

PREMIERA MISIJA: SHADOW WARRIOR 2

PIXEL

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

INSIDE

Mafia III
Paper Mario: Color Splash
Gears of War 4
Forza Horizon 3
PlayStation VR
Ecstatica
Alien w grach
Rhianna Pratchett
Legend Entertainment

SID MEIER'S

CIVILIZATION VI

POZNAJ GŁÓD ZIEMI

10 (20) / 2016 / LISTOPAD

ISSN 2391-7962 INDEKS 404098

10 >

20



msi®

WKRO CZ Z NAMI DO NOWEJ RZECZYWISTOŚCI

1st VR READY



MSI
Stealth Pro



MSI
Titan BL1



NOTEBOOKI MSI GAMING

Z NAJNOWSZYMI KARTAMI GRAFICZNYMI
NVIDIA SERII 1000
40%+ WZROST WYDAJNOŚCI*

PROCESOR INTEL® CORE™ i7	WINDOWS 10 HOME / WINDOWS 10 PRO (OPTIONAL)			
GEFORCE® GTX 1080 / GTX 1070 / GTX 1060	VR READY	120HZ 5MS DISPLAY (OPTIONAL)		
COOLER BOOST TITAN	MECHANICAL BACKLIT KEYBOARD	CHERRY MX SWITCH		
DRAGON CENTER	X BOOST	STEELSERIES ENGINE 3	NAHIMIC 2	WTFast



Intel Inside®. Intel zapewnia nadzwyczajną wydajność

Już od 7999 zł

GDZIE KUPIĆ?

X-KOM

Komputronik

X TR3EM

*Wydajność może być inna przy różnych konfiguracjach. Cechy produktów i specyfikacja zależą od modelu.

Intel, the Intel Logo, Intel Inside, Intel Core, and Core Inside are trademarks of Intel Corporation in the U.S. and/or other countries.

promocje.msi.com



DZIEŃ DOBRY

Raj po 30 latach



Podczas redagowania nowego Pixela trzeba było w pewnym momencie powiedzieć: dość, żadnych nowych gier. Urodzaj był bowiem wielki, zbiegły się premiery wielu wyczekiwanych dużych tytułów, a do tego jak zwykle dopisały indyki, przez co niektórzy wcale nie byli pewni, czy nowe Gears of War jest aby na pewno lepsze od Butchera, w którym facet wielkości paznokcia rozbija się w labiryncie rodem ze Spelunkera.

Przychodzi zastanowienie, czy ten stan urodzaju i wszechstronności, jaki towarzyszy nam obecnie, był zawsze. Cofam się równe trzy dekady i od razu przypominam sobie kasety z C64, na których wydruk informował, że Son of Blogger wrywa się od 0:15 do 3:30, a nieco krótsze Revenge of Mutant Camels łąduje się tylko dwie minuty. Wtedy nie wybierało się gier, brało się to, co nagrali na kasetach. Zachód był oczywiście o kilka kroków dalej. Computer Gaming World zamieszczał reklamę Ginemaware, w której prezentowano „interactive movies”. Electronic Arts reklamował Bard’s Tale hasłem „Gdy sprawy się komplikują, bard idzie pić”. Commodore Software Sale oferowało gorące Commando w promocyjnej cenie 2,195 dolara. Origin przekonywał, że jego Moebius stanowi „nowy wymiar w komputerowym RPG”. Piękne czasy, napędzane młyńskim kołem nostalgii, ale jednak aż tyle wtedy się nie działo.

Monumentalne Atari 2600 posiadało na całym świecie 30 milionów ludzi – co w porównaniu z obecną sprzedażą sprzętu, gdzie co tydzień schodzi przynajmniej 400 tysięcy konsol, daje śmieszny wynik. Na tym jednym przykładzie widać, jak growa ośmiornica oplotła swymi mackami cały glob. Ciekawe, jak za 30 lat będziemy pamiętać to, co się dzieje obecnie, a co obiektywnie rzecz biorąc jest sto razy bardziej realne i złożone niż raczkujące wirtualne światy roku Czarnobyła?

Dwudziesty numer Pixela stoi pod znakiem zmian wynikłych z przeanalizowania ankiety, na którą odpowiedzieliście. Przede wszystkim wprowadzamy dział Radar, w którym znajduje się przegląd najświeższych wydarzeń oraz zapowiedzi gier. Zachowujemy dotychczasowe proporcje, że szeroko rozumiane retro zajmuje mniej więcej pół numeru. Dodaliśmy osiem stron i zgodnie z tym, co pisaliście w ankietach, poszerzyliśmy recenzje najważniejszych tytułów. Natomiast Settings zwinęliśmy do jednej, aczkolwiek bardzo treściwej strony. Z okazji małego jubileuszu dziękujemy wszystkim Czytelnikom za to, że cały czas są z nami. Z wielką przyjemnością siedzieliśmy dzień w dzień do późnej nocy, żeby dostarczyć Wam 124 strony pełne wirtualnej rozrywki. Do zobaczenia w kioskach 24 listopada! ■

Mioz.



PIXEL

Redaktor naczelny

Piotr Mańkowski
piotr@pixel-magazine.com

Autorzy

Andrzej Bazylczuk, Marcin Bieniek, Marcin Borkowski, Aleksandra Gwalina, Bartosz Czartorski, Marek Czerniak, Bartłomiej Dramczyk, Jerzy Dudek, Mirosław Filiciak, Jacek Głowacki, Jacek Grabowski, Mikołaj Kamiński, Marcin Kiendra, Bartłomiej Kluska, Jacek Marczewski, Ludwika Mastalerz, Dariusz J. Michalski, Grzegorz Młodawski, Mateusz Ożyński, Albert Pałka, Piotr Pierikowski, Maciej Piotrowski, Piotr Pocztarek, Ziemowit Poniewierski, Paweł Schreiber, Barnaba Siegel, Piotr Stypka, Michał Sledziński, Michał R. Wiśniewski, Michał Zdanczewicz, Martyna Zych

Oficer dyżurny

Wolf

Dyrektor artystyczny

Łukasz Dyakowski

Projekt makiety

Łukasz Szczepanowski

Korekta i redakcja

Magdalena Broniec

Prenumerata

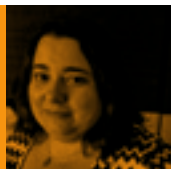
Marlena Kwiatkowska
hello@pixel-magazine.com

Wydawca

Idea Ahead

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. Dwudziesty numer i 8 stron ekstra na stałe. Dziękujemy, że jesteście z nami.



Twórcy gier MMO coraz częściej wykonują ukłon w stronę hardkorowych graczy. Po miesiącach czekania otrzymaliśmy pierwsze screeny Age of Wushu 2, które ukazują piękno gry w nowej szacie graficznej. Oby efekt końcowy nie był jedynie odświeżoną wersją tytułu dla casuali. (MB)

Jestem recenzentem z przypadku. Przez przypadek trafiłem do Top Secretu. Przez wiele lat o grach nie pisałem. Nagle znalazłem się w środku zamieszania pod tytułem Pixel. I znów mam na dysku zainstalowaną z setkę gier. I odzwyczajam się od Mario, bo nie będę miał czasu grać zawodowo... (BD)



Jesienna ramówka serwisu Crunchyroll przyniosła Nyanbo! („miałczące kartony”), relaksujący serial o małych kotowatych przybyszach z kosmosu. Lider, Tora, usiłuje odszukać fragmenty rozbitego UFO, reszta bandy woli miło spędzać czas. Świetne połączenie CGI i plenerów. (MRW)

Używając tak bogatego medium, jak film, można opowiedzieć wiele historii. Historii mocnych, poruszających, uderzających w samo serce. Taką historią jest opowieść o Beksińskich, czyli film „Ostatnia rodzina”. Znajdźcie chwilę i idźcie to obejrzeć. Naprawdę warto. (MZ)



W weekend na przełomie września i października w Łodzi jak co roku odbywał się Międzynarodowy Festiwal Komiksu i Gier. Tych drugich w hali Atlas Areny nie brakowało dzięki towarzyszącemu imprezie Komiks Game Jamowi oraz Mistrzostwom Polski w CS: GO. (MK)

Bogato prezentują się plany Disneya co do rozszerzenia filmowego universum „Star Wars”. Poza końcową trylogią czekają nas jeszcze trzy filmy w seriach o Łotrze 1, Hanie Solo, Bobbie Fetcie i Kenobim. A w dalszych planach Epizod X. Oby temat się nam nie przejadł. (MB)

INSIDE

5-28

LOADING

29-58

PLAY THE GAME

59-82

HALLOFFAME

83-92

SECRET LEVEL

93-122

CREDITS

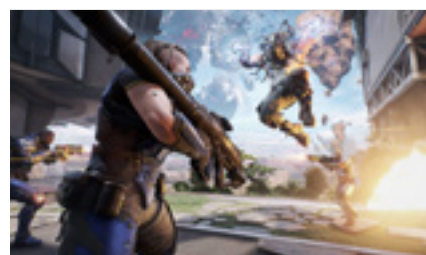
LOADING



06 Nowa rubryka, w której prezentujemy nadchodzące wydarzenia i premiery.



12 **Star Trek: Bridge Crew** będzie kolejnym (po Eagle Flight na PS VR) wejściem Ubisoftu w temat wirtualnej rzeczywistości.



13 **Cliff Bleszinski** zarzącał się, że porzuca branżę gier wideo, ale nie wytrzymał długo w tym postanowieniu.



14 **Pixel zorganizował ankietę**, której wyniki omawia redaktor Wolf – główne postulaty zostały już wdrożone.



16 **Przybyliśmy na spotkanie z szefem Netfliksa**, żeby zorientować się w planach internetowej stacji telewizyjnej, która bije rekordy popularności.



19 **Nasz reporter dotarł na prezentację nowego sprzętu** do odczytywania ruchu gałek ocznych, co może znaleźć użycie w grach.



20 **PlayStation VR już w sprzedaży**, a my tuż przed premierą przetestowaliśmy wszystkie najważniejsze tytuły, które mają być dostępne od razu na starcie lub tuż po nim.



24 **Odwiedziliśmy nietypowe muzeum**, w którym można poznać korzenie elektronicznej rozrywki pochodzące sprzed... stu lat.



26 **Borek wizytuje studio Transhuman Design**, czyli autorów recenzowanego w tym numerze Butchera.

Google Daydream View

W Londynie odbyła się prezentacja nowych gogli VR. Może nie byłoby to aż tak szokujące, gdyby nie informacja, że sprzęt firmuje gigant z Mountain View. Urządzenie na pierwszy rzut oka wygląda, jakby było owinięte w szalik, a po założeniu okazuje się bardzo lekkie i wygodne.

Wirtualną rzeczywistość obsługuje się pilotem, a nie kontrolerami. Uruchamiane podczas prezentacji demo zatytułowane „Fantastyczne zwierzęta” prezentowało się lepiej niż



➤ Informacja zbiegła się z ogłoszeniem podczas konferencji Oculus Connect prototypu bezprzewodowych gogli ochrzczonej jako Oculus „Santa Cruz”.

konkurencyjne filmiki i można było odnieść wrażenie, że wszystko jest zrealizowane w lepszej rozdzielczości. Niektórzy znaleźli już potencjalny problem, który może zagrozić Daydream View, a mianowicie odkryto, że promienie przedostają się do wnętrza przy pewnym ustawieniu gogli w stronę słońca lub światła żarowego, co tworzy nieprzyjemną poświatę. Tym niemniej specjaliści są zdania, że niedrogi sprzęt od Google ma zrewolucjonizować rynek i zastąpić cardboardy. Premiera sklepowa powinna odbyć się przed końcem roku. (PM) ■



➤ Podczas eventu będzie można pograć w najnowsze tytuły na VR.

Pierwsza edycja wydarzenia poświęconego prezentacji rozwiązań VR w rozrywce, nauce i biznesie. Podczas konferencji eksperci pokażą, jak VR zmienia

VRWarsaw Day 2016

naszą rzeczywistość i jakie stwarza możliwości. Dowiemy się również, jakie nowe szanse stoją przed twórcami gier wideo, dostawcami sprzętu czy marketerami.

Na VR Warsaw Day złożą się konferencja, strefa VR Expo i afterparty. W strefie wystawienniczej zaprezentuje się kilkadziesiąt firm, wśród nich producenci i wydawcy gier opartych o VR. W jednym miejscu będzie można porównać możliwości

najpopularniejszych formatów takich jak Oculus, HTC Vive, PS VR, Samsung Gear czy Google Daydream, a także wziąć udział w wyjątkowych doświadczeniach, jak zwiedzanie świata rodem z obrazów Zdzisława Beksińskiego czy podróż po opuszczonych ruinach Prypeci. Wydarzenie odbędzie się 17 listopada w Warszawskiej Szkole Filmowej i Kinie Elektronic. Organizatorem jest magazyn PIXEL. Więcej informacji: vrwarsawday.com (RŁ) ■

Gry na giełdzie

Coraz częściej polskie studia tworzące gry wideo decydują się na debiut na giełdzie. Tylko w ciągu ostatniego miesiąca na NewConnect pojawiło się krakowskie iFun4All, które przy okazji opublikowało na Steamie w early access swoją najnowszą grę Serial Cleaner, a także studio Qubic Games.

Z kolei NewConnect na główny parkiet zmieniło bydgoskie Vivid Games. A to nie koniec, bo wkrótce na giełdzie ma zadebiutować PlayWay, znane głównie z gry Car Mechanic Simulator, ale posiadające też większościowe udziały w innych polskich studiach, między innymi warszawskim Creative



Forge Games oraz Midmind Studio, które pracuje nad dobrze zapowiadającym się tytułem Agony. Na giełdę w najbliższym czasie wybiera się też Artifex Mundi kojarzone z całą serią świetnie sprzedających się gier typu “hidden object puzzle adventure”. (MC) ■

Game jam w Budapeszcie

Game jamy to szkoła dla twórców i miejsce na eksperymenty. Przyczyniają się do tego, że gry mogą opowiadać trudne historie równie dojrzałym językiem jak filmy.

Game jamy to imprezy, w ramach których twórcy mają za zadanie w ściśle limitowanym czasie stworzyć grę na określony temat. Ma to zachęcać do eksperymentowania i poszukiwania nowych dróg budowania świata i historii w grze.

Nic zatem dziwnego, że często są więc okazją do skonfrontowania twórców z ambitnymi, trudnymi tematami, które nadal rzadko goszczą w świecie gier wideo. Tak było podczas pierwszego polsko-węgierskiego game jamu, który odbył się na początku października w Budapeszcie. Tematem spotkania

był rok 1956. Wydarzenia z tego okresu w sposób szczególny łączyły nasze kraje. W czerwcu w Poznaniu wybuchło powstanie przeciwko władzy komunistycznej, brutalnie spacyfikowane przez armię ludową. Jeszcze bardziej dramatycznie przebiegła rewolucja na Węgrzech, która wybuchła w październiku tego samego roku, a która doprowadziła do interwencji wojsk radzieckich. To właśnie te wydarzenia były tematem, z którym mieli się zmierzyć polscy i węgierscy twórcy. Gry wideo to coraz ważniejsze medium narracyjne, z wielkim potencjałem do opowiadania historii, także tej trudnej. (MC) ■



Raport o stanie VR

HS Markit to poważna brytyjska agencja ratingowa z półwieczną historią. Opublikowała właśnie analizę dotyczącą wirtualnej rzeczywistości w elektronicznej rozrywce. Wynika z niej, że do 2020 roku użytkownicy wydadzą na VR 11,2 miliarda dolarów, z czego prawie 8 na sam sprzęt.



Szacuje również, że na rynku do końca bieżącego roku będzie 5,4 miliona Samsungów Gear. W prognozie zostało uwzględnione PlayStation VR, którego do końca grudnia ma się sprzedać w liczbie około 1,4 miliona sztuk. Pada przypuszczenie, że urządzenie Sony sprzeda się do tego czasu w większej ilości niż Oculus i HTC Vive

razem wzięte. Z nieoficjalnych informacji wiemy, że obecnie, jeszcze przed świąteczną nawałnicą, owa liczba nie przekroczyła pół miliona sztuk. Mimo to właściciele obu marek działają bardzo aktywnie. Pewne jest jedno – ostatnie dwa miesiące roku będą dla dalszego rozwoju cyrku VR może nie kluczowe, ale ogromnie ważne. (PM) ■

Powrót z przyszłości

Wspólnie z portalem Save The Floppy zapraszamy do udziału w Powrocie z Przyszłości, czyli koncercie Marka Bilińskiego, legendy polskiej sceny muzyki elektronicznej. Niezwykłe święto miłośników kultury, sztuki i techniki epoki 80/90 zeszłego wieku odbędzie się 13 listopada w budynku NOT w Gdańsku.

Przed koncertem odbędzie się rozmowa na żywo z Markiem Bilińskim, połączona z panelem poświęconym teledyskom „Ucieczka z tropiku”



i „Kosmiczne opowiadania”, podczas którego ujawnione zostaną niesamowite okoliczności powstania tych klipów. Na scenie zostanie zbudowana replika słynnego pokoju „Department of Catastrophe” z „Ucieczki z tropiku”, natomiast cały budynek NOT zostanie zaaranżowany na scenografię utrzymaną w klimacie lat dawnych. Dla uczestników wyposażonych w co najmniej dwa elementy ubioru charakterystyczne dla lat 80/90, na przykład prochowiec i koszulę non-iron, przygotowano są zniżki. Więcej informacji i bilety: powrotzprzyszlosci.pl (RŁ) ■

Indygo

PIGMENTUM
Q1/2017

Indygo to nowa polska gra niezależna opowiadająca o próbie wyjścia z depresji. Bohaterem opowieści jest malarz, a całość rozgrywki ma miejsce w jednym pomieszczeniu, bowiem istotnym objawem choroby jest postępująca izolacja. Komunikacja ze światem zewnętrznym odbywa się za pomocą listów.

Myśli i uczucia bohatera będzie można poznać dzięki opcji wglądu do jego dziennika. Również oprawa audiowizualna została wystylizowana w taki sposób, by mogła opowiadać o emocjach i stanach psychicznych przeżywanych w danym momencie gry, dlatego świat zmienia się w zależności od nastroju malarza.



➤ Seweryn był bardzo popularnym artystą, ale zaczął podważać sens zarówno tego, co robi, jak i swojego życia. Tak zaczyna się opowieść w Indygo.

Według zapowiedzi twórców gra posiadać będzie kilka zakończeń. Na poziomie podstawowych założeń na gracza czeka wiele zagadek opartych na mechanice klasycznych przygódówek typu point and click. Indygo to projekt, za który odpowiada 5-osobowy zespół składający się ze studentów śląskich oraz krakowskich uczelni. Pomysł narodził się podczas poprzedniej edycji Szkoły Twórców Gier prowadzonej przez Microsoft Polska i ostatecznie wygrał też finałową prezentację stworzonych przez uczestników gier. Od tego czasu produkcja jest wciąż rozwijana. Planowana data premiery to 23 lutego 2017 roku, kiedy to przypada Międzynarodowy Dzień Walki z Depresją. (MC) ■

Last Guardian

Chyba już tylko kataklizm mógłby powstrzymać zapowiadaną na 6 grudnia premierę najdłuższej oczekiwanej gry świata. O fabule Last Guardian nie wiadomo zbyt wiele poza tym, że będzie to historia chłopca próbującego uciec ze zrujnowanego miasta.

Pomaga mu w tym wielki stwór nieodparcie kojarzący się z psem, a wszystko to w mglisto-szaroburym klimacie rodem z Shadow of the Colossus. Sony we wrześniu ujawniło dłuższe fragmenty rozgrywki, na których widać, że w porównaniu z przygodami Wandera walczącego z kolosami, znacznie więcej będzie tu łamigłówek i zadań w stylu „przejdź drabinkami i otwórz przejście z drugiej strony”. Według informacji płynących z obozu Fumito Uedy, gra jest już prawie gotowa i obecnie trwa

➤ Zrujnowane miasto jako żywo kojarzy się z lokalizacjami Zapomnianej Krainy z Shadow of the Colossus.



TEAM
ICO
12/2016

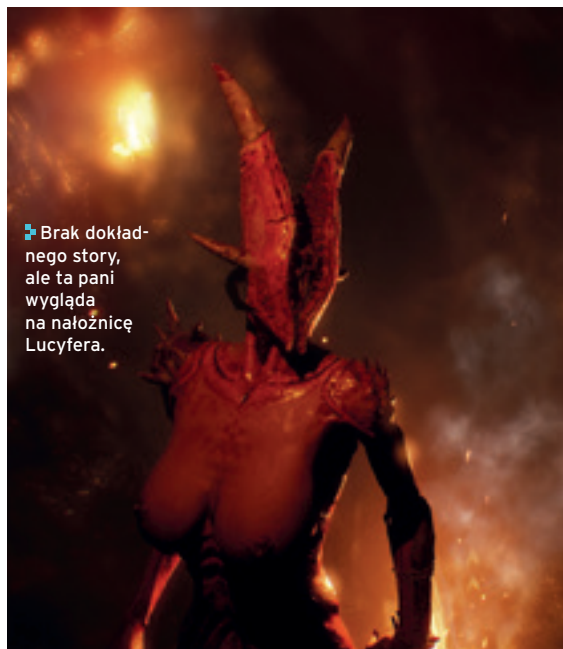
ostateczne czyszczenie z błędów. Pojawiające się opinie, że ta znajdująca się od lat na warsztacie produkcja może okazać się zawodem, wydają się trochę na wyrost – Last Guardian nie będzie zabijał grafiką i nie będzie grą dla każdego. Jednak dla miłośników kontemplacji i „symulatorów chodzenia”, a zwłaszcza malarskich krajobrazów Uedy, będzie to na pewno wielkie wydarzenie. (PM) ■

autofire

Znamy już datę 5. edycji ulubionego wydarzenia niezależnych twórców gier wideo i graczy pamiętających początki elektronicznej rozrywki. Zainteresowanych zapraszamy na stronę pixelheavenfest.com.

MADMIND
STUDIO
2017

Sacred Agony



Brak dokładnego story, ale ta pani wygląda na nałożnicę Lucyfera.

Studio założone przez Tomasa Dutkiewicza (znanego między innymi z Godfire: Rise of the Prometheus) pracuje nad grą, w której zapuścimy się w piekielne czeluści. W sferze formalnej ma to być nawiązanie do takich arcydzieł, jak Silent Hill, Outlast czy niedawne Obcy: Izolacja.

Inspiracją dla twórców była "Boska komedia", czyli lektura obowiązkowa z czasów licealnych. Słowem, jest to survival horror, w którym trzeba będzie ostro walczyć o każdy przytulny kątek. Co prawda

w piekle żaru nie zabraknie, ale wydostanie się z tego przybytku może już być nie lada wyzwaniem. Bohater – to już Tomasz Dutkiewicz zdradził – nie posiada ciała, a jego celem jest odzyskanie wspomnień i wyrwanie się w normalniejsze rewiry. Żeby tego dokonać, będzie musiał przejmować kontrolę nad napotkanymi postaciami oraz rozwiązywać zagadki, zupełnie jak w przygodówkach. Czyżby Tormentum w pełnym 3D? Prezentowany prototyp wygląda lepiej niż dobrze i na pewno zadowoli osoby lubujące się w widoku płynącej juchy i piekielnego ognia. (PM) ■

Little Nightmares

Najlepsza gra niezależna tegorocznego gamescomu powstaje w mroźnym Malmö. Tematem tej zręcznościówki będą lęki dzieciństwa i środowisko Paszczy zdaje się idealnie z nimi współgrać.

Znajdziemy więc w niej między innymi takie miejsca, jak dom lalek, kuchnię pełną krwiożerczych kucharczyków czy niepoznany mrok Wszczęświata. Po tych środowiskach porusza się odziana w żółtą pełerynę bohaterka znana jako Six.

Jest samotna i zagłodzona, ale zarazem bystra i zaradna. Przemierzając Paszczę, będzie musiała stosować metody dobrze znane bohaterowi gry Inside, którą recenzowaliśmy w Pixelu # 18, czyli bardziej niż stawać do otwartej walki z zakapturzonymi stworami, trzeba będzie stosować strategię uników i zdradzieckich działań polegających na przewracaniu oraz niszczeniu przedmiotów. Autorzy dobrze znają materię „małych pięknych gier”, bo w końcu to oni opracowywali port LittleBigPlanet na PlayStation Vita. (PM) ■

TARSIER
STUDIOS
Q2/2017

Free Galaktus

Podczas przyszłorocznej edycji Pixel Heaven zwycięzca konkursu w kategorii zgłoszonych gier niezależnych na Free Galaktus otrzyma od Pixela miejsce na zaprezentowanie swojego tytułu. Głosowanie trwa do 14 listopada.

Silesia Party 8

Po kilku latach nieobecności na polskiej mapie wraca demoparty Silesia, którego ósma edycja odbędzie się w dniach 23-25 czerwca 2017 roku w Tychach. Uwaga – impreza przeznaczona jest wyłącznie dla użytkowników 8-bitowych Commodore.

Ansel nadchodzi

Nvidia wypełnia lukę w sposobie prezentacji gier i nazywa swój mechanizm do wykonywania sferycznych screenshotów oraz gigantycznych obrazków mianem „Ansel”. To coś więcej, niż zabawa kolorami i filtrami.

Detroit: Become Human

QUANTIC DREAM
2017

Pomysł na grę powstał w 2012 roku, gdy Francuzi skończyli Beyond: Two Souls. Sony zamówiło u nich demo, które mogłoby prezentować zalety PlayStation 3. Stworzyli wówczas trwający siedem minut filmik pokazujący proces budowy androidki, trochę jak w teledysku "World is not Enough".

Idea przekształciła się w grę. Francuzi wybrali się w poszukiwaniu natchnienia do Detroit, już wówczas zdobywającego renomę miasta duchów. Wydawało się ono idealnym środowiskiem dla androidów przyszłości, które walczą o uczucia i o to, by stać się bardziej człowiekiem niż maszyną. Przyszłość rysuje się oczywiście w ciemnych barwach, gdyż nadprodukcja maszyn pociągnęła za sobą wzrost bezrobocia i zbrodni. Jak to zwykle w grach



➤ Kolejka do stoiska Sony podczas tegorocznego gamescomu.

David Cage'a bywa, oprawa graficzna zwala z nóg, a postacie wyglądają już prawie tak naturalnie, jak w filmie. Najciekawszym aspektem fabuły jest to, że oprócz Kary bohaterami będą też inne androidy i może nastąpić

sytuacja, że któryś z nich zginie, a fabuła pobiegnie dalej. Zarówno na E3, jak i na gamescomie, kolejki do oglądania Detroit były bardzo długie, ale na razie nie było pokazów hands-on. W Kolonii prezentację prowadził współzałożyciel Quantic Dream Guillaume de Fondaumiére. Dzięki niej wiemy, że system rozgrywki będzie zapewne bardziej skomplikowany od tego z Heavy Rain, a szukanie tropów i przedmiotów bardziej złożone. Oczywiście i tak solą ziemi okażą się scenki, w trakcie których trzeba będzie podejmować kolejne wybory. Z Detroit będzie zapewne tak samo, jak z poprzednimi tytułami Francuzów – sceptycy znów powiedzą, że David Cage "oszukał" graczy, dostarczając wydmuszkę, a entuzjaści będą się cieszyć jednymi z najpiękniejszych obrazów i klimatów w historii gier wideo. (PM) ■



➤ Gra reklamowana jest jako „horror z zaawansowaną sztuczną inteligencją”.

stosowanie rozmaitych sztuczek (odwracanie uwagi, budowa barykad, wykorzystywanie urządzeń i narzędzi) i przeszukanie jego mieszkania, pozostając niezauważonym. Zadanie to może okazać się jednak trudniejsze, niż się wydaje, bowiem nasz gospodarz będzie dysponował zaawansowaną sztuczną inteligencją. Nie tylko będzie reagował na nasze zachowania, ale również się ich uczył – tak, aby nie dać się na nie ponownie nabrać i przewidzieć nasze kroki. Hello Neighbor to gra z widokiem pierwszoosobowym, która powstaje na silniku Unreal i będzie dostępna wyłącznie na PC. (MB) ■

Hello Neighbor

DYNAMIC PIXELS
Q2/2017

Marzeniem wielu deweloperów jest udoskonalenie sztucznej inteligencji przeciwników w taki sposób, by myśleli i zachowywali się jak prawdziwe istoty. Hello Neighbor to z pozoru zwyczajna skradanka, która pod bajkową grafiką rodem z filmów Pixara będzie skrywać bardzo

interesujące rozwiązania związane właśnie ze sztuczną inteligencją. W projekcie studia Dynamic Pixels, do tej pory specjalizującego się w grach mobilnych, nasz mieszkający na przedmieściach bohater postanawia zakraść się do domu tajemniczego sąsiada. Naszym zadaniem będzie przedostanie się do środka poprzez

autofire

W pierwszym kwartale przyszłego roku zagramy w 80% Overdrive od bydgoskiego studia Insane Code. Gra z piękną, pixelartową grafiką inspirowaną jest takimi tytułami jak Out Run czy Rad Racer.

Underworld Ascendant

Studio OtherSide, pracujące nad kontynuacją *Ultimy Underworld*, to deweloperski Real Madryt. Na jego czele stoi Paul Neurath, twórca oryginału. Wciągnął do drużyny między innymi Steve'a Pearsalla (producenta serii *Thief*) i Warrena Spectora (zbyt wiele, by wymieniać).

Nowy, robiony przez klasyków gamedevu *Underworld* po prostu nie może się nie udać. No, chyba że na przeszkodzie staną pieniądze. Efekt zrzutki na Kickstarterze był znacznie słabszy, niż się spodziewano. W efekcie dostaniemy



okrojona wersję tego, czym mógł być *Ascendant*. Co nie oznacza, że na grę nie warto czekać. Ponownie zanurzymy się w świat labiryntów

Postacie w grze są bardziej kolorowe niż te z *Ultimy*.

i podziemnych miast Stygijskiej Otchłani, którą obserwować będziemy oczywiście z pierwszej perspektywy. Wybierając jedną z trzech klas (wojownik, złodziej, mag) będziemy musieli opowiedzieć się za jedną z trzech frakcji. Liczymy na to, że starzy mistrzowie zaserwują nam historię, którą zapamiętamy na długo. Podczas kampanii Kickstarterowej podawano jako datę premiery listopad 2016 roku, ale obecnie dokładna data nie jest znana. Z wypowiedzi Neuratha można wnioskować, że powinna pojawić się najpóźniej w przyszłym roku. (MB)

Wasteland 3

W poprzednim Pixelu zdawkowo wspominaliśmy o pracach nad *Wasteland 3*, a już zdążył wyspać się worek ze szczegółami produkcji. 6 października projekt wylądował na platformie crowdfundingowej, gromadząc w 24 godziny przeszło 2 miliony dolarów.

W nowej odsłonie *Wasteland* przyda się zestaw alpinisty - odwiedźmy skute lodem postapokaliptyczne tereny Colorado. Grę rozpoczynamy jako jedyny ocalały

członek grupy Team November. W tej krainie pełnej „zapomnianych sekretów i technologii” spotkamy nowe interesujące frakcje. Po raz pierwszy w historii serii pojawi się multiplayer. W jakim zakresie? Na razie niewiele wiadomo poza tym, że kampanię będzie można rozgrywać z drugim graczem. Będziemy mogli także po raz pierwszy korzystać z pojazdów. To, co cieszy najbardziej, to strona wizualna - tak dopieszczanego RPG nie widzieliśmy od czasu... zapowiedzi *Numenery*. (MB)



STG powraca

Trwa nabór dla kolejnej edycji Szkoły Twórców Gier prowadzonej przez polski oddział Microsoftu. Udział w programie jest bezpłatny. Zajęcia, odbywające się głównie online, prowadzone są przez doświadczonych polskich deweloperów.

VR Congress

W dniach 3-4 listopada w Centrum Nauki Kopernik odbędzie się konferencja poświęcona technologiom wirtualnej rzeczywistości. European VR Congress 2016 ma umożliwić wymianę doświadczeń wewnątrz branży Virtual Reality.

Boulder Dash

Boulder Dash - 30th Anniversary, najnowsza odsłona legendarnej serii zadebiutowała na platformie Steam. Gra zasadniczo opiera się na wydanej przez kilkanaście miesięcy wersji mobilnej, choć dodano też sporo nowych elementów.

STAR TREK BRIDGE CREW

Gdy w 2011 roku światło dzienne ujrzała gra Star Trek, wydana przy okazji premiery drugiej części zrebootowanej przez J.J. Abramsa sagi, nie pozostawiono na niej suchej nitki. W sumie nie ma co się dziwić, rzecz była po prostu słaba – ludzie z Digital Extremes oraz ich szefowie z Namco Bandai całkowicie zlekceważyli wagę tematu.

■ Piótsze

Teraz za grę licencji „Star Treka” bierze się ekipa z Red Storm Entertainment, zespół znany choćby z tego, że w swoim CV ma produkcje firmowane nazwiskiem Toma Clancy’ego. Star Trek: Bridge Crew, bo tak owo dzieło się zowie, ma być kosmicznym symulatorem. Nie takim jednak, jak wydane w 2002 roku Bridge Commander... Tutaj cała zabawa nastawiona jest na czteroosobową kooperację przy użyciu gogli VR, a program obsługiwać ma urządzenia każdego z dużych producentów.

W grze, której historia dzieje się w uniwersum zresetowanym przez Abramsa, nie zasiądziemy za sterami znanego wszystkim USS Enterprise. Zostanie nam przydzielony inny okręt Federacji – USS Aegis i będzie to maszyna całkowicie nowego typu. Naszym zadaniem będzie zbadanie skrawka galaktyki, do tychczas nieeksplorowanego Rowu,



■ Pamiętajmy, by w niebezpiecznych sytuacjach nasz okręt miał zawsze podniesione osłony.

■ Na własnej skórze przekonamy się, że praca inżyniera nie należy do łatwych.

w poszukiwaniu planety mogącej stać się nowym domem dla nielicznych już Wolkan. Podczas poznawania tajemnic nieznanego nikomu obszaru na pewno natkniemy się na wiele niebezpieczeństw. Wśród nich będą Klingoni. Przedstawiciele tej wojowniczej rasy nie są znani z subtelnego podejścia do dyplomacji i na pewno nieraz dadzą o sobie znać, bo przecież nie będą stać i bezczynnie przyglądać się, jak jakiś federacyjny okręt śmiga sobie po okolicy. Okazji do skorzystania z fajerów i torped fotonowych więc nie zabraknie. Aha, pamiętajcie tylko, by ogłosić alarm bojowy i na czas podnieść osłony...

Jak już zostało wspomniane, gra tworzona jest z myślą o kooperacji. Do wyboru gracze dostaną cztery stanowiska: kapitana, inżyniera, oficera taktycznego i sternika. Na pewno każdy znajdzie coś dla siebie,

zarówno fani Jean-Luka Picarda, Hikaru Sulu czy Geordiego La Forge’a, jak i mrukliwego pana Worfa. Oczywiście każda z postaci będzie musiała na mostku dać z siebie wszystko – tylko dobrze przygotowana i zgrana załoga będzie mogła stawić czoła wszelkim przeciwnostwom losu, jakie szykuje im tajemniczy rejon The Trench.

Dostępny będzie też generator misji, zwany tu trybem „Aktywnych misji”, który według twórców wydłuży zabawę o kilkadziesiąt godzin. Jeśli nie wydarzy się żadna wpadka, użytkownicy pecetów i PS4 już pod koniec listopada przekonają się, co z tego wyjdzie i czy Red Storm razem z Ubisoftem wywiążą się ze swych obietnic, a także nie popełnią błędów Namco Bandai. Galaktyka czeka bowiem na dobrą grę z uniwersum „Star Treka”. ■



■ TWÓRCA GEARS OF WAR CLIFF BLESZINSKI POWRACA Z NOWĄ PRODUKCJĄ ■

■ Taktyka taktyką, ale najważniejsza i tak jest zreczność i koordynacja.

LAW BREAKERS

hard
boiled

Odchodząc w 2012 roku z Epic Megagames, Cliff Bleszinski zarzekał się, że to definitywny koniec jego przygody z branżą gier wideo.

■ Pjotsze

Oczywiście znaleźli się tacy, którzy nie dowierzali w te zapewnienia o przedwczesnej emeryturze. I jak czas pokazał, nie byli w błędzie, bo już dwa lata później amerykański twórca ogłosił powrót do swojego zawodu. Cliff dogadał się ze starym kumplem po fachu Arjanem Brusseem, z którym pracował razem przy Jazz Jackrabbit, zakładając Boss Key Productions. Panowie wspólnie pracują nad LawBreakers, grą całkowicie dla nich nową, czyli... strzelanką (ot, taki mały żart).

Fabula produkcji przenosi nas w przeszłość, w której świat dotknęła straszliwa katastrofa. Tym razem Ziemi nie oberwało się bezpośrednio. Zły los spotkał jednak jej najbliższego towarzysza – Księżyca, który uległ całkowitemu zniszczeniu. A jako że oba ciała niebieskie zawsze łączyła bliska symbioza, to sytuacja na błękitnej

planecie również nie wygląda fiolkowo. Nietrudno się domyślić, że natura oszalała, przez co życie stało się nie do wytrzymania, a gdzieś tam zanikła nawet grawitacja. W takich oto okolicznościach przyrody przyszło żyć ludzkości. Ale, jak wiadomo, przedstawiciele naszego gatunku potrafią przyzwyczaić się do najtrudniejszych warunków i poradzić sobie nawet w najcięższych czasach. I tak właśnie jest w tym przypadku – społeczeństwo próbuje się po tym kataklizmie odbudować, jednak łatwe to nie jest. Sprawę komplikują bandy niezbyt sympatycznych osobników (jednym słowem bandytów, zwanych tu Breakers) terroryzujących zwykłych, bezbronnych ludzi. Nie wszystko jest jednak stracone, bo znaleźli się i tacy, którzy starają się chronić resztek porządku i sprawiedliwości (czyli Law). I tym przemyślnym sposobem gracze będą mieli okazję wcielić się w przedstawicieli jednego ze wspomnianych walczących ze sobą obozów.

Alpha

W grę można zagrać już teraz. W każdej chwili możemy zapisać się do trwających właśnie testów wersji alfa.

■ W tej dynamicznej produkcji liczy się współpraca. Zwyciężyć może tylko zgrana drużyna.

LawBreakers jest strzelanką drużynową oferującą starcia w grupach do pięciu osób na ekipę. Rozgrywka jest szybka, sporo tu dynamiki i widać, że twórcy inspirowali się starszszkolnymi strzelaninami. Drugą inspiracją były... sporty drużynowe. Ludzie z Boss Key twierdzą, że aby wyjść z walk zwycięsko, gracze będą zmuszeni do opanowania gry nie tylko w ataku i defensywie, ale również w kontrataku. A jeśli dodamy podział na różniące się od siebie klasy postaci i gadżety, jakich będzie można użyć w trakcie potyczek, oraz efekty środowiskowe (na przykład wspomnianą szalejącą grawitację), to robi się naprawdę ciekawie. ■



WASZE ŻYCZENIA

- Nie zbankrutujcie!!!
- Wszystkiego najlepszego ;) Generalnie tak trzymać, jest dobrze, ale może być jeszcze lepiej!
- Więcej komiksów od Śledzia!
- Trwajcie jak najdłużej!!
- DO ROBOTY! A nie jakieś ankiety czytać!
- Zaskoczyliście mnie ankietą. Jak coś wymyślę, to maila wyślę osobno ;)
- Żywności długiej życzenie mam dla redakcji ;>
- God bless you!
- pierdyłona nowych numerów i zdrowej atmosfery w redakcji! [może się umówić że ta ankieta miała nr 25?]
- [nikomu nie powiem] - a tak na poważnie - dzięki za kapitalne czasopismo, które często „robi mi dzień”.
- Super by było, gdyby kiedyś wspomnieć na łamach gazety o tym, co się dzieje na grupie na fb :)
- Wszystkiego najstaruchy :P
- Jedno: rośnijcie duzi, okrągłutcy i żeby Pixel nie kofnął :) Wtedy i my, czytelnicy będziemy zadowoleni i win-win :)
- Tworzycie fajny magazyn, byle do przodu! :)
- Może coś więcej o Scenie? Macie w redakcji wydawca Voyagera (nie napisz starego, bo się Bartek obrazi), wykorzystajcie to.
- Dziękuję, że można was czytać. Zwiększyłbym częstotliwość ukazywania się czasopisma do 2 razy w miesiącu.
- Nie ważcie się zniknąć z rynku prasowego (przynajmniej do mojej śmierci)! :-)
- Niech okładki będą zawsze sztuką ;)
- Usunięcie z (bardzo cieszących oko) okładek spisu zawartości numeru.
- Przypomnienie o wygasającej prenumeracie na dwa miesiące przed jej upływem na e-mail ;)
- WINCYJ BORKA. BOREK NA PREZYDENTA.
- Moim specjalnym życzeniem jest to, byście wydawali ten tytuł do mojej śmierci. Mam 42 lata, czyli przynajmniej trzy dekady jeszcze poproszę. Może cztery.

Dwa lata za nami! A licząc pomysły, przygotowania i związane z tym mniej i bardziej burzliwe historie - to już prawie 3 lata przygody z wydawaniem czasopisma o grach wideo. Czas więc na krótkie spojrzenie wstecz, nabranie oddechu i... wyruszenie w dalszą drogę.

Pixel przez ten czas zdołał umocnić się na trudnym rynku prasowym. Na początku wielu wyrażało sceptycyzm, nie dając nam szans na więcej niż 4 numery. Sami nie wiedzieliśmy, jak będzie. Było tylko założenie, że robimy jak najlepsze czasopismo, uparcie stawiamy na jakość merytoryczną oraz estetyczną i bierzemy się do roboty. Wiedzieliśmy, że mamy w redakcji ekipę niesamowitą, dobrego fachowca od layoutu i zapał. Tak więc po prostu wychodzimy z tym do ludzi, zamykamy oczy i liczymy, że będą tacy, którzy to kupią.



ANKIETA: CO LUBISZ W PIXELU?

■ Za to, że jest to Wymagana odpowiedź :D A tak naprawdę za to, że robicie to z pasją, a nie na odpier*** dla kasy. I mam nadzieję, że sprzedaż jest OK i nie odpadniecie za 20 kolejnych nr.

■ Wszystko. Zakochałem się od pierwszego numeru i nie wyobrażam sobie pominąć jakiegokolwiek.

■ Zepsół.

■ Borka.

■ Pixel Heaven i ludzi, którzy za PIXEL-em stoja :))

■ Cenię to, że jesteście. Jakaś namiastka starego klimatu. Nie jakiś

tam korporacyjny ordnung. Ładnie przez ten cały czas wyrosliście.

■ Wyjątkowy styl i uderzenie w nostalgiczne dzwony :)

■ Pixel jest dla mnie lekiem, który pozwala ukoić nostalgię.

■ Dobre teksty, retro, niewygórowana cena. Za to, że Pixel jest zupełnie inny od konkurencji, tworzony z pasją, która udziela się czytelnikowi.

■ Stary duch.

■ Najbardziej w PIXEL-u cenię ponadczasowość artykułów

oraz jego ekskluzywność. Są w nim materiały niedostępne nigdzie indziej. Podoba mi się również, że nie odcinacie się całkowicie od nowych gier, prowadząc Play the Game, jak i również przywiązanie do perełek indie.

■ Retro i redaktorów!

■ To że jest :)

■ Drugą połowę gazety.

■ Ciężko powiedzieć, przestałem kupować, bo był nudny i za dużo retro crapu.

■ Trochę może ordynarnie, ale jest co poczytać na kiblu.

■ Klimat, znajomość tematu, pasję i fakt, że czuję, że to mój magazyn.

■ Teksty są na poziomie, miło czytać artykuły autorów z dawnych lat.

■ To, że jest :)

■ Całą publicystykę nierecenzyjną. Recenzje są jak najbardziej w porządku, jednak wartością dla mnie są artykuły typu historia komputerów/firm, sylwetki twórców.

■ Retro klimat lat 90 (pikselowy layout w artykułach).

■ Artykuły retro/relacje z imprez na bardzo wysokim poziomie + skład

i szata graficzna = Dobry magazyn komputerowy dla starego piernika jak JA!!!

■ Felietony, teksty Zdana, lekki styl, dobra mieszanka między retro a terażniejszością.

■ Publicystykę/felietony, niektóre teksty przekrojowe, od niedawna ciekawe, wartościowe wywiady.

■ Dział retro. Szata graficzną. Pasję redaktorów.

■ Co a raczej kogo - najbardziej cenię autorów. Bo przecież o czytanie chodzi. Ogląda się też przyjemnie.



Eksperyment na żywym organizmie i własnych pieniądzach. No i kupiliście! W dodatku udało się nam wspólnie stworzyć niesamowitą społeczność wokół magazynu, którego emanacją jest fejsbukowa grupa Secret Level i tłumy czytelników spotykających się co roku podczas Pixel Heaven. Dzięki!

Jeśli korzystacie z fejsbuka –znajdźcie grupę Secret Level i koniecznie do niej dołączcie. Doborowe towarzystwo i ciekawe tematy do dyskusji gwarantowane.

■ Wolf



NETFLIX

5,000,000 – to liczba osób, które w Stanach Zjednoczonych w 2016 roku nadal wypożyczają filmy na płytach DVD. Jeszcze w czwartym kwartale 2014 roku przychody Netfliksa z płyt DVD wynosiły 88 milionów dolarów, a bezpośredni zysk był 20% wyższy od tego osiąganego przez platformę streamingową.

Albert Pałka

Dlaczego w 2007 roku Reed Hastings i Marc Randolph zdecydowali się ruszyć z kolejnym projektem firmy, jakim była platforma streamingowa? Bo tak samo, jak w momencie zakładania Netfliksa 9 lat wcześniej, idealnie rozumieli, czego oczekują filmomaniacy XXI wieku i dostarczyli im to prosto do domu - bez zbędnych pytań i ograniczeń.

