

PREMIERA MIESIĄCA BREATH OF THE WILD

PIXEL

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

MASS EFFECT™ ANDROMEDA

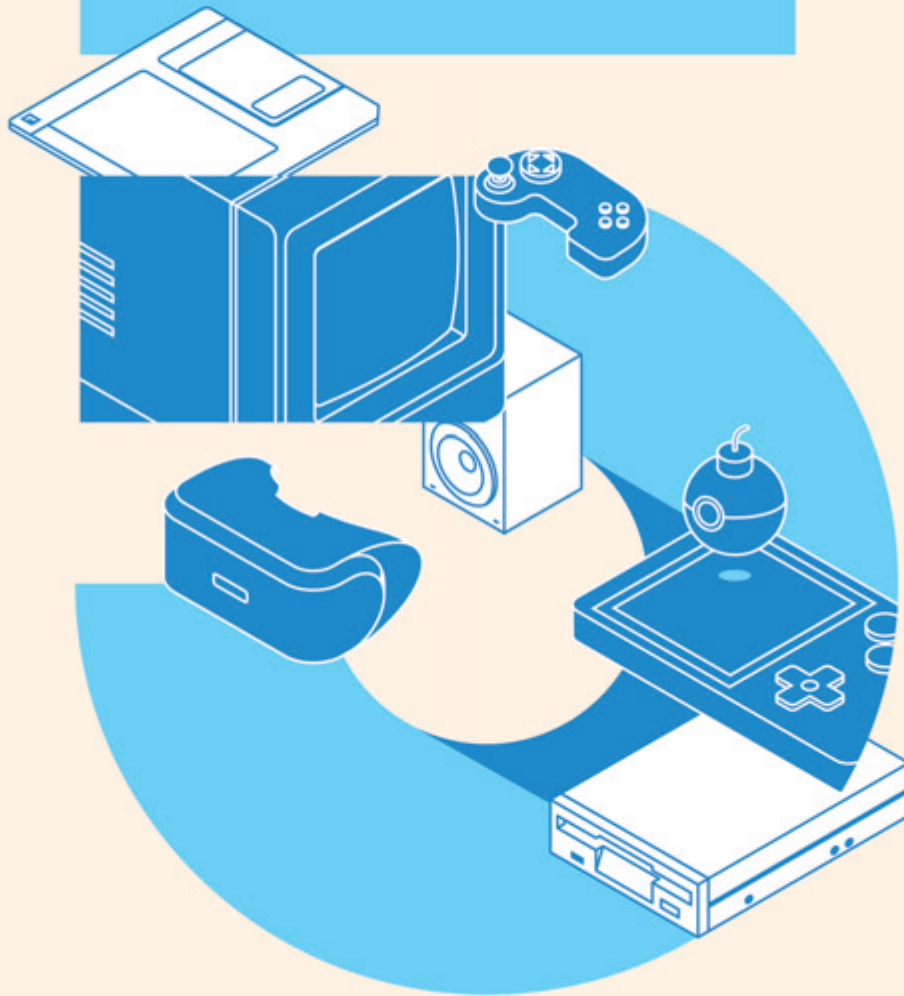
INSIDE

NieR Automata ➤ Thimbleweed Park ➤ Ghost Recon: Wildlands
Horizon Zero Dawn ➤ Halo Wars 2 ➤ Nintendo Switch
Legend of Kyrandia ➤ Jagged Alliance ➤ Japońskie RPG
Fizyka w grach wideo ➤ 21 klątek śmierci ➤ Machina czasu Krupika



4 (25) / 2017 / KWIECIEŃ

25



 **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

PARTNER
PLATYNOWY



PATRONAT
HONOROWY



PREZYDENT MIASTA STOLECZNEGO WARSZAWY



Ministerstwo
Cyfryzacji

PARTNER
ORGANIZACYJNY



PARTNER
ZŁOTY



KOOL2play

PARTNER
SREBRNY



PARTNER
KREATYWNY



MAGIA
PAPIERU



DZIEŃ DOBRY

Gdy odbiorca spotyka autora.



Wjazd na GDC daje możliwość odwiedzenia Doliny Krzemowej, w której nie tylko narodziło się Atari, ale działały też Fairchild Semiconductor, Intel czy Zilog, bez których nie byłoby elektronicznej rozrywki.

Rok temu w Muzeum Komputerów w Mountain View o dosłownie dwie godziny minąłem się z twórcą Spacewar! Stevem Russellem. Pojechałem tam ponownie z cichą nadzieją, że może tym razem go spotkam. Pamiętałem to, co powiedział kiedyś Borek: „Trzeba się śpieszyć, bo ci pierwotni twórcy gier już tacy młodziutcy to nie są”. W muzeum snuli się pojedynczy zwiedzający, można więc było bez problemu fotografować Altairy i PDP. Nagle usłyszałem zza pleców znajomy głos tłumaczący towarzyszowi coś o zastosowanym w Pongu układzie scalonym. Odwracam się, a tam stoi sobie Al Alcorn, ubrany niemal dokładnie tak samo, jak w dokumencie „The Fate of Atari”. To właśnie chwile, dla których się żyje, coś wyjątkowego, nieporównywalnego ze spotkaniem gwiazdy filmowej czy jakiegoś celebryty. Tak, jakby spotkać autora swojej ulubionej książki z dzieciństwa. Rok temu zostałem skierowany do hotelu, gdzie w atmosferze rodem z „Barton Finka” minąłem kilkadziesiąt pokojowych drzwi, by dotrzeć do tych właściwych, zapukać i zobaczyć stojącego w sandałkach Rona Gilberta.

Dla fana żyjącego historią takich ludzi jak on czy Alcorn spotkanie ich to szczyt marzeń, po którym pozostaje jeszcze tylko zrobić z nimi wywiad i zapytać o parę rzeczy spoza oficjalnych biografii. I choć akurat oni dwaj wyjątkowo starzy nie są, trzeba się śpieszyć, bo ta branża ma już przecież ponad pół wieku. O śmierci wielu legend świata gier czy komputerów pisały serwisy, ale są też wielkie postacie, które odchodziły po cichu: pierwszy słynny Polak w amerykańskim świecie gier Dariusz Łukaszuk (1995), Dan Bunten (1999), założyciel Segi Martin Bromley (2008), twórca Atari VCS Steve Bristow (2015) czy długoletni szef Virgin Interactive Martin Alper (2015). Pamiętając o nich, tym bardziej chce się dotrzeć do tych, którzy nadal działają, i spróbować namówić ich, by opowiedzieli o swoim życiu i o grach.

A w 25. Pixelu powróciła Krupik z doskonałym tekstem łączącym nostalgię z trzeźwym spojrzeniem. Paweł Schreiber napisał jak zwykle mocny analityczny tekst o ewolucji fizyki w grach, zaś Dr Destroyer opowiedział o swojej prawdziwej pasji. Musieliśmy powiększyć numer o 8 stron, ponieważ wystąpił nienotowany wysyp nowych tytułów. Bardzo się też cieszę, że Voyager mógł się wybrać do Pragi na inaugurację Switcha, którego nawet nie-fani Nintendo zdają się lubić. Do zobaczenia 27 kwietnia! ■

Mioz.





PIXEL

Redaktor naczelny

Piotr Mańkowski
piotr@pixel-magazine.com

Autorzy

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

Oficer dyżurny

Wolf
Dyrektor artystyczny

Łukasz Dyakowski

Projekt makiety

Łukasz Szczepanowski

Korekta i redakcja

Magdalena Broniec

Prenumerata

Marlena Kwiatkowska
hello@pixel-magazine.com

Wydawca

 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.

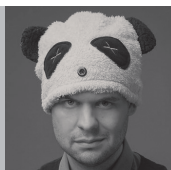
Jeszcze raz przeczytajcie felieton Borka z numeru 24. i do dzieła! Kolejny numer ukaże się 27 kwietnia.

P.



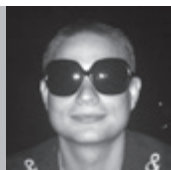
Open beta Revelation Online uświadomiła mi, że dopóki nasz rynek gier MMO będzie traktowany po macoszemu, dopóty będzie zalewany odgrzewanymi kotletami z przestarzałą mechaniką. Bo miało być pięknie, a wyszło jak zawsze. Widać na rewelację trochę jeszcze poczekamy. (MB)

Deweloperzy mają łatwiej niż pisarze czy reżyserzy, gdyż błędy mogą naprawić patchem. Korzystając z tego, zapominają czasem, że tylko raz mogą zrobić dobre pierwsze wrażenie, a przyklepionej etykiety trudno się pozbyć. Przykład? Ostatnio trafiłem na dyskusję, gdzie powtarzano, że Arkham Knight jest niegrzywalny na PC, chociaż przecież połatano go już dawno. (AB)



Wypróbowałem możliwość oglądania filmów 3D z Blu-ray (akurat miałem pod ręką disneyowską baśń o grach „Wreck-it Ralph”) w kasku PlayStation VR. Cóż się okazało: siedzenie samemu w ciemnej wirtualnej sali kinowej to doświadczenie głęboko samotne i nieładzkie. A to niespodzianka! (MRW)

Wydawałoby się, że filmy o superbohaterach osiągnęły poziom przesytu. Za dużo, za szybko, za intensywnie. Kolejne eksplozje czy zli goście w obcisłych gatkach nie robią takiego wrażenia. A potem przychodzi taki film jak „Logan” i powala na głębie. Rzecz absolutnie wspaniała – biegnijcie pędem do kin! (MZ)



Też tak macie? Coraz trudniej jest mi się wpaśować w szablon współczesnego życia. Zrezygnowałem z kart płatniczych. Rzuciłem ostatnią robotę, bo zaczęła przypominać korporacyjny reżim. Teraz szukam nowego zajęcia i oddycham pełną piersią stołecznym smogiem. Życie bywa piękne. (BD)

Nadrobiłem wreszcie remaster Call of Duty: Modern Warfare, w które znów grało mi się wspaniale. Dla kontrastu zaraz potem odpaliłem CoD: Infinite Warfare i to był szok termiczny. Serią powinna natychmiast wrócić na ziemię i podążać ścieżką wytyczoną na nowo przez Battlefield 1. (PP)

INSIDE

5-26

LOADING

27-62

PLAY THE GAME

63-86

HALL OF FAME

87-108

SECRET LEVEL

109-130

CREDITS

LOADING



06 Mocne zapowiedzi gier w tym miesiącu – Shenmue 3, Bard's Tale IV czy rodzimy Get Even, który ma szansę stać się międzynarodowym hitem.



12 Na GDC2017 prezentowano sporo zaskakujących niezależnych wynalazków, zaś w hali po drugiej stronie ulicy swoje gry wystawiali potentaci elektronicznej rozrywki.



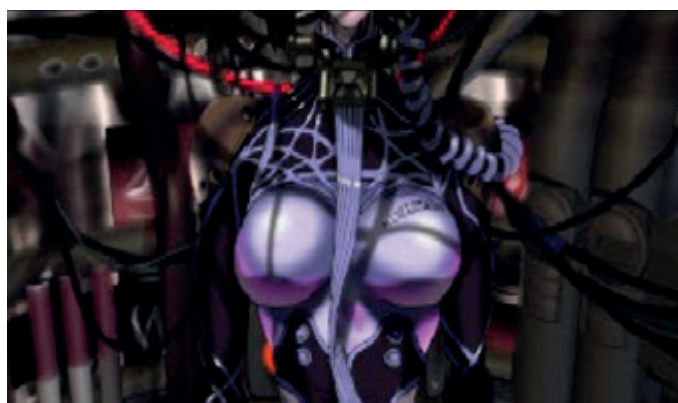
14 Pixel został zaproszony do Londynu, gdzie odbywał się zamknięty pokaz Dawn of War III.



16 Na początku kwietnia ukaże się w pełni spolszczona wersja Krai Mira, dla której wzorem był Fallout.



17 Yooka-Laylee to dzieło twórców Banjo-Kazooie i Donkey Kong Country. Zapowiada się kolorowo!



16 Z okazji kinowej premiery „Ghost in the Shell” przypominamy dzieje orientalnego fenomenu, który wywindował cyberpunk na nieznaną wcześniej poziom.



18 Trafiliśmy też na praską premierę Nintendo Switcha. Mielśmy okazję przetestować wszystkie dostępne na tę konsolę gry oraz dowiedzieć się, co w trawie piszczy.

Problem z Vegą+

Kampania crowdfundingowa konsoli przenośnej Vega+ na portalu IndieGoGo zakończyła się sukcesem. Sprzęty miały być wysyłane wspierającym we wrześniu 2016 roku.

Pięć miesięcy wcześniej w Retro Computers rozpoczęły się ruchy kadrowe: z firmy odeszła dwójka dyrektorów, tyle że wciąż posiadali oni 50% udziałów w firmie,



co oznaczało pat i zablokowanie jakichkolwiek decyzji finansowych. Gorzej - jeden z odchodzących, Chris Smith, zabrał ze sobą prawa do firmware Vega. Cierpliwość pięciu tysięcy wspierających została wystawiona na ciężką próbę, bo na horyzoncie nie widać obecnie sposobów na zakończenie konfliktu. W lutym serwis IndieGoGo zamknął wpływanie dodatkowych funduszy. (PB) ■

Ave Switch!

Nintendo już wkrótce po premierze swojej nowej konsoli zrewidowało plany produkcyjne. Podwojono liczbę Switchów, które do końca roku zostaną skierowane do sklepów.



Gigant z Kioto zmierza przygotować do rynkowej batalii 18 milionów egzemplarzy Switcha. Przypomnijmy, że Wii U w trakcie swojej całej kariery sprzedało się w nakładzie nieprzekraczającym 14 milionów. Dodatkowo Switch ustanowił rekord sprzedaży konsoli Nintendo w Ameryce w ciągu 48 pierwszych godzin, przebijając Wii. Nie podano oficjalnych danych, ale szacunki Superdata Research mówią, że przez pierwsze dwa tygodnie od premiery nabywców znalazło 1,5 miliona Switchów. (PB) ■



Abonamenty

Trwa ostra walka producentów konsol w zdobywaniu klientów poprzez wprowadzenie modelu abonamentowego. Teraz do akcji włącza się również Netflix.

Pod koniec lutego Microsoft ogłosił wprowadzenie usługi Xbox Game Pass, która będzie kosztować 10 dolarów miesięcznie i umożliwi dostęp do wielu gier z Xboxa One (między innymi Halo 5, Mad Max, LEGO Batman), a także jeszcze szerszego katalogu z Xboxa 360. Sony w odpowiedzi zapowiedziało rozwijanie usługi PS Now (20 dolarów za miesiąc) poprzez dodawanie do zestawu dostępnych już obecnie tytułów z PS3 nowych gier z PS4. Prawdziwą sensacją stało się jednak włączenie się do zawodów Netfliksa, który ma zamiar stworzyć „Spotify dla gier”. Pamiętajmy jednak, co o zyskach ze Spotify mówią sami artyści... (PB) ■

Ryzen nadchodzi



✚ Część procesorów linii Ryzen będzie przeznaczona dla profesjonalnych zastosowań. Pierwsze opinie testujących mówią, że Intel nie może spać spokojnie.

Już 11 kwietnia na rynku pojawią się procesory AMD sygnowane jako Ryzen. Firma wypuści cztery takie układy: dwa z nich będą 6-rdzeniowe, a pozostałe dwa 4-rdzeniowe.

Dla graczy najważniejsze będą procesory z linii Ryzen 5, zwłaszcza model 1600X, który ma powalczyć z i7 Intela, konkurując także ceną (249 dolarów). Jednocześnie pojawiły się informacje, że Microsoft wypuści aktualizacje, które zablokują możliwość normalnego używania procesorów Ryzen (choć nie tylko ich) na systemach Windows 7 oraz 8.1. (PB) ■

Intel Extreme Masters 2017

✚ Finałowy pojedynek w Counter-Strike: Global Offensive. Zwyciężył zespół Astralis, który grał w składzie: dev1ce, dupreeh, gla1ve, Kjaerbye i Xyp9x.



Katowicki Spodek po raz czwarty stał się areną światowych finałów ESL. I oby się to nie zmieniło.

Tegoroczna edycja została podzielona na dwa weekendy: pod koniec lutego rozegrano finały League of Legends, tydzień później nastąpiły potyczki finałowe w StarCraft II oraz Counter-Strike: Global Offensive. Najwięcej emocji zawsze budzą w finałach polskie zespoły, jednak tym razem nie dane nam było obserwować zmagania Virtus Pro, którzy nie dotarli do ćwierćfinałów, odpadając w fazie grupowej (trzy przegrane i dwa zwycięstwa). Również nasz faworyt Nechio został zmieciony z mapy StarCrafta II przez Stasa. Ostatecznie finały w tej grze należały do Koreańczyków, a w wielkim finale CS:GO zmierzyli się duński zespół Astralis oraz FaZe Clan, wywodzący się z USA, choć

gromadzący graczy z Europy. Walka toczyła się na mapach: Cache, Overpass, Nuke i Inferno. Astralis zwyciężyli 3:1, choć wcale nie było to takie oczywiste.

Organizatorzy IEM 2017 zadbałi o odpowiednią oprawę rozgrywek: przed pojedynkiem Astralis vs. FaZe Clan publicznie przygrywał holenderski DJ Hardwell, któremu wprawdzie nie udało się roztańczyć Spodka (bo nie ma jak tańczyć w hali wypełnionej krzeselkami), ale na pewno rozgrzał publikę buchającym ze sceny ogniem i setkami decybeli wylewających się z głośników. Wręczeniu pucharu również towarzyszył ogień, dym i konfetti zasypujące scenę. Tegoroczna pula nagród wynosiła 650,000 dolarów. Po 250,000 przypadło na nagrody w StarCraftcie II oraz CS:GO. Gratulujemy ekipie ESL, która w tym roku zorganizowała perfekcyjne mistrzostwa. (BD) ■

Call of Cthulhu

Wszystko wskazuje na to, że jeszcze w tym roku przyjdzie nam odwiedzić świat znany z opowiadań mistrza horroru H. P. Lovecrafta. Tym razem za tę podróż do krainy mroku odpowiedzialni są Francuzi z Cyanide.

W Call of Cthulhu wcielimy się w Edwarda Pierce'a, prywatnego detektywa mającego zbadać niejasną sprawę śmierci znanej artystki. Bardzo szybko bohater zauważa, że to nie jedyna tajemnicza historia związana z okolicą, do której przybył.



Produkcja studia Cyanide oparta będzie głównie na systemie RPG „Zew Cthulhu”. Z twórczości samego Lovecrafta autorzy zaczerpnąć mają mniej inspiracji.

W końcu trafia na ślad stojącego za wszystkim Wielkiego Śniącego. Zew Cthulhu zapowiadany jest jako detektywistyczne RPG z elementami psychologicznego horroru i skradanki. Ciekawe, czy w grze odwiedzimy

CYANIDE
STUDIO
2017

zakład dla obłąkanych? I w jaką wcielimy się rolę: gościa czy pensjonariusza? Bo co by to była za opowieść umiejscowiona w świecie Przedwiecznych, gdybyśmy nie mogli zasmakować szaleństwa? (PS) ■

GreedFall

Studio Spiders zapowiedziało swoją nową produkcję, GreedFall. Tym razem francuska ekipa zaszerwuje kompletnie nową opowieść, więc nie spodziewajmy się kontynuacji Mars: War Logs i The Technomancer.

Gra przeniesie nas do magicznego świata mocno inspirowanego barokiem siedemnastowiecznej Europy. Wcielimy się w jednego z nowo przybyłych na pewną wyspę osadników. Okazuje się, że tajemnicza kraina jest już zamieszkała przez lud żyjący w zgodzie z okoliczną fauną i florą. Owym mieszkańcom nie za bardzo przypada do gustu nagły napływ coraz bardziej panoszących się obcych, co – jak nietrudno się domyślić – prowadzi do konfliktu między obiema stronami. Jeśli wierzyć



■ Połączenie baroku i fantasy to interesujący pomysł, byle tylko nie powtórzyły się niedoróbki z War Logs!

SPIDERS
2018

twórcom, przedstawiony w GreedFallu świat reagować ma na poczynania gracza i nawet najmniejsza decyzja może przynieść ze sobą nieprzewidziane skutki. Wypada wziąć jednak poprawkę na to, że ambitne pomysły Spiders nie zawsze im wychodzą, przez co ich produkcje przypominają trochę filmy klasy B z epoki VHS. Ale i tak trzymamy kciuki. (PS) ■

autofire

Wszystko wskazuje na to, że dogorywa rynek Toys-to-Life. W niespełna rok po skasowaniu przez Disneya linii zabawek i gry Infinity, swoje Dimensions po dchu zwija Lego.

Shenmue 3

Yu Suzuki od ponad roku „na poważnie” pracuje nad Shenmue 3. Dawny gwiazdor Segi powrócił w glorii po tym, jak sukces odniosła kampania crowdfundingowa. Do dziś uezierano dzięki niej ponad 6 milionów dolarów.

Fabula trzeciej odsłony będzie kontynuowała historię znaną z wcześniejszych części, możemy więc być pewni, że spotkamy w niej starych znajomych, czyli Ryo Hazukę oraz Ling Shenhua. Spodziewać się też możemy otwartego świata z mnóstwem dodatkowych aktywności jak



na przykład minigry oraz całkowicie nowego systemu walki dostosowanego do współczesnych realiów. Całość hulać ma na niezawodnym Unreal Engine, więc będzie na czym zawiesić oko. Kiedy możemy spodziewać się Shenmue 3? Premiera zapowiedziana jest na grudzień tego roku. Biorąc jednak pod uwagę ogrom pracy, jaki stoi przed Suzukim i jego zespołem, ta data wydaje się równie pewna, co śnieg w lipcu. (PS) ■

■ Zapewne w grze powrócą sekwencje QTE. Widać je na krótkim filmiku, który niedawno udostępniła ekipa Ys Net.

Splatoon 2

Nintendo przed premierą tej gry zapowiada możliwość zabawy w trybie 4 na 4. Dodatkowo miasto, które będzie czekać na to, aż je uparujemy wszystkimi możliwymi kolorami, wygląda naprawdę czadersko.

W nowej odsłonie, tak jak w poprzedniczce, pokierujemy dziećmi-ośmiornicami walczącymi przy pomocy strzelających farbą broni. Celem rozgrywki jest nie tylko totalne zdewastowanie wrogiej drużyny, ale także zamalowanie jak największego obszaru areny, na której odbywa się walka. Sequel doczeka się wielu ulepszeń względem pierwowzoru, pojawią się też nowe giwery oraz bohaterowie. Splatoon 2 ma w pełni wykorzystywać możliwości nowej konsoli Nintendo. Jak to wszystko będzie wyglądało w praktyce, przekonamy się latem tego roku. Wszystko wskazuje na to, że tegoroczne wakacje będą naprawdę kolorowe. (PS) ■

■ Obok nowej Zeldy i Mario Odyssey to chyba najbardziej gorący tytuł na Switcha w tym roku.

NINTENDO
Q3/2017



■ Golden Pixel

27 maja podczas Pixel Heaven 2017 redakcja naszego magazynu przyzna specjalne wyróżnienia osobom, które wniosły wyjątkowy wkład w rozwój polskiej branży gier wideo na przestrzeni ostatnich 35 lat. Golden Pixele czas wręczyć!

■ Turniej Gwinta

CDP RED we współpracy z Electronic Sports League organizuje turniej Gwent Challenger z pulą nagród o wysokości 100 tysięcy dolarów. Zawody odbędą się na początku kwietnia. To pierwszy krok w zbliżaniu się do sukcesu Hearthstone.

■ System Shock 3

Właściciele marki Payday, czyli Szwedzi ze Starbreeze, ratują powstającego nowego System Shocka. Projekt zmagął się z problemami, ale zasiła go właśnie 12 milionów dolarów oraz umowa dystrybucyjna, przekazująca jego rynkowe losy w ręce Starbreeze.



Twórcy położyli nacisk na eksplorację ruin i podziemi. Bohaterowie mogą na przykład odbudować zniszczony most, co widać w zaprezentowanym niedawno fragmencie rozgrywki.

Bard's Tale IV

Już na jesieni tego roku ukazać się ma czwarta część kultowego The Bard's Tale, a za jej produkcję odpowiada nie kto inny, a sam Brian Fargo i studio inXile.

Tak jak w przypadku Wastelanda 2 i Tides of Numenera, także i tym razem twórcy wsparli się kampanią crowdfundingową, by zgromadzić niezbędne im fundusze.

INXILE
2017

Czwarta odsłona cyklu przeniesie nas do świata znanego z poprzedniczek. Poprowadzimy drużynę żądną przygód śmiałków, którzy pragną wzbogacić się na eksploracji i plądrowaniu przeróżnych jaskiń i ruin otaczających (istniejące w rzeczywistości na archipelagu Orkadów) miasto Skara Brae. W naszej ekipie znajdzie się miejsce dla ludzi, elfów, orków oraz innych ras znanych każdemu miłośnikowi fantasy. Co ważne, skład tej radosnej kompanii ma mieć wpływ na to, jak odbierać nas będzie okoliczna ludność i jakie na przykład przydzieli drużynie zadania. Bard's Tale 4 to klasyczny dungeon crawler, stojący w opozycji do większości dzisiejszych produkcji RPG, jednak popularność serii Legend of Grimrock pokazuje, jak bardzo potrzebne są dzisiaj podobne tytuły. (PS) ■

Conjuring House

Moda na horrory nie przemija. Co i rusz pojawiają się kolejne produkcje chcące sprawić, by ze strachu serca wyskoczyły nam przez gardła. Z pewnością straszakowa produkcja Conjuring House autorstwa Rym Games ma podobne zamiary.

Gra przenosi nas do początków XX wieku, kiedy to w pewnym starym wiktoriańskim domu zjawia się reporter chcący zgłębić pewną niewytłumaczalną historię, jaka miała tam miejsce. Naszemu śmiałkowi towarzyszy grupka mediów i parapsychologów. Ci jednak w pewnym momencie znikają w niewyjaśnionych

Autorzy pochodzą z Maroka, gdzie zbyt wielu nawiedzonych domów nie ma. Albo czerpali z filmów, albo podpłynęli promem do Albionu, który jest ojczyzną tego typu atrakcji.

okolicznościach, pozostawiając naszego żądnego wiedzy i sensacji dziennikarza samego. Wcielając się w niego, będziemy starali się wydośćać z opętanego domostwa. Czy misja się powiedzie oraz czy uda się poznać historię rzeczonyj posiadłości? I czy dowiemy się, co przytrafiło się naszym towarzyszą? Odpowiedzi na te pytania poznamy już w tym roku. (PS) ■

RYM
GAMES
2017

autofire

Louis Castle z dawnego Westwood Studios został właśnie szefem Amazon Game Studios. Oddział internetowego giganta rozpoczął życie w 2014 roku, a dwa lata później zapowiedział pierwsze tytuły.

FARM 51
05/2017

Get Even

Na dwa miesiące przed premierą miałem okazję zapoznać się z nową produkcją studia The Farm 51. O grze zapewne wiecie już bardzo dużo, postaram się więc jedynie opisać krótko swoje wrażenia, na ocenę końcową przyjdzie jeszcze czas.

Nie zagłębiając się za specjalnie w fabułę, wystarczy napisać, że Get Even to, jak to ktoś ładnie powiedział, „podróż po wspomnieniach”. Co to dokładnie znaczy, dowiemy się wkrótce, możemy spodziewać się jednak niezłego „matriksa”.

Podstawowym narzędziem w Get Even jest telefon komórkowy, przy pomocy którego badamy otoczenie i szukamy wskazówek. Przynajmniej w początkowej fazie gry skazani jesteśmy głównie na eksplorację pomieszczeń i korytarzy. Na szczęście w żaden sposób nie jest to zajęcie nużące.

Get Even nie jest strzelaniną, a mimo to minimalna umiejętność likwidowania przeciwników wydaje się wskazana. Bardzo fajnie sprawdza się zapowiadany corner gun, umożliwiający strzelanie zza rogu czy z ukrycia. Pociąganie za spust nie jest jedynym sposobem na zabijanie i czasami wystarczy zająć delikwenta od tyłu i skrócić mu kark, jak na skradankę przystało.

Graficznie Get Even prezentuje się bardzo przyzwoicie, ale szczerka została na swoim miejscu. Być może dlatego, że gra była



■ Autor gry Wojciech Pazdur zaczął karierę jako redaktor naczelny magazynu 3D, a potem pracował w People Can Fly, by w 2005 roku założyć The Farm 51.

prezentowana na PS4. Prawdopodobnie dobrze wyposażony pecet pokaże, jak Get Even powinno wyglądać. Na duże brawa zasługuje zaś oprawa dźwiękowa – jeśli podobał Wam się film „Inni” z Nicole Kidman, to polubicie sposób, w jaki buduje ona klimat. Nie wyobrażam sobie grania w ten tytuł bez słuchawek.

Po dwóch godzinach spędzonych z Get Even niepokoi mnie tylko jedna rzecz. Otóż na początku gry decydujemy, na jak dużą próbę chcemy wystawić nasze nerwy.

Lubię się bać i stosunkowo łatwo wywołać u mnie szybsze bicie serca, więc wybrałem najbardziej hardkorową opcję. Ani razu jednak nie poczułem strachu, może jedynie lekki niepokój.

Opuszczając pomieszczenie, w którym odbywał się pokaz, rzuciłem głośno, że najchętniej zabrałbym Get Even ze sobą do domu już teraz i dokończył to, co zacząłem. Niech to posłuży za podsumowanie. Muszę dowiedzieć się, „co jest prawdą”! (GM) ■

E-sport pączkuje

Oferta programowa międzynarodowej ligi gier Electronic Sports League (ESL) będzie dostępna na player.pl. Platforma poszerza swoje portfolio o „player for gamers” – strefę, która skupi najważniejsze e-sportowe wydarzenia.

Top Secret na PH

Pierwszy magazyn o grach wideo w Polsce ukaże się jednorazowo ponownie podczas Pixel Heaven 2017. Za wygląd i zawartość będą odpowiadać członkowie legendarnego „Zepsolu” – redakcji z lat dziewięćdziesiątych pod wodzą Marcina Borkowskiego.

Edengrad

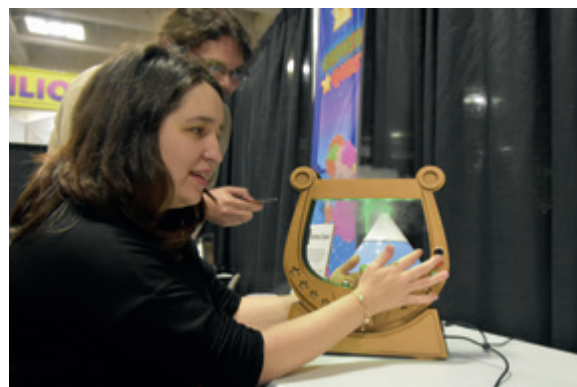
Czwartego kwietnia startuje unikalny polski projekt stworzony przez studio Huckleberry – Edengrad. Gra będzie dziejącym się w postapokaliptycznym świecie MMORPG wyposażonym w możliwość budowania wszystkiego – od narzędzi do budowli.

GDC[®] 17

Podobnie jak rok temu wybraliśmy się na Game Developers Conference do San Francisco, żeby nawiązać kontakty z gwiazdami oraz przyrzeć się nowym trendom w elektronicznej rozrywce.



☒ Moscone Center w pobliżu dzielnicy finansowej. To właśnie tam w trzech kompleksach wystawienniczych odbywa się GDC. Począwszy od 2016 roku, dzięki projektowi rozpoczętemu z inicjatywy Łukasza Szałankiewicza, polscy twórcy docierają tam coraz częściej.



☒ Micz

Tegoroczna impreza stała niemal całkowicie pod znakiem VR. O ile gier wciąż nie mamy tu zbyt wiele, to kolejne gogle wprost pączkują. Hala expo w Moscone Center była gdzieś tak w połowie wypełniona wirtualną rzeczywistością. Rok temu, jeszcze przed premierą Oculus'a i Vive'a, wszystko to tchnęło nowością, zaś teraz fenomen okrzepił.

Sale konferencyjne pękały w szwach, gdy przed mikrofonem zjawiał się ktoś bezpośrednio związany z produkcją gier (Tim Sweeney i jego silnik Unreal) albo gwiazda pokroju Sida Meiera. Z kolei mniej niż rok temu było indyków prezentujących dołączane urządzenia do swoich gier. Game Developers Choice Awards w kategorii gry roku wpadła w ręce Overwatcha, z kolei główne trofeum Independent Games Festival przypadło grze

Quadrilateral Cowboy z kalifornijskiego Blendo Games, przedstawianej jako „cyberpunk rodem z XX wieku”.

Mocno reklamowały się Sony i Microsoft, brakowało Nintendo, aczkolwiek dawało się wyczuć przyjazne nastawienie branży wobec Switcha. W rozmowach pojawiało się przekonanie, że utknęła ona trochę w martwym punkcie – z jednej strony na Steamie pojawiają się tony bezwartościowego towaru, wśród którego coraz trudniej odnajdywać dobre pozycje, zaś z drugiej mamy do czynienia z bezprecedensową polityką wypuszczania poprawionych wersji konsol. Przesilenie wisi w powietrzu, tylko nikt z poważnych komentatorów nie odważył się, żeby bawić się w bardziej dosłownego proroka.

Wyjazd Pixela był możliwy dzięki wsparciu Instytutu Kultury Polskiej w Nowym Jorku, za co serdecznie niniejszym dziękujemy. ☒

☒ Przez trzy dni w osobnej hali kilkudziesięciu twórców niezależnych prezentowało swoje gry z różnymi podłączonymi akcesoriami.

☒ Coraz więcej akcesoriów – na tym rowerku można jeździć konno albo fruwać na... jednorozcu.



☒ Warren Spector przygotowuje się do wykładu. On, Sid Meier i Tim Sweeney byli najbardziej obleganymi gwiazdami GDC.





CaptoGlove stara się wprowadzić nową jakość do VR – część czynności wykonujemy za pomocą rękawiczki.

„Karabin” do PS VR trafi do sklepów już w maju. Inne firmy nie starały się aż tak maskować wyglądu wirtualnych broni.



To jest odwieczny problem z niezależnymi wynalazkami. Śmiesz do łez podczas targowej prezentacji, ale czy podczas grania dłużej niż pół godziny nadal potrafiłby bawić? No i kto byłby na tyle odważny, żeby wdrażać masową produkcję?



Rok temu Amazon bardzo promował stworzony we współpracy z Crytekiem silnik Lumberyard. Teraz było o nim stosunkowo cicho.



Wśród możliwych elektronicznej rozrywki nie zabrakło człowieka, który zajmuje się renowacją starych maszyn arcade.

Przejażdżka w goglach „realnym” wagonikiem stanowiła jedną z bardziej obleganych atrakcji VR.



W LONDYŃSKIEJ SIEDZIBIE SEGI ODBYŁA SIĘ PIERWSZA TAK OBSZERNA PREZENTACJA GRY



Dawn of War III

Zdarzają się imprezy promocyjne, na których twórcy bardzo, bardzo długo opowiadają, dlaczego ich gra jest najlepsza na świecie, a potem dają do niej usiąść tylko na chwilę, żeby dziennikarz nie mógł się zorientować, czy mówili prawdę, czy stek bzdur.

■ Paweł Schreiber

■ W grze WH40K liczy się ilość smug pocisków i wybuchów. Jest dobrze!



Na szczęście filozofia przyświecająca londyńskiemu pokazowi Dawn of War III była zupełnie inna. Wprowadzenie w wykonaniu przedstawiciela firmy Relic trwało dosłownie kilka minut. Obowiązkowe stwierdzenie, że gra jest wspaniała, zajęło dosłownie trzy zdania. Potem garść porad, jak grać - i rada najważniejsza, żeby z początku nie przejmować się poziomem skomplikowania rozgrywki. Wreszcie zaproszenie do sąsiedniej sali, gdzie czekały już przygotowane dla nas komputery z odpalonym DoW3 w wersji multi. Zero ozdóbek, maksimum konkretów - właśnie tak to powinno wyglądać.

Podstawowa różnica między DoW3 a DoW2 to powrót do budowania bazy, jak w starym, dobrym DoW1. I bardzo dobrze. Jak od samego początku ogłaszali twórcy, z jej budową wiąże się inna cecha gry - większe oddziały i większa skala potyczek. W związku z nią zniknęła jedna z podstawowych mechanik obecnych w poprzedniej części, a więc chowanie się małych oddziałów za elementami otoczenia. Zamiast niego twórcy dają nam do dyspozycji kilka miejsc na mapie, gdzie możemy uaktywnić potężną osłonę, pod którą nasi wojacy są chronieni przed bronią dystansową. Mam mieszane uczucia, bo takich

punktów ochronnych jest na każdej mapie dosłownie kilka, a przy większej ilości atakujących osłony padają dość szybko. Częściej wykorzystywałem inny element otoczenia - w zależności od mapy wysokie trawy lub wypływające czarny dym ujścia przewodów wentylacyjnych, gdzie można się ukryć, czekając na przechodzące oddziały wroga. Jednak takich kryjówek jest niedużo, więc teren w DoW 3, choć prześlizgnięty, bywa niezbyt interesujący pod względem taktycznym.

Prawdziwym gwoździem programu są bohaterowie. Ci, którzy śledzą rozwój gry, widzieli już pewnie kolosalną Lady Solarię, dla której Orkowie są jak myszy pałające się pod nogami. Takich atrakcji jest więcej. Przy rozpoczęciu każdej rozgrywki wybieramy trójkę postaci lub elitarnych oddziałów, które będą wspomagać nas w walce. Różnią się od siebie nie tylko zdolnościami specjalnymi, ale również potęgą, i, co za tym idzie, kosztem. W toku gry stopniowo (i bardzo powoli) zbieramy punkty wydawane na przywoływanie bohaterów. Tańszych możemy pozyskać szybciej, ale najpotężniejszych dopiero po dłuższym czasie. Na tyle długim, że jeśli cenne punkty oszczędzamy do ostatniej chwili, żeby wypuścić na wroga nie kilku słabszych herosów, tylko budzącego bojaźń i drżenie Garganta, który jednym kichnięciem zrywa mięso z oddziału Eldarów, możemy się tego momentu nie doczekać. To świetne pole do najciekawszych zagrywek taktycznych, ale i duże zagrożenie dla portfeli graczy - można się spodziewać, że kolejni bohaterowie będą się pojawiać w płatnych DLC. Oby wydawca zachował w tym umiar...

Sporo myślenia taktycznego wynika ze specyfiki ras. Eldarowie są lepiej niż kiedykolwiek przygotowani do chirurgicznych uderzeń we wrażliwe punkty wroga: mają skromną ilość punktów zdrowia, ale za to potężne tarcze, cała sztuka więc w tym, żeby atak skończył się mniej więcej wtedy, kiedy kończą

W Imperium nawet zaopatrzenie ma pojazd jak się patrzy.

Skąd Eldarzy wracali? Z nocnej wracali wycieczki.



Rdzeń



Eksplodujący rdzeń energetyczny przeciwnika to najradosniejszy widok w Dawn of War III – właśnie tak kończymy bitwę. Zwycięstwo poprzez zniszczenie konkretnego budynku wymusza na graczach większą ostrożność w obronie własnej bazy.

się osłony. Orkowie są najciekawszy, bo żeby nimi grać, trzeba opanować wykorzystanie złomu, który coraz gęściej zaściela pole bitwy. Można za jego pomocą nie tylko ulepszać wojaków, ale również - jeśli do oddziału dołączymy grupkę Gretchnów - na bieżąco budować z niego nowe jednostki na polu bitwy. Nie muszę chyba dodawać, jaką niespodzianką może być pojawiająca się nagle na szczątkach naszego Predatora Rzeziבלacha. Gra Orkami to jeden z najciekawszych elementów DoW3. Kiedy dyryguje nimi wprawny gracz, nigdy nie wiadomo, czego się po nadbiegającej hordzie spodziewać.

Jak zwykle w DoW naszym zadaniem (poza eksterminacją wroga) jest jak najszybsze zdobywanie i rozbudowywanie punktów kontrolnych. Pojawił się też jednak nowy element - podzielone na etapy niszczenie bazy wroga, które jest warunkiem zwycięstwa. Najpierw trzeba zrównać z ziemią generatory tarcz, potem mordercze wieżyczki, wreszcie rdzeń energetyczny. Zawsze

w tej kolejności; inaczej rdzeń jest odporny na uszkodzenia. Nie wiem, czy ostatecznie będzie to element obowiązkowy, czy tylko jeden z trybów gry sieciowej. Sprawdzał się dobrze (budował ciekawą dramaturgię gry i nie pozwalał na szybkie, łatwe zwycięstwa), ale wyobrażam sobie, że za entym razem może być już nieco monotony.

Od początku miałem wrażenie, że twórcy DoW3 zagrali dość ostrożnie. Zamiast wywracać mechanikę do góry nogami, cofnęli się o krok do rozwiązań z pierwszej części i bardzo mocno rozbudowali rolę bohaterów z części drugiej. Na szczęście zatroszczyli się o to, żeby w grze pojawiało się mnóstwo sytuacji, w których może dochodzić do gwałtownych zwrotów akcji - pojawienie się na mapie potężnego herosa potrafi zmienić lokalne zwycięstwo w globalną klęskę, a każda ze stron ma jeszcze w zanadru potężną broń orbitalną, którą potrafi zniemczyć wybić połowę zdobywającej właśnie jej bazę armii. Czuję, że będzie to jeden z tych tytułów, przy których gracie głośno wrzeszczą z radości albo z wściekłości. Pierwszy DoW był odkrywczą produkcją RTS. Trzeci jest grą solidną, która powtarza znane już rozwiązania, ale robi to bardzo sprawnie.

I jeszcze jedno. Kiedy pierwszy raz ujrzycie brodzącego w piechociarzach Garganta, który idzie w gradzie rakiet Whirlwindów i bije po buziach imperialne Drednoty... Ech. Sami zobaczycie, jak to jest. ■

Krai Mira

■ Murmur



People still remember that day when the island was obliterated by the Big Bang.

■ Fabuła penetruje dobrze znane rejon: ludzkość po raz kolejny walczy o przetrwanie po globalnej zagładzie atomowej.

■ Graficznie przypomina to trochę pierwszego Fallouta, ale lokacje zostały zaprojektowane z większą ilością detali.



■ Jeśli macie słabość do hazardu, to lepiej uważajcie, bo kości czy black jack wciągają bezліtośnie!

„War. War never changes”. I chyba już nigdy się nie zmieni. Jedyna nadzieja, że twórcy zaczną w końcu tworzyć coś nowego, a nie wzorować się na Falloutach. Nie to, żebym miał coś przeciwko, ale ile razy można uruchamiać grę i widzieć praktycznie to samo?

Już od początku trochę narzekam, ale nie bez powodu. O Krai Mira usłyszałem niedawno, że niedoceniona gra, głównie z powodu błędów, ale ciągle rozwijana. Dlaczego więc miałbym nie dać jej szansy? Tym bardziej że zaraz po uruchomieniu poczułem się jak w domu, bo bardzo przypomina Wastelanda 2...

Twórcy Krai Mira nigdy nie ukrywali swoich inspiracji. Nie silili się też na wynajdywanie koła od nowa. Jeśli należycie do fanów Fallouta, to na pewno docenicie panujący tu klimat.

Gra oferuje to, co wielbiciele postapo lubią najbardziej. Jucha się leje, dialogi często sprowadzone są do poziomu rynsztoku, przed hazardem trudno uciec, a za drobną opłatą można miło spędzić czas w ramionach prostytutki. Nie brakuje też mutantów czy wiecznie głodnych ludzkiego mięsa kanibali. Na uwagę na pewno zasługują świetne lokacje pełne rdzewiejącego żelastwa i kurzu, wszystko w doskonale znanej nam kolorystyce, z fajną oprawą muzyczną w tle. Jest też dużo drobnych smaczków nadających grze autentyczności, na przykład plakaty z Harrym Potterem czy też wyświetlane w barze filmiki rodem z YouTube'a pokazujące bijących się żuli.

W Krai Mira mamy zmienny cykl dnia i nocy i trochę dziwi, że autorzy gry nie pomyśleli o obowiązkowym odpoczynku. Takich drobnych niedociągnięć jest zresztą więcej, co na szczęście nie psuje zabawy. Początkujący gracze mogą odczuć jednak brak samouczka. Pomoże im z kolei to, że gra została w całości spolonizowana.

Krai Mira to bez wątpienia dobry wybór dla tych, którzy nie lubią nadmiaru tekstu. Dialogi w większości



są krótkie i konkretne, a postaci, z którymi można rozmawiać, jest tak na dobrą sprawę garstka. Z większością można co najwyżej pohandlować albo zagrać w kości.

Podobno w wersji Extended Cut dużej poprawie uległo SI postaci niezależnych. Jeśli to prawda, to znaczy, że w poprzednich wersjach w ogóle nie przejmowano się inteligencją. Nie zauważyłem, aby wrogowie wysilali się nad taktyką, po prostu idą w kierunku przeciwnika i tyle. Dramaturgii walce dodaje fakt, że nie możemy sterować towarzyszymi podróży, przez co zmuszeni jesteśmy obserwować ich nie zawsze przemyślane decyzje.

Czy warto wydać tych parę złotych? Moim zdaniem tak, choć Krai Mira nie jest grą idealną. Aż prosi się o zmianę systemu walki, zbyt łatwo można przez przypadek

zamknąć sobie drogę do ukończenia gry, a szukanie po omacku na mapie obiektów, z którymi można wejść w interakcję, jest trochę męczące. Niemniej jednak nie wiem nawet, kiedy minęło mi kilka spędzonych z tą produkcją godzin. ■

„Przed hazardem trudno uciec, a za drobną opłatą można miło spędzić czas w ramionach prostytutki”.



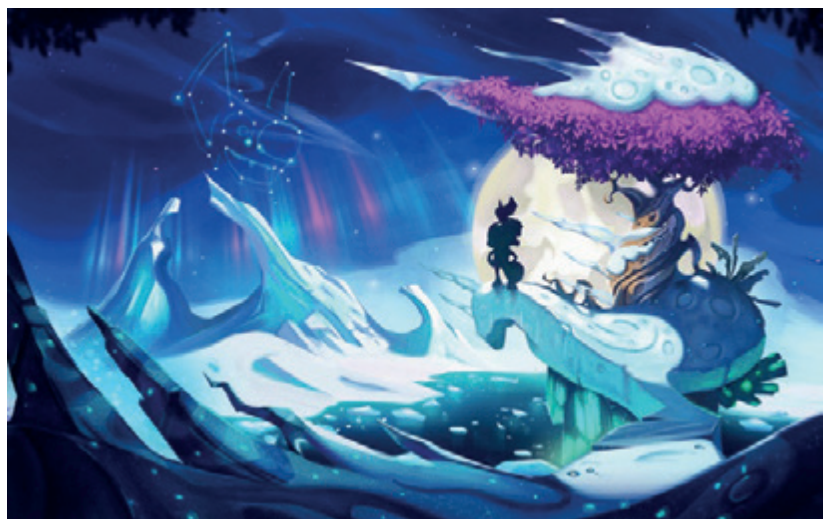
■ Między lokacjami przemieszczamy się w ten sam sposób jak w Wasteland 2. Jedyńa różnica jest taka, że na pewno nie zabraknie nam wody.

NIEZALEŻNE DZIEŁO AUTORÓW, KTÓRZY JAKO RARE DOSTARCZALI MEGAPRZEBOJE

Yooka-Laylee

Zbiórki na Kickstarterze oraz innych serwisach crowdfundingowych potrafią wzbudzić czasem niemałe kontrowersje – zdarzało się już nieraz, że pomysłodawcy nie wywiązali się z obietnic, jakie złożyli uczestnikom akcji. Nie zmienia to jednak faktu, że dzięki tej zbiórkowej idei pojawiło się również wiele zacnych tytułów, w tym takie RPG jak na przykład Pillars of Eternity, Wasteland 2 oraz duchowy spadkobierca Planescape: Torment – Numenera.

■ Grafiki koncepcyjne z gry (jak i ona sama) wyglądają prześlicznie. Tu naprawdę czuć klimat produkcji platformowych z lat dziewięćdziesiątych.



■ Pjotsze

No właśnie, duchowe następstwo... Jakiś czas temu za pośrednictwem wspomnianego serwisu ekipa Playtonic Games zebrała niezbędne środki na zrealizowanie Yooka-Laylee, mającego być dziedzicem serii Banjo-Kazooie. Jako że studio założone zostało przez twórców cyklu niedźwiedzia i ptaszka, ludzie tłumnie wsparli projekt, który już lada chwila trafić ma na półki sklepowe.

A ponieważ pracownicy Playtonic Games nie mają praw do wykorzystania postaci Banjo i Kazooie, w swojej nowej platformówce 3D zastąpili ich innymi bohaterami. Są nimi gekon (chłopak o imieniu Yooka) i nietoperz (dziewczyna zwaça się Laylee). Kolejny szalony duet... A jeśli dodamy, że stojący za projektem naszych zwierzęcych herosów Steve Myles zamiast jaszczura chciał wprowadzić do gry tygrysa, to widzimy, że deweloperom nie brakuje szalonych pomysłów na rozgrywkę. Zresztą same imiona zwierzaków - tak jak w produkcji z N64 - odnoszą się do instrumentu muzycznego (tym razem jest to ukulele).

Nasza sympatyczna parka stanie przed nie lada wyzwaniem. Będzie musiała bowiem powstrzymać niezbyt sympatycznego osobnika kryjącego się pod pseudonimem Capital B. przed zagarnięciem całej światowej literatury oraz użyciem jej do siebie tylko znanych celów. W trakcie rozgrywki odwiedzimy klika różniących się od siebie światów, między innymi krainę pokrytą dżunglą i - ponoć luźno wzorowany na disneyowskim „Frozen” - lodowy świat.

Co ważne, tylko od nas będzie zależało, czy za zdobyte złote stornice odwiedzone przez nas regiony powiększymy o kolejne obszary, czy odblokujemy następne światy. Sami twórcy podkreślają, że chcieli



■ Ach, ci psychofani. Ani chwili spokoju! Jeszcze przed premierą nie odstępowali nas na krok.

■ W trakcie przygody bohaterowie spotkają na swej drodze masę przeróżnych postaci niezależnych. Będą to spersonifikowane armaty, chmury, a nawet wóz kopalniany.

dać graczom odrobinę więcej swobody, niż ma to miejsce w innych platformówkach. Mamy zamiar przelecieć przez grę, bawiąc się w speedrun? Nie ma problemu! Nic też nie stoi na przeszkodzie, by powoli odkrywać kolejne rejony mapy.

Podczas podróży nie pozostaniemy zdani tylko na siebie, gdyż w grze pojawiają się służący pomocą bohaterowie niezależni. Wśród nich znajdą się chociażby ubrany w spodnie wąż Tozer oraz niejaka Dr Puzz. Pierwszy z nich nauczy nas nowych przydatnych umiejętności, natomiast druga przemieni na przykład w chodzącą roślinę. I tu znów mamy skojarzenia z przygodami Banjo i Kazooie - bo chyba ktoś jeszcze pamięta Bootlesa i Mumbo?

Zbieractwo



Jak w każdej szanującej się platformówce, w Yooka-Laylee jest co zbierać. Będą to na przykład monety, które potem da się wykorzystać w poukrywanych tu i ówdzie automatach do gry.

Gra wygląda niczym tytuł stworzony na N64. Jak wyznał jeden z kompozytorów, Grant Kirkhope, ekipa chciała zarówno muzycznie, jak i graficznie nawiązać do końcówki lat dziewięćdziesiątych, starając się zarazem, by całość wyglądała nowoczesnie. Nawet panujący w produkcji humor ma być ukłonem w kierunku starszych platformówek. Na pewno podczas gry w Yooka-Laylee nieraz się uśmiechniemy. Trudno bowiem tego nie zrobić, gdy na ekranie monitora lub telewizora zobaczymy radośnie biegnącego gekona z nietoperzem na głowie lub węża ubranego niczym rasowy podróżnik z powieści przygodowych. ■

P

GOLDEN PIXEL

NAGRODY MAGAZYNU PIXEL DLA WYBITNYCH TWÓRCÓW GIER WIDEO W POLSCE.

Za dzisiejszymi sukcesami polskiej branży gier wideo stoi historia ostatnich 35 lat. Był to czas powstawania, rozwoju, a często też upadków wielu znakomitych studiów. Czas wyróżnić osoby, które wnieśli wyjątkowy wkład w rozwój polskiego gamedevu.

Nagrody Golden Pixel zostaną przyznane
27 maja podczas Pixel Heaven 2017.

PIXEL
KULTURA GIER WIDEO

 **PIXEL
HEAVEN**
2017 RETRO & INDIE
GAMING FEST

pixelheavenfest.com/goldenpixel

DO KIN WCHODZI WŁAŚNIE „GHOST IN THE SHELL” ZE SCARLETT JOHANSSON

Duchy w pancerzach

Premiera aktorskiej wersji kultowego anime „Ghost in the Shell” to dobra okazja, by przypomnieć o grach poświęconych przygodom Major Motoko Kusanagi i Sekcji 9.

■ Michał R. Wiśniewski

Marka Ghost in the Shell zawsze była bliska kulturze gier wideo, zwłaszcza w Polsce. Pierwszy film trafił do nas dzięki emisji w Canal+ w 1997 roku (dwa lata po premierze), ale wcześniej jego trailer można było podziwiać na ekranie reklamowym w grze Syndicate Wars lub ślinić się do zrzutów ekranu i opisu w Secret Service 36.

MANGA, ANIME, GRA

Wszystko zaczęło się od komiksu „Ghost in the Shell” autorstwa Masamune Shirow, który ukazywał się w odcinkach w latach 1989-1990. Każda część poświęcona była innej sprawie prowadzonej przez Sekcję 9 japońskiego wydziału bezpieczeństwa w roku 2029.

■ GITS na PSX wyszedł 20 lat temu, ale animowane intro z muzyką Takkyo Ishino wciąż pozostaje w ścisłej czołówce.



■ Ta i inne kultowe sceny znane z anime i seriali powracają w najnowszym filmie.

Świat po czwartej wojnie światowej, pełen cyborgów, sieciowego terroryzmu i sztucznej inteligencji. Specjalne sytuacje wymagają specjalnych środków - i wtedy wkracza Sekcja 9. Shirow mistrzowsko zmieszał różne składniki: szybką akcję, bogate tło wykreowanego świata, filozoficzną podbudowę i twardą fantastykę naukową (a także nieco ślapsticku i seksu). To jeden z najlepszych komiksów, jakie kiedykolwiek powstały.

Rok 1995 przyniósł wspomniany film. Jego reżyserem został Mamoru Oshii (znany wcześniej z „Patlabora”), który z komiksowego materiału uczynił swoje autorskie dzieło. Wybrał kilka wątków i scen (i dołożył jeszcze więcej filozofii). Anime wyróżniało się niesamowitą muzyką Kenjiego Kawai

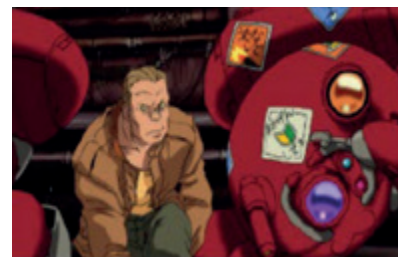
i animacją najwyższej jakości, a na tle ówczesnego kina fantastycznego - kompleksowością wizji i poważnym potraktowaniem tematu.

