

PREMIERA MIESIĄCA WATCH DOGS 2

PIXEL

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



INSIDE

CoD: Infinite Warfare
Dishonored 2
Eagle Flight
Titanfall 2
Battlefield 1
Dan Buntent
Historia DLC
Głód w grach
PlayStation 4 Pro
Nie tylko Bajtek

TYRANNY

NOWE PLANESCAPE: TORMENT?

CENA 14,50 zł (w tym 8% VAT)
pixel-magazine.com

21

11 (21) / 2016 / GRUDZIEŃ



 **PIXEL
HEAVEN**
2017

**Retro
& Indie
Game Fest**

no tearful melancholy

25-27.05.2017
Old Bus Depot
Włociańska 52 Str.
Warsaw, Poland

pixelheavenfest.com



DZIEŃ DOBRY

Stare, nienowe, wspaniałe.



Gdy pytam sam siebie, jaka gra w ostatnim czasie najbardziej mnie poruszyła, to wiem od razu, że w 2015 roku było to The Talos Principle, a w tym – Dark Souls 3. A co z tymi dziesiątkami gier, które też skończyłem, a jednak przemknęły mi przez głowę bez zostawienia w niej głębokiego rowu?

Znow trzeba wrócić do „kiedyś”, ale tym razem bez łatwej nostalgii. Historia jest podstawą zrozumienia tego, co się dzieje obecnie i każdy, kto tego nie przyjmuje do wiadomości, niech lepiej wraca do Minecrafta. Otóż kiedyś tych gier zostawiających coś po sobie było więcej, choć łącznie gier i możliwości było mniej. W czasach, gdy wszystko było nowe, a sam pomysł kontaktu z maszyną wydawał się perwersją, było łatwiej grać na emocjach, nawet tak prymitywnym grom jak Zorro, gdzie niczym pies niosło się ukochanej różę w zębach.

Teraz już nie ma żadnych świętości ani pola na kręcenie „Obywatela Kane’a”. Teraz nowością jest to, że w Talosie można odpłynąć, słuchając w plenerach ambientowej muzyki i jednocześnie dowiadując się od samego Stwórcy kilku ciekawych rzeczy o naszej rzeczywistości. Soulsy wyróżnia tajemnica skupiona w monstrach, które wyglądają na trochę niepełnosprawne, są pełne udręki, wołające o miłość, jak paralityczny drzewiec, którego należy dźgać ostrzem po wrzodach.

Dzięki owej tajemnicy nie wiadomo, czego się spodziewać za rogiem, a to wzbudza dreszcz. To ciągle mało w zestawieniu z dokonaniem tych, którzy tworzyli wirtualny przemysł, ale jednocześnie co zrobię, że te gry bawią mnie tak bardzo, jak żadne inne współczesne produkty popkultury? Gdy chodziłem do DKF, pytano mnie, dlaczego katuję się filmami z lat sześćdziesiątych, skoro w kinach był „Terminator 2” czy wersja reżyzerska „Blade Runnera”. A robiłem to z tego samego powodu, dla którego dzisiaj sięgam zarówno po stare, jak i nowe gry – po to, żeby zrozumieć zasady funkcjonowania medium, które kocham.

Są w nowym Pixelu legendy. Na przykład sieciowy bóg Dan Buntent albo Władysław Majewski z naszego prasowego podwórka. A gdzie tuż za nimi Joel Billings z SSI, Trip Hawkins z Electronic Arts i głodni sławy Francuzi z Infogrames. Piszemy o nich wszystkich w Hall of Fame. Plus recenzje właśnie wydanych niesamowitych indyków z zaskakującym Yomawari (które chyba ubiegło 2Dark Freda Raynala), Owlboymem (którym zachwyił się Zdan) oraz klasyczną przygodówką Yesterday Origins na czele. Do tego sto innych rzeczy, które zdołaliśmy upchnąć w numerze. Tymczasem szykujcie się na nadejście zimy i wypatrujcie kolejnego Pixela już 29 grudnia. ■

Mioz.



PIXEL

Redaktor naczelny
Piotr Mańkowski
piotr@pixel-magazine.com

Autorzy
Andrzej Bazylczuk, Marcin Bieniek, Marcin Borkowski, Aleksandra Gwalina, Bartosz Czartoryski, 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 Pocztałek, Ziemowit Poniewierski, Paweł Schreiber, Barnaba Siegel, Piotr Stypka, Michał Śledziński, 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

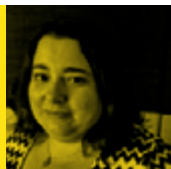
Wydawca



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. Wesołych Świąt. Kolejny numer ukaze się 29 grudnia.

P.



Na BlizzConie zapowiedziano wprowadzenie do Diablo 3 nekromanty – pierwszej płatnej klasy w grze. Ponoć należy uczyć się od najlepszych, ale czy naprawdę chodzi o „najlepszych” w wydaniu płatnych DLC? Oby za jakiś czas nekromanta nie musiał wskrzeszać całej serii. (MB)

Wybory w Stanach zbiegły się nieprzypadkowo z wydaniem dwóch gier: Tyranny i Political Animals. Nie skupiając się na tematyce – obydwie są świetne i posłużą jako skuteczna ucieczka od świata i spraw bieżących. Zamiast czytać wiadomości, pograjcie. (MAZ)



Przystojny projektant toalet zostaje wciągnięty do kibla, gdzie Super Mario obdarza go nadludzkimi mocami i każe uratować świat. Jest tylko jeden skutek uboczny – bohater zamienia się w podstarzałego oblecha. Komediove anime „To be hero” można oglądać w serwisie Crunchyroll. (MRW)

Chyba się starzeję. Jak dotąd nie byłem specjalnym fanem polskiej muzyki. Niedawno zacząłem grzebać dokładniej w tym temacie i zadziwia mnie, jak dużo mieliśmy klasowych zespołów. Takich, które spokojnie mogły powalczyć z zachodnimi kolegami. Sprawdźcie choćby taki Falarek Band! (MZ)



Remastery i remaki są w natarciu. Wiele klasyków zasługuje na drugie życie, ale zupełnie nie trafia do mnie ulepszenie hitów sprzed kilku lat. Nie umiem cieszyć się nieco lepiej wyglądającym Skyrimem, gdy nie mogę kupić działającej wersji Discworlda czy odświeżonego pierwszego Blood Omena. (AB)

Latka leć, a ja nadal horrory oglądam taśmowo. A jednak z fenomenem „American Horror Story” jakoś mi nie po drodze. Pomocną dłoń wyciągnęła, dość niespodziewanie, stacja Syfy z opartym na nielubianych przeze mnie creepypastach serialem „Channel Zero”. Oglądam Blood Omena. (MB)

INSIDE

5-22

LOADING

23-52

PLAY THE GAME

53-70

HALL OF FAME

71-90

SECRET LEVEL

91-122

CREDITS

LOADING



06 **Nowy format w Pixelu!** Dyskutujemy o temacie miesiąca, jakim jest DLC. Część naszych redaktorów wcale nie jest miłośnikami zjawiska...



08 **Branżowe newsy, zapowiedzi gier, zero plotek i spekulacji.** Wiadomości zarówno z amerykańskiego, japońskiego, jak i polskiego podwórka.



14 **Mieliśmy okazję pograć w SpellForce 3.** Od wydania drugiej części minęła równa dekada. Co nowego ma do zaoferowania ta hybryda RPG i RTS?



16 **Przeglądaliśmy się także powstającym grom niezależnym, zwłaszcza tym z biglem, szalonym, odróżniającym się od tłumu.** Taką grą jest Vigilantes.



18 **Zdan, czyli największy fan NES w redakcji,** przejął świeżutkie pudło z Nintendo Classic Mini i gruntownie zbadał ten nowy fenomen.



20 **Odwiedziliśmy położone na warszawskiej Ochocie studio House of Fables i zapytaliśmy o jego plany dotyczące VR, acz nie tylko.**

DLC

Sposób na dłuższe życie gier.

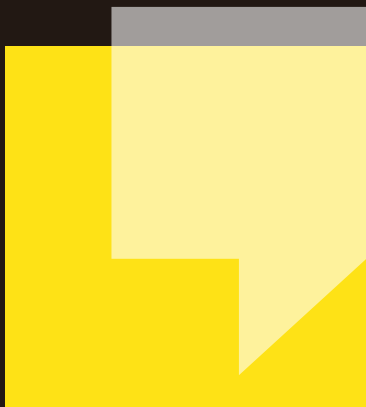
Według powszechnego poglądu dawno, dawno temu klient dostawał w pudełku pełną wersję gry, która musiała być dziełem w pełni ukończonym i przetestowanym. A potem przyszedł smutny pan od Excela, kazał przygotować dla konia złotą zbroję, którą sprzeda osobno, a grę pociąć, bo wyszło mu, że sprzedając po kawałku uda się zarobić więcej... Historia każdego DLC i podejście do niego przez producenta to zawsze jednak sprawa indywidualna. Nie ma już sensu wspominać, co było kiedyś, co nam obiecywano, że miało być inaczej, a wyszło jak zawsze.



DLC bywają dobre i złe – tak samo, jak ludzie, Funky, bez żadnej różnicy. Niektóre to skoki na kasę: tak działa wolny rynek. Sprzedawanie pliku z teksturą za kilka dolców to ideał kapitalizmu, „Money for Nothing”. Skupię się na tych, które są fajne. Moim ulubionym wirtualnym miastem jest Paradise City, w którym ma miejsce akcja gry Burnout Paradise. Przyjemnie się po nim pościgać, pobawić w kaskadera, ale i pojeździć bez celu, słuchając ulubionej muzyki. Pakiety DLC oferowały dodatkowe auta (niektóre z nich psuły grę przez zbyt wysokie parametry), ale nie tylko. Pakiet motocyklowy okazał się zupełnie nową grą. To samo miasto, ale zupełnie inne wyzwania, inna fizyka i inna zabawa. Jeszcze lepszy okazał się dodatek Big Surf Island otwierający dojazd do tytułowej wyspy zbudowanej wedle zupełnie innej filozofii i dostarczającej mnóstwa nowych wrażeń (kiedyś by z tego zrobili nową grę, jak Doom II). Dzięki temu mogłem dłużej zostać w ulubionym świecie. Ile bym dał za DLC do oryginalnego Flashbacka! ■ **MRW**



Kiedy myślę o DLC, zastanawiam się, ile ich łącznie kupiłem. 10, 100, 1000? Chyba 10, a może i mniej. Drobnicę pokroju skórek i zbroi dla konia pominę szybko, bo temat świadectw w ogóle mnie nie interesuje. Nawet w Counter-Strike: GO (w którym nabiłem już... ile?!... 827 godzin?!) szkoda mi drobniazków na ładniejsze AK-47. Ogólnie wolę takie gadżety wygrywać w grze. Jeśli chodzi o dłuższe DLC, to też mam z tym kłopot. Lawina gier co roku „zaskakuje” graczy i nie mam czasu ukończyć każdego tytułu. A jak już to zrobię, rzadko kiedy mam ochotę na dodatkową godzinę, która mi sztucznie przedłużyła misternie przeanalizowaną przeze mnie fabułę. Jeszcze gorzej, jak przejdę coś tuż po premierze, a fajny, acz krótki dodatek wjedzie po pół roku. Zajawka straciła rozpęd, nie skuszę się. W kwestii DLC nic się dla mnie nie zmieniło od 10 lat. Jeśli podstawowa gra jest świetna jak Wiedźmin 3, a dodatek tłusty i soczysty jak „Krew i wino” – biorę. Cała reszta – sorry, chłopaki, zaoszczędzę i po prostu kupię nową grę. ■ **B-SIDE**



Uważam DLC za bardzo dobry pomysł. Tyle że jak wiele dobrych pomysłów na styku z pieniędzmi, DLC łatwo się przeobraża we własną karykaturę. Darmowe rzadko budzi kontrowersje – ot, nagroda dla klienta, próba utrzymania go przy sobie i kupienia lojalności na zasadzie: sprzedajemy ci, drogi użytkowniku, nowy контент wart twoich pieniędzy. Inni widzą w DLC sposób na dojenie klientów i januszują, sprzedając gówno w pozłotku. Zapewne liczą na to, że ludzie i tak będą ich wspierać. Doświadczenie mówi, że zaniebane taborety najpierw lądują w piwnicy, a potem na śmietniku. ■

BOREK



Dla mnie sprawa jest prosta. DLC powinno iść do piachu. Nie z powodu swojej jakości – bo ta, jak wiadomo, jest różna – ale z powodu samej koncepcji. Uważam, że jest ona obliczona na wyciąganie od graczy jak największej ilości pieniędzy i to niewielkim kosztem. Fan danej gry przecież będzie chciał rozegrać dodatkowy quest lub zobaczyć nowe mapy i poziomy. Do tego dochodzi też DLC, które można określić tylko jako „popierdółki”, jak nowy wygląd broni, kostiumy dla postaci i inne tego typu rzeczy. To wszystko mogłoby znajdować się w grze od razu. Kiedyś gry wypuszczano jako pełnowartościowy produkt. Teraz odnoszę wrażenie, że gra nie jest pełna. Nie mam nic przeciwko dodatkom i rozszerzeniom, jeśli są warte swojej ceny. Wystarczy spojrzeć na dodatki do Wiedźmina 3. To popieram całym sercem. ■ **ZDAN**



Gdzie te czasy, kiedy giganci pokroju Black Isle byli w stanie wrzucić do sieci darmowe i dające kilka godzin dodatkowej rozgrywki rozszerzenie do Icewind Dale – tylko dlatego, że fani byli niezadowoleni z dodatku Heart of Winter. Jako lokalny patriota w temacie DLC podzielam pogląd CD Projekt RED, który podarował posiadaczom Wiedźminów całą masę mniejszych i większych dodatków całkowicie za darmo. Co więcej, Redzi udowodnili korporacyjnym niedowiarkom (choćaby na przykładzie Wiedźmina 2), że taki zabieg może poprawić sprzedaż gry. Dobrze wiedzieć, że mimo globalnego sukcesu CDP w duszy Marcina Iwińskiego i spółki nadal bije serce gracza, a nie bankiera. Bardzo łatwo potraktować bazową grę jak sklep, w którym będziemy wyciskać z graczy każdy grosz. A można też mądrze zaplanowanymi DLC powiedzieć: „Stary, dzięki, że kupiłeś naszą grę. Wydałeś sporo, więc trochę popracowaliśmy nad tym, żebyś miał z niej jeszcze więcej radochy”. Miejmy nadzieję, że to uczciwe nadwiślańskie podejście stanie się standardem. ■ **SPEKTOR**

Nintendo Switch

Gigant z Kioto zaprezentował projekt nowej konsoli znanej wcześniej jako Nintendo NX. Maszyna będzie nazywać się Switch i w założeniu ma stanowić połączenie konsoli przenośnej ze stacjonarną.

Jedną z ostatnich decyzji przed śmiercią Satoru Iwaty było wskazanie nowego kierunku rozwoju – po szale na kontrolery ruchowe Nintendo zamierzało przestawić zagle, wybierając kurs na gry mobilne. Jak zawsze musiało być w tym jakieś „ale”, czyli stworzenie konsoli mobilnej, jakiej świat nie widział. I choć parametry techniczne Switcha nie zostały



Capcom ogłosił już, że rozważa przeniesienie na Switcha tytułów planowanych na PS4 i Xboxa One. Problemem może być odmienna grupa docelowa konsoli Nintendo.

ujawnione, można się domyślać, że będzie to najpotężniejszy sprzęt mobilny dostępny na rynku, a jednak nie mogący dorównać nowym wersjom PlayStation 4 i Xboxa. Z drugiej strony możliwość grania w terenie, przyniesienia konsoli do domu, podłączenia do urządzenia dokującego i puszczenia dalszej części gry na dużym ekranie to pobicie wszystkich tych niedopracowanych projektów z Remote Play na czele. Podczas prezentacji pokazano, że na Switchu będzie można grać w Skyrima oraz na przykład w Legend of Zelda: Breath of the Wild. Konsola pojawi się na rynku w marcu 20 17 roku. (PM) ■

Kalisz w Las Vegas



Firma Magic Play od kilku ładnych lat jest potentatem w produkcji automatów w Polsce. Ekipa z Kalisza odświeża to, co dawno zostało zapomniane, czyli modę na zabawę w salonach gier.

Między innymi dzięki produktom tej firmy zaroilo się nad polskim morzem od automatów. Magic Play produkuje także gry mobilne z Timbermanem na czele. Zręcznościówka o drwalu siekającym supermocarne sekwoje najpierw odniosła sukces na smartfonach, a następnie została przerobiona na automat, który robi coraz większą furorę zagranicą. Można go spotkać nawet w największych jaskiniach gier takich jak Las Vegas. (PM) ■



Twitter, właściciel serwisu Vine, ogłosił, że w nadchodzących miesiącach platforma umożliwiająca publikowanie sześciosekundowych filmów zostanie zamknięta. Jest to spowodowane dużym spadkiem publikacji w serwisie przez ponad połowę najpopularniejszych kont, a jest ich prawie 10,000.

Vine powstał w czerwcu 20 12 roku i niemal natychmiast został przejęty przez Twittera. Do akwizycji doszło w październiku tego samego roku, a oficjalny start platformy nastąpił cztery miesiące później – 24 stycznia 20 13. Dzisiaj nikt już prawie tego nie pamięta, ale zanim na Vine pojawiły się takie osoby jak KingBach, Nash Grier czy Logan Paul, dominowały tam gołe piersi i aspirujące „gwiazdy” porno, które w wywiadach wspominały, że Vine daje im możliwość pokazania, że nie tylko seks jest częścią ich życia. Całkowity ban treści pornograficznych nastąpił w marcu 20 14 roku. Od tego czasu wszyscy użytkownicy mogli cieszyć się w miarę zdrową rozrywką. (AP) ■

Tencent inwestuje

Wspólnie z partnerami Tencent Holdings inwestuje 8,6 miliarda dolarów w akcje twórcy Clash of Clans – fińskiego studia Supercell. To gigantyczna kwota, szczególnie biorąc pod uwagę fakt, że kiedy w 2011 roku chińska korporacja wykupiła 70% udziałów w RIOT Games (twórcach niezwykle popularnego League of Legends), zapłaciła za to „jedynie” 230 milionów dolarów.

Warto dodać, że w tamtym czasie Tencent posiadał już ponad 20% udziałów amerykańskiego studia. Przejęcie Supercell to kolejna znacząca akwizycja

na rynku gier. Trzeba przypomnieć, że oprócz RIOT Games oraz nowo nabytego giganta rynku mobilnego, Tencent Holdings posiada udziały w takich studiach jak Activision Blizzard, Epic Games, Gu Mobile czy Robot Entertainment. I chociaż niewiele osób wie o istnieniu tej firmy ze Wschodu, Tencent w momencie ogłoszenia akwizycji fińskiego studia był wyceniany na 207 miliardów dolarów, a niecały miesiąc później, w lipcu 2016, chiński holding wykupił większościowe udziały w China Music Corporation za 2,7 miliarda dolarów. I to na pewno jeszcze nie koniec. (AP) ■



■ Odpowiedzią na pytanie, skąd taka wysoka wycena Supercell, jest Clash of Clans. W zeszłym roku gra przynosiła największe zyski na Google Play i App Store. Średnio półtora miliona dolarów dziennie.

PASZPORTY POLITYKI 2016

Wnajnowszej edycji Paszportów Polityki pojawi się nowy Paszport w kategorii Kultura Cyfrowa.

Nagradzane będą wszelkie formy kultury, których formą wyjściową jest kod programowania, ze szczególnym uwzględnieniem gier wideo na komputery i urządzenia przenośne, różnego rodzaju aplikacji i filmów interaktywnych. Nowa kategoria będzie też otwarta na przejawy sztuki cyfrowej, dla której punktem wyjścia byłyby sztuki wizualne lub literatura. Zwycięzcy będą typowani spośród szefów studiów deweloperskich, pomysłodawców, programistów, scenarzystów i grafików. Nagrodę mogą otrzymać zarówno pojedyncze osoby, jak i całe studia. Paszporty Polityki to najbardziej prestiżowe nagrody kulturalne w Polsce przyznawane od 23 lat. Najbliższa gala odbędzie się 10 stycznia 2017 roku. (RL) ■



Nowa spółka giełdowa

Zajmujące się produkcją gier mobilnych wrocławskie studio T-Bull S.A. zadebiutowało na rynku NewConnect. Spółka planuje zamknąć rok 2016 z zyskiem na poziomie 4,82 miliona PLN netto, czyli o 3,42 miliona netto więcej niż w ubiegłym roku.

Studio przedstawiło także plany wydawnicze, w tym rozbudowaną grę snajperską, której premiera zaplanowana jest na pierwsze półrocze 2017 roku.

Ponad 150 tytułów w portfolio, przekroczona liczba 300 tysięcy pobrań dziennie, łącznie prawie 180 milionów pobrań gier – ostatnie 6 lat było pracowitym czasem dla wrocławskiego T-Bulla. Teraz producent gier mobilnych wszedł na rynek NewConnect, gdzie zostało wprowadzonych 448 tysięcy akcji zwykłych na okaziciela serii B. Akcje będą notowane w systemie notowań ciągłych pod nazwą skróconą TBULL i oznaczeniem TBL. (RL) ■

Stray

Polskie studio, mające na swoim koncie hit 60 Seconds!, ujawniło na tegorocznym PGA swój nowy projekt - Stray. Schrony atomowe zamieniamy w mroczną dziczą, w której musimy przetrwać jako zagubiony pies.

Przed nami walka o życie, jednak nie jesteśmy całkowicie bezbronni. Pomoże nam w tym nasz zwierzęcy zmysł i instynkt. Ponadto będziemy mieć także możliwość „wycia”, jednak jak informują nas na swojej stronie autorzy gry, „wycie” będzie mogło nam zarówno pomóc, jak i zaszkodzić.



➤ Dawno już nieznacznie ulepszona sekwencja FMV nie wywołała takiego szumu.

Ale najważniejsze to przeć naprzód. Stray to cinematic platformer dla jednego gracza. Tytuł powstaje przy współpracy z uznanym polskim operatorem kamery i montażystą Kacprem Fiertaczem, którego polscy fani mogą



kojarzyć z filmu „Hardkor Disko”. Studio nie ogłosiło jeszcze daty premiery, ale poinformowało, że gra na pewno pojawi się na wszystkich głównych platformach. Jak zawsze mocno trzymamy kciuki! (AP) ■

Iron Harvest

Niemieckie King Art Games ogłosiło nowy projekt realizowany we współpracy z Jakubem Różalskim, autorem między innymi okładek dla Pixela.

Iron Harvest będzie strategią czasu rzeczywistego, z tym istotnym zastrzeżeniem, że akcja nie będzie działała się w typowej dla tego rodzaju produkcji rzeczywistości SF, lecz w alternatywnej wersji lat dwudziestych XX wieku. Obrazy Różalskiego będą stanowiły tło dla wydarzeń – wiejskie pejzaże, po których przemieszczają się maszyny bojowe i wojownicy wydarci z innego czasu i wymiaru. Są pozostałością Wielkiej Wojny, która toczyła się na tych ziemiach. Mimo tymczasowego pokoju niektóre frakcje i wojska



➤ Puzzle, koszulki, planszówka, a teraz gra wideo. Kolejny będzie serial?

**KING
ART
2018**

nie ustają w wysiłkach, by Europa ponownie zapłonęła. Iron Harvest będzie rozgrywać się na jednej wielkiej mapie, czyli zmagania potrwają dłużej niż kwadransik jednej misji. Szef projektu Jan Theysen mówi, że inspiracji szukał w grach typu Company of Heroes czy Men at War. (PM) ■

autofire

Microsoft ogłosił uruchomienie Xbox Insider Program, który stanowić będzie rozszerzoną wersję działającego od 2014 roku i umożliwiającego przedpremierowe granie systemu wczesnego dostępu.

Beyond Good & Evil 2

Zamiast kolejnego Assassina dajcie nam w końcu drugą część Beyond Good & Evil - takie komentarze pod filmikami z gier Ubisoftu to nie rzadkość. Faktycznie fani mogą już powoli tracić cierpliwość, zwłaszcza ci zastanawiający się nad zagadkowym zakończeniem jedyńki.

Oficjalną kontynuację przygód reporterki Jade, a zarazem drugą część planowanej trylogii, ogłoszono w 2008 roku. Chwilę później do sieci trafił filmik z obiecującym fragmentem rozgrywki. Później słuch o projekcie zaginął. Na początku października coś się jednak ruszyło.



Na wczesnych filmikach gra wyglądała jak lepsze Mirror's Edge.



Michel Ancel, twórca gry, a także ojciec kultowego Raymana, na swoim instagramowym koncie

zamieścił kilka grafik z postaciami z gry z podpisem: „w produkcji”. W jednym z wywiadów wyjaśnił powody opóźnienia: „Chcieliśmy, by gra umożliwiała eksplorację całej planety, podróże kosmiczne. Wszystko to miało pojawić się już w pierwszej części. Zamiast stosować półśrodki, zrobiliśmy przerwę na Raymana w 2D. Teraz wróciliśmy do projektu. Wciąż wiele przed nami, ale mamy świetny zespół i gotowe rozwiązania technologiczne”. Czeka nas zatem jeszcze szerszej zakrojona eksploracja planety Hillys i jej galaktycznych okolic, oczywiście w towarzystwie Jade i Pey'ja. (MB) ■

Horizon: Zero Dawn

Gra pokazywana jest na targach już od prawie dwóch lat i przez ten czas urósł mit, że będzie to system-seller dla PlayStation 4. Twórcy Killzone poszli tym razem nieco inną drogą, oferując otwarty świat, w którym będzie miejsce na wykonywanie samodzielnych zadań.

Jak na strzelaninę, fabuła będzie tu odgrywać zaskakująco ważną rolę. Akcja rozgrywać się będzie na zniszczonej przez wielką katastrofę Ziemi zaludnionej przez koczownicze ludy, nad którymi władzę sprawują maszyny. Znak zapytania leży jednak

w kwestii: jak i kiedy to nastąpiło? Właśnie do serca tej tajemnicy będzie zmierzać bohaterka Aloy, tylko przypadkiem przypominająca Nariko z Heavenly Sword. Gra na zwykłym PlayStation będzie działać z szybkością 30 klatek na sekundę. Dwa razy szybciej ma śmigać na PlayStation Pro. Nad ścieżką dźwiękową czuwa Joris de Man odpowiedzialny za orkiestrę w Killzone. Ponad 200 pracowników amsterdamskiego studia znajdującego się pod kuratelą Sony pracuje na najwyższych obrotach, żeby stworzyć coś, co będzie porównywane pod względem rozmachu do The Last of Us. (PM) ■



Gra ma być jednym z flagowych produktów pokazujących moc PlayStation Pro.

Ubisoft + Netflix

Serwis Reuters doniósł, że Francuzi siedli z Amerykanami do rozmów, których zwieńczeniem ma być umowa na wspólną realizację serialu filmowego. Dziennikarze podejrzewają, że na stole leżą dwa projekty: albo Assassin's Creed, albo Prince of Persia.

Paquiao kupiony

Zarząd Spółki Vivid Games S.A. poinformował o zawarciu umowy licencyjnej z Gtoken Limited na wykorzystanie w grze Real Boxing wizerunku wielokrotnego mistrza świata bokserskiego w 8 kategoriach wagowych Manny'ego Paquiao.

Koniec Wii U?

Konsola Nintendo sprzedała się na całym świecie w łącznym nakładzie 13,6 milionów egzemplarzy. W październiku różne źródła z Eurogamerem na czele zaczęły podawać, że gigant z Kioto do końca 2016 roku wstrzyma produkcję Wii U.

Lone Echo

READY
AT DAWN
2017

Co przyprawia o większy zawrót głowy niż gry VR? Oczywiście gry VR, których akcja dzieje się w stanie nieważkości. Zresztą żeby poczuć to na własnej skórze, nie trzeba mieć gogli na oczach, wystarczy półtorej minuty z trailerem Lone Echo.

To nowa produkcja studia Ready At Dawn, autorów świetnie przyjętych mobilnych wersji God of War czy The Order: 1886. W grze przenosimy się do 2126 roku. Wcielamy się w postać androida o imieniu Jack, który jest klasycznym wielozadaniowcem typu PPP (Przynieś Podaj Pozamiataj). Gdy statek trafia na międzygwiazdną anomalię i zostaje uszkodzony, kto rusza w przestrzeń, aby naprawić jeden z czujników? Oczywiście Jack. Zwiastun jest



■ Po The Order: 1886 można żądać od Ready At Dawn graficznych cudów.

bardzo krótki, ale mocno wciąga w historię. Najbardziej interesujący jest sam sposób poruszania. Jako że znajdujemy się w stanie nieważkości, przemieszczamy się za pomocą rąk. Umożliwi nam to dodatek

w postaci Oculus Touch (premiera w grudniu). Dzięki kontrolerom zarówno każdy ruch dłoni, jak i siła, z jaką odepchniemy się od przeszkód, będą oddane w grze z niespotykanym do tej pory realizmem. (MB) ■



■ Wizualnie do Wiedźmina 3 trochę jeszcze brakuje, ale pamiętajmy, że to multiplayer!

z najbardziej rozchwytywanych polskich animatorów. Jakub Kisiel, znany z takich tytułów jak Gears of War, Bulletstorm czy Wiedźmin 3: Dziki Gon (w którym odpowiadał za animację głównej postaci, wiedźmina Geralta) wsparł ekipę z Lublina, całkowicie zmieniając system ruchu widoczny w grze. Zapowiedzianych jest ponad 200 nowych animacji dla wszystkich dostępnych typów broni. Efekt zmian widać na pierwszy rzut oka, a jeśli ktoś uwielbia gry z otwartym światem, bitwy o zamki i system walki bez auto-targetu, to nie powinien dłużej czekać. Gra dostępna jest w serwisie Steam jako early access. (AP) ■

Gloria Victis

BLACK
EYES
2017

Tak zwany jednorozec wśród gier. Wielu twórcom niezależnym marzy się stworzenie MMORPG z otwartym światem - nikomu się jednak to nie udaje. Nikomu oprócz zespołu Black Eye Games.

Ekipa z Lublina cały czas podnosi poprzeczkę i z każdym kolejnym tygodniem wprowadza znaczące zmiany w świecie gry. Tak stało się również teraz, gdy twórcy zdecydowali się na całkowity redesign animacji, a do współpracy zaprosili jednego

autofire

YouTube obsługuje już standard HDR (High Dynamic Range), co stanowi znaczący krok w wysiłku o jakość obrazu. Do odtwarzania bardziej wyrazistych barw potrzeba odpowiedniego telewizora.

Signal from Tölva

Gra akcji FPP autorstwa niewielkiego brytyjskiego studia Big Robot (twórców zabawnej strzelanki Sir, You Are Being Hunted), która urzeka przede wszystkim zjawiskową oprawą graficzną.

Odpowiada za nią Ian McQue, wcześniej związany z seriami GTA i Max Payne. Na jego kontach w mediach społecznościowych, śledzonych przez tysiące osób, regularnie pojawiają się futurystyczne szkice przedstawiające nieznaną światy SF rodem z okładek zespołów prog



➤ Pierwsze wrażenie po prezentacji premierowego zwiastuna: No Man's Sky spotyka Firewatcha!

rockowych. Część z nich odkryjemy w The Signal From Tölva. W grze nie trafiamy bezpośrednio na ogarniętą wojną maszyn tytułową planetę, ale poruszamy się, hakując i przejmując kontrolę nad przebywającymi na niej robotami. Naszym celem jest odnalezienie źródła tajemniczego sygnału. Pomoże nam w tym bogaty arsenał futurystycznych broni oraz plazmowych osłon. Będziemy mogli korzystać także z nowoczesnych technologii, przejmując kontrolę nad dronami i innymi maszynami. Wizualny styl będzie mocno „komiksowy”. (MB) ■

Pathologic

W świecie gier wideo remake'li zdarzają się rzadziej niż w branży filmowej. O ile jednak filmom taki zabieg rzadko wychodzi na dobre, to gry zazwyczaj na tym zyskują. Dobrym tego przykładem jest Pathologic.

Wydana w 2005 roku mieszanka pierwszoosobowego horroru, survivalu i RPG, która mimo obiecujących zapowiedzi ostatecznie okazała się niedopracowanym buble. Po 10 latach twórcy z rosyjskiego studia Ice-Pick Lodge postanowili raz jeszcze opowiedzieć tę historię. W ramach kampanii na Kickstarterze zgromadzili na ten cel ponad 300 tysięcy dolarów. W nowej wersji gry ponownie

będziemy musieli rozprawić się z zarażą zbierającą żniwo w niewielkiej wiosce leżącej na rozległych Pradawnych Stepach. Mamy na to dokładnie 12 dni i jest to czas mierzony bardzo precyzyjnie. Każde z wydarzeń zaplanowanych w grze odbywa się w konkretnym momencie. Jeśli przegapimy którąś ze scen i w efekcie na przykład dany bohater zginie, odbije się to na fabule. Twórcy zapewniają, że chcą wiernie trzymać się oryginału. Bez zmian pozostaną główne postacie, miejsca i kształt lokacji. Poprawiona zostanie natomiast grafika, dialogi (oryginał był fatalnie przetłumaczony na angielski) i zadania. Całość już na wczesnym etapie produkcji prezentuje się interesująco. (MB) ■

➤ Będzie tak ponuro i strasznie, jak w oryginalnym Pathologic. Podobne klimaty znajdziecie również w The Void, czyli innej przygodówce autorstwa Rosjan.



■ Blok Ekipy

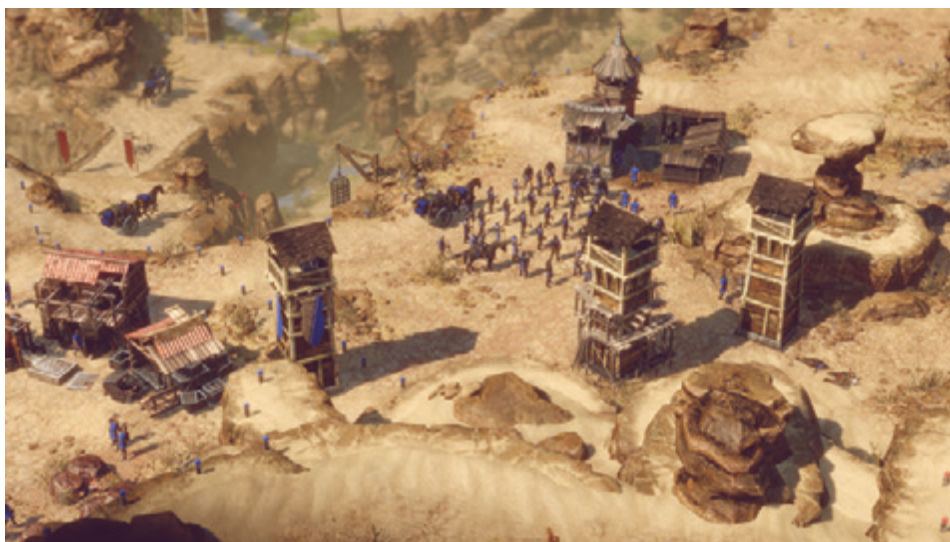
Nowa gra dla fanów komediowych filmików Blok Ekipy. Zasady są proste - to klasyczny Jewels w specjalnej oprawie. Gracz wygrywa, gdy wykona zadanie na danej planszy. Gra pod tytułem W poszukiwaniu browaru jest dostępna w Google Play.

■ Animowany RJ

Legenda sceny amigowej RJ Mical awansował na poziom prawdziwych gwiazd. Jak donosi serwis Amigapodcast, programista pojawi się w jednym z odcinków serialu „Simpsonowie”. Będzie to współczesny RJ z siwą szopą włosów na głowie.

■ Adeptka alchemii

Na rynku pojawiła się nowa gra przygodowa, która powstała przy współpracy Artifex Mundi oraz World Loom Games i nosi tytuł Zapomniane Księgi: Skradzione Królestwo. Schemat HOPY został doprowadzony niemalże do perfekcji.



✦ Rozwój bazy i ekspansja na nowe tereny mają pozwolić zbudować potężną armię.



✦ Najpotężniejsi przeciwnicy będą możliwi do pokonania dzięki rozwojowi cech i umiejętności bohaterów.

SpellForce 3

Istniejąca od 2003 roku seria SpellForce doczekała się na razie dwóch części i szeregu wzbogacających je dodatków.

■ Bazyl

W 2017 roku rodzina ma wzbogacić się o kolejnego pełnoprawnego członka. Cykl SpellForce opisywany jest jako połączenie RTS i cRPG. Z jednej strony wnosimy więc bazę, zbieramy surowce i budujemy armię. Z drugiej tworzymy bohatera dysponującego unikatowymi zdolnościami, rozwijającego swoje umiejętności i werbującego do drużyny inne potężne postacie. Na tym polu SpellForce 3 nie będzie różnić się od poprzedników.

Fani mogli mieć pewne obawy, gdyż za cykl po raz pierwszy odpowiadać będzie studio Grimlore Games, ale twórcy uspokajają, że nie mają zamiaru przeprowadzać rewolucji, gdyż wypracowane dotąd rozwiązania przypadły graczom do gustu i znakomicie się sprawdzają. Największą nowością ma być uzależnienie wzrostu populacji od zdobywania kolejnych sektorów na mapie. Rozwiązanie to wymusza ekspansję i odkrywanie coraz większych

połaci terenu. A ten oferuje nie tylko elementy niezbędne do ukończenia misji, ale też zakamarki, których odwiedzenie pozwala zmierzyć się z potężnymi potworami i zwinąć pilnowane przez nie artefakty. Rozwiązania te można przetestować w prezentowanej na targach i konwentach wersji demo. Jest ona jednak dosyć daleka od tego, co finalnie trafi do graczy. Na przykład nie podjęto jeszcze decyzji odnośnie tego, czy będzie można ulepszać budynki. Wiadomo za to, że pojawią się trzy rasy: ludzie, elfy i orki. Początkowo dostępna ma być wyłącznie pierwsza z nich, ale w miarę rozwoju kampanii będzie można sprzymierzyć się

**RPG
strategy**

✦ Na razie nie wiadomo, czy będzie można ulepszać budynki.



z pozostałymi i stanąć na ich czele. Decyzje te mają wpływać na rozwój fabuły, którą z kolei umiejscowiono przed wydarzeniami z pierwszej części serii. Kampania ma zapewnić ponad 30 godzin zabawy. Dla osób wolących potyczki grupowe ma się pojawić multiplayer pozwalający walczyć ramię w ramię lub przeciwko sobie.

Już teraz świetnie prezentuje się oprawa wizualna, w której zdecydowano się odejść od pstrokatych kolorów przywodzących na myśl Warcrafta III. Dobrze prezentuje się też muzyka dynamicznie zmieniająca się w zależności od wydarzeń na planszy. Niestety, obecna wersja ma kilka błędów, które – mam nadzieję – nie zagoszczą w finalnym produkcie. Dobiła mnie choćby sytuacja, w której robotnicy uparli się, by ścinać drzewa rosnące obok obozowiska zombie. Wesoło kroczyli więc jak owieczki na rzeź, a gra nie informowała mnie w żaden sposób o ich samobójczych praktykach. O tym, czy zostanie to poprawione, dowiemy się już za kilka miesięcy. ■

**“NAJLEPSZY LAPTOP GAMINGOWY,
JAKI DO TEJ PORY TRAFIŁ W NASZE RĘCE.” - IGN POLSKA**



GS73VR Phantom Pro



GS63VR Stealth Pro

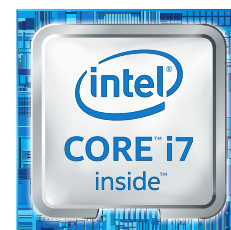


GS73VR Stealth Pro



NAJNOWSZY PROCESOR 6-TEJ GEN. INTEL® CORE™ I7	WINDOWS 10 HOME / WINDOWS 10 PRO			
GEFORCE® GTX 1060	VR READY	COOLER BOOST TRINITY	THUNDERBOLT™ 3	WFAST
TRUE COLOR TECHNOLOGY	DRAGON CENTER	X BOOST	NAHIMIC 2	STEELSERIES ENGINE 3
MG-LI ALUMINIOWA OBUDOWA (GS63)	120HZ ODŚWIEŻANIE (5MS)			

PROCESOR INTEL® CORE™ I7 INTEL INSIDE®. INTEL ZAPEWNIĄ NADZWYCZAJNĄ WYDAJNOŚĆ.



GDZIE KUPIĆ?



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

LOADING

➤ Zawsze znajdzie się paru ulicznych oprychów aż proszących się o zutilizowanie. Jak widać, jeden już się doczekał...



➤ Przewaga liczebna przeciwnika? Nic nowego. Zachowaj zimną krew i nie daj się oskrzydlić, a wkrótce będziesz kroczył dumnie po trupach swoich wrogów

Vigilantes

Bycie mścicielem polującym na wszelkiego rodzaju bandytów nie jest najprostszym z możliwych hobby. Taki walczący ze złem osobnik nie cieszy się popularnością wśród miejscowego elementu [co akurat nikogo nie powinno dziwić], a zdarza się nawet, że nie przepadają za nim też członkowie lokalnego wymiaru sprawiedliwości. Oj, ciężki to kawałek chleba.

■ Pjotsze

Właśnie w takiego bojownika o sprawiedliwość wcielimy się w nadchodzącej grze Vigilantes autorstwa niezależnego studia Timeslip Softworks. Produkcja ta jest przedstawicielką starszkołnych taktycznych gier RPG i - jak przyznają jej twórcy - inspirowana jest takimi markami jak X-COM czy Fallout (oczywiście nie ten w 3D).

Głównym bohaterem jest niejaki Sam Contino, któremu chyba nie podobają się to, co dzieje się w jego rodzinnym mieście, Reiker City. Mafia prowadzi swoje polityczne gierki, na ulicach rządzi paramilitarna bojówka uzbrojonych po zęby bandytów, a pomiędzy tym wszystkim przemykają członkowie religijnej sekty, której priorytetem raczej nie jest miłowanie bliźniego. Nic dziwnego, że nasz blondyn postanawia wziąć sprawy w swoje ręce i odrobinę tu posprzątać. Nie będziemy jednak osamotnieni w tej batalii,

bo w trakcie rozgrywki dołączą do nas dwie damy (policjantka i wojowniczką ninja) oraz pewien dżentelmen parający się zawodem prywatnego detektywa.

Alfa demo Vigilantes oferuje do rozegrania 9 misji o rosnącym poziomie trudności, w trakcie których przyjdzie nam zmierzyć się z przedstawicielami wspomnianych wyżej frakcji. Potyczki zapewniają dopływ gotówki niezbędnej do zakupu broni i amunicji oraz materiałów niezbędnych do... produkcji wszelakiego sprzętu. Tak, w grze pojawia się crafting. Może nie stawiamy tu osiedli mieszkaniowych, by zapewnić cywilom odrobinę bezpieczeństwa i normalności (jak ma to miejsce w ostatnim Falloucie), ale bez problemu wytworzyłem sobie na przykład kamizelkę kuloodporną, którą mogłem później dodatkowo ulepszyć. Warto też przed każdym wypadem w miasto sprawdzić stan rynsztunku, czy ten aby nie wymaga

już
gramy



➤ Mimo że na takiego nie wygląda, nasz blondas może się stać prawdziwą maszyną do zabijania.

naprawy, gdyż ma tendencję do zużywania się...

Ciekawie rozwiązano system rozwoju postaci. Na starcie gra pozwala zainvestować pewną pulę punktów w podstawowe i dodatkowe umiejętności, które rozwijają się później poprzez korzystanie z nich. Postać zdobywa kolejny poziom doświadczenia tylko wtedy, gdy nasze umiejętności odpowiednio wzrosną.

Widać, że autorzy napracowali się nad Vigilantes, ale zostało jeszcze sporo do poprawy. W tym jednak na pewno pomoże udana zbiórka na Kickstarterze, w trakcie której Timeslip zgromadziło niezbędne fundusze na dokończenie procesu produkcji. ■

GRA RPG OPRACOWANA PRZEZ MISTRZÓW GATUNKU – STUDIO OBSIDIAN

TYRANNY™



- Wielowarstwowa fabuła z oryginalną historią, w której zło zwyciężyło nad dobrem
- Dzięki znaczącym wyborom każda rozgrywka jest inna - czy wyłorzysz władzę, aby ciemnić poddanych, czy postarasz się przywrócić stabilność i pozyskać ich lojalność?
- Wymagające walki w stylu klasycznych RPG; tradycyjny system z nowoczesną mechaniką i oprawą audiowizualną
- Nowy, rozbudowany, oryginalny świat fantasy o bogatej historii i licznych hierarchicznych działach

LIMITOWANA EDYCJA SPECJALNA



ZAWIERA:
PEYTE Z GRĄ,
AUDIO CD
ORAZ ARTBOOK
Z OPISAMI

DO WYCZERPANIA ZAPASÓW!

JUŻ W SPRZEDAŻY



©2016 Paradox Interactive®. Trademarks belong to their respective owners. All rights reserved.
Dystrybucja w Polsce: Cenega S.A., ul. Krakowiaków 30, 02-255 Warszawa.



ZAMÓW W muve.pl

tyranny.muve.pl



DARMOWA
DOSTAWA



RANKINGI
I ODZNAKI



5% WRACA
DO CIEBIE

Nintendo Classic Mini

Dzieciństwo i wspomnienia w małym plastikowym pudełeczku. To dla wielu będzie adekwatny opis świeżo wypuszczonego Nintendo Classic Mini: NES. I wiecie, co? Wypada mi się z tym zgodzić w całej rozciągłości. Ale po kolei...

■ Zdan

Gdy dostałem z redakcyjnej centrali sygnał, że do przetestowania jest najnowsze dziecko Nintendo, to powiem szczerze, że mocniej zażyło mi serce. Oryginalny NES był wręcz kopalnią doskonałych gier. Możliwość przypomnienia sobie chociaż małego wycinka z jego biblioteki tytułów była okazją nie do odrzucenia. Niesiony więc mocą bogów retro powędrowałem do wspomnianej centrali, odebrałem małą paczuszkę i popędziłem do mej jaskini, by rzecz wypróbować i gruntownie przebadać. Okazało się jednak, że z powodów osobistych trzeba będzie poczekać do dnia następnego. Co się odwlecze...

Co więc dostajemy, jeśli zdecydujemy się na zakup Nintendo Classic Mini? W bardzo gustownym i małym pudełku mamy samą konsolę, która naprawdę jest mini, mieści się bowiem spokojnie w dłoni, kabel HDMI, jeden pad oraz kabel USB



■ Dużo przeciwników, mało życia, słaba broń. Standardowa sytuacja z gry na NES.

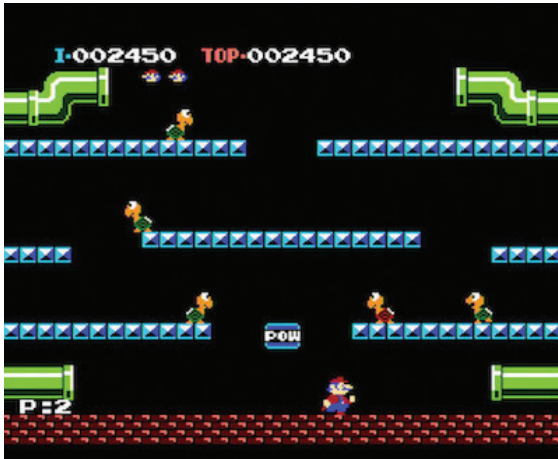
TEST PIXELA



■ Piękno w najczystszej postaci. Magiczny, niedościgniony ideał. W którym kraju można się ożenić z konsolą?

do podłączenia się do zasilacza. Innymi słowy jedyną rzeczą, jakiej jeszcze potrzebujemy, by rozpocząć zabawę, jest monitor lub telewizor z wejściem HDMI oraz zasilacz. Na szczęście w moim przypadku zupełnie wystarczył zwykły zasilacz od smartfona. Podłączamy konsolę do monitora/telewizora, dajemy dostęp do zasilania i możemy zaczynać rozgrywkę. A jest w co grać. Głównym „mięsem” Nintendo Classic Mini jest 30 gier wbudowanych w konsolę. Mamy tam takie tytuły jak Mega Man II, Galaga, Gradius, trzy pierwsze części serii Super Mario Bros czy Ninja Gaiden. Słowem – praktycznie same klasyki.

Jeszcze przed odpaleniem konsoli i zanurzeniem się w świat retro rzuca się w oczy wielka dbałość o szczegóły. Sama konsola wygląda jak miniaturowy klon NES. Pad to także absolutnie wierna kopia oryginalnego kontrolera. Mam jednak wrażenie, że krzyżak w tym nowym padzie jest wygodniejszy i mniej toporny. Czyli kopia z plusem. Niestety w przypadku pada mamy też do czynienia z jednym z niewielu minusów tego małego cudaczka. Kabel do tegoż jest bowiem bardzo, ale to bardzo krótki. Co oznacza, że musimy siedzieć dość blisko monitora i samej konsoli.



No, ale dość o wyglądzie – czas zacząć grać! I tutaj moja włochata gęba wykrzywiła się w uśmiechu, który przez cały czas zabawy tylko się powiększał. Gdy włączymy to maleństwo, wita nas stylowe menu, z którego możemy nie tylko wybrać gry, ale również dostać się do opcji. Możemy wybrać trzy tryby wyświetlania: imitujący monitor/telewizor CRT, tryb 4:3 (wybrany domyślnie) lub tryb Pixel Perfect, w którym gry wyglądają bardziej współcześnie. Grając ostatecznie zdecydowałem się na ten ostatni i nie żałowałem – wszystko wyglądało pięknie i chodziło jak żyła. Mam też dostęp nawet do oryginalnych instrukcji do każdej z gier, choć żeby się do nich dostać, trzeba zeskanować kod lub wejść na osobną stronę internetową. Niby ciekawostka, ale fajnie, że coś takiego jest. Co ważne, możemy też zapisywać stan gry, wychodząc do głównego menu i przyciskając dół na krzyżaku. Rzecz bardzo przydatna, bo mamy tu takie gry jak Final Fantasy czy Legend of Zelda.

A sama rozgrywka? Cud, miód, orzeszki. Jest wręcz idealnie. Powiedziałbym, że NES Classic Mini bije na głowę Virtual Console. Wszystko wygląda i brzmi wspaniale. Poświęciłem długie godziny, bijąc oponentów w Punch-Out czy strzelając do obcych w Gradiusie i nigdy nie było żadnych problemów.

➤ Tutaj widzimy agresywne żółwie przygotowujące się do mordu na niewinnym hydrauliku.

➤ Zawsze się zastanawiałem, jak kto możliwe, że sama Śmierć pracuje dla Draculi. Można wampierz ma jakieś kompromitujące fotosy?



Co więcej, grając we wspomnianym trybie Pixel Perfect, miałem wrażenie, że gry wyglądają nawet lepiej niż oryginalnie. Słowem – absolutny plus dla NES Classic Mini. Cudownie było móc znów zanurzyć się w przygodzie Linka czy krzyknąć do ekranu z powodu trudności w Ninja Gaiden. Także po to, by odkryć, że małpia zrzeczność, jaką się niegdyś dysponowała, gdzieś jakby wyparowała.

A jednak...musi pojawić się w tej beczce miodu łyżka dziegciu. Sprawa jest prosta – to tylko 30 gier. Większość z nich to świetne,

➤ Niby mała paczuszka, niby nic – a jak cieszy. Gdyby tylko nie ten przeklęty krótki kabel od pada!

klasyczne tytuły, ale w końcu będziecie znać je na pamięć. A przecież apetyt rośnie w miarę jedzenia. Dziwi też nieco ich dobór. Nie zrozumcie mnie źle – uwielbiam Startropics, ale czy to naprawdę tytuł godny umieszczenia na takiej konsoli? Dlaczego pojawia się tu Super C, ale nie oryginalna Contra? Jest Mega Man II, ale nie mamy pierwszej części. Rozumiem, że nie każdemu można dogodzić, dając do dyspozycji tylko 30 tytułów, ale gdzie są takie rzeczy jak Duck Tales czy Adventures of Lolo? Myślę, że takie tytuły byłyby lepszym wyborem niż Tecmo Bowl czy Excitebike.

Czy polecam zakup NES Mini? Absolutnie tak. To powrót do krainy retro, krainy wspomnień i dzieciństwa. To plastikowe pudełeczko spowodowało, że przez cały dzień chodziłem uśmiechnięty. A to warte jest każdego pieniądza. Gdy dodamy do tego fakt, że wszystko wygląda świetnie i jest wygodne w użyciu, to mamy w ręku zwycięzcę. Wściecie już, o co prosić Mikołaja na Gwiazdkę! ■



House of Fables

Adam i Paulina Robaszyńscy-Janiec są tworzącym gry małżeństwem. W rodzinnym studiu urządzonym w mieszkaniu, przy gaworzeniu najmłodszego dziecka właścicieli, rozmawiamy o trudnym rynku gier casualowych oraz o wyzwaniach, jakie niesie ze sobą technologia VR.

■ Banzai

Choć ich gry zbierają bardzo wysokie noty, mało kto słyszał o House of Fables.