Na początku Netflix był dostępny tylko na terenie Stanów Zjednoczonych i nadal jest tam potęgą. W 2016 roku, pomimo aktywnej konkurencji serwisu Hulu, z usług rynkowego giganta korzysta co siódmy Amerykanin. Co ciekawe, mimo tego, że dostęp do Netfliksa posiada już prawie każdy kraj na świecie z wyłączeniem Chin, Syrii, Korei Północnej oraz Półwyspu Krymskiego, mieszkańcy USA nadal stanowią ponad 50% wszystkich subskrybentów serwisu, a jest ich niemało, bo aż 83 miliony.

Rok 2016 był przełomowy dla firmy z kalifornijskiego Los Gatos, bo właśnie w styczniu tego roku na najważniejszych targach branży

Reed Hastings w dniu premiery opowiada o przyszłości Netfliksa w Polsce.



Narcos



Serial „Narcos” to idealny przykład lokalnej historii opowiedzianej w taki sposób, że doceni ją nawet globalna widownia. My też będziemy mieli swój hit!

cyfrowej, Consumer Electronics Show w Las Vegas, właściciele ogłosili otwarcie bram serwisu dla większości krajów kuli ziemskiej, w tym dla Polski.

Nie ma się jednak co oszukiwać - zlokalizowana strona nie wystarczyła, żeby utrzymać zainteresowanie polskich fanów nowych technologii i serialu „House of Cards”. Szybko dało się zauważyć, że nasza wersja Netfliksa była niekompletna. Brakowało polskich napisów, szerokiej oferty filmów i seriali, a także nowości dostępnych dla klientów zza oceanu. Po kilku dniach hurraoptymizmu w prasie i na Facebooku fani musieli ustąpić. Cena była zbyt wysoka w stosunku do wartości

katalogu oferowanych produktów. Przy serwisie trwali najwierniejsi, reszta musiała obejść się smakiem.

Jednak 20 września, po ośmiu miesiącach oczekiwań, Reed Hastings pojawił się osobiście na warszawskim Zamku Ujazdowskim, aby oficjalnie ogłosić premierę Netfliksa w Polsce i tym samym zmienić rynek telewizyjny w naszym kraju, tak samo jak wspólnie z Markiem Randolphem zrobili to 9 lat wcześniej w USA. Jaki mają na to plan?

Netflix już na samym początku zaczął od wysokiego „C”. W dniu oficjalnej polskiej premiery katalog filmów i seriali był już dwa razy większy od tego, który mieliśmy w styczniu.



Wnętrze Zamku Ujazdowskiego zostało wypełnione ekranami i dziennikarzami.

zapewnienie wszystkim dostępu do filmów oraz pełnych sezonów seriali tak, aby mogli obejrzeć je wtedy, kiedy chcą i tyle, ile chcą. Firma zdaje sobie sprawę z efektu binge-viewing - oglądania przykładowo wszystkich sezonów wybranego serialu jeden po drugim, i chce dać taką możliwość swoim subskrybentom.

Co ciekawe, Polska jest ponoć krajem idealnym do spełnienia tej misji i co więcej, jest jednym z 20 najważniejszych rynków, na których funkcjonuje Netflix. Dlaczego? Bo w przeciwieństwie do wielu innych państw, w tym USA, mamy dostęp do bardzo szybkiego internetu.

Według twórców serwisu, Netflix wygrywa z tradycyjną telewizją, ponieważ w swojej ofercie posiada produkcje w trybie Full HD, Ultra HD oraz coraz bardziej popularne 4K. Niestety, żeby w pełni docenić tę wartość dodaną, należy spełnić dwa podstawowe warunki: mieć wystarczająco szybki internet, żeby oglądać filmy bez tak zwanych „przycinek”, a także posiadać dostęp do ekranu obsługującego tryb Full HD czy 4K.

Netflix dba o swoich użytkowników i informuje o pojawiających się nowościach dopasowanych do oglądanych przez nich treści. Każdy znajdzie coś dla siebie.

Co więcej, napisy są już w prawie wszystkich produkcjach, a ich baza będzie stale się powiększać.

Razem ze startem polskiej wersji językowej otrzymaliśmy dostęp do wielu najnowszych produkcji z serii Netflix Originals, w tym do świetnego „Narcos”, czyli historii Pablo Escobara, „The Get Down” opowiadającego o początkach ery hip hopu w nowojorskim Bronksie czy „Marco Polo” – historii znanego podróżnika.

Hastings przyznał, że treści w serwisie to ich priorytet i starają się ze wszystkich sił, aby dostęp do tych samych filmów i seriali mieli wszyscy użytkownicy Netflixsa, niezależnie od tego, gdzie się znajdują. Największym problemem są właściciele licencji w każdym regionie - nie wszyscy są zainteresowani współpracą. Celem twórców serwisu jest pełna globalizacja treści i udostępnienie ich wszystkim w tym samym czasie, a licencjonodawcy sprawiają, że nie jest to proste zadanie.

Warto tutaj przypomnieć, że od początku 2000 roku Netflix oferuje wyłącznie miesięczne subskrypcje, których cena jest jednolita niezależnie od kraju. Dopasowanie cen

do rynku, tak jak działa to chociażby w przypadku gier, raczej nigdy nie nastąpi. Dlatego priorytetem platformy jest poszerzenie katalogu produkcji dostępnych zarówno w Polsce, jak i w innych krajach.

CEO Netflix Inc. miał okazję opowiedzieć o misji swojej firmy, a jest nią prosta zasada: każdy powinien mieć dostęp do treści, która go interesuje i to w momencie, w którym ma na to ochotę, a nie tylko o godzinie wybranej przez stację telewizyjną. Celem Netflixsa jest



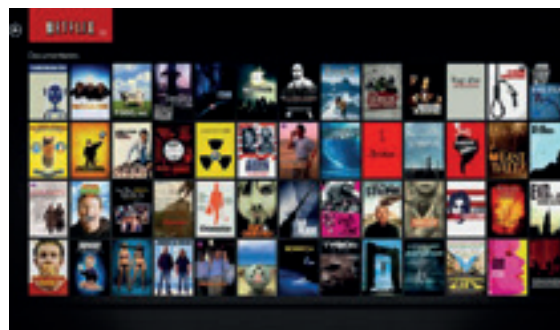
Sezon 4 „House of Cards” został potwierdzony. Premiera już w przyszłym roku!



✚ Nie zabraknie też seriali o superbohaterach! Trzeci sezon „Daredevila” zapowiedziano na 2018 rok.

Seriale o superbohaterach stają się coraz bardziej popularne – w kinie, jak i na małym ekranie. Z końcem września premierę miał marvelowski „Luke Cage”.

Stacje telewizyjne, nawet jeśli oferują kanały HD, z reguły serwują nam materiały jedynie dostosowane do jej rozdzielczości. I właśnie dlatego Netflix uważa, że w Polsce może stać się już niedługo największym dostawcą filmowej rozrywki. Reed Hastings zapowiedział w jednym z wywiadów, że do 2019 roku chce, żeby z serwisu korzystał co trzeci Polak. Na korzyść serwisu działa stale zwiększająca się w naszym kraju prędkość internetu oraz jego zasięg, a także spadające ceny telewizorów 4K. Może trudno uwierzyć, że nasze narodowe zamiłowanie do wpatrywania się w ekran nawet na rodzinnych uroczystościach może być jednym z filarów kasowego sukcesu Netflixa w Polsce, ale wszystko wskazuje na to, że plan ma szansę się powieść.



✚ Katalog Netflixa w pełnej okazałości.

Co więcej, żeby stać się jeszcze bardziej konkurencyjnym względem telewizji, Netflix już pracuje nad dodaniem do swoich produkcji technologii HDR (High Dynamic Range), podkreślającej kontrast i wyrazistość barw. Ucieszy to na pewno wszystkich, którzy żyją dla perfekcyjnej jakości obrazu.

Jednym z problemów poruszonych podczas warszawskiej konferencji było również piractwo, które w Polsce nadal jest popularne i znajduje się w szarej, prawnie nieuregulowanej strefie. Prelegent jednak nie rozwodził się nad tematem.

Jak stwierdził, piractwo nie jest żadnym problemem dla serwisu, a firma skupia się cały czas na poszerzaniu swojej oferty, co powinno przekonać ludzi. Ostatecznie 52 złote, czyli cena miesięcznego abonamentu Netflixa, to dwa bilety na seans w multiplexie. Być może jesteśmy już gotowi na tego typu usługi, choć osobiście zastanawiam się, czy przypadkiem nie znajdą się śmiałkowie, którzy poświęcą sporo czasu i pieniędzy dla samej satysfakcji „spiracenia” filmów.

Jakie są plany serwisu na nadchodzące miesiące? Stałe rozszerzanie katalogu o nowe produkcje, a także realizowanie seriali lub filmów w ramach Netflix Originals przy współpracy z polskimi reżyserami i aktorami. Jednak w przypadku tych drugich może to zająć trochę więcej czasu.

Netflix w Polsce dostępny jest obecnie w trzech pakietach. Najtańsza wersja kosztuje 34 złote miesięcznie i umożliwia oglądanie materiałów w jakości SD na jednym ekranie. Najdroższy pakiet, Premium, pozwala oglądać ulubione filmy i seriale na czterech ekranach jednocześnie w jakości HD lub Full HD za 52 złote miesięcznie. ■



✚ „Stranger Things” to bodaj największe serialowe objawienie 2016 roku.



Tobii EyeX

Eye tracking to popularna wśród naukowców i marketerów technologia, która istnieje od lat i jest wykorzystywana w badaniach oraz testach behawioralnych. Jeden z liderów tego rynku, Tobii, postanowił wejść z własnym hardwarem również na rynek gier.

Albert Patka

Tobii EyeX to małe, niepozorne urządzenie, które w doskonały sposób pokazuje, czego zabrakło VR, żeby w ekspresowym tempie podbić serca mas. Zestaw Tobii można podłączyć do laptopa lub kupić dostępny na rynku sprzęt z już wbudowanym systemem, ponieważ twórcy z powodzeniem dogadali się już z kluczowymi producentami sprzętu. Do korzystania z eye trackera nie potrzeba słuchawek czy dodatkowej przestrzeni w pokoju. Nie musimy zakładać na głowę nieporęcznej konstrukcji i przez to całkowicie odcinać się od świata zewnętrznego. I, co najważniejsze, konsumencka wersja Tobii EyeX kosztuje 120 euro, a nie 600 dolarów.

Wszystko dzieje się na ekranie. Po wstępnej kalibracji urządzenia, które sprawdza, w jakiej pozycji siedzimy, możemy włączyć jedną z wielu wspieranych przez technologię Tobii

gier i w kilka sekund cieszyć się nowymi funkcjonalnościami. Tym, co zrobiło na mnie wrażenie i wywołało efekt WOW, było wyrównanie poziomu oświetlenia w grze w zależności od tego, na co patrzyłem. Jak to działa?

Na przykład w Assassin's Creed: Syndicate postać skrada się pod ścianami, aby uniknąć niepotrzebnego kontaktu z przeciwnikiem. Często jest tak, że jeśli jesteśmy w budynku lub przyciemnionym miejscu, nie widzimy dokładnie tego, co znajduje się na zewnątrz ze względu na dużą różnicę oświetlenia. Eye tracker wie, w które miejsce patrzymy i automatycznie wyrównuje poziomy jasności, dając nam lepszą widoczność.

Fani gier akcji docenią wsparcie celowania przez eye tracker w dwóch trybach: jeden pozwala na ustawienie broni w miejsce, w które celujemy, jak chociażby we wspieranym Deus Ex oraz Tom Clancy's The Division. We wspomnianym wyżej Assassinie

Podobny efekt „celowania wzrokiem” występuje już w niektórych grach VR, tyle że tam trzeba mieć założone gogle namierzone przez czujniki ruchu.

new
tech

możemy natomiast atakować przeciwników, na których skupiony jest nasz wzrok, bez konieczności manualnego celowania.

Eye tracking dopiero wchodzi na rynek i musi borykać się z tymi samymi problemami, które napotykają producenci sprzętu VR: nie każdy ma urządzenie, nie wszystkie funkcjonalności są zaimplementowane, nie każda gra wspiera technologię. Jednak niska cena i fakt, że nie musimy robić nic poza podłączeniem urządzenia do komputera, sprawia, że za kilka lat wirtualna rzeczywistość może mieć mocnego konkurenta w serwowaniu graczom jeszcze większej immersji.

Przed firmą Tobii i ich konkurencją, której podobno jeszcze nie ma, jest jeszcze wiele lat badań, testów i stałego wprowadzania ulepszeń. Osobiście jednak wierzę, że za dwa lata nie będziemy chcieli nic zakładać na głowę – cała magia będzie znajdować się bezpośrednio na naszym ekranie. ■



PlayStation VR

TEST
PIXELA

Wciąż trudno opisać słowami emocje płynące z obcowania z PlayStation VR. Ograliśmy dla Was pakiet dem i próbujemy ustalić, czy wirtualna rzeczywistość to rewolucja i czy warto inwestować w nią już na starcie.

■ Pocztar

PS VR to urządzenie eleganckie, dobrze wykonane i zaskakująco lekkie. Wydaje się kruche, ale podobno trudno je zepsuć. Dzięki niewielkiej wadze nie uciska głowy i nosa, chociaż po dwóch godzinach odczuwałem lekkie zmęczenie oczu. Drobne problemy mogą mieć okularnicy, którzy maksymalnie nie docisną PS VR do twarzy, przez co obraz może stracić na ostrości. Nie stwierdziłem problemów z błędnikiem, zawrotów głowy czy odruchów wymiotnych. Od machania głową może co najwyżej rozboleć kark.

GRY

Na VR Worlds składa pięć różnych tytułów. W Ocean Descent siedzimy w klatce spuszczonej w głąb oceanu,

■ Gogle od Sony są wygodne i dobrze leżą na głowie. W Oculusie ochronna guma jednak trochę się ściera.

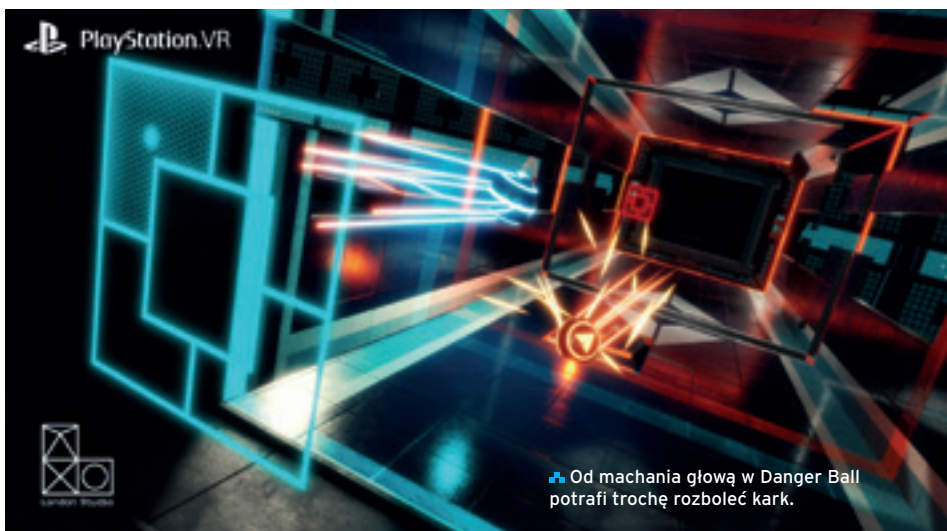
obserwując morskie stworzenia i atak wielkiego rekina. Środowisko jest dobrze odwzorowane, możemy oglądać się nawet za plecy – całe 360 stopni to świat wykreowany przez twórców. Walczyłem z pokusą wyciągnięcia rąk i dotknięcia klatki, a spoglądając w dół, widziałem bezkres głębin. Zaostrza to apetyt na wirtualne wycieczki. Lot w kosmos,

wspinaczka na Mount Everest, spacer po Czarnobylu? Wchodzę w to!

Danger Ball to prosta zabawa polegająca na odbijaniu piłki głową w wirtualnym korytarzu, zupełnie jak w futurystycznym Pongu. Z początku wiało nudą, ale poziom trudności wzrasta, gdy piłek robi się więcej. Można się wkręcić, chociaż to raczej zabawa na krótszą metę.

Pokazano nowy poziom The London Heist, tym razem na czterech kłach. Ściskając w rękę dwa kontrolery PS Move, podnosiłem przedmioty i bawiłem się w samochodzie klimatyzacją i radiem. Potem ze wszystkich stron otoczyły mnie bandziory na motorach i w samochodach. Wychylając się przez szybę, strzelałem z uzi, jednocześnie sięgając po magazynki i przeładowując ruchem naśladowującym ten z rzeczywistości. Grafika była bardzo przyzwoita, a ja utwierdziłem się w przekonaniu, że VR jest idealne do strzelanin na szynach. Chociaż nadal brakuje nieco precyzji, to jednak sam miód.

W VR Luge leżymy na deskorolce, która z ogromną prędkością zjeżdża z górskiej autostrady. Kręcąc głową



■ Od machania głową w Danger Ball potrafi trochę rozboleć kark.

na boki, unikałem jadących z naprzeciwka aut i innych przeszkód. Kluczem do sukcesu jest wyczuwanie zakrętów i pilnowanie czasu, może to więc być miły przerywnik na imprezie ze znajomymi.

Scavengers Odyssey zrobił najmniejsze wrażenie, być może przez krótki i kiepsko dobrany fragment. Zasiadamy za sterami mecha, łazimy po korytarzach i...niewiele tu do roboty. Gra ma pewnie więcej do zaoferowania, ale na ten moment tego nie widać.

Strzałem w dziesiątkę okazał się Playroom VR. W pięknie odwzorowanym dziecięcym pokoju odpalamy imprezowe minigierki. Rozgrywki są różnorodne: raz jako kot łapałem myszy sterowane przez graczy lub jako potwór rozbijałem głową wirtualne miasto, a pozostali uciekali przed odłamkami. Potem bronili się, rzucając w moją stronę przedmiotami, których musiałem unikać ruchami głowy. W innych wariantach gry można zaangażować całą rodzinę. Gracz w goglach musi złapać ducha, którego lokalizację wcześniej widzą i opisują pozostali. Podobnie działa to w westernowym saloonie, gdzie gracze z padami widzą w TV list gończy i szczegółowo podpowiadają, do której postaci ma strzelić gracz w goglach. Czasu na reakcję jest mało, a pomyłka oznacza koniec gry. Playroom jest kolorowy, zabawny i przeuroczy i z pewnością zatrzyma przed ekranem całe rodziny. Jako stary koń bawiłem się świetnie.

RIGS to drużynowy sport przyszości. Gracze zasiadają w mechach i zmagają się w trzech różnych trybach, gdzie celem jest przeskokowanie przez bramkę i utrzymanie piłki lub wystrzelanie wszystkich. Z początku rozrywka była bardzo chaotyczna, a zasady wydawały się niejasne, jakimś cudem udało się jednak wygrać mecz. Wygląda na to, że zrozumienie trybów, zgrany team i szlifowanie taktyki będą kluczem do zwycięstwa. Grafika jest prosta i sterylna, ale koniec końców zmagania mogą okazać się ekscytujące.

Lepiej sprawa ma się z Battlezone i EVE: Valkyrie, gdzie zasiadamy za sterami futurystycznego czołgu



❖ The London Heist to pokazówka mocy. Oby pełne wersje gier też tak wciągały.

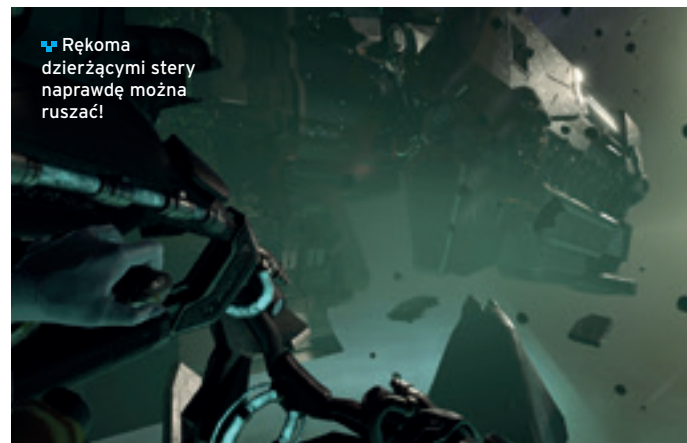
❖ Wbrew pozorom VR Luge nie wywołuje żadnych problemów zdrowotnych.



lub kosmicznego myśliwca. W obu tytułach walczyliśmy z przeciwnikami, unikamy ostrzału wroga i decydujemy, czy lepiej korzystać z działa maszynowego, czy rakiet. Zabawa jest przednia, szczególnie w tym pierwszym tytule, oddającym ducha Battle City z NES. Strzelamy do różnych typów czołgów, wieżyczek czy dronów, stale mając oczy z tyłu głowy i będąc w ciągłym ruchu. To drużynowe tytuły, które mogą nas wessać w świat rywalizacji.

Jako fan horrorów, najbardziej czekałem na gogłową inkarnację doskonałego Until Dawn, która zafundowała mi przejażdżkę makabryczną górską kolejką. Nastawcie się na ciemność, sporo lepszych i gorszych jumpscare'ów i niszczące bębniaki w uszach świńskie wrzaski.

❖ Rewolucje full motion video i kontrolerów ruchowych przeminęły, ale VR ma większy potencjał. ❖



❖ Rękoma dzierżącymi stery naprawdę można ruszać!

OPRÓCZ NOWYCH PROJEKTÓW POWSTAJE WIELE WERSJI VR ZNANYCH PRZEBOJÓW



To celowniczek na szynach, ale niepokojący, szczególnie jeśli ktoś boi się klaunów czy lalek. Czekiwałem po nim większej różnorodności i statusu przedzawalowego, a było... tylko OK. Chociaż rokowania są niezłe.

Dużo lepiej wypadł Here They Lie, który zrobił na mnie największe wrażenie. Korytarze, po których błądziłem, nieustannie się przeistaczały, znikąd pojawiał się ognisty demon z walizką, a nastrój potęgowały klasyczne horrorowe sztuczki: wariujące obrazy na ścianach, rzeki krwi, przepaście, brud, pojawiające się i znikające w płomieniach ciała. Wizualnie gra prezentuje się naprawdę bardzo dobrze i tajemniczo. Nie do końca wiadomo, gdzie iść, a każdy krok może zakończyć się śmiercią.

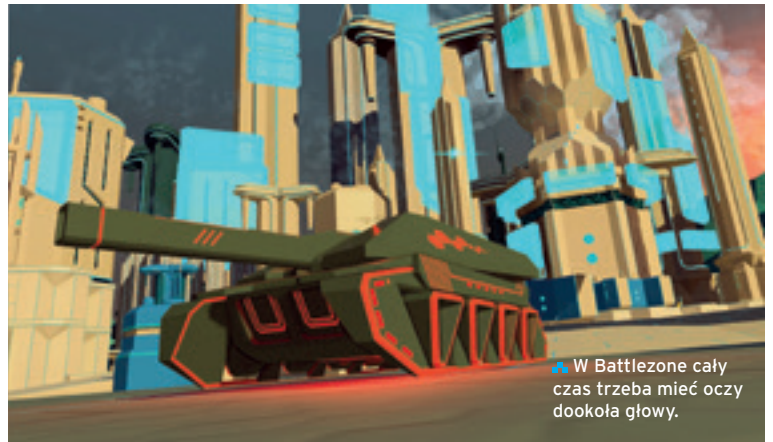
Dużym minusem gry jest natomiast rwana kamera. Prawą galką nie obracamy jej płynnie. Wygląda to tak, jakbyśmy spoglądając w bok na chwilę zamknęli oczy. Ekran na sekundę robi się ciemny, a potem pojawia się kadr pod nowym kątem. Zdaję sobie sprawę, że jest to zamierzony efekt, ale akurat mi mocno zaburzał immersję.

Podobny problem trapi Robinson: The Journey, przygodówkę pozwalającą zwiedzić świat dinozaurów. Przemierzamy dżunglę, rozwiązujemy proste zagadki i eksplorujemy, jak na podróżnika przystało. Chwyając się krawędzi, wdrapywałem się po drzewach, lianach i konarach,

■ **Until Dawn** w VR na razie nie straszy tak skutecznie, jak byśmy sobie tego życzyli.

Fruwamy!

■ **Pilotowanie pojazdów w VR będzie dawać sporo frajdy.** Czołgi, myśliwce, samochody – wszystko już na nas czeka. Ważne, by nie trzeba było obracać się dookoła własnej osi, bo w dotychczasowych grach FPP w VR obfitowało to zawrotami głowy.



■ W Battlezone cały czas trzeba mieć oczy dookoła głowy.



■ W kosmosie w EVE: Valkyrie łatwo stracić orientację.

wykonując naprzemienne ruchy, jak w rzeczywistości. Do tego można było podnosić przeszkody i ciskać nimi niczym kamieniami. Towarzyszył mi zabawny, rzucający sucharami robot. Świat wygląda imponująco, a niektóre widoki zapierają dech w piersiach niczym pierwszy wjazd do Parku Jurajskiego. Jeśli ten rozmach zostanie utrzymany, będziemy mieli jeden z lepszych tytułów na PS VR. Tytuł jest bliźniakiem The Climb, dostępnego wyłącznie na Oculusu.

Niektóre z gier ładują się nawet minutę, ale czas ten można przeznaczyć na poprawienie gogli czy przerużnienie zwisających kabli od słuchawek za plecy. Liczyć musimy się też z koniecznością kalibracji kontrolerów co jakiś czas. Do wydatków obowiązkowo doliczcie kamerę, dobre nauszne słuchawki i dwa PS Move, jeśli jeszcze ich nie macie. PS VR na pewno zmie-

ni oblicze tradycyjnej gry i wniesie trochę świeżości dla znudzonych klasyczną rozgrywką. Nie wszystkie tytuły robią wrażenie, część szybko Was znudzi, ale bierzmy poprawkę na to, że to dopiero pierwsza generacja produkcji na ten sprzęt. Potencjał tkwi w wirtualnych przeżyciach, na co dzień dla nas niedostępnych i w angażujących emocjonalnie tytułach z ciekawymi sceneriami i nieurągającą inteligencji fabułą. Jeśli już VR robi coś dobrze, to kapcie spadają. Może nie jest to (jeszcze) taka rewolucja, o jakiej wszyscy marzymy, ale to na pewno duży krok naprzód. ■



RIGS jest mocno promowane i może stać się cichym hitem.

Po skończeniu roboczej wersji nie możemy się doczekać ponownego wcielenia w Robinsona.



Here They Lie to nasz faworyt. Ten koszmarny klimat!

Na północnym wybrzeżu San Francisco, wprost z widokiem na Alcatraz, w budynku służącym niegdyś rybakom znajduje się muzeum gier z prawdziwego zdarzenia. Przechowywane tam eksponaty pokazują, w jaki sposób miłośnicy wirtualnej rozrywki bawili się... wiek temu. Pixel dotarł na miejsce, żeby zdać Wam bezpośrednią relację z zapomnianych archiwów.

■ Micz

Gry elektromechaniczne to zapomniany rozdział w historii długo wykraczającej przed narodziny Ponga czy nawet Spacewara. Amerykanie mówili na te maszyny „penny arcades”. W salonach gier na początku XX wieku można już było korzystać z popularnych bagatelle, w których wypuszczało się bilę spadającą po systemie kółców. Ale dopiero penny arcades na dobre zmieniły oblicze masowych gier i zabaw – z początku stanowiąc kuriozum, ale z czasem zajmując miejsce równe bilardom oraz cymbergajowi.

Ważny segment tego przemysłu stanowiły pipszoły, pozbawione wszakże erotycznego podtekstu, jaki obecnie towarzyszy tej nazwie. No, prawie. Można było zajrzeć w nieco intymne sprawy w *At a Lady's Dressing Table*, ale także obejrzyć historyczne wydarzenia opisujące trzęsienie ziemi w San Francisco w 1906 roku.



☛ Muzeum jest własnością rodziny Zelinskych. Większość eksponatów pozyskał Edward Galland Zelinsky (1922-2004). Pierwsze maszyny kupował już w latach trzydziestych, płacąc po 20-30 dolarów za egzemplarz.



na tropie

Wiele z wczesnych maszyn zaskakiwało brutalnością. Jedną z atrakcji był automat umożliwiający zobaczenie powieszenia człowieka w English Execution albo Electrifying pozwalający na przepuszczanie napięcia przez delikwenta usadzonego na krześle elektrycznym. Te tytuły definiowały pojęcie „grzesznych przyjemności”, znanych także fanom nałogowo oglądającym filmowe horrory.

We wczesnej erze nie brakowało rzecz jasna zabaw interaktywnych. Futbol amerykański czy baseball uprawiano się w penny arcades za pomocą maszyn, w których trzeba było za pomocą gałek czy przycisków w odpowiednim momencie uderzyć piłkę, która zupełnie swobodnie poruszała się po placu gry.

Osobną kategorię stanowiły maszyny z testami miłości. Umożliwiały one dwójce zakochanych sprawdzenie, jak silna jest łącząca ich więź. Wykonywało się na nich różne rzeczy, ale przeważało przykładanie dłoni, a maszyna mierzyła wilgotność skóry i starała się na tej podstawie wysnuć wniosek, czy zakochani do siebie pasują. To był ważny fragment starego świata maszyn elektromagnetycznych, który po latach próbowało wyzyskać Atari, wypuszczając w 1973 roku słynną Gotcha! i odnosząc spektakularną klępkę. Już wtedy trąciło to myszką, a dzisiaj wydaje się wręcz atrakcją z prekambriu rodem.

Muzeum uczy też nas, jak wyglądały flippery starsze od tych, które pamiętamy z barakowozów i barów Polski lat

osiemdziesiątych. Taki na przykład Fun Land Gottlieba z 1968 roku, podobnie jak inne maszyny z tego okresu, zawierał mechaniczny, staromodny licznik. Charakteryzowała go również asceza blatu, wypełnionego głównie grzybkami i bocznymi odbijakami.

Ta epoka nie jest opisywana w mediach. W sumie była czasem, gdy gry posiadały wyłącznie funkcję rozrywkową i pełniły rolę podobną do wesołych miasteczek, nie wykazując przy tym żadnych ambicji artystycznych. Ale należy to do historii, podobnie jak bracia Lumière w przypadku kina. ■

☛ Wejście do muzeum jest darmowe, jednak za zabawę na automatach trzeba już zapłacić.



Transhuman Design

Po czym poznać prawdziwego indyka? Po tym, że biuro ma w mieszkaniu, a budżet tak mały, że starcza go tylko na rozdzielczość 320x180.

■ Borek



■ Soldat – tytuł, od którego wszystko się zaczęło. Coś jak Worms w czasie rzeczywistym. Prosta grafika, szybka, nieskomplikowana akcja, multiplayer.

No dobrze, trochę żartuję, bo ta rozdzielczość to od początku do końca świadoma decyzja, ale rozmawiam z twórcami Butchera u Michała Marcinkowskiego w mieszkaniu, bo Transhuman Design nie ma biura. Nie jest potrzebne, bo i tak wszyscy pracują zdalnie w różnych zakątkach Polski, od Białegostoku do Zielonej Góry, a spotykają się wszyscy razem bardzo rzadko. Tym razem z okazji premiery, która – w naszym lokalnym układzie odniesienia – będzie miała miejsce jutro, 5. października.

Zespół, który pracował nad Butcherem i z którym rozmawiam, składa się (prócz Michała) z Sebastiana Krośkiewicza – programowanie, game/level/sound design, tworzenie prototypów; Krzysztofa Chomickiego – game/level design, testowanie; Macieja Niedzielskiego

– muzyka i dźwięk (możecie go znać z Artrosis i Sui Generis Umbra, w chwilach wolnych zajmuje się też testowaniem) i z Macieja Górnego odpowiedzialnego za PR i testowanie (drugi Maciek współpracuje z Michałem od wielu lat). Właściwie na miejscu powinien być jeszcze Łukasz Grzegorzczak, odpowiedzialny za testy i support, ale nie dotarł. To nie jest cały zespół współpracowników, bo luźna struktura organizacyjna oznacza, że różni ludzie pracują nad różnymi projektami. Część z nich jest rozrzucona po całym świecie, od Nowej Zelandii po Stany Zjednoczone.

Michał jest z pokolenia Bajtka i Top Secretu – uczył się komputerów i programowania w czasach, kiedy oba pisma były na rynku i w jakimś stopniu zawdzięcza swoją wiedzę ówczesnej prasie. Kiedy zaczynał, pojęcie wydawcy niezależnego jeszcze nie istniało, ale od

■ Ekipa Transhuman Design: Kasia (muza Michała), Michał, Maciej G., Krzysztof, Sebastian, Maciej N.

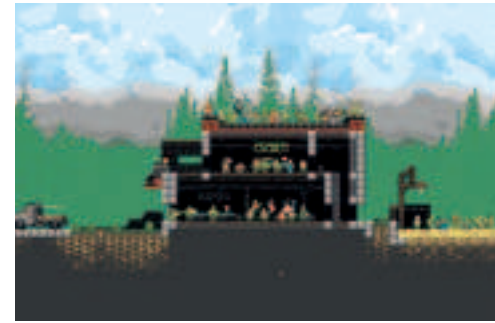
zawsze spełniał wszystkie warunki, żeby być za takiego uznanym. Od momentu, w którym wszedł na rynek ze swoją pierwszą grą, przeszedł przez wszystkie fazy bycia wydawcą. Zaliczył porządną sukces, porządną porażkę i wycofał się z kilku projektów, które gdzieś po drodze przestały dobrze rokować.

Na początku był wydany w 2002 roku Soldat – strzelanka 2D ze sterowaniem podobnym do Abuse z 1996 roku (postać poruszamy z klawiatury, celujemy myszą). Gra zdobyła rzeszę wiernych fanów, do dzisiaj została pobrana ponad trzy miliony razy. Liczba pobrań jest o tyle istotna, że w Soldata grać można za darmo, płatna rejestracja daje tylko pewne drobne udogodnienia. Gra była kilka razy mocno modyfikowana i nadganiała uciekającą technologię (niedawno wyszła wersja HD), ale i tak 14 lat to w grach komputerowych przepaść. Mimo to nowi gracze pojawiają się do dzisiaj, więc coś musi im się w tym pomysły podobać.

■ Szuflada



Concept art do Transmigration. Joseph miał jeździć na wózku, ale gra leży na półce...



King Arthur's Gold - miesiąc pracy i sukces.
Trench Run - trzy lata pracy i porażka.

Soldat stanowił podstawę utrzymania firmy przez wiele lat. W końcu Michał miał dość („Robiłem to sześć czy siedem lat, w końcu stwierdziłem, że dosyć tego”) i przekazał pałeczkę innym, a sam zajął się nowymi projektami. Przez dłuższy czas nic z tego nie wychodziło. Powstające gry nie spełniały pokładanych w nich nadziei i zostały odłożone do lamusa albo wypuszczone razem z kodem źródłowym jako prezenty dla społeczności miłośników Soldata. Tak skończyła platformówka R, tak samo stało się z Crimson Glory i link-dead („Robiłem to trzy lata, doszedłem do fazy alfa i stwierdziłem, że nie, to nie jest tak fajne, jak chciałbym, żeby było, i ciężko to naprawić”).

To był moment w którym zaczęła się kończyć kasa z Soldata i pojawiła się presja, żeby zrobić coś, co uratuje sytuację. Odrobina stresu często pomaga – bach i w ciągu kilku tygodni powstał King Arthur's Gold, coś pośredniego między zręcznościówką a grą strategiczną online. Premiera miała miejsce w listopadzie 2013 roku i pomysł okazał się być strzałem w dziesiątkę. Gra sprzedawała się w setkach tysięcy egzemplarzy, gwarantując finansowanie następnych projektów.

Jednym z nich była produkcja Transmigration („Gra z historią, już nie strzelanie”). Michał mówi o przygodówce, ale później Maciek Górny poprawia, że to miała być gra dużo ambitniejsza, oparta o samodzielnie dziejącą się w czasie rzeczywistym historię, z narzuconym

King Arthur's Gold - miesiąc pracy i sukces.

studio
raport

Transmigration - kilka lat pracy, finansowo porażka, komercyjnie niestworzona.

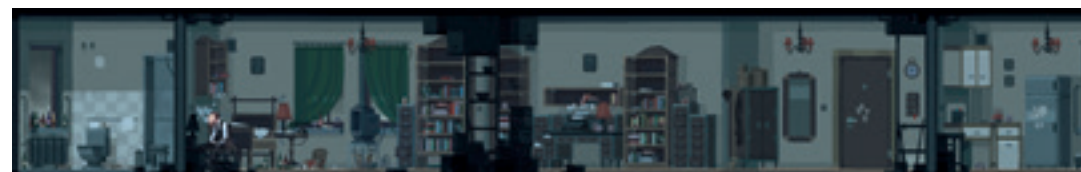
harmonogramem wydarzeń i zachowaniem postaci sterowanym przez SI, w dodatku unikająca klasycznych przygodówkowych elementów (skojarzenia z The Last Express jak najbardziej wskazane). Powstały co najmniej trzy wersje robocze, sporo grafiki i podwaliny systemu SI, który miał sterować postaciami, ale właśnie ten system okazał się na tyle trudny, że ciekawie zapowiadający się projekt został zawieszony. Drugi tytuł – Trench Run – powstał niezwykle długo („Ta gra jest strasznie prosta, powinienem ją zrobić w pół roku, ale jakoś fajnie się to robiło”) i w końcu doczekał się premiery, ale niestety sprzedał się znacznie poniżej oczekiwań. Trench Run to zręcznościówka 2D (sterowanie znów jak w Abuse) z trybem online – niestety niska sprzedaż nigdy nie zagwarantowała wystarczającej liczby graczy na serwerach. Brak żywych przeciwników to niskie oceny, niskie oceny to niska sprzedaż, niska sprzedaż to mało graczy i kółko się zamyka.

I tak dotarliśmy do tytułu, z powodu którego się spotkaliśmy – Butchera. Butcher to platformówka 2D ze sterowaniem jak w Abuse... Czy to Wam czegoś nie przypomina? Pytam Michała, czy nie ma wrażenia, że od zawsze robi jedną i tę samą

grę. Soldat, Trench Run, Butcher – wszystkie mają identyczne sterowanie i są strzelankami 2D w stylu retro. Trochę się ze mną zgadza, trochę nie. Tak, to jest pewna nisza, w której się umościł, jednak wieloma rzeczami te gry się różnią.

Napisany w HTML5 prototyp Butchera przyniósł na początku 2014 roku Sebastian i to on będzie miał za chwilę najwięcej do powiedzenia w odpowiedzi na moje pytania o sposób generowania grafiki i sposób generowania grafiki w grze. Prototyp był pokazywany na Pixel Heaven i spodobał się gościom imprezy na tyle, że Michał postanowił zainwestować w dalsze prace.

Platformówka R - nie wyszła poza stadium prototypu, a i tak znalazła miłośników.



BUTCHER MOŻE STANOWIĆ O BYĆ ALBO NIE BYĆ DLA TRANSHUMAN DESIGN

To, co widać na ekranie, wygląda zwodniczo prosto. Pytam o szczegóły, a Sebastian i Krzysztof mówią o tym przez większość spotkania. Za sześciopikselowej wysokości postacią i prosto wyglądającymi poziomami tkwi wyszukany silnik oparty o Unity (co pozwala łatwo skorzystać z mocy obliczeniowej współczesnych kart graficznych), ale zawierający również różne rozwiązania autorskie. Gdzieś pod spodem jest model 3D, nad nim kod dynamicznie mieszający ze sobą oświetlenie, modyfikacje tekstur i fizykę, a na koniec konwertujący uzyskany obraz do starannie dobranej palety 256 kolorów. Ilość pracy włożonej w uzyskanie odpowiedniego efektu w rozdzielczości 320x180 (320x200 byłoby bardziej retro, 180 w pionie to ułkon w stronę monitorów 16:10) jest zaskakująca. Nawet pozostające po przeciwnikach wnętrzności mają własny model fizyczny.



✚ Szkic mapy z Butchera. Tak, to jest szkolny blok w kratkę. Projektowanie każdego poziomu trzeba od czegoś zacząć.

Rozgrywka jest szybka, brutalna i bez taryfy ulgowej. John Romero skomentował na Twitterze trailer krótko i celnie jednym słowem –HARDCORE. Równocześnie gra jest niezwykle krwawa, ale w bardzo niskiej rozdzielczości hektolitry krwi stają się umowne i symboliczne, więc trudno mówić o epatowaniu przemocą. Hardkorowy jest też poziom trudności. Butcher jest z założenia trudny, ale w dobrym sensie –wprawdzie przejście pierwszego, najprostszego poziomu zajęło mi dobrze ponad dwadzieścia minut (w czasie których zginąłem kilkanaście razy), ale cały czas

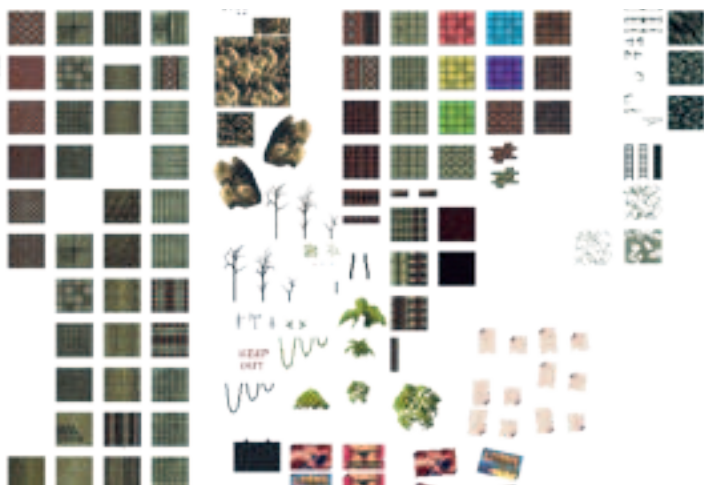
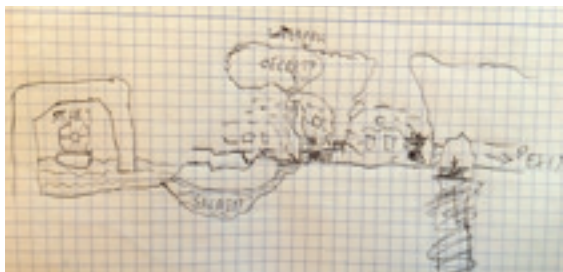
✚ Do tego miłego pana z shotgunem Sebastian dorysował – piksel po pikselu – logo, trochę wzorując się na „Predatorze”. A potem okazało się, że istnieje niemal identyczny font.

miałem poczucie, że dotarcie do końca jest w zasięgu moich możliwości.

Michał zatrudnia ekipę, inwestując pieniądze z wcześniejszych gier. Te pieniądze się kończą. Bieżące dochody ze sprzedaży nie wystarczą na utrzymanie studia. Jeśli Butcher nie odniesie sukcesu, wszyscy współpracownicy Michała, z którymi rozmawiam, będą musieli szukać pracy. Michał jest o nich spokojny („Dobrzy są, dadzą sobie radę”), oni sami mniej („Jak zobaczysz za jakiś czas podobnego do mnie bezdomnego, rzuć mu złotówkę”). Praca w gamedevie to nie są same róże i splendory.

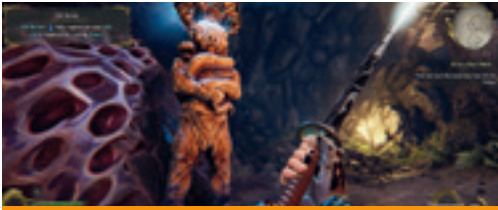
Poprzednie tytuły przestają przynosić profity. Butcher może stanowić o być albo nie być dla Transhuman Design, przynajmniej w takiej formie, w jakiej firma istnieje dzisiaj. Jutro okaże się, czy kilka lat pracy przyniosło efekty.

P.S. Zdecydowana większość pierwszych reakcji była pozytywna, ale otwarcie zapewniło przetrwanie tylko na parę miesięcy. Na razie nie wiadomo, co będzie dalej. ■



✚ Im niższa rozdzielczość, tym więcej pracy trzeba włożyć w każdy piksel każdej tekstury. Niektóre z nich były zmieniane po kilkadziesiąt razy, zanim efekt zadowolili wszystkich.

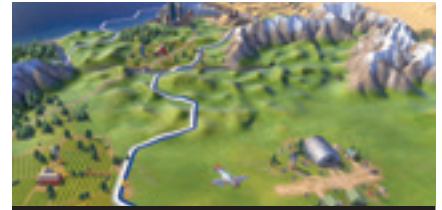
PLAY THE GAME



30 Shadow Warrior 2



33 Kozacy 3



34 Civilization VI



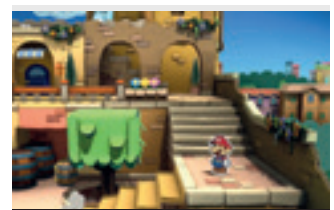
37 Butcher



38 Original Sin 2



39 Office Freakout



40 Paper Mario



42 Mafia III



44 Gears of War 4



46 Syndrome



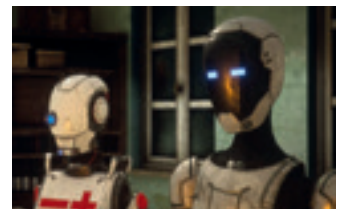
48 Virginia



50 Zenith



52 Worms WMD



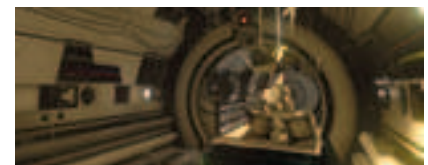
54 Uncertain



56 WRC 6



57 Forza Horizon 3



58 Event [0]



✚ Zdecydowano, że w świecie, w którym każdy może dostać się do budynku poprzez wysadzenie jednej ze ścian, lepiej może nie wstawiać drzwi.

✚ Na razie ukazała się tylko wersja PC. Konsolowe - w 2017 roku.

■ PC ■ PS4 ■ XONE PEGI 18

PRODUCENT Flying Wild Hog Wersja PL: tak

■ b-side



Nie jest niczym trudnym zrobienie lepszego, bardziej naładowanego atrakcjami sequela strzelanki. Zrobienie sequela nie tylko lepszego, ale też wyraźnie innego od poprzednika, to już sztuka. I ta sztuka rodzimemu studiu bardzo się udało.