Jedną z rzeczy z mangi, które nie zmieściły się w wizji Oshiego, były autonomiczne pancerze bojowe, pająkowate „myślące czołgi” („think tank”) zwane Fuchikoma. Uroczy czołg stał się za to głównym bohaterem trójwymiarowej strzelanki Ghost in the Shell, która wyszła na PSX w 1997. Gracz wcielał się w rolę nowego członka Sekcji 9 i po zapakowaniu do Fuchikomy wraz z resztą ekipy udawał się na misję w celu zbadania ataku terrorystycznego na korporację Megatech Body.

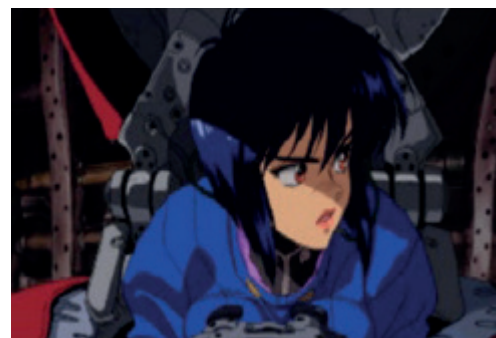
Mimo upływu czasu to obojętna pozycja dla fanów GITS.



➤ Mięśniak Batou na PSX pozostał w cieniu. Stał się główną postacią anime „Innocence” i współbohaterem GITS:SAC na PS2.



➤ Kusanagi jak z mangi. W filmie Oshiego przypominała duńską aktorkę Annę Karinę.



Wrażenie wciąż robią animowane przerywniki (stylistycznie bliższe mandze niż anime), soundtrack (doskonale techno wyprodukowane przez Takkyo Ishino), a także sama gra. Podobnie jak w komiksie, tak i w grze Fuchikoma potrafi chodzić po ścianach, co sprawia, że to jeden z nielicznych tytułów w historii gier wideo, który w pełni wykorzystuje trójwymiarowe środowisko.

➤ Uroczy robot-pancerz Fuchikoma, gwiazda gry na PSX. Serialowa wersja Tachikoma wystąpiła we wszystkich trzech grach SAC.

Complex - First Assault Online (swoje pierwsze wrażenia opisałem w Pixelu #11), wyszła na PC (zapowiedziano ją w przy okazji kolejnego rebootu anime, „Arise” z 2013 roku), a dwie pozostałe na PS2 i PSP.

GITS:SAC na PS2 to moja ulubiona gra cyberpunkowa. Za jej scenariusz odpowiadała ekipa twórców serialu i jest po prostu kolejną historią z tego uniwersum - dłuższym, bardziej angażującym odcinkiem. Nie ma tu miejsca na dętą epickość znaną choćby z Deus Ex; to dość kameralna opowieść na tle wielkiego świata, jedno z wielu dochodzeń Sekcji 9. Bogate zaplecze fabularne pojawia się jako pliki tekstowe z narracją, które zdobywamy w trakcie gry. Można naprawdę zanurzyć się w rzeczywistości znanej z serialu - kiedy sterujemy Motoko Kusanagi (etapy pełne akrobacji, przy których Lara Croft wysiada) lub mięśniakiem Batou (etapy siłowe), inni członkowie S9 prowadzą własne śledztwo i komunikują się z nami przez cyberłączka. Ten świat naprawdę żyje.

Jeden level to strzelanina przy użyciu Tachikomy (serialowa wersja Fuchikomy). Są znane z serialu gadżety (jak kamuflaż termooptyczny zapewniający niewidzialność), jest wreszcie „ghosthacking”, czyli włamywanie się do cybermózgów przeciwników, żeby przejąć nad nimi kontrolę, dzięki czemu z różnymi wyzwaniem można uporać się na odmiennie sposoby.

Gra na PSP fabularnie jest sequelem, a gatunkowo grą FPS z elementami taktyki. Największą frajdę daje towarzysząca cały czas graczowi Tachikoma, do której można wsiąść lub wydać jej rozkaz, a także skonfigurować ją wedle przyjętego stylu gry. Fabuła nie płynie tu tak elegancko, jak na PS2, co wynika ze specyfiki gatunku i platformy (dużo krótkich misji), ale i tak jest interesująca i pozwala na kolejną wizytę w tym cyberpunkowym świecie. ■

➤ W czerwonym odwłoku Fuchikomy siedzi operator. Robot potrafi chodzić po ścianach, skakać i oczywiście strzelać.



KONTYNUACJE I ALTERNATYWY

Na fali sukcesu Masamune Shirow stworzył dwa tomy: „Ghost in the Shell 1.5: Human-Error Processor”, stanowiący zbiór czterech kolejnych spraw z archiwum Sekcji 9, a także zupełnie nową, dość trudną i hermetyczną opowieść „Man-machine Interface” (wszystkie trzy części ukazały się w Polsce nakładem wydawnictwa JPF). W 2004 Mamoru Oshii nakręcił autorski sequel „Innocence”, również piękny, co (znów!) hermetyczny.

Na szczęście franczyza zaferowała też coś dla mniej hardkorowych fanów. W 2002 rozpoczęła się emisja serialu „Ghost in the Shell: Stand Alone Complex”, który czerpał zarówno z komiksów, jak i filmów, i stanowił zupełnie alternatywną opowieść o przygodach Sekcji 9. Dwie serie, pełnometrażowy film, trzy powieści, wersja komiksowa i do tego trzy gry wideo. Najnowsza pozycja, czyli koreańska strzelanina Ghost in the Shell: Stand Alone

Inspiracje



Ikoniczne sceny z filmu zainspirowały kultowego „Matriksa” (1999). W roku 2001 Bungie Software stworzyło grę Oni, w której steroowało się brzydką podróbką Motoko. Tytuł to japońskie słowo oznaczające „demon” – złe przelozone słowo „ghost” (w GITS oznaczające „duszę”).

NAZYWAM SIĘ SWITCH, NINTENDO SWITCH, ZAGRASZ ZE MNA?

Praga [ta w Czechach] okazała się dobrym miejscem na premierę Switcha. Tak, Nintendo znów zrobiło konsolę do gier. Właściwie na pierwszy rzut oka to po prostu odkrywanie tabletów na nowo. Są jednak przynajmniej dwa powody, by potraktować Switcha poważnie: pierwszy to Joy-Cony, drugi to... Nintendo.



❏ Piętro centrum konferencyjnego obwieszono plakatami Switcha nie zapowiadało tego, co za chwilę wydarzy się w środku.

❏ Kierujące do celu wydrukowane strzałki również wyglądały skromnie.



❏ Voyager

Pierwsze wejście w świat przeznaczonych na tę konsolę gier jest jak przekroczenie granicy między szarą rzeczywistością a pełnym barw światem produkcji Nintendo. W centrum konferencyjnym Praga Panorama, z którego widać było malowniczą panoramę miasta, nie sposób było skupić się na świecie rzeczywistym. Wchodząc tam o dziewiątej rano, typowałem kilka pewniaków. Wychodziłem z odmienionymi odczuciami.

RAZ, DWA, PSTRYK

Najprostsze gry zawsze czynią najwięcej zamieszania w towarzystwie i Nintendo doskonale to rozumie, proponując zabawę w 1-2-Switch. Zagrałem w cztery z osiemnastu dostępnych w pakiecie minigier, co daje już pewien zarys rozgrywki. Konsola jest tu jedynie sekundantem pilnującym przestrzegania zasad i rozstrzygającym pojedynki. Faktycznie, Nintendo znów zmienia zasady gry i zmusza nas do... patrzenia prosto w oczy przeciwnika.

❏ Za oknem Praga tętniła swoim codziennym rytmem. Można zatracić się w takich widokach, ale...



QuickDraw, pojedynek rewolwerowców, to mikstura szybkości i celności – Switch rejestruje czas naciśnięcia przycisku oraz położenie kontrolera. Czasami można strzelić w piach albo spóźnić się o kilka milisekund. Precyzja pomiaru z dokładnością co do milisekundy podpowiada, jak trudne są to boje, choć byłem świadkiem dwóch pojedynków, które zakończyły się strzałami oddanymi dokładnie w tym samym momencie. Quick Draw na pewno sprawdzi się na imprezie, choć osobiście preferuję bliźniaczy Samurai Training – tu wszystko rozgrywa się równie szybko i jest jeszcze ciekawiej. Przeciwnicy na zmianę tną się samurajskim mieczem, a oponent musi w odpowiednim momencie przechwycić uderzenie, klaszcząc dłońmi z kontrolerem.

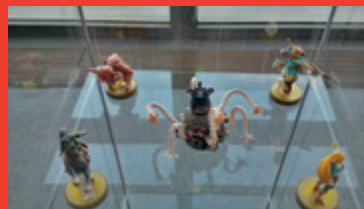
Zupełnie inny jest Ball Count, w którym naszym zadaniem jest odgadnięcie na podstawie wibracji kontrolera, ile kulek zamknięto w pudełku. Nieźle. Za każdym razem miałem problem. Ostatnia z zaprezentowanych minigier to Milk – tak, chodzi o dojenie krów. Niewątpliwie ta zabawa obrośnie w niewybredne żarty, a ktoś prędzej czy później obróci ekranik TV podpięty do konsoli do góry nogami, ale... nie uprzedzamy faktów. W Milk Cow przeciągając kontroler posuwistym ruchem z góry na dół i naciskając przyciski w odpowiednim momencie, ugniatały wymiona i licytujemy się na liczbę zebranych kubków mleka. Rekordzista wydoił 21, patrząc przeciwnicze prosto w oczy. Łatwo dostrzec analogię 1-2-Switch do Wii Sports: Nintendo wykorzystuje utarty schemat, wciągając graczy w szalone pojedynki na prostych zasadach, jednocześnie punktując gimnastykę bez gapienia się w ekran. Odważnie, ale to może się udać, szczególnie że w 1-2-Switch można bawić się spontanicznie na imprezie, na ekranie konsoli albo w domu, podłączając Switcha do TV.



Barwny świat Switcha wciąga w zabawę, od której trudno jest się oderwać.

Dwukolorowy Switch w pełnej krasie. Na ekraniku gotowy do multi Splatoon 2. Będzie się malowało...

Postacie Amiibo zawędrowały i na Switcha – Nintendo konsekwentnie wciska graczom kolekcjonerskie figurki połączone z DLC do gier. Sprytnie.



Gdyby nie zabezpieczające smycze, grając w Mario Karts 8 Deluxe nie bylibyśmy uwiązani do krzeseł.



ZAPROSZENI DZIENNIKARZE PRZEZ CAŁY DZIEŃ TESTOWALI GRY NA SWITCHA

NEO-RETRO

Kolejny pomysł Nintendo na przyciągnięcie uwagi graczy to wydany przez Capcom z okazji trzydziestolecia odświeżony i wciąż ręcznie malowany w 2D Ultra Street Fighter II: The Final Challengers. Pojawi się pod koniec maja, dokładnie w moje urodziny, więc chyba się skuszę... Street Fighter II działa w wersji przenośnej i na wielkim ekranie - dwa Joy-Cony, pełna bateria i możemy dokopać znajomemu nawet podczas podróży pociągiem. Grafika Street Fightera została przemalowana, postacie nabrały komiksowego charakteru, ale wciąż blisko im do rozpixselowanych pierwowzorów z automatów. Osobiście wolę oryginał i generalnie marny ze mnie recenzent beat'em upów, bo rzadko w nie gram (chyba że na Neo Geo Pocket).

Drugi odgrzewany kotlet pachnie jeszcze bardziej retro: to Super Bomberman R, który aż za bardzo przypomina Bombermana z C64 czy Masterblastera z Amigi w trybie multi. W starciu dwojga ludzi i dwóch postaci prowadzonych przez konsolę przeciwnik sterowany przez Switcha za każdym razem dokopał ludziom, którym pozostał ostrzał prowadzony z muru otaczającego planszę, co zmuszało wrogów do ucieczki. W sumie miało być fajnie, wyszło trochę nudno. Gdzież te zapowiadane walki z bossami i tryb fabularny? Pozostaje poczekać na finalny produkt, ale przez tryb multi Bomberman R to jak na razie moje największe rozczarowanie na Switchu.

TAŃCZ BEZ JOY-CONÓW

O ile o Just Dance 2017 wiele nowego napisać nie można (dobra, randomowo i z dużym poślizgiem wyginając się na krześle, nabiłem z 8000 punktów, podobno to niezły wynik za udawanie Jima Carreya, przynajmniej jak na pierwszy raz). To kolejna obok 1-2-Switch gra imprezowa, ale nie ma już w niej niczego oryginalnego. Kamera konsoli świetnie sprawdza się podczas



Imprezowe dojenie: patrz w oczy i delikatnie ściągnij wymię... Nagrodą jest mleko.

Tam, gdzie pojawia się Arms, liczy się praca nadgarstków. I bezkrawe objawia nie pyszczków.

W Splatoon 2 chodzi tylko o jedno - malowanie. Więc farby nie żałuj...



grania bez kontrolerów w łapkach... a wywijający skomplikowane układy przez ekranem gracz to najbardziej zaobserwować na pokazie przedpremierowym, oczywiście oprócz... dojenia krów.

WIELU GRACZY W JEDNYM MIEJSCU

W miesiąc po premierze Switcha ma już być dostępny Mario Kart 8 Deluxe. I to może być jeden z prawdziwych system sellerów - zastanawia więc, dlaczego Nintendo opóźnia premierę gry, która na pokazie wyglądała na kompletną. Właściwie Mario Kart jest jeszcze bardziej kartowaty i nintendowaty od poprzedników. Ekstremalnie wciągające wyścigi świetnie wypadają w wersji



Świat Zeldy to jedno z tych miejsc, w których łatwo się zgubić. Co zazwyczaj prowadzi do jakiejś potyczki albo intrygującej dziury w ziemi.

mobilnej - zestawienie połączenia z kolegami na kilku konsolach jest niebezpieczne, bo ani się obejrzymy, jak wydrenujemy baterię... i kilka godzin z głowy. Ale i tak zostaną przy Bump 'N' Burn.

Wiosną ma się pojawić jeszcze jeden hit, Splatoon 2, którego zapowiadamy też w Radarze - kontynuacja fenomenalnego, drużynowego FPS, w którym chodzi wyłącznie o zamalowywanie planszy farbą. Jak to niezwykle u Nintendo bywa, broń do farbowania są świetne, tryb kałamarnicy obłądny, a rozrywka nawet na sześciocalowym ekranie świetna. Tylko dlaczego premiera nastąpi tak późno i czemu nie ma jeszcze Super Smash Bros?



❑❑ Pojedynek rewolwerowców, którzy nacisnęli spust w tym samym momencie.

❑ Arms widziane zza pleców gracza wygląda również dobrze, jak...



BIJ I TNIJ!

Wielkim nieobecny w dniu premiery Switcha był również Arms. Gra, o której jeszcze do niedawna nic nie wiedziałem, wbija się przebojem na ekrany konsoli wiosną tego roku. I jest to absolutnie perfekcyjny futyrystyczno-mangowo-robotyczny boks z doborem typów pięści, obowiązkowym KO, trybem szybkiego boksowania (po napełnieniu akumulatorów) i całym zestawem świetnych ciosów. Joy-Cony w roli pięści sprawdzają się wyśmienicie, a uderzenia rękawicą na sprężynujących ramionach z podkręceniem to tylko jeden z elementów walki w Arms. Kupiłbym Switcha dla samej tej gry.

Tymczasem możemy jednak spróbować swoich sił w Sipplerclips - Cut it out Together!, czyli przezabawnej wycinance dla dwóch osób. Dostępna wyłącznie w dystrybucji cyfrowej łamigłówka to jeden z tych fenomenów, który docenią tylko dojrzałe gracze, wymagający od gier czegoś, o czym powoli zapominamy: kooperacji przy ekranie i stałego



dyskusowania o metodach rozwiązywania złożonych zagadek. Obracanie obtych ludzików, przycinanie ich kształtów i eksperymentowanie z możliwościami, jakie dają pozornie proste zasady rozgrywki, to... cóż, Sipplerclips to obowiązkowa pozycja dla par, przyjaciół i wszystkich, którzy cenią dobre łamigłówki (nie mówię o kolejnej bezmyślnej wersji Bejeweled).

❑ ... podczas podpatrywania tych wszystkich śmiesznych ruchów bez gapienia się w ekran.

NINTENDO SWITCH

Gry premierowe i popremierowe

Gry dostępne w momencie premiery:

The Legend of Zelda: Breath of the Wild, 1-2-Switch, Just Dance 2017, Snipperclips - Cut it out, together!, Super Bomberman R, Shovel Knight: Spectre of Torment, Showel Knight: Treasure Trove, Skylanders: Imaginators, I am Setsuna, Fast RMX

Gry dostępne tuż po premierze:

Blaster Master Zero, Snake Pass, Pocket Rumble, Puyo Puyo Tetris, Mr. Shifty, Shakedown Hawi, Has Been Heroes, Mario Kart 8 Deluxe, Wiosną: Splatoon 2

Latem: Super Mario Odyssey, Arms, Splatoon 2, SteamWorld Dig 2

Ważne premiery jesieni: The Elder Scrolls V: Skyrim, NBA 2K18, RIME, The Binding of Isaac: Afterbirth+, Tumbleseed, LEGO CITY Undercover, Sonic Mania

Pozostałe tytuły zapowiedziane na Switcha: FIFA, Disgaea 5 Complete,

Arcade Archives, Dragon Ball Xenoverse 2, Fire Emblem Warriors, Minecraft/Minecraft Story Mode, Rayman Legends Definitive Edition, Syberia 3, Steep, Xenoblade 2

NA RAZIE MAMY JEDEN WIELKI TYTUŁ ORAZ WIELE GIER I ZABAW, ALE JESIENIĄ...



✚ Ja cię tnę, a ty chwytnasz za ostrze. Bandaż na dłoni samurajki nie jest efektem zbyt intensywnej zabawy w Samurai Training.



✚ Snipperclips to idealna łamigłówka dla par – odkryjcie na własnych Joy-Conach jak wiele z Was... hm... można wyciąć.

✚ Błękitne niebo nad Pragą wypada blade przy tych wszystkich pomysłach Nintendo na nowe cyfrowe rozrywki. Bravo, Switch. Zabrałeś mi pierwszy dzień z reszty mojego nowego życia.

ODMIENIONY LINK

Nowa część serii The Legend of Zelda to tytuł obowiązkowy dla fanów i jednocześnie zupełnie inny od wszystkich dotychczasowych Zeld. Jedyne Windwalker przypomina Breath of the Wild, choć mam wrażenie, że opowieść o dzielnym Linku nareszcie dojrzała. To już nie jest zwyczajny zręcznościowy RPG, ale cRPG pełną gębą, z komiksową, zrealizowaną cell shadingiem grafiką. Mocny fabularnie i zapewniający dużo satysfakcji z eksploracji otoczenia i wygranych walk. Zelda dojrzewała przez lata wraz z graczami i zdaje się, że Nintendo nareszcie zrozumiało, że dzisiejszy odbiorca oczekuje od serii czegoś bardziej nieuchwytnego i intrygującego od machania mieczykiem i posiadania serduszek symbolizujących stan życia. Nintendo jednocześnie postępuje ryzykownie, oddając do rąk graczy tylko jeden tak poważny tytuł, bo osobiście nie kupiłbym Switcha dla Just Dance 2017 czy Bombermana. Dostępne w dniu premiery cyfrowe Shovel Knighty, Skylanders oraz I am Setsuna są bardziej kuszące.

Również przypominający klon Wipe-outa Fast RMX może dać radę. Jednak dla mnie osobiście konsola z zaledwie 10 grami w dniu premiery to nieporozumienie. Na szczęście jest Zelda (i przynajmniej miesiąc z głowy), no i Snipperclips.

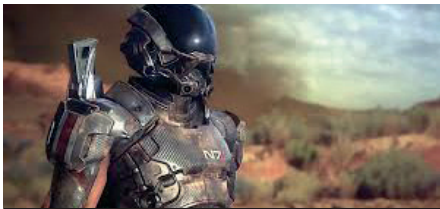
Później będzie ciekawiej: Skyrim, Super Mario Odyssey, Disgaea 5, Dragon Ball: Xenoverse 2, Fire Emblem Warriors, Syberia 3 i Xenoblade 2. Jak dla mnie to wystarczające powody, by sięgnąć po Switcha.

JOYSTICK BAR: PIWEM I OLDSCHOOLEM

Od Piotra dostałem tajną misję – miałem poszukać dobrych miejsc dla graczy w Pradze. Dzięki Lukasowi z Nintendo trafiłem do Joystick Baru, pod adresem Jindřišská 5. A tam w środku flippery po 10 korun, automaty Segi w wymiennymi grami, Mortal Kombat i inne cuda... żadnych współczesnych konsol. Gdzieś tam widać jedynie rozrzucone stare numery Levela (to taki czeski Pixel, tylko ma już ponad 200 numerów). Przeszedłem w koszulce Wiedźmina III, rozmawiałem z barmanem o grach, wyszedłem z butelką piwa Fallout czeskiej produkcji. Tak, to mały, ukryty pod ziemią raj dla graczy. ■



PLAY THE GAME



28 Mass Effect: Andromeda



31 Styx: Shards of Darkness



32 Zelda



35 2Dark



36 Horizon Zero Dawn



38 For Honor



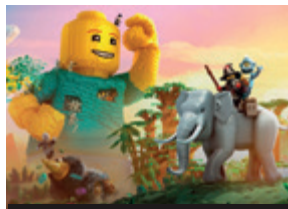
40 Halo Wars 2



42 Wildlands



44 FlatOut 4



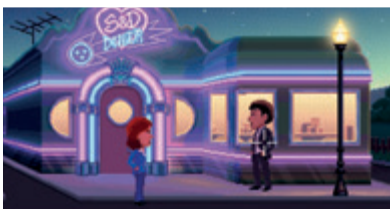
45 LEGO Worlds



46 Mario Sports



48 Among the Innocent



50 Thimbleweed Park



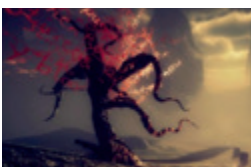
51 CAT: Interstellar



52 Shift Happens



54 Hellion



55 Delicate



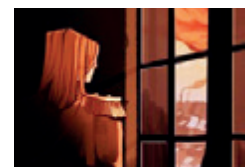
56 Badass



58 Detention



60 NieR



62 House

☛ Kettowie to wielkie, silne bydlaki. Ale tym, co naprawdę przeraża, jest wiedza, skąd się biorą.

MASS EFFECT™ ANDROMEDA

■ PC ■ PS4 ■ XONE PEGI 16

PRODUCENT Bioware Wersja PL: tak

☛ Murmur

Minęło blisko 20 godzin, od kiedy odpaliłem *Andromedę*. Wskaźnik postępu pokazuje, że ukończyłem zaledwie 30% gry, co mnie srogo zdziwiło! Nowy *Mass Effect* przemienił mnie dokładnie.

Nie jestem jakimś superfanem serii, wszystkie części jednak ukończyłem z ogromną przyjemnością. Dlatego kiedy tylko dostałem możliwość położenia swoich łap na

Andromedzie, nawet przez chwilę się nie zastanawiałem. Nie miałem większych oczekiwań, po prostu chciałem znowu przeżyć fajną, angażującą przygodę. Po części to dostałem.

W roku 2186 do życia powołana zostaje Inicjatywa *Andromeda*, której głównym celem jest badanie i poszukiwanie nowych miejsc do zamieszkania, daleko poza granicami Drogi Mlecznej. W ekspedycji udział biorą nie tylko przedstawiciele gatunku ludzkiego, ale również inne rasy. Miejscem docelowym jest

tytułowa galaktyka Andromedy, w kierunku której zostają wysłane ogromne Arki, mogące pomieścić dziesiątki tysięcy osób. Po trwającej 600 lat podróży okazuje się jednak, że „Złote światy” nie do końca spełniają pokładane w nich nadzieje. W dodatku dowiadujemy się, że galaktyka opanowana jest przez wrogo nastawionych Kettów.

W grze wcielamy się w syna bądź córkę Aleca Rydera. Nie zdradzę zbyt wiele. Napiszę tylko, że w wyniku pewnych zdarzeń stajemy się rdzeniem całej ekspedycji, dołączając do elity Pionierów. Dodatkowo do naszej dyspozycji zostaje oddana najbardziej zaawansowana Sztuczna Inteligencja - SAM, w pełni z nami zintegrowana i będąca nieodłącznym towarzyszem.

Pod wieloma względami Andromeda przypomina poprzednie części Mass Effecta, nie da się jednak nie zauważyć, że jest to gra o wiele bardziej rozbudowana. Osobiście nie odebrałem tego jako plus, gdyż czułem się trochę przytłoczony ogromem możliwości rozwoju postaci i modyfikacji broni czy wreszcie liczbą wyzwań - jestem przekonany jednak, że dla wielu z Was będzie to duży atut. Rozbudowany jest już sam główny wątek, a do tego dochodzi multum misji pobocznych. Zdarzają się perełki, w większości przypadków zadania jednak sprowadzają się do biegania z miejsca na miejsce za nieszczęsnym wskaźnikiem pokazującym drogę. Dlaczego nieszczęsnym?



➤ Nomad posiada dwa tryby jazdy, skacze i ma dodatkowy dopalacz. Służy też do poszukiwania surowców.

Postacie



Staralem się jak najwzmocniej odtworzyć swoją fizjonomię w tak hucznie zapowiadany edytorze postaci. Efekt wydawał się całkiem niezły, ale po rozpoczęciu gry spuchła mi nieco twarz. Nikt nie obiecywał, że będzie lekko.

➤ W walce z takimi przeciwnikami bardzo pomocne są moce biotyczne. Dzięki nim zdejmiemy osłonę czy zwalimy delikwenta na chwilę z nóg.



Ponieważ często wprowadza w błąd, mało precyzyjnie wskazuje cele, a na mapie też ciężko znaleźć właściwą ścieżkę.

Oczywiście w grze nie mogło zabraknąć latania między planetami i skanowania ich w poszukiwaniu surowców czy miejsc do lądowania.

Nasz statek o nazwie Tempest nie wygląda tak fajnie, jak Normandia, a sposób przemieszczania się został zmodyfikowany i teraz wystarczy wskazać jedynie miejsce docelowe, aby do niego dotrzeć.

W porównaniu do poprzednich Mass Effectów zarówno odwiedzane planety, jak i lokacje wydają się być dużo większe. Wpływa to naturalnie na czas potrzebny do ich eksploracji. A jest co robić. Dzięki SAM otrzymaliśmy możliwość skanowania niektórych elementów otoczenia, zdobywając tym samym punkty, za które następnie można prowadzić badania nad nowymi technologiami i w rezultacie produkować nowe rzeczy, jak na przykład broń czy elementy pancerza. Żeby jednak je wytworzyć, trzeba mieć jeszcze z czego, więc nieodłączną część eksploracji stanowi zbieranie surowców. Prawie jak w niezgorszej strategii czasu rzeczywistego!

➤ Za co zawsze będę kochał Mass Effecty? Właśnie za rozmach i modele Obcych! Tradycyjnie im większy przeciwnik, tym łatwiej go powalić.



Popatrzcie tylko na tę komnatę. Wiele miejsc Andromedy wprawi Was w zachwyt.



Jeśli na innych planetach tak przyjmuje się gości, to może lepiej zwalczmy ten smog i zostajmy na Ziemi.



To jest przykład czytelnej mapy. Niestety im większy teren i więcej poziomów, tym łatwiej się w tym wszystkim pogubić.



Mass Effect to naturalnie nasza załoga. Z nikim co prawda bliżej się nie żyłem, ale dobrze jest mieć ich przy sobie.



Ogrom lokacji nie stanowi na szczęście dużego problemu, ponieważ do dyspozycji często mamy opcję szybkiej podróży, lub możliwość skorzystania z pojazdu, którym jeździ się całkiem wygodnie.

Dosyć poważnej zmianie uległa sama walka. Jest ona teraz bardziej dynamiczna, a to głównie ze względu na dodanie możliwości skakania i robienia szybkich uników czy zadawania potężnych ciosów z powietrza. Ogólnie częściej niż w poprzednich odsłonach zamiast broni palnej zmuszeni jesteśmy do bezpośredniego kontaktu z wrogiem. Zautomatyzowany został system chowania się za barykadami. Nie sprawuje się on źle, ale trzeba się do niego przyzwyczaić. Rozczarował mnie natomiast sposób, w jaki dowodzimy oddziałem. Tak naprawdę jedyne, co możemy robić, to wydawać ekipie rozkazy, gdzie ma się udać. Sami przeciwnicy nie stanowią specjalnego wyzwania, chociaż

uważam, że strzelają nazbyt celnie. Zmodyfikowaniu uległ też sposób prowadzenia dialogów. Teraz wybierając odpowiedź, decydujemy o tonie wypowiedzi, co w pewnym sensie buduje postać Rydera w oczach innych. Rozmawiać można z każdym i to na przeróżne tematy, w tym oczywiście również flirtować. Dialogi nie są może porywające, ale zdarzają się ciekawe momenty, tym bardziej że w tłumaczeniu nie zabrakło nawiązań do swojskich klimatów.

Jedną z najsłabszych stron Andromedy jest niestety grafika. Testowałem grę w wersji na Xboksa, która ponoć jest najbrzydsza. Nie zrozumcie mnie źle, wszystko fajnie, lokacje robią wrażenie, są zrobione z rozmachem, jednak patrząc na całość, nie miałem poczucia, że gram we współczesną produkcję. Jest cała masa błędów i niedoróbek. W szczególności dotyczy to miki postaci, które często nie potrafią oddać emocji i wyglądają po prostu jak kukły. Animacja porusza się również momentami budzi wątpliwości. Ludzka rasa wypada więc dosyć blado w porównaniu z Obcymi, którzy zachwycają jak w każdej części gry.

Z jednej strony pod wieloma względami jest to Mass Effect, który znamy i kochamy, z drugiej zaś zmiany nie do końca przypadły mi do gustu. W ogóle nie obraziłbym się, gdyby Andromeda była po prostu nową historią, bez napinania się, aby stworzyć coś odmiennego. Poważnym problemem są pierwsze godziny gry, które niespecjalnie zachęcają do dalszej rozgrywki. Jestem tym zdziwiony tym bardziej, że gracze przed premierą otrzymali dostęp do początkowych etapów. Na szczęście im dalej, tym robi się ciekawiej, a na niektóre rzeczy zaczyna zwracać się mniejszą uwagę, skupiając się na fabule.

Myślę, że fani serii będą podzieleni w ocenach, za to ci, dla których Andromeda będzie pierwszym kontaktem z Mass Effectem, powinni być zadowoleni, a co najważniejsze, nie odczują w żaden sposób zaległości z poprzednich części. ■

➤ Styx niewyjąco-
wy wygląd nadra-
bia złodziejskimi
umiejętnościami
na poziomie
eksperckim oraz
mistrzostwem we
władaniu ciętym
językiem.



➤ Żywiczny
wzrok to bardzo
przydatna umie-
jętność. Dzięki
niemu wiemy
nawet, w którą
stronę patrzają nasi
wrogowie.

Styx: Shards of Darkness

PC PS4 XONE PEGI 16

PRODUCENT Cyanide Studio Wersja PL: tak

■ Pjotsze

W 2014 roku na rynku pojawiła się pewna gra autorstwa studia Cyanide, będąca skradanką z prawdziwego zdarzenia. I mimo że w Styx: Master of Shadows czuło się budżetowość oraz nie brakło jej mniejszych lub większych niedoróbek, to jednak ta niepozorna produkcja potrafiła zostawić w tyle o wiele większe tytuły. Wszystko dlatego, że nie prowadziła gracza za rączkę, a jej rozgrywka stanowiła prawdziwe wyzwanie...

Teraz pojawia się kolejna odsłona tej gry, czyli Styx: Shards of Darkness, w której znów pokierujemy cynicznym goblinem o imieniu Styx. Jak wiemy, złodziej poprzednio odrobinę narozrabiał w pewnej gigantycznej wieży, jednak w tej części przyjdzie mu stanąć przed jeszcze większym wyzwaniem. Historia zaprowadzi nas do będącego twierdzą elfów miasta Kōrangar. To właśnie tam spiczastousi spotykają się z Krasnoludami, by potajemnie dogadać się w sprawie rozwiązania kwestii gobliniej. Głównym zadaniem, jak nietrudno się domyślić, jest dostanie się do rzeczonoj metropolii i doprowadzenie do przerwania wspomnianego zjazdu... wszelkimi możliwymi sposobami.

Nie było to łatwe zadanie, bo na mojej - a raczej Styksa - drodze stało sporo różnorodnych przeciwników. Na początku byli to tylko ludzie, ale im dalej zagłębiałem się w fabułę, tym pojawiało się więcej rodzajów przeciwników. Goblin nie jest może urodzonym wojownikiem, ale wcielając się w tego złodzieja, miałem odpowiedni arsenał śmiertelnych gadżetów pozwalających wyeliminować każdego, kogo nie udało mi się ominąć. Strzałki, zatrute bełty, kwasowe pułapki - te i inne zabawki pomogły załatwić niejednego wroga. A przecież to nie wszystko, gdyż zielony bohater potrafi zatruć zapasy wody i jedzenia, a jeśli nie będzie nam się chciało taszczyć zwłok jakiegoś tyta, to zawsze można się ich pozbyć za pomocą fiołki z kwasem. Wraca także nasz klon, będący doskonałym narzędziem infiltracji oraz odwrócenia uwagi przeciwników.

To, jak przeszliśmy daną misję, podlega ocenie, a my zostajemy nagrodzeni dodatkowymi punktami umiejętności przydatnymi do rozwoju Styksa. W grze pojawia się też opcja craftingu, dzięki czemu możemy wytworzyć przydatne strzałki lub leczące fiołki.

Bardzo dobrze sterowało mi się pyskającym goblinem. W porównaniu z poprzednią odsłoną jego reakcje

➤ A mówiłem temu panu, by nie wiercił się przy goleniu. Oczywiście nie posłuchał...



➤ Każdy poziom skonstruowany został tak, by gracze mieli całkowitą dowolność w osiągnięciu celu - ograniczają nas tylko umiejętności oraz wyobraźnia.

uległy poprawie, a on sam może więcej, na przykład wspinać się po linach. Rzadkością było zacinanie się Styksa na parapecie okna, gdy chciałem przez nie przeskoczyć. Grafika również prezentuje się lepiej niż w poprzedniczkę, co jest zasługą nowego silnika, czyli Unreala w wersji 4. Można powiedzieć, że ten mroczny i obskurny świat nigdy nie był piękniejszy. ■

♥♥♥
 ■ Ostre rysy postaci, gęste lasy i trawy, pięknie nałożone cienie. Czego chcieć więcej od otwartego świata? Ruin królestwa Hyrule wypełnionego przygodami i zagadkami.



■ SWITCH ■ WII U PEGI 12

PRODUCENT Nintendo Wersja PL: nie

■ Voyager

Nintendo wraz z *Breath of the Wild* dostrzegło, że gracz wychowany na *Zeldzie* dojrzał do zupełnie innej gry niż pierwsze części serii. I chociaż nie oznacza to, że fani nie znajdują w kolejnej odsłonie znanych elementów, to jednak nowe przygody Linka charakteryzują się większym nastawieniem na fabułę i bardziej japońską stylistyką przedstawionego świata.

Punkt startowy opowieści to ruiny królestwa Hyrule. Główny bohater, Link (nie Zelda, gdyby ktośkolwiek miał wątpliwości), budzi się w jakiejś komorze przypominającej przetrwałnik. Jak to po trudnych przebudzeniach bywa, z zaniemniem pamięci sięgającym wielu lat wstecz. Zmiany w świecie Hyrule widać już w pierwszych kilkunastu minutach rozgrywki. To już nie jest barwna, szalona zręcznościówka,

to raczej pełna zwrotów akcji nostalgiczna opowieść. *Zelda* dojrzała, tak jak dojrzewają opowieści w miarę ich wielokrotnego powtarzania. Cały świat *Breath of the Wild* został narysowany wyrazistą kreską i przeciągnięty filtrem (cell shading), dzięki czemu gra nabrała zupełnie nowego wyrazu (którego przedsmak dała już odświeżona na Wii U wersja *Wind Walkera*). Zmiany w królestwie są bardziej radykalne. Ogromna w tym wszystkim zasługa oprawy audio: delikatnych, zagranych na fortepianie intrygujących motywów, które ilustrują odwiedzinę niektórych miejsc. Nie wszystkim z nich przygrywa wyłączalnym ten instrument, wiele w tym świecie innej barwnej muzyki.

Królestwo Hyrule jest podzielone na kilka krain. Startujemy na Wielkim Płaskowyżu, który w *Breath of the Wild* pełni rolę pola treningowego i samouczka. Bardzo cieszy mnie, że wpuśczonego gracza w otwarty świat, by poznał on podstawowe zasady rozgrywki, ugotował pierwszy

Serduszka



Symboliczne życie Linka, mierzone w serduszkach, jest powiększane w kapliczkach.

W zamian za zdobytą sferę duszy zyskujemy albo więcej serc, albo większą wytrzymałość. Aby zdobyć życie, trzeba się napracować: sfery duszy uzyskamy, pokonując wyzwania w świątyniach. Niejednokrotnie przyjdzie nam zmierzyć się z wymagającym przeciwnikiem albo rozwiązać jakąś zagadkę logiczną.

posiłek, zamarzył bez odpowiedniego ubioru czy na własną rękę odkrył, jak zmierzyć się ze strażnikami. Płaskowyż to również miejsce, w którym po raz pierwszy stykamy się z oczekującymi w podziemnych świątyniach wyzwaniem i ożywiamy wieże nawigacyjne przypominające lądową wersję latarni morskich. Taką właśnie przypisano im rolę w grze: przechowują mapy poszczególnych regionów i są punktami teleportacyjnymi. Służą także do obserwowania okolicy przez lunetę i oznaczania interesujących punktów docelowych. Zresztą wspinanie się na dominujące nad okolicą wieże to sama przyjemność, kiedy nawet na małym ekraniku konsoli widać później ogromną przestrzeń do eksploracji.

Za kluczowy element biegania po otwartym świecie Breath of the Wild przyjęto... wytrzymałość. To jedyny ogranicznik, który stoi na przeszkodzie, by wspiąć się na dosłownie każdą górę czy budynek. Poziomą wytrzymałość wpływa także na odległość, jaką możemy przepłynąć, więc lepiej uważnie ją zmierzyć przed próbą desperackiego pokonania rzeki w pław. Zmęczenie wpływa też na dystans, jaki Link może pokonać, biegnąc, galopując na koniu (wierzchowce też się męczą) albo latając lotnią.

W porównaniu do innych gier fabularnych z otwartymi światami rozwój postaci w Breath of the Wild jest znacznie bardziej uproszczony, co jednak nie oznacza, że prostactki bądź niesatysfakcjonujący. Link nie ma drzewka rozwoju umiejętności, a wraz z liczbą ubitych wrogów



Moce Sheikah Stone umożliwią między innymi przenoszenie metalowych przedmiotów.

i wykonanych misji nie rośnie poziom postaci. Zamiast klasycznych rozwiązań z gier cRPG Zelda nagradza dociekliwość i... religijność, to znaczy chęć do podejmowania wyzwań w świątyniach. Pisząc o dociekliwości, mam na myśli wspinanie się na trudno dostępne miejsca i rozwiązywanie rozrzuconych po świecie prostych zagadek. Zazwyczaj prowadzi to do odkrycia kolejnego Koraka i uzyskania jego nasionka, które można później wymienić na dodatkowy slot w ekwipunku. Wyzwania w świątyniach, których liczbę mogą tylko szacować na bliską setki, nagradzane są sferami duszy, a te rozwijają w kapliczkach podstawowe cechy naszego bohatera: wytrzymałość lub symbolizowany przez serduszką pasek życia. I to w zupełności wystarczy - odczułem, że muszę się napracować i zasłużyć na to, by Link stał się silniejszy.

„W zbrukanej wojną górzystym kraju samotny bohater musi naprawiać wieże radiowe, żeby odsłaniać kolejne obszary mapy, szybować na lotni i zakradać się do obozów przeciwnika. Najnowsza Zelda nieodłącznie kojarzy mi się z serią Far Cry, i choć nigdy nie byłem fanem opowieści o Linku, to od tej gry nie mogę się oderwać”.

Mikołaj Kamiński



Fabula Breath of the Wild rozwija się niespiesznie. Nowe przygody Linka składają się z niedomówień i charakterystycznych postaci.

Kilka elementów Zeldy jest niezmiennych: skrzynki ze skarbami, odgłosy, bieganie z kurczakiem...

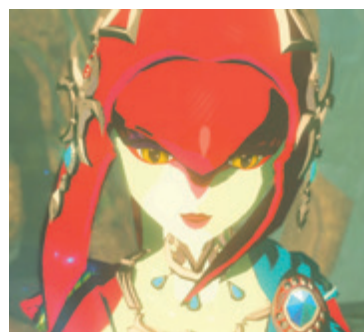




Wyzwania w świątyniach: każde inne, każde wymagające zrecznosci, myślenia i umiejętnego radzenia sobie z przestrzennymi zagadkami.

Krainy królestwa Hyrule są pełne kontrastów. Spotkania z postaciami żyjącymi w tym świecie od ponad stu lat to puzzle układające się w fabułę.

Postacie wyglądają jak wyjęte z kreskówki studia Ghibli, zaś poetyka opowieści bliska jest twórczości Hayao Miyazakiego.



Jeśli statystyki nie podnoszą umiejętności postaci, to co? Broń, pancerzyk, ubiór i tarcza. To jedyne elementy wpływające na obronę i atak naszego bohatera. Wiele z nich da się zdobyć w dziczy, niszcząc drzewa lub rozbijając hordy przeciwników, a co lepsze znalezione tkwią w skrzyniach, ale najciekawsze ubiory i uzbrojenie można nabyć w wioskach i od krążących po Hyrule handlarzy za rupie. O ile ubrania nie podlegają zniszczeniu, to broń i tarcze, których używamy podczas walki, zaskakująco szybko ulegają rozkładowi. Dobra rada: na dużego wroga bez zapasu oprzyrządowania siekająco-tłukącego lepiej nie napadać (z gołymi łapkami Link nie potrafi walczyć). Dodatkowy element to walka dystansowa realizowana na dwa sposoby: strzelaniem z łuku, do którego wykorzystywany jest analog i żyroskop (w autobusie podskakującym na wybojach trudno wycelować) oraz umiejętnym posługiwaniem się odpalanymi na odległość wybuchowymi kulkami.

Przeciwnicy w pierwszej fazie rozgrywki są łatwi do pokonania, jednak zagłębiając się w rubieże krainy Hyrule, trafimy na bardziej wyrafinowane wyzwania oraz formy ataku. O pojedynku decydują zarówno stosowane bronie, jak i taktyka przeciwników, ale o tym łatwo przekonać się na własnej skórze. Warto pamiętać też, że Breath of the Wild nagradza spostrzegawczość (jak myślicie, co trzeba zrobić, by nie oberwać za mocno od broni miotającej piorunami?). Oprócz zwykłych przeciwników w nowej odsłonie Zeldy zmierzmy się również z lokalnymi bossami: gigantami, magami, kamiennymi golemami. Z reguły walki takie wymagają odpowiedniej taktyki i kilkunastu minut wprawnego ciosania i biegania. A są w tym świecie jeszcze superbosswowie, znacznie więksi od tych przygodnych.

W drodze wiodącej do przebudzenia czterech bestii i pokonania okupującego Hyrule od 10,000 lat Calamity Ganona, trzeba coś zjeść. I to właśnie jedzenie jest podstawowym elementem wyposażenia każdego śmiałka. Opiekane na ogniu potrawy zyskują na kaloryczności, a gotowanie w Breath of the Wild podniesiono do rangi sztuki. Ot, po prostu miksujemy do pięciu składników w garze i po chwili mamy rezultat: paskudną, ale jadalną papkę, bądź nowe danie, które oprócz serduszek może na przykład podnieść na pewien czas odporność na elektryczność lub mróz albo zwiększyć zadawane przeciwnikom obrażenia.

Kolejna część The Legend of Zelda to produkcja, która dojrzała wraz z graczami. Dostajemy w małej konsoli ogromny otwarty świat pełen wyzwań, tajemnic i charakterystycznych postaci. Wielką przestrzeń do eksploracji zakłócają walkami i przypadkowymi spotkaniami z wymagającymi bossami. Wszystko to świetnie opowiedziane, nakreślone i udźwiękowane. Breath of the Wild dziś można spokojnie postawić na półce obok Skyrima, Wiedźmina 3, GTA V, Fallouta 4 i Assassin's Creed. Większość z tych tytułów nowa Zelda bije na głowę. ■

„Dla nintendowego neofity ta gra była przeżyciem. Oczywiście nie takim jak pierwszy kontakt z Betrayal at Krondor czy Gothikiem, ale jednak powiew hyruleowych traw, szum liści i szmer potoków weszły mi w głowę. W ogóle nie podłączałem Switcha do telewizora, tylko syciłem się tym realno-baśniowym światem wieczorami, leżąc sobie z konsolą na kanapie”.

Piotr Mańkowski

Osobne „brawa” dla wersji polskiej. W oryginale jest „ordures” (śmieci); po angielsku „scumbags” (śmieci, łajdacy), a u nas... „skur**ynny”.



Zaś zamiast „pedofile” są „gwałciciele dzieci” (to spora różnica). Po co to tak upiększać, gra i tak jest ZbytMroczna.



Wszystkie mapy, dokumenty, ilustracje, zdjęcia i gazety – a zwłaszcza ponure plakaty w cyrku – są wykonane przepięknie.

2Dark

PC PS4 XONE PEGI 18

PRODUCENT Gloomywood **Wersja PL:** tak

Michał R. Wiśniewski

Frédéric Raynal, najbardziej znany z przełomowego horroru *Alone in the Dark* i przygodowej zręcznościówki *Little Big Adventure*, wraca z nowym projektem *2Dark*.

2Dark to gra, która sama chyba nie wie, czym chce być. Wygląda trochę, jakby Raynal postanowił połączyć w jedno swoje dwa najsztywniejsze dzieła. W rezultacie powstał przedziwny miks krwawego, mrocznego horroru z karykaturalną grafiką. Napisy ostrzegają przed „dojrzałą treścią” i faktycznie od samego początku jest hardkorowo. Jest rok 1969. Detektyw Smith jedzie z żoną i dwójką dzieci na biwak. Żona zostaje zamordowana, a dzieci porwane. Cała krwawa scena rozegrana jest na silniku gry, w stylistyce przypominającej francuską wariację na temat japońskiego RPG. Postacie zbudowane z voxelów mają małe ciała i spore głowy. Śmiać się czy bać?

Akcja przenosi się 7 lat do przodu – bohater jest zgorzkniałym samotnikiem prowadzącym prywatne śledztwo w sprawie porwań dzieci w miasteczku Gloomywood. Oto dwa cele gry: uratować uprowadzone maluchy i zebrać dowody odkrywające tajemnicę tego miejsca. Rozgrywka to połączenie prostej przygodówki i skradanki. Smith infiltruje lokacje (opuszczony lunapark, wieżowiec, szpital, stary dom i tak dalej), w których różni złoczyńcy więżą dzieci, a potem eskortuje maluchy (na szczęście idą za nim gęsiego) na wolność. Mrok jest sprzymierzeńcem, ale pozornym – można w nim skryć się przed wrogiem, ale i wpaść w pułapkę. Gra jest trudna: baterie w latarce się kończą, marudne dzieci hałasują (można je uspokoić cukierkiem), wrogowie są silni (dobrze, że mamy pistolet i różne fortele). Na szczęście w każdej chwili można zapisać stan gry, ale i tu jest haczyk: w tym celu należy wypalić papierosa

– Smith może przy tym zakasłać i zwabić wrogów. Trzeba się liczyć z wieloma zgonami i frustrującymi powtórzeniami. I oczywiście satysfakcją, gdy się wreszcie uda.

O ile mechanika gry jest zadowalająca, to mam problem z jej narracją i estetyką. Rzekoma dojrzałość opiera się na licznych przekleństwach i krwawych scenach, zwłaszcza z udziałem dzieci (można je nawet przypadkiem zabić). Mariaż karykatury (obecnej nie tylko w grafice, ale i narracji) i gore może działać, tak jak w serii *Metal Slug*, ale tutaj wydał mi się przegięty. Zabawa w wojsko to jedno, zabawa w zabijanie, cytuję, „tych pedofilskich skur**ynów”, to co innego. Nie wiem, co autor miał na myśli, czy chciał zrobić mały skandal, czy zdekonstruować męskie kino o zemście, wydaje mi się jednak, że aby w sztuce czy rozrywce sięgać po przemoc wobec dzieci, trzeba mieć jakiś lepszy powód. ■



HORIZON

ZERO DAWN™

🏰 Położone na wzniesieniu miasto Południk to perfekcyjna miejscówka do toczenia epickich starć.

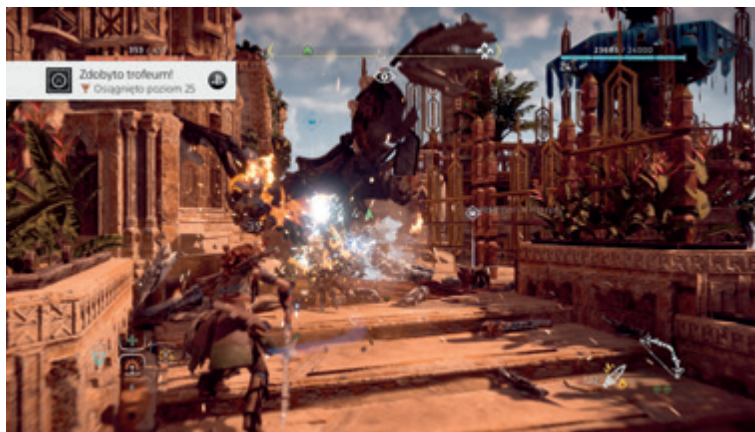
PS4 PEGI 16

PRODUCENT Guerilla Games Wersja PL: tak

■ b-side

To była znakomita przygoda. Biegałem po lasach, syciłem oczy wspaniałą grafiką, strzelałem tysiące razy z łuku, ujeżdżałem maszyny, a większe okazy rozwaląłem w epickich starciach. Gdyby tylko nie tych kilka rzeczy...

🏰 Zaczynamy w górskich ciuchach, ale w kolejnych zbrojach Aloy wygląda już dostojniej.



Horizon to action RPG pełną gębą - z może nie ogromnym, ale dużym, robiącym wrażenie światem, pożerającym znacznie więcej czasu, niż się na początku spodziewałem. Wyjątkowo intrygująca jest już sama sceneria gry, która stanowi miks cyberpunku z trawiastą postapokalipsą. Początkowo wydawało mi się, że to żerowanie na popularnych teraz survivalowych klimatach, ale z każdą godziną produkcja Guerilla Games broniła się coraz lepiej. Jest tu coś z przepowiedni Einsteina o tym, że po III wojnie światowej w kolejnej będzie się walczyło maczugami i kamieniami. Co się na Ziemi stało? Nie wiadomo. Cywilizacja zaliczyła poważny reset, ludzie jakby wrócili do prehistorii, na nowo narodziły się silne, plemienne waśnie i za-bobonne kultury. Jedynymi śladami po przodkach są pochłonięte przez naturę ruiny miast i jeszcze całkiem sprawne

maszyny odpowiadające zwierzętom i dobrze znanym z innych gier monstrom.

Gra ma ten fajny dualizm, który cieszył w pierwszych odsłonach Assassin's Creed. Z jednej strony odkrywanie jakieś cybertajemnicy, z drugiej - poznawanie otaczającego nas „tu i teraz”. Robimy to wszystkim rękami Aloy, dziewczyny z górskiego plemienia, która nie tylko nie zna swoich rodziców, ale też zostaje wzgardzona przez ziomków. To fajna postać, bezkompromisowa w swoim dążeniu do odkrywania prawdy, rozumiała sceptyczna do ludowych wierzeń, czasem chętna do pomocy i współczująca, czasem o niewyparzonej języku. Dobra z niej dziewczyna, ale nie naiwna idealistka.

Otwarty świat sprawia, że rozgrywka w skali makro to bieganie/jeżdżenie wierzchem między dużymi miastami, z przystankami na małe misje po drodze. Raz angażujemy się w wyjaśnianie lokalnych waśni, raz bierzemy się za poszukiwanie odpowiedzi na palące pytania, a czasem mierzymy się



z połączeniem obu tych problemów. Ale za każdym razem sięgamy po łuk. Co zaskakujące, produkcja jest ustawiona praktycznie wyłącznie pod ten sprzęt. Przez całą grę operujemy tą samą włącznią, mamy spory wachlarz pułapek, ale bez łuku ani rusz. Kupując nowe wersje, mamy możliwość używania między innymi strzał rażących prądem, płonących czy niszczących cel.

W przypadku walki z ludźmi wystarczy wziąć najsilniejszy groty i postać go w czerep. Sytuacja robi się rumiana, gdy walczymy z maszynami. Gdzieś tam, dalekim śladem nurtu wyznaczonego przez Dark Souls, każde starcie jest wyzwaniem. Nawet na późnym etapie gry prosty „zwierzak” jest w stanie nas zabić, a z pewnością w żadnym momencie nie stoczymy szybkiej walki z którymś z większych bydlaków. Za każdym razem musimy przyjrzeć się, jakich strzał użyć na ich newralgiczne punkty oraz poznać schematy ataków. Klasyczne zadanie ciosu i turlanie się na bok na nic się zda. Konieczne jest precyzyjne posyłanie odpowiednich strzał, korzystając też z wachlarza odpowiednich umiejętności takich jak spowolnienie czasu w trakcie skoku.

„Wielka frajda z eksploracji świata i szpikowania mecha-dinozaurów strzałami. A to wszystko w absolutnie zjawiskowej oprawie graficznej oraz przy dźwiękach świetnej muzyki”.

Michał Zdancewicz



Koncept jest świetny, przez pierwsze godziny wciąga totalnie, ale w połowie gry wysypuje się coraz więcej mankamentów. A to puszczone w snajperskim trybie strzały nie trafiają, a to kolejna potyczka z dużą maszyną ciągnie się w nieskończoność, a ja przestaję mieć z tego radochę. Pomniejszych grzechów znajdzie się więcej. Fatalny system wybierania podręcznych przedmiotów całkiem psuje dynamikę trudniejszych wyzwań. Drzewko umiejętności jest dość kiepskie, od pewnego momentu brakuje istotnych talentów albo gra zmusza do odblokowania drogich, a całkiem niepotrzebnych. W końcu, jak na tyle godzin grania, liczba dostępnych broni i ich modyfikacji

■ Celowanie odpowiednią strzałą w czule punkty to podstawa. Inaczej zapomnij o pokonaniu Burzoptaka.

jest tragicznie mała, a nagrody za długie, trudne misje są wręcz żenujące. Siada motywacja do robienia zadań pobocznych... a tych zresztą nie jest wiele. Zaskakują tu zwłaszcza główne miasta, często małe i niemal pozbawione ulicznego życia.