To małe warszawskie studio zaczęło działalność od gier z gatunku HOPA – Hidden Object Puzzle Adventure. W wolnym tłumaczeniu to przygodówki z zagadkami opartymi na wyszukiwaniu obiektów. Adam ma doświadczenie z takimi grami ze swojej poprzedniej firmy, World-Loom. Wśród jego wcześniejszych projektów znalazła się na przykład gra Mind Snares – oparta na psychoterapii Junga produkcja opowiadająca o szukaniu balansu między pracą a życiem prywatnym.

„Ostatnio na targach w Japonii przychodzi do mnie Chińczyk i mówi, że zna naszą firmę. Okazało się, że jest fanem Mind Snares i robił z niej film na YouTube” – wspomina Adam. Szczególnie ważne dla niego jest to, by jego gry opowiadały ciekawe historie. Fabułę i bohaterkę ma nawet Fix It Up, w której zarządzamy rodzinnym biznesem warsztatów samochodowych.

Najbardziej popularną pozycją studia jest Eventide – przygodówka fantasy wykorzystująca mało eksploatowane we współczesnej kulturze mity słowiańskie. Pojawiają się w niej między innymi Boruta oraz bzionek, jeżdżący na gęsi domowy duszek. Gra wyróżnia się w swoim gatunku bardzo dobrą grafiką oraz atrakcyjnymi sekwencjami animowanymi. W październiku pojawiła się jej druga część, która wprowadziła wybory moralne



■ Kowal z Eventide 2: Sorcerer's Mirror, który ostatecznie nie trafił do gry.

– zmieniają one nieco bieg historii i mają wpływ na zakończenie. W tym gatunku jest to kompletne novum.

BEZ POMOCY MARKETINGU

Rynek gier HOPA jest bardzo wymagający ze względu na model sprzedaży. Gracz pobiera za darmo pełną wersję gry i po godzinie zabawy decyduje, czy chce zapłacić za kontynuowanie przygody. „To o tyle trudne, że nawet jeśli gracz ma opcję oddania gry w zwykłej dystrybucji cyfrowej, to musi wykonać dodatkowe działania, by odzyskać pieniądze. Tutaj gracz musi podjąć decyzję, że chce pieniądze wydać” – tłumaczy Paulina.

Drugim rozwiązaniem niespotykanym w klasycznej dystrybucji jest to, że gry są przed wydaniem testowane przez kilkaset osób. Wypełniają one formularze z ocenami – tylko gry, któ-



■ W grach rzadko mamy okazję spotkać stwora ze słowiańskiej mitologii, a taki właśnie czeka na nas w pobliżu rybackiej chaty w Eventide.



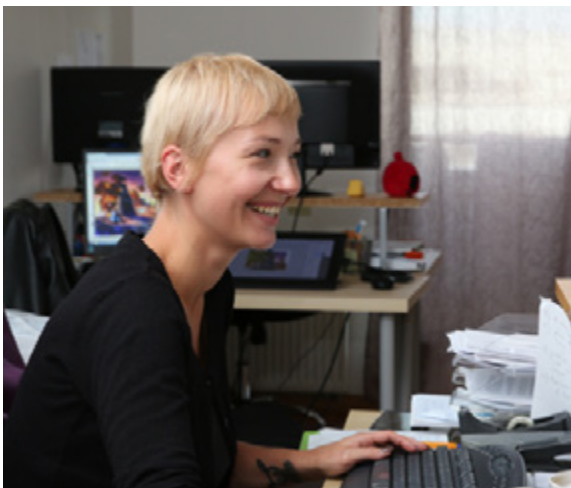
■ Wrath of Loki to obecnie jeden z ciekawszych tytułów na Samsung Gear.



Antagonista z Eventide: Slavic Fable ma w podziemiach swego zamku kompletnie wyposażoną salę tortur.

Wbrew utartym przekonaniom kobiety nie chcą wcale gier o gotowaniu i prowadzeniu butiku.

Marta Wierzbowska jest producentem i koordynuje pracę całego zespołu.



Pociągi będą pierwszą dostępną na smartfony dużą grą VR studia House of Fables.



re zdobyły ocenę powyżej 4,25 na 5 ukazują się jako tytuł z wyższej półki, w dwa razy wyższej cenie.

Głównymi odbiorcami gier casualowych jest płeć żeńska. Wbrew utartym przekonaniom kobiety nie chcą wcale gier o gotowaniu i prowadzeniu butiku. „W praktyce okazuje się, że babki od takich gier albo interaktywnych romansów wolą thrillery, rzeczy o duchach dzieci zamurowanych żywcem w piwnicy” – opowiada Adam.

KIERUNEK VR

W pomieszczeniach studia leżą jeden obok drugiego hełmy VR, włącznie z chińską podróbką Samsung Gear VR. Wirtualna rzeczywistość to obecny kierunek rozwoju studia. Pierwszą ukończoną grą VR jest Wrath of Loki, prosta HOPA osadzona w mitologii wikingów. Wcześniej był jednak pomysł na Pociągi – projekt, który okazał się zbyt ambitny. W pierwotnym założeniu gra miała pozwalać na swobodne budowanie torowisk i ich otoczenia. Do tego oferowała specyficzną grę wieloosobową – widzieliśmy innych graczy, jak równocześnie z nami budują scenerię i rozglądają się po niej, poruszając głową. Według Adama żadne wcześniejsze doznania multiplayerowe nie mogą równać się z tym, co oferuje widzenie drugiego człowieka w wirtualnej rzeczywistości. „Nawet wspólne oglądanie Vimeo na wirtualnym ekranie w VR jest ciekawe” – zapewnia Adam. - „Widzisz obok drugą główkę skierowaną w ciebie i naprawdę masz



HOUSE OF FABLES

Adam obecnie głównie zarządza firmą i projektuje gry, choć ma doświadczenie z niemal każdej działości tworzenia gier. Paulina zajmuje się programowaniem i tworzeniem poziomów. Poznali się z Adamem na studiach informatycznych i zostali parą, a potem - małżeństwem. Od lat pracują razem, a teraz są współwłaścicielami House of Fables. Mają trójkę dzieci, które pomagają im widzieć świat technologii oczami przyszłych pokoleń. „Kiedy nasz najstarszy syn zetknął się z ekranem LCD, uznał, że jest popsuty” – wspomina Adam. - „Nie mógł zrozumieć, dlaczego nie może kontrolować go dotykiem”.

PODSTAWĄ JEST ZROZUMIENIE, CO MOŻNA, A CZEGO NIE DA SIĘ ZROBIĆ W VR



uczucie, że ktoś się w ciebie wgapia. Może mu się coś zawiesiło i tak utknął, ale masz to wrażenie”.

Deweloperzy, robiąc gry VR na PC, często narzekają, że brakuje im mocy obliczeniowej. „To dlatego, że nie próbowali zrobić gry VR na telefon” –śmieje się Adam. Ponieważ Pociągi powstawały na Gear VR, twórcy od początku mieli problemy z wydajnością. Gdy na rynku pokazał się Minecraft VR, porzucili większość ambicji.

„Tamtą grę robiło wielkie studio i jak zobaczyłem, jak to fatalnie działa, to uznałem, że w my tych Pociągów za 10 lat nie skończymy w tym wymarzonego kształcie” –wspomina Adam. Nowe Pociągi będą łamiętkówką, w której uzupełniamy tory tak, by dwie kolejki dojechały do swych destynacji.

Z VR jest ten problem, że pojawia się tu wiele sytuacji, które wcześniej nie miały miejsca. Na przykład w tutorialu coś ważnego może wyświetlać się w innym miejscu niż to, w które patrzy gracz, i trzeba go w jasny sposób naprowadzić. Eksperymentów wymaga też tworzenie interfejsu użytkownika, który będzie komponował się z wirtualną rzeczywistością.

WALKA Z BŁĘDNIKIEM

Pierwsze doświadczenie Adama z VR było fatalne. W 2013 roku na gamescomie wsiadł do bolidu Formuły 1 wyposażonego w jedną z wczesnych

Janosik z Eventide 2 to brutalny rozbójnik, jednak gra pokazuje też jego drugie oblicze.

wersji gogli Oculus Rift. Parę minut ostrej, dynamicznej jazdy przyplacił zawrotami głowy i wieloma godzinami złego samopoczucia. Złe wrażenie zostało wyparte jeszcze na tych samych targach, po spotkaniu z aplikacją pozwalającą zwiedzać wirtualną willę. Chociaż było to o niczym i prezentowało bardzo niskiej jakości grafikę, Adam zapamiętał te doznania na wiele lat. „Po prostu w VR najważniejsze jest to, żeby się od niego nie porzygać” –stwierdza dobitnie.

Rzeźniczka z Eventide 2, która po utracie męża pogrążona jest w żałobie i depresji.

Tworzenie odpowiedniego wirtualnego środowiska dla Pociągów zaczęło się od umieszczenia kamery w kolejce Duplo –zabawce syna Adama. Podczas takich testów zespół odkrył, że kabina nie może być zbyt

zabudowana, ale też nie może nie być jej wcale. Że podjazdy i ostre łuki to prosta droga do wywołania młodości.

„Te filmy były o tyle ciekawe, że jechałeś sobie po torach i nagle widziałeś obok wielkie dziecko bawiące się resorakami” –wspomina właściciel studia.

Projektując Pociągi, autorzy ustalili prędkość kolejki tak, by gracz czuł się komfortowo. Grający zaczęli jednak narzekać, że jazda jest zbyt wolna. Dlatego do pociągu dodano wajchę zwiększającą prędkość. Rezultat był taki, że testujący zaczęli od ruszenia pełną parą. Po chwil zrywali gogle z głowy, krzycząc, że VR im szkodzi. „Ludzie mają tendencję do robienia sobie krzywdy w VR” –podsumowuje Adam.

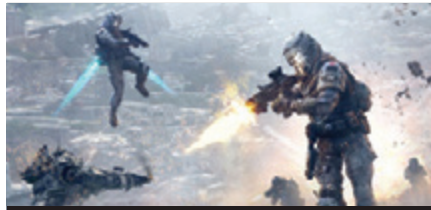
Pierwszym projektem VR, nad jakim zaczął pracować, była wycieczka po Międzynarodowej Stacji Kosmicznej. Wykorzystał do tego dostępne w sieci materiały. Realizacja tego projektu zaowocowała ciekawą przygodą –został zaproszony do udziału w projekcie Europejskiej Agencji Kosmicznej, gdzie w burzy mózgów współtworzył projekt bazy księżycowej. Efekt pracy jego grupy widzowie finałowej prezentacji mogli podziwiać oczywiście w wirtualnej rzeczywistości. ■



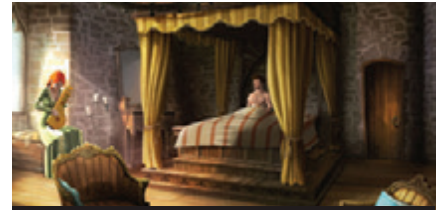
PLAY THE GAME



24 Tyranny



27 Titanfall 2



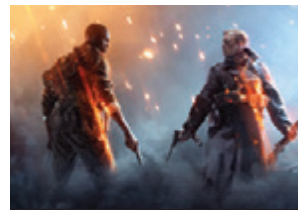
28 Yesterday Origins



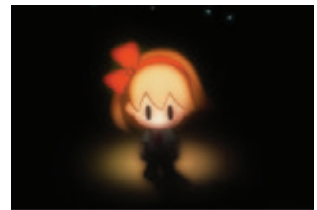
29 Dishonored 2



32 Infinite Warfare



34 Battlefield 1



36 Yomawari



38 Watch Dogs 2



40 Eagle Flight



41 Robinson: The Journey



42 Batman VR



44 Ember



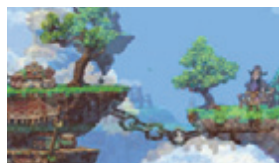
45 Moto Racer 4



46 Karma Incarnation



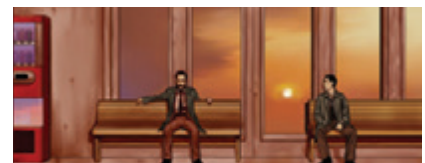
48 KIM



50 Owlboy



51 Laura



52 Silver Case

Cała gra toczy się o przyszłość tego zakątka kontynentu, który stawia opór Kyrosowi równie dzielnie, co wioska Asteriksa Juliuszowi Cezarowi.



Dwie armie Hegemona konkurują o zaszczyt zajęcia naszych ziem...

TYRANNY™

PC MAC PEGI 16

PRODUCENT Obsidian Entertainment Wersja PL: tak

Spektor

Żadna gra RPG nie przeczłagała mnie moralnie tak bardzo, jak Tyranny. Na każdym kroku i w każdej rozmowie decydujemy o czyimś życiu. Cóż, nikt nie mówił, że na wojnie będzie lekko.

Ogłoszenie przez Obsidian premiery Tyranny było dla mnie sporym zaskoczeniem. Studio, które w lutym dopiero co zakończyło prace

przy Pillars of Eternity i związanych z grą dodatkach, niespodziewanie ogłosiło w marcu premierę zupełnie nowej produkcji. Co więcej, nikt nawet nie próbował wyciągać ręki do fanów po dofinansowanie, bo gra była praktycznie gotowa. Okazało się, że Tyranny to rozwinięcie pomysłów, które przez blisko 10 lat kiełkowały w głowach takich tytanów RPG jak Feargus Urquhart czy Chris Avellone (który opuścił projekt na ostatniej prostej). W końcu bez większych opóźnień udało się dostarczyć gotowy produkt.

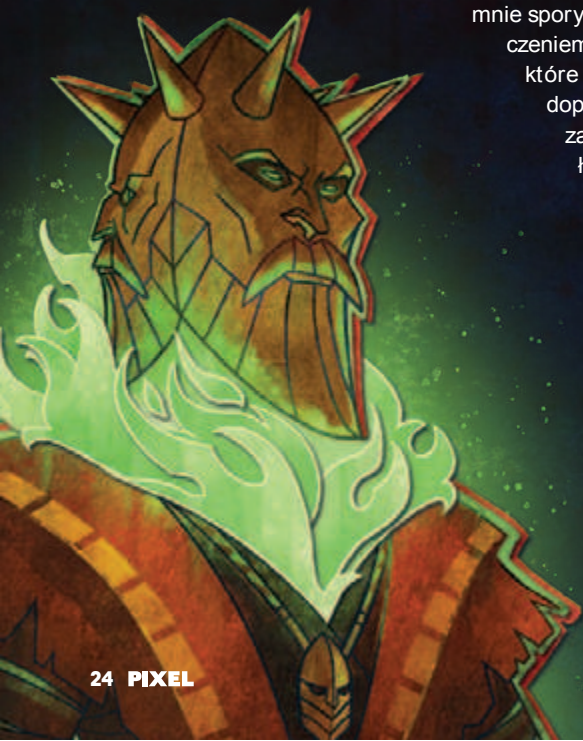
Pierwszym pytaniem, na jakie trzeba sobie odpowiedzieć, jest to, jak Tyranny ma się do Pillars of Eternity. Początkowo obawiałem się, że będzie to oparty na tych samych patentach klon z podmienioną fabułą. Jednak z każdym

kolejnym materiałem promującym grę rosła nadzieja na coś więcej. Ostatecznie gra broni się sama; to zupełnie nowa jakość w świecie izometrycznych RPG. W zasadzie wszystko – od fabuły i procesu tworzenia postaci poprzez system walki i czarów aż po wygląd – jest tutaj w jakimś sensie nowe. No, ale po kolei.

Świat fantasy, w którym toczy się gra, przez 400 lat zatopiony był w krwawej wojnie. Wojska reprezentującego siły zła tyrana Kyrosa zdobyły prawie cały kontynent. Ostatnim stawiającym opór przyczółkiem wroga jest kraina Tiers. Nasz bohater, nazywany Stanowicielem, w wojskach Kyrosa pełni rolę obwoźnego wymiaru sprawiedliwości.

Kyros to tajemnicza istota, która sprawuje brutalne i bezwzględne rządy, także wobec dowódców swoich oddanych armii.

W grze niejednokrotnie będziemy decydować o życiu i dalszym losie napotkanych bohaterów i cywili.





Podczas wstępnego tworzenia postaci robimy to trochę na chybił trafił. Dopiero po pierwszym przejściu gry wiemy, jak zbudowany jest świat i zawierane w nim sojusze.



Karta ekwipunku nie różni się szczególnie od tej znanej z Pillars of Eternity. W końcu po co wymyślać koło na nowo?

bierzemy też udział w małej grze strategicznej, w której decydujemy o przebiegu zdarzeń wojennych tuż przed rozpoczęciem gry. To bardzo ciekawy smaczek, który znakomicie wprowadza do rozgrywki. Nie zaczynamy jej jako no name, ale ktoś, kto odpowiada za cały ten wojenny pierdolnik.

Fabularnie Tyranny bardzo dobrze zaspokaja głód historii, czego trochę zabrakło mi ostatecznie w nastawionym na eksplorację i wykonywanie zadań Pillars of Eternity. Opowieść jest dopracowana i skoncentrowana w zasadzie na jednym

Wszędzie, gdzie się pojawi, czekają na niego sprawy do osądzenia – od wydawania pozwoleń na handel po zabijanie lub ułaskawianie jeńców wojennych. Każdy z wydanych przez nas werdyktów ma znaczenie i odbija się na fabule. I tu zaczyna się prawdziwa zabawa.

Jako Stanowiciel teoretycznie jesteśmy bezstronni, ale w grze szybko okazuje się, że zachowanie takiej pozycji jest niemożliwe. Podczas wędrówki trafimy na kilka stronnicztw. Wojska Kyrosa składają się z dwóch skonfliktowanych ze sobą armii: Wzgardzonych i Szkarłatnego Chóru. Choć obie frakcje nie przepadają za sobą, starają się wzajemnie tolerować. Z uwagi na różnice interesów nie jest to jednak proste. Przykładowo Szkarłatni praktykują wcielanie jeńców wojennych w swoje szeregi, a dla Wzgardzonych to największa hańba. Wykonując zadania w grze (początkowo

oparte głównie na odbijaniu wrogich terenów), towarzyszymy obu armiom, a dokonywane przez nas wybory wpływają na poziom reputacji u jednych i u drugich. Często bywa jednak tak, że do tych dwóch stron, które musimy pogodzić, dochodzą kolejne takie jak miejscowe armie buntowników czy nasz Archont Tunon, któremu bezpośrednio podlegamy. Każda odpowiedź ma znaczenie i otwiera lub zamyka dla nas jedną ze ścieżek fabularnych.

Z założenia Tyranny jest grą krótką, ale nastawioną na kilka podejść, podczas których będziemy mogli obserwować te same wydarzenia z różnych perspektyw. Zabawa zaczyna się już na etapie tworzenia postaci. Nie tylko ustalamy swoją tożsamość, jak w Pillars of Eternity, ale

Wzgardzeni to armia mniej liczna od Szkarłatnego Chóru, ale znacznie lepiej wyposażona i wyszkolona. Są najbardziej oddani Kyrosowi.

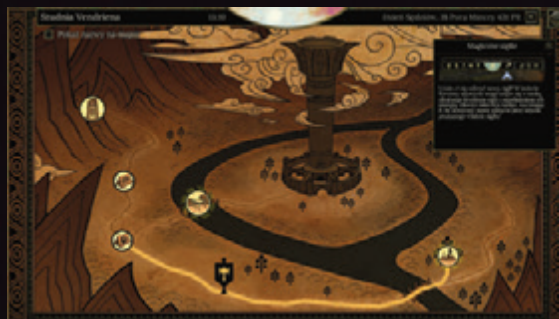


głównym wątku, co bardzo dobrze wpływa na spójność całej historii. Owszem, pojawiają się pojedyncze zadania poboczne, ale generalnie jesteśmy prowadzeni za rączkę. Rozwiązujemy jedno zadanie i bum, na mapie pojawia się nowa lokacja, którą należy odwiedzić, sprawdzić, wyczyścić.

Możemy tego dokonać w pojedynkę lub w grupie, zapraszając do współpracy maksymalnie trzy dodatkowe postacie. Tutaj również wyciągnięto wnioski z Pillarsów – o ile tam bohaterowie byli mało wyraziści i bardzo podobni do siebie, to tutaj każdy ma wyraźną specjalizację. Zwrotka, do niedawna członkini legionu wroga, świetnie radzi sobie z bronią dystansową i zamkami lub pułapkami. Lantry to mag z krwi i kości, a potężny, okuty w zbroję Barik (i to dosłownie, jest z nim zrośnięta i nie można jej zdjąć) to maszyna do zabijania. Jest w czym wybierać. Nigdy nie wiadomo, kiedy ktoś będzie chciał do nas dołączyć. Kiedy przykładowo zostałem zaatakowany w podróży, jedna z dzikich bestii zaproponowała rozejm i dołączenie do stada. Nie skorzystałem. Dlaczego? To proste. Po kilku godzinach wspólnej przygody z moją trójką bohaterów po prostu się z nimi żyłem. Takie momenty zdarzają się tylko w najlepszych RPG.

Jeśli chodzi o walkę, to nadal mamy drużynowe taktyczne polityczki z aktywną pauzą. Wprowadzono jednak kilka urozmaiceń, z których najciekawsze są talenty. To rozwiązanie niewiele różniące się od tego znanego z Diablo II. Każda z postaci ma przypisane drzewko przydatnych w walce talentów pogrupowanych w ramach kilku specjalności. Wraz z każdym poziomem odblokowujemy jedną z dodatkowych opcji.

■ Lokacje – zarówno te plenerowe, jak i te ukryte w budynkach – są piękne. Wizualnie Tyranny to uczta dla oczu.



Samej walki jest jednak znacznie mniej, niż można byłoby się tego spodziewać po krainie ogarniętej wojną. To, co zwraca uwagę, to bardzo małe zróżnicowanie przeciwników. O ile w Pillarsach nasz bestiariusz z godziny na godzinę zapełniał się coraz bardziej, w Tyranny pod tym względem wieje nudą. Kiedy na przykład pładrujemy komnaty obejmującej kilka poziomów twierdzy Stare Mury, walczymy głównie z... ognikami, z których najwięcej kłopotu sprawia finałowy.

Odnosząc się jeszcze do samego profilu postaci – to jedyny element, który nie przekonuje mnie w produkcjach Obsidian. Jestem prostym człowiekiem i lubię proste rozwiązania. Gdy w Baldur's Gate tworzyliśmy postać maga, to było jasne, że nie utrzyma w rękach dwuręcznego

■ Świat gry nie jest otwarty. Wraz z każdym rozwiązaniem zadaniem odstawiamy kolejne punkty, które możemy odwiedzić.

miecza i nie rozbroi pułapek. W Pillars of Eternity i Tyranny, mimo jakiegś tam specjalizacji, postacie są bardziej uniwersalne, co w moim odczuciu nie wpływa dobrze na samą grę. Bohaterowie tracą wtedy na atrakcyjności. Kolejny przykład to wprowadzony w Tyranny moduł tworzenia czarów. Faktycznie, korzystając ze zdobywanych w trakcie wędrówki znaków (sigili) możemy komponować własne zaklęcia. Co więcej, może z nich korzystać każda postać. Oczywiście poszczególne cechy mają wpływ na efekt rzucanych czarów czy zadawane obrażenia – inaczej będą one wyglądać u maga, a inaczej u wojownika, ale to nie to samo. Woląłem handlować zwojami i szkolić w arkanach magii jednego z członków drużyny. Taka moja fanaberia.

Generalnie Tyranny wyznacza nową drogę w grach RPG. Nie można jej porównać do Baldur's Gate, jak Pillars of Eternity, czy do Planescape Torment jak Tides of Numenera, w którą miałem już przyjemność grać. To powrót do korzeni gatunku, w których najważniejsze było słowo, historia i rola, jaką w tym wszystkim odgrywamy. ■



✚ Nigdy by mi przez myśl nie przeszło, że zaprzyjaźnię się z mechem. A tu proszę, zaczynam już tęsknić za mechanicznym przyjacielem.

Titanfall 2

PC PS4 XONE PEGI 18

PRODUCENT Respawn Entertainment Wersja PL: tak

Murmur

✚ Otwarte przestrzenie stanowią wspaniałe pole walki. W takich warunkach najlepiej można wykorzystać umiejętności zarówno samego Coopera, jak i mecha.



Gdyby miesiąc temu ktoś powiedział mi, że leżąc zakątarzony w łóżku, spędzę kilka dni na bieganiu mechami po wirtualnych planetach, to kazałbym mu puknąć się jakimś zacynym młotem w głowę. Cóż, okazuje się, że to prawda - tylko krowa nie zmienia zdania!

W przeciwieństwie do pierwszego Titanfalla tym razem otrzymaliśmy pełnoprawną kampanię, której ukończenie zajmuje około 6 godzin. Jest to odpowiednia ilość czasu, żeby zapoznać się z grą przed trybem wieloosobowym. Niestety kampania trochę mnie rozczarowała. Od strony fabularnej raczeni jesteście typową historią o młodym adepcie, niejaki Cooperze, który pragnie zostać pilotem Tytana. Tak się składa, że w wyniku różnych wydarzeń jego marzenie szybko się urzeczywistnia i tak zyskujemy nowego przyjaciela o imieniu BT. Słowo „przyjaciel” nie jest przypadkowe, ponieważ jednym z ciekawszych elementów fabuły jest właśnie możliwość obserwowania, jak człowiek

i maszyna powoli zbliżają się do siebie – gdyby trochę popracować nad ich dialogami, to cała zabawa nabrałaby dodatkowych kolorów.

Wspomniałem jednak o rozczarowaniu. Kampania jest najzwyczajniej w świecie trochę nudna. Można odnieść wrażenie, że wraz z postępami w grze zmienia się głównie otoczenie. Brakuje jakichś walących po ryju zwrotów akcji i sytuacji, które naprawdę ścisnęłyby za serce. Owszem, kilka pomysłów (jak na przykład podróżowanie w czasie) bardzo mi się podobało, ale było tego jednak za mało. Szkoda, bo ten tytuł swoim klimatem daje warunki do opowiedzenia epickiej historii. Nie jest jednak aż tak źle. Pokonywanie kolejnych etapów to dobra zabawa, niestety wszystko zaczyna się rozkręcać pod sam koniec. Lepiej późno niż wcale!

Pod względem graficznym jaki Titanfall 2 jest, każdy widzi. Nie każdy jednak widzi małą interakcję z otoczeniem i chińską roślinność, której nie jest w stanie wprawić w ruch nawet wybuch bomby atomowej.

Bardzo spodobały mi się modele mechów, wrażenie robią też widowiskowe eksplozje, niemniej jednak jest w tej grafice coś biednego. Z żalem muszę również stwierdzić, że polscy aktorzy nie do końca się popisali. Niby nie ma się do czego przyczepić, ale brakuje mi w ich grze pazura!

Na koniec jak zawsze rodzi się pytanie: dla kogo jest ta gra i czy warto wysupiać na nią kilka złotych. Osobiście pewnie bym spasował, głównie ze względu na mój stosunek do mechów, teraz jednak wiem, że popełniłbym błąd. Zapomnijmy o kampanii, bo to tylko parę godzin skakania i strzelania. Multi – dla tego trybu na pewno warto nabyć Titanfall 2. Bawiłem się świetnie i aż żałuję, że czas nie jest z gumy, a praca nie wykonuje się sama...mogłem zostać na garnuszku rodziców. ■

Multi

Sterowanie jest o dziwo wygodne i nie wymaga większych umiejętności. Jest to o tyle istotne, że gra nie oferuje tylko możliwości biegania i skakania, a pod względem pokonywania przeszkód przypomina trochę Mirror's Edge. Jeśli do tego dodamy gadżety, 6 dostępnych Titanów, szeroki wybór broni oferujących dodatkowe tryby i duże, otwarte mapy, to otrzymamy mieszankę niemalże idealną. Rodzajów zabawy też jest kilka, więc każdy znajdzie coś dla siebie, nawet jeśli nie przepada za mechami.



John flirtuje w samolocie. Nie wie, że drink od nieznamym jest naszprycowany.

Pauline, wykonując dokumentację rzeźby, znajduje w postumencie zmyślną skrytkę.



Mistrz Gines de Orduna. Niedgdyś mentor i wybawiciel, obecnie wróg.

Yesterday Origins

PC ■ MAC ■ PS4 ■ XONE ■ IOS ■ ANDROID PEGI 18

PRODUCENT Pendulo Studios **Wersja PL:** tak

User Jama

John Yesterday wygląda jak zwykły, młody, wykształcony człowiek z wielkiego miasta. Pozory jednak mylą, bo żyje już od 500 lat, a swoją długowieczność zawdzięcza pewnemu okultystycznemu rytuałowi dokonanemu w młodości, czyli pod koniec XV wieku.

Czego może chcieć facet, który momentalnie odradza się w młodzieżowej postaci za każdym razem, kiedy umiera? Jedyłą rzeczą, która go trapi, jest brak pamięci. Kiedyś robił notatki, teraz nagrywa na telefonie filmiki, w których sam sobie tłumaczy, kim jest i co ma robić. Celem Johna jest odkręcenie błędu popełnionego w średniowiecznym rytuale. Dla odmiany jego dziewczyna, hakerka Pauline, też się odradza, ale za to z całym kompletem wspomnień, bez konieczności mozolnego odzyskiwania swojej tożsamości.

Yesterday Origins to przygodówka opracowana przez niezależne hiszpańskie studio Pendulo Studios i wydana przez francuski Microids. Jest to ciąg dalszy przygód Johna, Pauline i innych postaci z dobrze przyjętej gry Yesterday z 2012 roku.

Pierwowzór wydany został na PC oraz urządzenia mobilne, a kontynuacja obejmuje dodatkowo platformy konsolowe. Gra nie ma dużych wymagań sprzętowych i z powodzeniem można uruchomić ją na przeciętnym laptopie.

Graficznie Yesterday Origins ściśle nawiązuje do oryginału. Ładne, rysunkowe tła lokacji zostały uzupełnione charakterystycznymi dla Pendulo Studios kadrami kojarzącymi się z komiksem. Dzieje się tak w przypadku oglądania szczegółów wybranych przedmiotów oraz w trakcie scen filmowych. Fabularnie gra żongluje motywami związanymi z inkwizycją, okultyzmem, satanizmem i sekciarstwem. W większości traktuje te tematy z przymrużeniem oka i jako pretekst do wisielczego humoru, ale zdarzają się też momenty makabryczne, jak na przykład samobójstwo pod prysznicem w celu wygładzenia zmarszczek czy skłanianie dziękuję świni do odgryzienia twarzy denata.

Akcja płynnie przeskakuje zarówno między epokami średniowiecza i współczesności, jak i między parą głównych bohaterów.



Zagadki nawiązują do klasyki przygodówek i wymagają zastosowania odpowiedniego przedmiotu lub kombinacji przedmiotów. Pewnym rozwinięciem tego rozwiązania jest jednak konieczność złapania kontekstu. Nie da się bezmyślnie próbować wszystkiego na wszystkim z nadzieją, że coś zaskoczy. Czasami trzeba dodatkowo wskazać, dlaczego podejmujemy dane działanie, a taki kontekst można uzyskać, rozmawiając z postaciami lub badając otoczenie. Zdarzają się momenty, w których można stanąć w miejscu, ale generalnie poziom trudności nie zniechęca do gry. To interesująca pozycja dla fanów tradycyjnych gier przygodowych. ■

Wczorajszy

Yesterday to trafne nazwisko dla faceta, który budzi się z wymaganą przestrożką. Jak się okaże, jego deficyt pamięci związany jest z umyślnym działaniem, a nie ułomnością samej magii. Ktoś celowo nie dodał jednego składnika podczas rytuału, dzięki któremu Yesterday uzyskał dar nieśmiertelności. Być może powtórzenie procesu w pełni rozwiązałoby problem, ale trzeba najpierw zdobyć zakazaną księgę oraz odpowiednie składniki.

Dishonored 2

PC PS4 XONE PEGI 18

PRODUCENT Arkane Studios Wersja PL: tak

Piotr Pienkowski

Od zabójstwa cesarzowej Jessamine Kaldwin minęło 15 lat. Na tronie zasiada jej córka Emily, zaś cesarskim doradcą i zarazem obrońcą jest jej ojciec Corvo Attano – ten sam, który półtorej dekady temu uporał się ze spiskiem i przywrócił tron rodowi Kaldwinów. Smutna rocznica, jak co roku obchodzona na dworze z pełnymi honorami, nie cieszy jednak żadnego z nich.

Nie tylko dlatego, że przypomina o stracie – uświadamia, jak niebezpieczny jest świat, w którym przyszło im żyć. Szczurza Zaraza została pokonana, ale pojawiły się inne przeciwności. Jedną z nich jest Zmora Korony, a raczej ktoś, kto za taką się podaje, mordując w okrutny sposób wszystkich przeciwników młodej cesarzowej. Oczywiście nie przysparza w ten sposób tro-

nowi zwoleńników. Szybko zresztą okazuje się, że to sprytny wybieg, który ma wspomóc nowy zamach stanu. Dowiadujemy się o tym, kiedy do pałacu podczas celebrowania rocznicy wkracza delegacja z dalekiego południa, a wraz z nią... rzekoma siostra Jessamine – Delilah. Oskarża ona Corvo oraz Emily o spisek, a potem każe ich aresztować i sama przejmuje władzę w cesarstwie. W tym momencie Ty, drogi graczu, musisz podjąć decyzję. Możesz bowiem poznać dalszy bieg historii albo jako Corvo, albo jako Emily.

Dishonored 2 pozwala nam rozwiązywać każdy większy problem na kilka sposobów. Pod względem graficznym stanowi pewne odejście od konsekwentnie ponurego oryginału. Więcej, lepiej, jaśniej!



Steampunkowa wersja maski Vadera. Corvo wita ją jak starego przyjaciela.



To pierwszy, ale wcale nie ostatni wybór, jaki przyjdzie Ci podjąć w kontynuacji steampunkowego hitu sprzed czterech lat. Jak wygląda nowa odsłona? Czym się różni? Co zyskała, a co straciła? Zaczniemy od informacji dla tych, którzy świata gry nie znają.

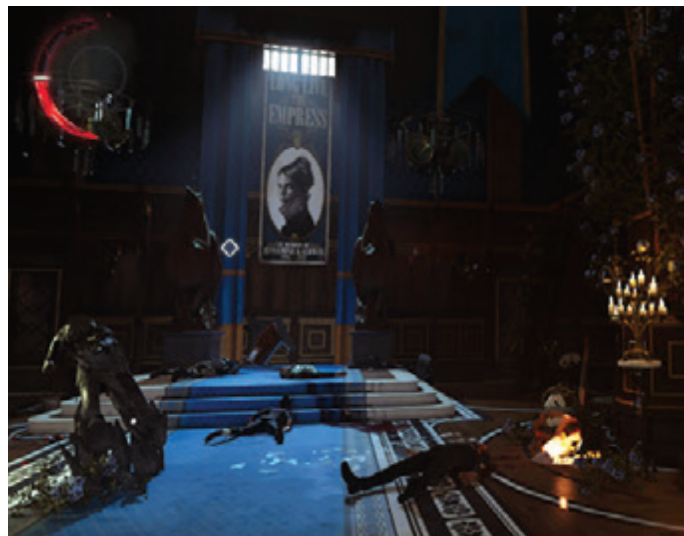
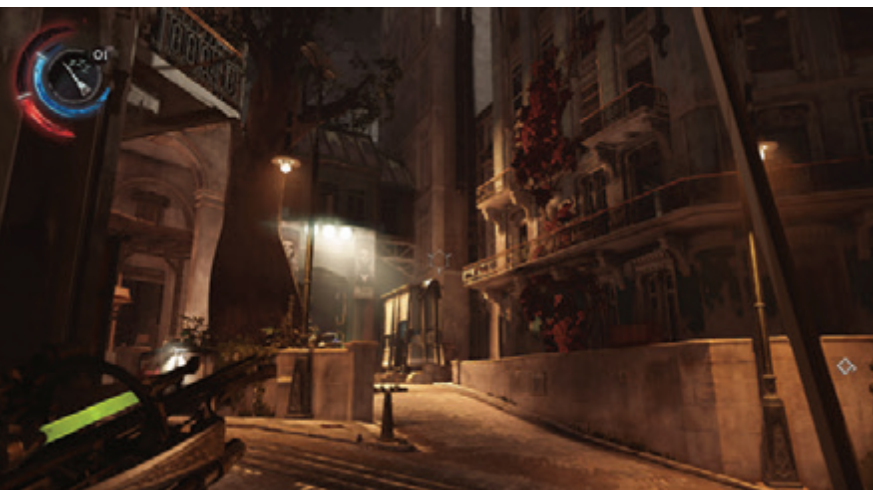
Przede wszystkim należy powiedzieć, że Dishonored 2 to tak zwana „skradanka”, czyli gra podobna na przykład do serii Thief. Oznacza to, że głównym naszym zadaniem będzie przekradanie się przed nosem strażników i wykonywanie kolejnych misji podsuwanych przez rozwój fabuły.

Pjotsze:
Gra prezentuje się jeszcze lepiej niż „jedynka”. Bawiłem się znakomicie, niezależnie od tego, czy wyrąbałem sobie drogę mieczem, czy starałem się pozostawać w cieniu.

Oczywiście, podobnie jak w Thiefach, możemy także iść na rympał i miast być cieniem, stanąć z przeciwnikami do otwartej walki, choć od razu uprzedzam, że nie zawsze będzie to miało sens, a i zginąć jest wówczas o wiele łatwiej. No i nie ma tej przyjemności jak wtedy, gdy przejdziemy całą grę bez jednego zabójstwa!

Po wyborze osoby, którą chcemy grać, pierwszym naszym zadaniem będzie wydostanie się z Dunwall i podróż statkiem o nazwie Groźna Wreğa do portu na południu – Karnaki. Głównym zadaniem będzie poznanie prawdy

♥ Lokacje w terenie otwartym są większe i po prostu zapierają dech w piersi. Mgiełki, pary, światła lamp... Momentami ma się wrażenie, że ten świat naprawdę żyje.



♥ Kolejny zamach stanu i kolejna walka o odzyskanie tronu, tym razem jednak przyjdzie nam zdecydować, czy wcielimy się w Corvo, czy w jego córkę Emily.



♥ Widoczny z lewej czerwony pasek energii regeneruje się samoczynnie do połowy poziomu. Chcąc mieć pełen pasek zdrowia, trzeba doładowywać się wspomagaczami.



o samozwańczej cesarzowej, co będzie polegać zarówno na wykonywaniu zadań, jak i na odsłuchiwaniu wiadomości na audiografach, czytaniu listów i książek, oraz podsłuchiwaniu innych ludzi lub po prostu rozmawianiu z nimi.

Szybko też przekonamy się, że oprócz klasycznych broni, to znaczy miecza, pistoletu oraz minikuszy z różnymi rodzajami bełtów (na przykład usypiającymi), będziemy dysponować także mocami. I tu pierwsza nowość w stosunku do „jedynki” – tym razem możemy ów dar przyjąć lub go odrzucić. Granie bez mocy jest trudniejsze, ale moim zdaniem ciekawsze, bo wymaga większego kombinowania, poza tym jakoś bardziej kojarzy się z tym, co się działo w oryginale.

W dodatku ich zestaw u Corvo i Emily różni się. I wreszcie zamiast ulepszania ich stopień po stopniu, mamy coś w rodzaju drzewek – nie są one jednak zbyt rozbudowane i chyba dobrze, bo możliwości i tak pozostaje sporo. Kolejną innowacją są kościane amulety, a dokładniej mówiąc, możliwość ich tworzenia (bo same amulety istniały już w „jedynce”). Lepsza celność, większa skuteczność ataków, umiejętność odbijania kul mieczem – to tylko niektóre z cudów, jakie na nas czekają. A skoro już mowa o nowinkach, to warto dodać, że poziomy są większe i mają więcej alternatywnych dróg. Inteligencja przeciwników została usprawniona, choć nadal w kluczowych momentach potrafią odwrócić się beztrudnie

Micz:
Dishonored był nieporadny dialogowo, ale urzeknął atmosferą świata, który na naszych oczach umierał. Teraz pokazano słoneczną Karną niczym z BioShock Infinite, jednocześnie czyniąc akcję skrajnie krwawą. Pozostaną fanem oryginału.

plecami do zagrożenia lub nie reagować, kiedy podduszamy kogoś, kto stoi ledwie o dwa metry dalej – ale to przywiera większości gier. Poprawiono także pod względem wizualnym cały interfejs. Co więcej, nasza postać odzyskała głos i w przeciwieństwie do poprzedniej części, rozmawia z napotkanymi ludźmi i komentuje zachodzące wydarzenia. Na początku widzimy też Corvo bez maski i dla fanów oryginału jego spokojne oblicze może być pewnym zaskoczeniem.

Warto w tym miejscu wspomnieć, że w odróżnieniu od „jedynki”, gdzie mieliśmy do czynienia z kinowymi napisami, Cenega zadbała tu o pełne dubbingowe spolszczenie, w dodatku wykonane na bardzo wysokim poziomie.



❖ Interaktywny świat nie tylko pozwala na skorzystanie z wielu dróg dotarcia do celu misji, ale również na zastosowanie różnych sposobów realizacji zadań.

A co pozostało? Cała masa fajnych rzeczy. Podduszanie ofiar i możliwość przenoszenia i chowania ich ciał, podglądanie sąsiednich pomieszczeń przez dziurkę od klucza, wspinanie się po łańcuchach, zbieranie czarnorynkowych dóbr w celu późniejszej ich wymiany na przydatne nam przedmioty – bronie, amunicję, mikstury, a nawet runy. Nawiasem mówiąc, tym razem swoje towary będzie oferować nam nie sam Piero, ale sieć sklepów czarnorynkowych – choć zasada wymiany pozostała ta sama.

❖ Zestaw mocy jest inny dla Emily i inny dla Corvo, a do tego każde z nich ma własne drzewko rozwoju.

Na koniec łyżka dziegciu. Otóż zrobiłem sobie mały research i wiem, że gracze narzekają na niestabilność gry (crashe), na słabą optymalizację (podobne osiągi na diametralnie różnych kartach), niedoczytywanie tekstur, a nawet na zanik dźwięków. Wydawcy gry obiecali, że krótko po premierze wypuszczą patch, który to naprawi. Teraz jednak wyjaśnili, że nastąpi to dopiero za miesiąc, góra dwa. Hmm... Choć sam, co uczciwie muszę przyznać, nie uświadczylem żadnego z opisywanych mankamentów (no, poza zanikaniem dialogu w 2-3 momentach), to jednak mam nadzieję, że mój ulubiony duet Bethesda-Arkane nie zawiedzie, jak wielu innych wydawców w ostatnich czasach. Zwłaszcza że Dishonored 2 to dla mnie zdecydowanie gra roku i szkoda byłoby, gdyby takie mankamenty eliminowały ją do nadania jej właśnie takiego tytułu. **L**

REKLAMA

SUPER MARIO MAKER™

FOR NINTENDO 3DS

KAŻDY MOŻE GRAĆ, KAŻDY MOŻE PROJEKTOWAĆ – TERAZ NA NINTENDO 3DS

PLAY

GRAJ W POZIOMY MARIO GDZIE CHCESZ I KIEDY CHCESZ

CREATE

TWÓRZ WŁASNE POZIOMY LUB WSPÓLNIE RAZEM Z PRZYJACIŁMI

SHARE

PODZIEL SIĘ SWOIM DZIEŁEM Z INNYMI ZA POMOCĄ FUNKCJI STREETPASS LUB W TRYBIE LOKALNYM

100 nowych poziomów w ramach Super Mario Challenge!

PREMIERA 2. 12. 2016

3

2DS

new NINTENDO 3DS XL

CONQUEST ENTERTAINMENT

www.nintendo.pl

© 1985 - 2016 Nintendo. Nintendo 2DS and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo. © 2016 Nintendo.



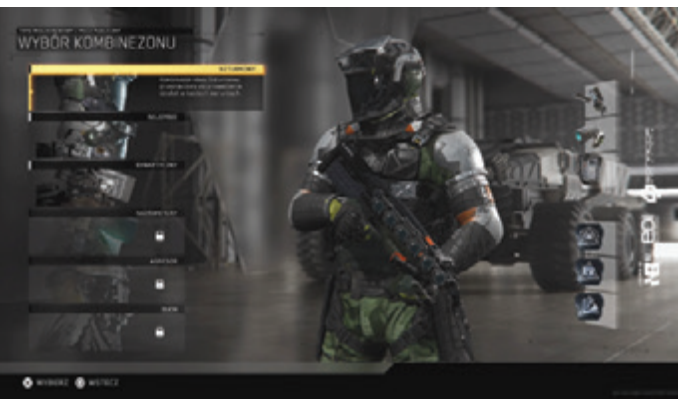
Salter: Trudno cię będzie wołać.

▣ Roboty coraz częściej stają się naszymi kompanami w grach. Na załączonym obrazku sympatyczny Ethan.



▣ Akcja jak niemal z każdego Call of Duty...

▣ Przed rozpoczęciem misji możemy dokonać modyfikacji w naszym uzbrojeniu. Równie istotny jest wybór odpowiedniego kombinezonu.



Call Of Duty: Infinite Warfare

PC PS4 XONE PEGI 18

PRODUCENT Infinity Ward Wersja PL: tak

▣ Murmur

Nie jestem maniakiem serii Call of Duty, jednak wszystkie spędzone z kolejnymi wydaniami godziny wspominam raczej ciepło. Z niepokojem obserwowałem więc reakcję społeczności na zapowiedzi nowej odsłony, a warto przypomnieć, że może „pochwalić” się ona jednym z najgorzej przyjętych trailerów w historii YouTube’a. Czy słusznie?

Nie będę Was trzymał w niepewności. Całe to szczekanie i lament okazały się bezpodstawne i ekipa Infinity Ward zasłużyła na przeprosiny. Przyznam, że sam podszedłem do nowej odsłony z lekką rezerwą i nie byłem zachwycony wizją walki w kosmosie, tym bardziej że ogólnie takie klimaty mnie nie kręcą. Podświadomie jednak nie skreśliłem Infinite Warfare, a spokojnie czekałem na premierę.

Tym razem przecucie mnie nie myliło. Przede wszystkim liczył się dla mnie tryb kampanii; głównie dlatego, że nie mam już czasu na dłuższe zabawy w multi. I dostałem dokładnie to, czego chciałem. Ponad 7-godzinna kampania to tak naprawdę trzymająca w napięciu, pełna wzruszeń i trudnych decyzji opowieść o walce dobra ze złem i o przetrwanie. Akcja gry została osadzona w przyszłości, my zaś od razu trafiamy w samo centrum wydarzeń. Naszym głównym przeciwnikiem jest Admirał Kotch, którego fajtę znamy z „Gry o Tron”. To kawał drania i już na początku gry daje nam podstawy do tego, abyśmy pragnęli jego porażki. Zresztą praktycznie każda postać w nowej odsłonie CoD jest na tyle wyrazista, że ciężko przejść obok niej obojętnie. O dziwo, już drugi raz z rzędu poczułem sympatię do



OJCOWIE

Studio utworzone w 2002 roku przez grupę ludzi odpowiedzialną za powstanie Medal of Honor: Allied Assault. Jeszcze w tym samym roku firma trafiła pod skrzydła Activision i tak zaczęła się przygoda z Call of Duty. Do tej pory Infinity Ward stworzyło 7 części serii.

wspierając nas w drodze do celu robota Ethana.

Kampania sama w sobie jest linio-
waj jednak nie stanowi to większe-
g problemu. Złamanie poboczne oraz
zróżnicowanie misji i sposób przedsta-
wienia wydarzeń trzymają w napięciu
i nie ma mowy o nudzie. Przeniesienie
akcji w przyszłość pociechą za sob
pojawienie się futurystycznych bro-
ni, gotów pozwalających na hako
wanie robotów
czy otrzymanie
wsparcia od
dronów. O ile
walka przy ze-
rowej grawitacji
może się od
poprzednich
czyci, tak

w przypadku, kiedy mocno stąpamy
po ziemi, jest to nadal stary,
dobry CoD.

Duo zabawy daje telatanie. Szaka-
lem futurystycznym myliwcem, któ
reg wyposażenie i wygląd nie
moemy modykować. Sterowanie my-
liwcem jest proste, jednak same poje-
dyńki stanowią większe wyzwanie.

Na PlayStation 4 nowy CoD wygł
da obdnie, a przy tym chodzi bardzo
płynnie, bez względu na to, jak wie-
le dzieje się na ekranie. A praktycznie
cały czas coś dzieje.

Jesteśmy wręcz bombardowani eks-
plozjami, latającymi nad głową statkami
czy kosmicznymi śmieciami.

Wspomnę jeszcze pokrótce o trybie
multi i bieganiu za zombiakami. Multi
w dużym stopniu przypomina tryb
znany z Black Ops 3, co może być po-
wodem do niezadowolenia. Przenie-
sienie gry w inny klimat powinno po-
ciągnąć za sobą nieco więcej zmian.

Jestem świeżo po grze w Titanfalla 2
i muszę przy-
znać, że Re-
spawn En-
tertainment
lepiej poradzi-
ło sobie z wy-
zwaniem. Jak
dla mnie Infi-
nite Warfare

❖ Patrzenie na
ginących członków
drużyny może pod-
dać w wątpliwość
sens misji.

❖ Hakowanie
robotów to nie tylko
dobra zabawa, ale
i ważny element
strategii.

W grze usłyszymy Mirośława Hermaszewskiego, Marcina Dorocińskiego i Jarosława Boberka. ❖

oferuje zbyt wiele różnych trybów,
a sama rozgrywka jest dosyć cha-
otyczna, trup zaś pada często i gęsto.
Fajnie, że mamy do wyboru modyfi-
kowlne kombinezony i spory wybór
broni do odblokowania. W dodatku
tym, którzy nie wykazują się zbytni-
mi umiejętnościami na polu walki, roz-
wój ułatwi na pewno możliwość wy-
konywania minizadań. Nie zmienia to
jednak faktu, że tryb multi brakuje
rozmachu kampanii. Osobiście wolał-
bym więcej taktyki na rzecz spowol-
nienia tempa rozgrywki.

Bardziej zaś do gustu przypadł mi
tryb Zombie, w którym przenosimy się
do parku rozrywki rodem z lat osiem-
dziesiątych i pokonujemy kolejne fale
umarłaków. Nowością w porównaniu
do poprzednich części są karty umie-
jętności, które aktywujemy w trakcie
gry. Doskonały tryb, jeśli nie mamy zbyt
wiele czasu, a chcemy sobie postrzelać.

Ekipa Infinity Ward odwalila kawał
dobrej roboty, tworząc grę, która do-
starcza niezapomnianych przeżyć
i bardzo wysoko stawia poprzeczkę
swoją widowiskowością i rozma-
chem. To już nie pierwszy raz, kiedy
Call of Duty chwycił moje emocjonal-
nie rozchwiane wnętrze w garść i wy-
cisnęło kilka łez... za co dziękuję! Ech,
człowiek po trzydziestce robi się sen-
tymentalny. ❖



Battlefield 1

PC PS4 XONE PEGI 18

PRODUCENT EA DICE Wersja PL: tak

Pocztar

Battlefield 1 zadebiutował i zwerbował graczy na fronty pierwszej wojny światowej, tak rzadko w grach eksploatowanej. Na szczęście oblicze gry niespecjalnie się zmieniło i nadal dostajemy kawał porządnego FPS, który daje radę w kampanii dla samotnego gracza i rządzi w trybach multiplayer.

Tryb dla singla pełni rolę samouczka. W doskonałym prologu poznamy niuanse sterowania, ale i zrozumiemy, ile młodych ofiar pochłonęła wojna. Następnie kampania rzuci nas w kilka miejsc, abyśmy mogli wcielić się w każdego z pięciu bohaterów i wziąć udział w bitwach na różnych frontach. Przemierzmy ubłocone okopy czy gorącą pustynię, ale i polatamy eksperymentalnym dwupłatowcem w zdecydowanie najładniejszych sekwencjach gry. Wierzchołki gór, które mijamy, wykonując podniebne ewolucje, to już jakość przyrodniczego filmu na Blu-ray. Atrakcji nie zabraknie – weźmiemy udział w ekscytującym pojedynku czołgów, postrzelamy z dział przeciwpancernych, założymy praktycznie niezniszczalną broń i zakradniemy się do niejednego obozu wroga.

Kampania jest intensywna, ale znów zdecydowanie za krótka, a żaden z pięciu rozdziałów nie łączy się fabularnie z pozostałymi. Każdy ma innego bohatera, który jest jedynie maleńkim trybikiem wielkiej wojny. Jest heroizm, ale nie ma zbawiania świata. Twórcy starają się zaskoczyć nas na każdym kroku i czasem udaje się to fenomenalnie (o scenie z gołębiem pewnie już słyszeliście?). Poszczególne etapy można przejść, albo otwierając ogień i skupiając na sobie uwagę wrogów, albo po cichu,

Malownicze, senne miasteczka można równać z ziemią przy pomocy czołgów.

