

PREMIERA MIESIĄCA THE LAST GUARDIAN

PIXEL

K U L T U R Y G I E R

INSIDE

Final Fantasy XV
Little Big Adventure 2
Wystawa Star Wars
Dead Rising 4
Silence
Planet Coaster
Steep
Commandos i inni
Age of Empires
Dialogi w grach

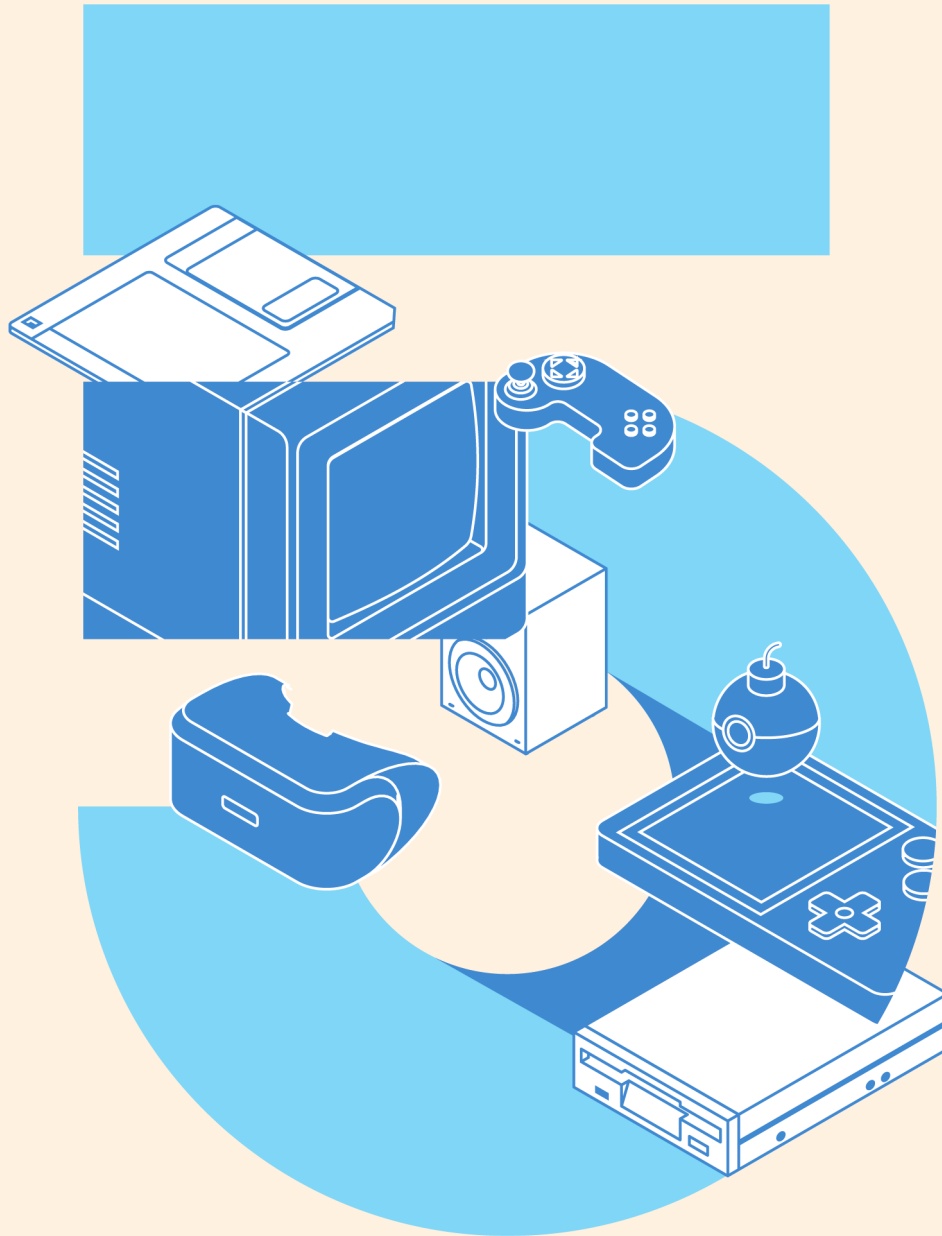
SHADOW TACTICS

DAWNY COMMANDOS POWRACA
W CHWALE I NOWYM WCIELENIU

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

22

1 (22) / 2017 / STYCZEN



 **PIXEL
HEAVEN**
2017

**Retro
& Indie
Game Fest**

no tearful melancholy

25.05.2017

Centrum Kreatywności
ul. Targowa 56, Warszawa

26-27.05.2017

Zajezdnia Autobusowa MZA
ul. Włociańska 52, Warszawa



DZIEŃ DOBRY

Interaktywność z domieszką.

Z Gregorym Loudenem z Remedy Entertainment spotkałem się podczas poznańskiego GIC. Okazało się, że obaj jesteśmy fanami filmów SF z lat pięćdziesiątych, obaj wielbimy „Nie oglądaj się teraz” Nicolasa Roega oraz mamy podobne oczekiwania wobec gier. O wiele łatwiej rozmawia się z pokrewną duszą niż z kimś stojącym wysoko na koturnach.

W czasie naszej pogawędki pojawiła się kwestia, z którą najmocniej się zmagamy, recenzując nowe gry. Otóż pytanie brzmi: czy gry powinny być maksymalnie interaktywne, czyli dawać możliwie nieograniczoną swobodę obcowania z wirtualnymi światami? Odpowiedzi, że tak, udzielił twórca gier sieciowych. Oni jedynie tworzą środowisko i spisują regulamin korzystania z niego, zaś cała reszta spoczywa już w rękach użytkowników. Tylko czy rzeczywiście w wirtualnych opowieściach chodzi o to, żeby tkać je samemu albo z udziałem bliżej nieznanymi osobami po drugiej stronie kabla? To tak jak z wyjściem na podwórko i liczeniem na to, że uda się zebrać drużynę do piłki i może akurat na placu nie będzie matek z wózkami, żeby można było spokojnie pokopać. Wolałbym wziąć udział w przemyślanej opowieści - wizji autora, który ma większą wyobraźnię ode mnie. Tyle że często wówczas moja rola w takich grach jest ograniczona, bo jakże inaczej określić

rozwiązywanie kiepskich zagadek logicznych w 7th Guest po to, by odblokować fabułę? Albo dlaczego w Quantum Breaku musimy ciągle zabijać hordy tych samych facetów w białych kombinezonach, pchających się beztrudnie pod celownik, mimo że powinni się połapać, że ich poprzednicy nie żyją, czyli uciekający przed nimi facet to Rambo?

Idealą leży pośrodku. W The Talos Principle działał swobodnie w labiryncie, czacha dymi, wymyślałem jedno z możliwych rozwiązań, a potem jestem raczony nieinteraktywną marchewką w postaci przemowy Elohima. W GTA V rozbijam się po mieście, a zrobiwszy swoje, otrzymuję porcję dialogów jak z filmu Scorsesego, tyle że z nieco gorszą grą aktorską. Gregory powiedział, że celem Remedy jest zmieszanie filmu z grą, stworzenie doświadczenia transmedialnego, satysfakcjonującego i wyobraźnię, i zmysł rywalizacji. Też bym sobie tego życzył i tym też się kierowałem, wybierając do naszego plebiscytu najlepsze gry 2016 roku. Otwierając w sylwestrową noc szampana, pomyślicie o tym, czego tak naprawdę oczekujecie od gier. W Pixelu ten temat będzie jeszcze wielokrotnie powracał. Spotykamy się już równe dwa lata, a ponownie widzimy się w kioskach 26 stycznia. Szczęśliwego Nowego Roku! ■

Mioc.





PIXEL

Redaktor naczelny

Piotr Mańkowski
piotr@pixel-magazine.com

Autorzy

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

Oficer dyżurny

Wolf

Dyrektor artystyczny

Łukasz Dyakowski

Projekt makiety

Łukasz Szczepanowski

Korekta i redakcja

Magdalena Broniec

Prenumerata

Marlena Kwiatkowska
hello@pixel-magazine.com

Wydawca

Idea Ahead

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

Redakcja nie zwraca materiałów niezamówionych, zastrzega sobie prawo do ich bezpłatnej publikacji oraz prawo do skrótów i redakcyjnego opracowania tekstów i innych materiałów przyjętych do druku. Za treść reklam i ogłoszeń redakcja nie odpowiada. Szczęśliwego Nowego Roku! Kolejny numer ukazuje się 26 stycznia.

P.

Nowe wydawnictwa mangowe wyrastają jak grzyby po deszczu, odkrywając przed miłośnikami komiksu nowe horyzonty azjatyckiej popkultury. Red Sun wkracza na rynek ze swoim pierwszym tytułem „Wind Breaker”. Czy to wystarczy, żeby trafić do polskich czytelników? Czas pokaże. (MB)

Pamiętacie niesamowitą eksycytację mediów po wejściu na Early Access gry We Happy Few? Dziś zdaje się, że wszyscy o tym tytule zapomnieli, a dostał właśnie dużą łatkę, znacznie umilającą rozgrywkę. Wciąż jednak jest wrażenie, że podglądamy grę na bardzo wczesnym etapie produkcji. Szkoda. (MAZ)



Kogo drażniły artykuły o „Sailor Moon” na łamach magazynów o grach, może odreagować traumę, oglądając serial „Magical Girls Raising Project” na crunchyroll.com. Zaczyna się jak zwykłe anime o magicznych dziewczynkach, ale szybko zmienia w (spoiler) krwawą battle royale. (MRW)

Czasy szybko się zmieniają. Kiedyś premiera nowej płyty Metalliki wywołała u mnie szybsze bicie serca i godziny spędzone na sieciowych dyskusjach. Teraz po prostu ją przesłuchałem i nawet nie zrobiła na mnie specjalnego wrażenia. W żadną stronę. Średniactwo, panie... (MZ)

Co kilka lat staję się niewolnikiem konkretnego brzmienia. Najczęściej są to instrumentalści. Miałem fazę na Zoë Keating i One Cello x 16: Natoma, później byli Rodrigo z Gabriellą, ale ostatnio chodzi za mną głos męski, Pablopavo. Piosenki dancinowej mogę słuchać na okrągło. (MB)

Jak co roku zrobiłem sobie prezent przedświąteczny i przetestowałem niemieckiego Amazona, co to ponoć śle do Polski szybko i za pół darmo. Faktycznie. Trylogię „Expendables” na BD otrzymałem po dwudziestu czterech godzinach od uiszczenia opłaty. Polecam nie tylko na święta. (MB)

INSIDE

5-24 LOADING

25-50 PLAY THE GAME

51-74 HALL OF FAME

75-96 SECRET LEVEL

97-122 CREDITS

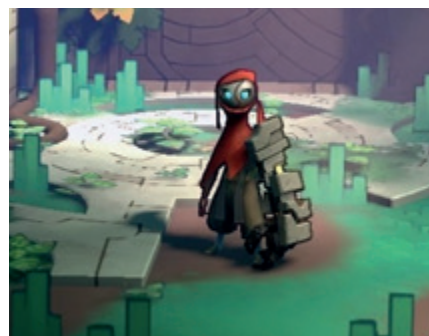
LOADING



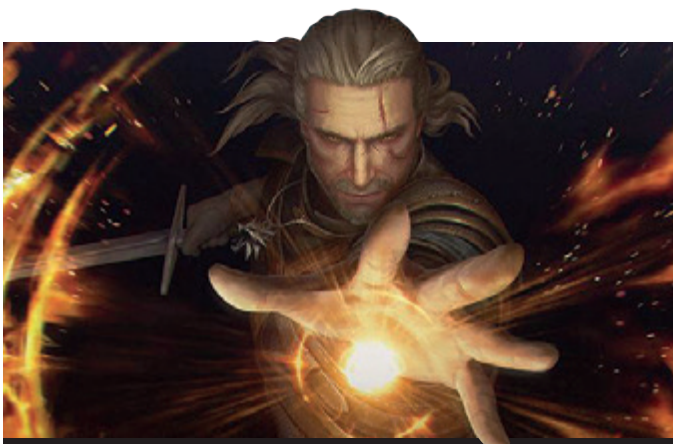
07 Rok 2016 już za nami, więc pora go podsumować. Top Ten oraz opinie redaktorów.



08 Branżowe newsy, zapowiedzi gier, zero plotek i spekulacji. Wiści z Ameryki, Japonii i Polski.



14 Twórcy Torchlighta porozmawiali z Pixelem o swojej nowej produkcji. Będzie to coś niezwykłego.



16 Graliśmy w największą wersję Gwinta: Wiedźmińskiej Gry Karcianej. Wrażenia są pozytywne, aczkolwiek nie wszystko jest jeszcze dopięte na ostatni guzik.



18 Z dala od brysków fleszy odbył się w Gdańsku kolejny złot atarowców. Cały czas powstają nowe demo oraz gry, i to nie tylko na XL/XE, ale nawet na Atari 2600!



19 Pierwsza edycja GamelNN za nami. Wybrany projektom przyznano znaczne dofinansowanie.



20 Odwiedziliśmy Londyn, gdzie tuż przed premierą „Łotra 1” odbyła się wystawa poświęcona „Star Wars”.



22 Wizytujemy warszawskie studio MythicOwl, w którym powstają niecodzienne gry edukacyjne.



**VR Warsaw
Days 2017**

VR W BIZNESIE, NAUCE, SZTUCE I ROZRYWCE

EXPO & AWARDS

NETWORKING & AFTERPARTY

27-28.09.2017

Digital Knowledge Village

vrwarsawdays.com

Każdy z redaktorów Pixela wytypował swoje ulubione gry roku. Podsumowaliśmy głosy, w wyniku czego powstało poniższe zestawienie.

1 Dishonored 2 **2 Uncharted 4** **3 Battlefield 1** **4 Doom** **5 Krew i wino**
6 Dark Souls 3 **7 Overwatch** **8 The Last Guardian** **9 Civilization VI** **10 Tyranny**

2016 był dla mnie głównie rokiem, w którym do mainstreamu trafiła wirtualna rzeczywistość. Pełne spektrum: wyrafinowane obwoźne areny (przypominające kultowy Tron pojedynki w grze HyperVR), tanie kaski dostępne w każdym dyskoncie, drogie i skomplikowane systemy dla właścicieli wypasionych pecetów i skrojone pod zwykłego konsumenta elektroniki zestawy PS VR. To jeszcze nie rewolucja na miarę walkmana (choć pewnie Samsung ze swoim dodatkiem do smartfonów celuje właśnie w tę stronę), ale pierwszy raz od dawna mam wrażenie, że w cyfrowej rozrywce coś się zmieniło. To dopiero początek. Twórcy rozpoznają teren walką (cudowną niespodzianką był dla mnie Bound VR, odchodzący od paradygmatu FPP na rzecz TPP) i testują nowe formy narracji (Virginia). Nie mogę doczekać się, co będzie dalej. **MRW**

Rok 2016 minął mi pod znakiem ogrywania kolejnych edycji znanych już gier i remasterów. Uncharted 4, Doom, Deus Ex czy BF1 - pomimo że są najzwyklejszymi odgrzewanymi kotletami, to zjadalem je z rozkoszą. Z mniejszych produkcji za serce chwycił mnie Unravel, wspaniale przygotowana opowieść z melancholijną oprawą. To dobry znak, że wśród wielkich blockbusterów trafiają się takie perełki. Przy okazji wsiadłem w hype train, zamieniając swoją wysłużoną konsolę PS4 na model PRO. Nie żałuję tej decyzji, bo nawet na TV Full HD widać w wielu tytułach różnicę in plus. Ten rok uświadczyl mnie też w przekonaniu, że granie na blaszaku zupełnie mi nie podchodzi. Nie odpaliłem żadnego pecetowego tytułu,

skupiając się tylko i wyłącznie na konsolach. Chyba już na stałe zasililem grupę „Console Peasants”. **MLKIENDRA**

Jak dziś pamiętam dzień, w którym na rynku pojawiły się akceleratory 3D. Cały świat oszalał. Nagle okazało się, że 2D to przeżytek i wszyscy rzucili się, by tworzyć gry trójwymiarowe, a że nikt nie wiedział, jak to robić, powstawały rzeczy brzydkie i w większości niegrywalne. Ale nie było nic innego. Gry 2D odeszły do lamusa. To był trudny okres dla rynku gier wideo i minęło trochę czasu nim pozbiieraliśmy się do kupy, by wykorzystać zdobytą o trójwymiarowych światach wiedzę i tworzyć produkcje, które znów można byłoby w ogóle nazywać grami. W międzyczasie musieliśmy przebrnąć przez morze realizmu, które, gdyby nie kilka nieoczekiwanych zwrotów akcji, skończyłoby się tym, że gry stałyby się tak samo nudne jak reszta życia. Apogeum zmian nastąpiło właśnie teraz. Story mode w Fifie? Wyrywanie flaków kosmicznym demonom gołymi rękami w Doomie? Pokémony w telefonie? Cywilizacja z Sidem Meierem na pokładzie? Gry wideo dawno nie miały się tak dobrze jak w tym roku! A to dopiero początek! **SOS**

To miał być rok VR, wieszczono śmierć indykom, a o grach mobilnych jako potężnym medium kompletnie zapomniano. Kto by pomyślał, że to właśnie dzięki nim, a dokładniej Pokémon Go, w końcu wyjdziemy grać na ulice? Największym rozczarowaniem (czyżby dekady?) okazało się No Man's Sky, które w oczach graczy na łopatki położył... maleńki indyk o uprawianiu farmy: Stardew Valley. Uśmiech może wywoływać fakt, że tytuł najlepszego

RPG tego roku dostaje dodatek do Wiedźmina, chociaż nie sposób się z tym werdyktem nie zgodzić (swoją drogą Tyranny też było świetne). Nostalgia jest niesamowitym narzędziem marketingowym - ogłoszenie nowego Beyond Good & Evil czy sukces Final Fantasy XV są tego najlepszymi dowodami. Moje prywatne hity były mniej głośne: Darkest Dungeon i Hyper Light Drifter wciągnęły mnie jak za starych, dobrych czasów i nie żałuję ani godziny z setek tych, które przy nich spędziłam. Oby więcej takich perełek za rok! **MARTYNA**

Dla mnie rok 2016 w grach był przede wszystkim rokiem spokojnych, czasem przejmujących spacerów. To oczywiście nie znaczy, że było słabo - jeśli chodzi o gry, w których się biega, skrada i strzela, bo było świetnie. Ale takie gry jak Overwatch, Doom czy Dishonored 2 były kapitalnymi rozwinięciami formuły, które od dawna dobrze funkcjonują. A mam wrażenie, że z gatunkiem, który bywa złośliwie nazywany „symulatorami chodzenia”, stało się coś więcej - przestał być kręcącym się na peryferiach grania dziwologiem i na dobre wszedł na nasze komputery. Moje tegoroczne spacery zaczęły się od wruszeń w That Dragon, Cancer, chwilę potem przyszedł czas na świetnego Firewatcha, następnie zacząłem włączyć się po przepięknej wyspie z The Witness i angielskiej wiosce z Everybody's Gone to the Rapture (które wreszcie wylądowało na pecetach), podziwiałem obce krajobrazy w Obduction czy lynchowski świat Virgini. Spokojne spacerki są też najbardziej naturalną konwencją w aplikacjach VR. Tak, tak - spacerowanie ma przyszłość! **PSCHREIBER**



Największa impreza VR w Polsce

Siedemnastego listopada w Warszawskiej Szkole Filmowej i Kinie Elektronicznej odbyła się pierwsza edycja VR Warsaw Day - wydarzenia poświęconego zastosowaniom technologii AR / VR oraz filmów 360 w biznesie, rozrywce, nauce i sztuce.

Ponad 1200 uczestników zapoznano się z ofertą 46 wystawców w strefie VR Expo oraz wysłuchało 16 prezentacji i panelu



Impreza zaczyna się rozrastać niczym Pixel Heaven. W przyszłym roku będą to już dwa dni - środa i czwartek. Odbędą się konferencja i wystawa oraz przyznamy nagrody VR Awards 2017.

dyskusyjnego w części konferencyjnej. Przyznane zostały nagrody redakcji magazynu Pixel oraz bloga RETAIL360.PL - VR Awards 2016 dla najciekawszych rozwiązań prezentowanych przez wystawców. Było dość ciasno, więc wydłużamy imprezę i już dziś zapraszamy na VR Warsaw Days 2017, które odbędą się w dniach 27 i 28 września w Warszawie. Więcej informacji: vrwarsawdays.com (RŁ)

Nowe Cyberdreams?

Annapurna Pictures, czyli wytwórnia filmowa odpowiedzialna między innymi za „Zero Dark Thirty”, „Her” oraz „Sausage Party”, poszerza zakres swojej działalności, powołując do życia Annapurna Interactive - dział skupiony na produkcji oraz wydawaniu gier wideo.



Annapurna Interactive chce się koncentrować na epickich produkcjach, wytyczających nowe ścieżki interaktywnej rozrywki. Założycielka firmy Megan Ellison jako swój ukochany tytuł wszech czasów wymienia The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Pierwsze dwa tytuły, mające pojawić się wiosną, to Gorogoa oraz What Remains of Edith Finch. (PB)



DM1 Pro

Wnasze ręce wpadła na pozór niewyróżniająca się niczym szczególnym mysz DM1 Pro od Dream Machines. Pierwsze wrażenie nie oddaje jednak tego, co skrywa w sobie to urządzenie. Zamiast agresywnego wyglądu i światełek z każdej strony mamy najnowszą technologię dla graczy zamkniętą w klasycznie skomponowanej, ale jednocześnie świetnie wyważonej obudowie.

Zastosowany sensor PIXART 3310 zapewnia optymalną możliwość dokładnej kontroli i szybkości, czemu sprzyja też pozabawienie urządzenia dodatków typu akceleracja czy predykcja. Przyciski pozwalają na szybką zmianę poziomów DPI w zakresie od 400 do 5000. Mysz pokryta jest wysokiej jakości matową powłoką, która jest zarówno przyjemna w dotyku, jak i pozwala na pewny chwyt. Do tego dochodzi pleciony i bardzo elastyczny kabel. Produkt godny polecenia dla osób, które wykorzystują komputer zarówno do pracy, jak i do gier - w obu sytuacjach sprzęt nie zawiedzie, a do tego klasyczny, elegancki design nie będzie raził w oczy. (RŁ)

PIXEL.AWARDS 2017



🚩 Zwycięzcy Pixel.Awards mijającego roku. Wielu z nich już teraz odnosi sukcesy na Steamie.

Piąta edycja Pixel Heaven odbędzie się w dniach 25-27 maja. Już teraz zapraszamy niezależnych twórców gier do zgłaszania produkcji do największego w Polsce konkursu dla indyków, czyli PIXEL.AWARDS 2017.

Nagrody przyznamy w kategoriach: Best Gameplay (najlepsza rozgrywka), Best Art (najlepsza oprawa audiowizualna), Best Story (najlepsza historia), Fresh Air (innowacyjność), Best Mobile (najlepsza gra mobilna), Best Multi (najlepsza gra z trybem dla wielu graczy), Retro Roots (najlepsze nawiązanie do retro), Knockout Blow (cios, po którym trudno się podnieść), Big Bang! (największe zaskoczenie), Rookie of the Year (najlepszy debiut), Warsaw Excellence (najlepsza gra rodem z Warszawy) oraz Total Blackout (najlepsza gra planszowa). (RŁ) ■

Polacy na Daydreamie

Światowa premiera Layers of Fear: Solitude, pierwszej polskiej gry na platformę Google Daydream, odbyła się 8 grudnia.

Gra jest jedną z kilkunastu dostępnych obecnie na nową platformę VR, jedną z najlepiej wyglądających produkcji na systemy VR oraz jedynym horrorem na Google Daydream. Realizacja tego projektu pozycjonuje Bloober Team jako wiodącego producenta horroru psychologicznego na świecie, co jest zgodne z długoterminową strategią firmy. (PB) ■



Dywizjon 303 w grze

Nowo powstała firma Movie Games S.A. zapowiedziała wydanie pod koniec 2017 roku gry lotniczej opartej na historii słynnego pododdziału lotnictwa myśliwskiego Polskich Sił Powietrznych w Wielkiej Brytanii.

Jednym z udziałowców Movie Games jest producent filmu „Dywizjon 303” z Maciejem Zakościelnym jako

legendarnym pilotem Janem Zumbachem. Wejście obrazu na ekrany ma zbiec się z premierą gry. Prezes Movie Games Aleksy Uchański zapowiada rozruszanie zmurszałego ostatnio (choć są przecież na rynku World of Warplanes i War Thunder) gatunku symulatorów lotniczych. W produkcji ma pomóc doświadczenie drugiego dużego udziałowca, czyli firmy PlayWay, stanowiącej inkubator zespołów deweloperskich. (PM) ■

El Hijo

Bardzo obiecująca skradanka utrzymana w klimacie spaghetti westernów Sergia Leonego. W grze wcielimy się w postać sześciolatniego chłopca, który wyrusza w podróż przez prerię i westernowe miasteczka, by odnaleźć swojego ojca.

Po drodze ucieka z klasztoru, w którym jest uwięziony, a następnie stawia czoła złodziejazkom czającym się w saloonach i różnorodnym napotkanym na drodze bestiom. Na uwagę zasługuje interesująca komiksowa oprawa graficzna, przypominająca niedawny



■ Grafika jest bardzo kolorowa, zupełnie jak w komiksowym cyklu „Cygan”.

hit survivalowy The Flame in the Flood. Jeśli w parze za jakością grafiki pójdzie odpowiednio dobrze zaplanowana rozgrywka,

HONIG STUDIOS
08/2017

to czeka nas naprawdę niezła produkcja. Jej autorami są twórcy z niewielkiego i niezależnego berlińskiego studia. (MB) ■

Conan Exiles

Czy świat potrzebuje kolejnej wielkiej gry o Conanie? Norweskie studio Funcom, autorzy całkiem niezłego MMORPG Age of Conan z 2008 roku, postanowili udowodnić, że tak i intensywnie pracują nad Conan Exiles.

To RPG o charakterze survivalowym rozgrywane w otwartym świecie Roberta E. Howarda. Historia ma stanowić ważny element rozgrywki, jednak nacisk jest położony przede wszystkim na przetrwanie w trudnych warunkach. Grę zaczynamy od zera. Po kolei wykonujemy proste narzędzia, kształcimy się w craftingu, tworząc coraz bardziej zaawansowane przedmioty i broń, a następnie budynki, a nawet fortece i miasta. Niebezpieczeństwo może przyjść z różnych stron



■ Funcom po kilku mniej udanych projektach próbuje powrócić na świecznik. Gra w styczniu ruszy jako Early Access.

FUNCOM
01/2017

- zagrożeniem są zarówno nasi przeciwnicy, jak i warunki atmosferyczne. Dlatego warto jednać sobie sojuszników - w grze będziemy mogli rekrutować własną armię. Całość, łącznie z oprawą graficzną, która stoi na niezłym poziomie, wygląda bardzo interesująco. Czy będzie to jeden z tych sandboksów, w których wieje nudą, czy może gra na miarę Skyrima? (MB) ■

autofire

Overwatch otrzymał główną nagrodę podczas Game Awards 2016, które na początku grudnia odbyły się w Microsoft Theater w Los Angeles. Najlepsza gra niezależna - Inside. Najlepsze RPG - Krew i wino.

The Last of Us: Part 2

NAUGHTY
DOG
2018?

Podczas odbywającej się na początku grudnia konferencji PlayStation Experience zaprezentowano pierwszą zapowiedź powstającego sequela opowieści o wędrownie Joela i Ellie przez zrujnowany świat.

Oryginał miał wielu fanów, którzy dosłownie zawyli ze szczęścia po ogłoszeniu informacji o powstaniu kontynuacji. Przy projekcie ponownie pracuje Neil Druckmann, który zwierzył się, że przez kilka lat od premiery wraz z zespołem myślał o dalszym ciągu historii, ale nie mógł znaleźć scenariusza o odpowiedniej mocy.



➤ Fani na podstawie krótkiej sceny z gitarą już snują teorie na temat fabuły nowej części The Last of Us.

Dopiero gdy znalazł „coś godnego Ellie i Joela”, zdecydował się na robienie sequela. W sumie to dość zaskakujące, bo wydawało się, że tamta historia jest już zamknięta. W krótkim trailerze widzimy, jak zakrwawiona dziewczyna gra na gitarze, a do pokoju wchodzi jej ojciec. To wystarczyło, żeby rozbudzić wyobraźnię graczy. Druckmann mówi, że projekt znajduje się na bardzo wczesnym etapie, więc musimy nastawić się na wiele miesięcy oczekiwania. (PM) ■

Routine

Stacja kosmiczna, której załoga nagle przestaje odpowiadać na wysyłane sygnały. To prosty motyw, który stale przewija się przez książki, filmy i gry (warto wspomnieć chociażby „Obcego” czy serię Dead Space).

Skorzystali z niego także twórcy z małego niezależnego studia z Anglii. Ich debiutancki projekt Routine to klasyczny survival horror tworzony z myślą o platformach VR, bardzo mocno inspirowany stylistyką kina SF lat osiemdziesiątych. W grze trafiamy na księżycową stację badawczą,

której załoga zaginęła w tajemniczych okolicznościach. Zaglądamy w każdy zakamarek rozległej kosmicznej bazy. Twórcy postawili na maksymalną immersję - interfejs ograniczono do minimum, śmierć jednoznacznie kończy grę, na trasie nie znajdziemy też apteczek. Nie kolekcjonujemy broni i przedmiotów: towarzyszy nam jedynie CAT, narzędzie naprawcze przypominające pistolet, które w trakcie rozgrywki rozbudowujemy. Autorem muzyki jest Mick Gordon znany z takich tytułów jak Doom, Need for Speed czy Wolfenstein: New Order. (MB) ■



LUNAR
SOFTWARE
03/2017

➤ Ciasne korytarze oraz czający się za rogiem Ktoś. Czyżby Amnesia, a może bardziej Dead Space?

■ Nie aż tak VR

SuperData zrewidowała szacunkową sprzedaż sprzętów VR w 2016 roku. PlayStation VR sprzedało się w liczbie 750,000 sztuk. HTC Vive - 450,000. Oculus - 355,000. Zaś Google Daydream - 260,000. Słowem, szalu ani tragedii nie ma.

■ Co z Crytekiem?

Dziennikarz Brendan Sinclair opisał przypadki pracowników Cryteka, którzy nie otrzymali na czas wynagrodzenia. Jeden z nich, Ludvig Lindquist, rozpoczął nawet kampanię prawną przeciwko swemu pracodawcy. Oficjalnego stanowiska firmy brak.

■ Growa arena

GZA zostało sponsorem tytularnym najnowocześniejszego centrum wystawienniczego w województwie podkarpackim. GZA Arena to obiekt znajdujący się w Jasionce tuż przy rzeszowskim lotnisku. Ekipa firmy zdążyła już wyprawić tam imprezę świąteczną.



Widzieliśmy tę grę w akcji już podczas gamescomu, ale wówczas wydawała się mniej ciekawa od nowego Space Hulka, którego zrecenzujemy w Pixelu #23.

roboty zwróciły się przeciwko swoim twórcom. Rozgrywka ukazana jest z perspektywy trzecioosobowej i jak zapewniają twórcy, będzie bardzo trudna. W dostępnych materiałach wideo widać, że sama walka jest znacznie bardziej dynamiczna niż w Lords of the Fallen. Wszystko za sprawą między innymi bogatego arsenału oraz samej specyfiki przeciwników, którzy, jak na maszyny sklecone z kawałków blachy, są bardzo zwinni. Na szczęście każdy z nich ma też swój słaby punkt, który będziemy musieli odkryć w walce. (MB)

The Surge

Niemieckie studio Deck 13, które współtworzyło między innymi Lords of the Fallen, w swojej najnowszej produkcji postanowiło przenieść graczy o kilkadziesiąt lat w przyszłość, w mroczne klimaty SF.

The Surge to gra RPG, w której nasz bohater, uzbrojony w zwiększający wydajność egzoszkielec, stawia czoła różnej maści mechanicznym przeciwnikom. Świat gry pokazuje rzeczywistość, w której technologicznie zaawansowane

DECK 13
2017

Kursk

Katowickie studio reklamuje Kursk jako pierwszą grę dokumentalną opowiadającą o zatonięciu rosyjskiego okrętu atomowego na morzu Barentsa w 2000 roku.

Akcja została przedstawiona z perspektywy pierwszej osoby, zaś fabuła jest nieliniowa i w większości oparta na faktach, dzięki czemu gracze zyskują możliwość bardziej szczegółowego zapoznania się z dramatyczną historią okrętu. Scenariusza rozgrywki nie ograniczono jedynie do wnętrza łodzi podwodnej. Już w pierwszych chwilach gracz, będący szpiegiem, wciela się



To nie jest charakterystyczne ujęcie z gry, ale pokazuje nostalgiczne pokłady, które twórcy będą się starali uwolnić.

w jednego z międzynarodowych ekspertów, którzy z czasem dołączają do załogi Kurska. Kursk powstaje na silniku Unity 5 i od początku realizowany jest z myślą o wyświetlaczach wysokiej rozdzielczości 4K i UHD. (PB)

JUJUBEE
Q4/2017

autofire

Nie tylko Hideo Kojima ma żal do Konami. Właśnie ogłoszono, że szef europejskiej centrali firmy Shinji Hirano opuszcza jej szeregi, by zasilić... Kojima Productions. Czekamy na kolejne transfery.

Death Stranding

KOJIMA
PRODUCTIONS
2017?

Przez wiele miesięcy przez internet przetaczały się żarty na temat tego, czym będzie kolejna gra Hideo Kojimy. On sam, nie przejmując się niczym, publikował na Twitterze kolejne zdjęcia ze spotykany- mi fanami oraz fotki zjadanych potraw.

W końcu buchnęła informacja, że firma Japończyka pracuje nad nowym projektem, potem ujawniano kolejne trailery i robiło się coraz ciekawiej. Wiadomo, że swoich wizerunków postaciom z gry użyczą



Norman ma taką twarz, że granie kosmity, zombiego czy człowieka ery pierwotnej przyszłoby mu z równą łatwością.

aktorzy Norman Reedus (który pracował także przy skasowanym Silent Hills) oraz Mads Mikkelsen, a także reżyser Guillermo del Toro. Death Stranding to ambitny projekt, który ma opowiadać o cienkiej granicy łączącej życie ze śmiercią. Z trailerów można wnosić, że akcja osadzona zostanie w dystopijnym świecie pełnym szarości i zieleni. Odpowiednio pompatyczną muzykę skomponuje odpowiedzialny za soundtrack do Phantom Paina Ludvig Forssell. Tytuł jest przygotowywany wyłącznie w wersji na PlayStation 4. (PM) ■

Days Gone

Data premiery tego potencjalnie porównywalnego skale z The Last of Us blockbustera nie jest jeszcze ustalona, ale prezentowane na zamkniętych pokazach (także tym warszawskim, w którym uczestniczyliśmy) zaawansowane wersje gry każą się domyślać, że w ciągu roku tytuł ujrzy światło dzienne.

Days Gone to opowieść o postapokaliptycznym świecie, w którym ludzie zdziesiątkował tajemniczy wirus, zamieniając ich nie w klasyczne zombie, lecz w zdziczałe osobniki przypominające zwierzęta. Jako Deacon St. John przemierzamy pieszo i na motocyklu

SIE BEND
STUDIO
2017

ogromny obszarowo świat, uciekając przed zarazą i szukając kawałka Edenu w tym piekle. Głównym twórcą gry jest John Garvin, który ma na swoim koncie średnio ambitne produkcje Syphon Filter i to realizowane ładnych kilka lat temu. Nie zapowiada to mocnej fabuły, ale czy fabuła jest potrzebna w grach akcji? Pewnie nie. Wystarczy świetna grafika napędzana PlayStation 4 Pro oraz kolejna apokalipsa zombie. (PM) ■



To jest gra TPP z kamerą pracującą nieco inaczej niż w Tomb Raiderze, w którym jest ona ciągle umieszczona za Larą. W Days Gone można obracać widok na pole akcji, a głównym celem jest oczywiście ucieczka.

Test Drive

Bigben Interactive, który jest między innymi wydawcą 2Dark Freda Raynala, poinformował, że odkupił od Atari licencję na produkcję gier spod znaku Test Drive. Prawa do poprzednich tytułów z tej serii pozostaną w rękach upadłego giganta.

Honor w becie

Powoli staje się tradycją, że sieciowe tytuły AAA tuż przed premierą zaliczają etap zamkniętej bety. Nie inaczej stanie się z For Honor od Ubisoftu, które będzie testowane w styczniu, a ukaże się 14 lutego na PC, PS4 i XOne.

League of Legends

Najpierw firma MLB Advanced Media zakupiła na dwa lata prawa do streamingu LoL za 200 milionów dolarów. Teraz zależna od niej spółka BAMTech nabyła od Riot Games prawa do e-sportowych wydarzeń związanych z LoL za 50 milionów za sezon.

Bohater jest tylko jeden



Hob to nowe dziecko twórców Diablo i Torchlighta, w którym zamiast z hordami nieumarłych, przyjdzie nam zmierzyć się ze zręcznościowymi i logicznymi zadaniami. A wszystko to w niezwyklej oprawie audiowizualnej.

■ Szeptor

WZLOTY I UPADKI

Życie uczy jednego: nieważne, jak wysoko zajdziesz, jutro być może będziesz musiał wszystko zaczynać od zera. Tak wygląda historia braci Maksa i Erica Schaeferów, którzy w połowie lat dziewięćdziesiątych zachwycili Blizzard swoim pomysłem na Diablo, a następnie dowodzili studiem Blizzard North. Kiedy ich wersja Diablo III nie wypaliła i odłam Blizzarda został zamknięty, trzeba było wziąć sprawy w swoje ręce.

Wspominając początki studia Runic Games, Max Schaefer mówił w wywiadach: „Żeby utrzymać się na rynku, musieliśmy szybko stworzyć wielki hit”. Zadanie było bardzo ambitne, zwłaszcza że zespół początkowo składał się z 14 osób pracujących na używanym sprzęcie. Mimo przeciwności w 11 miesięcy udało się stworzyć grę Torchlight, która sprzedała się w bardzo zadowalającej liczbie 2 milionów egzemplarzy. Hit stał się faktem. Dzięki temu Runic Games mogło poświęcić na kontynuację więcej czasu. Torchlight 2 ukazał się trzy lata później i rozszedł się w nakładzie 3 milionów kopii. Twórcy zawdzięczają ten sukces nie tylko wprowadzeniu wielu nowych funkcji, takich jak multiplayer czy tworzenie modów, ale także wyraźnym



■ Spotykając tego typu zwierzęta, nasz bohater będzie zdziwiony równie mocno, co my sami. To dla niego nieznaną świat.

nawiązaniom do serii Diablo. Gra wydana we wrześniu 2012 roku była remedium na kaca po nie do końca udanej trzeciej odsłonie rogatego, która trafiła na półki sześć miesięcy wcześniej.

W końcu przyszła jednak pora na zmianę. Po 20 latach tworzenia hack'n'slashów twórcy z Runic Games postanowili zmienić nieco kierunek. Po drodze do nowego projektu firmę opuściło dwóch założycieli, Travis Baldree i Erich Schaefer, którzy założyli własne studio i stworzyli grę Rebel Galaxy. Odejście dwóch kluczowych postaci z jednej strony było sporym ciosem, ale z drugiej był to dobry moment, aby pchnąć Runic Games na

nowe, nieznanne wody. Studio rozpoczęło prace nad opartą na zupełnie nowych zasadach grą Hob.

ŚWIAT ZATOPIONY W CISZY

Marsh Lefler, jeden z właścicieli firmy, w rozmowie z Pixelem wyjaśnia: „Tworzyć gry, w jakie chcemy grać – od zawsze kierowaliśmy się tą prostą zasadą. W przypadku naszego nowego projektu chcieliśmy nawiązać do gier przygodowych pokroju Zeldy czy Shadow of the Colossus. Max Schaefer produkuje action RPG od 20 lat, ja od 10, potrzebowaliśmy zmiany”.

Hob już w samych założeniach prezentuje się rewolucyjnie. Twórcy wprawdzie oszczędnie dzielą się



informacjami i materiałami dotyczącymi projektu, ale na ostatnich targach Pax West zaprezentowano premierowy fragment zawierający 30 minut rozgrywki. I to nie w wersji alfa czy beta, ale faktyczny wycinek gotowej produkcji.

W Hob kierujemy Bohaterem – tajemniczą istotą, która budzi się na równie tajemniczej planecie. Świat gry jest podzielony na sześć części. W udostępnionym fragmencie widzimy zieloną leśną krainę pełną tajemniczych ruin stanowiących jedyną pozostałość po dawnych cywilizacjach. Planeta jest wyludniona i nasz bohater skazany został na samotną wędrowkę: „W grze nie spotkamy ani jednego bohatera niezależnego, nie wypowiemy ani jednej linijki dialogu, nie będziemy wykonywać misji. Odkrywanie tajemnicy tego przedziwnego miejsca będzie odbywać się poprzez interakcję ze światem” – podkreśla Lefler, jednocześnie dodając, że fabuła jest najważniejszym elementem gry.

RUCHOMA KRAINA

To, co najbardziej zaskoczyło mnie podczas prezentacji gry, to rozmiar i skala skomplikowania poziomów. Gra łączy w sobie cechy gry przygodowej i platformowej. W związku z tym na każdym kroku czeka na nas przycisk, dźwignia lub zagadka, która pozwoli przejść dalej. Z tym, że świat został tak skonstruowany, aby wszystko mogło być tym przyciskiem czy dźwignią.

■ Malownicze, wielopiętrowe lokacje zaangażują wyobraźnię na wiele godzin.

■ Brak zegara odliczającego czas, otaczająca nas uspokajająca zielen i medytacyjna muzyka Matta Uelmena: Hob idealnie sprawdzi się jako relaks po ciężkim dniu w pracy.

W niektórych miejscach są one wyraźnie zaznaczone, w innych trzeba się mocno nagimnastykować, by je dostrzec. Co więcej, wystarczy jedno kliknięcie, by stojąca przed nami góra rozpadła się i całkowicie prze-modelowała krajobraz, otwierając nowe ścieżki. „Jak dla mnie cały ten świat wygląda jak jedna wielka maszyna ukryta pod kamuflażem drzew i traw” – powiedziałem mojemu rozmówcy, na co ten lekko zmieszany odpowiedział: „Coś w tym rodzaju”. Po zakończeniu wywiadu dostałem maila z krótką informacją: „Maszyna to bardzo dobry trop”.

Po drodze, oprócz zagadek do rozwiązania, czekają na nas także

wrogowie – przedziwne kreatury zamieszkujące ten wyludniony świat. Są to jednak zazwyczaj starcia jeden na jeden, wymagające nie tyle siły i umiejętności, co taktyki i sprytu.

Wszystko to jest osnute sennym, wręcz medytacyjnym klimatem. Główna w tym zasługa słyszanych w grze dźwięków, charakteryzujących się dużym wyważeniem. Z jednej strony mamy ambientową muzykę tła autorstwa Matta Uelmena (odpowiadającego za ścieżki dźwiękowe dwóch pierwszych części Diabła oraz Torchlighta), która w połączeniu z delikatnym szumem otoczenia i falującą na wietrze trawą działa jak terapia relaksacyjna. Z drugiej spokojne tempo gry, która poza sporadycznymi pojedynkami nie wymaga od nas pośpiechu. W poszukiwaniu rozwiązań zagadek możemy bez pośpiechu rozglądać się po zakamarkach tego przebogałego świata. Marsh Lefler dodaje: „Zależało nam na usunięciu elementów, które rozpraszałyby gracza. Chcemy, aby w możliwie jak największym stopniu zanurzył się w świat gry”. Co tu dużo mówić, Hob to będzie coś wielkiego. ■





GWENT

THE WITCHER CARD GAME

Zestawienie ze sobą Gwinta i Hearthstone'a to trochę jak porównanie rozgrywki w szachy do gry w spalonego. Z jednej strony mamy strategiczne planowanie generała na polu walki, z drugiej – dynamiczną walkę na śmierć i życie. Tylko porażki bolą tak samo.

Outstar

Zamknięta beta najnowszej produkcji CD Projekt RED daje ogromne nadzieje na poważną konkurencję dla popularnych obecnie karcianek, choć jednocześnie diametralnie się od nich różni. Weterani Hearthstone'a czy Yu-Gi-Oh zdziwią się, widząc brak paska zdrowia bohatera i ograniczenie metod bezpośredniego ataku na jego jednostki. W Gwincie gracz nie utożsamia się z dowódcą swojej talii – dowódca jest tylko kolejną kartą z konkretną umiejętnością, której można użyć raz na rozgrywkę. Nie dostajemy również bezpośrednich ciosów, bezpiecznie oglądając stół z neutralnej perspektywy – to wszystko sprawia, że Gwint oferuje znacznie bardziej „pasywną” rozgrywkę od konkurentów. Jako anonimowy generał bez twarzy dokonujemy wyboru, które jednostki posłać na rzeź w danej rundzie oraz kiedy strategicznie oddać przeciwnikowi zwycięstwo, żeby potem zaatakować z podwójną mocą.



Przegrywanie rundy jako element taktyczny jest zresztą obecne w niemal każdej potyczce. Oddajesz zwycięstwo, widząc, że Twój przeciwnik ma mniej kart niż Ty (a przewaga kart na ręce daje bardzo dużą szansę na zwycięstwo) lub zmuszasz go kolejnymi ruchami

✦ W porównaniu do Wiedźmina 3 w Gwincie pojawiło się znacznie więcej kart specjalnych zmieniających przebieg całej rozgrywki.

do użycia kart najsilniejszego kalibru, których nie będzie mógł wykorzystać w kluczowych rundach. Cała bitwa toczy się na trzech niezależnych polach: wręcz, dalekiego zasięgu i przy pomocy maszyn oblężniczych. Fani Wiedźmina 3 mogą pamiętać efekty pogodowe, które w wiedźmińskim Gwincie pustoszyły wybrane pola – ta mechanika wraca i znów powoduje zaciskanie pięści u każdego gracza, który nie wybrał talii Potworów.

Jest jednak więcej możliwości obrony zarówno przed pogodą, jak i innymi elementami, które w oryginalnym Gwincie burzyły balans rozgrywki. Ci, którzy w niego grali, pamiętają niezwykłą moc szpiegów, których kładło się na stronie przeciwnika, by dobrać sobie dodatkowe karty. Siła dostępnych obecnie szpiegów jest znacznie większa, co oznacza duże wzmocnienie oddziały wroga poprzez ich użycie. Pojawiło się też jednak dużo więcej kart, którymi „wzbogaca” się stronę przeciwną w inny sposób: są wśród nich pułapki, saperzy

czy też znieawidzona przed niedawną łatką Philippa, która jednym użyciem potrafiła zniszczyć cały rząd kart. Różnorodność kart i talii sprawia, że Gwint w nowej wersji jest nieporównywalny do oryginału i oferuje znacznie więcej strategii, wynagradzając przede wszystkim umiejętności gracza, a nie jego szczęście.

Wspomniana łaska ukazała się dwa dni przed powstaniem tego tekstu i jest dowodem na to, że Redzi słuchają głosu społeczności – poprawiono największe błędy związane z balansem rozgrywki i znacząco osłabiono karty, na których wielu graczy opierało swoje „niezniszczalne” talie. Obniżono również koszt dowódców, co pomoże w szybszej zmianie talii za pomocą waluty zdobytej w grze. Niestety, system nagród znacząco sprzyja graczom płacącym za rozgrywkę. Wirtualną walutę zdobywamy tylko wtedy, kiedy wygrywamy grę, a od pewnego poziomu zaczyna się to robić niezwykle trudne przy ciągłych potyczkach z ludźmi, którzy uzupełnili swoją talię przy pomocy portfela. Sama jednak na poziomie 38 wygrywam bitwy za pomocą kolekcji, w którą zainwestowałam 25 dolarów – mniej niż za nową grę – więc nie wygląda to tak przerażająco.

Warstwa graficzna również znacznie poprawiła się z nową łatką: dodano więcej efektów, rozbłysków i ruchu. Animowane karty

✦ Efekty pogodowe mogą napsuć krwi, warto więc przed grą sprawdzić, które jednostki są na nie odporne.



Największym wyzwaniem dla załogi CD Projekt RED będzie stworzenie zbalansowanej rozgrywki poprzez osłabianie i wzmacnianie kart.

robią duże wrażenie, a choć gra wciąż nie wygląda tak bogato i cukierkowo, jak Hearthstone, to surowa stylizacja świetnie współgra z wiedźmińską tematyką. Interfejsowi przydałoby się jeszcze parę poprawek, bo znalezienie ważnych funkcji (jak chociażby wyszukiwania kart w kolekcji) może chwilę zająć, a całemu menu brakuje intuicyjności. Za to muzyka, jak zwykle u Redów, stoi na światowym poziomie, choć powtarzalne utwory szybko zaczynają się nudzić

✦ Zgromadzenie pełnej kolekcji kart wymaga ogromnej ilości czasu lub... pieniędzy. Szczęśliwie karty można niszczyć i tworzyć z nich inne.

i rodzą pomysł na zastąpienie ich ścieżką dźwiękową z Wiedźmina w tle.

