera, ani w publikacjach książkowych, których nawet w Polsce mamy już kilka. O Loriciels, ERE Informatique, Froggy Software, Ubi, Koktel Vision, Delphine wiemy ze skąpych anglojęzycznych tekstów, które żadną miarą nie wyczerpują tematu. Na tym tle Silmarils jest jeszcze bardziej tajemnicze: nikt nie widział, nikt nie zna. Na szczęście udało mi się dotrzeć do kilku francuskojęzycznych tekstów (dodajmy bardzo skromnych), które rzucają nieco światła na ten eteryczny byt. A trzeba przyznać, że opisane tam fakty są co najmniej intrygujące.

ZŁOTY ORZEŁ

Silmarils to dzieło dwóch braci: Louis-Marie i Andre Rocques'ów. Pierwszy jest programistą, drugi grafikiem, obaj szalenie utalentowani w swoich dziedzinach, posiadający poza tym wielkie wyczucie do gier, ze szczególnym wskazaniem na innowacje.

Szczegółowa grafika i umiejętne wykorzystanie ograniczonej palety barw przez lata stanowiły znak firmowy Silmarils.



✚ Zgodnie z panującą wówczas modą w części trzeciej zastosowano szereg graficznych digitalizacji.



✚ Ishar trudno pojąć o nadmiar elementów RPG. Statystyki i parametry ustępowały tu miejsca przygodzie.

Na przestrzeni kilkunastu lat Silmarils stworzyło około dwudziestu tytułów, z których wiele (*Robinson's Requiem*, *Arabian Nights*) wprowadzało bardzo innowacyjne rozwiązania.

O jakie innowacje chodzi, o tym za chwilę, ale są to sprawy poważne. Panowie zaczęli kariery w roku 1982, co jak na Francję oznacza kompletną prehistorię. Pierwszą wspólną grą braci był *Le Président* - symulator polityczny traktujący o sprawowaniu rządów państwowych. Już na tym przykładzie widać, jak bardzo nieortodoksyjne pomysły

✚ Dla Polaka z oszczędną znajomością angielskiego „Warm Tear” było prawdziwą zagadką.

przychodziły Rocques'om do głowy, niemniej prawdziwym przełomem, którego wpływu na francuską scenę deweloperską nie sposób przecenić, było napisanie przez Louisa-Marie L'Aigle d'Or - przygodówki z elementami zręcznościowymi, stanowiącej absolutne złamanie istniejącego wówczas paradygmatu. W Pixelu #12 poświęciliśmy temu tytułowi duży artykuł, pozwolę więc sobie pominąć szczegóły. Korzystając jednak z okazji, chciałbym wspomnieć, iż Złoty Orzeł miał kontynuację o nazwie *Le Temple de Quauhtli* (1986) wydaną w przyпіlywie patriotycznego odruchu przez Loriciels na rodzime Thomsony serii MO i TO. Wypuszczanie dużych, dopracowanych tytułów na nieistniejący biznesowo rynek na pewno dało do myślenia braciom Rocques, założyli więc w 1987 roku własną firmę, nazywając ją po tolkienowsku i skupiając się wyłącznie na komputerach 16-bitowych.

INNOWACJE

Na przestrzeni kilkunastu lat Silmarils stworzyło około dwudziestu tytułów, z których wiele wprowadzało bardzo innowacyjne rozwiązania. Koniecznie wspomnieć należy *Robinson's Requiem*, grę z roku 1994 wykonaną w technologii 3D i opowiadającą o losach rozbitka na niegościnniej planecie. Rozgrywka skupiała się na przeżyciu: znalezieniu

źródeł pożywienia, dbałości o higienę i czystą wodę, unikaniu zakażeń, walce z fauną i wrogimi mieszkańcami, w końcu na zaawansowanym craftingu. W tamtym czasie gra wywołała kontrowersje. Amigowcom przeszkadzała mała liczba klatek animacji, pecetowcom przeszkadzała jakość grafiki, wszyscy zastanawiali się, o co tak naprawdę chodzi i dlaczego gra jest taka „monotonna”. Jak się już zorientowaliście, był to prekursor popularnego dzisiaj gatunku survivali, wykonany zresztą ze sporym rozmachem.

Innym przykładem zdecydowanego wykroczenia poza standardy było *Arabian Nights*, bardzo przeciętny klon *Tomb Raidera*, o którym nie warto byłoby wspomnieć, gdyby nie fakt, że ukazał się w formie epizodów, z planami dystrybucji przez platformę cyfrową, i to wszystko w roku 2001, a więc na długo przed tym, jak w głowach dzisiejszych potentatów rynku pojawiła się choćby iskra pomysłu. Większości graczy Silmarils kojarzy się jednak z Ishar i o tej właśnie serii przypomnimy sobie dzisiaj in extenso.

Tak się jakoś utarło, że prequel do serii Ishar o nazwie *Crystals of Arborea* nie wlicza się do trylogii, natomiast zawsze i przy każdej okazji trzeba się na niego powołać, chociażby po to, żeby zaimponować rozległą wiedzą i znacznym stażem w komputerowych grach fabularnych.





Tytuł opowiadał o losach księcia Jorela poszukującego czterech kryształów gwarantujących równowagę i porządek świata. Wątki fabularne, główna misja, a nawet niektóre imiona sugerowały zapatrzenie na dzieła J.R.R. Tolkiena, ale zanim o tym, przyjrzyjmy się samej grze, która w dniu premiery stanowiła nie lada ciekawostkę na europejskim, a nawet światowym rynku RPG.

ŚWIAT KRYSZTAŁÓW

Rok 1990 nie był szczególnie ekscytujący dla fabularnych graczy. Królowały stare, dobrze znane serie i tytuły. Wizardry V i Might & Magic 2 (oba z 1988 roku) prezentowały ten sam, lekko już trącający myszką interfejs. Wcale nie lepiej poczynało

sobie SSI z legendarną bądź co bądź serią gier Gold Box (cykl Dragonlance i Forgotten Realms), a jedyny zwistun nowej epoki, Dungeon Master, budował dopiero swoją legendę na Amidze. Na tym tle kolorowa, pozwalająca na swobodną eksplorację otwartych terenów gra francuskiego studia musiała robić spore wrażenie. Widok oczami bohatera, wiele warstw tła, dalekie plenery przypominały osiągnięcia Mike'a Singletona, angielskiego geniusza i wizjonera, któremu zawdzięczamy Lords of Midnight i Midwintera. W przeciwieństwie jednak do jego dzieł CoA było proste w obsłudze, intuicyjna i utrzymane w konwencji zrozumiałej dla każdego. Nie brakowało innowacji: drużynę można było dzielić i tak uzyskanymi

oddziałami przeszukiwać tajemniczą wyspę. Również uproszczona, turowa walka, brak wpływu na rozwój postaci (na wzór japoński) oraz banalny wątek główny stanowiły odskocznik od komplikujących się z roku na rok systemów innych serii. Autorzy z Silmarils postanowili połączyć przygodówkę z grą fabularną i chociaż Crystals of Arborea nie zyskało sobie wielu fanów (zostało praktycznie wdeptane w ziemię przez wydany nieznacznie później Eye of Beholder), stało się żyzną glebą, na której zakwitła trylogia Ishar.

Jak już wspomniałem, bracia Rocques nie kryli się z sympatią do „Władcy Pierścieni” i pozostałych dzieł mistrza z Oksfordu. Oceńcie zresztą sami: na początku, jeszcze przed stworzeniem świata, Morgoth, pan chaosu spiskował przeciw mieszkańcom Królestwa Bogów. Do spółki z potężnym Alnathroxiem planował przejąć władzę, został jednak zdekonspirowany, osądzony i wygnany do innego wymiaru. Chaos upomniał się jednak o niego, tworząc potężne smoki, które przez lata walczyły z Białymi Rycerzami, aż po dzień bitwy pod Sith, gdzie zostały doszczętnie rozgromione. Jedyny pozostający przy życiu smok, czarny Wohratak, umknął, bogowie zaś dla upamiętnienia tego wydarzenia stworzyli Świat Kryształów z centralnym miejscem zwanym Arboreą. Tam właśnie umieszczono cztery kryształy żywiołów mające gwarantować stabilność świata, która wszakże może zostać zachwiana w dniu koniunkcji planet przypadającej raz na 10 000 lat. Podczas jednej z takich koniunkcji Morgoth powrócił przez bramę międzywymiarową i zaczął korumpować rasy orków i elfów, zwracając ich przeciw Porządkowi. Zdjęci grozą bogowie zabrali kryształy mocy i sprowadzili potop na świat w płonnej nadziei zniszczenia dzieła Morgotha. Na próżno. Studzy boga chaosu rozpoczęli już poszukiwania kryształów ukrytych gdzieś na ocalałym łądzie (Arborei). Szczęśliwie dla sił Porządku znalazł się też śmiałek w osobie księcia Jorela, który wraz z towarzyszami wyruszył w podobnej misji. Po wielu walkach stoczonych z oddziałami Morgotha i mieszkańcami

➤ Po Transarctice każdy śnieg od Silmarils musiał wyglądać doskonale.



➤ Digitalizację twarzy można było zrobić na dwa sposoby: albo dobrze (Ishar), albo fatalnie (M&M 6).





☛ To nie pierwszy i nie ostatni raz, kiedy w grach francuskiego studia pojawia się tygrys.

☛ Pecetowa wersja części trzeciej wyglądała znakomicie na kartach SVGA, zdecydowanie lepiej niż amigowa.



Fabula była mało istotna. Najważniejsze okazywały się drobne przygody, napotkani NPC, kompani, wizyty w tawernach, noce spędzone w wilgotnych lochach i walki z monstrami.

bezustannych poszukiwań udało mu się odnaleźć wszystkie kryształy, umieścić je w przynależnych im świątyniach i ostatecznie uratować świat przed ciemnością. Nim to jednak się stało i nim Morgoth otrzymał śmiertelny cios z ręki księcia, jego kochanka, wiedźma Morgula, powiła syna, któremu dała na imię Krogh, a który wkrótce miał przynieść nieszczęście całej Arborei.

Tyle historii stojącej za Crystals of Arborea. Jest ona o tyle istotna, że produkcje Silmarils notorycznie skąpiły wyjaśnień względem świata i przyczyn naszych wędrowek. Gry wciągały jakością grafiki i przystępną rozgrywką, fabułę zostawiając w sferze domysłów. Nie inaczej jest w przypadku Ishar: Legend of the Fortress, rozgrywanego się w kilkadziesiąt lat po CoA. Książę Jorel umiera, a Kendorię (bo tak za jego panowania nazwano Arboreę) opanowują siły ciemności. Na kontynent wraca Krogh, który zbiera wokół siebie wojska i buduje fortecę Ishar. Jediną nadzieją udręczonego kraju jest Aramir, wojownik z misją, który po długiej wędrówce, znalezieniu wiernych kompanów i pokonaniu setek wrogów staje wreszcie u stóp Ishar, pokonuje Krogha i przywraca ład.

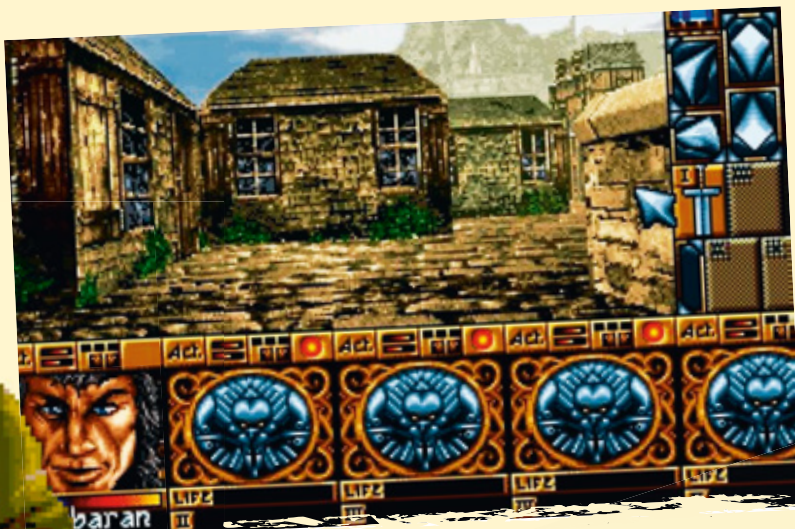
TIWIERDZA ISHAR

Pochodzący z roku 1992 Ishar: Legend of the Fortress musiał

rywalizować już z fenomenalnym Eye of Beholder, ale robił to bardzo umiejętnie. Ogromny, otwarty świat, wysmakowana grafika, płożące się mgły i subtelne cienie, świetne odgłosy otoczenia i pełna swoboda działania zachęcały do wędrowki. Fabuła była mało istotna. Najważniejsze okazywały się drobne przygody, napotkani NPC, nowi kompani, wizyty w tawernach, noce spędzone w wilgotnych lochach i walki z monstrami, w całości tym razem prezentowane w świecie gry i rozgrywane w czasie rzeczywistym. Amigowcy zakochali się bez reszty, tym bardziej, że mimo pozornego braku innowacji gra zaskakiwała relacjami między członkami drużyny (próba wyrzucenia lubianej postaci kończyła się odmową, a nawet bratobójczą walką) i przyzwoleniem na nieskrępowaną wędrowkę, dokąd nogi poniosą. Era wielkich otwartych światów miała dopiero nadejść i Ishar wspaniale przygotowywał nas do tej rewolucji.

Druga część, Ishar: Messengers of Doom, jeszcze wyżej stawiała poprzeczkę. Nawet Beholdery musiały pochylić czoło przed klimatem zamkniętym w dziele Francuzów. Rozbrzmiewający rechot żab na bagnach, niepokojące odgłosy w gęstwie lasu, mgliste kurhany działały na wyobraźnię jak narkotyki. Świat został podzielony na wyspy, których nazwy przyjęto od imion wiernych kompanów towarzyszących Jorelowi w jego pamiętnej wyprawie. Tym razem jako Zubaran, władca twierdzy Ishar (obecnie centrum kulturowego Kendorii), wyruszyliśmy, aby zebrać drużynę i sprawdzić niepokojące wizje zagrożenia ze strony Shandara, handlarza halucynogennym narkotykiem, budującego podobno nową twierdzę. Jak się okazało, Shandar był nikim innym jak Alnathroxem, pomocnikiem Morgotha, wykorzystującym okazję przejęcia władzy.

Podobnie jak w poprzednich częściach rozwój bohatera był skromny i automatyczny, umiejętności w większości nieprzydatne, jedynie czary i crafting wpływały w sposób zauważalny na rozgrywkę.





✚ Twierdza Ishar była początkowo symbolem opresji, a później zwycięstwa porządku nad chaosem.

✚ Ishar urzekał ilustracjami. Mieszkania, sklepy, tawerny i place ćwiczeń łączyły funkcjonalność z estetyką.

Nikomu to jednak nie przeszkadzało. Gra oceniana była bardzo dobrze, a akcje z nocnym napadem na bank, z którego kradliśmy własnoręcznie zdeponowane pieniądze, czy wysyłanie sroki, aby zdobyła klucz do celi, zapadały w pamięć na bardzo długo. Co prawda niektórzy uważali (chyba słusznie), że jednorazowe akcje jak te ze sroką bliższe były rozwiązaniom z przygodówek niż uniwersalnym systemom RPG, ale gra robiła wszystko, żebyśmy zapomnieli o drobiazgach i cieszyli się przygodą. Warto też wspomnieć, że wszystkie części serii pozwalały na import postaci z poprzedniej odsłony, co znakomicie wpływało na immersję i zachęcało do nieustannego rozwijania naszych postaci.

WIELKI FINAŁ

Trzecia odsłona cyklu, Ishar: The Seven Gates of Infinity, uważana jest przez jednych za najlepszą, przez innych zaś za wielki krok w tył. Zaskakiwała grafika, w której pojawiło się wiele modnych podówczas digitalizacji, nie za dobrze

z kolei przyjęto brutalne odarcie gry z nieliniowości. Większość czasu spędzaliśmy na ulicach rozległego miasta, skąd przechodziliśmy przez bramy międzywymiarowe do innych światów: owszem ładnych, ale jakby pozbawionych magii i tajemnicy. System gry pozostał bez zmian, a wraz z nim duża część interfejsu. Nawet fabuła nie zaskakiwała, systematycznie nawiązując do poprzednich części. Znów wcieliśmy się w Zubarana i znów ruszaliśmy tropem Shandara, który choć pokonany, wykorzystał kolejną koniunkturę planet, aby wrócić pod postacią smoka Wohrataxa. Gra kończyła się spektakularną walką i pokonaniem gada, a w nagrodę wyświetlała enigmatyczne intro, zamykając liczącą kilkadziesiąt godzin rozgrywki przygodę. Dla pecetowców, którzy w roku 1994 mieli już swoje Elder Scrolls i Ultimy Underwoldy, być może nie stanowiło to wielkiej wartości, ale amigowcy wspominają Ishar do dzisiaj, podobnie zresztą jak wiele innych gier francuskiego studia.



Silmarils zostało zamknięte w roku 2003 z powodów załamania na rynku PC oraz rosnących kosztów produkcji. Bracia Rocques, po cichu i bez rozgłosu medialnego, natychmiast rozpoczęli nowy biznes. Od 2004 roku prowadzą Everslim - studio produkujące gry typu Serious Games, skupiające się na symulacjach geopolitycznych. Bardzo zaawansowane projekty sprzedają się głównie w Stanach, chociaż nie brak odbiorców i na Starym Kontynencie. Tym samym historia zatoczyła koło i panowie wrócili do swoich korzeni, gdy jako młodzi twórcy zasłynęli z Le Président. ■



BILL GATES, XBOX I GRY

Z wieloletnim szefem Microsoft Game Studios i autorem pomysłu na konsolę Xbox **Edem Friesem** rozmawia Piotr Mańkowski.



Ed Fries podczas wystąpienia w Krakowie na Digital Dragons powiedział bardzo ważną rzecz – że my wszyscy, którzy na własne oczy widzieliśmy narodziny gier wideo, jesteśmy szczęśliwcami. Byliśmy świadkami powstania nowego medium, które będzie istnieć tysiące lat.

Ed po ostrej licytacji na eBayu zakupił płytę główną automatu Gotcha! Atari. Nie byłoby w tym nic specjalnego, gdyby nie fakt, że jest to kolorowa wersja tej gry. Pierwsza na świecie kolorowa gra wideo!

P Lubieś grać na automatach w latach siedemdziesiątych?

Byłem fanem różnych typów gier i zabaw. Niedaleko mojego domu znajdowała się kręgielnia. Jeździłem do niej rowerem i tam oddawałem się przyjemnościom grania w kręgle, na flipperach, no i na automatach też. Nigdy nie byłem mistrzem w grach wideo i nie miałem dość pieniędzy, żeby je należycie przetestować. Potem otrzymałem pracę w pizzerii, gdzie moim ulubionym automatem był Galaxian. To chyba tam zrodziła się moja miłość do grania. Zamykaliśmy lokal o północy, a mi się zdarzało często zostać godzinę albo dwie, żeby pomęczyć jakiś automat. Lubie też Donkey Konga i Scramble, które było ciekawym tytułem, bo umożliwiała kooperację. Już wtedy odkryłem, że bardziej niż trenowanie zdolności manualnych interesuje mnie mechanika gier.

P Zmieniło się to, gdy dostałeś swój pierwszy komputer?

To było Atari 800, które zjawilo się pod choinką na gwiazdkę 1980 roku. Zaczęłem pisać pierwsze gry i jakimś cudem zostałem zauważony przez firmę, która zaczęła wydawać moje tytuły. Publikowałem wtedy jako Eddie Fries.

P Patrząc na swoje klony Froggera czy Dig-Duga, co sobie obecnie myślisz?

Trochę się śmieję, ale staram się nie być wobec nich zbyt krytyczny. Musiał być jakiś powód, dla którego ktoś mnie namierzył i zatrudnił do tworzenia gier. Na początku lat osiemdziesiątych nie było łatwo znaleźć człowieka potrafiącego programować w asemblerze.

P Ta bonanza skończyła się pewnie wraz z nadejściem krachu gier wideo w 1983 roku. Jak to wyglądało z twojej perspektywy jako programisty?

Studiowałem na koledżu w Nowym Meksyku, a gry wykonywałem po godzinach. Z moim wydawcą kontaktowałem się wyłącznie telefonicznie. Pewnego dnia, bodaj w 1984 roku, telefon przestał odpowiadać. Nie poinformowali mnie, że zwiżają biznes. Po prostu nagle zamilkli. Gdy zaczynałem profesjonalnie zajmować się grami dwa lata wcześniej, branża przeżywała swój szczyt. Potem była już tylko droga po równi pochyłej. Wtedy myślałem, że moda na gry wygasła na zawsze, że przeminęła jak wiele innych zabaw i aktywności z poprzednich lat, a ludzie będą się ekscytować czymś zupełnie nowym.

Microsoft wydawał gry już od lat osiemdziesiątych, wśród których najbardziej znany był oczywiście Flight Simulator, ale cały czas pozostawało to niszą.

P Załamałeś się?

Po prostu zmieniłem branżę. Zatrudniłem się w zajmującej się bazami danych firmie Starcom. Rok później trafiłem na rozmowę kwalifikacyjną do Microsoftu. Ot taki trwający cały dzień maraton. Po jego przebyciu zostałem wcielony do grupy zajmującej się tutorialami Excela. Wtedy też zaprogramowałem screensaver z pływającą rybką, który wyewoluował do akwarium, pamiętanego być może przez część czytelników. Założyłem nawet osobną firmę przygotowującą screensaver akwarium w wersjach na PC i Maca. Byłem też autorem fruujących tosterów w kultowym dziś projekcie After Dark. Cały czas pozostawałem oddanym pecetowym graczem, nigdy natomiast nie pociągało mnie Nintendo i jego świat.

P Ile lat przetrwałes jako programista Excela?

Prawie dekadę. Moi szefowie chcieli, żebym oddał się urokom tworzenia pakietu Office. Przełom nastąpił podczas oczekiwania na samolot na lotnisku. Podszedł do mnie człowiek, poznał mnie i zapytał, czy interesuję się grami, ponieważ działał, w którym pracował, czyli Microsoft Game Studios, potrzebował nowego szefa. Microsoft wydawał gry już od wczesnych lat osiemdziesiątych, wśród których najbardziej znany był oczywiście Flight Simulator, ale cały czas pozostawało to niszą. Oddział nie nazywał się jeszcze wówczas Game Studios, lecz Kids and Games Unit, a ja zostałem zatrudniony jako szef części zajmującej się grami. Szefem całości był wówczas Tony Garcia, który – nawiasem mówiąc – obecnie pracuje w Unity. Gdy zacząłem się tym zajmować, na miejscu w Redmond pracowało około 50 osób, a drugie tyle zatrudnionych było na kontraktach. Działaliśmy w biurze położonym kilka ulic od głównego kampusu Microsoftu.

P Od razu po przejęciu sterów wdrożyłeś politykę przejść dobrze rokujących studiów?

To nie było tak, że mieliśmy plan kupowania mniejszych firm. Moje credo streszczało się w tym, że chciałem działać z najlepszymi na świecie, ale to od nich zależało, czy byli zainteresowani współpracą. Na przykład Bungie nie kupiliśmy dlatego, że mieliśmy na nie chrapkę, lecz dlatego, że w innym wypadku firma wypadłaby z branży. Zakupem Bungie było również zainteresowane Take-Two, więc powstał pomysł, żeby podzielić wszystkie IP pomiędzy nas i ich. Mnie w tym dealu interesowały wyłącznie dwie rzeczy: zespół programistów oraz Halo. Negocjowałem umowę osobiście z szefem Take-Two Ryanem Brantem.



Przejęcie Rare oznaczało, że zabieramy Nintendo jedno z jego najważniejszych zewnętrznych studiów, czyli de facto osłabialiśmy konkurenta.

Wszystko poza Halo, w tym nowy projekt przygotowywany przez Bungie, ONI, przeszło w ich ręce. My przejęliśmy zespół z Chicago, który został przeniesiony do Redmond i tam pracował dalej nad pierwszym Halo, nawiasem mówiąc - na maszynie, która jeszcze wówczas nie istniała...

P Ale pierwszym wielkim hitem Microsoft Game Studios było Age of Empires.

Tak jest. Szefem Ensemble Studios był Tony Goodman. Podpisaliśmy kontrakt na trzy gry, dający im 10% zysków. Age of Empires okazało się tak wielkim hitem, że nasi partnerzy zażądali od razu 25%, jako alternatywę stawiając zakończenie współpracy. Miałem w dłoni kontrakt mówiący co innego, ale ostatecznie zgodziliśmy się na 25%. Skalkulowałem potem, że taniej niż płacić 25% będzie kupić Ensemble Studios i to jest właśnie dobry przykład, jak w praktyce działała nasza strategia.

P A wcielenie do rodziny Microsoftu ekipy Rare?

Byłem ich fanem, zwłaszcza tytułów wypuszczanych na N64. Nie podejrzewałem jednak, że dojdzie do ich zakupu, ponieważ połowę udziałów w firmie posiadali bracia Stamperowie, a resztę - Nintendo. Odbyłem więc przyjacielskie, ale jednak potajemne spotkanie z braćmi. Wówczas oni się zorientowali, że facet, który przyszedł do nich z ramienia Microsoftu sam jest zajadłym graczem, nie nosi garnituru i nie ma wobec nich złych zamiarów. Odezwali się dopiero po kilku latach. Wówczas sytuacja wyglądała tak, że kończył się kontraktowy czas Nintendo na wykup pozostałej części udziałów Rare albo sprzedaży swojej. Japończycy zdecydowali się wyjść z Rare, więc firma była na sprzedaż. Powiedzmy sobie wyraźnie - Microsoft Game Studios zajmował się grami na PC, to było w naszych genach i to było zgodne z profilem naszego mocodawcy. Przejęcie Rare oznaczało, że zabieramy Nintendo jedno z jego najważniejszych zewnętrznych studiów, czyli de facto osłabialiśmy konkurenta, co też nie było bez znaczenia. I gdy wydawało się, że wszystko jest już załatwione, zostaliśmy przebitci przez Activision Bobby'ego Koticka. Tak jak to bywa w licytacjach, musiałem się skonsultować z szefem Robbiem Bachem, co robić dalej - i on potwierdził, że dalej przebijamy stawkę. Z perspektywy patrząc, nie jestem pewien, czy zakup Rare był dobrym pomysłem.

P Bracia Stamperowie to legendarne postaci. Słyną z tego, że nie udzielają wywiadów, więc każda informacja o nich jest na wagę złota. Opowiedz, jak wyglądały rozmowy z nimi?

Byli przemiłymi rozmówcami, aczkolwiek faktycznie otaczała ich jakaś trudna do opisania tajemnica. Mieli też dziwne zwyczaje i podam ci przykład. Otóż Bungie słynęło z pracy w jednym miejscu, wspólnie, dyskutując i wzajemnie sobie pomagając. Rare natomiast wprowadziło świadomą politykę izolowania zespołów. Stamperowie nie chcieli interakcji pomiędzy nimi, co więcej - poszczególne grupy programistów nie wiedziały, co robi reszta. Rozlokowali ich w budynkach przypominających stodoły i wprowadzili dość ostrą dyscyplinę.

P Kto był mózgiem podczas negocjacji: Tim czy Chris Stamper?

Był z nimi jeszcze jeden człowiek, starszy od nich, który zajmował się stroną biznesową. To on też załatwił wcześniejszą umowę z Nintendo. Stamperowie zawsze patrzyli na niego w kluczowych momentach, a on tylko kiwał głową lub pokazywał krótkim gestem, że to nie przejdzie.

P Dochodzimy do wielkiego wydarzenia w twojej karierze, jakim było stworzenie Xboxa. Opowiedz, jak wyglądały kolejne etapy tego procesu.

Pod koniec lat dziewięćdziesiątych miałem w Microsoft Game Studios około 500 pracowników, zaś gry na pecety sprzedawały się bardzo dobrze. Mieliśmy wówczas jakieś 10% całego tego rynku. Pewnego dnia przyszli do mnie na rozmowę „ewangeliści”, chcący przekonać górę Microsoftu, żeby próbować wejść również na rynek konsolowy, wypuszczając własny hardware. Już wtedy funkcjonowała nazwa Xbox, tyle że miał to być przebrany pecet z Windowsem zachowujący się jak konsola. To dość rzadki przypadek, żeby nazwa kodowa produktu dotrwała do jego premiery. Pamiętasz przecież historię tych wszystkich Stelli czy Lorraine. Druga nasza ekipa współpracowała z ramienia Microsoftu z Segą i - co jest zupełnie zapomnianym dziś rozdziałem historii - pierwsze Dreamcasty były sprzedawane z logo Windows na pudełkach. To odbywało się poza mną i nie wiem, ile zapłacono Sedze, żeby się na to zgodziła. W każdym razie miałem zespół pracujący nad wspomnianym „przebrany” pecetem oraz drugi team, proponujący zrobienie „czystej” konsoli, być może w porozumieniu z Segą. Poziom decyzji dotarł do Steve'a Ballmera i wówczas uznano, że nasz pomysł jest lepszy. Drugi zespół został rozwiązany, a pierwszą konsolą Microsoftu miał się stać odpowiednio przystosowany pecet. W przeciągu kolejnego roku nasz pomysł trochę wyewoluował w kierunku tego drugiego, skasowanego.

Już pod koniec lat dziewięćdziesiątych funkcjonowała nazwa Xbox, tyle że miał to być przebrany pecet z Windowsem zachowujący się jak normalna konsola.