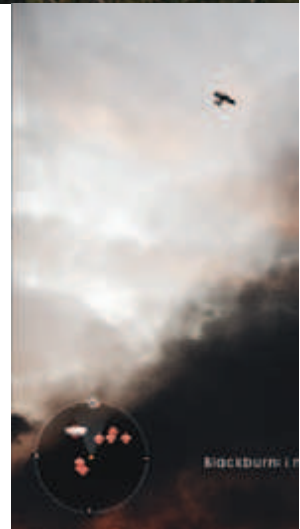


uważając, by nie podnieść alarmu. Druga taktyka to spore ułatwienie, bo SI przeciwników do najbardziej wyszukanych nie należy. Gra nadrabia bardzo wysokim poziomem graficznym, chociaż miałem wrażenie, że niektóre misje zostały bardziej dopieszczone niż inne. Sprawdźcie sami, rozdziały można bowiem rozegrać w dowolnej kolejności.

Battlefield 1 momentami zachwyca i wciąga, szczególnie w trudniejszych momentach, kiedy trzeba zniszczyć opancerzony pociąg lub obronić lokację przed falami wrogów. Podobała mi się różnorodność

Ogień i dym wyglądają świetnie, potęgując wrażenia płynące z wojennej zawieruchy.

broni, chociaż musicie mentalnie przestawić się na jej archaiczne właściwości. Ponażekacie na karabin z lunetą, który trzeba ładować po każdym strzale, nawet w ferworze walki, gdzie liczy się każda sekunda. Ówczesne realia odwzorowano perfekcyjnie, z przyjemnością patrzy się więc na uzbrojone jednostki, mundury, broń czy budynki, które walą się w gruzy pod ostrzałem czy gąsienicami ciężkich czołgów. Szkoda tylko, że rys historyczny jest raczej ubogi i ogranicza się do plansz z kilkoma zdaniem wstępu.





❖ Specjalna broń ogranicza widok, ale jest praktycznie niezniszczalna. Przydaje się szczególnie w trybach multi.

Ja latam!



Pojedynki z myśliwcami i zestrzeliwanie bombowców to jeden z najlepszych momentów w kampanii. Dodajcie do tego emocjonujące pojedynki z graczami on-line. Dzięki temu mamy w jednym klasycznym FPS, symulator czołgu i symulator lotu!

Daniem głównym jest oczywiście multiplayer. Nowością w trybie wieloosobowym są Operacje pozwalające nawet 64 graczom wziąć udział w następujących po sobie bitwach na dużą skalę. Na rozległych mapach będziemy przejmować strategiczne punkty, a pomogą nam w tym pojazdy. Łatwiej teraz podczas respawu zasiąść za sterami dowolnego czołgu, pojazdu wodnego czy samolotu. Da się też jeździć konno.

❖ Działo przeciwlotnicze daje ogromną przewagę, ale jesteśmy przy nim odkryci i narażeni na ostrzał.

❖ Battlefield 1 może być jaskółką, zwiastującą powrót gatunku FPS do okresów I i II wojny światowej a odwrócenie się od modnego ostatnio trendu strzelanin „high-tech”. Tęskniłicie?

Przegrywająca drużyna może wykorzystać tak zwanego Behemota, czyli ogromny zeppelin Airship L30, statek Dreadnought czy opancerzony pociąg. Trudno je zniszczyć bez skupienia siły ognia całej drużyny. Ciekawie wypadają też jednostki specjalne. Na mapie pojawia się zestaw specjalnego uzbrojenia, a jeden z graczy może go podnieść, stając się maszyną do zabijania w zbroi czy z miotaczem ognia. Zmagania w Operacjach mogą trwać nawet kilkadziesiąt minut. Mamy wtedy wrażenie uczestnictwa w wojnie totalnej rozgrywanej się na lądzie, w wodzie i w powietrzu.

W innych trybach drużyna musi łapać i transportować we wskazane miejsce gołębie pocztowe, wysłać wiadomość i czekać na wsparcie artylerii, a wszystko oczywiście pod ostrzałem drużyny przeciwnej. Mamy też Podbój na większych i mniejszych mapach, Szturm polegający na destrukcji telegrafów

przeciwnika czy kochany przez graczy Deathmatch. Punkty zdobywamy za eliminację wrogów i wykonywanie zadań, odblokowując kolejne poziomy doświadczenia. Za sukcesy dostajemy walutę i specjalne skrzynki, w których znajduje się losowo generowane uzbrojenie. Można je też kupić i trafić na broń specjalną lub oryginalną skórę.

W Battlefield 1 chce się grać i to w obu trybach. Łatwo popaść w syndrom „jeszcze jednej partyjki”, bo mapy w multiplayerze wyglądają wspaniale i są dość zróżnicowane. Inaczej walczy się w lesie, gdzie na przeciwnika można wpaść w każdej chwili, inaczej w mieście, a jeszcze inaczej na pustyni, gdzie trudniej się skryć, ale i łatwiej przyjąć pozycję dla snajpera. Taktkę warto rewidować w zależności od sytuacji, bo strzelba może uratować nam życie równie często, jak karabin o dużym zasięgu. A teraz wybaczyć. Służba wzywa. ■



✦ Mała dziewczynka wraca ze spaceru. Proszę nie pytać o plamę krwi za ramię. Proszę o niej zapomnieć.



✦ Pokój dziecinny przypomina, że świat jest jednak piękny, kolorowy i uporządkowany.



Yomawari

PC PSV

PRODUCENT Nippon Ichi Software Wersja PL: nie

■ Paweł Schreiber

✦ Ale nie każdy ma taki fajny pokój.

Niczego w życiu nie bałem się tak bardzo, jak szlafroka wiszącego kiedyś w mieszkaniu mojej babci. Miałem wtedy cztery lata. W ciemności szlafrok zmieniał się w ledwie zarysowaną postać ludzką, która, kiedy się na nią nie patrzyło, zbliżała się krok za krokiem do mojego łóżka. Wszystkie strachy, którymi dzisiaj próbuje karmić nas popkultura, to mały pikus przy strachach z dzieciństwa. Dobrze o tym wie Yu Mizokami, główna projektantka Yomawari: Night Alone.

Przyzwyczailiśmy się do tego, że w horrorze psychologicznym głównym bohaterem powinien być człowiek po przejściach. W Yomawari kierujemy dla odmiany pocziwą, słodką do bólu dziewczynką. Pewnego wieczora wychodzi na spacer ze swoim pieskiem Poro, ale wraca bez niego, wlokąc za sobą po chodniku smycz. Kiedy jej siostra dowiaduje się, że piesek uciekł, rusza na poszukiwania, prosząc naszą małą bohaterkę, żeby została w domu. Ale robi się coraz później, a siostra ani piesek nie wracają. Dziewczynka rusza w ciemne uliczki miasta. Okazuje się nagle, że są zupełnie inne niż w dzień. W świetle mrugających lamp ulicznych pojawiają się i znikają dziwne cienie. W zaroślach coś kłębi się i szeleści. Za płotem, na środku jezdni, stoi jakiś dziwny człowiek. Nagle zaczyna biec w naszym kierunku.

Stwory, które wychodzą nocą na ulice miasta, nie zawsze są upiorne – czasem wyglądają pocziwie jak postać z kreskówki, czasem są po prostu dziwne, a czasem w tej swojej dziwności piękne (jak na przykład zajmujący pół ulicy falujący na wietrze demon).



Zawsze są natomiast niezrozumiałe – nie wiemy, skąd się wzięły i o co im chodzi. Często nie wiemy też, jak się zachowają: niektóre są ślepe i reagują tylko na dźwięk, inne są niewidoczne, chyba że oświetlimy je latarką, jeszcze inne zupełnie nas ignorują i zajmują się swoimi sprawami. Dziewczynka często nie jest dla nich przeciwnikiem, tylko po prostu intruzem w ich obcym, nocnym świecie, w którym ożywają wszystkie strachy z japońskiego folkloru.

Po otwartym świecie miasteczka poruszamy się, wykonując kolejne zadania fabularne. Nasza postać jest bezbronna, więc najważniejsze są proste mechaniki skradanki: oszczędne wykorzystywanie latarki, cichy chód, ukrywanie się za krzakami czy sztyldami. Do tego dochodzą proste łamigłówki – używanie znalezionych przedmiotów i otwieranie drzwi. Prosta mechanika nie rzuca na kolana, ale i nie musi. W Yomawari ważna jest przede wszystkim niesamowita atmosfera, znajdująca się w połowie drogi między wczesnymi Silent Hillami a filmem „Spirited Away”, wspomaganą cudowną, kreskówkową oprawą graficzną i dźwiękiem, od którego ciarki przechodzą po plecach. Do tego oszczędnie opowiedziana historia, która solidnie straszy, ale jeszcze bardziej porusza. ■

Polscy producenci gier video w europejskiej czołówce!



Kreatywna
Europa
MEDIA



materiały: CD Projekt S.A.

PROGRAM KREATYWNA EUROPA jest to program unijny zaplanowany na lata 2014-2020, oferujący finansowe wsparcie dla sektorów kultury, audiowizualnego i kreatywnego. Na program składają się trzy komponenty: komponent Kultura, komponent międzysektorowy oraz MEDIA. Jednym z priorytetów programu jest zwiększenie cyrkulacji dzieł europejskich oraz pomoc w stawianiu czoła wyzwaniom rewolucji cyfrowej i globalizacji, dlatego komponent MEDIA dofinansowuje nowe technologie, w tym projekty interaktywne, gry video, dystrybucję i promocję on-line, działania związane z rozpowszechnianiem filmów i utworów audiowizualnych na europejskim i międzynarodowym rynku.

Od roku 2014 program Kreatywna Europa – komponent MEDIA przeznaczył łącznie ponad 9 mln euro na development projektów oraz koncepcji gier video o rozbudowanej narracji i wymiarze europejskim. Od trzech lat polscy producenci gier plasują się w bezsprzecznej czołówce na tle pozostałych krajów uczestniczących w komponencie MEDIA. Dotychczas dofinansowanie uzyskało bowiem 10 projektów z Polski, a łączny budżet przeznaczony na współfinansowanie ze środków programu Kreatywna Europa, komponent MEDIA wyniósł 1 206 920 00 euro. Porównywalnymi rezultatami mogą pochwalić się jedynie: Niemcy, Dania, Francja oraz Norwegia.

Dofinansowanie developmentu gier video skierowane jest do niezależnych firm europejskich pragnących rozwijać projekt cyfrowej gry video, niezależnie od platformy oraz planowanego sposobu dystrybucji. W każdym przypadku gra musi być przeznaczona do komercyjnej dystrybucji, charakteryzować się wysokim stopniem

interaktywności oraz posiadać elementy narracyjne. Projekty powinny także posiadać potencjał komercyjny i cechować się oryginalnością, innowacyjnością i kreatywnością oraz promować różnorodność kulturową, europejską tożsamość i dziedzictwo. Development gry video są to działania od pierwszego pomysłu do produkcji pierwszego prototypu nadającego się do gry lub pierwszej wersji testowej, w zależności od tego, co nastąpi wcześniej.

Wśród polskich beneficjentów znaleźli się do tej pory m.in: Bloober Team („Medium” i „Dum Spiro”), CD Projekt („CPF” – roboczy tytuł, „Wiedźmin 3: krew i wino” oraz pozostałe części trylogii dofinansowane jeszcze w ramach poprzedniej edycji programu MEDIA 2007-2013), Telehorse („Transatlantic”), Nawia Games („In Pale Lamplight”), Fuero Games („Bushy Tail”), Future Green Innovations („Flynn and Emma’s funny adventure”), 11 Bit Studios („Industrial”) oraz Plastic s.c. Michał Staniszewski i Kinga Staniszevska („Your Kingdom Come”). Całkowity budżet przeznaczony przez program Kreatywna Europa, komponent MEDIA na Development gier video w 2017 roku szacowany jest na 3,7 miliona euro. W ramach tego schematu istnieje możliwość otrzymania dofinansowania pomiędzy 10 000 a 150 000 euro, jednak wysokość grantu nie może przekroczyć 50% całkowitych kwalifikowanych kosztów działania.

Następny termin naboru wniosków, który odbywa się raz w roku, upływa 2 marca 2017*.

Większość z dofinansowanych w ostatnich latach projektów znajduje się jeszcze w fazie rozwoju lub jest na etapie produkcji. Wiedząc, że dostarczą graczom niezwykłych emocji, z niecierpliwością czekamy na ich odstony i zachęcamy do składania wniosków na kolejny nabór!

WIĘCEJ INFORMACJI:

www.kreatywna-europa.eu www.kreatywna-europa.eu

*termin może jeszcze ulec zmianie



Watch Dogs 2

PC PS4 XONE PEGI 18

PRODUCENT Ubisoft Wersja PL: tak

b-side

Czasami gorzej znaczy lepiej. Ubisoft zrezygnował z ambitnej opowieści noir, bo ta średnio mu się udała w pierwszej części gry, i postawił na zdecydowanie lżejszy, naiwny wręcz klimat. Watch Dogs 2 to cukierkowa wersja serialu „Mr. Robot”. Opowiada o poważnych sprawach niczym GTA V, ale ocieka popkulturową tęczą jak Saints Row 3.

Jeśli nie słyszeliście o nowej serii Ubisoftu, to w skrócie jest to kolejna ich marka (po Assassin's Creed i Far Cry) z otwartym światem, ale osadzona we współczesnych czasach i w dużych miastach. Pozornie kopiuje-wkleja wymienionych tytułów, ale zamiast biegać po dachach i polować na zwierzęta, bawimy się smartfonem i laptopem, żeby wpływać na otoczenie.

Tym razem miejsce mściciela w prochowcu zajmuje zgraja dzieciaków podpisująca się jako hakerski kolektyw DedSec i trochę nie mogąca się zdecydować, czy ważniejsza jest dla niej walka z systemem, czy dobra zabawa.

Nasz protegowany, Marcus, to najnowszy nabytek gangu. Generalnie wszystko tu wygląda jak w teledysku. Wszyscy są piękni, bogaci i mają perfekcyjne stylizacje – jak celebryci. Bohaterowie są zżyci ze sobą jak paczka najlepszych kumpi, dni spędzają w tajnej kanciapie kiepsko ukrytej pod sklepem z komiksami, zwycięstwa fetują imprezą, a jeśli nie robią właśnie psikusów złym korporacjom, to myślą o tym, jak zwiększyć swoją popularność w social mediach. Albo rozprawiają, czy lepszy jest „Obcy”, czy „Predator”. Brzmi dobrze? Nie wiem, ale w praktyce sprawdza się to lepiej od kolejnych smutnych opowieści, w których ten smutek wpycha mi się graczowi na siłę, a wątki nie trzymają się kupy.

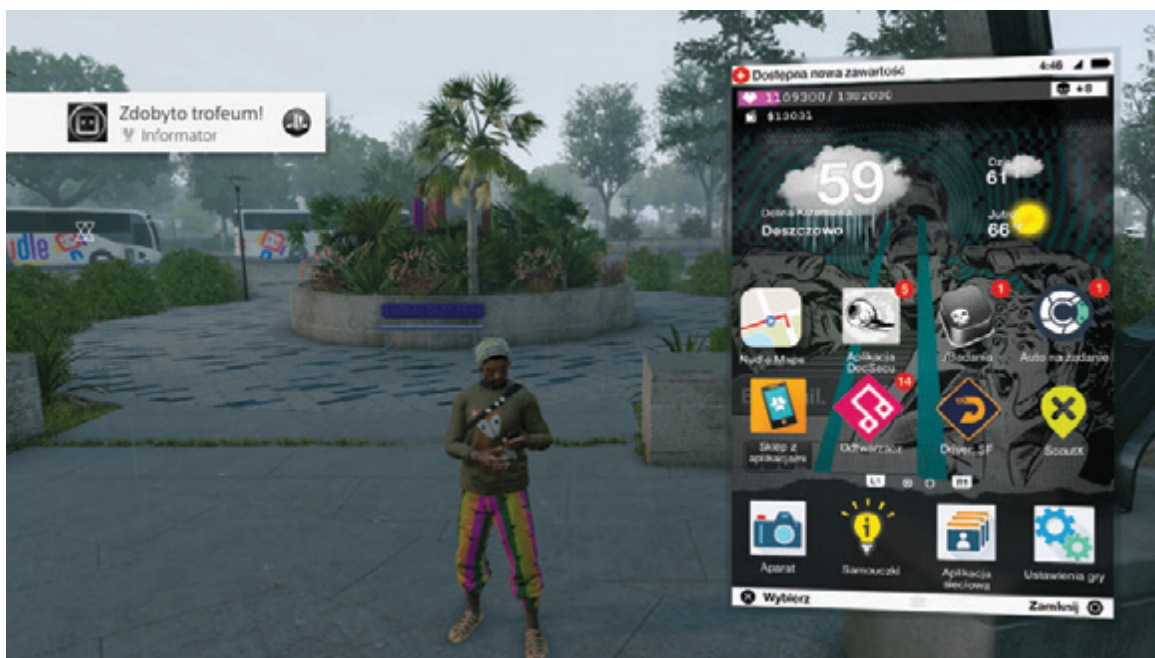
Watch Dogs 2 ma coś w sobie nie tylko ze wspomnianego Saints Row 3, ale i GTA: San Andreas. Twórcy napracowali się nad pomysłowymi misjami. Wspinamy się na szczyty budynków, żeby malować graffiti, walczymy z konkurencyjnymi hakerami, urządzamy scam na nieuczciwym biznesmenie,



W wolnej od walki z systemem chwili można opuścić San Francisco przez słynny most Golden Gate i pobałaganić w wypoczynkowej okolicy.

kradniemy niepublikowany trailer... gry od Ubisoftu. Do tego masa tradycyjnych minimisji: robimy za kierowcę, strzelamy sobie fotki na tle wskazanych atrakcji, ścigamy się i odszukujemy znajdkki. Tak, to rzeczy, które widzieliśmy już setki razy, ale tutaj po prostu świetnie się sprawdzają. Także dlatego, że luzacka atmosfera nie tworzy presji ciągłej pogoni za rozwiązywaniem zadań z głównego wątku.

Bo kto jest w zasadzie tym głównym wrogiem? Ponownie jest to nadzorujący miasto system ctOS oraz korporacje, które tylną furgą wyprowadzają tysiące osobistych danych, aby lepiej profilować reklamy. Brzmi znajomo? Dzieciaki z DedSec nie mają spójnej wizji działania – są więc zupełnym



☛ Jak pada deszcz, to dzieci marudzą. Najlepiej wtedy dać im do zabawy komórkę, niech sobie trochę pohakują.

☛ Ograniczona przestrzeń na ten podpis nie pozwala opisać, jak niemiłosiernie wolno sunie po torach naczelna atrakcja SF.

przeciwieństwem Aiden'a z pierwszej części – ale chcą zrobić coś dla społeczeństwa. Większość głównych zadań kręci się wokół kradzieży klucza dostępu, znalezienia sposobu na otwarcie drzwi i w końcu zhakowania ważnego urządzenia. Czasem pojawia się zagadka logiczna. Na szczęście bardzo różnorodna otoczka misji wygrywa walkę o moją uwagę i nie powoduje uczucia znużenia.

dwie nowe zdalnie sterowane zabawki – jeżdzący „skoczek” i dron. Dzięki nim w końcu nie trzeba wszędzie samodzielnie się zakradać, tylko w „hakerskim stylu” pozwolić, żeby maszyna działała za nas. W połączeniu z trybem, w którym przełączamy się na wizję z odległych kamer, możemy sporo zdziałać, przykucnięci gdzieś za stertą euro-palet. Wygodne!

Co na minus? Ucieczki autem po mieście są zdecydowanie mniej popisowe, również ruch uliczny nigdy nie jest na tyle

☛ Rzeczy, które widzieliśmy już setki razy, tutaj świetnie się sprawdzają. Luzacka atmosfera nie tworzy presji ciągłej pogoni za głównym wątkiem. ☛

Wciąż zabawą jest drobne hakowanie otoczenia – ogłuszające wrogów wybuchy, manipulacja sygnalizacją świetlną, odcinanie od prądu czy wabienie wroga. Odrobinę różnorodności wprowadza opcja zdalnego sterowania wózkami widłowymi i podnośnikami, ale już kapitalne jest hakowanie... cudzych samochodów. Można łatwo odprawić policję na bok albo narobić dymu na strzeżonym placu, gdy nagle auto bez kierowcy ożywa.

Świetnym dodatkiem do wszechmogącego smartfona i laptopa są

gęsty, aby dobrze wykorzystać go do zgubienia pościgu. Teoretycznie znacznie gorzej wypada walka bronią palną, ale to akurat nie jest kłopot, bowiem mniej tu sytuacji, gdy musi dojść do otwartego konfliktu. Zresztą ja zawsze czułem w takich grach niesmak, gdy nie udało mi się skończyć etapu po cichu, tylko musiałem najpierw unieszkodliwić każdego jednego strażnika. Stąd też z nowych pukawek najbardziej podoba mi się paralizator.

Finalnie elementem, który przekonuje mnie do gry, jest słoneczne



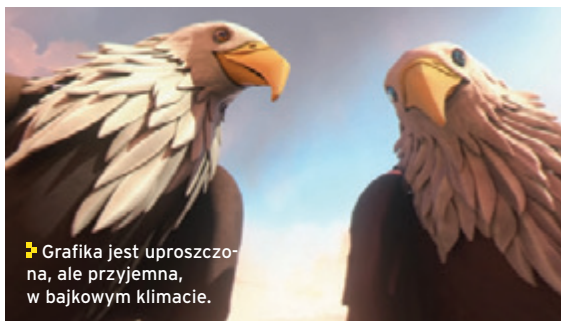
☛ Rodzinka



Poznajcie ich, oto ekipa Watch Dogs 2! Od lewej – Horatio, Marcus, Śruba, Sitara i Josh. Wystylizowani jak w „Mr. Robot”, zakumplowani jak w „Przyjaciółkach”. Gry rzadko mają tak dobrze zgrane i „zagrane” postaci.

San Francisco zamiast ponurego Chicago. To bardzo realnie pulsujący miejskim życiem teren, a do tego projekt idealnego miasta pełnego zieleni i poukrywanych tarasów. To także pierwsza od dawna gra, którą chce mi się bawić jak GTA: zwiadać zakątki, zatrzymać się przy ulicznym grajku, wpaść do knajpy po napój, odpalić radiostację, podebrać komuś sportowy samochód i jechać cyknać fotkę przy znanym muralu. Tym bardziej szkoda, że na PS4 liczba klatek spadła parę razy do poziomu wręcz niegrywalnego.

Watch Dogs 2 to dobry sequel i zaskakująco fajna alternatywa dla GTA. Nie tak olbrzymia, ale podobnie relaksująca. ■



✚ Grafika jest uproszczona, ale przyjemna, w bajkowym klimacie.

Eagle Flight



PRODUCENT Ubisoft Montreal Wersja PL: tak

✚ Pocztar

Eagle Flight, debiutancka gra Ubisoftu w technologii VR, pozwala graczowi wcielić się w orła bielika, który, szybując nad przejętym przez dziką naturę Paryżem, nauczy się wieść żywot charakterystyczny dla tych ptaków.

Kierunek lotu nadajemy ruchami głowy i sprawdza się to wyśmienicie – gogle VR są przecież niezwykle precyzyjnym kontrolerem. Skreścamy, pochylając łepetynę w bok, można też nią kręcić, chociaż gra odradza to irytującymi i przysłaniającymi widok komunikatami. Pad służy zarówno do walki i obrony, jak i do przyspieszania i zwalniania. Dodam, że uczucie pędu jest tu oddane znakomicie.

Fabuła pełni rolę samouczka. Na niebie nad Paryżem przyjmujemy kolejne misje i wyzwania, w których nauczymy się przelatywać z gracją przez obręczę, łapać ryby w locie, eskortować partnerkę do gniazda czy walczyć z nietoperzami i sępami. Początki są banalne, z czasem robi się jednak piekielnie trudno. Kiedy zaczynamy latać w ciasnych korytarzach, musimy w ułamku sekundy omijać przeszkody, wznosić się lub opadać, a gra wymaga wtedy absolutnego skupienia, małpiej zręczności i nadludzkiego refleksu.

✚ Loty ponad miastem uzależniają. „Orla cień” już nigdy nie będzie brzmiał tak samo.



✚ Multiplayer to miły dodatek. Miejmy nadzieję, że będzie rozwijany.

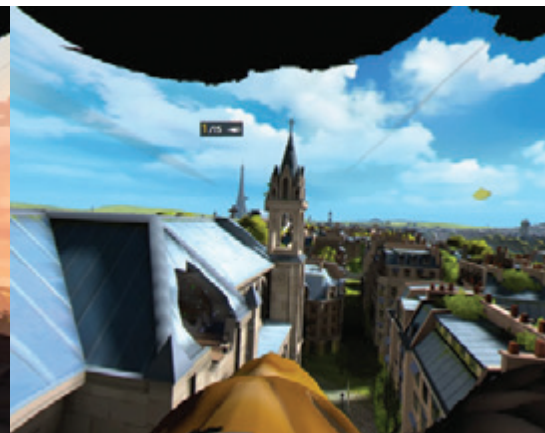
Śrubujemy więc czasy, porównując je z innymi graczami, a za każdą misję zdobywamy do trzech gwiazdek, które odblokowują kolejne wyzwania. Całość wciąga jak diabli: dawno żadna gra tak nie motywowała mnie do powtarzania jednego przelotu po 50 razy i nauczania się trasy na pamięć, byle tylko poprawić wynik o jedną sekundę. Fani Wipeouta czy wyścigów samochodowych doskonale wiedzą, o czym mówię. Z czasem nabędziemy nowe umiejętności takie jak na przykład orli krzyk. Fala dźwiękowa pozwoli zestrzelić przeciwników, ale niektóre zwierzęta potrafią oddać i zastawiać na nas pułapki.

Zabawy jest tu na kilka godzin, ale zostanieie na dużo dłużej, bo instynktowne sterowanie, parcie na bicie kolejnych rekordów, szukanie znajdziek oraz zmagania sieciowe skutecznie zatrzymają Was w goglach na głowie. Widoki są ładne, chociaż opuszczony przez

ludzi Paryż jest niewielki, a mocno uproszczone obiekty i tak dorysowują się na naszych oczach. Nie grafika jest tu jednak najważniejsza, tylko wolność, którą daje pęd.

Online mamy tylko jeden tryb: polatamy w „trzyorłowych” drużynach, dostarczając pożywienie do gniazda i uważając na przeciwników i otoczenie. Zgrany team będzie się osłaniał podczas eskortowania zdobywcy, co dodaje całości taktycznego posmaku.

Ubisoft zrobił grę, w której śmiganie ponad paryskimi dachami i szukanie poukrywanych ptasich piór ma sens. I w blasku słońca, przy pięknej muzyce, po prostu chce się to robić. Nie stwierdziłem żadnych zawrotów głowy czy mdłości, pomimo spędzenia wielu godzin na oglądaniu czubka własnego dzioba. I chociaż do doskonałości sporo zabrakło, symulator bycia ptakiem porwał mnie o wiele bardziej niż jakikolwiek Ace Combat. ■



Robinson: The Journey



PRODUCENT Crytek Studios **Wersja PL:** nie

■ Pocztar

Niemal równą dekadę temu Crytek wysoko ustawił graficzną poprzeczkę Crysisem. Teraz przeciera szlaki swoją drugą produkcją na VR. Robinson: The Journey to póki co najładniejsza gra z czasową wyłącznością na gośle Sony. Statek kosmiczny Esmeralda przewoził na pokładzie 3000 osób. Teraz oczami ocalałego partrzymy z oddali na jego wrak. Czy młodemu Robinowi uda się wyjaśnić, jak doszło do katastrofy i dlaczego podczas ewakuacji wylądował na planecie pełnej dinozaurów?

Grę zaczynamy w prowizorycznym obozie. Do dyspozycji mamy dwóch towarzyszy niedoli: małego wytresowanego T-rexa, który może aportować lub ryknąć na zawołanie, by pomóc odblokować drogę, oraz przemądrzałego, zabawnego robocika – latającą jednostkę HIGS. Podobnych będziemy szukać w grze, aby złożyć sobie historię z odczytów ich czarnych skrzynek. W dłoni dzierzmy urządzenie przypominające wyglądem PS Move. Posłuży nam do skanowania oraz podnoszenia przedmiotów, chociaż w grze sterować można tylko padem. Nie jest to do końca precyzyjne, ale całość stosunkowo łatwo opanować.

W zapowiedzi narzekałem na kamerę. W finalnej wersji dodano trzy opcje, ale od preferowanego płynnego widoku można niestety dostać mdłości (nie da się zmniejszyć tempa obrotu). Wybrałem więc mniejsze zło – skokowy obrót o 45 stopni za pomocą prawej gałki. Na szczęście obraz nie robi się przy tym czarny, jak w Here They Lie.

Przemierzamy podzieloną na pięć miejscówek ślicznie odwzorowaną dżunglę, która tętni życiem,

a flora i fauna pokrywają każdy jej cal. Odgłosy zwierząt, od owadów po największe gady, robią wrażenie. Pierwsze spotkanie z dinozaurami można porównać do dziewiczego seansu „Parku Jurajskiego”, a lokacje aż chce się eksplorować. Wycieczka pieszo trochę się dłuży, bo nie ma opcji biegu czy nawet szybkiego chodu, a błyskawiczna podróż odblokowuje się dopiero po ukończeniu gry. Wędrówkę wzbogaca wspinaczka, którą praktykujemy, wciskając na przemian L2 i R2 i wykonując ruchy głową. Pomyłka oznacza upadek i w niektórych przypadkach zgon. W formie mini-gry możemy też skanować napotkane stworzenia, dodając je do bogatej wirtualnej encyklopedii. Jako dodatek się sprawdza, ale szybko może się znudzić.

Eksploracja prowadzi do kolejnych interakcji z otoczeniem i zmusza do rozwiązywania raczej prostych zagadek, jak naprawa prowizorycznych urządzeń czy przywrócenie zasilania, chociaż są momenty, w których można się zaciąć. Gra nie prowadzi za rączkę, a czasem wręcz

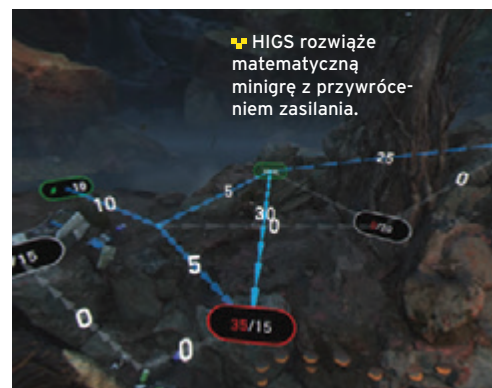


■ Faunę skanujemy, najeżdżając na zielone kropki i unikając czerwonych.

■ CryEngine

Robinson oprócz tego, że cudownie wygląda, jest kojącą zmysły grą eksploracyjną. Crytek wypuścił ją kilka miesięcy po Climb na Oculusu, gdzie rozrywkę zbudowano na obecnym także w The Journey wspinaniu się po skałach.

■ Encyklopedia to nie tylko suche fakty, ale i ładne obrotowe modele 3D.



■ HIGS rozwiąże matematyczną mini-gry z przywróceniem zasilania.



nieprecyzyjnie przekazuje cele misji, możecie więc przytapać się na łażeniu w kółko. Całość można ukończyć w 3-4 godziny, ale po całkiem emocjonującym finale, wykorzystującym elementy skradanki i jeszcze bardziej kojarzącym się z klasykiem Spielberga, pozostaje jednak spore uczucie niedosytu. Gra sprawia wrażenie prologu do większej i bardziej rozbudowanej historii – tym bardziej może odstraszać jej cena. Produkcja Cryteku, chociaż naprawdę potencjałem. Może kiedyś jeszcze doczekamy się kolejnej odsłony eliminującej błędy i pogłębiającej mechanikę gry. ■

Batman: Arkham VR



PRODUCENT Rocksteady Studios **Wersja PL:** tak

■ Pocztar

Czy kiedykolwiek próbowałeś wypowiedać głębokim głosem słynne: „I'm Batman"? Batman: Arkham VR pozwoli naprawdę stać się Mrocznym Rycerzem, spełniając tym samym marzenia wszystkich wiecznych chłopców pragnących choć na moment przywdziać czarną pelerynę.

Stworzona przez Rocksteady przygoda to pokaz siły i możliwości PlayStation VR. Po założeniu gogli i kalibracji kontrolerów (wskazane jest granie na stojąco) możemy na moment stać się paniczem Wayne'em, by po chwili po raz pierwszy przywdziać kultowy strój i zjechać do jaskini Batmana. Wrażenia są niesamowite: wielki wodospad, stada nietoperzy, dinozaur i moneta na ścianie, ogromny komputer z konsolą, którą możemy swobodnie operować ruchami dłoni – nie wiadomo, na czym skupić wzrok. Alfred wyjaśni nam niuanse fabularne, po czym rozpoczniemy śledztwo w sprawie śmierci Nightwinga.

Opcje

PS VR posiada tak zwany cinematic mode.

Po założeniu gogli widzimy ekran w trzech rozmiarach do wyboru: 117, 163 i 226 cali. Jeśli nie macie gdzie postawić 60-calowej plazmy czy zamontować projektor, dzięki tej opcji zagracie w dowolną grę na PS4 (oprócz tych, które wykorzystują kamerę), a także obejrzyjecie film, serial czy zdjęcia przez media playera lub platformy takie jak Hulu. Obraz traci na rozdzielczości, ale odpalenie FIFA17 na ponad dwustu calach działa na wyobraźnię. Na razie opcja ta nie współpracuje z obrazem 3D, ale doskonale radzi sobie z wideo nagrany w 360 stopniach. Dzięki aplikacji Littlestar obejrzymy stworzone tą metodą filmy przyrodnicze, dokumenty, reportaże, a także minifabule jak Paranormal Activity. Na razie trwają po kilka minut, ale to dopiero początek.



■ Skaner ma dwa tryby: prześwietlenia mięśni i kości.



■ W mrocznej alejce prześlędzimy ostatnie chwile Nightwinga.

Dzięki PS VR i PS Move możemy się nie tylko rozglądać, ale i poruszać – przyciskiem przenosimy się w wybrane przez twórców miejsce. Możemy też podnosić i obracać przedmioty, obsługiwać linę z hakiem lub skaner, czy rzucać batarangiem do celu. Dzięki autocelowaniu prawie zawsze trafiamy, ale i tak frajda jest niesamowita. Kiedy już jesteśmy w terenie, przeszkadzamy Pingwinowi w dokonaniu egzekucji, oznaczamy cele, poszukujemy w kostnicy śladów zbrodni i wreszcie trafiamy w pułapkę Jokera, z której próbujemy się wydostać. Wisienką na torcie jest finałowy akt, którego nie będę zdradzał, ale wrażenia serwuje niesamowicie, przy okazji bawiąc się naszymi zmysłami.

Mało która gra na PS VR gwarantuje taką immersję. Kiedy stoimy na dachu wieżowca i patrzymy na bat-sygnał, mogąc korzystać z dobrodziejstw nowoczesnej techniki, niemal czujemy się władcą Gotham.

Niestety, gra jest bardzo krótka – zaliczenie całości zajmuje około godziny. Nie możemy też wziąć udziału

w żadnej walce, co z kontrolerami Move wydawało się przecież naturalne. Mechanizm z The Fight sprawdziłby się idealnie, ale twórcy poszli inną drogą i mamy detektywistyczną przygodówkę.

Każdy gracz podejdzie do tej produkcji inaczej, ponieważ niektóre działania nie są obowiązkowe. Będziecie jednak bawić się wszystkim, co znajdzie się w zasięgu Waszego wzroku (i dłoni). Kolejne podejście do gry po jej ukończeniu udostępni nam jeszcze wyzwania Riddlera, co przykuje do ekranu na kolejną godzinę, ale bawić możemy się tylko w poznanych już lokacjach.

Gra wygląda więcej niż dobrze, a świat Gotham, chociaż rozmyty, ma swój unikatowy styl, podobnie jak modele postaci. Na długo zapamiętałem głowę Joe Chilla w scenie morderstwa rodziców Bruce'a. Wiem, że to dopiero preludium, eksperymenty z nową technologią. Jeśli inni rozwinięciem kierunku wskazany przez Rocksteady, PS VR da nam w przyszłości wiele dobrego. ■



■ Tak, udawaliśmy Batmana przed lustrem. Wy też będziecie.

Polygamia.pl

Nowa Polygamia - opiniotwórczy blog o grach wideo

Ambitna publicystyka

Nowoczesny layout

Ciekawie przedstawione aktualności Rzeczowe recenzje

Relacje z targów i wydarzeń

Zaangażowana społeczność



“Różne urządzenia, ta sama jakość”



Ember

PC IOS

PRODUCENT N-Fusion Interactive **Wersja PL:** nie

Spektor

To gra, która nie miała prawa się udać. Stworzona przez niewielkie studio ze słabym portfolio i małym budżetem, w dodatku wspierana przez zerową kampanię reklamową. A jednak krótko po premierze dobra opinia poszła w świat. To świetne nawiązanie do klimatów Baldur's Gate i Diablo. I moje prywatne zaskoczenie roku.

Akcja gry dzieje się w świecie fantasy, w którym główną rolę odgrywają tytułowe Embery. To tajemnicze kamienie z kosmosu, które wyglądem przypominają kolorowe płomienie i skrywają wielką moc. Ludzie wykorzystują je do różnych celów: magii, walki, a także podczas codziennych zajęć. Gdy Ember umiera, całe jego otoczenie niszczy, a ludzie popadają w szaleństwo. Gra rozpoczyna się w momencie, gdy niemal wszystkie Embery uległy zagładzie, a świat pogrążony jest w chaosie. Cała nadzieja w naszym bohaterze, który jest Lightbringerem – połączeniem druida i wojownika, będącym w stanie ocalić kamienie.

Do niedawna wydawało mi się, że fuzja rozwiązań znanych z fabularnego i taktycznego Baldur's Gate oraz nastawionego na dynamiczną



nawalankę Diablo jest niemożliwa. Tymczasem Ember sprytnie łączy rozwiązania znane z obu gier. Z jednej strony mamy bogaty świat fantasy z ciekawym tłem fabularnym. Grę rozpoczynamy w grobowcu, gdzie zostajemy wskrzeszeni przez jednego z kapłanów. Rozmawiając z NPC i czytając listy i książki, krok po kroku odśladujemy naszą tożsamość. Z drugiej strony od razu wpadamy w wir walki, która, choć posiada możliwość aktywnej pauzy, przypomina Diablo. Bardziej niż taktyka liczy się tu wysoko punktowana i naszpikowana specjalnymi właściwościami zbroja i broń, o którą zresztą nietrudno – każdy przeciwnik zostawia po sobie masę dobroci. Wychodząc z grobowca, jesteśmy już porządnie objuczeni.

Ember to gra nastawiona na eksplorację. Twórcy upchnęli w fabule wszystkie rodzaje plenerów. Wędrujemy przez mroczne podziemia, lasy pełne dzikich bestii, wsie, gdzie czeka na nas sporo zadań pobocznych, miasta, dzielnice portowe, a nawet lodowe krainy.

System rozwoju postaci jest tutaj znacznie skromniejszy niż w erpegach bazujących na D&D. Nie ma karty tworzenia postaci, wybieramy jedynie jej imię. W trakcie gry nie specjalizujemy się w żadnej klasie, przydzielamy jedynie punkty w ramach czterech kategorii. To uproszczenie jednak zbytnio nie przeszkadza. Największą przyjemność sprawia odnajdywanie przedmiotów ze specjalnymi właściwościami. Przykładowo mój Lightbringer, wyposażony w zbroję z runą „Wirujące ostrza”

✦ Fabuła jest dość standardowa. Nasz bohater budzi się z zanikiem pamięci i stopniowo odkrywa swoje nadprzyrodzone moce. W dodatku jest dla świata jedynym ratunkiem.

i mieczem z cechą „Błyskawica”, zamienił się w prawdziwą maszynkę do zabijania. Podczas podróży możemy dobierać nowych członków drużyny. Zdecydowanie warto korzystać z takiej pomocy – niektóre walki nawet na normalnym poziomie trudności sprawiają problem.

Oczywiście tu i tam skromny budżet daje o sobie znać. Grafika miejsc jest bardzo monotonna, charakter zadań pobocznych też pozostawia wiele do życzenia (zazwyczaj sprowadza się do misji typu „znajdź książkę” czy „odszukaj czyjąś córkę”). Nie zmienia to jednak faktu, że Ember to bardzo grywalna produkcja, do której z przyjemnością się wraca (zwłaszcza że interfejs znakomicie sprawdza się na urządzeniach mobilnych). Za niewygórną cenę na ponad 30 godzin można stać się bohaterem świata fantasy. Zdecydowanie warto. ■

✦ Świat gry, jak na niskobudżetowy projekt, jest dość roześległy. Wędrujemy od ponurych lochów po szczyty zaśnieżonych gór.





⚠ 245 na budziku, nieźła muzyka w głośnikach, rozbrzygzane owady na kasku...

Moto Racer 4

PC ■ MAC ■ PS4 ■ XONE **PEGI 7**

PRODUCENT Artefacts Studio **Wersja PL:** tak

■ Pjotsze

Chyba każdy z nas pamięta, jakie emocje towarzyszyły mu za dzieciaka podczas gry w jego ulubione produkcje. Na pewno znajdzie się wielu, którzy dosłownie nie mogli usiedzieć w miejscu, gdy pewien ubrany na czerwono hydraulik pokonywał kolejne ciężkie przeszkody lub kiedy przejeżdżali przez trudne zakręty, pędząc wyścigowym autem. Nie wspominać już nawet o ważnym starciu w jakimś mordobicu, bo na pewno niewielu dało radę przesiedzieć całą walkę w spokoju i bez ruszenia czterech liter z podłogi lub fotela...

Właśnie taki pełen emocji powrót w czasy dzieciństwa zaserwowała mi czwarta część Moto Racera, który powrócił do żywych po 15 latach nieobecności. Za najnowszą odsłonę tej produkcji odpowiada jako wydawca francuskie studio Anuman, którego nazwa mogła obić się już niektórym o uszy, bo to właśnie oni przygotowują premierę kolejnej Syberii.



Nowy Moto Racer to moim zdaniem powrót do korzeni serii, przez co część graczy może uznać go za produkt niedzisiejszy i dziwaczny. To po prostu arcade'owe, starszokolne szaleństwo. Tak jest, szaleństwo.

Trybów gry mamy tu niewiele, można rzec – standard, bo inaczej nie można nazwać wyboru pomiędzy rozgrywką w sieci a pojedynczymi zawodami czy kampanią. Ta ostatnia nie oferuje nam jakiegóż rozbudowanej opowieści. Ba, nie opowiada żadnej historii. To tylko połączone ze sobą wyścigi podzielone na dwie różne klasy: zawody na asfalcie i w off-roadzie.

✦ Zanim wyruszy się w trasę, zawsze warto zadbać o odpowiednią stylówkę.

Na końcu czekają na nas mistrzostwa, czyli kilka następujących po sobie starć, a gdy je wygramy, awansujemy dalej.

Na początku zabawy przyjdzie nam wybrać jednego z dostępnych zawodników i dostosować jego wygląd do naszych upodobań. Tak samo jest z maszynami, z tą jednak różnicą, że te dodatkowo przyjdzie nam ulepszać w trakcie gry. Co ciekawe, nic nie stoi na przeszkodzie, by między kolejnymi wyścigami dokonać zmiany naszego awatara, jeśli nie odpowiadają nam osiągi jego motocykli. I jeszcze jedno – każdy z zawodników ma swojego wroga, tutaj zwanego nemezis. Na przykład Saul, którym sterowałem przez większą część zabawy, nie lubi się z kolegą o pseudonimie Śruba.

Jeśli oczekiwaliście jakiegóż realistycznej symulacji, to źle trafiliście. Tutaj nacisk położono na samą zabawę...i szybkość. Jest aż przesadnie szybko i tę prędkość czuć nawet podczas jazdy w terenie. A gdy doda się do tego kapitalnie skonstruowane trasy i innych zawodników, którym jakoś nie zależy na naszym zdrowiu (życie najbardziej utrudniają kochający nas nemezis), to możecie być pewni, że poczujecie się jak w nadmorskich salonach gier. ■

Mózg

Nic dziwnego, że w Moto Racerze 4 czuć klimat poprzednich części, skoro nad projektem czuwał twórca oryginału Paul Cuisset. W 1997 roku Moto Racer był wielkim hitem, który przez parę kolejnych lat pozwolił żyć Delphine Software.

Karma: Incarnation 1

■ PC ■ MAC ■ IOS ■ ANDROID

PRODUCENT AuraLab **Wersja PL:** tak

■ Paweł Schreiber

Zmeiraduga

Bawiący się brzmieniami etnicznymi i elektronicznymi zespół Zmeiraduga, który odpowiada za ścieżkę dźwiękową Karmy, jest równie szalony jak ta gra. Na jego stronie internetowej można znaleźć informacje o tym, że w roku 2011 jego członkowie uratowali świat przed inwazją kolosalnych zielonych mrówek, a w czasie koncertów fani rzucają na scenę saszetki z herbatą, bo to właśnie ona jest ukochanym napojem dzikich plemion zamieszkujących wyżyny środkowej Rosji.

■ Wobec tego proponuję...

Początek jest zwyczajny: on i ona, są szczęśliwi, pojawia się potwór, porywa ją, on rusza na ratunek. Ale na tym w grze Karma: Incarnation 1 elementy zwyczajne się kończą, bo już chwilę potem on – świetlista duszyczka – wciela się w dość paskudnego, czółgającego się stworka, który ze wszystkimi problemami radzi sobie za pomocą rozciągającego się na kilka metrów języka. Spacerując po psychodelicznych krajobrazach, spotyka całe mnóstwo istot, przy których wygląda jak uosobienie normalności, i pokonuje przeszkody, które logikę mają gdzieś, ale za to są bardzo wesołe.

W największym skrócie, Karma to prosta przygodówka w stylu Samorosta czy Botaniculi. Na formułę stworzoną przez Amanita Design porywał się już niejeden twórca, zwykle z dość mizernym skutkiem, bo czeska firma doprowadziła swoje gry do takiej perfekcji, że ich klony to tylko marne cienie oryginału. Właśnie z takimi oczekiwaniami – a raczej ich brakiem – podchodziłem do Karmy. I zostałem miło zaskoczony. Rzeczywiście, wszystko tu amanitowe jak się tylko da: prosty interfejs, absurdalne poczucie humoru, fabuła przekazywana bez słów.



■ Jakiegolwiek próby wyjaśnienia tego, co widać na obrazkach z gry Karma...

■ ...są z góry skazane na niepowodzenie.



Ale Karma ma jedną ogromną zaletę, wyróżniającą ją z tłumu innych podobnych gier – niesamowitą animację, przypominającą wyczyny Ryana Larkina, największej gwiazdy psychodelicznej animacji amerykańskiej przełomu lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych. Niektóre postacie chodzą, inne fikają, a jeszcze inne przelewają się z miejsca na miejsce. Ciemny kąt ekranu okazuje się nagle kłębowiskiem kilkadziesiątciu potworków, które wszystkie naraz otwierają oczy, a potem uciekają, każdy inaczej i w innym kierunku.

Chętnie opisałbym wielką dyskotekę, na której miejscowi bez opamiętania tańczą, ale nie mam na to słów. Do tego dochodzi świetna ścieżka dźwiękowa z nutką afrykańskiej egzotyki. Karma pojawia się w tytule nie bez powodu. Nasz bohater może czasem wybrać jedną z dwóch dróg działania, dobrą albo brutalną – to dodatkowy smaczek.

Jest też parę niedociągnięć. Niektóre lokacje to tylko prosty wypełniacz; nie ma w nich prawie nic do roboty i szybko się je opuszcza. Może razić też rodzaj zawartych w grze zagadek – często są tak absurdalne, że do rozwiązania trzeba dochodzić metodą prób i błędów (na szczęście zwykle towarzyszy im świetna i wesoła animacja). Bohater porusza się denerwująco wolno. Kilka pomysłów, na przykład system karmy albo zdolność do postrzegania duchów ukrytych za materią, można było dużo lepiej wykorzystać. Bez wątpienia jednak gra jest bardzo kreatywna i żywiłowa – Amanicie rośnie porządna konkurencja. ■



■ ... żeby czytelnik sam sobie wymyślił, co tu widać. I po kłopotcie.



NAJBARDZIEJ ZAAWANSOWANA MYSZ NA ŚWIECIE

DM1 PRO



149zł



5000 DPI



Sensor optyczny Pixart 3310



Przyciski OMRON 20.000.000 kliknięć

www.dreammachines.pl



PC MAC

PRODUCENT The Secret Games Company Wersja PL: nie

Paweł Schreiber

Kiedy uruchamiam kolejną grę, w której tłukę mieczem fantastyczne stwory, latam wielkim statkiem kosmicznym, przekradam się ulicami steampunkowego miasta, ewentualnie oglądam gustownie przedstawione problemy amerykańskiej prowincji, często zastanawiam się nad tym, ile ciekawych realiów i miejsc wciąż czeka na to, aż gry wideo się nimi poważniej zainteresują, zamiast wracać do sprawdzonych schematów. Na szczęście zdarzają się też produkcje trochę odważniejsze, które nie boją się spróbować czegoś nowego. Na przykład Kim - prosty roguelike oparty na słynnej powieści Rudyarda Kiplinga o małym uliczniku z Lahauru (obecnie Pakistan), który pewnego dnia spotyka buddyjskiego lamę i rusza z nim w podróż po Indiach z przełomu XIX i XX wieku.

Jeśli chodzi o mechanikę gry, Kim wypada przeciętnie. Musimy na bieżąco doglądać samopoczucia naszego bohatera, dbając o jego wyżywienie (to oczywiste) i dobry humor (to już mniej oczywiste). Fundusze na przeżycie zdobywamy albo żebrając, albo wykonując zadania (czasem związane z jedną

z kilku głównych linii fabularnych), albo włamując się do domów. Systemy skradania (ze stożkami pola widzenia przeciwników) i waliki (czas rzeczywisty z pauzą) są funkcjonalne, ale i bardzo proste. Trudno mi sobie wyobrazić kogoś, kto chciałby w Kima grać właśnie ze względu na nie. Lokacje, do których trafiamy, są na tyle maleńkie, że nie sposób stosować w nich bardziej złożonych strategii.

Ale mechanika to tylko tło dla tego, jak Kim generuje opowieść. A pod tym względem jest naprawdę ciekawie. Mój pierwszy Kim był wiernym sługą swojego lamy, z którym podróżował do Benaresu, żebrając o pożywienie i radząc sobie z natrętami próbującymi

✦ Niezbędnik wólczy: wytryszek, strój muzułmanina, dużo ryżu i jeszcze więcej curry.



✦ Tak po Indiach podróżował mój pierwszy Kim - ten, który miał mało fantazji.

✦ Otwierające powieść Kiplinga pierwsze spotkanie z buddyjskim lamą.

wykorzystać jego towarzysza. Pewnego dnia wybrał się w góry. Zjadła go śnieżna pantera. Następny był sprytniejszy. Z lamą trzymał się ze względu na darmowe jedzenie (dużo łatwiej je wyżebrać dla świątobliwego męża), spędził rok w dobrej angielskiej szkole, a kiedy z niej wyszedł, w czasie wólczygi po Kaszmirze natrafił na gromadkę walczących ludzi. Na pobożniaku znalazł trzy afgańskie strzelby. Dwie sprzedał, a z trzecią zaczął się w górach na podróżnych. W wiek męski - kiedy gra się kończy - wkroczył ostatecznie jako tajny agent rządu brytyjskiego. Następnym razem spróbuję zostać korespondentem wydawanego w Allahabadzie Pioneera. Albo w przebraniu muzułmanina wybiorę się szukać przygód na granicy afgańskiej. Albo zgłębię zasady dżinizmu. Albo... W Indiach z początku XX wieku jest co robić. Jeśli w „RPG” najbardziej cieszy Was słówko „role” - warto, żebyście przyjrzeni się Kimowi bliżej. ■



NOWE GRY Z BLOK EKIPĄ JUŻ DO POBRANIA!



BLOK EKIPA W POSZUKIWANIU BROWARU



Blok Ekipa. Na Rejonie.

Strategiczna gra karciana, przygotowana wspólnie z twórcą popularnej USTAWKI. Walka toczy się między ziomkami na blokach o szacunek na rejonie.

Każdy z graczy kompletuje przed starciem swój unikatowy zestaw ziomków z serialu Blok Ekipa a następnie rusza do starcia. Podczas rozgrywki można postaciom dać broń lub zwiększyć siłę używkami. Grę urozmaica fakt, że każda z 36 postaci podczas gry mówi swoim własnym serialowym głosem!

Blok Ekipa. Atak Złomiarzy.

Szerszeń zepsuł się w niebezpiecznej dzielnicy. Na ulice wychodzą hordy złomiarzy przed którymi nic co metalowe się nie ukryje. Twoim zadaniem jest pomóc Wojtasowi zachować Szerszenia, który jest ostatnim nierozebnanym gruchotem w mieście. W grze zmierzysz się z takimi typami jak Złomiarz Magnetyczny, Latający czy Opancerzony. Do obrony przed atakami posłużą Ci puste butelki i dodatkowe gadżety: grabie, bomba ze sprayów lub śmiercionośne piwo bezalkoholowe. Przetwraj atak i ocal Szerszenia!