Gwint w obecnej formie powstał jako odzew na falę zachwytów, które otrzymało polskie studio, tworząc jedną z najlepszych minigier w historii tytułów AAA. Naturalnym krokiem było rozszerzenie idei na osobną grę, która przejmie graczy jako spadek po Wiedźminie (i na przerwę przed Cyberpunkiem, który pewnie nadejdzie w 2077 roku...). Czy jednak jest to wystarczająco dużo, żeby stanąć w szranki z innymi karcianymi gigantami? Wiele będzie zależało od tego, ile twórcy poświęcą scenie e-sportowej, która wymaga dużych inwestycji. Centrum całego uniwersum Hearthstone'a czy Magic: The Gathering są profesjonalne rozgrywki, które przykuwają wzrok fanów z całego świata i rozbudzają ambicję do gry. Dużo zależy również od YouTuberów potrafiących całą swoją karierę poświęcić tylko jednej karciance, z sukcesem budując na tym olbrzymią sieć widzów. Jeśli to samo uda się z Gwintem, wróżę grze duży sukces. Byle do premiery! ▬





Silly Venture 2016

11 listopada w Gdańsku. Deszczowy poranek. Dzieci z biało-czerwonymi chorągiewkami, harcerze, rodziny - wszyscy zgodnie idą do centrum na obchody Święta Niepodległości. Prawie wszyscy, bo nieliczni dziwnie wyglądający osobnicy zmiatają w przeciwnym kierunku, niosąc zamiast flag przedpotopowe komputery i bańkowe monitory. To atarowcy podążający na swoje prywatne święto – Silly Venture.

✚ Ośrodek kontroli lotów NASA? Giełda w Ulan Bator? Szkolne kino? Nie! To Silly Venture, gdańska przystań dla atarowców z całego świata.

■ Nosty

Największy w Europie (a zapewne i na świecie) zlot fanów Atari odbył się po dwuletniej przerwie. Frekwencja była rekordowa. Z kilkunastu krajów przybyło ponad 200 osób kochających wszystkie maszyny ze znakiem góry Fudzi: od konsoli Atari 2600 po 32-bitowego Falcona.

W tym roku organizator Michał Michałowski (Grey) zrobił niespodziankę, przenosząc część prezentacji do auditorium Europejskiego Centrum Solidarności w Stoczni Gdańskiej. Trudno o bardziej prestiżową lokalizację w Trójmieście i serce rosło, kiedy setka atarowców oglądała na wielkim ekranie prelekcję poświęconą trybom graficznym Atari ST czy pokaz premierowy gry Laura (recenzowanej w poprzednim numerze Pixela).

W czasie wolnym od oficjalnych prezentacji można było obejrzeć nowości ze świata Atari. XXL z dumą pokazywał silnik gry Hobgoblin 2, pozwalający animować 14 obiektów

jednocześnie. Duddle zachwalał swoją luksusową, pudełkową reedycję gier na Atari. Uwagę przyciągała też przenośna konsola RetroBlade, zaprojektowana przez Drygola na bazie Raspberry Pi specjalnie z myślą o emulatorach.

Sercem każdego zlotu są „komputy”, czyli konkursy dem, grafik i muzyki. Na SV zgłoszono w tym roku około 100 prac, których prezentacja trwała 8 godzin! Do historii przejdzie z pewnością demo Unmec grupy Agenda i pixelartowe arcydzieła na Atari XE autorstwa Odynca i Piesia. Mnie, jako koderka, najbardziej zachwyciły programistyczne perełki w kategorii „Intro 256 bajtów”. Trudno uwierzyć, że w tak krótkim kodzie można wykreować tunel 3D (Mehcaster) czy zrobić

retro
event

✚ Twórca szuka inwestora i marzy o produkcji polskiej konsoli mobilnej dedykowanej emulatorom.

płynną i kolorową animację (Ribbon). Dostaliśmy też na Atari XE oczekiwaną od lat grę Pang i jest to jej najlepsza wersja spośród wszystkich komputerów 8-bitowych. Jednak zdecydowanie największy aplauz widowni wzbudziło stworzone przez KK demo Chiphead na najsłabszą i najstarszą konsolę: Atari 2600. Aby docenić jakość tego dzieła, warto było wysłuchać kilka godzin wcześniej prezentacji Jaca, który opowiadał, jak oszczędna jest architektura tej konsoli i jak trudne jest pisanie na nią programów.

Impreza organizacyjnie trzymała poziom światowy. Wszystkie wystąpienia były tłumaczone na język angielski, a na gości czekały imprezowe gadzety – koszulki i kalendarze. Organizator zadbał nawet o piwo ufundowane przez sponsora, ciepłe posiłki czy zniżki w pobliskim hostelu. Do nietypowych tradycji SV należał też pokaz erotyczny. Ale to jeden z tych elementów zlotu, których nie odda żadna relacja. Najlepiej po prostu przyjechać do Gdańska na Silly Venture 2k17. ■



DOFINANSOWANIE RZĄDU RP DLA TWÓRCÓW GIER STAŁO SIĘ FAKTEM

Pierwsza edycja GameINN



W przystrojonej czerwonym dywanem hali, w której jeszcze półtora roku temu odbywał się Pixel Heaven, wszyscy oczekiwali przybycia Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego Jarosława Gowina. Gdy się pojawił i przywitał z kanclerzem Warszawskiej Szkoły Filmowej, można było zaczynać być może najważniejszą w 2016 roku uroczystość polskiej branży growej.

■ Pagan Baby

O tym, że świat polityki dostrzegł siłę drzemiącą w rodzimym gamedevie, już w Pixelu pisaliśmy. Wspominał o tym choćby Tomek Gop w felietonie z Pixela #21. Łączna wartość polskiej branży gier wynosi co najmniej kilka miliardów złotych – sam CD Projekt RED jest według giełdowej wyceny wart ponad 3 miliardy.

W tym roku owo zainteresowanie zmaterializowało się w postaci dofinansowania branży łączną kwotą 116 milionów złotych, pochodząca

game
event

ze środków Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój 2014-2020. Wnioski złożone zostały już kilka miesięcy wcześniej, a 14 grudnia ogłoszono te, które otrzymały wnioskowane kwoty.

Najwięcej, bo prawie 30 milionów złotych, otrzymał CD Projekt RED. Najwyżej wyceniony wniosek przedstawiony został jako „City Creation – kompleksowa technologia służąca do kreacji >>żywego<<, grywalnego w czasie rzeczywistym miasta o wielkiej skali”. Można się domyślić, jakiej gry będzie

dotyczyć – i to na ten cel przeznaczono prawie 10 milionów. Wsparcie otrzymały również takie firmy jak Techland, Flying Wild Hog (na rozwój nowszej wersji silnika RoadHog wykorzystanego w Shadow Warriorze 2) czy CI Games, które przedstawiło tajemniczy projekt o roboczej nazwie LADAI.

Aprobowanych wniosków było łącznie 38. Wiele z nich dotyczyło aplikacji przeznaczonych dla osób niepełnosprawnych lub chorych. Kilka kontrowersyjnych projektów, o których dyskutowano w środowisku gromym przez ostatnie miesiące, takich jak „opracowanie fizyki motocykla typu stunt” też zdołało zyskać uznanie komisji. Kolejna edycja GameINN ma się odbyć za rok.

Podczas ceremonii w WSF wręczono także Game Jam Awards. Nagrody w postaci figurek oraz notebooków otrzymała pięciorosobowa ekipa Wild Boar Studio. Stworzona przez nich gra headhead powstała w ciągu 24 godzin podczas bydgoskiego HUUUGE Game Jam. ■

■ Na scenie przedstawiciele firm, których wnioski zostały zaakceptowane. Trzeci od lewej – Artur Maksara z Flying Wild Hog. Piąty od lewej – Stan Just z CD Projekt RED.



STAR PO KTÓREJ STRONIE

Chyba nie ma miłośnika „Gwiezdnych wojen”, który choć raz nie zastanawiał się nad tym, czy przystałby na propozycję Imperatora i przeszedł na Ciemną Stronę Mocy. Teraz ma okazję przekonać się, dokąd ten wybór by go zaprowadził.

■ Bartosz Czartoryski

Wystawa Star Wars Identities jeździ po świecie od prawie pięciu lat, ale dopiero po raz drugi gości w Europie. Po Paryżu przyszedł czas na Londyn. Do brytyjskiej stolicy udało mi się polecieć pod koniec listopada, świeżo po otwarciu wystawy. Spodziewałem się zapowiadanej na stronie internetowej wydarzenia tłumu, ale okazało się, że południe i środek tygodnia to wystarczające środki zapobiegawcze i zwiadałem praktycznie sam. Zresztą poza weekendami i dniami świątecznymi bilety kosztują mniej, bo dwadzieścia funtów (czyli około stu złotych), i jest to kolejny argument przemawiający za odwiedzinami między niedzielą a sobotą. Star Wars Identities znalazło sobie domek w mieszczącej się w nowoczesnej części Londynu hali O2, gdzie łatwo dojechać metrem praktycznie z każdego rejonu miasta, a na miejscu znajduje się konieczna infrastruktura: restauracje, kawiarnie i tak dalej.

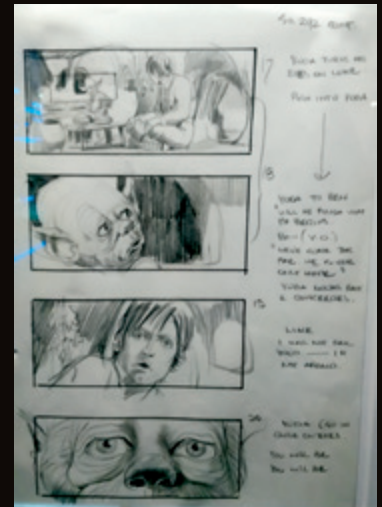


■ Luke Skywalker gotowy do ataku na Gwiazdę Śmierci.



■ Karbonit okazał się zwykłym kawałem gipsu.

■ Luke zamiast Yody został Gollumem. I to przed Peterem Jacksonem.



Ale do rzeczy. Zorganizowana przez Lucasfilm londyńska wystawa została uzupełniona o niedostępne na poprzednich odcinkach trasy rekwizyty i kostiumy z „Przebudzenia Mocy”. I choć jest ich niewiele i stanowią zaledwie ułamek tego, co można za drzwiami O2 zobaczyć, cieszy przecież możliwość dotknięcia przez szybkę takiego BB-8. A to tylko jeden z przeszło dwustu rekwizytów, kostiumów i grafik koncepcyjnych, jakie zaprezentowane są na wystawie. Najciekawsze wydały mi się, oczywiście, rzeczy z oryginalnej trylogii. O ile spodziewałem się zobaczyć kukłę mistrza Yody zaprojektowaną przez niezapomnianego Stuarta Freeborna (przy asyście ekipy Jima Hensona) albo pancerz

Boby Fetta, tak zaskoczyły mnie mniej oczywiste wybory takie jak skafander Luke'a Skywalkera z bitwy o Yavin czy ikoniczne już metalowe bikini księżniczki Lei do kompletu z łańcuchem, którym udusiła Jabbę. Kostiumy stanowiły zresztą bodaj dobrze ponad połowę wystawy; rzecz jasna wszystkie są autentyczne, wykorzystywane na planach filmowych i przetrzymywane do tej pory gdzieś w skarbcu Lucasfilmu. Znacząco mniej było modeli, a szkoda, bo na te pojazdy, które wystawiono w gablotach, z Sokołem Milenium oraz imperialnym niszczycielem na czele, chciało się patrzeć i patrzeć, doceniając szczegółowość wykonania. Za to przy każdej ekspozycji poświęconej konkretnej postaci

■ Skoro moda jest cykliczna, bikini Lei powróci w Epizodzie IX.



Imperialne niszczyciele robią wrażenie nawet w skali 1:bardzo dużo.

MOCY JESTEŚ?

WARS



– od Chewbacki do... Jar-Jara – zaprezentowano szkice i grafiki przedstawiające jej ewolucję, co przybliża cokolwiek pokomplikowany i długi proces prowadzący do podjętej po ożywionej debacie ostatecznej decyzji dotyczącej finalnego kształtu (anty)bohatera. Lecz to nie wszystko. Star Wars Identities jest wystawą interaktywną. Kiedy spacerujemy od sali do sali, budujemy na tle historii Anakina i jego syna Luke'a wersję siebie przepuszczoną przez kosmiczny filtr „Gwiezdnych wojen”.

Przy wejściu prócz audioprzewodnika gadającego po angielsku lub francusku (i działającego chimerycznie, gdyż w określonych miejscach uaktywnia się on automatycznie, lecz żeby wysłuchać nagranych komunikatów, trzeba stać jak kotek, bo inaczej sygnał zniknie, co wydłuża czas zwiedzania do jakiejś półtorej godziny) dostaje się specjalną opaskę. Przy jej pomocy po drodze przez galaktykę aktywujemy kolejne urządzenia i wybieramy płeć oraz gatunek

naszego awatara, a potem prowadzimy go od narodzin do dorosłości, odpowiadając na pytania związane z naszym dorastaniem (ponoć opracowane po konsultacjach z psychologami) oraz dobierając profesję, a na samym końcu konfrontując się z Imperatorem. Stworzonego przez nas bohatera otrzymujemy potem na podany e-mail. Bajer, a cieszy, bo przed wyjściem na ogromnym ekranie możemy zobaczyć mistrza Jedi czy pilota Rebelii ohrzczonego naszym imieniem i będącego wynikiem podjętych przez nas decyzji.

Star Wars Identities będzie można oglądać w Londynie aż do września 2017 roku. Kto jest fanem gwiazdnej sagi, tego przekonywać nie trzeba, a pozostali pewnie i tak nie pójdą. Choć powinni. 📌

Na wystawie zaprezentowano przeszło dwieście kostiumów, rekwizytów i grafik.



Wystawa każe wybrać nam swojego duchowego mentora.

Rzadki widok: adepci Ciemnej i Jasnej strony Mocy ramię w ramię.



Oko w oko z niekompletnie ubranym Darthem Vaderem.



CIEKAWY GRY EDUKACYJNE? Z SOWAMI TO MOŻLIWE!



MYTHICOWL

„Gry po prostu przestały być dla mnie fajne. Przestały być rozwijające – zrobił się z nich zwykły grind” – mówi Tomek, gdy tylko siadamy w sali konferencyjnej MythicOwl. Studia stawiającego sobie za cel tworzenie rozwijających gier, które mają być przede wszystkim „ciekawe”.

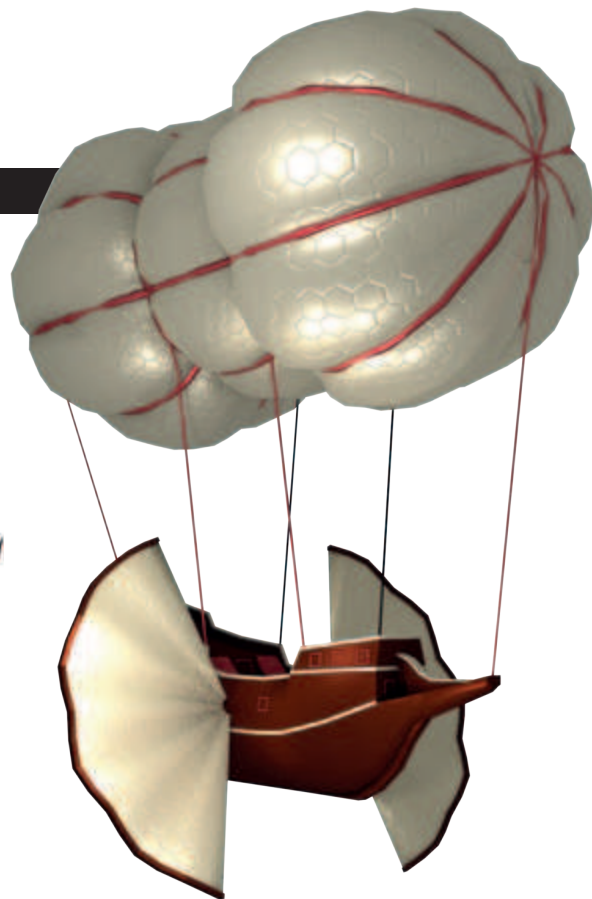
Albert Pałka

Jeden z concept artów batyskafu, którym poruszamy się w świecie Seabed.



Tomasz Mularczyk jest właścicielem studia MythicOwl. Warto podkreślić słowo „właściciel”, bo firma stanowi praktycznie jego prywatną inwestycję. Trzydzieści osób wypełnia schludne biuro-mieszkanie przy warszawskim Rondzie Wiatraczna, a przyświeca im tylko jedna idea – robienie gier edukacyjnych, które będą przekazywać graczom nie tylko wiedzę, ale również zapewniać im mnóstwo zabawy. Skąd jednak pomysł na zatrudnianie tak dużego zespołu w teoretycznie niszowej części branży rozrywkowej?

W przeszłości Tomek, jako wielki fan gier, godzinami grał ze znajomymi w Heroes of Might & Magic 3. „Graliśmy wtedy lokalnie w trybie hot seat. Miałem przygotowany specjalny zeszyt, w którym notowałem wszystkie pomysły i ważne informacje, dzięki którym mogłem konkurować z kolegami. Czytając Gamblera czy Secret Service, miało się o czym rozmawiać w szkole” – wspomina. Wtedy gry dawały coś więcej niż tylko ten „grind” – dawały poczucie więzi.



Zeppelin z Reach for the Skies, jednej z gier edukacyjnych studia. Dostępne są w niej również samolot oraz balon.

Mniej więcej w tym samym czasie zaczął programować, a jego chęć zawodowego tworzenia gier stała się rzeczywistością, gdy dołączył do firmy L'Art, w której pracował przy Chłopaki nie płaczą (Boyz Don't Cry) czy Skokach narciarskich. Po kilku latach stwierdził, że nie może robić tego, co tak naprawdę chce, więc – jak wielu przed nim – wszedł w świat korporacyjny, w którym mógł dalej rozwijać niektóre ze swoich zainteresowań: programowanie grafiki i wizualizację przestrzenną. Pasja jednak pozostała.

Ekipa MythicOwl czasami też może pozwolić sobie na chwilę relaksu, aby następnie powrócić do wcielania swoich pomysłów w życie.



To, co nakłoniło Tomka do powrotu na łono branży growej kilka lat później, to jego własne dzieci. Prywatnie ojciec trójki urwisów z zainteresowaniem przyglądał się, jak jedna z jego pociech aktywnie bawi się mobilnymi grami edukacyjnymi. W końcu sam zdecydował się sięgnąć po telefon i przejrzeć listę gier, które mogłyby nie tylko spodobać się dziecku, ale przy okazji czegoś je nauczyć. Większość tytułów nie nadawała się jednak do grania, ponieważ były według niego brzydkie, nieestetyczne i często źle zaprojektowane.

To zainspirowało Tomka do stworzenia pierwszej gry widniejącej w katalogu MythicOwl, Geo Flags Academy, która zresztą rozwijana jest do dzisiaj. Jest to prosty quiz mający pomóc dzieciom w nauce flag państw oraz stolic.

„Tak naprawdę naszym celem nie jest tworzenie gier edukacyjnych per se. Chcemy tworzyć gry, które dają szeroko rozumiany rozwój” - tłumaczy dalej Tomek. Za przykład jednej z takich gier podaje This War of Mine od 11 bit studios. „Masz tam dużo miejsca na przemyślenia” - podkreśla.

I właśnie dlatego Mityczne Sowy w tym momencie pracują już nad innymi grami, nie tylko tymi przeznaczonymi na urządzenia mobilne (których obecnie w katalogu firmy jest pięć). „Zaczęło się od gier mobilnych, bo takie były moje potrzeby. Teraz równolegle pracujemy nad grą PC i VR”.

„Tak naprawdę naszym celem nie jest tworzenie gier edukacyjnych per se. Chcemy tworzyć gry, które dają szeroko rozumiany rozwój”.

■ Batyskaf, którym poruszamy się w Seabed Prelude po dnie morza za pomocą muzyki.



■ Tomek Mularczyk, właściciel i pomysłodawca studia, oderwał się na chwilę od pracy, żeby zapoznać do zdjęcia. Oczywiście wszystko zupełnie naturalnie!

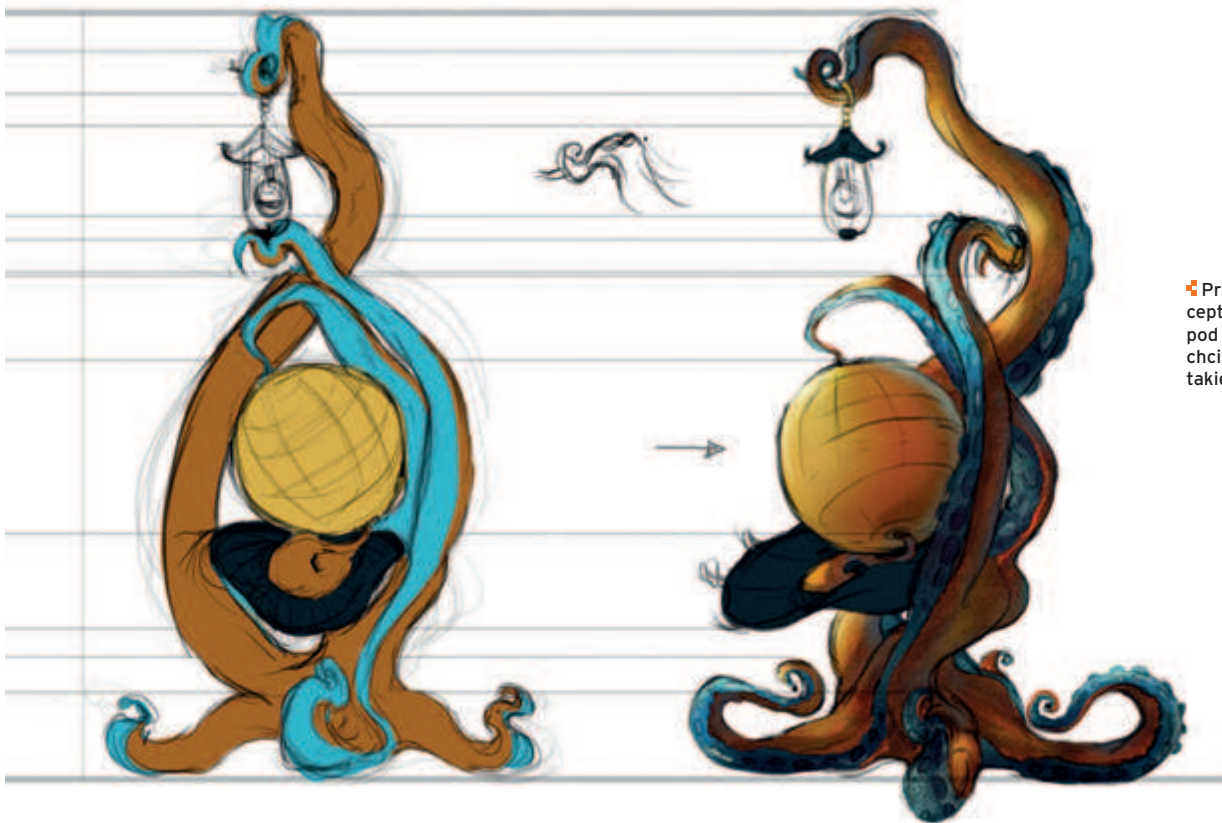
Seabed Prelude, bo o tej produkcji mówimy, to niezwykła podróż w steampunkowy świat, który garściami czerpie z motywu gry na organach przez Kapitana Nemo w powieści „20,000 mil podmorskiej żeglugi” Juliusza Verne’a. Przemierzamy piękne, podwodne korytarze, płynąc batyskafem sterowanym za pomocą muzyki, którą sami gramy. „Większość gier VR w tym momencie to walking simulatory. Chcieliśmy zrobić coś więcej”.

Tegoroczne targi PGA były dla firmy i jej projektu poligonem doświadczalnym. „Na miejscu okazało się, że my z grania mamy sporą frajdę, ale ludzie już nie” - mówi Krzysztof Pachulski, game designer i jeden z twórców świata Seabed.

Ekipa zgodnie uznała, że odwzorowanie gry na organach jest świetnym pomysłem. Okazało się jednak, że granie na klawiaturze instrumentu nie dla każdego jest tak oczywiste i przyjemne, jak mogłoby się wydawać.

Lwią część czasu przy tworzeniu Seabed Prelude twórcy spędzili również nad rozwiązaniem problemu tak zwanego Motion Sickness, czyli uczucia podobnego do tego, które dotyka wszystkie ofiary choroby lokomocyjnej. Dzięki temu przyjemność z gry mogą czerpać także osobniki mojego pokroju - wybitnie nieprzystosowane do gier VR i szybkich zmian położenia ciała względem ziemi.

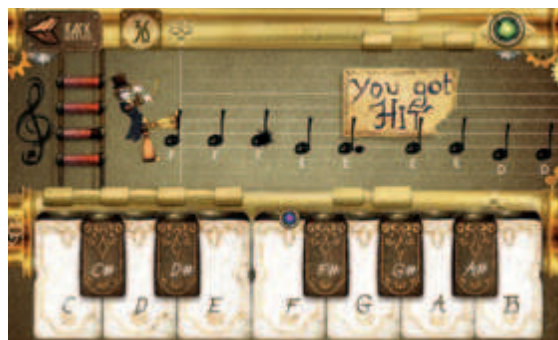




Przepiękny concept art podstawki pod globus. Nie chcielibyście mieć takiego w domu?

Warto tutaj wspomnieć, że oprócz Krzyśka w MythicOwl pracuje jeszcze piątka członków warszawskiego Koła Naukowego Twórców Gier Polygon: Mateusz Kietliński, Piotr Korgul, Beata Lach, Łukasz Potaś i Jakub Siwek. To tylko pokazuje, jak bardzo w wyborze kariery i znalezieniu miejsca zatrudnienia mogą pomóc studentom wszelkiego typu oddolne inicjatywy uczelniane. Członkowie Polygonu pracują również w innych warszawskich studiach takich jak The Astronauts czy CI Games.

A co z planami studia na 2017 rok? „W 2016 roku skupiliśmy się na zebraniu ekipy świetnych ludzi z gigantycznym potencjałem i testowaliśmy różne rozwiązania. W przyszłym roku skupimy się przede wszystkim na produkcji” - powiada Tomek. Na Steamie Seabed Prelude ukaże się już za kilka miesięcy. Nie będzie to jednak pierwsza i ostatnia gra z serii, na co wskazuje użyte w tytule „Prelude”.



„Naszą wizją jest wsparcie edukacji oraz pchanie świata naprzód. Chcemy pozytywnie wpływać na graczy i to jest najważniejsze”.

Ponadto studio MythicOwl pracuje teraz wspólnie z pedagogiem nad jeszcze jednym projektem edukacyjnym skierowanym głównie dla rodziców. Na tapecie znajduje się także minigra łącząca wycinanki łowiczkę oraz muzykę Chopina.

„Naszą wizją jest wsparcie edukacji oraz pchanie świata naprzód. Chcemy pozytywnie wpływać na graczy i to jest dla mnie najważniejsze” - mówi na koniec naszego spotkania Tomek. Studio cały grudeń poświęciło na złapanie lekkiego oddechu i dalsze prototypowanie pomysłów, które otrzymują wewnętrzne oceny w postaci sów. W momencie, w którym pisany był nasz artykuł, jeszcze żaden projekt nie zebrał w wewnętrznej ankiecie pięciu znaczków sowy, ale po rozmowach z zespołem coś podpowiada mi, że projekt „na piątkę” może pojawić się już niedługo, czego z całego serca MythicOwl życzymy. ■

PLAY THE GAME



26 The Last Guardian



30 Shadow Tactics



32 Final Fantasy XV



36 Here They Lie



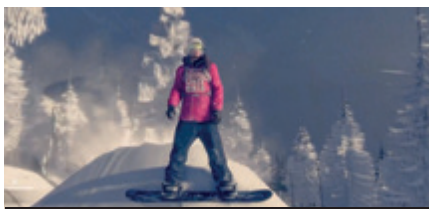
37 Football Manager 2017



38 Silence



40 Planet Coaster



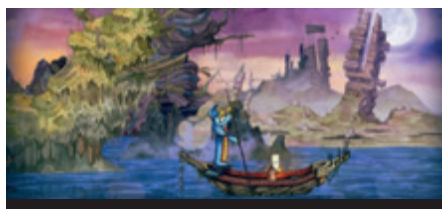
42 Steep



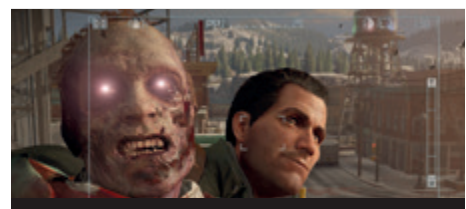
43 Her Majesty's SPIFFING



44 Transport Fever



46 Candle



48 Dead Rising 4



50 Pokémon Sun

Słaba jakość tekstur wychodzi na wierzch, gdy z bliska oglądamy wszelakie rury czy dźwignie.

The Last Guardian

PS4 PEGI 12

PRODUCENT genDESIGN, SIE Japan Studio Wersja PL: tak

Micz

Nie jest to ani niedopracowany graficznie snuj, ani żaden kamień milowy w dziedzinie elektronicznej rozrywki. To po prostu mniej więcej do połowy znakomita gra, zaś w drugiej części - ratowanie opowieści kosztem rozgrywki. Tym samym mamy jeden z tytułów roku zawierający dramatyczne momenty, w których łyż same cisną się do oczu. Z jednego zasadniczego powodu zbliża się on też do określenia „dzieło sztuki”.

Prawdą jest, że The Last Guardian rewolucjonizuje schemat rozgrywki. W świecie, w którym co chwila wirtualnie kogoś zabijamy, czymś odświeżającym wydaje się być bajka o bezimiennym chłopcu podróżującym wspólnie z fantastyczną krzyżówką psa i ptaka (a może i innych zwierząt?), która stawia nam za cel jedynie poszukiwanie dalszej drogi. Nie ma zadań ani podpowiedzi. Co więcej, nie ma też fabuły jako takiej. Wprowadzenie w akcję to cios prosto w twarz - chłopiec budzi się

Trico, przeciskając się przez ciasne korytarze twierdzy, szuka zwykle drogi na zewnątrz, by na górne kondygnacje przemieszczać się skokami, podczas których rozwija skrzydła.

obok przykutego łańcuchami Trico i kolejne czynności wykonuje w podurządkowaniu do naczelnego zadania: uciekać stąd.

Nie ma nerwowości czy gwałtowności - poza nielicznymi sekwencjami brak przymusu czasowego. W czasach świetności Uncharted 4 zrealizowanie tak niespiesznego dzieła wymagało odklejenia się od marketingowego myślenia o tym, co jest modne, lubiane i pożądane.

Czuć na każdym kroku japońskość tej gry. Tajemnica zostaje sprawnie zarysowana już poprzez tytuł, ponieważ do samego końca nie wiadomo, kim jest tytułowy Ostatni Strażnik. Zza kadru głosem starszego człowieka wypowiada się bohater - te jego krótkie monologi są dziwne, zdawkowe, kojarzące się z filmem. Trochę jak w produkcjach Kurosawy, gdzie w „Rashomonie” z relacji kilku narratorów musieliśmy wysnuć wniosek, co wydarzyło się naprawdę. Nie chcę niczego zdradzić, ale zakończenie ma swój egzystencjalny sens mogący podlegać różnym interpretacjom i prowadzący wszakże do wniosku, że ludzkie życie to nieustanne wspinanie się po to, by i tak... Brzmi na pozór banalnie, ale nie jest banałem, gdy zostaje wyrażone za pomocą języka gry, a zwłaszcza smutnych oczu wielkiego ptaka-psa.

Trico to faktyczny bohater tej historii i dostarciciel tworzywa rozgrywki. Arsenal jego gestów jest nieprawdopodobny: strzyże uszami,



❏ Niemi stażnicy twierdzy ożywają niczym przebudzone mumie. Ruszają wprost na chłopca, chcąc porwać go do swego dominium. Zapominają jednak o Trico...

wyraża swe rozdrażnienie lub zdziwienie różną skalą wycia, węszy, tryka nosem, bada różne przedmioty łapami. Porusza się niezależnie od bohatera, sam często odszukując dalszą drogę. Nierzadko występują problemy z właściwym wydaniem polecenia bestii. Nie słucha się i wije się w miejscu, więc przy próbie wyjścia z wielu opresji główne zadanie polega tak naprawdę na jej okiełznaniu. Jeszcze większej cierpliwości wymagają ciasne jaskinie. Bohater może pływać i nurkować. W jednej z trudniejszych sekwencji musi zmusić Trico do przepłynięcia podwodnym przesmykiem, wskazując mu miejsce, a następnie szybko przyczepiając się do jego piór.

Mimo ciekawych pomysłów repertuar po paru godzinach zabawy zostaje wyczerpany. Mniej więcej od momentu, w którym dowiadujemy się, że nie jesteśmy w tajemniczej twierdzy całkowicie sami, napięcie zaczyna spadać zamiast wzrastać. Zagadki ciągle polegają na tym samym, a odbiorca coraz bardziej chce – także z powodu, którego nie mogę zdradzić, nie spoilerując – żeby to wszystko możliwie szybko się zakończyło. I cały czas prze linio-wo naprzód, przeskakując do kolejnego zamkniętego rewiru. Tak oto tajemnica i wizyjność zaczęły przegrywać z czystą tkanką grywalności.



„Logika podpowiada, że TLG nie mógł się udać. A jednak. Relatywna archaiczność tego tytułu nie jest bynajmniej jego słabością, zaś niedociągnięcia techniczne rekompensuje nakreślony mistrzowską ręką Fumito Uedy świat oraz niezwykła relacja latającego kota i jego chłopca. Gra wymaga tyleż rozumu, co serca”.

Bartek Czartoryski

Jak na produkcję, która rozpoczęła się w 2007 roku, grafika nie jest zła. Zastosowano filtry zmiękczające, dzięki czemu kolorowy pierwotnie design został zmieniony w mocno kojarzącą się z Ico paletę bieli, brązów i zieleni. Słaba jakość tekstur wychodzi na wierzch, gdy z bliska oglądamy wszelakie rury czy dźwignie, ale krajobrazy w perspektywie robią tak samo wielkie wrażenie, jak Trico.

Dyskutując o tym, czy gry są sztuką, często powtarzam, że w naszym ukochanym medium brakuje dramatów, opowieści o ludziach, wszechświecie i sensie życia. Wspomniał też o tym Gregory Loudon od Quantum Breaka w wywiadzie, który drukujemy w Credits. To fakt, że gry nie eksplorują takich tematów, ale czasem zdarzają się wyjątki i The Last Guardian do nich właśnie należy. Gdy po ponad 20 godzinach pielgrzymki dotarłem do napisów końcowych, a zwłaszcza tego, co leci po nich, zrozumiałem, o czym chciał powiedzieć Fumito Ueda. Tu nie chodziło o skakanie i przeciskanie się pomiędzy skałami, lecz o metaforę ludzkiego losu i to naprawdę nietrywialnie podaną. Rzadko, bardzo rzadko zdarzają się w grach tak emocjonalne sytuacje, a przecież właśnie je chcielibyśmy przeżywać częściej. Ani pani Amy Hennig i jej bajki o klonie Indiany Jonesa, ani twórcy Dooma nie mają

❏ Zaczepiony na linie symbol oka zatrzymuje Trico. Wiele zadań polega więc na likwidowaniu tych przeszkód.





Wiele lokacji wypełnionych jest drzewami i krzewami. Obraz wydaje się wówczas „prześwietlony”. Istnieje mocny kontrast, gdy ze skąpanych w słońcu skalnych półek przechodzimy do mrocznych komnat.



Magiczna tarcza. Chłopiec wskazuje promieniem cel, a ogon Trico wypala do niego niczym działo laserowe.



Tarasы zrujnowanej twierdzy stanowią piękne miejsce widokowe do podziwiania fruujących w oddali ptaków.

nam nic do powiedzenia i raczej nie powinni próbować, bo wysłaby z tego farsa na poziomie przebiegającego się w moherowe sweterki Eda Wooda. Na ich tle Ueda to prawdziwy „auteur”, realizujący gry średnio raz na siedem lat, i to takie, o których chce się dyskutować.

Poprzednie dwa dzieła Fumito Uedy wryły mi się w pamięć jako ciągi pięknych obrazów, ale niekoniecznie jako dobre gry. Ico nie skończyłem, bo w czasie, w którym go dopadłem, był już nieco archaiczny i to głównie pod względem rozgrywki. Shadow of the Colossus po wielu godzinach zmęczył mnie koniecznością powtarzania tych samych kombinacji klawiszy. Gdy się nie udało, trzeba było podchodzić do kolosa ponownie – czyli w sumie znów Dragon’s Lair, tyle że z dodatkowymi sekwencjami dojazdu do interaktywnych lokacji. The Last Guardian zdecydowanie się tu wyróżnia. Środowiska zostały zaprojektowane bardzo pomysłowo i trzeba stosować różne sztuczki,

żeby przejść dalej przez komnaty i krużganki zrujnowanej twierdzy. Aczkolwiek, jak zostało wspomniane, doświadczamy pewnej powtarzalności i znużenia.

Winnym opóźnienia produkcji The Last Guardian był Trico. To mnogość jego ruchów oraz powiewające na grzbiecie pióra w dużej mierze spowodowały, że PlayStation 3 nie było w stanie udźwignąć ciężaru gry. W scenach, gdy bestia rusza do ataku czy wykonuje skok na wyższą platformę, zdarzają się drobne spowolnienia nawet na PlayStation 4 Pro. Jakoś szczególnie mi to nie przeszkadzało, podobnie jak grube na paznokcie źdźbła traw czy pikselowate beczki, którymi karmił się Trico, bo nie o detal tu chodziło.

To mądra opowieść, rzadko spotykany w grach dramat, który nosi przebliski metafizyczności. Unikalny tytuł, spadkobierca niszowych japońskich gier, o których pisywaliśmy w Pixelu, zrealizowany w formie strawnej dla masowego odbiorcy. Nie dostarczył mi w tym roku tyle przyjemności co Dark Souls 3, ale na długo pozostanie w pamięci. Jako historia, nie interaktywna przygoda. ■

„Trico jest najbardziej autentycznym, kochanym wirtualnym zwierzakiem wszech czasów. Tylko dla niego trzeba zagrać. Szkoda, że The Last Guardian cierpi przez powtarzalność elementów rozgrywki. Za mało fajnych zagadek, za dużo nudy. Dobra rada – trzeba grać powoli, delektując się każdą chwilą spędzoną w towarzystwie Trico”.

Michał Mielcarek

msi

SPRAWDŹ ŚWIĄTECZNE PROMOCJE OD MSI

>KUP TERAZ
Procesor Intel® Core™ i7
Intel Inside®. Intel zapewnia
nadzwyczajną wydajność.



AKTUALNE PROMOCJE SPRAWDŹ NA
WWW.PROMOCJE.MSI.COM



WARTOŚĆ
GADZETÓW DO
590
ZŁ



MSI GE72 VR **OD 5599 PLN KUP**

WARTOŚĆ
GADZETÓW DO
760
ZŁ



MSI GT73 VR **OD 6499 PLN KUP**

WARTOŚĆ
GADZETÓW DO
750
ZŁ



MSI GS73 VR **OD 6699 PLN KUP**

WARTOŚĆ
GADZETÓW DO
130
ZŁ



MSI Z170A MPOWER
GAMING TITANIUM **OD 1000 PLN KUP**

WARTOŚĆ
GADZETÓW DO
340
ZŁ



MSI X99A
TOMAHAWK **OD 1149 PLN KUP**

WARTOŚĆ
GADZETÓW DO
640
ZŁ



MSI X99A
GAMING PRO CARBON **OD 1400 PLN KUP**

WARTOŚĆ
GADZETÓW DO
150
ZŁ



MSI GEFORCE
GTX 1070 ARMOR 8G OC **OD 1960 PLN KUP**

WARTOŚĆ
GADZETÓW DO
330
ZŁ



MSI GEFORCE
GTX 1080 ARMOR 8G OC **OD 3099 PLN KUP**

WARTOŚĆ
GADZETÓW DO
150
ZŁ



MSI GEFORCE
GTX 1080 GAMING X 8G **OD 3245 PLN KUP**

WARTOŚĆ
GADZETÓW DO
130
ZŁ



MSI NIGHTBLADE
MI2C-221XPL **OD 2999 PLN KUP**

WARTOŚĆ
GADZETÓW DO
450
ZŁ



MSI TRIDENT **OD 4599 PLN KUP**

WARTOŚĆ
GADZETÓW DO
430
ZŁ



MSI AEGIS-092EU **OD 5699 PLN KUP**

OCEŃ, NAPISZ OPINIĘ O PRODUKCIE MSI I ZGARNIJ
NAGRODY O WARTOŚCI NAWET 600 ZŁ!



RYK SMOKA



SPRAWDŹ

✚ Japonia czasów samurajów zachwyca na każdym kroku, także w zimowej odsłonie.

PC PS4 XONE

PRODUCENT Mimimi Productions Wersja PL: tak

■ Szeptor

Mieliśmy już klony Commandosa na Dzikim Zachodzie i w średniowiecznej Anglii. Teraz przyszła pora na feudalną Japonię. Czy Mimimi Productions udało się stworzyć grę na miarę pierwowzoru sprzed blisko 20 lat?



SHADOW TACTICS

BLADES OF THE SHOGUN

Nie pamiętam już, ile nocy zarwałem przy pierwszej części Commandosa. Pyro Studios w genialny sposób połączyło w swojej serii fabularne cechy RPG z elementami strategii i skradanki. A wszystko to w realiach II wojny światowej, gdzie gracz mógł ze swadą godną Czterech Pancernych robić w balona wrogie wojska III Rzeszy. Tym bardziej ucieszyłem się, kiedy na horyzoncie pojawiła się gra Shadow Tactics: Blades of the Shogun, która wskrzesza patenty opracowane przez Pyro Studios i podaje je w odświeżonej formie.

✚ Bohaterowie są ciekawie skonstruowani. Mugen to twardo stąpający po ziemi samuraj z zasadami, z kolei Yuki to szalona złodziejka, specjalistka od kradzieży i pułapek.

Produkcja przenosi nas do Japonii z początków XVII wieku. Nowy Szogun obrał sobie za cel zaprowadzenie porządku w całym kraju. Aby tego dokonać, musi wyeliminować wrogą nastawioną konkurencję. Pomaga mu w tym drużyna złożona z pięciu najlepiej wyszkolonych wojowników, którzy trafiają pod naszą kontrolę. Każdy z bohaterów, podobnie zresztą jak w Commandosie, posiada pewne unikatowe cechy przydatne w wykonywaniu misji.

Niektóre z atrybutów są naprawdę oryginalne i przydają się w akcji. Hayato to typowy ninja, który potrafi wspinać się na skały i budynki, a następnie atakować z zaskoczenia kataną lub shurikenem. Samuraj Mugen jest mniej zwinny, ale dzięki sile potrafi w kilka chwil rozbić grupę wrogów. Z kolei Aiko świetnie odwraca uwagę, przebierając się za gejszę. Niektóre cechy skopiowano z serii Pyro i to czasem nie patrząc na realia historyczne. Bo o ile odwracanie uwagi za pomocą rzuconej butelki sake można zrozumieć (działała równie mocno, co paczka papierosów na żołnierzy Wehrmachtu), to użycie postaci snajpera budzi pewne wątpliwości. No, ale przecież nie o wykład historyczny tu chodzi, a o dobrą zabawę.



Tej na szczęście jest całkiem sporo, mimo że cel większości z misji jest zasadniczo podobny. Należy dojść z punktu A do punktu B, eliminując po drodze znacznie przewyższające nas liczebnie grupy żołnierzy. Najlepiej w jak najkrótszym czasie i bez wywołania alarmu, co jest punktowane dodatkowymi odznakami. Gdy zostajemy zauważeni, z koszar wyskakują nowe patrole. Wtedy najlepiej schować się w krzakach i przeczekać.

Wszystko to odbywa się w bardzo dopracowanych i miłych dla oka lokacjach. Dzięki możliwości obracania kamery o 360 stopni możemy obejrzeć ten zjawiskowy świat z każdej strony. To znacznie ułatwia rozeznanie sytuacji, zwłaszcza wśród gęstych zabudowań. A tych nie brakuje. Odwiedzamy wojskowe koszary i miasta, gdzie skaczemy po budynkach i ukrywamy się wewnątrz nich, a także leśne miejsca, w których wspinamy się na skały, skradamy się w krzakach, a nawet pływamy.

Ciekawym rozwiązaniem jest możliwość zaplanowania ruchów naszych postaci. To znacznie ułatwia współpracę w grupie. Zwłaszcza gdy niektóre zadania łatwiej wykonać w duecie. Przykładowo jedna z postaci odwraca uwagę, a druga spokojnie eliminuje przeciwników albo podkrada się i wyciąga z kieszeni klucz lub inny ważny dla misji przedmiot.

Kiedy już wydaje nam się, że opanowaliśmy pewien sposób działania, który pozwala nam na szybkie i ciche przemieszczanie się po mapie, nagle okazuje się, że twórcy przygotowali niespodziankę, która krzyżuje łatwe plany. Jednym z przykładów są jednostki przeciwnika o różnych ranżach. Podstawowi wojownicy łapią się na wszystkie sztuczki, łatwo dają się oszukać. „Słomiane kapelusze” to ciut mądrzejsi wartownicy, którzy nie reagują na próby odwrócenia uwagi. Z kolei samurajowie, którzy pojawiają się w trzeciej misji, nie dość, że nie dają się nabrać, to nikt poza Mugenem nie może ich zabić.



■ Misja treningowa odbywa się w milej dla oka okolicy.

Shadow Tactics to uczta dla miłośników taktycznych wyzwań.

■ Jak wyjść zwycięsko z takiej konfrontacji, nie wywołując alarmu? Butelka sake dla wartownika załatwi sprawę.

Mimimi



Autorem gry jest niewielkie niezależne studio Mimimi Productions. Działająca w Monachium firma skupia 19 pracowników. Do tej pory wydali mobilną grę Dawnindci i platformówkę The Last Thinker, za które zbrali ponad 20 nagród. Miejmy nadzieję, że Shadow Tactics to początek serii, która nieraz nas jeszcze zaskoczy.



Walka jeden na jeden to nie jedyny sposób na wykonanie zadania. W wielu przypadkach korzystniej będzie przemknąć niezauważenie, w czym pomoże nam na przykład kursujący po mapie wóz towarowy, do którego możemy wskoczyć i bezpiecznie ominąć strażników. Możemy też zlikwidować przeciwników „naturalnymi sposobami”, czyli na przykład zrzucając na ich głowy gązdy oraz sopte lodu wiszące na skraju dachu, czy przewracając rusztowanie, na którym

stoją. W tym przypadku ich śmierć zostanie zauważona, ale nie wywoła alarmu. W końcu chłop się poślizgnął i spadł – cóż zrobić.

Całość została bardzo solidnie wykonana. Misje są trudne i czasem trzeba nieźle nagłowić się nad rozwiązaniem. Dla osób, które nie słyszały o Commandosie, Shadow Tactics może być odkryciem. Dla tych, które grały w pierwowzór, będzie to miły powrót do dawnych czasów. ■

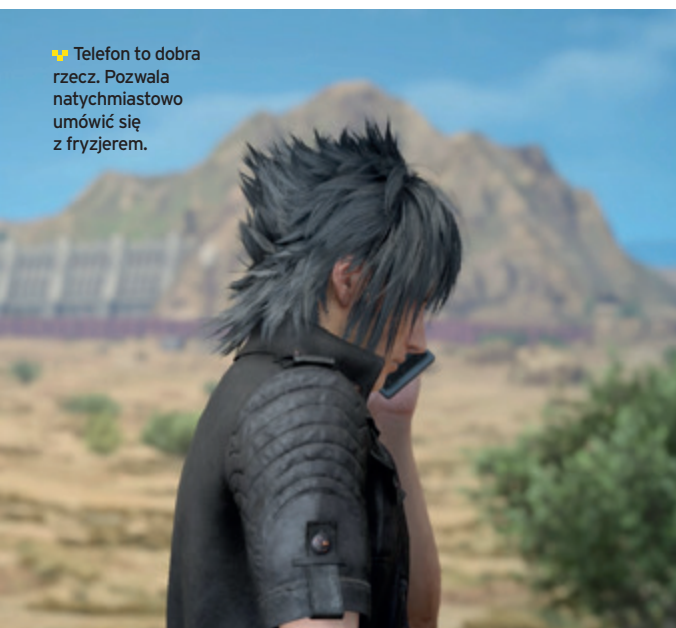


Ignis

Certainly "nose", how to find us.



Na szczęście nasi bohaterowie zawsze wiedzą, jak daleko znajduje się najbliższy kebab.



Telefon to dobra rzecz. Pozwala natychmiastowo umówić się z fryzjerem.

Final Fantasy XV

PS4 XONE PEGI 16

PRODUCENT Square Enix Wersja PL: nie

Zdan

Człowiek to jednak naiwna bestia. Kilka razy się zawiódł i rozsądek mówi, że już mu przeszło. Przywiązanie minęło, nie ma już tego czegoś, co nakazuje powrócić do danego tytułu. A jednak nie. Czy to po prostu magia nazwy? Może. Wiem tylko tyle - znowu odczułem ten charakterystyczny dreszcz, włączając nową odsłonę jakże szacownej serii Final Fantasy.