1 Stworzenie Fable zajęło 70-osobowemu zespołowi cztery lata.

2 Kariera zawodowa Eda związana jest ze stanem Nowy Meksyk.

3 Galaxian pojawił się w 1979 roku, wypuszczony przez Namco.

4 Pierwszy Flight Simulator z 1982 roku reklamowano hasłem „Jeśli stanie się jeszcze bardziej realistyczny, będziesz potrzebować licencji pilota”.



✦ Głównym autorem Age of Empires był Brian Sullivan, znany potem z Titan Questa. Gry konsekwentnie nie przenoszono na konsole, czyniąc z niej esencję pecetowego grania.

Dreamcast



Umowa Microsoftu z Segą, w wyniku której logo Windows CE było zamieszczone na Dreamcastach, do dziś pozostaje tajemnicą. Prawdopodobnie chodziło o promocję systemu Windows Embedded Compact, który miał w założeniu obsługiwać urządzenia przenośne.

Bill Gates był niezadowolony, że proponowana maszyna nie będzie działać na Windows, a Steve Ballmer się zdenerwował, gdy usłyszał, ile pieniędzy zamierzamy stracić.

P Steve Ballmer chyba nie był zadowolony, skoro pierwotnie zatwierdził nieco inny projekt? A informacje medialne zdają się sugerować, że ten człowiek potrafi się wkurzyć nie na żarty...

Mieliśmy kolejną wewnętrzną prezentację. Weszła do historii jako Masakra w dniu Świętego Walentego. Byli tam obecni wszyscy, łącznie z Billem Gatesem. Bill był niezadowolony, że proponowana maszyna nie będzie działać na Windows, a Steve się zdenerwował, gdy usłyszał, ile pieniędzy zamierzamy stracić na starcie. Przez wiele godzin na nas krzyczeli, ale w końcu zatwierdzili projekt.

P W którym momencie na pokład wskoczył J Allard? Trochę później. W każdym projekcie nowej konsoli potrzebujesz wielu elementów: własnego studia, którym byłem ja, systemowego software'u, czyli J Allarda, no i twórcy hardware. Potrzeba też menedżera spinającego te elementy i był nim zapomniany zupełnie przez historię Rick Thompson. Po krótkim czasie ocenił, że Xbox będzie kląpą, słupki się nie zgodzą, nie chciał być kojarzony z tym projektem i odszedł. Jego miejsce zajął mój szef Robbie Bach. Był jeszcze popularny medialnie Seamus Blackley, ale on nie należał do menedżmentu, lecz pracował dla J Allarda. On i Kevin Bachus wykonywali „ewangelizację”, czyli mieli za zadanie utrzymywać dobre kontakty z zewnętrznymi studiami deweloperskimi.

P Potem była ta słynna premiera Xboxa na Times Square w Nowym Jorku... Odbyła się dwa miesiące po atakach z 11 września, więc atmosfera była bardzo napięta. Policja wydała nakazy, czego nie możemy robić i ile osób może się znaleźć podczas imprezy. Zaplanowano wiele eventów - podczas jednego z nich Bill Gates mierzył się na ringu z zawodowym wrestlerem Rockiem, wówczas nieznanym jeszcze z filmowej działki. I nagle wybiła północ, a nazwa Xbox pojawiła się na całym Times Square. Bill osobiście wręczał ludziom pierwsze egzemplarze konsoli. Seamus Blackley klęknął i oświadczył się swojej dziewczynie, piszącej o grach autorce Vanessa Burnham.

P Panuje generalna opinia, że Bill Gates nigdy nie lubił gier. To nie jest prawda. Od zawsze był programistą, bawiły go gry, aczkolwiek nie oddawał im zbyt dużo swojego czasu. Bill nie blokował naszych pomysłów, które w skali Microsoftu były małe, a jednak przy niekorzystnym splotcie wydarzeń mogły zaszkodzić firmie. Jego ulubioną grą był Mindsweeper, lubił gry logiczne i strategiczne.

Lubił wpadać i recenzować nasze produkcje. Ogólnie nie bał się inwestować w gry. Często na przykład zaglądałem do Teksasu do id Software, aczkolwiek wiedziałem, że to jest granica, której nie przekroczyliśmy - Microsoft nigdy nie mógłby zostać wydawcą Doomu.

P Czyli plotką jest, że chcieliście ich kupić za 100 milionów dolarów? Całkowitą, ponieważ rodzinny profil Microsoftu stał w sprzeczności z ich produkcją.

P To opowiedz o twojej przyjaźni z Peterem Molyneux i o tym jak Microsoft Studios nawiązała współpracę z Lionheadem.

Byłem jego wielkim fanem od czasu Populousa. Pamiętam, że siedzieliśmy na londyńskim ECTS, bodaj w 1999 roku. Przez trzy dni byliśmy zamknięci w pressroomie i odpowiadaliśmy grzecznie na pytania dziennikarzy. Co pół godziny wymiana dziennikarzy i wciąż te same pytania. Trzeciego dnia mieliśmy już tak wszystkiego dosyć, że postanowiłem zażartować i podkraść Peterowi jego złote myśli i cytaty. Spojrzał na mnie tylko z wyrazem „wiem, co jest grane” na twarzy. Ale musiał wymyślić zupełnie nowe bon moty. Mamy dzieci w podobnym wieku, razem jeździliśmy na E3 z maluchami w wózkach. Bardzo przeżywałem to całe zamieszanie, jakie go otaczało w ostatnich miesiącach. Jeśli go spotkasz, powiedz, że pozdrawia go jego dawny fan.


P Jak postrzegasz nadejście VR? Jak większości nowych technologii, które twórcy gier kochają, czyli sceptycznie. Nowości wprowadziło 10 lat temu Nintendo. Pamiętam, jak machałem tym urządzeniem, aż mi wypadło z ręki i uderzyło mojego syna w głowę. Miej jednak na uwadze, że w technologii VR, mówię tu o liderze, czyli HTC Vive, ideą jest stanie. Klęska Kinecta udowodniła, że gracze raczej wolą siedzieć, a przy VR trzeba wykonać sporą pracę. Widzę dużą ilość ograniczeń, jakie to zjawisko stwarza.

P Najlepsza gra ostatnich lat? Wiedźmin 3. Lubię go i mówię to szczerze, nie dlatego, że rozmawiamy w Polsce. Byłem z twórcami tej gry na jakiejś konferencji na Majorce i uderzyło mnie jak świetnie mają podejście do odbiorcy. Gdy patrzysz na Blizzarda, potrafia odkładać wydanie gry przez lata, bo nie są w stanie podjąć kluczowej decyzji. Twórcy Wiedźmina potrafili je podjąć i wcale nie byłem zdziwiony, że ta gra osiągnęła taki sukces. Sam skończyłem ją trzy tygodnie temu. ■

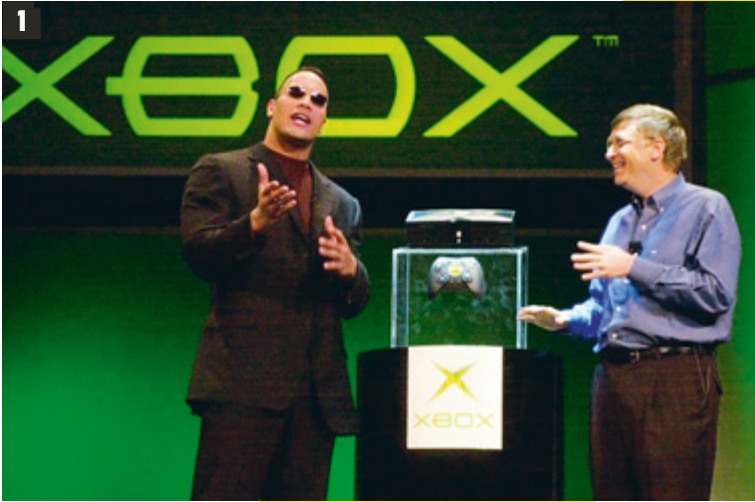
W technologii VR, mówię tu o liderze, czyli HTC Vive, ideą jest stanie. Klęska Kinecta udowodniła, że gracze raczej wolą siedzieć.

- 1** **Premiera Xboxa** w listopadzie 2001 roku przyciągnęła wielu celebrytów.
- 2** **Potężny pad Xboxa** przypominał bardziej kontroler Dreamcasta niż PlayStation.
- 3** **Ed z braćmi Stamperami** po przejęciu Rare przez Microsoft.
- 4** **Halo już od pierwszej części** robiło wrażenie jakością wykonania lokacji.
- 5** **Viva Piñata** była najbarwniejszym z wczesnych tytułów na Xboxa 360.

Stupki



Do dziś jest tajemnicą, czy Microsoft zarobił, czy stracił, na decyzji wydania Xboxa i jego następców. Wejście firmy na teren elektronicznej rozrywki było w pewnym sensie przypadkowe, podobnie jak pojawienie się na nim Sony. Dziś jednak działa to na zasadzie kul śnieżnych, których nie sposób zatrzymać.

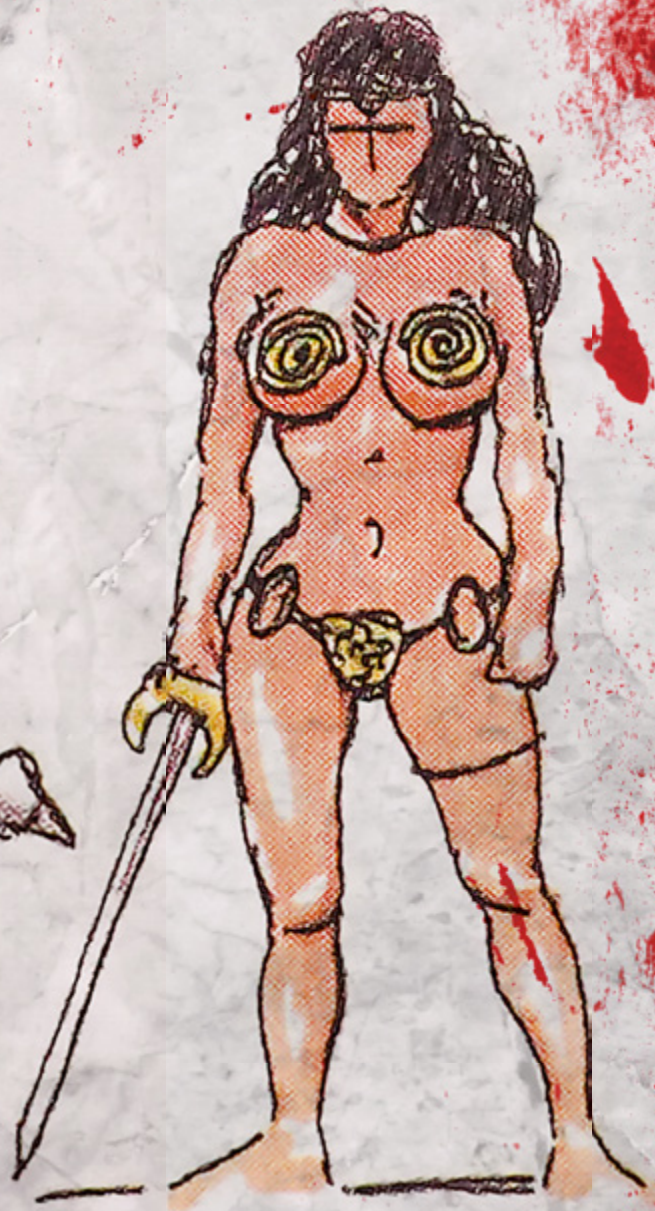
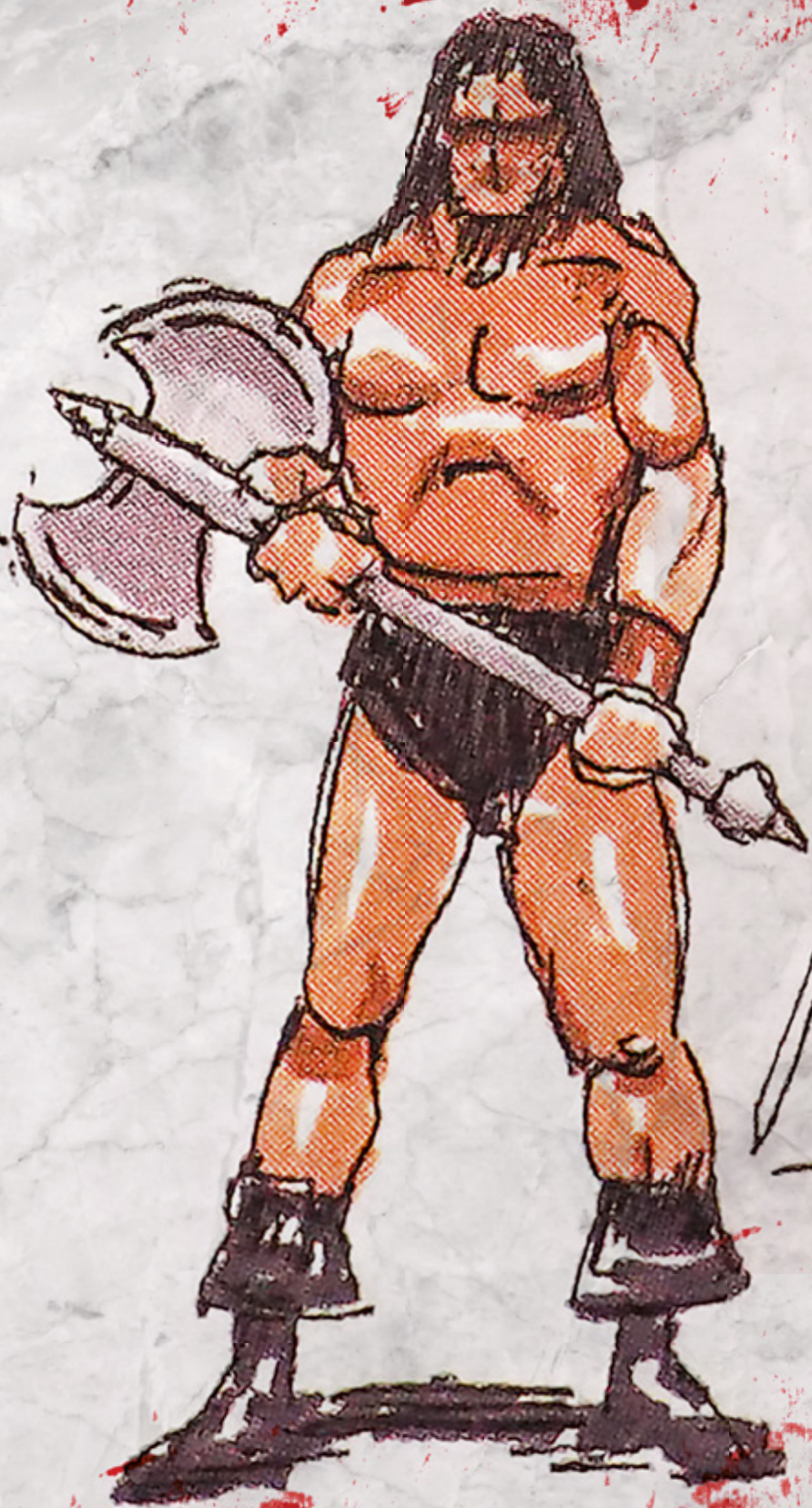


KREW I CYCKI

Barbarian od Palace Software to historia o tym, jak półnaczy faceci w sandałach walczący wielkimi mieczami w fontannach tryskającej krwi oraz jedna skąpo odziana piękność zmienili oblicze gier komputerowych.

■ Marcin Kiendra







BARBARIAN NARODZIŁ SIĘ W OKRESIE PRZEJŚCIOWYM POMIĘDZY EPOKĄ OŚMIOBITOWĄ A SZESNASTOBITOWĄ. WCZEŚNIEJ PALACE SOFTWARE WYPUŚCIŁO RÓWNIE ZNAKOMITE SF THE SACRED ARMOUR OF ANTIRIAD.

✚ Ekipa dogląda ostatnich szczegółów przed sesją zdjęciową. Jeszcze tylko smarowanie olejkami i można zaczynać.

W połowie lat osiemdziesiątych praktycznie każda bijatyka nawiązywała do wschodnich sztuk walk, serwując graczom pojedynki w stylach karate i kung-fu. Tymczasem Barbarian cofał wydarzenia do epoki żelaza i prezentował brutalne starcia osiłków, bez pardonowo wprowadzając kontrowersyjne elementy na ekrany domowych komputerów.

Pomysł narodził się w małej brytyjskiej firmie deweloperskiej Palace Software, której powstanie i działalność były jakże odmienne od gigantów branży pokroju Oceanu czy Ultimate. Założone w 1983 roku Palace mieściło się na tyłach kultowego w niektórych kręgach londyńskiego

kina Scala, znanego również jako The Sodom Odeon, wyświetlającego filmy z gatunku gore oraz niskobudżetowe horrory. Zresztą cała okolica była podejrzanym obszarem, w którym roiło się od narkotykowych dilerów, sutenerów i prostytutek. W takiej dzielnicy poznali się właściciele firmy, czyli Richard Leinfellner i Peter Stone, którzy wspólnie pracowali w lokalnej wypożyczalni kaset wideo i przy okazji zgłębiali tajniki programowania na ZX Spectrum. Obydwaj stwierdzili, że czas wprowadzić na rynek gier bardziej dorosłe produkcje, a ponieważ byli miłośnikami horrorów klasy B, wybór padł na przeniesienie filmowej licencji „Evil Dead” na ekrany komputerów. Niestety, produkcja okazała się mocno niedopracowana.

Zamiast straszyć klimatem, raziła fatalną oprawą i nudą, co mocno wytykano w prasowych recenzjach. Zresztą autorzy zdawali sobie sprawę z niedoskonałości swojego premierowego tytułu i traktowali go jako poligon doświadczalny na rynku gier komputerowych. Z kolejnymi realizacjami było już zdecydowanie lepiej. Zarówno Cauldron, jak i Cauldron 2: Pumpkin Strikes Back osiągnęły spory sukces, a ich sprzedaż solidnie zasiłała konto firmy, pozwalając wreszcie stworzyć hit z prawdziwego zdarzenia.

PRODUKCJA

Decydującym momentem była końcówka 1985 roku, kiedy do Palace Software dołączył grafik Peter Brown, przynosząc pomysły na grę Barbarian.



Krwawe zwycięstwo okraszone elementem rodem z czarnego humoru à la Montypythonowski „Jabberwocky” w postaci goblina odkopującego głowę pokonanego. W dotychczas kolorowym światku gier komputerowych było to jak nagle strzał prosto pomiędzy oczy.



Na tronie zasiada tyran i władca absolutny czarnoksiężnik Drax, chroniony przez garnizon ośmiu barbarzyńców. U jego stóp piękna i skąpo odziana księżniczka Mariana. Kobieta stała się niewolniczką satrapy, porwana i wbrew woli zmieniona w kurtyzanę.



Młody absolwent akademii sztuk pięknych zaraził entuzjazmem szefów firmy, a rozpoczęcie współpracy uczczono zakrapianą imprezą w lokalnym pubie Malt & Chops. W przyszłości odbywały się w nim liczne narady firmowe i burze mózgów związane z produkcją gry.

Brown swoje inspiracje czerpał z dwóch źródeł. Pierwszą była postać

Conana Barbarzyńcy znana z książek i komiksów. Akurat wtedy heros przeżywał szczyt popularności za sprawą dwóch filmów z Arnoldem Schwarzeneggerem. Drugie źródło stanowiły grafiki Franza Frazetty, przedstawiające fantastyczne światy, a w nich muskularnych wojowników, walczących z przerażającymi monstrami. Ciekawe, że Brown nie miał

smykałki do komputerów. Co więcej, wcześniej niespecjalnie interesował się grami komputerowymi, ale jako artysta postanowił wreszcie sprawdzić się w tym szybko rozwijającym się medium. Nie zdawał sobie jednak do końca sprawy z ograniczeń, jakie stawały 8-bitowe maszyny i początkowo trudno mu było znaleźć wspólny język z programistami.

Luźna atmosfera podczas przygotowania zdjęć promocyjnych. Od lewej zapaśnik Michael Van Wijk, w środku główny pomysłodawca gry Steve Brown, po prawej Maria Whittaker.



W ostatniej walce gracz mierzył się z Draxem, który ostatecznie musiał salwować się ucieczką. Nagrodą była sława i dożgonna wdzięczność księżniczki Mariani. Wersja na ZX Spectrum miała zadziwiająco szczegółową grafikę!



Wypuszczony na rynek w 1985 roku Amstrad CPC 6128 miał większe możliwości niż CPC 464. Wydano na niego wiele osobnych wersji gier z podrasowaną grafiką. Barbarian był jedną z nich – najbardziej kolorową inkarnacją na komputerach ośmiobitowych.

JAK ZAWSZE W PRZYPADKU WYDANIA DANEJ GRY NA KILKA PLATFORM ICH WŁAŚCICIELE TOCZYLI ODWIECZNE SPORY, KTÓRA WERSJA JEST NAJLEPSZA. OLIMPI DO OGNI DOLEWALI RECENZENCI, STARAJĄC SIĘ UDOWODNIĆ WYŻSZOŚĆ SWOICH ULUBIONYCH 8-BITOWCÓW NAD KONKURENCJĄ.

Swoje pomysły zawierał w dziesiątkach odręcznych szkiców, którymi zasypywał pracujący nad grą zespół, walcząc o wykorzystanie każdego sprite'a na ekranie i każdej sztuczki technicznej, którą znali. Wynikiem ich prac była bijatyka 1 na 1, w której gracz przenosił się do ponurego świata fantasy, wcielając się w postać tytułowego barbarzyńcy i biorąc udział w turnieju organizowanym przez lokalnego tyrana - czarnoksiężnika Draxa. Historyjka banalna, ale przecież z punktu widzenia grającego najważniejszym elementem była walka na miecze, do czego Palace Software podeszło równie profesjonalnie. Dwie osoby markowały pojedynki, układając się drewnianymi mieczami, wykonywały kopniaki i przewrotki na tle białej ściany, co starannie sfilowano. Nagrany materiał wykorzystano przy rysowaniu kolejnych klatek animacji postaci na papierze milimetrowym.

Barbarian mógł też pochwalić się świetnym rozplanowaniem układu

ciosów na standardowym joysticku. Wykorzystano wszystkie osiem kierunków, które w połączeniu z przyciskiem Fire pozwalały wykonywać ciosy mieczem, a także kopniaki i uderzenie głową. Do tego dochodziło kilka ruchów defensywnych, dzięki czemu gra nie była bezmyślną sieczką i wprowadzała pewne elementy taktyki.

Konkurencja



W tym samym roku pojawił się też Barbarian od Psygnosis, znany przede wszystkim z dziwaczego systemu sterowania bohaterem za pomocą ikon. Przez to gra była mało grywalna i zwyczajnie nudna. Jedyną pozytywną rzeczą w tej produkcji była klimatyczna okładka autorstwa Rogera Deana.

KONTROWERSJE

W materiałach promocyjnych i na okładce gry pojawił się zapaśnik Michael Van Wijk, wcielając się w tytułowego barbarzyńcę, oraz modelka z pism dla dorosłych i niedoszła piosenkarka Maria Whittaker jako księżniczka Mariana. To właśnie ona była powodem kontrowersji i oburzenia środowisk feministycznych. Prowokacyjna sesja zdjęciowa ukazywała hojnie obdarzoną przez naturę Marię ubraną w skąpe bikini, leżącą u stóp wysmarowanego olejkami wojownika. W pruderyjnych latach osiemdziesiątych tyle wystarczyło, żeby obrońcy moralności podnieśli alarm o przekroczeniu granic dobrego smaku.

Niektóre brytyjskie sieci handlowe takie jak W.H. Smith odmówiły wystawiania Barbariana na swoich półkach, w związku z czym część nakładu gry miała zmienioną i ugrzecznioną wersję pudełka. To była woda na młyn dla Palace Software. Cała branża huczała o ich produkcji, a nazwa utknęła w głowach klientów. Jakby tego było mało, to po raz pierwszy historii gier komputerowych w bijatyce pojawiła się krew na ekranie. Z dzisiejszego punktu widzenia wydaje się to śmieszne, ale te kilka czerwonych pikseli, pojawiających się przy cięciach mieczem, przykuło uwagę nadgorliwych dziennikarzy, piszących o bezsensownej przemocy w grze komputerowej. Kropkę nad „i” postawił popisowy cios z obrotu, którym można było odrąbać głowę przeciwnika i odnieść natychmiastowe zwycięstwo. Krwawą scenę kończył motyw humorystyczny. Na arenie pojawiał się mały zielony goblin i odkopywał poza ekran leżącą głowę niezdolnego. Ta umowna brutalność kilku pikseli była obok wspomnianej wcześniej okładki powodem całkowitego wstrzymania sprzedaży Barbariana w Niemczech. Firmie wytoczono nawet proces sądowy, z którym wiąże się zabawna anegdota. Otóż prawnicy starali się udowodnić, że w grze można odciąć przeciwnikowi głowę.



Rozpoczyna się walka na śmierć i życie. Pojedynki barbarzyńców były szczególnie efektowne podczas gry w dwie osoby. W porównaniu z International Karate skala emocji wzrastała kilkukrotnie.



Kolejne zwycięstwo, które przeciwnik przepłacił odrąbaniem głowy. To była jedna z pierwszych tak brutalnych gier na rynku. Zapłaciła za to swoją cenę wycofaniem z wielu sklepów.

Kiedy sędzia zażyczył sobie demonstracji, nikt z nich nie był w stanie poprawnie wykonać ciosu mieczem na ekranie komputera. Dopiero kiedy na salę sądową przyprowadzono nastolatka, ten w mgnieniu oka poradził sobie z zadaniem, po czym ostatecznym werdyktem gra została wycofana ze sklepów.

BIJATYKA 8-BITÓW

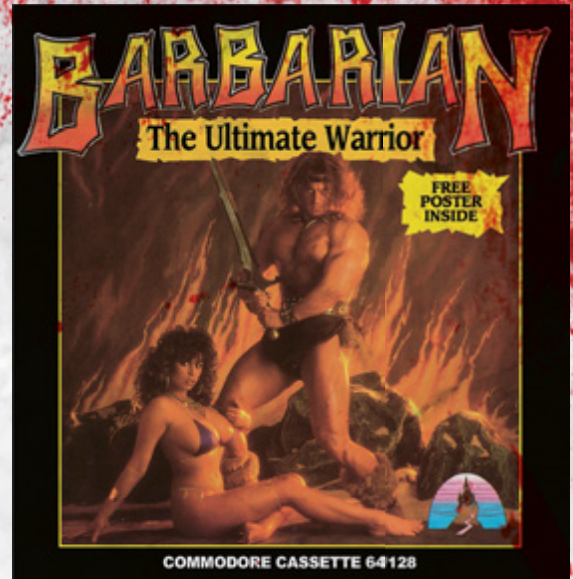
Jak zawsze w przypadku wydania danej gry na kilka platform ich właściciele toczyli odwieczne spory, która wersja jest najlepsza. Oliwy do ognia dolewali recenzenci, starając się udowodnić wyższość swoich ulubionych 8-bitowców nad konkurencją. Tym razem największe laury zbierali posiadacze Amstradów. Zresztą całkiem zasłużenie, bo Barbarian na ich maszynach prezentował się najlepiej. Bogata paleta kolorów i płynna animacja wypadły lepiej niż na C64, nie wspominając o ZX Spectrum, które doczekało się tylko monochromatycznej grafiki, chociaż akurat w tej wersji postacie posiadały najwięcej cieszących oko detali. Dla posiadaczy C64 muzykę przygotował znakomity kompozytor Richard Joseph, który skorzystał z dobrodziejstwa chipu SID i zdeklasował to, co można było usłyszeć podczas gry na pozostałych komputerach. Sama rozgrywka prezentowała się podobnie na

wszystkich maszynach i ze względu na dostępną liczbę ciosów faworyzowała posiadaczy joysticków (co w przypadku Spectrum nie było takie oczywiste), dając im przewagę nad osobami męczącymi się grą na klawiaturze.

Duże rozczarowanie spotkało posiadaczy małego Atari, którzy miesiącami poszukiwali Barbariana na giełdach i w studiach komputerowych. Wszystko przez spreparowaną przez polskich piratów lipną wersję gry rozprowadzaną wśród głodnych nowości klientów. Tak naprawdę był to tylko początkowy obrazek, a nie właściwy program, wokół którego narosło wiele mitów. Jedni pisali do Bajtka błagalne listy z prośbą o hasło uruchamiające grę, inni twierdzili, że dokopali się do kodu i lada moment pojawi się działająca wersja kasetowa. Sprawę rozwiązało ostatecznie Top Secret. Napisał stosowne sprostowanie, dające jasny sygnał, że Barbariana na Atari nigdy nie było i prawdopodobnie nie będzie. Dopiero w 1993 roku firma LK Avalon zlitowała się nad atarowcami, wydając tytuł ludzako podobny do oryginału. Niestety, był mocno spóźniony i nie najwyższych lotów.

ZMIANA FORMATU

Barbarian został przyjęty na rynku bardzo entuzjastycznie. Gracze byli zachwyceni, dostając tytuł



■ Właśnie ta okładka wywołała zamieszanie. Trzeba przyznać, że to był odważny krok ze strony Palace Software.

wyłamujący się z utartych schematów, a wszelkie kontrowersje dawały do zrozumienia, że mają do czynienia z niebanalną produkcją. Palace Software mogło spokojnie zabrać się za tworzenie sequela. Głównodowodzącym projektem ponownie został Steve Brown. Chciał zaprojektować grę w inny, świeży sposób. Uznał, że pojedyncze ekrany z arenami i pojedynkami 1 na 1 trzeba zastąpić dużymi poziomami, gdzie można poruszać się w kilku kierunkach, a podobni do siebie przeciwnicy ustąpią miejsca przedstawicielom fantastycznego świata w postaci goblinów, orków, olbrzymów czy rogatych demonów.



