

PREMIERA MIESIĄCA PREY

KULTURA GIER WIDEO

GET EVAN

PODRÓŻ W GŁĘB
ŚWIADOMOŚCI

INSIDE

Inner Chains
Little Nightmares
Regalia
Outlast 2
The Surge
Louis Castle
Historia Dune
Star Wars: TIE Fighter
H. P. Lovecraft
Dziwne bronie

6 (27) / 2017 / CZERWIEC



BIG BANG EDITION

EVERSPACE

"Kawał fajnego space-sima"

Gamezilla.pl

"Stuprocentowo zręcznościowe"

gry-online.pl



Wściekła strzelanina kosmiczna!

Edycja premium z dodatkami!

PC
DVD
ROM

© 2017 ROCKFISH Games GmbH. Logo EVERSPACE i ROCKFISH GAMES są zarejestrowanymi znakami towarowymi ROCKFISH Games GmbH. Dystrybucja EuroVideo Medien GmbH. Unreal, Unreal Engine oraz logo U są znakami towarowymi zarejestrowanymi przez Epic Games Corporation. © Valve Corporation. Steam oraz logo Steam są znakami towarowymi zarejestrowanymi przez Valve Corporation na terenie USA i/lub na innych terytoriach. Wszelkie pozostałe znaki towarowe są własnością odpowiednich firm. Wszelkie prawa zastrzeżone. Korzystanie z tego produktu wymaga akceptacji Umowy Licencyjnej.

TECHLAND

ROCKFISH
GAMES

DZIEŃ DOBRY

Bitwy krzemowe.



Książka Marcina Kozła, o której piszę w Loading, uświadomiła mi po raz kolejny, jak wspaniała i pouczająca jest historia powstania komputerów.

Jak w każdej opowieści najciekawszy jest okres podejmowania decyzji, które doprowadziły do lawinowego wzrostu produkcji hardware. Decydowało się to w połowie lat siedemdziesiątych, gdy giganci tacy jak IBM, DEC, Motorola czy Xerox, gdyby tylko czuli, co się czai za węglem, mogliby szybko pożreć całą nową falę w postaci Microsoftu, Apple czy Commodore, zagryzając na deser ciasteczkami marki Atari. Zdołaliby to wszystko skupić za mniej niż marne sto milionów dolarów, następnie zanihilować i przystopować tym samym rewolucję. Ale czy da się powstrzymać to, co nieuchronne? Odwieczne pytanie, na które odpowiedź brzmi: nie. Da się co najwyżej opóźnić i ewentualnie podpatrzeć, jak rzecz wygląda od środka, a następnie samemu ją imitować. Dlaczego więc niczego nie dostrzegli?

I tu odpowiedzi udzielał niezawodny Jack Tramiel, opisujący w swoim ostatnim wywiadzie, jak spotkał kiedyś w Paryżu ludzi z IBM, którzy zapytali go, gdzie pracuje. Odpowiedź, że w Commodore, skwitowali pogardliwie, stwierdzając, że nigdy nie odniesie sukcesu, bo nie jest w stanie grać w tej samej lidze co giganci. Śmiali się, bo widzieli, jak wielka jest finansowa przepaść dzieląca ich od firm garażowych lub nawet

niewiększych. Nie uwzględnili jednak tego, że kij w szprychy wsadzi im jeden ze swoich, czyli Intel, wypuszczający już w 1972 roku pierwszy dostępny powszechnie ośmiobitowy procesor. Historia pokazała, że idący na zwarcie, nieprzejmujący się biznesplanami ani strategiami „rookies” dokonali rewolucji, oszukali wielkich, biorąc od nich części i samemu składając nowe maszyny albo pisząc dla koncernów oprogramowanie, by następnie je od siebie uzależnić. Można zrozumieć filozofię wielkich, ponieważ w tamtym momencie zetknęli się oni z sytuacją bezprecedensową. Nie byli wariatami, wręcz właśnie bali się ryzyka. Gdy DEC ujrzał Apple I, nie mógł porzucić przecież swojej sprzedawanej za grube pieniądze linii komputerów i zacząć robić takich blaszaków dla mas, tak samo jak butik z galerii handlowej nie wystawi łożka na bazarku. Woleli poczekać, co się stanie, a chwilę potem było już za późno. Wtedy każdy miesiąc dosłownie decydował o kształcie informatycznego świata. Zresztą rewolucji w internecie także nie zapoczątkował Microsoft, lecz Google, nie Barnes & Noble, lecz Amazon.

Kiedyś musimy jeszcze dokładniej przyjrzeć się okresowi narodzin komputerów, a na razie zapraszam do przeczytania nowego Pixela i odwiedzin na Pixel Heaven, które zaczyna się dokładnie w dniu debiutu tego numeru w kioskach. Do zobaczenia 29 czerwca! ■

Misz.





PIXEL

Redaktor naczelny
Piotr Mańkowski
piotr@pixel-magazine.com

Autorzy
Andrzej Bazylczuk, Marcin Bieniek, Marcin Borkowski, Aleksandra Gwalina, Bartosz Czartorski, Marek Czerniak, Bartłomiej Dramczyk, Mirosław Filiciak, Jacek Głowacki, Jacek Grabowski, Marcin M. Granat, Mikołaj Kamiński, Marcin Kiendra, Jacek Marczewski, Łukasz Michalik, Dariusz J. Michalski, Grzegorz Młodawski, Mateusz Ożyński, Piotr Pierkowski, Maciej Piotrowski, Piotr Pocztarek, Ziemowit Poniewierski, Paweł Schreiber, Barnaba Siegel, Piotr Stypka, Michał Śledziński, Michał R. Wiśniewski, Michał Zdanczewicz, Martyna Zych, Krzysztof Żołyński

Oficer dyżurny
Wolf
Dyrektor artystyczny
Łukasz Dyakowski
Projekt makiety
Łukasz Szczepanowski
Korekta i redakcja
Klaudia Izdebska-Filipiak
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. Największa edycja Pixel Heaven startuje razem z tym numerem – zapraszamy do udziału! Kolejny Pixel ukáže się 29 czerwca.

P.



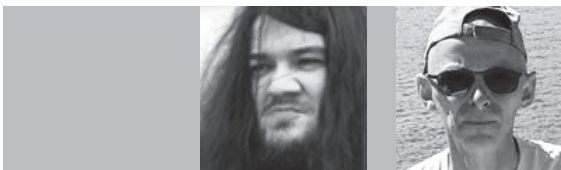
2017 to rok wielkiego powrotu cyberpunka. Najpierw znakomita adaptacja „Ghost in the Shell”, a jesienią – druga część „Blade Runnera”, która w zapowiedziach wygląda smakowicie. Szkoda tylko, że słuch zaginął po kontynuacji „TRON”. Disney jest chyba zbyt zajęty liczeniem kasy ze „Star Warsów”. (MRW)

Postanowiłem wreszcie (po latach) skończyć genialną grę audio Papa Sangre 2. Wchodzę do App Store’a, zabieram się za ściąganie... a gry już nie ma. Nie działała pod kolejną wersją iOS i twórcy na wieki ją usunęli. Takich sytuacji będzie coraz więcej. Jak mawiał klasyk, mobile is dead! (PS)



Od jakiegoś czasu moje myśli krążą głównie wokół „Gwiezdných wojen” i Lego, a najlepiej jest, gdy oba tematy przecinają się. Moją fascynacją zaraził się także mój syn i, zwykle układanie klocków” przestało nam wystarczać. Wymyślamy oraz fotografujemy scenki z udziałem postaci ze „Star Wars” i bawimy się przy tym doskonale. (KŻ)