Kiedy ukazał się poprzedni Shadow Warrior, byłem tak zafascynowany samym faktem podjęcia tematu rebootu kultowej strzelanki sprzed lat, że niespecjalnie zważałem na to, czy gra w ogóle ma jakieś wady. Czysta, krwista endorfina w słodko-kwaśnym sosie. Ale wiadomo, że nie ma rzeczy idealnych. Stąd też przed zagranem w drugą część postanowiłem odświeżyć sobie produkcję Hogów z 2013 roku i sprawdzić, co konkretnie było do poprawki.

Po parogodzinnej analizie stwierdziłem, że lista uchybień nie była

taka krótka. Mała różnorodność poziomów, powtarzające się ciągle makiety budynków i otoczenia, w kółko ci sami wrogowie, powolne odkrywanie kolejnych broni, niejasne i niepotrzebne umiejętności bohatera, niewielki wachlarz ofensywnych mocy oraz – w moim przypadku, czyli gracza klawiaturowego – słabe sterowanie. Żadna z tych wad nie psuła mi rozgrywki, ale każda oddalała ją od ideału. Ale napisałem to również w ramach ściągawki, gdyby znowu totalna fascynacja opętała krytyczny umysł recenzenta.

Poprzednią grą Flying Wild Hog spłaciło trybut oryginałowi z 1997 roku, toteż teraz studio mogło porządnie już odejść od oryginału. Fabularnie kontynuuje swoją historię o zderzeniu świata demonów i japońskiej mafii, odejmując kolejne odważniki patosu, a dokładając te odpowiedzialne za humor.



❏ Powiedzenie „dbać o porządek na ulicy” urosło do dachówkowego poziomu.

Jesteśmy dumni, że to rodzima produkcja, w dodatku bardzo dobra, zrobiona na czas i odnosząca sukces na Steamie. Podobały mi się teksty rzucane przez Wanga, bo przypominały wygłupy Asha z „Martwego zła”. Znajmy jednak swoje miejsce – do poziomu Gears of War 4 jednak trochę brakuje – podobnie jak oryginałowi z 1997 roku brakowało do Quake’a.

MICZ

Scenariusz niby jest lekki, ale też przeładowany dialogami, zawłościami i odniesieniami. Po paru godzinach do wysłuchiwania pełnej wymiany zdań zachęcały mnie tylko toaletowe żarty Lo Wanga, czyli nieprzerwanie głównego bohatera serii.

Wang kontynuuje przygodę z upadłymi bogami, niecznymi współpracownikami, zastępami piekielnych pomiotów i najemników złego Zilli. I tam, gdzie brakuje lekkości scenariusza, powietrza dostarcza nowa konstrukcja gry. To już nie liniowy przejazd po sekwencji poziomów. Korzystając z pełniącej rolę huba kryjówki w Dragon Mountain, przenosimy się do stałych lokacji lub tych losowo generowanych, gdzie okazja do jatki kryje się za każdym rogiem. Twórcy pozbyli się tak denerwującego motywu nagłego pojawiania się wrogów, gdy tylko dotrzemy do większego pomieszczenia. Teraz przeciwnicy w większości krążą po mapie, a my sami decydujemy, gdzie wpakować swoją katanę.

Imponujący jest nowy bestiariusz. Sfatygowane, generyczne wręcz demony zastąpiła mocno mangowa ferajna: megapajaki, antyczni strażnicy z mieczami, sprawne jak capoeirzyści zjawy, zmutowani giganci, teleportujące się duszki czy syrenowie z trójzębami. Wszyscy w wersjach zwykłych lub specjalnych, zdolni dodać do ataku porcję lodu, ognia, kwasu bądź prądu. Ale to tylko mała część nowej menażerii,



❏ Korzystać z mocy Chi to potrafi, ale rozpoznać z dala, czy to kobieta, czy posąg, już nie...

którą spotkamy w tak zwanym plenerze.

Shadow Warrior 2 częściej nas bowiem kilkoma typami otoczenia. Poza mieszkanką pól, jaskiń i podupadłych wiosek, są też regularne azjatyckie miasteczka, gdzie śmigamy po dachach domów i na potęgę kroimy siepaczy z katanami czy pistoletami. Są też demoniczne otchłanie, gdzie rządzi surowy kamień, ale prawdziwą perełką jest cyberpunkowe miasto Zilli, wyglądające jak rozwinięta wizja z Hard Resetu, pierwszej strzelanki Flying Wild Hog.





➤ Zdarzały się momenty, w których Lo Wang poważnie zastanawiał się, czy przypadkiem nie jest jakąś fikcyjną postacią z gry wideo.

Pomimo uproszczonego systemu walki, wcale nie topowej grafiki i pretekstowej fabuły, wycinanie w pień zastępów demonów za pomocą dwóch katan, uzi, strzelby czy energii Chi to czyste „guilty pleasure”. Kupuję ten głupkowaty, autoironiczny humor, brutalność i klimat, byle w małych dawkach.

POCZĄTAR

Tu królują drony, roboty i obdarzeni niewidzialnością wojownicy. Krążąc po tętniącym neonami wielokondygnacyjnym mieście, aż żałowałam, że to tylko przestrzeń do strzelania, a nie żywa tkanka miejska z przemykającymi po ulicach NPC. No cóż, może w przyszłości...

Zachwyty nad nowym otoczeniem niestety w którymś momencie się kończą, bo liczba generowanych „klocków”, z których składają się mapy, jest niewielka. Po paru rozgrywkach znam na pamięć poszczególne lokacje w losowych planszach i znika radość eksploracji przestrzeni.

Druga ewolucja Shadow Warriora to walka: jeszcze bardziej dynamiczna, wściekła, dająca świetne pole do popuszczenia wodzów ołowiano-stalowej kreatywności i w końcu dobrze przystosowana pod klawiaturę. Dostępny od startu podwójny skok i sprint łączymy z energetycznym pchnięciem, obrotowym cięciem, trybem demonicznej mocy i przywoływaniem kolców, które unieruchamiają przeciwnika. Jeśli znudzi się nam katana, czeka także wersja podwójna, piła mechaniczna, rękawice z ostrzami i dziesiątki wariacji, których nie da się łatwo nazwać. Ale to tylko ta „stalowa” część arsenału.

Część druga to regularna broń palna – pistolety zwykłe i maszynowe, strzelby, cekaemy, wyrzutnie rakiet i przedziwne cuda, która dostajemy za wykonywane misje czy znajdujemy na polu walki. Tak, tym razem ekwipunek rośnie błyskawicznie i nie czekamy długich godzin, aż ktoś z namaszczeniem poda nam nową pukawkę. Do tego wszystkie rodzaje broni faszujemy klejnotami, które wzbogacają atak o siłę żywiołów i różne pomocne statystyki, a nawet dodają nowe tryby strzelania.

Efekt jest niesamowity. To już nie jest prosty shooter, ale tornado, w którym jedzie się na całego. Walka wymaga małej sprawności, ale dostarcza tony satysfakcji, gdy odpowiednio wykorzystamy nasz sprzęt, samurajskie moce, najbliższe otoczenie i poutykane co 10 metrów wybuchające beczki.

Nawet największe bestie możemy z powodzeniem poszatkać katano-piłą, ale nie pozujemy długo, jeśli zignorujemy wraz z umiejętnością specjalne. Z kolei przesadne oddalenie się od pola walki ściąganie uwagę kolejnych patrolujących okolicę monstrów, które bez problemu wskoczą za nami na najwyższą skarpe, a nawet przebiją się przez okna i działowe ścianki dojo! Grając na zwykłym poziomie trudności, po prostu świetnie się bawiłem. Oczko wyżej zaczęło się zarówno pocenie i kalkulowanie ruchów, jak i perfekcyjny wybór broni i ich wzmocnień.

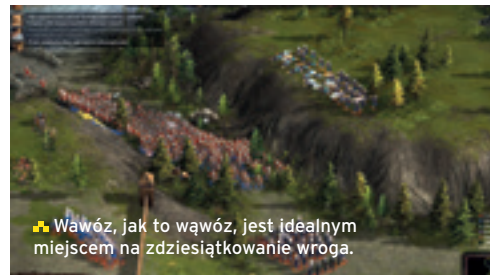
Nowością w grze jest też tryb kooperacji, w którym da się ukończyć całą fabułę. Tropem serii Borderlands, na której zresztą Shadow Warrior 2 jest wyraźnie wzorowany, statystyki przeciwników rosną aż do poziomu, w którym swobodna wycinka zamienia się w ciężkie karczowanie. Takie „New Game+” z gier typu hack’n’slash – prawidłowa opcja dla tych, którzy po przejściu czują niedosyt.

I ja ten niedosyt trochę czułem, ale od innej strony. Chociaż przejście całości zajęło mi aż 20 godzin, zdecydowanie za mało było tu swobodnych misji pobocznych czy zróżnicowanych zadań. W kółko lecano mi bieganie po jakichś przedmiotach i klucze, więc zbaczałem raz po raz z trasy, żeby krótką misję wydłużyć nadprogramowymi bataliami. Chciałem też w pełni skorzystać z dobrodziejstwa customizacji broni, ale zabrakło przejrzystego interfejsu do porównywania właściwości klejnotów i uzbrojenia. Prosta czynność zamieniała się w nieprzyjemne wytrzeszczanie ślepiów i zapamiętywanie cyferek.

Mimo to Lo Wang zdecydowanie wkroczył na dobrą ścieżkę. Odrzucano brzemień starych FPS, ale zachowano wigor godny Quake’a, a borderlandsowa swoboda pozwala oderwać się od fabularnego ciągu intensywnymi bitwami, które chce się powtarzać bez końca. To zdecydowanie lepszy Shadow Warrior i jeden z najlepszych shooterów 2016 roku. ■



➤ Odcięcie wroga od surowców to podstawa. Inaczej jego koszary będą pracowały na pełnych obrotach.



➤ Wawóz, jak to wawóz, jest idealnym miejscem na dziesiątkowanie wroga.

Kozacy 3

PC PEGI 12

PRODUCENT GSC GameWorld Wersja PL: tak

b-side

Kochana strategio z muszkietami i pikami zamiast robotów i czołgów - wróciłaś! I jesteś dokładnie taka sama jak przed parunasty lata. Chwila, chwila... „Dokładnie taka sama”? Czyli nie masz dla mnie niczego nowego?

W czasach postkickstartera ciężko jest graczowi marzyć. Przez ostatnie lata wielu twórców próbowało nam te marzenia sprzedać, a potem w wielu przypadkach zalewała nas gorycz rozczarowania albo chociaż nutka zawodu. Jedni nie wywiązują się z obietnicy, a inni wykorzystują sentyment, by... sprzedać nam starą rzecz na nowo. I tak jest też trochę w przypadku Kozaków 3.

Paręnaście lat temu wychodziło mnóstwo RTS traktujących o czasach przed wojnami światowymi. Starożytna Grecja i Rzym, średniowiecze, podbój nowego świata, wojny napoleońskie, egzotyczne sagi o nacjach Azji czy tytuły zahaczające o fantasy. Było ich naprawdę dużo, ale nawet bardzo podobne produkcje zawsze miały jakiś wyróżniający je drobiazg. Pierwsi Kozacy na ten przykład, rocznik 2001, absolutnie wybijali się

z tłumu możliwością prowadzenia bitew na tysiące jednostek, podczas gdy w konkurencyjnych produkcjach musieliśmy się zadowolić śmieszoną liczbą na przykład 200 żołnierzy i robotników (Age of Empires II). Kozacy dopuścili też do głosu kraje wschodu Europy: Polskę, Rosję i Ukrainę. A co szczególnie oferują Kozacy 3? Nie wiem. I im dłużej gram, tym bardziej czuję, że to po prostu kolorowy remake. Ale wiecie, co? Dobrze mi się w niego gra!

Po pierwsze dlatego, że całkiem nieźle wygląda. Nie jest to gigantyczny postęp od czasów drugiej części z 2005 roku, ale graficznie wszystko jest po prostu dopracowane

Wojna

Dla tych, których nie bawi ułomna inteligencja komputera, najlepszym ratunkiem jest tryb multi, gdzie kozaczyć może maksymalnie 7 graczy, a wybieramy 1 z 12 dostępnych nacji. Niezłym wyzwaniem jest też gra przeciwko najtrudniejszej SI – tu wojna na całego zaczyna się już po paru minutach.

➤ Morskie starcia kapitalnie wyglądają, ale trwają długo i trudno w nich o taktykę.

(poza przepływającymi przez siebie łodziami). Druga sprawa to kampania. Jest trudna, czasem misje wymagają dwukrotnego rozegrania, ale mapy są ciekawie zaprojektowane. Sporo tu dialogów, zadań pobocznych, czasem ukrytych, dzięki którym najczęściej powiększa się nasza armia. W końcu podoba mi się ta ikoniczna dla serii masowość. Nie wzdychamy do liczniaka surowców, kiedy dociułamy na nową armatę. Tu zbiory idą w dziesiątki tysięcy, a w koszarach można, a nawet trzeba zaznaczyć opcję bezustannej rekrutacji. Starcia na kilkaset jednostek to absolutny standard.

Jednak pomimo tego, że gra się przyjemnie, nie da się nie zauważyć całej gamy błędów. Szybko w oczy rzuca się słabe SI przeciwnika, wróg absolutnie nie reaguje na ostrzał jego budynków, który często dziesiątkuje zebrane po bokach oddziały. To najpoważniejszy exploit, który kładzie ogromną część wyzwania. Kwiatków z SI jest więcej, ale denerwują też inne rzeczy. Oddziały fatalnie się ustawia i błyskawicznie olewają one wybrany tryb postawy bojowej. Brak porządnego oddalenia utrudnia dowodzenie przy większych bitwach, zatem również gra nie wygląda nawet w połowie tak majestatycznie, jak na screenach promocyjnych. Panowie deweloperzy, włóżcie wy w te produkcje trochę więcej serca! ■





■ Szukanie miejsca pod dzielnicę jest sztuką dokonywania wyboru. Jedną z wielu w tej grze.



SID MEIER'S CIVILIZATION VI

PC PEGI 12

PRODUCENT Firaxis Wersja PL: tak

■ Sir Haszak

Witajcie w nowej cywilizacji, gdzie wiele czynności trwa krócej, odczuwa się dojmujący głód ziemi, a przejście z ustroju faszystowskiego do komunizmu jest tak płynne, jak wejście weteranów serii w najnowszą jej część.

Po kosmicznym nieporozumieniu z Beyond Earth schodzimy na ziemię i wracamy do barbarzyńskich barbarzyńców i niecywilizowanych przedstawicieli innych cywilizacji. Tura po turze zagarniamy kolejne ziemie, by wygrać na jeden z pięciu sposobów. I żaden z nich nie odwołuje się do dyplomacji, z wyjątkiem dyplomacji kanonierek. Musimy się także przygotować na to, że sztuczna inteligencja będzie często sprawiać prawdziwe kłopoty, a niekiedy zachowa się całkiem irracjonalnie. To znaczy, że osiągnęła poziom umysłu ludzkiego.

MIASTO MOJE, A W NIM

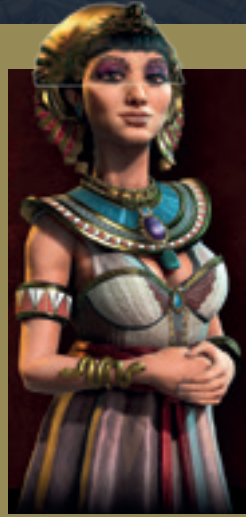
Zaczyna się przeraźliwie przewidywalnie: grupa ludzi z tobołkami zakłada osadę, a wokół rozciąga się nieznaną świat, skryty pod kołderką wyobrażeń i mitów. Odkrywamy go, ale mamy podgląd tylko tam, gdzie znajdują nasze miasta, jednostki lub podporządkowane miasta-państwa.

Pierwszą różnicą w stosunku do „piątki” jest wprowadzenie dzielnic

i budowanie cudów na mapie głównej. Wszystkie dzielnice można budować w każdym mieście, a rodzaj terenu wpływa tylko na dodatkowe premie. Na przykład im więcej gór wokół heksu z kampusem, tym większe premie do badań naukowych. Z kolei cuda wymagają określonych warunków terenowych. Piramidy przy Petry nie postawimy poza pustynią, a Stonehenge poza płaskim terenem porośniętym trawą. A przecież oprócz dzielnic i cudów musimy zagospodarować dodatkowe zasoby znajdujące się na mapie. Trzeba znaleźć miejsce na farmy, kopalnie i tartaki, a nawet na parki narodowe, które zajmują mnóstwo miejsca. I cały czas myśleć o atrakcyjności okolicy, inaczej będziemy mieli kłopot z napływem osadników. Pokazywana na specjalnym wskaźniku uroda okolicy jest ważna zarówno przy zakładaniu osady, jak i podczas wznoszenia w późniejszej fazie gry dzielnic mieszkaniowych czy kurortów przyciągających turystów.

Dlatego trzeba zagarnąć jak największą ilość ziemi, by miasto mogło w pełni się rozwinąć. Jest to o tyle trudne, że bardzo aktywni są barbarzyńcy i przedstawiciele innych cywilizacji. Ci pierwsi chętnie wyłapują pozostawionych bez ochrony osadników czy budowniczych. Ci drudzy bezczelnie





zakładają osady tam, gdzie zostawiamy miejsce na rozwój miast i nawet nie przypuszczamy, że ktoś byłby skłonny to miejsce zasiedlić. Sposobem na natrętów są sparowane oddziały budowniczych i osłaniających ich jednostek wojskowych. Dzięki temu powstrzymujemy nieproszonych gości, nie wywołując wojny.

Dużo bardziej aktywne są także miasta-państwa. Rozwijają się terytorialnie i rozbudowują swoje armie, choć jednostki szybko odstają jakością od wojsk cywilizowanych. Niemniej jednak jest to kolejny konkurent do ziemi.

Samo zagarnięcie ziemi to połowa sukcesu. Trzeba umieć odpowiednio ją zabudować. I nie chodzi tylko o zgarnięcie maksymalnych premii dla każdej projektowanej dzielnicy. W późniejszych fazach produkcja w dzielnicach przemysłowych jest sabotowana przez agentów obcych państw, dzielnice biznesowe są okradane, a z kampusów wykradane są

tajemnice badań. Jeden kontrwywiadowca kontroluje dzielnicę, w której stoi, i przylegające do niej pola. Jeśli rozstrzelimy dzielnice na całym obszarze miasta, do ich pilnowania będziemy musieli wyszkolić kilku szpiegów. To długo trwa, a ich utrzymanie sporo kosztuje.

A WIĘC WOJNA

Oczywiście w poprzedniej edycji miasta także się rozrastały, ale nie czyniły tego na mapie. Można było sobie wznieść mnóstwo budynków i nie mieć nawet jednej jednostki wojskowej, bo barbarzyńcy niszczyli tylko ulepszenia poza miastem, takie jak farmy czy kopalnie. Teraz niszczą dzielnice, a ich odbudowa odbywa się dokładnie tak samo, jak budowa, angażując zasoby miasta. Jednostka budowniczych, którzy teraz ograniczają się zazwyczaj do wykonania trzech zleceń i znikają, może naprawiać tylko

✦ Wsiadł do autobusu człowiek z liściem na głowie...

budowie pozyskujące zasoby. Robi to zresztą natychmiastowo i bezpłatnie.

Takie podejście wymusza stałe utrzymywanie choćby niewielkiej armii, ponieważ trzeba aktywnie bronić miejskich dzielnic. Pomagają w tym dzielnice wojskowe, które prowadzą ostrzał niezależnie od centrów miast, ale po pierwsze – na początku są niedostępne, po drugie – nie mają szans, by powstrzymać silniejsze jednostki barbarzyńców.

Skoro już utrzymujemy armię, warto niekiedy sprawdzić ją w poważniejszym boju niż okładanie zagubionych barbarzyńców. I tu jest problem, ponieważ bardzo szybko i trwale zyskuje się w świecie opinii chama, brutala i prostaka. W zasadzie po wywołaniu jednej wojny i zburzeniu jednego miasta, które konkurent ośmielił się postawić nieopodal naszej stolicy, wszyscy nas przestają lubić. Wiąże się to z regularnie powtarzanymi wyrazami



Wielcy

O wielkich ludzi odbywa się wyścig, ponieważ ich liczba jest ograniczona. Każdy z nich robi coś konkretnego, tworzy znane dzieła i potrzebuje do swojej działalności określonego miejsca. Gdy program informuje, że na przykład wielki kompozytor właśnie się skończył, czujemy się jak bohater „Truman Show” po doświadczeniu do końca świata.

✦ Gdy jeszcze nie było samochodów, faceci kompensowali sobie pewne niedostatki w inny sposób.





➤ Zakładanie miasta w okolicy naszej stolicy musi skończyć się awanturą.



Muzea

Stanowią alternatywę dla galerii sztuki. Ich eksponatami są przedmioty wykopane przez archeologów. By przyciągały maksymalną liczbę turystów, należy gromadzić przedmioty z tej samej epoki, ale z różnych kręgów kulturowych.

➤ Oprócz dzielnic, budowli, cudów i jednostek, możemy opracowywać też w miastach programy.



➤ W tej grze komunizm jest całkiem fajnym ustrojem.

CO TAM, PANIE, W POLITYCE

Tworzenie ustrojów i wypełnianie ich doktrynami jest kolejnym znakomitą rozwiązaniem. W poprzedniej edycji wybieraliśmy kierunki zmian, ale pozostawały one na stałe. Teraz ustrój definiuje formę rządów i związane z nim premie, ale szczególnie ustalenia realizowane są do bórem doktryn. Na przykład wiemy, że w najbliższym czasie skupimy się na kolonizacji, więc wprowadzamy doktrynę Wyłączenie, dzięki czemu koszt osadników zmniejsza się o połowę. Doktryny odkrywamy dzięki punktom kultury, które stanowią przeciwwagę dla punktów naukowych. Ich opracowywanie daje nie tylko nowe doktryny, ale też budowlę cudów i ulepszenia zmniejszające dystans do państw skupionych na odkryciach naukowych.

Zarówno odkrycia z dziedziny kultury, jak i te naukowe, przybrały formę minizadań. Jeśli je wypełnimy, czas opracowania odkrycia znacząco się skraca. Inna sprawa, że tych drobnych zadań jest mnóstwo, więc w trakcie gry ich nie śledziłem. Od czasu do czasu byłem tylko informowany o przyspieszeniu.

Ciekawe jest także dziedzictwo. Pewne premie związane z wcześniej wybieranymi ustrojami zostają. Wybory mają też wpływ na płynność przekazywania władzy. Jeśli ustrój jest całkowicie inny, przez kilka tur w kraju będzie trwać anarchia. Powrót do wcześniej porzuconego ustroju jest witany z niechęcią obywateli, ale takie ustroje, jak komunizm czy faszyzm, następują po sobie bez zawirowań.

Bez zawirowań pozostaje także chęć zagrania jeszcze jednej tury. Twórcom udało się zachować dobre rozwiązania z poprzedniej edycji i wzbogacić je o nowe elementy, w większości udane. Całość wymaga nowego podejścia do rozgrywki. I w sumie o to w tej grze chodzi. Kierujemy przecież jedną ze starych cywilizacji, by stworzyć cywilizację całkiem nową. ■

potępienia, znacznie mniej korzystną wymianą handlową i...kolejnymi wojnami wywoływanymi przez przeciwników. Dlatego wystarczy mieć armię i z niej korzystać. A wydaje się, że niekiedy SI zbyt pochopnie wszczyła wojny z silniejszym przeciwnikiem. Potem chce się wycofać, ale jest już za późno. Pod koniec oferuje wszystkie swoje miasta, by zachować stolicę i przeżyć. Dzieje się to jednak dopiero wtedy, gdy już wiemy, że nie ma szans. W ogóle elastyczność w negocjacjach nie jest najmocniejszą stroną przywódców innych cywilizacji.

Natomiast miasta-państwa zachowują się podczas wojny jak jeźdźcy bez głowy. Jest to tylko i wyłącznie wina przyjętego algorytmu. Za punkty wpływów kupujemy emisariuszy zdobywających wpływ w miastach. Jeśli stajemy się ich suzerenem, bo wysłaliśmy najwięcej emisariuszy, zyskujemy wsparcie militarne podczas wojny. Miasto-państwo nie może odmówić. Jednak gdy wróg dostanie swoich emisariuszy, może ich wysłać do naszego sojusznika i...przejąć go w trakcie toczącej się wojny. To pokazuje, jak papierowymi tworam są miasta-państwa.

Znacznie mniej papierowo wyglądają oddziały wojska. Od początku znamy drzewo rozwoju każdego z nich, więc wiemy, jak możemy je rozwijać za zdobyte punkty doświadczenia. Niektóre cechy zniknęły i pojawiły się jako osobne oddziały pomocnicze. W ten sposób działa choćby wieża obłężnicza, która pozwala korzystającemu z niej oddziałowi zadawać obrażenia bezpośrednio załodze zamku, jeszcze zanim zostaną skruszone mury. W późniejszej fazie gry pojawia się z kolei medyk leczący oddziały.



Mały cyborg i jego wielgachny celownik. Recepty na celne ubijanie zbitków pikseli zabrakło.

Butcher

PC MAC

PRODUCENT Transhuman Design Wersja PL: nie

Voyager

Zostań rzeźnikiem cudzego losu, o ile potrafisz – zdaje się podprogowo przemawiać do nas rozbity na piksele świat Butchera. Aż do pierwszego uruchomienia gry nie miałem pojęcia, z czym przyjdzie mi się zmierzyć. Fabuła wprowadzająca w świat gry ma równie wiele niuansów, jak potyczka w Doom – to coś w stylu „idź i się pogrom”. Z jednym dużym (właściwie wielgachnym) „ALE”. Jeśli potrafisz.

Ekipa Transhuman Design osiągnęła niemożliwe. Przełożyła na język pikseli i platformówki zadymę godną najnowszego Doom. Ta gra nie tylko zaskakująco przypomina wielki, tegoroczny powrót id Software swoim ciężkim, bojowym soundtrackiem. To coś, co będzie się Wam jeszcze długo śniło po nocach jako najnowszy,

rozpikselowany koszmar. W zasadzie prowadzimy w tym świecie cyborga, który wpadł na Ziemię, by dokonać totalnej eksterminacji ludzkości. Zaczynamy pierwsze takty tej krwistej rozwalki od orbitalnej stacji kosmicznej. Nie szkodzi, że pełno w niej zwisających z sufitów haków – przydadzą się. Subtelności w tej rozgrywce nie ma zbyt wiele – uzbrojeni na starcie w piłę łańcuchową i strzelbę, biegamy po platformach i zbieramy śmiertelne żniwa, wybijając co do piksela wszystko, co chodzi, strzela i dostrzeżę naszą obecność (przydają się te

Intro. Krótkie, treściwie, rozpikselowane. Twórcy nie tracili czasu na zawiłą fabułę.



Siedem klawiszy i dwa przyciski do obsługi ludzika o wysokości ośmiu pikseli. Przesada? Przekonamy się, czy Wasza klawiatura i mysz przeżyją pierwszy tydzień zabawy w Butchera.

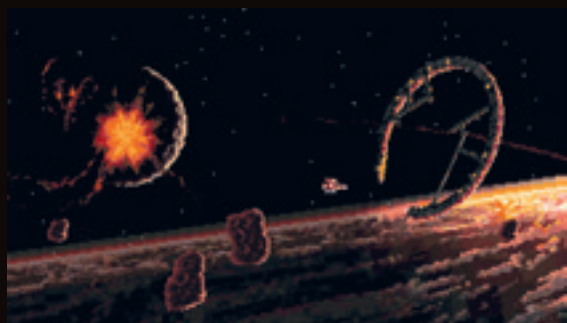
Estetyka gry nie powala na kolana, jednak wątpliwości znikają po pierwszych 15 sekundach rozgrywki.

wykrzykniki wyświetlane nad głowami oponentów do zlikwidowania, bo inaczej trudno ich odróżnić od tła). Sterowanie, łączące celowanie za pomocą myszy z akrobacjami na WSAD, daje radę, w sumie przy takim tempie rozgrywki trudno wyobrazić sobie grę na padzie.

W świecie Butchera właściwie liczą się tylko dwa elementy: pasek zdrowia i zasobność magazynka. Ubicie wrogów piłą bywa trudne, bo na każde zbliżenie reagują łożem. Właściwie zdarzy Wam się zginąć raz, a później jeszcze raz, ale dwieście zgonów później dostrzeżecie, że „level hard” to nie przelewki i będziecie umiejętnie dawkować sobie porcje adrenaliny, której fale wywołuje nawet kilkanaście sekund rozgrywki.

Przeszkadzało mi w grze jedynie obdarzenie bohatera tak mizernym rozmiarem. Szanowni twórcy, osiem pikseli wzrostu, w porywach do dziesięciu? To wielkość niegodna zabójczego cyborga. Rozpikselowana stylistyka i miniaturowe postacie przypominają inny słynny tytuł z Amigi: Benefactor. Ten jednak nie jest tak krwawy, a o zwycięstwie nie decydują w nim ułamki sekund. Butcher przypomni też weteranom Abuse, choć i ta gra poziomem krwistości nie dorasta dziełu Transhuman Design do pięt.

Polubiłem Butchera za to, że mnie wkurza. Bo wciąż nie mogę wyjść z pierwszego poziomu. Irytuje, drażni i zmusza do jeszcze jednej próby, a nuż tym razem się uda. To nie jest gra dla mięczaków, to taki malutki dwuwymiarowy Doom, chociaż wielki... duchem. No i ma sekrety.



Divinity: Original Sin 2

PC

PRODUCENT Larian Studios Wersja PL: nie

Pagan Baby **ACCESS**

Belgowie z Larian Studios nigdy nie grzeszyli oryginalnością. Co prawda najmłodszy tytuł dekady, czyli Divine Divinity, wymyślił wydawca, ale potem oni sami uparcie powtarzali schematy. Tyle że robili to z ogromną gracją.

Na gamescomie skromny pokoik Larian Studios zmienił się w obleganą przez dziennikarzy fortecę. Założyciel studia Swen Vincke biegał z miejsca na miejsce, a jego rolę musieli pełnić Niemcy od PR, tłumaczący cierpliwie, że nie ma nic nienaturalnego we wchodzeniu na Kickstartera, a potem na Early Access na Steamie.

Nie wdając się w historię serii Divinity, powiedzmy jedno: Original Sin 2 to jeden z najlepszych RPG roku. To Baldur's Gate na sterydach i Pillars of Eternity dla zatwardziałyh koneserów, w którym walka o przeżycie nie jest kaszką z mleczkiem. Tutaj już w pierwszym pojedynku można bez większego problemu zginąć.

Postaci nie kreujemy w sposób podobny jak w Skyrimie, lecz wybieramy jednego z gotowych bohaterów. Rozbijamy się statkiem na piaszczystej



wyspie, na której mieści się solidnie obwarowany Fort Joy. Żadnego klikania na ślepo – stare, dobre tury i wybór strategii, w której ważnym elementem jest ustawienie się przed przystąpieniem do boju. W trakcie potyczki zużywamy punkty ruchu, posługując się zwykle najpierw stają, a na sam koniec swojej tury doprawiając wrogów

✦ Świątynia otaczająca Fort Joy. Miejsce, w którym znajduje się jeden z portali umożliwiających szybkie podróżowanie.



jakimś czarem. Ale ostrożnie! Rzucając na przykład fireballa, można łatwo podpalić członków drużyny. Do tego dochodzi mnóstwo tekstu do czytania, zwłaszcza że przy dialogach poszczególni członkowie drużyny odblokowują różne wątki. Najbardziej podoba mi się organizacja menu z przedmiotami oraz wszelkie opisy znajdujących artefaktów. Znakomity jest też pomysł przemierzania krain w kooperacji z trójką znajomych.

Obrazu nie można obracać, ale daje się go przybliżyć, co uważam za optymalne rozwiązanie także względem tych, którzy nie kupują promów kosmicznych do obsługi starszkołnych w swym szkielecie gier RPG. Zapomnijcie też o padach – prowadzić drużynę można wyłącznie myszką, wklepując z klawiatury komendy otwierające menu z inwentarzem albo mapą. Gra kilka razy mi się zawieszała po rozmowie z którymś NPC i nie można było wówczas opuścić ekranu. Ale to jedyny problem, jaki napotkałem z wersją early access, w której obecnie gra jest udostępniona.

Na pytanie, czy Original Sin 2 jest wydarzeniem, należy udzielić odpowiedzi twierdzącej, z tym wszakże zastrzeżeniem, że mówimy o oddanych miłośnikach gatunku, ludziach cierpliwych i mających w zanadru więcej niż te 40 godzin potrzebnych na proste ukończenie Wiedźmina 3. Inaczej przemierzanie Rivellonu może się okazać ciężką marszrutą. ■

✦ Podczas zbliżeń terenu gra oferuje wspaniały efekt rozmycia tła.





❖ Czy kiedykolwiek wkurzyliście się tak bardzo, że aż lasery zaczęły strzelać wam z pięści?

No właśnie. Gra, w przeciwieństwie do przytoczonego Postala, jest bardzo bezpieczna. Niszczy się rzeczy. Nawet owi strażnicy, z daleka wyglądający na grubawych biurowników, z bliska okazują się androidami. Wszystko zresztą wygląda jak z fabryki klonów – rzeczą różniącą biurowe zagrodki jest jedynie wariant powtarzających się detali. Taka nuda scenografii (w obrębie planszy, bo te jednak na szczęście różnią się od siebie) w innej grze byłaby wadą, tu wpisuje się w narrację o bezduszności korporacji, tak jak wpisują się w nią owe grube androidy.

I to wszystko. Korporacje są bezduszne, może chcecie jakąś zdemolować? Office Freakout mógłby być jedną z najbardziej politycznych gier sezonu, ale nie jest. Operuje na poziomie tej oczywistości, w kompletniej płyciźnie – nie zbawia, lecz ledwie zabawia, jakby nie było żadnej nadziei na zmianę systemu. A może wręcz na rzecz systemu pracuje: gniew gnębionych pracowników, zamiast stać się paliwem rewolucji, będzie li tylko parą wypuszczoną w gwizdek wirtualnych pokoiów gniewu. Porzucaj sobie monitorem, Philbercie, tylko nie za długo, przecież rano musisz iść do pracy. 📌

Office Freakout

PC

PRODUCENT Hollow Robot **Wersja PL:** nie

Michał R. Wiśniewski

Office Freakout mógłby być jedną z najbardziej politycznych gier sezonu, ale nie jest.

Jest to symulator biurowego gniewu. Pamiętam wiele takich flashowych minigierek typu „kopnij szefa w tyłek” albo „rozwal wszystko, gdyż mamy silnik fizyki”. Taki Postal dla biurowej klasy średniej. Rzecz, która nawet nie potrzebuje fabuły czy jakiegokolwiek wyjaśnienia – oto jest pracownik, który pewnego dnia ma dość. Wiadomo, kóz z nas nie miał? Żeby było jeszcze „subtelniej”, nosi imię Philbert – czytelne nawiązanie do komiksów o Dilbercie, kronice biurowych i korporacyjnych absurdów, opowieści o firmie pełnej niekompetentnych zwierzchników, kolegów-debili, miernot z awansu i sfrustrowanych specjalistów, którzy pchają wózek z tym całym barachłem. Gra ma zresztą komiksową oprawę.

W warstwie ludycznej po prostu naciskamy przyciski, żeby walić pięściami wszystko, co się nawinie. Można też podnosić biurowe sprzęty i tłuc nimi albo rzucać. Do tego dochodzą specjalne bronie, takie jak wybuchowe pizze, mordercze zszywacze czy gaśnice destrukcji. Dostyc ładnie i pomysło słowo zrobione. Wychodzimy z windy, rozwalamy do osiągnięcia przewidzianego poziomu destrukcji (przodowników zniszczenia czekają bonusy), znajdujemy klucz (trzeba się zmieścić w limicie czasu) i jazda na kolejne piętro. Żeby nie było za prosto, pojawiają się wrogowie – gromadzący się wokół dystrybutora wody strażnicy.

❖ Na dłuższą metę gra robi się denerwująca i męcząca, ale immersja jest jak w najlepszym VR.

❖ Dzień Pizzy w firmie stał się Dniem Gniewu.

❖ Nawet zapas kawy i pączków nie powstrzymał ataku szału niewdzięcznego pracownika.



PAPER MARIO

Color Splash

WIIU PEGI 7

PRODUCENT Intelligent Systems / Nintendo Wersja PL: nie

Voyager

W środku burzy dom Mario nawiedza księżniczka Peach. Ich wspólny przyjaciel Toad został pozbawiony kolorów, poskładany w kopertę, ostemplowany i nadany z portu Prisma (tak, tego słynącego z fontanny ozdobionej przez kolorowe gwiazdy). Mario jak zwykle bez chwili wahania rusza na ratunek światu, z którego ktoś wykrada kolory.

Z puszki farby i kartonowego pudła dobrej gry wideo nie stworzysz? Nintendo dowodzi, że to nieprawda: wystarczy zaprząć do roboty Mario, uzbroić go w młot i przenieść doskonalnie rozpoznawalne elementy świata w papierową rzeczywistość. Nienową, bo to już piątą wizytą w świecie z kartonu. Czy to kompletny przepis na sukces? Prawie. Bo jeszcze trzeba zadbać o solidne namieszanie

▼ Każdy z poziomów to osobny rozdział opowieści o papierowym świecie, niekonięcznie zakończony potyczką z bossem. Za to zawsze można liczyć na ciekawy zabieg fabularny.

w zasadach gry, ale w taki sposób, by tych dobrze rozpoznawalnych elementów nie zepsuć. Bo księżniczki mają to do siebie, że trzeba je ratować. Młot Mario zawsze będzie służył do naparzania żółwików, a naskok na wroga przynajmniej go ogłuszy. No, chyba że miał czapkę z kolcem.

Nowe zasady rozgrywki to i nowi przyjaciele. Uwierzycie, że przez większość gry gadałem z kubłem farby? Najdziwniejsze, że ten świat ma ściśle określone reguły istnienia i cała ta sterta pokolorowanego kartonu całkiem dobrze trzyma się kupy. Wyraźnie widać, że Mario i jego oponenty są dwuwymiarowi i kiedy którakolwiek ze stron konfliktu oberwie w walce, to... traci kolory albo mięknie i zaczyna zachowywać się jak nieusztyniona, cienka kartka papieru.

Wspaniale jest biegać po tym kartonowym świecie i rozwiązywać problemy mieszkańców (jedno chlusiście farby i wyblaknięty grzybek wraca do papierowego żywota), a także odmalowywać kwiatki i ściany tam, gdzie hordy wysysaczy barw uszczknęły kolorów.

Mario biega wszędzie z młotem, odkrywa kolejne miejsca i prowadzi boje z przeciwnikami, którzy... wcale nie poddają się od pierwszego uderzenia.





występujących w walkach to nie tylko wariacje na temat znanych motywów, to także nowe pomysły i ciekawe eksplorowanie konwencji kolorów i papierowego świata, jak chociażby walki z wysysaczami barw. Są i bossowie, więc karty przedmiotów specjalnych dobrze jest zachować na wyjątkowo trudne potyczki.

W miarę postępów w grze walka staje się czasami bardziej zręcznościowa – kiedy wskaźnik życia Mario rośnie, można powalać przeciwników jednym ciosem już w pierwszej fazie walki. Jednak trzeba mieć na uwadze to, że projektanci poziomów byli perfidni i raczej nie dadzą graczowi odetchnąć, podtykając mu pod wąsy kolejne niespodzianki. To nie tylko miniatury fabularne (skłaniające nas do poszukiwania oddziałów obrońców), dramatyczne przerywniki i ucieczki, zabawa konwencją papieru czy zmiana optyki. Papierowy świat Mario pełen jest minigier (memory, dopasowywanie wzorów, nawet mapa gry czasami zamienia się w pole pościgu), sekretnych miejsc, grzybków do naprostowania i wreszcie rozgrywanym na czas zadań ze specjalną mocą rozwijania przedmiotów.

Chwilę oddechu można spożytkować na branie udziału w turniejach Super Roshambo – tu nawet zwykła zabawa w papier, nożyce i kamień nabrała nowego wymiaru. Jest jeszcze jeden aspekt rozgrywki, który ubarwia zabawę - wycinanki pozwalające odnaleźć na skrót

✦ Poznaj potęgę wielobarwnego młota: specjalnym ciosem Mario pokoloruje świat pozbawiony barw.

✦ Przyklejanie grzybków to jedna z rozrywek wysysaczy barw. Co zrobiłby Mario? Odkleił, naprostował i pokolorował bez chwili wahania.

drogę do trudno dostępnych miejsc. W sumie w kartonowym świecie Mario nie sposób nawet przez chwilę się nudzić.

Zdaję sobie sprawę, że to wszystko brzmi jak stek kolorowych bzdur, jednak świat Paper Mario jest nie tylko spójny, ale również wspaniale wymyślony i pachnie zaskakująco świeżą farbą nawet w połowie rozgrywki. Fabuła rozwija się jak rozkwitający kwiatek z kartonu i starczyłoby jej do nadania barw niejednemu cRPG. Mario! Wyrwałeś mi z życia ponad dobę i nawet nie odczułem upływu czasu. Teraz wiem, dlaczego cała seria przygód wąsatego hydraulika jest najlepiej sprzedającą się marką w rodzinie gier wideo. Nintendo po prostu wie, jak pogrywać z graczem.

Nawet tym, któremu wydaje się, że widział sporo. ▶



MAFIA III

PC PS4 XONE PEGI 18

PRODUCENT Hangar 13 Wersja PL: tak

Pocztar

Mafia III to jedna z najbardziej oczekiwanych premier, chociaż obawy budziła lista zmian względem poprzednich odsłon serii. Do produkcji wybrano debiutujące studio Hangar 13, zdecydowano się także przenieść akcję do lat sześćdziesiątych i osadzić ją w fikcyjnym New Bordeaux wzorowanym na Nowym Orleanie. Głównym (anty)bohaterem został ciemnoskóry żołnierz, który po powrocie z Wietnamu zadał się z niewłaściwymi ludźmi, w wyniku czego zamordowano mu przyjaciół. Sam też ledwo uszedł z życiem, a kiedy wylizał rany, pozostała mu już tylko zemsta.



✦ Pokonanego żołdaka można zabić lub zwerbować do swojej mafii, zwiększając tym samym stałe dochody.

Gra została osadzona w otwartym świecie i skupia się wyłącznie na trybie dla jednego gracza. Fabuła to mocny punkt i chociaż nie wyróżnia się niczym specjalnie oryginalnym, losy Lincolna Claya chce się śledzić do końca. Duża w tym zasługa świetnego sposobu narracji: kolejne elementy historii poznajemy w formie zeznań pewnego agenta CIA, a także wspomnień księdza, który poznał naszego bohatera, kiedy ten postanowił zbudować w New Bordeaux przestępcze imperium i wyeliminować rządzącego miastem mafioza. Poniekąd wiemy więc, co za chwilę się wydarzy, ale zaraz potem wchodzimy do akcji, by rozegrać ją na swój sposób.

Miasto, w którym wykonujemy szereg misji, jest wyludnione, zwłaszcza w porównaniu do Los Santos z GTA V, a takiego porównania uniknąć się nie da. Ulice często są puste, przechodniów widzimy z rzadka, ale nie jest

to wielka wada: dzięki temu nic nie rozprasza nas w drodze do celu. Możemy się rozpędzić, a jazda przez skapane w promieniach słońca lub w ulewnym deszczu lokacje potrafi zachwyć, zwłaszcza jeśli z głośników przygrywa akurat fenomenalny soundtrack z epoki. Ucieczka przed policją przy dźwiękach „Born to be wild” albo „Ring of fire”? Nie-samowity klimat, który odrobinę usprawiedliwia brak opcji szybkiej podróży. Szkoda tylko, że dwa oferowane przez grę modele jazdy niespecjalnie się różnią, a stróże prawa raczej niemrawo reagują na nasze szaleństwa na drodze. Aby zainterweniowali, trzeba otworzyć ogień albo przejechać kogoś na ich oczach. Giniarzy szybciej naślą na nas postronni świadkowie naszych poczynań.

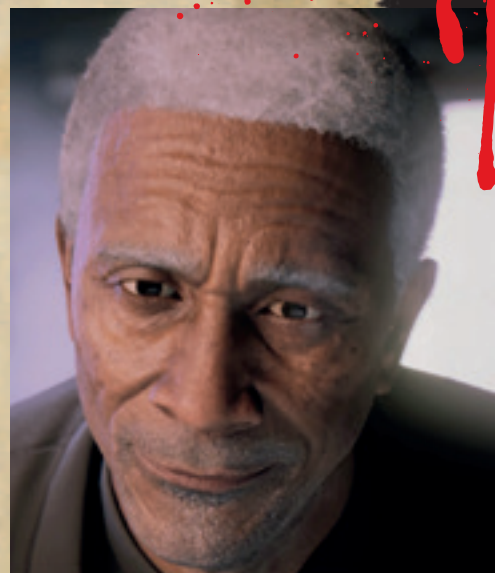
Podczas podróży przez miasto wychodzą też inne wady. Po pierwsze, na PC gra wyciąga maksymalnie 30 klatek (co poprawi dopiero patch), a i tak często je gubi i traci stabilność. Trzy razy po prostu mi się wyłączyła. Obiekty dorysowują się na naszych oczach, zupełnie niczym na konsolach poprzedniej generacji. Auta zderzają się czołowo przy prędkości 100 km/h, ale wychodzą z kolizji bez większych

✦ Vito Scaletta to jedyny pomost łączący nową odsłonę serii z Mafią II.





❖ Efekty świetlne i pogodowe potrafią pozytywnie zaskoczyć, ale w grze jest sporo graficznych niedoróbek.



Na Mafię III czekaliśmy sześć lat. To gra o odmiennym klimacie, ale DNA serii zostało zachowane.

❖ Ojciec James to ważna postać. Ciekawie wykorzystano ją w jednym z kilku dostępnych zakończeń.

zniszczeń, albo kręcą piruety w powietrzu nim spadną na cztery koła. Wielki, ciężki wóz potrafi za to rozbić się na małym krzaczk. Nie ma to więc nic wspólnego z realizmem i fizyką. To wszystko czyni trzecią Mafię bardzo nierówną pod względem technologicznym.