BLOK EKIPA ATAK ZŁOMIARZY



BLOK EKIPA NA REJONIE

BLOK EKIPA NA REJONIE



Blok Ekipa. W Poszukiwaniu Browaru.

Gra, w której potrzebne są takie umiejętności jak spostrzegawczość i analityczny umysł. 100 poziomów, które sprawiają, że wizyta w supermarkecie lub nudna lekcja w szkole zmienia się w epicką przygodę. Nagrodą za przejście gry jest niepublikowany odcinek Blok Ekipy, który odblokowujesz zaliczając kolejne levele.

P.s. W komentarzach pod grą piszą, że gra jest nie do przejścia, ale chodzi po mieście legenda o jednym ziomku, któremu się udało...



BLOK EKIPA

Owlboy

PC

PRODUCENT D-Pad Studio **Wersja PL:** nie

Zdan

Czasem naprawdę chciałbym być młodszy. Wtedy wszystko miało posmak nowości i cudowności. Kreskówki czy komiksy były oknem na wiele pięknych i przerażających światów, a ich bohaterowie kimś, kogo należy podziwiać czy nawet się bać. A potem były gry: fabularne i komputerowe. Zawierały wszystko to, co powyżej, a do tego można jeszcze było brać w opowieści aktywny udział. Pierwsze kroki w Chrono Trigger czy po prostu oglądanie przepięknych lokacji w Donkey Kong Country. Kolory były żywsze, akcja szybsza, bohaterowie jeszcze ciekawsi. Dlaczego? Wspomniany posmak nowości. Czy to znaczy, że teraz już tak się nie da? Że te czasy już minęły?

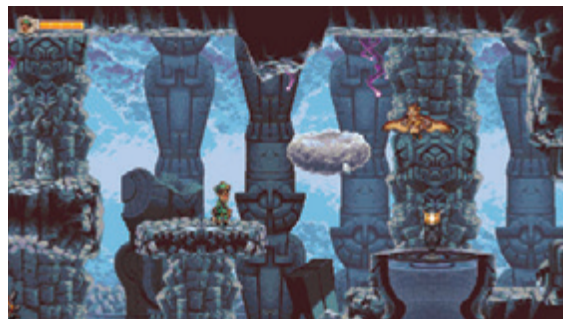
Na szczęście gdy mamy takie gry jak Owlboy, to odpowiedź, przynajmniej po części, brzmi „nie”. Powiem to otwarcie: gra D-Pad Studio kupiła mnie od razu. Grafika, muzyka, postacie – wszystko to od samego początku

daje poczucie podróżowania i przeżywania przygód w fantastycznym świecie. A jest co oglądać! Lokacje wyglądają naprawdę wspaniale i aż ociekają klimatem. Po prostu chce się zobaczyć następną świątynię czy odwiedzić kolejną wioskę. Do tego wszystkiego prosta i intuicyjna mechanika – mamy do czynienia z platformówką, ale nasz bohater, niemy Otus, umie latać. I powiem szczerze: ta umiejętność to tylko dodatkowy plus. Dlaczego? Bo pozwala pokazać jeszcze więcej bajkowego świata, po którym podróżujemy.

Zresztą nad całą grą rozciąga się atmosfera bajki lub baśni, a grafika 2D w starym stylu mocno to uczucie wzmaga. To jedno z najlepszych ujęć tematu retro, jakie widziałem – przywołanie klimatu starych gier bez nachalnego kopiowania. Jest tu ta magia, która pcha nas do przodu, plansza za planszą. Pomagają piękne lokacje, ale Owlboy ma w sobie tę niesamowitość, tę magię opowieści, które miały najlepsze gry z przeszłości.



✚ A teraz czas na 30-minutowe solo na bongosach!



✚ Nasi bohaterowie nie zawsze się dogadują. Tutaj obserwujemy, jak chmura próbuje ich rozdzielić.

A jeśli dorzucimy do tego postaci, które od pierwszego poznania wzbudzają w nas sympatię, to efekt jest taki, że od zabawy trudno się oderwać. Gra jest prosta, ale nie prostacka – mimo pozornie małego wachlarza możliwości Otusa puzzle i wyzwania są zróżnicowane. Wielu wrogów nie można pokonać metodą „na pałę” i trzeba szukać metod pośrednich. Dotyczy to zwłaszcza świetnie wyglądających bossów (kłania się szkoła Mega Mana). Wszystko to uzupełnia muzyka, do której najlepiej pasuje słowo „klimatyczna”.

✚ Jak widać, najnowsze modele powietrznych statków nie są zbyt odporne na zetknięcie z ziemią.

Czy Owlboy ma jakieś minusy? Jeśli tak, to ja ich nie zauważyłem. I nie dlatego, że nie szukałem. Jestem czepliwy, ale tych minusów po prostu nie ma. Słowem – jest to tytuł absolutnie musowy do ogrania przez wszystkich. Nie tylko fanów platformówek czy retro. Wiercie mi na słowo. ■



✚ Odpowiednie urządzenie sobie mieszkania to ciężka sprawa.

♥ Ekran tytułowy i końcowy stanowią arcydzieła pixel artu.



Jeśli dodam, że w arsenale Laury są bomby, a na planszy występują przesuwne bloki, lasery oraz rozszerzająca się stopniowo woda lub ogień, to zapewne od razu przyjdą Wam na myśl 8-bitowe klasyki: Boulder Dash i Robbo. Rzeczywiście, Laura czerpie garściami z mechanik tych gier, ale znacznie je przy okazji wzbogaca. Największą różnicą jest rezygnacja z klasycznych „żyć” na rzecz punktów energii, które bohaterka traci w kontakcie z przeciwnikami lub ogniem. Ta zmiana poszerza możliwości gracza i czyni poziomy bardziej otwartymi, umożliwiając ukończenie ich na różne sposoby. Dodatkowym urozmaicheniem są poziomy pograżone w mroku, na których kluczowe jest odnalezienie pochodni.

Paradoksalnie, ta mnogość elementów rozgrywki, a właściwie szybkość ich wprowadzania, jest również pewną wadą programu – jedyną, jaką znalazłem. Więcej nie zawsze znaczy lepiej, a mechanikami rozgrywki obecnymi w Laurze można byłoby z powodzeniem obdzielić dwie gry.

Elementy świata są kolorowe i ładnie animowane, a wszystkie wydarzenia podkreślone znakomicie dobranymi efektami dźwiękowymi. Laura to najlepiej udźwiękowiona gra na Atari ostatnich lat.

Projektant i programista gry Arek Lubaszka (Larek) pracował nad Laurą 6 lat, wszystko w tym czasie wielokrotnie zmieniając, od grafiki po bohaterkę. Dzięki temu dostaliśmy dopracowaną pod każdym względem i solidnie przetestowaną produkcję, która zapewnia wiele godzin rozrywki.

Gra jest dostępna jako freeware. Chętni mogą też nabyć uzupełnione o dodatkowe poziomy kolekcjonerskie wydanie na kartridżu. ■

♥ Rozgrywka udanie łączy klasyczne, lubiane mechaniki z nowatorskimi pomysłami.

♥ Artefakt dający panowanie nad umysłami – przedmiot pożądania Laury.

♥ Limitowane wydanie pudełkowe było zamawiane przez kolekcjonerów w przedsprzedaży.



Laura

■ ATARI XL/XE

PRODUCENT ArSoft **Wersja PL:** tak

■ Nosty



Jak ma na imię bohaterka gry zręcznościowo-przygodowej, która szuka w starożytnych grobowcach artefaktów zaginionej cywilizacji, dodatkowo omijając liczne pułapki i pokonując wielu wrogów? Jeśli zadacie takie pytanie fanowi Atari XL/XE, to w odpowiedzi najprawdopodobniej nie usłyszycie „Lara”, tylko „Laura!”. Taki bowiem tytuł nosi jedna z najbardziej oczekiwanych w tym roku gier na tę właśnie platformę.

Rozgrywkę poprzedza intro rewelacyjnie zilustrowane przez uznanego grafika atarowskiej sceny – Pawła Szewczyka. Dowiadujemy się z niego, że Laura jest rezolutną 12-latką (duży plus dla autora za nietuzinkową postać), próbującą rozwikłać tajemnicę pozostawioną przez jej niedawno zmarłego dziadka, badacza zaginionych cywilizacji.

O ile Laura jako bohaterka może jawić się jako młodsza siostra (a może córka) Lary Croft, o tyle sama rozgrywka już nie przywodzi na myśl takich skojarzeń. Na każdym z kilkunastu poziomów

labiryntu sterujący Laurą gracz będzie miał za zadanie odnalezienie określonej liczby artefaktów i znalezienie wyjścia. Przeszkadzają w tym liczne pułapki, zaryglowane drzwi (do których szukamy kluczy) oraz różnego typu strażnicy (mój ulubiony to tropiciel idący po śladach Laury). Można z nimi walczyć, ale często należy po prostu sprytnie wykorzystywać ich cechy i słabości, aby przejść na kolejny poziom. Poszczególne levele mogą być zarówno typowo zręcznościowe, jak i wymagać od nas solidnego główkowania.



Silver Case

PC

PRODUCENT Grasshopper Manufacture **Wersja PL:** nie

■ Paweł Schreiber



Zadania recenzenta bywają różne. Czasami musi zachęcić czytelnika do zagrania w konkretny tytuł. Czasami musi go ostrzec. Ale najtrudniej jest, kiedy musi zrobić i jedno, i drugie. Właśnie takie zadanie stoi przedemną w przypadku *The Silver Case*. To uwspółcześniona wersja tytułu, który rozpoczął karierę firmy Grasshopper Manufacture, odpowiedzialnej za takie piękne dziwłagi jak *Killer7* czy *No More Heroes*.

Zacznijmy od ostrzeżeń. *The Silver Case* to japońska gra visual novel i to z przełomu wieku. Nowa wersja ma zmienioną grafikę, ale jednocześnie nie posiada prawie niczego, co mogłoby unowocześnić rozgrywkę. A więc: zero rozgałęzień fabularnych, długie dialogi ilustrowane tylko portretami postaci, a pomiędzy

■ Hasło, które na fanów Sudy51 działa jak otwarty karton na kota.

■ Detektyw Kusabi znalazł świetną ksywkę dla współpracownika.



■ Po Brexicie warto się zacząć uczyć francuskiego.

nimi króciutkie wycieczki przez monotonne lokacje w prostym 3D. Do tego kilka niezbyt dobrych zagadek – na szczęście twórcy dodali przycisk, który pozwala je od razu rozwiązywać, jakby zostawiono je w grze tylko po to, żeby pokazać, jakie złe były w oryginale. Jeśli ktoś grywa dzisiaj w visual novels pokroju *Danganronpy* czy *Steins;Gate*, może się poczuć jak w muzeum. Jeśli w nie nie grywa, pewnie bardzo szybko straci cierpliwość.

Ale – tu przechodzimy do zachęć – gracz, który się przebijie przez grubą warstwę tego, co w *The Silver Case* nieciekawe, dojdzie w końcu do ukrytej pod spodem perełki. Gra opowiada historię gromadki policjantów ścigających Kamuiego Ueharę, tajemniczego seryjnego mordercę, którego zachowanie przeczy podstawowym prawom logiki, poczynając od tego, że pojedynczy człowiek nie bywa w kilku miejscach naraz – albo kilkoma osobami naraz. Dowiadując się, kim właściwie jest Kamui, przechodzimy przez zręcznie skonstruowaną fabułę z typową dla Sudy

dramaturgią, mieszającą śmiertelną powagę z beztrudnymi wyglupami. Zdarzają się dialogi, z których byłby dumny sam Quentin Tarantino, na przykład absurdalne dyskusje policjantów siedzących piąty dzień w zasadzce, z której wciąż nie potrafią wyjść. Paranormalny kryminalista potrafi nagle ustąpić miejsca prostemu i wruszającemu obrazowi japońskiegoblokowiska albo złośliwej diagnozie społeczeństwa z obsesją na punkcie internetu. Nigdy nie wiadomo, co nas za chwilę czeka. A do tego całość jest bardzo niegłupim komentarzem do sytuacji człowieka żyjącego w naszej dziwacznej kulturze, obiecującej coraz większą wolność – i coraz więcej wolności nam zabierającej.

Szkoda, że twórcy nowej wersji tak niewolniczo trzymali się oryginału sprzed 17 lat. Gdyby byli trochę odważniejsi, mogliby dotrzeć do szerszego grona odbiorców. *The Silver Case* to gra dla wybranych. Większość się od niej odbije, ale miłośnicy zwiariowanych opowieści Sudy51 znajdą tu niejednego przebłysk geniuszu. ■



■ Podstawą działań zarządu jest atmosfera życzliwości i zrozumienia.

58

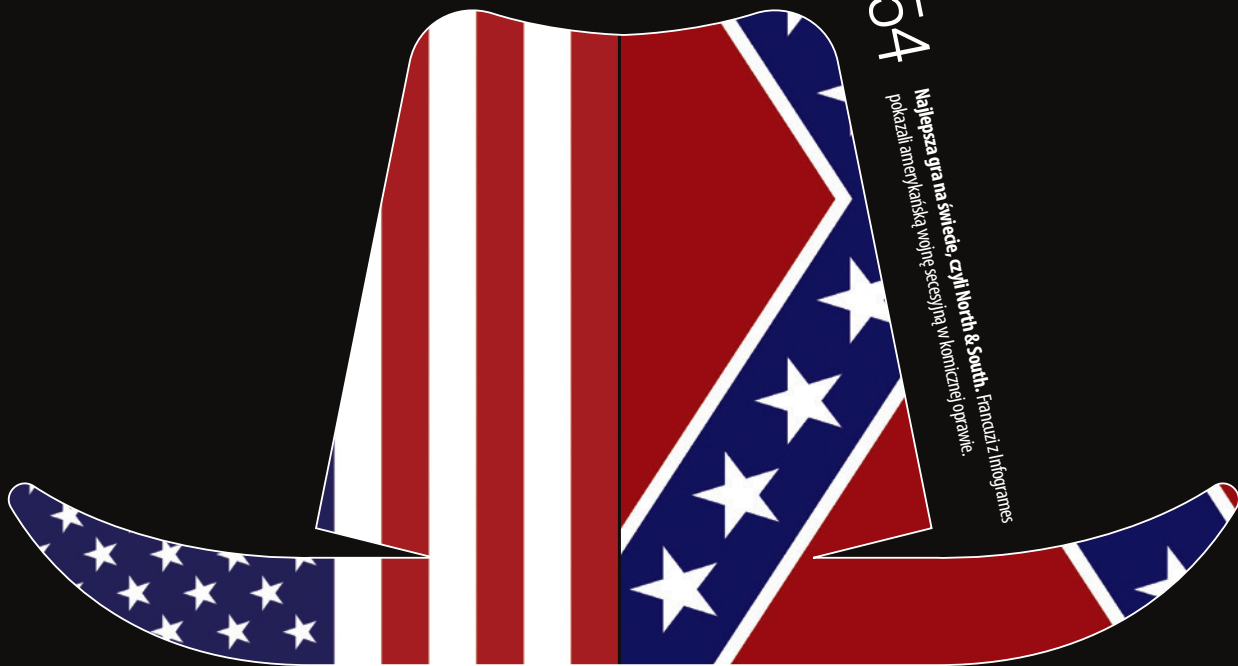
Historia być może największego innowatora w historii gier wideo. Poznajcie geniusz Dana Buntena!

64

Strategic Simulations Inc. było gigantem na początku lat osiemdziesiątych. Ku swojej zgubie ostro weszło w gatunek RPG...

54

Najlepsza gra na świecie, czyli North & South. Francuzi i Informatycy pokazali amerykańskiej wojnie secesyjnej w konikarnej oprawie.



HALL OF FAME

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

NAJLEPSZA
GRA
NA ŚWIECIE



SLAPSTICKOWA WOJNA

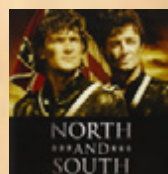
W wakacje roku 1990, kiedy miałem 11 lat, pojechaliśmy do niemieckich znajomych moich rodziców. Szły nowe czasy. W Berlinie byliśmy dzień po słynnym koncercie The Wall [ziemię wciąż pokrywała gruba na kilka warstw powłoka puszek po piwie]. W drodze na Zachód podziwialiśmy opuszczony posterunek straży granicznej, osierocony przez świętej pamięci Żelazną Kurtynę.

■ Paweł Schreiber

Potem wruszały mnie erefenowskie sklepy z zabawkami. Ale i tak najbardziej pamiętnym wspomnieniem z tamtej podróży - i najlepszą zapowiedzią nowego, lepszego jutra - pozostała Amiga, przed którą wysiadaliśmy z nowo poznanymi niemieckimi znajomkami. Rodzice roztrząsali ważne problemy tego świata, a my rozgrywaliśmy na prawo i lewo wojnę secesyjną w North & South.

Owszem, oglądaliśmy również inne gry: Defender of the Crown, Rick Dangerous czy Indiana Jones and the Last Crusade. Też byliśmy zachwyceni – bo było czym się zachwycić. Ale tak się dziwnie złożyło, że to właśnie North & South zabrało nam najwięcej czasu. Dzisiaj, kiedy wracam do N&S, myślę sobie, że to właśnie taka gra jest tą, do której zasiada się w krótkiej, wolnej chwili, żeby rozegrać kolejny blitzkrieg o przyszłość Stanów Zjednoczonych pod taką czy inną flagą. Niby do wielu rzeczy można się w niej przyczepić, niby jest wiele tytułów bardziej skomplikowanych i ambitniejszych, ale do właśnie do niej naprawdę chce się powracać.

Serial



Moda na wojnę secesyjną zaczęła się w Europie od amerykańskiego miniseriału, który pojawił się w roku 1985 (wypuszczono łącznie trzy sezony). Zapewne to właśnie dzięki niemu gra nazywa się North & South, a nie Les Tuniquees Bleues.

W roku 1989 Infogrames było już gwiazdą, choć przede wszystkim na rynku lokalnym. Miało też dość konkretną reputację: wiadomo było, że logo Infogrames oznacza precyzyjną oprawę i płytką rozgrywkę. Jako że firma świetnie radziła sobie z warstwą graficzną, inwestowała w licencje komiksowe. Często te, które akurat były nieco tańsze, choć przecież nie z niższej półki. W ten sposób powstały komputerowe wersje „Iznogouda”, „Blueberry’ego”, serii „W poszukiwaniu ptaka czasu” czy „Pasażerów wiatru”. Były to gry niezbyt udane – często proste przygodówki z piękną grafiką, tak mocno przyklejone do swojego komiksowego źródła, że ktoś, kto te komiksy przeczytał, nie miał w nich czego szukać, a kto ich nie

czytał, nie miał bladego pojęcia, co należy w nich robić.

North & South powstało jako kolejna adaptacja kolejnego komiksu – „Les Tuniques Bleues”, belgijskiej serii o żołnierzach amerykańskich z okresu wojny secesyjnej autorstwa Raoula Cauvina (scenariusz) oraz Louisa Salvériusa (rysunki), zastąpione później przez Lambila (pseudonim rysownika Willy’ego Lambillotte’a). Głównymi bohaterami serii są dwaj wojskowi dobrani na starej dobrej zasadzie kontrastu. Sierżant Cornelius Chesterfield jest muskularny, dziarski i zawsze skłonny do obrony ojczyzny (nawet gdy ta obrony nie potrzebuje), a kapral Blutch jest drobny i pokraczny, ma duszę cwaniaczka i zawsze szuka okazji do dezercji (nawet gdy nie ma do niej powodów). Panowie na pozór się nie znoszą (kłóczą się w zasadzie w każdym z 59 tomów serii, które się dotąd ukazały), ale kiedy pojawia się poważne zagrożenie, dąbi się posiekać jeden za drugiego.

Rozpisuję się tu o oryginale, ale w sumie niepotrzebnie, bo przy N&S ludzie z Infogrames wybrali dużo lepszą drogę niż przy swoich poprzednich adaptacjach komiksowych



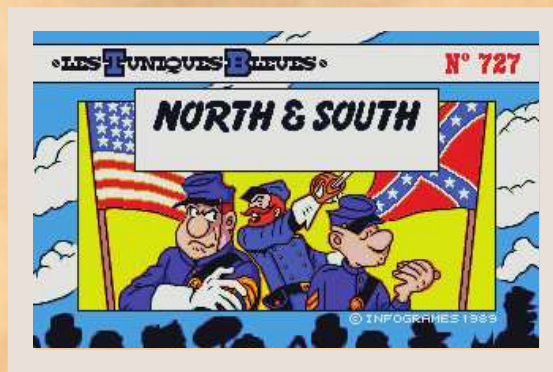
➤ Sprawna sieć kolejowa to w North & South klucz do zwycięstwa. Tak też było podczas prawdziwej wojny secesyjnej – bez pociągów inaczej wyglądałyby bitwy pod Lexington czy Gettysburgiem.

➤ CPC górą! Wersja na Amstrada była prawie tak ładna, jak amigowa. Pod koniec swego żywota komputer Sir Alana Sugara wznosił się na wyżyny.

–postanowili zupełnie oderwać się od fabuły oryginału. Chesterfield i Blutch pojawiają się na ekranie startowym głoszącym, że North & South to 727. odcinek serii „Les Tuniques Bleues” (skąd ta konkretna liczba –nie wiem, ale dzięki temu gra na pewno nie będzie się dublować z żadnym kolejnym albumem). Blutch przypomina też żołnierz chichoczący na pobojowisku w animacji po przegranej. I to by było na tyle w kwestii dosłownych nawiązań do serii komiksowej. Zaczerpnęto z niej jednak to, co zdecydowało o niepowtarzalnym charakterze N&S –opowiadanie o poważnych sprawach w kreskówkowej, pełnej chichów-śmichów konwencji.

Bo chichów-śmichów w N&S jest całe mnóstwo. Już przy rozpoczynającym grę wyborze języka można posłuchać uzupełnionych o wesołe odgłosy hymnów narodowych. Na ekranie głównego menu także odgłosy towarzyszą wyborowi każdej opcji, włącznie z poziomem trudności, a do tego można kliknąć wypięty zadek stojącego u dołu ekranu fotografa, żeby usłyszeć jego chichot (w wywiadzie udzielonym Retro Gamerowi główny projektant gry Stéphane Baudet wspomina, że był to pomysł samego Frédérica Raynala). A najważniejsza jest w tym wszystkim grafika i animacja





autorstwa jednego z najlepszych artystów w Infogrames. Didier Chanfray dał się poznać graczom już wcześniej, na przykład jako autor oprawy gry Bobo (funkcjonującej również jako Stir Crazy, a opartej na serii komiksów publikowanych w piśmie Spirou), która była w zasadzie zbiorkiem prostych minigierek zręcznościowych, ale wyglądała jak porządny film animowany. Talent Chanfraya zabłysnął jednak w pełni dopiero przy North & South. Wiadac, że przekładając na język pikseli wizualne pomysły z „Les Tuniques Bleues”, Chanfray świetnie się bawił, dodając jeszcze mnóstwo drobnych smaczków (na przykład spadającego przez cały ekran żołnierzyka, który przy animacji wpływów do budżetu czasem przez pomyłkę stawał nie obok ciężkich drzwi sejfów, tylko tuż przed nimi). Później Chanfray nie zawsze miał szczęście do świetnych gier, ale pracował między innymi nad Alone in the Dark, a potem ukoronował swoją karierę jako jeden z filarów Adeline Software i współtwórca genialnej serii Little Big Adventure.

✚ Walka o fort w czasie wojny secesyjnej. Jak mówił klasyk, jest prawda czasu i prawda ekranu.

Rola świetnej oprawy jest w North & South nie do przecenienia, ale to oczywiście nie wystarczy, żeby gra tak mocno podbiła serca odbiorców. Jeśli chodzi o rozgrywkę, N&S na pierwszy rzut oka robi wrażenie gry solidnej, ale mało oryginalnej. Będąc hybrydą strategii i zręcznościówki wydaną na Amigę, ma jednego oczywistego poprzednika: Defender of the Crown. Podobna jest zarówno warstwa strategiczna z podziałem na prowincje, jak i proste zasady budowania armii – w obu przypadkach częściowo zapożyczone z planszówki „Ryzyko”. Sekwencje zręcznościowe N&S, czyli zdobywanie fortów i próby przejęcia wrogich pociągów z pieniędzmi, w których biegniemy jak najszybciej przed siebie, pokonując lub (lepiej!) omijając wrogów, są ślicznie animowane, ale trochę monotonne – w DotC było jednak pod tym względem więcej różnorodności. Ale N&S ma jednego asa w rękawie, a mianowicie bitwy taktyczne. Problemem wstawek zręcznościowych w innych grach strategicznych tego czasu było to, że myślenia strategicznego w zasadzie nie wymagały. Tu było zupełnie inaczej. Twórcy N&S, przedstawiający wojnę secesyjną jak komedię, stworzyli słapstickową minigrę taktyczną, w której musimy myśleć nad tym, jak rozplanować atak (włącznie z wykorzystaniem elementów terenu takich jak mosty, które można niszczyć za pomocą artylerii), ale jako że jednostkami sterujemy ręcznie, zdarza się przy tym mnóstwo głupich i wesołych wpadek – kawaleria, którą niechęć rzucimy

✚ Chesterfield (po lewej) się wścieka, Blutch (po prawej) ma go w nosie. Wszystko po staremu.

Artysta



Jednym z głównych autorów sukcesu North & South jest grafik i animator Didier Chanfray. Później maczał palce między innymi w Alone in the Dark i serii Little Big Adventure. W XXI wieku pracował, bez większego powodzenia, nad grami mobilnymi. Mijamy nadzieję, że trafi jeszcze na wyzwania godne swojego talentu.

WELL DONE, CAPTAIN! YOU HAVE PUT AN END TO THIS BLOODY WAR BY DEFEATING THE SOUTH IN 5 MONTHS. IT'S TIME TO RETURN HOME TO MAKE AMERICA AGAIN! THE LAND OF FREEDOM.



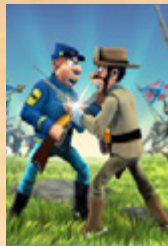
Wojna trwała nie 4 lata, a 5 miesięcy. Nikt o niej nie będzie pamiętał, a gra North & South nigdy nie powstanie.

■ Gdyby ktoś formalnie uznał istnienie gatunku strategii imprezowych, N&S byłoby jednym z jego najlepszych reprezentantów. ■

w przepaść albo pocisk artyleryjski, który zamiast wroga trafi w swoich. W rozgrywce z komputerem ten patent sprawdza się bardzo dobrze, a w rozgrywce z drugim graczem po prostu genialnie. Do dzisiaj – przed chwilą sprawdzałem. N&S jest ważne nie tylko z historycznego punktu widzenia, jako prekursor gatunku RTS (co widać choćby w tym, jak słabe są dwie wersje mobilne gry zastępujące ręczną kontrolę nad jednostkami sterowaniem rodem z RTS właśnie). Gdyby ktoś formalnie uznał istnienie gatunku strategii imprezowych, N&S do dzisiaj byłoby jednym z jego najlepszych reprezentantów.

N&S jest ważne z jeszcze jednego względu. Grę wydano w czasach, w których na wszystkie tytuły pochodzące spoza świata anglosaskiego patrzono z dużą podejrzliwością. Ówczesne recenzje, choć przeważnie bardzo korzystne, są pełne złośliwości pod adresem Francuzów, którzy ośmielili się wejść na święte terytorium zarezerwowane dla Amerykanów i Anglików. Magazyn The One

Powtórki



North & South do-czekało się aż dwóch remake'ów na urządzenia mobilne: brzydszego, ale werniejszego oryginałowi North & South z THQ Nordic oraz ładniejszego, ale bliższego RTS Bluecoats: North vs South wydanego przez Microïds. Niestety, i jedną, i drugą grę trudno z czystym sumieniem polecić

poleca grę „miłośnikom francuskiego humoru – jeśli coś takiego w ogóle istnieje”, a w przeglądzie gier strategicznych Computer Gaming World M. Evan Brooks pisał, że Francuzi zrobili grę taką, jakiej można się spodziewać po kraju, gdzie „narodową ikoną został Jerry Lewis, a ludzie jedzą ser pachnący jak brudne nogi”. Oszło mieni sukcesem gry spoza ich elitarnego klubu Anglosasi mieli już wkrótce poznać, ile mogą firmy takie jak Infogrames czy Ubisoft. Potem przyszedł czas na firmy niemieckie, a później rosyjskie, węgierskie, czeskie, a nawet, o zgrozo, polskie. I wtedy dopiero zaczęło się dziać! ■



DANA BUNTENA

▣ Najpierw była gra aukcyjna.

Potem była gra polegająca na eksploracji.

Potem na handlu nieruchomościami,
towarami, a następnie gra, w której ludzie
wcielają się w jakieś role.

Kawałki tych gier stworzyły M.U.L.E. ▣

Instrukcja M.U.L.E.



■ Micz

Historia zapamięta go jako Davida Warka Griffitha gier wideo – człowieka, który samotnie tworzył wielkie gry w czasach, gdy przemysł nie był jeszcze na nie w pełni gotowy. Wspomnienie o autorze, bez którego nie byłoby Simsów, a także – w jakiejś części – strategii czasu rzeczywistego oraz gier sieciowych, to także przyglądanie się dramatawi człowieka. Zarówno w sensie zawodowym, jak i prywatnym.

LITTLE ROCK

Dan Buntent urodził się w 1949 roku. Dzieciństwo spędził w Little Rock w stanie Arkansas. Jego pasją były gry planszowe, ale sytuacja rodzinna nie pozwalała mu beztrudno oddawać się zabawie. W domu Buntentów nie przelewało się, więc Dan często musiał się zajmować czwórką młodszych braci, wcześniej też rozpoczął pracę w lokalnej aptece, żeby zarobić na życie. W czasach studenckich protestował przeciwko wojnie w Wietnamie, co było naturalną niezgodą na przemoc, krew i nieszczęście. Był też zwolennikiem pozostawienia Indian w rezerwach, co zresztą dotyczyło bezpośrednio jego rodzinnego stanu.

Planszówki katował zwykle z braćmi i właśnie ta wizja gromadki ludzi siedzących w kółku, zwykle przed telewizorem, i przy okazji bawiących się jakąś grą, stanowiła dla Buntenta inspirację na dalsze lata. Telewizor zapragnął zastąpić monitorem komputera, zaś sama idea grupowej rozrywki pozostawała niezmienną. W czasach, gdy nie było jeszcze rozpowszechnionych komputerów domowych, a o globalnej sieci nikt nie słyszał, w głowie marzyciela rodził się załazek gier sieciowych.



■ W skład Ozark Softscape oprócz Dana wchodził: Bill Buntent, Jim Rushing oraz Alan Watson. Ozark to nazwa wyżyny rozpościerającej się na terenie stanów Arkansas, Missouri i Oklahoma.

Cała rodzina przez komputerem – w epoce, gdy komputery uchodziły za narzędzia herezji przeznaczone wyłącznie dla kasty zwariowanych wybrańców. Była to bardzo odważna wizja.

Fenomen osobowości Buntenta najlepiej chyba oddał jego kolega po fachu, Joe Ybarra: „Dan był pełen entuzjazmu i wypalony zarazem. Można z nim było godzinami rozmawiać przez telefon, śmiejąc się pod nosem”. To był człowiek pełen sprzeczności, antyestablishmentowiec, który tylko czasem schodził z chmur do brutalnego świata. Z kolei założyciel Game Developers Conference i inna legenda, Chris Crawford, wspomina Buntenta jako jednego z nielicznych dobrych ludzi w branży gier. Dobrych, ale zarazem naiwnych, bo zbyt delikatnych i idealistycznych.

CZAR CZTERECH KÓLEK

Dan prywatnie jeździł zdezelowanym volkswagenem, po trosze dlatego,

żeby zademonstrować swoje antymaterialistyczne podejście do świata. Wcześniej prowadził też sklep z rowerami, na którym nie chciał zarabiać, a jedynie próbował pomóc ludzkości, by żyła bardziej ekologicznie i zamiast zatruwać środowisko, przesiadała się na dwa kółka. Nic więc dziwnego, że jego pierwsza gra, napisana na świeżo kupionym Apple II, dotyczyła motoryzacji. Powstała w języku BASIC i zajmowała całe 16 KB.

Dzieło nazywało się identycznie, jak popularny obecnie program telewizyjny – Wheeler Dealers. Była to ekonomiczna gra z aukcjami samochodowymi rozgrywanymi się w czasie rzeczywistym. Rzecz umożliwiała zabawę czterem użytkownikom równocześnie, czego nie przewidzieli Jobs z Wozniakiem, projektując Apple II. Buntent musiał więc skonstruować specjalny hardware, by kanapowi handlarze mogli licytować w tym samym czasie. Niestety, nie zachował się do dziś ani jeden taki przedmiot.

Atari 800



■ Komputer, na który Dan Buntent przesiadł się z Apple II, wszedł do sprzedaży w listopadzie 1979 roku. Twórcą jego architektury był Jay Miner, który pracował też nad konsolą Atari 5200, a potem przeszedł do Amiga Corporation.

❖ Electronic Arts dbało o to, by do gier dołączać książeczki na wzór tych umieszczanych w pudełkach płyt CD.



Bunten przekonał kanadyjskiego wydawcę, że grę na kasecie warto wydać w ładnym tekturowym pudełku (do którego musiał się też zmieścić wspomniany gadżet), podczas gdy cała reszta gier na Apple II sprzedawała się w foliowych torebkach niczym żywność z supermarketu. Speakeasy, ku swemu nieszczęściu, przystało na ten pomysł – zamiast standardowej ceny 15 dolarów zażądano 35. Ambitny nakład 500 egzemplarzy sprzedał się w... jednej dziesiątej. Ani jednak Speakeasy nie ucierpiało (istnieje do dziś), ani tym bardziej Bunten, który mógł się pochwalić grą tak wystawną, jak niemal równoległe Colossal Cave Adventure. Do dziś trwa spór, czy tytuł Wheeler Dealers był pierwszą w dziejach grą wideo sprzedawaną w pudełku.



Aż strach pomyśleć, do jakiej wysokości dotarłaby cena na aukcji internetowej, gdyby ktoś z pięćdziesięciu szczęśliwców odnalazł Wheeler Dealers na strychu i to jeszcze w stanie gabinetowym...

POD SKRZYDŁAMI SSI

W latach siedemdziesiątych lśniły już pierwsze gwiazdy wśród autorów gier. Ed Logg, Warren Robinett czy David Crane tworzyli ponadczasowe hity i mimo że Atari powstrzymywało ich jak mogło, udzielali wywiadów i stawali się rozpoznawalnymi demiurgami rodzącego się przemysłu. Rozwijała się też scena niezależna, na której pierwsze sukcesy osiągał choćby młodziutki Richard Garriott. Na tym tle trzydziestoletni już inżynier Dan Bunten, żonaty i posiadający córkę Melanie, pozostawał bez większych sukcesów i być może historia by w ogóle o nim nie usłyszała, gdyby nie szczęśliwy przypadek.

Następna gra, Computer Quarterback, była sportową symulacją, znów zrealizowaną w formie tekstowej. Wydawcą było SSI, którego szef Joel Billings dostrzegając, że Atari popełnia tragiczny błąd, lekceważąc swoich autorów. On nigdy nie skąpił im glorii, odpowiednio honorując w dołączanych do kaset lub dyskietek instrukcjach.

Latem 1982 roku odbyła się premiera Cytron Masters – protoplasty strategii czasu rzeczywistego. Był to zarazem największy sukces kasowy Buntena, gdyż gra rozszła się w nakładzie 6000 egzemplarzy. Nie była jeszcze na tyle mocna, by SSI, stanowiące pierwszego i najpotężniejszego reklamodawcę w magazynie Computer Gaming World, poświęciło jej osobną kolumnę, jednak po latach doczekała się należnej sławy. Cytron Masters rekomendowane było dla dwóch osób, gdyż SI pozostawała na poziomie destrukcyjnym dla sensu gry.

Przy okazji Cytron Masters nastąpiła też istotna zmiana w podejściu Buntena do programowania. Zaczęło się od pomysłu realizacji konwersji gry na Atari 800. Sprzęt miał już wówczas 3 lata i w wyniku dzikiej polityki marketingowej Raya Kassara odstraszał wielu deweloperów od choćby próby realizacji na niego czegokolwiek. Niemal wszyscy młodzi gniewni programowali na Apple II. Jednak Bunten odkrył w eleganckiej architekturze Jaya Minera pole dla siebie. Pisało mu się tak dobrze, że odkurzone Atari 800 uczynił swoją główną maszyną do pracy. Kolejne gry powstawały w pierwszej kolejności na ten właśnie sprzęt.

❖ Gdzieś daleko, w innym czasie i przestrzeni, w krainie szczęśliwości. Pożółkłe zdjęcie Dana z córką Melanie zrobione w Little Rock pod koniec lat siedemdziesiątych.



TROCHĘ DZIENNIKARZ

Magazyn Computer Gaming World został założony w 1981 roku przez byłego pastora Russella Sipe'a. Trudno już dziś ustalić, w jaki sposób redaktor naczelny poznał Dana Buntę, pewne jest natomiast, że nasz bohater w latach 1982-85 otrzymał w nim swoją rubrykę, będąc – obok Scorpia, której tożsamość do dziś pozostaje nieznana – jedną z największych autorskich legend magazynu.

Teksty i przemyślenia Buntęna – zostają aktualne do dziś. W artykule zatytułowanym „Real World Gaming” zastanawiał się na przykład, gdzie tkwi sekret udanej gry, która mimo wszystko musi ulegać pewnym uproszczeniom. „Są ludzie, którzy

wymagają absolutnej autentyczności. Są też tacy, którzy uznają wszystko bardziej skomplikowane od Pac-Mana za nudne. Na szczęście gusta większości lokują się pomiędzy tymi ekstremizmami”.

Russell Sipe osobiście wychwalał Cytron Masters. Los chciał, że do niewielkiego biura CGW wpadał młody zdolny przedsiębiorca Trip Hawkins, który właśnie odchodził z Apple i miał zamiar otworzyć własny biznes. Szukał talentów, a wiedział, że magazyn był wówczas u szczytu swej chwały, stanowiąc podstawowe narodowe źródło wiedzy o grach. To właśnie w progach CGW Hawkins po raz pierwszy spotkał Dana Buntę. Trochę się zdziwił, że zamiast nastolatka stał przed nim starszy od niego samego 33-letni mężczyzna, ale słynny był ze swojej łatwości nawiązywania kontaktów i przekonywania ludzi, by dla niego pracowali. Poza tym wykazał się niebywałym instynktem

– interesował się programistą, którego największym sukcesem było sprzedanie 6000 sztuk swojego tytułu. Inni by w ogóle nie zwracali sobie nim głowy. Tymczasem Hawkins znał Cytron Masters, a także inną jego grę Cartels & Cutthroats, i wyczuwał tkwiący w tych programach potencjał. Losy historii gier w tym momencie uległy zmianie.

JAK ARTYŚCI

Gdy Trip Hawkins latem 1982 roku zakładał Electronic Arts, o czym szerzej pisaliśmy w Pixelu #06, jako pierwszy wszystkich pracowników ściągnął swoich kolegów z Apple. W roli producenta wykonawczego odpowiadającego za obsługę programistów i załatwianie nowych kontaktów zatrudnił Joego Ybarre.

Hawkins chciał od razu na otwarcie wypuścić jakąś ambitną grę ekonomiczną. Pierwszym pomysłem było odkupienie od SSI poprzedniej produkcji Dana Buntęna Cartels & Cutthroats, ale mózg „strategicznych” Joel Billings czuł, co się święci. SSI było wtedy najpotężniejszym po Atari wydawcą gier w USA i, nie zamierzając wspierać wzrastającego konkurenta, rzecz jasna odmówiło. Hawkins skontaktował się więc bezpośrednio z Buntęnem i zaproponował współpracę. Odpowiedź brzmiała: „Jestem w stanie zrobić coś lepszego”. Tym sposobem trafił pod skrzydła Joego Ybarre, który zaczął odpowiadać za kontakty na linii EA z San Mateo – Ozark Software z Little Rock.

M.U.L.E. powstało w ciągu dziewięciu miesięcy. Było grą ekonomiczną przeznaczoną dla czterech osób i miało koncept podobny do „Gwiezdnego kupca”, a może nawet bardziej

RTS



W Cytron Masters generatory tworzą energię, dzięki której można budować roboty bojowe, przemieszczać je i walczyć nimi z wrogiem.



Electronic Arts swym słynnym ogłoszeniem We See Farther przekonowało, że gry są czymś więcej niż jarmarczną rozrywką. Dan Buntен stoi drugi z lewej.

Pradziad



Gra Computer Quarterback nie dość, że była menedżerem ligi NFL, to dorzucała cegiełkę do DLC. Dzięki katalogowi można było zamówić dodatkowy dysk z prawdziwymi zespołami NFL, którymi można było grać.



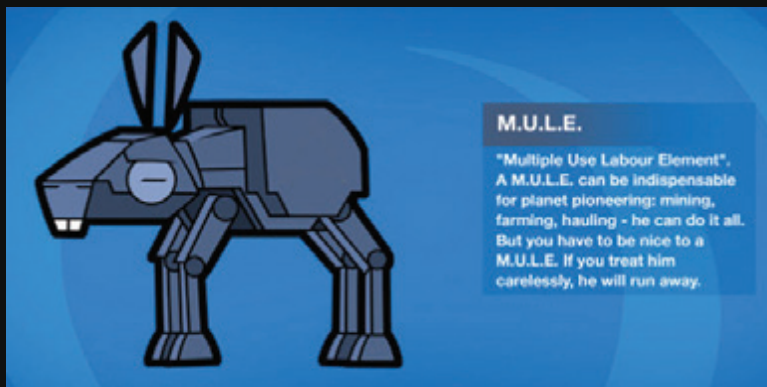
■ M.U.L.E. powróciło po latach jako gra mobilna dostępna na Andro- idzie oraz iOS.

do „Monopoly”, tyle że redukującą czynnik losowy. Atari 800 miało cztery porty na joysticki, więc problem, który występował przy Wheeler Dealers, automatycznie zniknął!

Oprawę graficzną zrealizowano jako miks motywów z powieści Roberta Heinleina i „Imperium kontratakuję”, zaś planetę, na której toczył się handel, nazwano Iratą, co stanowiło czytana od tyłu nazwę Atari. Przypominające śniegołazy stworzenia określono jako Multi-Use Labor Elements. W 1983 roku EA nie posiadało zespołu testerów, więc za kontrolę jakości robili głównie Hawkins z Ybarrą. Dla M.U.L.E. zarezerwowano przestrzeń reklamową w magazynach, zaprojektowano bardzo ładny plakat promocyjny, a mimo to gra sprzedawała się w rozczarującym nakładzie 20,000 egzemplarzy. Głównym powodem było zbyt skomplikowanie programu w czasach, gdy wyzwaniem stanowił Manic Miner. Dwa inne problemy wskazywał po latach sam Trip Hawkins: produkt miał mało nośny tytuł oraz złą ilustrację na okładce, stwarzającą z nim mylne wyobrażenie. Cóż z tego, że M.U.L.E. zdobyło rekordową liczbę nagród w historii wczesnego Electronic Arts, skoro przyniosło mu straty.

Hawkins znany był z tego, że pragnął honorować swoich autorów. Być anty-Atari. Do M.U.L.E. dołączono książeczkę, która zawierała wywiad z ekscentryczną ekipą z Little Rock. Recenzent CGW, zgodnie z zasadami epoki, swą recenzję poświęcił opisowi gry, zaś skomentował jej wartość dopiero w ostatnim, krótkim akapicie. Napisał tam: „Interakcja wymaga wyboru nowej strategii nie tylko w każdej nowej grze, lecz wręcz z tury na turę”.

M.U.L.E. wyprzedzało swoje czasy, ale jednocześnie było niekomercyjne, zbyt skomplikowane dla zwykłego użytkownika. Buntен zrozumiał to



M.U.L.E.
 "Multiple Use Labour Element". A M.U.L.E. can be indispensable for planet pioneering: mining, farming, hauling - he can do it all. But you have to be nice to a M.U.L.E. If you treat him carelessly, he will run away.

dość szybko i w późniejszym o rok Seven Cities of Gold uprościł zasady na tyle, że gra stała się zjadliwa dla masowego odbiorcy. Efekt? Ponad pięć razy większa sprzedaż niż M.U.L.E.

NIE WSZYSTEK UMRE

Po stworzeniu kilku mniej rewolucyjnych tytułów we współpracy z Electronic Arts, Dan Buntен przeniósł się do MicroProse. Głównym powodem odejścia była niechęć Tripa Hawkinsa do wypuszczania gier na kartridżach, a co za tym idzie, ucięcie inicjatywy przeniesienia M.U.L.E. na NES.

Istnieje niejasny fragment historii związany z zaangażowaniem Buntena w powstawanie Civilization. Niektórzy sugerują, że to on prowadził projekt przeniesienia na komputery planszówki Avalon Hill pod takim właśnie tytułem, ale Sid Meier podjął decyzję, by przejąć stery, oddelegowując Buntena do pomniejszych zadań. Sam Meier nigdy nie wypowiedział się na ten temat. Paradoksalnie mogło być tak, że podjęto pragmatyczną decyzję. Civilization Buntena byłoby kolejnym M.U.L.E. – rzeczą, którą zachwyciliby się po latach krytycy i w którą grałaby garstka geeków. Tymczasem Meier miał już na koncie Pirates! i wiadomo było, że czuje potrzeby masowej publiczności. Civilization okazało się dla jego firmy najbardziej dochodowym wehikułem. Biznesem, za odkupienie którego nawet w czasie dekonjunktury trzeba było wyłożyć na stół 22 miliony dolarów.

Dan Buntен zrealizował pod skrzydłami MicroProse Command HQ oraz Global Conquest. Potem odszedł na swoje i zaczął żyć marzeniami. Próbował zrealizować sieciową wersję M.U.L.E. Nie ukazały się również nigdy Deluxe M.U.L.E. na Amigę ani Son of M.U.L.E. na Segę Mega Drive. Autor nie doczekał się wsparcia ze strony żadnego wydawcy, a właściwie należałoby powiedzieć, że autorka nie doczekała się. W 1992 roku Dan Buntен przeszedł bowiem operację zmiany płci, wkrótce potem prawnie zmieniając swe imię i nazwisko na Danielle Buntен Berry. U podstaw owej transformacji legły trzy nieudane małżeństwa oraz niemożność znalezienia dla siebie miejsca w społeczeństwie. Danielle w jednym z wywiadów powiedziała potem, że nie jest zadowolona z podjętej decyzji, gdyż zamiast likwidować problemy, stworzyła ona mnóstwo nowych. Już wcześniej dryfowała na uboczu branży, a na zmianę płci wielu jej dawnych kolegów nie było jeszcze przygotowanych. Na końcu jej życiowej drogi była diagnoza raka płuc, co dla osoby palącej nałogowo od najmłodszych lat nie mogło być aż takim zaskoczeniem.

Napisałem do córki Dana Buntena, Melanie, z prośbą o przysłanie jakichś niepublikowanych zdjęć ojca. Odpowiedziała, że Dan nie lubił się fotografować i dosłownie wszystkie klatki, na których został uwieczniony, znajdują się w internecie. Nigdy nie szukał rozgłosu. Taki był ten wielki innowator, gracz i człowiek. Stał się jedną z największych legend branży. Niedługo minie dwudziesta rocznica jego śmierci. ■



Handel



Ozark Softscape napisało Heart of Africa zaraz po sukcesie Seven Cities of Gold. Gra była niemalże klonem przeboju, tyle że z akcją osadzoną na Czarnym Łądzie.

Modem



W 1988 roku Dan Buntен napisał grę, która wymagała modemu. Modern Wars było inspiracją dla Herzog Zwei, a on z kolei dla Dune 2.



Command HQ jest jedyną produkcją Ozark Softscape, którą można kupić na Steamie.

Trip



Trip Hawkins – być może najważniejsza postać w branży gier lat osiemdziesiątych. W 1991 roku odszedł z EA do 3DO, co niektórym wydawało się szaloną decyzją, ale bez jej podjęcia nie mógłby spieniężyć posiadanych akcji stworzonego przez siebie giganta.



Global Conquest z 1992 roku dalej rozwijał opcję multiplayer i to w czasie, gdy nie było jeszcze WWW.

Playtest Coordinators

Sandra Carlisle & Scott Osborn

Odświeżona wersja Seven Cities of Gold ukazała się na Amigę. Tytuł gry nawiązywał do legendy konkwistadorów, wedle której siedem miast pełnych złota miało być rozrzuconych na terenie obecnego Nowego Meksyku. Oryginał stanowił prekursora Pirates!, a także Civilization.

O to w grach Dana Buntenta chodziło – towary, pieniądze, czas.

Okładka



Pudełkowa grafika M.U.L.E. cieszy oko, ale w latach osiemdziesiątych nastraszyła potencjalnych nabywców. Przedstawiała produkt jako dziwny.



LATITUDE 25 DEGREES NORTH
LONGITUDE 30 DEGREES EAST

(PRESS BUTTON TO CONTINUE.)



Łochy, smoki, pola bitwy

Strategic Simulations, Inc. przez lata było potęgą na rynku gier strategicznych, ale to RPG zapewniło mu nieśmiertelną sławę i miejsce w panteonie branżowych legend.

■ Ziemowit Poniewierski

Gatunek komputerowych gier fabularnych przez kilka dekad uchodził za wybitnie prestiżowy, zwłaszcza pod względem wymaganego nakładu pracy i sztuki deweloperskiej. Ostatnimi czasy sytuacja nieco się zmieniła, ale zespołów sięgających po gatunek jest wciąż stosunkowo niewiele. Trzydzieści lat temu było ich jeszcze mniej - do tego stopnia, że przyglądając się początkom branży, napotykamy wciąż te same nazwy: Sir-Tech, New World Computing, Origin, wreszcie Strategic Simulations, Inc., o którym dzisiaj słów kilka.

Firma jest niezwykła, bo też ich romans z gatunkiem RPG do zwykłych nie należy, a opowieść o tym, w jaki sposób ze sceptyków stali się ewangelistami komputerowych przygód, stanowi przykład zaskakujących meandrów historii naszego ulubionego medium.

Bitewne inspiracje

Początek SSI sięga końcówki lat siedemdziesiątych, a więc czasu narodzin amerykańskiej sceny gier na komputery domowe. Niezwykły to był okres w branży, pełen entuzjazmu, radośnego eksperymentowania i braku standardów mogących w jakikolwiek sposób ograniczać wyobraźnię. Jedyнным czynnikiem limitującym była prymitywna i droga technologia. Warto przypomnieć, że w tamtych latach



■ TRS-80 zapisał się w historii jako platforma do gier tekstowych, głównie dzięki pracom Scotta Adamsa.

nawet minimalistyczny TRS-80 był towarem luksusowym, o produktach Atari czy Apple nie wspominając, bo te z założenia kosztowały majątek. Niemniej właśnie na przełomie lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych nastąpił gwałtowny skok informatyzacji społeczeństwa amerykańskiego, a wraz z nim popularyzacja gier mających odmienne DNA od produkcji przeznaczonych na automaty arcade oraz konsole. Ten nowy nurt inspirowany był starszymi formami kultury: literaturą, jak to miało miejsce w przypadku interactive fiction (tekstowych przygódówek), grami fabularnymi z D&D na czele oraz grami bitewnymi. RPG i strategię szczególnie dobrze odnalazły się w elektronicznej rzeczywistości z racji przeniesienia żmudnego przeliczania parametrów i pilnowania prawidłowości przebiegu rozgrywki z graczy na komputer. Oba te gatunki od początku też odwoływały się do potrzeb hermetycznych grup odbiorców.

Joel Billings trzymał się z dala od szaleństwa D&D, co sam przypisywał wyjątkowo złemu wrażeniu wyniesionemu ze swojej pierwszej – i przez długie lata ostatniej – sesji gry poprowadzonej przez niezbyt uzdolnionego mistrza. Całą energię poświęcał za to grom bitewnym, szczególnie tym sygnowanym marką Avalon Hill – rozbudowanym, trudnym, wymagającym szacunku dla realiów historycznych oraz ogromnej cierpliwości. Fascynacja bitewniakami, zaszczerpiona jeszcze w dzieciństwie przez ojca historyka, znalazła niespodziewany finał tuż po zakończeniu koledżu w 1979 roku, kiedy to Joel odbywał praktyki w firmie produkującej komputery typu mainframe. Bardzo szybko zauważył,

że technologie otwierają przed klasycznymi grami zupełnie nowe możliwości, pozwalając na symulowanie skomplikowanych scenariuszy i wymagających przeciwników. Rewolucja wydawała się nieunikniona, a Joel zamierzał wziąć w niej aktywny udział. Jeszcze tego samego roku założył firmę, której celem była produkcja elektronicznych gier bitewnych wzorowanych na figurkowych klasykach. Odzwierciedlać to miała nazwa – Strategic Simulations, Inc. i jak można się domyślać, na tym etapie żadne RPG nie były nawet w dalekich planach.