I muszę powiedzieć otwarcie - ten dreszcz po części brał się z pytania: „Czy znów spotka mnie zawód?”. A cóż było tym zawodem? Dla mnie i dla wielu fanów to poprzednia duża odsłona serii, czyli FF XIII. A był to zawód potężny. Podchodziłem więc do nowego Finala z nadzieją i ze strachem. Czy Square Enix podniesie się z ziemi i uda mu się znów

przywołać dawną magię? Czy raczej kolejnym słabym tytułem po grze resztki dobrej woli fanów i tym samym ukatrupi serię? Przekonajmy się...

Square twierdzi, że to „Final Fantasy dla fanów i tych, którzy siadają do serii po raz pierwszy”. I wiecie co? W pewnym sensie ma rację. Albowiem jest szansa, że w jego nowym dziecku odnajdą się i jedni, i drudzy. Mamy bowiem do czynienia ze skokiem na główkę i to na głęboką wodę. Po potwornie linearnym, określanym wręcz mianem korytarza FF XIII dostajemy do dyspozycji otwarty świat. I jest to ruch doskonały. Po pierwsze to odtrutka na to, co stanowiło potworną słabość części XIII, a po drugie to powiew świeżości. Niektórzy starzy wyjadacze mogą sarkać, ale myślę, że większość spokojnie to łyknie. A nowi? Dla nich



✚ Za korzystaniem z tej stacji benzynowej przemawiają bardzo solidne i konkretne... argumenty. Cindy Aurum reklamuje swój zakład jako „Full Service Station”.

Polowanie



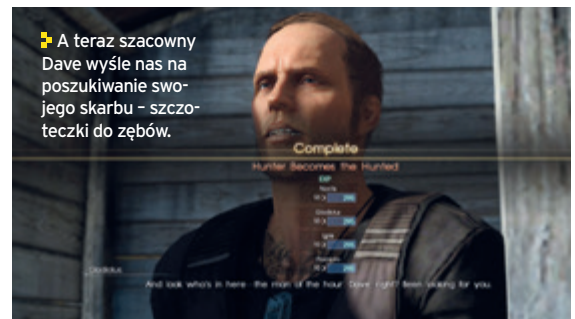
To nie pierwszy raz, kiedy w serii Final Fantasy pojawia się polowanie na potwory. Tego typu zadania były obecne na przykład w XII części. W tej najnowszej stanowią jeden z rodzajów zadań pobocznych i są dostępne od początku rozgrywki. Warto się tym zająć, bo daje to fundusze oraz konkretne nagrody.

to norma i wręcz standard. A jeśli tak, to się od tego tytułu spektakularnie nie odbijają. Brawo za ten ruch, Square! Oczywiście otwarty świat pociąga za sobą to, co jest siłą tej gry, a więc mnóstwo skarbów do odnalezienia i zadań pobocznych. Możemy polować na potwory, łowić ryby, gotować czy po prostu oddawać się niczym nieskrępowanej eksploracji. Ta jednak byłaby mordęgą, gdyby świat był nudny, płaski i bez życia, nieprawdaż? Na szczęście jest zupełnie inaczej. Pustynie zmieniają się w lasy, lasy ustępują miejsca terenom wiejskim, one z kolei moczaram. Wszystko to żyje bez naszego udziału - ludzie chodzą, zwierzęta piją u wodopoju. Aż chce się jechać dalej i obejrzeć kolejne lokacje. Czyli i w tym aspekcie jest dobrze.

A co z fabułą? Cóż. Nie ma róży bez kolców, prawda? Czas więc powtykać trochę szpileczek. Główna oś fabularna gry jest po prostu średnia. To niespecjalnie porywająca historia, w dodatku nie najlepiej podana. Nie ma tu dynamiki rodem z FF VII czy bajecznej opowieści z FF IX. Można wręcz powiedzieć, że rządzi sztampana i niedociągnięta. Wątki fabularne urywają się nagle i nie powracają - tak samo,

Nawet jeśli odrzuci Cię fabuła, to warto zainteresować się FF XV. Otwarty świat sprawia, że w tej grze po prostu jest co robić!

jak niektóre postacie. Dodatkowo bez obejrzenia filmu i towarzyszącego grze anime rzecz może wydać się mocno zagmatwana. To smutne, bo to fabuła była zwykle tym, co przyciągało ludzi do grania w kolejne odsłony serii FF. Wątpię, by tutaj była ona kluczem do spędzania kolejnych godzin przy konsoli. Ale! Nawet tu jest pewna jaśniejsza na tym chmurnym niebie gwiazdka. Chodzi o naszą drużynę, czyli księcia Noctisa i jego kompanów: Gladiolusa, Ignisa i Prompto. Relacje między nimi pokazane są w naprawdę świetny sposób. Ich odzywki, nawyki czy mowa ciała sprawiają, że szybko przywiązujemy się do charakternej czwórki i brniemy przez fabularne misje, by zobaczyć, co się z nią dalej stanie. To miła odmiana po drętwych i wręcz odstręczających postaciach z FF XIII. Tam praktycznie wcale nie obchodziło mnie, co się im przytrafi. Tu tego nie ma.



✚ A teraz szacowny Dave wyśle nas na poszukiwanie swojego skarbu - szczołteczki do zębów.



✚ Gry emulują życie - nawet tutaj dzieci nie mają szacunku do starszych!



✚ Krótka przerwa, bo piesi na drodze. Czy nasi bohaterowie podążą za chodzącymi hamburgerami? Dowiedzie się w następnym odcinku.

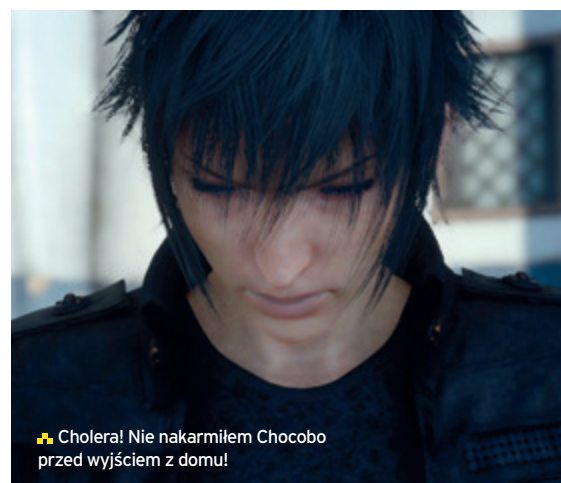
✚ Jak wzbudzić szacunek wśród żołnierzy? Absurdalny ubiór i białe włosy!

A jak ewolucja - to na całego! Czy byłaby bowiem gra RPG bez możliwości oklepania oblicza paru wrednym monstroom? W FF XV okazji do walki jest bez liku, a Square zafundowało graczom kolejną zmianę, czyli system walki w czasie rzeczywistym. I tu rozumiem potencjalne jęki fanów klasycznego systemu turowego (choć dla nich jest opcjonalny wait mode). System walki jest bowiem dość chaotyczny i właściwie dość prosty. Mamy kilka rodzajów broni, czary (które de facto są w tej edycji także przedmiotami) i możliwość swoistej teleportacji po polu bitwy. Na pewno to wszystko wymaga podejmowania szybkich decyzji i nie można odmówić temu dynamiki, ale czy to zmiana na lepsze? Ciężko stwierdzić. Irytuje kamera i system skupiania się na danym przeciwniku. Pochwalic się za to można SI naszych kompanów - sterujemy bowiem tylko księciem Noctisem.

Czy mogę polecić FF XV? Mogę powiedzieć, że tak i to pomimo różnych zgrzytów związanych z fabułą i systemem walki. Co prawda starych fanów serii i ortodoksów JRPG mogą odrzucić otwarty świat i walka właśnie, ale nowicjusz spokojnie zanurzy się w świat EoS i pewnie spędzi tu długie godziny.



Bieganie po wielkich przestrzeniach, znajdowanie kolejnych skarbów czy wreszcie śledzenie perypetii naszej czwórki po prostu wciąga - i to pomimo fabularnych niedociągnięć. Jest w tym tytule mnóstwo miodności, a to główna rzecz, która w moim mniemaniu świadczy o dobrej grze. Chcę wrócić do świata FF XV, czego dawno już nie mogłem powiedzieć o żadnej grze tej serii. To dobry znak. Square odzyskało moje zaufanie i myślę, że i Wy możecie przyjemnie się zaskoczyć. Czas iść grać - przygoda wzywa! ✚



✚ Cholera! Nie nakarmiłem Chocobo przed wyjściem z domu!



Sprawdź ofertę w cyfrowym sklepie PlayStation.Store



PS4, PlayStation and OXO are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. The Last Guardian™ ©2016, Sony Interactive Entertainment Europe. Developed by SIE JAPAN Studio. "The Last Guardian" is a trademark or a registered trademark of Sony Interactive Entertainment Europe. All rights reserved.

The Last Guardian™



**NIEKTÓRE LEGENDY TRZEBA PRZEŻYĆ,
ŻEBY W NIE UWIERZYĆ.**



Here They Lie



PRODUCENT Tangentlemen Wersja PL: nie

Pocztar

Po krótkim pokazie Here They Lie było moim czarnym koniem na liście gier VR. Finalny produkt wypadł gorzej niż myślałem, chociaż trudno o drugą grę z tak przygnębiającą, męczącą atmosferą.

Here They Lie to typowy symulator chodzenia. Bohaterem jest tajemniczy mężczyzna podążający w ślad za swoją ukochaną - czarnoskórą kobietą w żółtej sukni. Aby ją dogonić, przemierza lokacje rodem z sennego kosmaru: obskurne korytarze metra, ciasne i brudne uliczki, dziwaczne budynki wypełnione psychopatami. Kolorystyka utrzymana jest we wszystkich odcieniach szarości, od biedy czarniejni. Całość na dłuższą metę męczy, ale i przyciąga chorem designem.

Narracja jest szczątkowa, a fabułę składamy sobie sami ze znalezionych notatek, zdjęć i odsłuchanych rozmów. Zazwyczaj czytamy opisy sadystycznych tortur i seksualnych perwersji, bo te tematy pojawiają się w grze najczęściej. To, co dzieje się za uchylonymi drzwiami niektórych pomieszczeń, to narkotyczna wizja kogoś o naprawdę niepokojących skłonnościach. Półnaczy ludzie w zwierzęcych maskach

gwałcący telewizyjny odbiornik? Kobieta baraszkująca na łóżku z bezgłowym ciałem? Obdarte ze skóry stworzenie z rogami i świecącymi ślepiami? Co kto lubi. Pole do interpretacji całkowicie pozostawiono graczom. Dopatrzyć się tu można metafory śmierci, kosmaru czy podróży do piekła.

Atmosfera nie można nazwać inaczej niż przytłaczającą. I to dosłownie: przy tej grze po raz pierwszy z goglami VR na głowie miałem mdłości i przymus zrobienia przerwy. Duża w tym zasługa dziwnego sterowania. Kierunek ruchu wskazujemy ruchem głowy, co jeszcze jest wygodne, ale jednocześnie prawą gałką pada możemy zrobić obrót o 45 stopni w lewo lub prawo. Obraz robi się na chwilę czarny, by za sekundę ukazać nam inne ujęcie. Połączenie obu metod daje niepożądane efekty i na dłuższą metę bardzo męczy.

W grze niewiele jest do zrobienia: cały czas przemierzamy przed siebie. Czasem musimy znaleźć właściwą drogę, zabrać baterie do latarki czy wyminąć wrogów, co nie jest specjalnie trudne. To nie Outlast czy Alien: Isolation, gdzie zagrożenie było namacalne, a śmierć bolała. Otoczenie wokół nas zmienia się i czasem reaguje na nasze poczynania, oferując wybory moralne i doprowadzając nas do odmiennych wydarzeń, ale koniec końców wielkiej rewolucji nie zrobimy. Grafika jest przeciętna, chociaż czytelna i doskonale współgra z klimatem gry. Całość jest niepokojąca, ale naprawdę



Nasz bohater jest brzydki. Wyróżnia go to, że najprawdopodobniej nie żyje.



Nie pytajcie mnie, czy zaglądałem tej pani w dekolt. Powiem tylko, że można.

Dziwni ludzie w maskach towarzyszą nam przez całą grę.

strasznych momentów doświadczyłem raptem... dwóch. Więcej tu surrealizmu w stylu filmów Davida Lyncha, czuć też ducha Silent Hilla, ale to zupełnie inna liga. To horror, który bardzo stara się być psychologiczny i ambitny, ale w gruncie rzeczy jest tworem zaledwie przeciętnym. Bardziej przerażało mnie dwuminutowe demo nowego Resident Evila.



Ognie piekielne czy wizja na haju? Twórcy chyba sami nie wiedzą.





kilku sezonach Brexit. Występuje w kilku wariantach, ale niezmiennie wpływa na politykę transferową zarówno na Wyspach, jak i w pozostałych krajach europejskich.

Jest też kilka zmian niewiele wnoszących do gry. Do nich zalicza się wprowadzenie mediów społecznościowych, które stanowią zapychacz czasu pozostający bez wpływu na cokolwiek. Także dwaj nowi fachowcy dodani do sztabu szkoleniowego, analityk i naukowiec sportowy, wyglądają jakby przybyli z innego świata. Nie wiadomo, jakie cechy decydują o przydatności na zajmowanych stanowiskach. Jest to zdecydowanym przeciwieństwem wszystkiego, co znajduje się w tej grze, ponieważ każdy jej element pod względem statystyki jest rozbitny niemal na atomy.

Są też elementy, których od poprzedniej edycji nie ruszono i pozostały tak kiepskie, jak rok temu: konferencje prasowe i rozmowy z zawodnikami. Nadal charakteryzuje je drętwość i powtarzalność - jak w taktyce reprezentacji Norwegii za Egila Olsena.

Czy zatem warto sięgać po FM 2017? Prawdziwi fani się nie rozczarują, bo to nadal ogromny kombajn do mielenia danych, pozwalający sprawdzić się zarówno solo, jak i w konfrontacji z graczami z całego świata. Jak dotąd nie ma nic lepszego. Zadowoleni powinni być też początkujący ze względu na przejrzystą formę podania danych i możliwość delegowania wybranych aktywności członkom sztabu szkoleniowego. Mniej przekonani posiadacze poprzedniej edycji prawdopodobnie mogą sobie odpuścić. To ostatnie brzmi niemal jak herezja, bo rok bez FM jest jak święta Bożego Narodzenia bez filmu „Kevin sam w domu” w Polsce. ■

Football Manager 2017

PC ■ MAC ■ PS4 ■ iOS ■ ANDROID PEGI 3

PRODUCENT Sports Interactive Wersja PL: tak

■ Sir Haszak

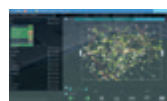
Jedną nowością w najnowszej edycji znakomitego menedżera piłkarskiego jest oszczędność czasu. To pewne osiągnięcie w przypadku jednej z najbardziej czasochłonnych gier w historii.

Jak tego dokonano? Po pierwsze, nie wprowadzono poważnych nowości, co osoby zastanawiające się nad kupnem może zniechęcić do gry. Będą mieć wtedy czystą oszczędność czasu! Po drugie, bardzo usprawniono komunikację z graczem. Nie musimy już grzebać w mnóstwie ekranów, by zebrać informacje dotyczące najbliższego przeciwnika czy swojej drużyny. Przed meczem dostajemy raport przedmeczowy, który mówi o taktyce przeciwnika, jego słabych i mocnych punktach, sposobach strzelania i traceniu bramek, najgroźniejszym zawodniku, na którego warto zwrócić uwagę. Po meczu na naszej poczcie pojawia się także raport pomeczowy, z którego dowiadujemy się o zawodnikach najlepiej i najgorzej ocenionych w meczu, a także dostajemy na tacy autorów kluczowych podań i błędów. W przypadkach zarządzania kadrą zazwyczaj dostajemy opinię naszego personelu, ale także od razu podpowiedź,

co można z tym zrobić. Wystarczy zgodzić się z decyzją lub kliknąć link, by przejść do odpowiedniego ekranu i tam wybrać odpowiednią opcję. Choćby ustawianie taktyki. Przy grze z kontry potrzebujemy 4-5 graczy do obrony i 1-2 do ataku. O tym przypomni nam asystent i odeśle do menu taktyki, byśmy przypisali zawodnikom odpowiednie role. Dzięki tym podpowiedziom gra bardzo zyskała na płynności, nie tracąc głębi. Inna sprawa to fakt, że jest to jednocześnie główna nowość, co wygląda słabo w kontekście rocznych prac nad edycją.

Oczywiście jest mnóstwo nowych drobiazgów, które mają niewielkie znaczenie, ale cieszą lub zupełnie nie pasują. Na przykład podczas podpisywania kontraktu bardzo wygodne są klauzule, które umożliwiają zatrzymanie zawodnika w klubie, póki nie podpisze się kontraktu z następcą, lub sprowadzenie piłkarza dopiero po sprzedaniu zawodnika, którego ma zastąpić. Poprawiła się gra na boisku, dzięki czemu zawodnicy robią mniej głupich błędów. Trzeba jednak przyznać, że niekiedy kopacze nadal tak drepcą i potykają się o własne nogi, jakby grali w lidze podwórkowej. Ciekawą opcją jest pojawiający się po

Analiza



Dla tych, którzy chcą analizować, które zdźbła murawy zostały zdeptane przez wybranego zawodnika, pozostało solidne narzędzie analityczne. W tym wypadku analiza podań w pierwszym kwadransie.

■ W wirtualnym świecie ta drużyna także ma potencjał do walki z najlepszymi.



✦ Baśń bez lukru - do tego stylu narracji zdążył nas już przyzwyczaić The Whispered World. Silence kontynuuje tradycję.



✦ Ta opowieść została rozpisana zaledwie na kilka ról.



✦ A Wieszczki w świecie Silence lepiej nie słuchać, bo zawsze wybiera pesymistyczną wersję przyszłości.

Silence

PC ■ MAC ■ PS4 ■ XONE PEGI 12

PRODUCENT Daedalic Entertainment Wersja PL: tak

■ Voyager

Dobrze jest czasami podchodzić do gry bez bagażu zbędnej wiedzy. Gdybym wiedział, że Silence to kontynuacja przygód Sadwicka, pewnie dyskretnie wywinąłbym się od recenzji. Nie wiedziałem i bez obciążenia dałem się porwać w krótką, acz intensywną podróż. I Wam też radzę popłynąć z kolejną falą narzemiennych smutków i radości. Osobiście w The Whispered World - sprawnie zrealizowanej historii o smutnym klaunie - szybko pogubiłem się w wątkach opowieści, która nieuchronnie stawała się nudna i jakby opowiadana na siłę. Mam wrażenie, że ktoś rozegrał Sadwicka ponownie i poukładał fabularne puzzle raz jeszcze, tym razem w spójną całość rozpisaną na kilka konkretnych aktów.

Spodziewajcie się spodziewanego: że w tym wszystkim będzie para bohaterów zagubionych w krainie Silence. Że pojawi się Sadwick, że powróci Spot, a cała opowieść będzie znów krążyć wokół lustra i jego odłamków. Bardzo dobrze, że wprowadzenie do świata Silence tym razem rozgrywa się w rzeczywistości. Doskonale, że Whispered World i Sadwick przedstawieni są jako baśń kojąca poszarpane wojennymi realiami zmysły małej dziewczynki. Jeszcze lepiej, że od pierwszych taktów tej opowieści widać siłę relacji brata i siostry, i moc opiekuńczego Noah. Od pierwszego spojrzenia odkrywamy jeszcze jeden aspekt Silence, który tylko w znikomym stopniu oddają screenshoty: każda ze scen jest przepięknie narysowana, a wizja świata, do którego trafia

✦ Każde spotkanie z Poszukiwaczami to okazja do zwrotu akcji i wprowadzenia fabularnego zamętu.



✦ Spot to najjaśniejszy punkt opowieści – każde zadanie wymagające jego udziału to okazja do kilku zmian postaci i kombinacji znanych z Gobliliin.



gracz wraz z prowadzonymi przez siebie bohaterami, jest oszałamiająca i dokładna w każdym detalu. Trójwymiarowe tła wciąż wyglądają tak, jakby każdy z elementów był osobnym dziełem sztuki. Zdecydowanie poprawiono to, czego tak brakowało w The Whispered World: bohaterowie idealnie pasują do tła i nie ma zgrzytów pomiędzy wykonaniem postaci a otaczającym je światem.

Silence w swojej mechanice jest klasyczną przgodówką, w której największy nacisk położono na interakcję z otoczeniem. Kieszonki postaci jest raczej symboliczna, podobnie jak kwestie dialogowe. Właściwie większość zadań sprowadza się do wykonania różnorodnych operacji w odpowiedniej kolejności. Niekiedy trzeba też podjąć nietrywialną decyzję. Jednak sama rozgrywka nie nastęrcza wytrawnemu podróżnikowi żadnych problemów – czasami trzeba będzie jedynie zmienić postać albo umiejętnie przeprowadzić Spota w odpowiedniej postaci do celu.

Tak, Spot – mały, zielony, niezniszczalny robaczek – powraca i ma się lepiej niż jego pierwowzór z części pierwszej. Ponownie zielona gąsienica jest praktycznie niezniszczalna, a różnorodność przyjmowanych form daje jej możliwości rozwiązywania zagadek, z którymi mogłoby poradzić sobie tylko trio Gobliliinów. Partie z udziałem Spota to zdecydowanie najciekawsze i najlepsze elementy rozgrywki.

Jest i drugie dno: nieco przestraszona, ale i nieustraszona (może po prostu przemądrzała) mała dziewczynka Rennie, jej nadopiekuńczy braciszek Noah, no i Sadwick – tak

samo zarażony defetyzmem, jak w poprzedniej części. Tylko że tym razem jego nihilistyczne dążenia mają jeszcze mocniejsze podstawy. Wystarczy jednak uważna obserwacja otaczającego Sadwicka świata, by (niechętnie) przyznać mu rację. Otoczeni przez przygodnych towarzyszy podróży i skazani na ciągłą ucieczkę przed Poszukiwaczami wędzującymi za okrucieństwem lustra, możemy odnieść wrażenie, że uczestniczymy w kolejnej wariacji na temat Królowej Śniegu, decydując o losach Gerdy i Kaja. Nie przeczę, pewne podobieństwa są, ale oś fabuły jest zupełnie inna. I zdecydowanie bardziej z barwnym tłem gry.

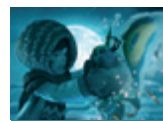
Przyznaję się – uwielbiam opowieści, które potrafią grać na emocjach. Takie, które natychmiast porywają w wir wydarzeń, czasami bawiąc do rozpuku, a czasami spychając na skraj rozpacz. Nie twierdzą, że fabuła Silence jest szczególnie złożona, odkrywczą czy nad podziw zaskakująca. To prosta opowieść, w której wyobrażenia

Jestem w stanie wybaczyć Daedalic Entertainment odrobinę pychy w postaci widniejącego na ich stronie napisu: „Best German Studio”. Po zagranie w Silence uważam, że coś w tym jest.

i wyobrażenia odgrywają dużą rolę. I jest w niej jeszcze coś... czego nie mogę dopowiedzieć.

Żyjemy w dobrej epoce. Mądrych gier, które czyta się jak dobre książki, o ile ich twórcy potrafią umiejętnie połączyć interakcję, obraz, dźwięk i opowieść. Pewnie, to wszystko można nazywać po prostu immersją. Ja wolę jednak te gry, po których pozostaje coś nieuchwytnego. I ta sztuka zespołowi Daedalic Entertainment się udało – ułożyli z Ciszy perfekcyjną układankę. ■

Gąsienica



Fabuła Silence jest krótka i treściwa, czego zabrakło w poprzedniej części. Zespół twórców dostrzegł potencjał, jaki tkwi w postaci Spota i uczynił ze zmiennokształtnej gąsienicy najzabawniejszą maskotkę gry.





Planet Coaster

PC PEGI 3

PRODUCENT Frontier Developments Wersja PL: nie

Piotr Pierikowski



Twój niepowtarzalny awatar to tylko wstęp do swobody działania, jaką oferuje gra - w tym względzie jest wręcz niedościgną.

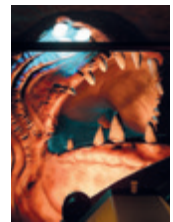
Pamiętacie Theme Park - legendarny przebój Bullfrog, który w 1994 roku podbił serca graczy na całym świecie? Nie istniały wtedy żadne Simsy czy inne Urbzy i symulacyjno-ekonomiczna gra Petera Molyneux, która pozwalała zarządzać lunaparkiem pod dyktando oczekiwani klientów, była absolutną rewolucją. Pięć lat później pojawił się RollerCoaster Tycoon, którego trzecią część stworzyli ludzie z Frontier Developments (tak, ci od Davida Brabena). Teraz, po dokładnie 20 latach, studio powraca na rynek ze swoją najnowszą produkcją bazującą na wspomnianych już wyżej tytułach.

Oczywiście Planet Coaster czerpie ze swoich poprzedników pełnymi garściami. I dobrze, bo to znakomite wzory. Podobnie jak tam, naszym głównym zadaniem jest budowanie chodników, kładek

i mostów (a jeśli trzeba, to i modelowanie terenu), stawianie wszelkiej maści karuzel, kolejek i rollercoasterów, najmowanie pracowników (techników, sprzątaczy, aktorów) oraz umiejętne rozmieszczanie sklepików, toalet, punktów medycznych, bankomatów, a nawet lamp, urządzeń od efektów specjalnych i śmietników. Podobnie jak kiedyś, możemy ustalać ceny biletów na wszystkie parkowe atrakcje, analizować potrzeby i oczekiwania zwiedzających, oceniać nasze poczynania w zestawieniach finansowych. Dla mnie stanowi to już wystarczający powód do zarywania nocek, ale mamy XXI wiek i jak łatwo się domyślić, to nie wszystko, co oferuje gra.

W Planet Coasterze mamy zasadniczo trzy tryby rozgrywki: Karierę, w której musimy wykonać określone zadania, Sandbox, w którym mamy do wyboru różne warunki geograficzne plus

Klimat



Najbardziej fascynujące w grze jest chyba to, że można budować lunaparki tematyczne, a własnoręcznie stworzone elementy i całe parki wrzucać potem do sieci. Dzięki temu tworzy się ogólnodostępna baza danych ułatwiająca innym projektowanie.

nieograniczone środki finansowe, a także Wyzwania, w którym fundusze są ograniczone, a wiele urządzeń musimy „wymyślić” sami. Ponadto twórcy oferują nam całe spektrum gotowych elementów, chociaż równie dobrze możemy zbudować je sami (a potem wrzucić do steamowego warsztatu), przy czym wygląd sklepików i ozdób to mały pikus w porównaniu z możliwością stworzenia własnych torów rollercoasterowych. Co istotne, każdym urządzeniem możemy się wirtualnie przejechać, podobnie jak w każdej chwili możemy wcielić się w dowolną postać w naszym parku i spojrzeć jej oczami na cuda, które wcześniej przygotowaliśmy dla zwiedzających. Przyznam, że opcja ta ujęła mnie najbardziej i zagrywałem się godzinami tylko po to, żeby potem zwiędzić zbudowany przez siebie park, jakbym był obcą osobą.



✦ W grze dostępne są gotowe modele rollercoasterów, ale największą frajdę daje oczywiście zbudowanie własnego.

Planet Coaster od samego początku wzbudził mój entuzjazm. Bo z jednej strony przywołał miłe wspomnienia (Theme Park), a z drugiej zaoferował niespotykaną swobodę działania. I owszem, mam świadomość błędów i niedociągnięć (gwałtowny przeskok z nocy w dzień czy też przenikanie się postaci), ale w dzisiejszych czasach, kiedy większość gier polega na niszczeniu i zabijaniu, gra ta wydaje się być swoistym fenomenem. Obserwując zresztą szaleństwo panujące w sieci (filmiki na YouTube czy liczne przedmioty do pobrania przez Steam), najwyraźniej nie ja jeden uległem czarowi tej produkcji. Polecam - zwłaszcza jako ponoworoczny prezent. ▀

✦ Rozstawienie urządzeń i zaplanowanie alejek to dopiero połowa zabawy, bo przecież trzeba zadbać także o porządek, bezpieczeństwo i... zyski!

REKLAMA

NINTENDO 3DS

GRY MARIO W WIELU ODSŁONACH



Mario Kart 7



Mario Party: Star Rush



New Super Mario Bros. 2



Super Mario 3D Land



Nintendo Selects:
Mario Party: Island Tour



Nintendo Selects:
Mario Tennis Open



Nintendo Selects:
Mario & Luigi: Dream Team Bros.



Nintendo Selects:
Paper Mario: Sticker Star



Premiera
15 grudnia
na iPhone i iPad

iPhone and iPad are trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries.



www.nintendo.pl



Nintendo 3DS and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo. ©2016



✚ W trakcie takiego lotu lepiej nie zastanawiać się nad tym, co by było, gdyby spadochron się nie otworzył.

Steep

PC PS4 XONE PEGI 12

PRODUCENT Ubisoft Wersja PL: tak

■ Pjotsze

Góry są piękne i to nie tylko w zimie. Mimo że można się w nich zakochać, nie powinno się zapominać również o tym, nie wybaczą. Tam nie można pozwolić sobie na lekkomyślność, zawsze trzeba mieć się na baczności oraz potrafić zachować zimną krew. I chyba dlatego niedostępne szczyty tak bardzo fascynują, przyciągając miłośników mocnych wrażeń...

W tym roku o fanów zimowych sportów ekstremalnych postanowił zawalczyć Ubisoft, proponując nam nową produkcję, w której będziemy mogli odwiedzić malownicze Alpy. Steep oferuje nam pokaźnych rozmiarów mapę prezentującą ukochaną przez narciarzy pasmo górskie.

Nim jednak dano mi bez skrępowania śmigać po tym wielkim

terenem, musiałem ukończyć samouczek, w którym poznałem podstawy jazdy na nartach i snowboardzie, lotu na paralotni oraz korzystania z wingsuita. Nie ukrywam, że deska i narty najbardziej przypadły mi do gustu, choć i szybowanie we wspomnianym kombinezonie dostarcza sporo emocji.

Gdy już ukończyłem tutorial, gra oddała mi do dyspozycji całą mapę, a ja mogłem brać udział w przeróżnych zawodach, różniących się dla każdej z wcześniej wymienionych przeze mnie dyscyplin. Za każdą wygraną nagradzani jesteśmy walutą oraz punktami doświadczenia, dzięki czemu awansujemy na kolejne poziomy. Za zdobyte wirtualne pieniądze możemy kupić naszemu awatarowi (tych jest dostępnych osiem: 3 panie i 5 panów) nowy osprzęt, na przykład kask z wbitym



Bez multi



Niby spotykamy na stołku innych graczy, ale jednak trochę tu pusto. Gra aż prosi się o zwiększenie liczby zawodników. Twórcy powinni się też zastanowić nad wprowadzeniem NPC, którzy zapełniliby opustoszałe stoki i kurorty. Byłaby wówczas szansa na stworzenie wirtualnego zimowego kurortu, w którym użytkownicy spędziliby długie godziny.

weń tasakiem lub wingsuit z namalowaną czaszką... Z kolei każdy osiągnięty przez nas poziom doświadczenia daje nam dostęp do następnych wyścigów.

Jeśli komuś zdudzą się zawody, to zawsze może poszaleć po tej śnieżnej piaskownicy na własną rękę. Podobnie jak w przypadku wyścigów zostaniemy nagrodzeni punktami doświadczenia, na przykład za odkrycie jakiejś ciekawej miejscówki, wykorzystanie otoczenia do zrobienia wybitnie trudnego triku czy przebycie sporej odległości bez zrobienia sobie kuku. Aha, za widowiskowe uszkodzenie się także otrzymujemy nagrodę, więc czasem będzie nam się opłacało zrobić z siebie kamikadze.

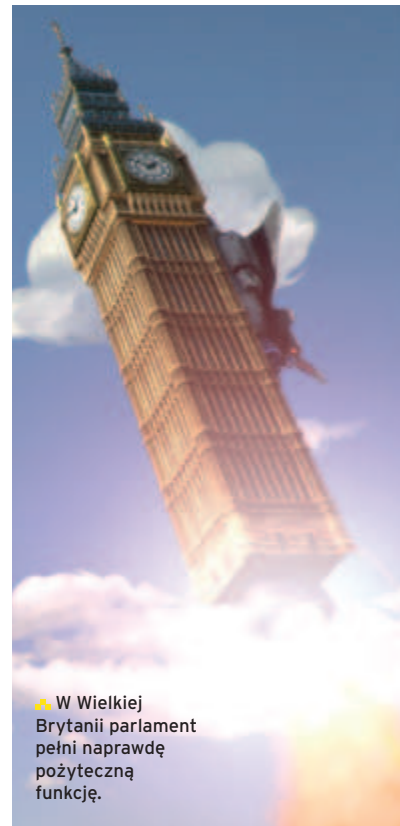
W trakcie rozgrywki natrafimy też na innych graczy, z którymi możemy sformować małą ekipę i razem szaleć w górach, chociażby uczestnicząc w zadaniach oferowanych nam przez grę. Nie spodziewajcie się jednak tłoku, ponieważ jednorazowo można spotkać tylko paru zawodników kontrolowanych przez innych graczy. Bywa tu naprawdę pusto. Dziwne to zagranie ze strony Ubisoftu... Tak samo, jak powracające niczym bumerang mikrotransakcje oraz DLC zawierające między innymi nowe typy sportów zimowych. Nie zmienia to jednak faktu, że Steep to przyjemna produkcja oferująca sporo kapitalnej zabawy. ■

✚ Gdy uzbieramy już trochę kasy, możemy wybrać się na relaksacyjne zakupy.





✚ Ten skalisty plachetek planety zostanie pierwszą kosmiczną kolonią Imperium.



✚ W Wielkiej Brytanii parlament pełni naprawdę pożyteczną funkcję.

Her Majesty's SPIFFING



PC MAC PS4 XONE PEGI 3

PRODUCENT BillyGoat Entertainment **Wersja PL:** nie

User Jama

Uparci

Pomysł na grę pojawił się w 2010 roku, w czasie recesji. Will Barr, zwolniony z pracy w studiu animacji, założył własną firmę. Pierwotnie postacie miały być bohaterami serialu dla dzieci. Zrobienie kreskówki dla telewizji okazało się zbyt drogie, stąd plan B w postaci przygodówki. Pierwsza kampania na Kickstarterze w 2013 roku nie wypaliła, a firma została odchudzona do dwóch osób, właściciela-animatora oraz jego kolegi-programisty. Rok później kolejna kampania przysłała 34,000 funtów. Ukończenie gry kosztowało w sumie aż 220,000. Mała firma wyżyła na stołach własne.

Her Majesty's SPIFFING należałoby traktować raczej jako pierwszy rozdział większej całości. To wspólna bołaczka większości gier opracowanych przez studia niezależne. Limit budżetowy powoduje, że trzeba ograniczyć ilość postaci i lokacji. Są tu przykładowo zasygnalizowane wątki związane z trzecią osobą załogi czy okazjonalnie pojawiającą się zjawą, które pozostają nierozwiązane. Można jedynie mieć nadzieję, że zostaną one kiedyś rozwinięte w kolejnej części zabawnych przygód brytyjskich zdobywców przestworzy. ■

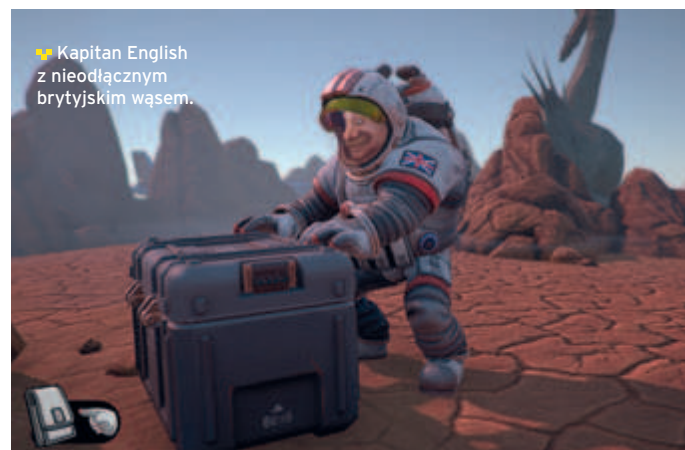
Wkrótce po odcięciu się od reszty Europy w ramach Brexitu Wielka Brytania gwałtownie odczuła potrzebę posiadania nowych stref wpływów. Królowa powołała nową, wspianą organizację zwaną SPIFFING, która ma pozyskać je poprzez kolonizację kosmosu.

Szumne plany sprowadziły się do wysłania na misję jednego statku, będącego skrzyżowaniem tradycyjnej angielskiej taksówki z raketą kosmiczną, z załogą o liczebności dwóch dusz. Gracz wciela się w rolę dowódcy Franka Englisha, kwintesencji brytyjskości i to takiej w starym stylu: połączenia wyszukanych manier, rubasznosci i pewnej sympatycznej gamoniowości. Jego pomocnikiem jest Aled, mówiący z silnym akcentem Walijszyk, który został ukazany jako przedstawiciel młodszego pokolenia. Jest obeznany z nowoczesną techniką, ale mocno nieskory do prawdziwej roboty wymagającej jakiegokolwiek fizycznego wysiłku.

Gra jest utrzymawą w konwencji parodii klasyczną przygodówką point & click. Sporo jest tu nabijania

się z angielskich przywar i stereotypów, różnorodnych nawiązań popkulturowych do takich produkcji jak „Star Trek” czy „Johnny English”, gagów zbudowanych na zderzeniu osobowości głównych bohaterów. Wszystko utrzymane jest jednak w kulturalnym angielskim stylu. Zagadki bazują na skojarzeniach, manipulacji przedmiotami z inwentarza lub łączeniu przedmiotów ze sobą i używania ich w odpowiednim miejscu. Część zagadek gra na nostalgii graczy pamiętających czasy dyskietek 1,44MB. Ci z łatwością będą wiedzieli, jak odblokować na nich możliwość zapisu oraz z rzewnością przypomną sobie charakterystyczne, zgrzytające odgłosy pracującego napędu FDD.

Her Majesty's SPIFFING punktuje dopracowaniem grafiki. Frank English jest wysoki na pół ekranu, a jego duża postać elegancko animowana w obrębie trójwymiarowych lokacji. Bardzo przyjemnie to wygląda. Również aktorstwo głosowe stoi w brytyjskiej produkcji na wysokim poziomie. Gra jest po prostu świetna, ale też bardzo krótka - czego oczywiście nie traktujemy w dzisiejszych czasach jako wady.



✚ Kapitan English z nieodłącznym brytyjskim wąsem.

Transport Fever

PC MAC PEGI 3

PRODUCENT Urban Games Wersja PL: tak

Sir Haszak



✦ Początkową formą transportu w każdym mieście są autobusowe linie balonowe.

Przeszkody



Układanie torów czy dróg bywa frustrujące.

Niekiedy nie schodzą się tory i niemal nie ma bezkolizyjnych przejazdów kolejowych, a efekty automatycznego wyrównywania terenu byłyby przerażające nawet dla weteranów wyścigów crossowych. Oto, co może się stać, gdy tory przetrną szosę. Niestety, w grze nie ma instytucji, która ścigałaby takie rzeczy.

✦ Pierwszych klientów robiono w konia.



Tytuł sugeruje, że budujemy systemy komunikacyjne, ale w gruncie rzeczy jest to produkcja o wybaczeniu. Jeśli wybaczyć jej parę błędów, gra się w nią całkiem fajnie.

W tej bardzo ładnej graficznie kontynuacji gry Train Fever mamy do czynienia z pasażerami doktrynerami. Pasażer chce przemieścić się z punktu A do punktu B. Z przystanku tramwajowego, na którym stoi, może dojechać liniami: 3, 6 i 8. W Transport Fever czeka tylko na 3. Życie znów okazało się bogatsze od gry. Takie akcje sprawiają, że trzeba przestać myśleć logicznie, a należy przestawić się na logikę gry. Oczywiście nie jest to jedyna produkcja, która tego wymaga, ale przykro się robi, gdy tę konieczność zauważa się tak wyraźnie.

Bo poza tym Transport Fever sprawia bardzo dobre wrażenie. Zaczynamy między rokiem 1850 a 1990, i rozwijamy miasta, zapewniając im komunikację wewnętrzną i między-miastową, a także zaopatrzenie w niezbędne towary. Te ostatnie produkowane są dzięki utworzeniu przez

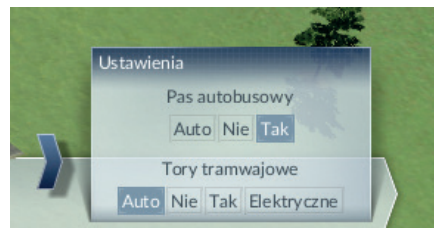
nas sieci logistycznej między kooperującymi producentami surowców i półproduktów. Do dyspozycji mamy powozy, samochody, tramwaje, statki i samoloty, czyli wszystko, co może się przydać.

Jeśli chodzi o budowanie tras, mamy zarówno ulice i szosy, jak i tory zwykle i wysokich prędkości. Do tego cała infrastruktura od zajezdni przez różnego rodzaju przystanki pasażerskie i dworce towarowe po sygnalizację semaforową i świetlną, a nawet latarnie i ławki. Z jednej strony twórcy nas nie zaskakują, z drugiej dostarczają wszystko, czego nam potrzeba. W tym coraz nowsze modele środków transportu z podziałem na europejskie i amerykańskie, bo wybieramy jeden z kontynentów zarówno podczas rozgrywania kampanii, jak i w trybie piaskownicy. O każdym środku transportu możemy dodatkowo poczytać, ponieważ dostajemy na jego temat nieco więcej informacji niż surowe dane typu koszt, moc, szybkość i koszt rocznego utrzymania.

Oczywiście nasze wysiłki dość szybko zostają nagrodzone rozbudową miast, w których zainwestowaliśmy nasze środki. W pobliżu stacji i przystanków autobusowych stają coraz okazałsze budynki. I tu pojawia się już dylemat jak najbardziej rzeczywisty: w pewnym momencie miasto zaczyna się korkować, nie wystarcza dokładanie kolejnych autobusów i trzeba przebudować cały układ komunikacyjny, co wiąże się z wyburzeniami i depopulacją miast.

Prawdziwy problem, oprócz upartych pasażerów, leży jeszcze gdzie indziej. Nie ma w grze określenia,

✦ Już przy budowie ulicy wyznaczamy pasy autobusowe i kładziemy tory tramwajowe.



jak bardzo załadowany pojazd może odjechać z placówki spedycyjnej. Póki sieć komunikacyjna jest mała, możemy to kontrolować i reagować na bieżąco, cofając pojazd do poprzedniej stacji. Przy dużej sieci tracimy nad tym kontrolę i pojazdy jeżdżą puste, co w przykry sposób wpływa na finanse.

Takich drobnych braków jest więcej, ale poza tym obsługa jest prosta, interfejs przejrzysty, wymiana infrastruktury na nowszą łatwa, a o poważnych problemach (na przykład statek nie może poruszać się po trasie, bo jacyś sabotażyści wybudowali na rzece płaski most) jesteśmy informowani na bieżąco. Poza tym widać efekty komplementarnego działania: doprowadzenie komunikacji miejskiej do dworca kolejowego generuje większą liczbę podróżnych na dworcu. Może dlatego mimo ograniczeń i błędów miałem podczas gry uczucie towarzyszące turówkom: jeszcze doprowadzę linię do tego miasta, jeszcze połączę te dwa zakłady produkcyjne, jeszcze zwiększę przepustowość tej magistrali. Dlatego mimo wszystkich wad z pewnością nie można porównać Transport Fever z rozkładem jazdy. ■

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”

Candle

PC ■ MAC ■ WIU

PEGI 7

PRODUCENT Teku Studios Wersja PL: nie

User Jama

Wcielasz się w postać Teku, obtego ludka z wielką głową i ze świeczką w ręku.

Wioska Teku została napadnięta i spalona, a jego życiową misją staje się uratowanie szamana porwanego przez agresywny klan Wakcha.

Poruszanie się w grze przypomina wędrówkę po żywym obrazie. Twórcy nie poszli na cyfrowe skróty i zarówno wszystkie lokacje, jak i wszystkie klatki animacji postaci składają się z ręcznie malowanych akwarelowych obrazów. Tradycyjna technika pozwala uzyskać piękny, artystyczny efekt. Jest on pełny autentyzmu i charakteru, chociaż niesamowicie pracochłonny. Malarz akwarelista, podobnie jak saper, myli się tylko raz. Jedno złe pociągnięcie pędzlem i trzeba zaczynać od nowa.

Rzecz miała swój początek jako studencki projekt odpalony przez dwóch 22-latków z Hiszpanii. Unikalny styl graficzny od początku zwracał uwagę. Pozwolił pozyskać współpracowników, zdobyć pierwsze



✦ Zagadka z sekwencją kolorów. Tu akurat wskazówka jest blisko i dobrze widoczna.

✦ Teku świetnie sprawdziłby się w sztafecie ze zniczem.

finansowanie w postaci nagrody dla młodych przedsiębiorców oraz miejsce biurowe w jednym z miejscowych inkubatorów biznesu. Udana kampania na Kickstarterze dała młodej firmie zastrzyk pieniędzy, ale potrzebna była też pasja, zaciskanie pasa i wiele nieprzespanych nocy.



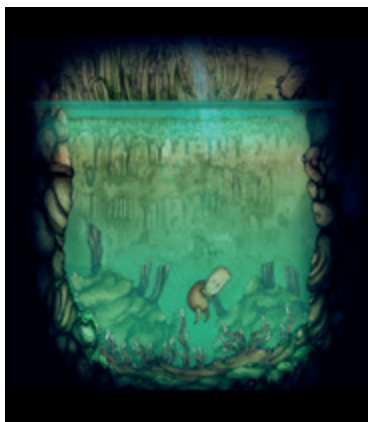
✦ Przy wojownikach Wakcha trzeba skradać się na palcach i nie rzucać się w oczy, bo mają mocno wyczułony wzrok i słuch. Jeśli wszystko inne zawiedzie, pędź jak wiatr.



Praca graficzna nad jedną lokacją zajmowała przynajmniej miesiąc. Szkice ołówkiem, malowanie akwarelami, konturowanie gotowej sceny, skanowanie, kalibracja barwna, by sceny pasowały do siebie. Ukończenie gry zajęło składającemu się z siedmiu osób zespołowi Teku Studios cztery lata.

Narracja prowadzona jest w konwencji baśniowej. Mechanika gry jest udaną hybrydą tych zaczerpniętych z przygodówek oraz platformówek. Pierwszym zawdzięcza zagadki i umiejętnie wykorzystanie przedmiotów we właściwym miejscu, a także logiczne minigry. Z drugich czerpie elementy zręcznościowe, wskakiwanie na wyspy czy półki i uciekanie przed wrogiem. Teku zupełnie nie potrafi walczyć, więc musi liczyć na swój spryt, rozum i zręczność. Tytułowa świeczka zapewnia oświetlenie, umożliwia zapalenie pochodni i lichtarzy, a także odszukiwanie magicznych miejsc. Trzeba jednak gasić ją w pobliżu wojowników z klanu Wakcha, a sama gaśnie, jak zostaniemy oblani lub wpadniemy do wody.

Zagadki bywają mocno abstrakcyjne, a stylem przypominają te z Machinarium. Trzeba pilnie zwracać uwagę na otoczenie, bowiem odpowiedź może być małym symbolem na kamieniu lub sekwencją kolorów płomieni, które trzeba odtworzyć w innym, odległym miejscu. Gra wymaga eksperymentowania, wysilenia pomysłowości, budowania skojarzeń, próbowania niekonwencjonalnych rozwiązań, często wielu prób i błędów. Oryginalna, inteligentna, choć niekoniecznie łatwa rozrywka. ■



✦ Wody najlepiej unikać, bo gasi świeczkę.

✦ Ścieżki Teku bywają kręte, ale prowadzą do celu.



CEBIT GENERATION

THE COMMODORE WARS

Now available at: www.commodorewars.com

Większość zombiaków w Dead Rising 4 jest absolutnie sztampowa, a ich siła powinna być przeliczana na kilogramy nieumarłej masy. W tłumie bywają jednak groźne, więc szarżujemy z umiarem.

Dead Rising 4

PC XONE PEGI 18

PRODUCENT Capcom Wersja PL: tak

Voyager

Capcom i zombie? Spodziewałem się najgorszego. No bo przecież nie zrobią drugiego Resident Evila. Obawy okazały się słuszne, bo Capcom zrobił... jego przeciwieństwo. Z dokładnością co do zombie. Finezji w opowieści o fotoreporterze Franku Weście jest tyle, co w krojeniu marchewki dobrze naostrzonym nożem – jedyną rzeczą, nad którą można delibrować, jest to, z której strony zadać cios. Nawet jeśli Dead Rising 4 udaje jakąś fabułę, to jej złożoność dorównuje nowemu (i staremu) Doomowi.

Nie twierdzę, że fabuła w grze nie jest istotna, ale w tym konkretnym przypadku wydaje się po prostu zbędna. Już wprowadzenie do gry podpowiada, że będzie się działo, a każda kolejna fala zombie to tylko okazja do rozchlapania na posadźce paru następnych hektolitrów posoki. No dobra, zdradzę, że zdarzają się misje polegające na skradaniu, chwile oddechu za kółkiem czy sterowanie egzoszkieletem, ale i bez tych elementów można się obejść. Rozróżba jest konkretna – stylistycznie chyba najbliższej jej do zapomnianego już nieco Postala 2 (za którego posiadanie do dziś trzeba

Duże obrotowe działka jeszcze do niedawna kojarzyły się wyłącznie z Serious Samem. Okutany w egzoszkielet Frank West stara się przejąć rolę największego twardego dzieła w historii gier wideo.