Podczas majowego weekendu odświeżyłem sobie czar salonów gier w postaci zlokalizowanej na warszawskiej Pradze Hulakuli. O nie, teraz to nie tylko kręgle! Również Sega Rally, OutRun drugi, flippery i fotele-jajka z VR. Żeby odpocząć na chwilę od gier, wyskoczcie też do Pałacu Kultury na wystawiane do października obrazy Salvadora Dalego i Andy’ego „Amigi” Warhola. (PM)



Podobała Wam się pierwsza część „Strażników Galaktyki”? To idźcie na drugą bez zastanowienia. Co z tego, że klimat ten sam, zagrywki podobne, a muzyka nie tak dobra. To dalej rozrywkowe kino na najwyższym poziomie. Kinowy Marvel nie zawodzi – czas na twój ruch, drogie DC. (MZ)

Pixel Awards przed nami – wyrobić sobie w ciągu kilku dni zdanie na temat kilkudziesięciu gier to maraton, którego wcale nie musicie zazdrościć jurorom. Wolę spokojnie ograć jeden tytuł niż przerzucać się z jednego na drugi i grać na tempa. Ale w końcu sam się na to zgodziłem. (MB)

INSIDE

7-20 LOADING

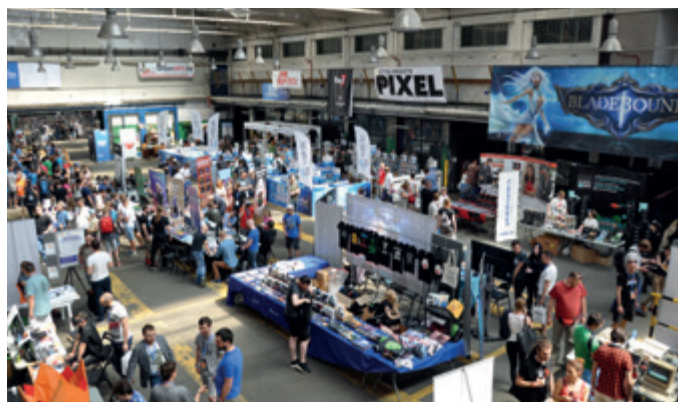
21-48 PLAY THE GAME

49-70 HALL OF FAME

71-98 SECRET LEVEL

99-122 CREDITS

LOADING



06

Rozpoczyna się piąta edycja Pixel Heaven! Przedstawiamy gości specjalnych, zaś wszelkie informacje na temat imprezy można znaleźć na www.pixelheavenfest.com



08

Pixelowy Radar wycelował w tym miesiącu w nowe dzieło Capcomu, Quake'owych Championów, nowego Kingdom Hearts i inne godne pada i myszki tytuły.



14

Dla Sosa berlińskie A MAZE. to przeżycie, jakiego nie da się porównać z GDC. Relacja z jednego z najważniejszych zlotów twórców niezależnych tylko w Pixelu!



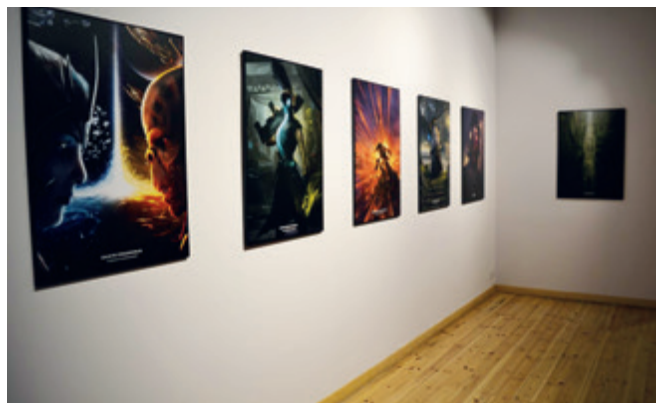
15

Gdy na rynku pojawia się godna oczu książka, recenzujemy ją. Tym razem jest to rzecz dla dzieci, wprowadzająca je w świat fascynującej historii rodzenia się komputerów.



16

Gran Turismo jest dla PlayStation życiodajną siłą, o której Sony dobrze pamięta. Ale czy udało się stworzyć samochodówkę dopasowaną do obecnych czasów?



18

Odwiedziliśmy archeologów gier z GOG. Opowiedzieli nam o tym, jak restaurują stare gry, przywracając blask klejnotom sprzed dwudziestu i więcej lat.

Goście specjalni Pixel Heaven 2017

■ Pagan Baby

Począwszy od piątku 26 maja, przy Włociańskiej 52 w Warszawie, tuż obok metra Marymont startuje piąta edycja Pixel Heaven. Trzy dni niezwykłej zabawy w klimatach retro, mnóstwo stoisk, a także wykłady i prelekcje. Podobnie jak rok temu do Polski przybędą Jon Hare i Petro Tyschtschenko, ale zjawi się także czworo gości specjalnych.



NOIRIN CARMODY

Jest założycielką i producentem wykonawczym w Revolution Games, a także przewodniczącą UK Interactive Entertainment Games Association (UKIE). Od 28 lat aktywnie działa w sektorze rozrywki interaktywnej. Po przeprowadzce do Wielkiej Brytanii dołączyła do zespołu Activision, gdzie była odpowiedzialna za analizę wschodzących rynków europejskich, w tym polskiego. Podczas pracy w Activision wprowadziła markę Sierra On-Line do Europy i później, już jako dyrektor generalna w roku 1989 uczestniczyła w zawarciu pierwszej europejskiej umowy ze strony Nintendo. Noirin jest też voting member w BAFTA, członkinią komitetu doradczego przy UK Games Fund, dyrektorem w York Cultural Company oraz zasiada w wielu radach doradczych i komitetach na Uniwersytecie York. Prywatnie żona Charlesa Cecila. ■



CHARLES CECIL

Brytyjski twórca gier wideo, współzałożyciel Revolution Software. Działalność rozpoczęł w roku 1980, tworząc wspólnie z Richardem Turnerem kilka tekstówek dla Artic Computing. Po zakończeniu studiów w 1985 roku kontynuował karierę jako dyrektor w Artic. Rok później założył firmę Paragon Programming i nawiązał współpracę z US Gold, i tamże w roku 1987 został dyrektorem ds. rozwoju. W 1990 roku razem z Tonym Warrinerem, Davidem Sykesem i Noirin Carmody (obecna żona) powołał do życia firmę Revolution Software. Pierwszą grą studia było Lure of the Temptress (1992). Najbardziej znane tytuły, które wyszły spod ręki Charlesa, to seria Broken Sword, a także Beneath a Steel Sky. Aktualnie jest dyrektorem zarządzającym Revolution Games. Podczas Pixel Heaven 2017 opowie o swojej bogatej karierze i planach na przyszłość. ■



ROB HUBBARD

Brytyjski kompozytor muzyki elektronicznej, znany głównie dzięki imponującej liczbie utworów skomponowanych do gier komputerowych w latach 80. i na początku lat 90. XX wieku. Zaczynał jako programista ośmiobitowego Commodore 64 i z twórczości na tę platformę jest najbardziej znany. W języku BASIC oraz assemblerze programował układ dźwiękowy SID tego komputera. Opracowywał też muzykę dla innych ówczesnych komputerów domowych, jak np. Atari XL/XE. W 1989 roku Hubbard został zatrudniony w firmie Electronic Arts jako kompozytor, a później jako kierownik ds. udźwiękowania. Pracował tam do 2002 roku. Najbardziej znane chiptunes stworzone przez Roba to ścieżki dźwiękowe do takich gier jak Commando, International Karate, Jet Set Willy czy Populous. ■



BO JANGEBORG

Twórca gier wideo ze Szwecji, specjalista od ZX Spectrum. Autor Najlepszej Gry na Świecie - czyli Fairlighta. Znany jest też ze stworzenia najpopularniejszego na ZX Spectrum programu graficznego, The Artist. Fairlight ukazał się w roku 1985 i był izometryczną komnatówką w klimatach fantasy. Gra wyróżniała się niezwykle dopracowaną oprawą graficzną oraz niespotykaną w tamtych czasach interaktywnością postaci i otoczenia. ■





KINGUIN
SAVE ON EVERY GAME



***Szukasz
tanich gier?***

Zależy Ci na bezpiecznej i prostej transakcji?