Jeden szybki precyzyjny ruch joystickiem i uderzeniem miecza z półobrotu można było odciąć konkurentowi głowę. Strużki krwi były w tamtym czasie zupełnym novum w grach wideo.



Walczący w tej grze nie znali litości. Powalony na ziemię przeciwnik był łatwym celem, co wykorzystywano bez skrępowań. Żadnego wskazywania kciukiem dalszej akcji, żadnych negocjacji – po prostu sieknięcie zimną stalą.

Sama fabuła, choć bardzo umowna, kontynuowała wydarzenia z pierwszej części, w której czarnoksiężnik Drax salwował się ucieczką po przegranym finałowym starciu. W *Barbarian 2: Dungeons of Drax* nasz bohater wyruszał w pościg za swoim antagonistą, przemierzając odległe pustkowie i podziemny labirynt. Oprócz barbarzyńcy gracz mógł wcielić się w księżniczkę Marianę, która wreszcie przestała być tylko słodkim ozdobnikiem i pokazała, że potrafi ciąć wrogów mieczem na plasterki.

Przy tak obszernej grze programiści musieli iść na pewne ustępstwa podyktowane skromną ilością pamięci ówczesnych komputerów. Postacie miały mniej klatek animacji, ograniczono o połowę liczbę ciosów, a muzyka nie wpadała w ucho tak jak w poprzedniej części. Kiedy *Barbarian 2* wszedł do sprzedaży, nie wzbudzał już tylu kontrowersji. Tym razem obszedło się bez odcinania głów i widoku krwi na ekranie, ale przynajmniej nie zrezygnowano z cieszących oko kształtów Marii Whittaker, która ponownie była główną gwiazdą na pudełku z grą i ku uciechu klientów odsłoniła nieco więcej, zakładając skromną bieliznę z metalowych elementów.

Barbarian 2 spotkał się z mieszаныmi recenzjami. Jedni uważali, że Palace Software zubożyło technicznie



Steve Brown osobiście dokonuje ostatnich poprawek w stroju Marii Whittaker. Obecnie modelka ma 46 lat i od dłuższego czasu nie udziela się medialnie.

ten tytuł i niepotrzebnie odeszło od klasycznych pojedynków znanych z poprzedniej części. Z kolei wielu recenzentom spodobała się nowa forma wędrowki po podziemiach i różnorodni przeciwnicy.

Pozycja *Barbariana* na rynku wciąż była na tyle silna, że wydanie kolejnej części stanowiło kwestię czasu. I rzeczywiście prace nad ostatnim rozdziałem trylogii ruszyły bardzo szybko. Sposób rozgrywki miał nawiązywać do poprzednika, oferując większe poziomy, bardziej zróżnicowanych

przeciwników i krwawe walki. Ze względu na rozbudowanie docelowymi platformami miały być Amiga i Atari ST, a dla starszych komputerów nastawiano się tylko na wersję dyskietkową. Magazyn *Your Sinclair* ogłosił nawet konkurs dla czytelników na zaprojektowanie przeciwnika, którego barbarzyńca spotykałby na swojej drodze, a nagrodą miało być umieszczenie go w grze i wzmianka o zwycięzcy w napisach końcowych.

Steve Brown wykonał sporo szkiców koncepcyjnych łącznie z projektem okładki nawiązującej do dwóch poprzednich wydań. Dysponując dużym budżetem, Palace Software mogło sobie pozwolić na szaleństwo w postaci wykonania 4-metrowej wysokości gumowego potwora z licznymi mackami oplatającymi barbarzyńcę i jego nową towarzyszkę, w którą miała wcielić się modelka Debee Ashby. Szkoda, że skończyło się na pomysły. Gra nigdy się nie ukazała, pomimo iż była ponad rok w produkcji. Palace zostało wykupione przez firmę Titus, której szefowie nie pałali entuzjazmem do serii *Barbarian* i skasowali cały projekt. Obecnie, w dobie wydań remasterów i kickstarterowych zbiorów na wznowienia gier retro, nie zanosi się, żeby barbarzyńca szykował swój wielki powrót. Na razie ostatni rozdział pogoni za czarnoksiężnikiem Draxem pozostaje wciąż niedokończony. ■

Bicepsy



Okładka drugiej części poszła drogą poprzedniczki o podtytuł *The Dungeon of Drax*. Ponownie zagościły na niej wdzięki Marii Whittaker, bicepsy van Wijk i odrąbana głowa gumowego potwora. Dobre zestawienie do wyróżnienia się na sklepowej półce.



Druga część rozpoczynała się na dalekich pustkowiach, gdzie nasz bohater musiał odnaleźć wejście do kompleksu podziemi. Przy okazji częstował toporem kolejnych przeciwników.



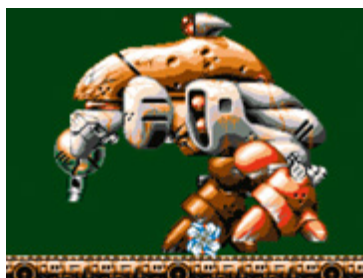
Barbarian 2 oferował różnorodne scenerie, a lwia część gry działa się na kilku poziomach podziemnej kryjówki czarnoksiężnika Draxa. Tutaj w akcji księżniczka Mariana.

SECRET

LEVEL



70 Znacwa gier planszowych Krzysztof Szafranski opisuje związki dwóch odrębnych mediów, szukających łączącego je mostu.



74 Michał R. Wiśniewski w felietonie nawiązuje do Turricana, ale i do śmietników...



75 Komputerowe flippery oraz wywiad z miłośnikiem pinballi.



82 Polskie kroki w kosmos były ambitne, ale wielu planów nie udało się zrealizować. Obecnie czynione są nowe wizje rozwoju technik pozaziemskich.

INSTYTUT LOTNICTWA PLANUJE PIERWSZE TESTY RAKIETY ILR-33 „BURSZTYN”.

WKŁADAMY DO KONSOLI KARTRIDŻ, A PÓŹNIEJ – SZALEJĄCA BILA I ZDJĘCIA WYŚWIETLACZY.

”



84 Felieton obrazkowy Śledzia. Na Pixel Heaven nasz artysta komiksowy obiecał, że kolejne odcinki będzie dostarczał wcześniej niż po terminie druku i słowa dotrzymał.

POGRANICZNE PLATFORMY

Czyli jak przenikają się gry wideo i unplugged

Wiemy od dawna, że atrakcyjne licencje przyciągają klientów, ale jednocześnie spektakularne wpadki potrafią skutecznie zrazić do siebie na lata. Znamy legendarne produkcje jak E.T. na Atari 2600 czy Superman na N64, które na lata zostaną w antyczołówkach list przebojów. Chcę Wam opowiedzieć, jak dwa światy gier próbują połączyć wydawcy gier bez prądu.

■ Krzysztof Szafranski

Niezależnie od tego, czy w grach bardziej interesuje nas fabuła, rywalizacja czy też aspekt mechaniczny – prawdopodobnie już od dziecka poszukiwalimy gier, które spełniałyby nasze potrzeby. Nie jest dla mnie ważne, jakiej platformy używam do grania. Pomimo tego, że najczęściej spotykanym sloganem reklamującym gry planszowe jest to, że „odciągają dziecko od komputera lub tabletu”, osobiście jestem stanowczo przeciwny stwierdzeniu, że takie lub inne medium jest złe. Osobiście przeżywałem etap uzależnienia od gier online, od 20 lat gram także w kolekcjonerskie gry karciane.

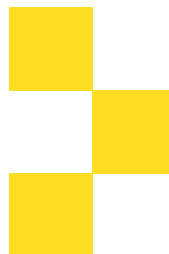
Im dalej cofniemy się w czasie, tym mniej dostrzeżemy różnorodności w grach. Ostatnie lata stały się przełomowe w kontekście przekraczania granicy pomiędzy platformami – gry wideo i gry bez prądu coraz częściej znajdują wspólny język, a z ich połączenia powstają niespotykane dotychczas hybrydy, spełniające coraz to większe oczekiwania graczy w XXI wieku.

Twórcy gier wiedzą dobrze, że mogą nas oskubać, wypuszczając sequele znanych tytułów. Pojawiają się też pomysły na przenoszenie licencji

lub adaptacje gier na nowe medium. Wspomniane wyżej licencje są przykładem marketingu gier planszowych. Przez wytrawnych graczy są zazwyczaj kojarzone z lenistwem firmy, próbującej wcisnąć odgrzewanego kotleta lub niedopracowaną grę pod przykrywką znanego tytułu. Na szczęście jest kilka świetnych produkcji, które przelamują ten stereotyp.

Amerykański wydawca Fantasy Flight Games specjalizuje się w licencjach z pierwszej ligi. To właśnie on przeniósł kultowego Doom czy Gears of War na plansze. Tak jak większość produkcji z rynku amerykańskiego stawiają one na wprowadzenie w klimat za pomocą szczegółowo wykonanych figurek i oferują graczom grę przygodową, która – podobnie jak oryginał – daje im możliwość stawienia czoła straszidłom.

Ciekawe podejście do tematu zaprezentował również czeski autor Vlaada Chvátil, którego „Cywilizacja: Poprzez wieki” w przemyślany sposób nawiązuje do mechaniki tytułu Sida Meiera, mimo że nie jest produktem licencjonowanym. Od dziesięciu lat utrzymuje się w czołówce rankingów na najlepszą grę planszową, wyżej niż wersja na licencji od 2K i Firaxis. Bardzo ciekawym i karkołomnym zabiegiem było zrezygnowanie z mapy.



Gra ta zwycięża bardzo wysoką regrywalnością, czyli niepowtarzalnością kolejnych rozgrywek, a gracze muszą rozegrać wiele partii, by poznać wszystkie jej niuanse.

Znana na całym świecie produkcja „Angry Birds” doczekała się wielu różnego typu tytułów – od chińczyka poprzez wyścigi bolidów, strzelanie z minikatapult aż do gry plenerowej, podczas której miotamy wściekłymi ptaszorami w konstrukcje zamieszkiwane przez świnię.

Niektóre planszówki nie są adaptacjami konkretnych tytułów, tylko pomysłami na przeniesienie całych gatunków gier wideo na planszę. Platformówka znajduje swoje odbicie w „Szalonej misji”. W tej grze zamiast unikać niebezpieczeństw postacią sterowaną padem z pamięci rysujemy mazakiem trasę pomiędzy przeszkodami. Przygodówki typu point-and-click zostały odwzorowane w grze „T.I.M.E. Stories”, w której fabuła i kolejne zagadki przedstawione są w talii kart, tajemnice odkrywamy jako drużyna, a także mamy unikatowy analogowy system zapisu stanu rozgrywki.

Oczywiście zjawisko działa w obie strony: gra „Talisman”, czyli nasza swojska „Magia i Miecz”, została przepisana na PC i Androida.

Rekord



T.I.M.E. Stories rozgrywamy w różnych czasach i przestrzeniach. Kampania tej gry właśnie przebiła rekord polskiego crowdfundingu, jeśli chodzi o gry planszowe.



1

Jeżeli gra opiera się na specyficznym klimacie, to podobnego wrażenia oczekujemy po jej adaptacjach. Różne scenariusze i figurki potworów na mapie to w przypadku Dooma celne ujęcie tematu.

2

Autorem planszówkowego Gears of War jest Corey Konieczka. Twórca specjalizuje się w przenoszeniu na ten format produktów z dziedziny filmu i gier. Ma na swoim koncie współautorstwo „StarCraft: The Board Game”, „Battlestar Galactica” czy „Star Wars: Rebellion”.



Niektóre gry bardzo dosłownie traktują przeniesienie na platformę cyfrową. Kluczem do powodzenia takiego tytułu jest wtedy głównie dopracowany interfejs, który pozwala poczuć ducha rozgrywki znanej z oryginału.



3

W Magic Online kolekcjonowanie kart ma jednak zupełnie inny wymiar niż trzymanie w pudełku papierowych rarytasów.

4

Battle Chess. Przyjemne dla oka animacje i elementy humorystyczne okazały się kluczem do sukcesu.

Taki sam los spotkał planszówkowe hity, takie jak „Wsiąść do pociągu”, „Carcassonne”, „Small World” i wiele innych. Niestety mało było w tym kreatywnego podejścia. Zazwyczaj kończyły się zwykłym przeniesieniem na platformy cyfrowe, a wykroczenie poza schemat okazywało się częściej udiwnieniem niż udoskonaleniem. Ważną rzeczywiścią korzyścią pojawiającą się w tych tytułach była dobrze przemyślana interaktywna instrukcja bądź tutorial, a także prawdziwa korzyść płynąca z cyfryzacji, czyli możliwość gry przez sieć. Na tym wyrosła popularność prababci Hearthstone'a, czyli Magic: the Gathering Online. Sam MtGO miał wiele adaptacji, przez wersję przygodowo-strategiczną z 1997 roku, nielicencjonowane Etherlords czy aktualnie wydane na wielu platformach Duels of Planeswalkers. Ale to Magic Online jest platformą, na której się handluje, uczestniczy w poważnych turniejach i śledzi trendy, które przenikają na turniejowe stoły. Wszystko dzięki możliwości gry o każdej porze. Błędy w działaniu tego oprogramowania są legendarne, a profesjonalni gracze wciąż trenują na MtGO równoległe z testowaniem analogowych talii.

Z sentymentu wspomnę też o Battle Chess z 1988 roku, które w swoim czasie zdobyło dużą popularność. Osiągnęło to głównie pomysłowymi i świetnie wykonanymi jak na swoje czasy animacjami walczących figur szachowych, tym samym wprowadzając do klasycznej gry aspekt humorystyczny i artystyczny.

Oczywiście nie można uznać, że przytoczone przeze mnie przykłady opisują w pełni temat gier z pogranicza, ale te kilka tytułów pokazuje, jak dwa rodzaje gier potrafiły się przenikać. Równie interesujący wydaje mi się aspekt techniczny tworzenia gier. Nowe produkcje wykorzystują technologię w coraz bardziej kreatywny sposób.

Od kilku lat, wraz z rozwojem technologii mobilnych, pojawiają się gry AR (augmented reality) takie chociażby jak Ingress. Jest o to tytuł czerpiący z tradycji gier miejskich i podchodów polegający na walce o pomniki i charakterystyczne punkty, które zostały pobrane z bazy danych Google.

Gracze podzieleni na dwie frakcje mogą za pomocą smartfona wchodzić w interakcję z obiektami na stworzonej przez twórców gry warstwie mapy. Wszystko to w ruchu, bo przejmować portale można tylko z odległości niecałych 50 metrów.

Tak samo w ostatnich latach zauważalny jest trend gier hybrydowych, czyli łączących klasyczne plansze, karty i pionki z elektronicznymi gadżetami albo smartfonami. Wiele firm inwestuje w tę technologię i wciąż powstają nowe pomysły na jej zastosowanie. Niestety, moim zdaniem, do tej pory nie powstało nic rzeczywiście przełomowe.

Aktualnie najczęściej spotykane rozwiązania to miernik czasu i odtwarzanie muzyki, co łatwo osiągnąć niskim kosztem, ale nie ma bezpośredniego wpływu na rozgrywkę. Wciąż ścieżka dźwiękowa odtwarzana bez specjalistycznej aplikacji czy niezwyklejsza klepsydra biorą tutaj górę. Niektórzy wydawcy zamieszczają na pudełku gry kod QR z linkiem do prezentacji wideo gry albo innych informacji, czyli zauważają pewien potencjał w fakcie posiadania smartfona przez większość klientów.

Na wyższym stopniu zaawansowania pojawia się sztuczna inteligencja (skrypt zachowań planszy) czy generowanie losowych zadań dla graczy. Doskonałym przykładem takiej hybrydy jest „XCOM: Gra planszowa”. Aplikacja używana jako część gry ma odpowiadać za działania Obcych i wyznaczać graczom misje do wykonania. Świetnie buduje to klimat pozaziemskiej inteligencji. Normalnie w grach byłoby to rozwiązane talią wydarzeń czy rzutami kostką. Tutaj mamy czarną skrzynkę o nieznanym nam sposobie działania, co w pewien sposób wpływa na emocje graczy w czasie rozgrywki.

Jeśli chodzi o aktualizację bazy danych pytań czy funkcję lektora, narratora czy mistrza gry, to w niektórych produkcjach wygląda to już zupełnie elegancko. W grze „Alchemy” gracze mają za zadanie odkryć właściwości różnych odczynników. Jeśli decydujemy się na rozgrywkę bez użycia aplikacji, jeden gracz jest zmuszony odczytywać dane z tablicy.



■ Fantasy Flight Games zaczęło od wydawania europejskich komiksów w Stanach. Teraz jest firmą wyznaczającą standard jakości wydawania gier planszowych. Założyciel firmy Christian T. Petersen jest autorem takich planszówkowych hitów jak „Twilight Imperium” czy „Gra o Tron”.

Natomiast w wersji wspomaganą aplikacją wynik mieszania odczynników podaje nam urządzenie. Z kolei w „One Night Ultimate Werewolf”, który jest udoskonalonym wariantem popularnej „Mafii”, aplikacja odpowiada za zarządzanie całą rozgrywką, wydaje polecenia poszczególnym postaciom i pilnuje upływu czasu. Jest tak dobrze zaprojektowana, że pozwala grać nawet bez reszty komponentów.

Wciąż czekam na korzyści, które wykraczają poza takie oczywiste zastosowania i szukam rozwiązań dla dalej idącej integracji. Niedawno sugerowałem twórcom połączenie trendu gier „legacy” (gry, która nieodwracalnie zmienia się wraz z kolejnymi rozgrywkami) z grami hybrydowymi poprzez unikatowe, zaszyte w aplikacji scenariusze. Pomysł zawiera też możliwość dzielenia się swoimi postępiami w mediach społecznościowych i umawiania się na kolejne spotkania przez kalendarz Google. Ciekawą możliwością jest wykorzystanie telefonu jako elementu konstrukcyjnego pola gry, a elementów kartonowych jako pudła rezonansowego dla dźwięków odtwarzanych z telefonu lub do przenoszenia wibracji. Podobnie czekam na wykorzystanie żyroskopu.

Podane przykłady pokazują, że rozgraniczenie między platformami coraz bardziej się zaciera wraz z rozpowszechnieniem technologii mobilnych. Zaangażowani gracze potrzebują produktów zarówno do grania przez sieć, jak i do spędzania czasu w gronie przyjaciół. Technologie te są jeszcze młode i dynamicznie się rozwijają. Jestem przekonany, że przy aktualnym postępie technicznym i zapotrzebowaniu rynku będziemy świadkami wdrożenia jeszcze wielu przykładów przenikania się platform i rozszerzenia naszej rzeczywistości jako przestrzeni gry. A wszystko tylko po to, by radować nasze ograne serca coraz ciekawszymi i niespotykanymi dotąd kompozycjami, które w jakiś sposób łączą wszystkie dostępne dotąd media. Bo wiecie, ostatecznie chodzi przecież o to, żeby - spoglądając na swoje biurko w pracy i wyglądając przez okno - ocenić, czy mam dobrą pozycję snajperską w wypadku apokalipsy zombie. ■

■ Wilczury



„One Night Ultimate Werewolf” od klasycznej „Mafii” Dimitrija Dawidowa (profesora psychologii Uniwersytetu Moskiewskiego, który na początku lat osiemdziesiątych wymyślił ją jako ćwiczenie dla studentów) odróżnia głównie przeniesienie narratora do aplikacji i rozegranie tylko jednej rundy, która pozbawia grę nieprzyjemnego mechanizmu eliminacji graczy.

HEXX

STUDIO

Profesjonalne wsparcie w zakresie
kreacji, produkcji graficznej i filmowej.

film i animacja
2D / 3D



projektowanie
graficzne



ilustracje z uniwersum
Star Scrappers

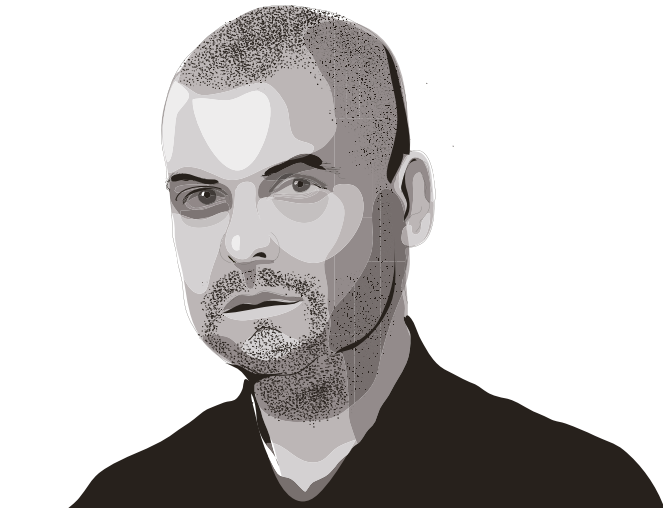


concept art
i ilustracje

wsparcie projektów
crowdfundingowych



hexy.pl (22) 322 71 12



NA ŚMIETNIKU

Michał R. Wiśniewski

Były redaktor naczelny Kawaii, autor powieści „Jetlag” oraz „God Hates Poland”, blogger. Postać ciekawa, bardzo niejednoznaczna.

Ogłosiłem najlepszą grą świata Turricana 2. Natomiast w trzeciej części tej kultowej serii najbardziej podobał mi się śmietnik.

Turrican 3 był dziwny. Port Mega Turricana, gry wydanej na konsolę Sega Mega Drive, chodził na szesnastobitowych Amigach, ale widać było, że już ledwo zipią. Pierwsze wrażenie zrobił na mnie pozytywne – intro nawiązywało do zdobywającej wówczas popularność estetyki japońskich gier i animacji. Pierwszy świat był bardzo fajny – skrzyżowanie kosmicznego laboratorium z fabryką, pełne czarno-żółtych pasów, wind i zsypów, a także typowych dla serii sekretów. Nasz bohater dostał nowe umiejętności – możliwość wystrzeliwania i bujania się na linie. Fajowo. Kolejny świat był jednak inny – zamiast labiryntu – liniowy. I taka miała okazać się reszta gry. Nie powiem, nadal dość mi się podobała, ale to już nie było to samo. Parę momentów było wręcz osłabiających, jak idiotyczny etap, gdzie skakało się po platformach zawieszonych na latających pojazdach (kto wymyśla takie rzeczy?!), albo nudny level z alienowatym „pociągami”, najliniowsza z liniowych rzeczy na świecie!

Ale, jak wspomniałem, najbardziej podobał mi się śmietnik.

Jest coś magicznego w śmietnikach w grach komputerowych, nie? Na przykład w Metal Slugu 7/XX pierwsza misja ma miejsce właśnie na śmietniku, gdzie bazę zrobiła sobie pokonana

w poprzednich odsłonach cyklu armia generała Mordena. Wieżyczki strażnicze zbudowane z byle czego, ogólne uczucie kopania leżącego (na szczęście zaraz przybędą posiłki z przyszłości i Morden stanie na nogi, a gra nabierze tempa).

Albo śmietnik w Ghost Trick, przygodówce twórców Phoenixa Wrighta, na którym też wszystko się zaczyna. A jednocześnie kończy, pierwszą sceną jest bowiem morderstwo, po którym gracz staje się tytułowym duchem. Wysypisko jest tu smutnym komentarzem do naszej kondycji, ale i interesującym placem zabaw dla ducha, który, jak się okaże, może przemieszczać się między różnymi przedmiotami i wprawiać je w ruch.

Śmietnik w Turricanie 3 jest miejscem nostalgicznym. Już na początku spotykamy wielką metalową pięść – słynnego bossa z pierwszej gry. To nie znaczy, że ów poziom to powtórka z rozrywki, wręcz przeciwnie, jest tu całkiem sporo nowej treści, a te budzące miłe wspomnienia odwołania do poprzednich części są jak rodzynki w cieście. Najlepszym rodzynkiem jest powrót mojego ulubionego bossa, wielkiego robota z pierwszego poziomu Turricana 2, który siłą rzeczy musiał zebrać tam bęcki. I takim właśnie spotykamy go w trzeciej części – poobijanego, zniszczonego, ale wciąż walecznego. Ciekawe tylko, ile z tego spotkania zrozumieli posiadacze konsoli Sega Mega Drive, na którą Turrican 2 przecież nie wyszedł.

Może ten boss to taki symbol Amigi, której czas się skończył, ale wciąż, choć poobijana, walczyła. ■



SYMULACJE, FLIPPERÓW

**HISTORIA
W KILKU
ODSŁONACH**

Na różne platformy powstało ich przynajmniej dwieście. Choć flippery kojarzą się głównie z czasami sprzed udomowienia sprzętu do grania, w historii ich komputerowych i konsolowych symulacji nie zabrakło tytułów ważnych dla gier w ogóle.

Nie sposób zrobić kompletnej listy komputerowych i konsolowych flipperów - to raczej materiał na książkę. Inna sprawa, że niekoniecznie byłaby to pasjonująca lektura, bo świat symulacji flipperów nie jest królestwem wyrafinowania. Jasne: fizyka bili, projekt stołu, grafika, muzyka - jest przy czym wykazać się kunsztem, ale równocześnie to nie przypadek, że symulacje pinballi często wykorzystywane są jako tutoriale dla ludzi uczących się programowania. To wszystko nie zmienia jednak faktu, że większość graczy „z dorobkiem” nosi w pamięci jakiś ważny dla nich flipperowy tytuł. Ważny często ze względów sentymentalnych - jak przeciętna gra, która wpadła nam w ręce w czasie sesji na studiach, kiedy bardzo chcieliśmy zająć się czymś innym. Jak odrapana maszyna z salonu nad Bałtykiem, która nie należała do flipperowej ekstraklasy, ale podczas deszczowych wakacji spędziliśmy z nią sporo czasu.

Pamiętacie tę reklamę? Wkładany do konsoli kartridż, a później już tylko szalejąca bila i zdjęcia wyświetlaczy efektownych flipperów z „Terminatorem” i wizerunkiem Arnolda Schwarzeneggera na czele.

A potem dzieciaki siedzące przed telewizorem z padami, pudełko z logo Pegasusa i Pinball na ekranie. W rzeczywistości jednak, inaczej niż w spocie pokazywanym w Telewizji Polskiej, gra Nintendo nie próbowała być wierna doświadczeniom



Bez Amigi i Pinball Dreams historia symulacji flipperów potoczyłaby się zapewne inaczej. To samo można powiedzieć o dołączanym do Windowsa Space Cadecie.



**SYMULACJE FLIPPERÓW
STANOWIĄ ŁĄCZNIK
POMIĘDZY DZISIEJSZA
KULTURĄ GIER A JEJ
STARSZĄ, PEWNIENIE NIECO
MNIEJ ELEGANCKĄ,
POPZEDNICZKĄ.**

Pinball Construction Set, czyli dowód, że robiąc komputerowego flippera też można wyprzedzić epokę.



z salonów gier: eksponowała swoją konsolowość, po odpowiednim uderzeniu pozwalając sterować postacią Mario, tradycyjnie ratującym księżniczkę. Choć gra na konsolę SNES powstała w roku 1984 na bazie flippera z przenośnej konsolki Game & Watch, wielu młodych Polaków zetknęło się z nią dopiero dekadę później, często za sprawą kartridży „168 in 1”. Historia mechanicznych flipperów i gier cyfrowych nie układa się bowiem w jednoznaczny chronologię. Różne trajektorie przecinają się w różnych punktach. Przy próbach budowania opowieści przy użyciu bardzo prostych, zamkniętych w kilku modułach elementów, ale też przy łączeniu rozwiązań mechanicznych z wyświetlaczami i procesorami. Gry automatowe pogrzebały flippery, ale też dały im drugie życie. Z kolei cyfrowe symulacje flipperów to nie tylko sympatyczne ramoty - bywało, że mechaniczne maszyny podsuwały deweloperom zaskakujące pomysły.

Tylko nieco wcześniej niż Pinball powstał

legendarny Pinball Construction Set. Bill Budge, programista o sporej renomie, swojego pierwszego flippera na komputer Apple II stworzył w roku 1981. Był to Raster Blaster, jeden z pierwszych cyfrowych pinballi w ogóle (choć trzeba pamiętać o nieporównywalnie bardziej prymitywnej grze telewizyjnej Atari Pinball z roku 1977 i jej późniejszej odsłonie na konsolę Atari 2600). Budge nie był miłośnikiem gier. Traktował je głównie jako programistyczne wyzwanie. W wydanej w 1997 roku książce Jamesa Hague'a „Halcyon Days”, składającej się z wywiadów z ważnymi postaciami sceny growej, Budge tak mówił o Raster Blasterze: - W 1981 roku pracowałem w Apple i wszyscy tamtejsi inżynierowie mieli hopla na punkcie flipperów, każdy chciał grać. Zdecydowałem więc, że zrobię grę flipperową w wysokiej rozdzielczości. To była okazja, żeby zrobić coś nowego i zarazem podjąć wyzwanie, bo trzeba było rozwiązać problemy z grafiką i fizyką.