Frank: Dobra.

w Nowej Zelandii zapłacić 50,000 dolarów kary). Tu wszystko jest kiczowate i bezsensowne, choć nieco bardziej stonowane niż w Postalu (czytaj: bez nadmiernego bezczeszczenia zwłok... tak jakby).

Większość rozgrywki to przebijanie się przez setki nieumarłych - niezbyt ruchliwych i niekoniecznie inteligentnych zombiaków, których siła tkwi w ilości. Dobrze jest tak czasami porzucić atawistyczny strach przed ugryzieniem i zombifikacją, i po prostu ruszyć w tan z maczetą, czekaniem, siekierą lub innym przygodnie napotkanym ciężkim przedmiotem (na przykład wzmocnioną klawiaturą dla graczy, która nie rozsypie się na pierwszym lepszym czerepie). Samych broni jest przynajmniej kilkadziesiąt, wiele z nich da się modyfikować, a niektóre są tak irracjonalne, że... w sumie pasuje do nich opcja odziewania Franka Westa w czapkę kuchcika. Po dokonaniu kilkunastominutowej rzezi warto zadbać o pamiątkowe zdjęcie, bo szczególnie udane ujęcia są premiowane. Aha - jest tryb robienia selfie

lustrzanką. Nie uchwyciłem jeszcze w ten sposób zombiaka, bo mnie ugryzł.

W wersji dla Xboxa One zaskakuje jakość wykonania grafiki otoczenia i postaci. Wyraźnie i w tym zakresie zabrakło finezji - zbliżenia detali tekstur odsłaniają niechlujstwo grafików, choć bywają i takie miejsca, które wyglądają znakomicie. Za to daje radę oprawa dźwiękowa, która pobrzmiwa rytmemi i motywami supermarketowych świąt.

Szczątkowa fabuła pozwala zgłębić się w świat Dead Rising 4 i odkryć jeden bardzo udany zabieg - choć można iść zgodnie z głównym wątkiem, podążając za zadaniami, to bardziej opłaca się poszwendać za wszelakimi bonusami - wtedy odkrywa się drugie, lepsze, sandboksowe oblicze gry pełnej zakamarków i odjechanych broni. Na kilkanaście godzin poświęconego oddechu od rodziny i przeladowanych żarczem stołów - jak znalazł. Wprawdzie nie spala kalorii, ale dobrze podnosi poziom adrenaliny. ■

Perwersyjna przyjemność z masowego zarzynania, rozjeżdżania, rozpalania...



■ Koktajle Molotowa to skuteczna broń na sfory zombie. Płoną z wdziękiem. Brakuje tylko smrodu palonego mięsa.



■ Ciężki sprzęt rolniczy sprawnie wywraca ludzkie kręgle.



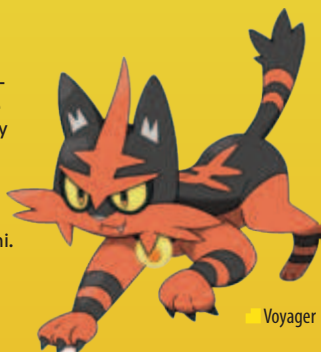
■ Dziecięcy samochodzik albo elektryczny wózek na zakupy - odpowiednio dobrane wyposażenie zapewni kilkunastominutową przejażdżkę z efektownym fajerwerkiem na końcu.



■ Selfie z superbohaterem zrobione lustrzanką? Pstrykałbym. Należy jednak uważać na fotografowanych celebrytów - w tej grze gryzą. Na śmierć.



Hodowanie Pokémonów jest fajne, kiedy okazuje się, że niepozorny kociakotygrys wyrasta na stworzenie sprawnie posługujące się ognistymi ciosami.



Yoyager

Czerwone, niebieskie, złote, srebrne, X-y i Y-ki - starałem się jak na razie omijać szerokim łukiem wszelkie generacje Pokémonów na mobilne i stacjonarne konsole, ale i mnie w końcu dopadły. Najpierw z ciekawości (patrz: Pokémon Go), później z obowiązku („Masz kod, zrecenzuj”).



Fanem ani fanatykiem Pokémonów jakoś nigdy nie miałem okazji zostać, stąd i moje spojrzenie na rozgrywki w pozamykane w kulkach stworki będzie w miarę niezakłócone. Na pierwszy rzut oka Sun to taki popkulturowy odpowiednik świata Disneya dla Japończyków, ale ciężko się temu dziwić - to w końcu uniwersum równie popularne, jak przygody Micky'ego czy Donalda (kaczora, ma się rozumieć). Skojarzenia te nie są zupełnie bezpodstawne - trafiłbym, że przez paręnaście godzin męczyłem na 3DS Disney Magical World 2, aby odszukać w nim wartościowe elementy rozgrywki (podałem się, nie znalazłem). W Pokémonach jest dość podobnie - jako początkujący trener biegamy po malowniczych wyspach, grzebiemy w trawie i odszukujemy przeciwników, niekiedy zmieniając stroje i opiekując się głodnymi bądź przykurzonymi po walce stworkami. Nikt tu nie ginie, nikogo tak naprawdę nie mordują,

Opieka

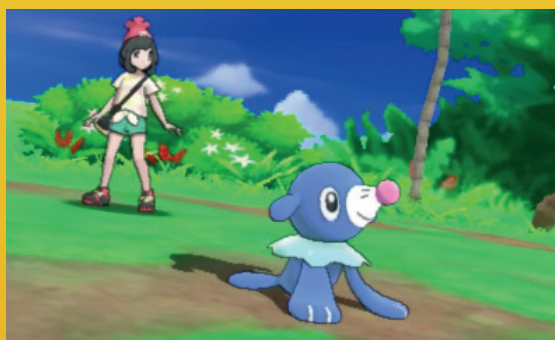


Każda ze zdobyczy wymaga wychowania i troski. Dobrze dokarmiony i wyglądający Pokémon chętnie staje do walki i często wygrywa. Na szczęście o Pokémony nie trzeba zabiegać tak mocno, jak o Tamagotchi. Zbierane punkty doświadczenia skutkują ewolucją.

Pokémon Sun

3DS

PRODUCENT Game Freak Wersja PL: nie



Przygodne spotkania z innymi trenerami to okazja do stoczenia pojedynku i sprawdzenia, co też targają w swoich plecaczkach.

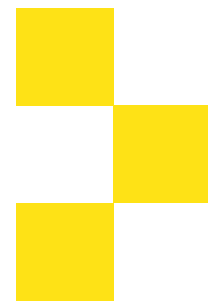
Szukanie w trawie to jedna z metod zbierania kolekcji Pokémonów.

a jedynie pokonane stworki lądują po walce w bezpiecznych kulkach, by poczekać na odnowienie sił. O ile fabuła i grafika nawiązująca do kreskówek w sumie jest schematyczna i nijaka (w Pokémon Sun nie działa prawdziwy tryb 3D!), to już sama walka bliższa jest dobrze zorganizowanej karciance (na 6 kart na ręce) niż disneyowskim wycieczkom na temat zręcznościowych strzelanin.

Rzeczywiście, siłą napędową Pokémonów jest walka, rozwój postaci, złożony system odporności i podatności, no i zwykła opieka nad stworkami, do których gra zresztą błyskawicznie gracza przywiązuje, skłaniając go do nadawania zdobyciom imion. Walka nie jest może bardzo wymagająca, jednak skłania do poznawania cech poszczególnych stworzeń i ataków specjalnych, a także do nieustannego rozwoju. Po kilku godzinach zabawy jesteśmy już cali pochłonięci planowaniem i zdobywaniem - bo Pokédex w Sun osiąga gigantyczne rozmiary: do zebrania jest ponad 200 stworzeń



o różnorodnych właściwościach. I na to właśnie liczą twórcy Pokémonów, budząc w graczu skłonność do bezkrawowego odławiania stworków, wciągając go w zgrabnie wykonane pojedynki i każąc mu karmić oraz opiekować się zdobyciami. Liczą, że już się od tych stworzeń tak łatwo nie oderwiemy. Coś w tym jest. Niezależnie od tego, jak prosta byłaby fabuła gry i jak skromną miałyby ona grafikę, ten model rozgrywki bardzo wciąga. A na ewoluujące wraz ze wzrostem doświadczenia stworzenia aż miło się patrzy. Chyba zostaną trenerem na dłużej, tylko nie każcie mi nosić tego durnego plecaczka... ■



52

Frédéric Raynal po odejściu z Infogrames założył firmę Adeline Software i rozpoczął prace nad Little Big Adventure. Jednak dopiero druga część tej gry stanowiła prawdziwe arcydzieło, któremu właśnie oddajemy hołd w Pixelu.



56

Ultimate Play The Game – najważniejszy producent gier na brytyjskiej scenie lat osiemdziesiątych. Jego historia jest arcyciekawa.

HALL OF FAME

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



64

Przy okazji premiery Shadow Tactics przyglądamy się dziejom „taktycznych” skradanek, które przeżywały swój okres świetności wraz z Commandosem.



70

Electronic Arts wraz ze swoim ówczesnym prezesem mocno się zaangażowało w produkcję Desert Strike. W efekcie powstał wielki hit.



Mata wielka przygoda 2

Na drugiej wysepce, na którą trafiamy w Little Big Adventure 2, dwóch panów w porcie gra sobie w boule. Najpierw rzucają na piasek małą piłeczkę, a potem na przemian próbują dorzucić jak najbliżej niej ciężkie, toczące się przed siebie kule. Wszystko to trochę trwa, bo kul jest sporo. Kiedy już wiadomo, kto wygrał, trzeba je wszystkie pozbierać, wrócić na pozycję startową i zacząć kolejną grę.

■ Paweł Schreiber

Sprawdzałem - kule za każdym razem padają inaczej. Kiedy w czasie gry wszedłem na piasek, panowie zaczęli na mnie wrzeszczeć: „Szkodnik!”. Nie, to nie wstęp do dodatkowego zadania czy minigierki. To po prostu drobny, na pierwszy rzut oka niepozorny szczegół świata LBA2. Myślę, że właśnie takie szczegóły często stanowią o podziale gier na tylko świetne i już wybitne.

Na początek odrobina historii. Frédéric Raynal odszedł z Infogrames tuż po tym, jak stworzył Alone in the Dark, pierwsze tak zaawansowane wykorzystanie wektorowej grafiki 3D do ukazywania postaci ludzkich i opowiadania na ich temat fascynujących historii. Dzisiaj pewnie trudno w pełni docenić przejście od animacji za pomocą sprite'ów do animacji wektorowej, ale wtedy było jasne, że dokonał się prawdziwy przełom. Pamiętam, jak godzinami grałem w jednopokojową wersję demo AitD wyłącznie po to, żeby popatrzeć, jak pięknie i płynnie poruszają się tam postacie. Zamiast spocząć na laurach i robić kolejne części serii, Raynal pozostawił sequela Infogrames i postanowił wypłynąć na szersze wody. W ten sposób powstała firma Adeline, do której zabrał swoich najważniejszych współpracowników. Był wśród nich kompozytor Philippe Vachey oraz graficy: Didier Chanfray i Yaël Barroz - prywatnie żona Raynala.

Można by się spodziewać, że ludzie, którzy chwilę temu wynaleźli gatunek survival horror i stworzyli jedną z najlepiej straszących gier swoich czasów, pójdą za ciosem i dalej będą wywoływać ciarki na plecach. Nic bardziej mylnego. Jak wspomina Raynal w wywiadzie dla czasopisma Joystick, pierwszym impulsem nowo powstałej firmy

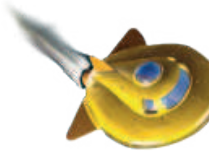
■ Zoe, partnerka Twinsena, spodziewa się w LBA 2 dziecka. Czemu gry wideo tak boją się pokazywania ciąży?



Wciąż powraca temat kolejnej części Beyond Good & Evil. A my marzymy, żeby kiedyś pojawiło się LBA 3.

Adeline było zrobienie czegoś na przekór fali zalewających rynek brutalnych gier. Żeby członkowie zespołu dobrze wczuli się w atmosferę projektu, Barroz dała każdemu z nich zabaweczkę - mały, okrągły samochodzik. Takie były początki nie zawsze bezpiecznego, ale za to pocziwego świata wydanej w roku 1994 gry Little Big Adventure.

Planeta Twinsun ma nietypowy klimat. Jako że jest zawieszona w przestrzeni między dwoma słońcami, najcieplejsze są na niej bieguny, za to równik jest wielkim pasmem lodowych gór. To jednak najmniejsze zmartwienie mieszkańców Twinsun. Największym jest paskudny dyktator o niezbyt poważnym imieniu - Funrock. Jeden z mieszkańców jego państwa, młody quetch (kiedyś francuskie gry prześcigały się w wymyślaniu dziwnych stworzków o dziwnych nazwach) o imieniu Twinsen, zaczyna mieć dziwne sny, w których widzi zagładę planety. Mądry i czujny rząd wyczuwa, że może mieć to związek z proctwem dotyczącym tajemniczej bogini Sendell i zamyka Twinsena w więzieniu. Jako że Twinsen rzeczywiście ma coś wspólnego z prorocstwami, oczywiście łatwo wydostaje się z za krat. W kwestii fabuły - nic specjalnie oryginalnego. Jednak zaskakujący, zwłaszcza w kontekście ówczesnych przebojów pecetowych, jest świat, w którym Twinsen walczy z dyktaturą Funrocka: trochę baśniowy, zaludniony dziwnymi humanoidnymi



stworkami, swobodnie przeskakujący od poważnych obrazów orwellowskiej dyktatury do kreskówkowych wygłupów. Postacie, z którymi rozmawiamy, mają piskliwe głosiki, a pokonani wrogowie zamiast padać martwi, zmieniają się w ładnie wyglądające gwiazdeczki.

A więc prosta gra dla dzieci? Niekoniecznie. Wyraźnie widać, że LBA to tak naprawdę rozwinięcie koncepcji action adventure budowanej w Alone in the Dark. W tradycyjnych przygodówkach zagadki były co najwyżej od święta przeplatane sekwencjami zręcznościowymi, a w AitD myślenie i akcja stanowiły jedną, organiczną całość. W LBA jest podobnie - ale lepiej. Zagadki są logiczniejsze, walka ciekawsza, a do tego repertuar zachowań bohatera wzbogaca się jeszcze o elementy skradanki. Co ciekawe, niektóre zapowiedzi gry zaznaczały, że LBA to produkcja, która do światła pecetowych przygodówek wprowadza powiew grania konsolowego. Okazuje się, że pewną inspiracją przy pracach nad LBA była gra Zeldy: A Link to the Past. Rzeczywiście, te dwie produkcje to pokrewne dusze - i w kwestii baśniowej oprawy, i w radości płynącej ze swobodnej eksploracji dużego, w miarę otwartego świata, w którym od czasu do czasu trafiamy do wnętrza pełnych logicznych i zręcznościowych wyzwań.

Pierwsza zmiana, którą można dostrzec po uruchomieniu powstałej w roku 1997 gry LBA 2, to potraktowanie otwartej przestrzeni. Zamiast schludnie uporządkowanych izometrycznych scenarii skupiających się przede wszystkim na budynkach, w LBA 2 trafiamy w pełne 3D - pięknie pofałdowany, cieniowany teren rozciąga się aż po (zamglony) horyzont. Pierwsza część LBA była dużym krokiem naprzód, jeśli chodzi o wykorzystanie w tworzeniu postaci grafiki 3D - Raynal żartował, że Chanfray miał animować stworki złożone z 20 wielokątów, ale jakoś

się złożyło, że zaczął pracować na 200 wielokątach i tak już zostało. Lokacje w LBA2 to już tysiące wielokątów, a wszystko to z pięknym cieniowaniem Gourauda. Tak zaawansowana grafika w grze przygodowej była bez precedensu. Minusem tego skomplikowania jest fakt, że otoczenia nie daje się animować, ale statyczne ujęcie kamery można w każdej chwili dostosować do perspektywy postaci, wciskając klawisz Enter.

To przejście w pełne, szczegółowe 3D miało dla gry spore konsekwencje. Jedną wydaje mi się najważniejszą - nieco umowny, zbudowany z izometrycznych klocków świat Twinsun z pierwszej części nagle stał się zadziwiająco autentycznym miejscem, w którym można było zajrzeć w każdy kąt. I warto było to robić - widać, że twórcy gry na każdym kroku starali się dodawać światu drobne, nadające mu wiarygodności szczegóły. Postacie chodzą sobie po ulicach, na dachu domu siedzi strzelający do przechodniów mały złośliwiec z procą, po trasie wyścigowej na środku pustyni jeździ ćwiczący coraz lepsze okrążenia kierowca.

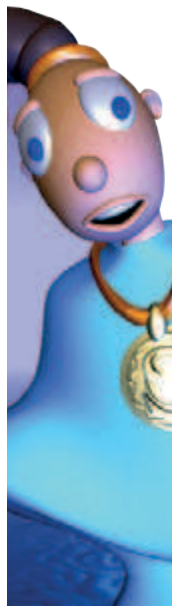
Twórcy z Adeline bardzo dobrze dozowali kolejne związane ze światem atrakcje. Pierwsze zadanie Twinsena (który zdążył od pierwszej części założyć rodzinę i właśnie ma zostać ojcem) jest niepozorne - musi skoczyć do apteki po lekarstwa dla swojego dinozauka, którego w czasie burzy poraził piorun. Okazuje się, że po lek trzeba skoczyć na sąsiednią wyspę, ale najpierw miejscowy czarodziej musi coś poradzić na burzę. Kiedy już to zrobi, okazuje się, że na planecie Twinsun wylądowali kosmici. Gdy już zwiedzimy wszystkie ważniejsze lokacje (a jest ich sporo), nagle wybieramy się na planetę obcych, która okazuje się być dużo rozleglejsza od ojczystej. To, co czai się za rogiem, jest w LBA 2 zawsze większe jest od tego, co już znamy.

Zgodnie z tytułem przygoda, która najpierw wydaje się malutka, w końcu okazuje się ogromna. Największą radością w tej grze jest odkrywanie nowości - fabuła, zagadki i sekwencje akcji są tylko pretekstem do pokazywania coraz dziwniejszych i urokliwszych zakątków świata.

I to chyba największy przełom, jaki dokonał się w Little Big Adventure 2. Tradycyjnie pojmowana przygodówka składała się w latach dziewięćdziesiątych przede wszystkim z fabuły i ciągu zagadek. Sami twórcy patrzyli na swoją grę przede wszystkim jako na rozległy, wiarygodny i pełen szczegółów świat, w którym trzeba robić najróżniejsze rzeczy: eksplorować, rozmawiać, skradać się, walczyć, a nawet jeździć samochodem. Nie muszę chyba mówić, jak ożywczo takie rozsadzenie ścisłych ram gatunkowych wpłynęło na przyszłość gier komputerowych - dzisiejsze gry z otwartym światem mają wobec LBA 2 spory dług wdzięczności.

Ale najważniejsza rzecz, dla której warto dziś do obu części LBA wracać, to przepiękna atmosfera baśni dla dorosłych. W pogodnej opowieści, jedynie na pierwszy rzut oka przypominającej dobrocnokę, aż roi się od problemów i aluzji, które dziecko zrozumie z dużym trudem. Zawsze mam wrażenie, że chociaż dzieci mogą się tu oczywiście dobrze bawić, głównym adresatem są ludzie, którzy mają już swoje lata, ale wciąż zachowali wyobraźnię i poczucie humoru, które dorośli często tracą. Takie magiczne połączenie dorosłości z powrotem do dzieciństwa w grach komputerowych udaje się rzadko; jedyną późniejszą produkcją, którą można do LBA bezpośrednio porównać, to czerpiące z niego pełnymi garściami, ale nie mniej wspaniałe Beyond Good&Evil. Wciąż emocjonujemy się kolejnymi plotkami o powrocie Jade i Pey'ja - może czas przypomnieć sobie też o Twinsenie? **L**

Twinsen w pełnym uniformie, składającym się z powłóczystej szaty i medalionu bogini Sendell. Wygląda jak świr, ale za to rzuca magicznymi kulami.



➤ Jedną z innowacji LBA 2 jest wprowadzenie ślicznych map najbliższej okolicy.



➤ W każdej szanującej się grze musi pojawić się uliczne stoisko proroka jakiegoś mrocznego kultu religijnego. Szkoda, że tak rzadko można się do niego przyłączyć.

➤ Kosmici, którzy właśnie wylądowali na Twinsun, trąbią, że przybyli w pokoju. Wiemy z filmów, co sądzić o takich deklaracjach.

➤ Popis na początek gry: śliczne efekty pogodowe, śliczne efekty świetlne i śliczna kurtka przeciwdeszczowa słonika. Tylko dlaczego Twinsen wyszedł na deszcz w sweterku?

➤ Kiedy się uważnie przyjrzeć, widać, że Twinsen nie skończył jeszcze tapetowania pokoju dla dziecka.

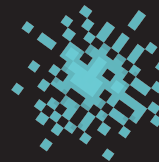




ULTIMATE PLAY THE GAME

■ Marcin Kiendra

„Kiedy pewnego grudniowego dnia 1984 roku po raz pierwszy uruchomiliśmy w biurze Ocean grę Knight Lore, zapanowała długa cisza. Ludzie patrzyli na ekran z niedowierzaniem, a niektórzy szukali szczęk na podłodze. Zdaliśmy sobie sprawę, że musimy zmienić swój sposób myślenia o grach”.



Tak w wywiadach swoje spotkanie z nowymi przygodami Sabremana wspomina Jon Ritman, twórca takich hitów jak Batman czy Head over Heels. To nie był pierwszy raz, kiedy tytuł od Ultimate sprawił w osłupienie zarówno graczy, jak i dziennikarzy czy programistów. Ta uznana brytyjska firma należała w połowie lat osiemdziesiątych do ścisłej czołówki deweloperów, tworząc gry, które zdawały się wykraczać poza granice możliwości 8-bitowych komputerów. Jej założyciele, bracia Chris i Tim Stamperowie, byli nie tyle ludźmi niezwykle utalentowanymi, co sprawnymi organizatorami, którzy precyzyjnie nakreślili swój plan działania. Zdecydowali, że gry będą pisać wyłącznie na ZX Spectrum, a ewentualne konwersje zlecać w przyszłości zewnętrznym firmom. Wybór „gumiaka” był nieprzypadkowy. W końcu komputer ten błyskawicznie zyskiwał popularność, a bracia mieli już doświadczenie w programowaniu maszyn z procesorem Z80. Chris koncentrował się na pisaniu kodu w asemblerze, a Tim zajmował się grafiką. Pozostali członkowie studia, czyli żona Tima Carol Stamper oraz ich znajomy John Lathbury, objęli posady testerów, a przede wszystkim dbali o dystrybucję oraz marketing. Działające od stycznia 1983 roku Ultimate przez kilka miesięcy nie wypuściło żadnej gry, ponieważ zespół intensywnie pracował nad własnymi narzędziami deweloperskimi i poznawał tajniki ZX Spectrum.

I rzeczywiście, w maju nastąpiło prawdziwe trzęsienie ziemi. Nikomu nie znana dotąd firma Ultimate wydała swój pierwszy tytuł – Jetpac. Cała jego magia zmieściła się na jednym ekranie, na którym astronauta z plecakiem

W 1988 roku U.S. Gold wydał kolekcję ze wszystkimi dziełami Ultimate. Dzisiaj pakiet stanowi kolekcjonerski rarytas.



odrzuconym zbierał części do swojej rakiety, unikając jednocześnie przeszkadzajek w postaci obcych form życia. Grywalność była niezemska, a produkcja przypominała najlepsze tytuły z maszyn arcade, oferując schludną grafikę, która w połączeniu z płynną animacją pokazywała niedowiarkom, ile można wycisnąć z prostego komputera. Jetpac stał się gigantycznym sukcesem finansowym i wizerunkowym. Po pierwsze gra szybko dobiła do 300,000 sprzedanych egzemplarzy, co oznaczało, że w roku premiery kupił ją co trzeci posiadacz ZX Spectrum, a po drugie Ultimate stało się rozpoznawalną marką.

Stamperowie nie kazali na siebie długo czekać, wydając w drugiej połowie 1983 roku jeszcze cztery nowe produkcje, za każdym razem starając się wprowadzać jakieś innowacje. Kolejno Pssst, Cookie i Tranz Am dobitnie pokazały, ile fantastycznej zabawy można było zamknąć w 16 KB pamięci.

Szaleńcze tempo wypuszczania nowych tytułów powodowało pewne trudności logistyczne oraz organizacyjne. Ultimate samo wydawało i rozpowszechniało swoje gry, a że siedziba firmy znajdowała się w prywatnym domu, to pudła z kasetami przygotowanymi do wysyłki zajmowały dosłownie każdy wolny kąt. Zanim wpłynęły pierwsze duże pieniądze ze sprzedaży Jetpaka, Stamperowie żyli na kredyt, nie mając pieniędzy na żadne udogodnienia w postaci zewnętrznego magazynu i martwiąc się jedynie o opłacenie rachunków za prąd. Przy okazji pracowali w odmienny sposób niż pozostali deweloperzy. Od samego początku unikali jakichkolwiek kontaktów z prasą i spotkań branżowych, ograniczając się w całej historii swojej działalności tylko do dwóch wywiadów udzielonych magazynom Crash oraz The Game Machine. Tłumaczyli, że zwyczajnie chcieli mieć święty spokój i skupić się na pracy.

Tranz Am



Piszek, wszędzie ten piszek. Jak widać, przy tworzeniu postapokaliptycznej scenarii pustyni w Tranz Am bardzo przydał się żółty kolor z ograniczonej palety ZX Spectrum. Gra wyprzedziła The Last V8 oraz Wastelanda.



➤ Lunar Jetman - szczypta Jousta, trochę Defendera i mamy miks na miarę produkcji zapamiętanej przez kolejne pokolenia

➤ Firmowany przez Anglików sprzęt do czyszczenia głowicy magnetofonowej. Jako producent występowało Ashby Computers & Graphics Ltd.



Stamperom rozgłos przeszkadzał w pracy. To byli skromni faceci, którzy ponad wszystko kochali robić gry.

➤ Szybko, kolorowo, bez bugów i z fantastyczną grywalnością. Czy to na pewno gra na ZX Spectrum A.D. 1983? Atic Atac ponownie podniósł konkurencji poprzeczkę.

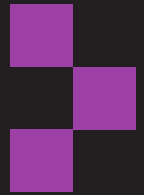


Awantura o przyczepę

Pod koniec 1983 roku pojawił się Lunar Jetman, będący pierwszą produkcją braci napisaną na Spectrum z 48 KB pamięci. Tym razem znany z Jetpaka astronauta musiał bronić księżycowego łazika przed wrogimi kosmitami, a także pilnować, aby pojazd nie utknął w kraterach. Ultimate po raz kolejny potwierdziło najwyższą klasę od strony technicznej, wyciskając z maszyny Sir Clive'a płynny scrolling przy dużej ilości sprajtków na ekranie. Była też dodatkowa niespodzianka w postaci syntezy mowy - kilka prostych słów wydobywających się z przystawki Microspeech robiło niesamowite wrażenie. Lunar Jetman dorobił się też własnej legendy związanej z tajemniczą ciągniętą przez łazik przyczepą, widoczną na okładce i podczas ekranu ładowania. W samej grze nie było po niej śladu, dlatego dociekliwi gracze zaczęli słać do redakcji czasopism listy z prośbą o wyjaśnienie sprawy. Pojawiały się różne niesprawdzone teorie, aż w 25. numerze Crasha zamieszczono zrobione przez czytelnika zdjęcie, na którym widać było wspomnianą przyczepę w scenarii gry. Nie było przy tym żadnego wyjaśnienia, w jaki sposób ją odnaleźć, co wywołało na łamach



■ Dopiero po latach bracia Stamperowie wypełzli odrobine z kokonu prywatności. Obecnie działają w Nottingham we własnej firmie FortuneFish.



ale w każdym razie wkrótce zaczęło się coś dziać. W kilku czasopismach pojawiły się całostronicowe reklamy przedstawiające jedynie duży napis: „Sabre Wulf” oraz logo Ultimate. Żadnych screenów ani opisu gry. Niektóre redakcje próbowały na własną rękę zdobyć jakiegokolwiek informacji, ale Chris i Tim konsekwentnie realizowali swoją politykę „zero rozmów z prasą”.

Ostatecznie w czerwcu wszystko stało się jasne. Na rynek trafiło duże pudełko z lakierowanym logo gry, a w środku znajdowała się wytłoczka zawierająca kasetę oraz instrukcja. Już na pierwszy rzut oka Sabre Wulf wyglądało na produkcję będącą klasą wyżej niż typowe wydania na Spectrum, za czym szła cena podniesiona ze standardowych 5 funtów do 9,95 (i tak już zostało przy następnych tytułach). Ultimate chciało w ten sposób podkreślić wyjątkowość produktu oraz walczyć z piractwem. Zdaniem Chrisa Stampera ktoś, kto zapłaci wyższą cenę za ich grę, nie będzie tak ochoczo dawać jej do skopiowania znajomym. Sabre Wulf był pierwszym z serii czterech produkcji traktujących o przygodach Sabremana, nieustrudzonego podróżnika i odkrywcy 8-bitowych światów. W pierwszej wyprawie towarzyszyliśmy mu podczas przeczyszczenia dżungli w poszukiwaniu kilku części amuletu ACG (skrót od Ashbey Computer and Graphics, nazwy poprzedniej firmy braci). Pomimo iż rozgrywka przypominała Atic Atac, co kilku dziennikarzy uznało za odtwórczość, to technicznie jakość wykonania po raz kolejny pokazała innym grom ich miejsce z tyłu szeregu. Kolory wręcz wylewały się z ekranu (na Spectrum!), a dżungla

miesięcznika jeszcze większą dyskusję. Dopiero jakiś czas później wyszło na jaw, że było to dobrze przygotowane fałszerstwo. Stamperowie, jak to Stamperowie, nigdy sprawy nie skomentowali, więc cała ta historia dla wielu fanów na zawsze pozostanie niedopowiedziana.

W kolejny rok Ultimate weszło z mocnym uderzeniem, wydając, oczywiście wyłącznie na ZX Spectrum, grę Atic Atac, która stała się dla tego komputera swoistym system-sellerem. Na ekranie działały się rzeczy niesłychane. Witła nas kolorowa i pełna detali grafika, jakiej nie miały inne 8-bitowe produkcje, zaskakująco przyzwoite efekty dźwiękowe (będące zwykle piętą achillesową „gumiaka”), a przede wszystkim wielkie pokłady grywalności. Zadanie stawiane przed graczem było proste - wydostać się z zamku pełnego przeciwników i zdradzieckich pułapek, wcielając się w jednego z trzech bohaterów: rycerza, maga lub... wieśniaka. Clou programu stanowiło zwiędzanie kolejnych pomieszczeń, odkrywanie tajnych przejść, znajdowanie użytecznych przedmiotów i unikanie wszędobylskich przeszkadzajek.

Premium



Od czasu wydania Sabre Wulf Ultimate zawsze przywiązywało wagę do wysokiej jakości swoich pudełkowych wydań. Były jak produkt klasy premium wyróżniające się na tle jednolitych plastikowych opakowań na kasetę. Dziś większość z ich gier można kupić na portalach aukcyjnych za w miarę rozsądne pieniądze i cieszyć się najlepszą możliwą klasyką na Spectrum.

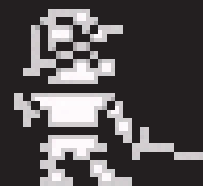
Pojawili się nawet bossowie pod postacią Drakuli i potwora Frankensteina. Od Atic Atac wprost nie można było się oderwać, a jego wielka popularność dotarła też do Polski, gdzie rozprowadzany na pirackich kasetach tytuł był obowiązkową pozycją wśród spectrumowców. Z historycznego punktu widzenia istotny jest również fakt, że w pierwszym numerze Bajtka wydrukowano mapę do gry, tym samym znacznie ułatwiając wędrówkę przez labirynt korytarzy.

Sabreman

Kiedy w pierwszych miesiącach 1984 roku rynek wyczekiwał kolejnego wielkiego hitu od Ultimate, firma nabrała wody w usta, tradycyjnie już nie zdradzając żadnych szczegółów co do dalszych swoich planów. Inni deweloperzy słusznie obawiali się Stamperów, wiedząc, że ci z pewnością ponownie szykują się do zawojowania rynku. Doszło nawet do tego, że brytyjskie Imagine, roszczące sobie prawa do bycia liderem branży, wynajęło prywatnego detektywa, który miał zdobyć informacje o nowych projektach Ultimate. Nie wiadomo, jak potoczyło się to śledztwo,



➤ Dżungla to nie miejsce dla mięczaków. Pająki, skorpiony, węże tylko czekają żeby z naszego bohatera uczynić sobie późną kolację. Sabre Wulf był diabelsko trudny.



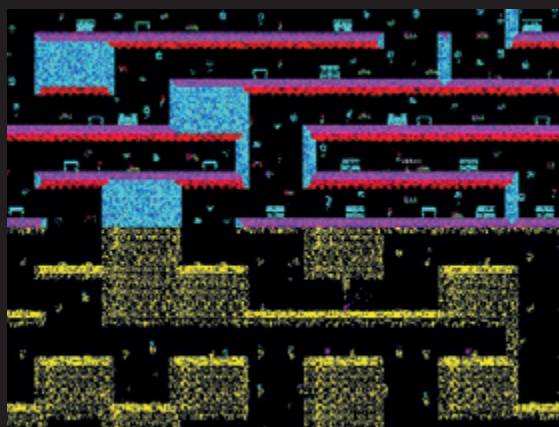
Pojawienie się Knight Lore wstrząsnęło rynkiem 8-bitowców. Efekt WOW tworzyła przede wszystkim niesamowita izometryczna oprawa, która działała na autorskim silniku Filmation, dzięki czemu gracze mogli dosłownie wtopić się w świat przygód poszukującego lekarstwa na kłętwe likantropii Sabremana. Główny bohater nie był już zlepkiem kilku pikseli, lecz przypominał postać wyjętą z kart komiksu, poruszającą się w pełnym detali otoczeniu. Mury zamku, portale, pułapki - to wszystko było wykonane z wielką dokładnością i tworzyło niesamowitą immersję. Pod względem mechaniki Knight Lore zmuszało do zmiany nawyków znanych z produkcji 2D, dodając między innymi cykl dnia i nocy, podczas którego Sabreman zmieniał swoją formę (z człowieka w wilkołaka i odwrotnie), co miało znaczący wpływ na sposób rozgrywki.

Z perspektywy czasu najbardziej niesamowite w tej historii jest to, że Knight Lore zostało napisane przez Stamperów jeszcze przed wydaniem Sabre Wulf! Mając gotową produkcję, bracia zdali sobie sprawę z tego, że rynek musi jeszcze na ich rewolucję trochę zaczekać. Sami przecież też mieli w zaledwie dwa tygodnie po premierze Underwulde...
Z perspektywy czasu najbardziej niesamowite w tej historii jest to, że Knight Lore zostało napisane przez Stamperów jeszcze przed wydaniem Sabre Wulf! Mając gotową produkcję, bracia zdali sobie sprawę z tego, że rynek musi jeszcze na ich rewolucję trochę zaczekać. Sami przecież też mieli w zaledwie dwa tygodnie po premierze Underwulde...
I, zgodnie z cytatem na początku artykułu, w niedługim czasie od premiery Knight Lore zaczęły pojawiać się tytuły wychodzące z rąk innych programistów, które mniej lub bardziej rozwijały ideę gier izometrycznych. Batman, Movie, Great Escape czy Fairlight - każdy z nich otrzymał swój kawałek tortu.

➤ Underwulde stanowiło nie tylko inspirację dla tytułów firmy Mikro-Gen, lecz również dla Starquake'a.

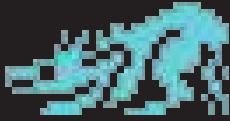
w żadnym innym tytule nie wyglądała bardziej sugestywnie. Jeżeli ktoś wykazał się małą zręcznością oraz ogromnymi pokładami cierpliwości, dając tym samym radę ukończyć grę, to trafił na tajemniczą wiadomość, że przygodę będzie mógł kontynuować w Underwulde. To była dyskretna zapowiedź kolejnego tytułu, na który przyszło graczom poczekać do grudnia 1984 roku. Tym razem Sabreman trafił do ponurego zamczyska, z którego musiał uciec poprzez astronomiczną wręcz liczbę 597 ekranów (z pomocą ponownie przyszedł Bajtek, drukując na swoich stronach dużą mapę). Underwulde było klasyczną platformówką 2D z jednym nowym elementem, jakim była grawitacja. Każdy nierozważny skok czy kolizja z przeciwnikiem spychały bohatera niżej, do podziemi zamku, utrudniając tym samym dotarcie do kluczowych przedmiotów.

To był kolejny tytuł Stamperów, który potwierdzał, że ich gry można było kupować w ciemno. Ale nikt nie spodziewał się, że najlepsze miało dopiero nadejść. I to zaledwie dwa tygodnie po premierze Underwulde...



➤ W zamku Underwulde bardzo łatwo było się zgubić. W końcu w grze było prawie 600 „ekranów” i każdy z nich wymagał sporej uwagi.



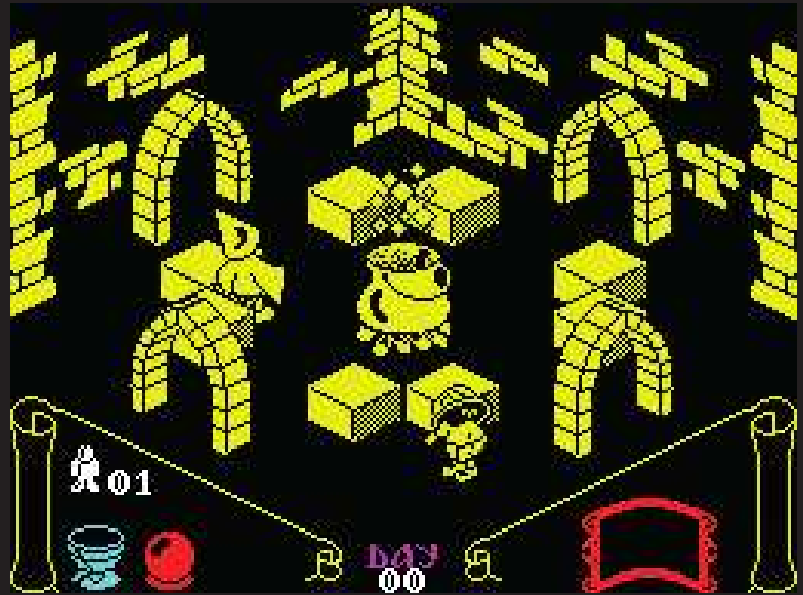


Seria Pendragon

Rok 1984 był dla Ultimate ważny jeszcze pod jednym względem – rozszerzenia katalogu gier na kolejny popularny komputer. O ile posiadacze Spectrum czuli się rozpieszczani, o tyle commodorowcy musieli z zazdrością patrzeć, jak Sabreman płynie na fali sukcesu (Sabre Wulf i Underwulde skonwertowała dopiero później firma Firebird). Dlatego też właściciele „komody” pod koniec 1984 roku dostali własną ekskluzywną serię Sir Arthur Pendragon. Co ciekawe, chociaż wydano ją pod szyldem Ultimate, to wbrew powszechnej wtedy opinii Stamperowie nie byli za nią bezpośrednio odpowiedzialni. Zresztą przez wiele lat stanowiło to zagadkę, ponieważ nigdzie w grze nie pojawiały się nazwiska jej twórców. Dopiero w 2001 roku kilku dociekliwych fanów dotarło wreszcie do właściwych autorów, czyli braci Thomasa i Dave’a Thompsonów. W czasach świetności 8-bitowców byli oni wolnymi strzelcami (lub jak kto woli – sypialnianymi programistami), w domowym zaciszu tworzącymi konwersje gier na zlecenie dużych wydawców. Ponieważ szybko rozwijali swoje programistyczne zdolności, nadszedł czas na napisanie własnej, oryginalnej gry. Tak narodził się The Staff of Karnath, który opowiadał o przygodach awanturnika Sir Arthura, przemierzającego ponure zamczysko w poszukiwaniu magicznych przedmiotów, dzięki którym mógł ujarzmić moc tytułowej laski zamkniętej w antycznym obelisku. Historyjka nie odbiegała od tego, co można było znaleźć w dziesiątkach tytułów z tamtego okresu, dlatego też Thompsonowie postawili na dopieszczenie strony wizualnej, łącząc tradycyjne 2D z widokiem izometrycznym. Bracia mocno pracowali nad drobnymi graficznymi detalami,

✦ Nawet zatwardziali fani innych komputerów musieli przyznać, że Knight Lore to przełomowy tytuł. Prawdziwy kamień milowy w historii gier wideo.

✦ Seria Pendragon to prezent na otarcie łez dla posiadaczy C64 po tym, jak ominęło ich Knight Lore.



wyciskając z C64 naprawdę wiele i tworząc jedną z najładniejszych produkcji A.D. 1984. Kiedy gra była wreszcie gotowa, wysłali ją do kilku wydawców, licząc na to, że niebaalna oprawa i techniczne dopracowanie zwróci na siebie uwagę. W najśmielszych oczekiwaniach nie przypuszczali, że to właśnie Ultimate zgłosił się do nich jako pierwsze. Thompsonowie, którzy byli pełni podziwu dla przygód Sabremana, mogli spełnić swoje marzenie i współpracować z jednym z najlepszych brytyjskich deweloperów. Jakby było im mało wrażeń, Tim Stamper osobiście się do nich pofatygował, aby omówić szczegóły wydania gry oraz kolejnych części, jeśli oryginał odniesie sukces. Dalej poszło już z górki. The Staff of Karnath okazał się wielkim hitem, zgarniając noty w okolicach 90%, a przez

poczytny Zzap!64 został nawet uznany za najlepszy tytuł 1984 roku z gatunku action adventure. Redakcja Personal Computer Games ogłosiła też konkurs na najlepsze rozwiązanie gry, w którym można było wygrać specjalne trofeum. Nagrodę otrzymał niejaki Matthew Porter, a cenna zdobycz do dziś stanowi wielką wartość wśród kolekcjonerów retro.

Natychmiast rozpoczęto prace nad sequelem Entombed, w którym Sir Arthur wyruszał do Egiptu w poszukiwaniu grobowca faraona. Schemat gry był podobny do poprzednika i nadal trzeba było nie tylko machać joystickiem, ale również wysilić szare komórki w trakcie rozwiązywania licznych zagadek. Po raz kolejny produkcja braci Thompsonów błyszczała na tle konkurencji zarówno oprawą, jak i czystą przyjemnością płynącą z zabawy. Entombed stał się najlepiej sprzedającym się tytułem Ultimate na C64, niesamowicie wysoko windując oczekiwania co do kolejnej części. Trzecia odsłona przygód Sir Arthura o tytule Blackwyche wylądowała na półkach sklepowych zaledwie pół roku później, przenosząc akcję na majestatyczny galeon nawiedzony przez duchy jego załogi, gdzie nasz niezłomny bohater ratował duszę kapitana.

Przygoda



Knight Lore przez prawie rok było wyłącznym tytułem na Spectrum. Pod koniec 1985 roku Ultimate zleciło osobom z zewnątrz konwersje na inne komputery, dzięki czemu gra pojawiła się również na BBC Micro, MSX, a później na Amstradzie. Ciekawostką jest też wersja na małe Atari stworzona w 2008 roku przez kilku naszych rodzimych zapaleńców.

W Blackwyche główny bohater zgubił swój niebieski dres i przywdział czarny płaszcz, przez co wyglądał jak hrabia Dracula.



Pierwotnie scenarią gry miały być mroczne podziemia pełne maszkar i zdradliwych pułapek, ale ostatecznie o zmianie koncepcji zarządził przypadek. Dave Thomas podczas wakacji w brytyjskim Portsmouth zwiedzał zacumowany w porcie statek HMS Victory z XVII wieku, który tak mu się spodobał, że stał się głównym tłem przygody. Niestety Blackwyche nie zachwyciło, stając się największym rozczarowaniem z dotychczas wydanych tytułów Ultimate. Noty w okolicach 50% oznaczały żółtą kartkę dla wydawcy, co - jak wkrótce się okazało - nie stanowiło dostatecznego ostrzeżenia. Ostatnie spotkanie z Sir Arthurem w grze Dragon Skulle (grudzień 1985) było jeszcze większym komercyjnym niewypałem, co jest o tyle dziwne, że gra oferowała ciekawszą rozgrywkę niż poprzednik. Widocznie rynek oczekiwał dużo dalej idących zmian.

Izometria

W międzyczasie Stamperowie kuli żelazo póki gorące, racząc graczy produkcją Alien 8 (marzec 1985), w której główną rolę dostał znany z wcześniej wydanego Pssst robot Robbie. Wprawdzie gra wyglądała jak Knight Lore w kosmosie, w którym mury zamku zastąpiła stacja kosmiczna, ale oceny i reakcje graczy pokazały, że ta sama formuła ponownie się sprawdziła. Warto w tym miejscu dodać, że po raz ostatni. Tradycyjnie już oczekiwaniu na kolejny tytuł od Ultimate

towarzyszyła euforia i krążące w prasie plotki o nowych przygodach Sabremana. Kiedy w sierpniu 1985 roku Stamperowie pokazali kolejny izometryczny tytuł Nightshade, pojawiło się pewne rozczarowanie. Zamiast znanego wszystkim podróżnika, pierwsze skrzypce grała nowa postać bezimiennego rycerza, a scenariusz i mechanika były podobne do tych z Knight Lore. Ponownie osiã historii była kłątwa, od której tym razem trzeba było uratować mieszkańców pewnej średniowiecznej wioski, więc nawet jak na ówczesne standardy zaczęło to pachnieć odgrzewanym kotłem. Jakby na przekór zawiedzionym graczom, recenzenci wystawiali grze noty idealne (91% w czasopiśmie Crash i 100% w Your Sinclair), szczególnie podkreślając zarówno walory drugiej wersji pozwalającego na scrolling ekranu silnika Filmation, jak również dodanie kolorów, przez co gra, w przeciwieństwie do poprzedników, nie była już monochromatyczna. Tym niemniej wydanie Nightshade stanowiło punkt kulczywy historii Ultimate.

Nieco lepiej poradził sobie Gunright (styczeń 1986), trafiając do klientów swoim westernowym klimatem. Oto jako szeryf miasteczka w Arizonie pilnowaliśmy porządku i sejfu w banku przed zakusami lokalnych bandytów. Ponownie w widoku izometrycznym i na mechanice silnika Filmation II, z tą różnicą, że zamiast rozwiązywania puzzli było dużo więcej akcji.

W Nightshade wykorzystano ulepszoną wersję silnika Filmation.

Tytuł Alien 8 brzmiał trochę tak jakby gra nawiązywała do filmu „Obcy”. Tymczasem była to wesoła produkcja z robotem w roli głównej.



Zagadki



Gry od Ultimate były bardzo popularne także w Polsce.

Oczywiście mowa tu o pirackich kopiach, ponieważ w latach osiemdziesiątych nikomu nie śniły się oryginalne wydania. Redakcja Bajtka ochoczo drukowała opisy i mapy do kolejnych tytułów Stamperów. Doczekaliśmy się solidnej pomocy do Atic Atac, Underwulde, Alien 8, Nightshade i Gunrighta.

Okres wydania Gunright był czasem, kiedy Chris i Tim zaczęli rozglądać się za nowymi wyzwaniami. Szczególnie zainteresowała ich konsola NES, która zdawała się wkraczać w swój najważniejszy okres istnienia, głównie na rynku japońskim i w USA. Szybkie decyzje organizacyjne doprowadziły do sprzedaży marki Ultimate brytyjskiemu U.S. Gold oraz powołania do życia nowej firmy Rare. Ale zanim to nastąpiło, Stamperowie zdążyli jeszcze wydać pod starym szyldem grę Pentagram. Ku uciesze graczy Sabreman powrócił w czwartym odcinku swoich przygód, tym razem przywdziewając szaty maga i zapuszczając długą brodę. Stał się uaktywnić pięć obelisków wpisanych w tytułowy pentagram. Bracia próbowali wyciągnąć różne



elementy ze swoich poprzednich tytułów i połączyć je w jedną całość. Wyszła z tego dosyć dziwna gra, w której zagadki były bardzo trudne, wręcz nielogiczne, a oryginalna instrukcja zamiast pomagać, wprowadzała w kilku miejscach w błąd. Skomplikowanie zabawy spowodowało, że tylko nieliczni dali radę wykonać zadanie powierzone Sabremanowi. Czyżby tak miał wyglądać koniec kultowej postaci? Niekoniecznie. Podobno Ultimate miało w zanzardzu jeszcze jedną produkcję...

Tajemnica Mire Mare

Ten niewydany nigdy tytuł stał się wśród spectrumowej braci prawdziwym świętym Graalem i przez lata obrósł w różne niesamowite historie. To miało być ostatnie spotkanie z Sabremanem, wielkie pożegnanie z serią i samym ZX Spectrum. Najwięksi fani od trzydziestu lat szukają odpowiedzi na pytanie, co tak naprawdę stało się z potencjalnie najlepszą produkcją od braci Stamperów. Najbliższy trop prowadzi do wywiadu przeprowadzonego na portalu Ultimate-Wurldz z osobą będącą swego czasu w bliskich kontaktach z deweloperem. Przekazane przez nią informacje dotyczące działalności Ultimate trzymały się kupy, a najistotniejsze było to, co powiedziała o Mire Mare. Gra była w trakcie tworzenia i w mechanice miała przypominać Sabre Wulf z grafiką 2D wyciskającą z „gumiaka” ostatnie soki. Prace wstrzymano w momencie, w którym U.S. Gold przejęło Ultimate i planowało wydać

■ Kto nie lubił przebierać się za kowboja na szkolną zabawę? Zagrać w Gunfrighta to jak spełnić swoje marzenia o roli szeryfa na Dzikim Zachodzie.