Drogie komputery i ekskluzywne wydania

Znalezienie chętnych do współpracy okazało się zaskakująco łatwe: kartka z ogłoszeniem wywieszona w lokalnym sklepie komputerowym przyciągnęła uwagę Johna Lyona, któremu Joel powierzył większą część prac programistycznych nad pierwszym projektem firmy. Był nim Computer Bismarck – wzorowana na produkcji Avalon Hill gra taktyczna opisująca polowanie floty alianckiej na

niemiecki pancernik w roku 1941. Temat nie tylko przyciągał uwagę, ale też wydawał się stosunkowo prosty do przeniesienia na ekran komputera, bez konieczności podejmowania zaawansowanych prac nad sztuczną inteligencją.

Mając już plan działania i pierwszego pracownika, Joel mógł zająć się innymi palącymi kwestiami, takimi jak zaplecze sprzętowe (firma nie miała nawet własnego komputera) oraz finansowe. Z pierwszym poszło szybko – kontakty z praktyk umożliwiły dostęp do Tandy TRS-80. Kwestia pieniędzy następczo jednak trudności. Wyposażony wyłącznie w pasję i akademicką wiedzę Joel odbijał się od ścian, próbując zainteresować najpierw swoich idoli – wszechpotężnego Avalon Hill oraz Epyx, który już w tym czasie stanowił znaczącą siłę na rynku komputerowej rozrywki. Odpowiedzi obu organizacji były chłodne, wręcz lekceważące. Joel otrzepał więc pył z sandałów i uznał, że jeśli nie może liczyć na dużego partnera, sam będzie wydawał swoje produkcje.

+ Ze wszystkich zasług, jakie Joe Billings ma dla branży gier wideo, wciągnięcie RPG do mainstreamu wydaje się być najbardziej spektakularne.

Sequel



Questron 2 był jedną z pierwszych gier przygotowanych dla SSI przez Westwood Associates. Niestety zabrakło wersji na małe Atari. W kontynuacji opowieści o walce z Mantorem gracz cofał się w czasie, by stawić czoła bandzie czarowników. Phantasie też doczekała się sequeli.

Poszukiwania funduszy nie poszły jednak na marne. Rozmowy z przedstawicielami kalifornijskich inwestorów doprowadziły go do spotkania z osobą, która już wkrótce miała zacząć dyktować warunki w branży – Tripem Hawkinsem, na dwa lata przed porzuceniem przez niego pracy w Apple i założeniem Electronic Arts. Trip, podobnie jak Joel, potrafił oddawać się pasji i tą pasją zarażać, przekonał więc młodszego kolegę do zainwestowania w wersję gry na Apple II – maszynę dla wyjątkowo bogatych entuzjastów szukających produktów bardziej wyrafinowanych od szybkich portów gier z Atari VCS.

Joel rady posłuchał i dzięki rodzinnej inwestycji jeszcze przed końcem roku udało się zapewnić SSI dostęp do komputera Apple. Sześć miesięcy pracy Johna Lyona, wspieranego wieczorami przez Joela (który w ciągu dnia odbywał dalsze praktyki), dało rezultat w postaci gry wydanej w styczniu 1980 roku. Projekt nie tylko z dużą wiernością oddawał klimat planszówki, ale przede wszystkim zachwycał wyjątkową jakością wydania. Trudno sobie dzisiaj wyobrazić, że w tamtym okresie

✦ Curse of Azure Bonds nie tylko udanie kontynuowało przygodę z Pool of Radiance, ale też wprowadzało własne, oryginalne zabiegi fabularne.



✦ Jedną z przyczyn sukcesu SSI w pierwszych latach działalności była dbałość o estetykę pudełek i instrukcji. Joel Billings wzorował się w tym względzie na grach planszowych.

większość gier ukazywała się w lokalnej dystrybucji w formie przypominającej pirackie kopie z czasów PRL, czyli dyskietki lub kasyety i kilka stron skserowanej instrukcji – wszystko zapakowane w foliową torbę. Joel, wychowany w kulcie pudełkowych edycji największych planszówkowych wydawców, miał zgoła inną wizję swojego dziecka. Computer Bismarck ukazał się w eleganckim kartonie, z bogatym, solidnie wydrukowanym manuałem oraz odpowiednio wygórowaną ceną 60 dolarów (trzykrotnie wyższą od ówczesnej średniej za podobny produkt). Efekty tych zabiegów okazały się zbliżone do tego,

co uzyskało Psygnosis w roku 1989 z Shadow of the Beast – produkcja sprzedawała się znakomicie, oferując graczom jakość, która dawała im poczucie dobrze ze wydanych pieniędzy.

Rok 1979 był ważny dla firmy jeszcze z jednego powodu. Wtedy to Joel poznał Louisa Saekowa – postać mającą ogromny wpływ na dalsze sukcesy SSI. Louis, który odpowiada za styl jednych z najbardziej charakterystycznych okładek gier lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych, o mały włos rozminąłby się z karierą grafika. Jego przyszłością miał być biały kitel lekarza i jak to bywa w najlepszych opowieściach, tuż przed podjęciem studiów medycznych dopadły go ogromne wątpliwości co do wyboru ścieżki zawodowej.





Zdecydowało serce i szczypta przy-padku. Na jego drodze stanął Joel ze swoją wizją eleganckich opakowań do ambitnych gier. Od słowa do słowa pa-dła propozycja zlecenia –przygotowa-nia oprawy graficznej do Bismarcka. Louis bez namysłu chwycił się okazji, mimo że nie wiedział nawet, od czego zacząć. Ostatecznie dzięki nieautory-zowanemu dostępowi do maszyn po-ligraficznych w miejscu pracy kolegi stworzył materiał, który wywarł spo-re wrażenie na zleceniodawcy. Joel zapytał go wtedy: „Chcesz umówio-ne 500 dolarów czy udziały w SSI?”. Louis wspomina swoją decyzję w na-stępujący sposób: „To było najlepiej zainwestowane 500 dolarów w moim życiu”.

Zwrot ku RPG

W kolejnych latach do zespołu do-łączyło wiele utalentowanych osób, które dzisiaj uważane są za luminary brzozy. Najpierw Paul Murray, czoło-wy deweloper firmy odpowiedzialny za projekt i kod najważniejszych tytułów, w tym Wizard's Crown,

Pool of Radiance i Panzer General. Następnie Daniel Bunten, któremu dedykowaliśmy osobny artykuł w Hall of Fame. Wreszcie Gary Grigs-by –projektant gier strategicznych, wysoko ceniony nie tylko w świecie gier wideo, ale i planszówek, za wier-ne historycznie i wyjątkowo rozbu-dowane tytuły o tematyce wojennej. Ważną rolę w firmie odgrywał też od 1983 roku Chuck Kroegel, który w dużej mierze odpowiadał za zainte-resowanie się SSI gatunkiem RPG i przygotowanie słynnej Złotej Serii, choć wcześniej opracował klasyczną, wręcz hardkorową strategię Gettysburg: The Turning Point. Stał się drugą obok Billingsa siłą twórczą SSI.

Dość powiedzieć, że do roku 1984 firma stała się największym dostawcą zaawansowanych strategii na kompu-tery domowe, w tym na małe Atari (o czym zaskakująco mało użytkowni-ków tych maszyn w Polsce wie). SSI rozwijało się, zarabiało coraz po-ważniejsze pieniądze i tak przyszedł rok 1984, a wraz z nim ogromna

■ Wrath of Nikademus mylnie uznawany jest za ostatnią część Phantasie, której czwarta odsłona ukazała się wyłącz-nie w Japonii.

Sport



SSI nieźle radziło sobie również z grami sportowymi, czego przykładem jest Computer Baseball z 1981 roku. Głośnicowe reklamy w Computer Gaming World stały się dla Joela Billingsa codziennością.

zmiana, która miała zdecydować o przyszłości firmy i jej pozycji wśród mainstreamowych graczy.

Jak już wspominałem wcześniej, Joel nie był wielkim fanem gier RPG i miał na ich temat mgliste pojęcie, ro-sła jednak reputacja jego firmy jako wydawcy oferującego bardzo dobre warunki finansowe (podobno co bar-dziej prominentni twórcy przez lata zarabiali więcej niż sam prezes). Nie dziwi zatem, że pewnego dnia od drzwi zapukał zespół z ofertą gry fabularnej. Questron był ambitnym i rozbudowanym projektem, miał jed-nak pewien problem –przypominał Ultimę w sposób bardziej niż natar-czywy. Joel o tym jednak nie wiedział i po namowach członków zespołu kontrakt podpisał. Jak sam przyznaje w wielu wywiadach, prawie natych-miast uznał to za wielki błąd, bo kon-kurencyjnemu Originowi nie podoba-ło się kalkowanie pomysłów i trzeba było negocjować podział zysków, o oskarżeniach o plagiat nie wspomi-nając. Ostatecznie jednak z proble-mem się uporano i doszło do pre-miery, a Questron okazał się wielkim sukcesem finansowym, za którym poszły kolejne. W tym samym roku jeszcze ukazał się Gemstone Warriors –wyprzedzający swoje czasy action RPG (ewidentny protoplasta Diablo), a rok później Phantasie i Wizard's Crown.

Phantasie samo w sobie jest fe-nomenem tamtych lat –drużyno-wa przygoda w otwartym świecie, pełna tajemniczych miejsc, magicz-nych przedmiotów i dynamicznych turowych potyczek okraszonych prostą, choć niezwykle atrakcyjną grafiką. Gra była perełką na kompu-terach ośmiobitowych (ze znakomi-tym portem na Atari XL/ XE wykona-nym przez Polaków z Logical Design Works) oraz jednym z tych tytułów,



które do dnia dzisiejszego zachowały świeżość i grywalność. Jednak to drugi z wymienionych projektów – Wizard's Crown – stał się trampoliną, na której SSI wyskoczyło z ciasnej niszy do świadomości mainstreamowych graczy.

Walka o D&D

Fenomen Wizard's Crown polegał na połączeniu gatunków, w których specjalizowało się SSI. Z jednej strony otrzymaliśmy rozbudowany system RPG, z drugiej wszystkie walki odbywały się z zachowaniem stylu gier bitewnych, z figurkową reprezentacją bohaterów, interesującymi arenami, w końcu mechaniką uwzględniającą nie tylko właściwości poszczególnych postaci, ale też ich wzajemne ustawienie, odległość, zasłony i tak dalej. Potyczki potrafiły trwać pół godziny i więcej, a jednak gracze pokochali ten system, z zapalem inwestując czas w odpowiedni dobór członków drużyny (do 8 osób), maksymalizowanie rozwoju i eksperymentowanie z układami i kombinacjami ataków i czarów. Wizard's Crown to wyjątkowo ważny tytuł w historii gatunku, ważny też dla samego SSI, które dwa lata po jego premierze stanęło do konkursu zorganizowanego przez właścicieli D&D – firmy TSR szukającej partnera do przeniesienia uniwersum Dungeons

& Dragons na ekrany komputerów. Konkurencja była onieśmielająca, na matę wkroczyły bowiem EA i Origin, którym trudno było zarzucić najmniejsze uchybienie w kwestii jakości, stabilności czy wiedzy. Zespół Joela zagrał jednak kartą, której nie dało się przebić chłodnym profesjonalizmem. Pasją, z jaką przedstawił się podczas spotkania w siedzibie TSR, zaskoczyła nawet ich samych. Był to występ fanów brandu, wizjonerów z szeroko zakrojonym planem na najbliższą dekadę oraz doświadczonych deweloperów posiadających

Eye of the Beholder to nie tylko triumfalne wejście komputerowego D&D do mainstreamu, ale i jeden z pierwszych poważnych sygnałów, że PC stanowi przyszłość gier. Konwersja amigowa nie wyglądała tak dobrze jak oryginał na VGA.

w portfolio Wizard's Crown – grę idealnie obrazującą, w jakim kierunku powinno podążać komputerowe D&D. Miesiąc po spotkaniu TSR poinformowało o gotowości do podpisania siedmioletniego kontraktu. Radości w SSI nie było końca; prace ruszyły natychmiast.

Kiedy w roku 1988 ukazał się efekt współpracy z TSR o nazwie Pool of Radiance, fani gier fabularnych przecierali oczy ze zdumienia. Przygody grupy śmiałków wynajętych przez władze Nowego Phlan, aby wesprzeć restaurację obróconego w perzynę miasta, miały w sobie świeżość fascynującej, awanturycznej przygody. Każda misja odkrywała przed graczem nowe tajemnice i intrygujące fakty z historii metropolii, powoli przybliżając go do odkrycia źródła pradawnego zła. Kluczowe elementy stanowiące o sile Wizard's Crown zostały wzmocnione, a całość pieczołowicie umocowana w realiach Zapomnianych Krain. Sukces SSI był niepodważalny. Mimo konkurencji – w tym samym czasie wyszły

Eagles



Gra z roku 1982 koncentruje się na walkach powietrznych z okresu pierwszej wojny światowej i ma grafikę podobną do Combat. Rzecz dostępna na Atari XL/XE.

Knights



Na małe Atari dostępna jest też strategia Knights of the Desert poświęcona działaniom w Północnej Afryce w latach 1940-43. Tytuł zaczerpnięto z włoskiego filmu z 1942 roku.

Apple



SSI było silnie kojarzone z produkcjami na Apple II, co wykorzystane zostało w promocji gier na inne platformy. Zwykle pierwsza wersja gry powstawała na Apple II.

Origin



W przeciwieństwie do Originu i Sir-Techu, SSI kojarzone jest nie z jednym tytułem, ale całymi seriami RPG. Origin wypuścił za to kilka tytułów, które okazały się pomyłkami.

Might & Magic 2, Wasteland, Wizardy 5 i Ultima 5 – rok 1988 na zawsze pozostał rokiem Pool of Radiance oraz rewolucji, jaką tytuł ten wprowadził do komputerowego świata.

Czas panowania

Kolejne pięć lat przyniosło kilkanaście tytułów zbudowanych według tego

samego, uwielbianego przez graczy klucza: plastyczny silnik Golden Box (nazwany tak przez wzgląd na kolorystykę, jaką Louis Saekow narzucił okładkom), znane uniwersa, postacie i klimat D&D, możliwość przenoszenia drużyny z tytułu na tytuł i dziesiątki godzin pasjonującej rozgrywki z pogranicza przygody i gier militarnych.



■ Po zakończeniu współpracy z TSR firma wróciła do korzeni, ponownie rewolucjonizując rynek znakomitymi strategiami.

■ Panzer General udanie łączył prostotę obsługi z rozbudowaną strategią bitewną.

Kampania Pool of Radiance otrzymała aż cztery tytuły (z niesamowitym Curse of Azure Bonds) i była do samego końca najbardziej ikoniczną ze wszystkich serii. Nieco mniej popularne, chociaż nadal znakomite okazały się przygody w ramach cyklu Smoczey Lancy (trzy tytuły) i Dzikiego Pogranicza (również trzy tytuły). Nie brakowało też bardziej eksperymentalnych produkcji, w Polsce prawie nieznanymi z racji niepopularnego uniwersum (Buck Rogers) lub technologicznego zacofania (Neverwinter Nights z roku 1991, czyli pierwszy na świecie graficzny MMO opracowany na bazie silnika Golden Box dla AOL).

Jakby tego było mało, SSI nie poprzestało na ograniczeniu do własnych pomysłów na rozgrywkę i rzuciło wyzwanie samemu Dungeon Masterowi, słusznie uważając, że gry czasu rzeczywistego są przyszłością branży. Do realizacji zadania wyznaczono Westwood Associates, a sam eksperyment zakładał zaangażowanie TSR jako strażnika zgodności z IP, SSI jako zewnętrznego producenta, a zespołu Westwoodu, któremu pozostawiono swobodę w interpretacji, stworzenie zasad rozgrywki. Wiadomo, jak to się skończyło: Eye of the Beholder wyszedł w roku 1990 i zgarnął całą uwagę rynku, przenosząc ciężar gier RPG z niszy do szerokiego mainstreamu i nobilitując peceta jako pierwszozigową platformę do grania.

Tigers



Dostępny również w wersji kasetowej na Atari, Tigers in the Snow to kolejna znakomita strategia z początku lat osiemdziesiątych. Szefem projektu był Chuck Kroegel.

Crown



Gra, bez której nie byłoby kontraktu z TSR, Beholderów i Pool of Radiance. Prekursor nowoczesnych CRPG. Znakomity port na małe Atari.

Blades



Secret of the Silver Blades to jedna z najbardziej wymagających odsłon Złotej Serii. Gra wprowadzała perspektywę pierwszej osoby.

Panzer



Panzer General zapoczątkował renesans gier strategicznych na PC, ścigając przed ekrany rzeszę nowych graczy. Doczekał się sequeli, a scenariusze do niego powstają do dziś.





➤ Interesujący świat i nowoczesna oprawa wizualna miały być gwarantem sukcesu Ravenlofta. Niestety toporny silnik 3D zabił całą magię gry.



➤ Dark Sun miał odbudować pozycję SSI na rynku gier fabularnych, w czym zawiódł na całej linii. Dzisiaj pozostaje tytułem skrajnie zapomnianym. Wydanie drugiej części gry ostatecznie dobiło SSI.



Wiele się dzisiaj mówi o roli Interplaya i Black Isle w popularyzacji gatunku w drugiej połowie dekady, ale to wyprawa w czeluści lochów pod Waterdeep jest przez wielu uważana za najlepszą zachodnią grę CRPG lat dziewięćdziesiątych, przebijając w retro rankingach Baldursy i Fallouty.

Eye of Beholder, a zwłaszcza jego znakomita kontynuacja, wyznaczają szczyt pozycji SSI na rynku komputerowych gier fabularnych. Późniejsze projekty, mimo kilku udanych (Lands of Lore), nie wniosły nic wartego uwagi, a wręcz stanowiły krok w tył. Trzeci Beholder, osierocony przez Westwood, został zmiażdżony przez krytykę, a Dark Sun, Menzoberranzan i Ravenloft zaistniały jako

Aden



Po epoce D&D SSI nie miało szczęścia do RPG. Nawet te udane, jak steampunkowe World of Aden: Thunderscape, nie potrafiły przyciągnąć do siebie graczy. Gra została oparta na systemie Pathfinder.

➤ W drugiej części Eye of the Beholder mag Khelben wysłał bohaterów do świątyni Darkmoon. Ukończenie gry okazywało się niemożliwe, jeśli w drużynie nie było złodzieja.

projekty wybitnie niszowe, o mieszanych recenzjach nie wspominając. Co prawda SSI do samego końca starało się jak najlepiej wykorzystać licencję D&D, ale już w roku 1993 wiadomo było, że firma się zwija, co miało bezpośredni związek z przeinwestowaniem w nowy silnik pisany pod Dark Sun. W tej sytuacji Joel, który zwyczajowo bardzo ostrożnie podejmował ryzyka finansowe, nie czekał na uśmiech losu. W roku 1994 firma została sprzedana Mindscape i chociaż do końca dekady wydała jeszcze wiele pamiętnych tytułów (Dark Legions, Panzer General), jej rola lidera rynku RPG zakończyła się bezpowrotnie, oddając inicjatywę Interplayowi.

Na przestrzeni dwudziestu lat SSI wydało około 150 gier, z czego połowa to dzisiaj uznane klasyki i to na dwóch bardzo trudnych rynkach. Z całym jednak szacunkiem dla ich niepodważalnych osiągnięć w dziedzinie strategii, to RPG stało się największym beneficjentem talentu i pasji zgromadzonych wokół Joela twórców, którym zawdzięczamy wzbogacenie gatunku o rozbudowaną warstwę taktyczną, a przede wszystkim popularyzację systemu D&D wśród komputerowych graczy. ■

Avalon Hill



Pierwsze gry SSI nie ukrywały swoich inspiracji produktami Avalon Hill, co tworzyło niebezpieczne napięcia pomiędzy firmami. Zniknęły dopiero, gdy AH wycofał się z gier wideo.

SECRET LEVEL



72 Prezentacja Amigi w nowojorskim Lincoln Center 23 lipca 1985 roku weszła nie tylko do legendy branży, ale stała się też ważnym punktem na mapie popkultury.

74 **Ojciec Bajtka i Komputera!** Pierwszy od lat wywiad z Władysławem Majewskim o tym, jak rodziła się polska prasa komputerowa.



80 Mitologia słowiańska w grach wideo kojarzona jest z Wiedźminem, ale w ostatnich latach stała się zapleczem fabularnym dla wielu tytułów.



84 O związkach gier z filmami napisano już terabajty tekstów, ale my podchodzimy do tematu oryginalnie, przyglądając się, jak praca kamery wpływa na narrację interaktywnych przygód.



88 Kosmos to nie tylko nieskończona liczba gwiazd, ale również tematów do omówienia. Także blisko nas kryją się wielkie tajemnice.



90 Śledziu pozazdrościł innym autorom Pixela cyklu „Najlepsza gra na świecie” i zaprezentował swojego faworyta w tych zawodach.



AMIGA [4]

23 lipca 1985 roku w nowojorskim Lincoln Center odbyła się światowa premiera Amigi 1000. Zgromadzona na widowni publiczność mogła obejrzeć nie tyle suchą, techniczną prezentację, co prawdziwy spektakl – na ekranie za sceną odbywały się pokazy laserów. Wyświetlano także projekcje generowanych przez Amigę obrazów i animacji.

■ Tomasz Marcinkowski

Oprócz obecnej na wydarzeniu orkiestry można było usłyszeć z głośników dźwięki nowego komputera: odtwarzanie zdigitalizowanych, realistycznie brzmiących instrumentów czy syntezatora mowy ludzkiej. Całe przedstawienie prowadził Bob Pariseau – szef oprogramowania Amigi, który znakomicie odnajdywał się w roli konferansjera.

„The Amiga computer – we’ve lived our dream, and seen it come to life. Now it’s your turn” – takimi słowami Bob poprzedził moment, w którym na scenę wjechał stół, na którym postawiona była Amiga 1000. Całe show z dzisiejszej perspektywy przypomina słynne Keynote’y w wykonaniu Steve’a Jobsa. W przedstawieniu udział wzięli także Andy Warhol oraz wokalistka zespołu Blondie, Debbie Harry. RJ Mical wspomina moment, w którym Andy Warhol bawił się zdigitalizowanym zdjęciem Debbie na ekranie Amigi, twierdząc, że niewiele brakowało, żeby doszło do wielkiej klapy. Program GraphiCraft, którego używano na prezentacji, był oczywiście niedopracowany



■ Amiga 1000 padła ofiarą złego pozycjonowania na rynku. Komputer był zbyt profesjonalny i za drogi do zastosowań domowych, a jednocześnie niedostatecznie prestiżowy i za bardzo „bajerancki” dla biznesu.

a sprzęt ledwo sobie z nim radzi. Dodatkowo pierwszą funkcją, jaką wywołał Andy, było najbardziej zabugowane wypełnianie. Raz, drugi, trzeci...RJ popatrzył wtedy na Jaya Minera, a ten rzekł: „Statek tonie”...Carl Sassenrath potwierdza, że rzeczywiście siedzieli i bezradnie czekali, aż komputer wyświetli słynne „Guru Meditation”. Cudem jednak nic takiego się nie wydarzyło.

Potem nastąpiły pokazy pozostałych możliwości: wielozadaniowości, animacji, dźwięku, aż w końcu przyszedł czas na punkt kulminacyjny – połączenie wszystkich tych

i posiadał błędy, między innymi w procedurze wypełniania obszarów kolorem. Błąd ten powodował „wycieki” – zapisy do pamięci poza obszar roboczy ekranu, co rzecz jasna w krótkim czasie mogło doprowadzić do kompletnego zawieszenia komputera. Na próbach przed oficjalnym wydarzeniem mówiono Warholowi, żeby pod żadnym pozorem nie używał tej funkcji. Na scenie jednak Andy Warhol zaczął bawić się GraphiCraftem jak jakaś, słowami RJ, „szalona małpa”. W tym czasie obecni na widowni inżynierowie byli całkowicie świadomi tego, że program jest niezwykle wrażliwy,

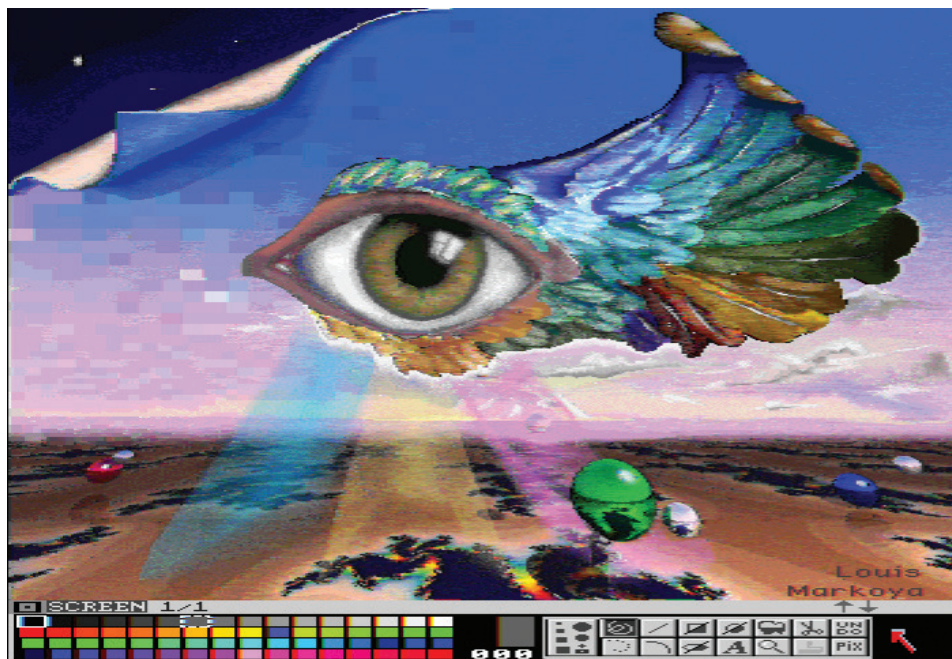
możliwości w jedno. Wtedy na scenę wkroczyły baletnice, a na ekranie pokazano płynną animację przedstawiającą jeszcze jedną tancerkę. Jednocześnie z głośników płynęła odtwarzana przez Amigę muzyka, do której zarówno żywe, jak i animowane baletnice zatańczyły synchronicznie. Premiera okazała się wielkim sukcesem i zainteresowanie komputerem było ogromne. Pozostało tylko czekać na pojawienie się sprzętu w sklepach. Komputer wprowadzono do sprzedaży we wrześniu 1985 roku, trzy miesiące po premierze Atari ST, które zaczęło już powoli opanowywać rynek.

Wodzirej

Bob Pariseau był szefem zespołu programistów Amigi jeszcze z czasów przed przejęciem przez Commodore. Dzięki zdolnościom konferansjerskim poprowadził światową premierę Amigi 1000 w nowojorskim Lincoln Center 23 lipca 1985 roku.

➤ Tryb HAM (Hold and Modify).

Dzięki modyfikacji w czasie rzeczywistym odpowiednich rejestrów kolorów piksela względem sąsiedniego piksela w danej linii obrazu możliwe jest wyświetlanie pełnej palety 4096 kolorów naraz przy użyciu zaledwie kilkudziesięciu kilobajtów pamięci RAM. Swoisty rodzaj kompresji stratnej okupiony jest widocznymi artefaktami na krawędziach kontrastowych detali.



Dodatkowo Commodore tradycyjnie nie dopilnowało, aby w dniu premiery sklepowej dostępna była dostatecznie duża baza oprogramowania. W połączeniu z dość wysoką ceną, bo komputer kosztował niemal 1300 dolarów (szczególnie w porównaniu do Atari ST, które można było kupić już za 800), oczywiście było, że sprzęt nie sprzedawał się szczególnie dobrze. Cena Amigi 1000 mogła być znacznie niższa w dniu premiery, jednak system operacyjny nie został jeszcze w pełni ukończony. Postanowiono zatem dodać do komputera dodatkowe 256 KB pamięci tylko po to, żeby można było ładować rdzeń systemu operacyjnego (normalnie zaszyty w takiej ilości pamięci ROM) z dyskietki w celu łatwej aktualizacji kluczowych elementów systemu. Pamięć RAM w tamtym czasie potrafiła stanowić 30-50% ceny całego komputera, dlatego takie posunięcie nie było do końca dobrym rozwiązaniem. Oczywiście korespondencyjna wojna spowodowała, że także w Atari ST zastosowano podobne rozwiązanie.

I chociaż oba komputery miały po 512 KB pamięci, w ST 192 KB były używane dla obrazu ROM, a 384 zostawały wolne – w Amidze natomiast 256 KB zarezerwowanych było dla ROM, pozostawiając wolnych jedynie 256. Sytuację dodatkowo pogarszał fakt, że system operacyjny Amigi z racji znacznie większego stopnia zaawansowania wymagał po prostu więcej pamięci do pracy. Dodatkowo możliwości multimedialne komputera wprost domagały się cennych kilobajtów, w których można byłoby przechowywać dźwięki i obrazki. Ostatecznie Commodore zostało zmuszone do tego, żeby powiększyć pamięć komputera do 768 KB (z których nadal ubywało 256 dla obszaru ROM), żeby był on w ogóle zdolny do jakiegokolwiek poważnej pracy. Na dodatek w Atari szybko uporało się z dokończeniem ROM i błyskawicznie wyposażono maszyny w gotowe układy, eliminując konieczność ładowania obrazów ROM z dyskietki i tym samym uwalniając całą pamięć komputera do dyspozycji użytkownika. ■

➤ Przykład ciekawego i ergonomicznego designu – klawiatura daje się całkowicie schować w specjalne miejsce pod dolną krawędzią obudowy. Mysz ma kątowy wtyk, dzięki czemu nie wystaje z boku komputera.



➤ Moment, w którym premiera mogła zakończyć się totalną kląpą – „pokaz” użycia błędnie działającego wypełniania w wykonaniu Andy'ego Warhola.



hajtak-:-=llll-?=-DNC- 1-:KARL E5- hajtak-:KOMPIUTER- 1-

**PIXEL
WYWIAD**





NIE TYLKO BAJTEK

Z Władysławem Majewskim
o początkach prasy komputerowej
w Polsce rozmawia Piotr Mańkowski.

P Jaki był pierwszy komputer, który pan zobaczył?

To był rok 1972, drugi rok studiów na Wydziale Fizyki Uniwersytetu Warszawskiego. Na Hożej była końcówka maszyny CDC, która stała w IBJ w Świerku. Programy pisało się na kartce, w Algolu lub Fortranie, a potem na dziurkarcie przepisywało się je na karty perforowane. Plik kart z programem potrafił ważyć kilka kilogramów. Następnie czytnik kart wczytywał program do komputera i trzeba było czekać w kolejce nawet kilka dni, aż technicy w Świerku założą taśmy z odpowiednimi danymi. Po wykonaniu programu wyniki bardzo głośno drukowały się na drukarce wierszowej. Wstęga wydruku rozrywana była na fragmenty z wynikami różnych zadań. Jeśli program się nie skompilował i zawierał błędy, to należało go poprawić, czyli cały ten proces trwał od nowa. Spędzone przy tym noce budowały zręby kultury informatycznej wśród fizyków. W tej samej piwnicy na Hożej 69 stał komputer KAR-65, dzieło Jacka Karpińskiego. Służył do wstępnej analizy śladów cząstek, ręcznie zaznaczanych na kliszach z akceleratorów w Dubnej, Genewie i Hamburgu przez cały zespół fizyki cząstek elementarnych – od studentów po profesorów. KAR-65 był jedyne w swoim rodzaju i z braku kompilatorów wykonywał jedynie programy w swoim własnym asemblerze. Nie było więc do niego kolejek i można było na nim pracować prawie na bieżąco, śledząc wykonywanie programów na lampkach pokazujących stan rejestrów procesora... To były dwa komputery, z którymi zetknąłem się po raz pierwszy.

✦ Władysław Majewski (ur. 1953) jest współzałożycielem Bajtka i Komputera. Tworzył także pierwszy w Polsce węzeł sieci FIDO, jest pionierem polskiego internetu. Przedsiębiorca, społecznik, odznaczony Srebrnym Krzyżem Zasługi.

P Miał pan wówczas wrażenie, że wyrosnie to na ośmiornicę, która swymi mackami oplecie cały świat? Z punktu widzenia rozwiązywania konkretnych zadań już wówczas była to oczywista i praktyczna rewolucja w sposobie wykonywania nauki. Nasi profesorowie przekazywali nam: „Chcesz być optykiem kwantowym, musisz wiedzieć, jak działa komputer”. Dzisiaj to jest jeden z większych moich szoków, że patrzę na takie urządzenie, jakie przede mną leży, czyli pański telefon, i nie mam w ogóle pokusy, żeby wiedzieć, co tam jest w środku. Gdy w 1971 roku zaczęły pojawiać się książki Andrzeja Targowskiego takie jak „Informatyka: Klucz do dobrobytu”, to miałem wówczas wrażenie, że komputery nie tylko nie wejdą pod strzechy, ale również do wielu zakładów przemysłowych. Logika była taka: kupmy komputer, a potem zastanówmy się, do czego mógłby służyć. To napędzało rozwój, ale robiło to nieefektywnie.

P A pierwszy komputer domowy? Apple II pana pewnie ominął...

Zobaczyłem go pierwszy raz u Jakuba Tatarkiewicza, ale to było chyba później. W okolicach 1976 roku ktoś z mojej rodziny pojechał na delegację do Ameryki i przywiózł stamtąd lekko uszkodzony kalkulator Hewlett Packard 25C. I tak oto miałem sprzęt, który umożliwiał całe 47 kroków programowania. To było wielkie odkrycie, bo zobaczyłem, jak wiele rzeczy można zrobić na tak małej maszynie. Potem były Meritum, czyli polska kopia TRS-80, i coś, co nazywało się ZX-80 – do dziś mam to w domu.

➤ Maciej Hoffman był również wspomniany przez Jacka Ciesielskiego w Pixelu #06 jako znakomity szef i organizator. Obecnie prezes zarządu Stowarzyszenia Dziennikarzy i Wydawców REPROPOL.

P ZX-80 kosztował całą miesięczną pensję?

Najpierw w ramach obowiązków dziennikarskich dostałem do używania ZX Spectrum. Dopiero później dostałem od rodziny z Ameryki ZX-80, już jako trzyletni zabytek... Nie kupiłem go, ale otrzymałem w ramach obowiązków dziennikarskich. Najpierw pisałem w takim technicznym magazynie Politechnik, a w wieku 25 lat dostałem etat w Przeglądzie Technicznym. W połowie lat osiemdziesiątych nastąpiło mikrootwarcie rynku i ludzie mogli przywozić sprzęt z zagranicy. Ogłoszeń w prasie komunistycznej prawie zupełnie nie było, więc ci pierwsi mikrohandlarze bardzo chcieli, żeby pisać o tym, co przywozili, i sami zostawiali sprzęt w redakcji, żeby można było się nim pobawić. W tym czasie tworzyły się dwa światy informatyki: przemysłowych centrów z mainframe'ami, gdzie zatrudniane były panie wklepujące dane, oraz świat amatorów, sprowadzających komputery dla siebie.

➤ Ośmiobitowe komputery Meritum były produkowane w latach osiemdziesiątych w zabrzańskiej Merze-Elzab.



Przez długi czas panowała pomiędzy nimi izolacja, ale dla mnie stało się jasne, że to ten drugi świat ma przyszłość.

P Wokół powstania Bajtka narosło wiele mitów. Mam wrażenie, że wiele osób stara się przypisać sobie jego powstanie, a przecież to pan był u samych źródeł procesu tworzenia. Proszę opowiedzieć, jak było naprawdę. Nie ma działania tego typu z jednoosobową zasługą. Ta historia zaczęła się jeszcze podczas karnawału Solidarności z lat 1980-81. W Polityce Marek Roztocki uruchomił poświęcony informatyce cykl – był taki dział, w którym pisał między innymi Waław Iszkowski i ja też tam ze dwa teksty napisałem. To była rozmowa młodego entuzjasty z guru informatyki. Wtedy stało się jasne, że jest potrzeba stworzenia magazynu o komputerach. Ale dopiero po stanie wojennym coś nagle zaczęło się dziać. Przede wszystkim okazało się, że jest duża rzesza dziennikarzy bez pracy, którym władza łaskawie pozwalała pisać w czasopiśmie niszowych. Ożyło typowo techniczne czasopismo Informatyka, w którym Andrzej J. Piotrowski, dzisiejszy wiceminister energetyki, założył wkładkę o nazwie Mikroklan. Równocześnie w reaktywowanym wówczas Przeglądzie Technicznym zaproponowałem Julkowi Rawiczowi, że możemy założyć ukazującą się raz na miesiąc wkładkę zatytułowaną Przegląd Komputer. W tym samym czasie przeprowadziłem się do nowo powstałego blokowiska na Bemowie, które nazywa się Osiedle Górczewska...

P O, mieszkam tam obok!

No dobrze, ale wówczas Osiedle Górczewska to były bloki postawione pośrodku błota, bez dojazdu, bez sklepu w promieniu dwóch kilometrów, bez szkoły, bez czegokolwiek. Mieszkałem dokładnie na Doroszewskiego 15. Tak się złożyło, że na tym osiedlu zamieszkali też Maciej Hoffman, czyli dyrektor krajowego wydawnictwa czasopism RSW oraz Maciej Stasiński, późniejszy zastępca naczelnego Gazety Wyborczej.

■ **Wznoszenie Osiedla Górczewska. To w tym kwartale narodził się pomysł wydawania miesięcznika Bajtek.**

W tym dziwnym składzie – z jednej strony boss partyjny Hoffman, z drugiej znany już wówczas lider opozycji Stasiński plus ja – zrobiliśmy w środku stanu wojennego (był 1982 rok) rzecz komentowaną w całej Polsce, a mianowicie pierwsze w kraju wrogie przejęcie spółdzielni mieszkaniowej. Mieliśmy realne osiągnięcia w zakresie organizacji parkingów i projektowania szkoły na Szobera, ale wywołało to konfuzję u władzy – zrobiono eksperyment i pozwolono nam działać, nawet Stasińskiemu, świeżo wypuszczonemu z internowania. Ta historyjka jest istotną częścią genezy Bajtka, ponieważ w 1983 roku napisałem na kartce A4 coś, co można nazwać briefem opisującym projekt osobno wydawanego magazynu o komputerach. To na tej kartce po raz

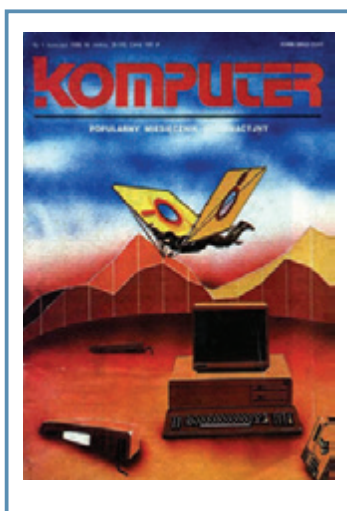
pierwszy pojawiła się nazwa Bajtek. Dałem to Maćkowi ze słowami: „Zastanów się, jak do tego podejść”. Ale żeby w pełni opisać cały proces, muszę cofnąć się jeszcze do 1981 roku. Miałem być wówczas zatrudniony w tygodniku ITD, byłem umówiony na to z jego redaktorem naczelnym Zdzisławem Pietrasikiem, ale wybuchł stan wojenny, plany szlag trafił. Po trafieniu na komisję weryfikacyjną wiosną 1982 roku dostałem całkowity zakaz pracy w prasie. Tymczasem ITD przejął Aleksander Kwaśniewski i zaczął rozglądać się za zespołem, który reaktywowałby ten tytuł. Okazało się, że moje niezwyfikowanie jest już nieważne i jesienią 1982 roku zostałem zatrudniony w ITD. Wówczas do wyboru miałem dwie postawy: albo knuć na zasadzie „im gorzej, tym lepiej”, albo próbować tłumaczyć ludziom tę szaloną rewolucję techniczną, jaka działa się na Zachodzie.

W ITD pracowałem przez niecały rok, robiąc rekordy wierszówkowe, ale potem Kwaśniewski uznał za właściwe wyrzucić mnie z pracy. Poszedłem do sądu pracy i w 1983 roku wygrałem proces z Aleksandrem Kwaśniewskim! Sprawa dotyczyła wynagrodzenia za ostatni miesiąc pracy oraz treści wypowiedzenia, ale wszystko działo się w jednym kręgu, bo zaraz po wyjściu



z sądu poszliśmy z kolegą Kwaśniewskim na piwo. Zaczęłam pracę w reaktywowanym Przeglądzie Technicznym, ale tam szybko zaczęło się robić duszno. Pojawił się nowy naczelny, który na początku wydawał się lepszy niż siękolwiek spodziewałam, ale jednak był to człowiek przystający z Żołnierza Wolności. Pismo stawało się coraz mniej techniczne w sensie, w jakim chcielibyśmy to rozumieć.

P I wtedy pewnie odezwał się Maciej Hoffman? Tak, powiedział krótko: „Mam decyzję, że startujemy”. Hoffman miał wówczas swoją legendę jako inicjator, gdyż na własną odpowiedzialność uruchomił miesięcznik Fantastyka. Wielu jego partyjnych towarzyszy uważało, że to szaleństwo, a z kolei wielu z opozycji doceniało fakt, że mają swoje pismo. Przy okazji okazało się, że to był wielki sukces rynkowy. Analizy wskazywały, że Bajtek też będzie wielkim sukcesem rynkowym, co za komuny nie miało decydującego znaczenia, ale jednak było istotne – bo na przykład na Trybunie Ludu to wydawnictwo nie zarabiało. W tamtych czasach Młodzieżowa Agencja Wydawnicza i Krajowe Wydawnictwo Czasopism były jedynymi pionami, które przynosiły jakikolwiek dochód. No i oczywiście szybko okazało się, że na Bajtkę nie ma papieru, bo wówczas istniały przydziały. Przydział papieru miał Kwaśniewski, który został naczelnym Sztandaru Młodych. Mógł drukować, ile chciał, ale czytelników mu z tego nie przybywało, czyli miał rezerwę papieru, którego nie miał jak mądrze wykorzystać. I wtedy nastąpiło kluczowe spotkanie, na które Maciej Hoffman oraz drugi decydent partyjny pracownik KC Marek Młynarski



➤ Pierwszy numer Komputera we właściwej kolorystyce. Naczelnym magazynu był Marek Młynarski.

zaprosili mnie i Kwaśniewskiego, po czym ustalili, że wydadzą testowe numery Bajtkę na papierze Sztandaru Młodych. I tak w 1985 roku wypuściliśmy na ośmiu czarno-białych kartkach pierwsze Bajtki, które okazały się nieprawdopodobnym sukcesem. Te cztery jednorazówki miały większy obrót niż Sztandar Młodych w ciągu roku. Poza tym były ekonomiczne, bo kosztowały w detalu dziesięć razy więcej niż gazeta, a były cienkie i w małym formacie. Wydawało to KWZ, ale formalnie przedstawiano je jako wydania specjalne Sztandaru Młodych. Po tym sukcesie Hoffman zaczął przymierzać się do wydania czegoś w formacie zbliżonym do Fantastyki.

P Ale jeszcze wróćmy – w tych Bajtkach jako naczelny występował Waldemar Siviński, a nie pan. Dlaczego? Te czarno-białe Bajtki nie miały stopki. Waldek był zastępcą naczelnego w ITD, potem razem z Kwaśniewskim

RUN czyli zaczynamy

BAJTEK – to 8 bitów, podstawowych jednostek informacji.

BAJTEK – to popularne pismo, poświęcone temu wszystkiemu, co z przekształcaniem informacji się wiąże. Przed wszystkim chcemy być pomocni tym, którzy już mają lub chcą mieć komputery osobiste.

BAJTEK jest wspólnym, miesięcznym dodatkiem do „Sztandaru Młodych” i „Odrodzenia”. Podjęliśmy tę inicjatywę, aby w części choć odpowiedzieć na zapotrzebowanie młodych Czytelników. Ze to zainteresowanie najnowszą techniką jest wielkie i autentyczne, poparte dodatkowo desperacką wolą wzięcia własnego, liczącego się udziału w światowej „grze o jutro” przekonaliśmy się raz jeszcze rzucając rok temu ideę powołania Młodzieżowej Akademii Umiejętności. Wielki rezonans społeczny, z jakim spotkała się MAU – będąca już faktem – jest najlepszym dowodem ogromu zdolności, umiejętności i woli czynu tkwiących w młodym pokoleniu Polaków.

O znaczeniu techniki mikrokomputerowej dla rozwoju wszystkich społeczeństw nie chcemy w tym miejscu pisać, gdyż przecież każdy, kto już wziął **BAJTKA** do ręki jest w jakiś sposób o tym przekonany! Dodamy tylko, że dla pomysłowej przyszłości naszego kraju jest to sprawa absolutnie **KLUCZOWA**. Zwłaszcza niezwykle pilnie staje się podjęcie szerokiej edukacji komputerowej w szkołach. W tym sensie publikowane na łamach **BAJTKA** materiały będą wspierać zainicjowany przez Rodę

Krajową PRON „Narodowy Czyn Pomocy Szkole”.

Ambicją zespołu redakcyjnego jest – najogólniej mówiąc – zwalczanie analfabetyzmu mikrokomputerowego w Polsce. Oczekujemy pomocy tych wszystkich, którzy w walce o sprawy informatyki w Polsce mają już doświadczenie. Nasze łamy są dla wszystkich szeroko otwarte. Zapropowaliśmy już zresztą współpracę wielu osobom i środowiskom twórców informatyki i użytkowników jej metod i urządzeń. Bardzo na tę pomoc liczymy!

Zdajemy sobie sprawę, że na całym świecie wydawnictwa tego typu są o wiele bardziej efektywne. Kolor, dobry papier, efektowne okładki, wkładki, kasety i dyskietki, jako niezbędne załączniki – to już się stało normą. Zeby nie szukać daleko: zazdrość ogarnia, gdy się na przykład bierze do ręki tego typu pisma oferowane młodym Bułgarom! Mamy nadzieję, że wkrótce i **BAJTEK** uzyska odpowiednio do roli społecznej, jaką chcemy żeby spełnił, warunki techniczne. Tymczasem – zaczynamy jednak w takim kształcie, w jakim to jest aktualnie możliwe, gdyż strata każdego dnia jest w tej dziedzinie stratą nie do odrobienia. Alternatywy nie mamy – jeśli chcemy nie tylko morzyć o lepszej przyszłości, ale i proktrycznie tę przyszłość przybliżyć.



S. Siedlecki

Z-ca redaktora naczelnego „Odrodzenia” **ZBIGNIEW SIEDLECKI**

W. Siviński

Z-ca redaktora naczelnego „Sztandaru Młodych” **WALDEMAR SIVIŃSKI**

Wydawca – Krajowe Wydawnictwo Czasopism ISW „Prasa-Książka-Ruch” ul. Niepokoleńskiego 14, 00-656 WARSZAWA, tel. 257294. Dodatek specjalny „Odrodzenia” i „Sztandaru Młodych”. Cena 60 zł.

Zaśw. 008, 31-88

2



➤ We wstępniku pierwszego numeru wspomniany został tygodnik Odrodzenie jako współpatron Bajtkę. Cena 60 złotych za numer była zabójcza – na przykład Świat Młodych kosztował 5 złotych!

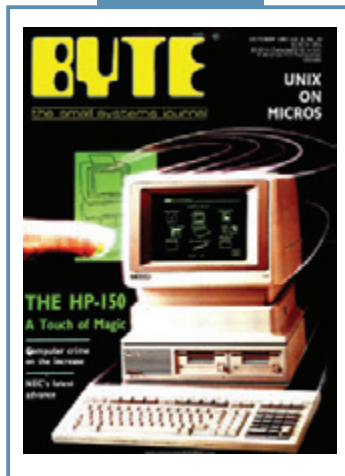
➤ Komputery CDC były produkowane przez założoną w 1957 roku firmę Control Data Corporation z Minnesoty. Jej kariera zakończyła się wraz z nadejściem ery komputerów domowych.



poszedł do Sztandaru Młodych. Przez pierwsze numery realizowaliśmy szalony pomysł w trybie projektowym. Nikogo nie obchodziło, kto będzie na pierwszym froncie. Mocno udzielał się też Romek Poznański. Robiliśmy pierwsze Bajtki jako zgrana redakcja, wspólnie. Nazwa Bajtek okazała się właściwa – nawiązywała do magazynu Byte, pokazywała, że pismo jest kierowane do młodych i że mieści się w tym samym formacie myślenia, co uruchomienie Fantastyki. Dzisiaj wiemy, że to wszystko plus pozwolenie śpiewania Hołdysowi to były wentyle, które władza sobie wymyśliła, ale para z tych wentyli miała całkiem niezłe ciśnienie. Gdy Hoffman wychodził już z myślą, że Bajtek ma zacząć ukazywać się jako osobne, duże, poważne pismo, wybuchła bomba – Aleksander Kwaśniewski został ministrem do spraw młodzieży i załatwił, że Bajtek będzie redagowany przez zespół Sztandaru Młodych i ma zostać jego wydawnictwem. Mnie to się średnio podobało, bo wolałem pracować z Hoffmanem niż zespołem Kwaśniewskiego. Ale stała się wówczas rzecz niespodziewana: trzy miesiące później zapadła decyzja o tym, że uruchamiamy dwa czasopisma, w tym Komputera, który miał być adresowany do dorosłych entuzjastów – po to, by była wewnętrzna konkurencja. Startując z pracą trzy miesiące później niż zespół Bajtka, wydaliśmy numer Komputera równolegle. W pierwszym numerze Bajtku coś jeszcze napisałem, ale niemal 100% czasu poświęcałem na uruchomienie konkurencji. Cały czas uśmiechaliśmy się do siebie, ale jednak powstały zręby quasi-ryнку.

P Jak wyglądał skład Komputera?

Robiło się go na foliach, klejąc barwne wyciągi ze zdjęć oraz teksty – w dodatku dla każdego koloru z osobna, nie mając podglądu całości. Drukarnie były przyzwyczajone do tego, że mogą wszystko – a jeśli klient nie chce, to niech spada. Drukowaliśmy się w Łodzi i zasada była taka, że ktoś z redakcji musiał stać przy maszynie. Po wydrukowaniu około 3000 egzemplarzy było wiadomo, co z maszyny wychodzi, więc zorientowaliśmy się, że kompletnie zostały pomylone kolory. Hoffman się wściekł i zażądał puszczania całego numeru na przebiegu i wydrukowania od nowa. Co zrobiła drukarnia? Lewymi kanałami sprzedała cały nakład z pomylonymi kolorami. W istocie w kioskach były więc dwa nakłady pierwszego numeru Komputera, a rynek oczywiście wszystko to wchłonił. Od tego momentu Bajtek był prowadzony przez Waldka Siwińskiego i to faktycznie było jego dzieło, ja zaś zostałem zastępcą naczelnego w Komputerze...



■ Amerykański miesięcznik Byte był w czasach świetności gruby jak książka. Ukazywał się w latach 1975-98.

■ Bajtek w roku 1986 przeżywał szczyt popularności. Dwa podwójne numery wcale jednak nie były grubsze!



P Znów nie naczelnym?

Naczelnym był Marek Młynarski. Przez pierwsze dwa lata kolega naczelnym, będąc równocześnie członkiem Komitetu Centralnego PZPR, nie miał zbytnio czasu, by przychodzić do redakcji, więc ja kierowałem jej pracą. Potem, gdy towarzysz się zorientował, a miał bardzo dobre wyczucie, że bycie redaktorem takiego pisma jest znacznie lepszym pomysłem niż bycie inspektorem w KC, to ja się od tego odsunąłem, w pewnym sensie dobrowolnie. Zapał pracy projektowej trochę się wyczerpał, za to zaczął otwierać się nowy rynek. W grudniu 1988 roku z ludźmi z NOT pojechałem na wycieczkę do Singapuru. Kupiłem trochę sprzętu komputerowego, który zwrócił mi koszty podróży, i zamówiłem u Chińczyka kolejną porcję. W lecie 1989 roku miałem na kredyt towar za ponad milion dolarów. Wtedy zrezygnowałem z dziennikarstwa i zacząłem sprowadzać sprzęt. Moja firma nazywała się Next, a wspólnie z Tadeuszem Wilczkiem działaliśmy jako ECS.

P Co się działo potem?

RSW zbankrutowała nie tylko finansowo, ale i politycznie. W czasie gdy powstawała spółdzielnia Bajtek, my z Wilczkiem uruchamialiśmy PC Kuriera. Nie pracowałem w redakcji, posiadałem jednak w tym piśmie udział kapitałowy. Miałem biuro na ulicy Chłodnej, blisko Marcina Przasnyskiego i Waldka Nowaka, którzy urzędowali na Wronej i redagowali Secret Service. Przez ponad rok współpracowaliśmy – ja czasem dla nich coś napisałem, oni do mnie wpadali. Później było tak, że zrobiłem kilka zasadniczych błędów, na szczęście nie z tak złymi skutkami, jakie mogłyby z nich wynikać. Byliśmy firmą, która zwinęła się bez bankructwa, co było ewenementem w tamtych czasach. Za późno się zorientowałem, że trzeba było porzucić rynek detaliczny i przejść na kompleksową obsługę dużych klientów. Był taki rok, kiedy miałem 100% obsługi informacyjnej Rzeczpospolitej i Gazety Wyborczej równocześnie – przecież dzisiaj, mając tylko dwóch takich klientów, firma byłaby warta miliardy. Uruchomiłem projekt, który nazywał się Autoplan – mapę Polski napisaną we własnym środowisku à la DOS. Sprzedaliśmy kilkanaście tysięcy sztuk, a z programu korzystały miliony. Nie miałem tego, co Steve Jobs czy jemu podobni, czyli determinacji, żeby zobaczyć, że na projekt software'owy powinienem poświęcić cały swój czas i wysiłek. Jakbym to zrobił, może by się udało, a może nie. ■

MITOLOGIE SŁOWIAŃSKIE W GRAC

Thor? Horus? Zeus?
A może by tak Perun i Swarog?!
Słowiańskie mity, klechdy
i bajania czasem też pojawiają się
w grach wideo.