Użytkownicy docenili

techniczną biegłość produkcji Budge'a, pokonującej ograniczenia procesora MOS 6502 (tego samego, co w konsoli Nintendo). Trudno było więc nie pomyśleć o kontynuacji. Tu przydały się związki z Apple, pracującym wówczas nad wprowadzeniem do swoich komputerów interfejsu graficznego (Apple Lisa miała premierę w roku 1983, Macintosh - w 1984). Budge miał gotowy symulator flippera, więc wpadł na pomysł, by połączyć go z udostępnieniem graczom możliwości budowy własnych wirtualnych stołów i umieszczenia w grze własnej grafiki. W czasie pracy nad programem kupił starą maszynę Gottlieba i rozłożył ją na części, żeby lepiej zrozumieć proces konstruowania flippera. Zdjęcia podzespołów trafiły na pudełko gry, którą próbował samodzielnie sprzedawać w roku 1982. Także do reklam prasowych, w których umieścił hasło „The First Software Toy”. Jednak programiście i pomagającą mu w prowadzeniu sprzedaży siostrę przerosła biznesowa część przedsięwzięcia, dlatego w roku 1983 dogadali się z Electronic Arts, które przejęły dystrybucję, a później wydało wersje Pinball Construction Set na Commodore 64, Apple Macintosh, Atari 400/800/XL/XE oraz port na MS-DOS.

Wszystkie wersje Pinball Construction Set sprzedały się w łącznym nakładzie ponad 300 tysięcy egzemplarzy. Dziś może nie robi to wrażenia, ale rzecz dotyczy czasów, w których komputery dopiero zaczynały korzystać z krachu rynku gier konsolowych. Żeby dobrze zrozumieć doniosłość tego projektu, trzeba pamiętać, że nie tylko była to pierwsza gra ze zintegrowanym narzędziem do tworzenia i modyfikowania elementów rozgrywki (EA w kolejnych latach rozwijało ten pomysł w Adventure Construction Set i Racing Destruction Set). Dla wielu użytkowników komputerów ery „przedmyszkowej” był to też pierwszy w życiu kontakt z intuicyjnym interfejsem graficznym. Zresztą ten edytor robi dobre wrażenie nawet dziś, po przeszło 30 latach - przeciągane kursorem z menu na playfield podzespoły, wybieranie punktacji i dźwięków towarzyszących odbijaniu się bili od poszczególnych elementów, ustawianie parametrów stołu i rozgrywki (siła grawitacji, szybkość)... Czego więcej chcieć?

Obecnie popularność pinballi napędza cyfrowa dystrybucja i rozwój przenośnych platform do grania - w tym smartfonów i tabletów (choć ekran dotykowy to nie jest coś, co koneserzy lubią najbardziej).

Jednak status gatunku byłby zapewne inny, gdyby nie dwie firmy: wydawca 21st Century Entertainment i wywodzące się ze szwedzkiej demosceny studio Digital Illusions Creative Entertainment. I może jeszcze trzecia: Commodore, bo żeby srebrna kula mogła stać się bohaterką hitu, potrzebna była jeszcze Amiga. Ta część historii symulacji flipperów zaczyna się od dema, które w wolnych od studiowania chwilach przygotowywali członkowie grupy The Silents. Cztery lata dźbania zaowocowały ostatecznie grą Pinball Dreams, która w ciągu roku znalazła 650 tysięcy nabywców. Atutem gry były nie tylko cztery dobrze zaprojektowane i zróżnicowane stoły - kosmiczny Ignition, poświęcony branży płytowej Beat Box, przedstawiający kolej na Dzikim Zachodzie Steel Wheel i horrorowy Nightmare. Podobną mogła się fizyka bili, ale przede wszystkim niespotykana wcześniej w grach tego typu muzyka i grafika, z płynnie przesuwającą się kamerą. Wciąż był to rzut z góry, ale w porównaniu ze starszymi tytułami, które po prostu dzieliły playfield na statyczne ekrany, wrażenie było piorunujące. Grę szybko skonwertowano na SNES i pecety, powstały też mocno okrojone wersje dla GameBoya i Segi Game Gear, w przygotowaniu była nawet (nigdy nie została ukończona) wersja na Commodore 64. Podobno z szacunku do demoscenowych korzeni i w trosce o towarzyskie relacje z autorami wiele grup crackerskich zrezygnowało z kopiowania gry. Jak wiemy z polskich doświadczeń, nie wszystkie...

Szwedzkim deweloperom przysłużyła się współpraca z wydawcą, który - jak później miało się okazać - pomimo buńczucznej nazwy nie doczekał XXI wieku. 21st CE postawiło na flippery i miało w sumie aż cztery studia robiące gry tego typu: oprócz DICE także Unique Development, Liquid Design i najbardziej chyba znany Spidersoft, później przejęty przez



✦ Nintendo co pewien czas powraca do patentów z pierwszego Pinballa, tworząc flippery wykorzystujące rozpoznawalne postaci z gier.

ELEKTRONICZNE SYMULACJE FLIPPERÓW

MOŻNA TRAKTOWAĆ JAKO NARZĘDZIE

ZACHOWANIA WAŻNEGO ELEMENTU

HISTORII GIER.

Northstar. Żadna z ich produkcji nie powtórzyła jednak sukcesów DICE, które w ciągu 3 miesięcy przygotowało jeszcze lepiej przyjęte od poprzedniczki Pinball Fantasies. Grę w kolejnych latach przeniesiono na niezliczoną liczbę platform od Atari Jaguara po PlayStation. Po wersji na starsze Amigi pojawiła się też odsłona wykorzystująca możliwości układu AGA. Domknięciem trylogii było Pinball Illusions, wymagające układu AGA, w którym zadebiutował (lepiej późno niż wcale) multiball. Tytuł oferował tylko trzy stoły: Law'n Justice, Babewatch i Extreme Sports. Z czwartym stołem, Vikings, studio po prostu nie zdążyło na czas. Można było w niego zagrać dopiero w wersji PC CD-ROM. Nieznacznie zmieniona gra jako True Pinball trafiła też na PlayStation i Saturna. Wróćmy jednak do współczesności i rynku, na którym obecnie wyróżniają się dwie gry, reprezentujące różne filozofie: The Pinball Arcade i Zen Pinball (obecnie druga odsłona). Stoją za nimi kalifornijskie FarSight Studios i węgierskie Zen Studios. To pierwsze na rynek elektronicznych flipperów weszło w roku 2004 z Pinball Hall of Fame: The Gottlieb Collection (w Europie Gottlieb Pinball Classics, wydany na ówczesne konsole stacjonarne, ale i Sony PSP). Gra dawała możliwość zagrania na klasycznych maszynach słynnej firmy Gottlieb. Pomysł z licencjonowanymi stołami chwycił i w 2008 roku na rynek trafiła kolejna odsłona gry, tym razem dedykowana firmie Williams.

W zestawie znalazł się flipper Firepower, będący inspiracją dla stołu w Raster Blaster Budge'a. Wszystko to okazało się jednak tylko przygrywką do The Pinball Arcade, najbardziej chyba obecnie rozbudowanej komercyjnej platformy flipperowej, na której uruchomić można już blisko 70 stołów, grając na niemal dowolnym sprzęcie. Wszystkie one są wiernie odwzorowanymi kopiami klasycznych maszyn. Zgromadzona wokół gry społeczność (wykręcane w niej wyniki wpędzają w kompleksy) kupuje je w ramach kolejnych „sezonów” jako DLC. Pakiety są oferowane także w wersji „pro”, pozwalającej poznać wskazówki najlepszych graczy, obejrzeć dokładnie stoły, a przede wszystkim - wejść w menu operatora i ingerować w ustawienia maszyn. W wypadku najdroższych licencji FarSight nie waha się sięgnąć do kieszeni fanów z wyprzedzeniem, organizując zbiórki na Kickstarterze.

Z kolei Zen mocno czerpie z licencji innego typu. Tworzy własne stoły, w których sięga po największe marki popkultury: od katalogu Marvela, przez „South Park” i „The Walking Dead”, po „Gwiezdne wojny” i Street Fightera II. Marki z najwyższej półki, takie jak „Star Wars”, mają swoje aplikacje, ale dają się też odpalać z poziomu Zen Pinball. Poziom wykonania dwóch konkurencyjnych platform jest równie wysoki, więc wszystko zależy od indywidualnych preferencji, a może po prostu nastroju. Zen coraz wyraźniej wchodzi w rozwiązania niemożliwe poza wirtualnymi symulacjami - efektowne projekty z animowanymi postaciami, pojazdami i imponującym rozmachem otoczeniem stołu. Nie chodzi jednak tylko o efekciarstwo. To wciąż świetnie zaprojektowane, dające olbrzymią przyjemność z gry stoły, a odwołanie do kultowych motywów tylko tę przyjemność powiększa.

Produkt FarSight to z kolei oferta dla ludzi, którzy cenią klasykę pinballa i lubią obejrzeć cały flipper, poznać choć część jego historii, ewentualnie potrenować przed grą na prawdziwej maszynie. W tym sensie The Pinball Arcade jest czymś więcej niż grą. Jest rodzajem wirtualnego muzeum flipperów. Jak pisze Raiford Guins w swojej książce o „życiu po życiu” gier, kuratorzy zajmujący się zachowywaniem elektronicznej rozrywki dla kolejnych pokoleń i przygotowaniem muzealnych ekspozycji gier czerpią ze strategii rozwiniętych i skatalogowanych już 20 lat temu na użytek sztuki mediów. Guins podkreśla, że ważny jest materialny wymiar sprzętu do grania, ale eksperci coraz częściej stają przed dylematem: czy warto dalej coś naprawiać, coraz bardziej zmieniając oryginalny obiekt? Stąd akceptowane są praktyki takie jak przenoszenie gier na nowszą platformę, ale też emulacja. W wypadku flipperów to oczywiście wyjątkowo radykalna reinterpretacja oryginału, bo mowa nie tylko o odtworzeniu gry, ale i stworzeniu symulacji fizycznych obiektów. Zalety są jednak oczywiste. Symulacje, którymi zajmują się nie tylko firmy takie jak FarSight (o niekomercyjnej scenie komputerowych pinballi przeczytać możecie w wywiadzie obok), nie tylko pomagają zachować dostęp do kultowych maszyn. Utrzymują też przy życiu coś, z czym poradzić sobie najtrudniej - społeczność fanów. Inną, zmienioną, egzystującą w nowym kontekście. Ale ciągle żywą, a to chyba najważniejsze. ■

RENEANS SYMULACJI FLIPPERÓW PRZYNIOSŁA DYSTRYBUCJA
CYFROWA. KARTY KREDYTOWE ZASTĄPIŁY DAWNE ŻETONY.

FLIPPERY WIECZNIE ŻYWE

O miłości do arcade'ów, elektronicznej scenie flipperowej i budowie własnego cabinetu rozmawiamy z Jakubem Steczko, fanem pinballi z Krakowa.

P Na fejsbukowej grupie Pixela czytelnicy coraz częściej chwalą się zbudowanymi przez siebie maszynami. Temat budowy własnych cabinetów dotyka też flipperów. Zbudowałeś cabinet na bazie starego flippera, komputera, telewizora LCD i dwóch starych monitorów... Skąd ten pomysł?

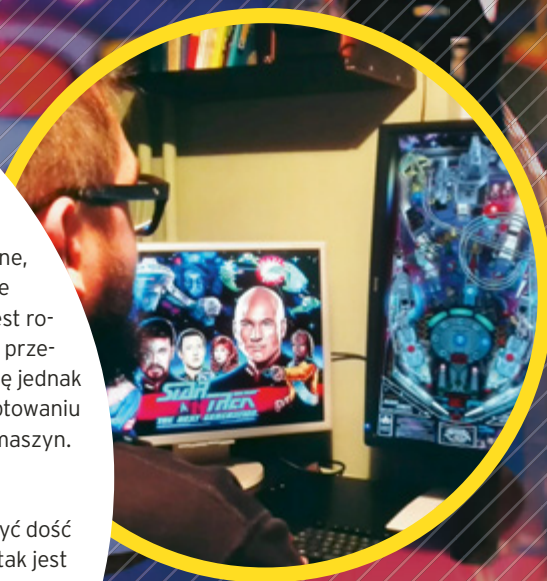
Wychowałem się w salonach gier, dużo grałem też w domu, choć głównie na komputerze, jakoś nigdy nie wciągnąłem się w konsole. Flippery kojarzyłem, ale wolałem arcade'y. Do czasu: kilka lat temu poszedłem pograć z kumplem i połknąłem bakcyła. Do tego stopnia, że kupiłem sobie flipper do domu - obecnie mam dwa: „Last Action Hero” Data East i „Starship Troopers” Segi. Niestety, pojemność mieszkania jest ograniczona, wiadomo też, że są maszyny, na których nigdy nie zagram, jak „Big Bang Bar”, ostatni flipper Capcomu, zresztą maszyna z bardzo ciekawą historią... Problem w tym, że kosztuje jakieś 20 tysięcy euro. Zacząłem więc zastanawiać się, czy nie zbudować cabinetu do elektronicznego pinballa. Miałem do wykorzystania stary komputer, zacząłem rozglądać się za innymi podzespołami...

P Nie bałeś się, że to jednak spore wyzwanie od strony konstrukcyjnej?

Nie, to nie jest wielka filozofia, nie musisz być Adamem Stodowym. Jeśli jesteś w stanie złożyć komputer, to jesteś w stanie zrobić też wirtualny flipper - przynajmniej od strony elektronicznej. W sieci znajdziesz wszystkie schematy w miejscach takich jak choćby VPForums, VPinball czy VPUniverse, możesz też podejrzeć rozwiązania innych. Jasne, możesz wykorzystać części oryginalnych flipperów i wtedy jest więcej roboty, ale możesz też pójść na łatwiznę i użyć po prostu mikroswitczy. Osobnym tematem jest robota w drewnie. Do tego potrzebujesz już narzędzi i trochę miejsca, ale możesz też przecieź narysować schemat i zanieść do stolarza. Ja do swojego projektu zabierałem się jednak bez precyzyjnego planu, kupiłem po prostu za 400 zł budę po flipperze, w jej zaadoptowaniu pomógł mi Maciek Olesiak z muzeum flipperów, który zajmuje się serwisem starych maszyn.

P OK, więc miałeś komputer i obudowę po flipperze. Co dalej?

Wszystko zależy od budżetu, bo żeby wszystko ładnie chodziło, komputer powinien być dość mocny. Niektórzy robią tak, że wycinają w budzie miejsce na laptopa, podpinają go i tak jest taniej, bo używają go też do innych rzeczy. Na pewno niezbędny jest duży telewizor na playfield, na backglass monitor 27 cali - ten wymiar dobrze pasuje do budy - a na wyświetlacz dot matrix monitor 15,6 cala. Choć znów: możesz oszczędzić i spasować jakoś tani monitor w formacie 4:3 albo postawić na wariant profesjonalny i zamontować prawdziwe DMD z flippera. Jest specjalna płytka, która pozwala na jego podłączenie do PC. Z ekranu najczęściej ściąga się bezel, choć teraz można kupić też taki telewizor z wąską ramką i on na styk wchodzi w standardową obudowę. Jedyny problem, że u góry zostaje trochę miejsca i trzeba to jakoś zamaskować. Najlepiej byłoby dopaść obudowę typu widebody, bo do niej ładnie wchodzi ekran o przekątnej 42-46 cali, tyle że takie budy trudno



✚ Ulubione flippery Kuby to „Starship Troopers” i „No Fear”, choć ceni też inne klasyczne maszyny z lat dziewięćdziesiątych.

kupić. Jak mówiłem, alternatywą jest jednak stolarz.

P Nie kusily cię gotowe rozwiązania? W sieci nietrudno znaleźć takie oferty – ze względu na koszty przesyłki pomijam amerykański VirtuaPin, ale są też niemieckie Vpin Shop i Wolfsoft czy brytyjskie Kase-Eo...

Gotowe rozwiązania to jednak nieporównywalnie wyższe koszty, jak na nasze warunki te ceny są przecież absurdalne, bardziej z poziomu samochodu niż sprzętu do grania! Ja na wszystko wydałem pewnie jakieś 2,5 tysiąca, ale idąc na kompromisy i recyklingując komputer. Bez problemu można zagospodarować co najmniej drugie tyle. Ale jeśli możesz poświęcić 10 tysięcy, za które w sklepach z gotowymi rozwiązaniami – delikatnie mówiąc – raczej nie poszalesz, to możesz mieć maszynę na poziomie najlepszych spośród tych, które można znaleźć w necie, absolutnie pełen wypas. Co nie zmienia faktu, że to zawsze są dylematy i nie chodzi tylko o zaobność portfela. Za taki budżet można przecież kupić dwa zwykłe flippery! Albo taniej kupić telewizor z opcją pivot, streamować na niego obraz z komputera i bez całego tego zamieszania też nieźle się bawić.

P W takim razie wróćmy do cabinetu w wersji niskobudżetowej. Jeśli nie chcesz wydać zbyt dużo, to na każdym kroku musisz podejmować wybory. Weźmy na przykład tilt: ja zrobiłem go na starym pecetowym padzie z akcelerometrem. Do podłączenia użyłem gotowego interfejsu – popularnego IPAC, ale żeby zaoszczędzić, można bawić się w dolutowanie przewodów do płytki z rozprutego pada albo z klawiatury. Oczywiście oprócz budżetu pozostaje kwestia dopasowania maszyny do oczekiwań. Ludzie, którzy mają małe mieszkania, robią małe maszyny na 20-calowych ekranach – to też fajna sprawa i oczywiście tańsza. Każdy musi się zastanowić, czego chce i potrzebuje. Jako fan klasycznych flipperów mogę

powiedzieć, że jeśli zrobisz ten sprzęt na niezłym poziomie, masz w nim pełny feedback, to jasne, że nie jest to dokładnie to samo, co na zwykłej maszynie, ale jest naprawdę blisko. A do tego dochodzą inne opcje, bo przecież można to tak skonfigurować, żeby grać nie tylko we flippery, ale też arcade'ówki. Na przykład 1942...

P A oprogramowanie? Opowiedz coś o tym, bo wiem, że scena symulacji flipperów to naprawdę fascynujące zjawisko.

Jak mówiłem, jestem fanem komputerów, nie konsol, które nie dają aż takich możliwości konfiguracji. Ale chodzi też właśnie o żywą społeczność, w której ciągle coś się dzieje. Podstawą jest Visual Pinball – program do projektowania i obsługi fizyki stołów. Początkowo miał być komercyjny, ale od roku 2010 jest dostępny na wolnej licencji. Współpracuje z PinMAME, czyli flipperowym MAME, które pozwala odpalać ROM z obrazami z oryginalnych maszyn. Oczywiście dostępne są też stoły odtwarzane od zera i własne projekty ludzi, choć to akurat mnie mniej interesuje. Wybór jest naprawdę ogromny i wszystko to robi duże wrażenie – rozwiązania pisane przez grupy zapalcieców nie ustępują oferowanym przez FarSight i Zen, a czasem nawet je przewyższają. Na przykład bila według mnie najlepiej zachowuje się właśnie w Visual Pinballu.

P Ale grywasz chyba czasem w The Pinball Arcade?

Tak, ale model biznesowy FarSight coraz bardziej mnie irytuje – zwłaszcza to, że niemałe i nieźle przecież funkcjonujące studio sięga po zbiórki na Kickstarterze, by kupić licencję za 50 tysięcy dolarów. To trochę śmieszne...

P Myślisz, że symulacje z czasem zastąpią tradycyjne maszyny? Chodzi mi o to, że nie przeszkadza im upływ czasu...

Nie sądzę. Mamy teraz prawdziwy renesans oryginalnych flipperów,

NIECO W CIENIU KOMERCYJNYCH SYMULACJI W SIECI KWITNIE SCENA PINBALLOWA, SKUPIONA WOKÓŁ PROGRAMU VISUAL PINBALL.

co widać też po wzroście cen używanych maszyn. One są w pełni serwisowalne. W miejscach takich jak ipdb.org czy PinWiki znajdziesz wszystkie instrukcje, schematy, zdjęcia grafik w wysokiej rozdzielczości. Lutowanie przy naprawach też nie wymaga jakiejś niezwyklej precyzji. To jest elektronika najpóźniej z lat dziewięćdziesiątych, więc to są rzeczy nieskomplikowane, tam ścieżka ma niemal grubość palca... Dostępne są też reprodukcje płyt. Kupisz w zasadzie każdy plasticzek, jesteś w stanie odbudować wszystko. Inna sprawa, że to są koszty, bo na przykład taka rampa do „No Fear” kosztuje 200 euro. Ale co zrobić – fajnie, że w ogóle da się ją kupić. I że możesz mieć w domu oryginalny sprzęt albo całkiem niezłą elektroniczną namiastkę. Bo przecież sam wiesz, jak to jest, kiedy chcesz iść zagrać do knajpy. Nawet jeśli jest gdzie, to kiedy dzwonisz do kumpli, okazuje się, że żony, dzieci, to nie takie proste. Jest środowisko ludzi, z którymi spotykam się na zawodach, ale na co dzień gram u siebie. Lubię zwłaszcza „Starship Troopers”, poza tym „Bad Cats”, „T2”, „Black Rose” czy „Indiana Jones”. ■

■ Największy (i przez jakiś czas jedyny) producent prawdziwych flipperów, Stern Pinball, chętnie sięga po licencje muzyczne – swoje maszyny mają grupy AC/DC, Kiss, Metallica i Rolling Stones. Podobną ścieżką podąża Sony w ramach serii „Pinball Rocks”, dostępnej na Androidzie i mobilnych platformach Apple.



VISENT CODERS

MOBILE ■ WEB ■ DESIGN

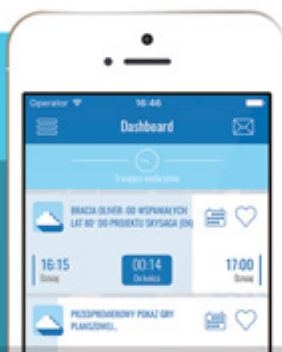
Projektujemy i tworzymy **aplikacje mobilne** oraz **webowe**. Naszym celem jest zawsze użyteczność i prostota działania produktów, jakie trafiają do użytkowników. Pomagamy optymalizować procesy w organizacji klienta przez wdrażanie rozwiązań mobilnych.

Uważamy, że przepis na sukces aplikacji tkwi na samym jej początku – w fazie projektowania. Jednym z naszych produktów jest **aplikacja eventowa**, która była przygotowana m.in. na **Pixel Heaven 2016**.



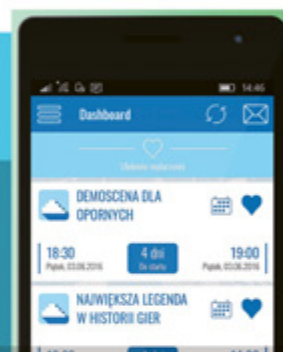
Dashboard i agenda

Uczestnik nie ominię żadnej prelekcji, gdyż całą agendę ma na ekranie smartfona.



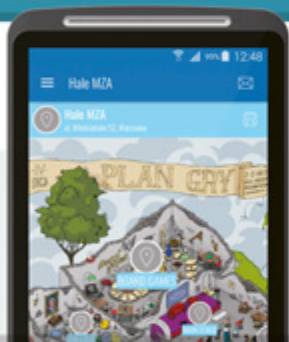
Ulubione

Każdego interesuje coś innego, dlatego zawsze można stworzyć własną „ulubioną” agendę.



Mapa i dojazd

Warto wiedzieć jak dojechać do miejsca wydarzenia i się po nim poruszać.



Newsy i powiadomienia

Komunikacja z uczestnikami w formie artykułów i powiadomień w aplikacji.



Meetinga = wiele wydarzeń

W aplikacji Meetinga możesz przeglądać listę ważnych wydarzeń i promować swój event.



Interaktywne plansze TV

Informuj gości na bieżąco o trwających wydarzeniach na ekranie TV tak, jak w aplikacji.



Organizujesz wydarzenie i potrzebujesz aplikacji?

Polski kosmos



Od czterech lat Polska jest członkiem europejskiej agencji kosmicznej ESA, a od dwóch lat działa nasza własna młoda narodowa agencja kosmiczna POLSA. Choć teraz nadzieje na większy polski wkład w rozwijanie kosmicznych technologii wzrosły, to nie jest to przecież dla nas dziedzina zupełnie nowa.

■ User Jama



Od czterech lat Polska jest członkiem europejskiej agencji kosmicznej ESA, a od dwóch lat działa nasza własna młoda narodowa agencja kosmiczna POLSA. Choć teraz nadzieje na większy polski wkład w rozwijanie kosmicznych technologii wzrosły, to nie jest to przecież dla nas dziedzina zupełnie nowa.

W wielu misjach różnych krajów można doszukać się polskich akcentów. Polacy opracowali oprogramowanie do obróbki danych we francuskim satelicie ziemskim Demeter. Polski był czujnik do pomiaru temperatury oraz moduł obsługujący inne czujniki w próbniku Huygens, który poleciał z sondą Cassini na orbitę Saturna, a następnie wylądował na jego księżycu Tytanie. W misji Rosetta, która osadziła na powierzchni komety 67P/Czuriumow-Gierasimienko lądownik Philae, urządzenie do penetrowania gruntu wyposażone w czujniki termiczne zostało zaprojektowane w Centrum Badań Kosmicznych Polskiej Akademii Nauk. Tam też powstał planetarny fotospektrometr fourierowski, wykorzystany w misjach

Venus Express oraz Mars Express. Polscy naukowcy brali udział w analizie danych nadesłanych przez sondę IBEX, badającą granice heliosfery.

SATELITY

Od niedawna na orbicie ziemskiej znajdują się trzy polskie nanosatelite badawcze. Pierwszy był „PW-Sat”. Zbudowany przez studentów Politechniki Warszawskiej sześcian o boku 10 cm i masie 1 kg trafił na niską orbitę 300 km na pokładzie europejskiej rakiety Vega w lutym 2012 roku. Dwa kolejne zostały zbudowane przez Centrum Badań Kosmicznych Polskiej Akademii Nauk w ramach międzynarodowego projektu konstelacji satelitów astronomicznych BRITE.

Bliźniacze satelity „Lem” i „Heweliusz” to sześciany o bokach długości 20 cm i masie 7 kg. „Lem” został dostarczony na orbitę w listopadzie 2013 roku przez rosyjską rakietę Dniepr, a Heweliusz w sierpniu 2014 roku z wykorzystaniem chińskiej rakiety Długi Marsz. Jak dobrze pójdzie za mniej więcej pięć lat możemy

Penetrator



Droga polskiego młotka planetarnego na powierzchnię komety usiana była przeszkodami. Pierwotnie naukowcy z CBK PAN robili swoje urządzenie z napędem młotkowym jako rezerwową wobec urządzenia niemieckiego z napędem w postaci silniczka raketowego. W dalszym etapie uznano, że gazy wydechowe mogą uszkodzić inne instrumenty lądownika i pomysłu zaniechano. Potem okazało się, że lądownik jest za ciężki i akurat penetrator waży dokładnie tyle, o ile trzeba by go odchudzić.

spodziewać się umieszczenia na orbicie pierwszego dużego polskiego satelity obserwacyjnego.

RAKIETY NOŚNE

Transport na orbitę jest drogi, szczególnie większych i cięższych obiektów, dlatego warto inwestować we własne rakiety nośne. Historycznie Polska prowadziła badania nad raketami sondażowymi na paliwo stałe w warszawskim Instytucie Lotnictwa. Pierwsze próbne loty rakiet serii RP, RM oraz Rasko wykonywano od roku 1958 z terenu Pustyni Błędowskiej. Starty nowszej rakiety Meteor-1 przeprowadzano od roku 1965 z poligonu wojskowego w Ustce. Kolejna generacja, Meteor-2, miała stanowisko startowe w Rąbce pod Łębą, gdzie w październiku 1970 roku uzyskany został polski rekord wysokości - 90 km. Przeprowadzano jeszcze starty dwustopniowej rakiety Meteor-3, po czym program został w 1974 roku zamknięty.

Po czterdziestu latach z okładem wracamy do pomysłu budowania własnych rakiet o zasięgu orbitalnym.

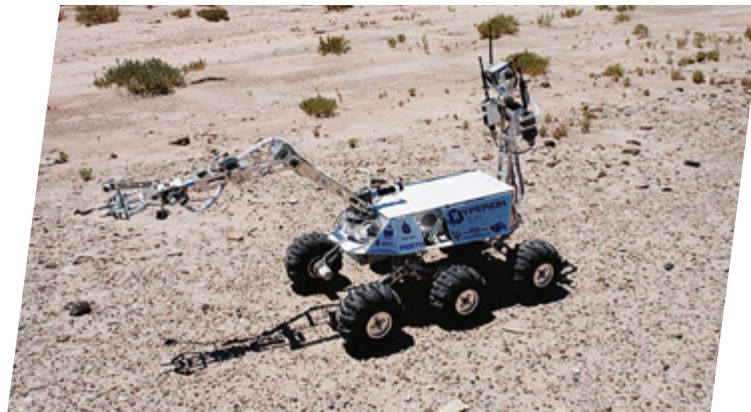
✚ Wydaje się logiczne, że skoro Polak, prof. Aleksander Wolszczan odkrył pierwsze planety poza Układem Słonecznym, to jakiś inny Polak powinien do nich pojechać i je zbadać. A to, że powinniśmy odwiedzić sąsiednie planety Ziemi powinno być oczywiste, odkąd Mikołaj Kopernik ogłosił koncepcję heliocentryczną.



Jeszcze w tym roku Instytut Lotnictwa planuje pierwsze testy rakiety ILR-33 „Bursztyn”, która docelowo ma osiągać pułapy ponad 100 km. Rakieta będzie miała wysokość 4 m, dwa dopalacze na paliwo stałe i główny silnik hybrydowy, w którym utleniaczem będzie nadtlenek wodoru.