*Sprawdź **Kinguin.net***

*odkryj nasze **niskie ceny** oraz platformę dostosowaną do Twoich potrzeb!*

Nintendo 2DS XL

Nintendo znane jest z zaskakujących decyzji i za taką można uznać zapowiedź, że 28 lipca do sprzedaży trafi nowy model 2DS - New 2DS XL. Najprościej rzecz ujmując, jest to New 3DS XL w nowej, ładniejszej obudowie i bez stereoskopowego trójwymiaru.



Konsola wyposażona będzie w ulepszone podzespoły, dzięki którym uruchomimy na niej chociażby Xenoblade Chronicles 3D (ale bez 3D) czy gry ze SNES w Virtual Console. Port na kartridże zostanie ukryty pod zamykaną klapką. New Nintendo 2DS XL będzie sprzedawany w sugerowanej cenie 149 dolarów, czyli o pięćdziesiąt mniej niż New 3DS XL i za dokładnie połowę ceny Nintendo Switcha. (KŻ) ■

PS4 w 2016

Sony sprzedało w zeszłym roku 20 milionów sztuk konsoli PlayStation 4, czyli o 2,3 miliona egzemplarzy więcej niż w roku poprzednim. Dział gier przyniósł zaś zysk w wysokości 14,73 miliarda dolarów, co oznacza 6,3% wzrostu w stosunku do 2015 roku. Sony tłumaczy większe zyski redukcją kosztów produkcji, w czym sporą zasługę ma wprowadzenie na rynek modelu Slim, ale niemałe znaczenie miała tu też sprzedaż gier przez PSN, czyli cyfrowy sklep firmy.



Obecna generacja PlayStation wciąż wypada lepiej od rekordowego PS2, jeśli porównamy analogiczne okresy obecności na rynku obu konsol. PlayStation 4 radzi sobie rewelacyjnie i zdaje się ciągnąć do przodu cały biznes Sony, ale zdaniem jednego z analityków już pod koniec roku możemy doczekać się jego następcy. Przeważnie nie przywiązujemy zbyt dużej wagi do tego typu prognoz, bo pochodzą często od osób, które chcą chwilowo zaistnieć w mediach, ale tym razem warto poświęcić im nieco uwagi. Wspomnianym analitykiem jest bowiem Damian Thong, który w ubiegłym roku przewidział debiut PlayStation 4 Pro oraz PlayStation 4 Slim. Poza tym pamiętać trzeba o tegorocznej premierze Project Scorpio, które z technologicznego punktu widzenia powinno wypadać wyraźnie lepiej niż PS4 Pro i Japończycy będą musieli jakoś zareagować na tę sytuację. (KŻ) ■



Super karta

KFA2 GTX 1080 Ti HOF 8 Pack Edition to prawdziwy potwór z wyświetlaczem LCD dla najbardziej wymagających i majątnych graczy.

Producent zastosował w tym przypadku autorski laminat z aż trzema ośmiopinowymi złączami zasilającymi, trzysplotowym coolerem składającym się z trzech wentylatorów oraz wspomnianym już panelem LCD, na którym wyświetlane mogą być informacje o temperaturze GPU, zegarach, logotyp HOF czy nasz własny tekst. Karta pochwalić może się także tytułem najszybszego GeForce'a GTX 1080 Ti na rynku, ponieważ bazowe taktowanie GPU wynosi 1645 MHz, a w trybie Boost wzrasta do 1759 MHz. Zastanawiacie się, ile trzeba będzie zapłacić za taką przyjemność? Aż 950 funtów szterlingów, co przy dzisiejszym kursie walut oznacza kwotę pięciu tysięcy złotych. Spodziewany popyt to pięć do dziesięciu sztuk miesięcznie. Podstawowej, tańszej, aczkolwiek nieco wolniejszej wersji KFA2 GTX 1080 TI HOF będzie na szczęście w sklepach pod dostatkiem. (KŻ) ■

Pachinko z Konami



✚ Castlevania i Silent Hill już hulają jako pachinko. Teraz serwisy donoszą, że Konami szykuje się do przeniesienia na ten format Metal Geara.

Moda na automaty będące nowoczesnymi wersjami klasycznego bagatelle zrodziła się w latach dwudziestych XX wieku, ale teraz na dobre opanowuje Japonię.

Zabawa polega na wypuszczaniu kuli, która spadając, powinna wpaść w odpowiednie miejsca, dodając dodatkowe kule, które można ewentualnie wymienić na twardą walutę. Bliżej temu do jednoręcznych bandytów niż do flipperów, ponieważ automaty nie posiadają łapek. W Tokio jest coraz więcej salonów gier dedykowanych wyłącznie pachinko, zaś ostatnio buchnęła informacja, że Konami w roku fiskalnym 2016-17 wypracowało znacznie większe zyski właśnie dzięki wejściu w segment pachinko. (PB) ■



Skok na Ubi



Vivendi to koncern działający w bardzo wielu obszarach, ale jego zarządowi niezwykle zależy na tym, aby zdecydowanie prężniej rozwijać się na rynku gier wideo. Po tym, jak Activision Blizzard wymknął się z jego rąk, wzrok Vivendi padł na Francję.

Do przejęcia Ubisoftu najprawdopodobniej nie wystarczy posiadany obecnie przez firmę pakiet akcji i całkiem możliwe, że Vivendi pokusi się o całkowite przejęcie dewelopera, ażeby zyskać nieskrępowany wpływ na jego poczynania. Prezes Ubisoftu Yves Guillemot jest przeciwny całkowitej utracie niezależności, gdyż polityka nowego właściciela względem kierunków rozwoju tytułów produkowanych przez Ubi jest bardzo nieczytelna. (KŻ)

Kolejny Zew

Zapowiedź Call of Duty: World War 2 ucieszyła wszystkich zwolenników powrotu serii do korzeni. Zresztą po premierze Battlefielda I nie było chyba innej drogi. W każdym razie gra zapowiada się znakomicie, a Sledgehammer Games ujawniło kolejne szczegóły.