I chociaż lista oddalających od ideału wad nie jest mała, coś mnie skłaniało, żeby w to grać i grać. Na pewno bardzo dobra, dwutorowa fabuła z masą dialogów i historią upadku cywilizacji poukrywaną w notatkach pisemnych i głosowych czy hologramach. Na pewno wolność i swoboda, którą podkreśla możliwość rozwiązania konfliktów wypuszczoną z daleka jedną strzałą. Wreszcie grafika i design świata, przed którymi padam na kolana. Serio. Dawno nie miałem przed sobą gry z taką ilością „momentów”, przy których chce mi się tylko stanąć i robić screeny. Góry, pagórki, doliny. Zaśnieżone wznesienia, preria, pustynia. Górskie miasta i monumentalna siedziba króla, której nie powstydzilyby się żaden RPG. W końcu wszystkie efekty takie jak śnieżyce, burze piaskowe, gęste mgły i blask księżycy na łopanie (z braku lepszego słowa). To bardzo dobra gra i żałuję, że nie jest jeszcze lepsza, bo potencjał widać gołym okiem. ■

■ Jest tam kto?



■ Wzdłuż całego świata poutykano różne pozostałości po starej cywilizacji.

Z jednej strony porośnięte lianami kamienie, przedziwne anteny satelitarne, a nawet stadion. Z drugiej niepokojące, metaliczne macki, których pochodzenie powoli odkrywamy.



PC PS4 XONE

PEGI 18

PRODUCENT Game Byte Wersja PL: tak

Pjotsze

Jeżeli ktoś poprosiłby mnie o sporządzenie listy największych wojowników wszech czasów, to bez wahania na szczycie owego zestawienia umieściłbym Miyamoto Musashiego. Ten legendarny ronin był jednym z najlepszych szermierzy, jakich widział ten świat - nie przegrał ani jednego ze swoich pojedynków (choć co do tego zdania są podzielone), a jego nauki oraz filozofia, którą się kierował, wywarły niemały wpływ na rozwój kodeksu bushido.

A dlaczego wspominam o mistrzu Musashim? Ano dlatego, że teraz nadarzyła się okazja, by móc poczuć się jak prawdziwy wojownik na placu boju. A wszystko za sprawą Ubisoftu Montreal i ich najnowszego dziecka - For Honor. Twórcy takich serii jak Assassin's Creed czy Watch Dogs postanowili spróbować czegoś nowego, oferując graczom sieciową grę akcji, w której wcielamy się w isticie ikonicznych wojowników: rycerzy, samurajów lub wikingów.

Kanadyjczycy nie chcieli jednak popełniać kolejnej wieloosobowej rąbanki, jakich sporo już na rynku, więc w For Honor położono nacisk na bardziej osobiste doświadczenie związane z walką. Deweloperzy stworzyli nawet specjalny system zwany The Art of Battle, na którym oparta jest cała mechanika rozgrywki. Nie ma tutaj miejsca na brawurę graniczącą z głupotą - liczy się wyczucie, chłodna ocena sytuacji oraz wykorzystywanie na własną korzyść błędów popełnianych przez oponenta. Próżno szukać tu starć na trzydziestu lub więcej graczy, 4 vs. 4 to absolutne maksimum, jeśli chodzi o dostępne potyczki.

Jak na tytuł o stricte sieciowym rodowodzie, For Honor posiada zadziwiająco rozbudowany tryb dla pojedynczego gracza. Stanowi on coś w rodzaju wprowadzenia i samouczka pozwalającego zapoznać się z każdą z dostępnych frakcji oraz bohaterami walczącymi po trzech stronach konfliktu. Studio z Montrealu zarzekło się, że

✚ Ot, i moje szczęście. Zaprosiłem fajną laskę z roku na romantyczny wieczór, a ona przyprowadziła wszystkich swoich znajomych.



✚ Stary, chyba spodnie ci się rozewały, gdy padałeś. O tu, w kroku.

✚ Ten pan raczej nie zechce zejść nam z drogi po dobroci. Cóż, trzeba będzie mu to wyperswadować...





postawi w swojej produkcji na realia historyczne i opowieść daleka będzie od klimatów fantasy. Rzeczywiście, brak tu elfów, smoków albo czarowników... Choć historia o straszliwym kataklizmie i wojnie wspomnianych wcześniej grup może wydać się odrobinę naciągana. Na pewno znajdują się też mal-kontenci wytykający pewne widoczne w grze nieścisłości, jak chociażby rogate wikińskie hełmy czy drewniane zbroje samurajów. Ale to już by było zbędne czepialstwo...

Jednak najważniejszy jest w For Honor tryb wieloosobowy. Do dyspozycji mamy pięć opcji rozgrywki: od dwuosobowego Pojedynku przez czterosobową Bijatykę po Dominację, w której bierze udział ośmiu graczy. Pojawiają się również znane wszystkim tryby Deathmatch oraz Eliminacja, gdzie wygrywa drużyna, której zawodnicy pozostaną przy życiu do końca starcia. Trudno nie zgodzić się ze stwierdzeniem, że Pojedynek i Bijatyka to jedne z najmocniejszych stron rozgrywki multiplayer. To właśnie te dwa tryby są zdecydowanie najbardziej emocjonujące, a dzięki ich kameralnemu charakterowi można poczuć się jak w trakcie prawdziwego honorowego pojedynku. Stajemy tu twarzą w twarz z oponentem, a naszym celem jest zwycięstwo. Nie możemy pozwolić sobie na najdrobniejszy błąd, ponieważ wiemy, że każde potknięcie zostanie wykorzystane przez adwersarza. Tu naprawdę liczy się umiejętność obserwacji oraz zachowania zimnej krwi w najcięższej sytuacji. Tłuczenie dwuręcznym toporem lub kataną na oślep nie ma sensu, nie to przyświecało ekipie z Montrealu przy tworzeniu systemu

The Art of Battle. Systemu, który jest niezmiernie przystępny dla nowicjuszy, ale niesłychanie ciężki do opanowania na poziomie mistrzowskim. I właśnie za tę mechanikę należą się deweloperom ogromne brawa, ponieważ odwallili tu kawał świetnej roboty.

Na oddzielną uwagę zasługuje też tryb Dominacji, w którym naszym zadaniem jest zajęcie oraz utrzymanie kontroli nad trzema strategicznymi rejonami mapy. Poza graczami pojawia się tu również sporo sterowanego przez SI mięsa armatniego,

„Liczyłem na bitwy z rozmachem, dostałem średniowieczną bijatykę 1 na 1. Z bólem serca – jestem na nie. Wracam do Chivalry i Mount & Blade’a”.

Barnaba Siegel

jest więc na czym ćwiczyć swoje cięcia mieczem. Duża liczba jednostek na arenie może wywołać pewien chaos, ale to tylko pozory, ponieważ do tego modelu rozgrywki udało mi się przyzwyczaić w krótkim czasie.

Na koniec coś o bohaterach – tych oddano do naszej dyspozycji aż 12 (po 4 klasy dla każdej z frakcji), z czego na początku dostęp mamy tylko do 3 z nich, ale nic nie

✦ Najlepszymi przyjaciółmi silnej i niezależnej kobiety nie są diamenty, a topory bojowe. I to najlepiej dwa.

✦ Na drodze prowadzącej do monopolowego spory ruch. Najwyraźniej wszyscy chcą zdążyć przed zamknięciem.



Wojna



Wojna Frakcji to globalne wydarzenie, w którym musimy opowiedzieć się po jednej z trzech stron konfliktu. To dla niej będziemy walczyć, a każde zwycięstwo nagrodzone zostanie punktami trafiającymi na konto naszego stronnictwa.

stoi na przeszkodzie, by z biegiem czasu odblokować resztę wojowników dzięki zarabianej przez nas walucie. Oczywiście każdy z wojaków zdobywa doświadczenie, awansując na kolejne poziomy i zyskując dzięki temu dostęp do nowych śmiertelnych umiejętności. Zgromadzone fundusze możemy także przeznaczyć na zakup nowego uzbrojenia, dzięki któremu będziemy wyróżniać się na polu walki.

For Honor to doprawdy udana produkcja, która wyróżnia się z tłumu kapitalną mechaniką. Oby tylko Ubisoft poszedł za ciosem i aktywnie wspierał swoje nowe dzieło przez jak najdłuższy czas. ▀

✦ Gra klasami z grupy zabójców jest bardzo emocjonująca, choć początki mogą nie należeć do najłatwiejszych.



Halo Wars 2

PC XONE PEGI 18

PRODUCENT 343 Industries, Creative Assembly Wersja PL: tak

Voyager

Halo to seria, do której zawsze podchodziłem z dużymi oporami. Niby wszystko w niej jest, ale traktowałem całość jako przekolorowaną grę FPS z niezbyt oryginalną historią. Kilka lat wcześniej zdążyłem jedynie przeczytać o spin-offie w postaci wydanej na konsole gry strategicznej Halo Wars, ale i to nie było wystarczającą zachętą, by sięgnąć po Xboksa. W moim mniemaniu RTS na padzie jest równie sensowny, jak granie w Doom'a bez myszy.

■ Niezależnie od obranego celu jedna taktyka zawsze się sprawdza: zmasowany atak jednostkami różnego typu.



■ Po lewej: okopy, u góry: posterunek z wieżyczkami. Dobre wykorzystanie zabudowań to podstawa sukcesu.

■ Rozbudowa bazy nie opiera się na złożonych zależnościach pomiędzy budowlami.



Jakże się myliłem. Jeszcze miesiąc temu nawet nie myślałbym o wydawaniu kasy na Halo Wars 2, teraz (na szczęście) mogę wpaść do redakcji Pixela i porzobić się po pogrążonej w konflikcie Arce (bo nie mam Windows 10). Zarysowany w grze spór został opakowany w niezłą fabułę i doprawiony prześlicznymi modelami statków kosmicznych, pojazdów i jednostek pieszych. Arka sama w sobie również jest imponująca, tak jak i idea pierścieni Halo, które pachną plagią „Świata Pierścienia” Larry’ego Nivena.

Główny wątek fabularny kreśli zagadkową wizję wokół wybudzonej ze snu kriogenicznego załogi Spirit of Fire. Nie wdając się w zbędne szczegóły i nie psując Wam wchłaniania opowieści - ekipa z wojennego statku natyka się na Arkę, odbiera sygnał alarmowy i wypuszcza Spartan na rekonesans. Tam dochodzi do pierwszego konfliktu, a szczegóły fabularne zarysowują odnalezione na Arce sztuczne inteligencje. Kampania jednoosobowa to próba sił na powierzchni gigantycznego sztucznego obiektu. Nie liczcie na taryfę ulgową, bo w uniwersum Halo nawet produkcje RTS odznaczają się ogromną dynamiką.

W rozgrywce zastosowano wiele uproszczeń, które sprawdzają się na konsoli do gier. Twórcom Halo Wars 2 należy się wielkie uznanie za dopracowane sterowanie, a w szczególności skróty służące do wybierania jednostek i przeskoku do baz i posterunków. Wiele misji rozgrywanych jest w kilku fazach, poczynając od przedarcia się do pierwszego pola, na którym możliwe jest wybudowanie bazy, przez rozbudowę umocnień i hal produkcyjnych aż po zniszczenie wyznaczonych w celach misji obiektów oraz specjalnych jednostek przeciwnika. Dynamiki samej rozgrywki nadaje zarówno brak elementów związanych z wydobywaniem zasobów, które generalnie produkowane są w miarę upływu czasu, jak i minimalistyczna forma baz. Składają się one z kilku wybranych modułów odpowiedzialnych za produkcję energii i dostawę jednostek latających, pojazdów naziemnych oraz piechoty. Każdy z wymienionych typów jednostek ofensywnych jest najbardziej skuteczny w starciu z jednym rodzajem przeciwników (na przykład pojazdy naziemne świetnie radzą sobie z piechotą). Rozbudowa bazy i produkcja armii jest niemal natychmiastowa, o ile wystarczy

Arka i opowieść budowana przez informacje od sztucznych inteligencji to wystarczająco malownicze tło do rozgrywki.

zgrupowanych zasobów, które niekiedy da się odnaleźć rozrzucone po planszy lub ukryte w magazynach przeciwnika. Jednak nawet najsilniejsza armia wygenerowana przez bazy i mniejsze posterunki może być błyskawicznie zmieciana przez jednostki dowódców. Na szczęście i my takimi dysponujemy. Masowe ataki na bohaterów wroga mogą okazać się nieskuteczne, bo ten ostatni często dysponuje specjalnymi umiejętnościami, na przykład w wolnych od walki chwilach regeneruje sobie pasek życia. I my nie jesteśmy skazani na wyniszczające fale przeciwnych jednostek - nasz dowódca również potrafi leczyć na wybranym obszarze własne wojska i bazy. I nie jest to jedyna specjalna umiejętność, jaką mogą posiadać dowódcy.

Mapy może nie są szczególnie duże, ale zapanowanie nad kilkoma prowadzonymi jednocześnie bataliami może okazać się trudne do ogarnięcia. Rozbudowa baz w kilku lokalizacjach może zapewnić większe zasoby i sprawniejsze tworzenie armii, jednak z reguły zabudowania rozrzucone są po całej mapie. Można je chronić, budując działka, ale nie zawsze będą one skuteczne przy zmasowanym ataku przeciwnika. Krótko rzecz ujmując: Halo Wars 2 w kilka minut po postawieniu baz pewnie



„Halo Wars było dla mnie objawieniem: strategia w uniwersum Halo, na konsolę, i do tego jeszcze od twórców Age of Empires. Czasy się zmieniły i to, co kiedyś było rewolucją, dziś jest tylko miłym wspomnieniem. Być może dlatego Halo Wars 2 nie zrobiło na mnie tak wielkiego wrażenia. Ot, ciekawa strategia z niezłą oprawą wizualną”

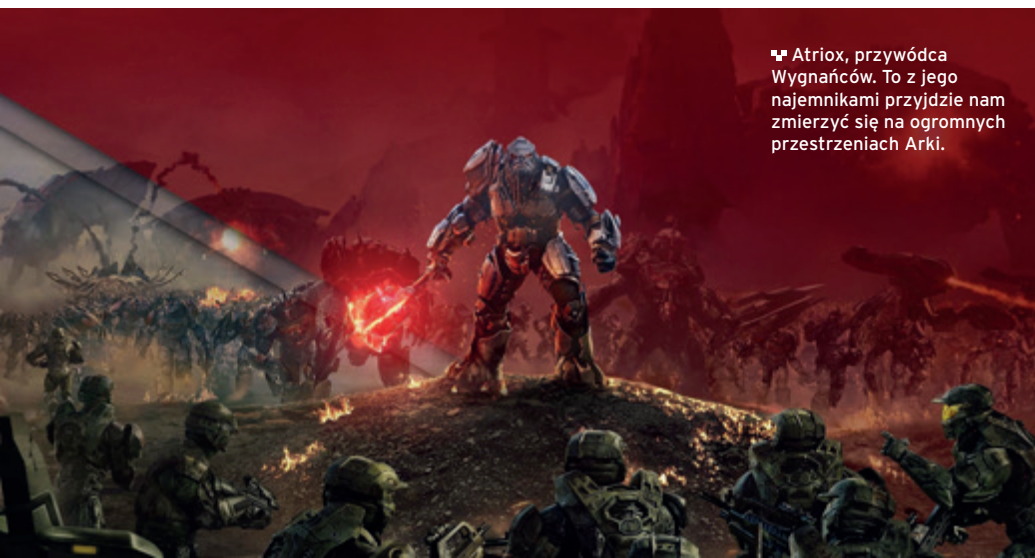
Maciej Piotrowski

zaleje nas rozproszonymi atakami na każdą z nich. Nie warto długo pozostawać dłużnym, bo z reguły przeciąganie konfliktu obraca się na naszą niekorzyść, gdyż wróg nie próżnuje i sprawnie produkuje własne jednostki bojowe.

Misje wchodzące w skład kampanii łączą zgrabnie opowiedziana fabuła i chwila oddechu w początkowej fazie rozgrywki, która często sprowadza się do przemieszczania jednostek do pierwszej bazy. Później, jak w dobrym thrillerze Hitchcocka, napięcie narasta, aż do finałowej potyczki, do której trzeba rzucić większość oddziałów i przyprawić to wszystko specjalnymi umiejętnościami. Podczas kampanii i specjalnych wyzwań realizowanych w trakcie misji zdobywamy karty postaci i budynków. Te z kolei da się wykorzystać w dodatkowym trybie rozgrywki nazwanym Blitz. Zamiast budować armię, rzucamy do walki jednostki ze zgromadzonej talii kart.

Nie wypróbowałem Halo Wars 2 w potyczkach dla wielu graczy, bo po prostu jeszcze wątpię w swoje umiejętności. Odważę się pewnie dopiero po ukończeniu kampanii. Jakkolwiek by była Wasza opinia o serii Halo - Halo Wars 2 wnosi wiele godzin emocjonującej rozgrywki. To jeden z tych tytułów, który mógłby promować sprzedaż konsoli Xbox One. **L**

Atrox, przywódca Wygnańców. To z jego najemnikami przyjdzie nam zmierzyć się na ogromnych przestrzeniach Arki.





TOM CLANCY'S GHOST RECON WILDLANDS

PC PS4 XONE

PEGI 18

PRODUCENT Ubisoft Wersja PL: tak

b-side

Rajd z Duchami po Boliwii to świetna przygoda. Choć momentami obóz przetrwania zamieniał się w obóz harcerski, to i tak miałem ochotę zrobić jeszcze jeden, a potem jeszcze jeden quest.

Z podziwem patrzę, jak Ubisoft testuje kolejne marki, choć nie da się ukryć, że wszystkie ich gry z otwartym światem łączy masa podobieństw. Nie ma więc co utyskiwać, że znowu odbijamy kolejne terytoria, szukamy znajdziek i bierzemy udział w dziesiątkach mikroquestów. Obecność tego wszystkiego jest oczywista.

Uwagę przykuwają inne rzeczy.

Boliwia. Tam mnie jako gracza jeszcze nie było. Tak mi się przynajmniej początkowo wydawało, bo szybko okazało się, że latynosko-kartelowe klimaty to kalka, którą widziałem już zbyt wiele razy. Wiece: małe wioski, policja na usługach mafii, partyzanci, tatuaże, klimat szaleńczego kultu i trąbiący w kółko z radiostacji przekaz od „partii” lub rebelii.

Już trochę przemielony anturaz nadrabiały – jak zawsze – nieśmiertelne, nienudzące się widoki. Do myślam się, że celowo sięgnięto po Boliwię, bo mając taki kraj na tacy,

projektanci świata mogli zgrabnie połączyć gigantyczne górskie masywy, egzotyczne busze, nijakie pustkowia i obowiązkowe planacje liści koki. Na PS4 wygląda to wszystko jak z bajki. Nie muszę chyba dodawać, że panuje totalna swoboda poruszania się. Mapa jest spora i samodzielnie wybieramy, w jakis pojazd wsiąść, gdzie się udać, od której strony dotrzeć do celu misji czy może w ogóle ją zostawić i odkryć nieznane nam regiony. Dodam, że eksploracja jest równie fajna zarówno w singlu, jak i w multi.

W rozgrywce singlowej od początku mamy za towarzyszy trzy boty, które wszędzie za nami podążają i sprawnie odpowiadają na komendy przemieszczania się, ataku widocznych wrogów czy obrony terytorium. Jak wsiądziemy do auta, to ekipa z nami. Jak wciśniemy jeden guzik, to wychylą się przez okna i zaczną strzelać. Ale największą zabawą jest strzał synchroniczny. Rozglądając się po okolicy przy pomocy lornetki lub niezastąpionego drona, możemy oznaczyć do trzech przeciwników. Gdy sojusznicy się rozstawią, na nasz sygnał lub strzał od razu lecą trupy. To rozwiązanie jest w zasadzie podstawą

rozgrywki i po wielu godzinach nadal pozwala czuć się jak mistrz taktyki.

Nasi towarzysze sami z siebie wskazują też ukrytych wrogów, ale mimo wszystko siedzą głównie z tyłu i większość roboty odwalamy my. Trzeba się trochę pomęczyć, a trudniejsze misje powtarzać wielokrotnie, bo gdy ściągniemy na siebie uwagę, mafijni siepacze szybko nas znajdą i oddadzą przesadnie celne strzały. Otwarta walka nie jest łatwa, a często nawet kłóci się z celem misji. Słowem: tryb single uczy dyscypliny. I pozwala się, niestety, lepiej wsłuchać w fabułę.

A fabuła jest maksymalnie sztamowa i banalna. Zabijamy lub kompromitujemy kolejnych pomagierów głównego złego bossa i robimy to

W tej grze ciągle jeżdżenie do celu w ogóle się nie nudzi. Każdy przejazd jest jak piękna wycieczka.

„Niebrzydka, dynamiczna, dająca sporo swobody, ale i mocno powtarzalna gra, raczej na krótsze sesje. To Ubisoft pełną gębą – misje poboczne, znajdzki i rozwój postaci.

W malowniczej, ogromnej Boliwii jest co robić, zwłaszcza w trybie współpracy. Założę się, że w takiego Ghost Recona jeszcze nie graliście”.

Piotr Pocztarek



➤ Korzystanie z głośnej broni błyskawicznie zwraca uwagę całego garnizonu. Z drugiej strony - nie mam się co obawiać, że nadejdą posiłki na miarę 6 gwiazdek w GTA. Niestety.

➤ Wirtualna Boliwia to niemal wyłącznie małe miściny, wioski i poukrywane w buszu bazy.



➤ Grafika na PS4 Pro jest po prostu cudowna. Po nastu godzinach nie przestałem się zachwycać ani dżunglą, ani efektami pogodowymi, ani krystaliczną wodą.



➤ Dobra pozycja strzelecka to podstawa. Jeden niecelny strzał i wrogowie zlokalizują nas w mgnieniu oka.



w szeregu krótkich, niezłożonych misji, które kiepsko udają profesjonalne zdobywanie danych w terenie. To spory zawód, ale przynajmniej usprawiedliwia się charakterem gry. Bo tu chodzi o jak największą ilość akcji strzeleckich oraz swobodę grania w co-opie. Nie chciałbym dołączyć do gości, który mają za sobą jakiś fabularny twist skazujący mnie na spoiler.

Ale jest gorsza rzecz. To ta przeźliwa prostota misji. Nie ma tu krztyny komplikacji, zwrotów akcji czy złożoności. Tylko w części pojawia się zróżnicowanie, ale w najgorszej formie czasowego limitu nakazującego gdzie się udać. To zresztą nie jedyny poważny zarzut. Kolejnym jest to, że świat gry... w ogóle nie pasuje do klimatu bycia tytułowym Duchem. Poruszamy się wzdłuż i w szerz bez jakichkolwiek problemów, drogowe straże patrolowe odpuszczają pościgi po sekundzie, a z kolei liczba sojusznicznych partyzantów jest śmiesznie duża.

Z całego klimatu, poza światem gry, pozostaje zatem wyłącznie samo strzelanie. I tu, na szczęście, jest już bez większych uchybień. Jesteśmy ciężko wyposażeni: dwa dowolne karabiny, pistolet, masa granatów, dron. Nowe gadżety i funkcje odblokowujemy za punkty i surowce, które zdobywamy w irytujących minimisjach. Rynsztunek zmieniamy nawet w trakcie walki. Możemy także swobodnie przygotować się

i na cichą akcję, i masakrowanie helikoptera. W terenie zbieramy też części do broni, które modyfikujemy na różne sposoby.

A jak wygląda multi? Matchmaking z obcymi rzadko kiedy pozwala trafić na naprawdę wczuwających się w klimat ludzi, ale większość partnerów starała się jednak nie grać w stylu Rambo. Najlepiej Wildlands sprawdza się, gdy gramy ze znajomymi i to na najwyższym poziomie trudności. Dopiero wtedy można maksymalnie doświadczyć tej „duchowej” atmosfery. Choć mimo wszystko nawet wówczas nie czułem presji i osaczenia ze strony kartelu. Próbowałem sobie dodać wrażeń, całkowicie wyłączając HUD - niezwykle przeżycie, choć bez paska wyboru granatów nie da się dobrze grać. Szkoda, że Ubi nie zaproponowało naprawdę dopracowanej, ekstremalnej wersji trudności.

Ale pomiędzy całą gamą niedociągnięć, których większość dostrzegłem po wielu godzinach, w sumie nie przestałem się dobrze bawić. Kolejna nieciekawa misja w mało rozbudowanej lokacji wciągała mnie samym faktem tego, że muszę perfekcyjnie zbadać teren, wydać dobre polecenia albo porozumieć się z kumplem i oddać kilka idealnych strzałów. Wildlands mogłoby być znacznie lepsze, ale już sam świat gry i cały aspekt strzelania przykuły mnie na długo - i mam ochotę na więcej! ■

✚ Skrzyżowanie garbusa z CV2 - akurat na wyścigi przez wymarłe madmaksowe miasteczka.



✚ Niech nikogo nie zmyli atmosfera pikniku - wcale niełatwo jest wcelować w kręgle.



Po tym wesołym powrocie do dzieciństwa przychodzi czas na właściwą grę, która też poruszyła we mnie różne nostalgiczne nuty. Wymarłe, pustynne miasteczko, po którym przyjdzie się ścigać w odrapanych i przeżartych rdzą autach, jest idealną adaptacją pierwszego „Mad Maksa”.

Trzecia odsłona FlatOuta była rozczarowaniem, zwłaszcza pod względem modelu jazdy. F4 to powrót do świetności. Czuje się prędkość i czuje się uderzenie, gdy wpada się w jedną z licznych rozrzuconych na trasie przeszkód. Elementy otoczenia są interaktywne, a trasy mają szerokie i zaśmiecone pobocze, nie ma tu miejsca na znane z wielu zręcznościówek jeżdżenie jak po torach. Można rozwalac drewniane chaty, przewracać w tartaku pocięte pnie, wpadać na wraki widlarek w starej fabryce. Panuje atmosfera syfu i zepsucia, takiej wczesnej madmaksowej apokalipsy. Każda trasa oferuje masę skrótów, a kluczem do zwycięstwa jest dobre poznanie okolicy. Kiedy można wrzucić nitro, żeby nie pofrunąć w krzaki po odbiciu się na wystającym kamieniu? Gdzie lepiej skrócić, żeby nie wbić się w ścianę na następnym dziewięćdziesięciostopniowym zakręcie? Od startu do mety - maksimum skupienia, do końca wszystko może się zmienić.

Do tego tradycyjne destruction derby, wyścigi w stylu Mario (wielka bomba rządzi), punktowana rozwałka, wyścig z czasem i „jak daleko zajedziesz, zanim wybuchniesz”.auta są zmyślone, ale łatwo poznać, do jakich pojazdów nawiązują. Pełne są pysznych detali: zakochałem się w F4 za cytata z kultowego „Billa & Teda” na policyjnym ścigaczu. ■

FlatOut 4: Total Insanity

PC PS4 XONE PEGI 12

PRODUCENT Kylononn **Wersja PL:** tak

Michał R. Wiśniewski

✚ FlatOut 4 to taki Wipeout w stylu redneck: stary tartak, błoto i złom. Dużo złomu.

Totalne wariactwo: najnowsza odsłona zręcznościowej ścigałko-rozwałki dostarcza dokładnie tego, co obiecuje w tytule.

Przyjemnie się zdziwiłem, gdy w połowie pobierania prawie siedmiogigowego pliku gra uruchomiła się i pozwoliła na zabawę już ściągniętymi fragmentami. Zanim na dysku mojej konsoli wylądował tryb Karier (mozolne gromadzenie punktów przez wygrywanie kolejnych pucharów) i FlatOut (czego tam nie ma!), mogłem już pobawić się trybem



✚ Gra mówi coś ważnego o wyścigach - to wcale nie męska rozrywka, tylko dziecięce resoraki.

Wyzwań, z którego ta seria słynie. To w zasadzie sformalizowane zabawy w stylu GTA 5 Liquor Hole Challenge (kto nie zna, niech wygoogla): samochód zostaje umieszczony na torze wyglądającym jak skocznia dla resoraków, rozpędzamy się i... katapultujemy kierowcę jak w Angry Birds. W zależności od toru można rozwalić gigantyczny zamek z klocków, zaliczyć dziurę na polu golfowym, wycelować do kubka jak w beer pongu, przewrócić kręgle i tak dalej. Tę głupkowaną zabawę można urządzać w trybie imprezowym dla ośmiu osób.



LEGO Worlds

PC PS4 XONE SWITCH **PEGI 7**

PRODUCENT **Traveller's Tales** Wersja **PL**: tak

User Jama

Nareszcie można pobawić się klockami Lego bez żmudnego przesiewania sterty w celu znalezienia brakującego elementu określonego typu lub koloru czy dopasowanych główek od ludzików. A także bez sprzątnięcia wszystkiego z powrotem do pudła, kiedy trzeba kończyć.

Do krośset fur beczek, gdzie może być więcej ukrytych skarbów niż na planetach piratów?



Lego z powrotem jest na fali. Wynik finansowy firmy wypracowany w zeszłym roku był rekordowy. Przychody największe w całej jej 85-letniej historii, a przecież jeszcze w 2004 roku zabawkowy gigant był na krawędzi bankructwa. Wtedy w ramach radykalnego programu naprawczego nowo mianowany prezes sprzedał wszystkie poboczne gałęzie działalności, w tym słynne Legolandy, a także dział rozwoju gier wideo.

Od tej pory gry na licencji Duńczyków tworzą inne firmy. Tak jest również z LEGO Worlds, którego wydawca, Warner Bros Interactive, znany jest z bogatego dorobku serii Lego: Batman, Gwiezdne Wojny, Władca Pierścieni, Harry Potter i innych. To, co wyróżnia LEGO Worlds z tego grona, to brak jednego konkretnego uniwersum czy superbohatera. Mamy za to powrót do korzeni, do klocków, z których można zbudować właściwie wszystko. Dodatkowo to pierwsza gra Lego, która przez blisko dwa lata rozwijana była w trybie wczesnego dostępu na Steam, w oparciu o opinie społeczności graczy.

Jako astronauta lub astronautka odwiedzamy przeróżne tytułowe światy LEGO. Bogactwo i różnorodność klocków, budowli, pojazdów i minifigurek w grze są oszałamiające. Część pewnie rozpoznamy z własnych doświadczeń z realnej zabawy.

Cukierkowe planety z dominującym kolorem różowym zdominowane są przez dziewczyny.

Najlepsze jest to, że w grze wszędzie można się wdrapać: na każdą skałę, drzewo czy budowlę. Wszystkimi pojazdami można jeździć i pływać. A budowanie czegośkolwiek z wirtualnych klocków jest łatwiejsze, przyjemniejsze i ładniejsze niż analogiczne tworzenie z vokseli w Minecrafcie.

Kilka pierwszych podróży gładko wprowadza w zasady gry i dostępne narzędzia do budowania, kolorowania, kopiowania czy kształtowania krajobrazu. Wykonując kolejne zadania, zdobywamy złote klocki. Ich określona ilość odblokowuje początkowo małe światy, potem większe. Po uzbieraniu stu złotych klocków stajemy się mistrzami budowania i możemy zacząć tworzyć dowolne własne światy. To jest główna różnica finalnej gry w stosunku do wersji z wczesnego dostępu - na możliwość bycia demiurkiem trzeba solidnie zapracować, czasem wykonując powtarzające się zadania. Za to kiedy już osiągniemy tryb swobodnego budowania, mamy opanowane do perfekcji wszystkie potrzebne umiejętności. Fantastyczna gra zapewniająca wiele godzin kreatywnej zabawy solo lub z innymi graczami.



Często trzeba się wspiąć na wyżyny, żeby znaleźć co rzadsze fanty.





MARIO SPORTS SUPERSTARS



3DS PEGI 3

PRODUCENT Bandai Namco Studios, Camelot Software Planning **Wersja PL:** nie

Voyager

Uniwersum Mario nie od dziś jest maszynką do zarabiania pieniędzy. Równie skuteczną, jak kilka innych twórców wypracowanych i rok w rok prezentowanych w przeróżnych wariantach na sprzęcie Nintendo. Zawsze uważałem, że gry sportowe powinny pozostać domeną rzeczywistości i jakoś nigdy nie pochwycił mnie szal na FIFE, Decathlon czy inne Winter Olympics.

Pod szumnie brzmiącą nazwą Mario Sports Superstars Nintendo próbuje nam wcisnąć wielką, ograną piątkę sportów widzianych przez pryzmat świata Mario. To piłka nożna, baseball, tenis, golf i wyścigi konne. Wrzucanie do jednego worka europejskiej piłki kopanej i tej walonej kijem w amerykańskim stylu mogło



❖ Piłka nożna, wersja zMariowana: kolorowo, dynamicznie, emocjonująco. Ciężko będzie grać na starej wersji 3DS, potrzebując konsolę.

się źle skończyć. Jednak z punktu widzenia Japończyków obie gry są prawdopodobnie równie egzotyczne. Podchodziłem do Mario Sportsów jak do jeża, ale okazało się, że w gąszczu igieł kryje się słodkie jabłko.

Powoli dociera do mnie fenomen związany z grami wydawanymi pod wspólną nazwą Mario. Tym razem dzięki Bandai Namco i Camelot Software mamy do czynienia z grami sportowymi przetworzonymi w dynamiczne, przekolorowane zrecnościówki pełne dobrze rozpoznawalnych postaci. Tu piłka nożna nigdy nie będzie zwykłym kopaniem, a dryblującego Mario nie da się już zwyczajnie odwiedzić. Problem w tym, że w barwnym chaosie rozgrywającym się na boisku stajemy się jednocześnie kibicem i błyskawicznie wciągamy w młyn mistrzostw. Dość powiedzieć, że kopanie ze znanym hydraulikiem jest świetne, a zwodzenie przeciwników i strzały z doładowaniem równie przyjemne, jak...

partyjka Sensible Soccer. Nieco gorzej na tym tle wypada baseball, w którym zabawa sprowadza się do naprzemiennego rzucania i chwywania piłki, ale chyba nie jestem jedynym, któremu zasady amerykańskiej gry zupełnie nie pasują do słowa „sport”.

Kilka świetnych pomysłów dodano do zwyczajnych wyścigów konnych. To już nie tylko bieganie pomiędzy przeszkodami i zbieranie bonusów, które przekładają się na tymczasowe przyspieszenie bądź odnawiają pasek wytrzymałości. Gra punktuje niewychodzenie przed szereg i chwile galopowania z przeciwnikami. W przerwach między wyścigami można zaopiekować się koniem.

Przez kilka partyjek myślałem, że to golf jest najmocniejszym elementem Mario Sports. Rzeczywiście, zabawa jest przednia: rozgrywkę zakłócają zmienne warunki powodowe, a wzmocnione strzały mogą zdecydować o wygranej. Jednak moim największym odkryciem w tym zestawie jest tenis. O tak, tenis na 3DS to jest to, o ile z emocji nie trzęsie się za bardzo konsolę. I pomimo że cała zabawa sprowadza się do ganiaania za piłką i odbijania jej, to wystarczyły dwa elementy: pojawiające się na planszy strefy wzmocnionych strzałów, w których warto być, oraz odbicie piłki z wyskokiem. Tak, dla tej jednej gry warto kupić Mario Sports Superstars. ■

❖ Zabawa z Mario w golfa to zręcznościowy klasyk ze wzmocnionymi strzałami. Zupełnie jak golfy (komputerowe) z lat dwudziestych.



Najnowsza gra weteranów polskiego game devu
Macka Miásika oraz **Adama Kozłowskiego**

www.beatcopgame.com

30.03.2017

Na Steam i Humble Store



Pixel
Crow

Among the Innocent: A Stricken Tale

PC

PRODUCENT Zero Degrees Games Wersja PL: nie

User Jama

Pierwsza gra z planowanej serii pięciu, które mają pokrywać się z psychologicznymi etapami radzenia sobie z bliską perspektywą śmierci, opisanymi w modelu doktor Elżbiety Kübler-Ross. Na początku jest zaprzeczenie.

Wydarzenia w grze rozgrywają się na opuszczonym gospodarstwie w Wolnym Państwie, prowincji w Republice Południowej Afryki. Bohaterem jest Peter York, z zawodu pisarz. Po kłótni z dziewczyną wyrusza na przejażdżkę motocyklem, aby trochę ochłonać. Po drodze ma wypadek, spada z klifu, traci przytomność i budzi się w zamkniętej na cztery spusty drewnianej chacie na zupełnym odludziu. Celem gry jest wydostanie się z tego pustkowi.

Gra jest klasyczną przygodówką, w której jednak scenografia nie składa się z tradycyjnych statycznych lokacji, tylko stanowi otwarty trójwymiarowy teren, który możemy swobodnie przemierzać, wdrapując się na pagórki i wchodząc do budowli. Celowo piszę „teren”, a nie „świat”, bo obszar ten nie jest przesadnie wielki, niemniej graficznie świetnie wprowadza w klimat. Pomarańczowe odcienie afrykańskiego ugoru przemieszane z zielenią roślinności stanowią tło dla zdezelowanych, przerdzewiałych urządzeń rolniczych, rozpadających się drewnianych konstrukcji, rozrzuconych przedmiotów po niegdyśjszych mieszkańcach.

Autor gry Geoff Burrows założył swoje małe studio w Johannesburgu, rzut beretem od wspomnianego



Wolnego Państwa, dzięki czemu świetnie wiedział, jak powinno realistycznie wyglądać w grze. Gorzej wyszło z fabułą. Z początku napięcie rośnie, znajdujemy w piwnicy pierwszy szkielet, natykamy się na tajemnicze zapiski, doświadczamy omamów słuchowych, odkrywamy ślady okultyzmu - wypisz, wymaluj jak u Lovecrafta. Jednak im dalej w las, tym bardziej historia rozłazi się w szwach i sprawia wrażenie luźno sfastrygowanych elementów, a nie spójnej całości. Może trzeba złożyć to na karb majaków umierającego bohatera-pisarza, a może rzecz okrzepnie w kolejnych częściach.

Tropy



Wśród bezwartościowych ogłoszeń ukryta jest kluczowa informacja, niezbędna do rozwiązania zagadek, jak choćby częstotliwość radiowa używana przez miejscowych do wezwania pomocy.

✚ Wystarczy poszperać w piwnicy czy w opuszczonej sztolni, a to na pozór urokliwe miejsce odkrywa swoje mroczne oblicze.

✚ Na górze jest świetny punkt widokowy, niestety ścieżka została zawalona osuniętymi głazami, a silnik windy wymaga naprawy i paliwa.

Czas ukończenia gry jest dość krótki, zajmie to nam plus minusz cztery godziny, z czego przynajmniej jedną spędzimy na waleniu pięścią w biurko albo monitor. Mankamentem jest łatwość zwykłego przecoczenia potrzebnego przedmiotu, bez którego nie ruszymy z miejsca. Ułatwieniem zaś - automatyczne zaznaczenie, gdzie obiektu możemy użyć, jeśli go mamy. Zagadki, początkowo proste i logiczne, pod koniec gry stają się trochę zbyt wydumane. Za to nigdy nie utkniemy na amen, bo twórcy dają koła ratunkowe w postaci podpowiedzi online. To danie na szybko, o apetycznym wyglądzie i słodko-kwaśnym smaku. 🍷

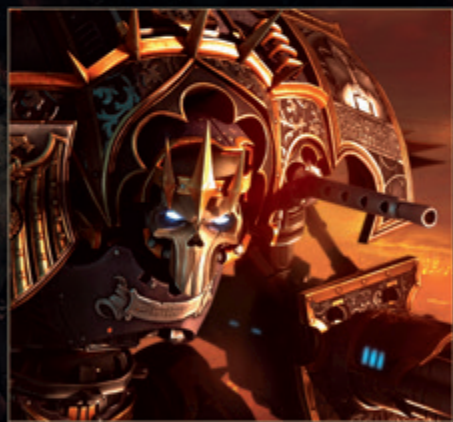
WARHAMMER DAWN OF WAR III

W SPRZEDAŻY OD 27 KWIETNIA 2017

ZAMÓW PRZED PREMIERĄ, ABY OTRZYMAĆ

PAKIET SKÓREK WŁADCÓW WOJNY

CYFROWA
ZAWARTOŚĆ



MROCZNA KRÓLOWA



WIDMOWA PROROKINI



POTĘŻNA PROWIZORKA

ŚMIERĆ PRZYJDZIE PO KAŻDEGO

16
www.pegi.info

PL ENG

CENEGA

Warhammer 40,000: Dawn of War III © Games Workshop Limited 2017. Dawn of War III, Games Workshop and their associated logos are either ® or TM and/or © Games Workshop Limited. Published under licence to SEGA, SEGA, the SEGA logo, Relic Entertainment and the Relic Entertainment logos are either registered trademarks or trademarks of SEGA Holdings Co., Ltd or its affiliates. All rights reserved. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. Dystrybucja w Polsce: CENEGA S.A., ul. Krakowiaków 50, 02-255 Warszawa.

GAMES
WORKSHOP

relic
ENTERTAINMENT

SEGA®

ZAMÓW W muve.pl

muve.pl/dow3 →



DARMOWA
DOSTAWA



RANKINGI
I ODZNAKI



5% WRACA
DO CIEBIE



Spotykamy na swojej drodze znane z niego postacie, jest paczka dla dra Edisona, mamy wąsiki z nośkiem z Zaka McCrackena czy fioletową mackę z Day of the Tentacle. To jednak nie jest gra Lucasfilmu, więc niektóre nazwy musiały zostać lekko przekręcone, żeby prawnicy Disneya nie przerobili naszych wiekowych już twórców na filety.

Tradycyjnie możemy przełączać się pomiędzy postaciami: z początku jest to jedynie dwójka prowadzących śledztwo agentów federalnych, przeistaczająca się z czasem w całą gromadkę bohaterów, z których każdy ma w swoim dzienniku zadania do wykonania. Perypetiom towarzyszy doskonała muzyka Steve'a Kirka w tle, trzeba też uważnie słuchać dialogów, nawet gdy wydają się denerwujące, bo kryją się w nich wskazówki, co robić dalej. No i te krajozaby autorstwa Marka Ferrariego, z którym wywiad zamieściliśmy w Pixelu #24. Atmosfera nadchodzącej nocy, która nie może zapaść, sprawnie wprowadza w opowieść spor znaku groteskowego noir.

Tour de force legend przegodówek wydaje mi się na tyle udane, na ile tylko mogło być. Tu trzeba mieć doświadczenie w starych point & clickach, żeby zrozumieć niektóre dowcipy. Trzeba też czuć klimat sprzed trzech dekad, bo właśnie w 1987 roku rozgrywa się akcja Thimbleweed Park. Fani będą w siódmym niebie, delektując się każdą lokacją i każdym ukrytym smaczkiem. A poza tym, obym się mylił, „The World Won't Listen”. ▀

Thimbleweed Park

PC ■ MAC ■ PS4 ■ XONE ■ IOS ■ ANDROID PEGI 12

PRODUCENT Terrible Toybox Wersja PL: nie

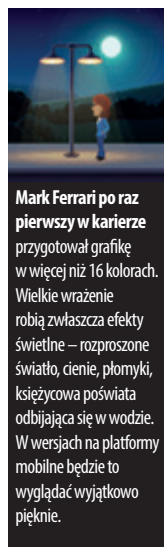
■ Micz

Maniac Mansion 30 lat temu spowodował, że na dobre zakochałem się w grach wideo, więc gdy trzy tygodnie przed oficjalną premierą twórcy przekazali mi recenzerską kopię Thimbleweed Park, rzuciłem na dwa dni składanie Pixela i pozwoliłem, by wspomnienia powróciły.

Pierwsze wrażenie było znakomite, podobnie jak pierwszych kilkanaście zagadek. Potem pojawiły się problemy, po części wynikające zapewne z tego, że poza mobilnymi przygodówkami nie miałem ostatnio dużego kontaktu z gatunkiem. Żadnych rozwiązań w sieci rzecz jasna jeszcze nie było, pomagał mi więc tworzący grę razem z Ronem Gilbertem i Garym Winnickiem David Fox, który zakładając kapelusz Pytii, udzielał podpowiedzi w stylu: „Widzisz radio stojące na biurku Nathalie? No to zainteresuj się nim”.

To nie jest łatwa gra, w której dalej prowadzi nas jakiś radar czy system podświetlania obiektów.

■ Światło

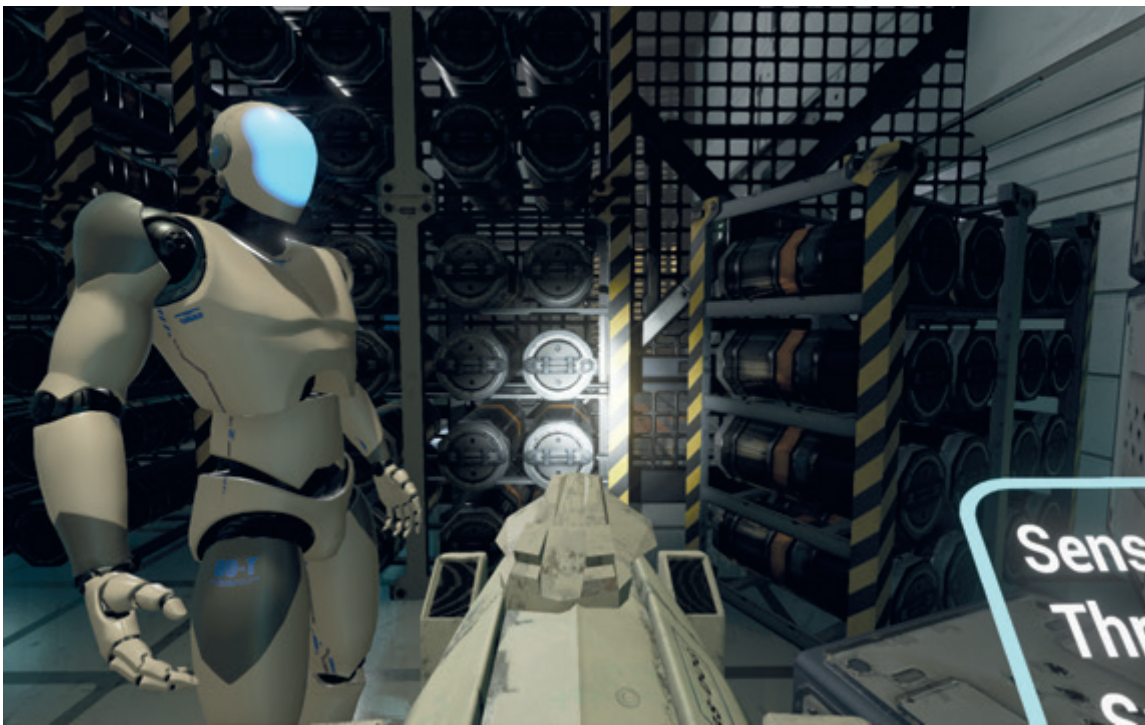


Mark Ferrari po raz pierwszy w karierze przygotował grafikę w więcej niż 16 kolorach. Wielkie wrażenie robią zwłaszcza efekty świetlne – rozprzone światło, cienie, płomyki, księżycowa poświata odbijająca się w wodzie. W wersjach na platformy mobilne będzie to wyglądać wyjątkowo pięknie.

■ Na arenie kłauwa Ransome'a ukrywa się wiele postaci z gier Lucasfilmu.

Maestro Gilbert już w latach osiemdziesiątych zasłynął umieszczaniem w fabule red herringów, czyli po naszymu podpuch. Niepotrzebne przedmioty, ślepe uliczki, wyeksponowane postacie, które nie popychają fabuły naprzód – wszystko to znajdziemy również w Thimbleweed Park. Najważniejsze jest jednak to, że produkcja ekipy ex-Lucasfilmu nie stanowi kolażu ani serii nawiązań. To autonomiczne dzieło, jedynie gdzieś w tle przemycające smaczki dla fanów pamiętających Maniac Mansion.





✚ Nie ma to jak pogadać sobie jak robot z robotem, szczególnie że D.O.G. tylko słucha.



✚ Na Marsie piękny dzień, a D.O.G. fruwa tu i tam niczym pracowita pszczołka.

Zanim na Marsa dotrą pierwsi ludzie, planetę trzeba uprzętać, napuścić świeżego powietrza, zrobić nasadzenia, umeblować. Pracami tymi zajmują się humanoidalne roboty. Nie wszystko idzie jak z płatka - ostatnio zaginęło kilka sond, a ich szukaniem zajmuje się fruwiący robocik typu D.O.G.

Taylor Loper jest założycielem i programistą firmy Ionized Games, a jego kolega, jedyny pracownik, pomaga mu w pisaniu scenariusza. Loper był w wojsku, potem studiował fizykę, na koniec zainteresował się grafiką komputerową. Pierwotnie miał tworzyć program edukacyjny o kosmosie, ale po jednym z game jamów, organizowanych przez firmę Epic, by promować silnik Unreal, zdecydował, że będzie to jednak gra z posmakiem science fiction.

CAT Interstellar

PC

PRODUCENT Ionized Games Wersja PL: nie

User Jama **ACCESS**

Na tego typu imprezach gospodarz zadaje temat i wokół niego buduje się makietę gry. Leitmotiwem tego konkretnego wydarzenia była angielska fraza „pada kotami i psami”. Tytuł gry nawiązuje wprost do kota, a także do firmy CAT Industries, która na Ziemi produkuje ciężki sprzęt budowlany i niewykluczone, że kiedyś będzie dostarczała maszyny do terraformingu Marsa. Głównym bohaterem jest natomiast robot, którego nazwę można przetłumaczyć na „P.I.E.S.”. Deszcz na Marsie od biedy też się znajdzie, tyle że pod ziemią.

Ionized Games wprost prezentuje swój produkt jako krótką grę fabularną i rzeczywiście przejście jej zajmuje mniej więcej godzinę. Sednem produkcji jest poznawanie różnych lokalizacji na Marsie, budynków bazy, powierzchni ze szklarnią hydroponiczną oraz dźwięgiem podniebnym, kopalni czy podziemnych tuneli i jaskiń. Robocik, którym kierujemy, może

uruchamiać konsole, a także potrafi rozbijać kamienie po to, żeby na przykład torować przejście. Mimo że wszędzie jest pełno androidów, mamy wrażenie, że jesteśmy tu zupełnie sami i mocno działa to na wyobraźnię.

Walorem tej gry jest kontemplacja. Z jednej strony terraforming Marsa i osnuta wokół niego historia, z drugiej graficzna wizualizacja tej koncepcji. Tak rzeczywiście może kiedyś będzie, choć pewnie nieprędko. Gra jest liniowa, ze szcążkowymi zadaniami do wykonania. Trzeba po prostu ją przejść od początku do końca wyznaczoną w scenariuszu ścieżką. Twórcy stosują sprytnie zabiegi upraszczające: przykładowo wszystkie humanoidy mówią jednym głosem, co jest spójne fabularnie, a skutkuje konkretnymi oszczędnościami czasu i pieniędzy na nagrania aktorów głosowych. Jeśli przymierzyć całość do standardu gier przygodowych, to wychodzi skromnie, ale taka jest też cena - niska. Z kolei jak na efekt pracy dwuosobowego zespołu, efekt jest inspirujący. ■

Shift Happens

PC PS4 PEGI 3

PRODUCENT Klonk Games Wersja PL: nie

Michał R. Wiśniewski

W Shift Happens można zagrać w pojedynkę, ale prawdziwa zabawa zaczyna się dopiero, gdy na kanapie przed ekranem zasiądą dwie osoby.

W fabryce żelkowych stworów (wykorzystywanych najwyraźniej jako tania siła robocza do prostych czynności typu przynieś i pozamiataj) dochodzi do wypadku. Do generatora żelków wpadają puszkę z farbą. W ten sposób powstają Bismo i Plom, w przeciwieństwie do innych blobów kolorowi (jeden niebieski, drugi pomarańczowy) i obdarzeni osobowością, a co za tym idzie - chęcią ucieczki. Droga ku wolności wiedzie przez laboratorium, gdzie zostaną poddani wielu testom logicznym i zręcznościowym. Przyda się refleks, myślenie i ogarnięcie podstawowych praw fizyki. Bismo i Plom mogą bowiem zmieniać swoją masę, stawać się duzi i silni - lub mali i zwinni. Ale jest mały haczyk:

los związał ich w taki sposób, że kiedy jeden rośnie, to drugi maleje. Kiedy oboma potworkami steruje jeden gracz, to małe miki.

Tryb jednoosobowy to osobny (i mniejszy) zestaw zagadek, najpierw całkiem prostych, ale im dalej w grę, tym bardziej skomplikowanych i wymagających ko-

ordynacji. Trzeba będzie wykazać się zdolnością planowania i wykonywania ciągów



Prosta zagadka: duży rzuca małym, który w locie zmienia masę i przewraca zwodzony most.

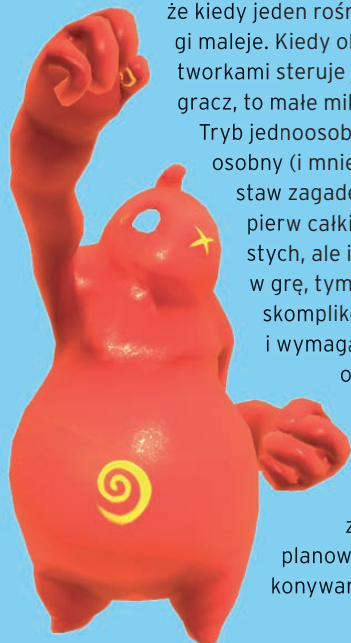
leży piękno całej gry, która wymaga naprawdę zaangażowanej współpracy i komunikacji. Zwłaszcza że duży może podnieść małego i nim rzucić; co więcej, jest to niezbędne do przejścia niektórych przeszkód. A jak się ma złośliwego kolegę, to może nas wrzucić do dziury, żeby zdobyć zebrane przez nas żetony.

Wyzwania są ciekawe, a zabawa bardzo przyjemna, na co ma też wpływ sympatyczna oprawa. Bohaterowie są zabawni i żywi, a gdy zachcynają nam się nudzić sterylne ściany laboratorium, twórcy sięgają po holodeck, a więc system rzeczywistości wirtualnej rodem ze „Star Treka”. Genialny sposób na zamianę planszy w las czy jaskinię, pozwalający jednocześnie na utrzymanie eleganckiej prostoty oprawy graficznej. Spójność oprawy i narracji widoczna jest też w intro czy samouczkach, doskonale stopionych z samą rozgrywką. Absolutna perełka! 🍌

czynności, przełączając się między bohaterami i zamieniając ich wielkość. Przyciski reagujące na ciężar, dźwignie pozwalające skakać wyżej dzięki odpowiedniemu przełączeniu masy, duże i małe skrzynki, lasery, zgniatarki, windy i tak dalej. Trzeba uważać przy zmianie - mały żelek może się utopić w kałuży, a duży zgnieść w wąskim korytarzu.

Tymczasem w trybie kooperacji dostęp do przycisku zamieniającego masę mają obie osoby dzierżące pady (lub klawiaturę). Nie ma lekko, trzeba się dogadać! I tu właśnie

W tle jeszcze mającą rurociąg, ale widać już porastający ekran hologram: zaraz nasi bohaterowie znajdą się w zielonym lesie.



KRAJ MIRA

EDYCJA ROZSZERZONA

Postapokaliptyczna gra RPG

★★★

Wielowątkowa fabuła

★★★

Zaawansowany turowy system

★★★

Ogromne pustkowia do odkrycia

★★★

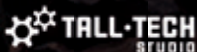
Duży arsenał broni



Gra na PC w polskiej wersji językowej już 4 kwietnia w sprzedaży!



CENEGA



IMGN.PRO
HOUSE OF GAMES

© 2017 TallTech Studio, published by IMGN.PRO. All rights reserved. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners.
Dystrybucja w Polsce: Cenega S.A., ul. Krakowiaków 50, 02-255 Warszawa.