W miarę rozwoju historii gra zmusza ciągle do tych samych, powtarzalnych czynności. Aby odblokować kolejne misje, musimy przejmować lokalne biznesy przestępcze. Gdzieś trzeba ukraść wóz, coś podpalić lub zniszczyć, uwolnić zakładników, przesłuchać informatorów czy zamordować żołnierza mafii. Tylko w ten sposób ujawnią się wyżej postawieni w strukturach mafii członkowie, których następnie trzeba będzie wyeliminować. I tak w kółko. Chociaż zadania bywają monotonne, część z nich przynosi satysfakcję. Szczególnie wymiana ognia wypada sycząco. Zginać nie jest trudno, trzeba więc zaplanować akcję i zdjąć jak najwięcej przeciwników po cichu. Wtedy wychodzi na jaw brutalne oblicze gry, a my możemy obserwować z bliska naprawdę okrutne finisery.

Jest też naiwnie, bo żołnierze okazują się wtedy bandą nieogarniętych słupów. Kiedy natomiast podniesie się alarm, trzeba mieć oczy dookoła głowy, szczególnie jeśli przybędą posiłki. Sami też możemy liczyć na pomoc. Kolejne zdobyte biznesy i dzielnice możemy przydzielać kotremuś ze współników (jeden z nich powinien wydać się Wam znajomy, jeśli graliście w poprzednią odsłonę), w zamian za co dostaniemy ulepszenia i bonusy, takie jak mocniejsze bronie, szybsze samochody czy walczące z nami ramię w ramię oddziały wsparcia. Faworyzowanie jednego kompana może cofnąć przysługi innego, a ten nieco polityczny aspekt dodaje rumieńców, chociaż uwidacznia się dopiero w drugiej połowie gry.

Sami musicie zdecydować, czy ważniejsze są dla Was technalia, czy fabuła i klimat, który jest najmocniejszym punktem tej produkcji.



Pomimo licznych wad w Mafię III po prostu chciało mi się grać, głównie po to, żeby poznać zakończenie losów Lincoln (w różnych wariantach), ale i dla akcji, która – chociaż razi nierównym SI - potrafi czasem postawić przed graczem wyzwanie. To powtarzalna gra, którą najlepiej sobie dawkować, bo dłuższe, monotonne sesje mogą Was odrzucić. Zabrakło bardziej spektakularnych misji fabularnych, chociaż im dalej, tym stają się one nieco bardziej różnorodne. To tylko przyzwoita produkcja i trochę szkoda zmarnowanego potencjału na naprawę wielki hit. ■

❖ Są momenty, w których planujemy zabójstwo naczelnym Agent 47 z Hitmana. Szkoda, że różnorodnych misji jest tak mało.



Podczas swej wędrówki J.D. Fenix zadziwiająco często będzie napotykać place z umieszczonymi pośrodku pomnikami serańskich Igorów Mitorajów.



Gears of War 4



PRODUCENT The Coalition Wersja PL: tak

Micz



Obłubienica J.D. Feniksa. Kate Diaz jest córką przywódczyni enklawy Reyny oraz Oscara, których dość dobrze poznajemy w trakcie gry.

Przeciwnicy, podobnie jak nasza drużyna, po paru trafieniach padają na ziemię i czołgają się, szukając pomocy u kamratów. Trzeba ich dobić, a potem pozostaje do sprzątnięcia coś takiego...



Pierwsze Gearsy były prawdziwym wydarzeniem. Na świeżo kupionym Xboksie 360 przebił się Marcusem Feniksem przez szarobure ruiny Sery z poczuciem, że za rogiem mogą spotkać choćby samego Dyniogłowego albo nawet bandę utopców z „Mgły” Johna Carpentera. Tam niepokój budził się naprawdę.

Lubiłem Marcusa za jego one-linery i za to, że dobrowolnie pchał się do piekła i robił to z bezpretensjonalnym luzem. Gdy bodaj w części drugiej ekipa płynęła rzeczka, w której zaczął się pojawiać wielki czarny kształt, Marcus na retoryczne pytania kolegów, coż to, cedził przez usta: „Nothing good”. Gearsy wypracowały standardy nowoczesnej strzelaniny, w której nie trzeba pakować w siebie pigulek reperujących rany i cały czas kłopotać się o garść nabożów. Pomysł wyprawy kooperacyjnej, choć poniekąd będący jedynie iluzją, gdyż i tak kluczowe ciosy w paszczę

wroga trzeba było zadać samemu, likwidował dręczące wrażenie z wielu konkurencyjnych produkcji, że przebijamy się solo na zasadach superherosa. Sprawiał, że mieliśmy świadomość, że uczestniczymy w regularnej wojnie, w której jesteśmy jedynie okruszkiem. I choć po latach spotkałem Cliffa Bleszńskiego i usłyszałem, że facet porozumiewa się przy mocnym wsparciu słowa na „f”, jednocześnie robiąc sobie przy ludziach pozerskie selfie, to nie straciłem sympatii do samych Gearsów. Nie da się zniechęcić miłych wspomnień.

Nowe Gearsy skończyłem w osiem godzin i była to jedna z przyjemniejszych przygód ostatnich miesięcy. Tak, przygód. Ekipie The Coalition, która przejęła od Epic stery nad serią, udało się zrobić jedną rzecz, którą często pozostaje poza zasięgiem Killzone czy Resistance, a mianowicie spowodować, że chce się przedzierać przez kolejne hordy wroga. Nie po to, żeby opryskać się kosmicznym służem wyprutym



❖ To właśnie jeden z tych momentów, gdy J.D. wszedł w zbyt bliski kontakt z atakującym. W uwolnieniu się pomoże pulsacyjne wciskanie klawisza B.

Gra oferuje kilka różnych sekwencji zręcznościowych, w których albo pędzimy na motorze, albo wchodzimy w szkielet super mecha, albo walimy z minikatapułty, żeby zniszczyć posterunek wroga. Dobrze wymyślone jest to, że wojownicy na początku nie wiedzą, z czym przychodzi im się mierzyć. Nacierające monstra nazywają „rojem”, a pełne kosmicznych glutów jamy, z których wypelzają –ulami. Wizualne podobieństwo do przetrzebionej rasy locustów okaże się nieprzypadkowe, ale pojawi się też kilka innych gatunków monstrów –choćby te polykające naszych bohaterów niczym ciasteczka.

Na koniec –być może –najważniejsze. Nowe Gearsy wyglądają ślicznie. Kończyłem ostatnio kilka shooterów, ale tak ładnych środowisk chyba jeszcze nie eksplorowałem. Najpierw jest coś kojarzącego się z Toskanią, gdzie każda cegielka domu i każda winorośl ma swój urok. Potem przeskakujemy do klimatów bliższych Far Cry 4, czyli Nepalu, a następnie... czeka nas to, o czym śpiewał Chris Rea w szlagierze o drodze do pewnego miejsca. Blisko finału jest doskonała sekwencja, w której można dać upust swoim mniej lub bardziej ukrytym destrukcyjnym instyktom. Do tego dramat, łzy oraz niepokojący prezent od zmarłej. Tak, na pewno będą piąte Gearsy. ■

❖ Świetnie napisana historia, sprawdzone sztuczki i motywy, plus doskonały Unreal Engine 4. Wszystko to razem daje mocnego kandydata do tytułu najlepszej strzelaniny 2016 roku. ❖

z mutantów, lecz żeby dążyć do serca tajemnicy. Pierwszy akt napisany piórem Toma Bissella (Vanishing of Ethan Carter) kończy się bowiem niegłupim cliffhangerem, czymś przypominającym akcję ze starego Lands of Lore, gdy w pewnym momencie drużyna została zdziesiątkowana nagłym atakiem.

W Gears of War 4 przemierzamy udręczony świat synem Marcusa J.D. Feniksem, wspieranym dwójką lub trójką kompanów. Daje to możliwość wypełniania dialogami („Ci goście są sprytniejsi! Jak to są sprytniejsi, od nas!? Nie od nas – od tych, których rozwaliliśmy wcześniej!”) całkiem obszernych fragmentów pomiędzy jedną a drugą jatką, gdy trzeba kopem otworzyć drzwi.

W trakcie pielgrzymki do serca piekła –takie określenie pada w rozmowach samych bohaterów –napotkają na swej drodze zadziwiająco niewielu bossów. Bodaj trzech, za to odpowiednio dużych i zaciekłych. Często natomiast występują sekwencje obrony jakiegoś przyczółka, gdzie za pomocą maszyny produkującej sprzęt bojowy (zwanej fabrykatorem) należy ufortyfikować teren, rozstawiając łańcuchy kolczaste i działka, po czym wytrzymać natarcie kolejnych fal wroga. Przypomina to kultową scenę z Half-Life 2, potem wielokrotnie powtarzaną w wielu innych rozwałkach. Nawiasem mówiąc, jeden z trybów multi, Horda, opiera się na tym

The Man

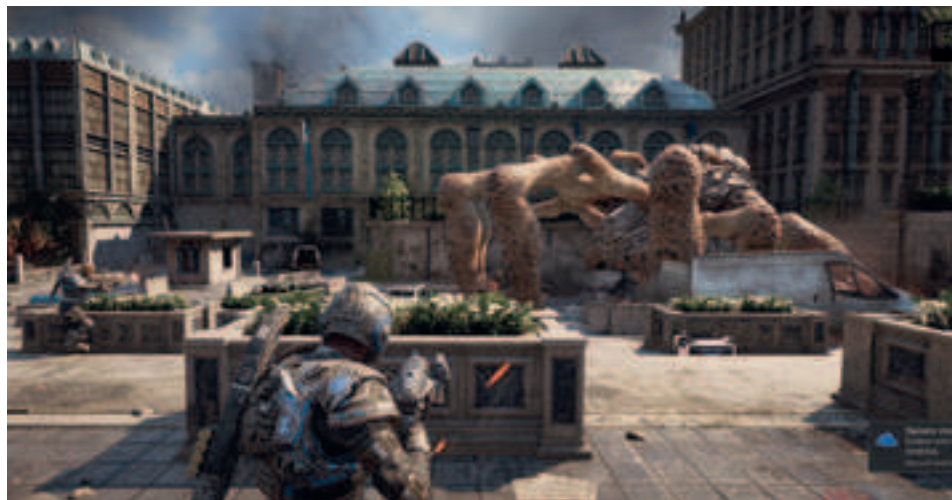


Marcus Fenix starszy o 25 lat. Ani nie ma oponki, ani nie stracił instynktu przetrwania, nie ma także kłopotów ze zdrowiem. J.D. zwraca się do niego zawsze per „tato”. Nie kłóć się, nie mają do siebie wzajemnych pretensji, a przecież chłopak spędził część dzieciństwa bez ojca.

❖ Tego stawonoga uziemi znany z poprzednich części Młot Świtu.

właśnie założeniu, ale nie będąc fanem gry w sieci, nie byłem w stanie docenić sytuacji, w których –kooperując z czwórką wojowników –nie zdołałem często dopaść choćby jednego monstra, a już docierał komunikat, że fala została odparta.

James Dominic Fenix nie ma tej charyzmy, co ojciec. Jest mniej szalony, z wyglądu przypomina młodego Marlona Brando, a poza tym odrobinę mogą drażnić jego rozmowy z koleżanką o imieniu Kait, bo raczej nie można jej nazwać jego dziewczyną. No, może w standardach planety Sera dałoby się. Nie da się też uniknąć pytania: czy sam Marcus pojawia się w grze? Tak, ale nie podamy nic więcej, bo każda dodatkowa informacja zakrawałaby o spoiler.





✚ Opustoszały statek kosmiczny, martwa załoga, dziwne stwory i intryga rodem z filmów szpiegow-skich. Czyżby Syndrome był godnym następcą cyklu System Shock?

Syndrome

■ PC ■ MAC

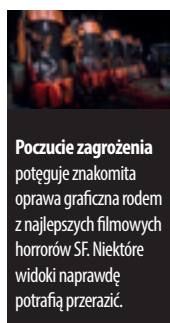
PRODUCENT Camel 101 Wersja PL: tak

■ Piotr Pieńkowski

Masz na imię Galen. Właśnie obudziłeś się ze snu krwociecznego na pokładzie opustoszałego statku kosmicznego „Valkenburg”. No, może nie do końca opustoszałego, bo już po kilku minutach kontaktuje się z tobą jakaś Naomi i prosi o przywrócenie zasilania, sama bowiem wraz z częścią swojego oddziału marines została uwięziona na najniższym pokładzie. Uprzedza przy tym, że na statku stało się coś strasznego i prosi, abyś nikomu nie ufał. Najwyraźniej nie jest gołosłowie, bowiem niedługo potem kontaktuje się z tobą Jimmy, który twierdzi dokładnie to samo i zarazem przestrzega przed Naomi. Twoja schizofreniczna przygoda od tego momentu zaczyna nabierać rozpędu.

No tak, choć powyższe wprowadzenie jest naprawdę klimatyczne, to jednak sami przyznacie, że gdzieś już to słyszeliście. I słusznie, bowiem Syndrome studia Camel 101 pełnymi garściami czerpie z gatunku survival horroru SF. Widać tu zapożyczenia zarówno

✚ Klimat



Poczucie zagrożenia potęguje znakomita oprawa graficzna rodem z najlepszych filmowych horrorów SF. Niektóre widoki naprawdę potrafią przerazić.

✚ Zazwyczaj nie będziemy mieli dość amunicji, aby pokonać wszystkich wrogów, dlatego lepiej z wczesności pomyśleć o kryjówece.

z dwuczęściowego cyklu System Shock, jak i z nowszych dylogii, jak choćby BioShock oraz Dead Space. Tu także mamy w grze masę mrocznych, klaustrofobicznych korytarzy i kabin, kanały wentylacyjne, windy i poziomy, zmutowane monstra i niestanne poczucie zagrożenia. Niektóre miejsca możemy podglądać dzięki kamerom ochrony. Zdrowie odzyskujemy, jedząc znalezione żywność lub wstrzykując sobie adrenalinę, a do niektórych komputerów musimy się włamywać za pomocą specjalnego klucza hakerskiego. Poza tym historię poznajemy dzięki tabletom z logami, mailom oraz rozmowom z ocalałymi członkami załogi, zaś zapisać grę możemy tylko w odpowiednich punktach.

Oczywiście, ktoś może teraz zapytać, po co w ogóle robić grę, która nie wnosi niczego nowego do gatunku. I tu będzie w błędzie, bowiem moim zdaniem Syndrome jednak coś wnosi. Korzysta przy tym z doświadczeń innego hitu pod tytułem Outlast.



Mówiąc wprost, w przeciwieństwie do wspomnianych wcześniej gier, tutaj nie znajdziecie przebogatego arsenału broni. Więcej, nie znajdziecie nawet dość amunicji. Waszą główną bronią będzie tak naprawdę umiejętność unikania konfrontacji, co w praktyce przekłada się na skradanie się w ciemnościach, odwracanie uwagi, chowanie się w szafach i ucieczce do bezpiecznych stref lub wręcz na inny poziom statku. Co więcej, nawet jeśli nic nas akurat nie chce rozdrzeć na strzępy, wciąż musimy uważać na zabójczą parę wodną uchodzącą z niektórych hydrantów lub walające się wszędzie kable pod napięciem. Przyznając, że taki zabieg daje potężnego kopa grze. Zwłaszcza w zestawieniu z doskonałymi efektami dźwiękowymi oraz świetną muzyką. Choć sam uważam się za człowieka o mocnych nerwach, tutaj kilka razy aż podskoczyłem, łapiąc potem oddech przez kilka minut.

I owszem, gra ma także kilka niedociągnięć. Nie można skakać, modele stworów oraz ich animacje nie pozwalają, a niektóre obiekty blokują nam drogę przy pechowym ich przewróceniu, ale w ogólnym rozrachunku są to sprawy drugoplanowe. Bo po pierwsze, jest to przecież gra indie, a nie produkcja klasy AAA, a po drugie, jest klimat i tyle. Na koniec, co warto chyba też dodać, gra otrzymała kilka prestiżowych nagród, w tym nominację do finału Pixel Heaven 2016. Jak widać, trzymamy rękę na pulsie. ■

SID MEIER'S
CIVILIZATION VI

ZBUDUJ IMPERIUM,
KTÓRE PRZETRWA PRÓBĘ CZASU

„REWOLUCJA W SERII
I OGROMNY KROK NAPRZÓD!”

FILMWEB.PL



GRA W POLSKIEJ I ANGIELSKIEJ
WERSJI JĘZYKOWEJ DO WYBORU

CENEGA





❖ W świecie zdominowanym przez gry, w których wcielamy się w rolę kierowcy, dla odmiany można zagrać w symulator pasażera. Opcje: rozglądaj się po kabinie, pobaw się radiem, podenerwuj koleżankę.



❖ A może klucz do zagadki skrywa menu hamburgerowni?

VIRGINIA

■ PC ■ MAC ■ PS4 ■ XONE PEGI 12

PRODUCENT Variable State **Wersja PL:** nie

■ Michał R. Wiśniewski



❖ Lynchowska czerwień przeraża, a jednocześnie zachęca do zanurzenia się w szaleństwie.

Uczucia są intensywne, słowa są banalne – ten cytat z piosenki „Enjoy the Silence” grupy Depeche Mode zdaje się przyświecać twórcom gry Virginia.

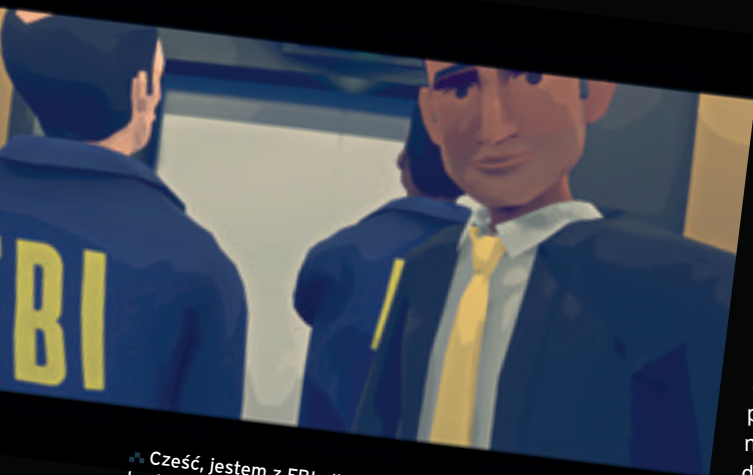
Gry? W zasadzie interaktywnego filmu – nawet w menu głównym londyńsko-dublińskie studio Variable State nazywa swoje dzieło „feature”, czyli „fabułą”. Do tego znajdziemy w nim spis rozdziałów (jak na DVD) składający się z odnośników do kolejnych scen.

Tylko nikt nic nie mówi – jedyne słowa, jakie znajdziemy, to te napisane w dokumentach czy wyświetlające się na ekranie komputera. Cała narracja oparta jest tutaj na rezonującej z uczuciami intensywnej muzyce (doskonała kompozycja i wykonanie praskich filharmoników) i dźwiękach, a także gestach,

minach, ruchach (ile można wyrazić tak drobną rzeczą, jak nakładanie szminki przed lustrem!). Jest to teatr zagrany na retrowektorowych marionetkach przypominających postaci z Interstate 76. Bo i fabułę umieszczono w latach dziewięćdziesiątych, za czasów takich seriali, jak „X-Files” czy „Twin Peaks”, do których gra wyraźnie nawiązuje. Bohaterką jest młoda agentka FBI, która wraz z nową partnerką ma zbadać sprawę zaginięcia chłopaka z miasteczka Kingdom w stanie Virginia, a przy tym po cichu przeprowadzić wewnętrzne śledztwo w sprawie owej partnerki.

Filmowe cięcia przenoszą widza-gracza od sceny do sceny. Widok z pierwszej osoby zapewnia swobodę ruchu, chociaż scenariusz ogranicza interakcję z otoczeniem. Początkowo mnie to lekko drażniło – chciałem przejrzeć na przykład zawartość komputera, a nie mogłem – a potem zrozumiałem, jaki to ma sens. To jest przecież „fabuła”, interaktywny film, udany eksperyment z prowadzeniem narracji w wirtualnej rzeczywistości. Immersji wcale nie trzeba budować na całkowicie interaktywnym otoczeniu, wręcz przeciwnie. Tu swobody jest na tyle dużo, żeby wczuć się w postać, ale gra prowadzi za rękę tam, gdzie życzą sobie tego twórcy.

Virginia to przygodówka, ale mało w niej zagadek w stylu „znajdź przedmiot i go użyj”. Cała zabawa polega na złożeniu w kupę przedstawianej historii. Jeśli ktoś lubi głowić się na sensem onirycznych scen „Zagubionej autostrady” czy „Mulholland Drive”, w Virginii znajdzie podobną zabawę. Oczywiście gra jest wtórna wobec filmów Lyncha i próbuje go naśladować mniej lub bardziej udolnie. Trudno jednak traktować to jako zarzut, gdyż cała współczesna kultura oparta jest na nostalgicznym powtarzaniu przeszłości, jak w serialu „Stranger Things”. Wszystko już było, słowa są banalne. Ale pozostają uczucia, a z przekazywaniem uczuć Virginia radzi sobie znakomicie. ■



❖ Cześć, jestem z FBI, dlatego mam kurtkę z napisem FBI. Hurra, FBI!

Jesień pełna nowości na twoją konsolę

NINTENDO 3DS™



Pokémon Moon

Premiera
23. 11.



Pokémon Sun

Premiera
23. 11.



YO-KAI WATCH

7



Super Mario Maker for Nintendo 3DS

3

Premiera
2. 12.



Animal Crossing: New Leaf
Welcome amiibo + card

Premiera
25. 11.



Disney Magical World 2

3



Mario Party Star Rush

3



Puyo 3D Round 2

Premiera
2. 12.



Dragon Quest VII: Fragments of the Forgotten Past

12



Metroid Prime: Federation Force

12



Monster Hunter Generations

12



Sonic Boom: Fire & Ice

3



Wersje demo
do pobrania
za darmo



Wersje demo
do pobrania
za darmo



Nintendo

CONQUEST

www.nintendo.pl

NINTENDO 2DS

new: NINTENDO 3DS

new: NINTENDO 3DS XL

Zenith

PC PS4 XONE

PRODUCENT Infinigon Wersja PL: nie

Voyager

Powinienem był się spodziewać takiego obrotu spraw. Moje pierwsze zetknięcie z Zenithem można określić łagodnie szorstką przyjaźnią. Wszystko właściwie nie grało: pomieszany i poplątany świat, grubymi nićmi szyty dowcip (choćby gigantyczne śpiewające pająki), wygadany bohater i straszliwie uproszczona mechanika rozgrywki.

Trzeba było zaufać intuicji, która pozytywnie zareagowała na ekran startowy: para dziwaków przesiaduje na skraju jakiegoś zamku wystającego ponad płaszczyznę chmur. Ona – błękitnowłosa Alana, ponoć pod wpływem straszliwej kłątwy, no i on – nie robi wrażenia wybitnego maga, to raczej kolejne wcielenie Rincewinda, choć tak naprawdę zwie się Argus.

Wstęp do tej opowieści wygląda jak parodia hack & slashy – niby wszystko w mechanice rozgrywki uwzględniono: uzbrojenie, mikstury zdrowia i many, napędzane magią bronie, kryształki i zwoje, blokady ciosów i uniki, ale wiele elementów pozostawia niedosyt, jak chociażby nijakie uzbrojenie czy drzewko rozwoju, które jakoś nie urosło. Wszystko to razem, przyprawione dawką nie do końca udanego humoru i mocno przerysowanym, wręcz niedopracowanym soundtrackiem, układa



się w dziwaczną kompozycję z magii i... technologii. Bo golem w tym świecie to tak naprawdę roboty, a imperator porusza się rydwanem, któremu bliżej do statku kosmicznego niż do pojazdu pasującego do świata magii. Tak. Po obejrzeniu tego wszystkiego miałem mieszane uczucia.

Właściwie dopiero po przebrnięciu przez przydługi wstęp połączony z samouczkiem i przeskokiem w czasie, nabrałem doży sympatii dla Argusa, który już na początku musi zmierzyć

się z konsekwencjami własnych czynów. Najpierw z mafiозem orkiem, później z bandą szczurów zamieszkujących ruiny pradawnego miasta. Nieuchronnie wątki fabularne odsłaniają dowcipny charakter opowieści, budując chwilami atmosferę grozy, by zaraz zepchnąć gracza na drugi skraj... Nie, prawie nic w fabule nie jest na serio, a i echa popkulturowe odciskają na Zenith mocne piętno. Brawa za powtórkę sekwencji z Indiany Jonesa i za literówkę, która z „mellon” uczyniła „melon”.

Pomimo pewnych elementów rozgrywki, które przydałoby się dopracować, na przykład nieruchomą kamerę, słabo rozgałęzione drzewko umiejętności czy powtarzane do znudzenia i rozróżniane jedynie rzymskimi liczbami uzbrojenie, w Zenith gra się dobrze – to zasługa ciekawie zaprojektowanych miejsc i oryginalnych postaci. Właściwie to slasher pełną gębą. I to dosłownie, bo tam, gdzie nie wystarcza miecz i magia, zawsze trafi się jakaś cięta riposta. ■

- 1 Bieganie po mapie i losowe pojedynki przypominają klasykę z Fallouta i niedziwnych jRPG.
- 2 Projektując odzienie, spece od mody nie wykazali się inwencją. Można wybrać tylko kolor i rzymską liczbę...
- 3 Potyczki z bossami sprawią, że wymęczymy się, uciekając, by po chwili parsknąć śmiechem.
- 4 Jak to wszystko jest ładnie poplątane: wysoka technologia, magia, średnio-wieczny wystrój...



HUUUGE



Keep growing

Join us!





WORMS

W. M. 19

PC PS4 XONE

PRODUCENT Team 17 **Wersja PL:** tak

Sir Haszak

Jeśli jeszcze nigdy nie walczyłeś podskakującym czołgiem, to nadarza się ku temu wyjątkowa okazja. Widać, że robale nadal są w formie – nawet pomimo 21. rocznicy powstania serii.

U samych robali bez zmian. Nadal jest to turowa gra strategiczna, w której ma być śmiesznie i strasznie zarazem. Strasznie, bo trup się ściele gęsto, a plansza co pewien czas płonie lub jest wstrząsana wybuchami. Śmiesznie, bo nie uświadczymy tu drzewa łamanego wybuchem – co najwyżej zrobi się w nim półkolista dziura. Rodzaje broni i sposoby śmierci robali też mają wiele z komedii.

Tym razem do betonowego osła, starej kobiety i szalonej owcy dołączyły czołg, mech i helikopter. Oczywiście są one poważnie niepoważne. Choćby czołg – niepoważnie skacze, jakby był na sprężynach. Za to strzela już całkiem poważnie – jak bateria artylerii. Helikopter ma wbudowany karabin strzelający w dół, a mech ma takie uderzenie, że między wszystko w okolicy. Trzeba tylko pamiętać, by wydostać się z uszkodzonego pojazdu, nim wybuchnie. Listę arsenału uzupełniają bronie całkiem niepoważne, które zadają jednak całkiem solidne obrażenia przeciwnikowi. Warto tu wspomnieć o superowcy z gazami, przeprowadzającej atak za jednym podejściem na całej mapie,

oraz baterii do telefonu. Działanie tej ostatniej przypomina uderzenie pioruna, ale na znacznie większej powierzchni.

W skrzyniach rozrzuconych na mapie znajdziemy nie tylko apteczki i gotową broń, ale także surowce. Dzięki temu w turze przeciwnika nie musimy patrzeć z założonymi rękami na eksterminację członków naszego oddziału, ale konstruować rodzaje broni, które uważamy za potrzebne. Staną się dostępne w kolejnej turze.

Dodatkową atrakcją są budynki, w których można się ukryć. To najmniej przekonujący element gry. Chodzenie po nich zajmuje wiele czasu, a zapewniane przez nie bezpieczeństwo jest iluzją. Przeciwnik może użyć bunkrołamacza, czyli



Podczas grillowania robaków w domu, należy bardzo pilnować ognia.



Kiedyś mówił: „Prędzej mi kaktus wyrośnie, niż przejdę misje treningowe”. No i się doigrał.

bomby świdrującej wszystko na swej drodze, lub ataku OMG, który przepala przeszkody na wylot.

Mimo to zabawa jest przednia w każdym trybie. Si tak dobrze symuluje człowieka, że od czasu do czasu popełnia głupie błędy. Oczywiście najzabawniejszy jest tryb wieloosobowy, w który możemy zagrać na tym samym ekranie lub online. Emocje gwarantowane, a najciekawsze akcje – jak chyba w każdej części gry – nagradzane są powtórkami. Nawet tryb treningu skonstruowano tak, że zaliczanie lekcji odblokowuje kolejne możliwości dostosowywania robali do naszego gustu.

Ta niby prosta gra wymaga wyobraźni, kombinowania i pewnej ręki. To ostatnie może zniechęcać typowych miłośników strategii turowych, ale trud na pewno wynagrodzi satysfakcją z powodzenia akcji i dawka dobrego humoru. ■

The background is a dark blue-grey color, decorated with various pixelated geometric shapes in bright orange and yellow. These shapes include squares, rectangles, lines, and L-shaped patterns, scattered across the entire page. A prominent yellow circle is located to the left of the central text box.

PIXEL HEAVEN 2017

OPCJA LIMITOWANA: **BLIND BIRD!**
PIXELHEAVENFEST.COM

The Uncertain

PC PEGI 7

PRODUCENT Comongames Wersja PL: nie

User Jama

Ludzkość wyginęła, zostały się tylko inteligentne, humanoidalne roboty. Mechanicznym społeczeństwem rządzi żelazna logika, bezstronne decyzje oparte na faktach, zerach i jedynkach. Świat ten został jednak zbudowany na kłamstwie.

Wcielasz się w postać robota RT-2 17NP, istoty bez określonego przydziału, która swój czas wypełnia rozbieraniem na części starych ludzkich urządzeń, aby poznać ich działanie i przeznaczenie. RT jest też wynalazcą – buduje nowe urządzenia lub naprawia te zepsute, czym zarabia na prąd, jednak największym jego pragnieniem jest poznać cel swojego istnienia. Traf chce, że przed jego domem awaryjnie ląduje statek, a jego ładunek każe zrewidować RT cały dotychczasowy światopogląd. Okazuje się, że nie wszystkie roboty myślą pod dyktando regularnych rządowych aktualizacji oprogramowania, a sam rząd ukrył przed swoimi obywatelami ważne informacje.

Ta klasyczna przygodówka powstała w niezależnym studiu w Moskwie. Stanowi pierwszy epizod planowanej serii. Twórcy postawili sobie za cel podkreślenie wizualnej strony gry i to rzeczywiście im



Podwójne łóżko służy tylko jako dekoracja, bo RT spędza noce sam w pionowej komorze ładującej jego akumulatory.

wyszło: są tu wysmakowane wizualnie lokalizacje, różne ujęcia kamer, zbliżenia postaci podczas scen dialogowych. Grafika zdecydowanie oddaje klimat postapokaliptycznego świata pozbawionego ludzi, za to wypełnionego różnymi pozostawionymi przez nich niszczącymi przedmiotami. Zresztą humor w grze po części opiera się na zderzeniu logiki nieświadomego ludzkiego zwyczajów robota z próbą odgadnięcia, do czego służyła zdezelowana huśtawka, albo dlaczego w ludzkich siedzibach jest tyle drzwi, co prowadzi do często zabawnych konkluzji.

System inwentarza jest wręcz minimalistyczny, bo przy tak smukłej sylwetce RT nie ma za bardzo gdzie schować wielu przedmiotów. Trochę irytujące jest blokowanie zbierania rzeczy, dopóki z kontekstu fabuły nie wynika potrzeba ich posiadania, choć z drugiej strony jest to konsekwencja uproszczenia interfejsu gry. Zagadki są różnorodne i kojarzą się trochę z Subject 13, choć są dużo łatwiejsze. Jest manipulacja przedmiotami, odnajdywanie ukrytych obiektów, zapis kilku nut ze słuchu, a nawet elementy zręcznościowe. Na szczęście gra jest łaskawa dla tych, którzy gdzieś utkną. Najpierw zaoferuje podpowiedź, a jak już naprawę ktoś jest pod ścianą, to wyłoży kawę na ławę i pokaże, co



Życie nocne wymarło razem z ludźmi.



Ten świat maszyn jest inny niż w „Terminatorze”. Roboty żyją pokojowo, pracują, rozwijają się.

dalej trzeba zrobić. Fabuła, z wątkiem szeroko zakrojonej konspiracji, jest interesująca i o dużym potencjale, ale odniosłem wrażenie, że moje wybory dialogowe nie mają wpływu na akcję, która - przynajmniej w tej części - jest zupełnie liniowa. Pierwszy odcinek można z powodzeniem ukończyć w około cztery godziny. ■

NAJNOWSZY FILM OLIVERA STONE'A



NIGDZIE SIĘ NIE UKRYJESZ

SNOWDEN

JOSEPH GORDON-LEVITT SHAILENE WOODLEY

W KINACH W LISTOPADZIE

WRC 6

PC PS4 XONE

PEGI 3

PRODUCENT Kylotonn Wersja PL: tak

Pjotsze



Który mężczyzna, będąc w wieku młodzięcym, nie biegał pod blokiem między samochodami i razem z kumplami nie sprawdzał, ile dane auto ma na liczniku, a potem nie wyobrażał sobie, jakby to było taką maszyną pośmigac? Na pewno większość.

Ci, w których żyłka rajdowcy nie zanikła, a nie mieli tyle szczęścia – lub raczej wytrwałości – by zając się wyścigami na poważnie, mają na szczęście alternatywę. I nie mówię tu o jeździe pod prąd na S8, a o wirtualnej rozrywce. Na pewno jedną z ciekawszych propozycji jest WRC 6, które właśnie trafiła na sklepowe półki. Jego poprzednia odsłona wyszła spod rąk Kylotonn Games i została uznana za najlepszą część serii. To jednak może się zmienić, bo za najnowszą część odpowiadają ci sami ludzie, którzy ponownie odwalili kawał dobrej roboty.

W WRC 6 będziemy mieli czym się ścigać – dzięki licencji Rajdowych Mistrzostw Świata mamy do wyboru wszystkie zespoły biorące udział w tych zawodach. Do dyspozycji miałem aż trzy klasy pojazdów: Junior WRC, WRC 2 i najmocniejszą WRC. Po wybraniu odpowiedniej kategorii oraz zespołu (w grze obecne są 2 polskie ekipy) przyszedł czas na dobór wyścigu, a ten mogłem sobie dowolnie skonfigurować: od wyboru odcinka przez porę dnia aż po warunki panujące na drodze.

Oczywiście ustawień jest więcej i wszystko zostało przygotowane tak, by nawet laik nie zagubił się w nadmiarze opcji, a wyjadacz nie wkurzał się na zbyt dużo uproszczeń. Możemy więc dopasować pod siebie wszystko: od ogólnego poziomu trudności poprzez szczegóły dotyczące prowadzenia aż po reakcje pilota – uwierzcie, czasami facet potrafił zasypać mnie tyloma informacjami na temat trasy,



➤ Powiedzieli, żeby wsiąść do fury i strzelić kilka popisów na szosie. A czemu by nie...

➤ Bez różnicy, czy pod kołami masz asfalt, czy oblodzoną nawierzchnię, są tylko dwie zasady: dojeżdż do mety i – co ważniejsze – zrób to jak najszybciej.

że aż traciłem orientację. Kapitalnie rozwiązano kwestię uszkodzeń naszej maszyny – mogą być one tylko wizualne lub realnie odzwierciedlać stan samochodu po nawet najmniejszym pocałunku z okoliczną florą lub zabudowaniami. I to działa, bo często zdarzało się, że pod koniec wyścigu mój samochód wyglądał jak postapokaliptyczny wrak. Nie wiem, czy auta da się tak totalnie zdemolować, żeby nie dojechały do mety, a uwierzcie mi – próbowałem i tego.

Jak wspomniałem, WRC 6 nie stoi w rozkroku między dwoma generacjami sprzętu, więc ekipa deweloperska miała więcej czasu, by skupić się na modelu jazdy. Ten uległ znacznej poprawie.auta reagują lepiej na nasze poczynania, a efekty pogodowe mają realny wpływ na to, co dzieje się na drodze. Inaczej jechało mi się o świcie w pełnym zachmurzeniu, a inaczej w nocy podczas deszczu czy śnieżyicy. Także grafika uległa polepszeniu – widać na pierwszy rzut oka, że ta gra to rasowa rajdówka na nowoczesne maszyny. ■





❖ Piękne, piaszczyste wybrzeże. Niestety, oponentów nie można przerobić na pokarm dla rekinów. Za to po skończonym odcinku pojawia się informacja, że to dopiero 2 z 480 przejechanych tras.

FORZA HORIZON 3

PC XONE PEGI 3

PRODUCENT Playground Games **Wersja PL:** tak

■ Pjotsze

Australia, cóż to musi być za cudowny kraj. Nie ukrywam, że ojczyzna Szalonego Maksa i Krokodyla Dundee zawsze mnie intrygowała i znajduje się na jednym z najwyższych miejsc na mojej liście „musisz zobaczyć, nim umrzesz”.

Jak na razie z pomocą przychodzi mi elektroniczna rozrywka, bo oto w najnowszej odsłonie Forza Horizon 3 odwiedzamy kraj misia koali i kangurów. Tak, tak – festiwal Horizon przenosi się w całkowicie nowe miejsce i, jak się okazuje, to do nas będzie należała rola rozkręcenia tej samochodowej imprezy. Pragnę tu uspokoić wszystkich fanów wcześniejszych odsłon serii – w najnowszej produkcji Playground Games nie wcielamy się w smutnego zarządcę chodzącego codziennie pod krawatem. Jesteśmy tu bardziej kimś w rodzaju menedżera czynnie biorącego udział w odbywających się w ramach zabawy wyścigach.

A będziemy mieli czym się ścigać, bo w grze udostępniono nam ponad 350 licencjonowanych maszyn różnego typu. W zależności od upodobań,

będziemy mogli zasiąść za kierownicą muskle carów, aut GT, sportowych sedanów, wozów typu SUV, supersamochodów, a nawet klasyków. Co ciekawe, na te ostatnie można się natknąć, przeszukując porozrzucane tu i ówdzie stare szopy. I jeszcze jedno, bardzo zdziwił mnie brak samochodów ze stajni Volkswagena... Nie żebym był ich fanem, ale to jednak trochę dziwne.

Jak to zwykle bywa, zaczynamy skromnie, bo z jednym pojazdem i nierozbudowaną miejscówką festiwalową, w której gromadzą się przybyli fani oraz gdzie zlokalizowany jest nasz garaż. Na pierwszy wóz wybrałem sobie HSV Maloo – jako że jestem w Australii, to ten podrasowany Holden wydawał mi się najlepszym wyborem – i ruszyłem odkrywać antypody. Mimo że do naszej dyspozycji została oddana tylko część wschodniego wybrzeża kraju, to uwierzcie mi, jest tu co robić. Mogłem uczestniczyć w standardowych zawodach ulicznych oraz ich offroadowych odmianach, brać udział w starciach 1:1, szaleć w strefach driftu, a nawet ścigać się w nielegalnych wyścigach. Sporo tego, a z każdym zaliczonym etapem pojawia się jeszcze więcej opcji zabawy. Co ważne, każde zwycięstwo daje nam doświadczenie, walutę, a także...



❖ Na naszej drodze zawsze pojawi się jakiś typ, który aż prosi się o to, by przefasonować mu... karoserię.

❖ Miłośnikom feng shui przypadnie do gustu - premiovana punktami - opcja dewastacji, to znaczy aranżacji otoczenia w skali makro.

powiększa liczbę fanów niezbędnych do rozwoju imprezy.

Oprawa dźwiękowa stoi na dobrym poziomie – auta brzmią jak należy, a pomruki silników potrafią wywołać gęsią skórę. Dostępne są też stacje radiowe specjalizujące się w różnych odmianach muzyki, więc dla każdego coś miłego. A grafika? Nowa Forza jest po prostu śliczna, nawet na niższych ustawieniach. Użytkownicy pecetów narzekają na optymalizację, ale sądzą, że zostanie to naprawione w nadchodzących łatkach... ■





✚ Nie chcecie wiedzieć, dokąd prowadzi ten stylowy korytarzyk...

Event [0]

PC MAC

PRODUCENT Ocelot Society Wersja PL: nie

✚ Paweł Schreiber

Pamiętacie jeszcze lata siedemdziesiąte, kiedy wszyscy wiedzieli, że w roku 2016 już dawno skolonizujemy Księżyc, Marsa i parę innych planet, że będziemy się rozbijać ogromnymi statkami kosmicznymi i dzwonić na Ziemię z orbity za kilka dolarów, a do tego walczyć o życie z niestabilnymi psychicznie sztucznymi inteligencjami? Przyszłość, w której właśnie żyjemy, to jakiś ubogi krewny tamtej wizji, która już dawno przeminęła.



Nagrody

Począwszy od 2014 roku, prezentowany na różnych imprezach Event[0] zebrał kilka nagród (ELGO, BIG) i był nominowany w wielu kategoriach.

✚ Nie chcecie wiedzieć, dlaczego w salonie statku wciąż leci „Metropolis” Fritza Langa.



✚ Ale taki widok z okna chyba jednak chcielibyście mieć, czyż nie?



✚ Na pierwszym planie Kaizen, na drugim ogród – nie chcecie wiedzieć, co tu się działo.

Na szczęście jest gra Event[0]. Rozgrywa się w roku 2016 na pokładzie wyprodukowanego w latach osiemdziesiątych statku międzyplanetarnego Nautilus, pełnego uroczych retrofuturystycznych gadżetów, ekranów telewizyjnych i, co najważniejsze, terminali do komunikacji z kierującą statkiem SI o nazwie Kaizen. Kiedy trafiamy na statek, na jego pokładzie już od dawna nikogo innego nie ma. Nautilus dryfuje w przestrzeni w okolicy Jowisza, transmitując w pustkę dziwną piosenkę o końcu świata.

Eksplorujemy statek, żeby się dowiedzieć, co się na nim stało. Wnętrza są ładnie zaprojektowane, a ślady po załodze tajemnicze i sugestywne, ale gdyby tylko to się w Event[0] liczyło, mielibyśmy do czynienia z grą najwyżej średnią, a do tego krótką (2-3 godziny), chociaż ze świetnymi zakończeniami (jest ich kilka). Ale jest jeszcze Kaizen. Zamiast budować drzewka dialogowe, twórcy gry stworzyli postać, która działa jak chatbot – na każdym napotkanym terminalu możemy wpisać, co nam się podoba, a Kaizen spróbuje odpowiedzieć. Nie jest to chatbot światowej klasy i często odpowiada bez związku z tym, co napisaliśmy, ale potrafi też



✚ Plakat kampanii zapobiegającej samobójstwom w kosmosie. Nie chcecie wiedzieć, jak wyglądały pierwsze długie loty w przestrzeni.

pozytywnie zaskoczyć. Rozmowy z Kaizen najpierw mnie rozczarowały (często mnie nie rozumiała, brakowało jej uroku osobistego GadOS czy SHODAN), ale naprawdę doceniłem je przy drugiej rozgrywce. Kiedy zamiast wydawać SI polecenia, próbowałem jej okazać trochę ciepła, zaczęła na mnie reagować zupełnie inaczej. Przedtem otwarcie pewnych drzwi na statku wymagało długiej dyskusji, a teraz nie musiałem nawet o to prosić. SI, przedtem twarda i konkretna, okazała się wrażliwa i emocjonalna. Zaczęliśmy sobie ufać i gra była zupełnie inna.

Pamiętacie lata osiemdziesiąte i ten magiczny moment, kiedy wstukiwaliśmy coś na klawiaturze, patrzyliśmy na ekran i zastanawialiśmy się, czy to coś nas rozumie? Wtedy wiedzieliśmy, że w 2016 roku na pewno już będzie rozumieć, a postacie w grach komputerowych nie będą automatami, tylko stworami, z którymi da się sensownie pogadać. Przyszłość, w której żyjemy, to ubogi krewny tej wizji. Na szczęście jest też Event[0] –eksperyment może nie do końca udany, ale śmiało zmierzający w kierunku, którego inni boją się nawet dotknąć. ■



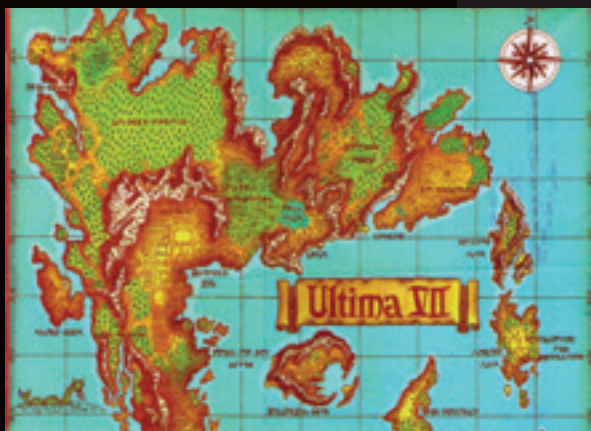
78

Córka Terry'ego Pratchetta od lat pracuje przy grach wideo.



70

BioShock niedługo skończy 10 lat, nadszedł więc dobry moment na podsumowanie dziejów serii, która doczekała się trzech pamiętnych odsłon. Wracamy do korzeni Rapture i Columbi...



60

Najlepsza gra na świecie, czyli Ultima 7. Rozszerzyła myślenie o RPG i stworzyła najbardziej bogaty wirtualny świat AD 1992.

HALL OF FAME

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



64

Słynny autor Infocomu i Legend Entertainment Bob Bates porozmawiał z Pixel'em o tym, jak narodziły się nowoczesne gry przygodowe.

Ultima VII



Richard Garriott, Lord British, syn astronauty, z bożej łaski władca Britannii, kreator światów, ojciec założyciel gatunku cRPG, twórca Najlepszej Gry na Świecie.