Legenda



■ **Od wielu lat kolejni dziennikarze próbują dotrzeć różnymi kanałami do Stamperów, chcąc przeprowadzić z nimi obszerny wywiad. Niestety bezskutecznie. Bracia nie pojawiają się też na żadnych imprezach retro, nawet tych największych, nie udzielają się w internecie ani żadnym innym medium.**



■ Ostatnia wielka rola Sabremana w Pentagramie.

Xbox One otrzymał wspaniałą kolekcję gier Stamperów. Rare Replay to 30 hitów Ultimate.

wszystkie ich nowe produkcje pod marką KIXX, czyli w tak zwanej wersji budżetowej. Chris i Tim nie chcieli przystać na takie warunki, które godziły w ich wizję wydania finalnego hitu w formie ekskluzywnej. Zresztą sam projekt grafiki, która miała znaleźć się na opakowaniu, został od nich wyciągnięty przez dziennikarza z Your Sinclair i kilka lat temu udostępniony w internecie. Widać, że pozostał w duchu poprzednich gier Brytyjczyków, przedstawiając napis Mire Mare, eksplozję wulkanu i unoszącego się nad nim feniksa. Podobne elementy można znaleźć na mapie dołączonej do zbiorczego wydania produkcji Ultimate Collected Works, które sprzedawano w 1987 roku. Przedstawiono na niej wszystkie światy, jakie odwiedzał Sabreman, oraz tajemniczą lokację Dark Mountains z posępными górkami szczytami i wulkanem, gdzie upatrywano miejsca ostatniej przygody naszego bohatera. Zresztą po ukończeniu Knight Lore napisy końcowe dawały jasno do zrozumienia, że jedną z kolejnych wypraw będzie

właśnie Mire Mare. Oliwy do ognia dolewają Stamperowie, którzy oczywiście nigdy się w tej sprawie nie wypowiedzieli. Wielu pracowników Rare, współpracujących z braćmi przez kolejne lata, zadawało im pytanie, czy ta gra istnieje ukryta gdzieś głęboko w szufladzie. I podobno zawsze padła jakaś wymijająca odpowiedź.

Ultimate zakończyło działalność pod koniec 1987 roku, już bez udziału Stamperów wydając Martianoids i Bubblera. Firma do końca pozostała wierna maszynom 8-bitowym, szerokim łukiem omijając nową generację komputerów. Brytyjczycy pozostawili po sobie piękny rozdział historii gier komputerowych, ale też kilka niedopowiedzianych spraw, na których wyjaśnienie czekamy od lat. Na szczęście Chris i Tim nie opuścili branży. Naturalną kontynuacją wysokiej jakości ich produkcji było Rare, spod którego skrzydeł wyszły takie gry jak Battletoads, Donkey Kong Country czy Goldeneye, ale to już materiał na zupełnie inny, równie obszerny artykuł. ■

COMMANDOS

I JEGO MAŁE WOJNY

Spektor

Kto z nas nie chciałby wcielić się w alianckich bohaterów z filmów takich jak „Parszywa dwunastka” czy „Działa Navarony”? Commandos umożliwił to na niespotykaną skalę i przyczynił się do powstania kilku innych, podobnych tytułów.

Commandos to wręcz podręcznikowy przykład na to, jak stworzyć nowatorską, chwaloną ze wszystkich stron grę i zarazem jak w prosty sposób pogrzebać jej potencjał. Zacznijmy jednak od początku. Mamy drugą połowę lat dziewięćdziesiątych, kiedy na rynku królują nowe generacje strategii i gier RPG. W 1996 roku Carlos González założył w Hiszpanii firmę Pyro Studios, której głównym zadaniem było tworzenie wysokiej jakości gier wideo. Żeby zaistnieć na światowym rynku, postanowił wbić się w panujący trend. Jednak samo stworzenie klasycznego RPG albo gry RTS nie wystarczyło. Gra musiała oferować coś więcej.

PARSZYWA SZÓSTKA

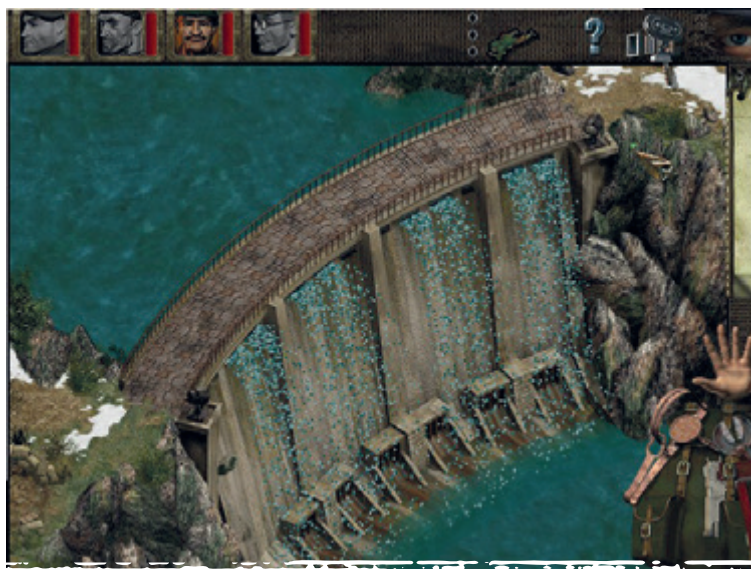
Commandos: Behind Enemy Lines ukazał się 31 lipca 1998 roku przy współpracy z Eidos Interactive. Na sukces gry złożyły się przede wszystkim dwa elementy: osadzenie jej w realiach II wojny światowej i nowatorski system rozgrywki. Obejmowaliśmy dowodzenie

Zadania w grze były bardzo urozmaicone i odsyłały nas do różnych lokacji. Większość misji pozwalała nam poczuć się jak dowódcy prawdziwego oddziału komandosów.

Start



Pierwsza odsłona serii Commandos była chwalona za znakomitą oprawę graficzną i wciągającą rozgrywkę. Twórcom dostało się jednak za wysoki poziom trudności.



nad zespołem sześciu brytyjskich komandosów, z których każdy specjalizował się w realizacji konkretnych zadań. Zielony Beret był typowym zabijaką. W przeszłości ukarany za pobicie oficera, w grze prezentował swój talent na napotkanych żołnierzach Wehrmachtu. Mieliśmy też plecionurka niezawodnego w wykonywaniu misji wodnych, saperę

szybko eliminującego ładunki wybuchowe, kierowcę, snajpera i szpiega. W grupie stanowili wielką siłę. Czekaliśmy na nas 20 misji, w ramach których zaglądaliśmy w różne rejony konfliktu – od lodowatej Norwegii po gorącą Afrykę Północną. Gra zachwycała dopieszczoną grafiką przedstawioną w rzucie izometrycznym umożliwiającym dokładny ogląd obszaru działania.

W grze należało unikać wzroku przeciwników – zwłaszcza tych zmotoryzowanych.



Twórcy całej ten wojenny krajobraz przygotowali szeregiem nawiązań do hollywoodzkich filmów wojennych. „Komandos z Navarony”, „Tylko dla Orłów”, „Most na rzece Kwai” – niektóre z zadań zostały żywcem wyjęte z tych kultowych produkcji. Z tą różnicą, że tym razem to właśnie my reżyserowaliśmy cały ten spektakl.

I tu przechodzimy do samej mechaniki. Recenzenci chwaliący grę w 1998 roku mieli spory problem ze znalezieniem dla Commandosa odpowiedniej szufladki. Gracz w równym stopniu musiał wykazać się zarówno strategicznym sprytem, jak i umiejętnościami zręcznościowymi. A do tego całość rozgrywała się w czasie rzeczywistym, a nie w systemie turowym, jak w przypadku podobnego pod wieloma względami Jagged Alliance. Zadaniem gracza było nie tylko kierowanie jednostek w odpowiednim miejscu i wykonywanie konkretnych czynności w taki sposób, aby nie podnieść alarmu, ale także konfrontacja z przeciwnikiem o bardzo rozwiniętej sztucznej inteligencji. Każdy z wrogich żołnierzy miał konkretne pole widzenia. Jeśli zauważył jednego z naszych komandosów, podbiegał, atakował i ostrzegał towarzyszy. Reagował także wtedy, gdy zauważył zwłoki lub usłyszał hałas.

Porównując Commandosa do Jagged Alliance, warto podkreślić, że ta pierwsza gra polegała głównie na unikaniu walki, podczas gdy druga wręcz przeciwnie.



Wszystko to tworzyło bardzo spójną, piekielnie trudną, a zarazem niezwykle grywalną produkcję. Zresztą prawdziwe piekło poziomu trudności nadeszło z wydanym rok później samodzielnym dodatkiem Beyond the Call of Duty. Zawarto w nim 8 misji, z pozoru będących zwykłym rozwinięciem „jedyńki”. W rzeczywistości były znacznie trudniejsze i wymagały prawdziwego wojskowego przeszkolenia. Nie zmieniło to jednak faktu, że do 2000 roku sprzedano milion egzemplarzy Commandosa. Jak na debiutanckie i stworzone za niewielkie pieniądze dzieło młodego studia, był to znakomity wynik. Pozwolił Pyro Studios na potrojenie zatrudnienia w firmie do stu osób, które szybko zakasały rękawy i zabrały się do pracy nad kontynuacją serii.

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
mając zastrzeżenie

©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

UDANY SEQUEL

Oczekiwania były spore: „Oczywiście, że czujemy dwudziestokrotnie większą presję niż w przypadku części pierwszej, ale tym razem dysponujemy pięciokrotnie większym budżetem. Commandos 2 nie ma nic wspólnego z oryginałem. Zastosowaliśmy nowe rozwiązania graficzne, nowy silnik i zupełnie nowy styl rozgrywki” – mówili w wywiadach twórcy, jednocześnie zaostrożając apetyt. Gotowa produkcja, która trafiła na rynek 20 września 2001 roku, potwierdziła zwłaszcza dwie pierwsze zapowiedzi. Korzystająca z silnika 3D gra przeskoczyła oryginał kilkukrotnie, szczególnie jeśli chodzi o wygląd i rozmiar lokacji, sposób poruszania się postaci, efekty pogodowe czy walkę. W ślad za zmianami wizualnymi poszedł też znacznie bardziej rozbudowany scenariusz.

Stworzono o wiele bardziej urozmaicone, a przy tym bardzo realistyczne lokacje. Postawiono także nacisk na skradankowy sposób wykonywania misji. W tym celu wprowadzono także dwóch nowych bohaterów: złodzieja Lupina i szpiega Natashę. Oboje pojawiali się już w pierwszej misji, w której naszym zadaniem było zdobycie ukrytej



✚ Jedną z misji w Commandosie 2 rozgrywała się we wnętrzu jednej z takich oto maszyn.

✚ Commandos to nie tylko gratka dla fanów taktycznych wyzwań, ale także miłośników militariów. W grze wiernie odtworzono maszyny i obiekty z tamtych lat.

Commandos 2 podarował graczom wszystko to, na co czekali, a zwłaszcza walki wewnątrz budynków.



w bazie niemieckich U-Bootów Enigmy. Następnie nasi szpiegowie odpływali na pokładzie jednej z łodzi i trafiali na ogarnięty wojną obszar Pacyfiku. Po przygodach w Tajlandii i Indonezji wracaliśmy, by wesprzeć swoich podczas lądowania w Normandii. Finał rozgrywał się w Paryżu u stóp Wieży Eiffla.

Gracze nie mogli narzekać na nudę. Zwłaszcza że twórcy znacznie rozszerzyli zakres umiejętności każdego z bohaterów, co znacznie urozmaiciło rozgrywkę. Komandosi mogli korzystać z uzbrojenia i mundurów wroga, zwiększyła się także ilość przedmiotów, którymi mogliśmy wpływać na przeciwników. Dzięki temu gra zbierała równie sporo pochwał, co pierwsza część. Krytyka dotyczyła przede wszystkim wysokiego poziomu trudności, odczuwalnego zwłaszcza w przypadku słabych portów gry na konsole PS2 i Xbox.

Sequel



Commandos 2 miał wszystko to, czego potrzebuje udany sequel – jeszcze lepszą grafikę i scenariusz, a także masę zupełnie nowych rozwiązań. Głównym autorem gry znowu był Gonzalo Suárez Girard.

✚ Pamiątkowe zdjęcie wykonane gdzieś na przedmieściach wojennej Francji.



NA TROPIE PRZYGODY!

Świat pomiędzy życiem i śmiercią



SILENCE

ZAMÓW NA
CDP.PL/NA-TROPIE-PRZYGODY



© 2016 DAEDALIC ENTERTAINMENT GMBH I LOGO DAEDALIC SĄ ZNAKAMI HANDLOWYMI DAEDALIC ENTERTAINMENT GMBH. SILENCE I LOGO SILENCE SĄ ZASTRZEŻONYMI ZNAKAMI HANDLOWYMI DAEDALIC ENTERTAINMENT GMBH. WSZELKIE PRAWA ZASTRZEŻONE.

REKLAMA

ZAGRAJ
W NAJLEPSZE
PRZYGODÓWKI
SEZONU

PATRONI MEDIALNI

Fantastyka PIXEL



Desperados, mimo dość topornego wykonania, znakomicie przenosił założenia Commandosa na grunt Dzikiego Zachodu.

Niestety druga część, choć ciekawsza od strony wizualnej, miała bardzo niedopracowaną fabułę.

Miejmy nadzieję, że studio odpowiedzialne za Shadow Tactics weźmie kiedyś na warsztat świat szeryfów i kowbojów.



NAŚLADOWCY

Przed premierą trzeciej części gry Pyro mogło pochwalić się trzema milionami sprzedanych egzemplarzy Commandosa. Jednocześnie firma zaczynała powoli czuć na plecach oddech konkurencji. Mniej więcej w okolicach wydania sequela jak grzyby po deszczu zaczęły pojawiać się mniej lub bardziej udane gry mechaniką przypominające Commandosa, chociaż osadzone w zupełnie innych realiach.

Dotyczy to zwłaszcza produkcji niemieckiego studia Spellbound (obecnie Nordic Games) znanego między innymi z serii Airline Tycoon. Twórcy postanowili zainspirować

się rozwiązaniami Pyro Studios i stworzyć własnego Commandosa w klimacie Dzikiego Zachodu. Tak powstał wydany w 2001 roku Desperados: Wanted Dead or Alive - gra wizualnie znacznie odstająca od drugiej, a nawet pierwszej części Commandosa, ale dająca równie sporo zabawy. Jej akcja rozgrywała się pod koniec XIX wieku w Nowym Meksyku. Dowodziliśmy sześcioc osobowym zespołem, na czele którego stał rewolwerowiec John Cooper, który musiał dopaść terroryzującego okolice gangstera El Diablo - postać pojawiająca się w komiksach jeszcze w latach siedemdziesiątych.



✚ Robin Hood: Legenda Sherwood świetnie oddawał klimat czasów bohatera. Autorzy ze Spellbound Entertainment wcześniej pracowali przy Desperados, a potem dali się namówić na realizację Arcania: Gothic 4.

SNAJPER ZE STALINGRADU

Widząc, jak konkurencja próbuje sama ugryźć kawałek wypracowanego przez siebie tortu, twórcy zdawali sobie sprawę z tego, że trzecia część Commandosa musi przypominać o tym, kto jest prawdziwym królem taktycznych strategii zręcznościowych. Znow, podobnie jak w części drugiej, zgodnie z zapowiedziami wszystko w grze miało być nowe. Prawie całkowicie przebudowany silnik gry pozwolił na zwiększenie liczby wrogów na ekranie, jeszcze efektowniejsze i większe eksplozje oraz bardziej realistyczne efekty pogodowe. Całkowicie przebudowano moduł odpowiedzialny za wygląd wnętrza, co pozwoliło na wprowadzenie większej ilości zadań rozgrywanych w budynkach.

Największą zmianę anonsowano jednak w samym modelu rozgrywki, który tym razem miał kłaść mniejszy nacisk na elementy taktyczne, a większy na akcję: „Do tej pory szukaliśmy inspiracji w znanych bitwach i filmach związanych z II wojną światową, a następnie przekładaliśmy je na mapy w naszych grach. Tym razem chcieliśmy podarować graczowi bardzo mocne doświadczenia” – mówił w wywiadach Perez Dolset, główny projektant Commandosa 3. W tym celu wprowadzono prostą zasadę. O ile we wcześniejszych odstonach każdą misję wykonywano mniej więcej podobnie, tym razem akcja miała zmieniać się dynamicznie, nie pozwalając na schematyzm. W tym celu wprowadzono jeszcze bardziej rozbudowane misje rozgrywane na czas czy bossów (jednym z nich był snajper czający się w ruinach Stalingradu).



✚ 40 urozmaiconych misji, rozgrywanych z udziałem wielu bohaterów, zadowoliło nawet najbardziej wybrednych graczy.

Desperaci



Sława serii Desperados zatrzymała się na części pierwszej, która zachwyła całą światną fabułą, dialogami i ogólnym klimatem. Chwalono ją także za bardzo wysoki poziom SI przeciwników. Głównym programistą był niemiecki weteran Armin Gessert (1963-2009).

W grze czekało na nas aż 25 urozmaiconych misji, z których każda odślaniała kolejne karty historii. Sam finał był dość zaskakujący. Mimo niedociągnięć technicznych gra mocno broniła się fabułą i klimatem.

Spellbound widząc, że Desperados zaskoczył całkiem nieźle, postanowiło jak najwięcej wycisnąć nie tylko z fali popularności gry, ale także samego Commandosa. W 2002 roku zaproponowało kolejny nowy tytuł mechaniką nawiązujący do serii Pyro, ale tym razem

garściami czerpiący z historii o Robin Hoodzie. Mowa oczywiście o grze Robin Hood: Legenda Sherwood, w której pojawiła się cała plejada bohaterów związanych z kultową historią leśnego rozbójnika takich jak Mały John czy Braciszek Tuck. Tym razem na gracza czekała świetna fabuła i aż 40 zróżnicowanych i doprawionych zabawnymi dialogami misji. Desperados natomiast doczekał się w 2006 i 2007 roku dwóch kontynuacji: Desperados 2 i Helldorado, jednak ciężko uznać je za udane.

NA TROPIE PRZYGODY!
PREMIERA: PO CZĄTEK 2017



Ekwipunek w Commandosie pozwalał na przechowywanie głównie rzeczy pierwszej potrzeby takich jak apteczka czy paczka granatów.

Zmiana gatunku nie wyszła Commandosowi na dobre. Wyszedł z tego słaby i mało charakterystyczny FPS.



Commandos 3: Destination Berlin ukazał się 15 października 2003 roku i okazał się być bardzo dobrą grą, choć czuć było lekkie zmęczenie materiału. Sama rozgrywka nie była tak rewolucyjna, jak zapowiadano, sytuację utrudniał też brak skrótów klawiszowych, które pozwalałyby na szybką akcję bez konieczności szukania konkretnych komend na ekranie. Commandos 3 był jednocześnie pożegnaniem z serią w takim kształcie, w jakim ją do tej pory znaliśmy. Przyszłość miała przynieść bardzo radykalne zmiany.

Można zastanawiać się, dlaczego Pyro - widząc, jak świetnie poradziły sobie wersje Commandosa na Dzikim Zachodzie i w średnio-wiecznej Anglii - nie spróbowało

odświeżyć serii poprzez umieszczenie jej w jakimś nowym, dającym spore pole do popisu czasie historycznym. Zamiast tego twórcy postawili na rozwiązanie z góry skazane na porażkę. Oto zespół, który przez blisko 10 lat tworzył taktyczną strategię, postanowił wydać nowego Commandosa w formie pierwszoosobowej strzelanki, wprowadzając fanów serii w niezłą konsternację.

Piąta odsłona serii Commandos: Strike Force ukazała się w 2006 roku i wypadła bardzo słabo na tle silnej konkurencji w postaci Medal of Honor i Call of Duty. Charakter misji pozostał ten sam i wciąż ważne były elementy skradankowo-szpiegowskie, ale całość była po prostu zupełnie inną grą, w dodatku słabo wykonaną. A wystarczyło, wzorem serii Total War, wykorzystać sprawdzone rozwiązania i przenieść je w inne realia historyczne. Starożytny Rzym, czasy muszkietierów, współczesne konflikty - tematów wartych poruszenia było naprawdę wiele. Dobrym przykładem jest recenzowana w bieżącym numerze gra Shadow Tactics: Blades of the Shogun, która - czerpiąc garściami z Commandosa - przenosi graczy do Japonii czasów samurajów. Idealne lekarstwo dla tęskniących za klasyczną serią Pyro. ■



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.

REKLAMA

ZAGRAJ
W NAJLEPSZE
PRZYGODÓWKI
SEZONU

PATRONI MEDIALNI

Fantastyka PIXEL



DESERT STRIKE

Styczeń 1991 roku. W dzienniku telewizyjnym pokazują materiał o rozpoczętej w Zatoce Perskiej operacji Pustynna Burza. Na ekranie przelatują formacje F-15, czołgi Abrams oddają salwy w kierunku pozycji irackich, a na morzu porządku pilnuje majestatyczny lotniskowiec.

■ Marcin Kiendra

Wpatrywałem się w ten pokaz siły z opadniętą szczęką. Dla mnie, dzieciaka w środku podstawówki, widok miażdżących nieprzyjaciela amerykańskich cudów techniki spowodował, że natychmiast zapragnąłem wcielić się w rolę żołnierza, czołgisty czy pilota, byle tylko móc wykonywać podobne misje poza liniami wroga.

Wojna, chociaż z oczywistych względów jest tragedią, paradoksalnie od zawsze dobrze sprzedawała się pod postacią gier wideo. I tak też było w przypadku kolejnego konfliktu na Bliskim Wschodzie. Jako pierwszy do przedstawionych wydarzeń nawiązywał zręcznościowy tytuł na konsolę NES, Operation Secret Storm, gdzie jako komandos szukaliśmy broni chemicznej ukrytej przez Saddama Husseina (którego podobizna znalazła się nawet na okładce gry). Następnie nadleciał symulator F-117A od MicroProse pozwalający w jednym ze scenariuszy rozgrywać misje nad terytorium Zatoki Perskiej. Dokonując nalotów na rafinerie czy centra dowodzenia, każdy mógł poczuć się jak pilot samolotu z technologią stealth, o której krążyły legendy, czasem mocno przez nastoletnie umysły koloryzowane.

Pojawiło się również Fire Force z oklepanym schematem, w którym gracz jako jednoosobowa armia wycinał w pień zastępy irackich żołnierzy. Ale to wciąż nie było to, czego szukałem. Brakowało potężnego uderzenia; czegoś, co rzuciłoby mnie na podłogę. I wtedy, przeglądając cudem zdobyte czasopismo

■ Szarżowanie na pozycje nieprzyjaciela przyniosło opłakany skutek. Apache pada w płomieniach, zestrzelony przez artylerię przeciwlotniczą.



■ W tych barakach przetrzymywani są uwięzieni żołnierze koalicji. Celna seria rakiet w wieże strażnicze i możemy ratować naszych ziomków.



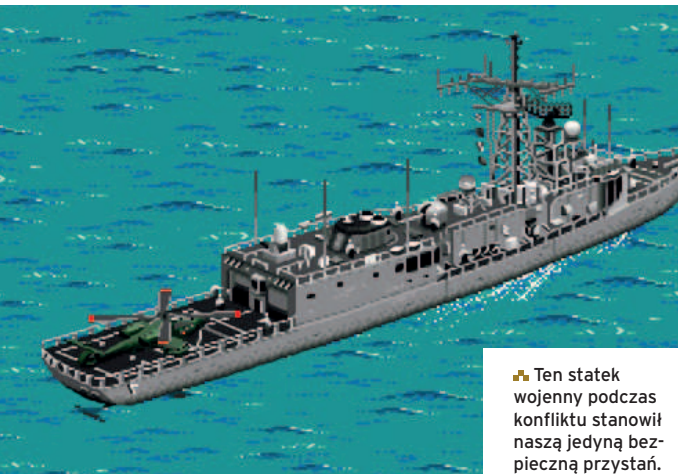
Sega Power, trafiłem na reklamę TEJ gry. Był na niej helikopter Apache, który odpalał pociski Hellfire na tle gigantycznej kuli ognia trawiącej stację radarową. Na dole kilka małych screenów i wielki napis: „Desert Strike: Return to the Gulf”. W tym momencie wiedziałem, że wspaniały świat elektronicznej rozrywki zmieni się na lepsze. Chociaż nie od razu...

Pierwotnie tytuł pisany był z myślą o nowej maszynie Segi, Mega Drive, co dla mnie z perspektywy typowego polskiego gracza oznaczało, że mogę pożegnać się

z marzeniami o potencjalnie najlepszej grze na świecie. Z odisseją przyszedł znajomy, który ową konsolę posiadał i u którego miałem możliwość zapoznać się z długo wyczekiwaną produkcją. Tak jak przypuszczałem, pochłonęła mnie bez reszty. Rozważałem nawet rozstanie z „Przyjaciółką”, byle zdobyć fundusze na Mega Drive i kartridż z Desert Strikiem. Koniec końców okazało się, że nie muszę wprowadzać w życie żadnych planów awaryjnych, ponieważ gra miała wkrótce zostać wydana także na Amigę. Ale zacznijmy od początku.

Konflikt w Beirucie

Desert Strike powstał pod skrzydłami Electronic Arts, a jego głównym twórcą był Mike Posehn - człowiek, który przygotował dla amerykańskiego giganta oprogramowanie biurowe GetOrganized! oraz Deluxe Video III. Wcześniej niespecjalnie interesował się grami wideo, ale pociągała go możliwość pracy nad wysokobudżetowym tytułem, w którym mógł wykazać się swoją znajomością programistycznych sztuczek.



➤ Ten statek wojenny podczas konfliktu stanowił naszą jedyną bezpieczną przystań.



➤ Amerykański posterunek na plaży. Zapasy broni i paliwa, a także zimnego piwa i chrupek.



➤ Bliskowschodni dyktator kreśli swoje plany podboju sąsiednich państw w Zatoce Perskiej.

Projekt zainicjował prezes EA Trip Hawkins, sugerując stworzenie gry ze śmigłowcem bojowym w roli głównej i jako luźną inspirację podsunął Posehnowi swój ulubiony tytuł na Apple II - Choplifter. W produkcji Broderbundu sterowaliśmy helikopterem, ratując więźniów z terenu wroga, co było polityczną aluzją do wydarzeń z 1981 roku związanych z kryzysem w Iranie, kiedy to zwolennicy Ajatollaha Chomejniego zajęli budynek amerykańskiej ambasady w Teheranie, przetrzymując w nim zakładników. Mike Posehn podchwycił ten pomysł, ale oczywiście chciał go rozwinąć w coś więcej niż typową strzelaninę z widokiem z boku. Zanim zabrał się za opracowanie mechaniki, wspólnie z Hawkinsem przygotowali odpowiednie tło fabularne. Pierwszy dokument z połowy 1990 roku opisujący założenia gry wskazuje, że nosiła roboczą nazwę Beirut Breakout i skupiała się na konflikcie libańsko-syryjskim, w którym gracz miał wcielić się w rolę pilota sił ONZ, ratując cywilów przed wojną. Tą ideę szybko zarzucono, tworząc koncepcję

blżej nieokreślonego państwa reżimowego w Zatoce Perskiej, które szykowało się do inwazji na swojego mniejszego sąsiada będącego w posiadaniu bogatych złóż ropy. Skojarzenia z Irakiem i Kuwejtem były oczywiste, chociaż jak twierdzi Hawkins, pomysł przyszedł im do głowy, zanim doszło w tamtym rejonie do konfliktu. Czarnym charakterem został generał Kilbaba będący archetypem bliskowschodniego dyktatora widzianego oczami amerykańskiego przemysłowca rozrywki. Nosił więc wojskowy mundur i czapkę, a oczy szaleńca skrywał za ciemnymi okularami. Ciągle coś wykrzykiwał i groził pięścią, wzywając do unicestwienia wrogów swojego kraju. Tych zresztą topił w balii pełnej wrzącej wody, co sugestywnie pokazywały scenki przerywnikowe. Gracze mieli zasiąść za sterami Apache'a - najważniejszego helikoptera szturmowego armii USA - z zadaniem powstrzymania zapędów dyktatora. Perspektywa siania zniszczenia z potężnego pokładowego arsenału zapowiadała się bardzo obiecująco.

Produkcja

Skoro Mike Posehn miał już przygotowany scenariusz niczym z filmu sensacyjnego, mógł zająć się ubraniem go w najlepszą grę akcji i zawojować rynek. Desert Strike od początku planowany był jako tytuł z grafiką w ujęciu izometrycznym, dzięki czemu otoczenie nabrało głębi. Główny bohater, czyli Apache, mógł poruszać się w każdym kierunku wirtualnego świata, który mocno

przypominał ogarnięty konflikt rejon Zatoki Perskiej. Posehn stworzył coś w rodzaju sandboksa rozgrywanego się na pustynnych terenach wypełnionych budynkami, pojazdami, a nawet małymi postaciami o wysokości kilku pikseli, które być może wyglądały zabawnie, dopóki nie okazało się, że ochoczo otwierają do nas ogień. Rozpoczynając pracę, EA zdecydowało o wykonaniu wszystkich modeli widocznych w grze jako fizycznych makiet o wielkości popularnych Matchboxów, a następnie sfotografowaniu ich z odpowiednich kątów celem przeniesienia do programu graficznego. W praniu wyszło jednak, że to zbyt żmudna metoda, a w dodatku część pojazdów nie wyglądała dobrze w formie swoich wirtualnych odpowiedników. Dlatego zdecydowano się na przygotowanie ich w programie do modelowania 3D i po uproszczeniach trafiły do świata gry, co wyszło znacznie lepiej.

Najbardziej czasochłonnym zajęciem było opracowanie fizyki lotu śmigłowca. Mike Posehn wykonał tę tytaniczną pracę samodzielnie, czego efektem było niezwykle intuicyjne sterowanie potężnym Apachem, który wykonywał nasze polecenia z niezwykłą gracją. Wyglądało to trochę tak, jakby symulację przeniesiono do świata zręcznościówek. W locie helikopter odpowiednio się przechylał i zachowywał pewną bezwładność charakterystyczną dla tego typu maszyn. Obserwowanie go w akcji stanowiło wykwinną ucztę dla oczu.

Dżungla



W sekwelu zwącam się Jungle Strike musieliśmy stawić czoła synowi generała Kilbaby, który sprzymierzył się z narkotykowym baronem. Szaleńcy wspólnie grożą detonacją ładunków nuklearnych na terenie USA. Głównym bohaterem gry został prototypowy śmigłowiec Comache, a w niektórych misjach można było dodatkowo używać motocykla, poduszki i samolotu F-117.



■ Zagrożenie
czaiło się z każdej
strony. Apache
pokonany rakieta
z ręcznej wyrzutni.



■ Gratulacje od samego prezy-
denta George'a Busha seniora
i jego małżonki (oraz ich psa).



Wspomniany wcześniej otwarty świat pozwolił na pewną dowolność w wykonywaniu powierzonych nam misji, chociaż zalecane było odhaczanie ich zgodnie z kolejnością na liście. Przykładowo zniszczenie stacji radarowych obniżało skuteczność wrogich wyrzutni raket, a dzięki złapanym naukowcom łatwiej było odnaleźć miejsce ukrycia broni biologicznej. Kto chciał rzucić się na głęboką wodę, mógł od razu dokonywać nalotów na najsilniej bronione punkty na mapie. W porównaniu z innymi grami poczucie swobody było wręcz niesamowite. Jeżeli już o misjach mowa, to dostaliśmy pełne odzwierciedlenie tego, co akurat działo się na Bliższym Wschodzie. Polowanie na wyrzutnie SCUD, ratowanie zestrzelonych pilotów, eskorta inspektorów ONZ czy poszukiwanie ciężarówek przewożących broń chemiczną zaspokajało młodzieńcze marzenia o karierze pilota Apache'a. I pomyśleć, że wystarczyły do tego 32 kolory w rozdzielczości 320x200 pikseli.

■ Dziennikarze donoszą o działaniach dzielnych amerykańskich chłopaków siejących zamęt w szeregach wojsk dyktatora.

■ Bitwa



AH-64 Apache po raz pierwszy pojawił się w grze komputerowej Tomahawk w 1986 roku. Przez kolejne lata występował głównie w symulatorach: Gunship (w tym znakomita wersja 2000), LHX czy Jane's Combat Simulations: Longbow. Złapał się też do tytułów czysto arcade'owych jak Seek and Destroy i Red Zone.

Działko kalibru 30mm, rakiety Hydra i naprowadzalne pociski Hellfire – oddano w ręce graczy.

Gorący towar

Wydaniu Desert Strike'a towarzyszyła nagonka dziennikarzy nazywających grę gloryfikacją wojny w Iraku oraz marną próbą dorobienia się na realnym konflikcie. Doszło nawet do pokazowego protestu przygotowanego przez grupę amerykańskich żołnierzy, którzy spalili kopie gry przed kamerami telewizyjnymi takich czołowych stacji jak CNN i BBC. Na szczęście klienci nie zaprzęтали sobie tym głowy i tłumnie wybierali się do sklepów po swoje egzemplarze. Podobnie dziennikarze branżowi nie szukali taniej sensacji i zgodnie wystawiali grze noty powyżej 90%, na które zresztą w pełni zasługiwała.

Tymczasem graczy w Polsce najbardziej interesowało to, kiedy nad Wisłę zawita wreszcie jedyna słuszna wersja na Amigę. Stało się tak w połowie 1993 roku i warto było poczekać, ponieważ gra była usprawnionym portem z Mega Drive i prezentowała się naprawdę wybornie. Na trzech dyskietkach można było upchnąć nieco więcej danych niż na kartridżu o pojemności 1 MB, co przełożyło się na bogatsze

detale, efektywniejsze eksplozje (ależ one cieszyły oko!) oraz kilka samplowanych okrzyków wydawanych przez biegające postacie. Kiedy sam odpalałem Desert Strike'a, zawsze towarzyszyły mi duże emocje. Grałem dosłownie całym ciałem, przechylając się na krześle, kiedy helikopter brał ostry nawrót, chowałem głowę przed nadlatującymi pociskami, a na mojej twarzy gościł szaleńczy uśmiech, kiedy działkiem pokładowym rozpruwałem nadbiegające piksele symbolizujące żołnierzy wroga. Dla domowników musiał być to zaiste dosyć osobliwy widok. Zresztą nie tylko ja nie mogłem oderwać się od gry. Desert Strike rozchodził się na giełdach jak świeże bułeczki i grali wtedy chyba wszyscy znani mi amigowcy, co z było słycać w dyskusjach „kto zaszedł dalej” i „jakie taktyki stosować”. Naczelne czasopisma branżowe, Top Secret i Secret Service, nie zamieściły wprawdzie typowych recenzji, ale dostaliśmy w zamian opisy przejścia kolejnych misji wraz z podpowiedziami, a w oceniaczkach widniały odpowiednio noty 9 (ogólna) i 90% (miodność).

Wojna o czarne złoto, czyli ropę naftową, jest główną przyczyną konfliktu w Desert Strike'u.



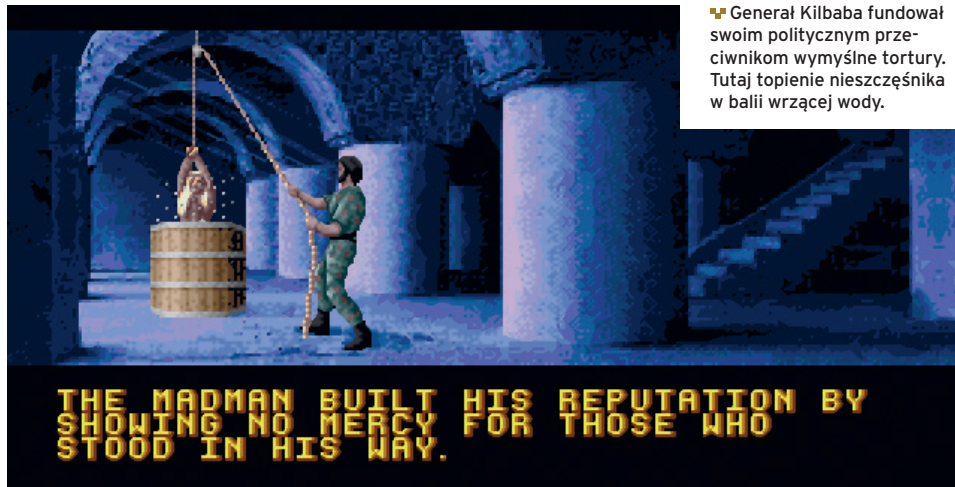
Bojowe zadanie na dziś. Zniszczyć stacje radarowe, elektrownię i fabrykę, a także oswobodzić jeńców.



Listen up pilots. You are about to begin a campaign to save the world from a psycho madman. Unless you stop this madman he will start world war III, or even worse...

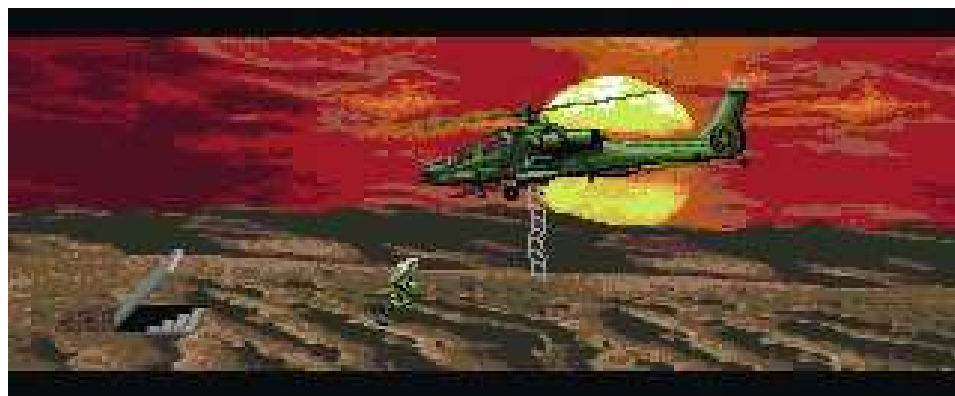
Apache w kieszeni

Olbrzymia popularność gry spowodowała, że naturalnym ruchem było przeniesienie jej na kolejne dostępne na rynku platformy, czym zajęły się zewnętrzne studia deweloperskie. I tak starszy brat Mega Drive, czyli Master System, jako platforma 8-bitowa musiał pogodzić się z licznymi uproszczeniami, przede wszystkim w oprawie. Budynki i pojazdy wyglądały dużo skromniej, podobnie jak ich animacja, ale i tak z tego sprzętu wyciśnięto maksimum, zachowując wszystkie etapy i przyzwrotność grywalność. Dla posiadaczy konsol od Segi odwiecznym rywalem było Nintendo, które w przypadku SNES zwykle starało się pokazać swoją przewagę w postaci możliwości pokazania grafiki w 256 kolorach. Tymczasem Desert Strike w tej wersji wyglądał podobnie jak na Mega Drive, a nawet miał bardziej ograniczone pole gry ze względu na mniejszą rozdzielczość poziomą konsoli.



Generał Kilbaba fundował swoim politycznym przeciwnikom wymyślne tortury. Tutaj topienie nieszczęśnika w balii wrzącej wody.

THE MADMAN BUILT HIS REPUTATION BY SHOWING NO MERCY FOR THOSE WHO STOOD IN HIS WAY.



Zabawę z Apachem upchnięto też w małe ekrany przenośnych konsol. Właściciele Segi Game Gear dostali port przeniesiony piksel w piksel z Master System, chociaż był on pozbawiony scenek przerywnikowych, co było podyktowane ograniczoną pojemnością kartridża. Porównując go z Desert Strike na Atari Lynx, na sprzęcie Tramielów dało się zauważyć ładniejsze sprite'y i dużo wygodniejsze sterowanie, w którym poszczególne rodzaje uzbrojenia przypisano pod osobne przyciski. W tym gronie nie mogło zabraknąć najpopularniejszego handhelda świata, czyli Game Boya, który całkiem dobrze poradził sobie z miniaturową wojną w Zatoce. Wprawdzie przez dostosowanie grafiki do małego monochromatycznego ekranu niektóre elementy zostały nienaturalnie przeskalowane, ale i tak możliwość polatania Apachem w pełnym wymiarze misji znanym z dużych konsol była świetną zabawą.

Jedną z wielu scenek przerywnikowych. Przechwylenie tajnego agenta o świecie gdzieś nad pustynią.

Zaginiony



Ostatecznie nie wydano dwóch planowanych wersji Desert Strike'a. Pierwszą z nich była reedycja gry na konsolę Mega CD wzbogacona o samplowaną mowę i nową ścieżkę dźwiękową. Szykowano też port dla Atari Jaguar, ale w związku z brakiem popularności sprzętu wycofano się z tego pomysłu na wczesnym etapie produkcji.

Kiedy okazało się że gra stała się największym hitem w dotychczasowej karierze EA, czym prędzej zabrano się za przygotowanie kontynuacji w postaci Jungle Strike'a (1993) oraz Urban Strike'a (1994), które oferowały podobną oprawę oraz mniej więcej ten sam schemat zabawy rozbudowany o możliwości kontrolowania większej ilości pojazdów. Z kolei Soviet Strike (1995) i Nuclear Strike (1996) przeniosły serię w pełne 3D oraz dostały mnóstwo przerywników FMV z udziałem żywych aktorów. Chociaż każda z tych części starała się wprowadzić jakieś usprawnienia, to żadna nie powtórzyła sukcesu pierwowzoru. Desert Strike w swoim czasie był majstersztykiem łączącym w otwartym świecie skondensowaną akcję z elementami taktycznymi. Dostarczał też wrażenie pełnego realizmu. Dlatego tak zachwylił graczy, a z biegiem lat stał się klasykiem, szczególnie wśród amigowej braci. **L**

SECRET

LEVEL



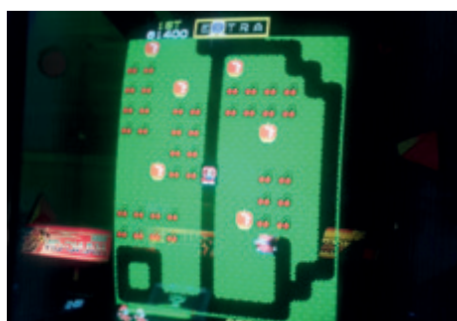
76 W naszej amigowej sadze dochodzimy do momentu, w którym Commodore wpadało na coraz dziwniejsze pomysły, starając się przebić pecety.



78 Gry często inspirowały serie telewizyjne i na odwrót. Bartek Czarotyski spisał historię wzajemnych kontaktów obu mediów i jak się okazuje, dopiero obecnie jest szansa na owocną współpracę.



84 Największe muzeum komputerów na świecie w Mountain View.



86 W Pradze jest salon gier, który cofa nas niczym maszyna czasu wprost do lat osiemdziesiątych.



88 Naukowcy badający wpływ gier na układ nerwowy człowieka doszli do bardzo zaskakujących wniosków.



94 Podsluchiwanie kosmosu odbywa się od wielu dekad. Zawsze jest przy tym dcha nadzieja, że uda się zarejestrować jakiś nietypowy odgłos.

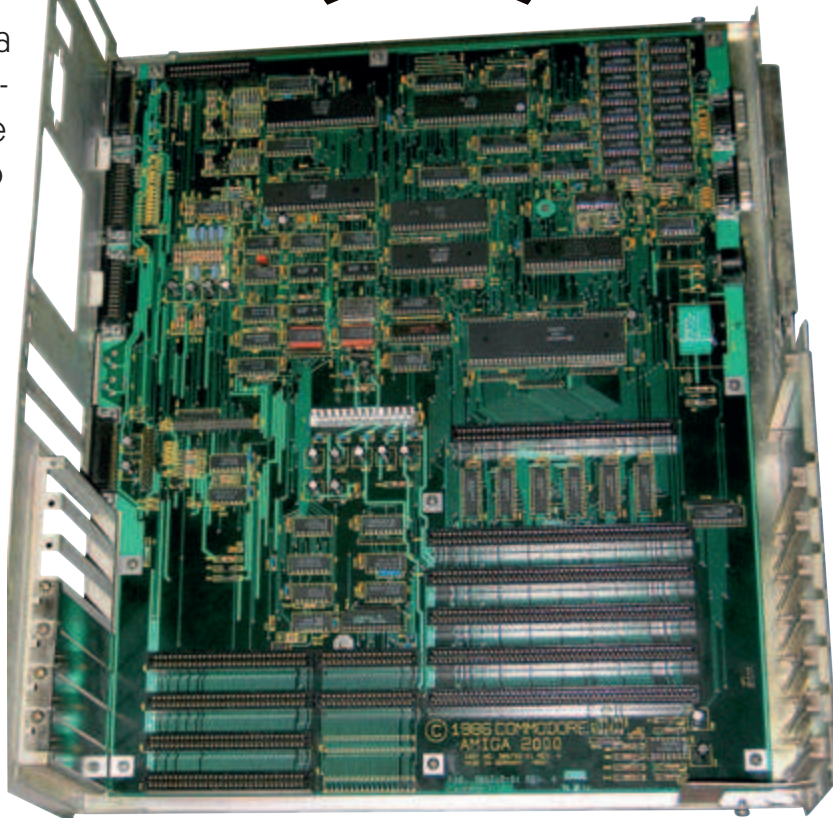


96 No tak, stało się – Śledziu dorwał The Last Guardian i swoje wrażenia z obcowania z Trico wyraził w najbardziej naturalny dla siebie sposób.

AMIGA (5)

Amiga 2000, wersja „A”. Zaprojektowana w Niemczech na bazie płyty Amigi 1000. Niestabilna i niedopracowana, szybko została wycofana z oferty.

Atari ST, które na rynku pojawiło się kilka miesięcy wcześniej, kosztowało wyraźnie mniej od Amigi 1000. Zgodnie z założeniami Jacka Tramiela udało się podkopać pozycję Amigi i zdobyć pozycję lidera segmentu komputerów 16-bitowych. Amiga 1000, choć na wskroś nowoczesna i innowacyjna, cierpiała na syndrom „sierotki rynkowej” – w wyniku nieumiejętnego marketingu oraz z powodu samej budowy komputera [obudowa typu desktop z wydzieloną klawiaturą] nie była ona postrzegana jako komputer typowo domowy, zorientowany w dużej mierze na gry i zabawę.



■ Tomasz Marcinkowski

Jednocześnie firma Commodore w tym okresie przestała być kojarzona ze znakomitą biznesową serią maszyn CBM/PET. Sukces Commodore 64 sprawił, iż ranga firmy spadła do poziomu producenta zabawek do gier. Amiga nie pasowała zatem i do tego wizerunku, a nie zrobiono nic, aby sytuację zmienić – w początkowym okresie brakowało zarówno gier, jak i dobrej jakości oprogramowania użytkowego. Jeśli już coś się pojawiało, często były to marne porty właśnie z Atari ST, z mizerną (jak na możliwości A1000) grafiką oraz dźwiękiem. Na dodatek w finansach Commodore nie działało się dobrze. Pomimo znakomitej sprzedaży C64 firma balansowała na skraju bankructwa – zakup Amigi kosztował ponad 20 milionów dolarów, a nieduża seria 264 (komputery Commodore +4, C16 i im podobne) generowała ogromne straty.

Porzucony dla Amigi projekt C900 (profesjonalnej maszyny do pracy w systemie Unix) również nadszarpnął budżet. Potrzebna była restrukturyzacja i zmiany w linii produktów. W 1986 roku pierwotny zespół, który projektował Amigę 1000, zajęty był już budowaniem jej następcy – pod kryptonimem Ranger kryło się znaczne rozwinięcie technologii. Szybszy, w pełni 32-bitowy procesor Motorola MC68020, układ graficzny obsługujący nowinkę, czyli pamięć VRAM, i będący w stanie wyświetlić rozdzielczość 1280x1024 pikseli w 128 kolorach – to tylko przykłady na to, jak zaawansowany

miał być nowy komputer z rodziny Amiga. Jednak w tym okresie pamięci RAM były koszmarnie drogie, a nowość w postaci VRAM była jeszcze o kilkadziesiąt procent droższa. Kierownictwo Commodore w obliczu kryzysu finansowego podjęło decyzję o przerwaniu prac nad tym projektem. W wyniku tego praktycznie cały zespół, także Jay Miner, pożegnał się z firmą. W Commodore postanowiono natomiast skupić się na rozwijaniu technologii użytej w Amidze 1000. Inżynierom pracującym w niemieckiej filii koncernu zlecono stworzenie większego modelu

z wbudowanymi gniazdami umożliwiającymi wewnętrzną rozbudowę komputera. Brak tych gniazd praktycznie dyskwalifikował Amigę 1000 w roli w pełni profesjonalnego komputera mogącego konkurować z maszynami opartymi o technologię IBM PC.