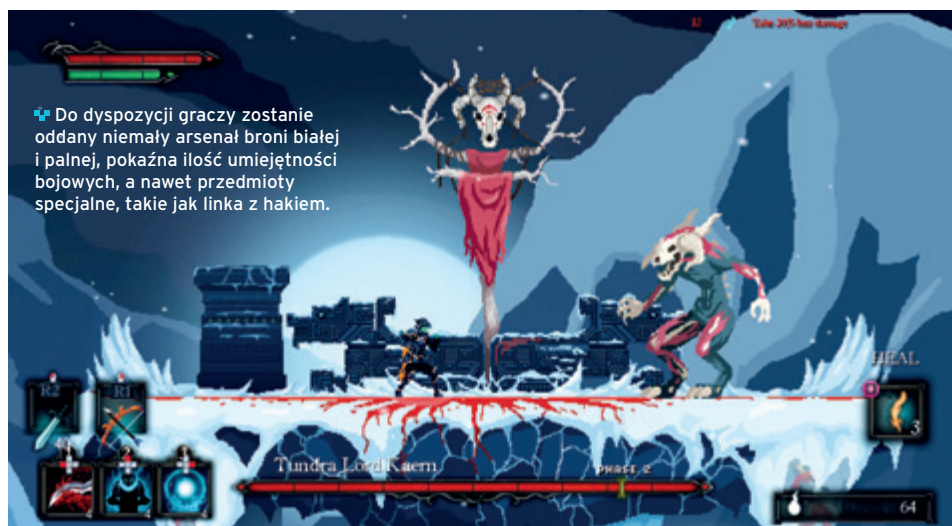
Producenci korzystają z techniki fotogrametrii, by jak najwierniej przenieść do swojej produkcji najdrobniejsze szczegóły. Poza tym World War 2 stawia też na bardziej realistyczną i mniej kolorową oprawę oraz dojrzałą, osobistą historię. Wcielimy się w przedstawiciela amerykańskiej I Dywizji Piechoty (niejakiego Ronalda „Rea” Danielsa), który trafi do Europy, a akcja toczyć będzie się w latach 1944-1945. Podczas rozgrywki weźmiemy udział między innymi w lądowaniu w Normandii i ofensywie w Ardenach, by ostatecznie trafić do Berlina. Jeśli chodzi o multiplayer, to dostaniemy narracyjny tryb wojny, ale nie zabraknie też zombiaków.

Premiera Call of Duty: WW2 odbędzie się 3 listopada na PC, PS4 i Xbox One. (KŻ) ■

Death's Gambit

Jeżeli tęsknicie za wymagającymi produkcjami action RPG, to węgierskie studio przygotowało akurat coś na widelec. Death's Gambit to dwuwymiarowy starszkołny role-play, czerpiący inspirację z takich tytułów jak Castlevania.

Bohaterem przygody jest mężczyzna wysłany przez samą Śmierć na odległą planetę w celu uбиicia wszystkich mieszkających tam nieśmiertelnych istot. Zadanie okaże się niełatwe, tym bardziej ze starcie z każdym z tych stworów



Do dyspozycji graczy zostanie oddany niemały arsenał broni białej i palnej, pokaźna ilość umiejętności bojowych, a nawet przedmioty specjalne, takie jak linka z hakiem.

wymagało będzie od gracza zastosowania odmiennej strategii, a także sporo nieszablonowego myślenia... W poszukiwaniu bossów przemierzemy mroźne krainy, ponure zamczyska oraz mroczne lasy

WHITE RABBIT 2017

zapełnione wszelkiego rodzaju pomniejszych upiorami, na które również trzeba będzie uważać, gdyż, jak zapewniają deweloperzy - zdarzy nam się bardzo często umierać. Brzmi kusząco. (PS) ■

Overland

Ziemie niespodziewanie dotknął kataklizm, a nieliczni - pozostali przy życiu - osobnicy gatunku homo sapiens zmuszeni są do walki o przetrwanie w okrutnych warunkach. Ten, delikatnie mówiąc, oklepany scenariusz ujrzymy w Overland, drużynowej grze strategicznej.

Gracze pokierują tu poczynaniami ekipy ocalałych ludzi, którzy udali się na samochodową wycieczkę po Ameryce Północnej. Jak to w takich produkcjach bywa, grupa będzie zmuszona zatroszczyć się o zdobycie niezbędnych zapasów, paliwa do auta oraz broni koniecznej w starciach z wrażliwymi na dźwięk potworami. Co ważne, skład dowodzonej przez gracza drużyny ma się zmieniać, a wszelkie mapy będą generowane losowo, przez co nigdy nie



Finji wydało Overland w formie „First Access” w zeszłym roku - gra była dostępna tylko przez stronę producenta.

FINJI 2017

przytrafi nam się taka sama przygoda. Zmusi to nas do ostrożnego planowania każdego kroku oraz rozsądnego korzystania z i tak ograniczonych zasobów. Czy postapokaliptycznym turystom uda się przeżyć podróż przez zrujnowane USA? Doświadczone studio indie (Night in the Woods) ze stanu Michigan dowiezie pełen produkt zapewne jesienią. (PS) ■

autofire

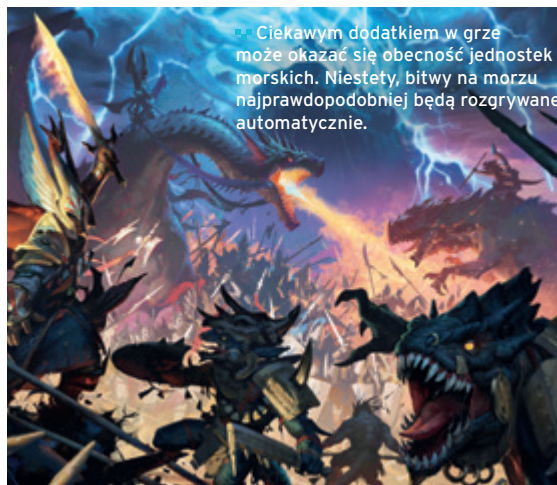
Square Enix dokonało przeglądu aktywów i zdecydowało się wystawić na sprzedaż duńskie studio 10 Interactive, czyli autorów Hitmana. Tym samym dalsze losy agenta 47 stają się niewiadomą.

Total War: Warhammer II

CREATIVE
ASSEMBLY
2017

Creative Assembly zapowiedziało drugą część Total War osadzonego w uniwersum Warhammera. W nowej odsłonie opuścimy tereny znane z jedynki, odwiedzając krainy leżące na zachodzie. Zatrzymamy się na zamieszkałej przez jaszczuroludzi Lustrii, na rządzonej przez wysokich elfów wyspę Ulthuan, a nawet do zasiedlonego przez mrocznych elfów Naggaroth...

Opowiemy się po jednej z czterech stron konfliktu, a będą nimi wspomniane wcześniej rasy oraz



Ciekawym dodatkiem w grze może okazać się obecność jednostek morskich. Niestety, bitwy na morzu najprawdopodobniej będą rozgrywane automatycznie.

najprawdopodobniej skaveni, czyli żyjące pod ziemią szczuropolobne istoty. Zmienić ma się rozgrywka, gdyż tym razem głównym celem każdej z frakcji będzie przejęcie kontroli nad tajemniczym wielkim wirem unoszącym się nad Ulthuanem. Co ciekawe, tytuł będzie kompatybilny ze swym poprzednikiem, dzięki czemu połączymy mapy obu gier, a co za tym idzie, w gigantycznym świecie pokierujemy każdą z dostępnych w obu produkcjach nacji. To na pewno nie wszystko, co przygotowali działający od 30 lat brytyjscy ojcowie Total Wara, jest więc na co czekać. (PS) ■

Dirt 4

CODEMASTERS
06/2017

Techland słynie z ciekawych pomysłów, dlatego tylko kwestią czasu było, aż wpadną na coś takiego. Wyobraźcie sobie sytuację - jedziecie na myjnię, zostawiacie furkę do wysprzątania, a w międzyczasie możecie popykać w Dirt 4, zasiadając w wygodnym fotelu.

W dodatku wychodzicie z choinką zapachową do samochodu! Nieźle, co? Brzmi zbyt pięknie, aby było prawdziwe i niestety mamy Was! Cała akcja ze sprzątaniem samochodu związana była z pokazem Dirt 4, w którym mieliśmy okazję uczestniczyć. Fani motoryzacji czekają na ten tytuł i już teraz możemy zdradzić, że jest na co. Dirt 4 to miks najlepszych cech poprzednich części. Otrzymujemy szkołę jazdy, powracają tryby Land Rush i Rallycross, model jazdy jest świetny i wymagający, a sama gra na dobrze skonfigurowanej kierownicy to przednia zabawa. Dwie godziny za kierownicą Lancii Delta Integrale czy Forda Fiesta R5 to jednak zdecydowanie za mało, by móc napisać coś więcej, dlatego już za miesiąc spodziewajcie się wrażeń z pełnej wersji. Wziuuuuum! (GM) ■



Raport ESA

Według Entertainment Software Association w 2016 roku na elektroniczną rozrywkę wydano łącznie 30,5 miliarda dolarów. Z tego około 6 to konsole, akcesoria i VR, zaś pozostałą część stanowią gry. W Stanach działa 2322 deweloperów gier.