ZAMÓW W muve.pl

muve.pl/kraj-mira →



DARMOWA
DOSTAWA



RANKINGI
I ODZNAKI



5% WRACA
DO CIEBIE

Hellion

PC

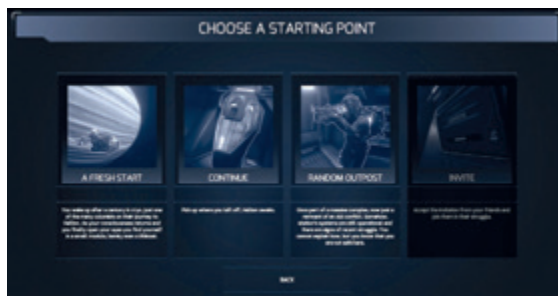
PRODUCENT Zero Gravity **Wersja PL:** nie

Piotr Pieńkowski **ACCESS**

Był taki czas, kiedy wydawało się, że gry kosmiczne kompletnie znikną z rynku. Na szczęście okazało się to jedynie krótkotrwałym kryzysem. Po części jest to zasługa dwóch tytanów gatunku, Davida Brabena i Chrisa Roberts, którzy postanowili udowodnić, że wciąż jeszcze sporo potrafią, a po części powracającego marzenia o podróży na Marsa. Dla mnie powód może być zresztą dowolny. W chłapiących marzeniach chciałem być astronautą, a skoro nie mogę w realu, to lubię nim bywać w świecie wirtualnym.

Fabula Helliona - debiutanckiej gry MMO serbskiego studia Zero Gravity - zaczyna się w XXIII wieku, kiedy to ludzkość postanawia wysłać do odległej galaktyki milion ochotników, by tam założyli nową kolonię. Niestety, jak to zwykle w takich przypadkach bywa, coś poszło nie tak i kiedy budzisz się z krionicznego snu, wciąż znajdujesz się w kosmosie, w dodatku w module ratunkowym, samotny i zagubiony. Wokół zaś możesz namierzyć jedynie szczątki armady oraz inne moduły ratunkowe.

Na razie standard, prawda? Kiedy jednak zaczyna się właściwa gra, od razu dostrzegamy różnicę. Okazuje się bowiem, że nie tylko mamy do czynienia ze skrzyżowaniem symulatora kosmicznego z survivaliem, ale w dodatku że cała nasza przygoda toczy się będzie nie na powierzchni planety i księżyców, lecz... w kosmosie. I to nie takim growym, uproszczonym, ale prawdziwym: gdzie panuje mrok, nieważkość i absolutna cisza (ech, ten odgłos własnego oddechu). Tutaj dosłownie na każdym kroku się tę przestrzeń czuje. Sam to przeżyłem, gdyż moje pierwsze próby dostania się z modułu ratunkowego na statek transportowy kończyły się kilka razy z rzędu



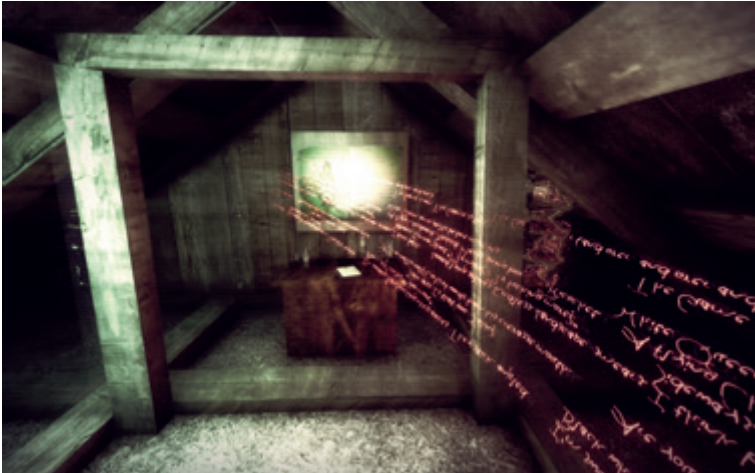
Dwie pierwsze opcje są oczywiste, trzecia to zalogowanie w losowo wybranej stacji, co często kończy się śmiercią, a czwarta... czeka na swój czas.



samobójczą śmiercią w otchłani, bo zwyczajnie rozminąłem się z celem i kompletnie straciłem orientację.

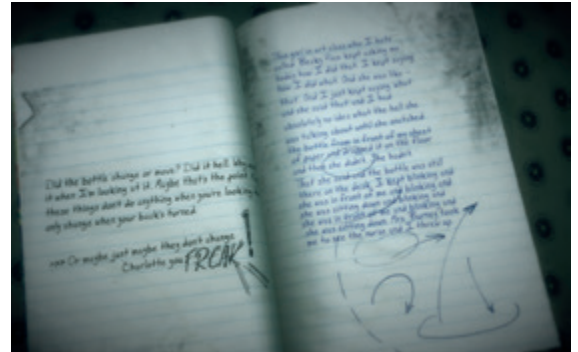
Co do samej mechaniki gry, to z góry uprzedzam, że Hellion jest cholernie trudny i opanowanie choćby podstaw wymaga ogromnego skupienia. W końcu wokół Ciebie, tuż za cienką skorupą kadłuba, rozciąga się zło-wroga pustka, Ty zaś musisz zadbać o dopływ energii, co z kolei pozwoli obsługiwać wszelkie urządzenia. To natomiast umożliwi utrzymanie grawitacji, filtrowanie powietrza, a także uruchomienie hipernapędu. Co więcej, żeby to wszystko działało, musisz dostarczyć surowców: minerałów i gazów pozyskiwanych z planetoid lub wraków, wchodząc uprzednio na ich orbitę. Już samo to powoduje zawrót głowy, a przecież w grze można jeszcze znajdować i łączyć ze sobą moduły, tworząc coś w rodzaju stacji kosmicznej, a także zwyczajnie walczyć z innymi graczami. To zresztą dlatego zaleca się grać w grupie - dla łatwiejszej obsługi urządzeń, ale i dla większego bezpieczeństwa.

Na razie Hellion znajduje się w stadium Early Access, ale już w dniu premiery zyskał sobie ogromną popularność. Oczywiście nie będzie lekko, bo jego konkurencją stanowią nie tylko hitowe symulatory jak Elite czy Star Citizen, ale także inne kosmiczne survivali jak Pulsar czy Empyrion. Niemniej gra zapowiada się naprawdę dobrze, a ja z uwagą będę śledził jej rozwój. ▀



✚ Na początku było słowo. Tu w postaci świetlistej wstęgi wijącej się w Twoim domu.

✚ Potajemnie wertujesz pamiętnik córki, a na pierwszej stronie widnieje „Wiem, tato, że to czytasz, przestań”.



All the Delicate Duplicates



PRODUCENT Mez Breeze, Andy Campbell **Wersja PL:** nie

User Jama

Czasem lepiej, jak dzieci nie są zbyt ciekawskie. Ciekawość to pierwszy stopień do piekła. Wszystko może by się jakoś ułożyło, gdyby Charlotte nie wygrzebała ze strychu dziwnych, starych rupieci po ciotce Mo. Przedmiotów z piekła rodem.

To gra, którą niepodzielnie rządzi pokrętna logika snu. Dość powiedzieć, że relacje rodzinne pomiędzy głównym bohaterem, serwisantem komputerowym o imieniu John, i jego córką Charlotte, przypominają zwichrowane historie Davida Lyncha. Do tego dorzucone zostały zaburzenia percepcji i rzeczywistości rodem z filmu „Incepcja”.

Wydarzenia rozgrywają się w pamięci Johna, kiedy wraca on do trzech okresów życia, luźno powiązanych z etapami wsiąkania Charlotte w inny, powiązany z tajemniczymi artefaktami ciotki świat. Za każdym razem rozpoczynamy przy kuchennych drzwiach wejściowych domu, który zdaje się być zarówno ostoją wspomnień, jak również ich więzieniem. Opowieść przebiega nielinowo, więc choć miejsce jest ciągle to

samo, wywołując silne wrażenie déjà vu, to przeskakujemy na osi czasu, a czasem również pomiędzy światem rzeczywistym i światem alternatywnym. Bodźcem do zmiany ścieżki narracji jest odnalezienie określonego przedmiotu, który wyzwala kolejne wspomnienia.

Oryginalnym zabiegiem narracyjnym jest pojawianie się słów wprost nad przedmiotami, wewnętrznych komentarzy, skojarzeń i myśli Johna. Wrażenie jest takie, jak byśmy podpinali się pod jego strumień świadomości. To taki pomost pomiędzy medium książek, gdzie często znamy myśli bohaterów, a medium gier czy filmów, gdzie zwykle tylko widzimy, co robią i mówią.

Spośród jest w grze słowa pisanego w formie zapisków na urządzeniach cyfrowych, dzienników i pamiętników, a w świecie alternatywnym wręcz całe przedmioty zbudowane są ze słów. To dlatego, że projekt rozpoczął się jako konstrukt słowny, opowieść z opisem dziwnego świata, która pierwotnie nosiła tytuł „Pluto” i zdobyła w 2014 nagrodę BBC. Kilka wyróżnień później twórcy Mez Breeze z Australii oraz Andy

Campbell z Wielkiej Brytanii zrobili z niego, jak sami określają, cyfrowy projekt transmedialny.

Ten eksperyment z konwencją, choć interesujący i nastrojowy, trwa tylko przez dwie godziny. Dodatkowo mało jest tu elementów grania, chyba że graniem nazwalibyśmy też przekładanie kartek w książce. Nie ma tu znanych z przygódówek zagadek, zadań do wykonania, wielkiego główkowania nad kolejnym krokiem. To przede wszystkim interaktywna opowieść, której wartością jest wciągająca, nietuzinkowa historia. ■

✚ Alternatywny świat z oddali wydaje się znajomy, ale jest obcy, abstrakcyjny, zbudowany ze zwerbalizowanych idei.





✚ Zawsze miło jest zobaczyć na ekranie swojskie „jebut”. Od razu wiadomo, że nasz bohater to kawał skur... czybyka.

✚ A tyle razy powtarzałem mojej gosposi: „Niech Marysia nie przesadza z nawozem do kwiatów”.



Badass Hero

PC **PEGI 16**

PRODUCENT **Awesome Games Studio** **Wersja PL:** tak

▶ Pjotsze **!:/!/\ACCESS**

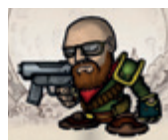
Ostatnimi czasy gry roguelike'owe przeżywają prawdziwy renesans. Chociażby na Steamie, gdzie kolejne tego typu produkcje pojawiają się jak grzyby po deszczu... Doszło nawet do tego, że gatunek doczekał się swoistego następcy - nurtu czerpiącego garściami z klasycznej odmiany, ale bardziej nastawionej na akcję.

O ile można się spierać, czy takie rozdzielanie jest zasadne (z takimi sprawami ścieram się codziennie na polletku okołomuzycznym), to już do owego podgatunku, nazwanego roguelite zdążono zaliczyć wiele nowo powstałych produkcji, jak na przykład Spelunky, The Binding of Issac czy Rogue Legacy. Pomimo (czasami bardzo) częstego umierania sterowanych przez nas postaci, są to tytuły

tak skonstruowane, by ponowne eksplorowanie proceduralnie generowanego świata nie nużyło, a śmierć bohatera nie była powodem frustracji zakończonej odinstalowaniem produktu z naszego sprzętu.

Pod koniec lutego we wczesnym dostępie na Steamie pojawiła się bardzo ciekawa, bo polska, roguelite'owa produkcja zatytułowana Badass Hero. Wcielamy się w niej w bohatera... komiksu, którego wygląd zewnętrzny możemy dostosować do własnych upodobań. Opowieść jest tyleż prosta, co intrygująca, bo oto do komiksowego świata pewnego dnia wkradły się jakieś złe moce, wymazując wszelkie ślady naszej bytności. Nie pozostaje nam nic innego, jak tylko założyć bohaterskie wdzianko, wziąć do rąk giwerę i przemierzyć świat komiksu, zapelniając go ponownie naszymi przygodami.

Alter ego



Gra daje nam możliwość stworzenia własnego bohatera.

Jeśli kiedykolwiek marzyło się Wam zostanie komiksowym herosem, to teraz macie taką szansę.

Nie przyjdzie nam to z łatwością, niech nie zwiedzie Was miła dla oka grafika - na naszej drodze staną niezliczone zastępy wrogów: od żołnierzy przez ożywione szkielety i robale na morderczych roszczkach kończąc. Umrzeć jest tu łatwo, a nawet bardzo łatwo. Mimo że gra mocno nagradza ofensywny styl rozgrywki, to jednak warto zastosować w praktyce odrobinę taktycznego myślenia...

Gdy przyszło nam zginąć we wspomnianym wcześniej Rogue Legacy, to rozgrywkę kontynuowaliśmy potem dotychczasowego herosa, przedłużając w ten sposób dziedzictwo naszego rodu. Z kolei w Badass Hero po śmierci naszego bohatera zaczynamy zabawę od początku - fakt, przepada sprzęt, jaki udało nam się zdobyć, ale na naszym koncie pozostaje zgromadzony tusz, który otrzymujemy za anihilację wrogów. Dzięki temu nietypowemu środkowi płatniczemu możemy wykupić kolejne przydatne umiejętności, jak chociażby wzmocnienie zdrowia lub częstsze ataki krytyczne.

Produkcja Awesome Game Studio ma w sobie wszystko to, czego byśmy oczekiwali po współczesnej inkarnacji roguelike'a: dynamiczną rozgrywkę, odpowiedni poziom trudności, ciekawie skonstruowany i proceduralnie generowany świat oraz masę różnorodnych wrogów do ucięcia. Kibicuję Badass Hero, mocno. ■

✚ Praca dezynsektora nie należy do najłatwiejszych. Dobrze chociaż, że szef zapewnia umowę o pracę z premią od ilości ubitych robali.



Yooka-Laylee

Przygotuj się
na **NIEZWYKŁĄ**
PRZYGODĘ!!

ODKRYWAJ OGROMNE
ŚWIATY I ROZWIĄZUJ
ZAGADKI JAKO NIETYPOWY
DUET YOOKA I LAYLEE!



Premiera 11 kwietnia

YOOKA-LAYLEE. DEVELOPED BY PLAYTONIC GAMES. © 2017.
PUBLISHED BY TEAM 17. TEAM17 ARE TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF TEAM17 DIGITAL LIMITED.
ALL OTHER TRADEMARKS, COPYRIGHTS AND LOGOS ARE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.





Upiór z latarnią. Wstrzymać oddech, nie patrzeć mu w oczy.



Detention

Szkolna akademia przegradzająca się w koszmar.

PC MAC

PRODUCENT Red Candle Games Wersja PL: nie

Paweł Schreiber

Kiedy instruktor Bai przerywa lekcję, zawsze są powody do niepokoju. To bohater, weteran wojenny. Prawie dwadzieścia lat temu zepchnięta przez komunistów do defensywy Republika Chińska musiała tymczasowo przenieść siedzibę władz na Tajwan. Dzisiaj mężczyzna wciąż chodzi w mundurze i pilnie oddziela patriotów od zdrajców. Czasy są trudne, tajna policja działa dniem i nocą, a ludzie czasem po prostu znikają. Dlatego kiedy Bai wchodzi do klasy i prosi nauczycielkę o parę słów na stronie, nie wróży to nic dobrego.

Gdy nauczycielka wychodzi, zasypia jeden z uczniów, Wei Chung Ting. Po przebudzeniu chłopiec orientuje się, w klasie nie ma żywej duszy. Wygląda na to, że wszyscy poszli do domów, bo zbliża się tajfun, ale dlaczego nikt go nie obudził? W auli spotyka Fang Ray Shin, uczennicę ze starszej klasy. Wspólnie odkrywają, że wezbrana rzeka zerwała most łączący budynek z resztą miasta. Przestrzeń szkoły zmienia się i wykrzywia. Zaczyna się koszmar.

Na pierwszy rzut oka Detention to skromna dwuwymiarowa przygodówka z niezbyt widowiskową oprawą. Oczywiście pierwszym rzutom

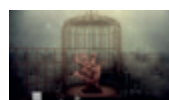
Wycieczka w psychikę bohaterki. Nic przyjemnego.



oka nie warto ufać. Niskobudżetowy horror z tajwańskiego studia Red Candle okazuje się w końcu bliskim krewnym najlepszych części Silent Hilla. A najpiękniejsze w Silent Hillach jest to, że chcą nie tyle straszyć, co niepokoić - od początku czujemy, że jest w nich coś namacalnie nieprzyjemnego i odrażającego, a później orientujemy się, że to coś to emocje, które siedzą w każdym z nas.

Snujące się po korytarzach szkoły widma umarłych z chińskiego folkloru są na swój sposób przerażające, ale to tylko najbardziej powierzchowna warstwa. Bo próbują też mówić, na przemian płacząc i się śmiejąc. Nie sposób ich zrozumieć. Nie warto przed nimi uciekać (są za szybkie). Trzeba przechodzić tuż obok nich, wstrzymując oddech i modląc się, żeby nas nie zauważyły. Są głodne. Można je karmić, ale nigdy się nie najedzą. Umarli z Detention to nie anonimowe duszki z anonimowej przeszłości.

Biały terror



Biały terror to ponury okres w historii Tajwanu.

Rozpoczął się w roku 1947 od krwawego stłumienia buntu mieszkańców wyspy protestujących przeciwko władzy chińskich nacjonalistów, którzy osiedli na Tajwanie, uciekając przed zwycięskimi komunistami. Podejrzliwe państwo tępiło potem wszelkie przejawy niepodporządkowania. Terror pochłonął dziesiątki tysięcy ofiar. Stan wojenny zniesiono dopiero w roku 1987, a czas terroru jeszcze długo pozostawał na Tajwanie tematem tabu.

Gra jest bardzo silnie wpisana w najgorsze lata tak zwanego białego terroru na Tajwanie, a więc okresu, w którym ginęły bez śladu tysiące ludzi podejrzanych (często bez podstaw) o opór wobec władzy Kuomintangu i współpracę z komunistycznymi Chinami. Zapożyczona z Silent Hilla obrzydliwość tu opisuje historię - czas donosów, zginiętych kompromisów moralnych, prób przeżycia w paranoicznym społeczeństwie, w który można być albo nieskazitelnym patriotą, albo zasługującym na śmierć zdrajcą.

Znamy taką przeszłość i takich umarłych, którzy wychodzą spod ziemi i chcą się wyplakać, a potem nie dają nam spokoju? Pewnie, że znamy. A Detention to jeden z najlepszych przykładów na to, że w grach można mówić o przeszłości tak, żeby tych umarłych choć trochę uspokoić, opowiadając ich historię i godząc ich z żywymi. ■



**VR Warsaw
Days 2017**

VR W BIZNESIE, NAUCE, SZTUCE I ROZRYWCE

EXPO & AWARDS

NETWORKING & AFTERPARTY

27-28.09.2017

Digital Knowledge Village

vrwarsawdays.com

NieR: Automata

PC PS4 PEGI 18

PRODUCENT Square Enix Wersja PL: nie

Zdan

Są w życiu rzeczy proste. Są takie, które od razu wyglądają na skomplikowane i rozbudowane. Są też takie, które choć sprawiają wrażenie prostych i oczywistych, wcale proste i oczywiste nie są. NieR: Automata zalicza się do tej ostatniej kategorii. Zaczyna się dość niewinnie, by potem zabrać gracza na przejażdżkę karuzelą pytań, emocji i przemyśleń.



Nowy NieR to gra ciężka do opisanania. Mechanicznie to rzecz dość prosta - mieszanka gry akcji z RPG w półotwartym postapokaliptycznym świecie. Sama walka to czysta zręcznościówka, która przywodzi na myśl taki tytuł jak Bayonetta czy inne gry od Platinum Games. Element RPG to poziomy, nowe bronie, nowe umiejętności zawarte we wczesianych do pamięci naszych bohaterów chipach.

Ale to nie mechanika stanowi o wartości tej produkcji. Rzekłbym, że w pewnym sensie schodzi ona na drugi plan. Gra się oczywiście bardzo przyjemnie i nie ma żadnych zgrzytów, a rozwalanie kolejnych robotów wywołuje na twarzy pełny zadowolenia uśmiech. Do tego mamy też świetne przejścia do momentów czysto strzelankowych. Brawa za taki ruch - to doskonałe przełamanie formuły i po prostu ciekawy akcent. Ale to nie o to tu przede wszystkim chodzi. To tylko smaczny dodatek do głównego dania. Dodatek ważny i istotny, lecz nie stanowiący esencji.

Czym więc jest owa esencja Automaty? Tu odpowiedź jest ciekawa. To właściwie kombinacja fabuły, świata przedstawionego, bohaterów i stylistyki. Wszystko tutaj łączy się ze sobą w wybuchowym koktajlu wrażeń. Mamy opustoszałą Ziemię, którą rządzą maszyny. Mamy organizację androidów stworzonych przez ludzi, by walczyć ze wspomnianymi maszynami (nasi bohaterowie, 2B

■ Przy odpowiednio dużym mieczu włożonym między żebra nawet robot może zacząć krwawić.

i 9S, są jej członkami). I nie będzie wielkim spoilerem napisanie, parafrazując tekst ze znanego serialu, że nic nie jest takie, jakie się wydaje. I nie pomaga jednokrotne przejście gry. NieR to wręcz labirynt zagadek i pytań, które często zostają bez odpowiedzi. By naprawdę dogrzebać się do motywacji postaci i ukrytego sensu, trzeba

„Zakochałem się już w demie, a potem było coraz lepiej. Jakby ktoś specjalnie dla mnie połączył Turricana z <<Ghost in the Shell>> i roboapokalipsą w najlepszym japońskim stylu. I to zapomniane uczucie niespodzianki po przejściu przez kolejne drzwi...”

Michał R. Wiśniewski



zmierzyć się z tym tytułem kilka razy. Wszystko to dodaje smaku mistrzowsko prowadzonej fabule. Oryginalny NieR był grą mocno grającą na emocjach. Tutaj z kolei twórcy każą nam... myśleć. Wręcz zmuszają do refleksji nad takimi tematami jak sens życia czy emocje (na przykład radość lub miłość). A należy pamiętać, że bohaterowie nie są ludźmi, tylko androidami. To żołnierze, którzy istnieją, by walczyć i chronić ludzkość. Teoretycznie nie mają emocji. A jednak... okazują się być prawdziwie ludzcy. Targają nimi sprzeczności, desperacja, smutek, gniew. Pomimo tego samego celu istnienia są bardzo różni od siebie. 2B to chłodna profesjonalistka, która wykona misję niezależnie od tego, co musi zrobić. 9S to marzyciel, osobnik ciekawy świata, miłszy i wręcz „cieplejszy”. A nadal mówimy tu tylko robotach. Kunszt, z jakim przedstawiono mariaż mechanicznego zimna i ludzkich emocji u prowadzonych przez nas postaci, to coś niesamowitego. Chylę czoła przed geniuszem ludzi z Platinum Games i samego Yoko Taro. Czegoś takiego dawno w grach nie doświadczyłem i pewnie długo nie doświadczę.

Do tego świat. Ziemia jest od dawna opuszczona przez ludzi - i to widać. Wszystko utrzymane jest w dość pastelowych, stonowanych barwach i wszędzie mamy poczucie... braku. Mimo że spotykamy na swojej drodze inne androidy, to gra nie pozwala nam zapomnieć, że coś jest nie tak i świat



❖ Dziwnych przeciwników ci u nas dostatek, ale i tę robo-tancerkę przyjmujemy i pokonamy na chwałę ludzkości!

nie powinien tak wyglądać. Już pierwsza lokacja - opuszczona fabryka - przeraża tym, jak sterylna i „zimna” jest bez ludzkiej obecności. Im dalej w świat, tym bardziej to wrażenie nas przytłacza. Ziemia jako pole walki androidów i maszyn jest po prostu nieprzyjemna. I choć bywa piękna, to na pewno nie jest to piękno bajkowe i kreskówkowe. Jest industrialne i wyobcowane. Mnie osobiście bardzo to odpowiada i świetnie pasuje do historii, jaką próbują opowiedzieć nam twórcy. Ta produkcja aż kipi stylem i klimatem.

Wypada też poświęcić dwa słowa muzyce. Tu też mamy mały majstersztyk. Tematy muzyczne są



❖ Androidy rządzą, androidy radzą, androidy nigdy nas nie zdradzą!

❖ Nasz współtowarzysz ma efektowne wejście i dostarcza sporo wsparcia. Jest to pomoc iście raketowa!

zróżnicowane i doskonale dopasowane do scen, w których się pojawiają. Zapadają w pamięć i jeszcze bardziej podkreślają narrację. Świetna robota!

Czy NieR ma wady? Pewnie jakieś są, ale szczerze powiedziawszy, nieszczególnie je zauważyłem. Jediną rzeczą, która czasem działała mi na nerwy, była praca kamery utrudniająca walkę czy poruszanie się w danej lokacji. Ale poza tym - nic. NieR: Automata to tytuł rewelacyjny. Jeśli ktoś jest fanem głębokich, wzruszających historii i do tego całkiem niezłej slasherowej mechaniki, to musi w nowego NieR zagrać. Nie ma dyskusji. Od dawna już fabuła gry aż tak bardzo mnie nie poruszyła. Poznanie losów 2B i 9S naprawdę jest warte godzin spędzonych przed konsolą czy komputerem. Polecam, polecam, polecam! ■





✚ Nie dajcie się zwieść pozorom normalności. To wariacki świat zamieszany przez wariatów.

i nigdy nie wiadomo, co się tu napotka. W porównaniu z nim dziwny świat Sunless Sea jest całkiem uporządkowany. House of Many Doors jest nie tylko grą skrajnie dziwną, ale też świetnie napisaną. Na każdym kroku napotykamy nowe linie fabularne – wszystkie są długie, dopracowane, zawile i nieprzewidywalne. Do tego, inaczej niż w Sunless Sea, od razu zaczynamy z pełnym zestawem oficerów, z których każdy ma swoją opowieść do odkrycia.

Grę niesie właśnie fabuła i jej rozległość, a nie mechanika, przeważnie słabsza niż w Sunless Sea. Podróże z miejsca na miejsce są monotonne i często pozbawione napięcia, bo pieniądze zdobyć nie trudno, równie łatwo unika się walk z przeciwnikami. System walki jest w zamierzeniach dużo ciekawszy niż w Sunless Sea – to wariacja na temat świetnego FTL, gdzie zarządzamy nie tylko uzbrojeniem, ale i wszystkimi członkami załogi. Niestety, realizacja tego pomysłu nie jest już najlepsza – chociaż abordaż bywają emocjonujące (zwłaszcza jeśli się wcześniej doprowadzi wrogą załogę do załamania nerwowego), łupy zwykle nie starczą na pokrycie kosztów naprawy naszego pociągu.

House of Many Doors to projekt zrobiony przez małeńki zespół. Trochę w nim wad, sporo niedoskonałości. Ale jeszcze więcej autentycznej miłości twórców do tego, co zrobili – tak silnej, że udziela się też graczy. Z całego serca polecam miłośnikom gier niebanalnych. ✚

House of Many Doors

PC MAC

PRODUCENT Pixel Trickery Wersja PL: nie

✚ Paweł Schreiber

Na pierwszy rzut oka House of Many Doors to po prostu klon Sunless Sea, przygotowany zresztą na tym samym silniku. Dziwny świat przedstawiony w strzępkach stylowej prozy, wszechobecna ciemność, popadająca z czasem w szaleństwo załoga albo koszarne wspomnienia jako surowiec, na który można znaleźć kupca... Chociaż HoMD nie rozgrywa się w uniwersum Fallen London i zamiast pływać statkiem po morzu, jeździmy po jaskiniach insektoidalnym pociągiem, podobieństwa są ewidentne. A więc cień oryginału? Powtórka z rozrywki? Przez chwilę tak myślałem, ale szybko mi przeszło.

Najpierw trafiłem do miasteczka wybudowanego na gnijących zwłokach umarłego boga. Boskie truchło niemiłosiernie śmierdzi, ale przedsiębiorczy miejscowi przychodzą ze stoikami i zbierają do nich trupy wyziewy. Potem je sprzedają albo sami się nimi narkotyzują. Chwilę później zwiadałem słynne Miasto Aniołów, w którym nad każdym krokiem mieszkańców czuwają ogromne, wiszące w powietrzu postacie. Kiedy próbowałem spytać

napotkaną kobietę o jakieś lokalne nowiny, obejrzała się z lękiem, zobaczyła obniżającego lot anioła i szybko się pożegnała. Byłem w Mieście Masek i Mieście Noży. Przyjąłem do załogi artystkę zastępującą kolejne części ciała bezużytecznymi protezami ze śmieci. Widziałem latające w powietrzu świetliste kule szalonych lekarzy, szukających ludzi, którzy zatracili zdolność zapadania w sen. Od czasu do czasu śnią mi się pokaleczeni, ale wciąż złośliwi bogowie, którzy czegoś ode mnie chcą, ale nie mówią, czego. Dom Wielu Drzwi to przestrzeń, do której trafiają przypadkowe odłamki innych wymiarów

Miasta



Gra ewidentnie została zainspirowana cudowną książką Italo Calvino „Niewidzialne miasta” – poetyckim katalogiem miast dziwnych, nieistniejących i zupełnie niemożliwych, o których Marco Polo opowiada coraz bardziej zaciekawionemu chanowi Kubilajowi. Mało jest książek, które lepiej poszerzają granice wyobraźni.



✚ Nic tak dobrze nie robi na zdrowie psychiczne jak przytulenie nosorożca.



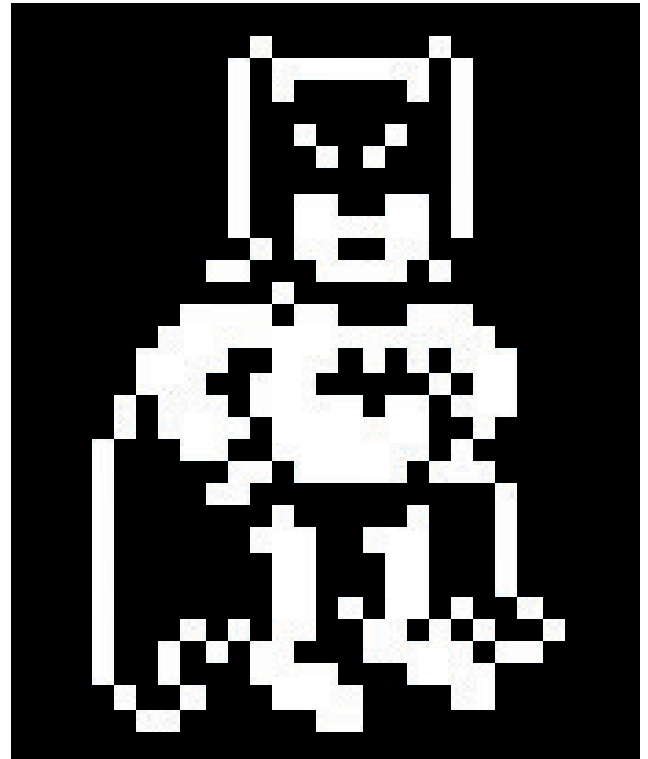
64 Najlepsza gra na świecie to pierwsza część Legend of Kyrandia, choć druga była praktycznie równie dobra. Westwood Studios przebił tymi tytułami zmęczone serie Sierra?



78 Wywiad z Markiem LeBlankiem, czołowym autorem Looking Glass Studios, o czasach, w których powstawały Ultima Underworld czy System Shock.



82 To nie były nowatorskie gry w dobie Dune II, a jednak Jagged Alliance od specjalistów z Sir-Tech urzekał nie tylko fanów strategii. Nie bez powodu powstało tyle gier spod tego znaku.



72 Batman z dawnych czasów, Batman nieśmiało badający możliwości gier wideo. Przypominamy pierwsze kroki Nietoperza na nowym terytorium.

HALL OF FAME

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

THE LEGEND OF Kyrandia

**Gry dały nam wiele baśniowych krain,
do których nieustannie chcielibyśmy
powracać. Jedną z nich na pewno jest
Kyrandia.**

NAJLEPSZA
GRA
NA ŚWIECIE

■ Bazyl

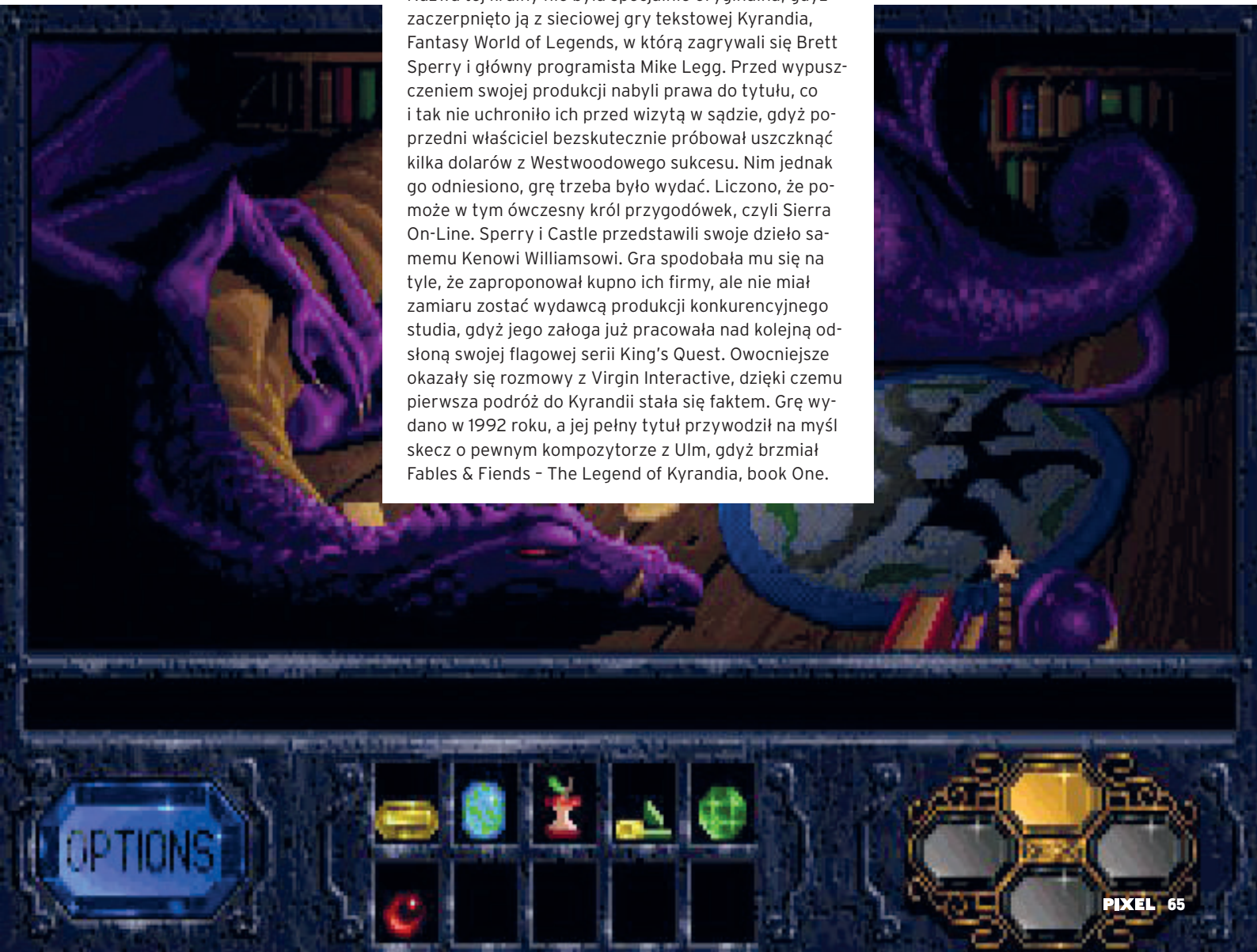
W zaświatach, gdzie studia deweloperskie trafiają po zamknięciu, na pewno istnieje specjalne miejsce dla Westwoodu. Na jego wirtualnym pogrzebie najrzewniej płakali fani strategii czasu rzeczywistego, lecz powody do smutku mieli miłośnicy niemal wszystkich gatunków. Firma założona przez Bretta Sperry'ego i Louisa Castle'a lubiła zapuszczać się na różne terytoria i w swoim portfolio prócz gier RTS, które ukształtowała za sprawą Dune II, miała też świetne platformówki, RPG, strzelanki czy przygodówki. Wśród tych ostatnich brylowały trzy gry osadzone w baśniowej i nieco zwariowanej Kyrandii.

Księga wyjścia

Nazwa tej krainy nie była specjalnie oryginalna, gdyż zaczerpnięto ją z sieciowej gry tekstowej Kyrandia, Fantasy World of Legends, w którą zagrywali się Brett Sperry i główny programista Mike Legg. Przed wypuszczeniem swojej produkcji nabyli prawa do tytułu, co i tak nie uchroniło ich przed wizytą w sądzie, gdyż poprzedni właściciel bezskutecznie próbował uszczknąć kilka dolarów z Westwoodowego sukcesu. Nim jednak go odniesiono, grę trzeba było wydać. Liczono, że pomoże w tym ówczesny król przygodówek, czyli Sierra On-Line. Sperry i Castle przedstawili swoje dzieło samemu Kenowi Williamsowi. Gra spodobała mu się na tyle, że zaproponował kupno ich firmy, ale nie miał zamiaru zostać wydawcą produkcji konkurencyjnego studia, gdyż jego załoga już pracowała nad kolejną odsłoną swojej flagowej serii King's Quest. Owocniejsze okazały się rozmowy z Virgin Interactive, dzięki czemu pierwsza podróż do Kyrandii stała się faktem. Grę wydano w 1992 roku, a jej pełny tytuł przywodził na myśl skecz o pewnym kompozytorze z Ulm, gdyż brzmiał Fables & Fiends - The Legend of Kyrandia, book One.



♥ Smoczyca Brandywine pojawia się we wszystkich częściach serii.





✚ Niektóre zagadki trzeba było rozwiązywać metodą prób i błędów.

pewne pretensje, gdyż poszli na łatwiznę, sprawiając, że bohaterowie po rozwiązaniu związanych z nimi zadań rozplywali się w powietrzu, a ich udział w historii dobiegał końca, nim zdążyło się ich lepiej poznać.

Na szczęście gracze przeważnie nie mieli czasu zaprzętać sobie tym głowy, gdyż byli zajęci łamaniem jej sobie nad kolejnymi zagadkami. Te pod względem skomplikowania były bardzo zróżnicowane. Trafiały się zadania całkowicie intuicyjne, puzzle wymagające wytężonej pracy szarych komórek czy wybitnej spostrzegawczości oraz misje, do których przebrnięcia niezbędne było niesamowite samozaparcie, czasem poparte sporą dawką szczęścia lub bardzo abstrakcyjnego myślenia. Niektórzy recenzenci nawet uprzedzali, że osoby szukające relaksującej i przyjemnej rozrywki powinny omijać Kyrandię szerokim łukiem, a inni część tekstu poświęcali na przedstawienie podpowiedzi lub nawet dokładnej solucji pozwalającej dobrać do szczęśliwego zakończenia. Nieocenione okazywały się też mapy, które drukowano w pismach lub można było sporządzić samemu, o ile ktoś dostatecznie szybko zorientował się, że sposób przechodzenia między lokacjami nakazuje zaprzyjaźnić się z długopisem i kartką. Taka taktyka okazywała się zbawienna, szczególnie gdy docierało się do jaskini, czyli etapu, który do dziś śni się graczom po nocach. Był to labirynt, gdzie nie tylko łatwo było się zgubić, ale też wejście do nieodpowiedniego pomieszczenia oznaczało śmierć. Zresztą w całej Kyrandii było sporo pułapek, które czyhały, by wysłać Brandona w cyfrowe zaświaty, a gracza do ostatniego save'a.

Na przeciwnym biegunie niż poziom trudności znajdowało się sterowanie, dla którego inspiracją



ukryto w miejscu, gdzie żaden szanujący się facet nigdy nie zajrzy, a więc w instrukcji. Jeśli ktoś jednak zaryzykował jej przejrzenie, to mógł odkryć, że dla krainy wymyślono dużo obszerniejszą mitologię, opisując jej historię, krwawą wojnę z sąsiadami i żmudną odbudowę wyniszczonych konfliktami ziem. Przybliżono też losy rodziny królewskiej, dzięki czemu gracze od razu wiedzieli, kim jest Brandon. Pozostali pod koniec podróży drapali się z niedowierzaniem po głowie, odkrywając, że przybyły z lasu fajtlapa to prawowity następca tronu.

Brandon wpisywał się bowiem w długą i bogatą historię ciemnowatych bohaterów przygodówek, którzy mieli dokonać wielkich rzeczy. Niestety, na tle Guybrusha z The Secret of Monkey Island prezentował się raczej blado. Na szczęście brakujący koloryt zapewniał pozostali mieszkańcy Kyrandii jak przywodzący na myśl Jokera Malcolm, niezbyt rozgarnięty czarodziej Darm, towarzysząca mu smoczyca Brandywine, mistyczki Zanthia i Brynn oraz reszta postaci sprawiających, że kraina żyła i była czymś więcej niż zbiorem lokacji, w których trzeba coś znaleźć, włączyć lub czegoś na czymś użyć. Można jednak mieć do twórców

✚ Złowieszczy Malcolm był zdecydowanie bardziej interesujący od głównego bohatera. Oto ich pierwsze spotkanie w grocie, której Brandon nie mógł sforsować.


Księga Brandona

Gracz przybywał do Kyrandii w czasie, gdy nie działało tam dobrze. Oto ze swego więzienia uciekł zabójca sprawującego władzę króla i jego żony, błazen Malcolm. Trefniś dysponował olbrzymią magią i jeszcze większą żądzą zemścić się na królewskich mistykach, których czar pętał go przez 18 lat. Pierwszą ofiarą jego wendetty został przywódca czarodziejów Kallak, zamieniony przez błazna w kamień. Chwilę po tym wydarzeniu na spetryfikowanego maga trafił jego wnuk – główny bohater gry, czyli Brandon. Na tym dla większości graczy kończył się podkład fabularny. Trudno się dziwić, gdyż resztę

były produkcje na NES wymagające tylko strzałek i dwóch klawiszy. Interfejs uproszczono więc do minimum. Gdyby do terminu „point and click” dodać „a czasami przeciągnij”, to mieliśmy cały wachlarz potrzebnych do zabawy czynności. I tu jednak czyhała pewna pułapka. Otóż ekwipunek Brandona ograniczono do 10 przedmiotów, a po krainie porzucano sporo niepotrzebnego szmelcu. Dzięki temu można było napchać sobie inwentarz śmieciami, porzucając po drodze coś, co finalnie miało być niezbędne.

Także szczegółowość odwzorowania świata sprawiała, że czasami nie wiedziało się, co jest istotnym dla fabuły szczegółem, a co tylko misternie wykonanym ozdobnikiem. Trudno jednak uznać to za minus, gdyż piękna grafika budowała świetny, bajkowy klimat, potęgowany jeszcze przez znakomitą muzykę autorstwa Franka Klepackiego. Wszystko to sprawiło, że zdecydowana większość graczy chciała wybrać się do Kyrandii, nawet za cenę kilku siwych włosów nabytych podczas mocowania się z zagadkami.

Już na początku istnienia Westwood mógł trafić pod skrzydła Sierry. Ciekawe, jak wówczas potoczyłyby się losy obu firm?

 Niezwykle szczegółowa grafika stała się znakiem rozpoznawczym serii.



OPTIONS





■ Nieodłącznym atrybutem Zanthii był kociołek, w którym warzyło się mikstury.

dominium, które nagle zaczęło po kawałeczku znikać. Zadowolili się więc rolą narratora, a misję zdobycia kamienia kotwicznego, który miał powstrzymać krainę przed całkowitą anihilacją, powierzono Zanthii. Na drugoplanową postać z pierwszej gry buty głównej bohaterki pasowały jak ulał. Pomogło w tym zaaplikowanie jeszcze większej dawki humoru, dzięki czemu Zanthia co chwilę miała coś interesującego do powiedzenia, a pozostawiona sama sobie wygłaszała monologi, w których nie szczędziła złośliwych uwag pod adresem pozostałych mieszkańców Kyrandii (szczególnie często obrywało się Brynn). Warto też było używać „wszystkiego na wszystkim”, gdyż czasem wywoływało to efekty, które były nieistotne dla fabuły, ale za to dawały furę radości. Można było na przykład sprawić, że bohaterka wygłaszała pozdrowienia od twórców. Co ciekawe, uwzględniono w nich Patricka Stewarta i... błazna Malcolma.

Druga część cyklu rozbudowywała też zwiariowane uniwersum, każąc bohaterce wybrać się poza granice Kyrandii. W czasie podróży Zanthia natykała się na postacie, które mogłyby narodzić się w skeczach Monty Pythona. Był choćby otyły wróżek, recytujący poezję piraci czy ośmiornica-hazardzista. Zagadki znów stały na wysokim poziomie, często wymagając bardzo abstrakcyjnego myślenia. Dotyczyło to choćby mikstur, które Zanthia jako spec od alchemii musiała warzyć. Zdobycie potrzebnego przepisu stanowiło zaledwie połowę wyzwania, gdyż trzeba było jeszcze dociec, czym są podane składniki. Co ciekawe, w kilku miejscach dano graczom możliwość rozwiązania problemów na różne sposoby i na przykład łyż gada można było zdobyć, zmuszając krokodyla do płaczu przy pomocy cebuli albo

Księga Zanthii

Sukces sprawił, że już w 1993 roku można było wrócić do Kyrandii i to nawet na dwa różne sposoby. Po pierwsze, wydano reedycję pierwszej części, którą tym razem umieszczono na płycie CD i wzbogacono o głosy bohaterów. Na przykład w Brandona wcielił się świeży (wówczas) nabytek Westwoodu - Joe Kucan, czyli facet, którego później gracze mieli poznać jako przebiegłego Kane'a z serii Command & Conquer. Po drugie, ukazał się sequel noszący podtytuł Hand of Fate. Kiedy przeglądałem stare recenzje, żeby przygotować ten tekst, ze zdziwieniem odkryłem, że zazwyczaj stawiano znak równości między „jedyką” i kontynuacją. Trudno mi się z tym zgodzić, gdyż nie mam wątpliwości, że pierwszą wyprawą do Kyrandii studio Westwood wysoko zawiesiło poprzeczkę, ale za sprawą kontynuacji przeskoczyło ją ze sporym zapasem.

Przede wszystkim rozprawiono się z największą bolączką „jedynek”, czyli nudnawym protagoni- stą. Okazało się, że Brandon został królem Kyrandii i jako władca najwyraźniej miał ważniejsze rzeczy do roboty niż ratowanie swojego



■ W introdukcji do Hand of Fate spotyka się niemal wszystkich bohaterów pierwszej części.

■ Zanthia podczas gry wielokrotnie zmieniała garderobę, co stanowiło novum w przygodówkach. Ach, te czarodziejki...





Jacek Zadrag po przetłumaczeniu Hand of Fate pracował w IPS CG, gdzie był specjalistą do spraw lokalizacji oprogramowania.

Para pozwalała otworzyć listy, które nawiązywały do poprzedniej gry czy Indiany Jonesa.

łaskocząc go ptasim piórkem. Zdarzały się nawet czynności, które dawało się w ogóle pominąć. Może to drobiazgi, ale były pewnym novum w świecie przygódówek, gdzie wolę autorów trzeba było realizować od A do Z bez szans pominięcia D lub przestawienia kolejności F i G.

Hand of Fate trafiło w gusta graczy, ale do ich portfeli już mniej, gdyż początkowa sprzedaż była o połowę niższa niż w przypadku perypetii Brandona. Producent serii Rick Gush winy upatrywał po stronie wydawcy, który nie zadbał o odpowiednią promocję. W jednym z wywiadów stwierdził nawet, że szefowa marketingu Virgin zachowywała się jak sabotażystka. Jako przykłady podawał reklamy, w których nie padał tytuł gry czy pudełko wersji amerykańskiej ozdobione czymś, co wyglądało jak grzyb atomowy. „Nie wiem, co wybuchy nuklearne mają wspólnego ze średniowieczną komedią, ale ona nie chciała nawet o tym dyskutować i mówiła rzeczy w stylu: «Jestem wiceprezesem i nie muszę rozmawiać z producentami!»” – żalili się Gush.

Brandon przy całym kolorycie pierwszej Kyrandii był jednak najmniej barwny i błyskotliwy. Zanthia w roli głównej bohaterki okazała się strzałem w dziesiątkę.

Wskaźniki sprzedaży na szczęście poprawiły się, gdy do sklepów trafiły reedycje. Z kolei w Polsce rzesze fanów Zanthii urosły w siłę, gdyż w 1994 roku wypuszczono wersję, która wielu graczom pozwoliła przeskoczyć barierę językową stojącą między nimi a ratowaniem Kyrandii. Był to jeden z pierwszych przypadków spolszczenia zachodnich gier, a historia jego powstania idealnie oddaje cyfrowe realia połowy lat dziewięćdziesiątych. Jak łatwo się domyślić, nikt z Westwoodu ani Virgin nie obudził się nagle z głębokim przeświadczeniem, że przetłumaczenie Hand of Fate na polski znacząco podniesie sumę dobra i piękna we wszechświecie. Kluczową rolę odegrał przypadek i grupa studentów chcących napisać



własną przygodówkę wzorowaną na serii o Kyrandii. Tłumaczenie drugiej części cyklu miało pokazać ich programistyczny kunszt i pomóc znaleźć wydawcę programu. Przełożeniem Hand of Fate zajęli się Paweł Cybulski, Marcin Kretowicz i Jacek Zadrąg. Polskie lokalizacje wówczas niemal nie istniały, więc wyżyli na nieznanym wodzie. „Nie mieliśmy żadnego wsparcia od producenta. Część zadań przypominała pracę deweloperską, bo na przykład nie przewidziano miejsca na polskie znaki w bitmapie fontu. Sporo było też zabawy z dobraniem właściwego tłumaczenia, aby oddać oryginalny

humorystyczny wydźwięk przekazu” - wspomina Jacek Zadrąg. Zdradza też kulisy pracy: „Listy dialogowe wyciągaliśmy bezpośrednio z plików binarnych i trzeba było domyślać się, kto co mówi i kiedy. Napisałem narzędzie, które przetwarzało te listy do normalnych plików tekstowych. Tłumaczyliśmy je, przy czym należało pamiętać, aby napisy nie były zbyt długie w stosunku do oryginałów”. Z racji partyzanckich warunków i braku budżetu nie było szans na wynajęcie profesjonalnego lektora, więc we wprowadzeniu głosu Brandonowi musiał użyć właśnie Jacek Zadrąg.

Happy End?



Zakończenie trzeciej części stawiało wszystko na głowie. Okazywało się, że Malcolm ma syna, jest prawowitym następcą tronu i nikt jakoś nie pamiętał, że chwilę wcześniej zamieniał ludzi w glazy i próbował zniszczyć Kyrandię.

Prace trwały około półtora miesiąca, a po ich zakończeniu poszukiwano możliwości legalnego wydania „Ręki Przeznaczenia”. Na szczęście pomysł podchwyciło IPS Computer Group i efekt pracy trzech studentów trafił do sklepów. Ich pierwotna gra nigdy się nie ukazała, ale nauka nie poszła na marne. „Przy okazji dowiedziałem się wiele na temat mechanizmu działania gier i utworzyłem narzędzia do modyfikowania plików” - wspomina Zadrąg i dodaje, że do dziś nie wie, czy jemu i kolegom udało się wyłapać wszystkie błędy w tłumaczeniu.

🎮 Jak widać, odejście od ręcznie rysowanych scenarii nie wyszło grze na dobre.

Księga Malcolma

Rok 1994 dla fanów sagi był ważny także dlatego, że ukazała się jej trzecia część - Malcolm's Revenge. Gdybyście chcieli opisać ją jednym przymiotnikiem, to brzmiałaby ona „nierówna”. Obcowanie z trzecią



Sesame seeds placed.



70 PIXEL



086



NICE



Bluff

wizytą w Kyrandii to bowiem sinusoida i ciągle mieszanie się zachwytu nad jednymi elementami z rozczarowaniem innymi. Na pewno plusem jest wybór protagonisty, którym tym razem został szwarczarakter z „jedynki”, Malcolm. Jego powrót zapowiedziano już w outro Hand of Fate, ale chyba mało kto podejrzewał, że Kyrandię będzie można przemierzać w jego skórze. Zamiast w fajtłapowatego księcia czy sympatyczną czarodziejkę wcielano się więc w antybohatera - sarkastycznego miłośnika wysadzania wiewiórek oskarżonego o liczne bezeceństwa z królobójstwem na czele. Jak miała pokazać fabuła, ten ostatni zarzut był mocno dyskusyjny. Nim jednak udało się to ustalić, trzeba było zwiedzić krainę i rozwiązać dziesiątki zagadek.

Już w poprzedniej odsłonie dano graczom niewielką dowolność, ale tym razem poszerzono ten element do rozmiarów w przygodówkach niemal nieznanymi. Na przykład do wykonania pierwszego dużego zadania, czyli ucieczki z Kyrandii, prowadziło sześć różnych ścieżek. Malcolmowi można było też zmieniać nastawienie i kazać mu zachowywać się normalnie, być wyjątkowo miłym lub kłamać jak z nut. Wybór odpowiedniej taktyki pozwalał uzyskać istotne wskazówki lub odblokować nowe możliwości. Dziwić może, że zdarzali się

recenzenci, którym pozostawienie graczom sporej swobody się nie podobało. Z perspektywy czasu trzeba jednak przyznać, że była to decyzja odważna i dobra, gdyż pozwalała wracać do gry i przechodzić ją na różne sposoby, co w przypadku przygodówek nawet dziś nieczęsto się zdarza. Niestety, w kolejnych etapach odnosiło się wrażenie, że Westwood miał za mało czasu, gdyż po świetnym początku przygody następowały chwile słabsze, które wymagały ciągłego powtarzania tych samych czynności lub błąkania się po dżungli, która była tylko niewiele mniej irytująca niż perypetie Brandona w jaskini. W spore osłupienie wprawiało też outro, dzięki któremu gracznie uświadamiali sobie, że autorów poniosła fantazja, za to zawiodła pamięć.

Śmiałą decyzję podjęto także w przypadku grafiki, gdyż śliczne, ręcznie rysowane tła zastąpiono prerenderowanymi. Ta rozszada nie spodobała się chyba nikomu, gdyż nie dość, że odebrała Kyrandii część jej baśniowości, to Malcolm's Revenge już w momencie premiery nie wyglądała lepiej niż poprzedniczki, a próbę czasu zniosła zdecydowanie gorzej. Dla odmiany Frank Klepaczki odwalił kawał dobrej roboty i muzyka w trzeciej części była zróżnicowana i świetnie dopasowana do głównego bohatera i odwiedzanych przez niego miejsc.

✦ Zbyt częste korzystanie z teleportów zamieniło Malcolma w Jeffa Goldbluma z „Muchy”.


Tytuły



Westwood mocno zagmatwał sprawę z tytułami gier o Kyrandii. „Dwójka” w zależności od wydania nazywała się „Fables & Friends. Hand of Fate”, „Fables & Fiends. The Legend of Kyrandia. Book Two” lub „Kyrandia II: The Hand of Fate”. Więcej tytułów miała chyba tylko Katarzyna Wielka. Podobnie wyglądała sytuacja z trzecią częścią, która w Polsce funkcjonowała jako „Legend of Kyrandia 3” lub po prostu „Kyrandia 3”.