✚ Polska flaga na Księżycu przed rokiem 2050? Instytut Lotnictwa w Warszawie buduje odpowiednio dużą rakietę nośną, politechniki w Rzeszowie i Białymstoku szykują lekkiego, składanego łazika z odpowiednim chwytakiem, specjaliści od tekstyliów z Łodzi wytwarzają flagę, która nie wyblaknie i nie rozpadnie się - tak w zarysie widzimy plan umieszczenia białoczerwonych barw na srebrnym globie.



✚ Ma je Hyperion II, ma Curiosity, ma też Jadeitowy Królik. Większość łazików ma sześć kół, co przy odpowiednim zawieszaniu pozwala pokonywać duże przeszkody, lepiej rozkłada ciężar pojazdu, umożliwia kontynuowanie podróży, nawet jak jeden z silników kół uległby awarii.

„Gdyby ludzie od jaskiniowej epoki robili tylko to, co wyglądało na możliwie, do dzisiaj siedzieliby w jaskiniach” – Stanisław Lem.

Równolegle POLSA próbuje nawiązać kooperację z Narodową Agencją Kosmiczną Ukrainy w celu zbudowania wspólnej rakiety nośnej do wynoszenia na orbitę małych satelitów. Na Ukrainie w czasach Związku Radzieckiego produkowane były różne typy rakiet, w tym rakiety nośne Cyklon i Dniepr, a obecnie produkuje się tam silniki do europejskich rakiet Vega.

LOTY ZAŁOGOWE

Pierwszym i jak dotąd jedynym Polakiem, który poleciał na orbitę ziemską, był generał Mirosław Hermaszewski. Wystartował w czerwcu 1978 z kosmodromu w Bajkonurze na



LEM

W małej skrzyneczce nanosatellite mieszczą się między innymi panele słoneczne, komputer pokładowy, szerokokątny teleskop z aparatem, aparatura radiowa oraz czujnik pola magnetycznego.

pokładzie rosyjskiego statku Sojuz, na orbicie był przez prawie osiem dni z cumowaniem na orbitalnej stacji kosmicznej Salut. Lot odbył się w ramach programu Interkosmos, w którym Związek Radziecki zapraszał do wspólnych misji przedstawicieli innych krajów komunistycznych.

Na luksus wysyłania ludzi na orbitę ziemską stać obecnie tylko trzy państwa: Rosję, Chiny i USA, przy czym amerykańscy astronauta chwilowo muszą zabierać się odpłatnie z Rosjanami. Największą szansą na kolejny lot Polaka w kosmos byłby program europejski, jednak do tej pory wszystkie przymiarki do misji załogowych w Europie poległy na finansowaniu.

ŁAZIKI

Nie jest wykluczone, że to polski sprzęt będzie kiedyś żłobił koleiny na Księżycu lub Marsie. W dziedzinie konstruowania łazików, czyli zaawansowanych robotów do poruszania się w terenie i wykonywania specjalistycznych prac, polskie politechniki są w czołówce światowej. Od dwóch lat polskie ekipy wygrywają zawody uniwersyteckie University Rover Challenge organizowane przez amerykańskie Towarzystwo Marsjańskie. Są one rozgrywane na pustyni w Utah, która ma podobne warunki terenowe jak te na Czerwonej Planecie. W zeszłym roku pierwsze miejsce zdobyła Politechnika Rzeszowska, a dwa lata temu i wcześniej jeszcze dwukrotnie Politechnika Białostocka. W tym roku o miejsce na podium walczy aż siedem zespołów z Polski. ■



TXT & GFX: QUERIU

KDP¹⁷

FRANCZESKO,
PSIAKU WIERNY,
GDZIEŚ TY?
CZEMUŚ
NIE TUTAJ?



GDZIEŚ TY,
CIERPLIWY,
PODGRZEWANY
LOJALNOŚCIĄ
PODNOŻKU?



GDZIEŚ TY,
MASUJĄCY
CHRAPNIECIAMI
PODŁOKIĘTNIKU?



GDZIE TERAZ DREPCZESZ?
POD JAKIM STOLEM
ŻEBRZESZ O PRZEKĄSKĘ?



KTÓRE KROTCZE
OKAŁA DZIŚ
TWÓJ CIEPŁY
ODDECH?



BO NIE MOJE.



ŚLEDZIU...



WIEM, ŻE TWOJE EGO CIERPI,
MUSISZ GRAĆ SAMEMU I NIE MASZ
KOGO ZAMĘCZAĆ SWOIMI SZTUCZKAMI,
BO TYLKO JA TO ZNOSZĘ...

ALE PRZESTAŃ SIĘ
ZACHOWYWAĆ,
JAK MOCZYMAJTEK...

WRACAM
Z BIESZCZAD
POJUTRZE...

POZDRAWIAM,
FRANIA.



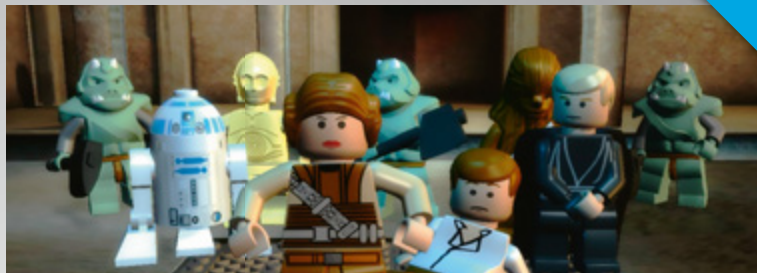
PS PRZESTAŃ
WOZIĆ ZE SOBĄ
TEGO 3DSA,
I TAK GRASZ
NA NIM TYLKO
W DOMU.
ZGUBISZ ALBO
ZEPSUJESZ.



GRAJ



86 Pierwszy *Mirror's Edge* ma już siedem lat, ale prawie wcale się nie zestarzał. Pod wieloma względami przewyższa wręcz *Catalysta*!

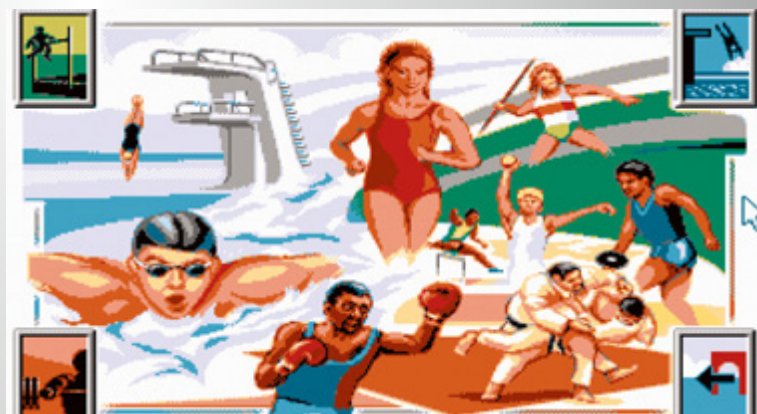


90 Duńskiego potentata czekała długa, wyboista droga. Dopiero po jej przebyciu dla klocków Lego znalazło się miejsce w świecie wirtualnej rozrywki.



96 Obsesje naszego felietonisty sięgają wczesnych lat dziewięćdziesiątych, gdy przemierzał lochy w *Eye of the Beholder*.

SKRZYŻOWANIE ART DÉCO ZE STYLEM ARCHITEKTONICZNYM DWORCÓW KOLEJOWYCH.



97 Był czas, gdy komputerowe igrzyska wywoływały tyle samo emocji, co ich rzeczywiste odpowiedniki. Co się zmieniło, że wyginęły niczym dinozaury?

W INTRO POJAWIAŁA SIĘ ANIMACJA ZAPALENIA OLIMPIJSKIEGO ZNICZA.



102 Arcyciekawy tekst o japońskich eksperymentalnych twórcach. Ich gry szanował nawet krytyk filmowy Roger Ebert, znany z twierdzenia, że gry wideo nie są sztuką.



MIRROR'S EDGE™

Pod skrzydłami firmy kojarzonej z Simsami oraz wyścigami samochodowymi powstała w 2008 roku perełka.

■ Krooger

Skandynawowie z DICE ogłosili prace nad nowym tytułem latem 2007 roku. Wiadomo było, że futurystyczna strzelanina skorzysta z silnika Unreal 3, wspomaganego genialnym narzędziem do kreacji wiarygodnego oświetlenia zwącym się „Beast”. Mając solidne technologiczne zaplecze, DICE poszukało jeszcze kogoś, kto by napisał wciągającą historię. Tym kimś okazała się córka Terry’ego Pratchetta Rhianna.

Przy okazji tekstu o L.A. Noire wspomniałem, że uważam Mirror’s Edge

za jedną z trzech najważniejszych dla mnie gier poprzedniej generacji. Tytuł, który swego czasu poznałem niejako przez przypadek i który bez większej fety wylądował w czytniku Xboxa 360, na zawsze zmienił moje podejście do tego, czym zawsze chciałem, żeby były dla mnie gry. To, co wtedy zobaczyłem, co usłyszałem i co poczułem, nie zdarza się często. I kiedy po dwóch dniach skończyłem przygody Faith, nie czułem niedosytu. Wręcz przeciwnie. Czułem, że właśnie ukończyłem coś ważnego. Przeszedłem coś od początku do końca. Poznałem na wylot i dostałem tego dokładnie tyle, ile potrzebowałem.



Eksperyment

Mirror's Edge wraz z kilkoma innymi tytułami z tego okresu był eksperylem mającym na celu sprawdzenie, czy Electronic Arts potrafi jeszcze wykreować nowe marki, czy na zawsze już zostanie producentem takich tasiemców jak FIFA, NBA czy Need for Speed. Finansowo eksperylem nie udało się, choć na przykład wydany w tym okresie Dead Space doczekał się trzech części i kilku spin-offów. Przygody Faith bardzo długo uzyskiwały status gry kultowej. Zbyt długo, by EA uznało inwestycję za opłacalną.

✦ Wyjściu na otwarte przestrzenie zawsze towarzyszy ulga. Wiele pomieszczeń jest wyjątkowo klaustrofobicznych.

Nie miałem ochoty przechodzić gry po raz kolejny. Rzeczywiście, wróciłem na chwilę do prób czasowych, żeby się rozerwać, ale kiedy rozsiadłem się na kanapie, aby delektować się napisami końcowymi i po raz kolejny wysłuchać motywu przewodniego z genialnym wokalem Lisy Miskovsky, nie myślałem o tym. Czuję się wtedy po prostu spełniony!

Pamiętam to wszystko bardzo dokładnie. Było to praktycznie rok po premierze gry. Miałem przed sobą kilka dni, podczas których absolutnie nic nie musiałem robić i nie był to wcale weekend. Podczas takich dni zasiadam zazwyczaj przed telewizorem i oddaję się temu, co kocham najbardziej, czyli graniu na konsoli, aż zamkną mi się oczy. Po obudzeniu się zaczynam od nowa. Tego dnia nie było inaczej. No i miałem Mirror's Edge. To był doskonały zbieg okoliczności.

Lubię minimalizm. Surowe kolory i ciszę, przez którą przebijają się takie dźwięki jak dotyk, oddech czy szelest ubrania. Lubię, jak gra opowiada historię sama sobą, a nie poprzez ciągnące się jak guma kilkudziesięciminutowe przerywniki. Lubię, kiedy przechodzę kolejny etap bez zastanawiania się, czy może już czas iść spać i kontynuować następnego dnia „na świeżo”. Lubię rozmyślać o grze, kiedy w nią nie gram – o tym, co będzie, jak już ją ponownie uruchomię, co wydarzy się w związku z moimi poczynaniami i jaki będzie ich finał. Podobnego uczucia nie są w stanie dostarczyć książki ani filmy.



Tym właśnie jest Mirror's Edge. I o ile grę można skończyć w dosyć krótkim czasie, warto ją smakować. To dlatego też na początku zdecydowałem się przejść historię bez używania broni palnej. Nie było łatwo, ale miałem przecucie, że doda to kolorytu całemu rytuałowi.

Choć Mirror's Edge to gra pierwszoosobowa, nie jest klasyczną strzelaniną. Nie jest to właściwie w ogóle strzelanina. Napotkani wrogowie strzelają do nas, ale wcielając się w rolę Faith Connors ostatnią rzeczą, o jakiej myślimy, to żeby kogoś zabić. Doprawdy doskonale uczucie. Wcielamy się w postać z krwi i kości. Silną kobietę, która wykorzystując swoje akrobatyczne umiejętności, potrafi przemknąć bez zwracania na siebie uwagi, lub wręcz przeciwnie, pełna wirtuozerii rozbrajać kolejnych wrogów, tuląc ich po kolei do snu.

✦ Dla prawdziwego Runnera widoczne tutaj kolory mają wartość nie tylko estetyczną, ale też praktyczną – wskazują, co można w danym momencie zrobić z przeszkodą!



✦ Wślizgi służą nie tylko rozbrajaniu przeciwnika, ale również płynnemu przemieszczaniu się po obszarze działań.



✦ Postać Faith od samego początku była wyjątkowo popularna wśród cosplayerek. Jej wygląd jest niepowtarzalny.





✚ Najczęściej wymieniano Singapur jako wzorzec, który pomógł stworzyć miasto z Mirror's Edge.

Pełna immersja oddana jest poprzez bardzo częste pokazywanie wszystkich czterech kończyn Faith. Zarówno rąk, jak i nóg. Do tej pory w grach pierwszoosobowych coś więcej niż same dłonie widzieliśmy zazwyczaj podczas przeładowania broni lub też podczas walki bronią białą, a nóg często w ogóle nie było widać, bo... ich nie było. Tutaj ręce widoczne często powyżej łokci cały czas pozostają w ruchu. Podczas biegu asekurują się o ścianę, pod-

czas skoków czy upadków odpowiednio się układają. Do tego dochodzi ruch głowy. Jest on tutaj niezależny od położenia rąk, co dotychczas nie zdarzało się w grach tego typu. Podczas skoku widać i czuć, że Faith ugina nogi, zaś podczas żwawszego biegu czuć, że głowa rusza się na boki i zaczyna stabilizować swoje położenie. Podczas przewrotek czy upadków Connors nie zamyka oczu. Wszystko widzimy bardzo dokładnie i bardzo dokładnie to odczuwamy. Co więcej, na ekranie nie widzimy na stałe żadnych informacji, a o tym, w którym kierunku powinniśmy się udać, wnioskować możemy jedynie po czerwonych elementach otoczenia, które są potencjalnymi przedmiotami do wykorzystania podczas poruszania się. Ten poziom immersji nie był mi do tej pory znany.

I te kolory! Tak bardzo kontrastowe, a jednocześnie współgrające ze sobą.

✚ Miasto Szklą położone jest nad oceanem, na południowych rubieżach Cascadii Prime. Autorzy nie doprecyzowali, czym jest owa Cascadia - ale taki region istnieje w USA na północ od Kalifornii.



Parkour

Pochodząca z Francji sztuka przemieszczania się autorstwa Davida Belle. Polega na jak najprostszym i najszybszym pokonywaniu przeszkód na swojej drodze. Istotny w parkourze jest nieprzerwany bieg, zwany flow, który nadaje traceurowi wyjątkowo dużo gracji.

Czerń, biel, żółć, czerwień i zieleń, plus oczywiście przejmujący błękit nieba. Dopiero niedawno uświadomiłem sobie, że na co dzień, gdy idę czy biegnę, to nie widzę zazwyczaj tego, co możemy oglądać na ekranie telewizora, grając w Mirror's Edge. Gdybyśmy na warsztat wzięli realizm tego, co pokazuje nam sama gra, okazałoby się, że Faith cały czas patrzy sobie pod nogi. To trochę niewygodne dla osoby, która skacze po dachach i biega po ścianach. Absolutnie nie traktuję tego jako wadę - ekran telewizora nie jest w stanie pokazać kąta widzenia, jakie ma ludzkie oko - trzeba było wypracować kompromis.

Oprócz immersji ważną rolę w opowieści pełni sama mechanika gry. Po dłuższym zastanowieniu doszedłem do wniosku, że mam do czynienia z platformówką na miarę XXI wieku. Zamiast Mario mamy Faith, a zamiast Goombasów mamy strażników Pirandello Kruger. Czyż nie? Z tym, że zamiast skakania po grzybkach wślizgiem wytrącamy przeciwnikowi broń, a zamiast skakania po platformach... zaraz, zaraz... skakanie po platformach akurat zostało. I to w jakim stylu skacze się po platformach! Faith biegnie na pełnej prędkości, słychać

✚ Wiele gier przed Mirror's Edge chciało zaimplementować parkour do mechaniki gry, ale jedynie Assassin's Creed wtedy mógł konkurować z przygodami Faith. To jednak mechanicznie dwa różne bieguny i nie można tych gier bezpośrednio porównywać.



stopy uderzające o betonową posadzkę. Jednym uderzeniem barku czerwone drzwi otwierają się z trzaskiem. Słoneczne światło odbite od śnieżno-białej ściany kilkudziesięciopiętrowego wieżowca oślepia Connors. Słychać jedynie trzepot skrzydeł ptaków, które w panice poderwały się do lotu, i szum ulicy znajdującej się kilkaset metrów niżej. Nie zwalnając biegu, Faith sunie do przodu i dostrzega na krawędzi czerwone deski idealnie nadające się do długiego wyskoku. Co jednak jest po drugiej stronie? Czy uda się doskoczyć? Po chwili jest już jasne, że odległość między budynkami jest wyjątkowo duża, ale udaje się dopaść ostatni kawałek rury idącej wzdłuż przeciwległej ściany. Głuche uderzenie o blachę, jęk bólu i dźwięk pewnie chwyconej blaszanej rury sprawiają, że mięśnie całego ciała, które miałem napięte do granic możliwości, mogą odpocząć. Udało się! Można iść dalej. Po takim skoku nikt nie jest w stanie mnie chwilowo dopaść.

Za takie właśnie akcje pokochałem Mirror's Edge. Nie mam lęku wysokości, ale podróżowanie po gładkich ścianach ogromnych wieżowców i skakanie pomiędzy ich dachami do dzisiaj sprawia, że ciarki przechodzą mi po plecach. Tak dokładnie powinna wyglądać platformówka XXI wieku.

Wiele osób ganiło Mirror's Edge za rozgrywkę polegającą na powtarzających się seriach prób i błędów oraz nienajciekawszą historię. Trzeba przyznać, że nie mamy tutaj do czynienia z dziełem nieskazitelnym, ale akurat te elementy mi nie przeszkadzały.

❖ Przeciwnicy nie zadają pytań. Co prawda nie ma ich wielu, ale na pewnych poziomach, w tym finałowym, trzeba się rozprawić z tuzinami strażników. Pamiętajcie o achievementie za niezabicie żadnego z nich! Warto go mieć w kolekcji.

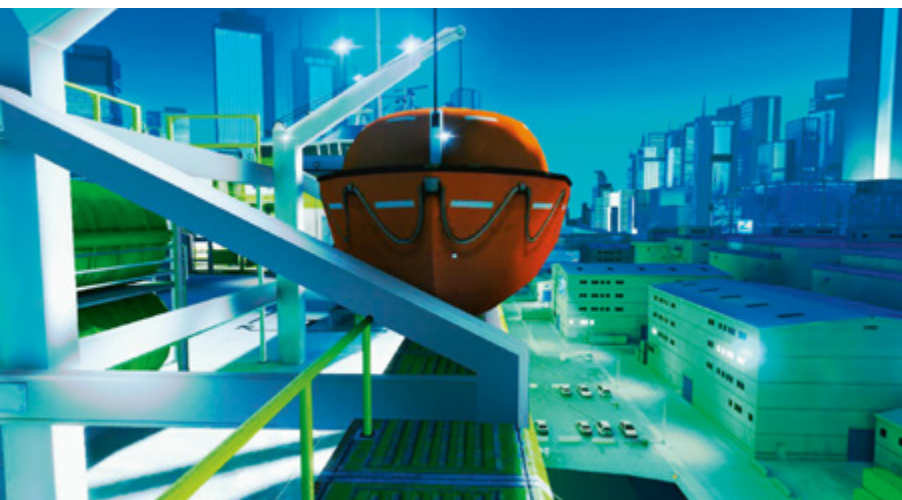
❖ Faith na swojej drodze odwiedza wiele lokacji. Nocna wizyta w dokach jest jedną z bardziej klimatycznych.



Odpowiedzialna za historię Rhianna Pratchett stworzyła autentyczny, namacalny, dystopijny świat, w którym to ludzie przestają mieć prawo własnego wyboru czy swobodnego wygłaszania poglądów, a cały przepływ informacji jest kontrolowany przez rząd. Faith jest kurierem analogowych informacji, tak zwanym Runnerem. Runnerzy, wykorzystując sztukę parkouru, pokonują kilometry dachów wielkich wieżowców, aby dostarczać przesyłki, będąc wysoko nad ziemią i pozostając nieuchwytnymi. Faith ma też w tym swoją prywatną motywację. Jej matka zginęła podczas pokojowych marszów stłumionych przez reżim. Marsze te były organizowane przeciwko coraz bardziej opresyjnemu państwu. Po ucieczce z domu Faith spotyka Runnera o pseudonimie Mercury, który szkoli ją i pomaga w zadaniach, wspierając ją

przez interkom. Żeby historia nie była zbyt prosta, siostra Faith, Kate, jest funkcjonariuszką policji i osobą, wokół której kręci się cała fabuła.

I kiedy już myślałem, że skończyłem kompletną historię i wszystko to, co wtedy czułem, zachowam dla siebie, EA zapowiedziało kolejny tytuł z uniwersum Mirror's Edge. Niebędący prequelem ani rebootem Catalyst to gra, której się tak samo bałem, jak chciałem w nią zagrać. Recenzujemy go w tym numerze Pixela. Jednocześnie nie zanosi się, żeby oryginał miał ukazać się w wersji HD, więc szczerze polecam sięgnięcie po ten tytuł. W szczególności dziś, kiedy na aukcjach można go wyrwać za kilkanaście złotych. ■



LEGO

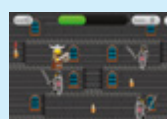
Klocki Lego wyszły z pudełek i opanowały świat. No może nie cały, ale wtargnęły w wiele sfer życia. Także do gier komputerowych.

■ Bazyl



Wniewolniczo niezamierzony sposób duńską specjalnością stało się zapewnianie rozrywki dzieciom z całego świata. Najpierw było to zasługą Hansa Christiana Andersena, na którego baśniach wychowywały się całe pokolenia. Po historiach o niezbyt urodziwym przedstawicielu kaczkowatych czy dziewczynce handlującej materiałami pirotechnicznymi przyszedł czas na coś bardziej namacalnego.

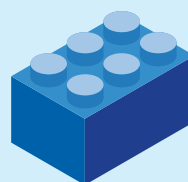
Oto w roku 1932 na świat przyszła firma Lego, która produkowała... meble. Równoległe spod ręki jej właściciela Ole Kirka Christiansena wychodziły robione z drewna zabawki. Plastik do fabryki zawitał dopiero po wojnie i nie miał łatwej drogi na szczyt.



Na oficjalnej stronie Lego można znaleźć 60 minigier osadzonych w realiach różnych serii klocków. Przeważają proste zręcznościówki, ale można znaleźć także strategie, przygodówki, quizy czy kreator plakatów.

Wyparcie tradycyjnego budulca zabawek zajęło mu kilkanaście lat, a dopomógł w tym przypadek. W 1960 roku pożar fabryki strawił większość drewnianego asortymentu, co zaowocowało decyzją o skupieniu się wyłącznie na produkcji klocków plastikowych. Pomysł okazał się strzałem w dziesiątkę i z roku na rok Lego rozwijało się, atakując kolejne rynki, by w lata dziewięćdziesiąte wkroczyć jako jeden z największych zabawkarskich koncernów świata.

Jak to zwykle w takich przypadkach bywa, wraz z sukcesem szła chęć ekspansji na pola leżące poza głównym nurtem działalności firmy. W 1968 roku otwarto pierwszy park rozrywki Legoland, w 1980 utworzono dział mający pracować nad edukacyjnym wykorzystaniem klocków, a w 1987 roku powstał serial



Trzy części LEGO Racers pozwalały budować własny, niepowtarzalny bolid.

Lego Island do czekało się dwóch sequeli: Island 2 i Island Xtreme Stunts.

animowany „Edward and Friends”, którego bohaterowie żyli w świecie zbudowanym z Lego. Zaczęto też wydawać oficjalne pismo Lego Brick Kicks, które dziś funkcjonuje pod tytułem Lego Magazine.

PIERWSZE KROKI

W końcu przyszedł czas, aby Lego udało się na wycieczkę w cyberprzestrzeń. Wkroczyło tam w 1997 roku, czyli dosyć późno, porównując z działaniami konkurencji. Na przykład lalka Barbie firmy Mattel na monitorach gościła już od lat osiemdziesiątych i w momencie wirtualnego debiutu Lego była weteranką z pokaźną liczbą tytułów na koncie.

Lego długo czekało na wyciągnięcie ręki po kawałek cyfrowego tortu, ale zrobiło to w bardzo dobrym stylu. Przygodówka Lego Island opracowana i wydana przez studio Mindscape pokazała, że duńskie





🚩 Lego Football Mania zebrała niezbyt przychylnie recenzje.

Plan więc robił wrażenie, ale okazało się, że budowanie na monitorze i na dywanie to zbyt odległe światy. Dlatego zrezygnowano z dalszego rozbudowywania gry i w 2000 roku wydano sequel Lego Creator: Knights' Kingdom, w którym budowanie stanowiło tylko część zabawy – trzeba też było wypełniać zlecone przez grę zadania czy walczyć ze złymi rycerzami.



Nazwa Lego została wyłoniona w konkursie dla pracowników firmy. Zwycięzca w nagrodę otrzymał domowej roboty wino. Dzisiaj marka duńskiego giganta jest warta dziesiątki miliardów dolarów.

WIZJA BANKRUCTWA

Natłok gier, które opuszczały stajnię Lego, mógł dać mylne wrażenie o kondycji firmy. A ta była fatalna. Zyski koncertu od 1992 roku systematycznie spadały aż w 1998 pierwszy raz w historii Lego odnotowała straty. Kryzys pogłębiał się i nie pomogło z niego wyjść nawet użycie Mocy. W 1999 roku w sklepach pojawiły się bowiem zestawy Lego Star Wars. „Gwiezdne wojny” były pierwszą licencją, na której zakup zdecydowała się duńska korporacja. Zaraz za nią podążyły kolejne i na listach życzeń dzieci zagościły klocki z Kubusiem Puchatkiem,

klocki na monitorze mogą bawić równie dobrze, jak w realnym świecie. Produkt chwalono między innymi za nielinowość oraz możliwość zabawy wirtualnymi klockami Lego w przerwach między wykonywaniem misji.

Do gustu przypadło też nieco ślupsticowe poczucie humoru, które później stało się jedną z wizytówek wirtualnych klocków. Program docenili zarówno gracze, jak i branża, dzięki czemu

Lego Island zgarnęło kilka nagród, w tym Interactive Achievement Award dla najlepszej gry rodzinnej. Od razu zakładano, że przygody na wyspie będą częścią większej serii, ale sukces debiutanckiej produkcji sprawił, iż ludzie z Lego postanowili wydawać gry pod własnym szyldem. To doprowadziło do utworzenia działu Lego Media.

Jego pracownikom nie można było zarzucić, że się objęli i do 2003 roku kolekcja gier Lego urosła do ponad 20 pozycji, obejmując niemal wszystkie znane człowiekowi gatunki. Były między innymi szachy Lego Chess, wyścigi Lego Racers, sportowa Lego Football Mania, muzyczne Lego Friends, RTS Lego Rock Raiders, ekonomiczna gra Legoland oraz programy edukacyjne spod znaku Lego My Style. Szczególnie ambitnym projektem z tamtego okresu był wydany w 1998 roku Lego Creator. Gracz nie miał tu wykonywać misji czy osiągnąć określonego celu, ale po prostu bawić się klockami. Początkowo dostępne były elementy z serii Lego City, ale planowano z biegiem czasu wydać dodatki pozwalające tworzyć budowle ze świata rycerzy, piratów czy kosmonautów. Stopniowo w grze miało znaleźć się wszystko, co dało światu Lego.

🚩 W nowszych TT Games wykorzystywano głosy aktorów z filmowych oryginałów.



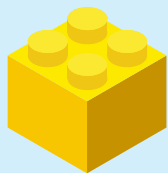


✚ Seria Rock Raiders obejmowała tylko 16 zestawów, ale doczekała się własnej gry.

Jurassic World



✚ Gra pozwala prześledzić wydarzenia z wszystkich czterech filmów, ale są one zdecydowanie mniej dramatyczne niż pierwowzory. Postacie, które w kinie ginęły, na monitorze spotkanie z dinozaurami kończą szczęśliwie.



✚ W Lego Star Wars starano się przedstawić przemoc w zabawny sposób.

Myszką Miki czy Harrym Potterem. Mały czarodziej zawitał do świata Lego w 2001 roku i postanowiono do cna wykorzystać prawa do stworzonego przez J.K. Rowling świata, przenosząc jego klockową wersję na komputery. Zdecydowano się pójść drogą Lego Creatora i w wydawnym w 2001 roku Lego Creator: Harry Potter i rok późniejszym sequelu Creator: Harry Potter and the Chamber of Secrets, zamiast przedstawiać przygody małego czarodzieja, dano graczom możliwość tworzenia budowli oraz postaci ze świata Pottera. Historia pokazała, że nie był to dobry pomysł.