Pod koniec 1986 roku na rynku pojawiła się Amiga 2000. Zamknięta w wielkiej obudowie desktopowej uśmierconego wcześniej Commodore 900 oferowała wewnątrz aż pięć gniazd standardu Zorro II, cztery gniazda standardu ISA (dla kart emulujących IBM PC), gniazdo Video do podłączania urządzeń przetwarzania obrazu oraz port procesora umożliwiający bezproblemową rozbudowę możliwości obliczeniowych maszyny.

Oprócz tego - w odróżnieniu od A1000 - jądro systemu operacyjnego (w wersji 1.2) znajdowało się w pamięci ROM maszyny, dzięki czemu nie było już potrzeby wczytywania go z dyskietki przy każdym „zimnym” starcie komputera, a także likwidowało to konieczność montowania służącej w tym celu dodatkowej pamięci WOM. Zamiast tego komputer oferowano z pełnym megabajtem pamięci RAM podzielonym na 512 KB tak

Projekty



Pod koniec 1986 roku Commodore było w złej kondycji finansowej. Nowy zarząd zdecydował o drastycznych cięciach kosztów. Uśmiercono wtedy wiele projektów – komputery serii 264, 900, Amiga Ranger, Commodore LCD i inne. Wprowadzono również ekonomiczną wersję C64 – C64C.

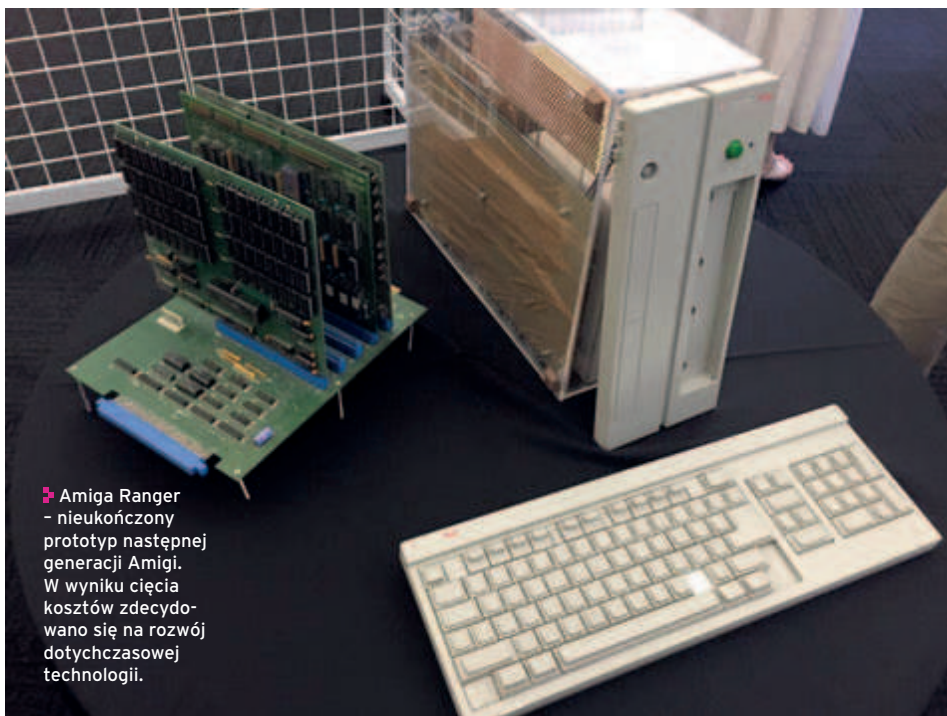


Amiga 2000 posiadała ogromną obudowę desktopową zdolną pomieścić dwa napędy 3.5" i jeden 5.25". Oprócz tego oferowała 5 gniazd do rozbudowy komputera.

„Fat” Agnus – zmodyfikowany układ Agnus zastosowany w Amidze 500 obniżał koszt produkcji komputera.

zwanej pamięci Chip, którą można było użyć do dowolnego celu, oraz drugie 512 KB pamięci Fast włożonej w slot procesora. Procesor miał do niej dostęp bez konieczności współdzielenia czasu z chipsetem, a więc odbywało się to znacznie szybciej. Pamięć Fast, w założeniu podobna do znanego z dzisiejszych PC Cache, podniosła ogólną wydajność maszyny o około 30% i to bez żadnych dodatkowych zmian w budowie komputera. Jednak konstrukcja Amigi 2000 nie była pozbawiona wad. Najpoważniejszą z nich był brak tak zwanego arbitrażu i terminacji kart Zorro II, w wyniku czego po włożeniu kart rozszerzeń komputer często zachowywał się niestabilnie i to czasem aż w takim stopniu, że nie nadawał się do użytku. Projekt wymagał przebudowy.

Wyprodukowano tylko około 60000 sztuk A2000 w specyfikacji „A”. Na szczęście w tym samym czasie zespół pracujący w USA zajmował się zredukowaniem kosztów Amigi 1000 dzięki większej integracji jej podzespołów. Część układów występujących na płycie głównej A1000 zintegrowano do chipu Agnus wraz z dotychczasową jego logiką. Tak powstał Fat Agnus. W oparciu o nowy układ zbudowano pomniejszoną wersję płyty głównej A1000 i zamknięto ją w obudowie typu all-in-one znanej z Commodore 64 i Atari ST. Dzięki temu na początku 1987 roku Commodore zaprezentowało Amigę 500. ■



Amiga Ranger – nieukończony prototyp następnej generacji Amigi. W wyniku cięcia kosztów zdecydowano się na rozwój dotychczasowej technologii.



NA SREBRN

■ Bartosz Czarторыcki

Rozpisywanie się na temat Złotej Ery Telewizji to już niemal niewybaczalne krytyczne i dziennikarskie faux pas, żadna tam sensacja, stare dzieje. Bo to, co niegdyś wywoływało nie lada poruszenie, dzisiaj jest standardem, a znaczenie samego terminu się i zdevaluowało, i zdezaktualizowało. Przeszliśmy do porządku nad tym, że telewizja od dłuższego czasu nierzadko daje nam od siebie tyle, co kino, czasami nawet starszą od siebie muzę przebijając. Przecież nie wywołuje zdziwienia ani kilkadziesiąt baniek budżetu na sezon serialu, ani zatrudnianie przez stacje nazwisk znanych z kinowego afisza.

Dynamiczny rozwój telewizji to także, co nie jest na pierwszy rzut oka takie oczywiste, niebagatelna okazja dla branży gier, gdyż w dobie nieustannego, płynnego przenikania się mediów siłą rzeczy wzajemnie one na siebie oddziałują, szukając coraz to nowych ujęć dla kotłujących się pomysłów. Ich potencjału nie jest w stanie pomieścić jeden tylko kanał, czego szkoda nie wykorzystać.

Oczywiście jeśli idzie o głośnie licencje, dochodzi w tym wszystkim nadrzędny i obwarowany dziesiątkami różnych obostrzeń aspekt merkantylny, lecz niedawna decyzja Ubisoftu, który, wzorem Marvel Studios, samodzielnie zajął się realizacją adaptacji filmowych swoich gier, może okazać się przełomowa. Gdyby „Assassin's Creed” (premiera światowa tuż przed świętami, u nas po Nowym Roku) okazało się pierwszą jaskółką, jaką miał być „Warcraft” Duncana Jonesa, ewentualne powodzenie filmu zostałoby zapewne przez bezduszne i kierujące się zyskiem Hollywood przekute na, ku naszej uciechu, szukanie kolejnych gier

do przerzucenia na ekran. I, z zastrzeżeniem, że to myślenie życzeniowe i czyste gdybanie, choćby małą telewizyjną rewolucję. Bo tej na razie wypatrzeć nie sposób. Niby był projekt „Defiance”, czyli mariaż małego ekranu z grą MMORPG, a reaktywowane przed paroma laty Paramount Television planuje serial inspirowany cyklem Battlefield, ale nie ma planu, nie ma kierunku, nie ma trampoliny, jaką może, ale tylko może, okazać się dla kina „Assassin's Creed”. Rok 2017 jeszcze nie przyniesie telewizyjnego oświecenia, lecz zachęceniu powodzeniem filmu od Ubisoftu producenci z HBO czy innego Netfliksa jak nic spojrzą na gry łaskawszym okiem. Podobne rozważania każą pochylić się nad zagadnieniem pokrewnym.



Y M G L O B I E

Dynamiczny rozwój telewizji to także, co nie jest na pierwszy rzut oka takie oczywiste, niebagatelna okazja dla branży gier.

Próby przekucia filmu na grę - i odwrotnie - okazywały się zazwyczaj marne, co jest niemal konstatacją truistyczną. A jakim fundamentem dysponują (miejmy nadzieję, że ewoluujące) relacje między grami a telewizją? Niestety, również jest to skruszały beton. No i wymiana była zazwyczaj jednostronna, z ekranu na konsolę czy komputer, przypadki odwrotne są w mainstreamowej telewizji praktycznie nieznanymi (z niewielkimi wyjątkami) i bodaj jedyne większe sukcesy odnosiły tylko web series, czyli seriale tworzone z myślą o dystrybucji internetowej, najczęściej kręcone z fanowskiej potrzeby serca, a rzadko wspierane przez stację, wytwórnię czy producenta. Za to gier na podstawie telewizyjnych seriali aktorskich i animowanych, a nawet popularnych programów rozrywkowych powstało bez liku. Znowu chciałoby się dodać: niestety.

Rzeczony kategorii tworzą zbiór tak szeroki, że nie sposób znaleźć dlań wspólnego mianownika - poza, rzecz jasna, telewizją - ani prześledzić spójnej historii, zresztą nie ma też i takiej potrzeby, bo należałoby skupić się na sytuacji jako tako bieżącej i tytułach, które stały się zaczynem telewizyjnego renesansu, były jego kontynuatorami albo forpocztą.

Na przestrzeni lat wyprodukowano setki tytułów będących zarówno wiernymi adaptacjami różnorodnych seriali, jak i kuriozalnymi na ich temat wariacjami, które wymienić można, aż stron bieżącego numeru zabraknie. Dlatego też nie ma co się cofać przeszło trzydziści lat do *The Dallas Quest*, ale wybić się z progu bieżącego tysiąclecia, pokreślić się po świecie, który znał już rodzinę Soprano, dumał, czemu Mary Alice Young popełniła samobójstwo, co kryje tajemnicza wyspa, na której rozbił się pasażerski samolot, i szykował się na spędzenie kilkunastu lat z „Chirurgami”.

Niczym nowym nie będzie wniosek, że najtrudniejszym zadaniem jest obcowanie z rozpoznawalną pod każdą szerokością geograficzną licencją, gdyż przychodzi ona z całym zestawem gotowych skojarzeń. Nie tyle je obejść, co wykorzystać, spróbowała ekipa odpowiedzialna za *24: The Game* z 2006 roku. Fabularnie rzecz działa się pomiędzy drugim a trzecim sezonem serialu, nad scenariuszem (nominowanym zresztą do prestiżowej nagrody BAFTA) czuwaliby odpowiedzialni za znane z ekranu przygody Jacka Bauera, głosy podłożyli telewizyjni aktorzy, używając także swojej aparacji, akcja również rozgrywała

się w ciągu doby i wykorzystano podobne techniki montażu, z podzielonym ekranem na czele. Dbalność o elementy fabularne i narracyjne, co uwidaczniały znakomite scenki dialogowe, nie przełożyła się jednak na dopracowanie mechaniki gry, która, choć daleko jej było od kompromitacji, cierpiała na chroniczne problemy z mało intuicyjnym sterowaniem i chimeryczną pracą kamery, o niskiej SI nawet nie napomykając.

Owa staranność nie jest jednak uniwersalnym znakiem rozpoznawczym tytułów zrealizowanych na podstawie popularnych seriali, czego dowodem jest chociażby marne *The Sopranos: Road to Respect*. Niby znani aktorzy czytają swoje kwestie z telewizyjną swadą, a David Chase napisał ponoć kawał scenariusza (osadzając go przed ostatnim sezonem), lecz całość jest wsteczna w stosunku do konkurencyjnych produkcji gangsterskich wykorzystujących w znacznej części otwarty świat, podczas gdy tutaj rozgrywka jest liniowa. A to bynajmniej nie jedyne problemy *The Sopranos*. Grę pozbawiono stanowiącego lwią część fabuły serialu wątków obyczajowych, zaś rozgrywka opiera się na bezmyślnym okładaniu po mordach anonimowych przeciwników i nabijaniu nieprzydatnych wskaźników, których wartości nie mają praktycznie żadnego przełożenia na losy gry. Podobnie nieudana okazała się komputerowa adaptacja „Gotowych na wszystko”, czyli *Desperate Housewives: The Game* - również, jak dwie powyższe, z 2006 roku.





❖ „Mortal Kombat: Legacy” - zrealizowany na fundamencie krótkiego filmiku „Mortal Kombat: Rebirth” internetowy serial będący prequelem gier (pierwszy sezon) i przedstawiający sam turniej (drugi). Na tyle udany, że reżyser Kevin Tancharoen miał kręcić nową wersję kinową.

❖ „Maniac Mansion” - emitowany na początku lat dziewięćdziesiątych kanadyjski sitcom na licencji LucasArtsu, ale nie mający, niestety, zbyt wiele wspólnego z grą. Przed laty oceniony całkiem nieźle, dzisiaj wydaje się co najwyżej nostalgiczną ciekawostką.



❖ „Fallout: Nuka Break” - serial internetowy, który wyewoluował z fanowskiego projektu o tym samym tytule. Projekt okazał się na tyle popularny, że ekipa odpowiedzialna za jego powstanie zorganizowała potem zbiórki funduszy i za pośrednictwem platformy Kickstarter fani ufundowali kolejny sezon.



❖ „Street Fighter: Assassin's Fist” - projekt Joeya Ansaha i Christiana Howarda otrzymał błogosławieństwo Capcomu, kiedy przedstawiciele firmy zobaczyli przygotowany przez nich trzyminutowy filmik. Obecnie trwają prace nad sequelem, „Street Fighter: World Warrior”.



Z GRY DO SERIALU

❖ „Dragon Age: Redemption” - oparty na popularnym cyklu RPG sześcioczęściowy serial napisany przez znaną chociażby z serialu „Supernatural” aktorkę Felicię Day. Kreowana przez Day postać Tallis przeniknęła później do świata gier i pojawiła się w dodatku do Dragon Age II: Mark of the Assassin.





EPISODE 1



❖ „Video Games High School” - mający ponad sto milionów wyświetleń internetowy serial osadzony w niedalekiej przyszłości, gdzie gry wideo stanowią podstawę programową prestiżowego amerykańskiego liceum.



TELEWIZYJNE GRANIE

❖ „The Guild” - Felicia Day po raz drugi. Serial komedii o grupie zapalonych graczy, których życie koncentruje się na wspólnych wieczorach przy MMORPG. Pomysł chwycił na tyle, że doczekał się nawet adaptacji komiksowej. Łącznie powstało siedemdziesiąt odcinków.



❖ „Ace Lightning” - brytyjski serial o nastolatku, którego ulubiona gra Ace Lightning ożywa. Mark musi pokonać siły zła u boku tytułowego herosa. Ciekawostka: na podstawie serialu powstała gra wideo.



❖ „Harsh Realm” - zdjęte z anteny już po trzech odcinkach (z nakręconych dziesięciu) dziełko Chrisa Cartera, twórcy „Z Archiwum X”, zainspirowane komiksem o tym samym tytule. Rzecz opowiada o ludziach uwięzionych w wirtualnej rzeczywistości.

❖ „Deadly Games” - kolejny serial o postaciach z gry wideo przenoszących się do świata rzeczywistego. Co tydzień grupa kierowana przez doktora Gusa Loyda musi zmierzyć się ze złączyńcą starającym się zrealizować złowieszczy plan.



Najtrudniejszym zadaniem jest obcowanie z rozpoznawalną licencją, gdyż przychodzi ona z całym zestawem gotowych skojarzeń.

Rozgrywka, inspirowana The Sims, pozostawała wtórna, nie mówiąc już o technicznych problemach z samym odpaleniem gry (skargi poszły w tysiące) i rozlicznych bugach, przez które się notorycznie zawieszała. Choć napisana przez jednego ze scenarzystów serialu fabuła trzymała się kupy i odzwierciedlała klimat telewizyjnego przeboju Marca Cherry'ego, trudno było osadzić ją na tle wydarzeń znanych z telewizji z powodu rozlicznych konfundujących nieścisłości. Do tego grona, skoro już mamy kontynuować tę niechlebną wylicznkę, dołożyć należy także The Shield: The Game, bo mimo udziału Michaela Chiklisa gra nie posiada scenariusza dorównującego choćby średnim odcinkom „Świata glin”, a rozgrywka jest, krótko mówiąc, mierna.

Przy tej okazji należałoby poruszyć istotną kwestię tożsamości klienta docelowego: czy gra ma być przeznaczona dla publiki serialowej, czy dla tak zwanego ogółu? O ile tej drugiej grupie nie zrobi różnicy, kim przyjdzie im sterować, tak pierwszym może wydać się rozczarowujący brak możliwości pokierowania lubianą postacią z telewizji, czego nie oferuje ani The Sopranos, ani Desperate Housewives. Także bohaterem innej, również rozczarowującej gry opartej na hicie sprzed dekady

- Lost: Via Domus z 2007 roku - jest niejaki Elliot, o którym serial nawet nie wspomina, choć należałoby przyznać, że w przypadku tej akurat pozycji udało się twórcom jakoś wybrnąć i działania kierowanego przez nas bohatera dzieją się jakby obok wydarzeń przedstawionych na ekranie (co można, oczywiście, poczytywać również za minus). Gra jednak jest na tyle zakorzeniona w telewizyjnym pierwowzorze, że nie sposób polecić jej komuś z serialem nieznanym.

O ile jednak fani mogli doszukać się paru ciekawostek, to trudno zrozumieć decyzję twórców gry Prison Break: The Conspiracy z 2010 roku opartej na fabule pierwszego sezonu serialu, gdzie zamiast uciekać z pilnie strzeżonego więzienia, kierując Michaeliem Scofieldem, próbujemy temu zapobiec. Znając finał, gra robi się bezcelowa, a na samą rozgrywkę należałoby spuścić zasłonę milczenia. Co nie znaczy oczywiście, że sterowanie bożyszczem milionów to gwarant sukcesu, o czym przekonać się można, próbując swoich sił w grze FPS The Walking Dead: Survival Instinct, będącej prequelem serialu i przybliżającym losy braci Dixon. Lecz co mogło się nie udać, to się nie udało, i to na tyle, że Robert Kirkman, twórca komiksu, na podstawie którego powstał serial

stacji AMC, zdystansował się od tego dziełka, tłumacząc, że pracował tylko przy grze od Telltale. Niewykluczone, że podobne zastrzeżenie chciałby uczynić również George R.R. Martin, lecz nie może, bo swojej podobizny użyczył twórcom gry Game of Thrones z 2012 roku. Fabuła tego tytułu toczy się równolegle z wydarzeniami z pierwszego sezonu, czyli fabularnie nie jest najgorzej, ale zamiast prowadzić intrygi polityczne zakrojone na szeroką skalę i uczestniczyć w trzymających w napięciu bitwach, każe się nam chodzić i naparzać napotkanych nieprzyjaciół, czyli mamy do czynienia z brakiem korelacji sposobu rozgrywki z oczekiwaniami zbudowanymi na podstawie serialu. Skrajnym przykładem takiego stanu rzeczy jest nieudane Grey's Anatomy, które z obyczajów uczyniło serię prostych minigier.

Pora wyłożyć kawę na ławę i przejść do, jakby nie było, spodziewanej, ale teraz już należyście podpartej przykładami konkluzji: nie ma na rynku dobrych gier inspirowanych serialami rządzącymi dzisiaj wyobraźnią globalnej widowni. Lecz znaleźliśmy się w momencie, kiedy sytuacja może, choć nie musi, nareszcie się odmienić, bo gry, z ich epizodycznością i możliwościami narracyjnymi, mogą stać się mocnymi sojusznikami telewizji. Zrozumiało to chociażby Telltale, ale wykorzystana przez firmę formuła, choć udana, nie jest pozbawiona ograniczeń. Aby opracować nową, nie trzeba przecież wymyślać pada na nowo, bo znajduje się ona tuż pod nosem. Konwergencja światów jest niby tak blisko, a tak daleko. ■

MEKKA KOMPUTERÓW

Mountain View kojarzone jest jako miasto Google. To tutaj przeglądarkowy gigant ma swoją centralę oraz sieć pomniejszych biur. Stołówki, kluby, siłownie – wszędzie tam jego pracownicy stanowią większość. Na zalesionym terenie stworzono też muzeum, gdzie wstęp jest niedrogi, kolejek nie ma, a w gablotach i na podestach przechowywana jest cała historia informatyki.

■ Mysz

Computer History Museum sięga swą historią roku 1968, gdy pracownik DEC Gordon Bell doznał ukąszenia kolekcjonerskiego wirusa i zaczął zbierać eksponaty z rodzącej się branży komputerowej. Potem zbiory kilkakrotnie zmieniały lokalizację oraz nazwę, aż wreszcie w 2003 roku wyładowały w dawnym budynku Silicon Graphics w Mountain View. Tym sposobem oczom publiczności ukazało się największe na świecie muzeum komputerów i maszyn liczących.

Prezentacja eksponatów jest wzorowa: punktowe oświetlenie, brak barierek odgradzających, elementy multimedialne, pokazy światło i dźwięk, a pomiędzy salami pokoiki, w których wyświetlane są filmy dokumentalne. Można tu spędzić cały dzień, grzebiąc w bodaj najciekawszym okresie rozwoju komputeryzacji, czyli latach siedemdziesiątych.

Dlaczego DEC czy IBM nie zdołały wygrać z Apple i Microsoftem? W którym momencie swą wielką karierę przegrało Commodore? Gdzie zaginął Altair? Wspaniała historia, traktowana z szacunkiem i nabożnością. Gdy ma się szczęście, można wpaść na samego Steve'a „Sluga” Russella czy Petera Samsona, którzy ponad pół wieku temu napisali pierwszą grę wideo, czyli Spacewar! Obaj panowie zjawiają się w muzeum na pokazach komputera PDP-1. Niestety, podczas swojego pobytu minąłem się ze „Slugiem”, ale jeszcze tam wrócę. Pielgrzymka po kilkunastu salach CHM daje wspaniałą perspektywę na to, czym są gry na tle informatycznego przemysłu i w którym momencie zaczęły być ważne. ▬

■ Pochodzący z 1964 roku prototyp myszy komputerowej autorstwa Douglasa Engelbarta (1925-2013). Wielki pionier dopiero po latach zdobył należne uznanie.



■ Prototyp pióra świetlnego z 1963 roku. Ten zapomniany już dziś przyrząd pełnił rolę podobną do palca w kontakcie z ekranem dotykowym.





IXO Telecomputer, IXO, Inc., US, 1982
The IXO was a lightweight mobile terminal that let non-technical business users access remote data. Options included a printer and video interface that used a TV as a display.

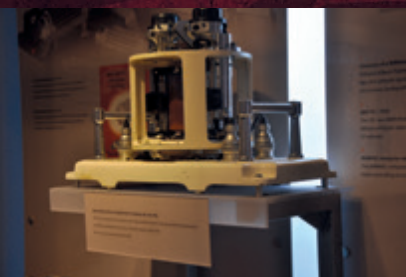
IXO Telecomputer (1982) był próbą zrobienia przenośnej jednostki do podłączania się do baz danych. Magazyn Byte pisał o „rewolucji w kieszeni”.

Słynny TRS-80 z 1977 roku od RadioShacka. Firma zbankrutowała jeszcze w latach sześćdziesiątych i została wykupiona za 300,000 dolarów przez Tandy.



Fragment komputera CDC 160 z 1960 roku od firmy Control Data Corporation.

Na stronie computerhistory.org można znaleźć skatalogowane eksponaty placówki z Mountain View wraz z opisami.



Deuce Memory Drum (1956) – maszyna dźwigająca całe 32 KB pamięci. Jej autorem był Alan Turing, który przyczynił się do złamania kodu Enigmy.

Końcówka UNI-VAC 1 (UNI-Versal Automatic Computer) – pierwszego na świecie komputera ogólnego przeznaczenia.



ARCADEHRY



To se nevrátí?

Maszyny arcade – za wyjątkiem ZSRR – nie były produkowane w krajach demokracji ludowej. Nie zmienia to jednak faktu, że dwa największe współczesne obiekty udostępniające tego typu rozrywkę znajdują się właśnie na terenie dawnych demoludów. Jednym z nich jest koncentrujący się na flipperach Budapest Pinball Museum oraz działająca pod Pragą wideogrowa Arena. Bez wrzutników, bez moniaków.

■ Łukasz Dziatkiewicz

W czasach PRL maszynami arcade nazywano przede wszystkim automaty z monitorami, które określano także mianem gier telewizyjnych. Tymczasem pierwotnie maszyny arcade odnosiły się do wszystkich gier w formie automatów, a więc flipperów, ale również gier elektromechanicznych, które istniały jeszcze na długo przed tymi pierwszymi. Ich cechą charakterystyczną była dostępność w miejscach publicznych oraz konieczność zapłacenia za każdą rozgrywkę poprzez wrzucenie monety czy żetonu. Nie było przestoju ani odpoczynku – akcja non stop. Obecnie jednak tego typu retroplacówki inkasują jedynie za wstęp – wyżej wymienione miejsca nie są w tej kwestii wyjątkami.

Nie mogłem uwierzyć, kiedy dowiedziałem się, że coś takiego działa w Czechach. Dość szybko padło hasło, żeby wybrać się tam z ekipą. Jeden z kumpli stwierdził, że on odpada, bo może pograć w takie

1942



Klasyczna strzelanka z 1984 roku, która była jednym z pierwszych hitów japońskiego Capcomu. Doczekała się czterech kontynuacji: dwie z nich, 1941 i 1943, wraz z pierwowzorem są w Arenie. Z innych capcomowskich shoot'em-upów znalazły się w niej Commando i Gun Smoke. Poza tym Final Fight, Captain Commando i parę innych tytułów.

gry na komputerze, więc nie jest to żadna wielka atrakcja. Nic bardziej błędnego! Kiedy już się tam znalazłem, czułem się jak ten osioł z dwoma żłobami – ciężko było mi zdecydować, w co grać, szczególnie że wybór miałem przecież olbrzymi. Ostatecznie, jak to zwykle z takimi oldschooolowymi atrakcjami bywa, skupiłem się na tym, co znam. Tak właśnie działa nostalgia.

Arkadia!

Retrogaming w dużej mierze opiera się na grze w tytuły, które nie tylko świetnie znamy, ale również z przyjemnością wspominamy – niekiedy nawet z łezką w oku. Doskonale pamiętam, jak zaszklily mi się oczy, gdy po raz pierwszy dzięki MAME odpaliłem na pececie Commando. Nie zmienia to jednak faktu, że nie ma porównania między rozgrywką na komputerze a na oryginalnej maszynie, szczególnie gdy wokół kłębią się równe stare konie (choć nie brakowało też dzieciaków i nastolatków), a samych maszyn z dawnych czasów są obok dziesiątki.



■ Level pierwszy, czyli parter Areny. Gdyby tę miejscówkę ograniczono tylko do niego, nie byłoby źle, a tak jest istna klęska urodzaju!

W ArcadeHry jest ich około 150! W przeważającej części są to dedykowane oryginalne automaty, wszystkie zachowane w świetnym stanie lub poddane renowacji. Najstarszy jest klon Ponga z 1974 roku, a nowsze pochodzą z lat dwudziestych XX wieku. Najnowszymi są te z obecnego stulecia: dwa o polowaniach z serii Big Buck, na których zagrałem bez sukcesów (i z mieszanymi uczuciami) oraz Dance Dance Revolution 8th Mix – DDR Extreme do tańca. Właściciel tego miejsca Jan Orna wytłumaczył mi jednak, że kupia się na głównie na starszych, dwuwymiarowych grach. A jak je dobierał? „Wybrałem najlepsze gry, jakie pamiętam z dzieciństwa, oraz rzadkie tytuły, by móc przyciągnąć kolekcjonerów i zabawić zainteresowanych”.

Są w Arenie typowe budy z joystickami i przyciskami, ale są i takie z mniej konwencjonalnym sposobem sterowania, jak na przykład Paperboy (1984) z kierownicą rowerową lub gry motocyklowe,

przy których dosiadamy żelazne rumaki, jak w Manx TT Superbike Twin. Są tak zwane coctails, czyli automaty stolikowe (strzelanka Moon Cresta z 1980 roku), czy takie, do których się wsiada (The Lost World: Jurassic Park). Nie brakuje też strzelanek, jak chociażby Alien 3: The Gun (1993) czy House of the Dead (1996). Można ciupać w klasyczne czy wręcz legendarne gierki lat osiemdziesiątych takie jak Joust, Dig-Dug, produkcje z pac-manowej rodziny (aż trzy!) i wiele innych. Mamy też okazję poznać takiego rodzyńka jak Michael Jackson's Moonwalker z 1990 roku (który, co ciekawe, znacznie różni się od konwersji konsolowej. Pod tym tytułem ukazały się zresztą tak naprawdę dwie gry - jedna od Segi, zaś druga od angielskiego U.S. Gold) - wbrew pozorom to bijatyka, a również bijatyk jest w Arenie wiele. Możemy spotkać KungFu Mastera, w którym Thomas rąbał narzeczoną z rąk karateków, Double Dragona, Street Fightera 2, Simpsonów, Tekkena czy przróżne odsłony Mortal Kombat.

Centipede



Celem tej gry z 1980 roku było bronienie się przed pajęczkiem oraz tytułową stonogą. Do poruszania się strzelającą kropką służył trackball. Wyposażony w ten sterownik był również inny atarowski megaklasyk z tego samego roku - Missile Command. I ową grę również w Arenie znajdziemy.

Nie ma porównania między rozgrywką na komputerze a na oryginalnej maszynie.

Bez końca

Cały projekt nazywa się ArcadeHry i został zainaugurowany w 2004 roku. Siedem lat później, bo tyle zbierano gry, otworzono Arenę. Ma ona formę jednopiętrowego drewnianego budynku - parteru i antresoli. Obok znajduje się zamek z muzeum i restauracją, a do czeskiej stolicy jest około 30 kilometrów.

Wiem od Jana, że nie ma jeszcze wszystkich gier. Chciałby dokupić takie tytuły jak Discs of Tron, Tapper, Donkey Kong Junior lub Donkey Kong 3 oraz Crossbow, w którym zgodnie z nazwą strzela się kuszą. Zastanowiło mnie to, że są tylko dwa flippery: Creature from the Black Lagoon z lat dziewięćdziesiątych (a więc z dużym mozaikowym wyświetlaczem)

i zepsuty, starszy Big Guns z licznikami alfanumerycznymi. A przydałby się jeszcze jakiś „elektromechanik”, czyli automat z licznikami bębnowymi, no i ze 2-3 arkadówek analogowe. „Specjalizujemy się w grach wideo. Mamy spore problemy z naprawami flipperów, bo to nie nasza domena. Z elektromechanicznymi grami przypuszczalnie byłby podobny kłopot. Zwyczajnie nie mamy dość czasu, by rozgryźć zasady ich działania. Tak więc zostawiamy to innym” - wyjaśnił Jan. Bilet normalny na cały czas działania Areny kosztuje 200 CZK, czyli nieco ponad 30 zł. Mniej płacą dzieci i młodzież, a dorośli mogą wejść taniej na dwie godziny przed zamknięciem. Czego chcieć więcej w sytuacji, w której nie wynaleziono jeszcze podróży w czasie? ■



■ Przeważają oryginalne obudowy konkretnych tytułów, czyli dedykowane. Ale jak widać są i uniwersalne.

NEUR

■ Ludwika Mastalerz

Strzelankom bardzo długo towarzyszyła zła sława. Dla ludzi, którzy w nie nigdy nie grali, były kontaminacją wszelkiego łączącego się z grami wideo zła – tytułami powodującymi w najgorszym wypadku zwiększony poziom agresji, a w najlepszym obniżającymi zdolność koncentracji, empatii i inteligencji ogólnej. W końcu każdy głupi może godzinami opróżniać magazynki w kierunku pikselowych postaci. Gracze doskonale wiedzą, że bycie dobrym w gatunku FPS wymaga treningu, refleksu i celności, ale nawet oni zdają się nie doceniać tego gatunku. Z nabożnością mówią o „mądrych” grach logicznych, a shootery traktują jako lekką i niezobowiązującą rozrywkę. Dziś jednak powinniśmy mieć świadomość, że nasz mózg podczas ogrywania Call of Duty czy Shadow Warrior 2 nie relaksuje się, ale pracuje na wysokich obrotach, w dodatku z wielką korzyścią dla naszych zdolności poznawczych.

GOGRY

Świat nauki już jakiś czas temu przestał emocjonować się zagadnieniem, czy agresywne gry powodują agresję poza wirtualnym światem. Steven Pinker w swej kultowej popularnonaukowej książce z zakresu psychologii poznawczej „Tabula Rasa. Spory o naturę ludzką” pisze, że nieprawdą jest, jakoby brutalne gry miały jakkolwiek negatywny wpływ na psychikę, a powszechne zainteresowanie ludzi przemocą jest zjawiskiem zupełnie normalnym. Istnieje co prawda koincydencja między przestępczością a wzmożonym zainteresowaniem brutalną rozrywką (obok gier zalicza się do niej także horrory gore i twardą pornografię), ale jest to raczej skutek uboczny agresywnej natury niż przyczyna

patologicznych zachowań. Z przytoczonych przez Pinkera badań wynika, że brutalne rozrywki mogą co najwyżej wywołać czasowe rozdrażnienie, ale nie mają długotrwałego wpływu na zachowanie. Na popularnych strzelankach długo wieszano psy również z uwagi na ich potencjał uzależnieniowy. Jednak dziś, gdy mechanizmy uzależnień są lepiej znane, a w samych nałogach da się wyodrębnić cechy wspólne, wiadomo już, że nie ma większych powodów do martwienia się o gry bardziej niż o inne substancje lub wywołujące uzależnienie czynności. Tym bardziej że społeczeństwo zna gorsze nałogi, nie dające człowiekowi oprócz chwilowej przyjemności żadnych innych korzyści.



■ Klasyczna formuła Medal of Honor po 14 tytułach w serii zdaje się wyczerpywać.

■ Coraz płynniejsze poruszanie się i satysfakcjonująca walka w serii Call of Duty nadal idą w parze z kadłubkową i przeciętną kampanią single-player.

Mózg



Daphne Bevalier jest profesorem na Wydziale Psychologii i Pedagogiki na Uniwersytecie Genewskim oraz na wydziale Cognitive Science na University of Rochester. Jako promotorka C. Shawn Greena próbowała znaleźć słabości testu swego podopiecznego i w ten sposób przyczyniła się do dalszego rozwoju badań nad wpływem gier na mózg.

“EUREKA!”

Rewelacje na temat korzyści płynących z grania odkryto, jak to często w nauce bywa, przy okazji penetrowania zupełnie innego zjawiska. Dziś proces neuroplastyczności mózgu osób dojrzałych jest powszechnie znany, ale gdy pod koniec lat dziewięćdziesiątych prowadzono na ten temat pionierskie badania, potrzebne były dowody. Shawn Green, zaledwie 18-letni asystent w laboratorium, opracował test psychologiczny oceniający, jak sprawnie wyszukujemy określone elementy w wizualnie przeładowanej scenierii. Gdy Green wypróbował go na sobie, wbrew przewidywaniom uzyskiwał wciąż maksimum punktów. Uznał, że w programowaniu testu musiał popełnić błąd. Promotorka - Daphne Bavelier - poleciła przetestować dodatkowe osoby, które nie miały wcześniej do czynienia z tego typu testami. Gdy również przyjaciele Greena uzyskiwali imponujące wyniki, Bavelier przeprowadziła test na sobie. Jej wynik był zdecydowanie gorszy. Green postanowił zbadać, co łączy osoby uzyskujące dobre wyniki - okazało się, że wszyscy oprócz Bavelier grali przynajmniej 20 godzin tygodniowo w Team Fortress Classic. Od razu w głowie Greena zaświtała myśl, że być może shooterzy nie są tak bezmyślne, jak się na ogół sądzi, i pod tym kątem tworzył nowe testy. Przez 15 lat konsekwentnych badań uzyskano wyniki, z których jednoznacznie wynika, że gry FPS znacznie podnoszą możliwości poznawcze. Osoby grające regularnie wykazują się lepszą koncentracją na szczegółach i są bardziej wyczerpane na subtelne różnice barw oraz intensywności światła - nie jest dla nich wyzwaniem błyskawiczne zrozumienie tekstu napisanego małym drukiem czy jazda samochodem w gęstej mgle. Poza tym miłośnicy Dooma precyzyjnie obracają



obiekty w wyobraźni i robią to lepiej od osób, które ćwiczą na specjalnie stworzonych do doskonalenia tej czynności grach logicznych. Bez wysiłku łączą także czynności codziennego życia, na przykład tocząc dyskusję ze znajomymi i przeglądając jednocześnie restauracyjne menu.

CZĘŚCIEJ, SZYBCIEJ, LEPIEJ

Granie w gry akcji w perspektywie trzecioosobowej, jak choćby GTA, zwiększa również naszą zdolność reagowania na szybko zmieniającą się sytuację zewnętrzną. Testy, które sprawdzały czas reakcji graczy, wykazały, że ich wyniki uległy poprawie średnio o 10 procent w porównaniu z okresem, w którym



Osoby grające regularnie wykazują się lepszą koncentracją na szczegółach i są bardziej wyczulone na subtelne różnice barw i intensywności światła.

preferowali inne gatunki gier lub nie grali w ogóle. Choć czas reakcji niekoniecznie kojarzy nam się z inteligencją, testy sprawdzające tę właśnie umiejętność to najprostszy sposób, by zmierzyć ogólną sprawność umysłową. Łączy się z nią chociażby zdolność właściwego podejmowania decyzji pod presją - wśród badanych chirurgów ci, którzy regularnie grali, przeprowadzali operacje szybciej i sprawniej.

Powszechna opinia na temat fanów dynamicznych gier akcji głosi, że osoby regularnie się im oddające mają problem z długotrwałym skupieniem uwagi i bywają impulsywne. Jednak badania wykazały tendencję przeciwną - gracz wrzucony w świat, w którym wydarzenia dzieją się błyskawicznie, zmuszony jest do precyzyjnego nawigowania w chaotycznym środowisku, a utrzymywanie się przy życiu, przy jednoczesnym pozbywaniu się przeciwników, nie byłoby możliwe bez utrzymywania pełnej koncentracji. Medal of Honor oraz Call of Duty na stałe wkroczyły do laboratoriów, w których bada się szczegółowo, jakie właściwie procesy mentalne odpowiadają za szybkie pozyskiwanie informacji z otoczenia. Wypatrywanie wrogów wymaga jednocześnie selekcjonowania impulsów i podzielności uwagi, a konkretniej - zmusza gracza do skupiania się

co chwila na innych elementach i wygłuszania rozpraszających go bodźców. Gracze priorytetyzują inaczej niż osoby, które nie są zaprawione w wirtualnym boju - frontowi weterani błyskawicznie potrafią zdecydować, w jakiej kolejności likwidować cele, a także które zostawić na później, a które ignorować. Tylko osoba, która nigdy nie miała do czynienia z shooterami, może twierdzić, że to gry uwłaczające inteligencji. Jeśli jednak ktoś potrzebuje więcej dowodów, być może zainteresuje go test na tak zwane „mrugnięcie uwagi”, w którym badany pokazuje się szereg wyświetlanych co 100 milisekund i poprzetykanych cyframi liter. Tylko zaprawieni gracze nie mieli żadnych problemów z rozpoznaniem cyfrowych „zakłóceń”. Także skany mózgu pokazują korzyści z grania - mocno rozproszone ośrodki kory mózgowej regulujące uwagę są u wielbicieli gier akcji dużo bardziej aktywne w porównaniu z amatorami innych gatunków i nie-graczami.

Po badaniach shooterów przyszła także pora na badanie innych rodzajów gier i ich wpływu na umysł. Ich wyniki nie ucieszą jednak graczy odzegnujących się od gier ze względu na przemoc. Okazuje się, że inne gatunki mają o tyle korzystny wpływ na mózg, o ile zawierają jakieś elementy akcji i ryzyka, które zmuszają

■ Jak przystało na grę z otwartym światem, strzelanie to jedna z wielu czynności wymagających zręczności w GTA V. Dopracowana w najdrobniejszych szczegółach, na równi z prowadzeniem pojazdów czy reakcjami sztucznej inteligencji.

gracza do wyjątkowej koncentracji w ograniczonym czasie. Jeśli nie należysz do fanów Quake'a, a zależy ci na wykorzystaniu terapeutycznego potencjału gier, powinieneś zainwestować czas w tytuły z gatunku action RPG i RTS. Ciekawym paradoksem jest to, że te gry, które są tworzone z myślą o poprawieniu naszych zdolności poznawczych, tak naprawdę mają na nie bardzo ograniczony wpływ. Okazuje się, że gry opracowywane przez psychologów, jak choćby Lumosity, przegrywają z pierwszym lepszym tytułem FPS. Jego twórcy, nie mający przecież zaplecza naukowego i teoretycznego, potrafią projektować architekturę i mechanikę uwzględniającą podstawowe zasady procesu nauczania – poszczególne poziomy mają odpowiednie tempo i eskalujący stopień trudności. Przede wszystkim jednak – co dla graczy nie jest żadną rewelacją, ale najwyraźniej pozostaje nowinką dla naukowców – dobry level design to taki, który potrafi utrzymać zainteresowanie gracza na dziesiątki godzin. Najlepsi deweloperzy doskonale wiedzą, jak lawirować między skrajnościami, z jednej strony wciąż rzucając wyzwanie, z drugiej nie wywołując takiego wzrostu frustracji, który powodowałby porzucenie gry.



■ Boss fighty i sekcje muzyczne w Rayman Legends to jednocześnie najtrudniejsze, najbardziej satysfakcjonujące i najciekawiej zaprojektowane poziomy gry.

Gry opracowywane przez psychologów, jak choćby Lumosity, przegrywają z każdym tytułem FPS.



■ Overwatch ewidentnie zmierza w kierunku utworzenia zawodowej ligi.

■ DLC w Dark Souls II pomyślano w nietypowy sposób – nie da się dotrzeć do dodatkowych lokacji bez doskonałej znajomości gry.



POPRAW SOBIE HUMOR

Podwyższenie zdolności intelektualnych to nie jedyna korzyść płynąca z grania. Może nią być także poprawa samopoczucia. Do dziś pamiętam, jak pewną jesienią chandrę zwalczyłam w zaledwie trzy dni z pomocą Rayman Legends – pięknie skonstruowanej pod względem wizualnym i gameplayowym platformówki Ubisoftu. Estetyka wydała mi się jednak niewystarczającym powodem pozytywnej zmiany. Skłoniło mnie to do poszukania naukowego wyjaśnienia. Jednym z pół zainteresowań cyberpsychologa Berniego Gooda jest wpływ gier wideo na dobre samopoczucie. Swoje dociekania oparł na badaniach innego badacza gier – Richarda M. Ryana. Teoria automotywacji (Self Determination Theory) opiera się na trzech składnikach: autonomii (potrzebie bycia inicjatorem działań), powinowactwie (potrzebie identyfikacji z grupą) oraz kompetencji (potrzebie kontroli i wpływu na wynik działania). Ryan twierdzi, że stanowią one filary pchające nas do działania, a ich przemyślane zaimplementowanie na gruncie gier wideo sprawia, że od danego tytułu nie można się oderwać. Modelowym wcieleniem tych trzech elementów są gry studia From Software, które od typowych produkcji różnią się między innymi tym, że gracz nie dostaje od twórców wyraźnych gratyfikacji – największą nagrodą jest zadowolenie gracza ze stawania się lepszym w pokonywaniu coraz większych trudności. To sprawia, że tak łatwo można uzależnić się od Dark Souls – twórcy gry są mistrzami



❖ Pomysłowa walka wręcz bronią białą wyróżnia serię Shadow Warrior od innych gier FPS. Także główny bohater jest dość nietypowy.

❖ Duke Nukem 3D jako pierwszy zbalansował dobrze zaprojektowaną i dynamiczną rozgrywkę prostackim, acz doskonale dopasowanym do klimatu gry humorem, który na stałe zapisał się w historii gier.



Zdrowa osoba potrafi opracować model mentalny pozwalający przewidywać, w jakich kierunkach potoczy się gra. Natomiast osoby z zaburzeniami uwagi charakteryzuje bardziej reaktywny styl grania i problemy z wizualizacją przyszłych zdarzeń. Efektem są znikome postępy w uczeniu się nowych zadań i pokonywaniu coraz większych trudności, o czerpaniu przyjemności z gry - bardzo istotnej do regularnej nauki - nie wspominając. Także osoby starsze, których umysł pracuje na coraz wolniejszych obrotach i wymaga treningu, mogą odrzucać zarówno zawrotne tempo wydarzeń, jak i przemoc, do obsługi której nigdy nie stworzyli własnego interfejsu. Obecnie naukowcy pracują nad takim przebudowaniem gier, aby pozbawić je problematycznych aspektów i dopasować do indywidualnych wymagań pacjentów. Niestety faktem jest, że takie postacie jak Lo Wang czy Duke Nukem swoją popularność zawdzięczają w dużej mierze właśnie temu elementowi, który próbuje się odrzucić - radości ze sprawnego, bezwstydnego i efektywnego niszczenia, bez połamanych krzeseł i rozbitych szyb po wyłączeniu konsoli. To jej podporządkowana jest cała nadbudowa: animacja, level design, szczątkowa zwykle fabuła, projektowanie przeciwników i broni. Obawiam się, że bez zastrzyków adrenaliny związanej z zabijaniem i ciągłym unikaniem śmierci, laboratoryjne gry mogą okazać się tylko skuteczniejszymi iteracjami Lumosity - starannie przygotowanymi lekarstwami, które niestety gorzko smakują już po kilku dawkach. ■



w budzeniu wewnętrznej motywacji i przekonywaniu, że wszystko zależy od gracza - to łagodzi frustrację związaną z setkami zgonów, a poczucie to wzmacnia fakt, że cel można osiągnąć na dziesiątki sposobów. Bernie Good wzbogacił teorię Ryana o element samozadowolenia - automotywacja jest niezwykle przyjemnym doznaniem i może rzutować na nasze samopoczucie jeszcze długo po wprawieniu konsoli w stan spoczynku. Mało jest takich dostępnych na wyciągnięcie ręki leków, które podnoszą samoocenę, poczucie kontroli i mocy sprawczej tak szybko, jak wymagające doskonalenia umiejętności gry.

STRZELAĆ KAŻDY MOŻE?

Z cudownymi właściwościami strzelanek jest jednak pewien problem - o ile świetnie działają one na zdrowe osoby, które dzięki regularnym sesjom mogą, oprócz rozrywki, czerpać również umysłowe profity, niekoniecznie nadają się dla ludzi szczególnie potrzebujących tego rodzaju treningu. Testy choćby na osobach z chronicznym zaburzeniem koncentracji pokazują, że nie czerpią one korzyści ze zwykłych gier akcji.

Skupienie



C. Shawn Green
to asystent
profesor na
Wydziale Psychologii
na University of
Wisconsin-Madison.
Jego głównym polem
badań jest zagadnienie
modyfikacji zdolności
kognitywnych przez
doświadczenie. Jako
18-letni asystent
laboratorium
przypadkowo odkrył,
że osoby regularnie
grające w strzelanki
uzyskują dużo lepsze
wyniki w jego teście
na koncentrację.



❖ Przy zachowaniu oryginalnego stylu i rytmu Doom znowu święci sukcesy, po ponad dekadzie przerwy. Dobrze zaprojektowane, bezrefleksyjne rozwalanie potworów nie przestało sprawiać satysfakcji.

Brzmienia kosmosu

Szum deszczu kwasu siarkowego w wyższych partiach atmosfery Wenus, szmer wietrzyku w rzadkiej atmosferze Marsa, ryk huraganu Wielkiej Czerwonej Plamy na Jowiszu, podwodne bulgotanie w metanowych jeziorach Tytana, erupcja lodowego wulkanu na Europie. Wszystko to dźwięki, których żaden człowiek jeszcze nie słyszał.

■ User Jama



■ W masywnej Wenerze-14 (760 kg) mały czujnik akustyczny ulokowany był przy podstawie.

W przestrzeni kosmicznej dominuje cisza. Choć nie ma w niej idealnej próżni, to materia występuje tam na tyle rzadko, że nie stanowi ciągłego ośrodka, w którym mogłyby rozchodzić się fale dźwiękowe. Co innego na niektórych planetach i księżycach, gdzie cicho wcale nie jest i zwykła ciekawość nakazywałaby przyłożyć ucho.