NAJLEPSZA
GRA
NA ŚWIECIE

Gry przychodzą i odchodzą. Jest całe mnóstwo tytułów, które kiedyś spędzały mi sen z powiek, a dzisiaj nie mam pojęcia, co w nich wtedy widziałem.

■ Paweł Schreiber

Zdarzają się też takie, które po pewnym czasie wracają. Znajduję starą płytę, wkładam ją do napędu i znów zarywam noc jak za starych, dobrych czasów. Ale są również takie, bardzo rzadkie, które tak naprawdę nigdzie sobie nie poszły – zupełnie, jakbym kupił je wczoraj, a nie całe lata temu.

Jedną z nich, a dla mnie może najważniejszą, jest Ultima VII, najlepsza i najbardziej rozbudowana część legendarnej serii RPG stworzonych przez Richarda Garriotta. Składa się z dwóch części: The Black Gate i Serpent Isle. The Black Gate opisuje pierwsze spotkanie Avatara ze złowrogim Guardianem, próbującą zapanować nad Britannią demoniczną istotą, która będzie prześladować naszego bohatera aż do zakończenia Ultimy IX. Serpent Isle, która pierwotnie miała być bardzo luźno związana z serią, a w końcu stała się bezpośrednim sequelem „siódemki”, opowiada o wyprawie Avatara i jego dwóch towarzyszy na tytułową wyspę w poszukiwaniu jednego z czarnych charakterów The Black Gate.

Dlaczego tak pokochałem te gry? Za szczegóły. Przykład? W The Black Gate działa organizacja religijna o nazwie The Fellowship. Kiedy rozmawiamy o niej z bohaterami niezależnymi, dowiadujemy się, że owa sekta od czasu do czasu organizuje sobie ni to spotkania, ni to nabożeństwa. Leniwy gracz przejdzie nad tym do

porządku dziennego, ale gracz dociekliwy rozłoży śpiworek pod drzwiami siedziby Fellowship i poczeka. Co w końcu zobaczy? Cały tłum mieszkańców, który schodzi się do kaplicy, siada grzecznie w ławkach i słucha przemówienia przywódcy. Potem poszczególni obywatele zaczynają wygłaszać własne świadectwa: jak żyli przedtem, jak kontakt z sektą odmienił ich życie, jak dobrze im się dzisiaj powodzi. Koniec? Tak, koniec spotkania, ale nie atrakcji, bo można sobie dla zabawy pójść za dowolnym z uczestników spotkania i sprawdzić,

czy wróci po nocy do domu, czy ma jeszcze coś do załatwienia. A przy okazji dowiedzieć się, że burmistrz, zanim wróci do żony, wpada jeszcze na chwilę do pani dyrektor miejscowego muzeum. Nietładnie.

Odświeżam sobie ostatnio pierwszego Mass Effecta. Owszem, wierzę, że postacie normalnie sobie żyją i zajmują się swoimi sprawami, ale z mojego doświadczenia wynika, że całe życie spędzają, stojąc w tych samych miejscach i czekając, aż do nich podejdę.

✚ Avatar i towarzysze nagle zorientowali się, że gospodarz jednak BYŁ w domu.





❖ Avatar za chwilę będzie starał się o rolę Avatara w przedstawieniu o Avatarze. Roli oczywiście nie dostanie.



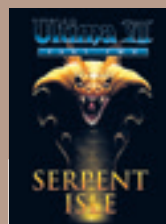
Wartko płynąca fabuła sprawia, że za dużo o tym nie myślę, ale czasem trochę mi ich żal. Bo delikwent zamieszkały Ultimę VII wstaje rano, otwiera okiennice, krząta się po domu, idzie do pracy, wieczorem zjada kolację w gospodzie, a potem albo grzecznie idzie spać, albo zajmuje się jakimiś niecnymi nocnymi sprawkami. Najweselej jest, kiedy gromadka takich działających zgodnie ze swoim harmonogramem postaci zbierze się w jednym miejscu, na przykład pod wieczór w pubie Blue Boar w Britain, gdzie klienci obsiadają stoły i zamawiają kolejne dania, a kuchnia uwija się z ich



przygotowaniem i podawaniem do stołu (potem pyta, czy smakowało). Na scenie w tym czasie przygrywa zespół The Avatars. „Świat żyjący własnym życiem” to slogan, który w grach funkcjonuje od dawien dawna i pewnie nigdy funkcjonować nie przestanie, ale dziś, w 2016 roku, mało znam komputerowych RPG-ów, które realizowałyby go lepiej od Ultimy VII, rocznik 1992.

Świat tej gry jest niesamowicie interaktywny. Można w nim nie tylko piec chleb (kup mąkę w młynie, dodaj wody, uformuj ciasto, włóż do pieca, zjedz albo sprzedaj), ale również malować obrazy, a nawet zmieniać pieluchy bobasom w żłobku w zamku Lorda Britisha. Warto też jak najczęściej rozmawiać z miejscowymi. Można otrzymać od nich mnóstwo informacji i to nie tylko na temat głównej linii fabularnej gry. Jedną z najpiękniejszych rzeczy w dialogach jest to, jak budują spójny obraz społeczności, do której trafiliśmy. Kiedy docieramy do małego miasteczka, już po kilku rozmowach wiemy, kto kogo lubi, a kogo nie. W bardzo wielu zadaniach głównych i pobocznych jednym z kluczowych elementów jest zrozumienie tego, jak funkcjonuje miejscowa społeczność. W ten sposób poznajemy podziały między mniej i bardziej biednymi w Paws, relacje gargulców i ludzi pracującymi w kopalniach Vesper albo zupełnie odmienne mentalności mieszkańców trzech miast Serpent Isle.

Dodatek



Dodatek Serpent Isle

Pierwotnie miał być osadzoną w pirackich realiach grą z serii Worlds of Ultima, w której ukazały się Savage Empire i Martian Dreams. Ostatecznie wszedł do głównej serii, ale nie został Ultimą VIII ze względu na niepisaną zasadę, że każda kolejna Ultima powinna powstawać na nowym silniku.

Wśród tematów społecznych, jakie poruszają dwie Ultimy VII, są między innymi rasizm, rozwarstwienie społeczne, uzależnienia i fanatyzm religijny.

Pełen szczegółów świat Ultimy jest też pełen zakamarków i niezwiązanych z główną fabułą spotkań, czasem mocno zapadających w pamięć. W jaskini niedaleko leśnego miasta Yew natrafiłem kiedyś na parę ludzi – golusieńkich, jak ich Garriott stworzył. Mężczyzna i kobieta najwyraźniej byli rodzeństwem, całe świadome życie spędzili w swojej grocie i okolicznym lesie, nie wiedząc o innych skupiskach ludzkich, a żywili się głównie miodem i mówili prostą, łamaną angielszczyzną, której pewnie nauczyli ich dawno zmarli rodzice. Ciekawa sprawa, pomyślałem. Dopiero dużo później podrażyłem trochę głębiej – ostatecznie po dłuższym śledztwie okazało się, że dwa golasy nie wychowały się w żadnej jaskini, tylko w Yew, skąd w końcu zwały, żeby nie płacić podatków i od tego czasu ukrywają się przed prawem,

przy okazji nabierając poszukiwaczy przygód. Tego rodzaju mini-historyjek, czasem komicznych, a czasem wzruszających, jest w Ultimie VII mnóstwo. Z poznawania ich historii nie wyciągamy ani korzyści, ani punktów doświadczenia, ale właśnie to jest w tej Ultimie wspaniałe, że mnóstwo rzeczy chce się w niej robić bezinteresownie, choćby dla głębszego poznania świata stworzonego przez ludzi z Origin.

Specjalnie pisałem cały czas o szczegółach, bo właśnie od nich warto w Ultimie zacząć, a na kolejne piętra skomplikowania piąć się spokojnie samemu, zdając sobie krok po kroku sprawę z ogromnej skali i spójności tej gry. Wiadomo nie od dziś, że w nadmiarze detali łatwo się pogubić i stworzyć złożoną z miłych drobiazgów okropność. Naprawdę nie wiem, jakim cudem przy takim nacisku na szczegóły ludziom z Originu udało się stworzyć tak kapitalną całość. Jest to szczególnie imponujące w The Black Gate, gdzie gracz ma ogromną swobodę poruszania się i działania, a porcyjki świetnie skonstruowanej głównej fabuły pojawiają się w ramach eksploracji jakby przypadkiem.

„Siódemka” to ostatnia tak dobra Ultima. The Black Gate nie stara się nawet ukrywać złośliwych aluzji do mającej już za chwilę wykupić Origin firmy Electronic Arts – para czarnych charakterów, których ścigamy przez pół gry, nosi imioma Elizabeth i Abraham (EA), a zbudowane na rozkaz Guardiany generatory zakłócające działanie magii w Britannii mają kształt sześcianu, kuli i piramidy – wypisz, wymaluj, logo EA.



Dzieło



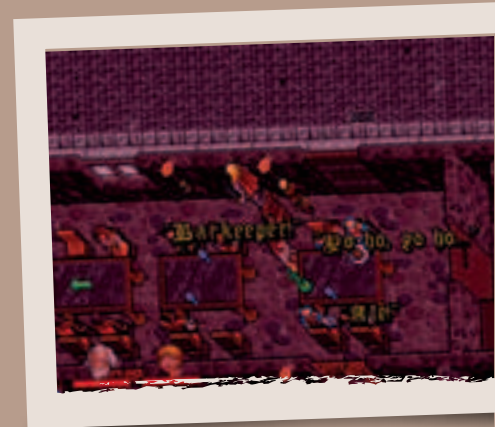
Ultima VII: The Black Gate była jedną z najbardziej skomplikowanych gier swoich czasów pod prawie każdym względem – złożoności i ogromu świata (bez ekranów ładowania), ilości postaci (kilkaset) i dialogów (setki stron). Przykrą konsekwencją skali gry był fakt, że program musiał wciąż dogrywać dane z dysku twardego.

Po następnych częściach serii, U8 i U9, wyraźnie widać, że powstawały już pod butem dużej korporacji. Są w nich już tylko przebliski i echa dawnej świetności serii.

W swoim czasie Ultima 7 funkcjonowała na granicy tego, na co było stać ówczesne komputery. Obsługa ogromnego i pozbawionego ekranów ładowania świata wymagała własnego systemu zarządzania pamięcią i ciągłego dogrywania zawartości z dysku (przez co na przykład ówczesne napędy CD-ROM były zbyt wolne na potrzeby silnika). Później ten problem dał się we znaki ludziom próbującym grać w U7 na nowszych sprzętach – do czasów DOSBoxa wymagało to skomplikowanych rytuałów. Paradoksalnie, wyszło to miłośnikom U7 na dobre, bo powstał działający na wielu platformach silnik Exult, nie tylko uruchamiający grę, ale również poprawiający jej niedociągnięcia i pozwalający na zabawę w różnych rozdzielczościach. Potem U7 pojawiła się na platformach GOG.com i Origin. Można więc powiedzieć, że nigdy nie była bardziej dostępna i ładniejsza niż dzisiaj.

Z kronikarskiego obowiązku warto wspomnieć, że gra The Black Gate doczekała się również wersji na konsolę Super Nintendo, tak niedobrej i okrojonej, że aż warto się z nią zapoznać. Jej twórcy działali pewnie w dobrej wierze, przekonani, że z U7 da się zrobić coś w rodzaju Zeldy. Cóż, nie dało się. Co przy tej grze wycierpiałem, to moje. ■

✦ Ogromne portrety postaci w dialogach to pierwszy sygnał, że w Serpent Isle wiele się zmieniło w porównaniu z The Black Gate.



✦ Wieczór w gospodzie Pod Niebieskim Dzikim w Britannii. Obywatele chórem proszą o dołkę.

A portrait of a middle-aged man with short, light-colored hair and glasses, smiling warmly. He is wearing a light blue and white vertically striped button-down shirt. The background is a dark, textured stone wall with several rectangular openings, some of which are illuminated from within, creating a warm, golden glow. A torch with a bright flame is visible in the upper left corner. The overall atmosphere is rustic and dramatic.

**PIXEL
WYWIAD**

BO B BATES

LEGEND ENTERTAINMENT

O tym, jak wyglądały przygodówki złotej ery, z byłym szefem Legend Entertainment **Bobem Batesem** rozmawia Piotr Mańkowski.

P Jak to się stało, że zacząłeś pracować w legendarnym już wówczas Infocomie? Karierę zaczynałem jako pisarz i scenarzysta. Zaskoczył cię, ale całkowicie ominął mnie szal na Dungeons & Dragons, bo wówczas głównie czytałem i pisałem. Pojawiłem się w Nowym Jorku z projektem mojej pierwszej powieści, wpadłem do wydawcy i usłyszałem, że oferują mi za nią 25 tysięcy dolarów. Dało się z tego żyć. Ojciec podarował mi w tamtym czasie komputer TRS-80, żebym mógł pisać. Na szczęście lub nieszczęście, była tam też dyskietka z grą o nazwie Zork. I tak wsiąknęłam w temat, po czym szybko stwierdziłem, że też mógłbym to robić. Warto pamiętać, że w czasach, gdy przygodówki nie miały grafiki, jakoś pisanie miała szczególne znaczenie, bo słowo

musiało ten obraz zastępować. Założyłem firmę Challenge, której celem miała być produkcja tekstówek. Mój partner biznesowy zauważył, że bardziej od budowania mechaniki gier interesuje mnie tworzenie fabuł, więc zapytał, czy nie moglibyśmy kupić licencji jakiegoś silnika. Jedynym dostępnym silnikiem do gier przygodowych był ten od Infocomu. Udałem się więc na rozmowy do Cambridge w stanie Massachusetts, które zakończyły się tym, że zaproponowano mi pracę. „Zamiast licencjonować silnik, zacznij pisać dla nas fabuły” – powiedzieli. I tak firma, którą założyłem, by konkurować z Infocomem, ostatecznie zaczęła z nim współpracować. Napisałem dla niego dwie gry: Sherlock: The Riddle of the Crown Jewels oraz Arthur: The Quest for Excalibur.



P Legend Entertainment narodziło się w wyniku konfliktu, jaki nastąpił na linii Infocom - Activision, który był jego ówczesnym właścicielem? Activision zamknęło Infocom w maju 1989 roku – zaraz po tym, jak ukazał się Arthur. W efekcie mój Challenge stracił wydawcę. Nie znałem osobiście grabarza Infocomu Bruce'a Davisa, miałem głównie kontakt z Joe Perezem, Davem Leblingiem i Brianem Moriartym. Wiedziałem, że chcę dalej działać, ale potrzebowałem programistów, gdyż nigdy wcześniej nie zajmowałem się kodowaniem. W ten sposób trafiłem do firmy Paragon Mike'a Verdu, żeby wynająć jakichś ludzi. Dogadaliśmy się z Mikiem i stwierdziliśmy, że połączymy siły i tym sposobem w październiku 1989 roku powstało Legend Entertainment. Pierwszą ważną osobą, którą wciągnęliśmy do firmy, był Steve Meretzky, dawny autor Infocomu. Rozmawiając o pierwszej grze, którą wypuścimy, zeszliśmy na temat Leather Goddesses of Phobos. Seks, fantazy i czary – narodził się z tego Spellcasting 101. I teraz wyobraź sobie: zajmujący się magią student w okularach i z różdżką w dłoni. Można byłoby podejrzewać, że ściągnęliśmy ten pomysł z „Harry'ego Pottera”, tyle że gra powstała w 1990 roku, na długo zanim J.K. Rowling w ogóle o tym bohaterze pomyślała.

P Zaraz potem wyszedł Timequest twojego autorstwa, który podobnie jak Spellcasting był hybrydą tekstówki i tak zwanej graphic adventure. W tamtym czasie był to technicznie krok do tyłu w porównaniu z konkurencją... W tamtym momencie królowała Sierra, która właśnie zamieniła interfejs na ikonkowy. Ja uważałem, że parser stanowi esencję przygodówek. Dawało to mnóstwo możliwości operowania przedmiotami, co zawsze miało



Pod względem wizyjności Shannara była prawdopodobnie najdoskonalszym dziełem Legend.



Celem istnienia Legend Entertainment było kreowanie interaktywnej fikcji na poziomie wyższym, niż robiło Infocom.

1990



Spellcasting 101: Sorcerers Get All the Girls było opowieścią o Ermiem Eaglebeaku, studium na Sorcerer University.

1991



Kontynuacja nosiła podtytuł „Przyrząd czarownika”. Steve Meretzky zwięźcił trylogię grą Spellcasting 301: Spring Break.

1991



Jest rok 2090, podróże w czasie zostały zakazane. Ale jest pewien człowiek, który chce dokonać zmian w przeszłości...

1993



Szalona komedia w stylu Spellcasting, pokpiwająca ze schematów fantazy. Okładkę gry zaprojektował sam Boris Vallejo.

1994



Gra oparta na cyklu „Dragonlance” autorstwa Margaret Weis i Tracy'ego Hickmana. Miała grafikę SVGA i nagrane głosy postaci.

1994



Arcylothem był tu Dr Entropy. Gra okazała się politycznie niepoprawna i najbardziej szalona spośród produkcji Legend.

✦ Gra Companions of Xanth opowiadała o chłopcu, który wpadał do świata... gry wideo.



✦ Fani Legend przecierali oczy, gdy ich ukochana firma wypuściła opartą na silniku Unreal strzelaninę jedynie troszkę udającą RPG.



znaczenie dla lubiących łamigłówki starych wyjadaczy. Rodzi się tu też rola dla projektanta gry, który musi przewidzieć wszystkie najważniejsze akcje gracza i antycypować je, wymyślając riposty. Na przykład Timequest był testem na to, czy publiczność są w stanie przyciągnąć przygodówki trudne, złożone i pozbawione elementów komicznych. Test został zdany, bo gra sprzedała się w 100 tysiącach egzemplarzy, co jak na ówczesną epokę było świetnym wynikiem.

▣ Wasze gry powstawały chyba na tym samym silniku? Tak było od czasu Spellcasting do Frederik Pohl's Gateway. Począwszy od Companions of Xanth, zamieniliśmy parser na system point and click. Moją ulubioną grą tamtego okresu był Eric the Unready. Tworzenie jej było wielką przyjemnością, a w momencie wyboru pomiędzy dowcipem a zagadką, zawsze wybierałem to pierwsze. Te tytuły miały coś, co obecnie zupełnie zostało zagubione, a mianowicie wywoływanie u odbiorcy poczucia, że grają z kimś lub przeciwko komuś. W każdym razie że nie zmagają się z odhumanizowaną maszyną, lecz uczestniczą w zabawie z autorem. To były dzieła, w których czuło się osobowość twórcy.

▣ Począwszy od Gateway, udawało się wam pozyskać licencje na używanie motywów z książek sławnych twórców. Kto za to odpowiadał? Po prostu zaczęliśmy pisać listy do autorów fantazy i SF, których ceniliśmy, z pytaniem o możliwość „wydzierżawienia” ich światów. Napisałem do Piersa Anthony'ego, Frederika Pohla, Terry'ego Brooksa, Roberta Jordana czy Tracy Hickman, i oni się zgodzili. Żaden specjalny agent czy impresario nie był potrzebny. Najbardziej zainteresowany był Terry, który sam zabiegał, by jego „Shannara” została przerobiona na interaktywną opowieść. Nie była to postawa typu: „OK, prześlijcie czek, a potem pudełko z grą, gdy będzie już gotowa”. Pomiędzy pokoleniami występującymi w jego książkach istniało brakujące ogniwo, które my opisaliśmy w grze, starając się równocześnie, by nie zaburzyć zasad całego świata. Scenariusz napisali ludzie, którzy odeszli z Sierry. Terry dał jedynie prawa do swojego świata, ale sam – podobnie jak inni pisarze – nie uczestniczył w produkcji.

▣ Jak się wam udawało konkurować z takimi gigantami jak LucasArts czy Sierra? Zawsze uważałem, że Secret of Monkey Island to mistrzostwo świata. King's Quest był mniej logiczny, więc nie byłem jego wielkim fanem, ale Larry był w porządku. Zawsze im kibicowałem, bo jeśli przygodówki jako gatunek radziły sobie dobrze, to zawsze był rynek i dla nas. Dobrze nam się działo aż do okolic 1994 roku, kiedy to gry z interfejsem tekstowym zaczęły odchodzić do lamusa, załamywała się także sprzedaż trudniejszych przygodówek.

✦ Patricia Charbonneau znana z popularnego w środowisku LGBT filmu „Desert Hearts” oraz występujący w „Star Treku” jako Worf Michael Dorn połączyli siły w Mission Critical.

1995



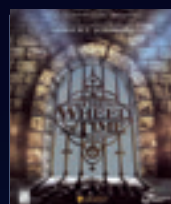
Za realizację Shannary odpowiadało małżeństwo Cole, które wcześniej pracowało nad serią Quest for Glory.

1997



Callahan's Crosstime Saloon powstał na podstawie książek laureata nagród Hugo i Nebula Spidera Robinsona.

1999



Wheel of Time zaskoczyło zarówno fanów Legend, jak i miłośników Roberta Jordana. Nie zadowolilo ani jednych, ani drugich.

My w tym czasie wypuściliśmy Superhero League of Hoboken autorstwa Steve'a Meretzky'ego, któremu zamarzyło się zrobienie hybrydy przygodówki i RPG. Po pewnym czasie otrzymaliśmy list od prawników Marvela, że firma jest właścicielem słowa „superhero” i w związku z tym musimy wycofać cały nakład ze sklepów. Udało się w końcu wynegocjować, że nie będziemy więcej produkować, a sprzedamy to, co już jest na rynku. Próbowaliśmy podłączyć się do popularnego wówczas trendu FMV za pomocą Mission Critical, do którego wynajęliśmy takich aktorów jak Michael Dorn czy Patricia Charbonneau, ale pozostawaliśmy wierni sobie, bo za tą fasadą kryła się gra logiczna.

Po waszej ostatniej przygodówce, Callahan's Crosstime Saloon, zaczęliście wydawać strzelaniny 3D. Dla mnie to był swego rodzaju szok... Wheel of Time nie było strzelaniną, bardziej bym je określił mianem action RPG. Rzucało się czary, używało przedmiotów, postać miała statystyki. Grę oparto na silniku Unreal i było to, nawiasem mówiąc, pierwsze wykorzystanie tego silnika przez firmę inną niż Epic. Sześć Epic Tim Sweeney przyszedł do naszego biura, żeby zobaczyć, jak mają się prace z ich silnikiem i skomentował krótko: „O mój Boże, nie miałem pojęcia, że można na Unrealu robić takie rzeczy!”. Ogólny problem z przygodówkami był taki, że od czasu wydania 7th Guesta, 11th Hour, a zwłaszcza Mysta, koszt wyprodukowania takiej gry znacznie wzrósł.... Dla przykładu nasza pierwsza gra kosztowała 125 tysięcy dolarów i wówczas, sprzedając 40 tysięcy kopii, już miałeś przyzwoity zysk. Po Myście koszt produkcji przekroczył milion, więc do wyjścia na zero trzeba było sprzedać ze 200 tysięcy egzemplarzy. A to już było wielce ryzykowne...

PI właśnie to zabiło przygodówki jako gatunek? Dokładnie. To był jeden z dwóch głównych powodów. Drugi był natury fundamentalnej. Po prostu przygodówki przestały być uczciwe w stosunku do odbiorcy. Tworząc grę z tego gatunku, umieszczasz w niej zagadki. Jeśli są one zbyt trudne dla przeciętnego gracza, ten po paru nieudanych próbach zmuszony jest sięgnąć po podpowiedź. Jeśli sięga po nią i mówi: „No jasne, jak mogłem na to nie wpasnąć?”, to wszystko jest w porządku. Jeśli natomiast rozwiązanie jest dla niego kompletnym zaskoczeniem, przy następnej zagadce nie próbuje już tak długo, tylko od razu sięga po podpowiedź z internetu. W efekcie przestaje grać, a zaczyna mechanicznie przechodzić przygodę. Ujmując rzecz nieco pompatycznie, takie złe przygodówki zatruły studnię całego gatunku. Ludzie z naszej firmy byli prywatnie fanami Doom'a i Quake'a, a jeśli twoi własni pracownicy chcą robić gry 3D, to nie masz jak się bronić. W styczniu 2004 roku wydaliśmy Unreal 2, który stał się wielkim sukcesem.



■ W Callahan's Crosstime Saloon pojawiła się rzecz niespotykana w przygodówkach Legend – szczątkowa animacja! Postacie poruszały rękami, a śmigoło się kręciło.

■ Unreal 2: The Awakening został wyprodukowany przez Legend w 2003 roku. Głównym autorem gry był Matthias Worch, który karierę zaczynał od tworzenia poziomów do Doom'a i Quake'a.



■ Pierwsza wersja Unreala 2 ukazała się w grudniu 2003 roku, a 16 stycznia kolejnego roku Atari podjęło nagłą decyzję o zamknięciu Legend Entertainment. Bob Bates zaczął realizować pojedyncze projekty, a Michael Verdu zatrudnił się w EA przy serii Command & Conquer. ■

Była to gra dla pojedynczego gracza, podczas gdy Epic w tym czasie pracował nad Unreal Tournament. Stworzyło to trochę nienaturalną sytuację, gdy konkurowaliśmy z właścicielami silnika, z którego korzystaliśmy. Wtamtym czasie Legend Entertainment był już własnością Atari, a ono, jak wiadomo, upadało. Zakończyliśmy działalność wraz z nim.

■ Kiedy staliście się własnością Atari?

Trzeba się cofnąć jeszcze raz do połowy lat dziewięćdziesiątych. Zainwestowała w nas wówczas firma Random House, co wydawało mi się dobrym pomysłem, bo nasi autorzy wykazywali ambicje literackie, a my nawiązaliśmy kontakt z gigantem na tym rynku. Potem jednak Random House zdecydował nagle, że się wycofuje z rynku interaktywnej rozrywki i pozbywa się wszystkich czterech oddziałów, w tym nas. Sprzedaliśmy się więc GT Interactive, które sprzedawało się Infogrames, a ono nabyło też Hasbro, które miało w swoim portfolio nazwę Atari. W pewnym momencie postanowili zmienić nazwę. Stąd się to wzięło.

■ Obecnie wychodzi sporo przygodówek. Co o nich sądzisz? Czy można powiedzieć, że odrodziły się jak feniks z popiołów?

Wśród moich serdecznych znajomych są Ron Gilbert, Tim Schafer czy Jane Jensen. Wielu z nich odpaliło kickstarterowe projekty, z czego bardzo się cieszę.

Ja też pracuję obecnie nad nową grą przygodową, ale nie mogę na tym etapie mówić o szczegółach. Stanowimy paczkę przyjaciół, którzy spotykają się raz na jakiś czas. Jane mieszka w Pensylwanii, Al Lowe w Seattle, Ron porusza się pomiędzy Seattle a San Francisco, Tim mieszka w obszarze Zatoki San Francisco...

■ Jak jest obecnie z prawami do gier Legend Entertainment?

Większość z nich jest w martwym punkcie, gdyż wygasły zgody autorów na korzystanie z licencji i chcąc ponownie wydać pewne tytuły, trzeba byłoby przedłużyć umowy. Jest pięć gier, które nie podpadają pod tę kategorię: Spellcasting 1 i 2, Eric the Unready, Timequest i Mission Critical. Wszystkie zostały stworzone przez Legend. Próbowałem odkupić prawa od Atari, ale brak było chęci z drugiej strony. To nasze drogie dzieła, do których chciałbym wrócić. Dawno temu ktoś zapytał mnie w samolocie, czym się zajmuję. Odpowiedziałem, że tworzę gry wideo. Facet tylko parsknął i wrócił do lektury gazety. Takie to kiedyś miało konotacje. Gdy dzisiaj powiesz komuś, że robisz gry, budzi to dreszczyk zaciekawienia. Tak się zmieniła kultura przez ostatnich 30 lat. Zmieniają się też zjawiska: FMV, potem MMO, obecnie VR. Zawsze jest tak, że jeśli komuś się zdaje, że przejmie władzę nad wirtualnym światem za pomocą jakiejś nowinki, ponosi porażkę. W tej branży musisz mieć w sobie cierpliwość i pokorę. ■



President's Quarters

10:00p Sun

Hillary Tickingclock, President Tickingclock's extraordinarily young wife is sitting on a settee. She is wearing a full-length bathrobe, and is swilling wine and munching from a box of chocolates.



BIOSHOCK

■ Ludwika Mastalerz

Człowiek, miasto i latarnia morska

Czy wiecie, że jeszcze parę lat temu najbardziej popularnymi książkami czytаныmi przez Amerykanów była Biblia i “Atlas zbuntowany” Ayn Rand? Przynajmniej tak wskazywały wyniki sprzedaży oraz rankingi “książek, o których ludzie najczęściej kłamią, że je przeczytali”. Nie jest więc przypadkiem, że jedna z najbardziej popularnych serii gier AAA, która swoje światy oparła na amerykańskich mitach, pełnymi garściami czerpie z obu tych tytułów.

HOOCK

ŚWIATY (NIE)MOŻLIWE

Seria BioShock, choć wrzuca gracza w dwie zupełnie różne dystopie, zachowuje ciągłość fabularno-intelektualną, stając się tym samym jednym z najwnikliwszych wejrzeń w „amerykańską duszę” w historii gier wideo, ze wszystkimi jej wadami, lękami i marzeniami. Pierwsze dwie części dzieją się w Rapture – podwodnym mieście założonym przez wizjonera Andrew Ryana. Jego osoba to kontaminacja cech Johna Galt’a, bohatera „Atlasa zbuntowanego”, biografii jego autorki Ayn Rand i amerykańskiego przedsiębiorcy

Howarda Hughesa. Ryan, tak samo jak Rand, jest dzieckiem rosyjskich emigrantów, którzy uciekli do Nowego Jorku przed rewolucją październikową i zakochali się w Stanach Zjednoczonych od pierwszego wejrzenia. Miłość nie trwała jednak długo. Ryan, zawiedziony socjaldemokratycznym zwrotem w polityce lat trzydziestych, w tajemnicy zbiera naukowców, inżynierów i tuzów biznesu, by wspólnymi siłami zbudować samowystarczalne miasto na dnie Atlantyku, gdzie wielkie umysły będą mogły bez przeszkód i ingerencji rządu realizować swoje projekty.





Zawiedziony przeobrażeniami Stanów Zjednoczonych jest także Zachary Comstock. Nie podoba mu się odwrót od segregacji rasowej i nowa, bardziej powierzchowna religijność rodaków. Z pomocą genialnej fizyczki Rosalind Lutece, która stworzyła swoistą teorię kwantowej grawitacji, zakłada podziemne miasto i w ramach powrotu do źródeł wskrzesza tam dawne formy opartej na niewolniczej pracy społecznej egzystencji. Ideały, które przyświecają założycielom obu „ziemskich rajów”, są owocem swoich czasów. Ryan wierzy w postęp naukowo-techniczny i wolny rynek, Comstock w sentyment do czasów minionych, założycielskich mitów i żarliwej religijności, od której nie jest wolna nawet nauka.

Światy Rapture i Columbia istnieją na przeciwległych biegunach. Pierwszy jest klaustrofobiczny i mroczny. Imponująca panorama połyskujących neonami wieżowców wygląda jak dużo bardziej nowoczesny Nowy Jork lat pięćdziesiątych i skrywa wewnątrz zaprojektowane według surowej estetyki art déco. Miasto Comstocka z kolei jest monumentalne, pełne otwartych przestrzeni, parków i pomników, rozrywkowe dzielnice z przytulnymi kawiarniami i stylowymi sklepami przypominają Paryż okresu

belle époque, a nadmorskie bulwary przywołują klimat Atlantic City czasów prohibicji. Wystarczy jednak trochę podrapać piękną fasadę, aby stylowa farba odpadła, obnażając paskudny szkielet. Sprzeczne uczucia zachwyty i obrzydzenia światem, w którym właśnie się znaleźliśmy, będą nam na zmianę towarzyszyć przez całą serię.

✦ Big Daddy był inspirowany kostiumem do nurkowania z 1882 roku. Powstał tylko jeden model prototypowy, którego nigdy nie przetestowano. Zaprojektowali go bracia Alphonse i Theodore Carmagnolle. Całość ważyła 380 kg.

✦ Big Daddy został stworzony przed doktora Suchongą w celu ułatwienia pracy przy wznowieniu Rapture. Tam, gdzie robotnicy ryzykowaliby życiem, pojawiały się emblematyczne potwory z wielkimi wiertłami.



✦ Wśród wielu zagadkowych haseł wypisanych na budynkach Rapture, to jedno jest kluczem do największej tajemnicy.





❖ Columbia tylko na pozór jest przeciwieństwem mrocznego Rapture. Pod jej sielankową fasadą skrywa się podobny koszmar.

ZWIEDZAJĄC, OPOWIADAJĄC

Dość odważnym posunięciem była strategia postępowania z graczem przez deweloperów z Irrational Games. Gracz bez zbędnych wstępów, prologów i tutoriali zostaje wrzucony w obce środowisko i długo błądzi w nim po omacku. Do Rapture trafiamy z wraku samolotu, który wpadł do oceanu. Za przewodnika mamy człowieka imieniem Atlas, który mówi do nas przez urządzenie przypominające krótkofalówkę. Nieznajomy udziela wskazówek, które mają pomóc nam przetrwać, ale niewiele opowiada o samym miejscu. Spotykając kolejne postacie i znajdując porzucone nagrania, stopniowo poznajemy kulisy wojny cywilnej podwodnego miasta-państwa. W nagraniach słyszymy głosy pracowników różnych sektorów, lekarzy, pacjentów i robotników, a także błyskotliwe

niekiedy, ale zawsze pełne buty wiedzy samego Andrew Ryana. Staranne dawkowanie informacji, świetne ucho do dialogów i dopracowany voice acting sprawia, że odnosimy wrażenie, jakbyśmy spotykali na swojej drodze prawdziwe osoby o bogatym życiorysie. Szczególną uwagę zwracają lekarze: dr Lamb, dr Tenenbaum i dr Suchong, a także ich transhumanistyczne poszukiwania prowadzące do dziwnych, balansujących na granicy etyki eksperymentów nad tworzeniem substancji mających dać ludziom niezwykle zdolności. Gdziekolwiek się nie znajdziemy, zewsząd krzyczą do nas optymistyczne reklamy plasmidów, a automaty, w których można kupić ich emulgator, Eve, stoją dosłownie w każdym kącie Rapture. Nasze przetrwanie zależy od częstego używania plasmidów, bo niebezpieczeństwo

czai się na każdym kroku. Z jednej strony korzystamy z dorobku badaczy o wątpliwym szacunku dla ludzkiego życia, z drugiej walczymy z jego pokłosiem – spliserami, czyli zdeformowanymi fizycznie i psychicznie ludźmi, uzależnionymi od plasmidów jak narkomani.

Tym samym odgrywamy czynny udział w chorym ekosystemie Rapture, przyczyniając się do upadku miasta. BioShock to nie tylko shooter, ale także survival horror – amunicji jest cały czas za mało, a gra bez plasmidów jest niemal niemożliwa, więc rozgrywka staje się walką z uzależnieniem i żerowaniem na trupach. Druga odsłona serii korzysta z tej techniki jeszcze intensywniej, zmieniając kompletnie perspektywę i włączając gracza w skórę Big Daddy'ego, monstrualnej hybrydy robota i człowieka, z którą toczyliśmy



✦ Twórcą pejzaży BioShocka jest Scott Sinclair, opisywany w artykule „Picassi cyfrowych krain”.

✦ Dodatek Burial at Sea zaczyna się od klasycznej sceny kryminału noir: detektyw spod ciemnej gwiazdy podpala papierosa femme fatale.



mrożące krew w żyłach potyczki w pierwszej części. Tym samym jeszcze głębiej, na poziomie emocji i przyjęcia na siebie niemożliwej tożsamości genetycznie zmodyfikowanego strzępka mięsa, uzależniamy się od substancji dających życie w podwodnym, upadłym świecie. Nie przez przypadek ich emulgatory noszą imiona mitycznych ludzi – Adama i Ewy – którzy dali początek naszemu gatunkowi i przyczynili się do wypędzenia go z Edenu.

W Columbię zatapiamy się w zupełnie inny sposób: w zawieszonym w chmurach mieście zastajemy siełankę, która pryska w ułamku sekundy, kiedy w pozornie zabawnej sytuacji musimy zdecydować, czy dopuścić się obrzydliwie rasistowskiego występu. Towarzysząca nam Elisabeth jest jak lustrzane odbicie zastanego świata. Zaczyna jako pozornie niewinna, krusza towarzyska, by szybko przerodzić się w zaradnego i pomocnego skauta, a skończyć jako potencjalny sprawca Apokalipsy.

O ile dwie pierwsze części BioShocka są survival horrorami, to Infinite korzysta raczej z poetyki kina przygodowego. Światy przedstawione w każdej z gier idealnie harmonizują z epoką, w której egzystują. Doskonale widać to na przykładzie fikcyjnie stworzonej na ich potrzeby nauki, opartej jednak o prawdziwe teorie, co stanowi jeden z bardziej intrygujących pomysłów Kena Levine’a na urealnienie fikcji. Rapture ufundowane jest na eksperymentach z lat pięćdziesiątych, czerpiących z początku okresu badań Cricka i Watsona nad DNA.

W Columbiu wszystkie wynalazki są możliwe dzięki dostępowi naukowców do innych wymiarów (między innymi tego z pierwszej części serii), a więc dzięki fizyce kwantowej i związanej z nią teorii światów możliwych, których początki kształtowały się jeszcze przed pierwszą wojną światową. Fantastyczność zawieszona w powietrzu miasta wzmacniają modele napotykanych istot i mechanizmów: steampunkowe androidy, ogromne cepeliny i pozwalające ekspresowo przemieszczać się między lokalacjami magnetyczne szyny Sky Metra.

W domykającym serię dodatku Burial at Sea dominuje stylistyka kryminału noir, bo tak jak bohaterowie –detektyw Booker DeWitt i femme fatale Elisabeth –prowadzimy śledztwo dotyczące tragicznego związku wszystkich stworzonych przez Levine'a światów. Obydwa niemożliwe miasta upadają przez założycieli, którzy mimo statusu bogów wyznających skrajne ideologie, padają ofiarą ludzkiej niedoskonałości.

AMERYKAŃSKI KOSZMAR

Choć Columbia była jedną z pierwszych postulowanych nazw Ameryki, BioShock Infinite to nie tylko krytyka jej ideologicznego dorobku. Podobnie Rapture nie upada przez teorie ulubionej filozofki libertarian, Ayn Rand. Jej radykalny obiektywizm jest tu propagowany przez Andrew Ryana, który, w przeciwieństwie do heroicznego Johna Gaulta, zdradza swoje ideały pod wpływem zewnętrznej presji. Budując doskonały świat przyszłości, zapomina, że zamieszkiwać go będą ludzie, których działania determinuje nie tylko racjonalizm, ale również emocje. Na jego nieszczęście pamięta o tym Frank Fontaine, szara eminencja podwodnej metropolii. Ten doskonale wie, że mieszkańcami można zręcznie manipulować, podczas gdy Ryan zakłada, że kiedy da się im bezwarunkową wolność działania i realizowania życiowych celów, będą pośrednio działać dla dobra całej wspólnoty. W tym sensie zapomina o jednym z fundamentalnych postulatów Rand, która mówiła o istotnej roli sztuki w ciągłym przypomnianiu ludziom o zakorzenieniu racjonalnych decyzji w etyce bazującej na uczuciach. BioShock unaocznia ten problem lepiej niż jakakolwiek książka, bo to gracz odpowiedzialny jest za podjęcie decyzji: mordować kolejne Małe Siostrzyczki, by łatwo rosnąć w siłę, czy ocalić je, czerpiąc przy tym mniejsze korzyści. Ken Levine nie tyle podejmuje filozoficzny dyskurs z Rand, ale również wykorzystuje rozgrywkę, by unaocznić graczowi możliwe konsekwencje radykalnej teorii społecznej, która traktuje człowieka jak abstrakcyjny byt, a nie jak żywą, czującą istotę. Nasze emocjonalne decyzje pokazują, dlaczego utopia Gaulta łatwo może skończyć się upadłym Rapture Ryana...

Fabula
BioShocka 2 nie była już tak zaskakująca jak w oryginale, ale oferowała ciekawszą, bardziej brutalną rozgrywkę.



BioShock Infinite buduje ideologiczny konflikt na drugim biegunie i nieskrępowaną wolność zastępuje totalną kontrolą. Comstock tytułuje się prorokiem, a miasto konstruuje na bezwarunkowym kulcie swojej osoby. Równocześnie ma monopol na myślenie –mieszkańcy postępować muszą zgodnie z wszechobecną propagandą wskazującą zakazy i nakazy, wrogów i przyjaciół. Polityka i gospodarka miasta zbudowane są na niekończącym się konflikcie suprematystycznej klasy białych władców i dążących do wyzwolenia czarnych niewolników. Tak zbudowana społeczna dynamika wyklucza jakiekolwiek rozwiązanie: ruch oporu jednoczy tylko zapalczywa myśl o unicestwieniu wroga, a biała elita potrzebuje żywych niewolników do pracy, by miasto mogło funkcjonować. Tytułowy „nieskończony” konflikt jak w lustrze odbija się też w samej postaci Comstocka: cóż z tego, że może niczym bóg przyglądać się innym rzeczywistościom, skoro próbując naprawić błędy w każdej z nich, po ludzku popełnia kolejne. Okazuje się, że na obydwu planach –tym osobistym i tym społecznym –nie można wygrać, a jedynym sensownym rozwiązaniem impasu jest wstanie od stołu.

GRA O GRANIU

W konstrukcji Kena Levine'a gracz przyzwyczajony do podejmowania wyborów, które tworzą nowe odnogi fabularnego drzewka, może poczuć się bliźniaczko podobnie do Zachariego Comstocka. Pierwsza część serii BioShock ostentacyjnie pokazuje, że każdy krok, który wykonaliśmy włąb Rapture, nie był naszym własnym: cały czas działaliśmy pod wpływem sprytnych ukrytych instrukcji, jak dziecko prowadzone za rękę. Zwrot fabularny o tak skonstruowanej logice i intensywności możliwy jest oczywiście tylko w grach –w kluczowym momencie po raz pierwszy tracimy kontrolę nad sterowaną postacią. Ten pozornie prosty zabieg pokazuje graczowi oczywistą, a jednak zawsze wypieraną przez nas myśl: nigdy tak naprawdę nie mamy kontroli, wpisujemy się tylko w skonstruowany





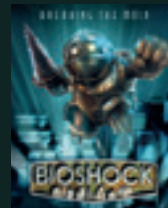
przez twórców schemat, podążając jednym z wyznaczonych przez nich torów, niezależnie od tego, czy będą to kolejne nici fabularne prowadzące do predefiniowanych zakończeń, czy system współgrających ze sobą mechanik i systemów, pozwalający nam na pozorną wolność w pieczołowicie zaprojektowanym sandboksie. Jak mówi w trzeciej części Elisabeth: „Zawsze jest latarnia morska, mężczyzna i miasto”. Z tego układu elementów, do których dodawane są jedynie kolejne zmienne, powstaje nieskończona ilość interakcji, rozwijających się jednak według przewidywalnej trajektorii...

Infinite dopisuje do tego zagadnienia dalszy ciąg: stawia nas przed serią mniej lub bardziej istotnych w danym momencie wyborów, które wydają się nosić w sobie fabularny ciężar. Wszystko prowadzi jednak do jednego zakończenia, które –pokazując nieskończoną ilość równoległych rzeczywistości –jednocześnie dowodzi, że zawsze skończymy w tym samym miejscu. Levine zdaje się mówić, że cała wartość decyzji podejmowanych przez gracza znajduje się w emocjach

✚ Zanim się obejrzy, zostaniesz w BioShocku Infinite mimowolnym przywódcą rewolucji.

powstających w jego głowie i w nastawieniu, jakie dzięki nim tworzy wobec głównego bohatera i napotykanych postaci. W dobrze skrojonej grze świadomość potencjalnego istnienia innych ścieżek nie pozbawia intensywności drogi, którą prowadzi nas umiejętnie twórca. Symptomatyczne, niemalże dualistyczne zakończenie pierwszej części trylogii stoi w sprzeczności z filozofią game designu Levine'a. Autor przyznał, że dwa zakończenia zostały na nim wymuszone przez wydawcę. Sam twórca wołał, by suma doświadczeń zebranych w trakcie gry w połączeniu z decyzją o zabijaniu bądź ocaleniu Małych Siostrzyczek, składała się w głowie gracza na jego osobisty ładunek emocjonalny, bez płaskiego podziału na dobre i złe zakończenie. W pewien sposób daje temu wyraz w dodatku do ostatniej odsłony trylogii, Burial at Sea. Finał ostatniego aktu przeplatanej się na wielu planach opowieści pokazuje, że zakończenia BioShocka to tylko dwie z wielu równoległych możliwości, dwóch bohaterów stojących przed dwojgiem drzwi, pośród nieskończonego labiryntu latarni morskich. ■

Sukces



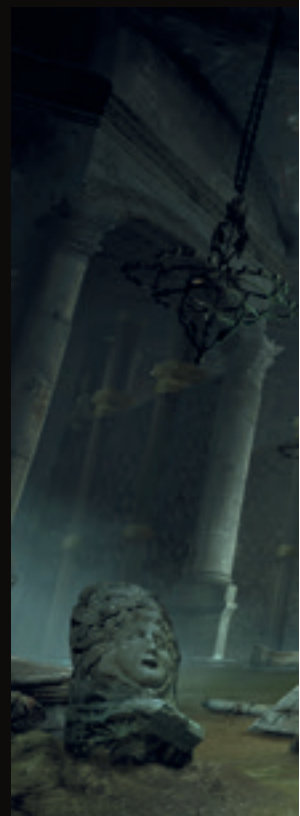
BioShock przez pierwsze dwa lata od premiery sprzedał się w nakładzie 3 milionów egzemplarzy. Rzadko notowany wynik jak na tak mroczny tytuł.



■ Marcin Bieniek

RHIANNA PRATCHETT

Córka Terry'ego Pratchetta, autora znanego wszystkim cyklu o Świecie Dysku, od kilkunastu lat tworzy historie oraz scenariusze do gier. Pracowała między innymi przy seriach Tomb Raider, BioShock czy Thief. W rozmowie z Pixelem zdradza, jak wygląda praca scenarzysty od kuchni.