Pompowane w licencji miliony nie zdołały odwrócić trendu i Lego wciąż było na kursie kolizyjnym z bankrutem. Szukano oszczędności, gdzie się dało, a że dział gier komputerowych nie przynosił zysku, to w naturalny sposób znalazł się na celowniku. Ostatecznie Lego Media, które w tym czasie zmieniało nazwy na Lego Software i Lego Interactive, zamknięto w 2003 roku. Prawdziwa rewolucja w firmie dokonana się w kolejnym roku. Ustał wówczas prezes Kjeld Kirk Kristiansen – wnuk Ole Kirka Christiansena, a zastąpił go Jørgen Vig Knudstorp, który został pierwszym szefem firmy spoza rodziny jej założyciela. Nowy król klocków wyznawał zasadę, że najlepiej skupić się na tym, co firmie wychodzi najlepiej, a resztę zostawić fachowcom. Dla gier oznaczało to, że Lego zamiast samemu je wydawać, woli udostępniać licencje innym. Strategia ta przyniosła efekt i firma zaczęła wychodzić na prostą.

Według Davida Robertsona, autora poświęconej Lego książki „Brick by brick”, chude lata Lego przetrwało w dużej mierze dzięki wprowadzonej w 2001 roku serii Bionicle. Budziła ona sprzeciw starszych fanów, ale stała się jednym z najbardziej dochodowych projektów firmy. Jej popularność sprawiła, że seria doczekała się kreskówki, filmów, książek oraz gier komputerowych, które jednak rynku nie podbiły. Na przykład Bionicle: The Game określono jako coś, co „może zainteresować tylko ośmiolatka z obsesją na punkcie Lego”, a Bionicle Heroes oberwało za zbyt małą zawartość Lego w Lego. Ten ostatni tytuł warto jednak wspomnieć, ponieważ został pierwszą strzelanką osadzoną w świecie duńskich klocków.

✚ Znane dziś ludziki Lego z ruchomymi kończynami zadebiutowały w 1978 roku.





✦ Indiana Jones okazał się wręcz stworzony do konwencji Lego.



Do 2009 roku ich łączna sprzedaż przekroczyła 20 milionów egzemplarzy. W 2011 saga wzbogaciła się o Lego Star Wars III: The Clone Wars i już w 2012 roku informowano, że sprzedaż wszystkich czterech gier przekroczył pułap 30 milionów. Patent, który świetnie sprawdził się przy „Gwiezdnych wojnach”, zadziałał także w przypadku „Indiany Jonesa” i również jego przygody odtworzone w wersji Lego sprzedały się w milionach egzemplarzy. Sukces gier przełożył się na sprzedaż klocków, która w 2008 roku wzrosła o blisko 19 procent. Lego krzyżo miało za sobą, a TT Games trafiło pod skrzydła Warner Bros. Interactive, które podobno musiało wyłożyć około 100 milionów funtów.

NIESKOŃCZONE ŚWIATY

Dla graczy najważniejsze było to, że świat gier Lego powiększył się o kolejne licencje, a dzięki TT Games na monitory trafił Harry Potter (tym razem jako zręcznościówka), Piraci z Karaibów, Batman, Władca Pierścieni, Avengersi, Hobbit, Jurassic World czy bohaterowie filmu „Lego: Przygoda”, który nieco niespodziewanie okazał się ogromnym hitem.



WIRTUALNY RENESANS

Chociaż gry spod znaku Bionicle szłały nie zrobiły, to inne tytuły bardzo pomogły Lego zażegnać wizję bankructwa i odzyskać status światowego potentata. Co ciekawe, sporą rolę odegrali tu byli pracownicy Lego Media, którzy po zamknięciu ich działu stworzyli firmę Giant Interactive. Ich pierwszym projektem była gra Lego osadzona w świecie „Gwiezdnych wojen”. Deweloperem zostało studio Traveller's Tales, które widząc potencjał drzemiący w projekcie, kupiło Gigantów i w 2005 roku z połączonych mocy obu firm powstało TT Games. Już jednym ze swoich pierwszych dzieł, czyli wydanym w marcu 2005 roku Lego Star Wars: The Video Game, udowodniono, że można zrobić grę Lego, która nie tylko zyska dobre recenzje, ale zostanie ogromnym przebojem.

Ta zręcznościówka odtwarzała w stylu Lego najważniejsze wydarzenia z „Mrocznego widma”, „Ataku klonów” i „Zemsty Sithów”. Grze w osiągnięciu sukcesu z pewnością pomogło to, że pozwalała poznać główne wątki fabuły III epizodu zanim ten wszedł do kin.

Nie była to jedyna tajemnica sukcesu. Grę chwalono za rozgrywkę, która z jednej strony była wystarczająco prosta, by opanowało ją dziecko, a z drugiej potrafiła przykuć do monitora starszych. Można też było grać w dwie osoby jednocześnie, więc rodzice i ich pociechy wspólnie zanurzali się w świat Jedi. O ile przejście głównej linii fabularnej nie zajmowało dużo czasu, to spora liczba znajdziek i zadań pozwalających odblokować dodatkową zawartość skutecznie wydłużała żywotność gry. Do tego doszła solidna dawka humoru znanego już od czasu Lego Island. W 2006 roku wydano identycznie potraktowaną oryginalną trylogię Lucasa, a w 2007 świat ujrzało połączenie obu tytułów, czyli Lego Star Wars: The Complete Saga.

✦ W wersji Lego można zagrać zarówno bohaterami ze świata DC, jak i uniwersum Marvela.

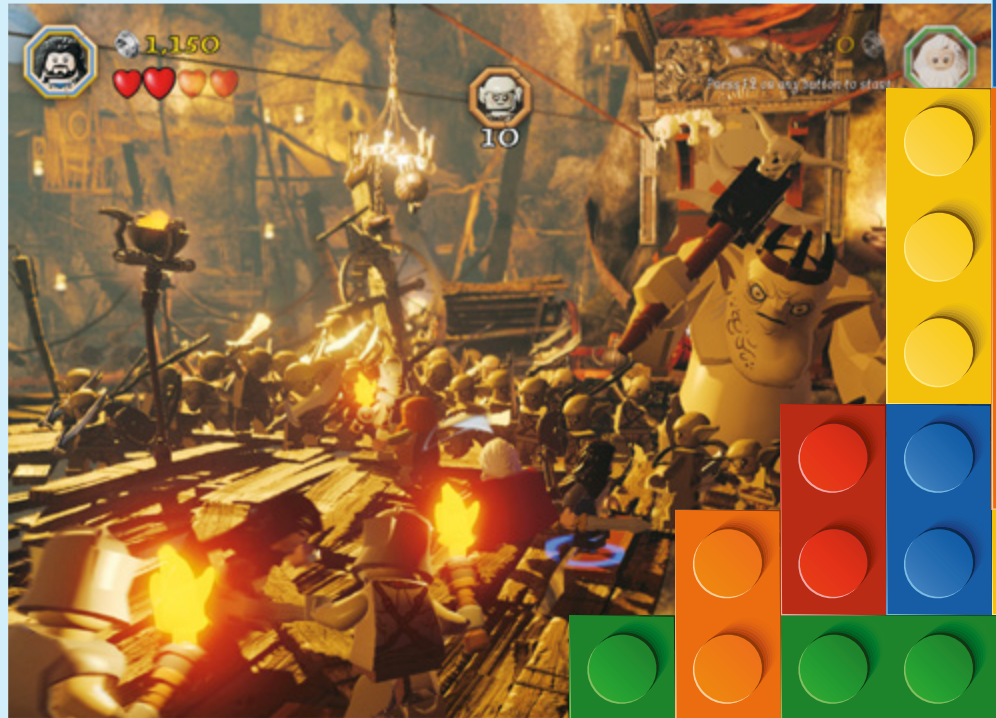




✚ Wydane przez Warner Bros. gry Lego rozeszły się w przeszło 100 milionach egzemplarzy.

Gry te były do siebie bliźniaczo podobne, a główne założenia rozgrywki pozostawały niezmiennie od czasu Star Wars. Zmieniało się tylko uniwersum. Ciekawie na tym tle wyglądają trzy gry o człowieku nietoperzu, które zamiast odtwarzać znane przygody, przedstawiają oryginalne historie, oraz Lego Dimensions łączące w jednym kotle bohaterów z różnych światów, dzięki czemu Frodo działał ramię w ramię z Batmanem, Pogromcami Duchów, Simpsonami czy Martym McFlyem.

Starano się też wprowadzać udoskonalenia i na przykład począwszy od wydanych w 2012 roku Lego Batman 2: DC Super Heroes i Lego: The Lord of the Rings postacie zyskały zdolność mowy – wcześniej bohaterowie komunikowali się za pomocą chrząknięć, min i gestykulacji. Mimo to właśnie wtórność i brak nowych pomysłów jest tym, co recenzenci najczęściej wytykają ludzium z Traveller's Tale. Najwyraźniej graczom to nie przeszkadza, gdyż kolejne tytuły okazują się finansowymi hitami.

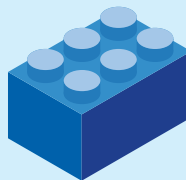


Lego Hobbit obejmuje wydarzenia z pierwszych dwóch filmów trylogii Jacksona. „Bitwa pięciu armii” miała ukazać się jako DLC, ale projekt zarzucono.

Trudniejszą drogę do portfeli graczy mają produkcje TT Games, które są osadzone w świecie wykreowanym przez samo Lego jak Lego City Undercover na Wii czy przeznaczone na platformy mobilne Lego Legends of Chima: Laval's Journey lub Lego Ninjago: Shadow of Ronin. Niemniej takie gry także wciąż się pojawiają, a prawdziwą ciekawostką w portfolio TT Games jest Lego Rock Band z 2009 roku. To specjalna część znanej muzycznej serii, w której za awatary muzyków służą ludziki Lego. W ten sposób do plastikowego uniwersum przenieśli się między innymi członkowie Queen, Dawid Bowie czy Iggy Pop.

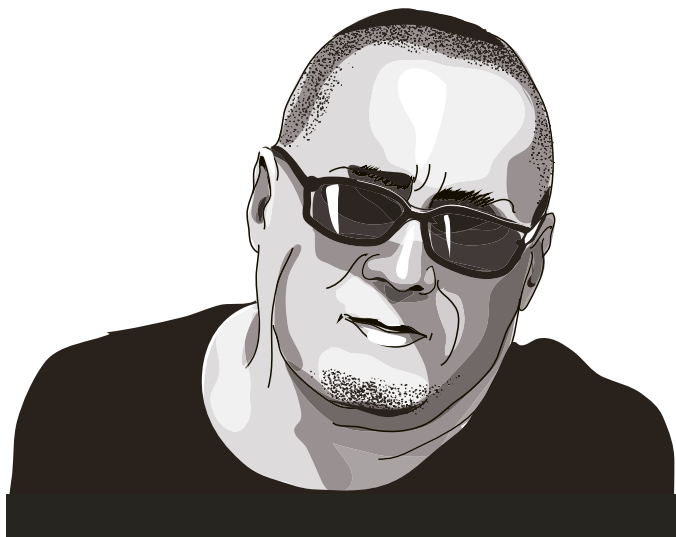
O ile połączenia Lego z bohaterami Marvela czy Śródziemia święcą triumfy, to kłapą okazują się próby stworzenia opartej na klockach gry MMO. Podejmowało je kilka firm. Szlak przetarło Lego Universe stworzone przez studio NetDevil. Grę uruchomiono w październiku 2010 roku, a zamknięto zaledwie po ponad roku. Powodem był brak wystarczającej liczby

✚ Lego Worlds ma ambicję, by pokonać Minecrafta. Beta gry ukazała się w czerwcu 2015 roku i zbiera pozytywne recenzje.



aktywnych i płacących użytkowników. Wynikało to w dużej mierze z faktu, że chociaż obiecywano, że zabawa będzie darmowa, to w praktyce bezsubskrypcyjnie grać się nie dało. Także krótko działały serwery do wydanego przez Warner Bros. Games Lego Legends of Chima. Okazało się, że seria Lego Chima nie miała zbyt wielu fanów i uruchomiona pod koniec 2013 roku gra zakończyła swój żywot latem ubiegłego roku. Niemal równo ze śmiercią Chima do boju ruszyło kolejne MMORPG w świecie Lego – Lego Minifigures Online, za którym stoi kojarzony dotąd głównie z The Longest Journey norweski Funcom. Czas pokaże czy zadziała tu powiedzenie „do trzech razy sztuka”.

Także niebawem przekonamy się, czy dobrą passę podtrzymają TT Games, gdy do sklepów trafi „legonizacja” „Przebudzenia Mocy”. Jej sporym atutem ma być to, że nie tylko odwzorowuje akcję najnowszej części, ale także przedstawia wydarzenia spomiędzy szóstej i siódmej odsłony gwiazdnej sagi. I to jest właśnie największa zaleta Lego w cyberprzestrzeni – uzupełnianie tego, co oferują filmy, komiksy oraz książki. Poza tym sprzedaż „prawdziwych” klocków napędza popyt na te wirtualne i odwrotnie. W efekcie Lego kwitnie jak nigdy wcześniej. ■



MAŁE OBSESJE, DUŻE PROBLEMY

Piotr Pierkowski

Były naczelny Świata Gier Komputerowych,
poeta, bard, autor gry planszowej
Atak Zombie.

A było to tak. Idę sobie spokojnie parkową alejką, rozkoszując się słoneczną niedzielą, aż tu nagle widzę... rower. Tak, tak – zwykły rower. A dokładnie: czerwona, marketowa kolarzówka.

Jednoślad, że się tak ładnie wyrażę, stał oparty o drzewo, a ja w ułamku sekundy dostrzegłem, że nawet nie jest spięty żadnym zabezpieczającym łańcuchem. Rozejrzałem się dookoła i choć w innej sytuacji pewnie poszedłbym dalej, nawet nie zastanawiając się nad całą sprawą, to jednak tym razem wyjątkowo aż coś we mnie tąpnęło. To było jak instynktowny odruch, przymus działania, pokusa, której człowiek ledwie potrafi się oprzeć. Tak, przyznaję się z ręką na sercu – chciałem natychmiast wsiąść na ten rower i odjechać w siną dal.

Zajmując się grami wideo, od samego początku dostrzegałem wszystkie „za” i „przeciw”, które charakteryzują tę branżę. O tych pierwszych trąbiłem na lewo i prawo, reklamując i polecając moje ukochane hobby innym, to drugie zaś najpierw przemilczałem, a potem, kiedy już temat ogarnąłem, cierpliwie wyjaśniałem. Przemoc? Alienacja? Oblęd? Owszem, mogą wynikać z grania, ale tylko przy założeniu, że mamy do czynienia z zaburzonym umysłem. A i to za mało, bo potrzebny jest jeszcze brak umiaru.

No właśnie, najważniejszą chyba zasadą w zdroworozsądkowym podejściu do gier jest umiejętne ich dawkowanie. Niestety, sami wiecie, jak to jest, kiedy gra okaże się fenomenalna albo grupa ludzi, z którymi przeżywamy nasze wirtualne przygody, choć wybrane przecież przypadkowo, okazuje się rewelacyjnym teamem. Konia z rzędem temu, kto potrafi w takiej chwili powstrzymać się i powiedzieć samemu sobie: dobra, na dzisiaj dosyć, jutro też jest dzień. Już prędzej w głowie kotłuje nam się, że tylko jeszcze kwadransik, ta misja, ten poziom, te dwa potwory i koniec... który jednak następuje błdy świtem. Znacnie to? A jakże, nie wątpię żeście mi tu kompanami i kompankami.

Kiedy w fikcyjny świat wejdziesz się zbyt głęboko, jego okruchy potrafią przebijać się do naszej rzeczywistości. Jak z tym moim nieszczęsnym rowerem, który napotkałem podczas niedzielnego spaceru. Bo identyczny można znaleźć w grze, w której ostatnio bywam chyba częściej niż w realu. Oczywiście, tam trzeba ten rower właśnie ukrąść, żeby sobie nim bezpiecznie pojechać w siną dal, zyskując w ten sposób szybki i w miarę bezpieczny transport do każdego zakątka mapy. I wszystko jasne.

Oczywiście, nie jest to jedyny taki przypadek w moim życiu. Bywało, że chciałem kopać – podobnie jak inni redaktorzy z ŚGK, którzy zagrywali się w Duke Nukem 3D – w kratownicę zamykając kanały wentylacyjne albo że podczas chodzenia po IKEI starałem się ogarnąć labirynt uliczek na ten sam sposób, jaki daaawno temu stosowałem w Eye of the Beholder – że wymienię tylko te najstarsze obsesje. Na szczęście nigdy nie przekroczyłem pewnej miary, choć obawiam się, że kiedyś może to jednak nastąpić. Ot, człowiek się starzeje i wola już jakby nie taka żelazna. A może to nie jest kwestia woli? Może wszyscy jesteśmy skazani na coraz intensywniejsze przeżywanie gier? W końcu współczesna grafika 3D to istny oblęd, zaś realizm świata wirtualnego często przypomina wręcz fotograficzną kopię tego, co nas otacza na co dzień. A przecież za pasem mamy rewolucję gogli 3D i kto wie, co będzie dalej? Może kabiny VR? Albo nanopięki pozwalające „odpłynąć” w gry? Jak wtedy będą wyglądały owe „drobne aberracje umysłowe”? I czy wciąż jeszcze będą drobne? No i najważniejsze – jak wtedy odróżnimy grę od życia?

A może to jest to samo – już teraz? ■



GRY

Już wkrótce igrzyska w Rio, którym – jak każdemu sportowemu wydarzeniu tej rangi – towarzyszy oficjalna gra wideo na konsolę Nintendo. Był jednak czas, gdy „gry-olimpiady” budziły wielkie emocje.

NA MEDAL



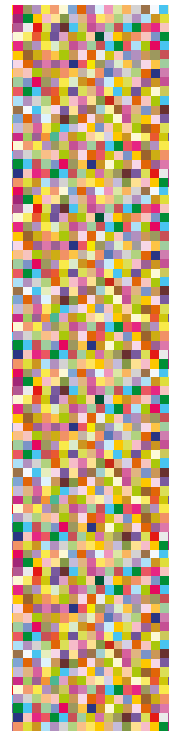
■ Bartłomiej Kluska

Gatunek ten ma swojego zapomnianego bohatera. To amerykański programista Timothy W. Smith, który pod koniec lat siedemdziesiątych zapragnął stworzyć grę sportową. Szukał jednak tematyki nie tak oczywistej jak futbol czy koszykówka, bo istniały już komputerowe symulacje tych dyscyplin. Wybrał dziesięciobój, popularny w USA po olimpijskim triumfie Bruce'a Jennera w Montrealu.

Smith poświęcił wiele miesięcy na studiowanie specyfiki wszystkich konkurencji i próby jak najwierniejszego przedstawienia ich na komputerze. Efektem tych starań była gra Olympic Decathlon, wydana w 1980 roku na TRS-80, a później na Apple II i PC. Ciekawostka: wydawcą był stawiający pierwsze kroki w branży elektronicznej

rozrywki... Microsoft (Decathlon to pozycja nr 2 w ich katalogu gier).

Smith, sam będąc growym debiutantem, wpadł na kilka rozwiązań, które chyba już na zawsze zdefiniowały gatunek. Konkurencje biegowe dziesięcioboju oparł na przemiennym wciskaniu przycisków na klawiaturze (im szybciej gracz to robi, tym szybciej biegnie reprezentowany przez niego zawodnik), a źródłem sukcesu w rzutach i skokach uczynił trafienie przez gracza w odpowiedni moment wykonania czynności (na przykład wybicia się) i uzyskanie – przez przytrzymanie przycisku – optymalnego kąta rzutu lub skoku. Ponadto Smith umożliwił graczom rywalizację zarówno bezpośrednią (na bieżni), jak również pośrednio – przy biciu kolejnych rekordów. Słusznie uznał, że najlepszą motywacją dla wirtualnych atletów będzie olimpijska otoczka.



Pokonanie kolegi z klasy w komputerowym biegu na 100 metrów jest oczywiście bardzo przyjemne, ale zdobycie przy okazji złotego medalu olimpijskiego to dopiero satysfakcja. Co ciekawe, kwestią korzystania przez grę z symboliki igrzysk szybko zainteresował się Międzynarodowy Komitet Olimpijski, w efekcie czego Microsoft z tego akurat elementu zrezygnował. Olympic Decathlon wygrał wiele nagród dla gry roku, testował go sam Daley Thompson (mistrz olimpijski w dziesięcioboju z Moskwy), a w prasie pojawiły się nawet opinie autentycznych lekkoatletów, zachwalających realizm programu i nazywających go „symulacją”. Timothy Smith nigdy nie powtórzył sukcesu swojego debiutanckiego dzieła. Znacznie lepiej poszło wymyślone- mu przez niego gatunkowi.

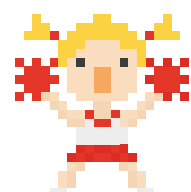


1



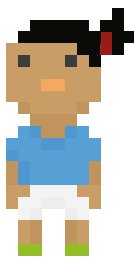
2

- 1 Olympic Decathlon w wersji na PC z kartą CGA przyciągał graczy bajecznie kolorową grafiką.
- 2 Pozbawiona ozdóbek wersja dla Apple II pozwalała skupić się na sportowej rywalizacji.





- 1** **Track & Field** dla Atari VCS wydano ze specjalnym kontrolerem – dziś to kolekcjonerski rarytas.
- 2** **Olimpijskich zmagani** mogli doświadczyć nawet posiadacze Spectrum (lepiej, by nie grali na klawiaturze).
- 3** **W 2010 roku Track & Field** trafiło do głośnej książki „1001 Video Games You Must Play Before You Die”.



W latach osiemdziesiątych Track & Field i Summer Games pozwalały ściśniętym na kanapie i nerwowo szarpiącym joysticki graczom poczuć smak olimpijskiej rywalizacji, a także osiągać rezultaty, które zawstydziłyby samego Carla Lewisa.

100 METRÓW PONIŻEJ 8 SEKUND!

Już w 1983 roku Konami stworzyło automaty z grą Track & Field (znaną również pod nazwą Hyper Olympic). W porównaniu z Decathlonem Microsoftu zmniejszono tu (do sześciu) liczbę konkurencji, rezygnując z udawania dziesięcioboju, co miało przynajmniej tę zaletę, że w grze Japończyków nie trzeba było symulować morderczego – i nieco nudnego – biegu na 1500 metrów. Główna idea pozostała jednak niezmienną: zadaniem gracza nadal było jak najszybsze wciśnięcie dwóch przycisków odpowiedzialnych za bieg i przytrzymanie we właściwym momencie przycisku odpowiedzialnego za skok lub rzut. Gra zdobyła ogromną popularność, a co sprytniejsi zawodnicy wykorzystywali do bicia rekordów niedozwolone środki jak linijka czy zapalniczka, które sprawnie poruszone palcami pozwalały szybciej wcisnąć na automacie przyciski biegu i dzięki temu osiągać rezultaty, jakie zapewne nie śniły się projektantom z Konami.

Track & Field, przy współpracy z Atari, szybko trafiło na niemal wszystkie istotne wówczas platformy sprzętowe. Na komputerach do biegania, zamiast przycisków, wykorzystano jak najszybsze machanie joystickiem w lewo i prawo. Pomysł ten powieliли później konkurenci, w efekcie czego wiele joyów dokonało żywota podczas zaciętej rywalizacji w olimpijskich biegach na 100 metrów czy 110 metrów przez płotki. Uczcijmy ich pamięć minutą ciszy...

Gra Konami doczekała się sequela (1984) wprowadzającego nowe konkurencje jak łucznicstwo, pływanie czy szermierka, a także grona wiernych fanów przez wiele lat biorących udział w międzynarodowych turniejach. W Track & Field zawstydzające prawdziwych lekkoatletów wyniki, takie jak ponad 9,5 metra w skoku w dal czy setka przebiegnięta poniżej 8 sekund, nikogo już dziś nie szokują. Nadal jednak znajdują się pasjonaci próbujący na przykład pokonać barierę 100 metrów w rzucie młotem.

EPYX ZDOBYWA ZŁOTO

Track & Field, na automatach długo bezkonkurencyjne, na komputerach szybko doczekało się groźnego rywala w postaci wyprodukowanego przez Epyx Summer Games (1984). Obok klasycznych konkurencji biegowych pojawiły się tutaj nowe dyscypliny jak strzelanie do rzutków, gimnastyka artystyczna czy skoki do wody, pozwalające rozwinąć graczowi umiejętności inne niż szybkie wywijanie joystickiem. Co ciekawe, choć gra również nie mogła oficjalnie korzystać z symboliki igrzysk, próbowała tę otoczkę zachować: w intro pojawiała się animacja zapalenia olimpijskiego znicza, zawodnicy wybierali sobie narodowości, które reprezentowali, a całe zawody kończyły się wręczeniem medali i odegraniem hymnu zwycięzcy.

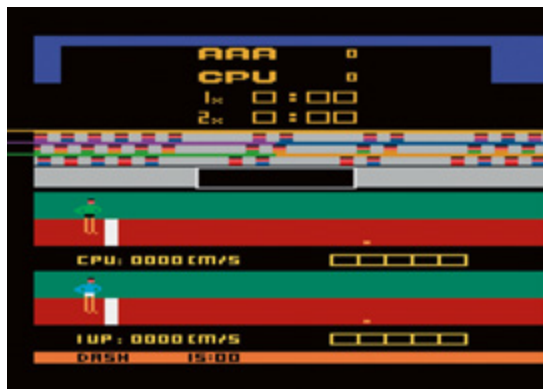
Popularność, jaką zwłaszcza na komputerach Commodore zdobyło Summer Games, zachęciła Epyx do przygotowania Winter Games (1985) – jak łatwo odgadnąć, gry traktującej o igrzyskach zimowych, w której można było poskakać na



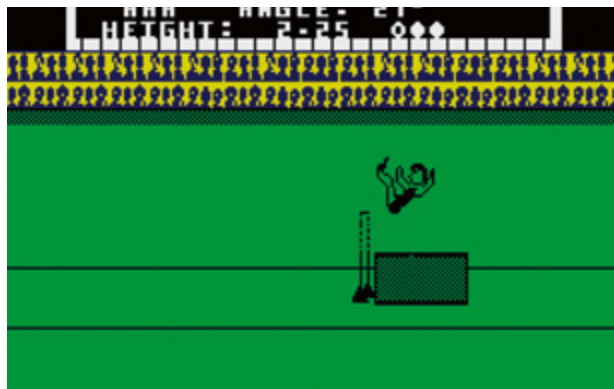
Power Pad



Gry Bandai takie jak **Athletic World** czy **World Class Track Meet** wykorzystywały jako kontroler matę Nintendo. Im szybciej dreptał po niej gracz, tym lepszy rezultat osiągał wirtualny lekkoatleta.



1

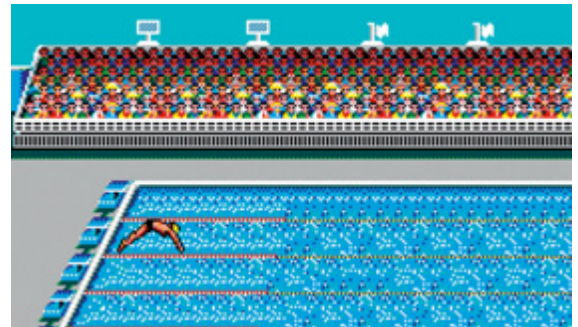


2



✚ W Summer Games Epyx nie mógł wykorzystać oficjalnej symboliki igrzysk, ale zapalenie znicza jednak zamieścił.

✚ Wprowadzenie do gier konkurencji pływackich udowodniło, że o olimpijskie medale można walczyć nie tylko w lekkoatletyce.



nartach (akrobatycznie i na odległość), pojeździć na łyżwach (figurowo i na czas) czy spróbować swoich sił w biathlonie lub na bobslejach. Gra również doczekała się portów na niemal wszystkie platformy (pominięto Atari XL/XE, więc atarowcy wkrótce dostali od Tynesoftu Winter Olympics), za każdym razem podbijając serca graczy (urzędowy recenzent Bajtka pisał między innymi o „pięknych alpejskich widokach”). W tym samym roku Epyx stworzył również Summer Games II, w którym udostępniono wirtualnym sportowcom między innymi jeździectwo i kolarstwo, dało się również zauważyć odchodzenie od polegających na męczeniu joja konkurencji biegowych.

Druga połowa lat osiemdziesiątych to dla olimpijskich gier Epyksu czas rozkwitu - firma niemal co roku wypuszczała na rynek kolejne edycje swoich programów z coraz bardziej egzotycznymi dyscyplinami jak jazda na byku, paralotniarstwo, rolki, sumo czy... tradycyjny szkocki rzut kłodą. Swoje na popularności gatunku próbowali

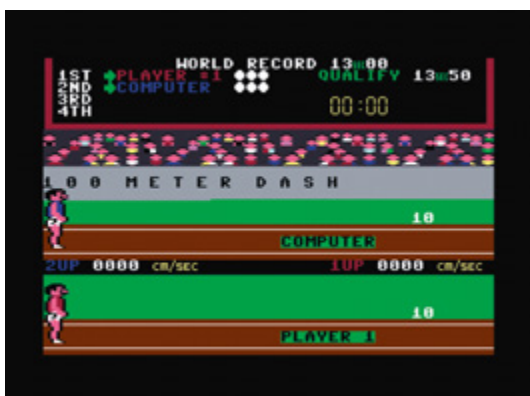


ugrać również inni producenci. Na konsoli NES pojawiła się choćby gra Athletic World (1987), wykorzystująca w serii koncentrujących się na bieganiu minigierek matę Nintendo Power Pad, co czyniło sportowe doznania jeszcze bardziej fizycznymi. Bodaj najciekawszym tytułem z tego nurtu była natomiast stworzona przez Dynamix gra Caveman Ugh-lympics (1988), w której świetnie znane z konkurencyjnych tytułów dyscypliny przeniesiono w czas jaskiniowców. W konsekwencji zamiast biec 110 metrów przez płotki gracze ścigali się na dinozaurach, zamiast rzucać młotem rzucali partnerką, a o tyczce skakali przez... tyranozaura (nieudany skok, który w czasach nam współczesnych skończyłyby się co najwyżej strąceniem poprzeczki, u jaskiniowców kończył się zjedzeniem pechowego sportowca). Gracze mogli również uciekać przed tygrysem szablony, rozpalać ognisko na czas i toczyć pojedynki na maczugi, co oczywiście zawsze sprowadzało się do maltretowania joysticka

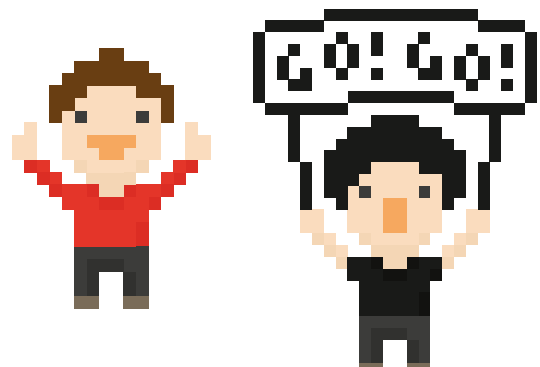
rodem z Track & Field. Tymczasem Epyx, szukając pomysłu na kolejne olimpiady, w Purple Saturn Days (1989) próbował przenieść sportowe zmagania w kosmos.