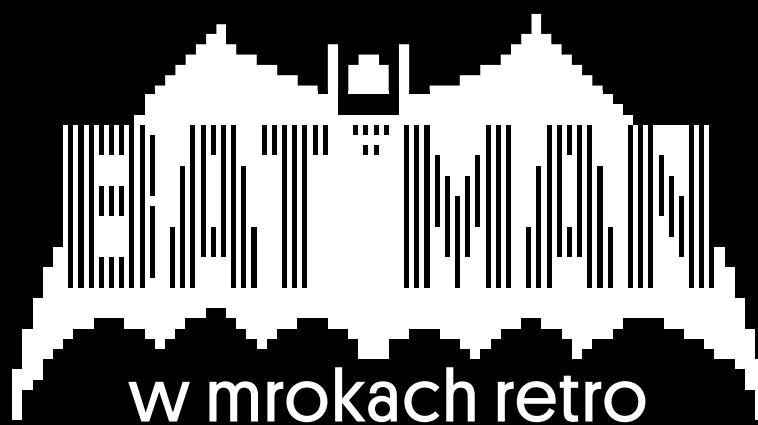
✦ Tę krwawą scenę poprzedzał ekran, na którym trzeba było potwierdzić, że ma się 37 lat i pisemną zgodę rodziców.

Nierówność pozycji sprawiała, że przygody błazna dla jednych recenzentów były najlepszą częścią trylogii, a dla innych zdecydowanie odstawały od poprzedniczek. Gracze jednak docenili produkcję i na poziom sprzedaży nie narzekano, chociaż Malcolm, podobnie jak Zanthia, nie mógł pochwalić się szczególną reklamą. Nie prezentowano go nawet na żadnych targach, ponieważ Kyrandia wśród Westwoodowych priorytetów spadła na dalszą pozycję. Stało się tak za sprawą wydanej w 1995 roku pierwszej części Command & Conquer, która sprawiła, że wszystkie siły skupiono na przerabianiu tiberium na dolary.

Według Ricka Gusha ostatecznym końcem serii było przejście w 1998 roku Westwoodu przez Electronic Arts. Firma dla wielu będąca wcielaniem biznesowego szatana położyła na serii kreskę, a pięć lat później zamknęła studnio, które dało światu Kyrandię. Od tamtej pory nieśmiały próby wskrzeszenia podejmowali tylko wierni fani, ale niestety z ich starań niewiele wynikało. Szans na czwarte spotkanie z Zanthią, Malcolmem, Brandonem i pozostałymi mieszkańcami krainy na horyzoncie więc nie ma. Przynajmniej dzięki serwisowi GOG można wrócić do trzech klasyków i zdecydowanie warto to zrobić, gdyż Kyrandia jest piękna o każdej porze roku. 



Ex-Baths



w mrokach retro

■ Marcin Kiendra

Jako pierwsi superbohaterowie w świecie elektronicznej rozrywki pojawili się Superman oraz Spiderman na konsoli Atari 2600 [odpowiednio w 1978 i 1982 roku]. Batman kazał na siebie czekać nieco dłużej, ale jego debiut był niezwykle udany.

Cała historia wydania produkcji z Nietoperzem w roli głównej związana jest z przełomem, jaki dokonał się przy okazji premiery Knight Lore na ZX Spectrum w grudniu 1984 roku. Kiedy młody programista Jon Ritman (z którym wywiad zamieściliśmy w Pixelu #08) dostarczał do biura Oceanu w Manchesterze finalną wersję swojego znakomitego Match Day, akurat ktoś przyniósł do firmy kasetę ze świeżo wydaną grą od Ultimate. To, co zgromadzeni ujrżeli na ekranie, nie przypominało klasycznych dwuwymiarowych tytułów ukazujących się na „gumiaku”. Wszyscy byli absolutnie zafascynowani przygodami Sabremana i zdali sobie sprawę, że izometryczny świat stworzony przez braci Stamperów da początek całej fali nowych gier opartych na podobnych założeniach.

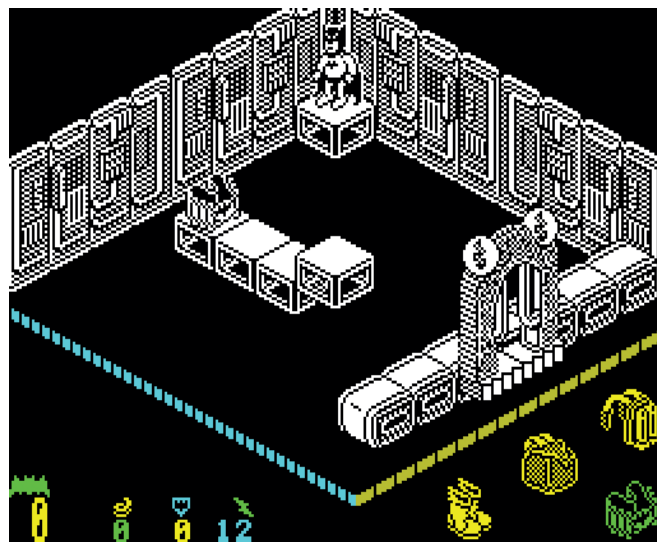
Knight Lore stało się obsesją Ritmana, który koniecznie chciał dowiedzieć się, jak technicznie udało się uzyskać takie efekty na prostym przecież komputerze ZX. Razem ze swoim kolegą po fachu Bernieem Drummondem mozolnie eksperymentował, rozgryzając temat, co zaowocowało stworzeniem dema technologicznego z animowaną postacią poruszającą się w pseudo trójwymiarowym otoczeniu. Drummond zaproponował, żeby bohaterem uczynić Batmana, jego ulubionego bohatera z komiksów i serialu pamiętającego jeszcze lata sześćdziesiąte. Akurat w brytyjskiej telewizji leciały jego powtórki, więc gra z taką postacią mogła się sprzedać. Panowie przedstawili pomysł szefom Oceanu i ci z miejsca dali mu zielone światło, a sami zajęli się pozyskaniem licencji od DC Comics. Gotowa produkcja ukazała się na ZX Spectrum w 1986 roku, od razu stając się rynkowym przebojem, przebijając stylem wykonania nawet samo Knight Lore. Nasz Nietoperz poruszał się w labiryncie jaskiń pod rezydencją Wayne’ów, poszukując części do Batcrafta, z pomocą którego miał uratować swojego kompana Robina. O ile sama zabawa była wciągająca, to po prawdzie było w niej mało Batmana w Batmanie. Pomimo iż główna postać przypominała Mrocznego Rycerza (zabawnych majtkach założonych na spodnie i z lekką nadwagą), to otoczenie i przeciwnicy wyglądali jak wyjęci z innej bajki. Tak samo okładka gry wzorowana na realistycznych komiksach z Batmanem z lat siedemdziesiątych sugerowała bardziej dojrzały klimat niż to, co działo się na ekranie. Ale i tak recenzenci oraz gracze pokochali tytuł, nad którym Jon Ritman poświęcił prawie rok pracy. Jak sam wspominał pod sam koniec kodowania, zostało mu w komputerze zaledwie 14 bajtów wolnej pamięci RAM, którą spożytkował na dodanie efektu tupania przez Batmana nogą, kiedy pozostawał dłuższy czas w bezruchu.



Gry z Batmanem ukazały się na wszystkich możliwych platformach. Oprócz jednej... Miłośnicy pewnego popularnego w Polsce komputera znowu mogli powiedzieć: „Na Atari nie było”.

✦ Batman zadebiutował na ekranach telewizorów w 1943 roku w serialu liczącym trzynaście odcinków, gdzie jako tajny agent tropił japońskiego złoczyńcę.

✦ Premierowy występ Mrocznego Rycerza i od razu wielki sukces. Izometryczna grafika, masa zabawy i to wszystko w niecałych 48 KB pamięci ZX Spectrum.





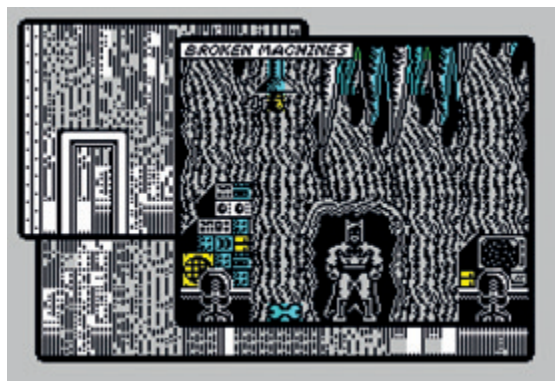
✦ Nietoperz na Game Boyu może i wygląda pociesznie, ale jego przeciwnikom na ekranie na pewno nie jest do śmiechu.

✦ Komiksowe kadry w The Caped Crusader budowały niepowtarzalny klimat. Zarówno Spectrum jak i Commodore dostały znakomite wersje.

POŚCIG PRZEZ GOTHAM

Skoro Ocean ponownie odtrąbił sukces, to niemal pewne było pojawienie się kolejnej części komputerowego Batmana. Mózgiem nowej produkcji, posiadającej premierę ustaloną na jesień 1989 roku, został Gary Bracey, który pozyskał licencję od Warner Bros na grę w oparciu o powstający właśnie film o Batmanie w reżyserii Tima Burtona. Ocean miał więc pełne ręce roboty, starając się stworzyć wybuchową mieszankę różnych typów rozgrywki zamkniętych w jednym tytule dostępnym na szeroką gamę komputerów. Ostatecznie Batman: The Movie otrzymał pięć etapów podzielonych między dwie sekcje platformowe, jedną logiczną i dwa etapy za sterami pojazdów Mrocznego Rycerza. Być może bieganie Batmanem po fabryce chemikaliów oraz katedrze z jednoczesnym rzucaniem Batrangiem do żołnierzy Jokera wydawało się oklepanym motywem znanym z innych gier, to fragment z jazdą Batmobilem dosłownie urywał głowę. Szarża ulicami Gotham z wciśniętym w podłogę pedałem gazu i płomieniami strzelającymi z potężnej rury wydechowej była niezapomnianym przeżyciem, szczególnie jeśli grało się na Amidze albo Atari ST. W przypadku 8-bitowych komputerów etapy „jeżdżone” ograniczono z oprawy pseudo-3D do klasycznego widoku z boku, co nie wywoływało już takich emocji. Za to wszystkie wersje miały niezwykle atrakcyjny motyw związany z wypuszczaniem z Batmobilem doczepianej do ulicznych latarni liny z hakiem, które miało pomóc w braniu ostrych zakrętów w ciasne alejki (scena znana z filmu). Sama produkcja gry odbywała się przy współpracy Oceanu i Warner Bros. Wytwórnia zapewniła dostęp do planu zdjęciowego w Pinewood Studios, dzięki czemu ekipa Gary’ego Braceya mogła dokładnie pooglądać scenografie i modele pojazdów.

Zadowolony ze sprzedaży Ocean dość szybko podjął decyzję o kontynuowaniu przygód Gacka na 8 bitach. Jako że Ritman pracował nad swoim nowym dzieckiem Head over Heels, to kolejnym Batmanem zajął się inny zespół ludzi, którzy zaproponowali odmienne podejście do tematu. Batman: The Caped Crusader z 1988 roku nabrał mocno komiksowej otoczki, co szczególnie było widać w sposobie przedstawienia akcji. Zamiast tradycyjnego przesuwania ekranu kolejne pomieszczenia pojawiały się w formie nakładanych na siebie kadrów, co dawało wrażenie czytania graficznej powieści. Dołóżmy do tego świetnie narysowane i animowane postacie oraz bogate w detale tła - łatwo sobie wyobrazić, że The Caped Crusader okazał się strzałem w dziesiątkę. W podzielonej na dwie opowieści fabule wreszcie pojawili się znani z komiksów arcyłotwie, którym Batman musiał oczywiście stawić czoła. W epizodzie A Fete Worse Than Death głównym przeciwnikiem był Joker, a w Bird in a Hand szyki Nietoperzowi mieszał Pingwin. Tym sposobem w ramach jednej gry otrzymaliśmy niejako dwie produkcje umieszczone na osobnych stronach taśmy lub dyskietki. Sama rozgrywka była mieszanką zręcznościówki połączonej ze zbieraniem przedmiotów i używaniem ich w konkretnych lokacjach. Nad całym procesem twórczym czuwali ludzie



z DC Comics, pilnując, czy założenia Oceanu są zgodne z kanonem Batmana. Zatwierdzeniu podlegały rysunki postaci (uszy bohatera musiały mieć odpowiednią ilość pikseli!) czy nazwy przedmiotów (wszystko z przedrostkiem „Bat-“). Zabronione też było pokazywanie nieuzasadnionej przemocy. Historia związana z The Caped Crusader miała też polski akcent. W specjalnym dodatku do Bajtka - „9 gier komputerowych” z 1989 roku - będącym de facto „zerowym” numerem Top Secretu, ukazała się recenzja epizodu z Pingwinem, razem z dużą mapą pokazującą rozmieszczenie poszukiwanych przedmiotów. Drugi epizod trafił już do premierowego wydania TS z dość osobliwym wstępem do recenzji gry: „Zły Jacek, syn Nichola w przebraniu Jokera znowu przeszkadza (...)”. Taki był urok ówczesnej prasy.

Bohaterowie



Mroczny Rycerz do-czekał się w sumie 29 tytułów, w których grał główną rolę. Pobił go Spider-Man z ponad 30 produkcjami na koncie. Na trzecim miejscu wśród superbohaterów znajdziemy Clarka Kenta, któremu poświęcono 14 gier – w tym jedną z najgorszych w historii, czyli Supermana na konsolę Nintendo 64.



To, co najważniejsze, czyli scenariusz, nie zostało udostępnione w całości, w związku z czym twórcy Batman: The Movie stworzyli tylko wspomniane pięć etapów w oparciu o pozyskane od producentów informacje. Gra okazała się gigantycznym sukcesem, zyskując miano najlepiej sprzedającego się tytułu na podstawie filmu w historii Oceanu. Powstał nawet specjalny zestaw z Amigą 500 nazwany „Batman Pack” z charakterystycznym logo Nietoperza na opakowaniu, sprzedawany w cenie 399 funtów. W jego skład wchodziła „przyjaciółka” z grą Batman: The Movie oraz kilkanaście innymi tytułami. Popularność tego bundle-packa była tak duża, że utrzymywała się na rynku przez ponad rok. Żaden inny Amigowy zestaw nie powtórzył już tego wyniku.

Po tym, jak Ocean znakomicie poradził sobie z Batmanem, japońskie studio Sunsoft także postanowiło podczepić się pod jeszcze ciepłą licencję. Wykupiło więc prawa do wydań konsolowych, co zaowocowało dwoma różnymi grami pod wspólnym, prostym tytułem Batman. Wersja na Mega Drive była niczym kalka dziesiątek innych tytułów, w których Batman biegł ciągle w prawo, wyplacając ciosy kolejnym przeciwnikom. Lokacje i kolejne wydarzenia nawiązywały do kinowego odpowiednika, co nie znaczy, że momentami dewelopera nie ponosiła spora fantazja, jak przy etapie z jazdą Batmobilem i strzelaniem

do czołgów oraz wozów opancerzonych. Zaskakująco dobrze wypadła za to produkcja na Game Boya. „Kieszonkowy” Nietoperz skakał po kolejnych platformach, likwidował napotkanych wrogów i okazjonalnie pilotował Batwinga, strącając z nieba nad Gotham wypełnione trującym gazem balony Jokera. Oprawa gry wydawała się mało poważna, przywołując na myśl wesołe Mario Land, gdzie Batman miał całe 16 pikseli wzrostu (włącznie z uszami) i komicznie dreptał nóżkami po ekranie. Tym samym zaginał gdzieś mroczny klimat, jakim taki tytuł powinien się charakteryzować. Pomijając grafikę, cała reszta trzymała wysoki poziom, dzięki czemu można było ograć kolejną solidną, opartą na licencji produkcję.

BATMAN POWRACA (WIELERAZY)

Kiedy w 1992 roku w kinach puszczano Batman Returns, wydawcy szykowali kolejne gry oparte na filmowej licencji, ale chyba nikt nie spodziewał się aż siedmiu tytułów i to tak bardzo się od siebie różniących, zarówno pod względem gatunkowym, jak i jakościowym. Jako pierwszy pojawił się Batman Returns, sprzedawany w zestawie z odświeżoną wersją przenośnej konsoli Atari Lynx. Schemat zabawy był prosty: biegliśmy w prawo ulicami Gotham, eliminując niezliczone ilości wrogów, aby na końcu rozprawić się z Pingwinem. Siłą gry była

❖ Słalom Batmobilem po ulicach Gotham. Dla Batman: the Movie warto było posiadać Amigę 500.

❖ Nietoperz w wersji „przenośnej” był pakowany do zestawów z konsolą Lynx 2, więc jest znany większości posiadaczy tego sprzętu.



❖ Batman Returns na PC starał się odnaleźć w gatunku gier przygodowych zdominowanym przez Sierra i LucasArts. Bezskutecznie.

Holy Batman 1



Serial „Batman” kręcony w latach sześćdziesiątych to już prawdziwy klasyk. Adam West w roli Mrocznego Rycerza gościł lotrów w majtkach założonych na spodnie i masce, dzięki której „absolutnie” nikt nie był w stanie rozpoznać jego prawdziwej tożsamości. W serialu pojawiły się też gadżety, Batmobil, laboratorium pod rezydencją Wayne’ów oraz cała plejada lotrów.

świetna oprawa z dużymi, kolorowymi sprajtami postaci, dzięki której Lynx mógł pokazać swoją technologiczną przewagę nad innymi handheldami. Szkoda, że tyle samo uwagi nie poświęcono na bardziej urozmaiconą rozgrywkę, na dodatek doprawioną wyśrubowanym poziomem trudności. Następne w kolejce ustawiło się Konami, które przygotowało swoją luźną adaptację filmu na NES i SNES. Pierwsze skrzypce grała oczywiście wersja na 16-bitową konsolę, która według wstępnych założeń gatunkowo miała nawiązywać do amigowego Batman: The Movie. Konami zrobiło kilka przymiarek do etapów platformowych, ale zespół projektowy wciąż nie był zadowolony z efektów, a ostateczny pomysł przyniosło

❏ Co robi Batman na konsoli Game Gear? Próbuje udawać dobrą grę, ale tak naprawdę to słabizna. Lepiej sięgnąć po Nietoperza na maszynach konkurencji.

samo życie. Programiści po pracy spędzali wspólnie czas w pobliskim salonie gier arcade, namiętnie wrzucając żetony do automatu z Final Fight. Uwielbienie do kultowej produkcji Capcomu rozpoczęło burzę mózgów, której efektem było pójście w podobnym kierunku. Japońskie studio słusznie postawiło na dynamiczną chodzoną bijatykę, w której Mroczny Rycerz używał nie tylko pięści i nóg, ale i efektywnie demolował otoczenie, rzucając oprychów w sklepowe wystawy oraz wszelakiej maści ławki i kosze na śmieci. Do pełni szczęścia brakowało tylko trybu na dwóch graczy. Starszy brat NES otrzymał technicznie uproszczony port tej gry i chociaż nie wyglądał on już tak zachwycająco, to w gronie 8-bitowych tytułów nadal trzymał wysoki poziom.

Konkurencja spod znaku Segi również zadbała o to, żeby Batman pojawił się na całej rodzinie jej konsol. Jednak forma Gacka w wydaniu na maszyny Master System i Game Gear była mizerna. Słaba i nieświeża oprawa oraz wiejąca z ekranu nuda skutecznie zabiły obydwie wersje, spychając je na margines omawianych adaptacji. Nieco lepiej,



❏ Szybkie tempo gry, eksplozje i setki zabitych wrogów. Batman do spółki z Robinem rządzą na Mega Drive.

❏ To, co tygrysy lubią najbardziej. Porządne chodzone mordobicie, długie etapy i tłumy przeciwników do obicia.

choć wciąż poniżej oczekiwań, prezentowała się odświeżona na Mega Drive. Klasyczny platformer może i wyglądał ładnie, ale znowu dał o sobie znać zbyt wysoki poziom trudności, wystawiający cierpliwość graczy na ciężką próbę.

W zupełnie inną stronę poszła edycja gry na pecety, stając się jedynym występem Batmana na polu przygodówek point and click. To był pierwszy tytuł, w którym Mroczny Rycerz pokazał swoją detektywistyczną naturę, szukając wskazówek pomagających mu zlokalizować kryjówkę Pingwina. Miejscem akcji było oczywiście Gotham, pokazane w niezwykłej nastrojowej, zimowej scenerii, stworzonej w oparciu o ręcznie rysowane grafiki tworzone przez zawodowych twórców komiksów. Batman Returns wydało Konami, tworząc w międzyczasie wersję na SNES, z której zapożyczono elementy bijatyki, uznając, że kilka dynamicznych momentów przysłuży się urozmaiceniu gry. Tymczasem szybkie klikanie myszą po niewygodnym interfejsie w celu

wyprowadzenia ciosów nie było chyba tym, czego oczekiwali fani przygodówek przyzwyczajeni do innego tempa rozgrywki.

Na szarym końcu znalazł się Batman Returns w wydaniu na Amigę. Gra tak zła, że wstydził się jej nawet sami autorzy. Pierwotnie tworzyło ją studio Rage, które z powodów organizacyjnych nie wyrobiło się w czasie i prace przekazano do Denton Designs, znanego z solidnych hitów epoki 8 bitów (między innymi The Great Escape). Całą produkcję trzeba było zaczynać praktycznie od zera, co przy gardłowym terminie i braku dobrej znajomości programowania Amigi skończyło się totalną rynkową kląpą. Wyszło z tego brzydkie i niedopracowane połączenie platformówki z bijatyką, której nikt nie chciał. Nawet nasi lokalni piraci.

WZLOTY I UPADKI

Kolejne spotkanie z Nietoperzem miało miejsce w 1994 roku i tym razem ograniczono się tylko do dwóch wersji dla zwaśnionych obywateli: Mega Drive i Super Nintendo. Adventures of Batman & Robin bazowało na Batman: The Animated Series, jednym z najlepszych seriali animowanych lat dziewięćdziesiątych, zahaczając o estetykę noir i bardziej mroczne podejście do tematu niż filmy pełnometrażowe. Obydwie konsole wybornie poradziły sobie z oddaniem ducha telewizyjnego pierwowzoru, zarówno w oprawie, jak i prezentowanej historii, do której wrzucono całą plejadę lotrów. Mr. Freeze, Two-face, Harley Quinn czy Riddler pojawiali się w grze jako bossowie, dołączając do „wyeksploatowanego” Jokera czy Pingwina. W przypadku Mega Drive gra należała do gatunku Run'n'Gun, w którym cała akcja skupiała się na strzelaniu Batrangiem do przeciwników i skakaniu po platformach. Tempo zabawy wymagało nad wyraz sprawnego operowania padem, sceneria zmieniała się jak w kalejdoskopie,





✚ Przygody Batmana na Super Nintendo wyglądały niesamowicie, pchając 16-bitowy sprzęt na granice możliwości.



✚ Oto jak zepsuć dobrą licencję i stworzyć niegrwalnego crapa. Gotham City Racer to tytuł, o którym wolimy zapomnieć.

a dodatkowe wrażenia potęgował tryb dla dwóch graczy, więc przed ekranem siedziało się z wyiekami na twarzy. Wydanie na SNES było bardziej stonowane i akcja nie pędziła już na złamanie karku. Choć wycięto możliwość gry w kooperacji, to na osłodę graficznie było dużo lepiej niż u 16-bitowego rywala. Skąpane w mroku Gotham wyglądało obłędnie z niepokojącą scenografią w stylu art-deco i postaciami jak żywo wyciągniętymi z serialu animowanego. Adventures of Batman & Robin to zdecydowanie czołówka gier z tego uniwersum.

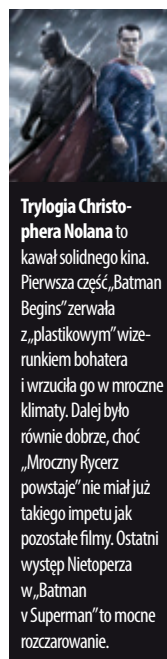
Po tak znakomitym występie Nietoperz zaliczył w 1995 roku kolejny poważny upadek w związku z premierą konsolowego Batman Forever, które nawiązywało fabularnie do filmu pod tym samym tytułem. Cały proces tworzenia gry przez Probe Software przebiegał na wariackich papierach i w atmosferze ciągłych niekontrolowanych zmian ze strony wydawcy (w tej roli Acclaim). Pierwszy pomysł, nad którym pracowano dość długo, zakładał stworzenie platformówki z ręcznie rysowaną grafiką. Nagle jednak w cały proces wmieszali się marketingowcy, upierając się, że tytuł wydawany w połowie lat dziewięćdziesiątych wymaga digitalizowanej oprawy, tak jak we flagowej produkcji Acclaim, czyli Mortal Kombat. Ponadto Probe musiało wprowadzić elementy chodzonej bijatyki, co kompletnie wyrzuciło bazowe założenia. W rezultacie powstał potworek ze skopaną mechaniką i paskudnie rozpikselowaną oprawą, co i tak wypadło błędnie w porównaniu z koszmarnym sterowaniem.



Wykonywanie niektórych prostych ruchów postaci, jak użycie linki do wspinania, urastało do rangi niewykonalnych czynności. Wszystko za sprawą kombinacji przycisków przypominających wprowadzanie skomplikowanych ciosów specjalnych. Acclaim, mając świadomość wypuszczenia sporego bubla, postanowił szybko naprawić swój błąd. Na początku 1996 roku wydawca pokazał światu Batman Forever: The Arcade Game. Przeznaczony do salonów z automatami tytuł był wreszcie tym, na co czekali fani: pełną fajerwerków chodzoną bijatyką z fantastycznym trybem kooperacji dla dwóch graczy. Acclaim mierzył wysoko, chcąc wykorzystać nowy model płyty głównej Segi (nazwanej Titan) i oprzeć grę na pełnym 3D. Niestety, testy nie były zadowalające, ponieważ nie udawało się zachować płynności rozgrywki przy umieszczeniu wielu postaci na ekranie, co miało przecież stanowić esencję dobrej bijatyki. Dlatego ponownie postawiono na digitalizowane postacie i scenografię w klasycznym 2D, tym razem przygotowując te elementy bardzo solidnie.

✚ Ostatni występ w klasycznym ujęciu 2D. Batman Forever - wielce grywalne mordobicie w wydaniu na automaty.

Kino



Trylogia Christophera Nolana to kawał solidnego kina. Pierwsza część „Batman Begins” zerwała z „plastikowym” wizerunkiem bohatera i wrzuciła go w mroczne klimaty. Dalej było równie dobrze, choć „Mroczny Rycerz powstaje” nie miał już takiego impetu jak pozostałe filmy. Ostatni występ Nietoperza w „Batman v Superman” to mocne rozczarowanie.

Zatrudniono do tego kilku zawodników różnych sztuk walki, którzy markując ciosy przed kamerą, wcielili się w rolę przeciwników Batmana i Robina. Akcja toczyła się w iście ekspresowym tempie, hordy bandziorów zalewały ekran z lewej i prawej strony, a kolejne celne uderzenia łączyły się w widowiskowe combosy. Po dużym sukcesie, jaki Batman Forever odniósł w salonach arcade, przeniesiono go na platformy domowe: PlayStation i Segę Saturn, ale o dziwo obydwie przeszły bez większego echa. Ta gra zamykała też pewną epokę, którą dziś możemy określić jako retro. Batman był obecny na każdej liczącej się platformie, zaliczając zarówno szczyty list przebojów, jak i wpadając do worka z crapami na licencji.

Po roku 2000 Mroczny Rycerz wkroczył w erę 3D, chociaż jego początki w świecie wielokątów były wręcz katastrofalne. Wydane na PSX Batman Beyond i Gotham City Racer były absolutnymi gniotami zrównanymi z ziemią zarówno przez graczy, jak i recenzentów. Dalej Nietoperzowi szło równie słabo za sprawą przeciętnych gier Batman Vengeance oraz Batman: Rise of Sin Tzu (obu wydanych w 2003 roku). Ostatnia dekada to już na szczęście powrót do znakomitej formy. Najpierw Traveller's Tales zaproponowało luźne podejście do tematu w świecie z klocków Lego, a od 2009 roku dzięki Rocksteady Studios możemy rozsmakowywać się w serii Arkham. Aktualnie Batman ma się w świecie gier wideo bardzo dobrze i pozostaje nam liczyć na kolejne równie udane wprawy w mroczne zaułki Gotham. 🟩



**PIXEL
WYWIAD**

Światy, nie gry

Z **Markiem LeBlankiem** o jego karierze w Looking Glass Studios rozmawia Paweł Schreiber.

P Skąd wzięła się Twoja ksywka - Mahk?

Nazywali mnie tak w college'u, a wtedy na „Saturday Night Live” pojawiali się skecze z Hansem i Franzem, dwoma facetami przypominającymi Arnolda Schwarzeneggera. Znajomi mówili do mnie: „Maahk, fykła-dasz jak panienka, musisz pakowacz, naabhacz masy!” i tak dalej. Po jakimś czasie zrezygnowałem z tej ksywki, ale teraz do niej wróciłem, bo pracuję dla Riot Games. Jeden z założycieli firmy nazywa się Marc Merrill, więc kiedy podpisuje się „Marc”, wszyscy myślą, że chodzi o niego, a jako „Mahk” się odróżniam.

P Jak zacząłeś pracę w Blue Sky/Looking Glass? Kiedyś określiliś ich politykę rekrutacyjną jako „łańcuch nepotyzmu”...

Doug Church i kilku innych gości, którzy później trafili do LGS, grali w Dungeons & Dragons z człowiekiem, którego wujkiem był Paul Neurath. W ten sposób Doug poznał Neuratha i dostał u niego pracę. Potem do firmy

trafiło sporo ludzi, którzy mieszkali na tym samym piętrze w internacie na MIT. Trzymałem się z nimi, kiedy robili pierwszą Ultimę Underworld. Wpadłem do nich, kiedy pracowali nad „dwójką” i zacząłem pisać jakiś kawałek programu - pomyślałem, że trzeba poprawić działanie automaty. Chyba dlatego dostałem tam pracę.

P Co takiego jest w MIT, że wyrosły z niego dwie z najbardziej twórczych ekip w historii gier: Infocom i Looking Glass?

Jako nastolatek byłem wielkim fanem Infocomu. Poszedłem na MIT między innymi przez nich. Kształcą cię tam tak, żebyś myślał, że na świecie nie ma nic niemożliwego. Jeśli chcesz namówić gościa z MIT, żeby coś zrobił, powiedz mu, że tego się nie da zrobić. Poza tym na przełomie lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych informatyków uczyli tam wszystkiego. Gdyby na statku kolonizacyjnym opuszczającym Ziemię było tylko jedno miejsce dla informatyka, musiałyby to być facet z MIT,

Kolebka



Massachusetts Institute of Technology to jedna z najbardziej prestiżowych uczelni w USA. To właśnie na MIT gromadka badaczy sztucznej inteligencji postanowiła stworzyć firmę Infocom. I to właśnie z MIT wywodziła się większość ważnych postaci Looking Glass.

który potrafiłby zbudować od zera internet z kawałków krzemu znalezionych na obcej planecie. Na wielu uczelniach panuje atmosfera ostrej konkurencji, a na MIT chodziło raczej o wspólne przeżycie w skrajnych warunkach. Powstawały z tego takie ekipy jak Looking Glass.

P Jaka atmosfera panowała w Looking Glass, kiedy tam trafiłeś po premierze Ultimy Underworld? Wiem, że Paul Neurath miał żal do Id Software, bo podchwycili wasz pomysł na gry FPP...

Zarówno Id, jak i Looking Glass przyglądały się teksturowanym środowiskom 3D. My chcieliśmy ich użyć do opowiadania historii i budowania otwartych światów. Ludzie z Id wykorzystali tę samą technologię i zrobili grę, w której można strzelać do innych. Takie było ich DNA, a w naszym DNA były wielkie światy. Robiliśmy różne rzeczy. Na pewno było trochę żalu - prace nad Wolfensteinem 3D zaczęły się rok później niż prace nad Ultimą, a gry wyszły mniej więcej w tym samym czasie. Myśleliśmy sobie, że gdybyśmy zrobili grę o strzelaniu, wyszłaby wcześniej i to my byśmy mieli teraz całą kasę, jaką zarobiło Id. Moglibyśmy za nią zrobić jakiś wielki projekt.

P Jak narodził się pomysł na System Shocka?

Zaczynaliśmy od hasła: „Ultima Underworld w kosmosie”. Zastanawialiśmy się, co w UU działało dobrze, a co nie wypaliło. Nie podobały nam się na przykład statystyki i dialogi typowe dla RPG. Widzisz ścianę tekstu, potem wybierasz jedną z gotowych odpowiedzi - to bardzo sztuczne i ograniczające. Jak rozwiązać problem rozmowy z innymi postaciami? Postanowiliśmy je wymordować. Wtedy do Looking Glass trafił pisarz Austin Grossman, który stworzył SHODAN. Chcieliśmy zrobić coś krótszego (nie udało się), skupić się na tym, co się sprawdza w środowiskach 3D i rozwiązać problem dialogów. To nas doprowadziło do fabuły System Shocka.



■ Garrett - Czasem żeby być w centrum uwagi, trzeba pozostawać w cieniu.

■ Ultima Underworld - to nie gra, to świat. Hasłem wydawcy gry stało się: „We Create Worlds”.



Jak rozwiązać problem rozmów z innymi postaciami? Postanowiliśmy je wymordować.



SHODAN mówi otwarcie to, co nasze komputery o nas jedynie po cichu myślą.

P Co było w grach LGS ważniejsze: symulacja czy immersja?

To ciekawe pytanie. Chyba wydawało się nam, że symulacja i immersja są tym samym. Uważaliśmy, że immersja polega na totalnym zawieszeniu niewiary, więc kiedy trafialiśmy w jakiś świat, który zachowywał się zupełnie inaczej od prawdziwego, mieliśmy z tym problem. Kiedyś próbowałem przekonać Douga Churcha, że powinniśmy zrobić coś bardziej gierkowego - z przezrystymi regułami, wykrzyknikami nad głowami strażników i tak dalej. Doug odpowiedział: „Nie, my robimy immersyjną symulację, w której nie chodzi tylko o reguły gry, ale o to, żeby się czuło, że to są prawdziwi strażnicy, a nie pionki na szachownicy”.

P Thief: The Dark Project będzie w przyszłym roku obchodzić dwudzieste urodziny, a społeczność wciąż tworzy misje fanowskie do tej gry. Skąd takie powodzenie?

Thief był pod wieloma względami przełomowy, ale ważne jest też to, że Laura Baldwin, Greg LoPiccolo, Ken Levine i inni włożyli tyle pracy w to, żeby stworzyć taki bogaty świat. Chyba właśnie to zmieniło graczy w fanów. No i wszystko się tam składało w jedną całość: i mechanika, i fabuła. To właśnie dlatego, a nie z powodu edytora, który napisałem, bo każdy, kto z nim pracował, wie, jakie to frustrujące.

P Dlaczego LGS upadło?

Eidos chciał nas wykupić. Dawali nam fundusze pomocowe, a prawnicy rozmawiali o szczegółach przejścia, ale w pewnym momencie, kiedy szefostwo Eidosu było na wakacjach, przestali nam płacić. My myśleliśmy, że sprawa jest już przesądzona, a oni chcieli się jeszcze zastanowić. Nie mieliśmy pieniędzy na wypłaty i nie mogliśmy czekać. W maju 2000 roku w świat wyciekła informacja, że następnego dnia zwijamy działalność.



Za monstrualnym interfejsem System Shocka kryje się jedna z najlepszych gier na świecie.

P Firma Looking Glass stworzyła nowy gatunek - immersive sim. Na ile jego dzisiejsi kontynuatorzy realizują ten projekt?

Myślę, że Dishonored to właściwie gra Looking Glass. Chciałbym przesłać egzemplarz tej gry w przeszłość, do ekipy robiącej Thiefa, bo wydaje mi się, że poradzili sobie z wieloma problemami, z którymi wtedy walczyliśmy. Nie grałem jeszcze w nowego Deus Exa, ale Dishonored to jeden z moich ulubionych tytułów. Nie wiem, czy powinienem to publicznie mówić, ale kiedy gram w Dishonored 2, zawsze włączam transmisję na Twitchu. Jak ktoś to ogląda, to jego sprawa - to najbardziej rozlaży stream na świecie, bo po prostu tam siedzę i kombinuję, co dalej robić. W tej serii zachwyła mnie przede wszystkim zdolność mignięcia. W Thiefie mieliśmy problem - robiliśmy grę FPP, ale chcieliśmy, żeby nasz bohater był bardzo zwinny. Ten tytuł natomiast elegancko to rozwiązuje: chcę stanąć na tej krawędzi, proszę mnie tam przenieść. Można by to zrobić nawet bez użycia jakichś nadnaturalnych mocy - po prostu wskazać miejsce, a nasza postać tam dojdzie. Szkoda, że nie wpadliśmy na to przy Thiefie.



Oasis była jednym z przebojów wczesnej fali gier indie.




Jakiś fan zamówił dla nas dwie skrzynki piwa. Do studia przyszedł doradca, który miał nam tłumaczyć, jak się ubiegać o zasitek dla bezrobotnych i tak dalej. Godzina jedenasta, my siedzimy z piwem, a doradca mówi, że na takich spotkaniach zwykle nie ma alkoholu. Na to Randy Smith: „Nie wiemy, dlaczego nasza firma padła, ale zawsze się staramy, żeby koło południa wszyscy już byli pijani”. W momencie zamknięcia pracowaliśmy nad tytułami Jane’s Attack Squadron i Thief 3 - przygotowałem silnik, na którym miała później powstać gra.

P Po LGS byłeś jednym z twórców gry Oasis. Jak się pracowało w czasach, kiedy rodziło się pojęcie gier indie?

To była bardzo ekscytująca praca, mieliśmy mnóstwo entuzjazmu, wszystko szybko szło do przodu. Ale było ciężko, bo jednocześnie topniały nam oszczędności, ledwie wiązaliśmy koniec z końcem. Zawsze mówię, że są dwa sposoby na zrobienie gry, którą chcesz zrobić - musisz być bardzo bogaty albo bardzo biedny.

Ale jeśli chcesz żyć stabilnie, mieć pieniądze na pieluchy dla dzieci i spłatę kredytu, musisz chodzić na kompromisy.

P Powiedziałeś kiedyś w wywiadzie, że w latach dziewięćdziesiątych marzyliście o stworzeniu autonomicznej wirtualnej rzeczywistości, przypominającej holopokład ze „Star Treka”. Wtedy VR rozkwitło i przepadło. Czy dzisiaj są szanse na realizację tych marzeń?

Myślę, że się do tego zbliżamy. Ale odkrywamy, że VR to zupełnie oddzielne medium. Holopokład wymyślili ludzie, którzy nie mieli styczności z wirtualną rzeczywistością, tylko ją sobie wyobrażali i mieli wobec niej pewne oczekiwania. Myślę, że VR będzie stopniowo te oczekiwania burzyło, na różne niezwykle sposoby, których na razie jeszcze nie znamy. Nie wiem, czy będę w tym uczestniczył, ale to bardzo ekscytujące. 

+ Co zrobiłby Garrett bez Miasta? Co zrobiłoby Miasto bez Garretta?



Postrzępiona historia

■ Borek

Jagged Alliance to strategiczne gry turowe, w których steruje się grupą najemników w celu odbicia czegoś z rąk czarnych charakterów. Najemnicy mają punkty akcji wykorzystywane do przemieszczania się, strzelania i innych czynności. Gry dzielą się na dwie części – jedna to sama walka, druga to zarządzanie odbijanym terenem, sprzętem i finansami. Dochody zależą od kontrolowanego obszaru. Z grubsza ta sama półka, którą wyznaczyło UFO: Enemy Unknown.

■ Fabuła



W pierwszym Jagged Alliance akcja dzieje się na wyspie Metavira. Porastają ją zmutowane drzewa, których sok ma lecznicze właściwości. Na zlecenie Brendy i Jacka Richardsów odbijamy ten łód z rąk Lucasa Santino, byłego asystenta kobiety, który siłą przejął produkcję. Dochody pochodzą ze sprzedaży soku koncernom farmaceutycznym.

W połowie lat dziewięćdziesiątych rynek gier był już jako tako zorganizowany i ustabilizowany. Duże domy wydawnicze promowały poważne tytuły z wyprzedzeniem i rozmachem. Jeżdżąc dwa razy do roku na ECTS, można się było dowiedzieć, co planują i ci mniejsi. Dodatkowo krajowi wydawcy zarzucali szeroko sieci, szukając wśród ówczesnych indyków ciekawych tytułów, i chętnie dzielili się swoimi znaleziskami. Szanse, że z zaskoczenia pojawi się porządna produkcja, były z roku na rok coraz mniejsze.

Kiedy więc do redakcji przyszło niezapowiedziane pudełko z pierwszą częścią Jagged Alliance, spodziewałem się – na podstawie wcześniejszych doświadczeń z takimi niespodziankami – czegoś raczej słabego. I bardzo się miło się zaskoczyłem, bo Madlab Software (twórcy, którym szefował Ian Currie) i Sir-Tech (wydawca) zrobili kawał dobrej roboty. Choć JA1 w żadnym wypadku nie było grą odkrywczą (UFO: Enemy Unknown wyszło kilka miesięcy wcześniej, a Sabre Team miało już dwa lata), okazało się produkcją bardzo starannie dopracowaną i zgrabnie włączającą w rozgrywkę wątek fabularny.

Tym, co odróżniało JA1 od konkurencji, było umieszczenie w grze najemników mających bardzo ludzkie cechy. I nie chodzi o ich parametry (wzorowane na systemach RPG i ulegające modyfikacji w czasie rozgrywki, zgodnie z prostą zasadą, że ćwiczenie czyni mistrza, a postrzał może obniżyć sprawność), ale o nadanie im cech osobowościowych. Fidel, kiedy już się wstrzelał w przeciwnika, potrafił powiedzieć: „Leave me alone, I’m busy!” i nie wykonać polecenia, Larry co jakiś czas zapominał, co miał zrobić, Iwan mówił tylko po rosyjsku, wielu najemników miało swoje sympatie i antypatie, utrudniające skompletowanie zespołu, ktoś się bał owadów, ktoś nie umiał pływać... Każdy najemnik miał nagraną własną listę dialogową (co zresztą spowodowało, że gra zajmowała kilkaset megabajtów i musiała być wydana na CD, co w 1994 było decyzją dość odważną) i w trakcie akcji można go było rozpoznać po głosie. Ba, najemnicy pamiętali, co się wydarzyło – jeśli ktoś prowadzony przez nas do walki zginął, trudno było zaangażować kogoś na jego miejsce, tym samym kończyło się zwolnienie członka zespołu albo niezapłacenie mu za kontrakt. To spowodowało, że łatwo było nabrać emocjonalnego stosunku do swoich ludzi, a niektórzy najemnicy stali się popularni wśród graczy nie tylko ze względu na swoje parametry i przydatność w walce.



❖ Ekran taktyczny – tu się steruje w czasie walki. W składzie drużyny Ice i Ivan, najpopularniejsi wśród graczy.

❖ Wyspa ma 60 sektorów. Kolejność ich odbijania nie może być przypadkowa, musi zapewnić dochody i możliwość obrony sektorów granicznych.



Mimo to pierwsze JA przeszło bez większego echa. Jak większość starannie zrealizowanych tytułów, znalazło swoje miejsce na rynku, ale wyszło za późno, by stać się punktem odniesienia, tak jak UFO. Nie był to też jakiś wielki sukces finansowy, choć sprzedaż była na tyle dobra, że idąc za ciosem Sir-Tech wydał oparty o ten sam silnik JA: Deadly Games, czyli zestaw dodatkowych misji z dołączonym edytorem i trybem sieciowym. Oł, próba zdyskontowania popularności; dzisiaj takie rzeczy wychodzą jako DLC.

Skoro już mowa o wersjach sieciowych (a pojawiły się i przy JA2), to nie znam nikogo, kto w nie systematycznie grywał (poza próbami uruchomienia i sprawdzenia, czy działają). Gry turowe w sieci marnie się sprawdzają. Działania komputera są błyskawiczne, a przy grze z żywym przeciwnikiem mało kto ma ochotę czekać, aż oponent wykona wszystkie ruchy i wyda wszystkie polecenia. Czekanie jest nudne.

Jagged Alliance 2 wyszło dopiero po pięciu latach od JA1 i wydał je Talonsoft. Warto było czekać. Druga część była jeszcze bardziej dopracowana w szczegółach: nie tylko wykorzystala większość pomysłów z „jedyńki”, ale jeszcze świetnie je rozbudowała.

Do znanych już z JA1 postaci doszły nowe, uzupełnione ukrytymi statystykami - ktoś mógł być dobrym strzelcem (co jasno wynikało z jego parametrów), ale łatwo męczącym się śpiochem (co wychodziło podczas akcji w terenie). Z kilku umownych animacji zrobiły się dziesiątki realistycznych (niektóre - jak eksplodująca po trafieniu głowa - wyświetlane były raz na kilkadziesiąt godzin gry). Można było wchodzić na dachy i prowadzić z nich zarówno ostrzał, jak i obserwację. Czas nie był podzielony na



Mapa w JA2 ma ponad 200 sektorów, ale podstawowe zasady są te same - odbijamy teren i chronimy odbity.

JA2



Tym razem wynajął nas Enrico Chivaldori, pochodzący z demokratycznych wyborów był król Arulco, który po zamachu stanu uciekł, fingując swoją śmierć. Mamy zabić jego byłą żonę, obecną królową Deidranę, i odzyskać koronę.

JA2 działał w trybie 640*480 i w 256 kolorach, co pozwoliło rozbudować grafikę i interfejs użytkownika.

„JA2 robi wrażenie nie przez liczbę elementów, które symuluje. JA2 robi wrażenie, bo wszystkie te elementy są ze sobą połączone, tworząc grę znacznie lepszą niż zwykła suma części”.
D. Kazemi





❖ V 1.13 - większa rozdzielczość, większa drużyna, nieco zmienione zasady rozgrywki, ale widać, że to JA.

❖ Unfinished Business - śnieg i wiele nowych typów broni, poza tym po staremu.

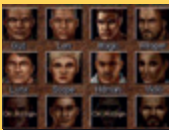


❖ W JA2 niektóre sektory mają dodatkowe poziomy pod powierzchnią gruntu.

wydana przez Interplay) - i tak samo, jak poprzednio, nie była to nowa gra, a raczej niewielki dodatek z kilkoma misjami (wspominam je jako pierońsko trudne) i edytorem. Zmiany nie rzucały na kolana. Znowu odwołam się do swoich wspomnień: pamiętam, że odebrałem JA 2.5 jako sygnał, że dzieje się coś złego, że wypchnięto tę grę, żeby wydać cokolwiek. Może moje odczucia były zupełnie przypadkowe i niczym nieuzasadnione, bo w końcu JAUB miał się do JA2 tak, jak kilka lat wcześniej JADG do JA1, ale okazały się prawdziwe.

Gdzieś w okolicach JA2 skończyło się bowiem coś, co można by uznać za normalny cykl życia gry, a zaczęła seria nieszczęść, zapowiedzi i niedotrzymanych obietnic. Pierwszym krokiem było bankructwo oddziału wydawniczego Sir-Tech, dlatego wydawcą JA2 został Talonsft. On również długo nie pociągnął, więc JA2.5 wydał Interplay. W takich warunkach prac nad Jagged Alliance 3 okazała się niemożliwa i oryginalny zespół przestał istnieć. Równocześnie legenda JA2 pociągała, chętnych do jej monetyzacji nie brakowało, więc co i rusz pojawiały się zapowiedzi kolejnej części, ale nikt nie

Konwersje



Początkowo JA były wydane wyłącznie w wersjach na PC. Dopiero po latach pojawiły się porty na Nintendo DS (JA1), Linuxa, Mac OS i Amigę OS (JA2) – te ostatnie oparte o modyfikacje robione przez fanów.

dni, można było działać bez nocnej przerwy, choć należało jednocześnie dać jednostkom szansę odpoczynku. Sprzęt i amunicję można było dokupić (w ograniczonym zakresie) i nie opierać wyłącznie na tym, co udało się zdjąć z martwego przeciwnika. Dołożono opcjonalny wątek SF. Doszły misje poboczne, dopieszczono w najdrobniejszych szczegółach interfejs użytkownika. Listę zmian na lepsze można mnożyć, a efekt był łatwy do przewidzenia. JA2 szybko i zasłużenie stała się grą kultową.

Po wydaniu JA1 po jakimś czasie pojawiła się wersja JA2: Unfinished Business (znana jako JA 2.5,

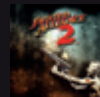
JAGGED ALLIANCE



Jagged Alliance
(JA1) 02/06/1994



Jagged Alliance:
Deadly Games
(JADG) 31/08/1996



Jagged Alliance 2
(JA2) 23/07/1999



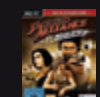
Jagged Alliance:
Unfinished Business
(JAUB) 01/12/2000



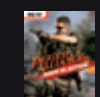
Jagged Alliance:
Wildfire
(JAW) 2004 (i 4/04/2005)



Jagged Alliance
Online
(JAO) 15/09/2012



Jagged Alliance
Flashback
(JAF) 21/10/2014



Jagged Alliance:
Back in Action
(JABiA) 9/02/2012

udźwignął tematu i nie stworzył produkcji tak dobrej i tak dopracowanej, jak dwie pierwsze.

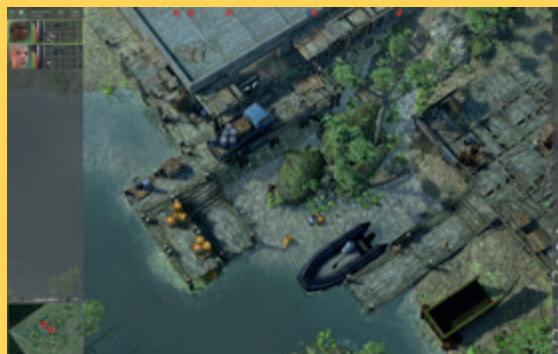
Pretendentów do bycia następcą JA2 było co najmniej czterech (choć samych prób było więcej).

Pierwszy tytuł, JA: Wildfire, był nie tyle nową grą, co mocno zmodowanym JA2. Wypuszczano go dwa razy i za każdym razem stał za nim inny wydawca (najpierw Strategy First, potem Zuxxez Entertainment). W pierwszej wersji roilo się od niedoróbek i błądów (a także kłótni twórcy z wydawcą o pieniądze), druga zaczęła nawiązywać jakością do oryginału. Znowu trzeba było odbić Arulco, tym razem z rąk kartelu narkotykowego. Scenariusz zmontowano z kawałków starego, dogrywając tylko niektóre postacie, przeciwnicy stali się mocniejsi, poprawiła się nieco grafika, wzrosła rozdzielczość, pewnym zmianom uległ system liczenia punktów akcji, przybyli nowi najemnicy i nowe rodzaje broni, ale generalnie niewiele się zmieniło. Każdy, kto wcześniej grał w JA2, mógł z marszu rozpocząć nową kampanię.

Co ważne, razem z Wildfire opublikowano kod źródłowy gry, który dał podstawę do jej modyfikowania i do powstania prężnej społeczności moderów. Dzięki ich pracy pojawiła się wersja 1.13 (ostatnia oficjalna wersja JA2 miała numer 1.12) ze zmienionymi wieloma parametrami rozgrywki i zmodyfikowanym interfejsem użytkownika, a nawet z dodanymi zupełnie nowymi, dużymi misjami (na przykład Urban Chaos czy zupełnie świeży Vengeance: Reloaded). Oczywiście żeby móc skorzystać z 1.13, trzeba kupić normalne JA2.

To było ostatnie podejście do serii oparte o grafikę rastrową, wszystkie następne korzystały już z silników 3D (choć poza ostatnim nie dawały żadnej możliwości kontroli kamery).

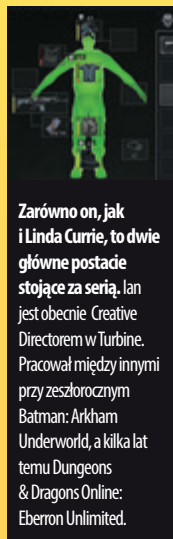
Dwa kolejne tytuły miały wprawdzie w nazwie Jagged Alliance,



✚✚✚ JABiA: całkiem udana grafika zmarnowana przez niedopracowany świat, w którym prowadzimy walkę.



Ian Currie



Zarówno on, jak i Linda Currie, to dwie główne postacie stojące za serią. Ian jest obecnie Creative Directorem w Turbine. Pracował między innymi przy zeszłorocznym Batman: Arkham Underworld, a kilka lat temu Dungeons & Dragons Online: Eberon Unlimited.

ale to chyba jedyny powód, żeby je wymienić. Mieliliśmy najemników, turowe sterowanie, nawiązania do oryginalnych postaci i miejsc, ale na tym podobieństwa się kończyły. Ani jakość, ani styl gry nie uzasadniały użycia nazwy, a po kosmetycznych poprawkach zarówno Jagged Alliance Flashback, jak i Jagged Alliance Online mogły wyjść pod zupełnie innymi tytułami. W obu wypadkach zapowiedzi były huczne, a na JAF zbierano pieniądze na Kickstarterze (ciągle jest sporo chętnych do zagrania w JA3), ale gry, które ujrzały światło dzienne były - najłagodniej to ujmując - zwyczajnie niedokończone.

Zdecydowanie najlepszą ze wszystkich prób okazało się Jagged Alliance: Back in Action, które zostało wydane przez THQ Nordic (po typowym ostatnio dla serii kontredansie zmian studiów deweloperskich i założeń co do

wyglądu wersji ostatecznej). JABiA to właściwie remake JA2, w którym znowu trzeba było odbić Arulco z rąk Deidranę. Grafika 3D z możliwością kontrolowania kamery pozwoliła na dość wygodną obserwację pola walki, ale na tym kończyły się plusey tej produkcji. Z systemu czysto turowego zrobił się RTS z systemem aktywnej pauzy, który pozwalał w dowolnej chwili zatrzymać grę i wydać najemnikom serię zsynchronizowanych poleceń (na przykład żeby po dotarciu na pozycję wszyscy razem zaczęli strzelać). Wiele rzeczy zostało mocno uproszczonych. Zmienił się system zatrudniania i system zakupów, ale nie wszystko zostało do końca przemyślane i dobrze zaimplementowane.

W efekcie w dniu premiery gra była kiepsko zrównoważona i pełna błędów, a także wymuszała tracenie czasu na mikrozarządzanie: w późniejszych fazach należało bowiem na przykład równocześnie sterować najemnikami biorącymi udział w walkach w odległych częściach wyspy. Scenariusz też został okrojony i wypadły z niego rozmowy Elliota z Deidraną („Elliot? You idiot!”), które były jednymi z ikonicznych elementów JA2. Portrety najemników i jakość nagrań ich głosów wołały o pomstę do nieba. Nie było dobrze i to niestety odbiło się na sprzedaży i ocenach.

Trzeba jednak przyznać producentowi, że starał się coś z tym zrobić. Wiele problemów zostało poprawionych w kolejnych patchach, a niektóre doczekały się lat w modach zrobionych przez fanów. JABiA dzisiaj to całkiem niezła gra, dużo lepsza niż w momencie premiery, ale i tak ciągle sprawia wrażenie ubogiej krewnej dopieszczonego JA2, który pomimo swoich lat nadal jest niesamowicie grywalny.