**PIXEL
WYWIAD**

P Jak zaczęłaś przygodę z tworzeniem scenariuszy do gier?

Gdy zrezygnowałam z pracy redaktora w brytyjskim magazynie o grach PC Zone, zadzwonili do mnie ludzie z Larian Studios. To belgijski deweloper, mający już wtedy na koncie grę RPG Divine Divinity, która wzbogaciła się później między innymi o prequel Divinity: Original Sin. Studio pracowało wówczas nad spin-offem zatytułowanym Beyond Divinity i poszukiwało anglojęzycznego scenarzysty do gry. Wiedzieli, że byłam fanką ich poprzedniej produkcji, więc pomyśleli o mnie. Gdyby nie to, wróciłabym pewnie do przesiadywania w piżamie jako freelancer i zastanawiania się nad tym, jak opłacić rachunki. Trafiła się świetna okazja i postanowiłam z niej skorzystać.

P Jakie cechy wyróżniają dobrego scenarzystę? Lekkie pióro? Szeroka wiedza na temat gier? A może coś jeszcze?

Obie te cechy są niezwykle ważne. Poza tym istotne jest budowanie sieci kontaktów i znajomości. Te najlepiej nawiązuje się podczas konferencji, na których pojawiają się deweloperzy. Mówię tu o GDC, Develop, Animex, Nordic Game, Reboot czy jakiegokolwiek innej w pobliżu miejsca, w którym mieszkasz. Warto rozmawiać z twórcami gier i pytać o to, jakiego wsparcia związanego z budowaniem historii potrzebują. Scena indie to dobre miejsce, by zacząć przygodę z tworzeniem fabuł. Powstaje na niej mnóstwo różnorodnych gier i wielu autorów szuka właśnie takiego wsparcia.

P Piszesz historie i scenariusze do gier od blisko 15 lat. Czy zauważyłaś, że pozycja scenarzysty w zespołach tworzących gry stała się w ostatnim czasie bardziej istotna?

Kiedy zaczynałam, mało kto poszukiwał profesjonalnych pisarzy. Fabułę i dialogi często tworzyli sami designery lub ktokolwiek inny, kto miał fantazję i czas. Przez ostatnie 15 lat idea zatrudniania profesjonalnych autorów stała się jednak bardziej powszechna. Wciąż nie do końca wiadomo, jak w pełni wykorzystać ich potencjał i gdzie w jasno określonej strukturze studia ich umieścić. W mniejszych, niezależnych zespołach scenarzyści mają znacznie więcej do powiedzenia, zwłaszcza jeśli to historia jest najważniejszym elementem gry. W projektach AAA pisarze są tak naprawdę tylko trybikiem w ogromnej maszynie. Możesz starać się mieć wpływ na kształt gry i projektu, ale musisz pamiętać, że o ten wpływ walczy kilka innych osób. I wszystkim się wydaje, że potrafią pisać.

Rhianna udowodniła, że Lara Croft to nie tylko komputerowa piękność, do której wdychają miliony graczy na całym świecie, ale przede wszystkim postać z krwi i kości, posiadająca bardzo interesującą przeszłość.



P Jak wyglądają twoje relacje z pozostałymi członkami zespołów tworzących gry?

Zależy to od bardzo wielu elementów: gatunku gry, powodów, dla których zostałam zatrudniona oraz tego, ile czasu i budżetu możemy poświęcić na budowanie fabuły. Do tego dochodzą oczywiście oczekiwania twórców. W niektórych projektach, jak *Mirror's Edge*, miałam za zadanie stworzenie historii dla gry, która została w całości zaprojektowana bez jakiegokolwiek tła fabularnego. W większości przypadków dostaję ogólny zarys, kilka uwag dotyczących świata i postaci, oraz materiały graficzne. W przypadku gier AAA zazwyczaj współpracuję z innymi pisarzami i projektantami. Wszystko po to, by narracja gry była jak najbogatsza.

P *Tomb Raider* i *Rise of the Tomb Raider* – przywrócenie tej serii do życia było nie lada wyzwaniem. Tobie się udało. Twoja wizja została nagrodzona przez branżę i doceniona przez fanów.

Dziękuję. Stałam się częścią projektu siedem lat temu. Wcześniej współpracowałam ze Square Enix przy innych grach i ktoś zarekomendował moją osobę do powstającego w tamtym czasie nowego *Tomb Raidera*. Pokochałam ich koncepcję na wznowienie serii o Larze Croft. Przeszłam testy, a także bardzo długą rozmowę kwalifikacyjną, i dostałam tę pracę. Moim głównym celem było wysunięcie na pierwszy plan samej postaci Lary, jej przeszłości i relacji z innymi ludźmi. Wszystko to miało wpływ na rozwój wypadków w grze.

P Czy zgodzisz się, że w dzisiejszych czasach, kiedy wyprodukowanie gry z oszałamiającą grafiką nie jest wielkim problemem, to właśnie fabuła czyni ją wyjątkową?

Dziś kładzie się nacisk na fabułę, jak nigdy wcześniej. Świetne gry pojawiają się po obu stronach barykady – zarówno w branży AAA, jak i na scenie indie. Dawniej stawiano przede wszystkim na nowe, zaskakujące pomysły i osobiste historie. Dziś liczy się stworzenie doświadczenia bliskiego produkcjom filmowym. Wszystko zmierza w dobrym kierunku, ale nadal przed nami daleka droga, jeśli chodzi o pozycję autorów w zespołach deweloperskich. Wielu z nas wciąż czuje się jak piąte koło u wozu. W wielu przypadkach pisarzy zatrudnia się zbyt późno i ich faktyczny wpływ na kształt gry jest niewielki. Sama narracja często musi „tańczyć” pod dyktando zasad rozgrywki.

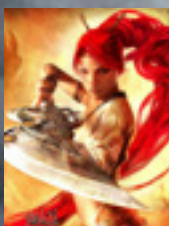
Moim głównym celem było wysunięcie na pierwszy plan samej postaci Lary, jej przeszłości i relacji z innymi ludźmi.





Choć autorka najlepiej czuje się w klimatach RPG takich jak prezentowane Beyond Divinity, ma też na koncie strategię (Twierdza: Legendy) czy przygodówkę opartą na serialu „CSI”.

Nariko



Heavenly Sword to hack'n'slash, do którego Rhianna pisała scenariusz wspólnie z aktorem Andym Serkitem. Ten poza współtworzeniem historii użyczył także głosu i ruchów postaci króla Bohana.



➤ Mirror's Edge to gra z 2009 roku, która nadal imponuje rewelacyjną grafiką i oryginalnymi rozwiązaniami dotyczącymi rozgrywki i sposobu poruszania.



➤ O Mirror's Edge pisaliśmy szerzej w Pixelu #17, ale żadna okazja nie jest zła, by zaprezentować piękno Miasta Szkła.

P Aktualnie pracujesz nad niezależnym projektem Lost Words. To dwuwymiarowa platformówka, która rozgrywa się na kartach pamiętnika. Zapowiada się ciekawie. Akcja dzieje się między stronami pamiętnika młodej dziewczyny o imieniu Izzy oraz fantastycznym światem jej wyobraźni. To spore wyzwanie, zwłaszcza że konkretne słowa są bardzo mocno powiązane z samą rozgrywką. Jednak po przygodzie z wielkimi studiami świetnie pracuje się w małym zespole.

P Co sądzisz o dużych projektach AAA, które zabierają nas do innego świata na setki godzin, jak choćby Wiedźmin 3? A może wolisz krótsze, kilkugodzinne produkcje? W które chętniej grasz? Jako fanka gier lubię mieszać gatunki. Krótsze gry zdecydowanie łatwiej dopasować do mojego napiętego kalendarza. Zdarza się jednak, że mam trochę wolnego czasu i wtedy chętnie wsiąkam w jakąś historię na wiele godzin.

P Czy tworzysz jakieś pomysły i koncepcje na scenariusze do szuflady? Podrucasz je producentom? Czy tak to działa?

W przeciwieństwie do produkcji filmowych i telewizyjnych, gry nie powstają według schematu: tworzę scenariusz, zanoszę go do dewelopera i ten decyduje, czy brać go na warsztat. No, chyba że autorem jest ktoś bardzo ważny i ceniony w branży. Koncepcje gier powstają wewnątrz firm deweloperskich i następnie są albo podchwytywane, albo gaszone przez wydawców. Jeśli jakiś pomysł przejdzie przez producenckie sito i się spodoba, deweloper może uznać, że do jego rozwinięcia potrzebny jest specjalista od historii, profesjonalny pisarz.

P Czego nauczył cię twój ojciec?

Pokazał mi, w jaki sposób myśleć. Nauczył mnie też tego, żeby zawsze być otwartą na to, co oferuje świat. I nieustannie się nim zadziwiać. ■

SECRET LEVEL



84 W naszej amigowej sadze dochodzimy do momentu hucznej premiery w Lincoln Center, gdzie Andy Warhol i Debbie Harry prezentowali możliwości A1000.



86 Niezwykły tekst Borka o tym, jak się niegdyś łapalo screeny z gier. Dzisiaj robi się to jednym klawiszem, ale ćwierć wieku temu trzeba było uciekać się niemalże do czarnej magii.



90 Kosmiczne wdzianka to dość wdzięczny temat, zwłaszcza że od lat stanowią pole, na którym USA i Rosja mocno ze sobą konkurują.

**GDZIE NIE DAWAŁ RADY
SCREEN THIEF, ZRZUCAŁIŚMY
SCREENY KARTĄ.**



92 Pewnie nie uwierzycie, ale do momentu, gdy palec drukarza już zaczyna krążyć w okolicy przycisku uruchamiającego maszynę drukarską, my wciąż nie wiemy, o czym będzie nowy felieton Śledzia.

**CZERWONY ZAREZERWOWANY
JEST DLA DOWÓDCY MISJI, NIE
BIESKI DLA INŻYNIERA LOTU.**



AMIGA (3)

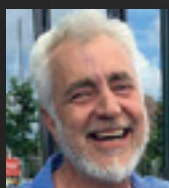
Lipiec 1984 roku. Po odejściu z Commodore Jack Tramiel kupił Atari od Warner Communications. Nowy zarząd Commodore w obliczu utraty wielu inżynierów, którzy odeszli za Tramiel do Atari, błyskawicznie podjął decyzję o kupnie całej firmy wraz z zatrudnionymi w niej ludźmi.

■ Tomasz Marcinkowski

S płacono dług wobec Atari i kupiono Amiga, Inc. za 24 miliony dolarów. W owym czasie Tramiel postanowił stworzyć własny komputer oparty o ten sam procesor, co Amiga i Macintosh. W dodatku skorzystał niemal w całości z gotowych podzespołów i części systemu operacyjnego – idąc na skróty znacznie przyspieszono proces projektowania.

W czerwcu 1985 roku, tuż przed premierą pierwszej Amigi, na rynek wypuszczono jej głównego konkurenta – Atari ST. Choć znacznie ustępował Amidze możliwościami audiowizualnymi oraz posiadał nieporównywalnie uboższy system operacyjny, to niedostatki

RJ Mical



Pionier i wpływowa postać w przemyśle gier wideo. Tworzył gry wideo, napisał system okienkowy Intuition, współtworzył konsole Atari Lynx i 3DO. Wyjątkowo ciepła, wesoła osoba. Jego donośny śmiech pozwalała go z miejsca lokalizować na branżowych konwentach.

nadrabiał ceną – niecałe 800 dolarów w dniu premiery za model z monitorem monochromatycznym, podczas gdy taki sam zestaw Amigi kosztował 1285 dolarów (1000 dolarów bez monitora).

Atari ST dość szybko zyskał popularność na rynku profesjonalnym – oferował więcej niż Macintosh – oferował więcej niż Macintosh 128K (za 2495 dolarów) i posiadał port MIDI umożliwiający współpracę z instrumentami muzycznymi. Dzięki MIDI Atari ST znalazł sobie niszę, w której wykorzystywany jest nierzadko po dziś dzień.

Amiga przed wprowadzeniem na rynek wymagała znacznie więcej pracy – w momencie przejęcia przez Commodore system operacyjny był w zasadzie w fazie

projektowania. W założeniu miał to być na wskroś nowoczesny system – oparty o mikrokernell, oferujący wielozadaniowość, oraz graficzny interfejs użytkownika. Do tej pory żaden komputer „domowy” nie oferował nawet namiastki wielozadaniowości, a tylko nieliczne posiadały graficzny interfejs. Główny element systemu – jądro „Exec” – projektował Carl Sassenrath, były pracownik HP odpowiedzialny za oprogramowanie dużych mainframe’ów. Podczas rozmowy o pracę Bob Pairseau, szef programistów, zapytał go o jego największe marzenie. Carl bez wahania odpowiedział: „Stworzyć wielozadaniowy system operacyjny”. Natychmiast dostał angaż.

Inną bardzo istotną osobą mającą ogromny wkład w koncepcję systemu operacyjnego Amigi, był RJ Mical, który zamknął się w biurze na trzy tygodnie i przez ten czas widziano go tylko raz – kiedy pytał Carla o jakieś detale związane z komunikacją z resztą systemu... Efektem tego maratonu było API nazwane Intuition – kompletny system oferujący wiele obszarów roboczych, zarządzanie oknami, obsługę zdarzeń i wiele innych. Na dodatek w pełni korzystający z możliwości samej Amigi. Dzięki użyciu blittera i coppera możliwe było na przykład płynne przesuwanie ekranów i nakładanie jednych na drugie. Sprzętowa obsługa sprite'ów zapewniała zaś płynny ruch wskaźnika myszy. Genialne API, napisane – zgodnie z nazwą – w intuicyjny i przystępny sposób, było uwielbiane przez programistów.



■ Andy Warhol i Debbie Harry z zespołu Blondie na premierze Amigi 1000.

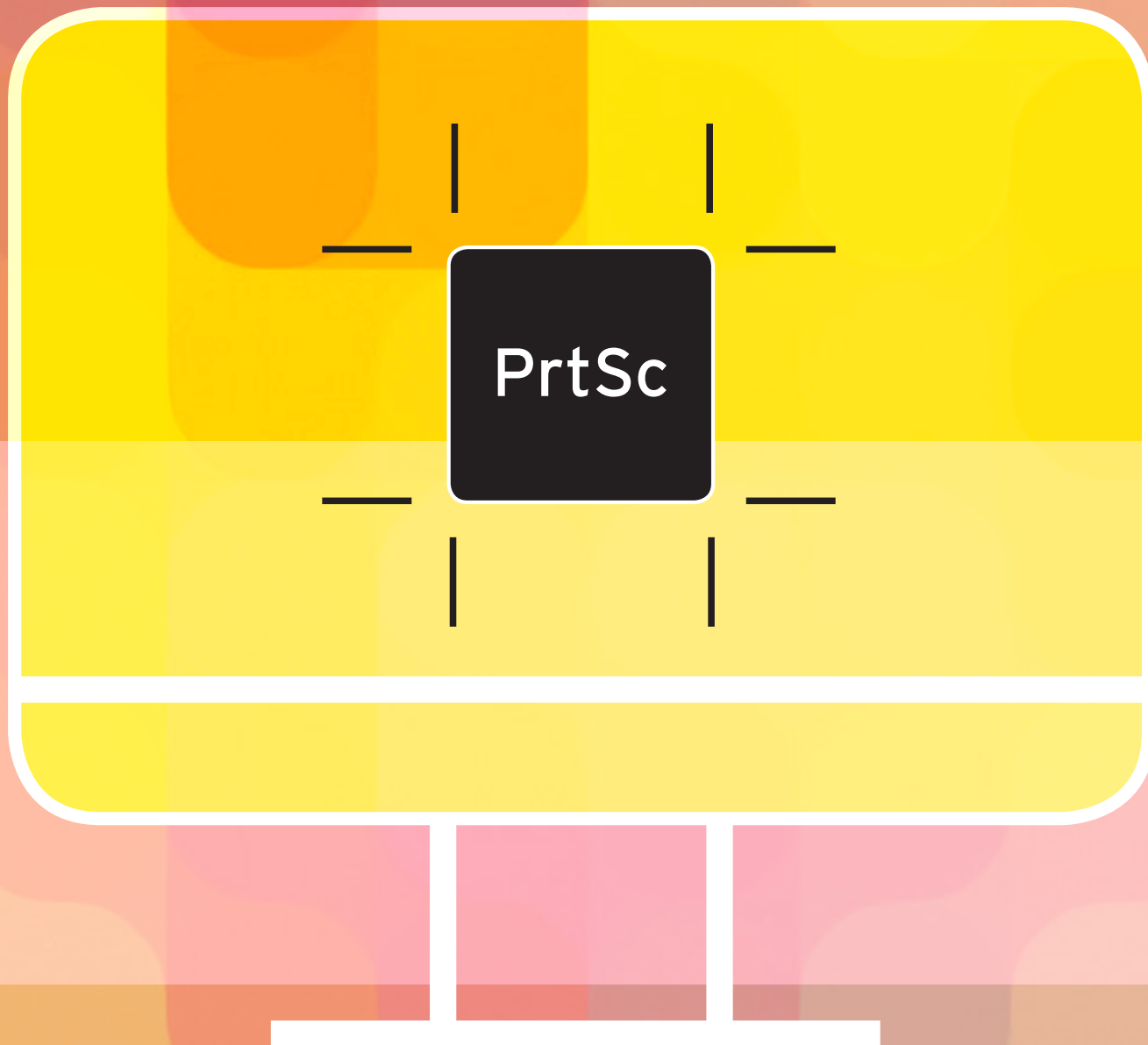
Czas jednak płynął, konkurencja (między innymi w postaci Macintosh'a i Atari ST) kończyła już swoje projekty, a tymczasem system operacyjny CAOS (Commodore Amiga Operating System), pomimo niemal ukończonych Execa i Intuition, nie posiadał nadal ostatnich istotnych elementów, między innymi podstawowej obsługi systemu plików i operacji I/O. Zatrudniona przez Commodore firma zewnętrzna również nie była w stanie ukończyć tego zadania w terminie. Ostatecznie zdecydowano się użyć fragmentów najbardziej zbliżonego do CAOS systemu TripOS. Dzięki temu możliwe stało się ukończenie systemu w wymaganym czasie i zakończenie prac nad Amigą 1000.

Dokładnie 23 lipca 1985 roku w nowojorskim Lincoln Center odbyła się przygotowana z wielką pompą premiera nowego, rewolucyjnego komputera... ■

■ Jack Tramiel - człowiek, który Commodore stworzył, a potem za wszelką cenę starał się zniszczyć.



■ Motorola MC68000 - serce Amigi 1000. Rewolucyjny procesor, który produkowany jest nieprzerwanie od 1979 roku.



■ Borek

KRÓTKI KURS HISTORII SCREENOLOGII

Na początku były zdjęcia. Żeby zrobić zdjęcie, trzeba było zanieść komputer i monitor do ciemni Poldka Dzikowskiego w budynku Sztandaru Młodych i tam wszystko rozstawić. Dużo zachodu, a jakość pozostawiała sporo do życzenia, więc było oczywiste, że nie tędy droga.

Kilka razy próbowaliśmy skopiować zawartość ekranu na drukarkę. Efekty bywały niezłe, ale po pierwsze widać było, że to wydruk, a po drugie ta sztuczka udawała się rzadko i tylko w dość specyficznych sytuacjach. Z tych prób wyniknęło jedno – żeby cokolwiek zrobić, trzeba znać zawartość pamięci ekranu i umieć przetłumaczyć ją na obrazek.

karty, a zrzućenie zawartości pamięci wymagało przełączania między czterema przeplatającymi się na ekranie bankami. Jeszcze później przysły karty SVGA i zrobił się straszny bałagan, bo każdy producent miał swój standard i przez jakiś czas programy wyposażane były w dziesiątki sterowników. Na tym etapie gry rzadko korzystały z trybów o wyższych rozdzielczościach (poza x-mode) i zaczęły to

w różnych, przełączanych przez procesor w trakcie wyświetlania trybach graficznych, a sprajty były generowane i nakładane na obraz osobno. Choć jakość cierpiała, zrobienie zdjęcia albo skorzystanie ze sprzętowego frame grabbera bywało prostszym rozwiązaniem (kilka lat później ten sam frame grabber przydał się, kiedy pojawiły się na większą skalę konsole). Podobne kłopoty były z Amigą.



1

Robienie zdjęć wcale nie było trywialne. Monitory były ciemne i wymuszały użycia czułych filmów, a krótkie czasy nie sprzyjały łapaniu synchronizacji z generowaniem obrazu i ekran naświetlał się nierównomiernie.



2

ZX Spectrum miało dość prostą organizację pamięci ekranu (poza fikuśnym adresowaniem) i jej przetłumaczenie na obraz było proste, ale nie mieliśmy narzędzi, żeby się do niej dostać.

Pecet miał tę zaletę, że wszystkie karty graficzne miały klasyczny frame buffer, każdy piksel był opisany przez zawartość pamięci. Co nie znaczy, że było łatwo. O ile Hercules był banalny, wystarczyło zrobić zrzut pamięci ekranu i każdy bit odpowiadał jednemu pikselowi, o tyle CGA, EGA i VGA dzieliły obraz między kilka bitplani i żeby odtworzyć zawartość ekranu, trzeba się czasem było mocno wgrzyźć w ustawienia karty. Na szczęście od pewnego momentu na karcie VGA większość gier działała w najprostszym trybie 13h, czyli 320x200x256, z liniowym adresowaniem pamięci. Inne pracowały w tak zwanym trybie x-mode i z nimi było dużo trudniej. Rozdzielczość i sposób adresowania trzeba było odczytać z ustawień

robić dopiero kiedy upowszechnił się standard VESA i zrobił jako taki porządek. Dla mnie osobiście życie stało się prostsze dopiero w momencie, w którym przez file echo w sieci FIDO otrzymałem specyfikację standardu. Szczęśliwie od pewnego momentu rynek kart SVGA (przynajmniej w naszej okolicy) został zdominowany przez S3 i Cirrus Logic, które oprogramowało się stosunkowo łatwo.

W przypadku komputerów ośmiobitowych z ich wymyślnymi rozwiązaniami pozwalającymi wycisnąć jak najwięcej z ograniczonej pamięci, tłumaczenie pamięci ekranu na obraz bywało znacznie trudniejsze. Puste fragmenty obrazu mogły nie mieć swojego odpowiednika w pamięci, poszczególne fragmenty ekranu mogły być

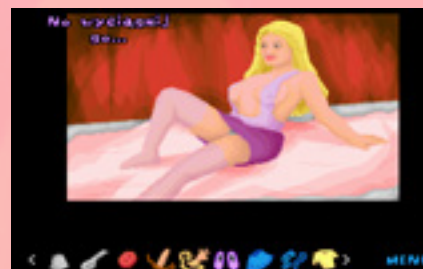
Ale organizacja pamięci ekranu to tylko wierzchołek góry lodowej. Najczęściej problem nie polegał na jej przetłumaczeniu na obraz, ale na dotarciu do jej zawartości. Trzeba pamiętać, że mówimy o systemach operacyjnych jednozadaniowych, w których działający program miał prawo przejąć pełną kontrolę nad komputerem, uniemożliwiając działanie wszystkim innym.

Na pewnym poziomie dotarcie do zawartości pamięci jest proste – za pomocą odpowiedniego sprzętu można przejąć kontrolę nad komputerem, zamrozić wykonywanie programu i zajrzeć do pamięci (a czasem i portów IO). Commodorowcy i amigowcy mieli Action Replaya i – przynajmniej teoretycznie – już w latach osiemdziesiątych mogli używać go do zrzucania screenów,

choć z przyczyn opisanych wcześniej często wymagało to dodatkowej gimnastyki. Na pececie nie było tak łatwo. Action Replay na peceta owszem, powstał, ale dopiero w 1994 roku i nikt go nigdy na oczy nie widział. Istniały również debugery sprzętowe (na przykład marki Periscope), ale kosztowały tyle co drugi komputer, więc były poza naszym zasięgiem. Na przełomie lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesią-

przekierować przerwanie klawiatury do własnej procedury umieszczonej w programie rezydentnym (TSR). Oczywiście nikt nie pisał własnej procedury obsługującej klawiaturę, wystarczyło zacząć obsługę przerwania wywołaniem oryginalnej procedury z BIOS, a potem sprawdzić, czy naciśnięty klawisz to ten, któremu przypisaliśmy zapisanie screenu na dysku i jeśli tak, zareagować.

przerwanie klawiatury, ale i dokładając do DOS nakładkę, która zapamiętywała, czy DOS coś robi, czy jest wolny. Można to było zrobić w prawie identyczny sposób, jak ten użyty do przejścia przerwania klawiatury. Wywoływanie funkcji DOS też opierało się na tablicy adresów przerwań, tylko nie były one generowane przez sprzęt, a wywoływane programowo. Z drugim było znacznie gorzej.



3

C64 i frame grabber. Jakość obrazu po przejściu przez przetworniki DA, AD, modulator i demodulator pozostawała sporo do życzenia.

4

Prince na Herculesie – choć grało się na czarnym tle, drukowały się go w negatywie.

5

7 dni i 7 nocy, czyli tryb VGA 13h w swojej najbardziej podstawowej wersji. Najwcześniejsze przygodówki działały na kartach CGA i EGA, na których dekodowanie pamięci ekranu było trudniejsze.

tych trzeba było więc rzeźbić w tym, co było dostępne.

Najbardziej oczywiste rozwiązanie opierało się na wykorzystaniu wbudowanego w peceta mechanizmu obsługi klawiatury (nie, nie klawisza PrtSc, który wbrew pozorom jest bezużyteczny). Naciśnięcie dowolnego klawisza generowało przerwanie (int 9), a kiedy występowało przerwanie, procesor rzuca to, co robił i zaczyna je obsługiwać. 8086 (i następne procesory Intel'a z tej rodziny) wczytują w tym celu ze znajdującej się na samym początku pamięci tablicy adres obsługującej przerwanie procedury i wywołują ją. Tablica przerwań była inicjowana przez BIOS (który większość z nich obsługiwał sam), ale potem można było ją dowolnie modyfikować. Można więc było

Brzmi prosto, ale po drodze było kilka pułapek. Po pierwsze, jak już wspomniałem, DOS nie był systemem wielobieżnym. Jeśli przerwanie klawiatury wystąpiło w czasie, kiedy gra korzystała z plików (doczytując albo zapisując dane), próba wywołania DOS w celu zapisania czegoś na dysku gwarantowała kłopoty. Po drugie, gra mogła przejąć przerwanie klawiatury i obsługiwać je sama. Pół biedy, kiedy zrobiła to elegancko (podmiana adresu następowała z użyciem zalecanych „legalnych” metod, wbudowanych w BIOS i DOS), ale zdarzały się gry, które odcinały stare przerwania, idąc na skróty, co uniemożliwiało śledzenie dokonanych zmian.

Pierwszy problem dawało się obejść, przejmując nie tylko

Można było powiesić się na przerwaniu zegara i co jakiś czas sprawdzać, czy nie zmienił się adres obsługi przerwania klawiatury. Można było od tych przerwań kręćka dostać...

Ale to działało. Na ogół. Na samym początku korzystaliśmy w redakcji z programów, które w tym celu pisałem sam. Tak na przykład powstała w 1991 roku mapa do Prince of Persia. Nie żeby rzecz była trywialna – o ile nie myli mnie pamięć, standardowe sposoby sprawdzania, jaki klawisz klawisz został naciśnięty, nie działały. Na szczęście BIOS prawidłowo raportował stany klawiszy SHIFT, ALT i CTRL, i to jakiejś ich kombinacji przypisałem zrzut ekranu. Różne warianty tego samego programu służyły nam lepiej lub gorzej

w początkach Top Secretu. Ponieważ wiedziałem, co siedzi w środku, mogłem go modyfikować, kiedy pojawiały się kłopoty.

Przez jakiś czas bardzo poważnym problemem był format zapisu obrazków. Wybór był mniejszy niż dzisiaj. Definicja jpg została zaakceptowana dopiero we wrześniu 1992 roku, zresztą kompresja strona się do tamtej grafiki nie nadaje, png też jeszcze nie istniał (specyfi-

Przez długie lata bitmapa była dla mnie formatem wyjściowym, choć nie akceptowały jej bezpośrednio programy do DTP. Na szczęście narzędzi do konwersji nie brakowało, zwłaszcza działający pod DOS GWS (Graphic Workshop) oddał nieocenione usługi podczas prac nad kolejnymi numerami.

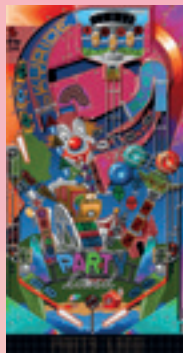
W pewnym momencie zaczęły się pojawiać programy komercyjne (zazwyczaj shareware) do

Bajtka, składającej się w znacznej części z elektroników i następnego dnia miałem w ręku prototyp. Prototyp był toporny jak większość prototypów, nie miał śledzia, bo i po co, a do generowania przerwania (na którego wybór pozwalał za pomocą zworek) wykorzystywał przełącznik typu isostat, przylutowany na końcu przewodu w miarę wygodnie sięgającego do blatu biurka. Co najważniejsze, działa!



6

Comanche korzystał z x-mode, co pozwalało na zaimplementowanie podwójnego buforowania (jedna klatka wyświetlana, druga tworzona) w nieosiągalnej w standardowym trybie 13h rozdzielczości 320*240.



7

Pinball Fantasies, czyli x-mode raz jeszcze, ale tym razem z dodatkowymi trikami. Cały stół (i wyświetlacz) znajdują się w pamięci karty VGA, ale na ekranie widać tylko wybraną część z kulka.



8

Flight Unlimited to już czas standardu VESA. Przez długi czas wykorzystywane były wyłącznie tryby 256-kolorowe. HiColor i True Color w grach pojawiły się dopiero wraz z nadejściem akceleratorów graficznych.

kacja powstała w 1996 roku), pozostawały więc pcx, gif i bmp. Od wielkiego dzwonu trafiały się obrazki w formatach tif i tga. Amigowcy przynosili screeny we własnym formacie lbm (albo iff). Długi czas nie mieliśmy specyfikacji żadnego formatu (nie było ani googla, ani internetu), więc trzeba było strasznie kombinować (mapa PoP była zrobiona i oprogramowana na moich własnych formatach, które najprościej byłoby określić jako raw). W końcu Marek Sawicki (Giant) znalazł w bibliotece na Politechnice specyfikację bitmapy z jakiejś dokumentacji Microsoftu –wprawdzie, o ile pamiętam, nie samego formatu pliku, tylko struktur używanych przez Windowsy w pamięci operacyjnej, ale większość danych znajdowała się tu i tu w dokładnie tej samej formie.

zrzucał screenów. Testowaliśmy kilka, najlepszy okazał się w 1993 roku Screen Thief. Zawodził bardzo rzadko, dawał sobie radę w sytuacjach, w których inne nie zrzuciły nic albo zrzuciły śmieci, nie potrafiąc prawidłowo odczytać konfiguracji karty VGA. U podstaw jego sukcesu leżało przeprogramowanie kontrolera przerwań. Większość gier nie wchodziła tak głęboko, ale niektóre potrafiły zablokować i Screen Thiefa.

Pewnego dnia przyszło olśnienie. Rozwiązanie było proste –potrzebowaliśmy karty ISA generującej przerwanie na żądanie gracza. Peceć nie wykorzystywał wszystkich przerwań sprzętowych, a na niewykorzystanych można było powiesić, co się chciało. Poszedłem na drugi koniec korytarza do redakcji

Zmodyfikowanie mojej wersji programu tak, żeby wywoływało go przerwanie z karty, zajęło dosłownie kilka minut. To było to. Gdzie nie dawał rady Screen Thief, zrzucaliśmy screeny kartą. Czasem wymagało to współpracy dwóch osób: jedna grała, druga pstrykała isostatem. Kiedyś, nie mogąc znaleźć nikogo do pomocy, dorobiłem z dwóch kawałków listwy, blachy z puszki i mikroprzełącznika pedału, który pozwalał zrzucić screeny bez pomocy trzeciej ręki. Pedał wyglądał jak coś, co spadło z wózka zbieraczy złomu i wywołał w redakcji falę radości, nawet z Bajtka przychodziły pielgrzymki, żeby go obejrzeć, ale pełnił swoją rolę.

Kolejna fala problemów przyszła wraz z Windows 95, ale to już zupełnie osobny temat. ■

Kosmiczne krawiectwo

Wybierając się w kosmos, trzeba się należycie ubrać. Narażeni będziemy na ekstremalne temperatury, dużo mniejsze niż ziemskie ciśnienie lub wręcz próżnię. W kwestii fasonu jest właściwie tylko jeden wybór, klasyczny skafander kosmiczny.

■ User Jama

Codziennie dźwigamy na barkach ziemską atmosferę. Co więcej, ten słodki ciężar jest nam niezbędny do życia. Ciśnienie wywierane przez powietrze na poziomie morza wynosi 14.7 psi, czyli funtów nacisku na cal kwadratu. Najprościej byłoby napompować skafandry kosmiczne do takiego ciśnienia i gotowe. Niestety, problemem byłaby wtedy różnica ciśnień. Przykładowo podczas zwykłego lotu samolotem na wysokości przelotowej ciśnienie na zewnątrz spada poniżej 4 psi. Wewnątrz jest wyższe, ale ze względu na wytrzymałość kadłuba samolotu wynosi tylko 11 psi. Dla samolotów pasażerskich różnica ciśnień nie powinna być większa niż 8 psi. Skafandry kosmiczne musiałyby być o wiele grubsze, cięższe i sztywniejsze niż są obecnie, żeby utrzymać takie ciśnienie jak w samolocie, już nie mówiąc o tym na powierzchni Ziemi.

Minimalne ciśnienie, przy którym człowiek może jeszcze funkcjonować, to 2,5 psi. W obecnie używanych skafandrach kosmicznych, zależnie od typu, utrzymywane jest relatywnie niskie ciśnienie pomiędzy 4-6 psi. Inna sprawa, że przy większym ciśnieniu skafander wyglądałby jak baloniki w kształcie bohaterów z kreskówek sprzedawane w zoo, z wystającymi na sztywno rękami i nogami, co nie byłoby zbyt praktyczne. Niższe ciśnienie skafandra poprawia mobilność,

choć nie aż tak jak w filmach, w których bohaterowie paradują w hełmach i luźno przylegających strojach.

Rozważane są alternatywne konstrukcje skafandrów, w których zamiast sprężonego czystego tlenu, odpowiednie ciśnienie zapewni nacisk mechaniczny materiału. To trochę, jak wciskanie się w kąpielówkę młodszego rodzeństwa, z tym że obcisły ma być cały strój. Od strony inżynierskiej wyzwaniem dalej jest zapewnienie równomiernego nacisku na całej powierzchni ciała, które przecież nie jest idealną kulą. Mamy zagięcia na łokciach, kolanach, pachwiny, skomplikowany kształt dłoni i stóp.

Kolory skafandrów są różne, w zależności od przeznaczenia. Załogi amerykańskich wahadłowców, kiedy jeszcze latały, podczas startu i lądowania odziane były w skafandry pomarańczowe, w kolorze nieco ciemniejszym od tego używanego w amerykańskim więziennictwie. W jednym i drugim zastosowaniu chodzi o większą widoczność. Pomarańczowy kolor pozwoliłby ekipom ratunkowym łatwiej odnaleźć członków załogi i wyłowić ich z wody przy awaryjnym lądowaniu lub katapultowaniu się. Na orbicie podczas spacerów kosmicznych króluje kolor biały lub jasnobłękitny. Z jednej strony także chodzi o lepszą widoczność, bo jasne kolory świetnie odcinają się na



1

1 Skafander **Orlan**, rosyjski klasyk rozwijany od lat siedemdziesiątych.

2 Prototyp planetarnego skafandra **Z-2** NASA. Wejście od tyłu, regulowany rozmiar.

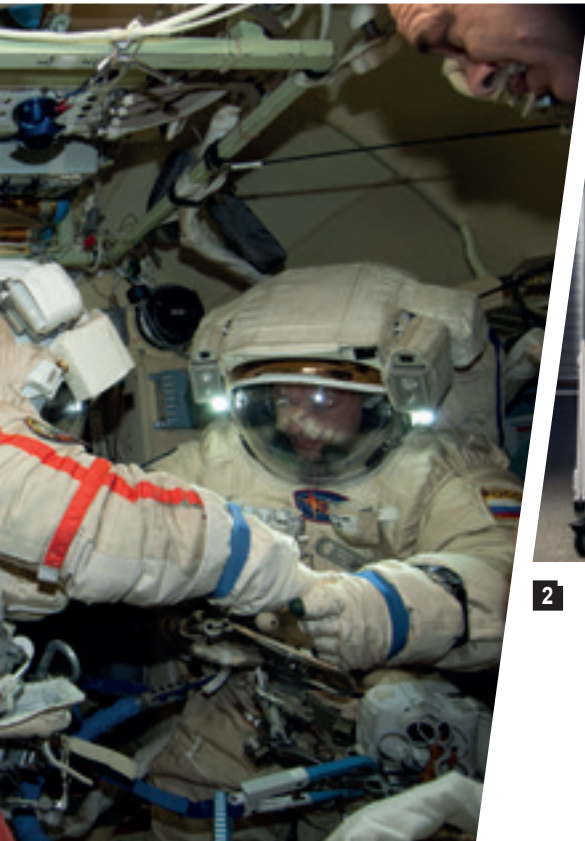
3 Eksperymentalna koncepcja **Biosuit** z MIT. Ciśnienie oraz szczupły look.

4 Prototyp sztywnego skafandra **AX-5** NASA z 1985 roku. Rubensowskie kształty.

tle czarnej otchłani kosmosu. Z drugiej nie nagrzewają się tak bardzo, jak ciemniejsze kolory, co ma znaczenie, kiedy spacer kosmiczny odbywa się w pełnym słońcu.

Nie wiemy jeszcze, jakiego koloru skafander będzie miał na sobie pierwszy człowiek, który stanie na Marsie. Biały się raczej nie nadaje, bo we wszechobecnym miejscowym pyłe byłby momentalnie brudny. Kontrastowym, łatwo widocznym kolorem na czerwonej planecie byłby niebieski lub granatowy. Można przypuszczać, że skafander planetarny będzie miał elementy odbłaskowe lub luminescencyjne, żeby poprawić widoczność w czasie nocnym. Prawdopodobnie aplikacje też będą zależne od szarży noszącego. Obecnie w rosyjskich skafandrach Orlan funkcja zakodowana jest w kolorze lampasa na nogawkach. Czerwony zarezerwowany jest dla dowódcy misji, niebieski dla inżyniera lotu.

Żeby ubranie dobrze leżało, najlepiej uszyć je na miarę, choć to też najbardziej kosztowna opcja.



2

Dodatkowo to, co jak ulał pasowało na Ziemi, w warunkach kosmicznych nagle staje się za ciasne. Osoba, która ma 180 centymetrów wzrostu, w warunkach bez grawitacji może urosnąć nawet o 5 centymetrów. Po prostu kręgosłup pozbawiony grawitacyjnego obciążenia wydłuża

w sklepie z garniturami. Stosuje się też opcję jeden rozmiar dla wszystkich, tylko wtedy trzeba bardziej pilnować, żeby członkowie załogi byli możliwie podobnego wzrostu.

Na koniec kwestia ceny. Skafandrów kosmicznych nie sprzedaje się w sklepach, ale mówi się, że amerykańskie kosztują około dwóch milionów dolarów za sztukę. Rosyjskie skafandry, co prawda z demobilu i już po pobycie na orbicie, można nabyć w serwisach aukcyjnych za ćwierć miliona dolarów. ■

4

się i prostuje. Włożenie na imprezę koszuli o rozmiar za mały będzie dokuczliwe, w dodatku będzie też śmiesznie wyglądało. O rozmiar za mały skafander kosmiczny - gdzieś hen, kilkadziesiąt milionów kilometrów od Ziemi - to byłaby katastrofa. Stosuje się różne rozwiązania, aby temu zapobiec. W skafandrach kilkuczęściowych można mocować dodatkowe pierścienie dystansujące lub wstawki pozwalające na wydłużenie elementów stroju. Dodatkowo można łączyć różne gotowe elementy, by uzyskać najlepsze dopasowanie, trochę jak dobieranie oddzielnie marynarki i spodni




3

TXT & GFX: **QUERZU**
KDP 20

KAŻDA OKAZJA
 JEST Dобра
 DO CELEBRACJI.
 DWUDZIESTKA?
 TYM BARDZIEJ!

MARZY MI SIĘ
 JAKĄS NIEWIELKA
 CELEBRACJA...



KIEDYŚ CELEBROWAŁEM
 W MIARĘ REGULARNIE.

PAMIĘTAMI ALE...

NIE MAM CZASU, ABY SIĘ
 NAD TYM ZASTANAWIAŁ.
 MUSZĘ KOŃCZYĆ KOLEJNY
 ODCINEK KACPERIADY.



DWADZIEŚCIA PIĘĆ KLATEK
 NA SEKUNDĘ. SIEDZĘ MINUT
 NA ODCINEK. PRZEGLĄDAM
 KAŻDĄ KLATKĘ WIELOKROTNIE.

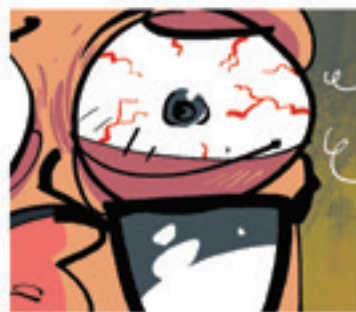
KLIK, KLIK, KLIK...



NA CHWILĘ W DOMU,
 SZYBKIE SPAĆER Z PSEM.
 SZUKAM WORECZKA
 PO KIESZONIACH.
 MOŻE ZNAJDE?



NIE WIEM, CZY ZNALAZŁBEM.
 WIEM, ŻE MUSZĘ POPRAWIĆ
 NA KOMPOZYCJI KILKASZT
 KLATEK. NA KAŻDEJ
 MAŻNIĘCIE PĘDZLEM. MAŻĘ.



KAWA!
 COLA!
 ENERGETYKI!



RYSUJĘ STORYBOARD.
 NA WCZORAJ. BĘDZIE
 NA JUTRO. UDAJE SIĘ
 NA DZIS.



PSTRYK!



GDZIEŚ SIEDZĘ...
 STUDIO NAGRAŃ.
 AKTORKA ZALICZA
 SPÓZNIENIE.
 MAM CZAS NA
 TRZY GUESTY
 W MONSTER
 HUNTER GEN.



PSTRYK!



PSTRYK!



MARZY MI SIĘ
 JAKĄS
 NIEWIELKA
 CELE-
 BRACJA...



CREATORS



94 Ecstacy została stworzona przez praktycznie jednego człowieka, a mimo to zaproponowała coś zupełnie nowego.



100 Artysty wirtualnych światów, tworzący obrazy mogące być wystawiane w galeriach sztuki. Przegląd największych nazwisk ostatnich 30 lat.



106 Zanim doczekaliśmy się Obcego: Izolacji, po drodze było wiele prób przełożenia na język gier dziedzictwa Ridleya Scotta i H.R. Giger'a.



114 Vib-Ribbon był artystycznym eksperymentem, który ukazał się na PlayStation pod koniec 1999 roku.

FELIETONY

99 MRW zagrał w Monument i od razu w jego głowie zakiełkował pomysł na nietuzinkowy felieton.

105 Piotr Pieńkowski, pisząc o No Man's Sky, zdradza jeden z największych sekretów Świata Gier Komputerowych.

117 Albert Pałka w ciekawy sposób opisuje, skąd wzięła się jego pasja do gier niezależnych.



118 Archeologiczny cykl Bartka Kluski jak zwykle opowiada o młodych ludziach, którzy stworzyli grę, a potem... często zmieniali branżę.



CREDITS

EČSTATICA

ELIPSOIDY Z PIEKŁA RODEM

■ Bartłomiej Kluska

Rok 928, gdzieś w północnej Europie. Samotny jeździec zatrzymuje się w małej osadzie, poszukując wody i noclegu. Nie będzie mu jednak dany odpoczynek, wygodne łóżko i dzbanek zacnego trunku, lecz walka o życie i przyszłość świata.



Nie wiadomo, kim jest beziemienny podróżnik (dodatkowo, podobnie jak w *Alone in the Dark*, można wybrać jego płeć, co jednak nie ma wpływu na dalszy rozwój wydarzeń) i dokąd zmierza, ale od razu widać, że źle wybrał wioskę, którą postanowił odwiedzić. Złowroga cisza, leżące tu i ówdzie zmasakrowane zwłoki, agresywne stworzenia walęsające się po uliczkach... Niestety, jedyny prowadzący do miejscowości most właśnie się zawalił, zatem nie ma mowy o odwrocie. Tak właśnie zaczyna się *Ecstatica* – jedna z najciekawszych przygód, jakie w połowie lat dziewięćdziesiątych mogli przeżyć pecetowi gracze.

Wydana przez Psygnosis gra pojawiła się na sklepowych półkach w 1994 roku –zaledwie dwa lata po premierze wspomnianego już *Alone in the Dark* Frédérica Raynala, które pchnęło gatunek action adventure w trzeci wymiar (o kultowej grze Infogrames pisaliśmy w *Pixelu* # 11). Podobieństwa między tymi tytułami są oczywiste: łączenie elementów wymagających zręczności (walka) i główkowania (znane z przygódówek zbieranie i używanie przedmiotów), wykorzystanie estetyki grozy, możliwość swobodnego poruszania się po polu gry, które gracz obserwuje z perspektywy wielu nieruchomych „kamer” –trudno jednak naszego dzisiejszego bohatera traktować jako naśladowcę.

Zresztą, jak głosi brązowa plotka, Andrew Spencer miał –początkowo samotnie –pracować nad *Ecstaticą* nawet sześć lat, więc być może tylko większy zespół przesądził o pierwszeństwie dzieła Infogrames. Jakkolwiek było naprawdę, to właśnie *Ecstatica* zachwyliła recenzentów, choć w 1994 roku gracze mogli zapoznać się już z trzecią częścią przygód Edwarda Carnby'ego. *Secret Service* przyznał dziełu Spencera 95% w kategorii „miodność” i 90% za grafikę, *Świat Gier Komputerowych* 90% za całokształt, a *Top Secret* aż trzy „dziesiątki” (za grywalność, grafikę i udźwiękowienie). Opinie zachodnich kolegów po fachu oraz graczy były równie entuzjastyczne. Dlaczego?