Pierwsze nagrania audio na obcej planecie zawdzięczamy radzieckim sondom Wenera. Wenera 13 i 14 wyposażone były w instrument Groza-2. Był to czujnik akustyczny, który rejestrował niskie dźwięki od 400 do 2,500 Hz. Miał on służyć do obliczania prędkości wiatru, jak również do wykrywania wyładowań atmosferycznych. Przez pierwsze cztery minuty na powierzchni urządzenie pracowało w trybie ciągłym. Taki zapis z marca 1982 roku,

■ Mikrofon



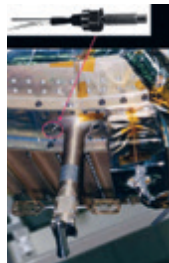
Urządzenie w misji Mars Polar Lander było kwadratem o boku 5 cm i grubości 1 cm, ważyło 50 g. Zamontowano je module LIDAR, pierwszym rosyjskim sprzęcie wystrzelonym w kosmos na amerykańskiej sondzie.

z Wenera 14, jest dostępny w sieci, chociaż po prawdzie słycać na nim tylko szum. Głośniejszy szum pojawia się, kiedy po wylądowaniu zaczynają pracować urządzenia Wenera, w tym pirotechnicznie zdejmowany dekiel z obiektywu fotograficznego. Cichszy szum, kiedy słycać sam wiatr. Po prostu czujnik akustyczny był zaprojektowany do określonych badań naukowych, a nie studyjnych nagrań dla publiczności. Zresztą do dziś wynik jego pracy jest najlepszym dostępnym materiałem dźwiękowym z obcego świata.

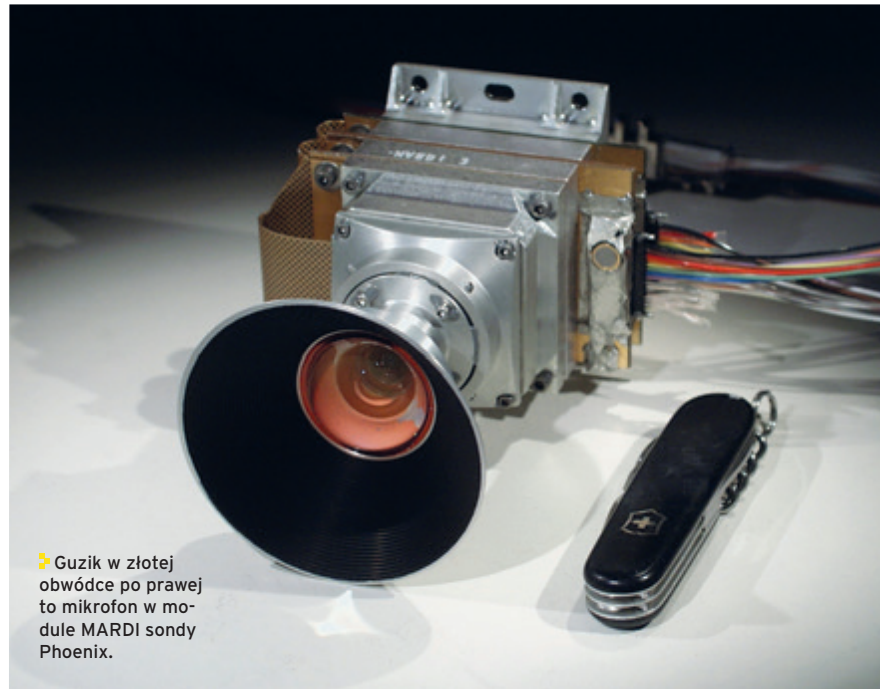
Drugim rarytasem jest opublikowany przez ESA zapis audio z lądowania w styczniu 2005 roku europejskiej sondy Huygens na księżycu Saturna, Tytanie. Czujnik akustyczny wchodził tam w skład modułu odpowiedzialnego za badania struktury atmosfery - HASI. Niestety tu również nad potrzebami kosmicznych audiofilów

przeważał naukowy pragmatyzm. Czujnik akustyczny obsługiwał zakres niskich częstotliwości do 6,000 Hz. Ze względu na ograniczenia nadawcze, uśrednione próbki dźwiękowe przesyłane były co dwie sekundy. To, co słycać na nagraniu ESA, jest rekonstrukcją i zawiera prawdziwe próbki nagrane na Tytanie, ale to, co słycać między nimi, jest sztucznie ekstrapolowane już na Ziemi. A słycać tylko szum; nie jest to nic, co mogłoby w jakimkolwiek stopniu szarpnąć duszę.

Trzeciego przykładu nie ma. Były podejmowane próby nagrania dźwięków z Marsa, ale jak dotąd żadna z nich się nie powiodła. Mikrofon znajdował się na pokładzie sondy Mars Polar Lander, która dotarła do czerwonej planety w grudniu 1999 roku, ale rozbiła się przy lądowaniu. W mikrofon wyposażono też sondę Phoenix, która dotarła na Marsa w maju 2008 roku.

HASI

Przypominający kłój do piwa z trzepaczkami od miksera po bokach moduł HASI do badania struktury atmosfery w europejskiej sondzie Huygens. Zawierał on osiem różnych czujników, w tym czujnik akustyczny.



➤ Guziki w złotej obwódce po prawej to mikrofon w module MARDI sondy Phoenix.

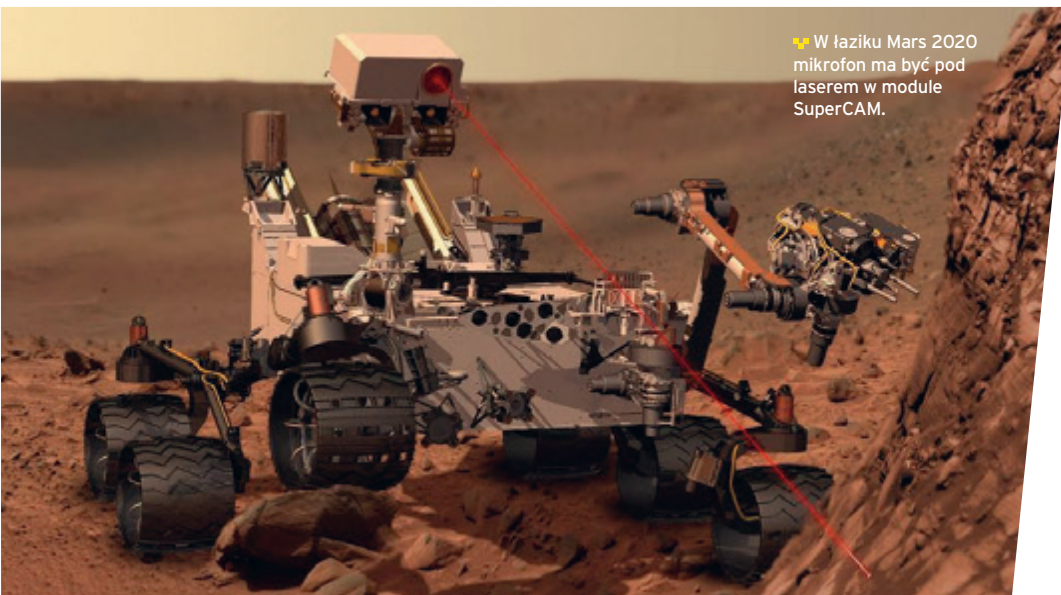
Tu, podobnie jak w sondzie Huygens, mikrofon był częścią większego modułu MARDI odpowiedzialnego za obrazowanie lądowania. Czujnik akustyczny miał nagrywać odgłosy przy lądowaniu, ale nie uruchomiono go z obawy, że może zakłócić pracę innych układów MARDI. Uznano, że obraz jest ważniejszy niż dźwięk. Choć lądowanie było udane, mikrofonu nie włączono również później. Konieczna byłaby aktualizacja oprogramowania, brakowało funduszy, a kontakt z sondą urwał się w listopadzie 2008. Mikrofon, w jednej z proponowanych wersji stereofonicznej, miała mieć europejska misja ExoMars, ale ostatecznie nie załapał się on na pokład. Zresztą sonda Schiaparelli rozbiła się przy lądowaniu w październiku tego roku. Kolejny mikrofon NASA wyśle w ramach planowanej misji łazika Mars 2020.

Chcemy wreszcie usłyszeć kosmos. Nie jakieś bazarowe sztuczki ze zmianą częstotliwości radiowych do zakresu słyszalnego przez człowieka ani z przekładaniem wibracji kół łazika na dźwięk, ani też

Szum deszczu kwasu siarkowego w wyższych partiach atmosfery Wenus, szmer wietrzyku w rzadkiej atmosferze Marsa, ryk huraganu na Jowiszu.

choćby najlepszych symulacji planetarnych dźwięków wykonanych na Ziemi, tylko autentyczne, bezpośrednie nagranie. Mikrofon ma nie być okrojonym dodatkiem na wcisk wrzuconym do innego modułu. To musi być pełnoprawne, wysokiej jakości urządzenie stereofoniczne, działające w całym słyszalnym przez człowieka zakresie częstotliwości, powiedzmy od 20 do 20,000 Hz. Dźwięk ma być nagrywany w sposób ciągły, przekazany na Ziemię w możliwie surowej postaci - z kompresją, ale bez dodatkowych obróbek i manipulacji na miejscu. Nagranie audio ma obejmować nie tylko samo lądowanie, ma być obecne wszędzie tam, gdzie jest nagrywany obraz. Mamy słyszeć buksujące w terenie koła łazika, szum silowników wysięgnika, każde sapnięcie i stęknienie maszynerii. Wreszcie, jeśli ktokolwiek ma kiedyś zamieszkać na Marsie, to niech ktoś puści tam na próbę jakąś muzykę, żebyśmy wszyscy mogli usłyszeć, jak ona tam brzmi. ■

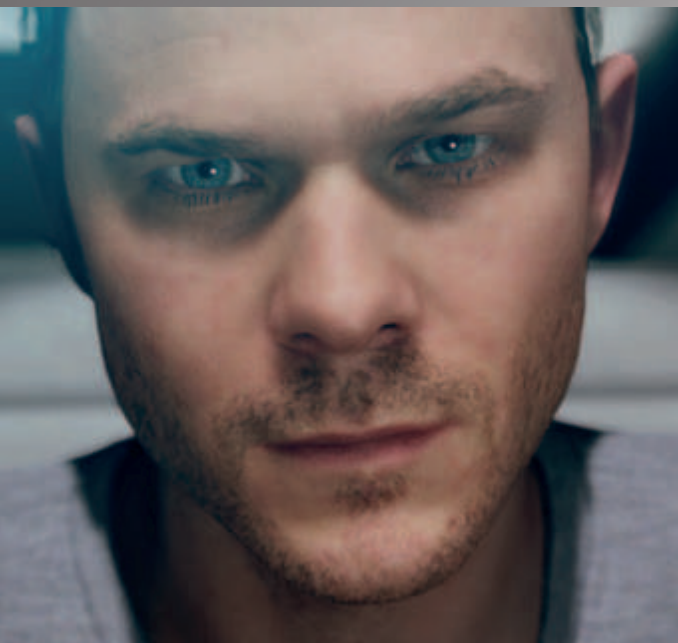
➤ W łaziku Mars 2020 mikrofon ma być pod laserem w module SuperCAM.



TUNGUSKA



CREATORS



98 Wywiad z odpowiadającym za narrację w *Quantum Breaku* Gregorym Loudenem o tym, czego potrzebują współczesne gry.



110 Dialogi w grach wideo pełniły ważną rolę już w epoce tekstówek. Które gry posiadały najbardziej rozwinięte systemy rozmowy?



104 Wizerunek dziecka w grach przez ostatnie 30 lat uległ drastycznej zmianie. Początkowo małoletni występowali jedynie jako maskotki, a obecnie...



118 Uważa się, że Robbo stworzył polski gamedev. Szybko też zaczęły powstawać jego klony czy, w najlepszym razie, gry mocno nim inspirowane.

FELIETONY

103 Martyna w swoim felietonie zdradza, że projektuje symulator randkowania z lodówkami.

109 Tomek Gop wyjaśnia, dlaczego Soulsy są świetne. Momeńcik, ale przecież nie tylko to!

117 Zdan w ciekawej analizie przygląda się temu, w jaki sposób literackie mity kształtują fabuły gier wideo.

122 Borek znów o indykach i tworzeniu gier, ale czego by nie napisał, i tak będzie ciekawie.

PIXEL
WYWIAD





KWANTOWE OPowieści

Z senior narrative designerem **Quantum Breaka**
Gregorym Loudenem o narracji w grach wideo
rozmawia Piotr Mańkowski.



P W jaki sposób trafiłeś do branży gier?

Wychowałem się w Sydney, studiowałem tam informatykę na uniwersytecie. Po uzyskaniu dyplomu miałem to szczęście, że poznałem dyrektora generalnego zajmującego się efektami specjalnymi w firmie Animal Logic. Spodobały mu się moje filmy krótkometrażowe i postanowił mnie zatrudnić. Firma pracowała wcześniej nad „Matriksem” i innymi dużymi produkcjami, a gdy zjawiałem się ja, działaliśmy przy „Legendach sowiego królestwa” w reżyserii Zacka Snydera. Potem pracowałem przy „Sucker Punch” i przeszedłem do studia prowadzonego przez George’a Millera, czyli reżysera oryginalnego „Mad Maksa”, w którym robiliśmy animację „Happy Feet 2”. Kręte drogi kariery zaprowadziły mnie następnie do Londynu, gdzie czuwałem nad komputerowymi efektami specjalnymi przy „Prometeuszu”, specjalizując się w wybuchach i symulacji różnego rodzaju zniszczeń. Było jeszcze „World War Z”, gdzie tworzyłem zombie, a potem wystartowałem w regularnym castingu do pracy z Alfonso Cuarónem przy „Grawitacji”. Robiłem tam wiele lewitujących elementów w stacjach kosmicznych. W tym momencie czułem, że w filmie osiągnąłem wszystko, co mogłem, a ponieważ zawsze fascynowały mnie gry, gdzieś w głowie odżyła chęć przyłączenia się do branży. W tamtym czasie grałem akurat w Alan Wake: American Nightmare. Zajrzałem na stronę Remedy Entertainment i zobaczyłem ogłoszenie o pracę. Przyjęto mnie i trafiłem akurat na początek prac nad Quantum Breakiem. Moim pierwszym zadaniem było zaprojektowanie pierwszego poziomu w Riverpoint University, rozpisałem też wszystkie ścieżki rozwoju akcji. Spodobało się na tyle, że zostałem narrative designerem. Jak więc widzisz, odbyłem długą drogę: Sydney, Londyn, Espoo w Finlandii, a teraz na dodatek jestem w Polsce.

P Gdy przez lata oglądałeś filmy, a potem przy nich pracowałeś, czułeś, że jest coś, co one posiadają, a czego nie mają gry?

Brakowało mi zawsze „gatunkowości” w grach. Mamy strzelaniny i RPG, ale nie mamy dramatów, romansów, biografii. Drugą rzeczą jest specjalizacja.

Paul Serene i diabelska kostka Cenobitów... nie, to nie ta bajka. Obiekt z prawej to countermeasure - stworzone przez Williama Joyce’a urządzenie do przywracania czasu na właściwe tory.

Taka na przykład rzecz jak kostiumy - postaci w grach powinny mieć odpowiedni dobór ubioru, który odpowiada ich pozycji społecznej i wiekowi, a nie zawsze się o to dba. Poza tym efekty specjalne mogłyby być o wiele lepsze niż są obecnie. W tej ostatniej kwestii miałem filmowe doświadczenie, więc w Quantum Breaku robiłem sekwencję kolizji statku z mostem. Nie widzę powodu, żeby gry nie były lepsze od filmów, i to pod każdym względem.

P Ale biografie w grach? To mogłoby być śmiertelnie nudne...

Grałem ostatnio w Virginii. To trochę takie interaktywne doświadczenie w stylu Gone Home czy Firewatch, coś odmiennego od klasycznej gry z pędzącą naprzód akcją. Dlatego widzę miejsce na biografie w grach, tak jak w kinie mamy „Mad Maksa” obok „Coco Chanel”.

P W Firewatchu ciekawe były relacje pomiędzy bohaterami, ale zakończenie wszystko zepsuło, bo pokazało, że twórcy tak naprawdę nie mają nic do powiedzenia.

Zgadzam się, że to nie był szok na miarę „Nie oglądaj się teraz” albo finału „Chinatown”, ale mimo wszystko Firewatch sprawnie eksplorował schemat „gry gatunkowej”, o której rozmawiamy.

P Opowiedz, jak wygląda relacja pomiędzy narrative designerem a scenarzystą.

Narrative designer jest w pewnym sensie odpowiednikiem montażysty w filmie, któremu nie jest obca praca pisarska. Musi łączyć materiały od level designu ze scenariuszem. W Remedy mieliśmy czterech scenarzystów, którzy tworząc skrypt, uwzględniali wszelkie sekwencje filmowe, które - nawiasem mówiąc - realizowaliśmy we własnym zakresie. W grze musimy łączyć scenariusz, taki sam jak w filmie, z programowaniem. Z kolei rolą reżysera gry jest przełożenie materiału pisanego na język interaktywnej opowieści.

Pojedynki Jacka z ekipą Monarcha przy zatrzymanym czasie. Bohater potrafi manipulować czasoprzestrzenią, co stwarza ciekawe możliwości w grze.





Przenośna maszyna czasu według pomysłu Williama Joyce'a, którego gra Dominic Monaghan, znany lepiej jako Meriadoc z „Władcy Pierścieni”.

Pytanie Czyli jeszcze ściślej musiałeś pracować z reżyserem gry?

Każdego dnia. Sam Lake to wizjoner, superfajny facet. Jest jednocześnie twarzą Remedy, showmanem reprezentującym studio w mediach. Podlega mu kilku dyrektorów, a pod nimi są osoby odpowiedzialne za poszczególne lokacje gry. Organizacja przypomina trochę stację telewizyjną. Wielką zaletą naszej firmy jest to, że ma „płaską” strukturę, co oznacza, że młodszy animator może wpaść bezpośrednio do gabinetu Sama i zdać mu relację z jakiegoś problemu.

Pytanie Gdy zatrudniłeś się w Remedy, scenariusz Quantum Breaka był już gotowy?

Zręby już były, ale podczas czterech lat pracy nad tym projektem następowało wiele zmian w opowieści. Najpierw był okres preprodukcji, a gdy wiadomo już było, że nic nie zatrzyma rozwoju projektu, w 2013 roku został on oficjalnie ogłoszony. Jeśli miałeś okazję oglądać prototyp Quantum Breaka, to w ostatecznej wersji nie zostało z niego praktycznie nic. Była tam dziewczynka, był też most, ale pokazany za dnia, wyglądający inaczej.

Pytanie Quantum Break opowiada o podróżach w czasie, ale robi to w niekonwencjonalny sposób. W większości filmów SF mamy do czynienia z sytuacją, w której ktoś dokonujący zmian w przeszłości musi liczyć się z tym, że będą one miały również swoje konsekwencje w przyszłości. Tymczasem w waszej grze jest sytuacja, w której jedna postać ginie w przeszłości, a jednak potem Jack Joyce natrafia na nią w kolejnych latach. Jak to wytłumaczysz?

Zacznijmy od tego, że temat podróży w czasie nigdy dotąd nie został w grach AAA potraktowany poważnie. Naszym konsultantem został były pracownik CERN, profesor uniwersytetu w Helsinkach. To on podsunął

Jack i Beth Wilder, którą wykreowała aktorka Courtney Hope. Relacja pomiędzy oboma postaciami została pokazana w sposób mistrzowski.



pomysł wykorzystanej w grze maszyny czasu, w której kontrolowana jest czarna dziura, a podróżnik w czasie musi wykonywać dookoła niej ruch zgodny ze wskazówkami zegara i wówczas przemieszcza się do przyszłości. W odwrotnym kierunku – do przeszłości. Podstawą naszego rozumowania były zamknięte pętle czasoprzestrzenne. To znaczy, że niezależnie od wyborów, jakie podejmiesz, efekt będzie ten sam. Jest w grze scena, gdy Paul Serene mówi o tym, że cofnął się do przeszłości i nie był w stanie zmienić teraźniejszości.

Pytanie Wynikiem takiego rozumowania jest to, że rzeczywistość jest zdeterminowana...

I to jest właśnie kwestia z kluczowej sceny w grze, w samym finale. Ale nie chcę zepsuć przyjemności osobom, które jeszcze nie grały w Quantum Breaka.

Pytanie No dobrze, powiedzmy tylko, że jest to scena z teraźniejszości z Jackiem Joycem. Mówi on wówczas coś, co przypominało mi o finale „Blade Runnera” ze słynnym jednorożcem z origami. To była podobna moc. Testowaliśmy grę na wielu użytkownikach i spora część nie zrozumiała tego zakończenia. Dopiero po ponownym przejściu całej opowieści staje się ono jasne i wyjaśnia motywację Jacka.

Pytanie W grze relacje pomiędzy Jackiem a Beth są pokazane w fascynujący sposób. Żadnych pocałunków i taniego romansu, lecz egzystencjalny dramat osób, które nie trafiły na siebie we właściwym miejscu i czasie...

Tak, to historia dla dorosłych o dwójce osób, które spotkały się przez przypadek. Wywiązało się pomiędzy nimi uczucie, ale chcieliśmy pokazać je w nietabloidowy sposób. Cieszę się, że to doceniłeś, bo właśnie tak o tym myśleliśmy. Beth jest zresztą moją ulubioną postacią w Quantum Breaku, całkowicie „dorosłą”.





☒ Tak właśnie autorzy z Remedy przedstawiali wszelkie anomalie czasoprzestrzenne. Rzeczywistość rozpadała się na fraktale.

☒ Mnie najbardziej podobała się gra znanego z kilku seriali Shawna Ashmore'a, który wcielił się w Jacka. W pewnym momencie ten facet coś mówi i nagle bodaj jego brat przerywa mu w połowie zdania. To zupełnie niecodzienne w grach wideo, gdzie postacie posługują się wyczelowanymi one-linerami. Wprowadziliście manierę „game verite”, gdzie dialogi momentami brzmią jak w realnym życiu. Postacie myślą się, tracą wątek, wchodzą sobie w słowo. Coś wspaniałego.

Dokładnie o to chodziło. Moja ulubiona tego typu scena jest na początku, na uniwersytecie. Jack ratuje życie bratu, a następnie obaj krzyczą na siebie. Kluczową sprawą było psychologiczne uzasadnianie wypowiedzianych kwestii. Siedzieliśmy we trójkę z Samem Lakiem oraz reżyserem gry Mikaelem Kasurinem i analizowaliśmy przebieg fabuły.

☒ No, ale w postaci Paula Serene nie oparliście się pokusie, by pokazać klasycznego zwariowanego demiurga.

Część graczy chciała wcielić się w definitywnie złą postać, aczkolwiek osobiście podzielałam twój punkt widzenia. W trakcie produkcji robimy testy i badamy odbiór postaci przez użytkowników. Właśnie takiego Paula Serene chcieli. Jeśli zapytałbyś mnie o zdanie, to Jack Joyce wcale nie jest bohaterem tej opowieści. Jest nim w większym stopniu Paul. Być może jednak w następnej grze Remedy pojawi się bardziej

niejednoznaczny arcyłotr. Nawiasem mówiąc, podobny odzew mieliśmy w sprawie pojedynków – okazuje się, że gracze oczekują około trzech minut strzelaniny, po której następuje przerwa i ponowny powrót do akcji.

☒ Z kolei bardzo chciałbym pochwalić was za to, że w wielu momentach nie ma denerwujących cutscenek, lecz postacie po prostu rozmawiają ze sobą, a zadaniem gracza jest takie ustawienie kamery, żeby słyszeć, co mówią i nawet przyglądać się ruchom ich ust.

Świetnie, że to zauważyłeś. Odpowiadał za to Ian, czyli nasz inżynier audio. Na przykład jeśli rozmowa odbywała się w pokoju, musiałeś śledzić, skąd dobiega dźwięk. Prawdopodobnie doświadczyłeś tego w scenie w basenie?

☒ Nie, zapamiętałem to ze sceny, gdy Jack z Amy docierają do bramy, uciekając przez dachy magazynu. A, tak, oczywiście. Generalnie w filmie obowiązuje zasada „show, don't tell” – uczą się o tym wszyscy studenci filmoznawstwa. W grach można to przedstawić jako „play, don't show”. Nie ma obowiązku pokazywania wszystkiego za pomocą filmików, bo wystarczy odpowiednio przedstawić rozgrywkę.

☒ Możesz powiedzieć kilka zdań o systemie, dzięki któremu twarze w Quantum Breaku wyglądały tak realistycznie?

System surface capture został opracowany bezpośrednio przez Remedy. Po zrobieniu Alana Wake'a otrzymaliśmy wiele uwag dotyczących szczegółów animacji. W skrócie polegało to na tym, że filmujemy aktorów z wielu kamer równocześnie, synchronizujemy to i na tej podstawie budujemy model bohatera. Nieskończona liczba godzin, powtórki, zupełnie jak na planie filmowym.

☒ Dlaczego włączyliście do scenek przerywnikowych sekwencje FMV?

Remedy zawsze eksperymentowało z filmem. W grze Max Payne 2 były telewizory, na których można było coś oglądać, w Alanie Wake'u miałeś serial „Night Springs”, a teraz Sam Lake uznał, że byłoby świetnie połączyć grę z show. Naszym celem było stworzenie medium łączącego film z grą wideo w jedno doświadczenie. Zawsze lubiliśmy eksperymentować i tym tropem podążamy też w ogłoszonym właśnie nowym projekcie CrossFire 2. Oryginał był gigantycznym sukcesem w Azji, producenci zaprosili nas do współpracy i tym sposobem przygotowujemy pierwszą w historii Remedy grę FPP. Jest jeszcze druga rzecz, o której nie mogę na razie mówić konkretnie, ale będzie to całkowicie nowe IP. Z firmy produkującej jedną grę przeszliśmy do modelu dwutorowego – powstają jednocześnie dwa projekty. Trudno nie być podekscytowanym. 📌

MÓJ CHŁOPAK TO GOŁĄB

Martyna Zych

Pasjonatka popkultury, o której zrobiło się głośno, gdy zaczęła realizować rozmowy z autorami gier na Twitchu. Sama również tworzy gry.

Od jakiegoś roku, w przerwach od pracy i grania, programuję i projektuję symulator randkowania z lodówkami.

To prawdopodobnie nie najlepszy wstęp, jakim można rozpocząć odpowiedź na zadane przy rodzinnym obiedzie pytanie: „Co u ciebie?”, ale mam nadzieję że Wy, gracze, zrozumiecie. Może trochę gorzej będzie ze zrozumieniem tego, że to randkowanie całkiem na serio. Że o ile początkowy zamysł jest zabawny i pierwsze rozmowy z lodówkami można uznać za żart sytuacyjny, przywiązanie do poszczególnych postaci (lodówek) nie pozwoli na uśmiech, kiedy coś im się stanie (wysiądzie im kondensator agregatu).

Zdziwieni? Poczytajcie o Hatoful Boyfriend, gdzie główna postać – dziewczyna z epoki kamienia łupanego (sic!) – zaczyna chodzić do liceum, w którym uczą się... gołębie. W grze wybieramy tego z nich, którego chcemy poznać bliżej. O ile nie trafimy na psychopatycznego higienistę, oswojanie pierzastego stworzenia* zbliży nas do niego na tyle, że absolutnie uwierzemy w to, że jest zbyt stary, by podrywać młodą, ludzką uczennicę. Ale za to da nam pamiętkowy pierścienek, żebyśmy pamiętali o nim aż do pełnoletności...

Szukając podobnych tytułów, natknęłam się na prawdziwy fenomen. W ciągu ostatnich tygodni na większości telefonów moich znajomych płci pięknej

pojawił się Mystic Messenger (chłopaki, zapytajcie o to swoje dziewczyny!). Ta aplikacja to nic innego, jak kolejna gra z rodzaju „randkowych”, choć na zupełnie innym poziomie – wybrankowie czatują z nami w dzień i w nocy, piszą SMS-y, załączają do nich zdjęcia, a czasem nawet... dzwonią. Co prawda mówią po koreańsku, ale przy każdej kwestii tłumacz wyświetla na ekranie angielski tekst. Szepty przystojnie narysowanego Azjaty brzmią naprawdę nieźle – niestety, panowie nie reagują jeszcze na głos, ale jestem pewna, że technologia pozwoli nam na swobodne rozmowy jeszcze za mojego życia.

Rodzi się pytanie: czy być zazdrosnym? Żonę budzi o trzeciej nad ranem telefon od Yoosunga, który nie może spać, a każda rozmowa z nią koi jego udręczoną duszę... Zapytałam o to znajomego, którego dziewczyna poleciła mi tę grę. „Zazdrosny? A, wcale. Przynajmniej ja nie muszę się wysilać z esemesami”.

Wtem wpadłam na pomysł: może to dobra odtwórka na kąśliwe komentarze o Triss i Yenifer? Spróbujcie. Prawdziwego przytulenia nie zastąpi nawet podgrzewana poduszka z wizerunkiem ulubionego bohatera, ale dobra gra przecież się nie przejdzie. ■

*Unikanie użycia słowa „ptak” w tym zdaniu przyszło mi z dużym trudem (dop. aut.).

Outstar^{sz}

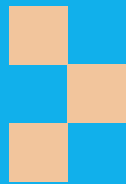
WIZJER RUNEK W GRACZACH WIDEO

Podczas wędrówek po wirtualnych światach spotykamy szereg zróżnicowanych bohaterów.

Wśród plejady postaci warto zwrócić uwagę na pewną interesującą, choć nieco niedostrzeganą grupę – dzieci.

■ Marcin M. Granat

Pierwsi nieletni bohaterowie nie posiadali zawile skonstruowanych osobowości, a fabuły gier, w których występowali, nie należały do wymagających. Główne zadanie młodocianych herosów ograniczało się do pokonania potężnych sił zła, dzięki czemu przedstawiony konflikt przypominał starcie Dawida z Goliatem.



✦ Serialowy Butters często jest poniżany i wykorzystywany. W grze jednak nadzwyczaj skutecznie potrafi walczyć o swoje.

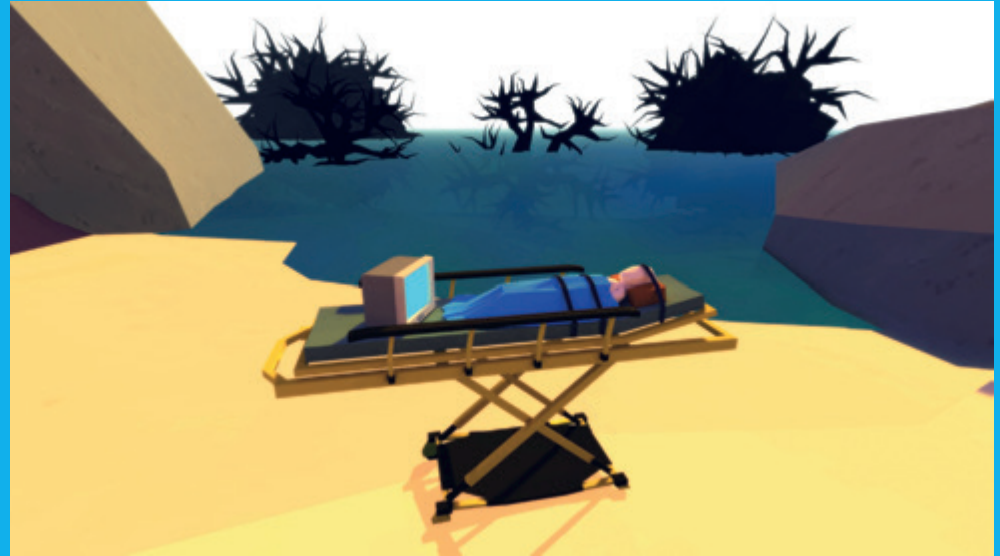
👉 Dziecko umiera, a gracz może tylko patrzeć. That Dragon, Cancer pozostawia w kiepskim nastroju na długie dni.

Najmłodszy byli obecni w grach wideo niemalże od początku istnienia elektronicznej rozrywki. Już w pierwszej odsłonie The Legend of Zelda oddano pod kontrolę graczy dziecięcego protagonistę o imieniu Link. Sterowanie nieletnimi nie stanowiło rzadkości wśród innych tytułów z lat osiemdziesiątych. Pokierować nimi można było w takich grach jak: Kid Icarus, Alex Kidd in Miracle World czy Mega Man.

Śmielsze eksperymenty z growym wizerunkiem dziecka rozpoczęto z nadejściem lat dziewięćdziesiątych. Pod egidą Carmacka i Romero stworzono żartobliwą serię Commander Keen, której pierwszą część wydało w 1990 roku. Przedstawiała ona postać ośmioletniego geniusza zdolnego do zbudowania zarówno statku kosmicznego, jak i środków komunikacji szybszych od światła. Zamierzona absurdalność fabularna została potraktowana przez graczy jako atut gry i pomogła platformówkowemu cyklowi w odniesieniu sukcesu.

MAŁY DRAŃ

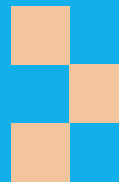
Z kolei w 1991 roku pojawił się amigowy tytuł Brat, którego bohater został udanie wykreowany na urwisa. Zadaniem gracza było przeprowadzenie rozpuszczonego dzieciaka przez dwanaście pełnych prostych łamięłówek poziomów. Gra zebrała pozytywne recenzje, jednak nie dorównała słynnemu Lemmings, z którym była porównywana przez branżową prasę ze względu na podobieństwa w interfejsie i mechanice rozgrywki. Brat nie był jedyną produkcją, w której mogliśmy pokierować młodocianym cwaniakiem.



Przez długie lata dziecko było w grach – czy to platformówkach, czy labiryntówkach – zwykłym porte-parole młodocianego użytkownika. Dopiero w ostatnich latach stało się podmiotem opowieści.

Podobną postacią był Bitmap Kid z gry Magic Pockets. Intro przedstawiało go jako nicponia z rękami w kieszeniach i czarnych okularach na nosie. Tytułowe kieszenie faktycznie były magiczne, gdyż podczas rozgrywki służyły jako źródło niekończącej się amunicji. Gameplay nie wybiegał w swojej konstrukcji poza platformówkowe standardy, choć należy przyznać, że zaprojektowano go starannie.

Jednak na najbardziej rozpuszczone dzieci, jakie pojawiły się w grach wideo, trzeba było poczekać do premiery South Parku: Kijka Prawdy.



Ten interaktywny pastisz animowanego serialu pozwalał kontrolować znaną z telewizji grupę przyjaciół. Głównym elementem rozgrywki uczyniono turowe walki, podczas których mierzyliśmy się nie tylko z wrogimi dzieciakami, ale także z dorosłymi mieszkańcami miasteczka. Produkcja pozostała wierna serialowej konwencji, czego efektem była obecność kontrowersyjnego humoru. Gra prześcignęła inne tytuły w ilości skatologicznych odniesień i jako jedyna pozwoliła też sobie na oryginalny pojedynek: dzieci kontra pedofil.

✚ Twórcy *Among the Sleep* zadbali o wsparcie dla gogli VR, których użycie dodatkowo ułatwia wcielenie się w rolę dziecka.



✚ Osobowość Nathana wyjątkowo irytowała recenzenta z magazynu *Amiga Power*, co zaniżyło ocenę *Brata* do 65 procent. Była to jednak odosobniona sytuacja.

NIEWINNE MALEŃSTWA

Młode pokolenie potrafi dać w kość, ale przecież nie wszystkie dzieci to łobuzy. Przeciwnieństwem powyższych urwisów jest dwuletni protagonista z *Among the Sleep*. Twórcy dołożyli wszelkich starań, aby przekonująco ukazać rzeczywistość widzianą oczami tak małego bohatera. W efekcie prac powstał świat zmieniający swoje oblicze w zależności od stanu emocjonalnego naszej postaci. Gdy maluch znajduje się w pobliżu swojej matki, czuje się bezpieczny. Otoczenie jawi się wtedy jako przyjazne i jest pełne ciepłych barw. Wystarczy jednak, aby rodzicielka oddaliła się i do głosu dochodzą dziecięce lęki, potrafiące przerodzić nocny spacer po domu w doświadczenie rodem z koszmaru. Gra jest prosta i z powodzeniem mogą w nią zagrać młodszy odbiorcy. Jednak pełnię przekazu rozumieją wyłącznie starsi gracze, dla których *Among the Sleep* będzie nietypową, być może nawet nieco retrospektywną wyprawą do czasów wczesnego dzieciństwa, w których realizm tak łatwo przecież mieszał się z wyobraźnią.



✚ Seria *Commander Keen* wykorzystywała programistyczną nowość Johna Carmacka pozwalającą na płynne przesuwanie się obrazu na ekranie.

Wokół małego dziecka obraca się także historia ukazana w *That Dragon, Cancer*. Gra z perspektywy obserwatora, którego często można utożsamiać z ojcem malucha, przedstawia nam rodzinną tragedię wynikającą z nieuleczalnej choroby potomka. Twórcy, których opisywane nieszczęście dotknęło w życiu prywatnym, zamierzenie dołożyli najwyższej starań do sposobu prowadzenia narracji celem jak najlepszego oddania swoich uczuć. Tłumaczy to ascetyzm w zakresie pozostałych elementów gry takich jak mechanika rozgrywki czy oprawa graficzna, które nie stanowiły tu priorytetu.



That Dragon, Cancer charakteryzuje się przynębiającą atmosferą, ukazując załamanie i rozpacz rodziców oraz próby, jakie podejmują, aby ich dziecko wyzdrowiało. Produkcja ta jest rekomendowana dorosłym graczom, ponieważ niektóre sceny posiadają wyjątkowo mocny przekaz. W pamięć zapada na przykład moment, w którym ojciec prosi niewytrzymałego bólu malca, aby przestał uderzać głową o szczeble łóżeczka.

Zarówno dwulatek z Among the Sleep, jak i maluch z That Dragon, Cancer przedstawieni są jako istoty bezbronne. Od pierwszego kontaktu budzą u odbiorcy sympatię i chęć obrony. Nie są to bynajmniej jedyne postacie z gier angażujące gracza poprzez wywoływanie naturalnego ludzkiego odruchu niesienia pomocy najmłodszemu. Dzieci spotykamy również w dodatku do gry This War of Mine. Rozszerzenie z podtytułem The Little Ones ukazuje los próbujących przeżyć wojnę nieletnich cywili. Po wzbudzący litość wizerunek najmłodszych sięgnęło także Telltale Games. Ochrona małej Clementine jest bowiem głównym zadaniem w pierwszym i drugim sezonie The Walking Dead. Z kolei niewinny wygląd Siostrzyczek z serii BioShock utrudnia wybór pomiędzy ratowaniem tych istot a pobieraniem z ich ciała substancji przyspieszającej rozwój postaci.

WCIELONE ZŁO

Na przeciwległym biegunie do bohaterów z powyższego akapitu znajdują się dzieci o złowrogim wizerunku. W branży elektronicznej rozrywki najbardziej znaną postacią tego typu jest Alma Wade z trylogii F.E.A.R. Posiada ona psioniczne zdolności, jest niestabilna emocjonalnie oraz skłonna do przemocy. Nie waha się przed brutalnym zabijaniem i doprowadzaniem swoich ofiar na skraj obłądzenia i brutalnym zabijaniem. Alma potrafi przybierać różne formy, spośród których najbardziej



✚ Zagadkowej Laurę z Silent Hill 2 nie sposób ignorować. Zwłaszcza że posiada informacje na temat żony protagonisty.

✚ 8-bitowe łobuzowanie umożliwiało gra Jack the Nipper. Każdy psikus nagradzany był wzrostem wartości widocznego u dołu ekranu „naughtyomera”.



Z biegiem lat dzieci w grach stały się mniej przyjemne, a bardziej złowrogie.



✚ Beznamiętna twarz Almy z F.E.A.R. nie zmienia swojego wyrazu nawet podczas zbijania wyszkolonych żołnierzy.

przeróżająca jest postać dziewczynki z długimi czarnymi włosami częściowo zasłaniającymi twarz.

O szczególnie negatywnych uczuciach, jakie budzą potwory z dziecięcą aparycją, pamiętali autorzy Dying Light. Umieścili oni w swojej grze młodociany rodzaj zombie, który jest niezwykle szybki i potrafi poprzez krzyk zwolnić sojuszników z okolicy, ogłuszając przy tym postać gracza. Niezaprzeczalnie odpychający jest też poroniec z trzeciej odsłony Wiedźmina. Ta zaczerpnięta ze słowiańskich wierzeń kreatura powstająca z ciała niechcianego dziecka ma wygląd zniekształconego płodu i atakuje przeważnie ciężarne kobiety. Jednak nie wszystkie mordercze dzieci z gier wyglądają jak potwory. Antychryst z obydwu odsłon Luciusa jest seryjnym zabójcą o wyglądzie niewinnego chłopca.

Zdolni twórcy potrafią wzbudzić uczucie lęku poprzez samo umieszczenie dziecka w nietypowej scenarii bez konieczności nadawania mu nadprzyrodzonych umiejętności czy monstrualnych cech. Niepokojący klimat budują na przykład spotkania Jamesa Sunderlanda z tajemniczą Laurą w drugiej części survival horroru Silent Hill. Dziewczynka ta zdolna jest do beztrudnej zabawy wśród

Drugoplanowe role dziecięce potrafią zaważyć na odbiorze oraz wizerunku całych wirtualnych światów.



W Skyrimie spotykamy postacie różnych ras, jednak dzieci reprezentują wyłącznie te ludzkie.



Ellie z The Last of Us jest nastolatką, lecz podczas rozgrywki wielokrotnie udowadnia swoją zaradność.

śmiertelnych niebezpieczeństw wyludnionego i wiecznie zamglonego miasteczka. Wzbudzający lęk wizerunek najmłodszych obecny jest także w przygodowej grze Sanitarium. Posępny charakter tytułu zwiastują już wrażenia z menu gry, w którym po najechaniu kursorem na dany przycisk odzywa się dziecięcy głos czytający jego nazwę. Jeszcze mocniejsze emocje pojawiają się podczas przemierzania poziomu będącego miasteczkiem zdeformowanych, chorych i pozostawionych bez opieki małałatów. Cierpiące na dolegliwości fizyczne dzieci sugerują swoim zachowaniem również problemy natury psychicznej. Dzieciaki nie widzą niczego złego w ukrywaniu się wśród zwłok lub wożeniu na wózku martwej koleżanki.

NA DRUGIM PLANIE

W wielu tytułach wirtualne dzieci w ogóle nie występują. Ich brak jest szczególnie ryzykowny dla produkcji z otwartym światem, gdyż uwypukla

sztuczność cyfrowego uniwersum. Nieobecność najmłodszych była zuważalna chociażby w tętniącej życiem metropolii z GTA V. Podobna sytuacja miała miejsce w serii The Elder Scrolls, w której dzieci pojawiły się dopiero w piątej odsłonie. Twórcy z Bethesdy zdobyli się nawet na żart dotyczący tego tematu. Umieścili oni w Oblivionie easter eggową postać z nietypowymi liniami dialogowymi, która zapytana o kwestię dzieci deklarowała, że są one przyszłością, lecz nie chce, aby rujnowały nam zabawę.

Z kolei autorzy cyklu Metro nie wahali się z podjęciem decyzji o obecności najmłodszych w swoich grach. Umieszczenie w podziemskich tunelach dzieci, z których większość to bezprizorni, okazało się zabiegiem korzystnym, ponieważ nadało przedstawionemu światu odpowiednio ciężki klimat. Inna seria gier, również przedstawiająca postapokaliptyczną rzeczywistość, umożliwiała nawet zabijanie najmłodszych.

Można było tego dokonać w pierwszym i drugim Falloutcie, co jednak skutkowało negatywną reputacją. Niektórzy uznali dzieciobójstwo za zbyt kontrowersyjne, lecz nie da się ukryć, że odpowiadało ono brutalnym realiom Pustkowi.

W dziecięcych postaciach kryje się duży potencjał i przypuszczam, że twórcy gier nie zrezygnują z dalszego eksperymentowania z ich wizerunkiem. Istnieją nawet przesłanki, by sądzić, że najmłodszy mógłby odegrać niebagatelną rolę w nowej odsłonie serii Half-Life – pod warunkiem, że kiedykolwiek dojdzie do długo wyczekiwanej premiery. W 2010 roku magazyn Edge opublikował wywiad z Gabem Newellem, który oznajmił, że kolejna część cyklu FPS będzie bazować na wywoływaniu uczucia strachu. Dopytany o szczegóły, dość enigmatycznie stwierdził, że ma na myśli emocje towarzyszące między innymi utracie własnych dzieci. Gra zawierająca podobne treści będzie z pewnością adresowana do dorosłego odbiorcy i zostanie w pełni doceniona tylko przez dojrzałego gracza. Uważam, że to właśnie w takich tytułach należy upatrywać pojawienia się nowych i nieszablonowych motywów dziecięcych. ■

McGee

Znana z powieści Lewisa Carrolla siedmioletnia Alija nie została zaakceptowana przez Americana McGee do roli głównej bohaterki gry. Twórca celowo postarzał tę postać, dopisując do jej biografii kilka traumatycznych wydarzeń.

DRESZCZE

Tomasz Gop

Autor i miłośnik gier. Pracował przy Wiedźminie 2 oraz Lords of the Fallen. Jest fanem Dark Souls, wierzy w edukację na temat tworzenia gier.

Engagement, awareness, immersion... Dziś często używa się podobnych słów, żeby opisać kogoś, że fajnie się w coś gra. W grę, ma się rozumieć. Nie jest wielkim trudem domyśleć się, co te słowa oznaczają i do jakiego rodzaju wrażeń się ich używa, chociaż samo ich precyzyjne rozróżnienie może być czasem nie lada wyzwaniem. Nie zamierzałem zresztą nawet o tym pisać. Chciałem napisać o Souls i o Bloodborne. O grach, ma się rozumieć.

Odkąd pamiętam, zawsze wybierałem sobie jedną grę, w której spędzałem tysiące godzin, dlatego czymś zupełnie normalnym jest to, że dziś katuję SoulsBorne niemalże do nieprzytomności. W QuakeWorld potrafiłem spędzić trzy godziny, trenując jeden skok (na przykład DM2 BigRoom -> MH+GL) i dobrze się przy tym bawiąc. Od mojego „engagementu” w CS prawie się uzależniłem, bo nie dość, że grywałem do szóstej rano i prowadziłem dość popularny serwer, to jeszcze miałem okazję organizować największe w kraju LAN-impresy, na które przyjeżdżał sam Pentagon. W grę S.T.A.L.K.E.R.: Czyste Niebo wbiłem się tak mocno, że Vintara BC znalazłem na Bagnach (pierwszej mapie Czystego Nieba) bez żadnych wskazówek. I jak zdałem sobie sprawę z tego, że to broń, którą widać w filmiku otwierającym grę, opadła mi pełna „awarenessu” szczeka. Także byłem, widziałem i, szczerze mówiąc, nigdy nie kręciła mnie przesadnie analiza powodów, dla których gra jest przyjemna. Niewiele zmienia nawet fakt, że zajmuję się tym zawodowo. Może czas pokaże, że przez to na zawsze zostanę mierzym projektantem.

Do napisania tego felietonu zainspirował mnie między innymi naczelnny, który we wstępniku do Pixela #21 wspomniał o tym, że Soulsy wyróżnia tajemnica skupiona w monstach, przez co gra wzbudza w nim dreszcz.

Na zdrowie, Piotrek! Ja natomiast zupełnie nie odczuwam podobnej ekscytacji. Gdy po raz pierwszy uruchomiłem Dark Souls 3, byłem już po kilku seansach całego przejścia gry na kanałach uprzywilejowanych youtuberów. Znałem wszystkich bossów, większość przeciwników i praktycznie każdą lokację, tak więc o dreszczu powodowanym perspektywą wkroczenia w nieznaną raczej nie mogło być mowy. Po prostu z czego innego czerpię radochę. Dreszczy podczas grania w moją ulubioną grę mi nie zabrakło. Status ulubionej gry niezagrożony.

Jako gracz jestem dla niektórych twórców przypadkiem beznadziejnym. Omijam dialogi i przerywniki filmowe, wybory moralne mnie męczą, a charakterologiczny wydźwięk postaci spotkanych w grze jest gdzieś na końcu agendy. Podczas jednej z ostatnich audycji „Przebranych” miałem okazję dyskutować z Michałem Staniśzewskim z Plastik na temat tego, jak bardzo potrzebne są w naszym medium produkty oparte o elementy, które wymieniłem na początku. Jako twórca gier zgadzam się z tym, że są potrzebne. Ba, może nawet jest coś w stwierdzeniu, że są to kierunki, które wniosą wiele nowego do tej gałęzi rozrywki. Ale jeśli ktoś szczerze wierzy w to, że gry będące głębokim wielowarstwowym i mentalnym doświadczeniem staną się głównym nurtem, to krzyż na drodze. Ja tego nie widzę.