A legenda Jagged Alliance wciąż czeka na godną siebie kontynuację. ■

SECRET

LEVEL



88

Był rok 1992, dwa lata do bankructwa, a Commodore wciąż myślało nad nowymi genialnymi pomysłami na zdobycie rynku.

90

Wielki powrót Dra Destroyera! Jacek opowiada o swojej wielkiej pasji, jaką jest fotografia cyfrowa. Był przy jej narodzinach, miał pierwsze aparaty cyfrowe...



96

Nie tylko Amerykanie myśleli o stworzeniu rozległej sieci komputerowej. ZSRR może i zdołałoby ubiec ich z internetem, gdyby nie...



102

Krupik przez ponad rok zajęta była sprawami zawodowymi, ale w końcu dała się namówić na prowadzenie nowej rubryki w Pixelu! Oto rusza właśnie Machina czasu Krupika.



106

Kosmicznym wizjonerom marzy się rozpinanie energetycznych parasoli wokół pojazdów mknących ku nowym, nieznanym światom.



108

Wydawca i naczelny Pixela mniej więcej w takiej pozycji oczekują na nadejście kolejnego odcinka felietonu Śledzia. A on mimo przeciwności losu zawsze dociera.

AMIGA

■ Tomasz Marcinkowski

W 1992 roku pilnie potrzebny był nowy model komputera z wysokiej półki. A2000 była już – delikatnie mówiąc – pocziwą staruszką, a Amiga 3000 nie oferowała dostatecznych możliwości rozbudowy.

Dodatkowo potrzebne było odświeżenie układów specjalizowanych. Oferowane przez stosowany w A2000 i w A3000 (z drobnymi udoskonaleniami) oryginalny chipset Amigi 4096 kolorów w trybie HAM lub 32-64 kolorów w trybach niskiej rozdzielczości (320x256) wyraźnie już odstawały od możliwości oferowanych przez konkurencję (na przykład VGA – 256 kolorów, rozdzielczości rzędu 640x480 i wyższe). W Commodore już dwa lata wcześniej rozpoczęto pracę nad następcą oryginalnego Chipsetu. Niestety, przez obcięte fundusze na rozwój trwały one bardzo długo.

W międzyczasie próbowano jeszcze wprowadzić tanie maszyny, mogące zapełnić lukę rynkową między A500 a A2000. Miały one oferować małe obudowy desktop i lepszą wydajność niż A500/2000, pozostawiając A3000 modelem „topowym”. Prototypy Amigi 2200 i 2400 były bardzo ciekawe: na płycie głównej znajdował się procesor MC68020 i miejsce na 16 MB pamięci FastRAM, a także kontroler IDE. Do płyty podłączana

była dodatkowa płytka zawierająca złącza rozszerzeń Zorro: dwa gniazda w A2200 i cztery gniazda w A2400. Oprócz tego płyta główna oferowała złącze procesora identyczne jak w A3000, a zatem umożliwiające upgrade do na przykład MC68040. Ponieważ prace nad nowym chipsetem były już niemal zakończone, postanowiono przeprojektować płytę główną pod tym kątem – kolejna specyfikacja obejmowała modele





A3200 z dwoma gniazdami Zorro i analogicznie A3400 z czterema. Z płyty głównej usunięto procesor i koprocesor. Zamiast tego planowano oferować dwa rodzaje tej samej karty procesorowej A3620/A3630, zawierającej odpowiednio MC68020 i MC68030 taktowane 25 MHz oraz gniazdo na koprocesor.

Nowy chipset był w zasadzie głęboką ewolucją tego, co już było znane, ale zmiany obejmowały wiele kluczowych funkcji. Nie zdecydowano się jednak na wprowadzenie żadnej nowej funkcjonalności, a jedynie poszerzono te istniejące. Paletę kolorów powiększono z 12 bitów (4096 kolorów) do 24 (16777216 kolorów), a tryb HAM (4096 kolorów) wzbogacono o wariant HAM-8 (262144 kolorów). Dodatkowo we wszystkich dostępnych rozdzielczościach zniesiono limity ilości wyświetlanych kolorów. Od tej pory każdy tryb graficzny (na przykład 1280x512) oferował 256 kolorów jednocześnie lub tryb HAM-8. Aby umożliwić wyświetlanie tak szerokiej palety, czterokrotnie podniesiono przepustowość pamięci ChipRAM. Nie zdecydowano się na zmiany w blitterze ani na udoskonalenie możliwości dźwiękowych. Nowy chipset, nazwany AGA (Advanced Graphics Architecture), nie wypadł na tle konkurencji (VGA, SVGA) źle, ale zaledwie pozwalał na względne

■ Amiga 1200. Zdecydowanie zgrabniejsza od A500, „najprzystojniejsza” z małych Amig. Wykorzystywała elementy stylistyczne znane z A600. W środku znalazło się miejsce na dysk twardy 2.5” oraz złącze procesora umożliwiające rozszerzenie możliwości komputera.

Inżynier



David Haynie był po 1990 roku jednym z kluczowych inżynierów projektujących nowe modele Amig oraz przeznaczone dla nich peryferia. To głównie jemu zawdzięczamy obecne w A3000 i A4000 złącza Zorro-III, będące 32-bitowym rozwinięciem złącz rozszerzeń znanych z A2000.

nawiązanie rywalizacji. Potrzebna była rewolucja, a nie ewolucja.

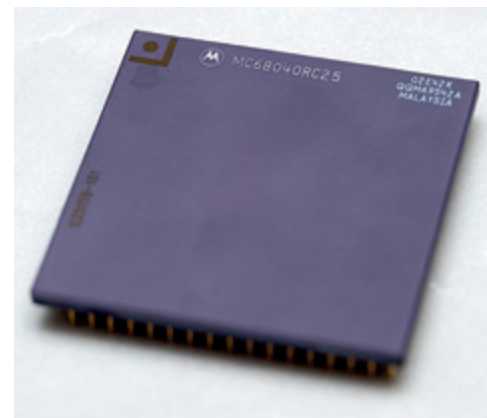
Dave Haynie był osobą, której przypadło zadanie stworzenia nowej architektury dla Amigi przyszłości, ale z uwagi na ograniczenie funduszy na rozwój prace mocno się przeciągały. W dodatku dział sprzedaży Commodore nigdy nie wprowadził do produkcji komputerów serii 2200/2400 i 3200/3400. Zamiast tego uparto się, że nazwa A3400 zostanie zmieniona na A4000 i komputer zostanie wprowadzony na rynek jako „okręt flagowy” Commodore. Dość marny pomysł, zważywszy na to, że w A4000 brakowało znanego z A3000 kontrolera SCSI oraz sprzętowego układu konwertującego obraz do standardu VGA. Jednak (nieco) większa ilość miejsca, większe możliwości graficzne i oferowany jako opcja procesor MC68040 pozwoliły na umiarkowany sukces tego modelu. Szczególnie że cena była dużo bardziej przystępna (3700 dolarów za model z procesorem MC68040 względem 3400 za A3000 z MC68030). Oferowano także tańszy model A4000/EC030 zawierający najtańszą jednostkę MC68EC030 taktowaną 25 MHz.

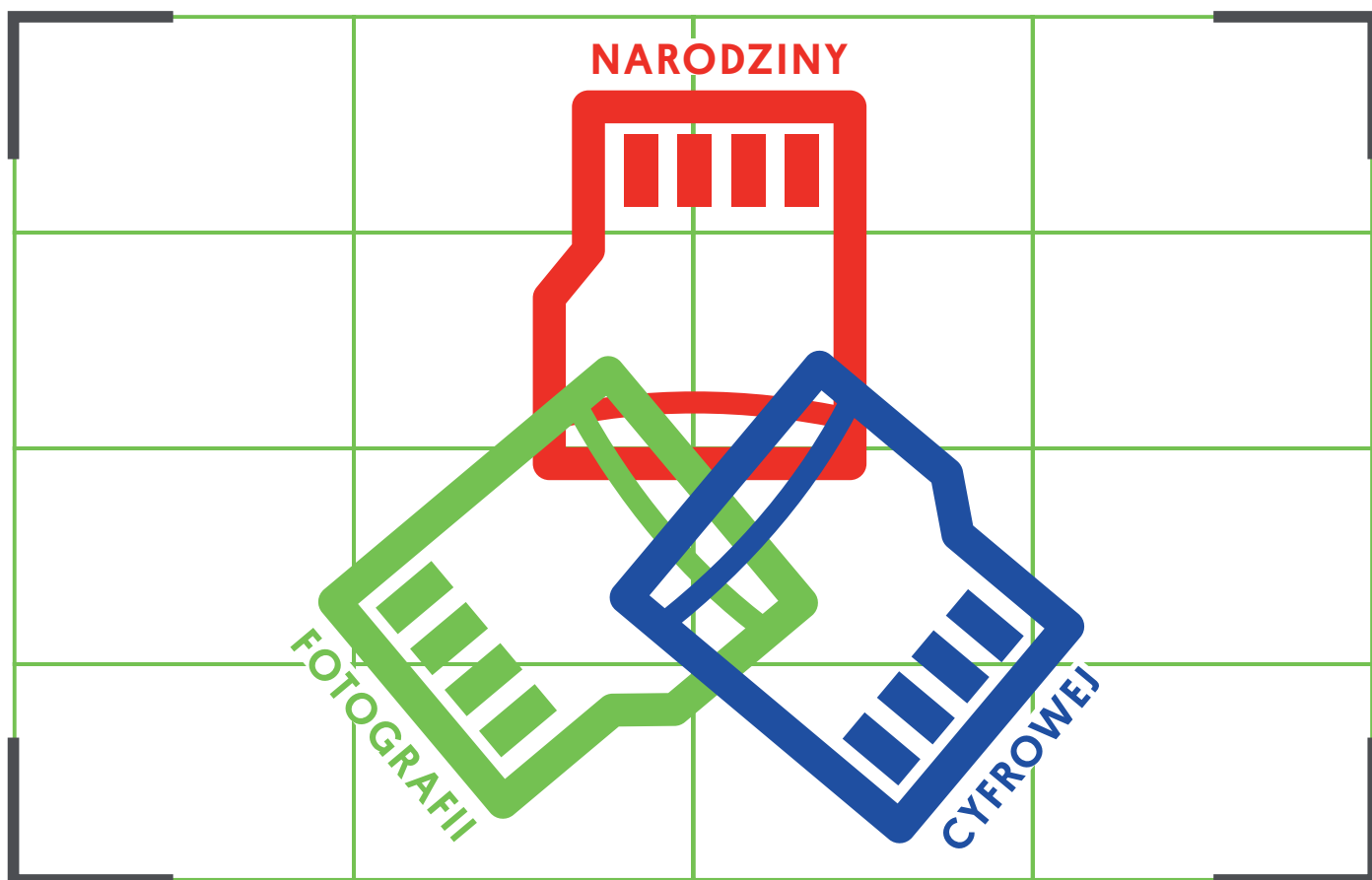
Jednocześnie udało się w ekspresowym tempie zaprojektować oparty o A4000 i A600 model komputera domowego.

Pierwszy godny (po nieudanych A600 i A500+) następcą Amigi 500 zawierała pełnowymiarową klawiaturę, obudowę stylizowaną identycznie jak A600 (a więc bardziej kompaktową niż w A500), i - podobnie jak w A600 - kontrolery IDE i PCMCIA. Nie popełniono błędów, które przydarzyły się przy A600 - w standardzie był znacznie szybszy niż w A500/A600 procesor MC68EC020 taktowany 14 MHz. Wygospodarowano też miejsce wewnątrz komputera na rozszerzenia zawierające dodatkową pamięć Fast i szybsze procesory. Oczywiście z A4000 przejęto nowy Chipset AGA. Połączenie wszystkich zalet A500, A600 i A4000 było mieszanką, która zapewniła Amidze 1200 wielki sukces i przyczyniła się do przedłużenia życia Commodore o jeszcze jakiś czas...

Gdyby A1200 wprowadzono rok wcześniej zamiast upierania się przy A600 i A500+, prawdopodobnie uratowałyby to firmę przed bankrutem. ■

■ Procesor MC68040 zaczęto produkować w 1990 roku. Commodore miało ekskluzywny dostęp do testowych egzemplarzy, dzięki czemu bardzo szybko opracowano odpowiednią kartę procesorową dla A3000. Karta zawierała między innymi 128 KB Cache L2 i... nie wdrożono jej do produkcji. Zamiast tego rok później pojawiła się karta A3640 dedykowana dla A3000T/A3500, a potem także dla A4000.





ISO

200

F

2,8



■ Dr Destroyer

Tak się złożyło, że technika obrazowania cyfrowego [czy też „digital imaging”] jest mniej więcej moim rówieśnikiem. A ja od wczesnej młodości interesowałem się fotografią, ale nie potrafiłem dobrze opanować całej „chemii”, czyli procesu wywoływania filmów i zdjęć. Dlatego gdy tylko dostałem do ręki nadający się do fotografowania cyfrowy aparat, stałem się jego fanem: technika zapisywania obrazu w postaci bitowej na kartę pamięci i błyskawiczne zdjęcia to było to, co uwalniało mnie od zmyślenia, kuwet i powiększalnika.

Nastoletnia młodość upłynęła mi w czasach PRL. Kiedy fotografowałem swoją pierwszą Smieną, nic nie wiedziałem o tym, że na „zgniłym Zachodzie” Sony właśnie prezentuje Mavikę, aparat nie tyle cyfrowy, ile będący protoplastą cyfrowej rewolucji w fotografii. W bloku socjalistycznym o takich rzeczach się nie mówiło. Analogowy aparat fotograficzny był towarem reglamentowanym, a cena topornego sowieckiego Zenita równała się miesięcznej pensji wykwalifikowanego robotnika.

Trudno dostępne błony i odczynniki kupowało się w Fotonie za równie wariackie pieniądze. Nie było wtedy jeszcze fotolabów, a więc maszyn wywołujących zdjęcia. Albo kupowałeś koreks (z trudem) i wywoływałeś błony sam, albo nosiłeś do fotografa, który też wywoływał je w takim samym koreksie. Nowinki techniczne zza żelaznej kurtyny do nas nie docierały, co najwyżej wspomniano o nich w kultowym dzisiaj programie telewizyjnym „Sonda”, ale wybiórczo i raczej oględnie, bo najważniejsze zawsze były wynalazki radzieckich inżynierów i polska myśl techniczna. W skrócie sierp i młot, gdyż technologia w krajach socjalistycznych w dużej mierze opierała się na tych właśnie narzędziach, ze szczególnym naciskiem na młot. Dlatego moje pierwsze spotkanie z aparatem cyfrowym miało miejsce dopiero w 1994 roku na Targach Poznańskich. Było to już więc 5 lat po upadku komuny, 25 lat po wynalezieniu układu CCD i 31 lat po moich narodzinach.

✚ Koreks, służący do wywoływania błon fotograficznych, to pojemnik z tworzywa z włożonym obrotowym bębniem, na który nawijało się błonę w ciemni. Do pojemnika wlewało się odpowiednio odmierzone chemikalia, zamykało się koreks z błoną w środku i następował proces wywoływania.



TRUDNE POCZĄTKI „CYFRY”

W Poznaniu na targach Infosystem znalazłem się jako dziennikarz PCKuriera, dwutygodnika o pecetach wypuszczanego przez wówczas największe wydawnictwo prasy komputerowej w Polsce - Lupus. Podczas targów nie tylko obserwowaliśmy wystawiane przez firmy informatyczne nowości, ale także opracowywaliśmy i wydawaliśmy rozdawany za darmo efemeryczny dziennik Obserwator Targowy. Pełniłem funkcję redaktora naczelnego Obserwatora (złośliwie czasem nazywanego „Obsrywatorem”). Zadanie nie było łatwe: około godziny piętnastej, gdy stoiska targowe zaczynały się już związać, redakcja Obserwatora zbierała się na małe kolegium, na którym ustalaliśmy tematy. Potem stopniowo pisaliśmy teksty i czekaliśmy na zdjęcia, które trzeba było wywołać.

Jakość



Zdjęcie z Casio QV-10 pokazuje, że niska była nie tylko rozdzielczość CCD (tutaj 320x240, także 640x480 pikseli), ale również jakość oprogramowania przetwarzającego obraz z przetwornika. Pamiętajmy jednak, że wtedy najszybszym procesorem był 80486 Intela taktowany zegarem 33 MHz, a procesory w aparatach były znacznie słabsze.

A czasu nie było dużo - do dwudziestej drugiej musieliśmy zawieźć do naświetlania gotowe klisze, żeby wraz z otwarciem wstępu do hal nowy numer naszej gazety mógł znaleźć się w rękach ludzi odwiedzających targi. Każda czasowa obsuwa mogła zawalić całe przedsięwzięcie.

Oczekiwanie na wywołanie zdjęć często się przedłużało. Nieraz z tego powodu były kłopoty. Gdy więc wystawiająca się na targach firma (nie pamiętam już, jaka) zaproponowała mi użyczenie dla potrzeb Obserwatora błyskawicznie wywołującej zdjęcia cyfrowej lustrzanki Kodak DCS-200, oczywiście z oferty skorzystałem. Po raz pierwszy dostałem wtedy do rąk prawdziwy cyfrowy aparat (na krótko, bo zaraz zabrał mi go kolega - nasz etatowy fotograf).

Była to normalna analogowa lustrzanka Nikon z specjalną tylną ścianką i podłączaną przystawką z dyskiem twardym, na którym były zapisywane zdjęcia w kosmicznej jak na owe czasy rozdzielczości 1,5 Mpix i formacie TIFF. Chyba dopiero po dołączeniu jeszcze jednej przystawki z osobnym procesorem można było kompresować TIFF do JPEG. Przypominało to z daleka aparat z podczepionym bardzo dużym winderem, było tragicznie ciężkie, niewygodne w noszeniu i błyskawicznie „żarło” baterie AA (trzeba ich było osiem). Fotografie wychodziły niezłe, choć relatywnie małe - jak na potrzeby gazety i druku





✚ Casio QV-10 to była dość oryginalna konstrukcja z obiektywem przesuwającym względem korpusu aparatu. Była to zabawka z plastiku, ale mimo niskiej jakości zdjęć i wysokich kosztów zakupu stała się dość popularna w USA wśród ówczesnych nastolatków.

- i w dodatku z potężnym cropem 2,5 raza, co utrudniało kadrowanie zawodowcowi przyzwyczajonemu do normalnego pola widzenia w wizjerze. Generalnie największą zaletą tego kosztującego krocie (około 30 tysięcy dolarów) wynalazku była szybka możliwość bezpośredniego skopiowania gotowych zdjęć z dysku do komputera z pominięciem czasochłonnego wywoływania.

Fotografując Kodakiem DCS, naprawdę niełatwo było sobie wyobrazić przyszłość aparatów cyfrowych. Podobnie nie nastrajały optymistycznie takie wynalazki jak Apple QuickTake czy „rewolucyjny” w połowie lat dziewięćdziesiątych XX wieku Casio QV-10, kompaktowe aparaty cyfrowe z CCD o rozdzielczości 640x480 pikseli, z którymi spotykałem się w dziennikarskiej praktyce, gdy trafiały na testy do „laboratorium” w PCKurierze. Jakość zdjęć była tragicznie niska, aparaty bardzo powolne, przetwarzanie i zapisywanie obrazu zajmowało im mnóstwo czasu, a wszystko kosztowało niezwykle dużo w stosunku do uzyskiwanych wyników.



W połowie lat dziewięćdziesiątych pozycja klasycznej chemiczno-analogowej fotografii wydawała się jeszcze nie do ruszenia.

✚ Pierwsza lustrzanka „cyfrowa” jaką miałem w ręku, Kodak DCS-200, była bardzo ciężkim i energochłonnym urządzeniem.



Zdecydowanie lepszej jakości odbitki można było uzyskać z prymitywnego analogowego aparatu Druha dla dzieci z lat sześćdziesiątych. Przykładowe zdjęcie zrobione Casio QV-10 znalazłem w internecie - widać, jak słabe były te przypominające kłatkę filmu VHS obrazy. W połowie lat dziewięćdziesiątych pozycja klasycznej chemiczno-analogowej fotografii wydawała się więc jeszcze nie do ruszenia i dlatego fotografowałem wtedy „zwykłą” lustrzanką Canona, oddając filmy do fotolabu. Technologia była już dobrze rozwinięta, paskowy kod DX na błonie i kasecie zapewniał poprawne wywołanie maszynowe, a jedyną wadą były dodatkowe koszty obróbki.

KOLEJNY ETAP – OLYMPUS I AGFA

W drugiej połowie lat dziewięćdziesiątych rynek aparatów cyfrowych zaczął przyspieszać. Jednym z pierwszych relatywnie tanich (około 4000 ówczesnych złotych, co stanowiło z grubsza równowartość moich miesięcznych zarobków dziennikarskich) cyfrowych kompaktów amatorskich fotografujących w rozdzielczości 1024x768 pikseli był Olympus C-800 L. Piszę o nim nieprzypadkowo, bowiem był to mój pierwszy „służbowy” aparat fotograficzny, który dostałem już jako dziennikarz polskiego oddziału wydawnictwa Vogel. Pracowałem w składzie redakcji prawie zapomnianego czasopisma MRK (Magazyn Rynku Komputerowego), w którym zajmowałem się między innymi działem newsów, skąd bonus w postaci aparatu. MRK był pierwszym



MF 125 5.6

w Polsce czasopismem B2B w branży IT, niestety zlikwidowanym po roku działalności. Olympusem fotografowałem jednak jeszcze krócej, bo tylko kilka tygodni. Potem został mi zabrany, bo potrzebowała go redakcja Chipa, również wydawanego przez Vogla.

Straty „Olka” zbytnio nie żałowałem, gdyż tak naprawdę nie była to najlepsza konstrukcja. Miał kiepski wizjer z paralaksą i wbudowaną pamięć flash, która mieściła zaledwie 30 zdjęć najwyższej rozdzielczości (niezależnie od tego mniej więcej po 15 zdjęciach „padały” baterie AA, którymi był zasilany). Po zapelnieniu zdjęciami trzeba było pamięć opróżnić, łącząc aparat z pecetem przez interfejs szeregowy i używając specjalnego dołączonego do aparatu oprogramowania. Kopiowanie zdjęć trwało strasznie długo, przy czym często dochodziło do zawieszania programu. To były czasy Windows 95 – jeśli ktoś dziś uważa Windows 10 za awaryjny, to nie potrafi sobie nawet wyobrazić,

co to znaczy awaryjność. W tym systemie nic nie działało, jak należy, urządzenia zewnętrzne były obsługiwane na przerwaniach, których brakowało i tak dalej. Walka z pecetem i aparatem czasami doprowadzała do szału. A do tego wszystkiego jakość fotek nie urywała d...y, jak to się kolokwialnie mówi. Jedną z nich możecie zobaczyć – przedstawia trzy zmodernizowane i przerobione na biurowce budynki bodajże dawnego zakładu Unitra-Tewa na ulicy Postępu na warszawskim Służewcu Przemysłowym. Można powiedzieć, że to początki dzisiejszego „Mordoru”, gdyż w maju 1998 roku, kiedy zrobiłem to zdjęcie, większość Służewca zajmował jednak nadal przemysł.

Znacznie lepiej ułożyło mi się z kolejnym „służbowym” aparatem cyfrowym, jaki ponownie dostałem w Voglu – Agfą e-Photo 1280. Była to na pierwszy rzut oka dość dziwaczna i w pewnym zakresie wzorowana na Casio QV-10 konstrukcja

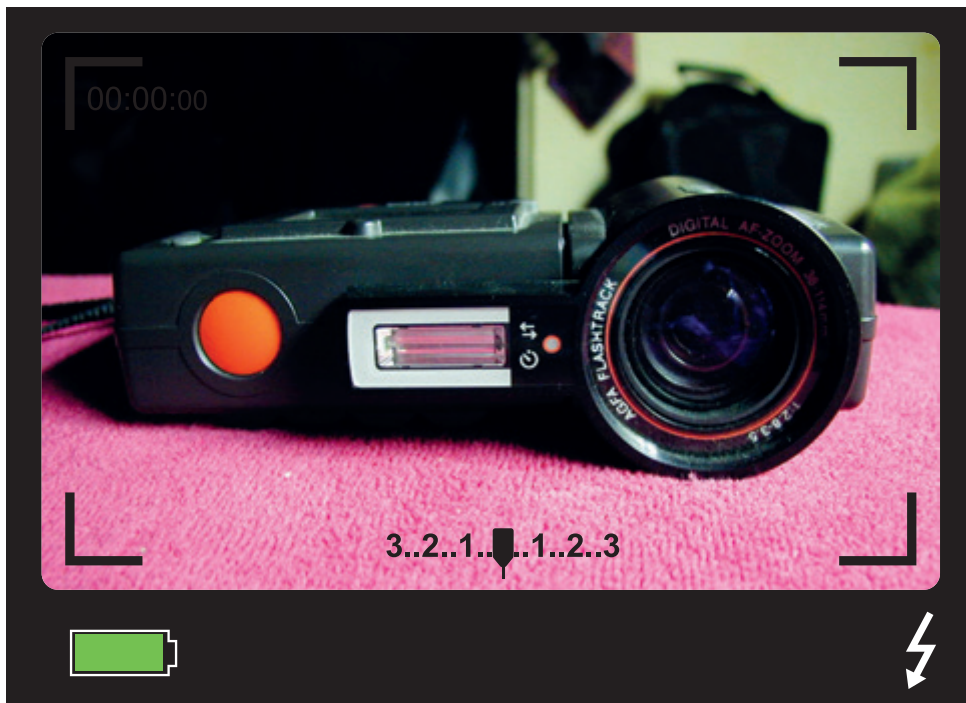
■ Olympus C-800L jak na dzisiejsze standardy cyfrowych aparatów kompaktowych był raczej duży i niewygodny. Najgorsze było jednak przesyłanie zdjęć z wbudowanej pamięci aparatu do peceta.



■ Moja własna Agfa ePhoto 1280 sfotografowana Olympusem C-2000 Z. Ten aparat mimo zabawkowego wyglądu przekonał mnie, że fotografia cyfrowa ma przyszłość.

o nietypowym umocowaniu obiektywu na ruchomym przegubie. Kadrowało się na wbudowanym wyświetlaczu LCD, który obracał się względem obiektywu, podobnie jak w większości dzisiejszych „cyfrówek” (z wyjątkiem lustrzanek nadal wyposażanych w wizjery). W końcu lat dziewięćdziesiątych nie było to takie oczywiste rozwiązanie. Okazało się jednak bardzo wygodne, więc mimo przyzwyczajenia do wizjera z analogu szybko dostosowałem się do fotografowania Agfą i zrobiłem nią mnóstwo zdjęć. Rozdzielczość zdjęcia była taka sama jak w Olympusie: 1024x768 pikseli, jednak dołączone oprogramowanie Agfy dawało możliwość interpolowania tej wielkości do wartości 1280x960, co nie dodawało fotce jakości, ale pozwalało osiągnąć nieco większy rozmiar w druku.

Fotografowanie aparatem Agfy miało jeszcze jedną zaletę – aparat zapisywał zdjęcia na karcie pamięci SmartMedia. W pewnym sensie karta ta stanowiła protoplastę dzisiejszej karty SD, choć była cieńsza (posiadała grubość karty kredytowej), za to nieco większa. Do jej wad zaliczała się awaryjność. Karty SmartMedia często niestety „padały” i trzeba było kupować nowe,





125 F5.6 ISO 400



o ogniskowej poniżej 50 mm, więc 38 mm w Olympusie stanowiło bardzo dobry wynik, a szkło było doskonale i posiadało stabilizację optyczną. W dodatku na zewnątrz nie było ruchomych części, co ułatwiało trzymanie tego dość ciężkiego aparatu drugą ręką (wraz z akumulatorkami AA ważył prawie kilogram). Karta SmartMedia o pojemności 128 MB mieściła 250 zdjęć w rozdzielczości 2 Mpix (1600x1200). Można było też nagrywać filmy 320x240 pikseli. Całkiem przyzwoitą jakość posiadał również elektroniczny wizjer. Pomimo raczej niskiej rozdzielczości wewnętrznego ekraniku i tak był bardziej czytelny niż na przykład ten w Zenicie.

Moim zdaniem C-2100 UZ to jeden z najlepszych aparatów cyfrowych Olympus'a ever i jeden z najlepszych w kategorii pseudolustrzanek. Z późniejszych podobnych odnotowałbym Canona S1 IS z nieco większą matrycą (3,2 Mpix), chociaż nie tylko był bardziej tandetny i posiadał gorszy uchwyt, ale także zdecydowanie mniej skuteczną stabilizację. „Uzi” – jak pieśzczołtliwie nazywano ten model „Olka”

a karta o pojemności 64 MB (tak, megabajtów) kosztowała chyba około 200 złotych, nie mówiąc o straconych zdjęciach. Niemniej możliwość użycia czytnika kart na USB 1.1 (wtedy stanowiło to absolutną nowość) przynajmniej częściowo wyeliminowała kłopoty związane z kopiowaniem zdjęć przez interfejs szeregowy, bo również USB początkowo sprawiało na Windowsie problemy. Ale jak wszystko zadziałało, zdjęcia z karty kopiowały się dużo szybciej.

OLYMPUS C-2100 UZ

Agfa była pierwszym aparatem cyfrowym, który potraktowałem w miarę poważnie. To było urządzenie, które wskazywało kierunek rozwoju cyfrowej techniki utrwalania obrazów i mniej więcej definiowało już kompaktowy aparat cyfrowy – taki, jaki znamy z czasów późniejszych. Obiektyw z trzykrotnym zoomem 38-114 mm (odpowiednik dla pełnej klatki), wyświetlacz jako celownik i zapis na kartach pamięci – to były punkty, które wyznaczały dalszy kierunek rozwoju amatorskich cyfrowych „małpek”.

Jednak jakość zdjęć nadal pozostawała sporo do życzenia. Na przełomie lat 1999/2000 stałem się posiadaczem aparatu Olympus C-2000 Z o nieco większej rozdzielczości niż Agfa i ze znacznie lepszym obiektywem. Nim zrobiłem prezentowane zdjęcia Agfy, a Agfą – zdjęcia Olympus'a. Można zauważyć różnicę, a dodam, że fotografie były robione w tym samym miejscu i oświetleniu. Jednak szybko sprzedałem C-2000 Z, bo nie byłem z niego do końca zadowolony, i dopiero w 2002 roku nabyłem aparat, którego cechy sprawiły, że pozbyłem się resztek sceptycyzmu w sprawie fotografii cyfrowej. Był to Olympus C-2100 UZ.

Model ten stanowił jedną z pierwszych tak zwanych pseudolustrzanek, to znaczy aparatów wyposażonych w wizjer elektroniczny czasu rzeczywistego i uniwersalny obiektyw z dziesięciokrotnym zoomem 38-380 mm (odpowiednik dla pełnej klatki). Wprawdzie obiektyw był zamontowany na stałe, jednak zapewniał komfortowe warunki fotografowania. Wtedy za szerokością uchodził każdy obiektyw

✦ Atutem Olympus'a C-2100 UZ był całkowicie schowany pod obudową świetny obiektyw z dziesięciokrotnym zoomem.

✦ Przekręcany obiektyw Agfy ePhoto 1280 był bardzo fajnym rozwiązaniem, które umożliwiło wymyślenie nietypowych ujęć.



Osobiście za najlepszą lustrzankę, jaką fotografowałem, uważam praktycznie już zabytkowego Nikona D70.



- używałem przez siedem lat, aż do 2008 roku. Robiłem nim zdjęcia między innymi w Afryce Południowej. Nigdy mnie nie zawiódł, a porzuciłem go bardziej ze względu na przestarzałe i niedostępne już karty SmartMedia.

Wtedy kupiłem swoją pierwszą lustrzankę cyfrową, notabene też Olympus E-410. Był to aparat przyzwoity, lecz daleki od ideału. Ale lustrzanki cyfrowe to trochę inny temat - ich pierwszym zadaniem marketingowym było przede wszystkim odciągnięcie profesjonalistów od tradycyjnej „chemicznej” fotografii. Spełniły je doskonale. Szczególną popularność wśród amatorów zyskały po wprowadzeniu matrycy pełnoklatkowych CMOS i możliwości nagrywania w HD. Każdy szanujący się youtuber marzył o pełnoklatkowej lustrzance do filmowania. Osobiście za najlepszą lustrzankę, jaką fotografowałem, uważam praktycznie już zabytkowego Nikona D70. To był naprawdę doskonały aparat. Wprawdzie nie filmował nawet w rozdzielczości 320x240 i miał

■ Zdjęcie trzech zmodernizowanych budynków na Służewcu wykonane w 1998 roku aparatem Olympus C-800L.

Zenit



■ „Zasługą” lustrzank cyfrowych było przekonanie profesjonalistów do porzucenia chemii. Niemniej do dziś wielu fotografów z leżką w oku wspomina stare czasy, a wśród młodszych pojawia się moda na analogowe aparaty. Starego „Zenita” można obecnie kupić za 50 złotych, jednak bardziej polecamy analogowe lustrzanki Minolta albo Canon.

stary układ CCD o rozdzielczości 6 Mpix, ale poza tym był wyposażony we wszystko, czego potrzeba. Zapewniał też możliwość wykonywania starszych „analogowych” obiektywów Nikona, a przy tym działał wystarczająco szybko i robił znakomite zdjęcia.

Dziś prawdziwych cyfrówek już nie ma... Fotografowanie i filmowanie telefonami zabiło rynek nie tylko cyfrowych aparatów kompaktowych, ale także i amatorskich kamer. W naszych czasach są to coraz rzadziej kupowane i używane urządzenia, choć nadal istnieją na rynku. Również „tradycyjne” (tak, obecnie można już użyć tego słowa na przykład w odniesieniu do wspomnianego D70) lustrzanki cyfrowe są na wymarcu. W pewien sposób spełniły się proroctwa zawodowców, którzy na początku pierwszej dekady XXI wieku alarmowali o śmierci fotografii jako sztuki. Świat został zarejestrowany na miliardach niepotrzebnych, przypadkowych zdjęć cyfrowych. Pstrykamy jak oszalali. Sztuka w tym tłumie stała się nierozpoznawalna, sztuka ustąpiła miejsca Photo-shopowi. Wszystko można „podciągnąć” kilkoma suwakami, nie ma już żadnej tajemnicy, żadnego rytuału kuwet i powiększalnika. „Chemiczna” fotografia to niszowa zabawa dla wyjątkowo ambitnych hipsterów.

Czy mnie to martwi? Nie aż tak bardzo. Nigdy nie byłem artystą fotografikiem. Nie cierpiełem ciemni. Z drugiej strony wciąż nie potrafię przyzwyczaić się do fotografowania telefonem. ■

Kalendarium pierwszych lat obrazowania cyfrowego

1957 Russell Kirsch z Narodowego Biura do spraw Standardyzacji USA (odpowiednik naszego Głównego Urzędu Miar) zbudował pierwszy na świecie skaner bębnowy, za pomocą którego wprowadził do komputera SEAC zdjęcie swojego syna. Była to pierwsza na świecie fotografia przetworzona do postaci cyfrowej.

1969 George Smith i William Boyle z Laboratoriów Bella zbudowali pierwszy układ światłoczuły CCD (Charge Coupled Device), który stał się załącznikiem nie tylko fotografii cyfrowej, ale także amatorskich kamer telewizyjnych w systemie VHS. W 1973 roku firma Fairchild Imaging wyprodukowała pierwszy przemysłowy układ CCD o rozdzielczości 10000 pikseli (100x100).

1975 Inżynier z laboratoriów Kodaka Steven Sasson opatentował własnego pomysłu aparat cyfrowy bazujący na CCD Fairchilda. Zdjęcie o rozdzielczości 100x100 było zapisywane na taśmie magnetyczną, a proces ten zajmował 23 sekundy.

1981 Firma Sony zademonstrowała Mavikę – analogową kamerę wideo z układem CCD o rozdzielczości 720000 pikseli (warto zwrócić uwagę, jak szybko rozwijała się ta technologia – w ciągu sześciu lat nastąpił kolosalny przyrost liczby pikseli). Zapisywane na dyskietkach bardzo niskiej jakości obrazy mogły być oglądane na telewizorze.

1986 Na rynku pojawił się Canon RC-701, aparat fotograficzny działający na identycznej zasadzie jak Mavica, która jednak weszła do sprzedaży później. Zdobył on pewną popularność wśród fotoreporterów ze względu na to, że w skład zestawu wchodził także przenośny modem oraz odbiornik i dekodery zdjęć z drukarką zainstalowany w siedzibie redakcji. Zestaw umożliwiał błyskawiczne (jak na owe czasy – transmisja jednego zdjęcia o rozdzielczości 300x320 pikseli trwała kilka minut) przesyłanie zdjęć na tyle dobrej jakości, że przy ówczesnej technice druku i składu mogły się one ukazywać w dziennikach.

1986 Kodak opracował układ CCD o rozdzielczości 1,4 Mpix, który został wykorzystany w kamerach przemysłowych. Były to pierwsze kamery zdolne do wytworzenia obrazu nadającego się do reprodukcji na papierze w formie pocztówkowym.

1988 Fujifilm na targach Photokina zapowiedział FUJIX-a DS1-P, pierwszy na świecie dostępny w handlu aparat zapisujący cyfrowo obrazy na wymiennych kartach pamięci.

1991 Kodak zaprezentował DCS-100, lustrzankę Nikona sprzężoną z przystawką umożliwiającą przetworzenie i zapisanie zdjęcia w postaci cyfrowej na dysku twardym.

InterMIET

Dlaczego to Amerykanie, a nie Rosjanie stworzyli globalną sieć komputerową?



■ Łukasz Michalik



Jak to możliwe, że w czasie zimnej wojny, gdy dwa wielkie mocarstwa rywalizowały ze sobą w każdej dziedzinie, tylko jedno z nich stworzyło uniwersalną, powszechną sieć komputerową? Losy ARPANET, z którego wykluł się znany nam internet, są powszechnie znane. Jak wyglądał jego odpowiednik zza żelaznej kurtyny?

ROSYJSKI INTERNET? TO JUŻ BYŁO!

W 2015 roku przez media prze-mknęła emocjonująca wiadomość: Rosja buduje własny internet! Jak to z medialnymi sensacjami bywa, nagłówki nie miały wiele wspólnego z prawdą. Decyzja Władimira Władimirowicza dotyczyła po prostu szyfrowanej łączności pomiędzy istotnymi dla państwa ośrodkami władzy.

Żywot tamtego newsa był, jak na współczesne newsy przystało, bardzo krótki i już dzień później mało kto o nim pamiętał, jednak wzmianka o tworzeniu przez Rosję własnego internetu zasługuje na uwagę z zupełnie innego powodu: to świetne potwierdzenie powiedzenia, że historia lubi się powtarzać. Bo Rosja, a właściwie Związek Radziecki, przed laty faktycznie próbowała stworzyć własny internet. Problem w tym, że - podobnie jak z lądowaniem na Księżycu - Amerykanie byli szybsi.

ARPANET

Historia internetu jest w ogólnym zarysie powszechnie znana. Podstawy teoretyczne stworzyli Joseph Carl Robnett Licklider i pochodzący z Polski Paul Baran, dobre pomysły do kupy zebrał thinktank RAND Corporation, a agencja ARPA wzięła na siebie ich wdrożenie. Rezultatem było powstanie rozproszonej sieci ARPANET łączącej amerykańskie ośrodki badawcze.

Gdy dorzucimy do tego wynalazki zespołu Douglasa Engelbarta, Xerox PARC i - jako wisienkę na torcie - opracowany przez Vintona Cerfa protokół TCP/IP, to możemy z łatwością uświadomić sobie, że już we wczesnych latach siedemdziesiątych mieliśmy solidne fundamenty dzisiejszej sieci. A właściwie całkiem współczesną sieć, która wprawdzie wyglądała nieco inaczej, ale pod względem zasady działania nie odbiegała za bardzo od tego, co znamy obecnie.

RÓWNOWAGA SIĘ

Znacznie mniej znane są losy podobnego pomysłu rozwijanego w zbliżonym czasie po drugiej stronie Żelaznej Kurtyny. Radziecki internet? Tak! W gruncie rzeczy fakt, że Związek Radziecki pracował nad własnym odpowiednikiem internetu, nie powinien nikogo dziwić.

Oparciem dla zimnowojennej, chwiejnej równowagi sił była przecież nie tylko doktryna MAD zakładająca - w razie konfliktu - wzajemne gwarantowane zniszczenie, ale i nieustanna rywalizacja w niezliczonych dziedzinach, gdzie przewaga jednej strony była z reguły szybko niwelowana. Rozwój arsenałów jądrowych, broni pancernej, lotnictwa czy w końcu wyścig kosmiczny to przykłady niemal symetrycznych ścieżek postępu technologicznego. Z pierwowocinami internetu było podobnie.

■ Konsola SAGE (Semi-Automatic Ground Environment) wyświetlająca dane z radarów. Obsługiwano ją piórem świetlnym. Miała również wbudowaną zapalniczkę i popielniczkę.



ZACZĘŁO SIĘ OD OBRONY PRZECIWLOTNICZEJ

Gdy w latach pięćdziesiątych Amerykanie uruchomili pierwszą wspólnie rozumianą sieć komputerową, czyli SAGE (Semi-Automatic Ground Environment), 26 dostarczonych przez IBM lampowych komputerów AN/FPS-7 było karmionych danymi z setek radarów. W razie wykrycia ataku ich zadanie polegało na przygotowaniu odpowiedzi realizowanej przez NORAD, czyli działającego od 1958 roku Dowództwa Obrony Północnoamerykańskiej Przestrzeni Powietrznej i Kosmicznej, z ikonyczną dla epoki zimnej wojny bazą pod górą Cheyenne.

Dane wypracowane przez SAGE trafiały do centrów dowodzenia i jednostek obrony przeciwlotniczej, a także bezpośrednio na pokłady samolotów, korygując pracę autopilotów tak, aby naprowadzać samolot na najlepszą do walki pozycję. Dzięki temu wszystkie elementy obrony przeciwlotniczej mogły działać jak jeden centralnie zarządzany organizm, optymalnie wykorzystujący posiadane zasoby.

■ Wieża i antena radaru dalekiego zasięgu AN/FPS-35 w Montauk. Miejska legenda głosi, że wykorzystano go do eksperymentów z podróżami w czasie.

■ Pionier



Paul Baran (1926-2011) to urodzony w Grodnie na terenie II Rzeczypospolitej informatyk, twórca założeń, według których w latach sześćdziesiątych zbudowano rozproszoną sieć ARPANET. Działania te podjęto w ramach prewencji przed możliwym wybuchem III wojny światowej.



NIEWIDZIALNE PARASOLE

Krytycy SAGE wskazują, że system był przestarzały, jeszcze zanim rozpoczął służbę - nie pod względem technologicznym, ale pod względem koncepcji: powstał, by przeciwdziałać zagrożeniu, które traciło na znaczeniu na rzecz rakiet międzykontynentalnych. Nie zmienia to faktu, że północ amerykańskiego kontynentu został osłonięta szczelnym i stale udoskonalanym parasolem przeciwlotniczym, co nie mogło pozostać bez odpowiedzi.

Odpowiedzią na SAGE był, tworzony również od połowy lat pięćdziesiątych, parasol przeciwlotniczy i antyrakietowy Moskwy. Przetestowano go w 1961 roku i niedługo później Nikita Chruszczow mógł triumfalnie ogłosić, że radziecki system antyrakietowy może trafić muchę w przestrzeni kosmicznej.



❖ Radar wczesnego ostrzegania Dunaj-3U, wchodzący w skład moskiewskiego systemu obrony antybalistycznej.



❖ Stacja radarowa Texas Tower 4, zbudowana 100 kilometrów od amerykańskiego wybrzeża. Nazwę zawdzięcza podobieństwu do platform wiertniczych.

❖ Statek kosmiczny Sojuz. Rakiety wynoszące go na orbitę wywodzą się od międzykontynentalnego pocisku balistycznego R-7.



JAK ZESTRZELIĆ RAKIETĘ?

Istotnie, radziecki sukces był imponujący. 4 marca 1961 roku antyrakieta Systemu A dokonała pierwszego w historii zniszczenia rakiety balistycznej. Problem polegał na tym, że do precyzyjnego naprowadzania na cel potrzebowano danych z kilku oddalonych od siebie stacji radiolokacyjnych. Problem ten można było rozwiązać na co najmniej dwa sposoby: stworzyć sieć łączności, pozwalającą na swobodą wymianę danych pomiędzy odległymi radarami, albo zwiększyć skuteczność głowic przeciwrakietowych tak, aby niszczyły cele przy mniej precyzyjnym naprowadzaniu.

Rozwiązanie drugiego zagadnienia okazało się typowe dla tamtej epoki: Rosjanie wsadzili do raket głowice jądrowe, dzięki którym precyzja trafienia straciła na znaczeniu. Aby znaleźć rozwiązanie dla pierwszego i usprawnić działanie systemów przeciwlotniczych, konieczne okazało się stworzenie sieci komputerowej.

MNOŻENIE BYTÓW

Problem polegał na tym, że, jak uważała badająca te zagadnienia

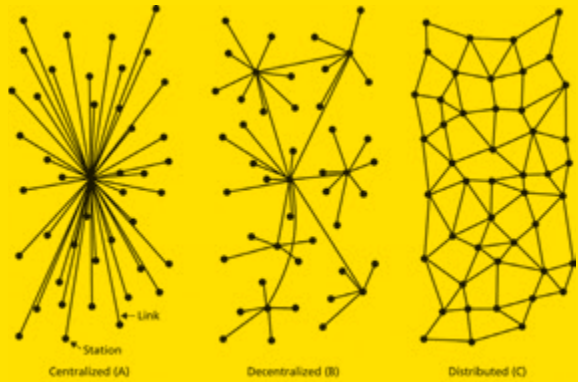
Slava Gerovitch z Massachusetts Institute of Technology, Rosjanie zaczęli budować trzy niezależne systemy: osobny dla obrony przeciwlotniczej, przeciwrakietowej i kosmicznej.

Wspomniany już System A opierał się na sieci łączącej komputery typu M-40 i M-50 z licznymi bazami wojskowymi. Niezależnie od niego w najważniejszych centrach dowodzenia umieszczono osiem pracujących w parach komputerów Tetiva tworzących kolejną niezależną sieć, a jeszcze inna, zbudowana z komputerów M4-2M, odpowiadała za śledzenie przestrzeni kosmicznej. W tym właśnie czasie pojawił się pierwszy pomysł budowy jednej wspólnej dla całego kraju sieci komputerowej, której przeznaczeniem było usprawnienie zarządzania ogromnym - organizacyjnie i geograficznie - organizmem, jakim był Związek Radziecki.

TRUDNY LOS CYBERNETYKA

Pomysłodawca, pułkownik Anatolij Kitow, nie miał łatwego startu. Choć wzorową służbą doszedł w armii do stopnia pułkownika, to cybernetyka,

Tworząc ARPANET, Amerykanie zachowali się jak socjaliści, stawiając na centralnie finansowany i zarządzany projekt.



■ Schematy sieci według Paula Barana. Schemat C przedstawia sieć rozproszoną, gdzie uszkodzenie nawet znacznej części nie przerywa komunikacji.



■ Anatolij Kitow – pionier radzieckiej cybernetyki i twórca pierwszego w ZSRR centrum komputerowego, które utworzono przy Ministerstwie Obrony.

czyli nauka o sterowaniu, była przez otumanionych kultem Stalina Sowietów uważana za wywrotową, imperialistyczną pseudonaukę, podobnie zresztą jak choćby genetyka. Mimo tego Kitow przekonał swoich przełożonych o znaczeniu cybernetyki i stanął na czele pierwszego centrum komputerowego przy Ministerstwie Obrony ZSRR.

Opracował tam propozycję stworzenia ogólnokrajowej, wspólnej dla armii i cywilów sieci, która wykorzystywałaby już istniejącą infrastrukturę. Nadwyżki mocy obliczeniowej wojskowego sprzętu miały być wykorzystane do przetwarzania danych na potrzeby cywilne.

Hierarchiczna sieć miała połączyć nie tylko bazy wojskowe, ale również ośrodki władzy, lokalne ośrodki decyzyjne, miasta i poszczególne ośrodki badawcze czy zakłady przemysłowe. Spływające z całego kraju dane miały być przetwarzane, by na ich podstawie wypracować decyzje dotyczące funkcjonowania państwa i poszczególnych jego obszarów. Czyli centralne planowanie w nowoczesnym wydaniu.

Anatolij Kitow usiłował dotrzeć ze swoimi teoriami do Chruszczowa, ale pomysł, by wykorzystać wojskowe zasoby, nie spodobał się jego wojskowym przełożonym. Kitow został zdymisjonowany i wydalony z armii.

AMERYKANIE WIEDZĄ, CO WAŻNE

Propagowane przez Kitowa pomysły spotkały się za to z żywym zainteresowaniem... Stanów Zjednoczonych. CIA oceniło, że gdyby wspomagane komputerowo centralne planowanie udało się wprowadzić w życie, to Związek Radziecki zyskałby przewagę.



Wewnętrzna notatka, opracowana przez administrację Kennedy'ego, stwierdziła wprost, że wdrożenie tego planu oznacza przewagę Sowietów i pozwoli im w ciągu niespełna dekady zrewolucjonizować gospodarkę. Notka zawierała też ostrzeżenie: jeśli Amerykanie zbagatelizują kwestię usieciowienia gospodarki, to będą „skończeni”. Amerykanie to mądrzy ludzie: jak wiemy, nie zbagatelizowali.

Dokument ten stawiał znaną nam historię internetu w nieco innym świetle: jego rozwój był – w takiej czy innej postaci – koniecznością i kolejną areną walki wielkiego mocarstwa o utrzymanie swojej pozycji. Może mniej spektakularną niż rozpoczęty w tym samym czasie kosmiczny wyścig zwieńczony programem Apollo, ale co najmniej równie ważną.



■ RT-23UTTH - radziecki międzykontynentalny pocisk balistyczny, dostosowany do startu z mobilnych wyrzutni kolejowych.

■ Paszport Cybertonii, utopijnego państwa proklamowanego przez zespół pracujący nad OGAS. Mapa przedstawia plan stolicy - Cybergradu.



KTO OPRACUJE TCP/IP?

Wróćmy jednak do Związku Radzieckiego, gdzie przedstawiono kolejny ambitny i nowatorski pomysł, który pod względem funkcjonalnym stanowił odpowiednik tego, nad czym za Oceanem pracował Vinton Cerf.

Chodziło o ujednoczenie stosowanych standardów związanych z telekomunikacją. Wszystkie z istniejących systemów miały działać razem, korzystając ze wspólnej sieci i wymieniając dane między sobą. W praktyce była to ambitna próba stworzenia radzieckiego odpowiednika TCP/IP, jednak podobnie jak poprzednia spaliła na panewce, spotykając się z murem niechęci i biurokracji.

CYBERTONIA: PAŃSTWO W PAŃSTWIE

Najbardziej ambitną i najdłużej forsowaną próbę stworzenia radzieckiej sieci ARPANET podjął pionier radzieckiej cybernetyki Wiktor Głuszkow, przedstawiając koncepcję sieci o nazwie OGAS. Założenia były podobnie jak wcześniej: główną ideą było usprawnienie zarządzania państwem. Przy zachowaniu hierarchicznej struktury ze szczyblem centralnym, regionalnym i lokalnym, ważnym założeniem była możliwość

komunikowania się pomiędzy dowolnymi terminalami, niezależnie od ich umiejscowienia w strukturze.

Poza samym projektem Głuszkow wraz ze swoim zespołem opracował również model otoczenia, w którym ta sieć powinna funkcjonować. Przewidywał między innymi tworzenie biur bez papieru, programowanie komputerów w języku naturalnym, a nawet, w teoretycznych rozważaniach, cyfrową nieśmiertelność.

Cały zespół miał przy tym nieco zabawy, tworząc przy okazji iluzję powołanego w międzyczasie niezależnego państwa o nazwie Cybertonia, którym rządziła rada robotów z przewodniczącym w postaci robota grającego na saksofonie. Korzystając z dostępnego na uczelni marginesu wolności, obywatele Cybertonii organizowali różne imprezy i odczyty, kolportowali biuletyn, a swoją odrębność od sowieckich realiów podkreślali, wydając własne paszporty.

OGAS – SOWIECKI ARPANET

OGAS był dobrze przemyślany i osadzony w radzieckich realiach, co - jako zarzut - podnoszą krytycy projektu, wskazując, że gdyby został zrealizowany, byłby po prostu

narzędziem nowoczesnej formy totalitaryzmu. Przygotowując projekt, Głuszkow odwiedził niemal setkę różnych przedsiębiorstw i instytucji, poznając sposoby wypracowywania decyzji i stosowany obieg informacji.

Gdy pomysł wykrystalizował się, projekt OGAS zakładał zastosowanie około 200-200 węzłów sieci w najważniejszych miastach i około 20 tysięcy mniej ważnych węzłów zlokalizowanych w najbardziej istotnych zakładach czy ośrodkach decyzyjnych. Interesującym elementem projektu była rozproszona baza danych, do której dostęp miał być możliwy za pomocą dowolnego terminala. Uzupełnieniem projektu OGAS miała być automatyczna autoryzacja każdego z użytkowników, pozwalająca jednoznacznie określić na przykład poziom uprawnień.

SABOTAŻYŚCI Z POLITBIURA

Pomysł wydawał się niezły, jednak problem polegał na tym, że radzieckie kierownictwo, w przeciwieństwie do Amerykanów, nie potrafiło stworzyć warunków do jego rozwoju. Pomijając nawet kwestię niechęci ze strony armii, poszczególne ministerstwa zaczęły rywalizować



■ Wiktor Głuszkow (trzeci od prawej) podczas spotkania z amerykańskimi naukowcami.

między sobą i wzajemnie sabotażować swoje poczynania. Przykładem może być choćby niechętna postawa ministerstwa finansów, które uważało, że popierany przez Centralny Urząd Statystyczny OGAS stanowi zagrożenie dla politycznych stref wpływów.

Doprowadziło to do tego, że czas uciekał, a projekt nie mógł ruszyć z miejsca, pozostając w stanie zawieszenia: nikt oficjalnie go nie odrzucił, ale nikt też nie kwapił się z finansowaniem prac. W czasie, gdy ARPANET rozrastał się, OGAS (a także kilka innych alternatywnych projektów) tracił czas, uzyskując wsparcie jedynie w zakresie budowy szczytkowych, lokalnych elementów sieci.

TRWONIENIE ZASOBÓW

Jednocześnie niemal zupełnie nie zaistniał znany z państw zachodnich proces, w którym opracowane na potrzeby wojska technologie adaptowano z czasem do zastosowań cywilnych. Jak wynika z wyliczeń Slavy Gerovitch, sowiecki przemysł obronny opracował w sumie około 300 wyspecjalizowanych i niekompatybilnych ze sobą komputerów kontrolujących różne rodzaje uzbrojenia. Każdy z tych systemów

działał samodzielnie, w oderwaniu od reszty, a wąska specjalizacja uniemożliwiała zastosowanie go w jakimkolwiek innym celu. Nawet zakładając mało prawdopodobną chęć współpracy ze strony wojskowych, wykluźniało to adaptację technologii na potrzeby cywilne.