Switch na fali

W kwietniu nowa konsola Nintendo prześcignęła w cotygodniowych zestawieniach PlayStation 4, osiągając rewelacyjną sprzedaż na poziomie około 280 tysięcy sztuk. Japończycy oczekują 13 milionów sztuk sprzedanych do kwietnia 2018 roku.

Stop, Mass Effect!

BioWare Montreal dostało według Kotaku sygnał od Electronic Arts, żeby nie myśleć o ME z powodu słabszej niż sądzono sprzedaży Andromedy. Studio zostało przekierowane do pracy nad projektem o kryptonimie Dylan, który ma zostać pokazany na E3.



➤ Według zapewnień autorów jedną z frakcji, po stronie której będziemy mogli się opowiedzieć, okaże się znana ze Starbounda rasa Floran.

Twórcy Wargroove nazywają swoje dzieło duchowym następcą takich właśnie turówek, pragnąc zarazem zaprezentować graczom odświeżoną mechanikę charakterystyczną dla tego gatunku gier. Nie obędzie się także bez pixelartowej grafiki dostosowanej do wysokich rozdzielczości oraz wsparcia dla modów... Gracze pokierują losami ponad dwunastu odjechanych dowódców należących do czterech walczących ze sobą frakcji. Każdy z wojaków będzie posiadał własną kampanię, w trakcie której bliżej poznamy jego historię oraz kierujące nim motywy. Warto odnotować fakt, że gra oferować ma także pełnoprawny tryb wieloosobowy z opcją kooperacji, a nawet edytor map. (PS) ■

Wargroove

Stojące za Starboundem studio Chucklefish pracuje nad kolejną grą. Produkcja zwie się Wargroove i jest turową strategią

inspirowaną takimi tytułami jak na przykład znane z przenośnej konsolki Nintendo Game Boy Advance Advance Wars.

CHUCKLEFISH
2017

Quake Champions

Do zamkniętej bety Quake Champions zapisywały się tłumy, a oczekiwania wobec finalnej wersji są ogromne.

Quake Champions powstaje w oparciu o silnik id Tech 6. Z potwierdzonych platform wymienia się PC. Twórcy obiecują prawdziwe wyzwanie oraz obraz wyświetlany z szybkością stu dwudziestu klatek na sekundę. Zapowiedziano też, że nowy Quake będzie darmowy, z ograniczoną liczbą postaci na start. Kolejnych bohaterów możemy odblokować za walutę gry lub poprzez zakup pakietu wszystkich postaci za realne pieniądze. Posiadanie pełnego garnituru postaci nie sprawi, że wygramy wszystkie pojedynki, aczkolwiek wielu graczy ma już swoich ulubionych herosów. Natomiast dostęp do aren będzie pozbawiony konieczności płacenia za cokolwiek.

To, co zobaczyliśmy dzięki dostępowi do bety, jest znakomicie przygotowaną pod każdym względem grą FPS z wysmakowaną oprawą wizualno-dźwiękową. Mamy tu świetnie zaprojektowane areny – pełne korytarzy, schodów, skoczni oraz otwartych komnat – dające okazję do popisu zawodnikom o różnych stylach walki i korzystającym ze służącego do polowań na grubego zwierzka uzbrojenia. Postacie, mapy, modele broni, animacja oraz wszelkie wybuchy to perfekcyjna robota. Widać tutaj bogate doświadczenie producenta. Dynamiczna muzyka, przemieszana z odgłosami pola walki, powoduje gęsią skórę.

Beta umożliwiła dostęp do jedynie ograniczonej liczby postaci, aren oraz uzbrojenia, ale już teraz widać, że będzie doskonale. Pewne jest także to, że Quake Champions zawojuje arenę e-sportowe. (KŻ) ■



➤ Najbliższej grze do Quake Arena, ale nie da się ukryć, że gdzieś tam kipią ambicje powalczczenia z Overwatchem.

ID
SOFTWARE
2017

całego rynku oprogramowania.

autofire

Były szef Lionhead Studios Stuart Whyte został mianowany dyrektorem ds. rozwoju produktów VR w PlayStation. Jeszcze wcześniej Whyte pracował między innymi w MicroProse i Bullfrogu.

CAPCOM
2018?

Deep Down

Deep Down to pierwsza gra Capcomu tworzona z myślą o PlayStation 4. Ma ona również zaprezentować możliwości autorskiego silnika graficznego Panta Rhei. W produkcję tytułu zaangażowane są dwa doświadczony zespoły deweloperskie: Capcom Online Games oraz SCE Japan Studio.

Miejscem akcji jest odległa przeszłość, w której gracze mogą się obłowić, znajdując skrywane w lochach skarby, ale wcześniej muszą pokonać rozmaite bestie panoszące się w podziemiach. Sednem rozgrywki będzie sieciowa kooperacja maksymalnie czterech graczy wcielających się w herosów - rycerzy, wojowników, magów. Każdy z nich dysponuje specyficznym uzbrojeniem i umiejętnościami, które definiują jego rolę w drużynie. Miłośnicy gier typu hack'n'slash powinni już zacierać ręce, gdyż Deep Down to rasowy przedstawiciel tego gatunku. W trakcie pojedynków z przeciwnikami postaci mogą wyprowadzać różne rodzaje ataków i obron, a ponadto łączyć je w skuteczniejsze kombinacje. Co ciekawe, wygląd oraz uzbrojenie wrogów będą generowane losowo, a więc (przynajmniej teoretycznie) za każdym razem trafimy na innego przeciwnika.

Twórcy Deep Down stawiają na mocno rozbudowane funkcje



■ Prawie jak doskonały Lost Planet z 2007 roku, tyle że bestiariusz trochę inne. Nad produkcją czuwa Yoshinori Ono znany z Onimushy, Dead Rising czy Street Fightera IV.

społecznościowe. Pozwolą one między innymi na komunikację ze znajomymi, w tym chociażby wzywanie na pomoc innych graczy albo pożyczanie wirtualnych przedmiotów. Wspomniany wcześniej silnik Panta Rhei oferuje wsparcie dla wielu nowoczesnych technologii, dzięki czemu gra

zyska znakomitą oprawę graficzną, obfitującą w masę efektów. Na koniec smutna wiadomość - co prawda gra będzie dostępna za darmo, ale producenci już zapowiedzieli mikropłatności, a więc może się okazać, że trzeba będzie wyłożyć sporo pieniędzy, aby bawić się komfortowo. (KŻ) ■

■ Sklep Hyperbooka

Firma zapowiada, że pojawiają się nowe karty graficzne NVIDIA GTX 1060 OC oraz GTX 1070 OC, nowy model Hyperbook N85 z mocniejszą grafiką GTX 1060 oraz mocniejsze karty GTX 1050 z 4 GB VRAM w modelach N85.

■ Cyfrowa sprzedaż

Z badań przeprowadzonych przez ESA wynika, że Amerykanie preferują dystrybucję cyfrową, ponieważ taka forma sprzedaży stanowi już 74% całego rynku oprogramowania. Statystyczny gracz poświęca na rozrywkę trzy godziny tygodniowo.