Z dziesięć lat temu ktoś spytał mnie, czy telefragowanie Shub-Niggurath na końcu Quake'a ma głębszy wydźwięk. Czy rozerwanie od środka bogamaterki nie wydaje się takie sprytne i kreatywne. Jedyna odpowiedź, na jaką byłem wtedy stać, to: „Stary, wiesz, ja w to po prostu gram”. ■

NIEPOGADASZ

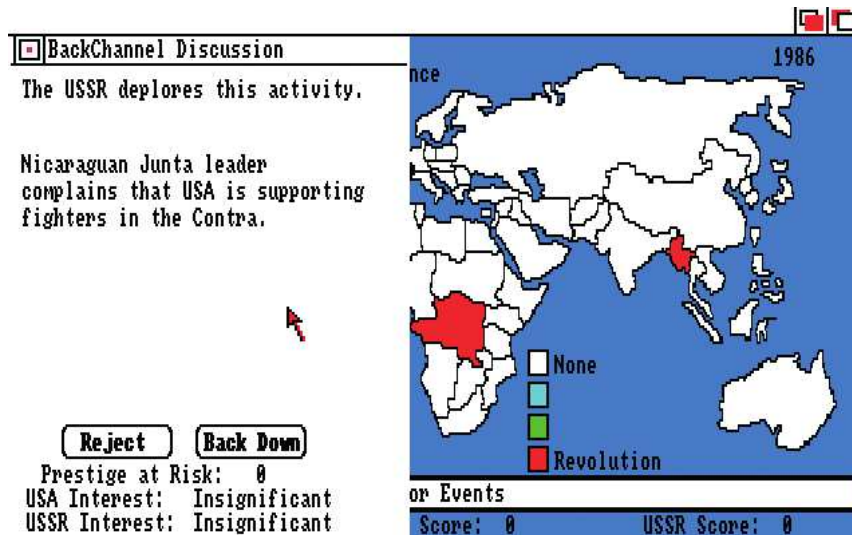
■ Paweł Schreiber

Jako sześciolatek przegrałem z komputerem w szachy. Nic dziwnego, do dzisiaj przegrywam w szachy właściwie ze wszystkimi. Ale ta porażka okazała się całkiem sympatyczna – tata poinformował mnie, że na koniec komputer napisał: „Przykro mi, przegrałeś”. Pomyślałem, że to poruszające. Mógł przecież napisać: „Przegrałeś – jesteś głupi” albo coś jeszcze gorszego. A jemu było przykro. Poczułem się doceniony. Potem brat mi tłumaczył, że komputer wcale tak nie uważał, tylko ktoś mu wpisał takie słowa w program. Uznałem, że to bardzo nieładnie tak mówić.

Komputer mówiący z sensem (a może i zrozumieniem) jest świętym Graalem techniki przynajmniej od roku 1950, kiedy Alan Turing uznał, że to właśnie umiejętność prowadzenia dialogu powinna być ostatecznym kryterium pozwalającym na przejście od maszyn liczących do maszyn myślących. Kolejne pokolenia ludzi siadały do komputerów i próbowały się z nimi na różne sposoby komunikować. Moment, kiedy komputer pierwszy raz zareaguje tak, jakby nas rozumiał, jest zawsze magiczny.

DZISIAJ RZADKO Z NASZYMI komputerami rozmawiamy - stały się narzędziami dużo potężniejszymi, ale i dużo bardziej prozaicznymi niż wciąż jeszcze okryte nimbem tajemniczości komputery z lat osiemdziesiątych. Coraz więcej natomiast rozmawiamy z postaciami w grach i właśnie temu chciałbym poświęcić niniejszy tekst. Bo muszę powiedzieć, że mam z takimi rozmowami pewien problem. Owszem, pisane są coraz lepiej i robią coraz większe wrażenie, ale postacie mówią, co mówią, bo ktoś im napisał słowo po słowie scenariusz, a więc w gruncie rzeczy wciąż tkwią w tym samym miejscu, co komputer informujący mnie trzydzieści lat temu o przegranej partii szachów. Mamy gry z cudowną grafiką, coraz bardziej zaawansowaną sztuczną inteligencją... i dialogami, w których największą innowacją jest dobrze ułożone drzewko gotowych odpowiedzi. Nie da się inaczej? Pewnie, że się da, i w historii gier jest sporo ważnych eksperymentów w tej kwestii.

KAŻDE OMÓWIENIE DIALOGÓW W GRACH trzeba zacząć od Josepha Weizenbauma i stworzonego przez niego w 1965 roku programu Eliza. To pierwszy chatbot, czyli program, z którym można pogadać jak człowiek z człowiekiem. Weizenbaum sprytnie wybrał dla Elizy osobowość - udaje ona



Chris Crawford zrealizował *Balance of Power* zupełnie na poważnie. Tak samo, jak wcześniejszy *Eastern Front*.

Wojny domowe w Afryce i Indonezji, terroryści w Meksyku. Wykrzykniki w codziennym dialogu między mocarstwami.

psychologa, w związku z czym może swobodnie narzucać temat rozmowy i beczelnie powtarzać to, co jej właśnie powiedzieliśmy, tyle że na końcu zamiast kropki pojawia się znak zapytania. Na szczęście nie bierze pieniędzy za sesję. Eliza okazała się ogromnym przebojem. Laicy, dotąd myślący o komputerach jako o wielkich maszynach do liczenia, które uczciwy człowiek powinien omijać szerokim łukiem, prowadzili teraz z Elizą długie rozmowy, zwierzając jej się ze

swoich traum i marzeń. Weizenbaum wspomina, że fascynacji programem uległa nawet jego sekretarka (która doskonale wiedziała, że żaden z Elizy psycholog) - kiedy raz przysiadła do komputera, poprosiła szefa, żeby wyszedł z pokoju. Oczywiście Eliza to tak naprawdę sprytnie oszustwo. Program zupełnie nie rozumie, co się do niego mówi, natomiast umie wylapywać z tekstu określone frazy, na które odpowiednio reaguje. Co ważne, ta reakcja nie zawsze ma postać gotowej formułki - Eliza potrafi podchwycić wykorzystane przez użytkownika słowo („Jestem amigowcem” - „Czy uważasz, że to normalnie być amigowcem?”) albo wrócić do wątku, który w rozmowie pojawiał się wcześniej („Czy jesteś nieszczęśliwy, bo jesteś amigowcem?”). Podobnych programów zaczęło się pojawiać coraz więcej - na przykład stworzony w roku 1972 PARRY symulował schizofrenię paranoidalną (od czasu do czasu organizowano mu spotkania z Elizą - wychodziły z tego bardzo ciekawe dyskusje), a Racter (1983) napisał tomik poezji „The Policeman's Beard is Half Constructed” (jak się później okazało, z dużą pomocą ze strony swojego twórcy, Williama Chamberlaina).



Czy w grach powinniśmy być wciąż skazani niemal wyłącznie na drzewka dialogowe jak z lat dziewięćdziesiątych?

➤ Oswald uważa, że Doug to kretyn, a Doug – że Oswald to cienias. Ciekawe, w jakim kierunku potoczy się rozmowa.

PIERWSZE TEKSTOWE GRY PRZYGDODOWE były naturalnym przedłużeniem zabaw z chatbotami. Użytkownik wpisywał polecenie, a komputer odpowiadał, wykorzystując mieszankę gotowych formułek i elementów zaczerpniętych z wypowiedzi gracza. Z początku prawie nie było w nich postaci niezależnych, a te, które się pojawiały, nie były zbyt rozmowne. Jednak w miarę komplikowania się fabuł, w grach pojawiła się potrzeba rozmawiania nie tylko z komputerem, ale i z osobami zaludniającymi wirtualny świat. Próby budowania postaci-chatbotów były jednak dość rzadkie (elementy takiego podejścia widać choćby w Mindwheel firmy Synapse). Z prostej przyczyny – ze względu na ograniczoną pamięć ówczesnych komputerów każdy kilobajt był na wagę złota, więc nie można było wypychać gry mnóstwem tekstu służącego głównie dla ozdoby. Pojawiło się natomiast inne ciekawe rozwiązanie – wielu NPC można było wydawać polecenia takie jak bohaterowi gry. Czasami reagowali obcesowo („Sam to zrób!”) jak w Deadline firmy Infocom, ale na przykład w grze

Geniusz

Joseph Weizenbaum był nie tylko autorem pierwszego chatbota, ale i jednym z najważniejszych pionierów sztucznej inteligencji. Co ciekawe, jako nauczyciel pierwszych pokoleń nerdów z MIT był bardzo krytyczny wobec ich fanatycznej miłości do komputerów, a jako wizjoner SI wskazywał też na niebezpieczeństwa, jakie może przynieść zbytne zaufanie do maszyny, a nie ludzi.

Enchanter znajdowała się bardzo ciekawa zagadka związana z wydaniem skomplikowanych rozkazów żółtowiwi, którego najpierw trzeba było zaczarować tak, żeby rozumiał ludzką mowę. Do dziś wspominam ucieszne i bardzo skomplikowane polecenia, jakie można było wydawać postaciom w tekstowym Hobbicie – kilka razy udało mi się namówić Gandalfa, żeby spuścił łanie Thorinowi, a potem poszedł oddać się w niewolę goblinom. Nie było to łatwe, bo NPC w Hobbicie mają swój rozum i starają się nie słuchać głupich rozkazów, więc namawianie ich do różnych ekscesów rzeczywiście bardziej przypomina rozmowę niż programowanie robota kolejnymi poleceniami.

TEKSTÓWKI BYŁY BARDZO CIEKAWĄ przestrzenią, w której gry wideo spotykały się z bardzo zaawansowanymi rozwiązaniami z pogranicza językoznawstwa i sztucznej inteligencji – ludzie z MIT, którzy zakładali Infocom, byli również po części naukowcami, świetnymi ekspertami w dziedzinie rozumienia przez komputery

języka naturalnego. Kiedy na początku lat dziewięćdziesiątych skończyła się era komercyjnych tekstówek, skończyły się też w grach głównego nurtu próby namawiania komputerów, żeby dalej uczyły się swobodnie rozmawiać z graczem. Nie mogliśmy już mówić tego, co chcieliśmy – byliśmy skazani na drzewko dialogowe. I rzeczywiście, język naturalny w grze to problem – wymaga bardzo skomplikowanego programu, a do tego jest koszmarem, kiedy grę trzeba przetłumaczyć na język o innej gramatyce. Jak sobie z tym poradzić, pozostawiając graczowi swobodę mówienia tego, co tylko chce? Na świetny pomysł wpadła pod koniec lat osiemdziesiątych grupka zwariowanych twórców z ERE Informatique, działających pod szyldem Exxos.

W SWOJEJ GRZE CAPTAIN BLOOD, której bohater lata po galaktyce, spotykając coraz dziwniejszych kosmitów, postanowili zastosować język składający się w całości z ikonek odnoszących się do prostych pojęć. Zamiast przejmować się składnią, można od razu mówić: „Ja Szukać Planeta Miła albo Wielki Wojownik Zabić Ty Nieprzyjemny Ha Ha [przekleństwo]”. A bohaterowie gry odpowiadają, i to zgodnie ze swoją osobowością – czasem agresywnie, czasem spokojnie, czasem filozoficznie, a czasem przeplatając słowa losowymi liczbami. Jest z tego wszystkiego dużo radości, niezależnie od faktu, że prędzej czy później orientujemy się, jak działa cały system. Podobnie jak Eliza szuka w naszych wypowiedziach określonych słów i przedstawia gotową odpowiedź. W prostym języku składającym się z nieco ponad setki słów razi to dużo mniej. Rozwiązanie z Captain Blood, w tej grze jeszcze niedoskonałe, miało ogromny potencjał – szkoda, że w kolejnych częściach (wydanych już pod szyldem Cryo Commander Blood i Big Bug Bang) twórcy wybrali proste drzewko dialogowe.

ZNACIE CHRISA CRAWFORDA? To jedna z najważniejszych i najbardziej zapamiętanych postaci w historii gier komputerowych. W roku 1981 stworzył East Front (1941), jedną z pierwszych komputerowych strategii wojennych z prawdziwego zdarzenia. W roku 1983 napisał „The Art of Computer Game Design” – pierwszą książkę o projektowaniu gier wideo. W 1988 zaprosił do domu gromadkę twórców gier, tworząc załączki późniejszej Game Developers Conference. Jedną z najbardziej popularnych gier Crawforda było Balance of Power (1985, remaster w roku 1990), symulator dyplomacji z okresu zimnej wojny. Celem gry nie jest pokonanie przeciwnika w otwartej konfrontacji, ale unikanie wojny przez utrzymywanie globalnej równowagi. To oczywiście nie znaczy, że musimy być grzeczni i bierni. Jeśli Sowietci wywołali właśnie pucz w afrykańskim państwie, które dotąd



po cichu kontrolowaliśmy, to nie możemy pozwolić, żeby poczuli się zbyt pewnie. Trzeba im ostro pogrozić palcem, a potem szybko dofinansować opozycję w Polsce. A jeśli zareagują za ostro, bezpośrednio grożąc wojną, musimy pójść na lekkie ustępstwa. Tu nie ma totalnych zwycięstw; słowa-klucze to „kompromis” i „dialog”. No właśnie – dialog. Bo Balance of Power to skomplikowana psychologicznie rozmowa dwóch przeciwników z przerosłem ego, którzy próbują ocalić i twarz, i własny tyłek.

➤ Prawie wszystkie postacie, z jakimi można porozmawiać głosem Erica Idle'a w pierwszej części serii Discworld. Co osóbką, to weselej.



NAJCIEKAWSZY (CHOĆ TEŻ nie do końca udany) projekt Crawforda wyraża właśnie z opartej na intrygach mechaniki Balance of Power. Trust and Betrayal: The Legacy of Siboot (1987) to gra o rozmawianiu. Gromadka postaci w fantastycznym świecie rywalizuje ze sobą, przygotowując się do magicznego rytuału, w którym jedna z nich zajmie szczytne stanowisko Pasterza. Aby go przeprowadzić, trzeba najpierw zdobyć informacje, w których posiadaniu są nasi konkurenci. Jak? Prośbą, groźbą, szantażem, a nawet bliskością budowaną tylko po to, żeby potem oszukać. Tu również występuje interfejs ikonkowy, który ma dość ograniczoną ilość słów, ale pozwala na bardzo ciekawe zabiegi – składanie obietnic, okazywanie emocji, budowanie zaufania albo donoszenie o zdradzie. Inne postacie też ze sobą rozmawiają, więc nie zdziwimy się, jeśli ktoś, komu zdradziliśmy sekret naszego oddanego przyjaciela, postanowi o tym poinformować pokrzywdzonego, żeby coś od niego wyciągnąć. Nie ma chyba w grach lepszego silnika do tworzenia skomplikowanych intryg – szkoda, że Trust and Betrayal ogranicza się właściwie tylko do niego; to bardziej pokaz fascynujących możliwości niż pełnoprawna gra. Na początku lat dziewięćdziesiątych Crawford przestał wydawać gry komercyjne i zaczął obsesyjną pracę nad rozwinięciem silnika Trust and Betrayal, żeby stworzyć uniwersalny system budujący dynamiczne



➤ Logo Linuksa nie pomogło – podryw znowu nie wyszedł. Następnym razem koszulka Atari.

relacje społeczne między postaciami. Mijały dziesięciolecia, a projekt się nie ukazywał. Zmieniał za to nazwy: Erasmatron, Deikto... Obecnie nazywa się SWAT (Storyworld Authoring Tool), a Crawford zbiera fundusze na dokończenie pokazu jego możliwości - gry pod tytułem, a jakże, Siboot. Donkiszoteria? Oczywiście. Ale kibicuję mu z całego serca.

JEŻELI NIE CHCECIE CZEKAĆ na Siboota (obawiam się, że jego tworzenie jeszcze trochę potrwa), możecie wejść na Kongregate i zagrać w Prom Week - fascynujący prototyp, który powinien być wzorcem dla całych hord twórców na całym świecie, a Bóg jeden wie, dlaczego nie jest. Jego akcja toczy się w amerykańskim liceum. Zadaniem naszej postaci jest budowanie różnych relacji z kolegami i koleżankami o różnych osobowościach i zainteresowaniach. Robimy to poprzez rozmowy. Za pomocą prostego interfejsu



♣ **Captain Blood.** Pewnie, nie słuchaj mamy, nie noś zimną czapki. Zobacysz, jak to się kończy.

♣ **Trupy nie gadają,** jak mówi znane pirackie przysłowie. LeChuck się nim nie przejmuję.

Nad silnikiem modelującym relacje między postaciami Chris Crawford pracuje już od ponad 20 lat. Duke Nukem może się schować.

wybieramy, co z grubsza chcemy powiedzieć (na przykład: pochlebstwo, próba zaimponowania, groźba, zaproszenie na randkę), a komputer generuje na tej podstawie całą wypowiedź. Proste? Broń Boże. Bo to, co powie dana postać, zależy od jej nastawienia do innych, osobowości, wcześniejszych doświadczeń, a nawet wiedzy o tym, co się dzieje w klasie - jeśli ktoś chce skompromitować Zacka w oczach jego dziewczyny Chloe, to powie, że słyszał od Simona, że Zack flirtował z Moniką. Czasem do rozmowy włącza się ktoś, kto akurat przechodzi obok - kiedyś próbowałem zaimponować koleżance, ale nagle wtrącił się mój zdeklarowany wróg, który najpierw mnie wyśmiał, a potem opowiedział kompromitującą anegdotkę na mój temat. Wszystko to generowane na bieżąco, bez skryptów. Prom Week próbuje być pełnoprawną grą w niezbyt ciekawym trybie fabularnym, w którym wykonujemy kolejne zadania, ale prawdziwa zabawa zaczyna się w trybie free play, gdzie możemy kształtować relacje w klasie, jak tylko dusza zapagnie.

JEDNYM Z NAJŚMIELSZYCH eksperymentów w dziedzinie dialogów w grach wideo jest Facade (2005) Andrew Sterna i Michaela Mateasa. Nasz bohater został właśnie zaproszony na kolację przez swoich znajomych - młode małżeństwo, Tripa i Grace. Problem w tym, że między nimi niezbyt dobrze się dzieje. Pokrzykiwania i wzajemne pretensje słyszymy, jeszcze zanim zapukamy do drzwi mieszkania. Potem sytuacja się uspokaja, ale tylko na chwilę. To nie będzie miły wieczór. Stern i Mateas zagrali va banque - Trip i Grace mówią do nas głosami aktorów, ale kontaktujemy się nie za pomocą ikonek czy prostych komend, ale poprzez wstukiwanie na klawiaturze, co nam tylko przyjdzie do głowy. Nie musimy czekać, aż skończą do nas mówić, tylko możemy im w czasie rzeczywistym przerywać (oczywiście niezbyt dobrze to przyjmują). Jakim cudem bohaterowie rozumieją, co do nich mówimy? Facade stosuje bardzo ciekawe podejście do dialogów - zwraca mniejszą uwagę na to, co konkretnie powiemy (choć, podobnie jak Eliza, rozpoznaje niektóre słowa



i zwroty), a większą na kontekst, w jakim to robimy. Przykład? Kiedy Trip próbuje nas o coś zapytać, a my go zignorujemy i odezwiemy się do Grace, będzie urażony. Kiedy Grace wyraźnie zależy, żebyśmy pochwalili obraz, a my w odpowiedzi użyjemy jakiegoś negatywnego przymiotnika, ucieszymy Tripa. I tak dalej. Sytuacja w mieszkaniu może się rozwijać w bardzo różnych kierunkach - nasze gadanie może i doprowadzić do rozstania, i uzdrowić związek. Moje najczęściej kończyło się tym, że wściekły Trip brał mnie za kołnierz i wyrzucał za drzwi.

MOŻNA BY WYMIENIAĆ jeszcze inne tytuły próbujące sobie ambitniej radzić z kwestią dialogów - na przykład innowacyjną, choć nieudaną grę Sentient (1997), w której walczyliśmy o przetrwanie stacji kosmicznej, rozmawiając z postaciami za pomocą skomplikowanego menu pozwalającego tworzyć długie wypowiedzi z gotowych modułów. Ale wszystkie mają jedną cechę wspólną - wprowadzone w nich pomysły giną gdzieś w historii gier i prawie nikomu nie chce się do nich wracać. Cała historia takich ciekawych prób radzenia sobie z dialogami spływa po grach głównego nurtu jak woda po kaczce. Wciąż tkwimy w królestwie drzewka dialogowego, ciesząc się świeżutkimi innowacjami takimi jak duży wpływ statystyk postaci na opcje dialogowe (Fallout, 19 lat temu) czy konieczność szybkiego wyboru odpowiedzi (Fahrenheit, 11 lat temu).

NA SZCZĘŚCIE ZDARZAJĄ się też odważniejsi twórcy, którzy nie boją się skonfrontować z problemem dialogów. W recenzowanym w Pixelu #20 Event[0] gracz komunikuje się z Kaizen, sztuczną inteligencją kierującą statkiem kosmicznym za pomocą rozrzuconych po nim terminali komputerowych. Rzecz w tym, że Kaizen to w zasadzie chatbot, któremu możemy albo dawać proste polecenia, albo (co dużo ciekawsze) wdawać się z nim w rozmowy, dzięki



✚ Recenzowany w Pixelu #20 Event[0] wymagał stalowych nerwów i cierpliwości, ponieważ wiele schematów z tekstówek zostało tu odświeżonych i podanych w teoretycznie nowej oprawie, ale wymagającej starych nawyków.



✚ Trip właśnie chwycił mnie za kołnierz i zaraz wywalił na korytarz. Może trzeba było wziąć tego drinka, którego dla mnie przygotował?

✚ „Królowa lubi się obnażać w parku i zachowuje się jak zwyczajny chlew” - takie rzeczy tylko w Oh... Sir!

którym albo się do nas przywiąże, albo wręcz przeciwnie. W ciekawym kierunku idzie też prosta, ale bardzo sympatyczna gra polskiego studia Vile Monarch - Oh... Sir! The Insult Simulator. Przerzucamy się w niej obelgami à la Monty Python („Twoja matka była chomikiem, a twój ojciec śmierdział skisłymi jagodami”) układanymi z gotowych modułów, ale warto zwrócić uwagę na to, że program bierze również pod uwagę podstawowe zasady gramatyki - odpowiednie części mowy muszą znajdować się w odpowiednich miejscach w zdaniu, a forma orzeczenia dostosowuje się do liczby podmiotu. Żeby było weselej, gra ocenia obelgi



nie tylko na podstawie ich długości, ale również wykorzystywanych znaczeń - dodatkowo punktowane są powracające wątki i tematy drażliwe dla konkretnego odbiorcy. To oczywiście prosty system, ale już teraz sprawia dużo uciechy (zwłaszcza kiedy gramy z gromadką znajomych). Byłoby pięknie, gdyby ludzie z Vile Monarch spróbowali go jeszcze lepiej rozwinąć.

NIE MAM NIC PRZECIWKO drzewkom dialogowym, jeśli są dobrze napisane i skonstruowane, ale skoro w grach poruszamy się po generowanych przez komputer lochach, zbieramy generowane przez komputer łupy i spotykamy generowanych przez komputer przeciwników, czemu nie mielibyśmy prowadzić dyskusji z generowanymi przez komputer rozmówcami? ■

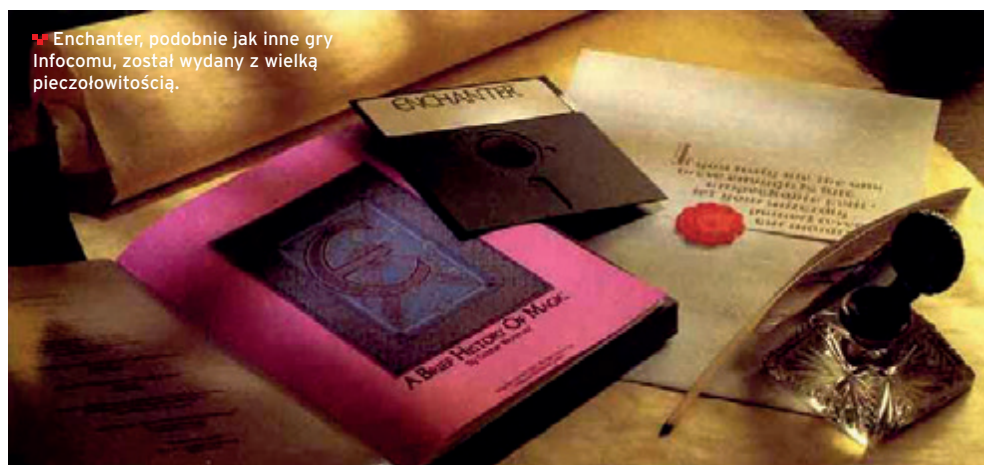


■ Na pytanie o Pixela Grace lekko się uśmiechnęła, a Trip skrzywił. Już wiem, po czyjej będę stronie.



■ Komputerowego Discworlda, fabularnie nieustępującego dziełom Terry'ego Pratchetta, napisał Gregg Barnett.

■ Sentient. Przepraszam, ale jeśli tak wygląda świat żywych, to ja wracam do siebie.



■ Enchanter, podobnie jak inne gry Infocomu, został wydany z wielką pieczołowitością.

■ Siboot. Vetvel ma 15 zalet, a Ty ile? Czas na rachunek sumienia.



Vetvel

ZAGRAJ LEGENDĄ

Michał Zdancewicz

Miłośnik gier, muzyki i filmu. Rocznik czarnobyłski.

Człowiek, który mógłby zostać encyklopedią popkultury, gdyby tylko miał więcej czasu.

Gry nigdy nie przestaną mnie zadziwiać. Fantastyczne światy, oczekujące klimatem lokacje, archetypiczni bohaterowie – mamy w growym światku to wszystko i jeszcze więcej. Możemy się wcielić praktycznie w każdego i doświadczyć scenariuszy, o których nawet nie marzyliśmy. Są gry inspirowane filmami, książkami, komiksami – czego dusza zapagnie. A jednak od pewnego czasu łapię się na tym, że czegoś mi w naszym grajdole brakuje. I chyba w końcu wiem, czego.

Chodzi o gry, które w większym stopniu czerpią inspirację z legend czy podań ludowych. Tyle mówi się o tym, że gry to sztuka. Ja powiedziałbym, że gry spokojnie można nazwać nowymi mitami. A mity miały to do siebie, że pewne motywy były w nich powtarzalne. Poza tym żyjemy w kulturze rebootów, remake'ów i sequeli. Czemu więc nie wziąć na growy warsztat jakiegoś mało znanej mitologii? Dlaczego mało znanej? Bo zaraz odezwą się gracze chcący odeprzeć moją pisaninę. Przecież mamy gry inspirowane starożytną Grecją, Rzymem albo wikingami. Jasne, że mamy. Ale nie macie wrażenia, że ten temat trochę się już przejadł? A tekstów źródłowych jest mnóstwo. Pierwszy przykład z brzegu: pamiętacie Okami? Na pewno pamiętacie, bo ta gra była bardzo dobrze przyjęta. Śmiem twierdzić, że także dlatego, iż była czymś nowym, czymś świeżym. A legendy i mity tylko czekają. Weźmy „Mahabharatę” i „Ramayanę”, dwa wielkie eposy hinduskie. Pełne epickich bohaterów, bitew z demonami, broni bogów o mocy bomb nuklearnych, wojowników zdolnych walczyć z całymi armiami. Brzmi smacznie, nieprawdaż? To właściwie gotowy materiał na grę. Albo serię gier – i to

różnych gatunków! Strategia? Proszę bardzo! Rozbudowane do granic możliwości RPG? Rzecz aż się o to prosi. Odrobina wyobraźni, budżet dużego tytułu AAA i mamy gwarantowany hit. A może i hitu nie będzie, ale spróbować warto. Wspomniłem już kiedyś o potężnym zastoju naszego podwórka, gdy chodzi o pomysły na nowe gry, nowe światy, nowych bohaterów. Może więc warto sięgnąć po starocię i z nich stworzyć coś nowego? W końcu jeśli czegoś nie znamy, to jest to dla nas nowość. To tylko kwestia odpowiedniego podania tego graczom. A przykłady można mnożyć – jeśli nie hinduskie eposy, to może poszukiwanie nieśmiertelności przez Gilgamesza w czasach starożytnego Sumeru? To pierwsza rzecz, która przyszła mi do głowy. Jestem pewien, że eksperci w tym momencie mogliby wygrzebać tonę arcyciekawych podań, mitów i legend, czyli po prostu gotowych scenariuszy na kolejne gry. Bohaterowie, miejsca, fantastyczne światy, czyli to, o czym wspomniłem na początku – nie trzeba tego wymyślać. Wszystko leży na wyciągnięcie ręki. Wyciągnięci ręki i odrobinę odwagi.

Poza tym wiemy wszyscy, że gracze to nerdy. Dajcie im możliwość przeżycia „Iliady” (z obu stron!), a większość będzie błagać portfelami o kolejną grę tego typu. Dam się za to pokroić. W końcu sam jestem graczem i nerdem. Właśnie... czas wracać do stosu książek. Mitologia celtycka sama się nie przeczyta... ■

ZAPOMNIANY ROBBO

Robbo to jeden z najpopularniejszych tytułów w całej historii polskich gier wideo. Jednak tylko najwierniejsi fani zbierającego śrubki robocika poznali ten epizod jego przygód, który opisujemy dzisiaj.

■ Bartomiej Kluska

Zamiast w 1989 roku przygotowywać się do matury, Janusz Pelc napisał na 8-bitowe komputery Atari grę logiczno-zręcznościową Robbo, a następnie założył firmę LK Avalon, by swoje dzieło sprzedawać. Szybko okazało się, że na grach komputerowych można już w Polsce zarabiać (choć prawo nie chroni skutecznie przed ich bezkarnym kopiowaniem), a sukces Pelca zainspirował wielu młodych, zdolnych twórców. Tak narodził się polski gamedev.

Oczywiście nasi czytelnicy doskonale znają tę historię (opisywaliśmy ją w Pixelu #9), a przygody robocika, który przemierza kolejne plansze-planszety, by zbierać śrubki i rozwiązywać łamigłówki, doczekały się niezliczonej

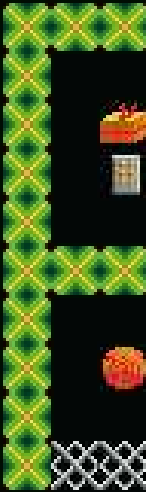
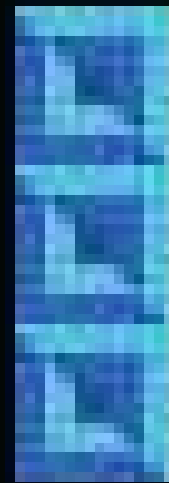
liczby przeróbek oraz nowych wersji na najróżniejsze platformy sprzętowe. W tym również taką, którą widziała na oczy wyłącznie garstka graczy. Tu jednak musimy przenieść się z naszą opowieścią do roku 1994.

Wymyślony przez Pelca robocik był już wówczas u szczytu sławy - nie tylko zdążył podbić serca posiadaczy wciąż bardzo popularnego Commodore 64, ale razem ze swoim twórcą przeniósł się z Avalonu do xLandu. Zmienił również komputer na nowocześniejszy: wydano bardzo udaną wersję pecetową gry, którą na dodatek zainteresowała się firma Epic MegaGames, dystrybuując przygody Robbo w USA.

Janusz Pelc musiał bardzo się zdziwić, gdy otrzymał papierowy list podpisany przez dwóch uczniów zduńskowolskiego technikum elektronicznego, Rafała Janickiego i Pawła Angermana, proponujących mu przygotowanie Robbo dla... Atari ST. Te 16-bitowe komputery, choć intensywnie promowane przez Bajtka, mimo licznych zalet w dziedzinach takich

jak DTP czy komponowania muzyki, nigdy nie podbiły serc młodych Polaków - tym bardziej, że rok wcześniej zakończono ich produkcję. W pierwszej połowie lat dziewięćdziesiątych bitwę o serca naszych graczy bezapelacyjnie wygrała Amiga, której pozycję coraz śmielej podgryzały pecety. Gier na Atari ST nie wydawał w Polsce nikt. Pelc również nie był tym zainteresowany, jednak - być może pamiętając o swoich trudnych początkach - nie zignorował listu nastoletnich autorów.

„Pan Janusz udzielił nam za darmo praw do wykorzystania tytułu oraz oryginalnych projektów plansz z wersji Atari XL/XE i PC, a także skontaktował się z pabianicką firmą Larix, do której wysłał demo naszej gry” - wspomina Rafał Janicki.



7 0 10





• Oryginalny Robbo był tak popularny, że na ogłoszony konkurs na opisanie zakończenia gry przyszło kilka tysięcy odpowiedzi.

Witaj! Joy w łapkę i zbieraj śrubki!



- Dodatkowym atutem dla nas był fakt, że podróż pociągiem ze Zduńskiej Woli do Pabianic trwała tylko czterdzieści minut”.

Choć autorzy byli w branży gier debiutantami, przygotowali swój produkt bardzo starannie. Program powstawał w czystym assemblerze, a na potrzeby gry od zera stworzono silnik graficzny odpowiedzialny za płynne przesuwanie ekranu w poziomie. Samodzielnie napisany był również odtwarzacz utworów muzycznych, choć w grze odgrywana jest zaledwie jedna melodia na ekranie tytułowym. Również kod odpowiedzialny wyłącznie za trójwymiarową animację na ekranie z gratulacjami to w pełni autorskie dzieło. Łatwo i przyjemnie udało się pozyskać tylko plansze zaprojektowane przez Janusza Pelca.

„Połączyliśmy Atari XL/XE z Atari ST dwoma drucikami wetkniętymi w porty joysticków, a program do przesyłania danych miał 10 liniiek w BASIC-u. Po godzinie mieliśmy plansze z oryginału u siebie” - wspomina Janicki.

Debiutantem okazał się również wydawca - Larix. Był mieszczańskim w jednym rodzinnym domku sklepem

komputerowym, którego właścicielowi zamarzyła się kariera w branży elektronicznej rozrywki. To on zapewnił muzykę do gry, a także, będąc posiadaczem znakomitego programu do DTP Calamus, przygotował instrukcję obsługi. Za to nagrywaniem gry na dyskietki zajmowali się sami autorzy.

„Opracowałem takie zabezpieczenie przed kopiowaniem, które tylko ja potrafiłem obejść” - tłumaczy Rafał Janicki. - „Dlatego sam musiałem nagrywać kolejne egzemplarze, które potem sprzedawał wydawca”.

• Wbrew powszechnemu mniemaniu Robbo bliżej było do Sokobana niż do Boulder Dasha.

Niestety, po tym, jak nabywców znalazło 40 sztuk gry, jeden z graczy wszczął alarm. Okazało się, że Robbo zawiera błąd. Na 74. planszy jest mniej śrubek niż potrzeba, by ukończyć etap! Dramat rozlał się na całą Polskę.

„Do wszystkich, którzy kupili grę, rozsyłaliśmy listy ze specjalnym kodem służącym do przełączania się pomiędzy planszami. Z jednej strony to wstyd, że nie przetestowaliśmy porządnie naszej produkcji, ale z drugiej zrobiło nam się miło, że ktoś naprawdę w to gra i doszedł aż tak daleko” - wspomina autor.

Niestety, na incydencie z brakującą śrubką feedback od graczy się skończył. Okazało się, że użytkowników Atari ST, a przynajmniej takich, którzy byliby zainteresowani zakupem oryginalnej gry, jest w Polsce istotnie tylko garstka. Łącznie w wersji na ten komputer sprzedano... około 80 egzemplarzy Robbo. W tym czasie Atari ST na świecie już praktycznie nie istniało.

„To, co zarobiliśmy na naszej grze, wystarczyło akurat na to, żeby pokryć koszty przejazdów na trasie Zduńska Wola-Pabianice” - mówi Janicki. Za to jego Robbo pozostaje dziś kolekcjonerskim rarytasem. ▀



MSI GE72VR

Dwa miesiące temu mieliśmy na warsztacie superlaptopa z pękatymi wnętrznościami mieszczącymi między innymi dwie karty graficzne GTX 1080. Tym razem testujemy sprzęt znacznie lżejszy i mniej wystawny, ale moim zdaniem o wiele ciekawszy.

■ Pagan Baby



Problem mocy w laptopach sprowadza się do prostego pytania: czy jest sens pakowania najnowszych podzespołów w sprzęt, który na swoim ekranie może wyświetlić jedynie grafikę Full HD? Gdy mówimy o prezentacjach, gdy obraz jest rzutowany przez projektor, to z pewnością tak, ale dla graczy siedzących z laptopem na kanapie oznacza to wzrost mocy.

Pod tym względem cała konstrukcja GE72VR wydaje się rozsądna. Sam sprzęt waży zaledwie około 2,5 kilograma, posiadając typowe dla MSI czarne metalowe pokrycie obudowy. W środku siedzi karta graficzna

■ Po podłączeniu sprzętu VR wszystkie porty USB są zajęte. Z lewej - Oculus i jego czujnik ruchu plus wyjście HDMI. Z prawej - adapter pada. Ważną rzeczą w laptopie jest to, że podłączając Oculus czy HTC Vive, nie trzeba przepinać monitora na osobny kabel.

GTX 1060, która wraz z zamontowanym w laptopie procesorem i7 spokojnie wystarcza do obsłużenia wszystkich dostępnych gier w Full HD. Nawet Doom ani Dishonored 2 nie powinny zwalniać, wyświetlane na znakomitej jakości 17-calowym ekranie.

Bateria laptopa wytrzymuje przy odłączonym zasilaniu nieco ponad godzinę, ale na szczęście wtyczka zasilacza jest porządnie skonstruowana, a i on sam jest lżejszy niż MSI GT83VR, przez co nie ma żadnych problemów, żeby mieć sprzęt podpięty do sieci. Grałem, trzymając go na kolanach. W przeciwieństwie do mojego Della nie ogrzewał mi nóg! Wentylacja została bardzo dobrze zorganizowana.

Literki VR w nazwie do czegoś zobowiązują. Wydobyliśmy więc z szuflady Oculus i podłączyliśmy go. Ruszył od pierwszego kopa. Jest obecnie jeden sensowny test pozwalający wykryć moc maszyny w VR, a mianowicie odpalenie Chronosa i manipulowanie tam poziomem szczegółowości - co w grach na gogle stanowi unikalną rzecz. Przy przedstawieniu poziomów jakości renderowania i rozdzielczości na „epicki” gra jednak zwalniała. Nie jest to więc

maksimum mocy, ale jako się rzekło - przy droższych sprzętach z dwiema wbudowanymi kartami mogą występować problemy zupełnie innego rodzaju, choćby takie, że Oculus nie będzie chciał ruszyć.

GE72VR jest tylko niewiele droższy od stacjonarnego peceta o podobnych parametrach. To sprzęt dedykowany graczom, który możemy polecić jako doskonałe narzędzie do przemierzania cyfrowych światów w domu i poza nim. No i ta klawiatura zmieniająca barwy niczym GeForce. Dosłownie można ją głaskać, wiskając W,Z,A,S. W nocy kontakt z taką maszyną pozwala na dodatkowe wrażenia podczas wizytowania Marsa, Dunwall czy Pustkowi. ■



Specyfikacja	
Producent	MSI
Cena	6100 pln
OS	Windows 10
Procesor	Intel Core i7
Grafika	GTX 1060 6 GB
Dysk	256 GB SSD + 1 TB
RAM	16 GB

JOIN US & DEV

ICE FLAMES POSZUKUJE DO SWOJEGO NOWEGO PROJEKTU, TWORZONEGO
NA SILNIKU UNITY NA PLATFORMY PC, MAC, XBOX ONE I PS4.

LEVEL DESIGNER UNITY

Będziesz brał udział w pracach nad najnowszym projektem studia – Twoja praca będzie polegała na budowaniu immersyjnych i inspirujących poziomów i scen, a dodatkowo będziesz wspierał nasz dział designu w budowaniu i wdrażaniu mechanizmów rozgrywki.

JUNIOR GAMEPLAY DESIGNER

Będziesz brał udział w pracach nad najnowszym projektem studia – Twoim zadaniem będzie wsparcie w zakresie tworzenia rozwiązań gameplayowych w taki sposób, aby były one możliwie satysfakcjonujące dla Gracza, a jednocześnie wprowadzające pewną świeżość w rozgrywkę proponowanej przez gatunek, w którym tworzymy nasz projekt.

Od Ciebie z pewnością będziemy oczekiwać:

- Znajomość najnowszej wersji tego silnika czyli Unity 5 oraz udziału w minimum jednym, opublikowanym projekcie na tej platformie
- Gotowości do pracy w zorganizowanym zespole projektowym jak i czytania ze zrozumieniem dokumentacji gry
- Proponowania własnych rozwiązań w oparciu o nasze (mamy nadzieję!) wspólne pomysły pozwalające uczynić naszą grę lepszą i ciekawszą dla gracza
- Umiejętności pracy w określonych ramach czasowych – pracujemy w jasnym systemie milestoneów, więc na każdym etapie produkcji wiemy w którym miejscu obecnie się znajdujemy.
- Pokładów pomysłowości przy jednoczesnej umiejętności słuchania innych
- Chęci uczenia się i podnoszenia własnych umiejętności w oparciu o wiedzę bardziej doświadczonych kolegów

- Udokumentowanego doświadczenia w zakresie projektowania rozgrywki w grach komputerowych
- Umiejętności pracy w zorganizowanym zespole projektowym jak i czytania ze zrozumieniem dokumentacji gry
- Projektowania własnych rozwiązań w oparciu o nasze (mamy nadzieję!) wspólne pomysły pozwalające uczynić naszą grę lepszą i ciekawszą dla gracza
- Umiejętności pracy w określonych ramach czasowych – pracujemy w jasnym systemie milestoneów, więc na każdym etapie produkcji wiemy w którym miejscu obecnie się znajdujemy.
- Pokładów pomysłowości przy jednoczesnej umiejętności słuchania innych
- Umiarkowanej samodzielności pozwalającej na dojrzałą pracę projektową
- Zainteresowania rolnictwem lub grami o tematyce rolniczej

Co mamy do zaoferowania:

- Udział w projekcie składającym się z kapitału ludzi z wieloletnim doświadczeniem w tworzeniu gier zarówno w formie self publishingu jak i dla największych wydawców i producentów w kraju jak i za granicą
 - Atrakcyjne i z pewnością realne wynagrodzenie
 - Elastyczne podejście do czasu Twojej pracy
- Profesjonalne zarządzanie produkcją projektu – dokumentację oraz konkretny pomysł na to co chcemy osiągnąć
- Możliwość wieloletniej współpracy oraz skalowania możliwości rozwoju zgodnie z kompetencjami i zaangażowaniem.

Aplikacje prosimy przesyłać na office@iceflames.com

INDYCZE JAJA

Marcin Borkowski
Dziennikarz, autor gier, były redaktor naczelny
Top Secretu, komentator spraw bieżących,
postać znana i lubiana.

Docierają do nas gry różnych klas, od AAA przez G i Ó do końca alfabetu, a nawet dalej. Duże studia zwykle przysyłają rzeczy dopracowane, a indyki... no cóż, trafiają się diamenty, ale też zdarzają się rzeczy z dalszej części alfabetu. Dzisiaj właśnie o nich, bo akurat kilka trafiło na mój dysk.

Pierwszy tytuł. Niezłe intro, ale dlaczego kluczowy element, który sugeruje, że coś jest nietak, pojawia się znikąd? Aż trzy razy obejrzałem, bo pomyślałem, że może się zgapiłem, ale najpierw nie ma, a potem cięcie, przejazd, najazd i jest. Czuję, że zostałem potraktowany niepoważnie, ale próbuję dalej. Dobra grafika, ale cały czas w prawo, gra jest monotonna, aż boli. Raz za razem ten sam typ zagadki. Miała być jakaś fabuła, ale nie chce się zacząć. I do tego niewygodne sterowanie. Dopiero po jakimś czasie orientuję się, że na jeden z klawiszy program reaguje z półsekundowym opóźnieniem. Naciśnij, poczekaj, zadziała. Nope. Koniec, kochani, nie przyciągnęliście mnie, cała ta klimatyczna grafika nie jest funta kłaków warta, jeśli nie jest poparta grywalnością.

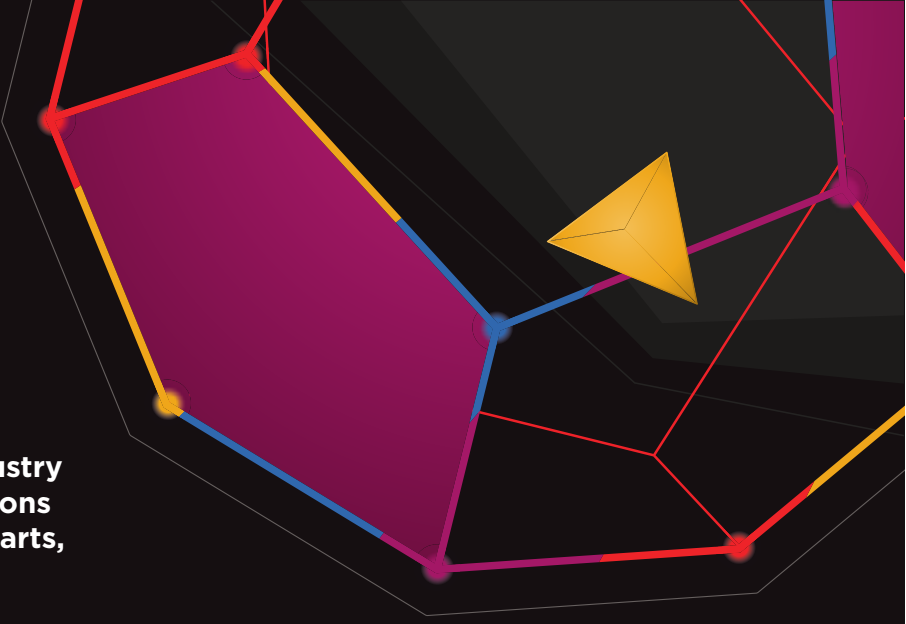
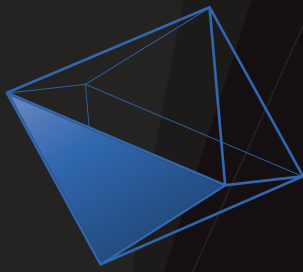
Drugi tytuł. Pierwsze ujęcia są obiecujące, ale dalej jakiś straszny banał, znajdź otwarte drzwi, naciśnij guzik, rozwiąż zagadkę, co już ją sto razy widziałeś, powtórz w nowym otoczeniu. Liniowa kalka kalki. Zagadki wyglądające na nowe rozwijają się same – zanim zrozumieć, o co chodzi, przypadkowo ustawiłem elementy we właściwy sposób. Grafika wygląda OK, ale ponieważ przemieszczanie się jest nudne, zaczynam przyglądać się dokładniej i widać, że wzięte z gotowych bibliotek kawałki średnio do siebie pasują. Tekstury generowane algorytmicznie trąca myszką. Ta animacja... no ładna jest, ale w pełni zupełnie bez sensu. I oczywiście możecie udawać, że ona jest po to, żeby bardziej bajkowo było, że to taka nutka fantazji i szaleństwa, że jak recenzent tego nie czuje, to jest dupek, a nie recenzent, ale to są tłumaczenia, których nie kupują już przedszkolaki.

Trzeci tytuł. Grafika OK, trzeba się udać po coś niezbędnego do ocalenia świata, misja, mapa, podróż, pif-paf. Główna część to strategia turowa, mapka, kilka postaci, ta dobra z daleka, ta z bliska, można by coś pokombinować, ale każda walka zaczyna się od losowego rozmieszczenia jednostek w jakichś odczapicznych punktach lokalnej mapy, co uniemożliwia wykorzystanie ich właściwości. Nie da się wypracować żadnej taktyki, równie dobrze można losować wynik walki bez jej przeprowadzania.

Do powyższego dochodzą próby ratowania sytuacji przez sztuczne pogłębienie gry. Ma być klimatycznie, mrocznie, ezoterycznie i metafizycznie. Zamiast pozwolić graczowi szybko się przemieszczać z miejsca na miejsce, każemy mu się snuć jak smród za wojskiem i dorzucamy trochę aforyzmów po kątach. Cóż, kiedy losowo rozmieszczone „głębokie przemyślenia” mają tendencję do okazywania się karykaturalnie płytkimi, wtórnymi banałami, a nadmiar czasu w grze wprawdzie skłania ku refleksjom (tyle że brak bodźców mających je skierować w odpowiednim kierunku), zaczynam dumać nad marnością gry, a nie nad marnością świata.

Smutne jest to, że te błędy są tak powtarzalne. Wszystkie rzeczy, które wymieniłem, powinny być wyłapanie i poprawione w czasie testów w studiu. Niestety często o bywa tak, że ludzie zaślepieni własną grą przestają widzieć jej podstawowe mankamenty, a nie szukają pomocy na zewnątrz, bo przecież sami wiedzą. Klasyczne objawy syndromu grupowego myślenia. Kochani niezależni deweloperzy, nie zapominajcie o podstawowej prawdzie: jesteście zależni. Zależni od graczy, którym gra ma się spodobać. ■

BORKU



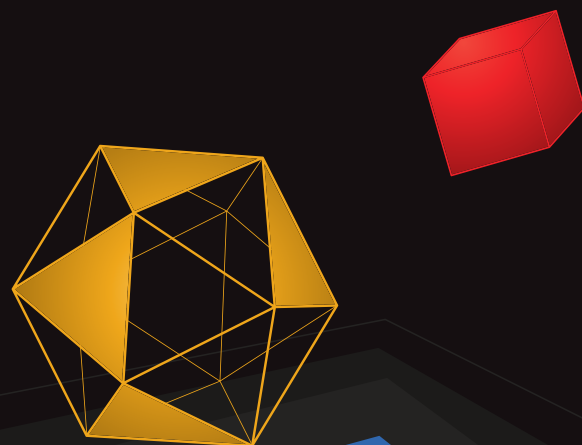
Join 27,000 game developers at the world's largest professional game industry event. Learn from experts in 500 sessions on game design, programming, visual arts, production, and more!

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**



Internet LTE w Twoim domu!

Dwupasmowy
Router LTE



 tp-link® | Archer MR200

W centrum miasta, na obrzeżach, w lesie, w górach i dolinach. Gdziekolwiek mieszkasz, Router LTE TP-Link zapewni Ci najszybszy internet bezprzewodowy. Wystarczy, że włożysz do niego kartę SIM od operatora sieci komórkowej i już zawsze będziesz w zasięgu.

Router LTE TP-Link. **Włączasz • Działasz.**