Prowadziło to do katastrofalnego trwonienia zasobów, wielokrotnego duplikowania podobnych rozwiązań i zaprzepaszczenia wysiłku inżynierów. Problem nie polegał na tym, że Związek Radziecki nie był skomputeryzowany. Choć ogólny poziom rozwoju elektroniki był niższy niż na Zachodzie, to komputerów powstawało wiele, podobnie jak wiele powstawało różnych, niezależnych, niekompatybilnych i niepołączonych ze sobą sieci: odrębnych dla stacji meteorologicznych, cywilnej kontroli lotów, systemu bankowego czy ośrodków badawczych.

SOCJALIŚCIZ AMERYKI

O gigantycznej skali marnotrawstwa i braku koordynacji dobitnie świadczy fakt, że na przykład w późnych latach osiemdziesiątych na jednej z uczelni w Nowosybirsku wciąż działał stary komputer połączony bezpośrednio z Moskwą własnym dedykowanym łączem, które w tym

przypadku było całkowicie zbędne. Ktoś przed laty, mimo istnienia sieci telekomunikacyjnej, położył 3 tysiące kilometrów przewodów i ktoś przez dziesięciolecia pracowicie je konserwował.

Patrząc z perspektywy czasu, można zaryzykować stwierdzenie, że Związek Radziecki mógł stworzyć sieć wcześniej, niż Amerykanie opracowaliby swój APARNET. Sowietom nie brakowało ani utalentowanych naukowców, ani możliwości technicznych. Problemem był za to bezwład systemu decyzyjnego i nieefektywne zarządzanie państwem, przez co Głuszkow aż do śmierci, która nastąpiła w 1982 roku, nie mógł doczekać się wdrożenia swojego pomysłu.

Zajmujący się tym zagadnieniem Benjamin Peters w książce „How Not to Network a Nation” trafnie zauważa, że w czasie, gdy ważyły się losy pierwszych sieci, Amerykanie zachowali się jak socjaliści, stawiając na centralnie finansowany i zarządzany projekt. Po drugiej stronie istniała - wbrew komunistycznej fasadzie - decentralizacja i szkodliwa w tym przypadku konkurencja. Efekt jest wszystkim znany: z amerykańskiego wynalazku korzysta dzisiaj cały świat, a rosyjskie próby stworzenia własnej sieci najlepiej podsumowuje nieco szydercza nazwa: InterNiet. ■



■ Krupik

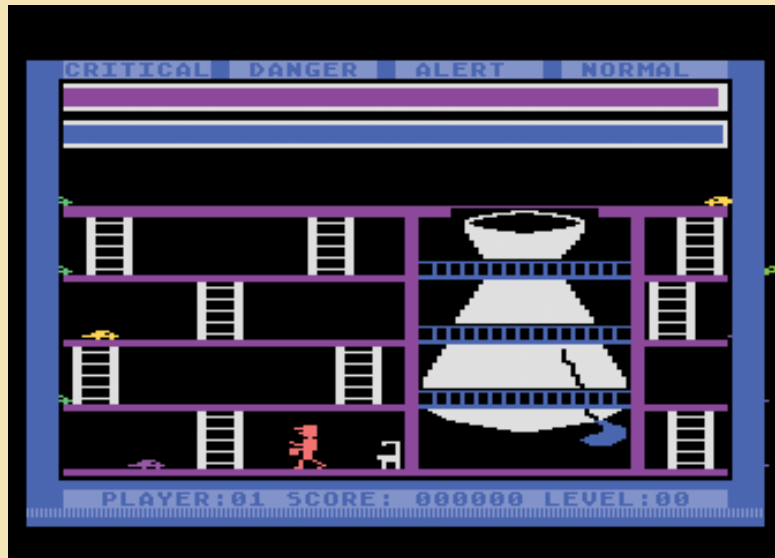
Muszę przyznać, że kiedy po raz pierwszy rozmawiałam z Miczem na temat przejęcia od niego działu „Historia w papierze zakłętą”, miałam dużo wątpliwości. Niezbyt lubię wracać do przeszłości [uważam, że pewne rzeczy powinny zostać w niej już na zawsze], a nie przekonywał mnie argument, że: „Zobaczysz, w tych starych pismach jest tyle ciekawych rzeczy. Poczytasz sobie przed snem...” No dobrze, chociaż nie uważam przeglądania starych pism za idealne zajęcie przed spaniem [ostatnio zbyt pochłania mnie Far Cry: Primal], okazało się, że Micz miał rację, bowiem odnalazłam w nich bardzo dużo ciekawostek i spędziłam na lekturze kilka długich nocy. Tak więc czas zapiąć pasy i odpalić Maszynę czasu Krupika.



■ Ach, Pong... Co byśmy zrobili bez Ponga? Po pierwsze, nie byłoby nas, graczy. No dobrze, nie jest to może najstarsza gra wideo, ale to właśnie Pong jako pierwszy zaczerpał tak ogromną grupę odbiorców. Nawet małego Krupika, który na początku lat osiemdziesiątych zetknął się z naszą rodzimą konsolą TVG-10 (skrót od „telewizyjna video gra z dziesięcioma rodzajami rozgrywkii”) i klonem Ponga, swojsko zwanym Tenisem. Śmiem nawet twierdzić, że mały Krupik miał lepsze wyniki niż Jerzy Stuhr, który też zmierzył się z grą na TVG-10 w filmie „Bohater roku” z 1986 roku. Po drugie, wydany pod koniec 1972 roku na automaty Pong jest starszy nawet ode mnie, co sprawia, że pisząc o nim, czuję się młodo (no i co z tego, że wersja domowa ukazała się już w 1975 roku?).



➤ Przed czasami internetu trudniej było protestować, wysyłając listy do redakcji (trzeba było znaleźć adres, nabazgrolić list, kupić kopertę i tak dalej, a wszystko po to, żeby napisać: „Ty...”), ale nie oznacza to, że i w latach osiemdziesiątych nie trafiały się prawdziwe listowe perełki pisane przez ludzi, którzy nie do końca rozumieli, że jednak gra to nie rzeczywistość. Urzekł mnie zwłaszcza opublikowany w 1983 roku w magazynie Antic list pewnego inżyniera, który poczuł się oburzony „niewłaściwymi i możliwie szkodliwym” przedstawieniem elektrowni jądrowej w wydanej w 1982 roku grze Meltdown na Atari. Serio? Tej elektrowni, którą możecie podziwiać na screenie obok? Chociaż po ostatniej rewelacji, że PETA UK zażądała, żeby postacie z Warhammera 40,000 (plastikowe i wirtualne) przestały nosić zwierzęce futra, już mnie chyba nic nie zdziwi.



➤ Rubryki o tematyce growej pojawiały się w „poważnych” pismach już wcześniej, ale w 1981 roku (na dobrych kilka lat przed naszym rodzimym Top Secretem) na rynku zadebiutowały dwa pierwsze magazyny zajmujące się wyłącznie grami: Computer and Video Games w Wielkiej Brytanii i Electronic Games w Stanach Zjednoczonych. Założycielami Electronic Games byli Bill Kunkel i małżeństwo Arnie Katz i Joyce Worley. Tak, proszę Pań i Panów, Joyce, jak się już pewnie domyśliście, była kobietą. Szkoda, że nie wiedziałam o tym, kiedy w 1997 roku (16 lat po powstaniu Electronic Games) zaczynałam pisać do Secret Service i zdarzało mi się słyszeć, że „kobiety na grach się nie znają”. Ha! Joyce pisała o grach aż do zamknięcia drugiej (wskrzeszonej) wersji Electronic Games w połowie lat dziewięćdziesiątych i nie miała oporów przed wyrażaniem opinii, że stają się one coraz bardziej brutalne, przez co przyciągają coraz mniej kobiet.



➤ Kiedy trafiłam na reklamę gry Red Sea Crossing, wydanej w 1983 roku na Atari 2600, nie mogłam przestać się śmiać. KTO mógł wpaść na pomysły, żeby zrobić grę o przejściu Mojżesza przez Morze Czerwone, która miała zapoznawać dzieci z Biblią? No kto? Nic dziwnego, że ten przebój nie był dostępny w sklepach, ale trzeba było go zamawiać telefonicznie u producenta. Reklama też nie ukazała się w piśmie branżowym, lecz w magazynach o tematyce religijnej. Okazuje się jednak, że jest to tak rzadka pozycja, że gdybym teraz miała jej kopię, śmiałabym się całą drogę do banku. Wyprodukowano podobno tylko 500 sztuk Red Sea Crossing, a do obecnych czasów zachowały się tylko dwie kopie, co sprawia, że jest to wyjątkowo łakomy kąsek dla kolekcjonerów. (jeden z egzemplarzy został sprzedany na aukcji w 2012 roku za ponad 10 tysięcy dolarów).



❖ Na myśl przychodzi mi również jedna z pierwszych reklam przedstawiających Puck Mana, postać znaną z najpopularniejszej gry wszech czasów. I nie tylko gry. Puck Man wystąpił też w popularnym serialu animowanym i był bohaterem przeboju, który w 1982 roku dotarł do dziewiątego miejsca prestiżowej listy Billboard Hot 100 (ci sami artyści stworzyli też utwór pod tytułem „Do the Donkey Kong”). Puck Man? Jaki Puck Man, zapytacie. No dobrze, Puck Manem był w Japonii, gdzie w 1980 roku stworzył go Toru Iwatani. Po przenosinach na Zachód otrzymał imię Pac-Man. A wszystko dlatego, że jego imię było łatwo przerobić na coś brzydkiego. Swoją drogą takie rozsądne podejście do marki przydałoby się wielu innym firmom (moim ulubionym przykładem jest firma specjalizująca się w produkcji spersonalizowanych długopisów, właściciel strony Penisland.net).



\$3398
10MB

THE HARD DISK YOU'VE BEEN WAITING FOR

XCOMP introduces a complete micro-size disk subsystem with more...

- MORE STORAGE
- MORE SPEED
- MORE VALUE
- MORE SUPPORT

6100 users... The XCOMP subsystem is now available with 10 megabytes of storage, 5 megabytes also available at \$2,899.00. Compare the price and features of any other 5 1/4" disk -- or even 8-inch system, and you'll agree that XCOMP's value is unbeatable.

OUTPERFORMS OTHER HARD DISKS
Faster disk and larger, more expensive hard disks are available for this powerful file system. More data is available on every seek: 64K on 10MB and 32K on 5MB. Faster seek time too -- an average of 10MS. It provides solid performance anysystem with only 20 MS. Faster seek time too -- an average of 10MS. It provides solid performance anysystem with only 20 MS. Faster seek time too -- an average of 10MS. It provides solid performance anysystem with only 20 MS.

FAST CONTROLLER
The XCOMP controller is the key to this system's high efficiency operation. Speed-up features include high efficiency operation. Speed-up features include high efficiency operation. Speed-up features include high efficiency operation.

MORE SOFTWARE
Included with the system is software for formatting, file management, file sharing, and file sharing. The CP/M driver attach program, Support software and drivers for MP/M, and Cassi are also available. The sophisticated formatting program detects alternate sectors for any weak sectors detected during formatting, ensuring the lowest possible error rate -- at least ten times better than floppy.

WARRANTY
The system has a full one-year warranty on parts and workmanship.

ALSO AVAILABLE FROM XCOMP

- General Purpose controllers (8 bit interface, with easy interface to microprocessor based systems).
- GP controller adapter that plugs directly into most 280 computers.
- ST/R GP controller for the 5MB and 10MB drive above, with 81506 base interface.
- SG/R GP controller for SATA000 interface drives.
- SM/R GP controller for storage module drives.
- S.T.S, S.G.S, and S.M.S, same as above, for the 5100 bus.

Quantity discounts available. Distributor, Dealer, and OEM inquiries invited.

See your local Dealer, or call
XCOMP, Inc.
7565 Trade Street
San Diego, CA 92121
Tel: (714) 271-8730
Telex: 1-62786

Circle 48 on inquiry card.



❖ Moim nieustającym postanowieniem ostatnich miesięcy jest mniej narzekać. Oczywiście dotyczy to także technologii, a zwłaszcza tego, że „za maaąło miejsca” (nie ma się co dziwić, z taką ilością do instalowania rzeczy na moim komputerze, komórce i tablecie mogłabym już dawno wystąpić w reality show pod tytułem „Hoarders: Apps Edition”). Całe szczęście, że teraz mam w zanadru tajemną broń, czyli reklamy z końca lat siedemdziesiątych i początku lat osiemdziesiątych. O, na przykład taką. Jak sobie popatrzę na ilość MB i cenę takiego cudeńka, to zaczynam się cieszyć tym, co mam. Bardzo.

▣ Jak wyglądały dawne modemy? Eee... A jak brzmiały? Tego dźwięku nie da się zapomnieć. I tego napięcia, czy uda się połączyć, czy się nie uda (często się nie udawało). Nie uda mi się też zapomnieć reklamy z 1971 roku modemu firmy Penril Data Communications. Nawet obdarzona bardzo bujną wyobraźnią nie mogę sobie wyobrazić, co natchnęło jej twórców. Zaraz, chyba mogę:

- John! Modemy się nam nie sprzedają!
- Ależ szefie, co szef!
- John! Macie coś na szybko wymyślić!
- Szefie, szefie, damy im seks! Seks się zawsze sprzedaje!

Taaaaak...



▣ Firma Activision, która po licznych przejęciach i połączeniach istnieje do tej pory jako Activision Blizzard, była pierwszym niezależnym twórcą gier (między innymi takich przebojów jak Freeway, Star-master, Chopper Command i przełomowy Pitfall). Zanim powstała w 1979 roku, gry były wydawane przez producentów sprzętu, na przykład Atari. Co więcej, Atari nie miało w zwyczaju doceniania swoich programistów i projektantów: nie dostawali oni procentu od zysków, ba! nie umieszczano ich nazwisk w produktach, które tworzyli. Doprowadziło to do buntu czterech najważniejszych programistów i projektantów: Davida Crane'a (na zdjęciu), Boba Whiteheada, Alana Millera i Larry'ego Kaplana, którzy zażądali zmiany tej sytuacji podczas spotkania z ówczesnym prezesem firmy, Rayem Kassarem. Usłyszeli: „Dla Atari nie jesteście ważniejsi od pracownika, który wkłada kartridże do pudełek”. Ups... Nic dziwnego, że Crane, Whitehead, Miller i Kaplan odeszli z Atari i założyli własną firmę (swoją drogą nazwa Activision została wybrana między innymi dlatego, żeby znajdowała się na listach ułożonych alfabetycznie przed Atari).



▣ Jako właściciel C64 nie zetknęłam się z angielskim pismem Crash, wydawanym od 1984 do 1992 roku i poświęconym w całości ZX Spectrum, więc teraz z przyjemnością nadrobiłam zaległości i przeczytałam kilka numerów. Crash słynął z oryginalnych, często kontrowersyjnych okładek (przez taką z lipca 1985 roku numer omal nie został wycofany ze sprzedaży) oraz z naśmiewania się z konkurencji. Niestety, nie wszystkie ofiary żartów Crasha przyjmowały je z wyrozumiałością. W sierpniowym numerze z 1985 roku Crash opublikował całkiem pokaźny (i całkiem zabawny) materiał pod tytułem „Unclear User”, w którym parodiował konkurencję, pismo Sinclair User, wyszydając praktykę materiałów na wyłączność, ówczesną plagę świata wydawniczego (która zresztą w latach osiemdziesiątych wcale nie obumarła). Sinclair User oskarżył Crasha o zniesławienie i z numeru musiały zostać wycięte „obraźliwe” strony. Wydawcy Crasha ostatecznie zapłacili 60,000 funtów kary za naruszenie prawa autorskiego, ale Crash zaczął się sprzedawać lepiej niż przed całą awanturą.

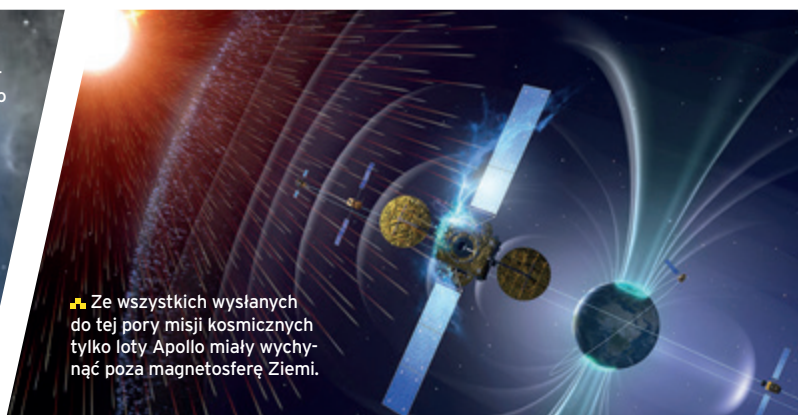
Ostony w górę, czerwony alert!

Europejska koncepcja konstrukcji osłon magnetycznych po wylądowaniu na Marsie pozwoli na wygodne wieszanie prania.

W filmach SF pola siłowe stanowią wygodną barierę chroniącą przed laserami czy torpedami fotonowymi wroga. Takie ostony jak najbardziej przydałyby się także prawdziwym statkom kosmicznym w rejsie na inne planety. Nie spodziewamy się co prawda ataku laserowego rdzennych mieszkańców Marsa, ale potrzebujemy osłon przed promieniowaniem kosmicznym, szczególnie podczas długich lotów.



NASA rozważa rozpinanie plazmowego parasola regulowanej wielkości z oddzielnego urządzenia dowiązanego do statku.



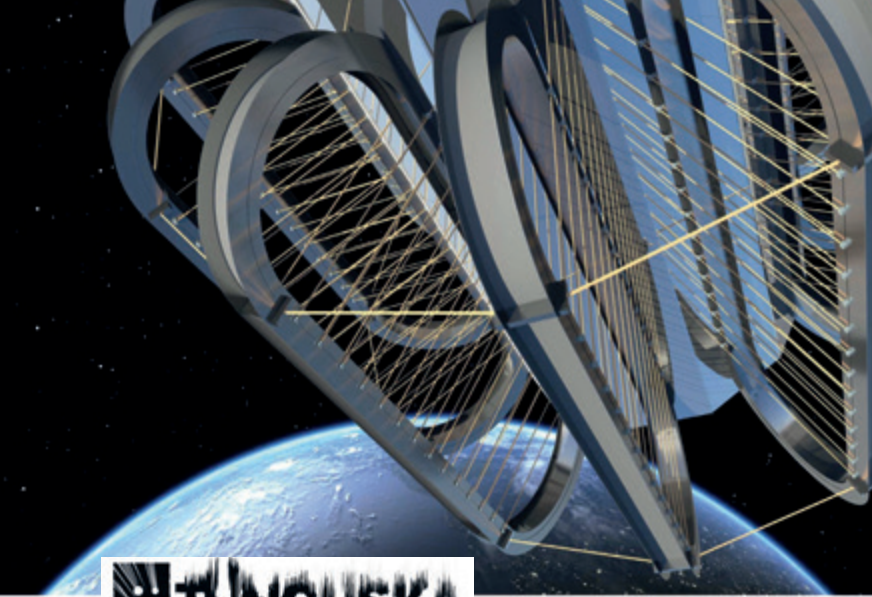
Ze wszystkich wysłanych do tej pory misji kosmicznych tylko loty Apollo miały wychynąć poza magnetosferę Ziemi.

User Jama

Jest pole siłowe, które od lat funkcjonuje jako taka właśnie tarcza, tyle że nie zostało ono wytworzone przez ludzi. Jest nim pole magnetyczne Ziemi, generowane w wyniku jej ruchu obrotowego. Pole to chroni nas przed zalewem kosmicznego promieniowania niczym parasol podczas ulewnego deszczu. Parasol „namaka” i przechwytuje wysokoenergetyczne cząstki w jonosferze. Tam, gdzie jest on trochę przetarty, widać na niebie zorze polarne. Pytanie brzmi: czy jesteśmy w stanie rozpiąć analogiczny parasol wokół obiektów wielokrotnie mniejszych niż planety, posiadających wielkość statku kosmicznego?

Nad koncepcją tego typu tarczy pracuje Europejska Agencja Kosmiczna, która zainwestowała okrągłe trzy miliony euro w studium projektu SR2S. Skrót rozwija się jako „nadprzewodząca tarcza przeciw promieniowaniu kosmicznemu”. Jednym z kandydatów na materiał nadprzewodzący jest dwuborek magnezu (MgB2); tego samego nadprzewodnika używa CERN w swoim Wielkim Zderzaczu Hadronów. Ma on tę zaletę, że zachowuje swoje właściwości w temperaturze do -234°C , podczas gdy inne znane nadprzewodniki wymagają temperatur w okolicy -263°C . W próżni kosmicznej jest wystarczająco zimno, ale trzeba będzie chronić nadprzewodniki przed promieniowaniem termicznym Słońca.

Zakładając, że moduł załogowy statku byłby cylindrem o długości 10 metrów i średnicy 6 metrów, w SR2S potrzeba byłoby umieścić dwanaście cewek wykonanych z tego nadprzewodnika i posiadających kształt toru wyścigów konnych, w konfiguracji zwanej potocznie dyniową. Cewki przylegałyby do boku cylindra habitatu swoim dłuższym bokiem. Przewidywana masa całej konstrukcji cewek, włącznie z materiałami mocującymi, szacowana jest na 46 ton. Przy tym ochrona przed promieniowaniem kosmicznym zapewniona byłaby tylko dla powierzchni bocznej cylindra mieszkalnego. Obszary z przodu i z tyłu habitatu musiałyby być chronione tradycyjnymi ekranami, a raczej



urządzeniami, które pełniłyby drugą funkcję ekranu, na przykład z tyłu masywny system napędowy, a z przodu umieszczony na dziobie system dokujący lub zbiorniki z wodą pitną i zapasami na podróż.

Zainteresowanie polami siłowymi przejawia też NASA, ale tutaj projekt, zwany roboczo Magnetoshell, jest nawet bardziej ambitny. System tarczy magnetycznej miałby służyć bowiem nie tylko do ochrony ludzi podczas lotu kosmicznego, ale również wyhamowaniu lądowania na Marsie oraz jako osłona cieplna podczas tegoż lądowania. Powłoka magnetyczna, czyli pole wytwarzane wokół statku wypełnione plazmą, w kontakcie z cząsteczkami atmosfery działałoby podobnie jak hamulec aerodynamiczny, choć na nieco innej zasadzie. Rozważa się też wariant, w którym pole wytwarzane byłoby przez oddzielne urządzenie połączone ze statkiem liną o długości 50 metrów.

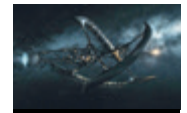
Największy spadochron użyty do tej pory na Marsie miał rozpiętość circa 15 metrów, podczas gdy rozpiętość swobodnego „spadochronu” plazmowo-magnetycznego mogłaby wynosić aż 100 metrów. Dodatkowo byłaby regulowana w zależności od sytuacji i potrzeby, podczas gdy w przypadku klasycznego spadochronu jest ona stała. To samo pole magnetyczne mogłoby stanowić również osłonę cieplną. Rozgrzane tarcie cząsteczki atmosfery byłyby albo odbijane, albo przechwytywane do plazmy uwięzionej w polu magnetycznym. Sam statek mógłby wtedy mieć minimalne osłony termiczne. Magnetoshell pozwoliłby na znaczne oszczędności na masie statku, potrzebnym paliwie i koszcie misji.

✚ Z osłonami rodem ze „Star Treka” mielibyśmy dylemat żółwia: być bezpiecznym czy widzieć i móc kontratakować.

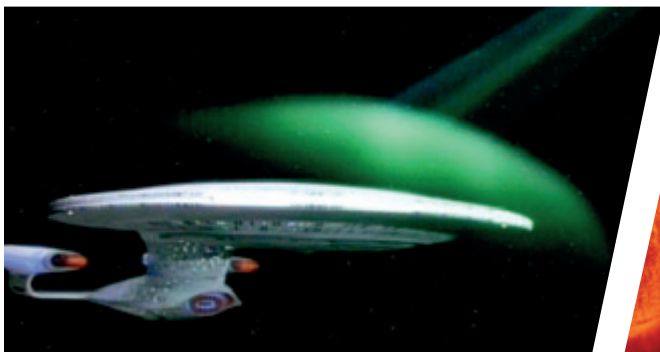
„Gdy opuszczasz ziemską magnetosferę i znajdujesz się w aluminiowej puszcze, to masz spory kłopot”

Jak dobrze pójdzie, praktyczne zastosowanie osłon magnetycznych w prawdziwych misjach w kosmos nastąpi już za dziesięć lat. Czy wtedy osłony magnetyczne z uwięzioną w polu plazmą obroniłyby nasz statek przed hipotetycznym atakiem laserowym? To kwestia gęstości samej plazmy i siły pola magnetycznego potrzebnej do utrzymania jej w ryżach. Plazma w ziemskiej jonosferze jest na to zbyt rzadka. Możemy swobodnie wystrzelić laser w kierunku Księżyca i zarejestrować jego odbicie z powrotem na Ziemi. Przyjmijmy dla uproszczenia, że mamy wystarczającą ilość energii do odpowiedniego zagęszczenia tarczy plazmowej wokół statku. Jeśli zablokuje ona lasery wroga, to niestety zablokuje też nasze własne, co nie byłoby praktyczne. W dodatku nic nie byłoby widać. Zablokowane zostałyby również pozostałe, nieuporządkowane, docierające do statku światło. ■

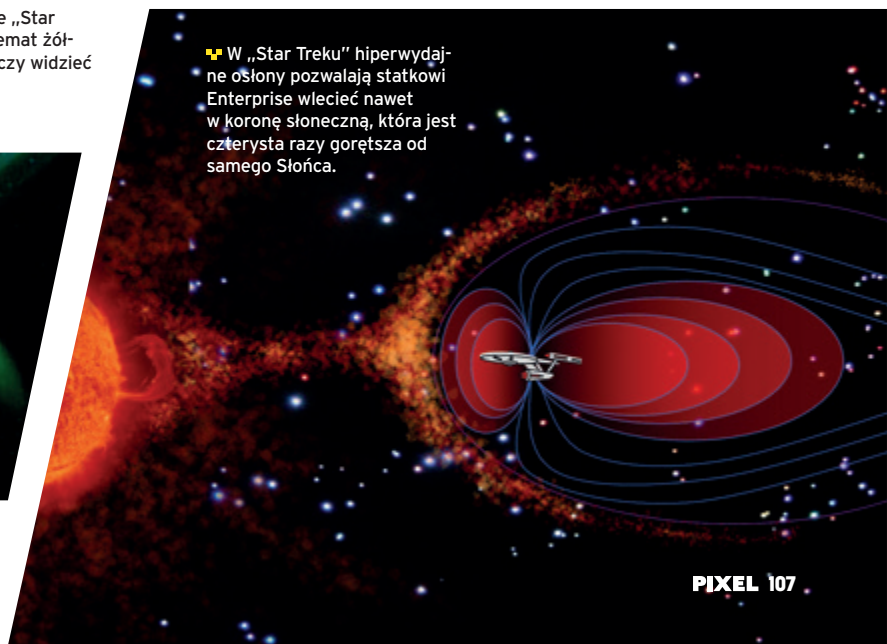
✚ Pasażerowie



W filmie statek Avalon przewozi w hibernacji 5,000 kolonizatorów w trakcie trwającego 120 lat lotu do nowego świata. Maszyna jest olbrzymia, długa na kilometr, z obrotowymi segmentami, w których panuje sztuczna grawitacja. W szczytu statku jest generator osłon plazmowych, których awaria stanowi zarzewie fabuły. Można rozważyć jak olbrzymiej energii potrzeba do zasilania takich osłon.



✚ W „Star Treku” hiperwydajne osłony pozwalają statkowi Enterprise wlecieć nawet w koronę słoneczną, która jest czterysta razy gorętsza od samego Słońca.





JESTEM ZADOWOLONY. RAZ, ŻE UDAŁO MI SIĘ RZUTEM NA TAŚMĘ DOSTARCZYĆ KOMIKS (ZEN EKIPY PIXELA JEST WIELKI). DWA, ŻE ROBIMY TO Z WAMI PO RAZ 25. A PRZECIEŻ MIELIŚMY DOBIĆ DO DWÓCH NUMERÓW I SIĘ POŻEGNAĆ. I TRZY, ŻE OSTATNIO DOSTAŁEM GRĘ, KTÓRĄ SOBIE WYMARZYŁEM.



BYŁEM SPOKOJNY O NOWĄ ZELDĘ OD CZASÓW PREZENTACJI ROZGRYWKI PODCZAS ES... INACZEJ... BYŁEM SPOKOJNY OD KIEDY SIĘ DOWIEDZIAŁEM, ŻE PONOWNIE POZWOLONO PRZY SERII POGRZEBAĆ EKIPIE MONOLITH SOFT.



TO STUDIO SPECJALIZUJĄCE SIĘ W JRPGACH-PIASKOWNICACH NA KONSOLACH NINTENDO (SERIA XENOBLADE). WSPÓŁPRACOWALI PRZY TŁOZ-SKYWARD SWORD NA WII W PRZYGOTOWANIU PROJEKTÓW PŁASTYCZNYCH. NIE POZWOLONO IM WTEDY NA GRZEBANIE W KODZIE CZY MECHANICE.



W PRZYPADKU BREATH OF THE WILD, OPRÓCZ DODATKOWYCH PRAC NAD ART DESIGNEM ZATRUDNIONO TAKŻE PROJEKTANTÓW ŚWIATÓW. TO WŁAŚNIE DZIĘKI TYM MAGIKOM TAK BARDZO ODCZUWAMY SKAŁĘ TEGO ŚWIATA. I NASZĄ W TYM ŚWIECIE MAŁOŚĆ. A PRZĘZ TO... ZEW PRZYGODY.



TAK, JAK WIEDZMIN 3 SERWOWAŁ NAM ŚWIAT JAK NAJBARDZIEJ REALISTYCZNY W RAMACH KONWENCJI (TO SIERPNIOWE ŚWIATŁO NA WSI, TAK DOBRZE NAM ZNANE, TAK DOBRZE ODDANE), TAK BOTW TO UCZESTNICTWO W NAJBARDZIEJ WYBORNYM ANIME (GHIBLI?).

TE PRZEGIĘTE DOLINY, STRZELISTE SKAŁY, UKŁADAJĄCE SIĘ W ZUPEŁNIE FANTAZYJNE KSZTAŁTY, TE MIŁIONY ZNAJDEK - WRAŻENIE GRANIA W UPROSZCZONE XENOBLADE MIAŁEM POZĄTKOWO BARDZO MOCNE.



DOŚŁOWNIE BAJKA, KRZYJĄCA SIĘ ZA KAŻDYM PAGÓRKIEM.



CO WAŻNE, TO BAJKA KTÓRA NIE PROWADZI ZA RĄCZKĘ, KTÓRA WIERZY W GRACZA, BAJKA TRUDNA W ŻADNEJ ODSEKONIE SERII NIE GINAŁEM TAK CZĘSTO, NIE LICZĄC... PIĘRWSZEJ ZELDY, KTÓRĄ OGRYWAŁEM NA EMU A PÓŹNIEJ NA 3DSIE.

ALE TO WCIĄŻ ZELDA: SERDUSZKA, WRÓŻKI, ZNANE MIŁOŚNIKOM SERII POSTACI, RASY, MIEJSCA.



TA SERIA ZAWSZE OBIECYWAŁA PRZYGODĘ (NAJBARDZIEJ SPEŁNIENIA TEJ OBIETNICY BYŁA W TŁOZ: THE WIND WAKER, SWOJEJ ŻEGLARSKIEJ ODSEKONIE), ALE I BYŁA WIEŻNIEM SPRAWDZONEJ MECHANIKI, TĘ PRZYGODĘ ZADUSZAJĄCĄ.



W BOTW WSZYSTKIE PRZEDMIOTY, POTRZEBNE DO SKOŃCZENIA GRY ZDOBYWASZ W CIĄGU TRZECH GODZIN A RESZTA ZALEŻY OD CIEBIE. I TO JEST PRZYGODA, KTÓRĄ SOBIE WYMARZYŁEM.

CREDITS



110

Na czym polega fenomen japońskich gier RPG? Teoretycznie stanowią uproszczoną wersję amerykańskich oryginałów, ale...



116

Kolejny analityczny tekst w Pixelu opisujący, jak na przestrzeni lat zmieniały się zasady generowania interakcji pomiędzy przedmiotami w światach 3D.



122

Śmierć była obecna w grach wideo od samego początku. Tyle tylko, że zmieniały się sposoby jej prezentacji na coraz bardziej dosłowne...

FELIETONY

115

Tomasz Gop snuje rozważania o tym, co tak naprawdę kryje się za magicznym słowem „retro“.

121

Barnaba Siegel wraca do gali Paszportów Polityki i słynnego zdania, które zostało tam wypowiedziane.

127

Michał R. Wiśniewski poznał uroki PSVR, ale w berlińskim muzeum przetestował też PainStation...

130

W felietonie Borka jest mowa o teatrze, o grach oraz o różnicach pomiędzy obiema formami wypowiedzi.



Jak pokochałem japońskie RPG

To nie mogło się udać. Nie miało prawa. A jednak, pomimo wszelkich przeciwności, tak właśnie się stało.

■ Jak widać, piękne ilustracje nie muszą bić po oczach feerią barw.

■ Zdan

No bo pomyślcie – nastolatek wychowany na klasycznym fantasy i science fiction, fan filmów klasy B, komiksów

i zachodniego rzucanego RPG, z naciskiem na Dungeons and Dragons, nagle staje się fanem japońszczyzny i fabuły rodem z krainy sushi? Ciężkie do wyobrażenia, nieprawdaż? Te wielkie oczy, wielkie miecze i wielkie aspiracje fabularne twórców – to wszystko powinno delikwenta odrzucić. Powinien wręcz z krzykiem pobiec w ramiona opowieści o Conanie czy innym Elyku z Melnibone. A jednak coś pod kopułą odpowiednio zazgrzytało. Świat japońskich gier RPG stanął przed tym osobnikiem otworem. Osobnik rzucił się na niego żarłocznie i pochłaniał tych gier ogromne ilości. Skąd to wiem? Bo ten osobnik to ja. I chętnie podzielę się z Wami tym, co obudziło we mnie miłość do gier fabularnych w skośnookim wydaniu.



Podczas gdy na Zachodzie uczestniczyliśmy w wielkich przygodach spod znaku magii i miecza, i gra starała się ten fakt podkreślić, to tutaj często zawiązanie fabuły wyglądało jak wrzucenie nas w środek przerysowanej telenoweli.

Z zachodnimi RPG było prosto. Od małego turlałem kostki i wcielałem się w postacie, więc komputerowa zabawa była tego namiastką. Namiastką ubogą, bo wiadomo, że nic nie może równać się z dobrym Mistrzem Gry. Chodzenie po podziemiach, lanie po pyskach orków, goblinów i trolli było jednak oczywiste i przyjemnie znajome. W tym momencie należy pamiętać, że wszystkie RPG mają pradziadka w postaci systemu Dungeons & Dragons, gdzie taka forma rozgrywki była obecna od samego początku. Pierwsze przygody tradycyjnego RPG to po prostu wędrówki po usianych potworami i pułapkami podziemiach, kryptach i twierdzach. Gdy człowiek siadał do komputera i widział coś podobnego, to było to jak włożenie ulubionych, ciepłych kapci. Łykałem więc jak młody pelikan rzeczy w rodzaju Ishar, Betrayal at Krondor czy serii Gold Box (tę kochałem, bo była oparta na światach Forgotten Realms i Dragonlance) odSSI. Tu opowieści były tworzone zgodnie ze wszelkimi prawidłami gatunku: ocal świat (bądź jego kawałek), ubij złego maga czy inne diabelstwo. Proste i zrozumiałe. Nawet po wielu godzinach grania pamiętaliśmy, po co uśmiercamy kolejnego wymyślnego stwora. Mieliliśmy też swoistą konsekwencję naszych działań i pewną dowolność tego, co mogliśmy zrobić. Zwykle w zachodnim RPG istnieje więcej niż jeden sposób na rozwiązanie jakiegoś problemu, a podziemia można zwiedzać tak, jak się chce. Najwyżej coś nas zeżre. Czyli znów wracamy do tradycyjnego grania z kostkami i ołówkami – tam było identycznie. W moich oczach to była i jest tylko i wyłącznie zaleta.



■ Skrzynie nie zawsze są pełne skarbów. Mogą być też pełne zabandażowanych kłopotów.

Japońskie RPG pozornie stawiały to wszystko na głowie. Pierwszy ich problem stanowiła estetyka. Wszystko wyglądało rodem jak z mangi i anime, było wręcz przesadnie komiksowe. Podczas gdy na Zachodzie uczestniczyliśmy w wielkich przygodach spod znaku magii i miecza, i gra starała się ten fakt podkreślić, to tutaj często zawiązanie fabuły wyglądało jak wrzucenie nas w środek przerysowanej telenoweli. I choć komiksy nie były mi obce, to była to rzecz, która początkowo odrzucała na kilometr.

Pierwszą reakcją było: „Co mnie obchodzą ci goście?” i: „Dlaczego wyglądają jak skrzyżowanie samuraja z boysbandem?”. I niestety jest to grzech, za który japońskie RPG pokutuje do dziś. Bohaterowie zwykle są okropnie infantylni lub po prostu lalusiowaci. Nad tym przeskoczyć ciężko i mam wrażenie, że wynika to bezpośrednio z inspiracji mangą. Często jest tak, że inne postacie w fabule dużo bardziej nadają się na bohaterów pierwszoplanowych niż nasz zwykle źle ostrzyżony heros.



❖ Już wiesz, że gra będzie dobra, jeśli wśród bohaterów znajdują się rycerz-żaba oraz robot.



❖ Znudzeni lochami, mrokiem i brudnymi miastami? Rozpocznijcie przygodę w tropikach!

❖ Czy w którejś części Baldur's Gate możecie grać jako czerwonowłosego pseudosamuraja? No właśnie!



I tutaj właściwie najbardziej wylazi na wierzch owa japońskość. Jeśli ktoś nie będzie w stanie zaakceptować estetyki jako pewnej konwencji, to jest duża szansa, że nie przejdzie mojej transformacji i od japońskiego RPG się po prostu odbije. Jest jeszcze drugi poważny problem - mechanika. Otóż ja jestem fanem dużej ilości „mięcha growego” w samej grze. W przypadku japońskiego RPG często te kombinacje są mocno ograniczone. Jest magia, jest turowa walka, są jakieś specjalne umiejętności. I to wszystko. Postacie różnią się od siebie o tyle, o ile: jeden lepiej wali we wroga kulami ognia, a drugi lepiej macha mieczem dwa razy większym od siebie. Na szczęście gdzieś tam w mojej podróży okazało się, że to nie do końca prawda. Owszem, japońskie RPG to dość konserwatywny gatunek pod względem mechaniki, ale są gry, gdzie można ponieść wodze fantazji w kombinacjach sposobów, w jakie wroga usiec. W dodatku każda produkcja ma zwykle jakąś mechaniczną ciekawostkę lub rozwiązanie, które przykuwa uwagę i dodaje szczyptę oryginalności.

Jak więc udało mi się załapać bakcylię i przejść na japońską stronę mocy? To proste: zdałem sobie sprawę z tego, że to te same opowieści, tylko ubrane trochę inaczej. To podobne wzorce i podobne rozwiązania,

tylko posypane innymi przyprawami. To nadal walka dobra ze złem - tylko nie jest to liczyć, a gość, który chce zostać bogiem. To opowieści o bandzie kumpli, którzy idą łać złych gości z osobistych powodów. Czyli... jak Conan? Dokładnie tak! Oczywiście to porównanie nie jest trafne, jeśli mówimy o swego rodzaju moralności i zasadach. Japońscy herosi zwykle mówią o sprawiedliwości, dobroci i innych przyjemnościach, a Conan łał po gębach, bo chciał złota i panienek. Ale zasada jest podobna! Ktoś nas wkurza i idziemy dać mu w dziąsło, a przy okazji ratujemy świat/okoliczną wioskę/kontynent. Zdałem sobie też sprawę z tego, że wspomniana wyżej estetyka i konwencja pozwala japońskim grom oddalać się od tego trzonu w maksymalnie przerysowany sposób, który notabene wygląda na wzięty rodem z filmów klasy B. Zachodnie RPG preferuje pozory swego rodzaju realizmu fantazyjnego. Owszem, mamy magię, dziwne rasy, potwory, ale to wszystko zachowuje się w miarę logicznie. A w Japonii? Gdzie tam! Wielkie miecze, przyzywanie meteorów, żeby zrobić z wroga naleśnik, wyścigi na przerośniętych kurczakach? Proszę bardzo! Roboty, które uderzają w siebie energią, bądź atak, w którym przeciwnik dostaje całą galaktykę? Ależ oczywiście, co tylko sobie gracze życzą. To wizyta w krainie absurdu i ekstremalnego przerysowania. I za to właśnie kocham japońskie RPG. To z jednej strony znajomy model fabuły, a z drugiej egzotyka i zanurzenie się w coś zupełnie innego. Jak dla mnie połączenie wręcz idealne. Oczywiście oprócz tego są jeszcze same opowieści. Jest wśród nich mnóstwo miłych, które traktują o ocaleniu świata czy potędze przyjaźni, ale zdarzają się też diamenty. Świetne historie, dobrze zarysowane postacie, dramatyzm - jak w dobrym komiksie. Twierdzę bowiem, że japońskie RPG to komiks, w który gramy.



❖ Piękne widoczki oraz... dinozaury. Na brak wrażeń nie można narzekać.

❖ Stara taktyka o nazwie „przewaga liczebna” sprawdza się też w grach, co widać na załączonym obrazku.

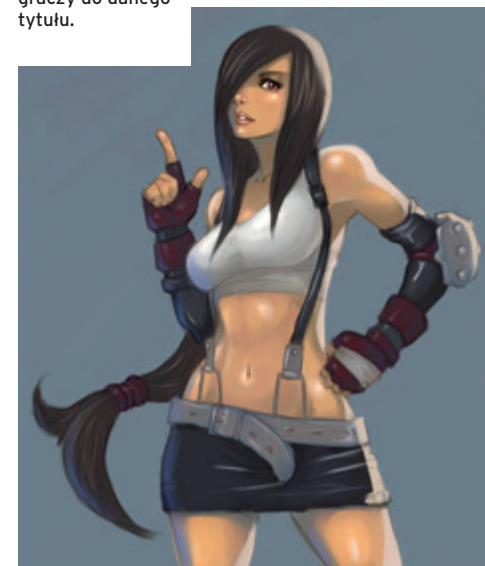


❖ To powinna być mantra wszystkich twórców gier: jeśli możesz gdzieś wrzucić wielkie roboty - zrób to!



na jeden i zwyczajne „eregowanie”. Do tego dodajmy genialny sequel i mamy przepis na fenomen. Ponownie - rzecz absolutnie obowiązkowa. Gdy bawiłem się na PlayStation, to powoli kiełkowała w mojej głowie myśl, by sięgnąć w przeszłość gatunku. I to był absolutny strzał w dziesiątkę. Natknąłem się bowiem na cudo zwane Chrono Trigger. I pomimo że jest to rzecz z ery SNES, to powiem dość buńczucznie, że to najlepszy JRPG, jaki powstał do dziś. Historia, która wciąga jak ruchome piaski, absolutnie fenomenalny design postaci i świata, świetna mechanika walki, podróże w czasie czy wreszcie wiele zakończeń. Nie trzeba niczego więcej. Chrono Trigger to diament, który do dziś oślepia swoim blaskiem. O tym nie trzeba czytać, w to trzeba zagrać. Klasyk nad klasykami. Co ciekawe, swoisty sequel tej gry, który wyszedł na PlayStation w 1999 roku, czyli Chrono Cross, to także tytuł warty ogrania, posiadający bodaj jedną z najciekawszych mechanik walki w japońskim RPG w ogóle. No ale co, jeśli chcemy czegoś poważniejszego? Gry, która porusza ciężkie tematy i robi to w dobry sposób? To wkramczamy na półkę wyżej - mowa

❖ Odpowiednio zarysowane postacie to podstawa w przyciąganiu graczy do danego tytułu.



Jedyny zgrzyt to linearność. Linearność, która aż boli. Większość RPG z kraju katany to pewna wytyczona ścieżka i jeśli z niej schodzimy, to tylko na chwilę i tylko po to, by znów na nią wejść. Choć i to się zmienia - wystarczy odpalić FF XV. Otwarte światy i japońskie RPG? To moim zdaniem świetny krok, istny zastrzyk świeżej krwi w skostniałą formułę gatunku.

A jak to się ma do samych gier? Nawet nieuważny obserwator dojdzie do wniosku, że jest ich całe mnóstwo. Na które warto zwrócić uwagę i dlaczego? Cóż, mogę polecić te, które mnie zauroczyły i sprawiły, że do dziś tnę w gatunek z uporem godnym lepszej sprawy. A takiej listy nie można zacząć inaczej, jak od Final Fantasy VII. Pozycja rewolucyjna, swego czasu powalająca swoją grafiką. Mnie urzekła światem w stylu cyberfantasy i rozmachem swojej opowieści. Oczywiście nadal ratujemy świat, ale

Suikoden



Seria zadebiutowała pod koniec 1995 roku, w czasie wzrastającej popularności PlayStation. Suikoden niemal dorównał popularnością Dragon Questowi i Final Fantasy. Twórcą trzech pierwszych części gry był Yoshitaka Murayama, który po odejściu z Konami nie zdołał już powtórzyć sukcesu.

robimy to dlatego, że nienawidzimy tego gościa, który chce go zniszczyć. Budowanie dramatyizmu i fabularne twisty to rzeczy wykorzystane w tej grze po mistrzowsku. Lektura obowiązkowa nie tylko dla fanów japońskiego RPG - moim zdaniem każdy powinien się z tym tytułem zapoznać. Wielkimi krokami nadchodzi długo wyczekiwany remake, a więc to dobry czas, by do „siódemki” wrócić lub zetknąć się z nią po raz pierwszy.

Obok tego tytułu jednym z pierwszych, który stopił lód mego serca dla japońszczyzny, był Suikoden. Inna estetyka, inna historia. Fantasy, w którym czuć mocną inspirację chińską literaturą i legendami. Opowieść o tragedii, rodzinie i rebelii. Absolutnie świetny pomysł posiadania własnego zamku i możliwości rekrutacji pod nasze skrzydła aż 108 postaci. Różne formy rozgrywki: proste bitwy taktyczne, pojedynki jeden

✦ Ten miecz nie wygląda na broń poświęconą bogini gołębi, ciastek i platonicznej miłości.



o kolejnej produkcji Square, czyli Xenogears. I tu jest mocno japoński smaczek: mamy do dyspozycji wielkie roboty. Ale sama gra to historia o ego, Bogu, religii, zbawieniu i przeznaczeniu. Tu nie ma ocalania świata, bo ktoś nas wkurzył. Tu bohaterowie nie są jasnym postaciami pełnymi dobra. Jeśli to was zainteresowało - warto. Wolimy coś bardziej klasycznego? Zatem trzecia odsłona serii Breath of Fire da nam to, czego szukamy. Z pozoru prosta historia zmienia się w epicką sagę o smokach i ich roli w tym fantastycznym świecie. Wspomniałem, że wasz bohater może zmieniać się w smoka? Nie. Otóż może. To tytuł absolutnie klasyczny, ale ma po prostu w sobie to coś, ten wewnętrzny urok, który sprawia, że chcemy grać dalej. No dobrze, ale wymieniam tylko tytuły z ery PlayStation. Czy coś nowego

Szczurołak



Po raz pierwszy owe stworzenia pojawiły się w Final Fantasy II. Atakowały w grupach, potrafiąc zarażać bohaterów. Szczurołaki zawitały do kolejnych części serii, zapożyczyli je również inni – jak choćby SSI w swoich schyłkowych grach RPG.

✦ Rycerzy ci u nas dostatek, ale tak dziwnie opancerzonego także przyjmemy na znak zwycięstwa.



✦ W grach zawsze trzeba ubić wielkie zielone monstrum. Dlaczego? Nikt nie wie.

jest wartego uwagi? Powiem przetwornie, że Final Fantasy XV. To gra, która może przekonać wielu, którzy dotąd nie mieli z japońskimi RPG do czynienia. Dalej jest w niej widoczna wspomniana powyżej japońszczyzna, ale mocno zręcznościowa walka i otwarty świat to rzeczy wyjęte rodem z zachodnich gier RPG. Mogą one pomóc przełamać barierę. Poza tym jest to po prostu bardzo grywalny tytuł, a to ostatecznie najważniejsze.

Czy japońskie RPG są dla wszystkich? Zdecydowanie nie. Czy mogą być dla wszystkich? Myślę, że tak. Ja przez długi czas twardogłowo uznawałem tylko zachodnie podejście do tematu i odnoszenie się do tradycji literatury spod znaku magii i miecza. Rozumiem doskonale, że dla kogoś, kto wychował się na Eye of The Beholder czy później Baldur's Gate nawet taki klasyk jak FF VII wyda się czymś obcym. A jednak warto. Warto dlatego, że dobra historia zawsze pozostanie dobrą historią. Konwencja jest natomiast pewną rzeczą przyjętą. Jeśli spojrzymy ponad nią, to odkrywamy, że

niektóre z tych gier kryją w sobie po prostu świetne opowieści. I to podane tak, że spokojnie mogą konkurować ze swoimi zachodnimi odpowiednikami. A czasem wręcz je wyprzedzać. Uważam, że nie należy pozwolić, by dwumetrowe miecze czy absurdalne potwory przesłoniły nam ten fakt. Te historie warto są poznania. Większym problemem może być w przypadku niektórych tytułów dość koślawość mechanika, ale zdziwilibyście się, jak wiele można w nich zrobić. Tak, w japońskich RPG też bywają spore możliwości rozwoju postaci i kombinowania. Trzeba tylko trafić na odpowiednią grę (przykład: Final Fantasy Tactics). Oczywiście jeśli komuś estetyka kraju ninja bardzo staje ością w gardle, to nie da się nic poradzić. Ale jeśli nie spróbowaliście - zróbcie to. Złapcie za którąś ze wspomnianych produkcji. Może się okazać, że otworzą się przed wami wrota zupełnie nowej krainy pełnej przygód i aż wypakowanej tytułami, w które warto grać i którym poświęć długie godziny przed ulubionym sprzętem. Czego sobie i Wam życzę. ■



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.

RETRO TERAZ

No dobrze, najwyżej mnie zlinczujecie. Otóż nie czuję zupełnie retro grania. Ani trendu na obkupienie się sprzętem i oprogramowaniem sprzed paru dekad. Ani ślęczenia nad przejściówkami i kontrolerami albo, Boże broń, emulatorami. Gry sprzed 15 lat to dla mnie miłe wspomnienia i lubię o nich rozmawiać. A jednak ilekroć próbuję je odświeżyć, kończę w ślepej uliczce. Zawsze zostaję z poczuciem, że lepiej było nie ruszać, bo w muzealnej gablocie wyglądało toto dużo bardziej nobliwie. Te wspomnienia mają dla mnie największą wartość właśnie jako pocztówki z przeszłości. Ponieważ tamte gry nie mogły zmienić się przez lata, to musiałem zmienić się ja. Albo nie...

Gram dużo, ale w mało gier. Sto godzin na tytuł mi nie wystarczy, ale też dziesięć tytułów na rok to szczyt moich możliwości. Takie gry, w których twórcy ciekawie dobrali zaszyte wyzwania są niezłe, ale te z dużym polem do tworzenia i wymyślenia własnych „czelendży” podobają mi się jeszcze bardziej. To taki specyficzny rodzaj gier, których twórcy skupili się na premiowaniu postępu w zdobywaniu umiejętności. Im sprawniej obcuje z grą, tym bardziej po bieżna znajomość zaczyna przypominać sentyment. Dobre nagradzanie gracza to duża sztuka i nie mam tu na myśli wyłącznie serii Souls. To samo dostałem od gier o jeździe na desce (TH, Skate, OlliOlli) albo od Quake’a. W tym drugim gracie i płynność poruszania się można było z przyjemnością ćwiczyć latami! Nawet fani wyciskania z gier wszystkiego, co się da, przyznają, że są takie tytuły, których „zmasterować” się nie da. I to jest właśnie moje retro.

Gry, które mnie wciągają, walcuję naprawdę długo. Po kilkuset godzinach, gdy wszystkie oskryptowane wyzwania są zaliczone, czuję, że pokonałem ich twórców. I wtedy dopiero zaczyna się prawdziwa zabawa. W zasadzie to walcuję je dotąd, aż staną się dla mnie przezroczyste. Wtedy patrzę przez nie na świat i sam wymyślam sobie wyzwania. Polowanie na coś specjalnego w Lochach Kielicha w Bloodborne, granie w Dark Souls 3 bez rozwijania postaci, wymyślanie nowych skrótów w Quake’u. I nawet nie muszą to być rzeczy, których nikt nigdy wcześniej nie zrobił. Wystarczy mi, że traktuję je jak moje własne, a nie podane mi na tacy.

I przez cały ten czas zakrzykuję głos wewnątrz, który mówi mi, że na rynku gier może mnie omijać coś ważnego. Tłumaczę sobie, że chodzi o to, aby grać po swojemu, że tutaj jest moja roz(g)rywka. Znajomym, którzy twierdzą, że jestem nudny i jeżdżę w kółko na tym samym kucyku, daję do zrozumienia, że to nie jest marnowanie czasu. Wmawiam im i sobie, że w ten sposób nie będę nigdy zgredziały graczem z tak zwanej starej gwardii, który marudzi wciąż, że „kiedyś to były gry”. Były, ale ja już do nich wracać nie muszę. Ja mam retro teraz. A Ty? ■



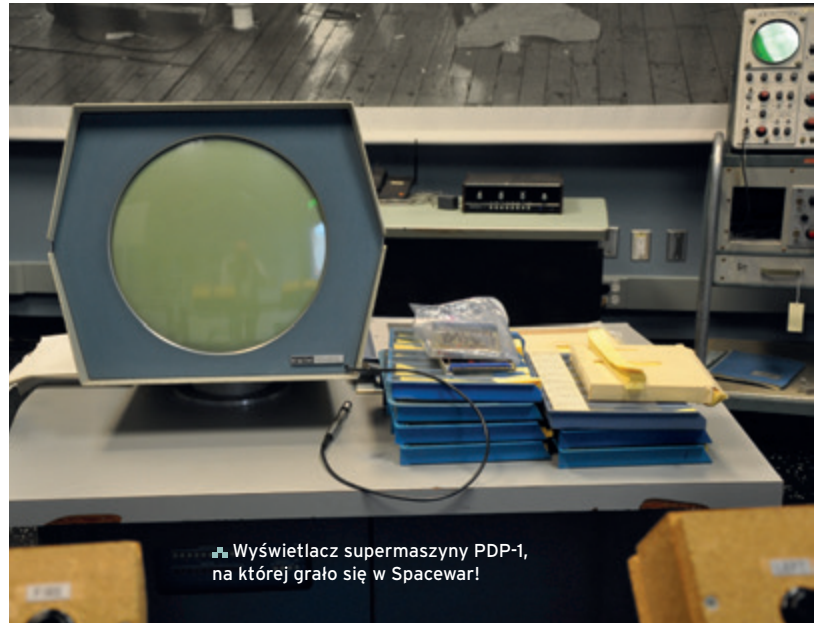
CZYLI FIZYKA W GRACH

■ Paweł Schreiber

Każdy młody człowiek, jeszcze zanim wyrośnie z pieluszek i zrezygnuje ze smoczka, odkrywa w pewnym momencie cały szereg rozrywek związanych z rzucaniem i przewracaniem różnych przedmiotów. Zwykle są zbiorczo określane mianem BAM! BAM! To rzecz wspaniała i uniwersalna, bo przy odrobinie fantazji ze strony dziecka i nieuwagi ze strony rodziców można się tak bawić właściwie wszystkim, co jest w domu. Najśmieszniejsze jest to, że kiedy zrobimy BAM! jednym przedmiotem w drugi, to ten drugi często też robi BAM! Niektórzy uważają, że z BAM! wyrasta się już na etapie przedszkola, ale inni przypominają sobie, jak pierwszy raz w życiu grali w Half-Life 2 i dostali do ręki działko grawitacyjne. Tak, moi mili – obcowanie z prawami fizyki może być przyjemne niezależnie od tego, w jakim wieku jesteśmy. Nic więc dziwnego, że właśnie ta przyjemność tak często pojawia się w grach komputerowych.