■ Job Simulator wzięty

Studio Owlchemy Labs, czyli twórcy popularnego Job Simulatora, zostało kupione przez Google. Z pracy w dziale growym giganta z Mountain View zrezygnował co prawda ostatnio Noah Falstein, ale Owlchemy Labs ma ambitne plany w sferze VR.



Spotkania, dyskusje, nawiązywanie znajomości, ale w Berlinie odbywają się również robocze wykłady.

A MAZE.

Sos

Jak co roku w Berlinie odbył się festiwal A MAZE., który pomimo wykładniczo rosnącej liczby uczestników wciąż jest jednym z najbardziej undergroundowych festiwalów gier niezależnych. Wydarzenie miało miejsce w malowniczej i jednej z najbardziej zgentryfikowanych dzielnic niemieckiej stolicy zwanej Freidrichschein, w squatogalerii imprezowo-kulturowej Urban Spree.

A MAZE. w przeciwieństwie do innych targów i festiwalu stawia na rozluźnioną atmosferę i zminimalizowaną ilość biznesowych smaczków. Całość składa się z części konferencyjno-warsztatowej, toczącej się od rana do późnego popołudnia – podczas której można posłuchać wykładów twórców i animatorów kultury gier niezależnych z całego świata oraz uczestniczyć w zajęciach praktycznych pozwalających nauczyć się, jak na przykład zrobić grę z patyka i kartki papieru lub jak realizować produkcje na Commodore 64 – oraz z części wystawowo-imprezowej, trwającej od popołudnia do samego rana, gdzie można było pograć w najdziwniejsze tytuły, jakie w życiu widziałem.

Festiwal opierając się na celebracji innowacyjności i odwagi twórców gier niezależnych, pokazuje takie perełki jak na przykład Flippaper, czyli flipper, który musimy sami narysować markerem na kartce, VinyIOS – grę, którą sterujemy przy pomocy gramofonu – lub najprawdziwszy w świecie hologram. Nie brakowało też technologii VR, a z nich moją ulubioną pozycją był VR Pigeons, w której cztery osoby z odpowiednim urządzeniem na głowie udają gołębie i próbują pożerać wirtualne okruchy chleba, co z perspektywy trzeciej osoby wygląda przekomicznie.

Nie brakowało też koncertów – organizatorzy nie stronili od dziwacznych artystów grających na własnoręcznie skonstruowanych instrumentach, jak między innymi brytyjski Look Mum No Computer, powszechnie znany z muzykowania na urządzeniu zwanym Synth Bike, będącym dokładnie tym, czego się spodziewacie. Zjawił się również, podobnie jak w zeszłym roku, Open Sound System, jednakże tym razem nie w strażackim żuku, lecz w odpowiednio zaadaptowanym gastrokontenerze, do którego każdy mógł przyjść i zagrać, co mu się żywnie podobało.

Całość zwieńczyło rozdanie nagród dla najbardziej odjechanych gier pokazywanych na festiwalu. Główne wyróżnienie otrzymała produkcja Everything Davida O'Reilly'ego, która w inność obfituje i myślę, że stanowi dobre podsumowanie tego, na czym opiera się cały festiwal. A MAZE. rośnie w siłę, zachowując alternatywny profil oraz świetnie unaoczniając, że gry wideo to nie tylko produkcje AAA i wysokobudżetowe indyki, ale też dziwadła i tytuły tworzone z pasją, które w końcu mają gdzie być właściwie fetowane pomimo tego, że niekiedy nie są kasowymi hitami. ■

KSIAŻKA DLA DZIECI, ALE I DLA DOROSŁYCH BĘDZIE KOPALNIĄ CIEKAWOSTEK

Szalona historia komputerów

Trudno w dzisiejszych czasach wymyślić dobry tytuł dla książki. Jeśli pisze się o komputerach czy grach wideo, to wiadomo, że owe słowa powinny się tam znaleźć. Do tego historia lub księga, a przymiotnik? Wielka? Banalne. Interesująca? Zupełnie trywialne. No to może „szalona”.

■ Micz

Historia komputerów wcale szalona nie jest, ale w tym przypadku chodziło o przekazanie wiedzy młodym ludziom. I co ważne, autor Marcin Kozioł uniknął koszmarów znanych z dawnych lat z książek do fizyki, w których próba zaprezentowania tematu z humorem zupełnie do niego zniechęcała. Tym razem magię „pożaru w Dolinie”, czyli etapów, jakie doprowadziły do powstania w Dolinie Krzemowej pierwszych komputerów domowych, udało się rzetelnie przedstawić.

Wydana w formacie A4 kolorowa, ładnie złożona publikacja liczy zasadniczo dwie części - w pierwszej poglądowo opisuje zasady funkcjonowania komputera, co to jest RAM i jak działają płyta CD albo dysk twardy, a następnie przybliży historię od ważącego tyle co siedem słoni i mieszczącego się na powierzchni dwóch dużych mieszkań superkomputera ENIAC aż do produkowanej przez Steve'a Jobsa Lisy, która „nie znalazła zbyt wielu nabywców” (w rzeczywistości omal nie położyła Apple na łopatki),

i PowerBooków. Najbardziej rażącym błędem w książce jest dwukrotne powtórzenie informacji o tajemniczym malarzu o nazwisku Warhal, ale oczywiście nie o pojedyncze pomyłki czy literówki chodzi, lecz o sposób podawania dziełom informacji.

Z obserwacji własnego sześciolatka wiem, że najbardziej interesuje go, jak coś działa, a nie w jakich okolicznościach powstało. Dlatego pisanie na przykład przy Jacku Tramielu o tym, że odszedł z firmy „po kłótni z udziałowcem” nie ma moim zdaniem sensu, a bardziej na miejscu autora skupiłbym się na opisanie, w jaki sposób w latach siedemdziesiątych (o których jest sporo w książce) komputery przeszły od fazy kosztujących fortunę mainframe do zastosowań domowych. I dlaczego rewolucji nie przeprowadzili starzy giganci typu Xeroxa czy DEC, lecz garażowcy w stylu Microsoftu czy Apple. To jest najbardziej fascynujące w całej historii.

Z tej przyczyny książka wydaje mi się pod względem treści skierowana raczej do grupy wiekowej 10+, ale z kolei dla nich niedostosowana jest szata graficzna, stylizowana



w gruncie rzeczy na elementarz z miejscami do samodzielnego wypełniania treści. I to stanowi największą zagwozdkę dla rodziców, którzy będą kupować „Szaloną historię komputerów”. Książkę dobrą, potrzebną, przydatną. Idealny wiek jej czytelnika oszacowałbym na osiem lat. ■

✚ Skład książki jest mniej więcej taki, jak widać na okładce - rysowane elementy współgrają ze zdjęciami komputerów zaczerpniętymi z Wikimedia Commons.

Gran Turismo Sport

Gran Turismo było nigdy grą, dla której fani wyścigów kupowali konsole Sony. Potem tytuł zniknął na kilka lat, a graczom ciągle dawano nadzieję, że może powstanie coś niebywałego i piękne czasy powrócą. Niestety, tym razem nie będzie tak różowo.



■ Krzysztof Żołyński



■ Jazda staje się wyzwaniem, gdy wyłączysz wsparcie prowadzenia samochodu.

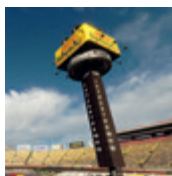
■ Piękne modele aut. Żal pokrywać je kurzem i błotem.

silników nigdy nie był najmocniejszą stroną GT i w najnowszej odsłonie gry wcale nie jest lepiej. Twórcom GT udało się za to wpaść pomiedzy styl zręcznościowy a symulacyjny, dzięki czemu prowadzenie aut staje się subtelnym wyzwaniem (zwłaszcza po wyłączeniu wszelkich asyst), ale nie jest też walką z samochodem tańczącym na drodze.