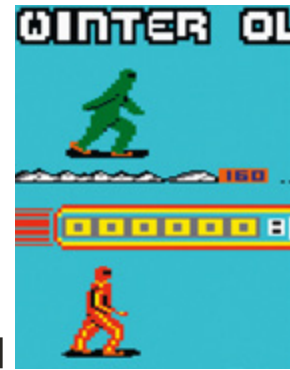
OFICJALNIE, ALE NUDNO

W 1992 roku do gry niespodziewanie włączyła się firma U.S. Gold, prezentując Olympic Gold - wirtualną olimpiadę po raz pierwszy będącą produktem licencjonowanym przez MKOl, a co za tym idzie, pozwalającym oficjalnie powalczyć o medal na igrzyskach w Barcelonie. Niestety, sama gra była bardzo zachowawcza, jeśli chodzi o dobór dyscyplin i sterowanie, nie wnosząc do zabawy nic ponad to, co już w poprzedniej dekadzie oferowały Konami i Epyx. Co gorsza, oficjalna gra igrzysk w Barcelonie była dostępna wyłącznie na konsolach Segi, cała reszta graczy musiała zatem zadowolić się pozbawionymi błogosławieństwa MKOl produktami konkurentów, których kilka przy okazji próbowało zarobić na igrzyskach (wydana pod szyldem Ocean Software gra



3





1

2

3

The Games '92 miała aż 22 dyscypliny). U.S. Gold stworzyło również oficjalne gry zimowych igrzysk w Lillehammer i letnich w Atlancie, nie eksperymentując jednak w żaden sposób z rozgrywką.

Co ciekawe, przy okazji igrzysk w Atlancie z grą U.S. Gold próbowało konkurować... nasze LK Avalon, publikując amigową Olimpiadę '96. Na dwóch dyskietkach rodzimi autorzy zmieścili zaledwie sześć klasycznych dyscyplin, zapomnieli jednak o całej „olimpijskiej” otoczce (medale, hymny), dlatego ich gra mogła kuścić co najwyżej ceną - 29 złotych (dostępna na pecetach produkcja U.S. Gold kosztowała pięć razy więcej). Zarówno dla graczy, jak i dla producentów było już jednak oczywiste, że po kilkunastu latach walenia w klawisze i szarpania joysticków gatunek dotarł do ściany.

Z MYSZKĄ PO MEDALE

Zmienić sytuację miał World Class Decathlon wydany w 1996 roku pod Windows przez Interactive Magic i sygnowany

Zwycięzcy



Obecnie Mario i Sonic pozwalają posiadaczom Ninteno Wii U doświadczyć tego, co 30 lat temu było udziałem ich poprzedników, łamiących joje przy Summer Games na C64.

nazwiskami dawnych mistrzów: Bruce'a Jennera (w USA) i Daleya Thompsona (w Europie). Zmiany były widoczne już w sterowaniu, ponieważ nową grę obsługiwało się... myszą. „Joystick do PC jest zarówno droższy, jak i mniej wytrzymały, więc sterowanie poprzez wymachiwanie drążkiem jest już nie do pomyślenia” - po swojemu intencje producentów tłumaczył recenzent Secret Service. Zręcznościowe elementy nowego Decathlonu ograniczały się zatem w zasadzie do kliknięcia w momencie wybicia lub rzutu. Cała reszta była taktyką - decydowaniem, na jakie umiejętności swojego zawodnika (skoczność, szybkość) przeznaczać punkty rozwoju przyznawane po treningach, a także zarządzaniem jego wytrzymałością podczas dwudniowych zawodów, co wiązało się z dylematami typu: czy warto dać z siebie wszystko w biegu na 100 metrów, skoro za chwilę trzeba będzie skakać w dal i pchać kulą. W teorii wyglądało to świetnie, lecz w praktyce czekanie

z palcem na przycisku myszy, aż nasz wirtualny lekkoatleta raczy przebiec półtora kilometra, nie było atrakcją dla ludzi pamiętających pełne emocji łamanie joysticków w grach Konami.

Być może to porażka World Class Decathlon sprawiła, że późniejsi twórcy gier olimpijskich, które towarzyszyły już każdym kolejnym letnim i zimowym igrzyskom, nie eksperymentowali, trzymając się standardów wypracowanych w 1980 roku przez Timothy'ego Smitha. Powtórzyć sukces Track & Field czy Summer Games próbowali różni producenci: Konami, 2K Sports czy Eurocom. Im bardziej jednak starali się, realistycznie odwzorowując areny sportowe i wprowadzając nowe dyscypliny (wizerunków prawdziwych zawodników niestety nie mogli wykorzystać), tym mniej ich wysiłki interesowały graczy.

Tylko z kronikarskiego obowiązku odnotujmy więc, że w grze Sydney 2000 wprowadzono ciekawą możliwość poprowadzenia kariery sportowca od etapu amatora,

5 **Caveman Ugh-lympics**, czyli igrzyska jaskiniowców. Wolniejszego z biegaczy za chwilę dopadnie tygrys.

6 **U.S. Gold** w oficjalnej grze IO w Barcelonie postawił na klasyczne konkurencje znane z czasów Track & Field.

7 **Z gigantami konkurowało LK Avalon**. W ich grze olimpijską atmosferę było widać tylko w tytule.

8 **Beijing 2008 Segi** oferował rywalizację online oraz 38 konkurencji. Gracze woleli olimpiadę Maria i Sonica.



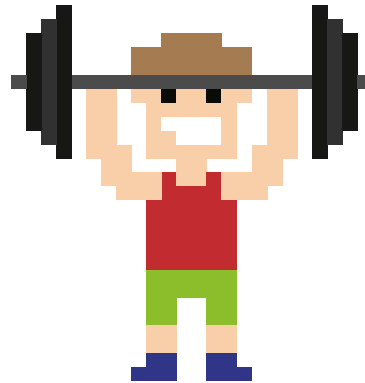
5



6



4



- 1 Dzięki *Winter Games* można było wreszcie poczuć się jak Midori Itō czy Katarina Witt...
- 2 ... *Jens Weißflog* lub *Matti Nykänen*. Wymagało to jednak większej finezji niż machanie joyem.
- 3 W dyscyplinie, w której mistrzem był Epyx, swojej szansy szukali również inni, choćby Tynesoft.
- 4 *World Games* nie pozostawiało jednak konkurentom żadnych złudzeń – Epyx sięgał po złoto.

który żmudnymi treningami (minigierki) poprawiał swoje parametry, by dopiero po wyśrubowaniu statystyk i uzyskaniu w cyklu zawodów olimpijskiej kwalifikacji powalczyć o medal na igrzyskach, gdzie bardziej niż szybkość stukania w klawisze liczył się pot wyłany na treningach (czyli właśnie statystyki). Z kolei w Beijing 2008 udostępniono wreszcie opcję gry online, co pozwoliło konfrontować własnego, pracowicie rozwijanego na treningach i zawodach sportowca z konkurentami z całego świata. Niewielu już jednak było chętnych na taką rywalizację.

MARIO I SONIC WYGRYWAJĄ

Rewolucję w skostniałym gatunku umożliwiła natomiast konsola Nintendo Wii. To właśnie na tej platformie (na której wcześniej szlaki przecierał zestaw minigierki Wii Sports) Sega opracowała drugą oficjalną grę igrzysk w Pekinie - *Mario & Sonic at the Olympic Games*. Jak wskazuje tytuł, udział w rywalizacji brały tu nie tylko postaci znane z gier Segi



(Sonic, Tails, Knuckles...), ale również bohaterowie uniwersum Nintendo (Mario, Luigi, Bowser, Yoshi...), z którymi na dodatek mogły konkurować awatary Mii. Głównym atutem tego tytułu, obok ponad 20 zróżnicowanych konkurencji, okazały się oczywiście kontrolery ruchowe Wii, nadające olimpijskim zmaganiom zupełnie nowy wymiar. Gra pokazywała swój potencjał zwłaszcza w okolicznościach towarzyskich, a wspólne wymachiwanie wiimote'ami przed telewizorem okazywało się równie uzależniające jak szarpanie joyów w *Summer Games* dwie dekady wcześniej. Sukces *Wii Sports Resort* (2009) udowodnił zresztą, że konsola Nintendo jest po prostu stworzona do tego typu rozrywek.

Olimpijskie zmagania *Maria* i *Sonica* przeniesiono również na Nintendo DS, a popularność gry Segi zaowocowała dalszymi częściami, rozgrywanymi się zarówno podczas letnich, jak i zimowych igrzysk - zawsze z błogosławieństwem MKOI.

Na kolejnych igrzyskach pecety i konsole Sony oraz Microsoftu dostawały zatem „tradycyjną” grę (tradycyjnie już ignorowaną przez graczy), natomiast Wii, DS, 3DS i Wii U otrzymywały rozrywkową olimpiadę *Maria* i *Sonica*. Co ciekawe, oficjalna gra igrzysk w Londynie (robiona również przez Segę) także próbowała zdyskontować sukces kontrolerów ruchowych w wersjach na PS3 i Xboxa 360, pozwalając w niektórych trybach używać Move'a i Kinecta - gracze nie byli jednak przesadnie zainteresowani tymi atrakcjami. Nic zatem dziwnego, że od igrzysk w Soczi zrezygnowano z tworzenia oficjalnej gry olimpijskiej, pozostawiając przywilej walki o wirtualne medale wyłącznie jeźwioi Segi i wąsatemu hydraulikowi oraz posiadaczom konsol Nintendo. Co dziś, w przededniu igrzysk w Rio, może zrobić cała reszta? Na szczęście *Track & Field* na emulatorze to nadal znakomita rozrywka, a bariera 100 metrów w rzucie młotem wciąż czeka na pokonanie. ■



7



8

Japończycy

W latach pięćdziesiątych w Japonii powstawały nie tylko świetne gry konsolowe, ale i eksperymentalne artystyczne przygodówki, zostawiające zachodnią konkurencję daleko w tyle.

■ Paweł Schreiber

Japonia pierwszy raz dała się poznać jako światowa potęga na rynku gier wideo na przełomie lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych XX wieku, kiedy Amerykę ogarnęło szaleństwo Space Invaders.

Od tego czasu szaleństwa wywodzące się z Kraju Kwitnącej Wiśni zdarzały się w branży gier dość często – wariowaliśmy na punkcie Pac-Mana, Super Mario Bros., potem szaleliśmy za SNES, a następnie dostaliśmy bzika na punkcie PlayStation, prowadząc spory na temat wyższości Final Fantasy VII nad wszystkim innym. I tak dalej, i tak dalej. Jednak od czasu do czasu jakiś śmiały dystrybutor postanawiał zlokalizować tytuł, na który nie byliśmy przygotowani. Wtedy często krzywiliśmy się z niesmakiem.

Nie wiedzieliśmy, jak reagować na (cudowne) Panic! na Segę CD, później narzekaliśmy na dziełka wizjonerów takich jak Goichi Suda czy Swery. Tego rodzaju gry rzadko przebijały się na pierwsze miejsca list przebojów, ale w końcu stawały się tytułami kultowymi, które – przynajmniej z zachodniego punktu widzenia – wyprzedzały swój czas.

Jedna fala takich dziwnych, ale wspaniałych gier japońskich została dzisiaj już niemal zapomniana. Może ze względu na to, że należą do gatunku, który czasy świetności ma już dawno za sobą – przygodówek mystopodobnych z początku lat dziewięćdziesiątych. Na Zachodzie budziły spory podziw, zyskując sobie grono oddanych wielbicieli, a potem znikając w mrokach niepamięci. Przypomnienia o takich grach nigdy za dużo. A zatem do dzieła.

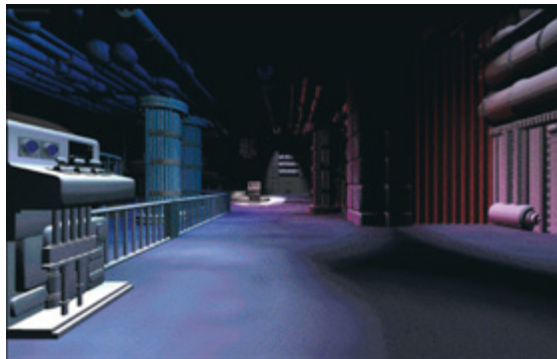
GRA, KTÓRA ZAINSPIROWAŁA MATRIXA

Pierwszy ważny projekt Haruhiko Shono, Alice – an Interactive Museum (1991), dzisiaj nazwalibyśmy nie-grą. Zadanie użytkownika ogranicza się tu do eksploracji surrealistycznego muzeum opartego na „Alicji w Krainie Czarów” Lewisa Carrolla i twórczości japońskiego malarza Kuniyoshi Kaneko. Druga gra Shono, L-Zone, też opiera się wyłącznie na eksploracji. Tym razem trafiamy do ogromnej budowli pełnej skomplikowanych mechanizmów. Włączamy coraz dziwniejsze maszyny, wciskając po omacku przyciski na pulpitych. Brzmi absurdalnie, ale wypada zaskakująco ciekawie, przede wszystkim dzięki wysmakowanej oprawie plastycznej.

Obsypane w Japonii nagrodami Alice i L-Zone były tylko rozbiegiem przed najważniejszą grą Shono. Gadget: Discovery, Travel and Adventure (powstały dwie wersje: oryginalna, w roku 1993, i rozszerzona, pod tytułem Gadget: Past as Future, w roku 1997). Jeśli wierzyć słowom jednego z wielbicieli Gadgeta, Guillermo del Toro, ta gra miała ogromny wpływ na popkulturę, stając się w końcu natchnieniem dla twórców Matrixa. W Gadgecie nie ma zagadek – trzeba tylko znajdować drogę do kolejnych etapów gry. Na początku dowiadujemy się z hotelowego radia o zbliżającym



OBSYPANE W JAPONII NAGRODAMI ALICE I L-ZONE BYŁY TYLKO ROZBIEGIEM PRZED NAJWAŻNIEJSZĄ GRĄ SHONO. GADGET: DISCOVERY, TRAVEL AND ADVENTURE.



✚ Gadget: Past as Future. Dyskretny urok retrofuturystycznego kolejnictwa.

✚ Do czego służą wajchy i pokręta w L-Zone nie wiedzą pewnie nawet ich konstruktorzy.

✚ Alice: The Interactive Museum. Obrazy na ścianach, królik na stole. Zupenie jak u Lewisa Carrolla. Seems legit.

się do Ziemi meteorycie. Chwilę później rozmawiamy z naszym mocodawcą, przedstawicielem wywiadu, niejakim Slowslopem, który zleca nam śledzenie genialnego naukowca o wdzięcznym nazwisku Horselover i odkrycie jego podejrzanych planów. Na hotelowym korytarzu spotykamy też milczącego chłopczyka, który dziwnie się nam przygląda, a chwilę potem znika. To najlepsza zapowiedź tego, co nas w Gadgecie czeka – poćśc za Horseloverem to nie historia rodem z filmów o Bondzie, tylko skrzyżowanie narkotycznego snu z ostatnim semestrem w Wyższej Szkole Paranoi Stosowanej. Dziwne miasto, po którym się poruszamy, jest na tyle duże, że trzeba po nim podróżować pociągami. Większość czasu spędzamy na kolejnych stacjach, które robią spore wrażenie wyglądem – to skrzyżowanie art déco ze stylem architektonicznym wielkich dworców kolejowych XIX-wiecznej Europy, z ażurowymi półkolistymi sklepieniami opartymi na gąszczu ozdobnych kolumnetek. Postaci mają twarze pokryte fotorealistycznymi teksturami, ale są zupełnie nieruchome – nawet kiedy mówią, nie poruszają ustami.

A mówią rzeczy coraz ciekawsze. Kiedy tylko dowiemy się czegoś nowego, możemy mieć gwarancję, że kolejna napotkana za rogiem postać powie nam, że to bzdura, i że naprawdę jest inaczej. Ktoś ostrzega nas przed wąsatym szaleńcem, który uciekł z zamkniętego szpitala, a chwilę później wąsaty jegomość tłumaczy, że właśnie ściga szaleńca, który nas przed nim ostrzegał, a który, oczywiście, sam uciekł z zamkniętego szpitala. Meteoryt, który ma zaraz zniszczyć świat, zdaniem niektórych leci w innym kierunku, a zdaniem innych nie ma żadnego meteorytu. Horselover jest albo zbrodniarzem, albo zbawcą ludzkości. Może, podobnie jak meteoryt, w ogóle nie istnieje. Bo w sumie od pewnego momentu nie do końca wiadomo, co w tym świecie jest realne, a co tylko wyobrażone – coraz częściej spotykamy tajemniczą postać





małego chłopca, który pojawia się i rozplywa w powietrzu, unosi się nad ziemią, sprawia, że kiedy obrócimy się w jednym miejscu, nagle znajdujemy się w innym, chociaż zupełnie nie wiemy, jak to się stało. Nic dziwnego, że Gadget zainteresował braci Wachowskich. Gra jest liniowa i stosunkowo krótka – po kilku godzinach jest już po wszystkim. Ale jednocześnie trudno o niej zapomnieć.

✚ **Gadget.** Takie halucynacje były możliwe tylko w latach dziewięćdziesiątych.

✚ **Eastern Mind.** W rozmowie najważniejszy jest kontakt wzrokowy. Nie zawsze łatwy.

bohater trafia do kolejnych krain Tong-Nou, wykonując różne zadania często zupełnie pozbawione logiki. Jednym z pierwszych wyzwań jest doprowadzenie do własnego zgonu, żeby móc bez przeszkód przejmować dusze mieszkańców Tong-Nou. Niektórzy z nich mają do wykonania poważne zadania, ale na przykład pewna mała mróweczka mieszkająca w korzeniach drzewa życia przez cały czas, kiedy

ją kontrolujemy, nie robi nic poza żaleniem się, że nie ma w życiu celu. Po niecałej minucie narzekania zza rogu ekranu wyłania się wielka łapa, potem pojawia się wielka gęba, a kiedy nasza bohaterka zostanie już pożarta, radosny komunikat informuje nas, że właśnie w taki sposób wypełniła swoje przeznaczenie.

Krajobrazy Tong-Nou to psychodeliczne wizje. Mamy tu korytarze

GRA BARDZIEJ ZWARIOWANA OD NEVERHOODA

Eastern Mind: the Lost Souls of Tong-Nou (1994) to dzieło Osamu Sato, który nieco później dał się poznać światu jako twórca gry o wiele mówiącym tytule LSD Dream Emulator. Eastern Mind narkotyków w tytule nie ma, ale już chwilę po uruchomieniu gry łatwo się zorientować, że to pewnie niedopatrzenie. To opowieść o człowieku, którego duszę pożarła tytułowa wyspa Tong-Nou, w grze, nie wiedząc czemu, przypominająca ogromną zieloną głowę, do której wchodzimy przez kanały uszne, ewentualnie dziury w policzkach. Wyposażony w pożyczoną od znajomego duszę nasz



zbudowane z opalizujących w różnych kolorach kryształów, lasy rozmazanych drzew, równinę wypełnioną zapalonymi świeczkami. Akompaniament – eksperymentalna muzyka elektroniczna autorstwa samego Sato – świetnie podkreśla nierealną atmosferę. Mieszkańcy Tong-Nou nie pozostają w tyle pod względem dziwaczności – to zbiory wirujących i pulsujących kształtów przyozdobionych różną liczbą nosów, ust i oczu w najwymyślniejszych kształtach. Większość z nich mówi z umiarkowanym sensem. Postać, która regularnie udziela podpowiedzi, zawsze wita nas głośnym okrzykiem „Fun, fun, fun, fun, fun, fun, fun, fun!”. Taka to już gra. Ale okrzyk jest jak najbardziej słuszny, bo kiedy już podchwycimy szalony klimat Eastern Mind, uciechy jest rzeczywiście sporo, podobnie jak w chyba jednak nieco mniej zwariowanym The Neverhood. Tong-Nou jest jednak trochę poważniejsze od Neverhooda – to raczej nie tyle wygłup, co jeden z tych snów, których za nic nie rozumiemy, ale szkoda je opuszczać.

Osamu Sato przygotował również sequel Eastern Mind, wydaną w roku 1995 wyłącznie w Japonii grę Chu-Teng. Jest bardzo podobna do swojej poprzedniczki. Znowu trafiamy w mistyczne krainy najwyraźniej za-



MIESZKAŃCY TONG-NOU NIE POZOSTAJĄ W TYLE POD WZGLĘDEM DZIWCZONOŚCI – TO ZBIORY WIRUJĄCYCH I PULSUJĄCYCH Kształtów PRZYODOBIONYCH RÓŻNĄ LICZBĄ NOSÓW, UST I OCZU.

✚ **Cosmology of Kyoto.** W X-wiecznym Kioto nie wszystkim się powodzi... W grze brakowało jasnego celu, ale liczyły się niecodzienne klimaty.

✚ **Eastern Mind.** Z artystycznego punktu widzenia mieszanka futuryzmu, Bauhaus i rosyjskiej awangardy początku XX wieku.



✚ **Eastern Mind.** Proszę mi to zrobić w VR. Grałbym!

inspirowane buddyzmem i wysokokową chemią. Poczucie tajemnicy związanej z grą jest jednak o tyle silniejsze, że w pewnym momencie Chu-Teng po prostu zniknęło – producenci już go nie sprzedawali, kolekcjonerzy nim nie dysponowali. Nawet Sato przyznał, że nie ma żadnego egzemplarza gry i nie ma pojęcia, jak można by ją zdobyć. Dopiero w roku 2013 tajemniczy znalazca z 4chana udostępnił obraz Chu-Teng (w wersji na Maca) do ściągnięcia. W ten niezbyt legalny sposób ludzkość odzyskała zaginione dzieło Sato.

GRA, KTÓRĄ POKOCHAŁ ROGER EBERT

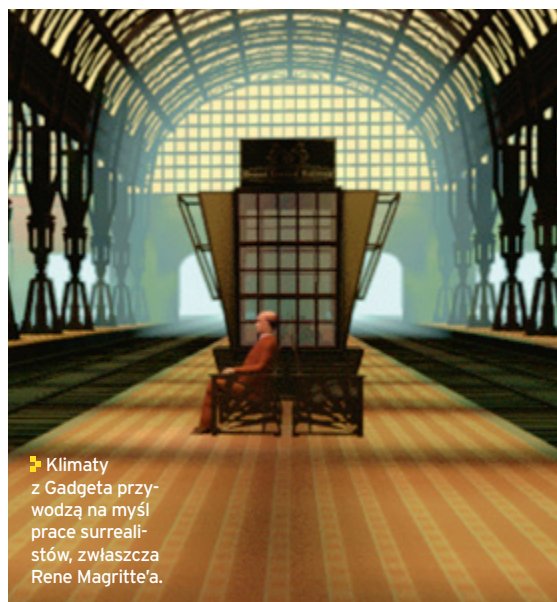
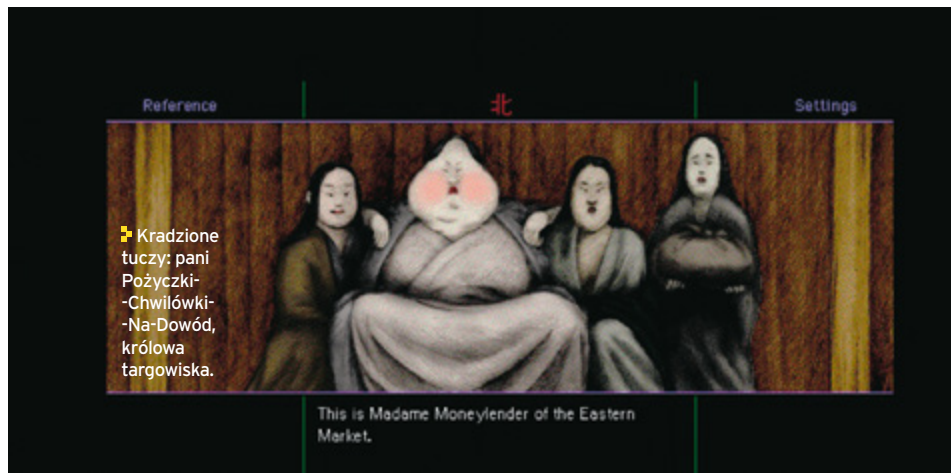
Wpływowego amerykańskiego krytyka filmowego Rogera Ebarta środowisko polskich graczy zna przede wszystkim dzięki jego słynnemu tekstowi stwierdzającemu, że gry komputerowe nigdy nie będą w stanie stać się formą sztuki. Zmarły w 2013 roku Ebert stał się dzięki niemu etatowym chłopcem do bicia w tekstach i dyskusjach na temat tego, że gry są cudowne, ale zły świat ich nie docenia.



Od czasu do czasu przypomina się w nich jednak również o wcześniejszym artykule Eberta – krótkiej, ale pełnej zachwyty recenzji japońskiej gry *Cosmology of Kyoto*, opublikowanej przez niego w roku 1994. Zachwyty w pełni podzielam – Gra, Która Podobała Się Nawet Ebertowi wciąż pozostaje genialna.

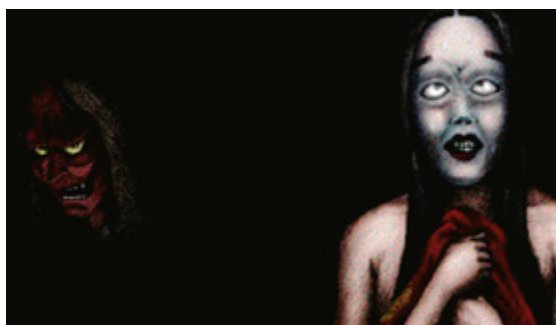
Cosmology of Kyoto to wirtualna wycieczka po tytułowym japońskim mieście. Rozgrywa się w X wieku. W czasach, kiedy na arenę międzynarodową wkroczyło młode państwo niejakiego Mieszka, Kyoto (a właściwie Heian-kyo), stolica cesarstwa, było już miastem zmęczonym, pełnym ponurych wspomnień intryg i morderstw. A miasta ze złymi wspomnieniami nigdy nie są bezpieczne. Właśnie po takim Kyoto chodzimy – nie wiadomo, czy kolejna napotkana postać będzie Bogu ducha winnym człowiekiem, czy demonem, który szuka ofiar, przybierając ludzkie ciało. Czasem przez wyludnione ulice miasta przechodzą orszaki duchów – ślady lepszej przeszłości. Lepiej nie wchodzić do opustoszałych dzielnic, bo w ruinach spalonych budynków kryją się dziwaczne istoty bawiące się zwłokami dawno zmarłych. A jednocześnie życie cesarskiej stolicy toczy się zwykłym torem: sprzedawcy na targowisku hałaśliwie zachwalają krewetki, sandały i ryż, dzieci biedoty przerywają zabawę, żeby popatrzeć na lektykę bogacza, a pobożny mnich uczy prostych ludzi, jak wymawiać jego ukochaną mantrę. Różnica między tym, co zwyczajne, a tym, co nadprzyrodzone, tutaj po prostu nie istnieje – czające się w cieniu demony albo chochliki zamieszkujące opuszczone domy są taką samą częścią codzienności jak sprzedawcy ryb czy bawiące się dzieciaki. Codziennością jest tu też śmierć, po której trafiamy (w zależności od tego, na jaką zapracowaliśmy sobie karmę) w ręce piekielnych demonów albo do pięknych ogrodów, czekających na czyste dusze. Potem, w kolejnym ciebie, wracamy na ulice Kyoto.

Grając w *Cosmology of Kyoto*, wchodzimy w mentalność X-wiecznego Japończyka. Nie chodzi o osiągnięcie konkretnego celu, tylko zanurzenie się w dziwnym życiu chwilowo podupadłej cesarskiej stolicy.



Żeby ją lepiej zrozumieć, twórcy gry przygotowali potężną encyklopedię, objaśniającą wierzenia, obyczaje i fakty historyczne, do których odwołuje się gra. Nie ma tu prawie rzeczy wyssanych z palca – nawet spotkania z demonami są zwykle zaczerpnięte

✦ Dusi ją nie Darth Vader, tylko demon z przedmieścia, ale efekt bardzo podobny.



z tradycyjnych opowieści. Oprawa graficzna i dźwiękowa tej włości po Kyoto jest klasą samą dla siebie. Delikatne szkice wyłaniających się z mroku postaci gry często mają w sobie coś z łagodnej karykatury, ale nie boją się też skrajnej makabry (jak w scenach piekielnych tortur).