■ Shal

◊ gromna liczba gier wideo nawiązuje bezpośrednio do rozmaitych wątków i treści mitologicznych pochodzących z różnych kultur. Seria God of War czerpie inspiracje wprost z mitów greckich. Turok: Dinosaur Hunter w całości opiera się na mitologii amerykańskich Indian. Prince of Persia Ubisoftu po uszy zanurzony jest w „Baśniach z tysiąca i jednej nocy”, a więc opowieściach arabskich, starożytnych podaniach babilońsko-asyryjskich i perskich epepejach. Kultowa gra RPG Baldur's Gate już w tytule wskazuje wyraźny trop, odnosząc się do nordyckiego Baldura - boga pokoju, mądrości i piękna...

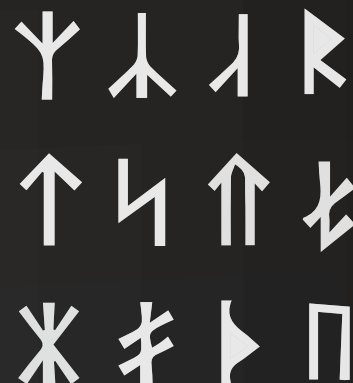
Być może to właśnie gry wideo są tym medium, które w największym stopniu pozostaje pod wpływem wątków i archetypów mitologicznych. Denis Dyack, założyciel i były szef studia Silicon Knights (tego samego, któremu zawdzięczamy takie produkcje jak Blood Omen: Legacy of Kain czy Eternal Darkness), powiedział niegdyś: „Posunąłbym się wręcz do stwierdzenia, że cała literatura i współczesna branża rozrywkowa są przesycone nawiązaniami do mitów. Bez względu na to, czy zdajemy sobie z tego sprawę, czy nie, jesteśmy zanurzeni w mitologiach stanowiących fundamenty naszych kultur. W pewnym sensie mitologia definiuje kulturę. To nieuniknione. Każdy wątek fabularny w grach wideo ma swoje korzenie w jakimś wątku mitologicznym.”

Tezę Dyacka weryfikują wyniki badań oraz prace wybitnych religioznawców, mitoznawców, antropologów, etnografów i psychologów. Teoretyczną podbudowę do rozważań na temat związków fabuł i motywacji bohaterów gier wideo z archetypicznymi wątkami mitologicznymi dają dzieła Arnolda van Gennepa, Jamesa Frazera, Franza Boasa, Leo Frobeniusa, Otto Ranka, Levi-Straussa, Foucaulta i de Saussure'a, Freuda, Junga, Jamesa Joyce'a i wielu innych, ale jednak przede wszystkim Josepha Campbella, amerykańskiego mitografa, który rozwinął i w pełni ukształtował teorię monomitu (termin ten wyjął wprost z „Finnegans's Wake” Joyce'a), która miała ogromny wpływ choćby na George'a Lucasa podczas pracy nad „Gwiezdnymi wojnami.”

■ Turok: The Dinosaur Hunter znalazł ponad 1,5 miliona nabywców na Nintendo 64!



❖ Janek. Bożątka, pomocne, słowiańskie duszki, miały być poddane bogini Żywności, rozdawczyni wszystkich pokarmów. W przedchrześcijańskiej Polsce powszechnie wierzono, że bożątka „rodziły się”, gdy umierały nieochrzczone dzieci.



Koncepcja monomitu, omówiona w książce „Bohater o tysiącu twarzy” Campbella z 1949 roku, objawia się w niezliczonej rzeszy gier fabularnych, a wybitni scenarzyści i designerzy, tacy jak Ken Levine, wprost nawiązywali do monomitu w swoich produkcjach. Struktura monomitu dzieli się na trzy części: „Odejście”, „Inicjację” i „Powrót”, które mogą występować w różnych konfiguracjach i kolejności. Monomit przedstawia figurę niedoświadczonego bohatera żyjącego we wspólnocie zagrożonej jakąś katastrofą. Bohater orientuje się, że dysponuje wyjątkowymi umiejętnościami, dzięki którym może powstrzymać zbliżającą się zagładę. Wyrusza więc na długą wyprawę pełną przygód, z której najczęściej powraca zwycięski, dysponując wiedzą, której wcześniej posiadać nie mógł. Łatwo dopatrzeć się tej historii w wielu grach przygodowych czy RPG, nieprawdaż?

Wikipedia podaje, że najwięcej wyprodukowano tytułów nawiązujących bezpośrednio do mitów greckich – 63. Następna w kolejności jest mitologia nordycka – 47, potem celtycka – 23, japońska – 22, judeo-chrześcijańska – 19 i egipska – 15. Największą część stanowią oczywiście gry wykorzystujące mity

❖ Thea: The Awakening studia MuHa Games może się pochwalić ponad 80 tysiącami graczy na Steamie.



różnych proveniencji, a reszta to margines. Zupełnie na uboczu znajdują się również gry odnoszące się do mitów Słowian. Wikipedia wskazuje 10 takich produkcji, choć lista nie uwzględnia kilku relatywnie nowych gier, a inne podciąga pod tę kategorię nieco na siłę.

Słaba pozycja mitologii słowiańskiej wynika z wielu powodów. Najważniejszym z nich jest fakt, iż trudno w ogóle mówić o jakiegokolwiek mitologii, a więc zespołe wierzeń, mitów i praktyk kultowych wraz z przypowieściami i zamkniętym, precyzyjnie określonym panteonem. Niestety, religia Słowian jest jedną z najgorzej zachowanych systemów spośród wszystkich pogańskich religii Europy.



W God of War Kratos rozprawia się z najważniejszymi bóstwami greckiego panteonu, w tym z Posejdonem.



Planszówkę Amber Route zaprojektował Krzysztof Matusik („Craftsmen”, „Urban Panic”).

ocenę 10/10, w recenzji pisałem: „Za północnice i południce, bożątka, jaroszki i biesy. Za kuroliuszki i gryfy. Za wiedźmy z bagien i genialne reinterpretacje bajek braci Grimm. Za wąpierzę, utopce, endriagi, ekkimy i himy. Za lodowe giganty, cyklopy, baby wodne i cmentarne. Za to, w jaki sposób te i wiele innych monstrów ożyło na moich oczach, składam CDPR głęboki ukłon”. Jestem przekonany, że jeden tylko wątek fabularny z bożątkiem Jankiem w roli głównej przyczynił się do popularyzacji mitologii słowiańskiej bardziej niż wszystkie prace teoretyczne, literackie i filmowe razem wzięte.

Nie sposób jednak pominąć dorobku studiów House of Fables oraz Artifex Mundi, stojących za przygodówką Eventide: Slavic Fable. Produkcja skierowana do graczy w każdym wieku, wizualnie przepiękna, jak to zwykle w przypadku gier sygnowanych logo AM bywa, nie tylko zapoznaje użytkowników ze słynnym diabłem Borutą, ale i prezentuje całą galerię bożków i magicznych istot wprost ze słowiańskich bajeń, a w edycji specjalnej pozwala wyruszyć podczas Nocy Świętojańskiej na poszukiwanie legendarnej kwiatu paproci...

Artifex Mundi stoi za jeszcze jedną niezwykle interesującą HOPA, tym razem autorstwa deweloperów z Organic 2 Digital Studio – Legendy Wampirów: Prawdziwa Historia Kisiłovy. Produkcja (dostępna na PC i urządzeniach mobilnych od listopada 2015 roku) fabularnie nawiązuje do wydarzenia mającego miejsce w 1725 roku na terenie Serbii, kiedy to narodziła się legenda jednego

Prawdziwa historia Kisiłovy nawiązuje do nazwy wsi, którą terroryzował Petar Blagojević, domniemany wampir...

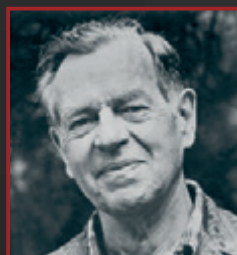


Nigdy nie została skodyfikowana, nie zachował się żaden napisany na ten temat oryginalny dokument. Badacze zwracają uwagę na duże zróżnicowanie w zakresie nazewnictwa i obyczajów oraz zasadnicze różnice pomiędzy wierzeniami poszczególnych ludów i plemion słowiańskich... Ponadto pogańska wiara naszych przodków już od VI wieku była ostro wykorzeniana przez napierających ze wschodu i zachodu chrześcijan.

Mimo to dysponujemy pewną wiedzą budowaną na podstawie przekazów ustnych – opowieści, regionalnych podań i klechd oraz wykopalisk archeologicznych i relacji kronikarzy obcych, dzięki którym arcybogaty świat słowiańskich mitów częściowo odkrywa przed nami swe oblicze, inspirując również twórców gier wideo.

Wszak to właśnie deweloperzy z CD Projekt RED w trylogii wiedźmińskiej wykreowali niezwykle plastyczny obraz uniwersum przesyconego przedchrześcijańską, słowiańską tradycją (niezależnie od tego, co na ten temat może sądzić pan Sapkowski...) i to dzięki nim, a nie opowiadaniom i powieściom o Geraltzie z Rivii, miliony ludzi na świecie po raz pierwszy zetknęły się z elementami słowiańskiej mitologii. Kiedy ponad rok temu miałem przyjemność wystawiać Wiedźminowi 3

Mentor



Joseph Campbell (1904-87) przez całe życie był oskarżany o błędy merytoryczne, antysemityzm, rasizm i skrywane sympatie profaszystowskie. Krytyczka literacka Camille Paglia nazywała Campbella „rozlażym” i „fałszywym nauczycielem”. Po latach autor uchodzi za czołowego badacza kulturowych mitów.

❖ The Legend of Zelda: Skyward Sword – jedna z wielu gier realizujących w praktyce koncepcję monomitu Campbella.

z najstynniejszych wampirów Europy –chłopa Petara Blagojevicia. Osadzenie mitu wampirycznego w lokalnej tradycji i przekazywanych z pokolenia na pokolenie ludowych wierzeniach południowych Słowian samo w sobie stanowi fascynujący temat, jednak na zupełnie inny artykuł...

Poszukujący słowiańskich klimatów w grach nie powinni pominąć wydanego przez IMG.N.PRO dzieła rodzimego studia MuHa Games. Thea: The Awakening to jedna z najciekawszych polskich gier niezależnych ostatnich miesięcy, która zadebiutowała na Steamie w kwietniu tego roku, a już w grudniu pojawi się również na Xboksach One. Wciągająca hybryda strategii turowej, karcianki, produkcji survivalowej i paragrafowej pełnymi garściami czerpie z podań dawnych Słowian. Dość powiedzieć, że w Thei wcielamy się w jedno z ośmiu obdarzonych różnymi umiejętnościami słowiańskich bóstw, a w trakcie rozgrywki przyjdzie nam spotkać wiele stworów wchodzących w skład słowiańskiego bestiariusza...

W 2010 roku, wyłącznie na pecetach, pojawiła się wyjątkowa gra MMORPG mało znanego studia CyberDemons Group, Craft of Gods, która została w całości oparta na mitologii słowiańskiej. Podzieloną na 25 map krainę Akvilon możemy eksplorować jako jeden z Veletów, Hyperborean, Voldkodlaków czy Dyagv. Darmowa produkcja nie zdobyła szerokiego grona odbiorców, zarówno ze względu na niszową tematykę, jak i kiepską oprawę graficzną. Jednak gracze interesujący się przedchrześcijańskimi wierzeniami Słowian powinni koniecznie przetestować grę wydaną przez Kalicanthus Entertainment.

Klechy i bajania Słowian, ludów skandynawskich, a częściowo również legendy bizantyjskie tworzą arcyinteresującą mieszankę fabularną stanowiącą podstawę scenariusza gry Konung III: A New Dynasty studia 1C z 2009 roku. Ten RTS z elementami



RPG (a zarazem ostatnia odsłona trylogii) pozwala nam wcielić się w jednego z sześciu śmiałków, którzy dążą do zdobycia legendarnego Miecza Bohaterów i objęcia władzy nad Wielkim Księstwem...

Fani karcianek i planszówek koniecznie powinni poszukać gry Amber Route, dostępnej zarówno w formie fizycznej (około 10 złotych za pięknie wydane pudełko), jak i cyfrowej na iOS i Androidzie (za darmo!). W Amber Route prowadzimy karawanę przez krainę słowiańskich wierzeń i pradawnej magii, a także potworów gęsto zamieszkujących naszpikowane pułapkami uniwersum.

Nie zapominajmy o znakomitym dodatku do jednej z najlepszych strategii wszech czasów – Crusader Kings 2 szwedzkiego Paradoxu. The Old Gods, czwarte rozszerzenie do wybitnej produkcji reprezentującej podgatunek Grand Strategy Games, pojawiło się w sprzedaży w maju 2013 roku i szybko podbiło serca fanów. Dodatek wprowadza całą masę ciekawych wydarzeń i nowych mechanik dla władców pogańskich, w tym Słowian. Bardzo wysoko oceniane rozszerzenie stało się pozycją obowiązkową w steamowych bibliotekach wszystkich posiadaczy i fanów Crusader Kings 2...

Znalazłoby się jeszcze przynajmniej kilka tytułów, które należałoby polecić graczom poszukującym słowiańskich mitów w grach wideo. I choć antyczne bóstwa Wikingów,

❖ W dodatku The Old Gods do gry Crusader Kings 2 znajdziemy legendarnego Ragnara Lodbroka, znanego między innymi z serialu „Wikingowie”.



❖ RTS Konung 3: A New Dynasty został osadzony w świecie będącym mieszanką elementów mitologii słowiańskiej, skandynawskiej i bizantyjskiej.



Greków i Egipcjan wciąż wygrywają pod względem popularności ze swoimi słowiańskimi odpowiednikami, należy mieć nadzieję, że dzięki tak wybitnym dziełom, jak Wiedźmin 3, dysproporcja ta będzie się sukcesywnie zmniejszać i być może za jakiś czas to Perun, Trzygłów i Swarozyc będą niepodzielnie panować w cyfrowym panteonie... ■

K
T
I



PRACA KAMERY W GRACH WIDEO

■ Piotr Mazurkiewicz

Jak i dlaczego? To, że w ogóle możemy grać, zawdzięczamy stułetniej już technologii, jaką jest obraz i dźwięk. Zarówno gry, jak i filmy przekazują za ich pomocą swoje własne treści. Spróbujmy się zatem przyjrzeć, jak na przestrzeni lat wirtualna rozrywka zyskiwała swoją wizualną tożsamość, a jej twórcy zaczęli rozumieć, że bez filmu jako źródła wiedzy o narracji audiowizualnej gry nie staną się sztuką.

Warto też zaznaczyć, że poniższa analiza powstała w oparciu o wybrane tytuły, w których fabuła odgrywa ważną rolę. Produkcje typowo mechaniczne, takie jak strategie czy gry sportowe, skupiają się głównie na rozgrywce, zatem nie wymagają zabiegów narracyjnych.

Bardzo wielu z nas wydaje się, że kamera w grach wideo służy tylko do tego, by gracz widział, co się dzieje i mógł zareagować na postawione przed nim wyzwania. Tak było kilka dekad temu, kiedy formy narracji w grach dopiero się rodziły.

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

W latach osiemdziesiątych i na początku lat dziewięćdziesiątych, a więc w dobie platformówek i ogólnie gier 2D, nikt przecież nie skupiał się na tym, by pokazywać głównego bohatera. A zabieg ten jest dla narracji kluczowy, ponieważ to bohater właśnie stanowi pomost pomiędzy graczem a światem gry. Zwróćcie uwagę na to, że podczas gry w Super Mario Bros skupiacie się na tym, by widzieć nadciągające przeszkody. Podobnie jest z produkcjami FPP takimi jak Wolfenstein 3D, w których z założenia nie widzimy postaci, tylko celownik, który ułatwia eliminowanie rzeczonych przeszkód.

Założenia są trafne, bo przecież chodzi o rozgrywkę. To element

■ Coraz bardziej rozżalony, oszukany, zły... Po tym, jak Max Payne odszedł w kierunku zachodzącego słońca w finale „trójki”, trudno sobie wyobrazić jego dalsze losy.



interakcji jest przecież sensem rozgrywki. Ułatwmy graczowi opanowanie sterowania i zaprojektujmy kamerę tak, by widział, w którym momencie wcisnął właściwy guzik.

Zaskakujące jest to, że ponad pół wieku wcześniej pierwsze filmy używały kamery w podobny sposób, chociaż z innych powodów. George Méliès, zafascynowany kinematografem, stawiał go nieruchomo przed sceną swojego teatru tak, by kamera pokazywała reżysera wchodzącego w interakcję z rekwizytami. Dopiero później przyszła zmiana położenia kamery, planowanie kadrów oraz bardziej świadome wykorzystanie ich na potrzeby narracji.

Podobnie rzecz miała się z grami. Przełom nadszedł w 1992 roku, kiedy to nieistniejące już Infogrames wypuściło na rynek *Alone in the Dark*, pierwszy survival horror.

Aby uzyskać bardziej filmowy efekt, twórcy zdecydowali, że ustawia kamerę tak, by pokazać akcję rozgrywki z różnych perspektyw. Jak się jednak okazało, aby gra pozostała grywalna, nie wystarczyło tylko "zmienić perspektywę". W tamtych czasach lwią część tytułów stanowiły quasi FPP oraz gry z akcją pokazywaną z boku. Żeby eksperyment zadziałał, należało zerwać z dotychczasowymi sposobami rozgrywki i zaprojektować wszystko od nowa. Potrzebny był świeży system poruszania się, rozszerzone sterowanie, nowe funkcje, inne podejście do projektowania poziomów i tak dalej.

Pytanie brzmi: dlaczego się na to zdecydowano? Co takiego daje inny rodzaj ustawienia kamery? Co warte jest tak wielu zmian? Po pierwsze, zawsze mamy bohatera w centrum akcji. Jest doskonale widoczny w kadrze, a my, chcąc nie chcąc, zawsze zwracamy na niego uwagę. To podświadomie daje nam do zrozumienia, że gra nie jest o przeskakiwaniu przeszkód, tylko o tym człowieku, który nawet na chwilę nie znika nam z oczu. Jego historia jest nam właśnie opowiadana. Być może to decyzja o zmianie kamery przyczyniła się



✚ Początek *Alone in the Dark* - zło będzie zaraz próbowało wtłoczyć się przez okno i dziurę w podłodze.

✚ W przygodówkach *point and click* takich jak *Harvester* kamera przez cały czas była osadzona na statywie.

do tego, że nazwisko Carnby zna niemal każdy gracz. Po drugie, monotonia sposobu ukazania świata, tak charakterystyczna dla gier z niezmienną perspektywą, została tu przerwana. No i po trzecie i najważniejsze, świat ukazany w ten sposób wydawał się o wiele bardziej interesujący i tajemniczy. O wiele bardziej prawdziwy. Dlaczego? Z podobnych pobudek, dla których na podświadomość gracza tak mocno zadziałało skupienie kamery na głównym bohaterze. Wydaje nam się to naturalne, ponieważ film od kilku dekad dokładnie ten sam sposób przedstawiania świata ukazuje nam jako imitację rzeczywistości.

Jedna, na pozór prosta decyzja zaowocowała zmianą podejścia do projektowania gier i wykształceniem się zupełnie nowego gatunku.

Rozwój technologii i nowy sposób ukazywania świata, bohatera i fabuły zbiegły się w czasie, a gatunek survival horroru rozkwitł na dobre. Ecstática pokazała, że nowatorski trend może się sprawdzić również w gatunku action adventure. Niestety, nie przyjął się. Gry przygodowe poszły w kierunku *point and click*, a gry akcji bardziej w *third person perspective*. Wynalazek Infogames zdominował jednak wirtualną grę na kilka nadchodzących lat.

Stacyczna kamera umieszczana w różnych punktach mapy tak bardzo spodobała się firmie Capcom, że aż do roku dwutysięcznego jej flagowe horrory (serie *Resident Evil* i *Dino Crisis*) tworzone były



właśnie w ten sposób. Na kolejny przełom trzeba było czekać 6 lat i choć większość graczy nie zdaje sobie z tego sprawy, to jednak dobrze ten tytuł zna, choćby ze słyszenia.

Mowa o wyprodukowanym w 1998 roku *Silent Hill*. Zapytacie: gdzie tu przełom? Wprowadził tytuł ukazywał akcję, łącząc ustawienie kamery za plecami bohatera wraz ze statycznym rozmieszczeniem jej w różnych miejscach mapy, ale to za mało, by nazwać ten zabieg przełomowym. Największego odkrycia należy się bowiem doszukiwać nie w tym, co zrobiono z kamerą w *Silent Hill*, ale w tym, po co to zrobiono. Decyzja o połączeniu tych dwóch odrębnych sposobów pokazywania wydarzeń pozwoliła wywołać w graczach konkretne uczucia. Kiedy Harry Mason krąży po zamglonych ulicach miasta w poszukiwaniu swojej córki, kamera grzecznie klei mu się do pleców,

pozostając niczym więcej, jak sposobem ukazania wyzwań, z którymi trzeba sobie poradzić. To daje graczowi poczucie bezpieczeństwa i spokoju. Aby wyrwać go ze strefy komfortu, twórcy używają kamery ustawionej w różnych punktach lokacji. Ma ona dwa zadania. Pierwszym, bardziej mechanicznym, jest wprowadzenie stanu ciągłego zagrożenia poprzez ograniczenie widoczności i położenie większego nacisku na udźwiękowanie. Drugim, zdecydowanie narracyjnym, jest wprowadzenie nietypowego sposobu przedstawienia głównego antagonisty, czyli miasta Silent Hill. Praca kamery pokazuje, że jest ono spersonifikowanym, pełnoprawnym bohaterem, który ma do odegrania niezwykle ważną rolę. Sposób, w jaki się porusza, miejsca, w jakich się ustawia, czy sytuacje, w których zmienia swoje położenie, sprawiają, że gracz nie może pozbyć się wrażenia, że jest obserwowany. I jest to wrażenie jak najbardziej słuszne.

Silent Hill był pierwszą grą, której twórcy świadomie wykorzystali zabiegi języka filmowego, żeby gra stała się czymś więcej niż tylko sprawdzianem refleksu gracza. Czerpiąc inspirację z klasyki thrilleru psychologicznego, jak chociażby „Dziewiętej sesji”, „Drabiny Jakubowej” czy „Urodzonych Morderców”, wykorzystali filmowy sposób myślenia o narracji i przenieśli go do świata gier wideo.

Zrozumienie filmowej natury gier nie jest proste, ponieważ nie są mierzalne efekty, które można osiągnąć za pomocą języka filmu. Nikt nie policzy, ilu graczy z przerażeniem grało w Silent Hill, bo praca kamery sprawiała, że czuli się obserwowani. Skąd więc pewność, że tak jest? Ponieważ film niejednokrotnie to udowodnił. Od ponad stu lat stosuje podobne zabiegi, które wpływają na podświadomość widza, i do perfekcji opanował manipulację uczuciami odbiorcy. Dlatego płacemy na dramatach i śmiejemy się na komediach.



■ Szkielet scenariusza Silent Hill 2 był wzorowany na „Zbrodni i karze” Fiodora Dostojewskiego.

■ Jak tu się nie przestraszyć w Dino Crisis 3 dinozaura wyskakującego zza kadru?



W dobrym filmie nie ma przypadkowego kadru czy dźwięku zagrane go tylko dlatego, że fajnie brzmi. Ta dbałość o szczegóły i praca włożona w ich realizację sprawiają, że kino jest sztuką.

W 1998 roku zdało sobie z tego sprawę Konami, zdaje sobie z tego sprawę również Rockstar. Pokazywał to niemal w każdej z nowszych produkcji, niemniej szczyt swojej formy i wiedzy osiągnął podczas produkcji Maksa Payne'a 3. Oprócz tego, że tytuł jest pełnoprawnym przeniesieniem na ekran monitora zasad kina neo noir, to praca kamery ma tam szczególne zastosowanie. Oddaje rzeczy, których nie dało się sfilmować: uczucia głównego bohatera. Bohatera niepasującego do miasta i grupy społecznej, w której się znalazł. W prologu pokazano go w szerokim kadrze, stojącego na krawędzi balkonu,

z dala od ludzi. Sposób kadrowania bardzo trafnie oddał sytuację życiową Maksa. Pokazał też jego niechęć do samego siebie. Zwróćcie uwagę na to, że zbliżeniem na twarz bohatera bardzo często towarzyszą autoironiczne monologi z offu, co dodatkowo wzmacnia przekaz. Wspomnieć warto jeszcze o widocznym na pierwszy rzut oka zielonkawym filtrze i przenikaniu się roztrzęsionych kadrów, które nie bez powodu budzą skojarzenia z zawrotami i bólem głowy, czy też stanem upojenia po alkoholu i lekach.

Mimo ogromnej popularności serii Max Payne i przerażających



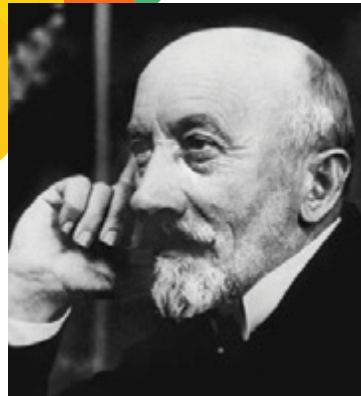
W Order 1886 wiele scen było „filmowanych” kamerą z ręki. Obraz lekko drgał, co dodawało weryzmu pokazywanym wydarzeniom.

horrorów psychologicznych z serii Silent Hill, branża nadal dość rzadko sięga do zabiegów filmowych, zupełnie ignorując fakt, że to właśnie one nadały wyżej wymienionym grom status kulturowych. Nie znaczy to wcale, że gry nie uczą się od filmu. Dziś normą są nieźle zrealizowane wstawki filmowe. Twórcy doskonale wiedzą, że aby scena wyglądała dobrze, należy zachować różnicę dwóch planów w montażu. Wykorzystują bezpieczne, podręcznikowe sposoby realizowania filmów, które możemy kojarzyć z hollywoodzkich blockbustów. Są one efektowne, ale nie budzą większych emocji.

Co jakiś czas pojawia się deweloper patrzący nieco dalej, który dostrzega w języku filmu szansę na swój finansowy sukces i dostarczenie graczom głębszych przeżyć. Tak było w przypadku studia Naughty Dog i ich The Last of Us. Zainspirowani takimi filmami jak „Ludzkie dzieci”, „Droga”, czy „28 dni później”, wynieśli pracę kamery w grach na niespotykany dotąd poziom.

Wykorzystali ją bowiem nie tylko po to, żeby – jak w poprzednich przypadkach – pokazać bohaterów i zbudować atmosferę grozy.

Francuski reżyser Georges Méliès (1861-1938) nakręcił słynną „Podróż na Księżyc”. Pionier fantastyki w kinie.



Oddali za jej pomocą również relacje między postaciami, obrazując konflikty i sprawiając, że utożsamiamy się z głównymi bohaterami i współodczuwamy ich emocje. Użyli zabiegów filmowych konsekwentnie i świadomie, w celu wywołania u gracza konkretnych emocji.

Kiedy relacje między postaciami są chłodne, a bohaterowie trzymają dystans, ten sam dystans zobaczymy na ekranie pomiędzy dwójkiem ustawionych na krawędziach kadru bohaterów. Kiedy natomiast trzeba podkreślić bliskość i ciepłe uczucia, kamera pokazuje ojca z córką w półzbliżeniu, zupełnie ignorując tło. Kiedy któraś z postaci zdominuje inną podczas walki, kamera ustawi się nisko, ukazując górującą, posągową sylwetkę agresora. Dodatkowo postać stająca

W Enslaved praca kamery przelamuje monotonię znaną z TPP. Obiektyw zmienia położenie, w inny sposób pokazując każdy z platformowych elementów rozgrywki.



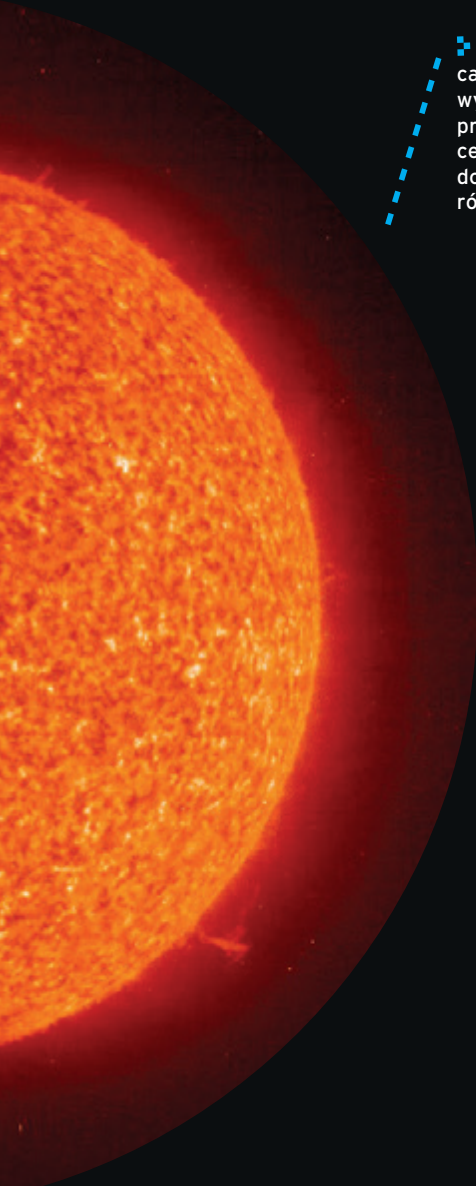
się przedmiotem konfliktu automatycznie pokazywana jest w środku, pomiędzy tymi, którzy się o nią spierają i tak dalej. Wypada tutaj wspomnieć, że praca kamery i sposób kadrowania to tylko dwa z wykorzystanych zabiegów filmowych, a na całość składa się ich znaczenie więcej. Wypadkową ich połączenia są właśnie emocje, które przeżywamy pod koniec prologu i później, w trakcie trwania całej gry. Kto na koniec pociągnął za spust, ten wie, o czym piszę.

Zauważcie, że narracja filmowa wcale nie jest konieczna do tego, by gra była dobra i się sprzedawała. Ciężko powiedzieć, żeby takie produkcje jak Wiedźmin 3 czy Dying Light posiadały szczególnie rozbudowaną narrację audiowizualną, a mimo to nikt nie powie, że to słabe tytuły. Niemniej świadome i konsekwentne wykorzystanie środków narracji filmowej potrafi spotęgować wywołane w graczach uczucia, a prostą historię zmienić w niezwykle pasjonującą przygodę, której bohaterami tak naprawdę stajemy się my. Samo VR czy wolność rozgrywki nie sprawią, że poczujemy prawdziwe, ludzkie emocje. Sprawi to, a w zasadzie sprawia to od dziesięcioleci, język filmu. Zrozumienia tego faktu na skalę globalną i większej ilości sztuki wizualnej w grach wideo życzę sobie, Wam oraz deweloperom naszej ukochanej gałęzi rozgrywki. ■

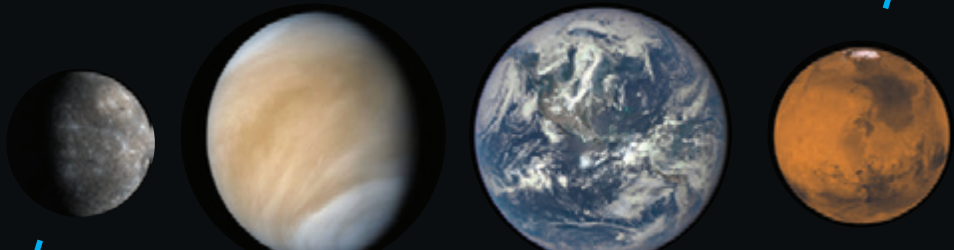
Obsada Układu Słonecznego

Główni aktorzy Układu Słonecznego tworzą zgrany zespół. Wszyscy znają swoje miejsce, mimo że każdy z osobna ma swój mocno indywidualny charakter. Jest też na afiszu jeden wakat.

■ User Jama



■ **SŁOŃCE** to prawdziwa gwiazda, a zarazem szara eminencja. Dumnie nosi koronę. Omiata całą scenę strumieniem naładowanych cząstek. Lepiej jednak zejść mu z oczu, jak dostaje wysypki ciemnych plamek. Pewnie jest trochę obrażone, że ocieplenie klimatu na Ziemi przypisuje się minimalnym zmianom poziomu dwutlenku węgla w atmosferze planety, a nie centralnemu ogrzewaniu układu. Przecież gdyby całą masę Układu Słonecznego porównać do kilogramowej paczki cukru, to po odsypaniu połowy łyżeczki pozostała ilość byłaby równa masie samego Słońca. Na łyżeczce natomiast znajdowałaby się masa całej reszty.



■ **MERKURY** chodzi swoimi ścieżkami. Obiega Słońce po orbicie najbardziej odchylonej od mniej więcej wspólnej płaszczyzny orbit pozostałych planet. Choć szukano kiedyś między nim a Słońcem małej planety Wulkan, okazało się, że nowy etat nie jest jednak potrzebny. Osobliwości ruchu Merkurego w zupełności wytłumaczyła teoria względności.

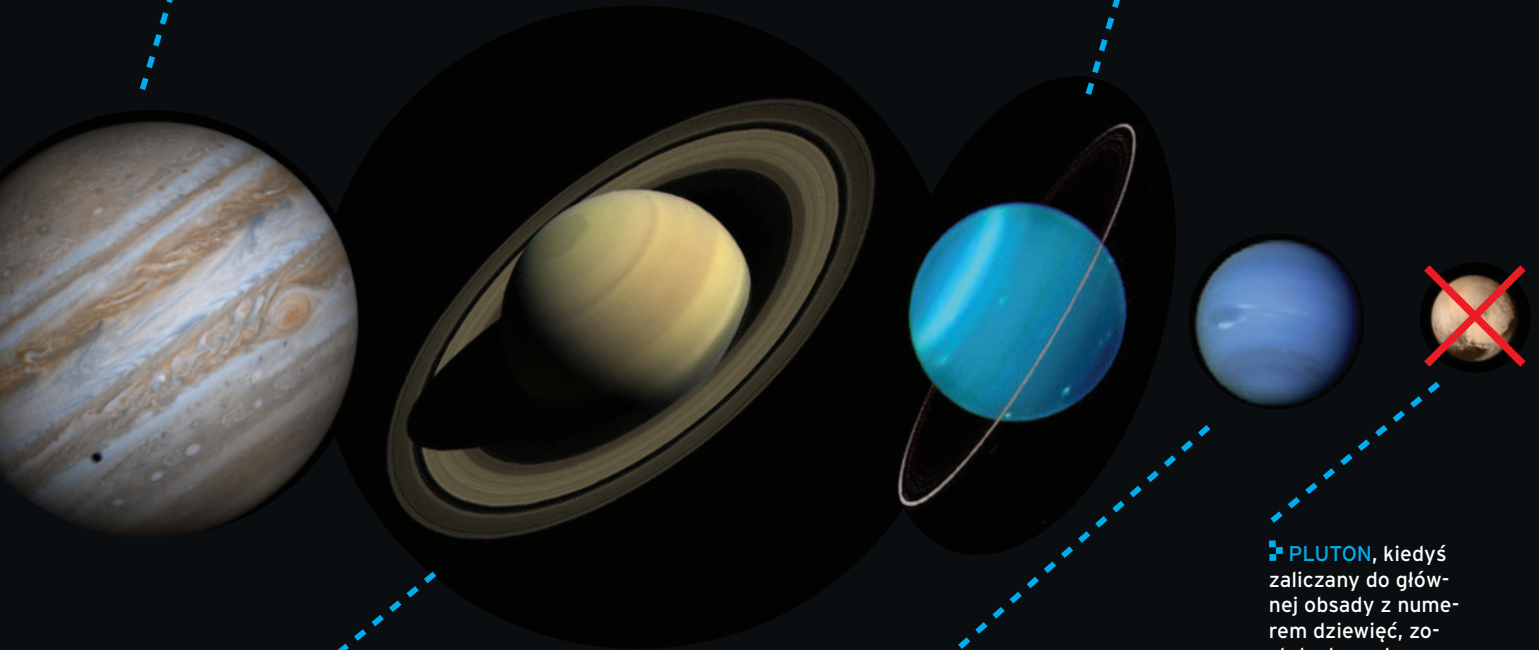
■ **ZIEMIA** to elegantka, jako jedyna planeta ma porządnie przystrzyżone trawniki. Dzięki efektowi cieplarnianemu, który zawdzięczamy parze wodnej, metanowi, ozonowi oraz dwutlenkowi węgla w atmosferze, średnia temperatura jest komfortowa. Bez tej ciepłej kołderki życie prawdopodobnie zamrzłoby na kość, zanim na dobre by się rozwinęło.

■ **WENUS** jest wiecznie zachmurzona, poza tym kręci. Ścisłe rzecz biorąc, kręci się w odwrotnym kierunku niż większość pozostałych planet. Na Wenus Słońce wschodzi na Zachodzie i zachodzi na Wschodzie. Jedna doba jest tam nieco dłuższa od roku, więc tym kręceniem za bardzo się nie przemęcza. Przypuszcza się, że oryginalnie Wenus obracała się w kierunku zgodnym z ruchem reszty planet. Za kulisami plotkują, że dalej tak się obraca, tyle że wyróciła się do góry nogami i tak już zostało.

■ **MARS** to wielki utracjusz. Miał kiedyś atmosferę z prawdziwego zdarzenia, miał płynny ocean, ale wszystko wymusnęło mu się z rąk. Przed jakąkolwiek kolonizacją wypadałoby go wreszcie porządnie pozamiatać. Cały jest pokryty cienką warstwą rdzawego kurzu, który powstał stosunkowo niedawno, jakieś kilkaset milionów lat temu. Na dodatek wszyscy uparli się fotografować jego powierzchnię bez ustawiania balansu bieli, przez co niebo na fotkach jest pomarańczowe zamiast niebieskiego. Może kiedyś ktoś tam osobiście poleci i ustawi aparat jak trzeba.

■ **JOWISZ** to prawdziwy fordanser. Choć malutki w stosunku do Słońca, jest na tyle duży, by środek ciężkości między nimi leżał ciut poza powierzchnią gwiazdy. Oznacza to, że Jowisz jako jedyny nie kręci się wokół Słońca, tylko odbywa z nim taniec we dwoje. Wśród swoich jest za to wielkoludem - ma masę 2,5 razy większą od pozostałych planet razem wziętych. Ponieważ składa się głównie z wodoru i helu, tak jak Słońce, mądre głowy kombinowały, by odpalić w nim reakcję fuzji jądrowej, która przekształciłaby go w gwiazdę. No, przynajmniej w gwiazdkę. Jednak na to, jak się okazało, musiałyby być kilkanaście razy większy. Jowisz ma charakterystyczne znamię, Wielką Czerwoną Plamę. To taka gigantyczna fajerka, która podgrzewa całą górną warstwę atmosfery planety, a na której, niczym jajka sadzone, zmieściłyby się obok siebie dwie Ziemie.

■ **URAN**, niczym pijany, obraca się niemal na leżąco, biegunem w kierunku Słońca. Przyjmuje się, że kręci się w odwrotną stronę, tak jak Wenus, choć w tym prawie horyzontalnym ułożeniu jest to dyskusyjne. Zależy, z którego bieguna się spojrzysz. Pierścienie ma, ale już mocno zniszczone, wąskie i ciemne.



■ **SATURN** to prawdziwy modniś. Nie dość, że posiada najpiękniejsze pierścienie, to jeszcze nosi unikalną czapkę w kształcie sześcioboku foremnego. Na jego biegunie północnym szaleją wiatry, które układają chmury w szeroki na 32,000 kilometrów złoto-niebieski heksagon. W jego wnętrzu wszystko się kłębi, natomiast heksagonalne brzegi struktury są stabilne.

■ **NEPTUN** dał plamę, podobnie jak Jowisz, z tym że jest to dla odmiany Wielka Ciemna Plama. Szaleją tam najszybsze wiatry w całym Układzie Słonecznym. Jednak w przeciwieństwie do Jowisza, jego plama jest płocha. Pojawia się i znika, po czym znów się pojawia, ale w innym miejscu.

■ **PLUTON**, kiedyś zaliczany do głównej obsady z numerem dziewięć, został zdegradowany do rangi planetoidy. Na jego miejsce naukowcy szukają aktualnie zastępstwa, prawdziwej dziewiętej planety, roboczo nazywanej Planetą Dziewięć. Jeśli faktycznie orbituje, to gdzieś hen daleko. Porządny pseudonim artystyczny wymyśli się, jak już się ją odnajdzie.

TXT & GFX: DR FLEBYZU

KDP ²¹

MOI DRODZY,
DZIS OPOWIEM
WAM O SERII GIER,
KTÓREJ POŚWIECAM
NAJWIECEJ CZASU
I UWAGI.

I NIE
CHODZI O
THE LEGEND
OF ZELDA.

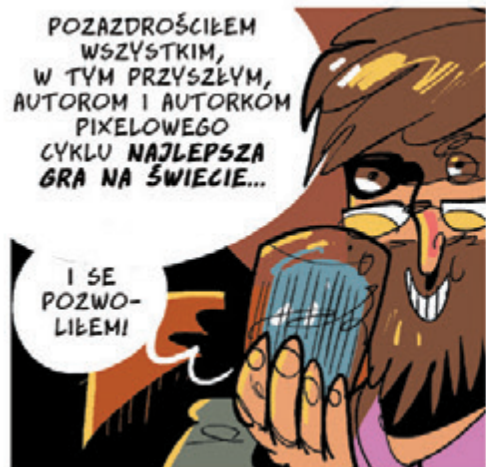


POZAZDROŚCIŁEM
WSZYSTKIM,
W TYM PRZYSZŁYM,
AUTOROM I AUTORKOM
PIXELOWEGO
CYKLU **NAJLEPSZA
GRA NA ŚWIECIE...**

I SE
POZWO-
LIŁEM!

PROSZĘ SZANOWNEJ
CZYTELNICZKI,
PROSZĘ SZANOWNEGO
CZYTELNIKA,
POKOMIKSUJMY
O SERII...
MONSTER HUNTER!

DRUGA ODŚLONA SERII
BYŁA DLA MNE PIERWSZA
POD KILKOMA WZGLĘDAMI.
NP. PO RAZ PIERWSZY
SKORZYSTAŁEM Z SIE-
CIOWYCH FUNKCJI KONSOLI.
NA DŁUGO PRZED LIVE!
CZY PSN.



PIERWSZY RAZ
SPOTKAŁEM W GRZE
TAK ROZBUDOWANY
CRAFTING. POCZĄTKOWO
NIE DO OGARNIĘCIA.

PIERWSZY RAZ
PODŁĄCZYŁEM
KLAWIATURĘ
DO KONSOLI,
DO CZATA.

W KONSE-
KWENCJI,
PIERWSZY RAZ
ZOSTAŁEM
ZBLUZZANY
W GRZE.

KIEDY ZAMYKAM OCZY
I ROZMYŚLAM O MH,
KLASYCZNYM PRZYKŁADZIE
AZJATYCKIEJ PRODUKCJI
Z SOLIDNĄ BARIERĄ
NA WEJŚCIU...



JEDNAK
WYNAGRADZAJĄCEJ
TRUDY PO STOKROĆ,
WIDZĘ...

TWÓRCY SERII NIEZMORDOWANIE OD PÓŁTORA DEKADY
POPRAWIAJĄ NIEZWYKLE SKOMPLIKOWANY MECHANIZM,
KTÓRY JUŻ NA POCZĄTKU BYŁ ŚWIETNIE WYMYŚLONY.

TO WCIAŻ TEN SAM
ZNAK, KRĘSZONY OD
NOWA I OD NOWA
MISTRZOWSKIM GESTEM.
CORAZ PERFEKCYJ-
NIEJSZY!



CREDITS



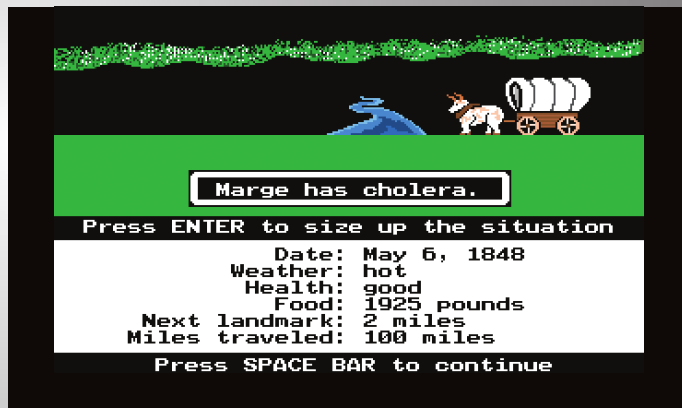
92 Chronos ukazał się w marcu, gdy jeszcze nie mieliśmy Oculus. Teraz go skończyliśmy i oddajemy mu hołd jako królowi VR.



94 Jak powstała i ewoluowała idea DLC? Obszerny artykuł pokazujący blaski i cienie zjawiska, o którym dyskutujemy także w dziale Loading.



102 Voyager przez długie tygodnie grał w Fallout Shelter i This War of Mine. W końcu napisał najbardziej wnikliwy tekst, jaki się na ich temat ukazał.



110 Doktor Mirek Filiciak zawodowo zajmuje się badaniem gier i potrafi znaleźć perełkę, o której nikt nie słyszał. Bo czymże jest Vib-Ribbon?

FELIETONY

101 MRW bardzo się zdenerwował, że ktoś zarzuca Bajtkowi plagiatowanie map z gier.

109 Debiut Tomasza Gopa jako felietonisty w Pixelu! I od razu ważki temat, jakim są fundusze GamelINN.

122 Borek podjął ciekawy temat, który zrodził się w jego głowie po wizycie na Pixel Dev Evening.



117 Wykrywacz metalu Bartka Kluski tym razem podczas wykopków naprowadził go na polską przysmówkę, która próbowała konkurować z LucasArtemem.

CHRONOS

Najlepsza gra VR mijającego roku. Wjazd w czeluści Nieznanego – jak za starych, dobrych lat. Dzieło wydobywające z gogli wszystko, co najlepsze i nie zmuszające do robienia rzeczy, które sprawiają nieprzyjemność. Tak jak Ultima Underworld była pierwszą dobrą grą 3D, tak wydany wiosną Chronos wyznaczył nowe ramy dla wirtualnej rzeczywistości.

■ Micz

Gdy 24 lata temu ukazało się Alone in the Dark, każdy zachwycał się nowatorskim, „filmowym” systemem narracji. Gdy obecnie nawet niebranżowe media krzyczą o VR, warto powiedzieć sobie od razu otwarcie jedno: w VR nie ma szans na klasyczne 3D. Nie jest to problem niedopracowanej technologii, lecz ludzkiej anatomii. Gdy tylko w świecie gry zaczynamy się obracać dookoła własnej osi, w oczach zaczyna wirować, a nawet u osób całkowicie zdrowych pojawiają się oznaki choroby lokomocyjnej. Mówiąc krótko, ta garstka tytułów, którą przeniesiono po prostu w skali 1:1 z komputerów na gogle, jest całkowicie niegrywalna. To bardzo ważna uwaga, którą często jeszcze będziemy w Pixelu powtarzać. Możemy zapomnieć o Doomie w VR – przynajmniej w wersji, z jakiej go dotąd znamy.

Zrozumienie, co można robić, a czego się nie da, pozostaje kluczowe przy projektowaniu świata VR. Twórcy z Gunfire Games swoją przygodę w nowej rzeczywistości rozpoczęli od Herobound, które było czymś w stylu Lucky's Tale – bajkową siekanką z rycerzami w rolach głównych. A gdyby tak pozbyć się sztubackiego sztafażu, zwolnić akcję i odbyć podróż do jądra ciemności? To właśnie legło u podstaw Chronosa.

W grze skorzystano ze schematu Alone in the Dark, tyle że oczywiście

wszystko zrobiono w 3D, tak jak w trzeciej części gry. Kamery zmieniają się po dojściu do krawędzi, a po wybiegnięciu poza kadr pędzi się dalej w tym samym kierunku, mimo że pad wskazuje kierunek odwrotny. Co najważniejsze, gra sprawnie wykorzystuje założenia medium. Po wejściu do większości lokacji trzeba rozglądać się na boki, żeby dostrzec wszystkie drzwi i zakamarki.

Chronos to prolog oraz cztery światy składające się z kilkudziesięciu komnat każdy. Skończenie gry zajmuje jakieś 15 godzin, co jak na produkcję VR stanowi prawdopodobnie obecny rekord świata. Zaczynam od morskiej plaży, wśród burzy i szarżyny nieba, a następnie przechodzę do opuszczonej bazy. Tam znajduje się pierwszy teleport prowadzący do zamku Krell. W środku średniowieczne komnaty rozświetlane świecami i umieszczonymi na ścianach pochodniami. Mijam niesamowite posągi i mumie, by przedrzeć się do jaskiń i pałaców pełnych faunów. To tam spotkałem potwora o wielu twarzach i superwojowniczkę ze swoją obstawą kosmatych zwierząt. Poprzez wiszący w przestrzeni labirynt, mijając skalne mosty niczym z Another World, zstępuje się do legowiska smoka...

W Chronosie wykorzystano kilka znakomitych pomysłów. Przede wszystkim bohater wraz z każdą śmiercią się starzeje, co potem

zaczyna mieć wpływ na jego cechy. A ponieważ jest to poniekąd RPG, rozwijane wraz ze zdobywanym doświadczeniem zdolności definiują przebieg walk. Świetnie także wykorzystano efekty skalowania bohatera, który w jednej sekwencji staje się bohaterem „Kingsajzu”, a kiedy indziej rośnie na tyle, że może zmierzyć się z gigantycznym cyklopem. Godną odnotowania nowinkę stanowi umieszczenie niektórych kamer – czy to w krzakach na zamkowym dziedzińcu, czy ponad klatką schodową albo za kratami celi.

W Chronosie jest kilka łamigłówek wymagających kojarzenia symboli i przedstawiania klocków. Jeden z niezbędnych do wykonania zadania przedmiotów łatwo przeoczyć i potem okazuje się, że nie da się skończyć przygody. Poza tym większość czasu zajmuje przydzielanie punktów doświadczenia oraz ulepszanie mieczy i toporów.

Ekipa Gunfire Games składa się z ludzi, którzy wcześniej pracowali nad dwoma częściami Darksiders. Rycerze w żelaznych maskach, potężne zwierzęta, co do których nie ma pewności, czy ich wnętrza są zbudowane z żywej tkanki, czy z kół zębatach – to samo towarzystwo wyemigrowało również do Chronosa. Jeśli zdobędziecie dostęp do Oculusa, nie wahajcie się – to właśnie ta gra jest przewyższającym Edge of Nowhere system-sellerem. ■



❖ Koniki morskie w formie szkieletorów. Wyglądają groźnie, ale parę dźgnięć miecza pomiędzy kręgi powoduje, że przeistaczają się w proch.

❖ Jedna z bardziej wstrząsających scen. Z ksiąg dowiemy się, kim jest szacowna mumia.



❖ Na swojej drodze spotkamy kilku bossów i to jest jeden z nich. Nie potrzeba specjalnej taktyki - wystarczy uskoki i zachodzenie drania od tyłu.



❖ Faun z labiryntu. Jego cioty da się obronić tarczą, a potem wystarczy wyprowadzić kontrę i ponownie się zasłonić.



❖ Kapłan rzucający zaklęcia i władczyni labiryntu - jedna z bardziej wytrzymałych przeciwników w Chronosie.

❖ Cyklop zapiści żurawia do sąsiedniej komnaty. Lepiej nie trafić w zasięg jego chwytanych łap.





■ Bazyl

DLC dla jednych są idealnym sposobem przedłużenia żywotności tytułów, a dla innych rakiem toczącym branżę gier. Niezależnie od tego, jaka jest prawda, trudno sobie wyobrazić dzisiejszy elektroniczny rynek bez „ściągalnej zawartości”. A wszystko zaczęło się dawno, dawno temu.

Znany dziś downloadable content, czyli zawartość do pobrania, nie istniałby, gdyby programiści nie starali się rozbudowywać wydanych przez siebie gier. Wypuszczanie dodatków pozwalało realizować w nich pomysły, których nie dało się umieścić w podstawie z powodu ograniczeń czasowych lub technicznych. Mogło też podtrzymać zainteresowanie tytułem, a wreszcie było idealnym sposobem na ponowne zajrzenie do portfeli graczy.