Wiernych fanów z pewnością zaboli najbardziej rewolucyjna zmiana, czyli przeniesienie wszystkiego w sferę wyścigów sieciowych z żywymi graczami. Sukcesy w zawodach gwarantowały niegdyś kredyty, za które kupowało się kolejne auta, a była ich cała masa. Teraz sprezentowano ich ledwie sto czterdzieści i będziemy je dostawać za zaliczenie wyzwań online. Do tego wprowadzono nowy system reputacji, dobierający graczy o podobnym stylu jazdy, który działa niezbyt fair, oraz niezliczone „duchy”.

Jestem świadom, że miałem do czynienia z wersją beta i pewne rzeczy z pewnością da się poprawić. Myślę tu o dodaniu smaczków graficznych czy dopracowaniu odgłosów wydawanych przez silniki. Tym niemniej najbardziej oddani miłośnicy serii mogą mieć producentom za złe odejście od kanonu i postawienie na rywalizację sieciową. ■

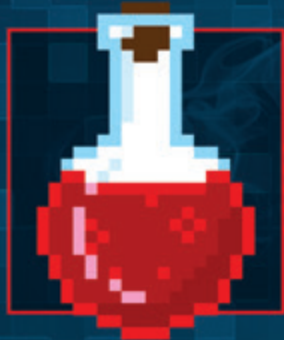
Trendy



Smutne jest to, że producenci Gran Turismo, zamiast jak niegdyś kreować nowe trendy, zaserwowali nam grę nijaką. Nie znajdziecie w niej niczego nowego ani rewolucyjnego. Ta odsłona najsłynniejszej samochodówki na PlayStation nie będzie raczej w stanie podjąć walki z konkurencją.

Okazuje się, że przez lata nieobecności GT dorobiło się solidnej konkurencji. Największy rywal, Forza Motorsport, wysforował się bardzo daleko, ale pojawiły się też młode wilki, jak choćby DriveClub, Project CARS czy Assetto Corsa. Producenci Gran Turismo postawili sobie za cel ściganie rywali, co im się zresztą udało. Jednak chyba nie o to chodziło – mieliśmy prawo oczekiwać czegoś ponadczasowego. Powstała bardzo dobra gra, w której powielono rzeczy już znane oraz dodano garść rozwiązań i pomysłów, lecz te raczej nie przypadną fanom do gustu.

GT prezentuje się nadzwyczajnie, ale nie podnosi poprzeczki konkurencyjnym produkcjom. Trasy są wykonane perfekcyjnie i górują jakością odwzorowania nad innymi grami. Jednak – przynajmniej w tej chwili – zięją sterylnością. Mało się na nich dzieje, wieje pustką, a tekstury asfaltu wydają się tak idealne, że aż bołą oczy. Brakuje drobiazgów dodających smaku, którymi błyszczą na przykład Forza. Modele aut i wnętrza kokpitów wypadają bardzo dobrze. A jak pięknie się brudzą! Druga sprawa to fakt, że Gran Turismo brzmi zdecydowanie gorzej niż wymieniane wyżej tytuły. Wydaje mi się, że temat „udźwiękowienia”



AKTYWACJA PREZENTU MOŻLIWA JEST DO 15 LIPCA 2017!

JAK WYKORZYSTAĆ ? KARTĘ PODARUNKOWĄ ?

Załącz konto i zaloguj się na stronie G2A.COM.
Wejdź na stronę www.g2a.com/redeem-card i wprowadź kod z dołączonej karty.

Gotowe! Środki zostały dodane do Twojego portfela.
Wykorzystaj je do zakupu gier - tysiące tytułów do wyboru w jednym miejscu

Produkt, który chcesz kupić jest droższy niż 5 PLN?
Doładuj G2A Wallet brakującą kwotą używając [G2A Coins](#).

ODWIEDZILIŚMY MIEJSCE, W KTÓRYM STARE GRY DOSTAJĄ DRUGIE ŻYCIE



Archeolodzy wspomnień

GOG.COM to magiczne miejsce, w którym można kupić i dodać do swojej kolekcji gry sprzed lat, odświeżone i dostosowane do najnowszych systemów. Serwis wciąż się rozwija i dziś da się w nim także znaleźć wyselekcjonowane nowości oraz gry indie. Postanowiliśmy sprawdzić, jak cała ta machina funkcjonuje od zaplecza.



■ Marcin Bieniek

Słuszna idea

Marcin Iwiński, jeden z twórców GOG.COM, projektu, z którym wciąż jest bardzo mocno związany, przyznał w pewnym wywiadzie, że pirat to po prostu źle obsłużony klient. Niejednokrotnie w trakcie swojej działalności udawał, że miał rację. Tak było pod koniec lat dziewięćdziesiątych, kiedy rynek gier wideo w Polsce wciąż raczkował, a najlepsze tytuły sprzedawały się w liczbie kilku tysięcy sztuk. Iwiński i CD Projekt postanowili powalczyć o konsumenta. Ku ogólnemu zaskoczeniu ich wydanie Baldur's Gate, zawierające pięć płyt CD z grą w świetnej polskiej wersji językowej, bogatą instrukcją i masę dodatków spakowanych w okazałe pudełko, w pierwszych miesiącach rozeszło się w liczbie ponad 50 tysięcy sprzedanych egzemplarzy. Główny wydawca gry, Interplay, przecierał oczy ze zdumienia.

W przypadku GOG CD Projekt ponownie zdecydował się na ryzykowny krok. Twórca serwisu od samego początku jego istnienia, czyli 2008 roku, kiedy wystartowała beta z kilkudziesięcioma tytułami, kierują się pewnymi zasadami. Platforma oferuje gry w jak najbardziej wygodnej formie. Kupując dany produkt, dostajemy nie tylko pliki umożliwiające jego instalację, lecz także wszelkie opublikowane materiały z nim związane: instrukcję, soundtracka, artbooka, grafiki, filmy wideo itp. Po drugie, produkcje udostępniane są bez zabezpieczeń DRM. Po zakupie można pobrać je prosto na dysk. Ten ewidentny ukłon w stronę miłośników elektronicznej rozrywki początkowo nie do końca przekonywał wydawców, którzy obawiali się zbyt łatwego dostępu do plików.

■
PR



Łukasz Kukawski jako specjalista ds. marketingu i PR pracował w GOG w momencie powstawania serwisu. Później przez kilka lat działał w innych firmach związanych z game devem. Niedawno powrócił do GOG.



■ Korytarze siedziby GOG zdobią autorskie grafiki wydanych i planowanych gier.

Pierwszą firmą, która zdecydowała się na dystrybucję gier poprzez GOG, był Interplay. W podjęciu tej decyzji z pewnością pomogły dobre relacje z dawnych lat. To, co wtedy wydawało się nierealne na polskim rynku, czyli walka z piractwem, w rezultacie przyniosło zysk. W przypadku GOG przyszedł także sukces, ale w szerszej, globalnej skali. Do 2010 roku w serwisie sprzedano sześć milionów egzemplarzy gier, które trafiły do użytkowników z pięćdziesięciu krajów, w tym głównie ze Stanów Zjednoczonych. Od tamtej pory w asortymencie sklepu pojawiły się tytuły ponad czterystu producentów, w tym tak istotnych jak Disney czy Activision.

Krok po kroku

Dziś GOG to duża firma zatrudniająca ponad 120 osób i zajmująca sporą część warszawskiej siedziby CD Projektu. Jej konkretne działy odpowiadają m.in. za wyszukiwanie tytułów wartych publikacji, ich kompletowanie i uruchamianie (zwłaszcza w przypadku starszych gier), a także wsparcie techniczne (siedem dni w tygodniu dla każdego regionu świata - od USA po Japonię).