❖ Pan Ciemności, z którym bohater toczył finałowy pojedynek, był nie tylko groźny w starciu bezpośrednim, ale również piekielnie wygadany.

❖ Grafika Ecstática to jej znak rozpoznawczy – nieskorzy do zachwytu Alex i Gawron ocenili w Top Secret ten element gry na „dziesiątkę”.



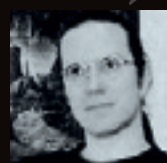
HORROR ELIPSOIDALNY

Pierwszym, co rzuciło się w oczy po uruchomieniu gry, była niespotykana wcześniej grafika. Oczywiście już samo wykorzystanie trzeciego wymiaru (wówczas wciąż będącego dla graczy wielką atrakcją) stanowiło niepodważalny atut, jednak Andrew Spencer nie zdecydował się na skorzystanie z wektorów, jak zrobił to Raynal. Silnik graficzny swojej gry oparł na bryłach obrotowych – to, co widać na ekranie, rysowane jest z... elipsoid, dzięki czemu Ecstática nie jest tak „kanciasta”, jak jej przywołany przed chwilą konkurent (zresztą sam Raynal wykorzystał podobne rozwiązanie w Little Big Adventure). Warto także zwrócić uwagę na stosunkowo niewielkie – jak na jakość grafiki – wymagania sprzętowe programu. Aby podziwiać Ecstaticę w akcji, wystarczył procesor 386 i 4 MB pamięci RAM, a gra została

wydana w dwóch wersjach: na płycie CD-ROM oraz na 13 dyskietkach. Na pudełku szczerzył kły wilkołak.

Drugim znakomitą pomysłem Spencera była rezygnacja z wyświetlania na ekranie jakichkolwiek informacji (poza tekstami dialogów, których nie dało się jeszcze zastąpić kwestiami mówionymi, w końcu nie wszyscy pecetowcy mieli karty dźwiękowe). Żadnego paska energii, żadnej mapy, strzałek wskazujących kierunek czy zawartości kieszeni. Niczego, co pośredniczyłoby między graczem a wędrującym po nawiedzonej wsi bohaterem. Rozwiązanie to bardzo podkreśla „filmowy” charakter całej przygody, choć w konsekwencji gracz nigdy nie wie, ile jeszcze ciosów od demonów może przyjąć protagonista (jeśli jednak bohater kuli się z bólu, można podejrzewać, że kres jest blisko).

Twórca

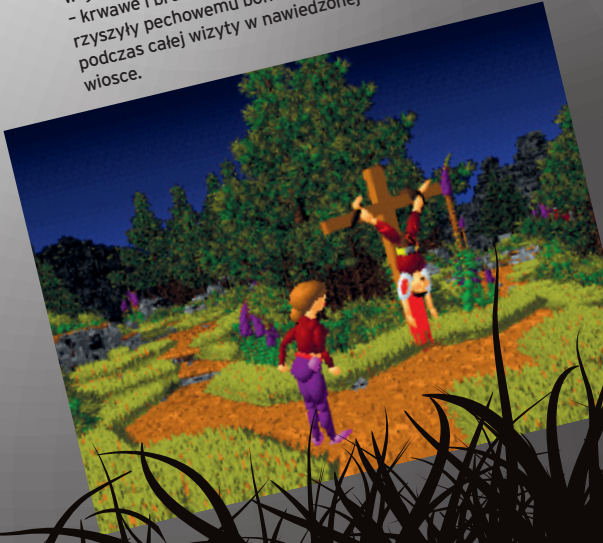


W pierwszej połowie lat osiemdziesiątych Andrew Spencer dał się poznać użytkownikom Commodore 64 jako twórca bardzo dobrych gier sportowych: International Basketball i International Soccer. Dekadę później wrócił z dwiema częściami Ecstática, a po skasowaniu Urban Decay ponownie zniknął ze świata gier. Tym razem chyba już na dobre.



✦ Autor Ecstatiki nie bawił się w graficzne niedopowiedzenia – krwawe i brutalne sceny towarzyszyły pechowemu bohaterowi podczas całej wizyty w nawiedzonej wiosce.

✦ Wilkołak to jeden z najbardziej uciążliwych przeciwników. Wprawdzie kilka precyzyjnie wymierzonych ciosów skłoni go do odwrotu, ale gdy tylko bestia odzyska siły, zaatakuje ponownie.



SPRYTEM I MIECZEM

System walki opiera się na zadawaniu ciosów gołymi rękoma (lub znajduwaną po drodze bronią białą) oraz unikaniu uderzeń przeciwników. Niektóre pojedynki, jak choćby ze szkieletami czy przerośniętymi pająkami, to bułka z masłem, lecz inni wrogowie, na przykład minotaur, stanowią już poważne wyzwanie. Czasem bardziej od bezpośredniej konfrontacji oplaca się po prostu ucieczka lub dyskretne przejście za plecami potwora. Szczególnie uciążliwy bywa atakujący znienacka w najmniej spodziewanych momentach wilkołak, którego nie da się zabić, lecz co najwyżej chwilowo ogłuszyć. Nie da się ukryć, że gracz pozbawiony zdolności manualnych nie pożyje długo w brutalnym świecie Ecstatiki, niemniej elementy zręcznościowe stanowią w grze Spencera zaledwie uzupełnienie wyzwań natury intelektualnej. Podstawą są tutaj zagadki rodem z przygodówek. Znajdź misia, którego szuka mała dziewczynka, a ta w rewanżu pokaże ci drogę do

podziemi. Zbierz w różnych miejscach wioski składniki magicznego eliksiru, dzięki któremu zmniejszysz się tak, aby przejść przez wąziutki tunel, niedostępny dla bohaterów o normalnych rozmiarach. Postrasż starego rycerza mieczem, a udzieli ci cennej informacji... Samo główkowanie też jednak nie wystarczy, by osiągnąć sukces – koniec końców, w finałowym starciu z głównym reprezentantem Sił Ciemności i tak decydująca okaże się zręczność bohatera.

W trakcie manualnych i intelektualnych zmagañ przed graczem odsłania się intrygująca fabuła. Częściowo z wydarzeń obserwowanych na ekranie, częściowo ze znajdujących we wsi notatek i książek, poznajemy historię pechowej czarodziejki (to właśnie tytułowa Ecstatika), która posługując się nieumiejętnie czarną magią, przywołała do naszego świata stado demonów. A bohater, początkowo chcąc tylko

przeżyć w tym nieprzyjaznym środowisku, szybko staje przed zadaniem uratowania świata i sprawczyni całego zamieszania oraz zagnania wszystkich złych stworów z powrotem do piekła (czy skądkolwiek przyszły te szkarady).

Warto zauważyć, że historia, która rozpoczyna się jak przerażający horror, z czasem dryfuje w kierunku komedii. Dziewczynka, której bohater z dużym trudem pomaga odszukać ukochanego pluszaka, natychmiast go wyrzuca (ze słowami: „Jak mogłeś zostawić mnie samą”), stół, z którego weźmie się przedmiot, nagle ożywa i atakuje zaskoczonych śmiałka ciosami bokserskimi – umiejętność dozowania takich elementów skutecznie zaciera granice między gatunkami. I jeszcze jedna ciekawostka - w końcówce Ecstatica daje graczowi wybór: może on albo uratować świat i czarodziejkę, albo sprzymierzyć się ze Złem w zamian za wygodne i dostatnie życie.

Urban Decay mógł być prawdziwą rewolucją – dużo akcji i fabuła jak z filmu sensacyjnego. Szkoda, że się nie udało.



W Ecstatacie II autorzy postawili nacisk na walkę. Oczywiście więcej potworów do eliminacji wymagało użycia większego miecza.



SZYBKA ŚMIERĆ

Jedyny bodaj zarzut, jaki można postawić przebojowi Psygnosis, to czas trwania rozgrywki. Pole gry jest niewielkie, a zagadek też niezbyt dużo, więc nawet średnio szybry gracz może ukończyć całą przygodę w 2-3 godziny (w internecie krążą filmiki udowadniające, że da się to zrobić nawet w... dwanaście minut). Nic dziwnego, że Ecstatacie pozostała swoich fanów z uczuciem niedosytu.

Zaradził temu dopiero sequel, który ukazał się w 1997 roku (znak czasów: Ecstatacie II do poprawnego działania wymagała procesora Pentium i systemu Windows 95). Twórca pierwszej części z licznymi współpracownikami, występując pod szyldem Andrew Spencer Studios, zrobił tym razem grę znacznie większą i ładniejszą,

stosując jednak te same rozwiązania graficzne (elipsoidy) i fabularne (zwalczanie demonów za pomocą magii i broni białej). Tym razem wyeksponowano jednak elementy zręcznościowe, zdecydowanie więcej tu zatem machania mieczem niż główkowania. Recenzent Resetu wystawił grze solidne 8/10, a Świat Gier Komputerowych przyznał maksymalną notę za grafikę. Gracze zdawali się podzielać tę opinię, ponownie chętnie pomagając bezimiennemu bohaterowi w ratowaniu świata i czarodziejki Ecstataki. Warto zauważyć, że konkurentem dla tej części horroru Spencera było już nie szacowne Alone in the Dark, lecz Resident Evil.

Tymczasem Andrew Spencer zapowiadał kolejny przebój – jego nowe dzieło miało być jednak mroczną

Jak zagrać?



Ecstatacie nie uruchomi się bezpośrednio pod Windows, niemniej darmowy emulator DOSBox pozwoli cieszyć się tą znakomitą grą także na współczesnym sprzęcie. Steruje się klawiaturą numeryczną (ruch postaci i walka) oraz przyciskami funkcyjnymi (bieg, chód, skradanie). To wszystko, co trzeba wiedzieć. Powodzenia i uwaga na wilkołaka!

sensacją z akcją osadzoną we współczesnym świecie. W Urban Decay z elipsoid budowano więc ponurą historię bohatera ściganego zarówno przez policję, jak i gangsterów, a twórca Ecstataki obiecywał nielinową fabułę skierowaną tylko do dorosłych odbiorców, strzelaniny i bijatyki, świat zaludniony przez NPC, z którymi gracz mógłby wchodzić w interakcję, a nawet tryb multiplayer. Prace przedłużały się jednak w nieskończoność, a Psygnosis w końcu podjęło decyzję o rezygnacji z tego projektu. Chwilę później firma Spencera po cichu znikła z rynku. Przy okazji, na pewno przedwcześnie, kresu dobiegła też historia Ecstataki – jednego z pionierów trójwymiarowego survival horroru, który udowodnił, że elipsoidy też się nadają do straszania. ■

KRÓTKO

Michał R. Wisniewski

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

Sztuka to nie odzież na wagę, żeby ją sprzedawać jak odzież na wagę.

Kupiłem nowy telefon z większą pamięcią, więc z tej okazji wróciłem do gier, które do tej pory nie mieściły mi się w 16 giga ciasnej przestrzeni zapchanej apkami, zdjęciami i coraz większym systemem starego ajfona. Pobrałem z chmury kupkę wstydliwych, na szczycie której leżało Monument Valley. Izomeryczna przygodówka-łamigłówekka igrająca z iluzjami optycznymi i zabawą perspektywą, estetyczna i minimalistyczna, nastrojowa – i, jak się okazało, pełna emocji.

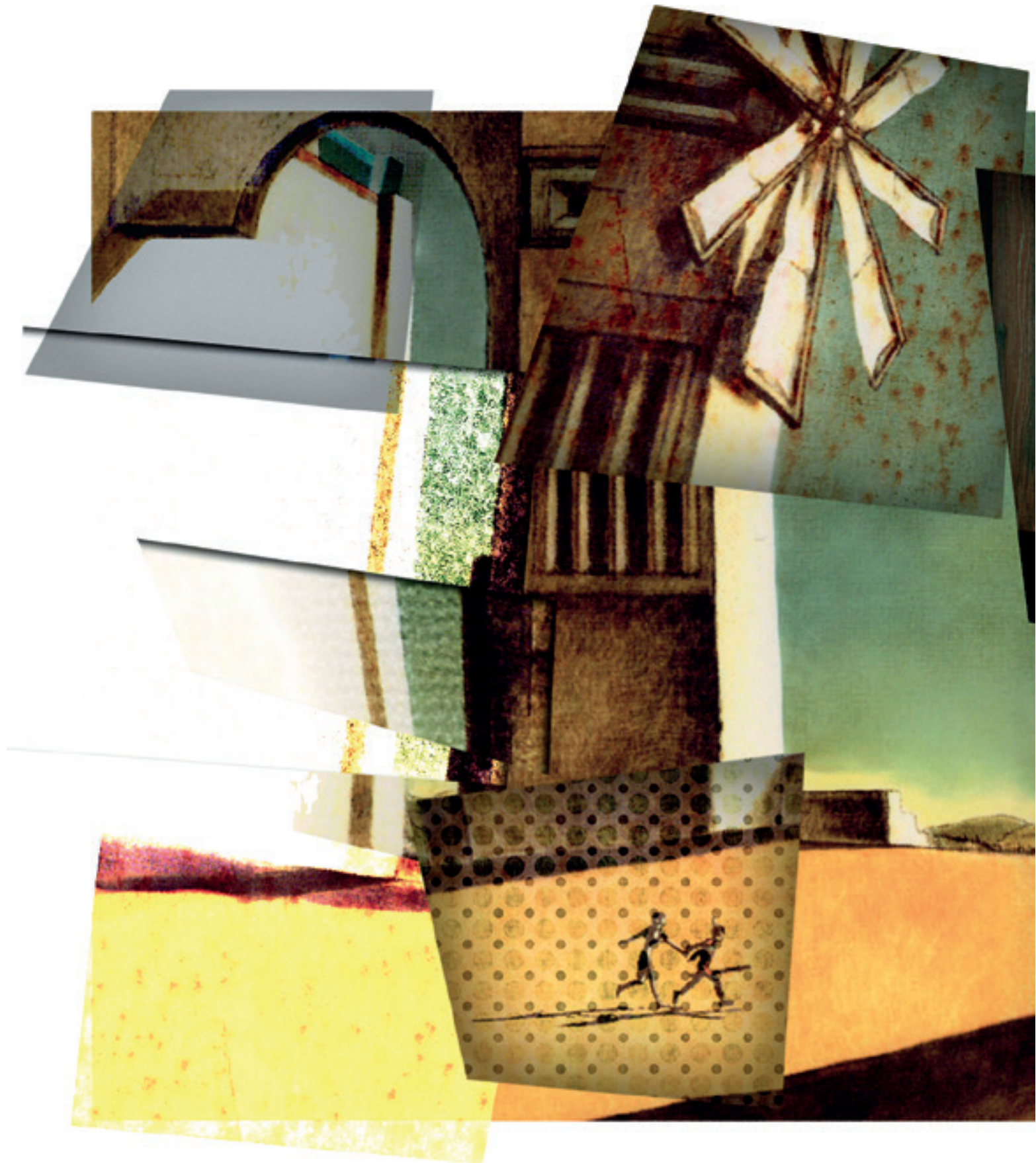
A przy tym dość krótka. Kilka poziomów i drugie tyle w paczce z rozszerzeniem. A przecież gdy złapie się pierwszą lepszą łamigłówekę opartą na jakimś pomysle, to można mieć pewność, że będzie go międlili przez jakieś sto leveli. Ale Monument Valley nie jest grą o rozwiązywaniu łamigłówek, tylko o przeżywaniu przygody. To historia, która wciąga gracza i która zostaje z nim na długo. Często recenzenci oceniają replayability gry – jej „regrywalność”. Mnie bardziej interesuje „przeżywaliby”, czyli ile emocji z kontaktu z nią wyniosę. I przecież mogą to być różne emocje. Emocja, którą daje wbiecie się w ścianę superdrogą furą w Need for Speed, w dodatku z tłustym bitem w tle. Satysfakcja z perfekcyjnego headshota albo zrobienia high score w zapętłonej zręcznościówce. I tak dalej. W różnorodności siła.

Monument Valley dostarcza emocji obcowania z precyzyjnym światem i podaną w kawałkach historią. Tak samo było w Podróży, gdzie dodatkowych przeżyć dostarczało spotkanie innych niemych i anonimowych graczy.

W czasach przeładowania treścią cenię sobie takie perełki na góra dwie godziny gry. Tak samo wolę oglądać filmy niż seriale, których jest coraz więcej (a czasu coraz mniej). Twórcy seriali mogą iść na łatwiznę – widza do kolejnych odcinków przykuje siła przyzwyczajenia, dużo łatwiej też żyć się z bohaterami, z którymi spędza się dwadzieściorę godzin w sezonie (tak samo jest z mangami, ale te przynajmniej można czytać znacznie szybciej, zwłaszcza w formie elektronicznej). Kino musi sięgać po inne środki, skróty czy metafory i przez to wiele filmów pozostaje dziś niezrozumianych przez wykarmlonych serialowymi narracjami odbiorców. Książki to zupełnie inna historia – sposób, w jaki ładują się do mózgu i renderują, korzystając z jego zasobów, nie ma porównania z niczym innym.

I tu jest miejsce dla krótkich gier: nie ma lepszego mechanizmu na skupienie uwagi i przywiązanie do siebie odbiorcy niż interakcja. Takie produkcje w dość prosty sposób mogą opowiedzieć historię, która uderzy w emo i pozostawi gracza poharatowanego na kilka tygodni – może potrzebne będzie inne podejście krytyczne, odejście od technikalistów czy rozliczania z czasu gry. Można też zacząć traktować gry poważnie, jak każdą inną dziedzinę sztuki – i sprawdzać na przykład, zgodnie z postulatem grupy The Smiths, co o naszym życiu mówią. ■

CREDITS





Picassó

CYFROWYCH KRAIN

To im zawdzięczamy obrazy, z którymi kojarzymy wizjonerskie gry. Dzięki ich wyobraźni i kreatywności powstały jedne z najpiękniejszych wirtualnych środowisk. Przyjrzyjmy się, kim byli ci często anonimowi dla szerokiej publiczności artyści.

■ Micz

Czy twórców Pitfalla albo Boulder Dasha można zaliczyć do grona growych artystów? Z jednej strony robili rzeczy w swojej epoce nowatorskie, a jednak środowiska, jakie wyczarowywali, pozbawione były odniesień do rzeczywistości. A może inaczej, bo w Pitfallu czy Spy vs Spy były przecież drzewa, domy, ruchome piaski albo krokodyle.

Chodzi o to, że kreacja wirtualnych przestrzeni do pewnego momentu nie stanowiła istotnego elementu

tworzenia gier wideo. Gdy mieliśmy dom, to nie widać było wiszących na ścianach obrazów i trudno było dostrzec, czym dokładnie są leżące na stole resztki jedzenia. Budujące nasz odbiór wirtualnej rzeczywistości detale nie istniały z powodu programistycznych ograniczeń. I nagle przyszła zmiana. Środowisko samo w sobie stało się równie ważne, o ile nie ważniejsze od obowiązujących w nim zasad. Sztuczne światy nabrały kolorów, a rekwizytornia stawała się coraz bogatsza.



Potem pojawiło się światło, z początku w klonach Doom, ale nie tylko. Pamiętam, jak wielkim zdziwieniem było przeczesywanie ruin w Shadowcasterze (1994), gdy nagle okazało się, że mój bohater wpadł w mgłę! Podobnie rzecz się miała z wodą, której sposób wykonania często stanowił problem oceny graficznej jakości całej gry. Nie wspominając już o takich efektach, jak zmienna ogniskowa czy deszcz na szybie.

W dobie poszerzających się możliwości technicznych zaczęli udzielać się pierwsi artyści. Nie oznacza to, że wcześniej ich nie było – po prostu nie mieli narzędzi do kreacji. Dopiero pod koniec lat osiemdziesiątych takowe otrzymali, by móc wyrażać swoją wyobraźnię za pomocą czegoś więcej niż tylko kilku pikseli na krzyż. W przypadku wielu gier nie jesteśmy w stanie ustalić, kto dokładnie za jakie elementy kreacji odpowiadał. Dlatego interesowali mnie artyści, których praca jest identyfikowalna, ich własna, niepodrabialna. To, co przeczytacie dalej, stanowi subiektywną wizję tego, w jaki sposób rodziło się piękno w grach wideo. Przed wami siedmiu malarzy wirtualnych przestrzeni, których dzieła przeszły już do historii. ■

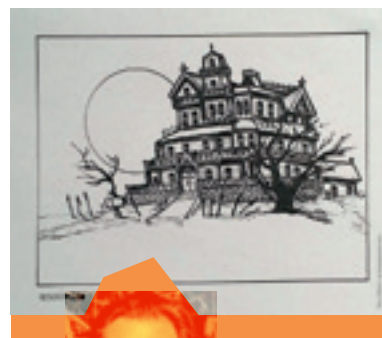
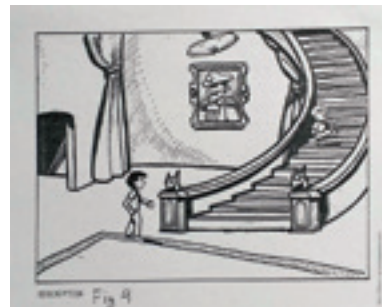
✚ Ciężko opisać słowami, czym była dla dwunastolatków scena łóżkowa w Defender of the Crown. Udawana, pokazana następnie w postaci cieni na ścianie, ale jednak był to pierwszy taki wybrzyk w grze wideo w ogóle.



James D. Sachs

Nic dziwnego, że jego pierwszą grą był Saucer Attack, skoro sześć lat spędził w szeregach US Air Force. Potem poznał uroki Amigi i stał się jednym z jej mistrzów, co zresztą pozostało mu do dziś, gdy przychodzi udzielać wywiadów w roli weterana 16-bitowej sceny. Sachs był dyrektorem artystycznym Defender of the Crown (1986), w którym powstały sceny o niezrównanej sile z rajdem na skąpany w świetle księżycy zamek, kończącym się namiętą sceną w łóżu. Kellyn Beck po odejściu z Cinemaware ściągnął Sachsa do pracy przy Centurion: Defender of Rome (1990), który to tytuł zainspirował wszystkie części Caesara czy Age of Empires. Sachs wielu z pewnością kojarzy z obrazka czerwonego porsche, a zwłaszcza ze screensavera z akwariem. Projektował też animacje na Amigę CDTV i CD32. W jednym z wywiadów wymienił hierarchię swoich ukochanych narzędzi: Graphicraft, Deluxe Paint, Brilliance.

✚ Szukując rezydencję Edisonów z Maniac Mansion, Gary Winnick wzorował się na Skywalker Ranch, w którym ówczesnie pracowali ludzie Lucasfilm Games.



Gary Winnick

Żeby docenić robotę Gary'ego Winnicka przy Maniac Mansion, wystarczy porównać to dzieło z zaledwie o rok wcześniejszym Labyrinthem z tego samego Lucasfilm Games. Brzydkie, szare jaskinie i kwaśnozielone żywopłoty ustąpiły miejsca wiktoriańskiej rezydencji nafaszerowanej z życia wziętymi rekwizytami. Umieszczona na korytarzu rzeźba, surrealistyczne obrazy na ścianie, piła mechaniczna, której nie można było uruchomić – wszystko to budziło zaskoczenie i pogłębiało tajemnicę otaczającą rezydencję Edisonów. Winnick pracował również przy innych grach Lucasfilm Games, ale wkrótce jego rolę jako naczelnego twórcy teł przygodówek przejął Mark J. Ferrari, z którym obszerny wywiad już niedługo pojawi się w Pixelu!

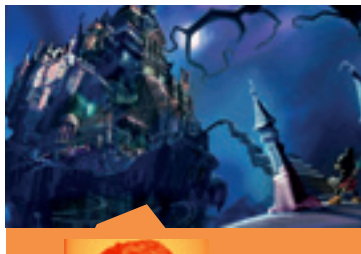


Eric Chahi

W Pixelu #02 zamieściliśmy obszerny wywiad z Érikim, w którym opowiedział o całej swojej karierze. Co było główną inspiracją dla Another World? On sam wymienił kiedyś nazwisko rysownika komiksowego Richarda Corbena, który zasłynął serią Den. Tytuł pierwszego albumu brzmiał dość znajomo – „Neverwhere”, czyli „nigdziebądź”. Obecnie w nim były skały, odległe góry i dziwne słońce na niebie, podobnie jak postaci przypominające Buddy'ego czy kolega pterodaktyla. Nie zmienia to faktu, że Another World wielki jest, jednak coraz więcej fanów i badaczy historii gier skłania się do poglądu, że największym dziełem Chahiego było Future Wars. Francuz przygotował do niego grafikę, w której ujął kilka scen autentycznie chwytających za serce. To zresztą tam pojawiła się maszyna czasu przenosząca bohatera – bezmiennego sprzątacza – do zupełnie nieznanego rzeczywistości. Opowiadanie historii za pomocą poruszających obrazów było zawsze największą zaletą Chahiego.

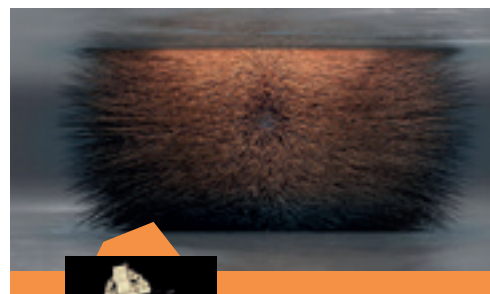
✦ O mały włos wydawcą Another World nie został Virgin Interactive. Ludzie Martina Alpera negocjowali z Érikim Chahim zastosowanie interfejsu point and click. Francuz prawie już się zgodził, ale potem nadeszła oferta Delphine Software.

✦ Śliczne futurystyczne kompozycje Mohra, takie jak ta kosmiczna stonoga, zostały dodane w formie pocztówek do pudełkowego wydania Universe.



Rolf Mohr

Niemiecki artysta nie jest mistrzem wywiadów – na większość pytań odpowiada, że już niczego nie pamięta. A przecież to w jego wyobraźni zrodziły się wizje, które z dwóch zupełnie przeciwnych przygodówek, Curse of Enchantia oraz Universe, uczyniły szybkie i nostalgiczne. Zwłaszcza w tej drugiej, jednej z ostatnich ważnych gier wydanych również na Amigę, Mohr odnalazł swoje klimaty, które potem konsekwentnie przez lata rozwijał. Zawodowo jest aktywny do dzisiaj, przygotowując szkice koncepcyjne do takich produkcji, jak Resistance 2 czy Halo 4. Cały czas specjalizuje się w monumentalnych kosmicznych pracach.



Robert Stein III

Świat jest mały, co potwierdza przypadek Roba Landerosa, współzałożyciela firmy Trilobyte, która w 1993 roku podbiła świat za pomocą 7th Guest. Landeros uczył się fachu, pracując przy Defender of the Crown, o którym wspomnieliśmy wcześniej. Przy 7th Guest główną jednak rolę, przynajmniej w początkowym stadium kreacji, odgrywał Robert Stein III. To on miał za zadanie przygotować pierwszą komnatę gry, czyli jadalnię, stanowiącą coś w rodzaju roboczego dema. Dzięki temu Trilobyte udowodniło samemu sobie, że w XX wieku jest możliwe przygotowanie renderowanej gry z olśniewającą grafiką. Obecnie Stein całkowicie zerwał z grami, a skoncentrował się na sztuce z górnej półki. Jego prace i instalacje są wystawione w internecie, osiągając pięciocyfrowe ceny.



Scott Sinclair

Artysta dobrze wyedukowany, absolwent specjalistycznej uczelni na Florydzie. Karierę zaczynał jako ilustrator i szczerze powiedziawszy nie wiadomo, czy otrzymanie pracy w Playboju należy uznawać za chlubny punkt w rozwoju jego ścieżki zawodowej. Potem było już jednak sporo lepiej – współpraca z takimi tytułami, jak New York Times czy Entertainment Weekly. W elektronicznej rozrywce znalazł się pod koniec lat dziewięćdziesiątych, pracując przez krótki czas w Looking Glass Studios. Swoją życiową drogę odnalazł w Irrational Games, gdzie pod okiem Kena Levine'a działał jako dyrektor artystyczny przy BioShocku. To on odpowiadał za steampunkowy klimat gry, kreując graficzne szczegóły projektu. Po latach był odpowiedzialny za wizualną ucztę we Flame in the Flood, które recenzowaliśmy w Pixelu # 10. Twórczość Sinclaira charakteryzują soczyste, kontrastujące ze sobą barwy. Tak, jak BioShock mienił się błękitami, czerwieńią i ciemną zielenią, tak podobną łechtającą oczy tonacją wyróżnia się produkcja Molasses Flood.

Fumito Ueda

Od małego był zainteresowany animacją lub szerzej –wszystkim, co się porusza. W 1993 roku ukończył studia i próbował przez pierwsze miesiące żyć nomadzkim życiem artysty. Gdy okazało się, że w ten sposób nie zwiąże końca z końcem, zajął się grami wideo, dostając pierwszą robotę jako animator przy produkowanym przez Segę Enemy Zero. Nie wspomina tego z wielkim rozrzewnieniem, za to o wiele szczęśliwszy jest z faktu, że w 1997 roku rozpoczął pracę dla Sony. Dwie gry, które stworzył w tym kieracie, pozwoliły na epatowaniu obrazami, uczyniły go w oczach krytyków „auteurem”, co jest pojęciem pochodzącym z filmu, gdzie takim mianem określano francuskich twórców Nowej Fali. Ueda odszedł z Sony w 2011 roku, jednak ciągle ma podpisany kontrakt obligujący go do wykonania najbardziej opóźnionej gry świata, The Last Guardian.

✦ Ico, podobnie jak Shadow of the Colossus, było wydane wyłącznie na PlayStation 2. Dopiero po latach wypuszczono remastery na PS3. Ueda na pomysł gry wpadł w 1997 roku, a główną inspiracją stał się... Another World.

✦ Shadow of the Colossus pierwotnie nosił tytuł Next Ico. Od 2009 roku trwają próby adaptacji gry realizowanej przez Sony Pictures. Wciąż jednak brak konkretnych dat.



POWAKACYJNE REFLEKSJE

Piotr Pieńkowski

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

Lato bezpowrotnie odeszło w przeszłość i pozostały po nim tylko wspomnienia. Moje są w większości bardzo miłe, bo tegoroczne wakacje spędziłem nie nad morzem, w górach czy na polu namiotowym, ale jak przystało na prawdziwego gracza, przy komputerze. Nadrobiłem tyle zaległości, że aż czuję się z tego dumny.

Niestety, jest w tej beczce miodu i łyżka dziegciu, bowiem wisienką na torcie miała być sierpniowa premiera pod tytułem „No Man's Sky”. I była – to znaczy premiera, bo na pewno nie wisienka. Pewnie słyszeliście, że gra – choć wielokrotnie przenoszą datę jej wydania – i tak ostatecznie ukazała się na rynku zabugowana i właściwie na wpół działająca. Co tam „na wpół”, u niektórych w ogóle się nie uruchamiała. Wiem, bo sam jestem takim właśnie przykładem. Co gorsza, pomimo łątek, które miały definitywnie rozwiązać większość problemów, u mnie No Man's Sky nadal się nie uruchamia. Bo gra nie obsługuje karty Intela, jak informuje mnie komunikat. I od razu wyjaśniam – mam taką faktycznie, ale mam też GeForce'a, a gra po prostu nie radzi sobie z takim rozwiązaniem i tej drugiej nie potrafi „zobaczyć”. Oczywiście mógłbym pokombinować w systemie lub BIOS, ale kiedyś już to robiłem i skończyło się bardzo źle, nie będę więc i tym razem ryzykował tylko dlatego, że ktoś postanowił portaktować mnie jak nierozgarniętą, dojną krowę.

Nie wiem, jak dla was, ale dla mnie to jest skandal. I w temacie tej gry, i w ogóle à propos tego, co ostatnio dzieje się w naszej branży. Przecież całkiem niedawno podobną niespodzianką uraczył nas UbiSoft. Choć specjalnie kupiłem The Division w preorderze, zapewniając tym sobie dostęp do testów wersji beta, ostatecznie obszedłem się smakiem. Po monitach u wydawcy otrzymałem nawet od niego przemiły list, który mniej więcej uprzejmie kazał mi się pocałować w pewne miejsce i cierpliwie czekać, bo oni tam bardzo ciężko pracują i się starają, a ja jestem niewdzięcznik i drań. No, może nie tak dosłownie, ale o to w sumie chodziło.

A ja się pytam, jakim cudem ktokolwiek ma czelność wydać produkt niedziałający i jeszcze oburzać się, że ktoś mu zwraca uwagę. Gdzie pokora, gdzie uczciwość i handlowe podejście, gdzie szacunek dla klienta?

Kiedyś, dawno temu, jeden z numerów Świata Gier Komputerowych zawierał pewien gwiazdkowy konkurs. Trzeba było w nim policzyć choinki poukrywane w magazynie na różnych stronach w rozmaitych chytrych, jak nam się zdawało, miejscach. Refleksja przyszła dopiero po jakimś czasie, kiedy zaczęły przychodzić kartki od Czytelników, w których jak byk stało zdanie lub jego odmiana: „Choinek jest około kilku tysięcy”. O co chodzi? Prosta sprawa, nigdzie nie pokazaliśmy, o jakie choinki chodzi, a w środku numeru był plakat, w którego tle rósł cały cholerny las świerkowy. Rozumiem więc, że UbiSoft czy Hello Games w takiej sytuacji ogłosiłyby, że właśnie pracują nad patchem do konkursu i żeby nikt się ich nie czepiał, bo przecież są tacy fajni. Myśmy przeprosili wszystkich uczestników zabawy, zwiększyliśmy pulę nagród i uwzględniliśmy wszystkie odpowiedzi w losowaniu. A kiedy ktoś i tak się oburzał i dzwonił do nas z pretensją, grzecznie go przeproszaliśmy i wysyłaliśmy dodatkową grę. Trochę nas to kosztowało, ale za błędy się płaci.

W sumie zachodzę w głowę, co się stało, że w naszej ukochanej branży nikt już nie traktuje poważnie swoich klientów, bo skoro takie rzeczy się dzieją, to tak właśnie jest. Jakim cudem doszliśmy do tego punktu? Po części to pewnie wina wszelkich preorderów oraz tak zwanych gier z wczesnym dostępem, które nadużywają naszego zaufania, a po części winni jesteśmy także sami sobie, że w ogóle tolerujemy niedoróbki i oszustwa. Wyobrażacie sobie, co by było, gdyby na przykład nabywcy No Man's Sky w połowie żądali zwrotu pieniędzy? Mówiło się nawet, że tak właśnie jest, ale nie wiercie w to. Wręcz przeciwnie, gra dalej dobrze się sprzedaje. I może dobrze, bo ponoć jest bardzo fajna. Tyle że ja nadal nic o tym nie wiem. ■



■ Marcin Kiendra

A close-up of an Alien hand with sharp claws on the left side of the page, and the head of an Alien in the bottom left corner, looking towards the center.

ALIEN

STRACH

MA WIELKIE

Koniec lat siedemdziesiątych przyniósł dwa niezwykle ważne filmy, które znacząco wpłynęły na popkulturę i ukształtowały kolejne pokolenia fanów. Mowa o „Gwiezdnym wojnach” i „Obcym”.

Obydwa blockbustery doczekały się na przestrzeni ostatnich trzech dekad wielu adaptacji w postaci gier wideo, w czym wyraźnie przodują liczące już prawie 100 tytułów przygody Skywalkera i spółki. Seria Alien, chociaż ze skromniejszym dorobkiem, też nie ma się czego wstydzić i można w niej znaleźć prawdziwe perełki grywalne nawet po latach. Pierwsza nieśmiała próba przeniesienia „Obcego” do świata elektronicznej rozrywki miała miejsce w 1982 roku.

Nieśmiała, ponieważ gra tylko ogólnie naśladowała filmowy pierwowzór. Po pierwsze, platformą docelową była konsola Atari 2600 o dosyć prymitywnych możliwościach technicznych, co przełożyło się na umowną oprawę, a po drugie, produkcja musiała być dostosowana do docelowej grupy odbiorców, a tę stanowiły głównie dzieci. Nie było więc mowy o pojawieniu się wiernej adaptacji kinowego horroru. Powstał natomiast klon Pac-Mana, w którym sterowaliśmy żołnierzem biegającym po jednoekranowym labiryncie, zbierającym kropki symbolizujące jaja Królowej i jednocześnie unikającym zbitków pikseli udających ksenomorfy. Równie dobrze gra mogła nazywać się zupełnie inaczej, ale magia tytułu z pewnością pomogła jej zaistnieć na rynku.

Dopiero o wydanej w 1984 roku na 8-bitowe komputery grze Alien możemy mówić jako o pełnoprawnym wykorzystaniu licencji filmowej i to w całkiem udanej formie. Zamiast prostej strzelaniny czy platformówki dostaliśmy coś w rodzaju gry taktycznej, w której przejmowaliśmy kontrolę nad załogą statku Nostromo zmuszoną do konfrontacji z Obcym. Autorom należą się brawa, ponieważ udało się im zbudować element napięcia i niepewności podczas zwiedzania kolejnych pomieszczeń, a losowość zdarzeń powodowała, że nie było wiadomo, kiedy nasz pasażer na gapę rozpocznie krwawe polowanie. Nieprzypadkowo na okładce gry



Alien na ZX Spectrum był prawdopodobnie najbardziej przerażającą grą sądnego 1984 roku.

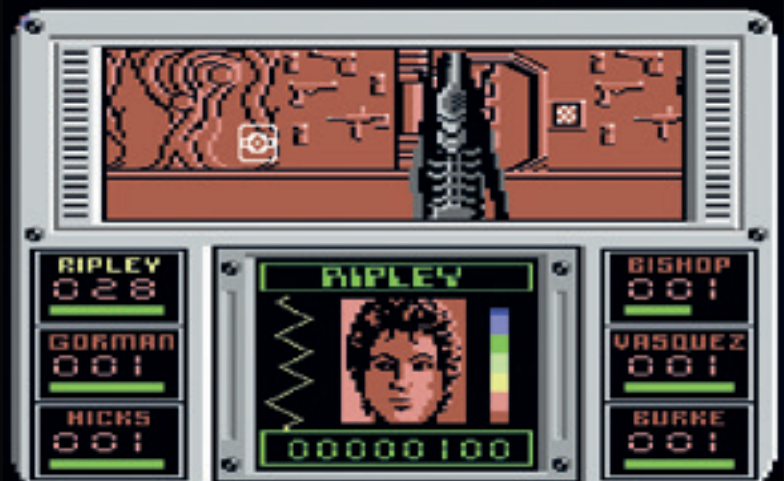
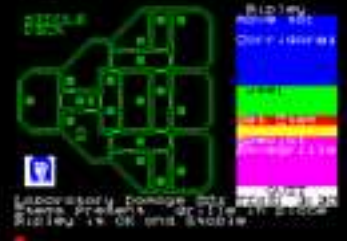
znalazło się ostrzeżenie przed uruchamianiem jej po zmroku. Alien wprowadził nowość w postaci kilku rodzajów zachowań postaci, dzięki czemu różnie reagowały one na wydarzenia w grze. Członkowie załogi mogli więc ulec panice, ignorować polecenia lub zatrzymać się ze zmęczenia. Pewna dowolność odnosiła się też do sposobu, w jaki chcieliśmy pozbyć się paskudnego ksenomorfa. Można było wyrzucić go przez śluzę lub ewakuować załogę ze statku i uruchomić procedurę autodestrukcji. Pojawił się jeszcze smaczek w postaci możliwości uratowania znanego z filmu kota o imieniu Jones.

FILMOWE WRAŻENIA

Chociaż Alien pokazał, że na prostym komputerze można stworzyć nastrój grozy, to dopiero kolejny tytuł wystawił nerwy graczy na prawdziwą próbę. To wydany w 1986 roku przez Electronic Dreams Aliens: The Computer Game. Firma stała przed niełatwym zadaniem uniknięcia syndromu „crapa na licencji”, tym bardziej, że ich poprzednie dokonanie, czyli Back to the Future, należy do jednych z najgorszych adaptacji

filmowych w historii. Prace nad grą rozpoczęto, kiedy James Cameron dokonywał ostatnich poprawek w swoim gorąco zapowiadającym się hicie „Aliens”, dzięki czemu deweloper miał wgląd w scenariusz i przedpremierową wersję filmu. To była jedna z pierwszych gier, w których obie strony prowadziły ze sobą ścisłą współpracę, co przełożyło się na dopieszczenie końcowej wersji.

Największym atutem Aliens był widok z perspektywy pierwszej osoby, za pomocą którego poruszaliśmy się po kompleksie LV-426. Oczywiście wszystko to odbywało się zgodnie z możliwościami 8-bitowców, czyli w grafice 2D i skokowym przesuwaniu ekranu, ale to i tak wystarczyło do zbudowania niesamowitej immersji. Od strony technicznej najlepiej wypadła wersja na C64, ponieważ była najpłynniejsza, a posiadacze



W Aliens od Activision scenki przerywnikowe sugestywnie budowały filmowy klimat.

Na Atari 2600 Obcy bardziej przerażał grafiką niż klimatem.



Spectrum i Amstradów borykali się z typowym dla nich problemem nie najlepszego przesuwu ekranu. Wyjątkowo wyróżnieni musieli poczuć się cierpiący na notoryczne braki dobrego

moment zbiegnie się wataha Obcych. Kiedy na ekranie pojawiała się oślizgła kreatura, mieliśmy dosłownie dwie sekundy na oddanie celnego strzału, w przeciwnym wypadku ostatnią rzeczą,

Królową i opróżnić magazynek w jej powykręcane cielsko. Żeby ułatwić nieco zadanie, do oryginalnego wydania dołączano mapę pomagającą nawigować w gąszczu korytarzy, a polskim graczom pomocną dłoń podał Bajtek, drukując w jednym z numerów stosowny opis i układ pomieszczeń.

Z Aliens: The Computer Game wiąże się jeszcze jedna historia. Otóż w tym samym roku amerykańskie Activision wydało grę pod tym samym tytułem, w dodatku także na 8-bitowce, wprowadzając niemałe zamieszanie wśród graczy i recenzentów. Dopiero jakiś czas później wydawca dodał do nazwy końcówkę U.S., tak żeby można było rozróżnić obie gry. Produkcja Activision najwierniej trzymała się scenariusza ze wszystkich omawianych w tym artykule tytułów. Wpierw sprowadzaliśmy statek desantowy do lądowania w bazie LV-426, żeby w kolejnych etapach bawić się w kotka i myszkę z Obcymi, a na końcu czekała nas pokazana w widoku FPP efektowna walka z Królową. Pamiętajmy etapami mogliśmy oglądać przerywniki w postaci statycznych obrazków, będących odpowiednikami scen znanych z „Aliens”. Wrażenia jak podczas kinowego seansu? No prawie – szczególnie wersja na C64 nie miała się czego wstydzić.

Kwestia operowania jednym tytułem pojawiła się także przy okazji wydania Alien 3 na komputery i konsole. Zaczniemy od tego, że licencję otrzymało kilku deweloperów, z których każdy zrealizował pomysł po swojemu. Probe Software jako pierwsze studio mogło zapoznać się z ostateczną wersją filmu „Alien 3”,



oprogramowania właściciele C6, którzy tym razem dostali swój port – wprawdzie okrojony, ale jakże grywalny. W Aliens do naszej dyspozycji oddano 6-osobową drużynę składającą się z porucznik Ripley, Bishopa oraz znanych ze srebrnego ekranu żołnierzy Marines. W danej chwili mogliśmy sterować tylko jedną postacią, żeby w momentach zagrożenia przeskoczyć na innych członków załogi. A bać się było czego. Początkową sielankę przerywało coraz bardziej natarchywie pikanie czujnika zbliżeniowego, co oznaczało, że lada

jaką zobaczyła nasza postać, był ociekający śluzem pysk z ostrymi zębami, po czym obraz zaczynał śnieżyć, a wykres EKG zamieniał się w prostą linię. Ten fragment wykonano po mistrzowsku i, nawiasem mówiąc, to chyba jedna z najlepszych scen grozy w grach na 8-bitów, zaraz po niespodziewanym spotkaniu z zielonym potworem w Rescue on Fractalus!

Aliens było obszerną i wymagającą produkcją. Aby wygrać, należało przez 255 pomieszczeń bazy rozważnie planować trasę dla drużyny, znaleźć

zanim trafił on do kin. Niestety okazało się, że nowa część „Obcego” odstaje jakościowo od swoich poprzedników i w związku z tym programiści niespecjalnie wiedzieli, jaki kształt powinna przybrać gra – tym bardziej że w scenariuszu nie było broni strzeleckiej, a przeciwnikiem był tylko jeden ksenomorf. A przecież statystyczny gracz oczekiwał od gier potężnych giwer, niezliczonej ilości amunicji i hordy nacierających przeciwników. Dlatego też Probe Software słusznie nie skopiowało bezpośrednich wydarzeń z filmu, a zamiast tego postawiło na klasyczną gonitwę w labiryncie korytarzy w ujęciu „z boku”, gdzie Ellen Ripley z karabinem w ręku opędzała się od przeciwników i ratowała uwięzionych skazańców. Tak wyglądała wersja na Amigę i Mega Drive wydana w 1992 roku. W porównaniu z produkcjami na 8-bitowce, czynnik strachu był praktycznie nieobecny i napięcie zastępowało ciągłą akcją.

Probe Software przygotowało też Alien 3 na Super Nintendo, kompletnie przebudowując schemat gry na modłę popularnego wtedy Metroida. Otrzymałmy quasi sandboksa, w którym panowała pewna dowolność w wykonywaniu zadań i poruszaniu się po kompleksie kolonii karnej. Wprawdzie dokuczał back-tracking, ale przynajmniej dostaliśmy pięknie wykonaną i pełną detali grafikę w 256 kolorach, więc nawet ponowne zwiędzanie lokacji było uczcą dla oczu.