Pod względem artystycznym grafika *Cosmology of Kyoto* stoi o kilka poziomów wyżej od prostych renderowanych obrazów pojawiających się w tym czasie w tego rodzaju grach. Głosy postaci są do nich świetnie dopasowane, a dźwięków otoczenia jest właśnie tyle, ile trzeba – czasem to tylko szum wiatru, czasem gwar przechodzącego tłumu. Najważniejsze jest jednak to, że gra pozwala nam spojrzeć na inną epokę oczami nie zadowolonego z siebie gracza z końca XX czy początku XXI wieku, tylko nieco zagubionego mieszkańca miasta z przeszłości. Wbrew pozorom, to do dzisiaj w grach historycznych bardzo rzadkie – przeszłość musi się w nich podporządkowywać naszej woli, a nie na odwrót.

Na koniec powtórzę to, co swego czasu napisałem o grach *The Residents*: wszystkich krytyków i graczy, którzy wciąż wyczekują nadejścia Mesjasza, Obywatela Kane'a gier komputerowych, gry wideo, przed którą świat padnie na kolana i odda jej pokłon jako Wielkiemu Dziełu Kultury Światowej, proszę o to, żeby zamiast wpatrywać się w przyszłość, pogrzebali trochę w historii gier, z którą wciąż bywamy na bakier. Zapomniane japońskie przygodówki z lat dziewięćdziesiątych pilnie czekają na ich uwagę. ■

NAJWIĘKSZA STREFA GIER NIEZALEŻNYCH



79⁹⁹

DARKEST DUNGEON



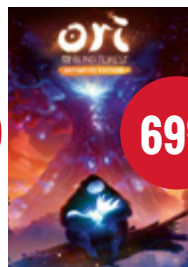
78⁹⁹

DEMOKRACJA 3



78⁹⁹

SUPERHOT



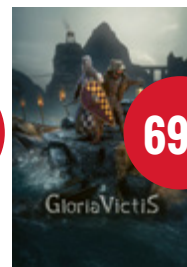
69⁹⁹

ORI AND THE BLIND FOREST



54⁹⁹

PLANET CENTAURI



69⁹⁹

GLORIA VICTIS

STREFA NINTENDO



349⁹⁹

NINTENDO 3DS WHITE
+ THE LEGEND OF ZELDA: LINK BETWEEN WORLDS



159⁹⁹

MONSTER HUNTER GENERATIONS



159⁹⁹

FIRE EMBLEM FATES: BIRTHRIGHT

BLIZZARD



158⁹⁹

WORLD OF WARCRAFT: LEGION



239⁹⁹

OVERWATCH: ORIGINS EDITION

KSIĄŻKI



SHANTARAM (AUDIOBOOK)

49⁹⁹



29⁹⁹

NIE TYLKO WIEDZMIN. HISTORIA POLSKICH GIER KOMPUTEROWYCH

HOBBY



60⁰⁰

GAMEDEC: GRA NEOPLANSZOWA

119⁹⁹

FIGURKA DARK HORSE WIEDZMIN 3 - GERALT



49⁹⁹

PUZZLE WIEDZMIN 3 - KREW I WINO



Asus ROG PG348Q

MONITOR MARZENIE

Seria ROG (Republic of Gamers) cieszy się wśród graczy sporą estymą. Dlatego Asus coraz staranniej doбира produkty, które zasilają jej szeregi. Chodzi o jak najlepsze pierwsze wrażenie. Efekt „WOW”. Pod tym względem nowy, ultra-panoramiczny monitor PG284Q konkurencja zostawia daleko w tyle.

Pokaźnych rozmiarów podstawa, przywołująca delikatne skojarzenia z grubym miedzianym kablem w oplocie, wbudowany w nią miniaturowy projektor wyświetlający na biurku klimatyczne czerwone logo ROG i delikatnie zakrzywiony, aż 34-calowy ekran dają razem efekt wręcz niesamowity. Nie chodzi tu jednak wyłącznie o kosmiczny wygląd. Asus zadbał bowiem, by innowacyjnemu wzornictwu



towarzyszyły równie imponujące parametry. I tak ROG PG348Q może pochwalić się matrycą IPS o rozdzielczości 3440x1440 pikseli i reakcją na poziomie 5 ms oraz szerokimi kątami widzenia (178/178), a także odświeżaniem 100 Hz (w trybie turbo).

➤ ROG PG348Q oferuje szerokie możliwości regulacji położenia ekranu - od jego wysokości poprzez kąt nachylenia po obrót w pionie i poziomie (50 stopni w każdą stronę).

Poza tym monitor ten uzbrojono w technologię GamePlus, oferującą opcje wyświetlania na ekranie celownika, licznika FPS bądź timera, a także NVIDIA G-Sync, minimalizującą zacięcia i opóźnienia obrazu. Jedyne, czego tu brakuje, to bardziej chwytliwa nazwa i ciut niższa cena. ■

NVIDIA SHIELD Android TV

KONSOLA CZY NIE KONSOLA?

NVIDIA już raz pokazała, że potrafi stworzyć coś na podobieństwo konsoli. Wyjątkowo wydajny tablet SHIELD K1 można było z powodzeniem podłączyć do telewizora i grać na nim w gry prosto z PC. Rozwinięciem tej dość niezwykłej idei jest urządzenie NVIDIA SHIELD Android TV, które właśnie oficjalnie zawitało do Polski.

Z wyglądu NVIDIA SHIELD Android TV bliżej do nowoczesnego routera

niż przystawki do telewizora, mającej zapewniać rozrywkę. Swój prawdziwy potencjał urządzenie to ujawnia jednak zaraz po podłączeniu do TV (bądź monitora) i internetu. Zyskujemy wówczas dostęp do gier, aplikacji, filmów i programów telewizyjnych nawet w jakości 4K Ultra HD. Sercem NVIDIA SHIELD Android TV jest układ Tegra X1 z 256-rdzeniowym procesorem graficznym Maxwell i 3 GB pamięci RAM.

➤ W zestawie, oprócz NVIDIA SHIELD Android TV znajdziemy bezprzewodowy kontroler.

Ta wyjątkowo mocna konfiguracja wsparta systemem Android 6.0 z autorską nakładką NVIDIA pozwala nie tylko na bezproblemową zabawę grami ze sklepu Google Play, ale także największymi hitami PC strumieniowanymi z serwerów NVIDIA dzięki usłudze GeForce Now. Oczywiście wymaga to łącza o sporej przepływności (dla Full HD sugerowane jest co najmniej 50 Mbps), ale nic nie stoi na przeszkodzie, by połączyć się ze swoim lokalnym komputerem i transmitować rozgrywkę za pomocą technologii GameStream wprost na telewizor. Poza tym, jak przystało na urządzenie Smart TV, znajdziemy tu także popularne aplikacje multimedialne pokroju Netflix, Twitch, Spotify, OnetVOD i wielu innych. ■



Życie to nie gra

KAMPER

OGARNIJ SIĘ!

Piotr Żurawski
Marta Nieradkiewicz
oraz Jacek Braciak

KOSKINO W KOPRODUKCJI Z OPUS FILM D35 TOVA STUDIOS GŁOSNO
PRZEDSTAWIA FILM LUKASZA GRZEGORZKA KAMPER WSPÓLFINANSOWANY PRZEZ
POLSKI INSTYTUT SZTUKI FILMOWEJ OBSADA PIOTR ŻURAWSKI MARTA
NIERADKIEWICZ SHEILY JIMENEZ JUSTYNA SUWALA BARTŁOMIJ ŚWIDERSKI
I JACEK BRACIAK SCENARIUSZ KRZYSZTOF UMINSKI LUKASZ GRZEGORZEK MUZYKA CZARNY
HIFI DZWIĘK BLAŻEJ KAFARSKI CHARAKTERYZACJA ANNA BUTNY KOSTIUMY
ANNA KRYSIAK SCENOGRAFIA DOROTA KUŁAWIK MONTAŻ LUKASZ GRZEGORZEK ZDJĘCIA
WERONIKA BIŁSKA KIEROWNICTWO PRODUKCJI KARINA LEMPKOWSKA PRODUCENT
WYKONAWCZY KARINA LEMPKOWSKA KOPRODUCENCI LUKASZ GRZEGORZEK LUKASZ
DZIECIOL PIOTR DZIECIOL MARCIN KRZYJOM MARIOLA WOLIŃSKI BLAŻEJ KAFARSKI
PRODUCENTKA NATALIA GRZEGORZEK REŻYSERIA LUKASZ GRZEGORZEK

W KINACH 15 LIPCA



zwierciadło

psychologia dla ciebie
sens

FILM
ikonami

ROOM

MY COMPANY

PIXEL

Gala

LEWY
LZ

T3

K
MAG
MAGAZYN

GAZETA.PL

Xbox One S

MNIEJSZY, ŁADNIEJSZY... PO PROSTU S

Wbrew pozorom zażarty pojedynek pomiędzy PlayStation 4 a konsolą Microsoftu jeszcze się nie skończył. Walka trwa, a rywale powoli przygotowują kolejnych zawodników. Już w te wakacje nowe, świeże oblicze zyska Xbox One. Model S to jednak nie tylko mniejsze rozmiary, ale i nieco większe możliwości.

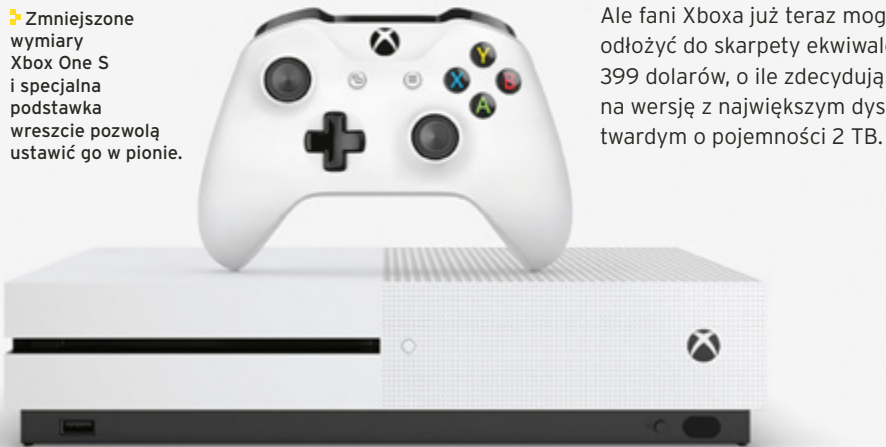
W zasadzie to nic nadzwyczajnego – producenci konsol przyzwyczaili już nas w poprzednich generacjach, że po pierwszej, premierowej odsłonie jakiś czas później nadchodzi zawsze wersja odświeżona. W przypadku Xbox One S przeskok wydaje się jednak gigantyczny. Nie dość, że nowy model będzie biały i aż o 40% mniejszy, to jeszcze pozbawiono go ogromnego zewnętrznego zasilacza, integrując go z samą konsolą. Co więcej, już na starcie oferować będzie pełne wsparcie dla filmów 4K Ultra HD zarówno z płyt Blu-ray,

jak i serwisów streamingowych pokroju Netflix czy Amazon Video. Warto wspomnieć też o wbudowanym uniwersalnym pilocie (IR Blaster) oraz gniazdach HDMI 2.0a. Te ostatnie pozwolą na obsługę technologii HDR, między innymi w nadchodzącym Gears of War 4 – o ile oczywiście dysponujemy

✦ Premierowe wydanie nowego Xboxa One z 2 TB dyskiem twardym wycenione zostało na 399 dolarów. Jaka będzie polska cena? Przekonamy się niebawem.

kompatybilnym telewizorem. Odświeżając konsolę, nie zapomniano o kontrolerze, który teraz wyposażono w lepsze, teksturowane uchwyty i moduł Bluetooth. Ułatwi korzystanie z niego użytkownikom komputerów PC i tabletów działających na systemie Windows 10. Na więcej szczegółów musimy niestety poczekać do sierpniowej premiery. Ale fani Xboxa już teraz mogą odłożyć do skarpety ekwiwalent 399 dolarów, o ile zdecydują się na wersję z największym dyskiem twardym o pojemności 2 TB. ■

✦ Zmniejszone wymiary Xbox One S i specjalna podstawa wreszcie pozwolą ustawić go w pionie.



✦ W zestawie znalazły się 3 różne końcówki douszne, by mieć pewność, że każdy znajdzie coś wygodnego dla siebie.



Maxell Vibrabone

NOWY RODZAJ PRZEWODZENIA DŹWIĘKU

Maxell zaprezentował dokanałowe słuchawki Vibrabone z technologią przewodzenia kostnego. Takie rozwiązanie w znaczącym stopniu odciąża błonę bębenkową, przerzucając część jej zadań na kości czaszki

Ludzkie ucho zdecydowaną większość dźwięków odbiera na drodze powietrznej, gdzie fala przechodzi przez jamę bębenkową. Istnieje jednak również takie zjawisko jak przewodnictwo kostne, pozwalające odbierać dźwięki czaszce, która przenosi drgania bezpośrednio do ucha wewnętrznego.

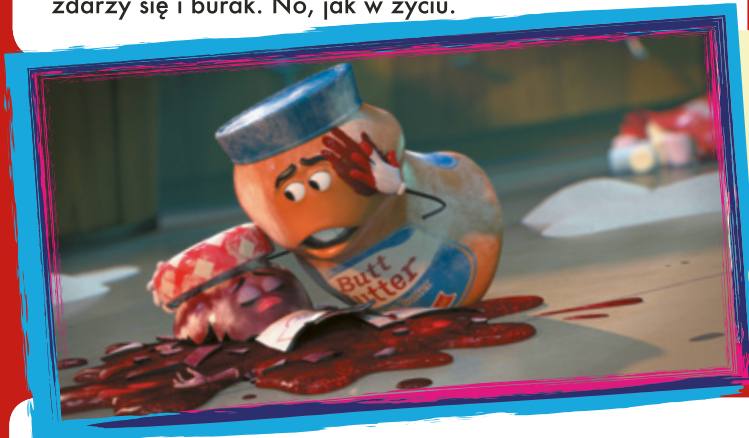
To zjawisko zostało wykorzystane podczas prac nad słuchawkami Vibrabone. Technologia przewodzenia kostnego pozwala emitować drgania w odpowiednim czasie i zapewnia taki poziom basów, który jest właściwy dla danej melodii. Poziomami drgań oraz dźwięku można sterować za pomocą podręcznych regulatorów. Sercem słuchawek są 10-milimetrowe głośniki z neodymowymi magnesami, które charakteryzują się pasmem przenoszenia zawartym pomiędzy 20 Hz a 20 kHz oraz impedancją na poziomie 16 omów. ■

ŻYCIE TO NIE BAJKA, BESOS!

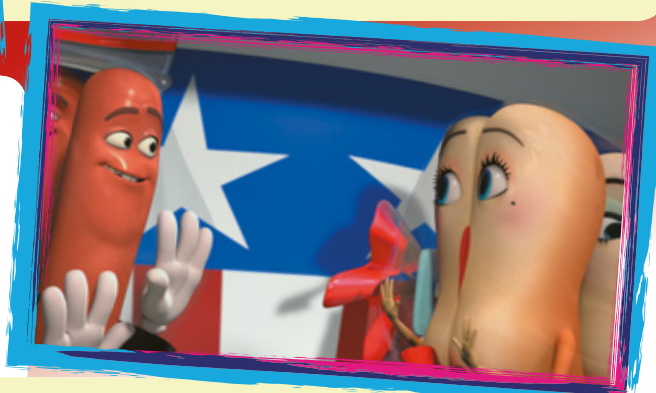
Ok, a więc wyobraź sobie, że jesteś parówką. Nie żadną tam besosa, nie żadnym luksusowym podsuszonym kabanosem, który wkładają do francuskiej bagietki i sprzedają jako hot doga za 15 zeta. Raczej nie trafisz na stół w restauracji z gwiazdką Michelina. A więc jesteś parówką, zwykłą parówką, dajmy na to, że nazywasz się Franek i całe życie spędziłeś na sklepowej półce pośród innych parówek, musztard i kiełbasek. Gdzieś obok ciebie leżą pomidorki koktajlowe, cicha nadzieja na jakąś imprezę. Owszem, masz przyjaciół, parówki takie jak ty, ciągle spotykasz słodkie cukiereczki, za którymi obejrzy się każdy, ale zdarzają się i skwaszone cytryny, czasem zdarzy się i burak. No, jak w życiu.



A więc jesteś parówką, Frankiem, spędzasz całe dni na sklepowej półce, ale twoje życie nie jest beznadziejne, nie jest nudne, składa się na nie ekstatyczne oczekiwanie. Całe życie czekasz, ale wiesz, że warto, bo kiedy już wydostaniesz się ze sklepu, czeka cię raj. Będziesz królem parówek, creme de la creme całego towarzystwa, które składa się z takich samych zwycięzców jak ty. Tych, których wybrano, by nie zostali na zawsze gdzieś w sklepowym magazynie.



Ale co jeśli raj, w którym masz się pławić do końca życia (terminu przydatności?) to tylko ściema? Jeśli ktoś naobiecywał ci kąpeli w ekskluzywnych musztardach? Listków rukoli, którymi będą cię wachlować w upalne dni? A tak naprawdę trafisz do garnka z wrzątkiem, a w najlepszym wypadku na skwierczący starym tłuszczem grill i skończysz jako mało wyszukana przystawka, cięta tępym nożem i przegryzana ordynarnym ogórkiem kwaszonym?



Taką rzeczywistość los zgotował Frankowi, parówce, głównej postaci wchodzącej do kin 12 sierpnia komedii animowanej „Sausage Party”. Ale Frank nie jest jedyny. Ktoś, gdzieś tam na górze, ktoś, kogo nikt nigdy nie widział, naobiecywał Frankowi i jego spożywczym przyjaciołom raj. Tymczasem, kiedy trafiają do koszyka w supermarkecie zamiast obiecanej wiecznej imprezy stają się przystawkami na te same imprezy...

„Sausage Party” to prawdopodobnie najmocniejsze kinowe uderzenie sezonu, animacja dla dorosłych, absolutna jazda bez trzymanki, ostra metaforyczna opowieść o zderzeniu marzeń z rzeczywistością. Nic nie jest tu zwyczajne – humor wyostrzony jak kraweźdź noża, szpile wbijane ostrym widelcem, a na koniec łyżeczka dziegiu... Ale „Sausage Party” to przede wszystkim komedia. Animowana, arcyzabawna, pełna tekstów, na których punkcie za chwilę oszaleje internet, wyjątkowo „memogenna” jazda po bandzie. Fani „South Park” pokochają ten film.

SAUSAGE PARTY

W KINACH OD 12 SIERPNI

Razer ManO'War

ODGŁOSY WOJNY

Usłyszeć świst przelatującej kuli, błyskawicznie namierzyć nadchodzącego od tyłu przeciwnika i w pełni kontrolować wszystko, co dzieje się dookoła - każdy rasowy gracz wie, że takie rzeczy możliwe są tylko na dobrych słuchawkach. Liczy się tu jednak nie tylko wysokiej jakości dźwięk, ale i wygoda użytkownika. Razer ManO'War dorzuca do tego jeszcze system przestrzenny 7.1 i komunikację bezprzewodową bez jakichkolwiek opóźnień.

Razer jak zwykle stara się być jak najbliższej profesjonalnych graczy. Wsłuchując się w ich potrzeby, tym razem w najnowszym zestawie słuchawkowym postanowił położyć nacisk na swobodę zabawy - bez kabli krępujących ruchy,



Projektując Razer ManO'War, producent nie zapomniał o modnym ostatnio podświetleniu Chroma oferującym paletę 16,8 miliona kolorów.

bez ciągłego ładowania i psujących efekt dźwięków dochodzących spoza gry. Stąd też ManO'War do połączenia się ze źródłem dźwięku wykorzystują pasmo 2,4 GHz, gwarantując bezproblemowe działanie nawet w odległości 12 metrów.

✦ Poza komputerami PC zestaw ten da się również podłączyć do PlayStation 4.

Wystarczy do tego niewielki adapter plug-and-play. A jeśli i to komuś jest mało, w zestawie znalazła się też specjalna stacja dokująca wydłużająca zasięg słuchawek o kolejne dwa metry.

Co zaś tyczy się samego dźwięku - odpowiadają za niego 50-milimetrowe przetworniki neodymowe, które przy wsparciu oprogramowania Razer Surround dostarczają wirtualny dźwięk przestrzenny w 360 stopniach. Dorzucmy do tego jeszcze wykonane z ekoskóry, świetnie izolujące muszle, wysuwany, wielokierunkowy mikrofon oraz czas pracy na jednym ładowaniu sięgający nawet 14 godzin nieprzerwanego użytkowania, i mamy obraz prawdziwie kompleksowego rozwiązania dla wszystkich pragnących w pełni zanurzyć się w świecie gry. ■

Asus ZenBeam E1

EKRAN W KIESZENI

Miniprojektory do niedawna kojarzyły się wyłącznie z firmowymi prezentacjami słupków Excela. Powoli się to zmienia, a urządzenia te stają się bardziej uniwersalne. Szczególnie, że technologia pozwala na coraz więcej. Stylowy i prosty w obsłudze Asus ZenBeam E1 może być tego idealnym przykładem.

Trzeba przyznać, że niewielka kompaktowa obudowa z osłoną obiektywu wykonaną ze szczotkowanego metalu potrafi przykuć wzrok.



✦ Wbudowany akumulator o pojemności 6000 mAh pozwala nawet na 5 godzin pracy.

Ciekawiej przedstawia się jednak to, co kryje ona w środku. Zastosowane diodowe źródło światła (Eco-LED) o jasności 150 lumenów i kontraście 3500:1 oraz soczewki o krótkim rzucie gwarantują wyświetlanie 120-calowego czytelnego obrazu z odległości nie większej niż 3,7 metra. ZenBeam E1 oferuje przy tym pełną obsługę źródeł Full HD 1080p, automatycznie przeskalowując obraz do natywnej rozdzielczości WVGA (854x480 pikseli).

Model ten posiada również funkcję automatycznej korekcji zniekształcenia trapezowego. Łatwa konfiguracja, wbudowany głośnik z technologią Asus SonicMaster oraz zintegrowane wejście HDMI/MHL czynią z tego miniprojektora idealnego kompana w każdej podróży, pozwalając podłączyć nie tylko notebooka, ale i tablet bądź smartfon, a nawet konsolę do gier. Co więcej, może on też pełnić rolę zapasowej przenośnej ładowarki. ■

Spec

Przy wymiarach 110x83x29 mm i wadze nieco ponad 300 gramów ZenBeam E1 może spoczywać w kieszeni, a my tego nawet nie odczujemy.



JUŻ W LIPCU STARTUJEMY Z **CAFFEINE CLASSIC GAMES**

SERIĄ GIER **RETRO** DOSTĘPNYCH W TWOJEJ KIESZENI.

JEŚLI TAK JAK MY MASZ MASĘ WSPOMNIEŃ ZWIĄZANYCH Z
UKOCHANYMI **GRAMI** DOŁĄCZ DO NAS!



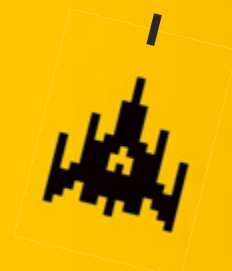
NAPISZ NA ADRES:

CLASSICS@CAFFEINE-GAMES.COM

OPISZ JAKĄ KLASYCZNĄ GRĘ CHCIAŁBYŚ ZOBACZYĆ
ZREMASTEROWANĄ W **NASZEJ SERII**

WYBIERZEMY NAJORYGINALNIESZĄ ODPOWIEDŹ
WYDAMY GRĘ JESZCZE W 2016 ROKU.

AUTOR BĘDZIE GŁÓWNYM KONSULTANTEM W CZASIE PRODUKCJI, JEGO
NAZWISKO ZOSTANIE NA WIEKI ZAPAMIĘTANE W CREDITSACH, A DODATKOWO
ZOSTANIE PRZEZ NAS NAGRODZONY ZESTAWEM GRACZA MARKI



PARTNEREM **CAFFEINE CLASSIC GAMES** JEST: **hama**®



DROGI DEWELOPERZE!

Marcin Borkowski

Dziennikarz, autor gier, były redaktor naczelny Top Secretu, komentator spraw bieżących, postać znana i lubiana.

Widzimy się już kolejny raz. Bardzo mi miło, że zdecydowałeś się zgłosić swoją grę do PIXEL Awards. Rozumiem, że: a. Twoja gra jest najlepsza, b. regulamin dopuszcza zgłoszenie gry w wersji nieostatecznej, aby była grywalna. Proszę Cię jednak, żebyś potraktował członków jury poważnie i nie robił sobie jaj.

Po pierwsze, jak już coś zgłaszasz, niech to będzie coś więcej niż zarys koncepcji pomysłu cienia fabuły. Sypiąca się prealfa, którą można zauroczyć zapatrzoną w Ciebie babcią na jej urodzinach to nie jest coś, czym można kupić starego wyjadacza (a tacy siedzą w jury). Zwłaszcza, że kiedy pokazywałeś swoją grę babci, mogłeś dużo machać rękami i tłumaczyć, jak wspaniały jest model pod spodem. Juror nie wie wszystkiego, co dla Ciebie jest oczywiste. Juror opiera się wyłącznie na tym, co widzi. Mało widzi, nie rozumie, co widzi – i cały Twój wysiłek poszedł na marne.

Po drugie, juror też człowiek. Juror ma tydzień na obejrzenie kilkudziesięciu gier, wystawienie ocen i podjęcie decyzji. Ułatw mu to. Nawet jeśli uważasz, że gra jest tak oczywista, że i Twoja babcia (którą serdecznie pozdrawiamy i gratulujemy zdolnego wnuka) dałaby sobie radę, potraktuj jurora jak dziecko specjalnej troski. Jeśli w grze nie ma jakiegoś tutoriala, napisz mu w trzech zdaniach, o co chodzi i gdzie kliknąć, jak już będzie trzeba kliknąć.

Po trzecie, juror zrozumie, jeśli gra nie chodzi w każdej możliwej rozdzielczości, ale przynajmniej zasugeruj mu tę, w której sam pracujesz i w której wiesz, że program się nie krzaczy. Sprawdzanie dwudziestu kilku rozdzielczości sugerowanych do wyboru przez Unity to nie jest coś, na co juror ma czas. I pamiętaj, że jeśli sugerujesz korzystanie z rozdzielczości natywnej monitora, a juror nie ma jej na liście, wywołasz uśmiech politowania.

Po czwarte, pamiętaj, że to Tobie zależy, nie jurorowi. Juror ma być uczciwy i obiektywny i ocenić to, co widzi. Juror nie spędzi pół godziny na próbach zrozumienia, jak cokolwiek zrobić w grze i o co DKN chodzi. Juror po pięciu minutach wyjdzie z gry i wystawi jej ocenę zero. Uczciwe i obiektywne. Kamień – ze względu na kiepską grywalność – dostałby tyle samo. Nawet jeśli to nieoszlifowany diament.

Po piąte, pamiętaj, że jurorów jest kilku. Jedno konto do gry on-line może okazać się ciut za mało, zwłaszcza jeśli to oznacza, że każdy musi zaczynać albo w miejscu, gdzie skończył poprzednik, albo resetować stan gry, uniemożliwiając poprzednikowi kontynuację.

Po szóste, pamiętaj, że odgrzewane kotlety wywołują niestrawność. Tak, Twój tytuł spodobał nam się już kiedyś, ale zgłaszanie kilku minimalnie zmienionych kolejnych wersji tego samego już nie. Z finansowego punktu widzenia pewnie masz rację, próbując sprzedać ten sam pomysł jeszcze kilka razy i wyciągnąć z rynku więcej pieniędzy, ale nie licz na przychyłność jury.

Po siódme, zgłaszając co roku półprodukt na kolejnych etapach pichcenia, przytępiasz wrażliwość jurorów. Pomysł, który wydawał się świeży na etapie niegrywalnej alfy i znośnie ciekawy na etapie bety, jako wersja końcowa jest nudny. Widzimy to po raz trzeci! Ile można? Może i gracze – podobnie jak jurorzy dwa lata wcześniej – będą zachwyceni świeżym pomysłem, ale jurorom się opatrzyło.

Weź to sobie, drogi deweloperze, do serca. Ułatwisz sobie zdobycie nagrody, a nam pracę. ■

BOREK

GDC EUROPE RETURNS
15-16 AUGUST 2016

GDC 

GAME DEVELOPERS CONFERENCE EUROPE
CONGRESS-CENTRUM OST KOELNMESSE
COLOGNE, GERMANY · 15-16 AUGUST 2016
GDCEUROPE.COM

Register by 20 July and save
€200 on All Access Passes

PIXEL

Use code **GDCE16PX** to save an
extra 10% on All Access Passes
to GDC Europe 2016!


UBM

TP-LINK | neffos

DUAL
SIM

LTE



BO ŻYJESZ TYLKO DWA RAZY



DZIEŃ I NOC
SZKOŁA I KLUB
RODZICE I ZNAJOMI ZE SNAPA

To jasne, że nie mieścisz się
w jednym życiu!

Wreszcie jest telefon,
który za Tobą nadąga.

TP-LINK Neffos

- Najszybszy internet LTE
- Szerokokątny aparat selfie
- Dual SIM – dwa numery w jednym telefonie

Bo żyjesz tylko dwa razy.

TP-LINK Neffos C5

LIVE TWICE