Zazwyczaj wszystkie te motywacje występowały wspólnie, chociaż oczywiście w bardzo różnych proporcjach. Zresztą nie było to rozwiązanie specjalnie oryginalne, gdyż wcześniej stosowali je twórcy planszówek czy klasycznych gier RPG. Gry wideo pomysł ten pożyły na początku lat osiemdziesiątych. Już w 1981 roku ukazało się rozszerzenie do wydanego dwa lata wcześniej Temple of Apshai. Dodatek do hitu, który zapoczątkował cykl Dungeonquest, nazywał się Upper Reaches of Apshai i wzbogacał grę o nowe poziomy. Właśnie dodawanie misji czy całych kampanii stało się na lata pomysłem na urozmaicenie gier.

Nieco zmienił to sam Peter Molyneux. Jego Populous z 1989 roku położył fundamenty pod nowy gatunek gier oraz zaprezentował inne podejście do dodatków, co było wymuszone przez sposób rozgrywki. The Promised Lands i The Final Frontier nie oferowały nowych misji, ale mapy i scenerie, czyli to, co dziś nazywa się „nowym contentem”. Drugie ze wspomnianych rozszerzeń jest przy okazji interesującym przykładem dystrybucji, gdyż nie trafiło do sklepów, ale znalazło się na płycie sprzedawanej z magazynem The One. Dołączanie do gazet niewielkich dodatków stało się popularne, gdyż wprawdzie nie przynosiło zysków, ale oszczędzało twórcom strat, które zapewne pojawiłyby się, gdyby wszystkie rozszerzenia wciskali na dyskietki czy płyty, pakowali w kartony i wysyłali do sklepów.

CZAS ŚWIETNOŚCI

Z biegiem czasu dodatki stały się nieodłącznym elementem świata gier, a wiele z nich zyskało ważne miejsce w historii wirtualnej rozrywki i wyznaczyło wysokie standardy. Na przykład Tron Bhaala do Baldur's Gate 2 spokojnie zapewniający ponad 30 godzin rozrywki czy Brood War do StarCrafta, który tchnął nowe życie w zmagania ludzi, zergów i protosów. Podobnie było z Diablo 2 i Lord of Destruction. Dodatek nie tylko urozmaicał masakrowanie demonów, ale też je usprawniał, stając się pozycją obowiązkową dla wszystkich fanów. Prawdziwym ewenementem był half-life'owy Oposing Force pozwalający wskoczyć w buty żołnierzy, którzy w pierwotnej wersji przegód Gordona Freemana pełnili funkcję szwarzcharakterów. Pomysł ten spodobał się tak bardzo, że dodatek rozszedł się w przeszło milionie kopii i do dziś jest na liście najchętniej kupowanych rozszerzeń. Kiedy potężne, pakowane w ogromne kartony expansion packi święciły tryumfy, pod ich boki coraz jaśniej płonęło zarzewie internetowej rewolucji. Twórcy gier szybko zorientowali się, że sieć to znakomity i błyskawiczny sposób dotarcia do gracza oraz jego portfela.

Nim jednak wskoczmy w bezmiar internetu, warto jeszcze wspomnieć o konsolach, gdyż ich droga do dodatkowego biznesu była znacznie dłuższa. Według niektórych symbolicznym początkiem jest rok 1994 i premiera Sonic & Knuckles na Segę Mega Drive. Platformówka, w której niebieski jeź i czerwona kolczątka połączyli siły, była samodzielną grą, ale jej kartridż można było połączyć z nośnikiem Sonika 2 lub 3, dzięki czemu dwie gry mieszały się w jedną. W przypadku PSX przełom nastąpił w 1999 roku, gdy ukazały się: Grand Theft Auto: London, 1969 i Metal Gear Solid: VR Missions. Z uwagi na ograniczenia sprzętowe zabawa z nimi wymagała żonglowania płytą z rozszerzeniem oraz podstawką. Ten problem zniknął, gdy na świat przyszły konsole mogące pochwalić się twardymi dyskami i łącznością z siecią.

➤ Gry z serii Arkham stanowią przykład na to, że warto czekać na edycję zawierającą wszystkie dodatki.



➤ Dalsze losy Viconii DeVir i innych bohaterów Baldur's Gate 2 można było poznać dopiero po przejściu dodatku.



➤ Dodatki do Dawn of War wzbogacały zabawę o nowe kampanie i rasy. Nekroni pojawili się w rozszerzeniu Winter Assault, ale dowodzić nimi można dzięki Dark Crusade.



CREDITS

NARODZINY DLC

Wróćmy do prehistorii, czyli do drugiej połowy lat dziewięćdziesiątych, gdyż właśnie wówczas do graczy trafiły pierwsze dodatki serwowane w internecie. Prawdopodobnie wszystko zaczęło się przed Bożym Narodzeniem 1996 roku. Ukazał się wówczas Christmas Pack do Creatures, który wzbogacał świat Nornów o renifery, bałwany i inne świąteczne elementy. Ważny krok zrobiła też firma Cavedog, która regularnie umieszczała na swojej stronie nowe jednostki, mapy i scenariusze do Total Annihilation. Do zabawy szybko przyłączyli się inni, w tym tacy giganci jak EA, które oferowało oficjalne wozy do Need For Speed III Hot Pursuit.

Chociaż początkowo prawie wszystkie DLC były darmowe, to pierwszy płatny dodatek z internetu, czyli Cuss Pack do Redneck Rampage, powstał już w 1997 roku. Dowcip polega na tym, że opłata nie miała nabici kabzy autorem. Otóż rozszerzenie to wzbogacało przygody walczących z kosmitami wieśniaków o wulgaryzmy i ludzie w Interplaya chcieli mieć pewność, że trafi wyłącznie do pełnoletnich odbiorców. Wymagano więc płatności kartą kredytową, a cena wynosiła symbolicznego dolara. Branża szybko zorientowała się, że gracze są w stanie wysupłać znacznie więcej. Szczególnie że rozwój sieci i śmierć trzeszczących wesoło modemów sprawiły, iż cyfrowo można było sprzedawać tytuły, dla których wcześniej naturalnym środowiskiem występowania były sklepowe półki. To doprowadziło do zatarcia się różnic między dużymi wydawaniami w pudełkach expansion packami a DLC. Przykładem może być choćby Neverwinter Nights – najpierw w sieci można było kupić moduły premiowe Witch's Wake, Shadowguard i Kingmaker, a następnie zostały one połączone i trafiły do sklepów.

Wydawcy i deweloperzy zauważyli też, że skoro nie trzeba martwić się o fizyczną dystrybucję, to robienie niewielkich dodatków jest dużo lepszym



■ Shani wróciła do świata Wiedźmina dzięki dodatkowi Serca z Kamienia.



■ Broken Steel wprowadzał zmiany w zakończeniu Fallouta 3. Sarah Lyons mogła być z tego szczególnie zadowolona.

Na początku lat osiemdziesiątych firma GameLine umożliwiła ściąganie gier na Atari 2600 przez linię telefoniczną.

■ Oficjalne gry ostatnich dwóch Euro wydano jako DLC.





✚ Jako DLC do świata Mortal Kombat wkroczyli: Obcy, Predator, Freddy Krueger, Jason Voorhees i Leatherface.



✚ Revert Pack do Tony Hawk's Pro Skater HD z muzykami Metalliki.

Najlepiej sprzedającym się dodatkiem w dziejach jest

World of Warcraft: Cataclysm, po który sięgnęło 5 milionów graczy.



✚ Injustice miał pięć dodatkowych postaci i kilkadziesiąt strojów. Z zapowiedzi Eda Boona wynika, że w sequele będzie ich jeszcze więcej.

biznesem niż praca nad rozszerzeniami przykuwającymi do monitorów na długie godziny. Na szczęście nie oznaczało to końca tych ostatnich. Świetnym przykładem na to, że duże i małe rozszerzenia mogą się znakomicie uzupełniać, jest Wiedźmin 3: Dziki Gon, do którego wydano 16 urozmaiceń, jak nowe stroje, elementy uzbrojenia czy misje oraz dwa potężne rozszerzenia oferujące wiele godzin zabawy w skórze Geralta.

Flagowa produkcja CDP RED nie jest oczywiście jedyną, która doczekała się znakomych dodatków. W ciągu ostatnich lat oklaskiwano między innymi Undead Nightmare do Red Dead Redemption, Artorias of the Abyss do Dark Souls, Shivering Isles do Oblivion czy szereg dodatków do World of Warcraft, które sprzedawały się łącznie w liczbie 17 milionów kopii i dostarczyły nowych wyzwań mieszkańcom MMORPG Blizzarda. Także małe dodatki sprawiają, że grami można cieszyć się dłużej. Skoro więc jest tak dobrze, to dlaczego wielu graczy tęskni za dawnymi dodatkami, a na hasło „DLC” reaguje jak wampir na wodę święconą?

Przyczyn jest wiele – choćby ich liczba. Lista DLC do niektórych tytułów długością przypomina książkę telefoniczną Chin. To powoduje, że skompletowanie wszystkich znacznie podnosi cenę gry, a przy okazji może wymagać ponownego przejścia całości, by odkryć dodatkową lokację czy broń. To skutecznie odstrasza od sięgania po tytuł w dniu premiery. W końcu bezpieczniej jest poczekać na wersję GOTY czy Gold, w której zgromadzone wszystkie bonusy. Nieumiarowanie to jednak najmniejszy z grzechów związanych z DLC. Niektórzy ich autorzy zapomnieli bowiem o słowach wybitnego filozofa naszych czasów, wujka Bena, który twierdził, że za wielką mocą podąża wielka odpowiedzialność. A mocy, jaką daje cyfrowa dystrybucja, ludzie z branży gier wideo lubią nadużywać.

CREDITS



PÓLPANCERZE (NIE)PRAKTYCZNE

Jedną z najbardziej drażniących praktyk są dodatki typu „zbroja dla konia”. To właśnie to DLC do Obliviona stało się synonimem wyciągania pieniędzy od graczy. Kosztowało ono około 2 dolarów i wzbogacało grę o dwa pancerze, które były równie przydatne, co sutki na stroju Batmana. Gracze wściekli się i powiedzieli ludziom z Bethesda, co o tym myślą. Zrobili to na tyle głośno, że autorzy Obliviona nie pozostali głusi na krytykę. Do kontrowersyjnego DLC ustosunkował się nawet wiceprezes Bethesda Pete Hines. W jednym z wywiadów przyznał, że afera ta była dla firmy lekcją. „Nie chodzi o cenę, ale o to, że jeśli każesz ludziom za coś płacić, to musi być to naprawdę wysokiej jakości. Jeśli gracze poczują, że dostają coś niewartego wyłożonych pieniędzy, to będą narzekać” – tłumaczył. Chyba nie wszystkich to przekonało, gdyż w zalewie DLC wciąż pojawiają się takie, których przydatność jest bardzo wątpliwa. W ciągu ostatnich lat ostro krytykowano choćby skórki do broni z Gears of War czy dodatkowe kolory strojów dla bohaterów Street Fighter III: 3rd Strike Online Edition. Wprowadzie alternatywne kostiumy to dziś klasyka płatnych DLC, ale zwyczajnie przekolorowanie istniejących ubrań biło na głowę nawet wyczyn Bethesda.

➤ Redneck Rampage przeszedł do historii jako pierwsza gra z płatnym DLC.



➤ The Sims Średniowiecze miał tylko jeden dodatek, co w przypadku tej serii jest prawdziwym ewenementem.

➤ Half-Life: Opposing Force najprawdopodobniej jako pierwszy dodatek przekroczył magiczną barierę miliona sprzedanych kopii.




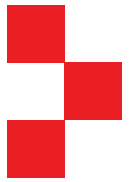
WIRTUALNE PUZZLE

Inną kwestią, w której zdaniem wielu graczy DLC są wykorzystywane przeciwko nim, jest dzielenie gry na kawałki. Tak było choćby z The Sims 4. Oczywiście wszyscy przyzwyczaili się już, że symulacje życia od EA mają tyle dodatków, że każdy mieszkaniec Radomia mógłby dostać inny, ale z czwartej odsłony usunięto elementy, które były integralną częścią jej poprzedniczek, a następnie wydano je jako płatne dodatki. Głośno było też o Destiny i dodatku The Taken King, który bardzo wzbogacał podstawkę i diametralnie ją poprawiał. Dzięki temu uznawany jest za jedno z najlepszych rozszerzeń ostatnich lat, ale nawet fani nie mają wątpliwości, że opracowana przez Bungie, a wydana przez Activision gra już w dniu premiery powinna wyglądać tak, jak po ostatnim rozszerzeniu. Producent wykonawczy Destiny Mark Noseworthy bronił polityki firmy, twierdząc, że The Taken King to efekt długotrwałego obserwowania reakcji graczy i wcielenia w życie ich sugestii. Dla krytyków było to tylko potwierdzenie tezy, że do sklepów trafiają poszatkwane i niedopracowane programy, a gracze traktowani są jak testerzy. Producentom oberwało się także za to, że dodatek wpływał na graczy, którzy go nie kupili i odbierał im część poprzednio dostępnych opcji.



CREDITS

 Brytyjski Lister Storm był darmowym dodatkiem do NFS III: HP i NFS: Road Challenge.



NIEKOŃCZĄCA SIĘ OPowieŚĆ

Kolejnym grzechem wytykanym deweloperom jest zmiana charakteru dodatków fabularnych. Niegdyś nawet bardzo duże rozszerzenia były zazwyczaj odskocznią od głównych wydarzeń i nie wpływały na finał przedstawianej historii. Dziś można bać się, że po dojeździe do końca podstawki nie zobaczy się rozwiązania opowieści, gdyż zarezerwowano je dla płatnego DLC. Takie działanie sprawiło, że piorunochron na siedzibie Capcomu znów miał dużo pracy, gdyż gracze ciskali w nią gromami. Tym razem chodziło o bijatykę Asura's Wrath, której prawdziwe zakończenie umieszczono w płatnym dodatku. Capcom nie był tu jednak pionierem, gdyż choćby Prince of Persia Ubisoftu posiadał rozszerzenie, które zwało się Epilogue i zgodnie z tytułem prezentowało dalsze losy Księcia i Eiki. Na domiar złego trafiło ono wyłącznie na konsolę, a pecety „z powodów biznesowych” ominęło. Bywają też DLC, które same w sobie nie zawierają zakończenia, ale mocno w nie ingerują. Tak było choćby z Assassin's Creed: Revelations i dodatkiem The Lost Archive, którego przejście sprawiło, że finał podstawowej wersji nabierał sensu. Także koniec „czystego” Fallouta 3 pozostawiał sporo do życzenia, więc w DLC Broken Steel dorzucono finał, w którym nikt z bohaterów nie musiał pukać we wrota Walhalli. Można byłoby tak wymieniać bez końca. Z drugiej strony warto pamiętać, że DLC dają możliwość manewru twórcom. Zasypani krytyką zakończenia Mass Effect 3 ludzie z BioWare opracowali darmowy dodatek, który zmieniał finał kosmicznych przygód.

Czasem sytuacja wygląda odwrotnie i wydawca od początku zapewnia, że zakończenie gry wyjdzie jako dodatek, ale nigdy go nie wypuszcza. Tak przejechali się nabywcy Lego: The Hobbit.

ZABAWA W CHOWANEGO

Alergię na DLC powoduje też sprzedawanie dodatków, które są dostępne już w momencie premiery. Oznacza to, że powstały razem z podstawką, ale ktoś uznał, że można na nich dodatkowo zarobić. Szczególnym tego przypadkiem były sytuacje, gdy okazywało się, że downloadable content wcale nie jest „downloadable”, gdyż od razu znajduje się na zakupionym nośniku, ale za dostęp do niego trzeba dopłacić. Taki manewr zastosowano między innymi w BioShocku 2, Riseniu 2, Saints Row The Third czy nowszych odsłonach Soulcalibura i Resident Evila. Pół biedy, jeśli chodzi o kilka map, jakąś dodatkową postać czy bonusowy pistolet, ale czasem twórcy idą dużo dalej, jak Capcom, który na płycie ze Street Fighter X Tekken ukrył aż 12 płatnych wojowników. Oficjalnie miało to oszczędzić miejsce na dyskach twardych graczy i uniknąć bugów mogących pojawić się, gdy w sieci ktoś posiadający DLC zmierzy się z przeciwnikiem, który go nie ma. Blokowanie zawartości na płytach nie spodobało się nie tylko graczom, ale też niektórym deweloperom. Na przykład Katsuhiro Harada, czyli producent odpowiedzialny za serię Tekken, walczył o to, by nabywcy Tekken Tag Tournament 2 mieli dostęp do wszystkiego, co znajdzie się na płycie.

Żeby było zabawniej, wspomniany Capcom nie przejmował się już dyskami graczy, gdy ledwie rok po aferze ze SFxT zafundował właścicielom Dead Rising 3 ważącą kilkanaście GB łatkę, w której przemycono zablokowaną płatną zawartość.

Umieszczanie DLC na płycie bywa wrzucane do jednego worka z inną praktyką wydawców – umożliwieniem po uiszczeniu opłaty natychmiastowego odblokowania wszelakich znajdziek. Dla jednych to oszczędność czasu, dla innych skok na kasę i odbieranie sensu grze. Trudno mieć jakieś szczególne pretensje, jeśli wszystko da się odblokować, po prostu grając, ale bywa, że zamknięta zawartość stanowi ogromną część gry, która w dodatku co rusz przypomina, że wystarczy zapłacić, by mieć wszystko na tacy. Swoją drogą sposób przekazywania informacji o płatnościach też często bywa natrętny. NPC zlecający misję w Dragon Age: Początek, a następnie informujący o konieczności jej dokupienia, wysłał immersję na Księżyc. Wątpliwości można mieć było także co do NFS: Most Wanted – wprawdzie porozstawiane po mieście billboardy reklamujące dodatki były dosyć sprytnym pomysłem, ale czyhające za każdym rogami auta, którymi można jeździć dopiero za dopłatą, potrafiły już podnieść ciśnienie.

CREDITS

Gra przedstawia tylko wydarzenia z „Niezwykłej podróży” i „Pustkowi Smauga”. „Bitwa pięciu armii” miała ukazać się jako dodatek dostępny do ściągnięcia, ale plan jego wypuszczenia porzucono, pozostawiając graczy z nieukończonym produktem i zdziwionymi minami. Podobnie jest, gdy okazuje się, że Season Pass, który miał gwarantować dostęp do dodatków, nie obejmuje wszystkich rozszerzeń.

Takie działania wydawców sprawiają, że gracze patrzą na nich bardzo podejrzliwie i czasem już przewencyjnie podnoszą wrzawę, gdy jest szansa na to, że ktoś próbuje dziwnych machinacji z DLC w roli głównej. Przykład takiego zabiegu mieliśmy, gdy okazało się, że w Tom Clancy's Rainbow Six Siege postrzelać na najwyższych detalach można dopiero po ściągnięciu DLC. Na szczęście okazało się ono darmowe, więc gracze szybko przestali złorzeczyć. Warto jednak pamiętać, że niezbyt sympatyczne praktyki z dodatkami miały miejsce także w „starych, dobrych czasach”. Weźmy na przykład Baldur's Gate 2 – dopiero przejście „Trąbala” pozwalało poznać zakończenie historii o pomociu Bhalala. Jeszcze dalej poszedł Origin przy okazji Wing Commandera 2. Prócz świetnych dodatków Special Operations 1 i 2, miał on też płatny Speech Accessory Pack, który wzbogacał zabawę o rozmowy pilotów w czasie misji i dubbing w kilku cutsceńkach. Gdyby Chris Roberts i spółka zrobili coś takiego dzisiaj, to na forach przeczytaliby wyjątkowo obrazowe opisy swego zachowania.

Widać więc, że dodatki do gier mają już tradycję liczącą przeszło trzy dekady, a dzięki rozwojowi sieci wyewoluowały w DLC, których dystrybucja jest znacznie tańsza i dużo szybsza. Są także szansą na zwiększenie zysków, a to zawsze rodzi pokusę, by kombinować. W związku z tym możemy spodziewać się kolejnych dziwnych praktyk, ale to, na które się zgodzimy, zależy już tylko od nas. W końcu najgłośniejsze głosy to te oddane portfelem i jeśli gracze będą chcieli płacić za końskie zbroje, to mogą być pewni, że je dostaną. ■

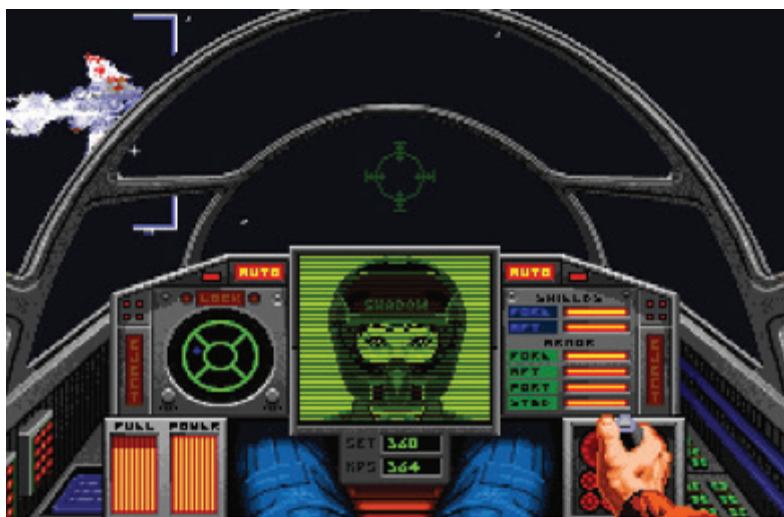


❖ Uczciwi gracze na możliwość zakupu wojowników do Street Fighter X Tekken czekali aż pół roku, chociaż hakerzy odblokowali ich niemal natychmiast.



Wiceprezes Bethesdy Pete Hines wyznał kiedyś, że końskie zbroje sprzedają się świetnie, ale sam nie rozumie, dlaczego.

❖ Sonic był bohaterem pierwszego dodatku w „erze kartridży”. Dziś DLC do jego przygód to norma.



❖ Origin speech packi wydał nie tylko do Wing Commandera 2, ale też do Wing Commandera Academy i Privateera.

WSTYD

Michał R. Wisniewski

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

Zapuszczając się w krainę nostalgii, łatwo zgubić się w jej labiryncie i wpaść w pułapkę anachronizmu.

Ja sobie doskonale zdaję sprawę, że lata osiemdziesiąte w naszym pięknym kraju to był straszny październik i ówczesne magazyny też były bladym cieniem (czy cień może być błąd?) Nie może, a one były, takie to były parszywe czasy) magazynów z Zachodu czy Japonii. Och, ile łez wylałem, gdy dopadłem do skanów japońskiego czasopisma o MSX: tyle stron, tyle reklam sprzętu i softu, listingi, zastosowania, o jakich nawet się nie śniło, zupełnie inny świat wyjęty z teledysków vaporwave, w których zdolni youtuberzy miksują stare j-popowe hity pod fragmenty reklam ze złotych czasów VHS. Świat, w którym nie żyłem, bo żyłem w Krainie Paźdierz, niewyraźnych fotek, onirycznych recenzji i wyblakłych kolorów. Dziś żyjemy w tym lepszym świecie. Spójrzcie na tego Pixela, którego trzymacie w rękach – kiedy niedawno byłem w Szwecji, widziałem przepiękne magazyny o grach i zaprawdę powiadam Wam, nie mamy się czego wstydzić.

Bardzo łatwo patrzeć z perspektywy tego lepszego świata na Krainę Paźdierz i surowo ją oceniać. Miałem ostatnio nieprzyjemność przeczytać artykuł o Bajtku, którego autor najwyraźniej postawił sobie za cel przedstawienie młodemu czytelnikowi wszystkich możliwych błędów i wypaczeń. Sporo miejsca zajęła na przykład – znana od lat – kwestia

przedruku niektórych map (na przykład Tir na Nog) z zachodnich periodyków. Lustrator ocenił to surowo: „Wstyd!”.

Wstyd? Wstyd to pisać w taki sposób, bez kontekstu, bez tła. Oceniając, zamiast relacjonować. Przedruki i użyczenia były wtedy normą. Czasopisma dla kobiet zamieszczały zdjęcia prosto z niemieckich żurnali, magazyn Pan – rozkładówki z Playboya i brytyjskich magazynów, radio i telewizja używały fragmentów hitów jako dżingli (piosenka „Son of my Father” w czołówce audycji „Piłkarska kadra czeka”, kto pamięta?), „Przybysze z Matplanety” latali plastikowym modelem Matchboxa z serialu „Kosmos: 1999”, prezenterzy puszczały w radiu całe płyty, które pochodziły z prywatnego importu. Prawdziwa ekonomia dzielenia – kto coś miał, to się dzielił. I wszystko było zgodne z ówczesnym prawem. A czy moralne? A komu to oceniać? I po co?

A może zbyt surowo oceniam redaktora-lustratora; może to tylko jego alergiczna reakcja na nostalgię. Nostalgia to narzędzie do uprzyjemnienia przeszłości, wyciągania z niej co lepszych kąsków i robienia przyjemnej otuliny ze wspomnień. Lustracja jest jej przeciwieństwem, to właśnie wyciąganie tego, co najgorsze, i surowa ocena. Ale czy nie można po prostu spojrzeć na przeszłość jako na coś, co kiedyś się wydarzyło, postarać się zrozumieć, dlaczego było tak, a nie inaczej, a następnie przekazać i wytłumaczyć to młodzieży? Stamtąd wyszliśmy tu, gdzie jesteśmy, a dokąd idziemy? O, to dopiero jest doskonałe pytanie. ■

■ Smutek, strach, zgroza
- poetyka opowieści This
War of Mine nie napawa
nadzieją na lepsze jutro.

OPOWIEŚCI Z KRYPTY

KONTRA

WOJNA W UMYŚLE

■ Voyager

Zarządzanie kryzysowe to tematyka, z którą pewnie zetknęli się wszyscy dyrektorzy i pracownicy PR. Jeśli idzie dobrze, nie ma potrzeby się wychylać. Jeśli jednak raz coś mocno pójdzie nie tak, zazwyczaj istnieje spore prawdopodobieństwo, że to załedwie początek problemów.



Zbliżona forma sposobu przedstawiania otoczenia w *This War of Mine* oraz *Fallout Shelter* skłoniła mnie do uważnego przyjrzenia się mechanice obu gier, dla których przyczynkiem stał się poważny, cywilizacyjny kryzys.

FALLOUT SHELTER: CZERPIĄC Z LEGENDY

Shelter to spin-off popularyzowanego dziś przez Bethesdę uniwersum *Fallouta*, obecnie bardziej rozpoznawanego jako postnuklearna strzelanina FPS niż jej fabularno-strategiczny pierwowzór. W rozpowszechnianym jako free-to-play *Shelterze* nie zobaczymy owianych złą sławą, wyniszczonych przez bandy i mutantów Pustkowi. To raczej okazja do objęcia fotela Nadzorcy i próba sił w skutecznym zarządzaniu jedną z setek rozsiąanych po świecie *Fallouta* Krypty. Sami nadajemy jej numer i sami decydujemy o układzie pomieszczeń. Właściwie wszystko tu gra (wraz z wbudowanym samouczkiem) od momentu uruchomienia naszej własnej Krypty. Jednocześnie trzeba przymknąć oko na niedostatki fabularne mobilnego *Fallouta*, no bo kto buduje Krypty przeciwatomowe, skoro konflikt dawno już wyniszczył (w domyśle) Amerykę Północną, a otoczenie pełne jest bandytów i innych postnuklearnych mutantów? Jak wielka musiałaby być wiedza mieszkańca Pustkowi, który opanowałby technologię Vault-Tec i poradził sobie z wydrążeniem tuneli pod nową siedzibę? W końcu przyjmuję, że wszystko w *Fallout Shelter* jest mocno umowne i nie próbuję szukać głębi w kałuży. Jedyne poważny niedostatek *Sheltera* to wbudowany mechanizm mikropłatności (nie takich znowu mikro, bo sięgają prawie 100 zł

za pakiet), na który pewnie zdążyło się skusić wielu graczy sfrustrowanych falami przetaczających się przez ich Krypty nieszczęść. Co więcej –odpłatne pakiety promują się opcją 100-procentowego zakupu pupili i Złotych Rączek. Strasznie to psuje rozgrywkę, bo Bethesda oferuje tę drogą zasoby niemal niemożliwe do zdobycia w inny sposób. Zwierzęcych pomocników można jeszcze przeboleć, bo wnoszą oni jedynie lekką poprawę statystyk postaci, jednak brak możliwości zakupu Pana Złotej Rączki okazuje się na pewnym etapie rozgrywki wyjątkowo uciążliwy. No, ale i tak da się przejść *Sheltera* bez wyciągania kasy z portfela. Ciekawe, ilu spośród 50 milionów graczy udało się Bethesda naciągnąć na mikropłatności. Ale, ale, właśnie z tego powodu rozbudowa Krypty staje się atrakcyjna, bo bez dopłacania do interesu zyskujemy w miarę trudną grę wymagającą od gracza wykazania się umiejętnościami (a nie dostępem do własnej karty kredytowej).

THIS WAR OF MINE: PRZERAZENIE KONTROLOWANE

Zupełnie inną opowieść buduje *This War of Mine*. Mamy tu do czynienia z bliżej nieokreślonym konfliktem wojennym, którego pośrednie ofiary (ludzie wygłodzeni i wyniszczeni, szukający jakiegokolwiek schronienia) obserwujemy z bliska. Nie ma szans na rozbudowę domu czy stworzenie od podstaw zacisznego schronienia –tu układ pomieszczeń i struktury budynków są z góry określone, a jedyne zmiany, jakie możemy wprowadzić, to odgruzowanie fragmentów pomieszczeń lub zabicie deskami okien. Z jednej strony sztywny układ budynków nieco zaburza nasze pojęcie o wojnie



(wszak bomby wciąż mogą spadać, a ostrzał artyleryjski dalej dziurawić pomieszczenia), a brak możliwości przebudowy pomieszczeń może negatywnie wpływać na atrakcyjność gry. Z drugiej strony wojna to wojna i zasobów zazwyczaj brakuje – nie ma więc co narzekać na sztywne ramy rozgrywki i fabuły, tylko... trzeba przetrwać. Dyskusyjną kwestią pozostaje to, czy wprowadzenie elementów craftingu i tworzenia budowli w Falloutcie 4 tak naprawdę wniosło coś ciekawego do jego świata. Mimo wszystko rozgrywka w This War of Mine skupia się właśnie na rozbudowie warsztatu pracy, umiejętnym gospodarowaniu zasobami i dostosowywaniu tworzonego zestawu przedmiotów do aktualnych potrzeb poszczególnych postaci lub sytuacji.

➤ Zbuduj własną Kryptę, nadaj jej numer – to zupełnie inny rodzaj narracji, który proponuje Bethesda w Fallout Shelter.

➤ Zadania specjalne: „zbierz to”, „sprzedaj tamto” – sztafepow i bez rewelacyjnych bonusów za wykonanie obowiązków nadzorczy.



➤ Kanapka z niespodzianką – szkoda, że cenne bonusy tak rzadko trafiają do inwentarza gracza, niejako wymuszając korzystanie z mikropłatności.

Mikropłatności? Nie ma, raz uczciwie płacimy za grę (w wersji mobilnej lub na komputery i konsole), a dopłaty możemy dokonać jedynie za nowe, cyfrowe scenariusze rozgrywek. To idealna pułapka na gracza, który zostanie wciągnięty w rytm życia wyznaczanego przez kolejne dni przetrwania – raczej nie odpuści kolejnego wyzwania.

FALLOUT SHELTER: MAŁE NIEBIESKIE LUDZKI

Bethesda Softworks wykorzystwała w swoim mobilnym hicie postać Vault Boya, który do tej pory nie miał w świecie Fallouta innej roli niż bycie osobnikiem z materiałów propagandowych Vault-Teca czy figurką kolekcjonerską (do postawienia na wirtualnej półce z osiągnięciami w Falloutcie 3). W Fallout Shelter mamy tyle chłopaków i dziewczyn z Krypty, ile uda nam się wyprodukować (metodą łączenia w pary) czy przywołać za pomocą własnoręcznie wybudowanej rozgłośni radiowej. Rozmnażanie jednopłciowe nie działa, efektów nie dają również próby łączenia w pary osobników blisko spokrewnionych. Zdecydowanie łatwiej rozmnożyć mieszkańców Krypty, niż nawoływać nowych osobników przez radio. Każdy nowo narodzony osobnik, zarówno Vault Boy, jak i Vault Girl wymaga pewnego okresu dzieciństwa, podczas którego nie jest użyteczny dla podziemnej społeczności, ma jednak nieodzowną zaletę: podobnie jak kobiety w ciąży unika wszelkich zagrożeń i samodzielnie bierze nogi za pas, biegnąc do

sąsiednich pomieszczeń. Ludzie zamieszkujący naszą Kryptę pracują i dzięki temu z upływem czasu mogą się rozwinąć. Jeśli zapewnimy im odpowiednie warunki życia, wzrośnie ich zadowolenie społeczności, co przełoży się na wyrażony w procentach wskaźnik i tym samym na małą dawkę kapselków po Nuka-Coli. Umiejętności SPECIAL możemy w późniejszej fazie rozgrywki trenować, budując odpowiednie pomieszczenia i wysyłając do nich wybranych mieszkańców.

Krótko rzecz ujmując: małe niebieskie ludziki rozwijają się, jak powinno mieć to miejsce w przyzwoitym cRPG. Jednak wymasterowane parametry SPECIAL nie mają aż tak wielkiego wpływu na rozgrywkę, jakby wynikało to ze statystyk postaci. Oczywiście, jak w każdym scenariuszu przewidzianym na przetrwanie, mieszkańcy Krypty mogą umrzeć. Czy to podczas eksploracji Pustkowi, czy w wyniku bliskiego spotkania z przerażającym karaluchem, kretoszczurem lub Szponem Śmierci. Zwłoki bohatera przez pewien czas mogą zalegać w Kryptcie lub poniewierać się na zewnątrz. Magiczny przycisk reinkarnacji pozwoli jednak zebrać pakiet zdobytych przedmiotów (gdy nasz krypcaik zaginął na Pustkowiach) albo przywrócić do życia poległego mieszkańca Krypty. Za odpowiednią opłatą, ma się rozumieć.





CREDITS



❖ This War of Mine konsekwentnie wpędza gracza na skraj rozpacz, emanując monochromatyczną grafiką i opakowanymi w nijakie ciuchy bohaterami.

FALLOUT SHELTER: OPOWIADANIA O PODRÓŻACH W NIEZNANE

Mobilna gra Bethesda traci najważniejszy atut serii: nie bierzemy aktywnego udziału w eksploracji Pustkowi. Każda wysłana na rekonesans postać (po uprzednim wyposażeniu jej w doświadczenie, broń, ubiór, stimpaki i pakiety przeciwdziałające promieniowaniu) biega bez kontroli między zmutowanymi skorpionami, przerośniętymi mrówkami i innymi zagrożeniami. Czasami coś zwiedzi, czasami kogoś pozna lub wspomże. Wszystko to obserwujemy pasywnie, przeglądając dziennik zdarzeń. Ot, zwykła historyjka opisowa: spotkałem tego, ubiłem tamtego, straciłem parę punktów życia, ale zdobyłem to i owo. Wędrowcy pozostawieni bez kontroli i stimpaków zazwyczaj wymierają, a nam pozostaje wykupić ich życie i zdobyć, i rewitalizować śmiałków.

THIS WAR OF MINE: RYZYKOWNE WYPRAWY

W ogarniętym wojną świecie This War of Mine rozgrywka została podzielona na dwie fazy – za dnia gotujemy dania, karmimy i leczymy naszych bohaterów, a także rozbudowujemy warsztaty oraz produkujemy dobra przeznaczone na handel. Do naszych drzwi często puka domokrążca, który chętnie wymieni posiadane przedmioty na te, których mamy zbyt wiele. Nocą świat gry zmienia się. Tracimy kontrolę nad wydarzeniami rozgrywającymi się w naszej siedzibie, przechodzimy za to w tryb eksploracji, wyznaczając jedną z postaci, miejsce oraz wyposażenie. Ze względu na działania wojenne nie zawsze wszystkie z miejsc są dostępne. Umiejętne unikanie kłopotów i powolne dozbrajanie naszej postaci pozwoli jakoś



THIS WAR OF MINE: OFIARY WOJNY

Przypadkowa zbieranina osób, odnajdujących schronienie przed wojenną pożogą, to doskonale temat do realizacji klaustrofobicznej opowieści o przetrwaniu w ruinach cywilizacji. This War of Mine nie daje nam możliwości wyboru postaci, nie pozwala też rozwijać statystyk naszych bohaterów. Właściwie pozostaje tylko wpływ na umiejętność ataku i obrony za pomocą odpowiedniego uzbrojenia, a także przygotowanie do eksploracji innych budynków poprzez wyposażenie w zestawy pił, wytrychów, łopat i łomów. Rozwój postaci przez zmianę ubioru i uzbrojenia to jedyne, co oferuje gra. Nie ma nawet opcji powiększenia rozmiarów plecaka.

Nic dziwnego, gdy ramy czasowe opowieści nie przekraczają kilkunastu dni. Trudno oczekiwać, by w warunkach głodu i mrozu nasi podopieczni budowali siłownię, gdy czas myśleć o załatwieniu dachu oraz czuwaniu, bo inne wojenne hieny również szukają zasobów. Na zachowanie naszych bohaterów mają za to wpływ inne negatywne czynniki: rany, choroby, nastrój, głód. Nie bez znaczenia pozostaje fakt, iż doprowadzenie bohatera na skraj cierpienia lub nieumiejętnie prowadzona walka mogą doprowadzić jedną z naszych postaci do śmierci. Permanentnej. Wtedy albo decydujemy się doprowadzić rozgrywkę do końca, albo mozolnie przedzieramy się przez scenariusz jeszcze raz.

❖ Kolory w grze to rzadkość, choć czasami stylizacja realizowana odcieniami szarości wykorzystywana jest aż do znużenia.

☒ Potyczki z wojskiem – są w planach, ale nic tu nie będzie łatwe, poczynając od zdobycia broni, a kończąc na celowaniu do przeciwników.

przetrwac kolejne wyprawy, jednak nie zawsze przyniosą one oczekiwane rezultaty. Podczas poszukiwań natkniemy się nie tylko na przeciwników. Pikanterii rozgrywce dodaje możliwość okradania mieszkańców innych domostw oraz handel wymienny.

FALLOUT SHELTER: EKONOMIA KRYPTY

Aspekt ekonomiczny mobilnego Fallouta sprowadza się do umiejętnego wyważenia liczby pomieszczeń produkujących prąd, destylujących wodę oraz przygotowujących pożywienie. Pojemność magazynów i ilość produkowanych zasobów uzależniona jest od liczby poszczególnych pomieszczeń produkcyjnych oraz stopnia ich rozbudowy. Wszystko to za kapselki, które da się uzyskać na kilka sposobów: albo za pośrednictwem ryzykownego ponagrania wytwórców energii, paszy i wody, albo poprzez sukcesywne podnoszenie poziomu wykształcenia mieszkańców. Możemy również zbierać poniewierające się po Pustkowiach kapselki bądź uzyskać je za codzienny ranking zadowolenia podopiecznych. Da się też sprzedać zbędne stroje i broń. Ostatni sposób na zarabianie kapsli to zdanie się na łaskawość pudełek śniadaniowych oraz pozyskiwanie funduszy za wykonane w przeciągu 24 godzin różnorodne zadania specjalne: od wyhodowania określonej liczby potomków po zebranie jakiejś porcji zasobów. Kapselkami nagradzane jest też każde wypatrzenie i wyklikanie postaci Tajemniczego Nieznajomego (którego pojawieniu się i zniknięciu zawsze towarzyszy charakterystyczna melodyjka) – to zadanie jednak jest niemal niewykonalne na smartfonach, za to łatwo je zrealizować na tablecie o dużej przekątnej ekranu, konsoli z Androidem czy emulatorze Androida na PC (w przypadku dwóch ostatnich rozwiązań komfortowo rozegramy pojedynek w Fallout Shelter za pomocą myszy). Za zdobyte kapselki budujemy poszczególne pomieszczenia

(uwaga, wredni twórcy gry postanowili podnieść cenę każdego takiego samego pomieszczenia za każdym razem, gdy budujemy kolejno dwie takie same sale, jedna pod drugiej), usuwamy utrudniające rozbudowę kamienie, wskrzeszamy Złotą Rączkę i zmarłych mieszkańców, produkujemy broń i ubrania oraz rozbudowujemy poszczególne pomieszczenia. Do produkcji uzbrojenia i ubioru niezbędne są także przepisy oraz różnorodne śmieci zebrane na Pustkowiach (niekiedy rzadkie lub legendarne). Właściwie cały schemat rozgrywki w Fallout Shelter sprowadza się do klikania w oznaczone zielonym kolorem pomieszczenia, wysyłania mieszkańców na wyprawy po zasoby, rozbudowy Krypty oraz umiejętnego przydzielania pracowników pod kątem ich umiejętności do odpowiednich pomieszczeń. Od czasu do czasu przerwywamy zabawę na zapobieganie nieszczęśliwym wypadkom czy parowanie obywateli w celu uzyskania nowych mieszkańców. I tak... do 25 pięter pod ziemią i 200 osobników. Braki energii skutkują wyłączeniem zasilania najbardziej oddalonych od elektrowni pomieszczeń, niewydolna oczyszczalnia wody sprawi, że niebieskie ludziki nabawią się choroby popromiennej, a niedostatki jedzenia wpłyną na kondycję postaci.

THIS WAR OF MINE: SCHEMAT PRZETRWANIA

Twórcy This War of Mine postawili przed nami znacznie trudniejsze zadanie – w tym przypadku nie ma opcji reinkarnacji postaci, liczba osób jest zawsze limitowana, a zasobów niemal bez przerwy brakuje. Surowce początkowo zdobywamy wyłącznie poprzez eksplorację bliskiego otoczenia, nieco później ryzykując nocne wyprawy do kilkunastu ocalałych w okolicy budynków. Zagłębiając się coraz bardziej w rozgrywkę, przechodzimy do budowy poszczególnych warsztatów (stworzenie każdego z nich wymaga odpowiednich części, podobnie jak ich późniejsza rozbudowa) i wreszcie



Podziemny świat Fallout Shelter jest pełen barw i mieszkańców biegnących po Krypcie bez celu (o ile przesadzimy z ich produkcją).



Swoją drogą te ostatnie najczęściej powodujemy sami – gdy w Krypcie panuje kryzys (surowców, przetaczającej się przez podziemia pożogi, zbiorowej śmierci), najczęściej reagujemy, przyspieszając zdobywanie zasobów – ten element rozgrywki ma zazwyczaj 50- lub 70-procentową szansę na powodzenie, co przekłada się na kolejny kataklizm i zbieranie z podłogi jeszcze większej ilości trupów. Dobra rada: nie korzystać z ponagrania mieszkańców do szybszej pracy. W efekcie bez stosowania mikroptalności i bez pośpiechu da się zbudować 25-piętrową Kryptę i zebrać kolekcję wszystkich dostępnych konstrukcji. I co dalej?

THIS WAR OF MINE: TAKTYKA RESTARTU

W This War of Mine nie ma oczywistych odpowiedzi i prostych rozwiązań. Gra po prostu epatuje przygnębieniem i koniecznością dokonywania niełatwych wyborów. Przetrywamy albo my, albo oni. Nie zawsze możemy udzielić pomocy napotkanym przypadkowo postaciom. Czasami wybór pomiędzy „ukraść” a „przetwać” może stać się przyczynkiem przegranej lub zwycięstwa.

samodzielnej produkcji niezbędnych zasobów: łóżek, krzeseł, pułapek na szczury czy destylatorów wody. Niektóre z zasobów stają się zarówno elementem poprawiającym nastrój naszych bohaterów (papierosy), jak i dobrym środkiem płatniczym w handlu wymiennym. Niemał codziennie odwiedzający naszą siedzibę handlarz pozwoli wymienić zbędne towary na jedzenie i podstawowe składniki, tym samym oszczędzając nam jednej wyprawy na główny plac miasta w celu zdobycia zasobów poprzez odwiedzenie wojennego targowiska. W świecie, w którym wszystkiego brakuje, jedzenie, uzbrojenie i leki są niemal bezcenne, a każdy dzień eksploracji i dobrego wyboru jej celu decyduje o przetrwaniu kolejnych kilku dób. Do ukończenia jednej misji przetrwaniowej najczęściej będziemy musieli podchodzić kilka razy. Nie jest to więc zabawa dla graczy, którzy zbyt szybko nudzą się powtarzaniem pewnych zadań. Otoczenie wraz z upływem czasu dynamicznie się zmienia, rosną też wyzwania stawiane przed graczem. To nie tylko napady na naszą siedzibę, to także zmiana pogody i cen towarów.

Solidna broń i podbite statystyki postaci oraz zestaw stimpaków (stosowanych w odpowiednich momentach) czynią większość walk... nudnymi.

—ot, wystarczy pacnięcie w oznaczone zielonym kolorem pomieszczenie lub postać i gotowe: surowce zebrane, mieszkańiec osiągnął kolejny poziom rozwoju, narodziło się dziecko. Gdyby nie losowe kataklizmy (rajdy przez Kryptę w wykonaniu łupieżców i Szponów Śmierci, pożary, podgrzyzanie przez karaluchy i kretoszczury), cała rozgrywka sprowadziłaby się do rozstawiania mieszkańców po Krypcie i klikania w zielone. Nudne? Prawie, bo istnieje prosty, zachowawczy mechanizm, który absolutnie zepsuje nam rozgrywkę: grać w Sheltera często, ale krótko, zbierając błyskawicznie zasoby i unikając tym samym kataklizmów.

FALLOUT SHELTER: MECHANIZMY

PRZYCIĄGAJĄCE UWAGĘ I... PSUJĄCE ZABAWĘ

To, co w Fallout Shelter tak bardzo przyciąga do gry, to najprostszy mechanizm zbierania zasobów



Śmierć postaci spowodowana spotkaniem z przeciwnikiem lub chorobą jest nieodwracalna, więc często będziemy musieli ponawiać wybrany scenariusz i szukać innych rozwiązań. Za każdym razem ekonomia świata gry będzie nam bliższa, więc i małe zwycięstwa staną się łatwiejsze do osiągnięcia. W końcu się uda, ale This War of Mine nauczy nas najpierw nie tylko cierpliwości i umiejętnego zarządzania zasobami, ale również pozornie oczywistych spraw: utrzymania naszych bohaterów w dobrej kondycji i zdrowiu – w miarę skromnych, wojennych możliwości, ma się rozumieć.

FALLOUT SHELTER: CEL ROZGRYWKI

Przez wiele dni uważałem, że Fallout Shelter to wreszcie udane, dojrzałe (bardziej niż F3 i F4) dzieło Bethesda. Świetnie się w to klikało i bywało, że nie widziałem świata rzeczywistego, zajęty ratowaniem schronu przez plagą kretoszczurów rozbijających w pył ekonomię mojej Krypty (mojej przez duże „M”, w końcu sam jej nadałem numer). Problemy w postrzeganiu Sheltera zaczęły się wtedy, gdy przy 80 mieszkańcach Krypty zbliżyłem się do ostatniego możliwego do zdobycia typu pomieszczenia (butelkowni Nuka-Coli), stawiając po drodze salon golibrody, ogród i elektrownię atomową. Szanowni twórcy Sheltera, naprawdę nie można było wyglówkować innych pomieszczeń, które przyczyniłyby się do czegoś innego niż zmiana wyglądu mieszkańców krypty, powtórka ze standardowej elektrowni i stacji uzdatniania wody, i... tadam! butelkowanie Nuka-Coli (mam niepokojące wrażenie, że produkcję Sheltera sponsorowała inna cola), co wnosi do ekonomii Krypty jednoczesne generowanie wody i pożywienia (czemu od razu nie kapselków?). Spędzając dobre dwa tygodnie na rozbudowie Krypty, poczułem się jak potraktowany z butą gracz, któremu



Kilkanaście dni później schronienie w This War of Mine zmienia się w twierdzę połączoną z zakładem produkcyjnym. Bez opału, pożywienia, uzbrojenia i przedmiotów przeznaczonych na handel szanse przetrwania są znikome.



któś zaproponował burgera z sieciówki zapakowanego w pudełko ze zdjęciem reklamowym podpowiadającym, jak ta kanapka powinna naprawdę wyglądać. Nie traćcie zbyt dużo czasu na Sheltera, nie warto, bo poczujecie się, jak to jest wybronić się przed Szponem Śmierci i nie dostać w zamian za stoczoną walkę żadnego wynagrodzenia. Reasumując: satysfakcji z rozbudowy Krypty nie będzie, nawet jeśli zakupicie parę zestawów śniadaniowych, a całą grę bez większego wysiłku da się opanować, nie posiłkując się kanapkami z pudełek.

THIS WAR OF MINE: ZAGŁADA KONTROLOWANA

11bit studios postawiło na precyzyjne planowanie większości aspektów rozgrywki. Dopiero po kilku stoczonych bojach mechanizm ochrony kilku postaci w moim przypadku zaczął jakoś funkcjonować.

Produkcja stimpaków to jeden z najważniejszych elementów, o który trzeba zadbać przed wystawieniem mieszkańców Krypty na zagrożenia zewnętrznych rubieży.

Choć wiele razy przeklinałem (siebie) za nietrafne wybory i przegrane pojedynki, jak również i doprowadzenie do śmierci podopiecznych, to ostatecznie danie przyprawione gorzkim sosem wojny okazało się zabawą wymagającą i wciągającą. Nawet jeśli wiele razy trzeba będzie powtarzać rozgrywkę. Jeśli jeszcze ktokolwiek ma wątpliwości, podpowiadam, że partię o życie i przetrwanie da się wygrać, a złożone drzewko craftingu przedmiotów, posiłków i substytutów gotówki dokąś zmierza. Razem z dodatkami This War of Mine ma szansę zbudować nowe uniwersum, w którym niewątpliwie nie poczujemy się komfortowo i możemy zostać potraktowani jako źródło gotówki wpłacanej za byle co, gdy zakończy nie okaże się byle jakie. ■

BYLE NIE O POLITYCE

Tomasz Gop

Autor i miłośnik gier. Pracował przy Wiedźminie 2 oraz Lords of the Fallen. Jest fanem Dark Souls, częsty prelegent podczas wydarzeń branżowych.

Pieniądze mają zadziwiający potencjał do tego, aby dzielić ludzi. Nic więc dziwnego, że temat dotacji państwowych i unijnych, który od niedawna nabral rumieńców wśród twórców gier, dzieli tychże coraz mocniej na... hejtujących sceptyków i dojących entuzjastów. Tylko w jednym konkursie GameINN do rozdania jest w tym roku 80 milionów złotych, a o kasę ścigają się zarówno najwięksi, jak i małe kilkuosobowe zespoły. Dlatego nie dziwi mnie, że emocje i opinie są coraz mniej wyważone. Jak to możliwe, że jedni marudzą na to samo, co inni wychwalają? Oto moja opinia i osobista wiedza w temacie.

Po pierwsze, czy każdy ma równe szanse? Sceptycy twierdzą, że dotacje dostają najlepiej napisane wnioski, a nie najciekawsze projekty. Entuzjaści natomiast zawsze przypominają, że o tym, jak napisać wniosek, można dowiedzieć się, korzystając z usług doradców, nawet za darmo (funduszeuropejskie.gov.pl). Nie bez znaczenia jest też to, że każdy konkurs ma temat przewodni; nawet najciekawszy pomysł na grę nie dostanie pieniędzy, jeśli nie realizuje celów dotacji (innowacje, prototypowanie nowych technologii, edukacja i tak dalej). Pamiętajcie, jak w podstawówce zawsze znalazł się bystrzak, który dostał pałę za bezbłędne wypracowanie tylko dlatego, że było nie na temat? Oczywiście byli też tacy, którzy spadali na cztery łapy, bo umieli łać wodę jak nikt.

Po drugie, po co ślęczyć nad papierami bez gwarancji sukcesu? Nie wiem. Jeśli ma się jakiegokolwiek pojęcie, co napisać, wypełnienie całego wniosku to maksymalnie dwa tygodnie pracy jednej osoby. I, bądźmy szczerzy, to oczywiście jest inwestycja (czasu). Dlatego wypełnianie formularzy na kolanie i w ostatniej chwili nie powinno kończyć

się żalem związanym z odniesieniem porażki. Statystyki są bezlitosne – prawie wszystkim projektom odrzuconym z powodów merytorycznych zabrakło dosłownie kilku punktów.

Po trzecie, kto w ogóle ocenia te wnioski? Według sceptyków, ludzie z ulicy, którzy nie mają zielonego pojęcia o robieniu gier. Tożsamości ekspertów nie ujawnia się publicznie, co według spiskowców ma ułatwić przekręty, a według naiwniaków ma ograniczyć aplikantom możliwości korupcji. Można oczywiście narzekać na to, że oceny projektów nie dokonują ludzie pracujący przy grach, ale spójrzmy na to z drugiej strony. Jeśli, hipotetycznie, starałbym się o dotację na Mój Wyjątkowy Projekt, który docelowo da mi w branży przewagę nad konkurencją, to czy chciałbym, aby oceniał go ktoś z mojego podwórka? Bądź tu mądry.