Kiedy mowa o systemach fizyki w grach, zwykle ograniczamy się do zjawisk z ostatnich kilkunastu lat – silników Havok czy PhysX, które rzeczywiście zmieniły oblicze gier. Ale żeby zobaczyć pełniejszy obraz relacji fizyki i gier, trzeba się cofnąć do czasów dużo wcześniejszych, właściwie do początku pełnoprawnych gier komputerowych, czyli słynnego tytułu Spacewar!, stworzonego w 1961 roku. Często myślimy o najwcześniejszych grach jako o czymś bardzo prymitywnym – w końcu formuły Ponga czy Breakout są bardzo proste, podobnie jak ich oprawa graficzna. Wcześniejszy od nich Spacewar! bardzo ładnie takie podejście kompromituje, poczynając od tego, że działa na wyświetlaczu o rozdzielczości 1024x1024, a kończąc na funkcjonującym w nim systemie fizyki, dużo bardziej skomplikowanym niż można by się spodziewać.

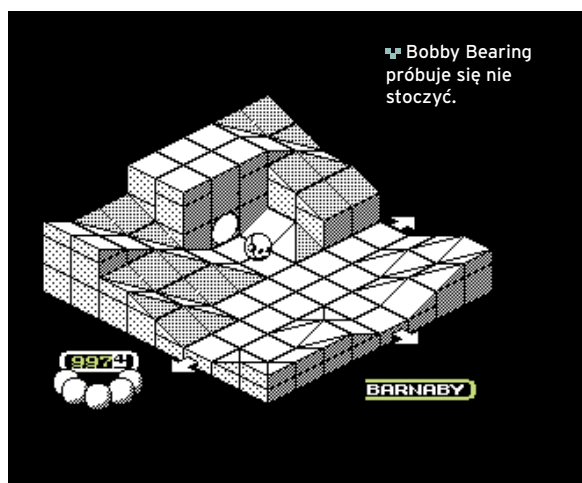
Na pierwszy rzut oka prosta gierka o dwóch strzelających do siebie stateczkach kosmicznych mogłaby się obejść bez realistycznej fizyki – do dobrej zabawy w roku 1961 wystarczyłoby dodawanie gazu, skręcanie i strzelanie. Ale Steve Russell umieścił w swojej grze nie tylko w miarę realistyczne działanie silnika rakietowego i bezwładność, ale również znajdującą się na środku ekranu czarną dziurę, która cały czas przyciąga latające po ekranie statki. Efekt? Można tu stosować bardzo wymyślne taktyki, włącznie z asystą grawitacyjną, czyli wykorzystywaniem przyciągania czarnej dziury do gwałtownego przyspieszania. Późniejsze wariacje na temat gry Spacewar! przeważnie rezygnowały z tej złożoności, bo musiały chodzić na sprzęcie dużo prostszym (i tańszym) od komputera PDP-1, na którym Russell stworzył swoje dziełko. Lubimy o historii gier myśleć wyłącznie w kategoriach postępu, ale równie ważne bywały w niej kroki w tył.



Wyświetlacz supermaszyny PDP-1, na której grało się w Spacewar!

Fizyka lotów kosmicznych inspirowała również twórców słynnego automatu Lunar Lander, całkiem skomplikowanej symulacji lądowania na obcej planecie (ze względu na strome góry niespecjalnie przypominającej sugerowany w tytule Księżyc). Lądownikiem musimy sterować bardzo rozważnie poprzez pojedyncze uderzenia ciągu silnika, które korygują kurs, bo paliwa mamy bardzo mało.

Właśnie dzięki temu realizmowi i poczuciu panowania nad ociążałą i kapryśną maszyną w LL gra się dzisiaj dużo przyjemniej niż w większość gier zręcznościowych z tamtego okresu. Warto dodać, że temat lądowań kosmicznych był na przełomie lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych pożywką dla niezliczonych programistów-amatorów, bo dawało się go zmienić w grę nawet na kalkulatorach programowalnych.

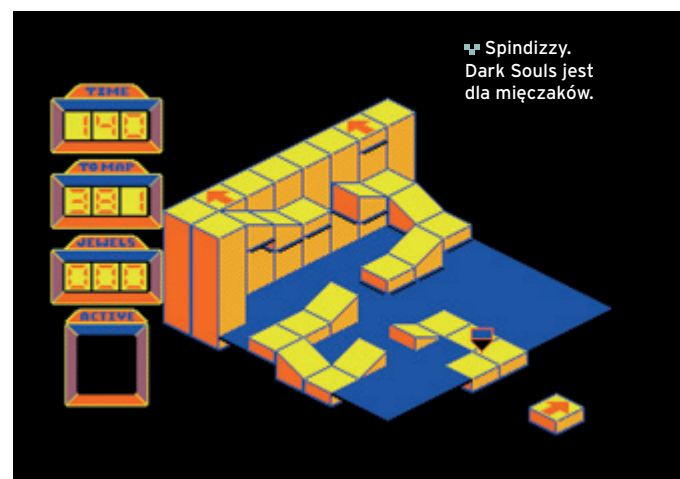


Bobby Bearing próbuje się nie stoczyć.

Arcade!



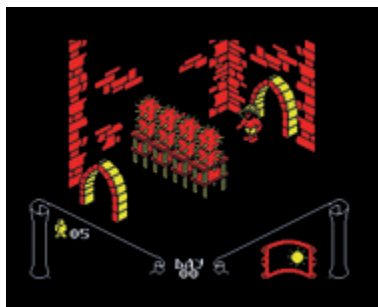
Precyzyjne sterowanie bezlitośnie piętnujące każdy błąd, wyczuwalny ciężar lądownika, satysfakcja po udanym lądowaniu – ta mechanika po prostu nie może się zestarzeć. Zestarzała się grafika, ale nic poza nią.



Spindizzy. Dark Souls jest dla mięczaków.

Masowo dostępne komputery osobiste nie były zbyt przyjazne dla złożonych systemów fizyki w grach. Po co marnować i tak ograniczone zasoby na drobiazgi, które nie są niezbędne! Wystarczy, że kiedy bohater ma coś pod nogami, to idzie, a kiedy nie ma - spada. Jeśli ma skakać, to w ramach gotowej animacji skoku, który ma zawsze taką samą długość. Dopiero po pewnym czasie, zwłaszcza w grach z grafiką izometryczną, zaczęły się pojawiać śmielsze rozwiązania. W Knight Lore przesuwamy stoły i skrzynie, które suną przed siebie pięknym ślizgiem. Ważne jest też liczne komputerowe potomstwo automatu Marble Madness, gdzie ciągle walczymy z grawitacją i bezwładnością, pilnując, żeby główny bohater, pocziwa kuleczka, nie zjechał z trasy o skomplikowanym kształcie. Bobby Bearing powtarza tę formułę bez większych zmian, natomiast w Spindizzy możemy zmieniać kształt, ciężar i prędkość obrotowego bączka, którym kierujemy. Bodaj najambitniejszy system fizyki tamtej epoki pojawia się w opisywanej w Pixelu #18 grze Fairlight, gdzie można dowolnie manipulować przedmiotami o różnym ciężarze i bezwładności. W tej grze, bardziej niż w jakiegokolwiek innej, widać już wyraźną zapowiedź tego, jak fizyka będzie funkcjonować w grach kilka dekad później - jako niewyczerpane źródło beztrudnej zabawy.

W miarę jak rosły możliwości obliczeniowe komputerów, w grach można było coraz doskonalej symulować fizykę rzeczywistego świata. Zaczynało się oczywiście od problemów grawitacji - jak coś rzucić albo strzelić, żeby zrobić krzywdę wirtualnemu bliźniemu. Od roku 1991 praktycznie każdy właściciel peceta grywał w dołączoną do MS-DOS i napisaną w Basicu grę Gorillas, w której stojące na wieżowcach gigantyczne goryle obrzucały się niewiele mniej gigantycznymi bananami, demolując przy tym spore partie otoczenia.



■ Knight Lore. Miejsmy nadzieję, że z tą grawitacją to jednak buduj.



■ X-Com Apocalypse. Wykorzystaj otoczenie albo je rozwal. Wybór należy do Ciebie.

Potężne komputery osobiste lat dziewięćdziesiątych mogły symulować złożone procesy fizyczne. Zaczynało się prawdziwe szaleństwo.



■ System Shock. W wolnym czasie SHODAN lubiła grać w piłkę ludzkimi głowami.

Bardziej wybredni grali w kultowe Scorched Earth, gdzie możliwości destrukcji za pomocą różnego rodzaju broni było dużo więcej - zabawy zresztą też.

Wśród twórców gier zaczęły się pojawiać ambicje jak najpełniejszego odzwierciedlenia otaczającego nas świata nie tylko pod względem wizualnym czy dźwiękowym, ale również fizycznym. Jedną z najambitniejszych ekip z tego rodzaju marzeniami była genialna firma Looking Glass, która zasłynęła serią Ultima Underworld. Ważną postacią był tam Seamus Blackley, fizyk z wykształcenia, który - zanim trafił do branży gier - pracował nad projektem naukowym w słynnym Fermilabie, czyli jednym z najważniejszych na świecie akceleratorów cząstek elementarnych. Kiedy ograniczono dofinansowanie projektu, w którym uczestniczył, postanowił poszukać czegoś innego do roboty. W Looking Glass Blackley robił sporo rzeczy. Szefował projektowi, który uwielbiał, zarówno jako fizyk, jak i pilot szybowcowy - hiperrealistycznemu jak na owe czasy symulatorowi Flight Unlimited. Ale system fizyki z FU, oczywiście w nieco zredukowanej formie, wykorzystał też w grze System Shock. Prawdę mówiąc, grając dziś w SS można tego prawie zupełnie nie zauważyć - ale każdy przedmiot ma tu swój ciężar, a w zderzeniach z innymi obiektami ciało naszego bohatera reaguje bardzo różnie, zgodnie z dynamiką newtonowską. Do tego stopnia, że kiedy dostajemy czymś w głowę, to biedna odskakuje, jak trzeba. W połowie lat dziewięćdziesiątych taka dbałość o szczegółowość mogła zaskakiwać - po kie lich w grze FPS (bo przede wszystkim tak SS był wtedy postrzegany) tak skomplikowany system fizyki? Ano dlatego, że twórcy chcieli stworzyć coś więcej niż kolejny tytuł - robili spójny, wiarygodny do granic ówczesnych możliwości komputerów świat. Fizyka była kluczową częścią owej wiarygodności.

➤ Trespasser nie jest już grą najpiękniejszą, więc jego fani pracują nad remake'ami, takimi jak przedstawiony na obrazku Trespassing.



Na początku lat dziewięćdziesiątych System Shock pokazał, jak wysoko mogą mierzyć gry, jeśli chodzi o wykorzystanie realistycznej fizyki. Na rynku zaczęły pojawiać się tytuły, które próbowały pogodzić jej coraz bardziej skomplikowane systemy z interesującą mechaniką. Z różnym powodzeniem. Jedną z najciekawszych gier z tego czasu jest przerażająco ambitny (i, zdaniem wielu, równie przerażająco nieudany) Jurassic Park: Trespasser, kolejny projekt Seamusa Blackleya, który opuścił szeregi Looking Glass i zaczął działać pod sztandarem działu gier wideo firmy Dreamworks. Dzisiaj na pierwszy rzut oka zadziwia jako gra FPP z 1997 roku z systemem fizyki przypominającym to, co wiele lat później oferowało Half-Life 2. Zachwyt jednak szybko mija, kiedy się okazuje, że twórcy mocno się zagalopowali - w pogoni za realizmem każą graczowi sterować ręką głównej bohaterki za pomocą

zestawu kilku przycisków i ruchów myśli, dzięki czemu kiedy próbujemy wycelować w szarżującego raptora, przeważnie trafiamy w kamień 5 metrów dalej. Moje ulubione wspomnienia z wczesnych etapów gry w Trespassera to momenty konsternacji, kiedy okazywało się, że zgubiłem niesioną w dłoni broń, bo walnąłem w biegu wyciągniętą ręką w pobliskie drzewo. Kiedy przebolejemy tego rodzaju drobniaki, Trespasser okazuje się tytułem jedynym w swoim rodzaju. Przez lata cieszył się sławą produkcji skrajnie złej, a jednocześnie miał społeczność oddanych fanów pracujących nad nowymi poziomami i modami. Osobiście przeszedłem całą drogę od pierwszej do drugiej z wymienionych grup. Trespasser pokazywał jedną ważną rzecz - że fizyka może być przyjacielem projektanta gier, ale może też być jego największym wrogiem, bo kiedy dąży się do jak największego realizmu, coraz trudniej nad nią zapanować.



Far Cry

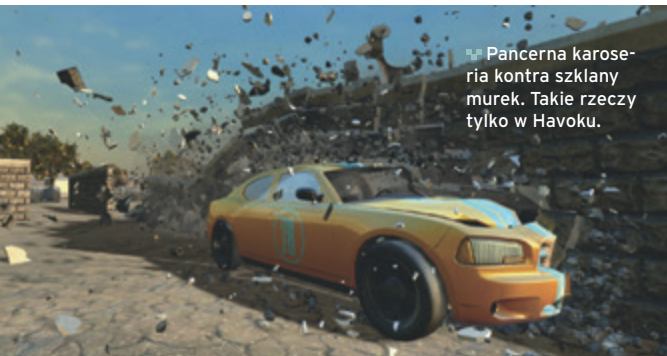


Debiutanka gra CryTeku to prawdziwy przełom w strzelankach z otwartym światem. Co ciekawe, początkowo miała być następcą Trespassera - produkcją o dinozaurach zażyłowaną X-Isle. Biegające z karabinami zbirzy pojawiły się dopiero później. Ktokolwiek by nie występował w grze, i tak największe wrażenie robiło środowisko. Zupełnie szokujące było to, że atakujący nas helikopter dało się zestrzelić - ten roztrząskiwał się na plaży, a następnie można było zwiedzać jego szczerbię wrak.

➤ Wiadomo nie od dziś, że system fizyki najlepiej testować na zombie.

W późnych latach dziewięćdziesiątych zdarzały się jednak również produkcje bardzo mocno stawiające na fizykę i bardzo dobrze na tym wychodzące. Nie będę tu pisał o oczywistościach, czyli pożytkach, jakie płynęły dla gier FPS z coraz doskonalszych metod obliczania trajektorii granatów czy skoków (zwłaszcza ze wsparciem rakiet), bo jeszcze ciekawsze rzeczy działy się często w gatunku, którego zwykle nie kojarzymy z rozbudowaną warstwą fizyki, czyli w strategiach. Wśród najciekawszych gier tego rodzaju trzeba wymienić serię Myth - moim zdaniem najlepsze dzieło firmy Bungie. W tym RTS fantasy jednostki walczące wręcz to tylko mięso armatnie osłaniające łuczników i - przede wszystkim! - krasnoludy rzucające koktajlami Mołotowa. Wybuchające butelki odpowiadają zwykle za większość trupów po stronie wroga, ale są bardzo kapryśne: staczą się po zboczach, odbijają od drzewek, ścian, a czasem nawet postaci. Zdarza im się też eksplodować z dużym opóźnieniem, nie przejmując się, czy ubiją wroga, czy swojego. Naturalnie, rzucając z górki mamy dużo większy zasięg niż rzucając pod górkę (to zwykle kończy się masakrą własnych wojsk). Efekt? Grając w kolejne części Mytha (wyszły trzy, ale polecam wyłącznie dwie pierwsze), kombinujemy na każdym kroku, gdzie się ustawić i od której strony zaatakować - liczy się każde wzniesienie i zagłębienie terenu.

Świetnie z fizyką radzi sobie też niedoceniona trzecia odsłona serii X-COM, czyli Apocalypse. Obliczanie efektów strzałów przypomina poprzednie części - śledzimy lot pocisku, który nie zawsze trafia w przeciwnika, ale kiedy uderzy w coś innego, jest w stanie to rozwalić. Rzecz w tym, że - w przeciwieństwie do Enemy Unknown i Terror from the Deep - jeśli rozwalony element otoczenia jest jedynym oparciem dla innego, ten drugi spada w dół. Efekty są zwykle dość



■ Pancerna karose-
ria kontra szklany
murek. Takie rzeczy
tylko w Havoku.

skromne: spadają kawałeczki ścian albo elementy klatek schodowych. Ale dla graczy obdarzonych inwencją nie ma barier. Jeden z typów misji ma miejsce w ogromnym wieżowcu trzymającym się na kilku niewielkich klatkach schodowych. Wystarczy odpowiednio umieścić ładunki wybuchowe, zrobić BUM!... i podziwiać, jak w zwolnionym tempie przez ekran spadają podłogi, ściany, sufity, krzesła, stoły, wyposażenie łazienek, a do tego paskudne ufoki, które myślały, że frajerzy z X-Comu będą się za nimi wspinać po schodach.

Na początku pierwszej dekady XXI wieku zaczął kształtować się uporządkowany kanon fizyki w grach akcji. Podlegały jej przede wszystkim

Halo



Dzisiejszemu graczowi trudno uwierzyć, że marka Halo mogła się kiedyś kochać z innowacyjnością. Pierwsze Halo firma Bungie stworzyła po genialnym Mythusie i gra ma zbliżone podejście do budowania wiarygodności świata poprzez realistyczną fizykę.

skoki, rzuty granatem i zachowanie się pojazdów. Bardzo ważnym tytułem w tej kwestii było Halo: Combat Evolved (2001 - i znowu to Bungie!), umożliwiające choćby dzikie harce z użyciem maszyn Warthog. Na jeszcze lepszą zabawę pozwalał pierwszy Far Cry (2004), w którym można było znaleźć dużo więcej przedmiotów do przewracania, podrzucania i wysadzania w powietrze; dla pecetowców to on był głównym objawieniem w kwestii fizyki, bo skromniejsze od niego Halo ukazało się na blaszaki niedługo przed hitem CryTeką. Później fizyki w grach akcji utwierdził Half-Life 2, do dziś jeden z najlepszych przykładów jej mądrego wykorzystania. Ciekawe gry i zabawy z fizyką zaczęły pojawiać się też w grach wyścigowych - Trackmania i Flatout wyznaczały zupełnie nowe kierunki ich rozwoju.

Przy odrobinie złośliwości na tym mógłbym poprzestać, a to dlatego, że ogromna część z tego, co działo się później - wraz z pojawianiem się dużo mocniejszych komputerów i upowszechnianiem coraz bardziej skomplikowanych narzędzi do implementowania systemów fizyki w grach - jest już dużo mniej ciekawe. Zamiast gwałtownego rozwoju nastąpiła spokojna stagnacja, a czasami po prostu wycofywanie się na z góry upatrzone pozycje. Bo do czego służy dzisiaj zaawansowana fizyka w grach AAA? Przede wszystkim do tego, żeby postacie ładnie się przewracały, a wybuchające obiekty równie ładnie latały na boki, najlepiej bez konsekwencji dla reszty otoczenia, bo to mogłoby zepsuć równowagę rozrywki. W dodatku coraz trudniej pożenić ją z uporządkowaną mechaniką, więc najlepiej uciekać się do rozwiązań, które dobrze wyglądają, ale na nic nie wpływają. Zaawansowana fizyka bywa ornamentem, który można włączać i wyłączać, jak rozmiecie ruchu czy antyaliasing - dzięki niej ładniej falują włosy albo bardziej widowiskowo pękają kawały betonu, których i tak nie da się rozwalić, bo

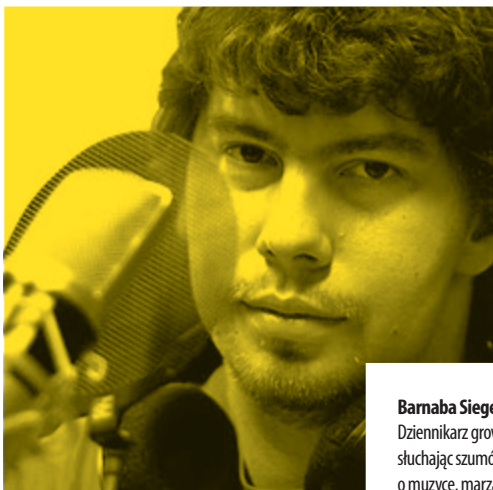
pęknięcia chwilę w cudowny sposób się zaklejają. Nawet tam, gdzie tego wszystkiego jest bardzo dużo, czuje się spory niedosyt - również w grach, w których jednym machnięciem ręki rozwalamy na kawałki wszystko w promieniu kilkunastu metrów, wciąż trudno o taką samoświadomość tego, co się robi, jakie dawał celny strzał z działka grawitacyjnego w HL2. Około roku 2004 wydawało się, że fizyka coraz częściej będzie dostawała w grach główną rolę, a okazuje się, że najbezpieczniej obsadzać ją jako charakterystycznego statystę.

Z odsieczą niespodziewanie przyszedł segment prostych gier łamiących główek, najpierw na pecety (World of Goo, Crush the Castle), a potem na platformy mobilne (Angry Birds, Cut the Rope, Where's My Water i niezliczone rzesze ich po-bratymców). Tu fizyka i mechanika idą ramię w ramię, wspólnie budując doświadczenie gry, często (zwłaszcza na początku rozwoju gatunku) na bardzo ciekawe sposoby. Szkoda, że w grach głównego nurtu bywa z tym dużo gorzej.

A przecież w sumie nie trzeba wiele - nie chodzi o porywanie się na straszliwie skomplikowane symulacje. Kiedy się zastanawiam, skąd płynie moja uciecha kierowania Mario (w zestawieniu z brakiem uciechy z kierowania większością innych bohaterów klasycznych platformówek), dochodzę do wniosku, że to właśnie kwestia fizyki. Subtelnie wprowadzonej bezwładności w pierwszych częściach i równie subtelnej ześlizgiwania się po pochyłościach od Super Mario 64... Kiedy za każdym krokiem czai się pokusa symulowania setek eksplozji rozrzucających setki przedmiotów, zapominamy, że diabeł tkwi w szczegółach. Najfajniejsze BAM! nie polega na tym, że wszystko się wali bez ładu i składu - najlepsze jest takie BAM!, w którym czujemy, że właśnie stawiliśmy czoła prawom fizyki i nagięliśmy ją do własnych żądań. ■



■ FlatOut 2, czyli wszystko, co
chcielibyście zrobić na drodze,
ale nie macie do tego zdrowia.



Barnaba Siegel

Dziennikarz growo-muzyczny. Pisze o grach, słuchając szumów i zgrzytów, a potem pisze o muzyce, marząc o partyjce w Counter-Strike'a.

PASZPORT DO ŚWIATA KULTURY

**To jest felieton typu „zatrzymajmy się i pomyślmy”.
Bo jest ku temu naprawdę dobra okazja.**

Piszę o grach ponad pół życia i czuję się jakąś małą częścią tej coraz szerszej kultury. Rzucając kolejne granaty w sieciowych pojedynkach czy otwierając kufrы z marnym łupem dla samego kolekcjonerskiego fetyszu, oczywiście nie prowadzę głębokich rozmyślań nad tym, po co w ogóle to wszystko. Ale przeglądając newsy i wywiady, a zwłaszcza siedząc na gali z prestiżowymi nagrodami dla twórców kultury – już tak.

Bo przez te wszystkie lata z grami był jeden kłopot. To, jak były publicznie postrzegane. Nikt z nas się tym nie przejmował, rzucając te kolejne granaty i otwierając kolejne skrzynie, ale krew człowieka zalewała, gdy po raz enty gdzieś usłyszał, przeczytał, wyczytał z ruchu warg w telewizji, że gry to są dla dzieci, że to niepoważna zabawa. Albo – co gorsza – że są przyczyną całego zła na Ziemi. OK, nie przesadzajmy. Ale że chory gość, który pozabijał kolegów, zrobił to w 100% z powodu gier, to już nam wmawiano, prawda? Albo zdarzały się takie cuda, jak reportaż TVP Kraków z 2012 roku (polecam, jest na YT), w którym autor płynnie przeszedł od relacji z festiwalu Digital Dragons do kwestii uzależnień.

Stąd też czuję dumę za każdym razem, gdy gry pojawiają się na świeczniku w pozytywnym kontekście. Że Obama dostał w prezencie Wiedźmina 2 albo że telewizja chce transmitować e-sportowe zawody. Ale najpotężniejszą informacją ostatnich miesięcy, a nawet lat, jest to, co stało się w styczniu, a zostało grobowo przemilczane.

Otóż w styczniu, jak od 24 lat, rozdano Paszporty Polityki, nagrody dla kreatorów kultury. Nie ma chyba w Polsce bardziej prestiżowej imprezy, która zbierałaby pod jednym dachem literaturę, film, teatr czy muzykę, z dala od obciachowego celebrycko-kabaretowego blichtru. I w 2017 roku po raz pierwszy pojawiła się tam kategoria „Kultura cyfrowa”.

Nominowano 11 bit studios, twórcę Superhot oraz Bounda na PS4. Zwyciężył ten ostatni, ale to nie jego chcę teraz fetować.

Nadszedł właściwy dla tekstu moment, żeby stanąć w miejscu i spojrzeć wstecz. Uwaga, będzie poważnie – po raz pierwszy w polskiej historii gry weszły do kulturalnego mainstreamu i dzielą scenę z tak zwaną kulturą wysoką. Nareszcie te nasze gry i gierczki zostały dostrzeżone (nie będę się znęcał nad tym, z jakim opóźnieniem) i zamknęły oczy niedowiarkom. W końcu przestały być hermetycznym elementem naszych zlotów, targów i pokazów czy egzotycznym produktem przedstawianym w telewizjach śniadaniowych niczym fizyka kwantowa. Można naprawdę odtrąbić sukces i powiedzieć: „O to właśnie walczyliśmy”.

I żałuję tylko, że robię to w niemal jednoosobowym gronie. Na imprezie, poza nominowanymi, spotkałem tylko Łapusza i naczelnego Polygamii. W mediach ledwo odnotowano fakt, a w siatce społecznościowej – głucha cisza. Przy niektórych gamingowych wydarzeniach ustawiają się kolejki fachowców, lajkowiczów, komentatorów i pozujących do zdjęć. Tutaj bez entuzjazmu.

Nie jesteśmy mistrzami budowania mitów i wtórował w tym niestety prowadzący całą galę duet, który odbiór nagrody przez twórcę Bounda spuentował tandetnym, infantylnie żartobliwym dialogiem, na jaki nie pozwolono sobie oczywiście przy innych kategoriach. Słowem: wszyscy na swój sposób nie dorośli do tematu, a gry powinny zostać tam, gdzie ich dotychczasowe miejsce. Czyli gdzieś między youtube’owym letsplayem, newsem o psychopacie, przedzierającą się do newsów ciekawostką i spoconym tłumem przy stoisku na targach. ■

Bide

21 KLATEK ŚMIERCI



•• Gun Fight (1975)

Barakowóz na skrzyżowaniu ulicy Prostej z Marchlewskiego, na przestrzał od kamienicy z Marchlewskiego, na przestrzał nie zdołał Lejba Osmosa, której jako jedynej nie zdołał wymieść z okolicy wiatr historii. Trzeba było się wdrapać do drzwi po schodkach i złapać równowagę na chwiejnej, trzeszczącej podłodze. W środku ciemno, nieśmiało pobrzękiwała Moon Cresty i Dig-Dug, i nagle: traach! Rozlegał się głuchy strzał z colta, a za nim kolejne. Wśród kaktusów padał na wysuszoną prerię żółty kowboj - zaraz po tym, jak przez środek ekranu przejeżdżał dyliżans. Szybko odgrywano marsz żałobny i powtarzaliśmy scenę. Śmierć kowbojów z Gun Fighta była brutalna, tak jak to tylko Japończycy potrafili wymyślić. W czasie, gdy gry wideo posiłkowały się pileczkami i pojazdzikami, wprowadzenie ludzkich postaci było szokiem. W Gun Fighcie bodaj po raz pierwszy w historii można było wirtualnie mordować ludzi...



•• Death Race (1976)

Oto do akcji wkroczył naczelny Bełzebub elektronicznej rozrywki, Pete Kauffman. W czasie, gdy Atari odpalało swoją siedzibę w Los Gatos, on w szacownym Palo Alto powołał do życia firmę Exidy, co stanowiło skrót od Excellence in Dynamics, i bez kompleksów zaczął rywalizować z lokalnym gigantem - bo takim firma Bushnella stała się po publikacji Ponga. Kauffman zaczął od Destruction Derby, ale znalazł się w oku cyklonu, gdy jako przeszkody dla samochodu wprowadził spacerujących ludzi. W Death Race, które niby było oparte na „Death Race 2000” ze znajdującym się w przededniu sławy Sylwestrem Stallone, chodziło o przemoc w zbrutalizowanej formie, mimo że sam Kauffman uparcie twierdził, że chce z przemocą walczyć. Nic nowego. To właśnie wtedy amerykańskie media po raz drugi po Pongu zwróciły uwagę na gry wideo. Wiele salonów gier odmówiło wstawienia automatu z Death Race pod swój dach. Samemu Kauffmanowi dane było zasmakować śmierci w 2015 roku, ale zapisał się w historii jako dostarczyciel przemyślenia do dziewiczego jeszcze wówczas przemysłu.

■ Micz

Od ponad 40 lat gry wideo raczą nas danse macabre. Bohaterowie umierają i zmartwychwstają. Trudno przy tym powiedzieć, czy w odrodzonej formie są bardziej zombie, czy sobą sprzed exitu. Wśród tych zgonów były przypadki szokujące, wzruszające, a wreszcie pamiętne. Zanurzmy się w świat wirtualnej przemyślenia i zobaczymy, jak przez lata zmieniał się sposób prezentacji najbardziej intymnej rzeczy w grach wideo - ludzkiej śmierci.



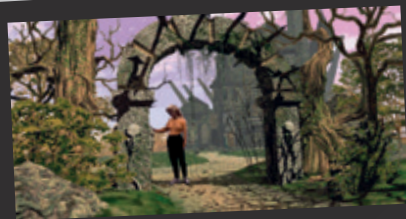
Elvira (1990)

O Elvirze pisaliśmy szerzej w Pixelu #23. Pojawiła się w amigowym wszechświecie pod koniec 1990 roku, kilka miesięcy przed premierą Secret of Monkey Island. Choć obie gry należały teoretycznie do tego samego gatunku, to bardzo wiele je różniło. Gracze nie byli przygotowani na ładunek wylewających się z ekranu okropności, zaś recenzenci – na nowatorskość programu. Redaktor Amiga Format wystawił grze jedynie 61%. Zarzuty były konkretne: aż pięć dyskietek, walki ograniczone do dwóch ciosów atakujących i dwóch obronnych, gra działała wolno z powodu doładowywania danych przed każdym ruchem. No, ale decydującym defektem była „dziwna licencja, na podstawie której wyprodukowano tę irytującą grę”. Po latach można się z tego śmiać, ale w 1990 naprawdę nie było nikomu do śmiechu, gdy monitor Amigi zamiatł skaczącą kulę czy czerwonego porsche wyświetlał obraz świeżo odciętej głowy.



Heart of the Alien (1994)

Pomysł na sequel Another Worlda był taki, by pokazać ten świat jeszcze raz, tyle że oczami Obcych. Eric Chahi szybko pokłócił się z ludźmi z ramienia wydawcy gry, czyli Interplaya, i w efekcie to oni przejęli nad nią stery, co sprawiło, że okazała się zaprzepaszczeniem legendy Innego Świata. Pod koniec przygody, w wydawałoby się niepotrzebnej, nagle i brutalnej scenie, Lester Chaykin szarpał się z Obcym i wpadał na pole siłowe, przez co został śmiertelnie porażony. Jego ciało trafiło następnie do kapsuły, w której było poddawane błyskawicznej kremacji i na koniec mieliśmy możliwość zobaczenia szkieletu młodego naukowca. To była chyba jedna z najgłupszych decyzji deweloperów, żeby w ten sposób uśmiercić kultowego bohatera.



Phantasmagoria (1995)

Roberta Williams miała dość utożsamiania jej z opowieściami z Davenporty i od ładnych kilku lat pisała scenariusz horroru. W końcu już jej pierwsza gra Mystery House była jeśli nie horrorem, to przynajmniej zaprawionym śmiercią kryminałem w duchu twórczości Agaty Christie. Ale jak to zwykle bywa, gdy się czegoś bardzo chce, często popada się w przesadę lub groteskę. Scenariusz Phantasmagorii był cztery razy grubszy niż typowy skrypt z Hollywood, a jak wiadomo, im dłuższa opowieść, tym trudniej utrzymać jej spójność. W efekcie gra wpiśwała się jako lądździ śpiew gatunku przygodówek, a jednocześnie wstydlawy przypadek, w którym występował przeraźliwy przestępca. Najbardziej pamiętne śmierci następowały przez wykręcanie głowy niczym śruby oraz poprzez karmienie ziemią za pomocą kieszonkowej łopaty. Dla grającego postacią Zoltana Carnovascha Roberta Miano do dziś występ w Phantasmagorii stanowi jeden z dołów w zaciej aktorskiej karierze.



Mortal Kombat (1992)

Historia powstania tego dzieła wydaje się po latach tyleż komiczna, co prorocza. W podobnych przypadkowych okolicznościach rodziło się też choćby Grand Theft Auto. Mortal Kombat miał być po prostu lepszą wersją Pit-Fightera i takie też były jego początki, gdy w siłowni Lakeshore Athletic Club w Chicago werbowano ćwiczących tam akurat ludzi do ciosów na tle szarego ekranu. Rzecz, która przyciągnęła odbiorców do gry, była sprawnie animowana krew. A gdy jeszcze Kano wyjmował serce z piersi, Raiden z krzykiem „ajbada-de!” rozsadał promieniami głowę, a Sub-Zero wyrwał czerep z kompletnym kręgosłupem, mogło zabraknąć tchu. Właściwie każda śmierć zawodnika poprzez cios Fataliity wrzyną się w świadomość. Elvira i jej obcięte głowy zostały zdezonizowane. Tam był tylko wampiryczny sadyzm, tutaj nieludzkość (a zarazem karykaturalność) przemocy.



Afterlife (1996)

To, że słynąca z krwawienia radosnej fantazji oraz wartości rodzinnych firma LucasArts zrealizowała grę, w której wszyscy bohaterowie byli martwi, świadczyło o jej schyłkowości. Pod koniec żywota pozwolono nawet Timowi Schaferowi na turpistyczny i zarazem bardzo kosztowny wybrzyk, jakim było Grim Fandango. Ale rozbudowa lunaparku niczym w grach Bullfrog, tyle że przeznaczonych dla zmarłych? Rok później podobnie ostro poszedł Peter Molyneux ze swoim Dungeon Keeperem, jednak przemysł nieboszczyków opatentował Michael Stemmler, który wcześniej współtworzył Sam & Max Hit the Road.



Final Fantasy VII (1997)

Prawdopodobnie największy dramat w mangowym świecie Final Fantasy. Bardzo nagła śmierć, często podnoszona jako jeden z najbardziej wstrząsających momentów w całej historii gier. To ostatnie wydaje się lekką przesadą, aczkolwiek widok zielonych oczu Aeris, zdających się oczekiwać nadejścia blond anioła śmierci Sephirotha, miał swoją moc. Nawet dla tych, którzy pozostają wobec „Ostatecznej Fantazji” sceptyczni.



Manhunt (2003)

Każdy, kto obejrzał tysiąc albo więcej horrorów, powoli zaczyna brzydzić się cynicznym wykorzystywaniem przemocy, czy to przez twórców filmowych, czy growych. Rockstar od swego zarania pławił się w brutalnych obrazach i akurat w posługującym się TPP Manhuncie wiele nie osiągnął, jeśli chodzi o pieniądze oraz przychylność krytyków, ale te ciosy pałką w tył głowy stojącego sobie spokojnie delikwenta zapadały w pamięć. Oj, zapadały. Po to tylko, by starać się o nich jak najszybciej zapomnieć.



Red Dead Redemption (2010)

John Marston zginął podobnie jak Cole Phelps w finale L.A. Noire. Była to śmierć niezwykła, nagła, ale bardzo mocno - jak wszystko w tej grze - pachnąca scenariuszami filmów Sergia Leone, a zwłaszcza finałowym pojedynkiem Fondy i Bronsona w „Pewnego razu na Dzikim Zachodzie”. John czuł zbliżającą się śmierć i nie uciekał przed nią, tak jak nie ucieka się przed przeznaczeniem. Przed odejściem ze świata miał jeszcze możliwość sięgnięcia po rewolwer i położenia pokotem kilku egzekutorów.



Postal (1997)

Niewyżyci traperzy z Tuscon w Arizonie ukrywający się pod szyldem Running with Scissors całe swe zawodowe życie poświęcili na doskonalenie Postała. Oryginał wykuł się we wrześniu 1997 roku i był czymś w rodzaju rozszerzonej wersji Commando, przystosowanej do nowych czasów i możliwości. Zamiast strzelca, można było rozplatać napotykanym przeciwników piłą mechaniczną lub wzbogacić ich ciała ołowiem z dwururki. Bohaterem był... schizofrenik, który zostawiał setki czerwonych plam w bazie wojskowej, ponieważ przeczynał spisek armii USA. Sam tytuł odnosił się do określenia „go postal”, czyli wkurzyć się w wyniku stresu wywołanego przez wielkomięską cywilizację. Co z kolei miało miejsce w pamiętnym „Upadku” z Michaeliem Douglasem, który chłopcy z Arizony musieli bez wątplenia oglądać. W ten sposób branża gier wypluła z siebie eklektyczne dzieło, które z kolei przetworzył Uwe Boll.



Dreamfall (2006)

Z powodzi beżmyślności, powtarzalności i uczynienia ze śmierci ponurego cyrku wypłynęła przygodówka, w której mieliśmy śmierć piękną i prawdziwą. Co prawda wydana po ośmiu latach kontynuacja komplikowała nieco story, czyniąc z Zoe Castillo osobę w śpiączce i dalej snując rozważania o podróżach jej jestestwa pomiędzy światami, ale skoncentrujemy się na końcowej scenie Dreamfalla. Zoe leży w łóżku, za oknem widać palmy i ocean, powiewają firanki. Nie otwierając oczu, nie poruszając się, dziewczyna przekazuje swoją ostatnią myśl: „Jeśli śmierć oznacza koniec, wiem, że pozostaną jeszcze gdzie indziej, do być może lepszego świata. Jest to jeden z najpiękniejszych momentów w grach w ogóle i zapewne najbardziej poetyckie pokazanie śmierci, na jakie tylko stać elektroniczną rozrywkę.



❖ God of War 3 (2010)

Znów kolejna niedokończona, niejednoznaczna śmierć bohatera, który stał się koniem pociągowym dochodowej serii. Podczas realizacji „trójki” było burzliwie – zmienił się reżyser gry, zaś pisząca scenariusze serii Marianne Krawczyk wymyśliła finałową scenę, w której Kratos poświęcał się dla ludzkości, przebijając siebie świętym mieczem. Jasne, że nie mógł po prostu zginąć ot, tak – przypadkowo. Nawia-
 ka, która karierę rozpoczynała od porządnego anime „Appleseed”, a potem została zwerbo-
 wana przez branżę gier. Pod okiem Davida
 Jaffe rozmnażała scenariusze God of War,
 w których nie było już wiadomo, kto jest żywy,
 a kto martwy. Kratos powrócił bez problemu
 w God of War: Ascension.



❖ BioShock Infinite (2013)

Cała fabuła była dość bełkotliwa, ponieważ skoro Booker DeWitt był Zacharym Comstockiem, to ten drugi nie powinien napuszczać na pierwszego wszystkich możliwych sił, bo wiedziałby, że śmierć przybysza będzie oznaczać jego własną zgubę. A dokładniej wymazanie go z czasoprzestrzennych pętli. Brzmi to skomplikowanie, ale takie właśnie meandry wykonywała gra Kena Levine'a. W każdym razie finał BioShocka Infinite, w którym Booker poświęcał się, by uratować piękne przestrzenie Columbi, miał odpowiednią wyrazistość. Gdy oczy bohatera przesłaniała woda, w oczach gracza również pojawiały się łzy.



❖ Life is Strange (2015)

To bez wątpienia jedna z kilku najlepszych jak dotąd gier XXI wieku. Osobom, które mimo dużego tekstu w Pixelu #19 jeszcze nie miały okazji obcować z tym dziełem, nie będziemy psuć przyjemności i nie zdradzimy fabuły. Powiedzmy tylko enigmatycznie, że są dwa momenty o takiej sile emocjonalnej, że można by nią obdarować połowę omawianych tutaj produkcji. Śmierć przybywa z należną tajemnicą, z nieznanego wymiaru, i nie da się nad nią zapanować. Francuskim twórcom udało się stworzyć dramat wykraczający poza ramy elektronicznej rozrywki. Nie szafują obrazami ani bajeczkami deus ex machina, lecz pokazują dno ludzkiej egzystencji. Właśnie tam cierpliwie czeka śmierć.



❖ The Last Guardian (2016)

Gra świeża, więc nie należy się żaden spoiler, który wskazywałby, kto w tej historii zginął, a kto nie. Dość powiedzieć, że nic nie jest tu oczywiste i że historia zatacza koło. Podobnie jak w przypadku śmierci (poświęcenia) Wandera w finale Shadow of the Colossus, tak i tutaj Fumito Ueda podchodzi do tematu z należytych szacunkiem. Jest to gra dla ludzi o silnych nerwach, bo przy wielu scenach ma się ochotę chwycić bezwolne fantomy za kark i wykopać z powrotem za pełne światłości drzwi, z których wypełzają. Prawdziwa śmierć pojawia się pod koniec gry – i konkluzja wynikająca z tej sytuacji jest prawdziwie wstrząsająca.



Michał R. Wiśniewski

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

ŻEBY BOLAŁO

Miałem kiedyś taki luźny pomysł, że e-sportowi przydałoby się trochę prawdziwego bólu. Wiecie, jak w rzeczywistych sportach, gdzie cała frajda to oglądanie, jak bokser odgryza drugiemu ucho albo piłkarz łamie sobie nogę o nogę innego piłkarza.

E-sport nie dostarcza raczej takich emocji; najwyżej ktoś dostanie cieśni nadgarstka albo spadnie z fotela podczas bujania. No zupełnie nudy. Stąd zrodziła się we mnie fantazja o rynkowych wersjach artystycznej konsoli PainStation (do obejrzenia – i zagrania – w berlińskim muzeum gier wideo), a raczej specjalnych modułach dodających do standardowej rozgrywki element bólu (opisałem to w powieści „God Hates Poland” jako turniej morderczego Bombermana). Elektryczny, bolesny impuls w „nagrodę” za oberwanie w grze dostarczy znacznie większych doznań niż zwykła funkcja wibracji pada.

Ale właśnie uświadomiłem sobie, że żeby bolało, wcale nie trzeba żadnego elektronicznego generatora fizycznej krzywdy. Są rzeczy bardziej bolesne niż porażenie prądem czy oparzenie grzałką. Mianowicie: kasa.

Czyż na przykład zgubienie banknotu o nominale stu złotych nie jest równie bolesne jak, hm, nie wiem, oberwanie z kopa w krocze? Spróbujcie w domu – zgubcie stówencję, a potem poproście kogoś o kopa w adekwatny narząd i porównajcie uczucia. Ból od kopniaka przemienie, ale poczucie utraty będzie żyło długo i wypełniało portfel bólem fantomowym.

Przynajmniej do takich wniosków doszedłem, próbując zrozumieć, dlaczego za każdym razem, kiedy wydam żeton na ożywienie poległej postaci w grze typu free-to-play, odczuwam dyskomfort i stres.

Kończy się to tak, że po wydaniu tego nieszczęsnego żetonu (którego łatwo można przeliczyć na prawdziwą kasę, sprawdzając ceny pakietów w sklepiku) – bo czuję, że akurat ładnie mi idzie i warto kontynuować – potykam się na pierwszej przeszkodzie w grze Sonic Dash albo głupio ginę od ciosu jakiegoś patałacha w Let it die. Bo tak jestem przejęty wykorzystaniem żetonu (który łatwo można przeliczyć, powtarzam, na prawdziwą kasę), że wpadam w stres i się rozpraszam. Zresztą jak gram na automatach, to jest tak samo. Jest taki komiks o rysowniku, który ma stresa, że zmarnuje papier, za który życie oddało przecież jakieś drzewo, strasznie się napina i rysuje „penisodupę” (z angielskiego „dickbutt”). Ja się pewnie spinam, żeby nie zmarnować, więc marnuję.

No dobrze, z tym bólem po stracie banknotu wcześniej to trochę żartowałem, ale w każdym żarcie jest ziarno prawdy. Na serio kasę i ból łączą dwie rzeczy – są prawdziwe, dzieją się w realu. Gry nie są prawdziwe, chociaż prawdziwe są towarzyszące im emocje. Kiedy giniesz w grze, nie giniesz naprawdę. Ale kiedy dostajesz prądem, grając w Ponga na PainStation, to naprawdę dostajesz prądem. A kiedy tracisz żetony zakupione za prawdziwą kasę, to naprawdę je tracisz.

No i kiedy wymiotujesz w VR, to naprawdę wymiotujesz. ■

MRW ☺



Nintendo Switch

Już w dniu premiery było jasne, że tym razem Nintendo niewiele napsuło w swojej nowej konsoli. Co więcej – stworzyło ładny, intrygujący gadżet.

■ Voyager

Switch sprzedawany jest w komplecie z parą Joy-Conów, łącznikami z paskami do nich i uchwytem na kontrolery przekształcającym je w pada, stacją dokującą, zasilaczem oraz kablem HDMI. Jedyne, czego brakuje w komplecie, to gry na dobry start i kontrolera Pro (znacznie wygodniejszego od Joy-Conów połączonych z uchwytem). Wybór kolorystyki konsoli jest... żaden (czarny), za to Joy-Cony oraz łączniki z opaskami dostępne są w stonowanej szarości lub w wariacie niebiesko-czerwonym.

Switch sam w sobie z odpiętymi Joy-Conami wygląda jak malutki, solidnie wykonany tablet z 6,2-calowym ekranem o rozdzielczości HD (1280×720 pikseli). Metalowe szyny do zaczepiania kontrolerów są wykonane porządnie: po ich podłączeniu konstrukcja jest sztywna i nie wydaje z siebie podczas intensywnej zabawy niepokojących trzasków. Na górnej krawędzi Switcha umieszczono włącznik i przyciski głośności. Znajduje się tam również zaślepka gniazda przeznaczonego na kartridże, złącze mini jack oraz wylot odprowadzający ciepło z radiatora. Nie radzę wystawiać Switcha na deszcz, bo wszystko wskazuje na to, że do jego wnętrza łatwo może dostać się woda. Chwilę zajęło mi odnalezienie gniazda na kartę pamięci microSD, które zostało ukryte pod kawałkiem delikatnego tworzywa sztucznego stanowiącego podstawkę do konsoli. Na dolnej krawędzi Switcha jest gniazdo micro USB typu C służące do zasilania i podłączania przez stację dokującą do TV z HDMI oraz do komunikacji. W stacji dokującej znajdują się tylko trzy złącza USB (2x2.0, 1x3.0), wyjście HDMI oraz gniazdo zasilające USB typu C.

I właśnie stacja dokująca to najgorzej wykonany element całego zestawu. Jest mała i lekka, więc łatwo ją transportować, ale zabrakło wewnątrz urządzenia materiału, który chroniłby ekran konsoli przed zarysowaniem. Warto więc od razu kupić folię ochronną. Można mieć też zastrzeżenia do uchwytu na Joy-Cony, który aż prosi się o to, by połączyć go z ładowarką. Rozumiem strategię Nintendo, by zarabiać na akcesoriach, więc za wersję uchwytu z opcją ładowania trzeba dodatkowo zapłacić. Podobnie jak za pokrowce, oprawki i inne dodatki.

Mimo wspomnianych mankamentów Nintendo odrobiło pracę domową, bo złącza Switcha to nareszcie przemysłowe standardy: USB typu C i HDMI. Nie ma już gniazdek zasilania własnego pomysłu, a ergonomia kontrolerów oraz jakość wykonania konsoli pozytywnie zaskakują. I tylko gier na start brak, więc jeśli poważnie myślicie o zakupie, powinniście uzbroić się w Pro Controller (znacznie wygodniejszy od Joy-Conów z uchwytem i równie dobry jak pad do PS4), pokrowiec i folię ochronną oraz przynajmniej jeden tytuł. W sumie do standardowej

ceny trzeba więc doliczyć jeszcze 500 złotych. Razem docieramy więc do granicy 2000 złotych za zestaw startowy.

Podłączony do TV Switch wypada na razie blado przy większości gier wydanych na konkurencyjne konsole. Za to granie w wersji mobilnej to już inna bajka. Taka, z której nie chce się na długo wychodzić. W Zeldzie czas rozgrywki na baterii to 3-4 godziny. Wystarczy na drogę z i do pracy. Niestety Switch nie zmieści się w kieszeni. No, chyba że rozłożymy go na trzy części. Wtedy jednak i tak istnieje ryzyko uszkodzenia delikatnych, pokrytych warstwą gumy analogów. ■

Specyfikacja

Producent	Nintendo
Cena	1450 pln
OS	zmodyfikowane 3DS
Procesor	xNvidia Tegra X1
Grafika	256 rdzeni CUDA
Dysk	32 GB
RAM	4 GB

WYŚ HELL

LIVE

26 MAJA
ZAJEŻDZIA AUTOBUSOWA MZA
WŁOŚCIAŃSKA 52
WARSZAWA

 **PIXEL
HEAVEN**
2017 RETRO & INDIE
GAMING FEST



Marcin Borkowski
Dziennikarz, autor gier, były redaktor naczelny
Top Secretu, komentator spraw bieżących,
postać znana i lubiana.

GRA CZY TEATR

Przez ostatnich kilka tygodni co i rusz trafiałem na zapowiedzi gry Torment: Tides of Numenera i oglądałem nagrywających swoje kwestie Andrzeja Blumenfelda, Aleksandrę Szwed i Piotra Fronczewskiego. Im więcej przykładów widziałem, tym bardziej byłem przekonany, że efekt końcowy nie będzie mi się podobał. I to nie dlatego, że aktorzy się nie przykładali albo że nie potrafią, i nie dlatego, że całość jest źle nagrana. Nic z tych rzeczy. Powiem więcej – Torment niczem tu nie jest winien, on tylko wyzwolił pewną refleksję, która dojrzewała od kilku lat: listy dialogowe w grach, choć bardzo sprawnie realizowane, przestały mnie przekonywać.

Powody są dwa.

Pierwszy jest natury bardziej prywatnej i nie wszyscy muszą się ze mną zgodzić. Nic umniejszając profesjonalizmowi wszystkich zaangażowanych w lokalizację, nie zgadzam się z ich wizją. Często kiedy słyszę głosy w grach (nie tylko polskich i nie tylko lokalizowanych, żeby była jasność), mam wrażenie, że siedzę w teatrze. W normalnej rozmowie ludzie nie wygłaszają okrągłych zdań, a mowa potoczna pełna jest potknięć i reakcji na otoczenie. Kiedy postacie stoją w lochu, gdzie krew, mrok i nie wiadomo co i skąd wypełni, spodziewałbym się w ich głosach napięcia, chciałbym usłyszeć, że są przygarbieni i starają się mówić półgłosem, tymczasem a e, podparcie oddechowe, ramiona odchylone do tyłu i perfekcyjna emisja. Tak powinni wygłaszać swoją kwestię herold, tak się nie rozmawia w kazamatach opanowanych przez stwory szukające obiadu.

Ta teatralność ma ścisły związek z drugim powodem, związanym ze sposobem nagrywania i realizacji dźwięku w grach. Listy dialogowe są tworzone jako odrębne wypowiedzi, które potem zostają puszczane w odpowiednich momentach. Sęk w tym, że te wypowiedzi są nagrywane

osobno, bez kontekstu. Normalna rozmowa ma swoje emocje i dynamikę wykraczające poza pojedyncze frazy, z których jest budowana w grze. W rozmowie interlokutor bardzo często przerywa i wpada w słowo. W grach prawie zawsze rozmowa wygląda tak, że najpierw mówi jedna osoba, potem druga, a kolejne wypowiedzi pojawiają się dopiero po zakończeniu poprzednich, co nie tylko spowalnia akcję, ale i wzmacnia to poczucie teatralnej sztuczności, która nijak nie pasuje do ogromnego wysiłku włożonego w stworzenie jak najbardziej realistycznego świata.

Co więcej, wypowiedzi są nie tylko nagrywane osobno, są także nagrywane bez interakcji z interlokutorem. Każdy aktor wchodzi do studia sam. Pan Andrzej w wywiadzie opowiadał, że kiedy czyta swoje kwestie, stara się wyobrazić sobie słuchacza, złapać z nim kontakt, bo inaczej nic z tego nie wychodzi. To się negatywnie odbija na dialogach między postaciami NPC, ale nie tylko. Żeby odświeżyć sobie w głowie materiał, pograłem przed chwilą w Skyrim (wersję PL). Ktoś do mnie podbiegł i powiedział, co miał do powiedzenia. I widziałem aktora w studiu, mówiącego do mikrofonu i monitora, ale za diabła nie potrafiłem sobie wyobrazić, że ten człowiek mówi do mnie. Nie każdy aktor ma wyobraźnię pana Andrzeja.

Tego się nie da prosto zmienić, trzymając się dzisiejszej technologii. Lepiej by chyba było nagrać scenę jako całość, sadzając koło siebie aktorów, tak jak się robi dubbing w filmach – wprawdzie zadziała to tylko w tych sekwencjach, które nie są przerywane koniecznością czekania na wybraną przez gracza wypowiedź bohatera, ale mogłoby dodać dialogom naturalności (zwłaszcza po złapaniu mocapem gestykulacji). Tyle że to by wymagało zmiany sposobu realizacji dźwięku w grach, co zawsze wiąże się z pewnym ryzykiem. Czy ktoś się odważy? ■

BOREU

KIEDYKOLWIEK, GDZIEKOLWIEK, Z KIMKOLWIEK

Nintendo

12

www.pegi.info



PRZEŻYJ NA DZIKIM TERENIE I WALCZ
O PRZYSZŁOŚĆ KRÓLESTWA HYRULI



ZESTAW ZAWIERA:

- Konsole Nintendo Switch™ + Joy-Con™ (L)
- + Joy-Con™ (R) + stacje dokująca
- Nintendo Switch + Joy-Con grip
- + Joy-Con strap (x2)
- + Ładowarkę AC Nintendo Switch
- + kabel HDMI

www.nintendo.pl

CONQUEST
DISTRIBUTORIA