Wymienione tytuły były solidne, ale z kinowym odpowiednikiem miały wspólne tylko miejsce akcji i postać ogólną na tyso Ellen Ripley. Dopiero wydany przez Bit Studios Alien 3 na Game Boya starał się wyraźnie bazować na scenariuszu filmowym. Nasza początkowo nieuzbrojona bohaterka przemierzała korytarze, zbierając przedmioty i wchodząc w interakcję z innymi postaciami. Wszystko to pokazane w ujęciu „z góry”, z czym świetnie radził sobie monochromatyczny wyświetlacz konsolki. Ciekawie pomyślaną rozgrywkę pograżył jednak brak opcji zapisu gry czy



Te małe sprite'y to Ellen Ripley razem z więźniami kolonii karnej. Jest też oczywiście Obcy...

Facehugger szuka swojej ofiary. Scena z intro do Alien 3 na konsolę SNES.

Alien 3 w wersji na Segę Mega Drive stawiał na szybką akcję i tysiące wystrzelonych pocisków.

jakiegokolwiek systemu kodów, co przypominało rozwiązania z poprzedniej epoki. Swoje trzy grosze dorzuciła też Sega, wypuszczając duży automat Alien 3: The Gun, należący do gatunku „cełowników na szynach” – podobnie jak w grach Probe, postawiono na wartką akcję połączoną z masową eksterminacją nacierających na ekran przeciwników.

PREDATOR WKRACZA DO GRY

Skoro trzecia część filmu była już kilkakrotnie przeniesiona w świat gier wideo, to deweloperom wypadało poszukać nowych pomysłów. Inspiracja przyszła z zapoczątkowanej w 1989 roku serii komiksów „Alien vs Predator”, w której połączono w zgrabną całość historię tych dwóch galaktycznych ras. Materiał wydawał się być idealną inspiracją dla gry wideo. Początkowo AvP powstał jako tytuł na Atari Lynx, które nie mogło poradzić sobie z silną przewagą Game Boya. Dlatego twórcy gry – studio Rebellion – mierzyli wysoko, starając się wycisnąć z przenośnej konsoli maksimum i opierając się na widoku FPP i skalowanych bitmapach. Podobno prototyp wyglądał obiecująco, ale w pewnym momencie zarząd Atari przerzucił większość zasobów do pisania nowych tytułów na Jaguar, którego premierę przewidziano na jesień 1994 roku. Zespół Rebellion otrzymał solidny zastrzyk





Na konsoli Atari Jaguar można było wreszcie poszaleć w skórze (i zębach) Obcego.

gotówki i zadanie stworzenia prawdziwego system-sellera, pokazującego potencjał nadchodzącej maszyny. W prace nad nową wersją AvP zaangażował się osobiście twórca wizerunku ksenomorfa H.R. Giger, który doradzał przy tworzeniu strony wizualnej. W koncepcji gry postawiono na możliwość wcielenia się w trzy postacie, z których najwięcej frajdy z pewnością sprawiał Predator – naczelną łowca w galaktyce, wykonujący honorową misję zabicia Królowej Obcych. Wskakując natomiast w skórę Obcego, chroniliśmy legowisko przed Predatorem i dokonywaliśmy krwawej jatki na próbujących ewakuować się z kosmicznej kolonii Marines. Najgorszy los spotykał nas w roli szeregowego żołnierza, który znalazł się w samym środku wojny między obcymi rasami. Początkowo nie mieliśmy ani broni, ani amunicji – musieliśmy po prostu przetrwać, koniec końców uciekając z tego kosmicznego bałaganu. Patent z wyborem postaci istotnie wpływał na rozgrywkę, wymuszając stosowanie różnych taktyk. Gra opierała się na widoku FPP, co było strzałem w dziesiątkę, patrząc na to, jak szybko rosło zainteresowanie tym gatunkiem. Wyznacznikiem jakości wciąż był Doom, więc autorzy AvP szukali rozwiązań wyprzedzających dokonanie id Software, stawiając na pełną digitalizację. Na potrzeby produkcji przygotowano elementy modelarskie, takie jak ściany i podłogi imitujące wnętrza kosmicznej bazy, które następnie

sfotografowano i użyto jako tekstury w grze. Podobnie animacje postaci Obcego oraz Predatora oparto na ich figurkowych odpowiednikach, które – ustawiane w odpowiednich pozach – wzięły udział w sesji zdjęciowej i zostały później wykorzystane przez grafików. Rola żołnierza odegrał jeden z programistów, prywatnie wielki fan filmowej serii, który przygotował kompletne umundurowanie wraz z replikami różnych broni, po czym odegrał kilka scenek przed kamerą i trafił do gry. Pomimo wysokiego budżetu przeznaczonego na produkcję i wolnej ręki w procesie tworzenia, Rebellion nie dało rady wykorzystać wszystkich swoich pomysłów ze względu na ograniczoną pojemność kartridża. To była pięta achillesowa Jaguara, który nie dysponował nośnikiem odpowiednim do swoich możliwości (próbowano to później zmienić, dodając opcjonalny napęd CD). W sprawę wniósł się osobiście Sam Tramiel, pozwalając deweloperowi na użycie większych kartridży, co ze względu na koszty praktykowano tylko przy dobrze zapowiadających się tytułach.

W Alien Trilogy walczyliśmy nie tylko z ksenomorfami, ale też z żołnierzami korporacji Weyland.



Stało się to dosłownie w ostatniej chwili, bo na miesiąc przed premierą, i dodatkową pojemność spożytkowano na rozbudowanie etapów, poprawę efektów dźwiękowych oraz dodanie digitalizowanej mowy. Końcowy efekt był znakomity. AvP stało się najlepiej sprzedającym się tytułem w historii Jaguara, co niestety nie pomogło konsoli zawojować rynku i ostatecznie poniosła ona finansową klępkę. Dostyc symboliczny był fakt, że grafikę na pudełku z grą i plakat promocyjny wykonano w programie Lightwave z pomocą Amigi, będącej przecież odwiecznym wrogiem posiadaczy Atari...

Zresztą tuż za rogiem czaiło się PlayStation ze swoją mocą obliczeniową, która kusila obietnicą kreowania niesamowitych wirtualnych światów. Z możliwości przesiadki na nowy sprzęt postanowiło skorzystać przedstawione parę akapiłów wcześniej Probe Software, ponownie przenosząc graczy do uniwersum „Obcego”. Na potrzeby Alien Trilogy (1995) deweloper pomieszał wydarzenia z trzech filmów, łącząc je we własną historię, z czego wyszła dosyć nietypowa całość. Wcielaliśmy się w rolę Ellen Ripley, która jako weteran Marines rusza na poszukiwania Królowej Obcych kolejno poprzez bazę LV-426 i kolonię karną, aby na końcu dotrzeć do statku-matki ksenomorfów. Niestety w grze trudno dostrzec jakieś nowe elementy dla gatunku FPS. Ba, można ją nawet uznać za krok wstecz w kontekście klimatu grozy. Kiedy przemierzaliśmy klaustrofobiczne korytarze, dosłownie zewsząd atakowały nas fale ociekających śluzem przeciwników, których częstowaliśmy ołowiem, wykorzystując do tego okazały arsenał broni. Elementy zaskoczenia? Strach przed tym, co czai się za rogiem? Nic z tych rzeczy. Gra stawiała na szybką akcję i ciągle trzymanie palca na spuście, co w sam raz wpisywało się w jej konsolowy rodowód. A jeżeli już o sprzęcie mowa, to nie lada wyzwaniem było tworzenie jednego z pierwszych tytułów na PlayStation. Probe Software nie miało uniwersalnych

☛ Potężna giwera, nowoczesne wyposażenie i przerażenie na twarzy. Tak się gra w gry z serii Obcy.



narzędzi deweloperskich i programiści musieli tworzyć wszystko praktycznie od zera. Modelowanie odbywało się na stacjach roboczych Silicon Graphics, nad teksturami pracowano w ubogiej z dzisiejszego punktu widzenia wersji Photoshopa, a przy tworzeniu animacji postaci posilkowano się – podobnie jak w AvP – plastikowymi figurkami. Osoby odpowiedzialne za stronę wizualną spędziły też wiele godzin na wielokrotnym oglądaniu filmowej trylogii, tak żeby wylapać jak najwięcej charakterystycznych elementów (scenografia, oświetlenie, uzbrojenie), które miały złożyć się w spójną całość. Udzielająca licencji wytwórnia Fox niespecjalnie wtrącała się

w sprawy produkcyjne, wychodząc z założenia, że deweloper, który sprawdził się w erze 16-bitowej, da radę udźwignąć ciężar zadania i tym razem. Alien Trilogy nie zawiodł od strony technicznej i wizualnej, jednak brakowało w nim szlifów w rozgrywce, która była zbyt chaotyczna, a poziom trudności wysoki, co w połączeniu z możliwością zapisu gry tylko po przejściu danego etapu powodowało, że tytuł ukończyli tylko najwytrwalsi gracze.

NOWY WYMIAR STRACHU

Kiedy w listopadzie 1997 roku odbyła się premiera czwartego filmu z serii „Obcy”, wytwórnia Fox odpowiednio wcześniej zadbała o sprzedaż licencji na grę firmie Argonaut. Alien: Resurrection miało stanowić element promocji kinowej premiery,

ale historia potoczyła się inaczej. Pierwsza koncepcja gry zakładała stworzenie strzelaniny na wyłączność dla PlayStation. Gra miała nawiązywać do amigowego Alien Breed, tym razem z widokiem z góry w 2,5D. W ciągu roku deweloper przygotował kompletną mechanikę rozgrywki oraz większość poziomów, doprowadzając produkcję do zaawansowanego stadium. I wtedy podjęto decyzję o skasowaniu projektu. Pomimo wielu pozytywnych aspektów, gra zawiodła w tym najważniejszym – nie potrafiła przestraszyć. Brakowało momentów, w których gracze czuliby się, jak danie główne polujących na nich ksenomorfów. Autorzy wspominali, że pomimo prób nie udało im się stworzyć klimatu godnego filmowych odpowiedników.

Z pełną świadomością niedotrzymania planu wydawniczego Argonaut rozpoczęło prace od zera, tworząc prototyp gry z widokiem FPP.

Autorzy poszli o krok dalej w stosunku do Alien Trilogy, tworząc środowisko w pełnym 3D, dzięki czemu otoczenie wyraźnie zyskało na plastyczności i głębi. Fabularnie Alien: Resurrection luźno wiązało się z wydarzeniami znanymi z filmu, pozwalając wcielić się w rolę pięciu postaci przebywających na opłanym przez zmodyfikowany gatunek kosmicznych drapieżców statku USM Auriga. O ile kinowa premiera została przyjęta chłodno, to gra wypadła dużo lepiej od niej, przynajmniej w kwestii stworzenia odpowiedniego klimatu. Po pierwsze, świetnie operowano nastrojem za pomocą oświetlenia, skrywając większość korytarzy w ciemnościach, co zmuszało graczy do zachowania większej czujności. Nawiasem mówiąc, była to udana sztuczka techniczna pozwalająca zaoszczędzić moc obliczeniową konsoli. Po drugie, istotną rolę odgrywała warstwa audio, w której celowo zrezygnowano z jakiegokolwiek muzyki, pozostawiając wyłącznie efekty dźwiękowe.



❖ Colonial Marines. Miało być tak pięknie, a wyszło jak zawsze. Najbardziej zmarnowany potencjał w serii gier z Obcym.

Wycie syren alarmowych, stukanie w szybach wentylacyjnych czy pikanie czujnika zbliżeniowego przywoływało na myśl najlepsze sceny z filmów. Skoro wszystko powyższe wydawało się dopięte na ostatni guzik, to dlaczego gra nie odniosła znaczącego sukcesu? Spaprano sprawy marketingowe, ograniczając reklamy i licząc, że marka sama przyciągnie klientów. Produkcję położyło też sterowanie niedostosowane do standardowego pada PlayStation i tylko posiadacze nowego kontrolera DualShock z podwójnymi gałkami analogowymi byli w stanie wygodnie poruszać się w widoku FPP. Ponadto wspomniany wcześniej przedłużający się proces produkcyjny spowodował, że Alien: Resurrection pojawił się pod koniec 2000 roku, kiedy „Szarak” miał już swoje lata i gracze myśleli o przesiadce na nową generację konsol.

W międzyczasie Rebellion ponownie zabrało się za Alien vs Predator, tym razem dostarczając produkcję szerokiemu gronu odbiorców, czyli posiadaczom pecetów. Rozwinięto znaną z Jaguara ideę gry trzema postaciami, dostosowując ją do nowych standardów. Silnik działał więc w pełnym 3D i dostarczał niesamowicie dynamicznej rozgrywki, szczególnie kiedy wcielaliśmy się w rolę potrafiącego poruszać się po suficie i ścianach ksenomorfa. Wreszcie dane nam było poczuć emocje wiedzionego instynktem i polującego na przerażonych żołnierzy drapieżcy. Z kolei przy grze Łowcą ekran

przechodził w tryb podczerwieni, nawiązując do kultowych już scen z filmu „Predator”. Fani piali z zachwytem, a wisienką na torcie był tryb multiplayer, dzięki któremu po raz pierwszy w historii mogliśmy wspólnie z innymi graczami stanąć do walki po różnych stronach barykady.

Kolejne lata to niestety wyraźny spadek formy nowych gier z tytułem „Alien”. Dominowały nietrafione pomysły rozwijania serii „AvP” na telefony komórkowe czy wersja na PSP ogłoszona z możliwością gry żołnierzem Marines i ksenomorfem. Prawdziwe łapanie nastąpiło w 2013 roku za sprawą długo wyczekiwanej Aliens: Colonial Marines. Trwająca prawie sześć lat i zapowiadana na wielki hit produkcja okazała się ze wszech miar katastrofą. Autorzy z Gearbox karmili nas preparowanymi materiałami wideo, które nie prezentowały prawdziwego wyglądu gry, co w połączeniu z fatalnie przygotowaną kampanią fabularną i kulejącą AI doprowadziło graczy do furii. Nic dziwnego, że Colonial Marines uznano za jedną z najgorszych gier ostatnich lat. Wydawało się, że nikt nie jest w stanie pociągnąć licencji we właściwym kierunku, ale na szczęście rok później uraczono nas Alien: Isolation. Gra jakże inną od nastawionych na intensywną akcję strzelanin FPP, jakimi byliśmy karmieni w ostatnich latach. To prawdziwy kosmiczny survival-horror, stopniowo budujący niepokojącą atmosferę.

W grze w zasadzie jesteśmy zmuszeni do poruszania się małymi krokami, najlepiej w cieniu, ponieważ tylko tak unikniemy rozszarpania przez szpony oślizgłego drapieżcy. Scenografia i dbałość o detale to ukoronowanie wielu lat czekania na możliwość zwiedzania statku Nostromo, który jeszcze nigdy wcześniej nie wyglądał na ekranie komputera tak sugestywnie.

Można zaryzykować stwierdzenie, że to najlepsza produkcja z tego uniwersum i pozostaje nam czekać na kolejną równie udaną. Z pewnością za jakiś czas, gdzieś daleko w kosmosie, znowu będziemy z niepokojem obserwować wskazania czujnika ruchu... ❖

❖ Alien Resurrection stał na budowanie klimatu zaszczucia. Dobry, ale zapomniany tytuł.



Łoś, królik, płyta i muzeum

Japońscy twórcy przyzwyczaili nas, że zawartość szaleństwa w grach może być naprawdę wysoka. Vib-Ribbon było jednak czymś więcej, niż tylko przykładem potwierdzającym tę regułę.

■ Mirek Filiciak

W historii Vib-Ribbon spotyka się wiele pozornie sprzecznych elementów: nie tylko prostotę przekazu i deweloperską gehennę, ale też traktowanie gier jako narzędzia marketingu. Do tego autorska wizja, która zaprowadziła ten tytuł do kolekcji najważniejszej światowej instytucji sztuki, nowojorskiego Museum of Modern Art (MoMA).

Rok 1997. PlayStation jest już dostępne na wszystkich dużych rynkach i staje się jasne, że Sony udało się poszerzyć grupę docelową odbiorców gier. „Szarak” stał się modnym gadżetem, po który sięgają także śledzący trendy, pracujący młodzi ludzie – nie tylko ci uważający się za geeków. Do takich właśnie odbiorców chce trafić Mercedes, który wprowadza na rynek nowe miejskie auto: klasę A. Marketingowcy Mercedesa zwracają się więc do Sony z propozycją stworzenia gry, która promowałaby ich samochód. A jak wiadomo, w reklamach kierowanych do młodych ludzi ważna jest muzyka.

Choć korzeni muzycznych gier opartych na rytmie można szukać wcześniej, wskazując chociażby na elektroniczną zabawkę Simon

pomysłu Ralpha Baera czy korzystającą z maty tanecznej grę Dance Aerobics na NES, to nie ma wątpliwości, że sukcesy zaczęły one święcić dopiero od premiery PaRappa The Rapper. Gra była jednym z najlepiej sprzedających się tytułów roku 1997 na PS w Japonii (później zdecydowano się wprowadzić ją do dystrybucji także w Europie i USA, gdzie również dobrze sobie poradziła). Stojący za tym tytułem Masaya Matsuura i jego studio, NanaOn-Sha, stworzyli w zasadzie nowy segment gier stawiających muzykę w centrum rozgrywki. Nic więc dziwnego, że to do nich trafiło zlecenie Mercedesa.

Moment był dobry, bo pomimo sukcesu PaRappa i jego sequela, UmJammer Lammy, Matsuura był sfrustrowany faktem, że na odbiór

Sequale



Kontynuacje
Vib-Ribbon na PS2
– Mojib-Ribbon (2003)
i Vib-Ripple (2004)
– ukazały się tylko w Japonii.

tych gier wpływ mają muzyczne preferencje graczy. Fani zresztą męczyli go przy różnych okazjach swoistym „koncertem życzeń”, namawiając na wprowadzenie do kolejnych tytułów konkretnych utworów i gatunków. Tak narodził się rewolucyjny pomysł, by stworzyć grę, która oprócz ścieżki dźwiękowej umożliwi graczom wykorzystanie własnej biblioteki nagrań. Bezpośrednią inspiracją miały być wizualizacje fal dźwiękowych, które Matsuura zobaczył w programie Csound. Koncept stawał jednak przed developerami cały szereg nowych wyzwań: przede wszystkim konieczność upchnięcia całej gry w 2MB pamięci operacyjnej konsoli, żeby „zwolnić” napęd dla płyt z muzyką. Trudno bowiem wyobrazić sobie zabawę przy nieustannym wachlowaniu krążkami... Stąd już tylko krok do stworzenia minimalistycznej koncepcji graficznej, która w ostatecznym kształcie przypomina połączenie starych monochromatycznych gier z grafiką polygonalną z non-kamerowymi animacjami Juliana Antonisza. Ruch ryzykowny, zwłaszcza w czasie, gdy kolejni twórcy prześcigali się w wyciskaniu z bebeczków konsoli



Zanim Masaya Matsuura poświęcił się tworzeniu gier, był członkiem popularnego w Japonii i grającego rocka progresywnego zespołu Psy-S.

Sony graficznych fajerwerków. Pierwsze demo z podskakującym na animowanej drodze Mercedesem wyposażonym w wielkie oczy zamiast reflektorów, zyskało jednak przychylnie reakcje oceniających i prace nabrały tempa. Tak się przynajmniej wydawało.

Pod koniec 1997 przeprowadzony przez szwedzkich dziennikarzy „test losia” pokazał, że Mercedes A podczas gwałtownego omijania przeszkody może się przewrócić, co spowodowało gigantyczny kryzys wizerunkowy tradycyjnie słynącego z przestrzegania najwyższych standardów bezpieczeństwa producenta. Niemiecka firma wycofała z rynku wszystkie sprzedane dotychczas samochody i na kilka miesięcy zawiesiła produkcję, a zarządzając kryzysem zmieniła też plany promocyjne – zwiariowana japońska gra o omijającym przeszkody samochodziku przestała wydawać się dobrym pomysłem. Projekt miał zostać skasowany, jednak pracownicy studia przekonali Matsuurę, że gra ma na tyle duży potencjał, iż warto kontynuować pracę. I tak droga zamieniła się w taśmę, a samochód w królika: narodziła się bohaterka gry, Vibri.

Kłopoty z Mercedesem nie były jednak jedynymi, na które napotkał deweloper. Pracownicy NanaOn-Sha cały czas zmagali się z algorytmem do generowania przeszkód na bazie ścieżki dźwiękowej. Rytm nie stanowił większego

problemu, ale inne zmienne już jak najbardziej. Podczas testowania różnych nagrań wydawało się wręcz, że sprawa jest nie do przeskoczenia i cały koncept produkcji stanął pod znakiem zapytania, bo związek między odtwarzaną muzyką a wyglądem generowanego poziomu często wydawał się być zupełnie przypadkowy. Przełom nastąpił dopiero wtedy, gdy jeden z programistów odkrył lukę w zabezpieczeniach konsoli, dzięki której możliwe okazało się analizowanie dźwięku z CD z 8-sekundowym wyprzedzeniem. Dzięki temu można było przygotować odpowiednio zaawansowane analizy, a testująca algorytm ekipa szybko przekonała się, że grywalność ich produkcji nabrała nowego wymiaru: radości płynącej ze sprawdzania, jak wygląda poziom generowany na podstawie różnych pozycji z prywatnych płytotek.

Podstawą pozostaje jednak rozgrywka opierająca się na prostym, ale uzależniającym koncepcie: podczas gdy Vibri porusza się po taśmie, napotyka cztery rodzaje przeszkód, a później także ich połączenia. Każdemu z kształtów przeszkód odpowiada jeden przycisk na padzie, który należy wcisnąć w odpowiednim momencie (w wypadku przeszkód z połączonych kształtów, odpowiadające im przyciski należy wcisnąć równocześnie), żeby je pokonać. Brak potknięć w prowadzeniu postaci – co nie jest łatwe – powoduje, że Vibri zamienia się w anielską królowną, z kolei pomyłki sprawiają, że zamienia się w żabę, a nawet w robaka, by wreszcie stracić życie... Na ścieżce dźwiękowej znalazło się sześć utworów japońskiej grupy Laugh and Peace. W pakiecie także jeden z najbardziej rozbijających tutoriali w historii gier...



Z dzisiejszej perspektywy Vib-Ribbon to wryty w kodzie zapis specyficznej sytuacji rynkowej i sprzętowej z końca lat dziewięćdziesiątych. Eksperyment, którego założenia wynikały głównie z ograniczeń technicznych i dystrybucyjnych. Dziś, w dobie internetu i potężnych platform sprzętowych, pewnie taka gra nie miałaby szans powstać. Meandry rozwoju branży pokazuje zresztą cyfrowa reedycja Vib-Ribbon z roku 2014: można w nią zagrać na PS3 i PS Vita, w tym drugim przypadku jednak bez możliwości włączenia własnej muzyki. Można tylko złośliwie żartować, że tak samo byłoby z ewentualną wersją na PS4, które przecież wciąż nie jest w stanie odtwarzać oryginalnych płyt audio. Cóż jednak poradzić, przecież dziś każda piosenka stanowiłaby część dodatkowego płatnego pakietu.

Jak na grę, która tak mocno epatuje prostotą, Vib-Ribbon miało niezwykle burzliwą historię, do której pasuje też opowieść o wynikach sprzedaży. Gra zadebiutowała w japońskich sklepach w połowie grudnia 1999 i w ciągu tygodnia sprzedała się w przeszło 100 tysiącach kopii, od razu zyskując też grono oddanych fanów. Później jednak sprzedaż nie była już tak dobra, wobec czego Sony zdecydowało się jeszcze na europejską premierę gry w roku 2000, ale na największym, amerykańskim rynku Vibri nie pojawiła się nigdy. O grze ponownie zrobiło się jednak głośno w roku 2012, gdy nowojorskie Museum of Modern Art – najważniejsza instytucja sztuki na świecie – ogłosiła listę kilkunastu gier, które muzeum włączy do swojej kolekcji. Znalazło się wśród nich także Vib-Ribbon. Dlaczego to takie ważne? Sporo napisano o tym, jak wybory kuratorów,

Królowi Vibri swoje narodziny zawdzięcza nie tylko kłopotom firmy Mercedes, ale również upierdliwym fanom Parappa the Rapper.

którzy w połowie lat trzydziestych zaczęli tworzyć w MoMA kolekcję filmów, wpłynęły na to, jak owo medium postrzegane było przez późniejszych badaczy. Wybory kuratorów MoMA – którzy ominęli odwieczną dyskusję „gry jako sztuka”, włączając gry początkowo tylko do zbiorów z kategorii „design stosowany” – mogą mieć więc także wpływ na to, jak w przyszłości opowiadana będzie historia gier. Na razie wydaje się, że na gry przeniesiony zostaje ten sam klucz opowieści, co w wypadku filmu – skupiający się na postaciach wielkich autorów, a nie uwarunkowaniach produkcyjnych. Opis Vib-Ribbon na stronie MoMA zaczyna się od idealnie pasujących do tej matrycy słów: „Matsuura, tokijski projektant i muzyk, jest jednym z wynalazców współczesnych gier muzycznych”. I choć trudno się z tym nie zgodzić, to dobrze, że w muzealnej galerii gry reprezentuje nie tylko genialny twórca, ale też wydający z siebie dziwne dźwięki, postrzelony królik.



INDYKI, CZYLI JAK ODKRYŁEM GRY NA NOWO

Albert Pałka

Pracował jako deweloper w Crunching Koalas, obecnie dziennikarz i freelancer. Wielki miłośnik gier niezależnych.

Założę się, Drogi Czytelniku, że jesteś ode mnie o dekadę starszy. Pewnie dla Ciebie liczyła się Amiga i Commodore, a dla mnie „Kevin sam w domu” i guma Turbo. To, co sprawia, że jesteśmy do siebie podobni, to fakt, że lubimy gry.

Pamiętam kolor MS DOS i tytuły, w które grałem pierwszy raz u kolegi: Wolfenstein 3D, Duke Nukem i Colonization. Potem przyszedł czas na Księcia i Tchorza, StarCrafta czy Hopkins FBI. Uwielbiałem rozgrywkę jednoosobową i świetnie się bawiłem, rozwiązując zagadki i wyzwania, które postawili przede mną twórcy ulubionych tytułów. Tak było do dnia, w którym w moim domu pojawił się internet.

Nie lubiłem chodzić do kafejek internetowych, chociaż dwieście metrów od mojego domu znajdował się legendarny Gynet - miejsce, w którym zaczynała część zawodników Złotej Piątki. Dlatego kiedy po raz pierwszy usłyszałem w słuchawce domowego telefonu ten specyficzny skrzek modemu 56 kb/s, skakałem z radości. Ta radość przez następne dwa miesiące kosztowała moich rodziców prawie trzy tysiące złotych, bo tyle wyniosły nas łącznie rachunki za telefon, zanim moja mama zorientowała się, że jedynym sensownym rozwiązaniem jest stałe łącze.

Od 2001 roku grałem tylko i wyłącznie w gry z rozwiniętym multiplayerem. Aktywnie śledziłem rozgrywki e-sportowe, miałem rozegranych setki godzin w Counter Strike'a, Warcrafta i Diablo, które do tej pory uważam za najlepszą grę wszech czasów. Oprócz tego na lata wsiąknęłam w świat MMORPG i nabiłem kilka tysięcy kolejnych godzin w Lineage II oraz Ragnarok Online.

Taki stan rzeczy ciągnął się przez lata i chociaż od tamtej pory pojawiły się na rynku dziesiątki gier, które teraz uważamy

za kultowe, ja nadal nie byłem nimi zainteresowany. Nawet kiedy wsiąknęłam w branżę gier bardziej aktywnie i zacząłem w niej pracować. Czegoś mi brakowało w nowych produkcjach, ale nie potrafiłem powiedzieć, co to dokładnie było.

Zagłębienie się w temat gier niezależnych, które tak naprawdę są „czymś” dopiero od kilku lat, było dla mnie momentem przełomowym. Nie mówię nawet o grach robionych przez średniej wielkości studia – chodzi mi o te mniejsze, tworzone z reguły przez pasjonatów i bez funduszy zewnętrznych. Najczęściej po godzinach. To właśnie one przypominały mi, co sprawiło, że lata temu pokochałem wirtualną rozgrywkę. Dzięki grom indie odkrywam przyjemność z grania na nowo. Takie tytuły, jak niedawno wydane Book of Demons, czy „jedynе polskie MMORPG” – Gloria Victis – to gry, które śledzę z zainteresowaniem. To produkcje, w które przegrałem więcej godzin niż w ostatniego Wiedźmina czy Fallouta.

W swoich poszukiwaniach dotarłem do miejsca, w którym włączam gry AAA, ponieważ ktoś zrobił świetnego „indyka” na ich podstawie. Ostatnim przykładem z prywatnej kolekcji jest Unworthy – gra w założeniu bardzo podobna do Dark Souls, stworzona w całości przez jedną osobę. Dzięki niej w ogóle postanowiłem zagrać w popularny „symulator śmierci” czy polski Lords of the Fallen. I nie grałem w niego zbyt długo – wolałem Unworthy.

Gry indie sprawiają, że na nowo odkrywam przyjemność z grania bez internetu. I chociaż raz na miesiąc ktoś z branży wieszczy koniec gier niezależnych, a duże portale omijają je szerokim łukiem, to właśnie przy nich bawię się najlepiej. ■



GWIZDA ROCKA Z OGRODKÓW DZIAŁKOWYCH

Połowa lat dziewięćdziesiątych to czasy, w których gry komputerowe wciąż powstawały w Polsce głównie dla przyjemności. Nawet jeśli na Zachodzie były już wielkim biznesem.

■ Bartłomiej Kluska

„Latem zabieraliśmy nasze ukochane Amigi i zaszywaaliśmy się u znajomego w domku na działce. Wakacyjne miesiące upływały nam przy wspólnym kodowaniu” – wspomina Robert Sermak.

Nie w profesjonalnym studiu, lecz w tak pięknych okolicznościach przyrody powstawał Rockstar, jedna z najciekawszych gier decyzyjnych na Amigę. Gatunek ten był wówczas bardzo popularny (w Pixelu #6 opisywaliśmy równie udaną Giełdę Światową) i pozwalał graczom wcielić się w średniowiecznego kupca, właściciela parku rozrywki lub zarządcę kosmicznej kolonii. Jednak tylko dzieło ambitnych działkowiczów umożliwiało pokierowanie karierą... zespołu rockowego. Co ciekawe, żaden z autorów nie miał doświadczeń związanych z grą choćby w amatorskiej grupie muzycznej. Tylko odpowiedzialny za muzykę w grze Krzysztof Wierzyńkiewicz



dekadę wcześniej w wieku 10 lat wygrał letni festiwal piosenki kolonijnej w Andrychowie.

Twórcy Rockstara byli już natomiast rozpoznawalni na amigowej demoscenie, na której jako grupa Status O.K. wygrali party Primavera w Starachowicach zabawnym, ale

zaawansowanym informatycznie demem The Terminator. „Po takim sukcesie chcieliśmy wykorzystać nasze umiejętności w branży gier” – opowiada Sermak. – „Niestety, po wakacjach musieliśmy łączyć pracę nad Rockstarem z przygotowaniem do matury”.

■ W grze jak w życiu – kariera zespołu rockowego może rozpocząć się w podejrzanej barze. Właściciel tego przybytku jest skłonny udostępnić instrumenty dobrze rokującym muzykom. Niestety, nie za darmo.



Gra powstawała zatem powoli, a autorzy mieli do pokonania wiele nieznanych zachodnim konkurentom trudności. Na przykład charakterystyczne grafiki Grzegorza Wykręta rodziły się jako obrazy malowane farbami na bloku rysunkowym. Młodzi twórcy nie dysponowali jednak skanerem, musieli więc wózić gotowe obrazy do znajomego, który posiadał to urządzenie i zgodził się je odpłatnie udostępnić.

Wreszcie wiosną 1996 roku – tuż przed maturą autorów – mieszcząca się na trzech dyskiecie gra była gotowa. Wydała ją Mirage Software, przy okazji proponując tytuł. Dla polskich amigowców Rockstar stał się źródłem wielu wirtualnych karier w branży muzycznej.

A zatem prowadzeni przez gracza rockmani zaczynają jako kapela garażowa, której członkowie muszą pracować fizycznie, aby zdobyć fundusze na instrumenty. Jest to ryzykowne zajęcie, bo choć fuchy na budowach są intratne, to groźna kontuzja, a niedysponowany muzyk nie będzie mógł wystąpić na koncercie (chyba że podreperuje zdrowie w sanatorium, co niestety sporo kosztuje). Zarobione koncertowaniem po remizach i festynach pieniądze należy inwestować w szkolenie przyszłych gwiazdorów (wraz ze wzrostem umiejętności resznie bowiem szansa na stworzenie przeboju). Kupować coraz lepszy sprzęt oraz organizować koncerty w coraz bardziej prestiżowych miejscówkach, by wreszcie nagrać w studiu własny utwór. Kolejny etap rozwoju zespołu to single, teledyski oraz reklamy w mediach, a po wylansowaniu pierwszego hitu jest już z górki płyta długogrająca, czołówki zachodnich list przebojów,

Sklep muzyczny. Zanim co-
kolwiek w nim kupisz, poznasz
wartość pracy fizycznej.



Autorzy przygo-
towali aż siedem
poziomów graficz-
nie nawiązujących
do klasyki science
fiction.

światowe tournee, sława i pieniądze (chyba że album się nie sprzeda i zadłużeni muzycy będą musieli wrócić na budowę), a wszystko to dzięki umiejętnemu zarządzaniu zasobami. Nie trzeba nawet znać nut!

Rockstar, choć realizował sprawdzony i może nawet nieco już oklepany schemat gry handlowej (na czymś zarabiamy, na coś wydajemy, im więcej zainwestujemy, tym więcej możemy wyciągnąć, by inwestować dalej), wyróżniał się niespotykaną wcześniej tematyką i absurdalnym poczuciem humoru, dla którego inspirację stanowił „Latający cyrk Monty Pythona” emitowany wówczas co tydzień w TVP. Nic zatem dziwnego, że już intro gry przenosiło zaskoczonego gracza do... Tybetu przyszłości, skąd za pomocą wehikułu czasu musiał on wrócić do wieku XX, by uratować rocka. Choć to niby klasyczny manager, później robiło się jeszcze dziwniej. Dość powiedzieć, że twórcy chcieli zatytułować swoje dzieło... Never Trust Rotten Tangerines. Ta cenna porada ostatecznie wylądowała w podtytule. Gra wyróżniała się również niebanalną grafiką, którą recenzent Secret Service

Tour



Choć zespół, którego karierą zarządza gracz, może koncertować na całym świecie, kariera Rockstara miała charakter wyłącznie lokalny. Mimo że interfejs gry od początku mieszał język polski z angielskim, autorom zabrakło zapału, by przygotować wersję w pełni międzynarodową.



porównywał do...prac Stanisława Wyspiańskiego, a także wpadającą w ucho muzyką – i aż żal, że w produkcji o takiej tematyce zabawę umiłało załędwie sześć modułów. Co ciekawe, wbrew tematyce gry, nie były one wcale utrzymane w rockowej konwencji. „To celowa decyzja, rock jest jednak dość ciężki, a amigowcy zawsze woleli lżejsze, elektroniczne brzmienia” – tłumaczy Krzysztof Wierzyńkiewicz.

„Rockstar wydaje mi się rewelacyjny tak w pomysłach, jak i w wykonaniu” – pisał recenzent Świata Gier Komputerowych, przyznając grze 9 na 10 punktów w kategorii „grywalność” i 8 na 10 w kategorii „muzyka”. Secret Service wycenił całokształt na 70%, a Magazyn Amiga na 80%. Gambler przyznał 90% za grafikę i 100% za pomysły. Opinie te podzielali gracze. Niestety, sukces Rockstara nie stał się początkiem kariery dla jego utalentowanych twórców, Roberta Sermaka i Grzegorza Wykręta. Studia skutecznie odciągnęły ich uwagę od Amigi i pisania gier na działce. Tylko Krzysztof Wierzyńkiewicz postanowił zostać w branży, by w następnych latach skomponować muzykę między innymi do Księdza i Toniorza, Painkillera, Call of Juarez, Dead Island i trzech Wiedźminów. Wszystko to miało już jednak miejsce w czasach, w których popularne gry nie powstawały podczas wakacyjnych dni w ogródkach działkowych. ■



Touchpad służy również jako klawiatura numeryczna.

MSI GT83VR 6RF Titan SLI

Najszybszy obecnie sprzęt do gier? Wzięliśmy właśnie na warsztat taką maszynę.

Pagan Baby



Laptop GT83VR pochodzi z gamingowej serii wypuszczonej przez Micro-Star International. Tajwańska firma obchodzi w tym roku 30-lecie istnienia, a dowodzona jest cały czas przez tego samego człowieka, Josepha Hsu. Zaczynała od płyt głównych do pecetów, teraz robi wiele różnych rzeczy, w tym najbardziej ekskluzywne maszyny do grania.

Sprzęt swoje waży. Pięć i pół kilo, a do tego dochodzą dwa potężne zasilacze, których kabelki sprzągają się w jedną małą wtyczkę podłączaną z tyłu laptopa. Trzeba będzie przez większy czas działania mieć ją wpiętą, bo bateria starcza tylko na około 80 minut. Po przygotowaniu odpowiedniego stanowiska ruszyliśmy do testów.

GT83VR ma wbudowane dwie karty graficzne GTX 1080. Do tego najszybszy mobilny procesor i 32GB RAM na pokładzie. Właściwie nie ma o czym dyskutować – nie ma obecnie gry



Ciche i skuteczne chłodzenie to jedna z najważniejszych cech tego laptopa. Z boku widoczna jest też nagrywarka Blu-ray.

Na górze ekranu znajduje się kamera internetowa Full HD.

i przez wiele lat jeszcze nie będzie, która nawet na najwyższych detalach zwalniałaby na takiej konfiguracji. Warto dodać, że ekran laptopa wyciąga maksymalnie rozdzielczość Full HD, co oznacza, że przerost mocy przydałoby się wykorzystać, podłączając go choćby do monitora 4K, którego swobodnie zdoła obsłużyć.

Symbol VR w nazwie maszyny wskazuje jedno z jego zastosowań. Laptopy MSI znakomicie współpracują z HTC Vive, bardzo często będąc sprzętem bazowym podczas wszelakich prezentacji. Dla firm wykonujących takie prezentacje w terenie jest to wręcz niezbędny element – bo wożenie peceta z monitorem i rozstawianie całego tego majdanu jest wysoce nieporęczne. Mimo spędzonych kilku godzin, nie udało mi się natomiast podłączyć Oculus'a – prawdopodobnie sprzęt Facebooka nie lubi technologii SLI (rozwiązanie Nvidii dla

łączenia mocy więcej niż jednej karty graficznej), ale nawet mimo wyłączenia tej funkcji, nie udało się uzyskać w gloglach obrazu.

Laptop ma znakomitą technologię chłodzenia – siedząc sobie na kanapie i trzymając go na kolanach, prawie w ogóle nie czuje się ciepła, które jest wydmuchiwane z tyłu. Podświetlane klawisze na pancерnej klawiaturze, której nie zniszczy nawet dzięki wciskaniu A,W,D,Z, także robią swoje. Z prawej strony znajduje się touchpad – trzeba się tylko przyzwyczaić do wąskiego ustawienia przycisków

GT83VR to bentley wśród laptopów, jedna z najbardziej ekskluzywnych maszyn dostępnych na rynku. Ci, których stać na taki wydatek, położą dłoń na chłodnym, czarnym (szczotkowanym!) metalu obudowy i odpłyną w świat elektronicznej rozrywki ze świadomością, że przez ładnych 10 lat nie będą musieli zmieniać peceta. ■



Specyfikacja

Producent	MSI
Cena	21599 pln
OS	Windows 10
Procesor	Intel Core i7
Grafika	2x GTX 1080
Dysk	256 GB SSD + 1TB
RAM	32 GB

DOOM
CZY
UNCHARTED 4 ?

Sprawdź na
facebook.com/groups/secretlevel

PROSZĘ O ŁAGÓDNY WYMIAR KARY

Marcin Borkowski
Dziennikarz, autor gier, były redaktor naczelny
Top Secretu, komentator spraw bieżących,
postać znana i lubiana.

Pisząc o zrzucaniu screenów, chciałem na cito sprawdzić pewną informację o Flight Unlimited. Zwykle najprościej takie rzeczy zrobić, jak ma się grę na dysku. Poszukałem w sieci – programu nie ma na rynku, nikt go oficjalnie nie sprzedaje.

Looking Glass Technologies nie istnieje od 16 lat, a Wikipedia nic nie mówi o tym, czy ktoś przejął prawa do ich programów. Można kupić używane egzemplarze na Amazonie i eBayu (potem okazało się, że nawet na Allegro), ale zanim do mnie dotrą, minie kupa czasu, a sprawdzić muszę szybko. W dodatku nie ma gwarancji, że program będzie działać (nawet CD nie jest wieczne, na czym się zresztą potknąłem, kiedy w końcu dotarłem do legalnej kopii – dzięki, Michał! – i nie udało się jej zainstalować). Zajrzałem do starego pudła z różnymi gramami, które zostały mi jeszcze z czasów redakcyjnych; jedyny symulator, jaki tam leżał, to Comanche. Jak się nie da po ludzku... wygooglałem wersję piracką – jest iso, ale uszkodzone. Zapytałem na grupie Secret Level, czy może ktoś ma i może pożyczyć, przyznając się do próby skorzystania z pirackiej wersji. Dostało mi się, skądinał słusznie, że piracę i w ogóle.

W Polsce o grach powstających w latach dziewięćdziesiątych nie można było pisać bez sięgnięcia do wersji pirackich, bo większości z nich nigdy legalnie na nasz rynek nie wprowadzono. Wiele razy opowiadałem o kilku numerach, które usiłowałem zrobić, korzystając wyłącznie z gier dostępnych u polskich dystrybutorów. To były najsłabsze Top Secrety, szczególnie na tle konkurencji. Wygląda na to, że programy z tamtego czasu są objęte klątwą do dzisiaj, co – zwłaszcza przy próbach pisania na tematy retro – bywa poważnym problemem.

Zacznijmy od tego, że część tytułów można spokojnie kupić za śmieszne pieniądze, choćby na GOG.com albo razem z Vegą. To jest jasna strona mocy i regularnie z tych dobrodziejstw korzystam (na przykład screen z Settlersów pochodzi z niedawno legalnie kupionej wersji), ale to tylko część tego, w co kiedyś grałismy. Z pozostałych tytułów niektóre zostały porzucone – nie ma nikogo, kto byłby oficjalnym posiadaczem praw autorskich.

Formalnie ich kopiowanie jest ciągle piractwem, tyle że prawo nie przystaje do rzeczywistości, blokując z rozpędu dostęp do rzeczy, na których blokowaniu nikomu nie zależy (pamiętajmy, że prawo autorskie jest w zamysle sposobem chronienia autora przed stratami). Inne programy, choć oficjalnie zostały odziedziczone przez prawnych następców producenta, zniknęły z rynku i już – właściciel praw trzyma je pod kołdrą i ignoruje wszelkie próby nawiązania kontaktu. Nie odpowiemy na pański list i co nam pan zrobisz?

Oczywiście można w takich sytuacjach unieść się honorem i postanowić, że o tych tytułach nie piszemy. Tylko że czytelnicy mają to gdzieś. Czytelnicy chcą ciekawych tekstów, opartych o sprawdzone informacje. To stawia nas, piszących, w trudnej sytuacji. Musimy wiedzieć o wszystkim, musimy mieć do wszystkiego dostęp, musimy sobie radzić z ograniczeniami. Czytelnicy nas wyśmieją, jeśli pisząc o jakiejś grze użyjemy screenów ściągniętych z sieci, ci sami czytelnicy będą mieli do nas pretensje, jeśli przyznamy się, że zrzuciliśmy screeny z wersji pirackiej... Dziennikarz, pisząc o starych grach bez jednoczesnego dostępu do nich, jest jak badacz usiłujący opisać rzeczywistość sprzed wieków bez sięgania do prohibitów rzucających dodatkowe światło na naszą wiedzę. Co może wiedzieć o Fredrze polonista, który nie słyszał o Królownie Pizdolonie? Powinien przeczytać, a że wersji oficjalnej łatwo nie znajdzie, musi wygooglać. Oczywiście nie łamię się prawa autorskiego, kopiując dzieła Fredry, ale poza tym sytuacja jest podobna.

Tak, przyznaję, w sytuacjach podbramkowych zdarza mi się pójść na skróty. Czy czuję się z tym komfortowo? Nie. Wolałbym żyć w idealnym świecie, w którym takie dylematy nie występują. Świat, który mnie otacza, ma się tak do ideału, jak cienie w platońskiej jaskini do rzeczywistości (taki inteligencki wtędeń, żeby zrobić wrażenie). Jest takie powiedzenie (przypisywane, podobno błędnie, Bismarckowi), że jeżeli ludzie mają nie stracić resztek apetytu i szacunku do prawa, nie powinni wiedzieć, jak się robi kiełbasę i pisze ustawy. Najwyraźniej tak samo jest z gazetami o tematyce retro.

Wobec powyższego, wnoszę jak we wstępie. ■

BORKU

POWRÓT Z PRZYSZŁOŚCI

- + Koncert Marka Bilińskiego
oraz rozmowa na żywo z artystą
- + Targi towarów z lat 80/90
- + Rekonstrukcja scenografii teledysku
„Ucieczka z tropiku”
- + Wystawa komputerów 8/16 bit

13 / 11 / 2016

Budynek NOT
ul. Rajska 6 / Gdańsk

Więcej informacji i bilety
powrotzprzyszlosci.pl



ZAPRASZAJĄ

SAVE THE
FLOPPY
www.savetheFloppy.com


PIXEL
KULTURA KIER. PIXEL



Internet LTE w Twoim domu!

Dwupasmowy
Router LTE



 tp-link. | Archer MR200

W centrum miasta, na obrzeżach, w lesie, w górach i dolinach. Gdziekolwiek mieszkasz, Router LTE TP-Link zapewni Ci najszybszy internet bezprzewodowy. Wystarczy, że włożysz do niego kartę SIM od operatora sieci komórkowej i już zawsze będziesz w zasięgu.

Router LTE TP-Link. **Włączasz • Działasz.**