No i wreszcie, czemu tytuły i opisy projektów (dostępne publicznie) brzmią często jak sałatka słowna? No cóż, niektóre z nich pewnie są zwyczajnie mierne. Ale jeśli prawdą jest, że przełomowe pomysły da się przedstawić w jednym prostym zdaniu, to czy znów nie oczekiwałbym od autorów tego, żeby mówili o nich głośno przed rozpoczęciem prac? Czy może zamiast tego opiszę wniosek jako „innowacyjne na skalę światową podejście do multimedialnej rozrywki”?

Trzeba dużo silnej woli, żeby wierzyć, że każdy mdły opis projektu faktycznie skrywa genialną ideę. Ale pewnie również dużo wysiłku kosztuje ignorancja i stwierdzenie, że to wszystko pic na wodę i poklepywanie się bogaczy po plecach. Jedno jest pewnie – przeżywamy eksplozję kreatywnej myśli technicznej w branży gier i nie zdziwiłbym się, gdyby niedługo programów z dotacjami było tak wiele, że co leniwszym po prostu nie będzie się chciało po nie schylać. ■

CREDITS



Good

■ Paweł Schreiber

Pisanie tego tekstu zaczynam przed obiadem, więc troszkę burczy mi w brzuchu. Ostatnio nie dosypiam [Pixelowe deadline'y to nie żarty!], więc istnieje ryzyko, że – może jeszcze przed wyczekiwany obiadem – po prostu walnę nosem w klawiaturę. Poza tym na dworze zimno, a wiadomo, że osłabienie plus taka pogoda to murowane przeziębienie. Wieczorkiem, po robocie, zagram sobie dla relaksu w jakąś grę, której bohater nigdy nie je, nigdy nie śpi, nigdy nie choruje i zawsze jest gotowy do heroicznych wyczynów.

Nie znoszę gościa.



☞ Pojedynek na siłę woli – kto pierwszy się przełamie i sięgnie po ser.

Historia głodu i zmęczenia w grach wideo sięga przynajmniej do roku 1971, kiedy powstała jedna z pierwszych ważnych gier komputerowych, Oregon Trail. Stworzyła ją trójka kształcących się na nauczycieli studentów ostatniego roku Carleton College – niewielkiego, ale zasłużonego koledżu w miasteczku Northfield w stanie Minnesota. Wszystko zaczęło się od pomysłu początkującego historyka Dona Rawitscha, który postanowił stworzyć edukacyjną grę planszową opowiadającą o trudach podróży pierwszych osadników przemierzających cały amerykański kontynent – od wschodniego wybrzeża aż po Oregon. Jego koledzy Bill Heinemann i Paul Dillenberger zdążyli tymczasem zainteresować się nowym cudem techniki, komputerem.

Namówili Rawitscha, żeby swój pomysł zrealizował nie jako planszówkę, ale jako program komputerowy. Nie wiemy do końca, jak wyglądała pierwsza wersja Oregon Trail – kiedy Rawitsch odchodził

z Carleton College, musiał usunąć program, a wydruk kodu źródłowego, który przy tej okazji wykonał, w końcu zaginął w domowym bałaganie. Znamy jednak kolejne wersje gry, którą Rawitsch w 1974 roku pokazał instytucji MECC (Minnesota Educational Computing Consortium), wzbudzając spory zachwyt i sprawiając, że Oregon Trail trafił do szkół w całym stanie.

Na przełomie lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych amerykańskie szkoły zrozumiały, że komputery to rzecz pożyteczna i odtąd w każdej szanującej się placówce edukacyjnej stało przynajmniej kilka Apple II, a obrotne konsorcjum MECC przygotowało oczywiście wersję Oregon Trail na tę maszynę. Efekt? Dla całego pokolenia Amerykanów pierwszy kontakt z komputerem oznaczał automatycznie kontakt z Oregon Trail. Skutkiem szalonej popularności gry było to, że bardzo długo powstawały jej kolejne wersje – najpierw tekstowe, a potem uzupełnione grafiką i dodatkowymi informacjami o życiu amerykańskich pionierów. Ostatnia (na razie) to wersja

NA TROPIE PRZYGODY!

KTO POWIEDZIAŁ,
ŻE NIEŚMIERTELNOŚĆ
JEST WIECZNA?

**YESTERDAY
ORIGINS**

ZAMÓW NA
CDP.PL/NA-TROPIE-PRZYGODY

18 www.pegi.info
PL NAPISY
PENDULO STUDIOS
MICROIDS
cdp.pl
©2016 ANUMAN INTERACTIVE SA. WSZYSTKIE PRAWA ZASTRZEŻONE. DYSTRYBUOWANE I WYDANE PRZEZ ANUMAN INTERACTIVE SA. MICROIDS JEST ZNAKIEM TOWAROWYM ANUMAN INTERACTIVE SA. WSZYSTKIE PRAWA ZASTRZEŻONE. STWORZONE PRZEZ PENDULO STUDIOS. ©2016 PENDULO STUDIOS

REKLAMA

**ZAGRAJ
W NAJLEPSZE
PRZYGODÓWKI
SEZONU**

PATRONI MEDIALNI

Fantastyka **PIXEL**



☒ Kiedy Jaśnie Pan jest zmęczony, lubi sobie spocząć na takim oto skromnym posłaniu. Kto mu zabroni?

Głód i zmęczenie grywały sporą rolę w tekstówkach ze złotej ery komercyjnej, czyli lat osiemdziesiątych.

W Planetfall w trakcie eksploracji opuszczonej bazy na obcej planecie bohater coraz bardziej głodnieje, a poprzedni lokatorzy nie zostawili mu zbyt dużo jedzenia. W inspirowanej na równi twórczością Lovecrafta i kulturą hackerów z MIT produkcji The Lurking Horror zaśniecie oznacza śmierć, a jedyny środek, jakim można mu przeciwdziałać, to, a jakże, dwulitrowa butelka coli. Kiedy za wcześniej ją do końca wypijemy – już po nas. W grze Enchanter bohater musi od czasu do czasu spać (na mapie jest tylko jedno bezpieczne miejsce, które trzeba najpierw znaleźć), pić (a kiedy woda się skończy, wrócić do źródła po więcej) i jeść (na szczęście bochenek chleba, który dostajemy, starcza na całą grę). Cel takich rozwiązań był zwykle jeden – zwiększyć żywotność gry, często zaprojektowanej tak, żeby blakający się tam i z powrotem gracz bez wcześniejszej znajomości mapy i zagadek nie był w stanie ukończyć jej za pierwszym razem.

Grało się więc kilka razy – najpierw rozpoznając teren (i raz po raz ginąc), a potem działając szybko, żeby nie umrzeć z głodu, zmęczenia albo pragnienia. Tego rodzaju wyzwania w grach tekstowych po pewnym czasie zostały przez graczy zniechęcone – do dziś w poradnikach tworzenia interaktywnej fikcji podaje się je jako kluczowe przykłady tego, czego w grach nie należy umieszczać.

Koncepcje głodu i zmęczenia rozwijały się równolegle w komputerowych RPG, w których zdomowały się na długo. Najpierw funkcjonowały w dość



mobilna wydana przez Gameloft w 2009 roku, prawie 40 lat po pierwszej wersji Rawitscha.

W przeciwieństwie do herosów ze współczesnych gier komputerowych gromadka osadników z Oregon Trail jest słabiućka i krucha. Zadaniem gracza jest nie tyle walka z bezpośrednimi zagrożeniami, co troska o zdrowie i samopoczucie jego podopiecznych w trakcie ich długiej podróży. Potrzebują nie tylko jedzenia (kiedy pierwsze zapasy się skończą, trzeba zacząć polować), ale i wypoczynku, bo jeśli brakuje albo jednego, albo drugiego, szybko słabną i umierają. Okazji do śmierci jest zresztą więcej – wycieńczony organizm łatwiej poddaje się najróżniejszym chorobom, a tych w Oregon Trail sporo, od czerwonki po cholera. Trzeba podejmować strategiczne decyzje: czy kiedy jedna z postaci zachoruje, próbujemy jak najszybciej dotrzeć do kolejnej osady na szlaku, czy zatrzymujemy się na dłuższy postój, ryzykując, że skończą się zapasy żywności? Wygrać nie jest łatwo, ale nie o wygrywanie tu chodzi – głównym celem gry jest pokazanie, jak trudna i wyniszczająca była droga, która stała się jednym z najważniejszych mitów Ameryki.



☒ Kiedy wyjeżdża Gwenno, żona lolo, jego leśny domek w Ultimie VII nabiera specyficznego, starokawalerskiego uroku.

☒ Stranded. Odwieczny konflikt człowiek kontra palmy. My walczymy siekierą, one kokosami.



prostej formie: na przykład w Akalabeth Richarda Garriotta każdy ruch na powierzchni kosztuje jednostkę jedzenia, a w podziemiach 1/10 jednostki. Kiedy poziom jedzenia dojdzie do zera, nasza postać umiera. Zapobiegliwi poszukiwacze przygód nosili więc ze sobą tysiące sztuk prowiantu, tak na wszelki wypadek. Jedzenie stało się zwyczajowym elementem kolejnych części Ultimy. W Ultimie VI na krótko zniknęła możliwość śmierci głodowej (ale za to wygłodzona postać nie odyskiwała punktów życia podczas snu). Na szczęście powróciła w Ultimie VII. Dlaczego „na szczęście”? Bo w porządnym RPG konieczność zdobywania jedzenia pozwala dużo lepiej zanurzyć się w świecie gry. Wciąż z sentymentem wspominał wyprawę łowieckie w Ultimie VII. Jako że jedzenie w karczmach było tam drogie, co jakiś czas, zwłaszcza przed poważniejszymi questami, wybierałem się do lasu pod Yew polować na jelonki. Czasami na kilka dni, koniecznie z nocowaniem w zapuszczonej chacie starego przyjaciela Avatara, barda lolo. Kiedy plecaki wszystkich członków drużyny były już pełne dziczyzny, wracałem do normalnego toku gry, czując, że znowu przez chwilę nie tyle zaliczałem kolejne zadania, co naprawdę żyłem w świecie Ultimy.

Jadać trzeba było też w innych klasycznych RPG—o topniejący z czasem poziom zapasów jedzenia trzeba dbać choćby w takich klasykach jak Eye of the Beholder. W Betrayal at Krondor

(gdzie bohaterowie nie głodnieli, ale jedzenie było konieczne do odpoczynku w obozowisku) trzeba na bieżąco sprawdzać, czy racje żywnościowe się nie popsęły (jeśli się ich w porę nie wyrzuciło, postacie je jadły, oczywiście z opłakanymi skutkami). W Krondorze trzeba monitorować również poziom zmęczenia postaci —kiedy rzucą za dużo zaklęć albo za bardzo namachają się mieczem, wrogowi łatwiej dobrą się do ich paska życia, przez co ich własne ciosy będą stawały się coraz słabsze. Prawdziwe szaleństwo czeka na odważnych, którzy wybiorą się w podróży po świetnie opisanej przez Ziemiaka w Pixelu #19 serii Realms of Arkania —tam, zupełnie jak w Oregon Trail, na naszych bohaterów czeka nie tylko głód i zmęczenie, ale również choroby. Musimy dbać o członków swojej drużyny jak dobry rodzic o pociechy: ubierać na cieplejszą i chłodniejszą pogodę, pilnować, żeby się nie przemoczyli, a potem kłaść pod nos, kiedy i tak coś podłapią. Taki —piszę to bez ironii—urok tej serii, w którą bardzo trudno wejść, ale kiedy już się wejdzie, bardzo trudno ją porzucić, bo pod względem autentyczności świata mało który CRPG jest w stanie z nią konkurować.

Szczytem dążenia do jak najgłębszej symulacji wszystkich nieprzyjemnych rzeczy, jakie mogą spotkać mało wytrzymały organizm postaci w grze, jest Robinson's Requiem —to co prawda nie RPG, ale dzieło firmy Silmarils, zastużonej dla historii gatunku dzięki serii

☛ Mój bohater przeżył w Unreal World jeden dzień —ale jaki to był dzień!

NA TROPIE PRZYGODY!

Świat pomiędzy życiem i śmiercią

SILENCE

ZAMÓW NA
CDP.PL/NA-TROPIE-PRZYGODY

12 DAEDALIC ENTERTAINMENT

© 2016 DAEDALIC ENTERTAINMENT GMBH I LOGO DAEDALIC SA ZNAKAMI HANDLOWYMI DAEDALIC ENTERTAINMENT GMBH. SILENCE I LOGO SILENCE SA ZASTRZEŻONYMI ZNAKAMI HANDLOWYMI DAEDALIC ENTERTAINMENT GMBH. WSZELKIE PRAWA ZASTRZEŻONE.

REKLAMA

ZAGRAJ
W NAJLEPSZE
PRZYGODÓWKI
SEZONU

PATRONI MEDIALNI

Fantastyka **PIXEL**



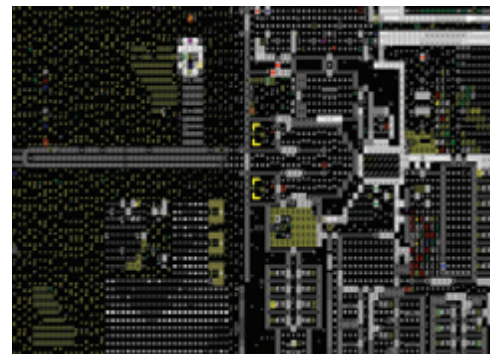
❏ Po co komu inne gry, skoro wszystko albo już było, albo zaraz będzie w Minecraftcie?



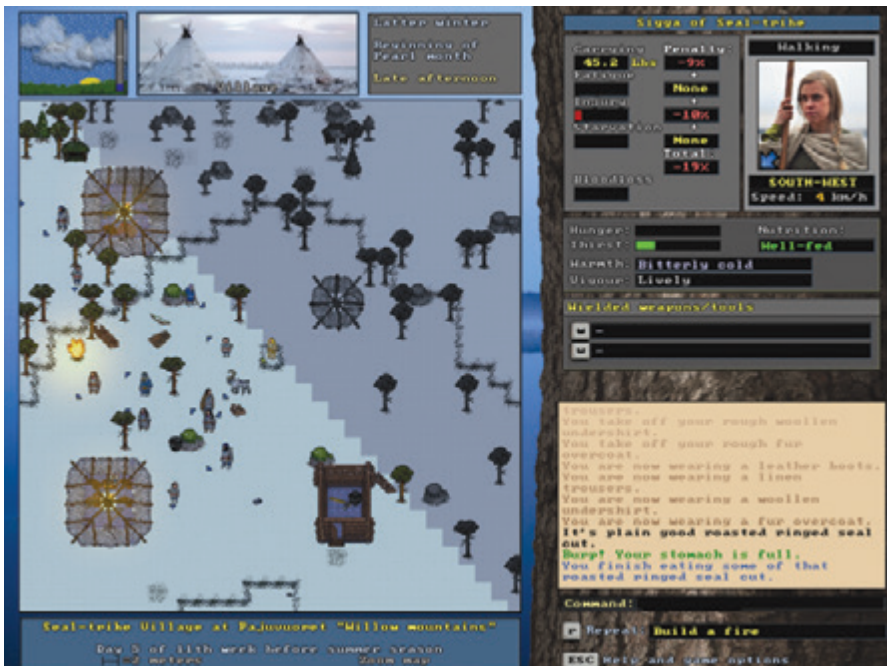
Ishar, i przedstawiciel konwencji immersive sim z RPG (a konkretniej z Ultimy Underworld) wyrastającej. Bohater, jako futurystyczny Robinson eksplorujący odległą planetę, może tu cierpieć na zatrucia pokarmowe, infekcje bakteryjne i wirusowe, omdlenia, krwotoki z różnych części ciała – co się tylko komu zamarzy. Jest nawet podręczny komputer, w którym możemy na bieżąco monitorować temperaturę, puls czy zmieniającą się masę ciała postaci, oczywiście w przerwach między walkami z mniej sympatycznymi mieszkańcami planety. Standardowy zgon przy wczesnych kontaktach z grą wynika z tego, że beztrocki użytkownik, widząc menażkę i jezioro, zabiera się od razu do picia, zamiast wodę najpierw przegotować. Samo życie. Okazało się jednak, że taka dawka szczegółów to za dużo i dla krytyków, i dla graczy. Komu chciałoby się grać w grę, w której niby jest jakiś zarys fabuły, ale chodzi przede wszystkim o to, żeby przeżyć, zbierając jakieś resztki i pilnując, żeby postać nie umarła z głodu? Robinson's Requiem i jego sequel Deus spoczęły na śmietniku historii – a przynajmniej tak się w połowie lat dziewięćdziesiątych wydawało.

W pewnym momencie coś się zmieniło. Gry, w których postacie głodniały i odczuwały zmęczenie, zaczęły powoli zniknąć. Z tego rodzaju mechanik zrezygnowały nawet tak zasłużone serie jak

❏ Dwarf Fortress, królowa wszystkich gier, choć wcale na to nie wygląda.



❏ Zima na Północy nie zna litości. Zjedz fokę, zanim foka zje ciebie.



Groza



Wydana w roku 1987 tekstówka The Lurking Horror to pierwsza gra wideo oparta na twórczości H.P. Lovecrafta. Zaskoczeniem może być miejsce akcji – rozgrywa się nie w ponurej mieścinie Nowej Anglii, tylko na ogromnej uczelni technicznej G.U.E. Tech, w której nietrudno rozpoznać amerykańskie MIT.



Robinson's Requiem i pod ręczną apteczką głównego bohatera - nie powstydziliby się jej hipochondryk z długoletnim stażem.

Ultima. W częściach ósmej i dziewiątej jedyną funkcją jedzenia i spania jest przywracanie punktów życia. Zmęczenie – tam, gdzie się pojawiało – było zwykle tylko chwilowym stanem, który mijał po minucie stania w miejscu. Oczywiście, gry zrobiły się przystępniejsze, ale coś się też z nich ulotniło. Okazało się, że mechaniki głodu i zmęczenia, dla wielu graczy po prostu już przestarzałe i irytujące, jednak coś w sobie miały. Pytam się bowiem: po co w nowszych RPG całe mnóstwo rodzajów jedzenia, od jabłek przez chlebki aż po udźce baranie, skoro działają tak samo, jak mikstury zdrowia, tyle że słabiej? Sprawa kończy się tak, że nasze postacie od pewnego momentu zupełnie przestają jeść i funkcjonują cały czas na alchemicznych prochach, bo to dużo efektywniejsze niż klikanie stu jabłek potrzebnych do odzyskania kilkuset punktów życia. Pytanie jeszcze poważniejsze: po co w nowszych RPG karczmy, które powinny być sercem gry, a teraz czasem nie są nawet wyrostkiem robaczkowym, bo przecież jeść nie ma po co, spać można obojętnie gdzie, a zadania zbierać gdzieś przy drodze? Wszystkie ważniejsze opowieści o podróży, od dawnych eposów przez powieść lotrzykowską aż po film drogi, przebiegają od postojów do postojów, zgodnie ze schematem karczma-droga-karczma (jeśli kto chce, może karczmę zamienić na pałac albo na motel, ale zasada pozostaje ta sama). Mają dzięki temu ogromną siłę,

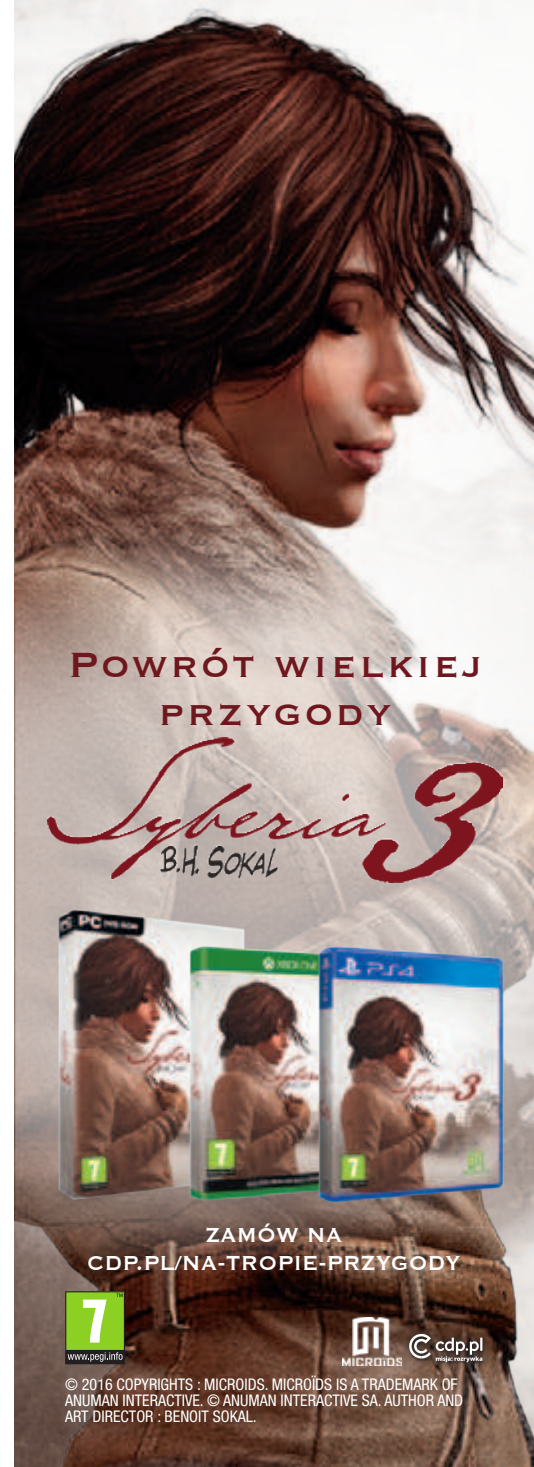
leżącą choćby w kontraście między niebezpieczeństwami gościńca a (czasami złudnym) bezpieczeństwem gospody. Pozbywając się karczmy i odpoczynku, rozbijamy ten rytm, budując całość może i bardziej strawną, ale i pod pewnymi względami bardziej nijaką. Czasem zamiast wyruszać w niebezpieczną podróż, już tylko nabijamy punkty doświadczenia.

Drobne ukłony w kierunku starszych konwencji widać na przykład w Baldur's Gate (gdzie od czasu do czasu warto się wyspać, bo zmęczone postacie gorzej się sprawują). Gry Bethesda zachęcają do spania w łóżku, własnym domu czy gospodzie – czy to w celu awansu na kolejny poziom (Oblivion), czy po to, żeby zdobyć w sumie mało przydatny tymczasowy perk Well Rested (Fallout 3, Skyrim). To wszystko jednak ostatnim ważnym bastionem mechaniki głodu i zmęczenia, po wielkim odrodzeniu gatunku pod koniec lat dziewięćdziesiątych nadawały im już rolę najwyżej marginalną. Głód i zmęczenie mają jednak to do siebie, że kiedy o nich zapomnimy, prędzej czy później upomną się o swoje.

Trudno znaleźć konkretny moment, w którym potrzeba spania i jedzenia w grach wideo wybuchła na nowo z taką siłą, że nie dało się jej już powstrzymać. Niewątpliwie bardzo ważnym punktem była premiera The Sims – gry, której wagę często przesłania nam to, jak dobrze się sprzedawała i jak

NA TROPIE PRZYGODY!

PREMIERA: POCZĄTEK 2017



POWRÓT WIELKIEJ PRZYGODY

Syberia 3
B.H. SOKAL



ZAMÓW NA CDP.PL/NA-TROPIE-PRZYGODY



www.pegi.info



© 2016 COPYRIGHTS : MICROIDS. MICROIDS IS A TRADEMARK OF ANUMAN INTERACTIVE. © ANUMAN INTERACTIVE SA. AUTHOR AND ART DIRECTOR : BENOIT SOKAL.

ZAGRAJ
W NAJLEPSZE
PRZYGODÓWKI
SEZONU

PATRONI MEDIALNI



REKLAMA

słabo później rozwinęto jej formułę. Postacie wciąż nękane jakimiś potrzebami, pod koniec lat dziewięćdziesiątych tak już dla graczy męczącymi, tu stały się sednem uciechy czerpanej z gry i zaczęły stopniowo przenikać do innych gatunków.

Innym kamieniem milowym był wielki powrót popkulturowych robinsonad związany z serialem „Lost”. Idea rozpaczliwego przeżycia na nieprzyjaznej wyspie okazała się bardzo nośnym tematem choćby dla twórców wcześniejszych gier niezależnych. Wydana w roku 2002 freeware’owa robinsonada Schiffbruch z prostą, ale sympatyczną grafiką izometryczną i sporym realizmem rozgrywki nie zdobyła popularności poza Niemcami. Wzorowana na niej gra Stranded, stworzona rok później przez Petera Schaussa (alias Unreal Software), tym razem już w pełnym 3D, załapała się na fenomen „Lost” i stała się nagle zaskakująco popularna. Schauss kuł żelazo, póki gorące – od razu zabrał się za drugą część (ostatecznie wydaną w roku 2007), a od roku 2012 Unreal Software pracuje nad częścią trzecią. Innym ważnym czynnikiem były gatunki, w których głód i zmęczenie nikomu nie przeszkadzały – z początku niszowe, a później wpływające również na główny nurt. Tu na szczególną uwagę zasługują radykalnie projektowane gry z gatunku roguelike takie jak choćby rozwijana od 2002 roku Dwarf Fortress czy funkcjonująca nieprzerwanie od roku 1992 (!) UnReal World – genialna, pedantyczna symulacja przeżycia w świecie inspirowanym Finlandią z późnej epoki żelaza, w której można odmrozić sobie dłoń, chodząc bez rękawiczek, a żeby zrobić coś ze skóry upolowanego zwierzęcia, trzeba ją najpierw rozwiesić na kijkach i suszyć przez kilka dni na słońcu. Głód wrócił – trochę jeszcze nieśmiało – na monitory szerszej rzeszy graczy choćby w serii S.T.A.L.K.E.R., a potem firma Obsidian pokazała, że Fallout: New

Wurm Online, czyli co porabiał Notch, zanim wpadł mu do głowy Minecraft.



Vegas w wymagającym jedzenia, picia i snu trybie hardcore, to gra dużo ciekawsza od F:NV w formie standardowej.

Co najważniejsze, pojawił się Minecraft. Najpierw jako zabawa klockami, ale później, żeby urozmaicić rozgrywkę, jej autor dodał też wyzwanie przeżycia w trudnym środowisku, które znał dobrze choćby z wcześniejszego projektu, nad którym pracował, fascynującego MMORPG Wurm Online. I chyba właśnie wtedy zaczęło się na dobre. Nagle okazało się, że survival, swego czasu wyśmiany (kiedy studio Silmarils próbowało realizować go w Robinson’s Requiem), to genialny sposób na zgromadzenie rzeszy odbiorców i sterty pieniędzy. Ogromu dostępnych dziś tytułów z tego gatunku nie będę tu nawet próbował ogarnąć i bezceremonialnie przejdę do zakończenia.

Kto chciałby grać w grę, w której bohater odczuwa głód, męczy się, ucieka przed kiepską pogodą (nie rzadziej niż przed potworami), i, krótko mówiąc, nie jest superbohaterem, tylko zwyczajnym człowiekiem, który może zbawiać świat dopiero, kiedy się solidnie wyśpi? Jak się okazuje, miliony graczy. Głód oraz zmęczenie powróciły, moi drodzy, i mają się lepiej niż kiedykolwiek przedtem. Samo życie. Kończąc, gaszę światło i idę się położyć, bo na granie, o którym wspominałem w pierwszym akapicie, nie mam już dzisiaj siły. ■

Schiffbruch, czyli jak przeżyć na izometrycznej wyspie. Amatorska grafika nie powinna odwieść miłośników fabularnego hiperrealizmu w grach.



Dramat



Planetfall Steve’a Meretzki’ego z 1984 roku to tytuł, który w historii zapisał się jako pierwsza gra wydkająca łzy z oczu odbiorców, a to za przyczyną towarzyszącego bohaterowi robotyka o imieniu Floyd, który w końcu wykręca taki numer, że...



Betrayal at Krondor. Paczki z żywnością mało kiedy były równie ważne.

NA RATUNEK DRUHNIE LUIZIE

W połowie lat dziewięćdziesiątych znakiem rozpoznawczym polskich twórców gier stały się przygodówki. Bez kompleksów stawaliśmy w szranki z gigantami branży, próbując konkurować nawet z Day of the Tentacle.

■ Bartłomiej Kluska

Rodzimi autorzy, pracując w niewielkich zespołach i na amatorskim sprzęcie, nie mieli wprawdzie środków, aby stworzyć odpowiedź na wysokobudżetowe hity takie jak *Under a Killing Moon*, *Phantasmagoria* czy *Full Throttle*. Nadrabiali jednak pomysłowością scenariuszy i odwagą w stosowaniu własnych rozwiązań. Amigowa Misja Harolda, której akcja rozgrywa się wewnątrz komputera, wskrzeszający bohaterów komiksów Janusza Christy Kajko i Kokosz, nowatorski *Sołtys* (pisaliśmy o nim w *Pixelu* #15), a zwłaszcza *Teenagent* z *Metropolis* udowodnił, że polskie przygodówki mogą skutecznie konkurować z zachodnimi przebojami w walce o serca naszych graczy. Pod koniec 1995 roku dokonał tego również *Skaut Kwatermaster* – prawdopodobnie jedyna gra przygodowa pozwalająca wcielić się w... harcerza.



„Byłem wtedy kwatermistrzem na letnich obozach harcerskich, więc dobrze znałem to środowisko” – opowiada Robert Heber, wówczas początkujący programista i student drugiego roku informatyki na Politechnice Śląskiej, który razem z czwórką kolegów postanowił stworzyć grę komputerową. *Skaut Kwatermaster* powstał w rekordowym tempie – od momentu, w którym pojawiły się pierwsze szkice scenariusza i pierwsze linie kodu w C, do chwili, gdy finalny produkt trafił na sklepowe półki, minęło tylko nieco ponad pół roku! Co ważne i rzadko praktykowane przez krajowych autorów, twórcy *Skauta* pomyśleli zarówno o właścicielach pecetów, jak i wciąż licznych

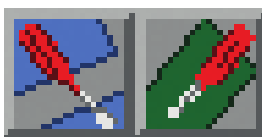
■ Dwa lata po premierze *Day of the Tentacle* Polacy wypuścili zbliżonego pod względem wykonania kłona. W czasach świetności Atari przepaść między nami a Zachodem była bardziej rozległa.



w Polsce posiadaczach Amigi – ich gra została niemal równocześnie przygotowana w wersjach na oba te komputery.

„Projekt nabrał rumieńców, gdy do zespołu dołączył Michał Wiedera wraz z bratem Adamem, którzy stworzyli całość grafiki Skauta. Tomasz Liebich skomponował wcześniej muzykę do kilkunastu popularnych gier na Atari (Piekiełko) i Amigę (Mr Tomato), a w Skaucie odpowiedzialny był za muzykę oraz «silnik» gry. Scenariusz stworzyliśmy razem z Wojtkiem Klimczakiem, który nadał grze większość jej specyficznego i abstrakcyjnego humoru” – opowiada Robert Heber.

Dzięki kontaktom Liebicha zdobytym podczas pracy z Michałem nad wcześniejszymi produkcjami ośmiobitowymi (na przykład Vicky), Skauta Kwatermastery od razu zdecydowało się wydać Laboratorium Komputerowe Avalon – jeszcze kilka lat wcześniej uwielbiane przez posiadaczy ośmiobitowych maszyn Atari i Commodore i w połowie dekady przeżywające jednak spore trudności przy przejściu na rynek



✦ Inwentarz pozwalał na jednoczesne oglądanie większej ilości przedmiotów niż w grze LucasArtsu. Mieliśmy jednak do dyspozycji o trzy komendy mniej.

Amigi i PC. Okazało się wówczas, że przestał wystarczać model biznesowy, w którym wydawca kupuje gotowy produkt od przygotowujących go po lekcjach na prywatnym sprzęcie nastolatków, a tytuły, które trafiały w ten sposób do sprzedaży (jak niesławny Agent Czesio), nie spełniały już oczekiwań graczy. W Skauta postanowiono zainwestować więcej pieniędzy.

„Avalon kupił nam nową Amigę, na której powstała część kodu i muzyka Tomka” – wspomina Heber.

Wkładem wydawcy było również znakomite opowiadanie utrzymane w duchu prozy Edmunda Niziurskiego, dołączone w formie książeczki do oryginalnej kopii gry. Zabieg ten pozwalał graczowi łatwiej wejść w obowozowo-harcerski klimat, a Avalonowi zrezygnować z intra, które zajęłoby dodatkowe, jakże cenne kilobajty (tymczasem wersję amigową Skauta

✦ Niebo i liście drzew są wspaniale umowne, można by wręcz powiedzieć – „fraktalne”.

upchnięto na trzech, a pecetową zaledwie na dwóch dyskietkach). Autorem tego kawałka prozy był Filip Syrylak, którego kupujący oryginały amigowcy mogli pamiętać z równie udanego opowiadania towarzyszającego platformówce Mr Tomato. „Kiedy rozległ się pierwszy wybuch, to druh Czapla spadł z pieńka, na którym siedział, i wpadł trochę do ogniska. Trochę, bo dopiero po chwili ognisko się rozrosło i wpadło na druha. Te wszystkie hałasy wywabily z lasu leśniczego przebranego za dzika, a to z kolei wywołało straszne krzyki wśród dziewczyn... Ale ognisko było naprawdę udane. To nie tylko moja opinia. Szef strażaków też mówił, że bardzo ładnie się paliło. Tylko druh Czapla nie był zadowolony, chociaż mówił nam zawsze, żeby zachowywać optymistyczną postawę wobec świata”.

Sama gra była utrzymana w podobnie żartobliwym tonie. Dość powiedzieć, że zadaniem głównego bohatera – początkującego harcerza, uczestnika wakacyjnego obozu w miejscowości Ołobok Zdrój – było uwolnienie druhny Luizy, która w nie do końca wyjaśnionych okolicznościach zatrasnęła się w starym radzieckim czołgu. Aby tego dokonać, gracz musiał wykorzystać nie tylko umiejętności związane z harcerstwem (jak posługiwanie się alfabetem Morse'a), ale również zapoznać się z okoliczną ludnością (sołtysem, klientami baru, komandosem Wanią, a nawet... zamieszującym cmentarz duchem), a także zwiedzić intrygujące lokacje takie jak opustoszały PGR czy tajna jednostka wojskowa usytuowana w pobliskim lesie.

Absurdalny humor Skauta Kwatermastery podkreślały zagadki, jakie musiał rozwiązać gracz, by uwolnić biedną druhnę. Mimo że pomysły autorów były niekiedy ekscentryczne,

➤ Wiecznie ugięte nóżki skauta już na dzień dobry sugerowały, że zaraz czekają nas kłopoty.

nie odbiegały od klasycznego schematu: porozmawiaj z kimś, dostarcz mu tego, czego potrzebuje, a w rewanżu otrzymasz rzecz, którą wykorzystasz w innej lokacji. Jeśli zatem harcerz zaniósł jagody głodnemu, biwakującemu w lesie turystyce, ten z wdzięczności ugotował dla skauta eliksir skoczności, który pozwolił osiągnąć żarówkę, która z kolei rozświetliła inne pomieszczenie, gdzie ukryty był następny ważny przedmiot i tak dalej, i tak dalej. Na szczęście całkowicie liniowa gra nie należała do trudnych. Zresztą nawet jeśli mniej utalentowany harcerz zaciął się w trakcie zabawy, bohater szybko podpowiadał mu, jak rozwiązać problem. Przecież twórcom Skauta nie chodziło o frustrujące próbowanie wszystkiego na wszystkim i szukanie przedmiotów wielkości jednego piksela.

Do sprawdzonych rozwiązań nawiązywała również – być może aż za bardzo – grafika gry. Charakterystycznie



➤ Czyżby to był Ben z Full Throttle, odpoczywający po jednej z zakrapianych imprez?

powykręcane kształty miłośnikom gatunku od razu kojarzyły się z Day of the Tentacle, a wrażenie to pogłębiał główny bohater – wypisz wymaluj Bernard z hitu LucasArtsu, tyle że ubrany w harcerski mundur. Niemal identyczny (choć zawierający mniej poleceń od oryginału) był również interfejs użytkownika, a jedyłą bodaj innowacją stanowiła mapa Ołoboku pozwalająca na dotarcie do wybranej lokacji w tempie szybszym niż mozolna wędrówka. Warto także zauważyć jeszcze jedną ciekawostkę, którą mogli docenić posiadacze stereofonicznych kart dźwiękowych: gdy bohater przemieszczał się po ekranie, razem z nim – od lewego do prawego głośnika – wędrował również odgłos kroków. Atrakcja ta być może pozwalała przymknąć oko na niedostatki takie jak zaledwie symboliczne animacje.

„Dzień macki” na miarę naszych możliwości sprzedał się w liczbie ponad 20 tysięcy egzemplarzy, a Świat Gier Komputerowych wyróżnił go (razem z amigową Cytadelą) Złotym dyskiem '95 – nagrodą dla

krajowej gry roku. Dwa lata później pojawiła się rozszerzona wersja na płycie CD, która zawierała więcej zagadek, intro i mówione dialogi. Te jednak wykonali nie profesjonalni aktorzy, lecz... sami twórcy gry wraz z rodzinami. „Nagrywaliśmy je w harcówce w Bytomiu, gdzie była dobra akustyka” – opowiada Robert Heber. Historia dzielnego harcerza miała znaleźć szczęśliwe zakończenie w sequelu. „Nowa gra rozpoczynała się od sceny, w której skaut razem z druha Luizą lecą w podróż poślubną w peruwiańskie Andy, gdzie spotkają się między innymi z przedstawicielami zaginionej cywilizacji” – zdradza Heber. Tego projektu nie udało się jednak ambitnym twórcom zrealizować.

Tymczasem okazało się, że przygotowywane w znacznie bardziej profesjonalnych warunkach krajowe przygodówki (jak Reah Avalonu, Jack Orlando z TopWare czy Książę i Tchórz od Metropolis) mogą już cieszyć nie tylko polskich, ale i zachodnich graczy. W tym gatunku polscy twórcy wreszcie zaczęli grać w światowej ekstraklasie. ■



❖ Nie tylko gry mają warstwy. PS4 Pro wygląda jak tort, ale to elegancki sprzęt. Czy PS5 będzie miało cztery segmenty?



PS4 Pro + TV 4K HDR

Zapowiedź PS4 Pro podzieliła graczy. Jedni cieszyli się na myśl o najpotężniejszej na ten moment konsoli na rynku, inni narzekali na pokusę wymiany sprzętu na nowy po tak krótkim czasie od premiery PS4, a także na to, że nowa zabawka Sony stoi w międzygeneracyjnym rozkroku. Sprawdzamy, czy warto zainwestować w PS4 Pro, a jeśli tak, to kto powinien to zrobić i kiedy. Zobaczmy też, czy granie w 4K z funkcją HDR to nowa jakość, czy marketingowy slogan.

■ Pocztar

PS4 Pro w kwestii wyglądu czerpie to, co najlepsze z PS4 i PS4 Slim. Jest odrobinę wyższa i dłuższa, ale powinna zmieścić się w te miejsca, w których do tej pory stały Wasze konsole. Matowy plastik częściowo rozwiązuje tu problem odcisków palców, które zostawały na pierwszej PS4. Przyciski dotykowe już na stałe zamieniono na mechaniczne, więc nie odpalicie konsoli przez przypadek, na przykład podczas wycierania. Jeśli chodzi o nowości typowo zewnętrzne, dodano z tyłu trzeci port USB (idealny pod PS VR) oraz zmieniono złącze kabla zasilającego. Ważniejsze jednak jest to, co wsadzono do środka.

❖ Nowy model wypuszczonej przez Sony kamery jest ładniejszy i wygodniejszy, ale z PS VR działa też ten starszy.

Przede wszystkim CPU: ośmiordzeniowy Jaguar x86-64 AMD, a także mocniejszy GPU 4,20 TFLOPS z silnikiem AMD Radeon. Pamięć RAM pozostała na poziomie 8 GB GDDR5, jednak zwiększyła się jej przepustowość. Chociaż to żadna rewolucja, w teorii pozwala deweloperom na wiele: lepsze tekstury w grach, utrzymanie płynności, zastosowanie nowych efektów graficznych, szybsze loadingi, a także

szansę na wydobycie mocy drzemiącej w VR. W praktyce wszystko zależy od ich chęci, umiejętności i możliwości, jakie zamierzają przed nami otworzyć.

Największe tytuły szczytują się już wsparciem dla PS4 Pro: Uncharted 4, Rise of the Tomb Raider, Battlefield 1, Call of Duty: Infinite Warfare i wiele innych. Kilka z nich przetestowaliśmy, aby zobaczyć, jakie wrażenia serwują na nowej konsoli. Jej nazwa odnosi się do profesjonalnego grania i rzeczywistości, ulepszenia PS4 Pro docenią na razie tylko wyrobieni gracze z wprawnym okiem. Przeciętny Kowalski nie doceni wyświetlania obrazu w 60 klatkach na sekundę. Jeśli gra potężnie mu nie chrupnie, nie będzie też zwracał uwagi na ząbkowane krawędzie.



A właśnie framerate i antyaliasing dostają na nowym sprzęcie solidne wsparcie. Niektóre tytuły, jak na przykład nowe przygody Lary Croft, pozwolą wybrać między płynnością, rozdzielczością, a dodatkowymi bajerami graficznymi – co kto lubi. Zauważalna różnica tkwi w obsłudze HDR (High Dynamic Range), ale żeby się nią cieszyć, trzeba mieć nowoczesny telewizor 4K.

Jednym z zadań PS4 Pro jest wsparcie dla PS VR. Ograliśmy kilka tytułów, które dostały dodatkowe wsparcie. Robinson: The Journey wygląda nieco lepiej. Produkcja Cryteka zyskuje na wyrazistości, a elementy otoczenia takie jak woda czy liście wydają się po prostu ostrzejsze i ładniejsze. The London Heist również sprawia wrażenie wyrazistszego i bardziej barwnego, a takie gry jak Battlezone czy Driveclub mają minimalnie więcej detali. Pochwalić należy też krótsze czasy ładowania. To wszystko jednak nie stanowi żadnej rewolucji i dopiero z czasem okaże się, jak wiele Pro znaczy dla VR.

PS4 Pro to na razie jedyna konsola pozwalająca cieszyć się graniem w 4K. Istotna jest jednak kwestia, czy posiadacie telewizor umożliwiający wyświetlanie obrazu w takim standardzie. Jeśli podobnie jak ja macie 32-calowy ekran Full HD, to owszem, zobaczycie drobne różnice w jakości gier na PS4 Pro, szczególnie pod względem płynności i antyaliasingu, ale najważniejsze funkcje przejdą Wam koło nosa. Na potrzeby niniejszego testu podłączyliśmy konsolę do Sony Bravia XD8505 o 55-calowym ekranie. Największy model z tej rodziny ma 85 cali i kosztuje, bagatela, prawie 40 tysięcy złotych. Na szczęście nie potrzebujecie takiej ilości gotówki, by w pełni cieszyć się funkcjonalnościami nowoczesnego gamingu.



Najtańsze telewizory 4K z HDR można kupić już za około 2 tysiące, ale naprawdę dobre modele zaczynają się od 5 tysięcy. Materiałów pozwalających wycisnąć ostatnie soki z tej funkcji jest niewiele, a gry otrzymują na razie łatkę, które skalują obraz z bazowej rozdzielczości do wyższej. Z czasem będą pojawiać się gry i filmy tworzone z myślą o PS4 Pro, ale pamiętajmy, że konsola nie obsługuje płyt Ultra HD Blu-Ray, zostanie nam więc Netflix czy YouTube, gdzie pokazowe filmy prezentują się obłędnie (wpiszcie hasło „4K” i obejrzycie przyrodnicze czy podróżnicze materiały). Widać wszystko: pojedynczy włos, źdźbło trawy, pyłek, fakturę liścia czy elementy pancerzyków owadów. Kosmos! Rozdzielczość i ostrość to jedno, ale prawdziwym hitem jest paleta barw, którą znacznie rozszerza funkcja HDR. W praktyce w grach przejawia się to większą liczbą bardziej realistycznych kolorów.

Sam telewizor, jak na standardy przeciętnego mieszkania, jest wielki, ale przy okazji cienki.

■ Screeny czy nagrania na YouTube nie oddadzą w pełni piękna ostrego jak żyłotka obrazu Ultra HD w Uncharted 4.

HDR

Dzięki tej funkcji niebo w grach przy wschodzie słońca mieni się jak złoto. O wiele bardziej ośniewająco wygląda ogień, światło, odbicia na wodzie, niebo czy chmury. To niby tylko detale, ale smakują jak najlepsza lukrowa polewa na najbardziej wymięnionym torcie. Trudno oddać te efekty słowami czy na screenach – grania z HDR i w 4K trzeba po prostu doświadczyć organoleptycznie. Jako przykład świetnie sprawdzi się na przykład Infamous: Second Son. Gra cudownie wykorzystuje światło i pozwala na włączenie i wyłączenie HDR. Na wielu elementach różnice widać gołym okiem.

■ Final Fantasy XV będziemy recenzować w kolejnym numerze. Gra na PS4 Pro wygląda obłędnie.

Spełnia wszystkie wymagania graczy, oferując między innymi wyszukiwanie głosowe, system Android TV, wypożyczalnię VOD, a także szereg opcji pozwalających lepiej wyświetlać cienie oraz jasne i ciemne elementy. Marketingowe opisy cały czas mówią o lepszych i bardziej realistycznych wrażeniach, ale trzeba to zobaczyć na własne oczy. Jeśli obraz może wyglądać lepiej niż rzeczywistość, jakkolwiek kuriozalnie by to nie brzmiało, to właśnie tutaj. Jak w tytule – piękno tkwi w szczegółach, których w naturze nie zauważamy.

PS4 Pro i TV 4K to para, którą trzeba jak najszybciej połączyć. Jeśli macie w domu taki ekran, wybór nowej konsoli Sony wydaje się naturalny. Jeśli nie macie i nie myślicie o perspektywie jego zakupu, sami odpowiedzcie sobie na pytanie, czy mniej spektakularne usprawnienia widoczne na ekranach Full HD wystarczą, aby zracjonalizować zakup. ■

Specyfikacja

Producent	Sony
Cena	1700 pln
OS	Orbis
Procesor	x86-64 AMD Jaguar
Grafika	184 TFLOPS, AMD Radeon
Dysk	500 GB / 1TB
RAM	8 GB



FELIETON STAREGO LEWAKA

Marcin Borkowski
Dziennikarz, autor gier, były redaktor naczelny
Top Secretu, komentator spraw bieżących,
postać znana i lubiana.

Okoliczności i priorytety nie pozwoliły mi pojechać na PGA, ale może to i dobrze. Mógłbym tam znaleźć inny temat niż refleksja, jaka przyszła mi do głowy w czasie dyskusji na Pixel Dev Evening.

Dyskutowało kilku przedstawicieli warszawskich studiów, a rozmowa związana była ze wspomaganiami deweloperów przez organizacje rządowe i samorządowe. Nie będę streszczać, bo pamiętam dyskusję dość powierzchownie. Zatrzymam też dla siebie własną opinię na temat sensowności takiego czy innego wspomaganie, bo i tak każdy ma własne zdanie, a moje nie jest specjalnie odkrywczwe. Wspomnę tylko o tym, co mnie najmocniej uderzyło – a co nie ma żadnego związku z grami i ich tworzeniem.

Zaczęło się od pytania zadane przez moderującego panel Marka Czerniaka: „Jakiego typu pomoc jest najbardziej potrzebna?”. To był zresztą na swój sposób zabawny moment, bo towarzystwo strasznie się rozjechało. Praktycznie każdy miał na ten temat inne zdanie. Konstanty Kalicki z Thing Trunk uważał, że najsensowniejsza byłaby pomoc lokalowa i opowiedział o swoich doświadczeniach z wypowiedzianiami i rozbiórką budynku w czasie crunchu przed deadline (piękne polskie zdanie, nieprawdaż?). Grzegorz Mazur z Vile Monarch stawiał na pomoc prawną przy zakładaniu firmy i wyborze formy prawnej, a także przy organizacji biura. Nie pamiętam, czy pozostali dwaj paneliści (Artur Maksara z Flying Wild Hog i Krzysztof Pachulski z Mythic Owl) mieli również konkretne pomysły, ale każdy z nich dołożył coś od siebie i wywiązała się dyskusja.

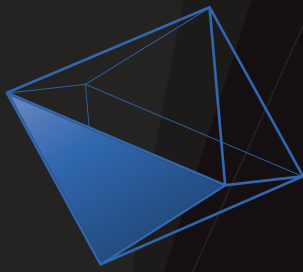
Dyskusja była całkiem ciekawa, ale z każdą minutą coraz bardziej oczywiste stawało się, że toczy się z pozycji tych, którzy odnieśli sukces. Oczywiście nie ma niczego złego w tym, że ktoś odniósł sukces, i nie ma niczego złego w podpieraniu się doświadczeniami ludzi, którzy sukces odnieśli.

Ale to tylko część krajobrazu. Chyba najbardziej oczywiste stało się to w momencie, w którym ktoś powiedział: „Pieniądze to nie, bo pieniądze na tworzenie gry mamy jakoś ogarnięte”. Sprzęt, lokal, licencje na oprogramowanie, dożycie do premiery – mówimy o kilku-kilkunastu tysiącach złotych miesięcznie przez minimum rok. Kwotach dla wielu ludzi nieosiągalnych.

Zapytałem, czy ktoś wie, jak wielu potencjalnym deweloperom jednak się nie udaje. Zaczynają, ale gdzieś po drodze wykuszają się i nie kończą projektów. Albo doprowadzają projekt do końca, ale – mimo że nie jest wcale gorszy od innych – nie ma tej odrobiny szczęścia potrzebnej do tego, żeby wystartować i zarobić na swojego autora. Nikt nie wiedział. Ja też nie wiem, choć jestem przekonany, że jest ich znacznie więcej niż tych, którym się udało. Oczywiście wśród tych, którym się nie udało, są i ludzie, którym energii starczyło na pierwszy tydzień, ale wielu nieszczęśliwym różni się od tych, którzy odnieśli sukces. Na każdą sukcesy stary przypadają niezliczone porażki stary, z których można nauczyć się równie wiele, jeśli nie więcej.

Pixel to nie miejsce na politykę, ale tym razem wyjdzie ze mnie stary lewak. Tak się niefartownie składa, że płynący na fali zakładają, że to tak jest. Się bierze, się robi, się wygrywa. Znam takich osobiście – są na tyle dobrzy, że praca szuka ich, nie muszą się bać o przyszłość. I niestety za cholerę nie potrafią oderwać się od swojego doświadczenia życiowego i zrozumieć, że doświadczenia innych mogą być krańcowo odmienne. Niekoniecznie dlatego, że inni są gorsi – wystarczy, że gdzieś po drodze mieli mniej szczęścia. A niezauważanie tego miewa bardzo poważne konsekwencje, czego przykładów aż nadto dostarcza historia, zarówno ta trochę starsza, jak i najnowsza. ■

BORKU



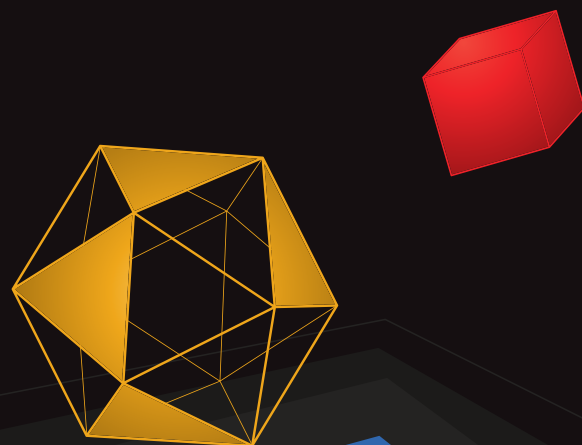
Join 27,000 game developers at the world's largest professional game industry event. Learn from experts in 500 sessions on game design, programming, visual arts, production, and more!

GDC[®]

GAME DEVELOPERS CONFERENCE

MOSCONE CENTER
SAN FRANCISCO, CA

FEB 27-MAR 3, 2017
EXPO: MAR 1-3, 2017



VRDC

**VIRTUAL REALITY
DEVELOPERS CONFERENCE**

SAN FRANCISCO, CA

FEBRUARY 27-28, 2017



Register by **January 25**
to **save up to \$700**

neffos rozdaje prezenty

– bank energii lub głośnik



Od 1 listopada do 31 grudnia 2016 roku kup smartfon Neffos i **wyberz sobie prezent.**

Przy zakupie modelu Neffos C5 Max, Neffos C5 lub Neffos Y5 – do wyboru przenośny głośnik bluetooth lub powerbank TL-PB5200. Przy zakupie modelu Neffos Y5L – do wyboru selfie stick lub powerbank TL-PB2600.

Szczegóły promocji i regulamin dostępne na stronie: www.neffos.info