Wszystkich pracowników GOG łączy pasja do gier.

Plany wydawnicze GOG są pilnie strzeżone. Gdyby ktoś chciał je wykraść, czeka go rozmowa z tym panem.

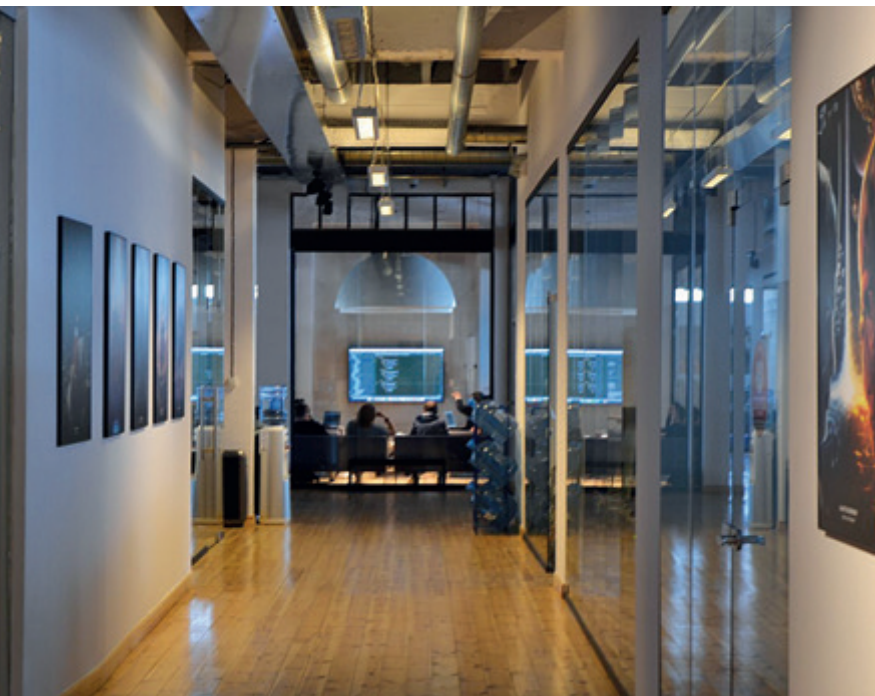
Liczba zatrudnionych oraz stale uaktualniana na stronie lista ofert pracy nie powinny nikogo dziwić. Droga od wyboru gry, której premiera odbyła się lata temu, do umieszczenia jej w sklepie jest długa i wymaga zaangażowania wielu osób. Wszystko zaczyna się w dziale Business Development, który decyduje o tym, jakie gry pojawią się na GOG, i odpowiada za proces pozyskiwania materiałów niezbędnych podczas publikacji.

O szczegółach swojej pracy opowiedzieli nam Marta i Jacek. Po pierwsze, selekcja tytułów. Kto decyduje o tym, jakie produkcje trafią do sklepu? „Jeśli chodzi o starsze gry, to opieramy się na klasykach. Na stronie mamy listę życzeń, gdzie nasi użytkownicy mogą głosować na gry, które chcą u nas zobaczyć” - wyjaśnia Marta i dodaje: „Potem wybrane produkcje przechodzą przez drugie sito. Sprawdzamy, czy jakieś z nich nie należą do wydawców, z którymi mamy utrudniony kontakt, ewentualnie z którymi podpisaliśmy umowę na określoną liczbę gier i już wiadomo, że zdobycie tych gier będzie trudne. Więc najpierw skupiamy się na tych, które jesteśmy w stanie wydać w pierwszej kolejności”.

By ustalić ten fakt, często trzeba podjąć niełatwe kroki. W przypadku starszych gier na ogół bywa tak, że prawa wydawcy do tytułu wygasły na przykład po dwudziestu latach i wróciły do twórcy. Odnalezienie osób, które działały w branży dwie, trzy dekady temu, niejednokrotnie graniczy z cudem.

Oczywiście lista życzeń to nie jedyne kryterium doboru produkcji oferowanych w serwisie. Marta i Jacek należą do zespołu, w skład którego wchodzi eksperci doskonale znający branżę i lokalne rynki oraz przede wszystkim sami kochający ten typ elektronicznej rozrywki. Jacek dodaje: „Kilka lat temu stawialiśmy na gry, które się nie zestarzały, dają frajdę, mają w miarę aktualny interfejs i tak dalej. Zauważyliśmy jednak, co nas bardzo zaskoczyło, że w naszych użytkownikach





tkwi żyłka kolekcjonera. Dlatego nawet jeśli któraś z części Might and Magic nie była wcale najlepsza, to fani są w stanie kupić ją tylko po to, aby trafiła do ich zbiorów. Staramy się więc tak kompletować tytuły, by każdy znalazł coś dla siebie”.

Nowe rozwiązania

Dziś katalog GOG jest już mocno obwarowany klasycznymi tytułami. Nic zatem dziwnego, że serwis coraz częściej dystrybuuje produkcje premierowe. Rzecz jasna podstawowy wyznacznik nadal stanowi jakość, a nie chęć rywalizowania ze Steamem czy innymi platformami, na których dostaniemy przede wszystkim nowe gry. Dziś hasło „good old games”, od którego sklep wzięł nazwę, to już przeszłość. Firma nazywa się po prostu GOG.COM i oferuje znacznie więcej niż archiwalne wydania. Spory nacisk kładzie się między innymi na pozycje indie tworzone przez niezależnych autorów. „Proces poszukiwania produkcji wartych wydania przebiega przy udziale naszych recenzentów. To ludzie, którzy żyją grami tak samo jak my. Piszą recenzje danego tytułu, dodają screeny” - wyjaśnia Jacek, a Marta dodaje: „Ważnym czynnikiem jest pytanie, czy dana gra pasuje do GOG. Na tej podstawie przeprowadzamy wewnętrzne głosowanie”.

Wielu twórców poszukających wydawcy zgłasza się osobiście. Tutaj często pojawia się dylemat. „Nasza praca, to jest Biz Devu, bywa ciężka. W momencie, gdy pisze do nas deweloper, który traktuje swoją

■ O losie większości gier trafiających do GOG decyduje demokratyczne głosowanie.

Testy



Każda z gier, która trafia na GOG, jest dokładnie sprawdzana.

Po wydaniu gry praca działu produktu nie kończy się. Wszelkie zgłaszane poprawki czy błędy (związane między innymi z pojawieniem się nowych sterowników) są natychmiast wprowadzane.

grę jak własne dziecko, ale, obiektywnie rzecz biorąc, tytuł nie spełnia naszych wymagań, musimy odmówić. Niestety, takich przypadków jest sporo” - zdradza Marta.

Odrobina historii

Wróćmy jednak na moment do klasycznych gier sprzed lat, po które na GOG wciąż zagląda wielu graczy. Gdy dany tytuł przejdzie przez sito selekcji i zostaną dopięte wszelkie formalności, przejmuje go dział produktu przygotowujący grę do wydania. To często żmudny i skomplikowany etap. „Dostajemy listę pozycji, jakie musimy skompletować. Nierzadko partner, z którym współdziałamy, nie posiada żadnych plików - wtedy korzystamy z własnych kolekcji lub pomocy użytkowników serwisu. Nasza społeczność GOG jest w tych kwestiach bardzo czynna. W przypadku niektórych gier znalezienie assetów czy wersji językowych praktycznie graniczy z cudem” - wyjaśnia Marcin, szef działu produktu. Łukasz Kukawski, specjalista PR GOG, dodaje: „Wielokrotnie bywa tak, że wygrzebujemy ze swoich archiwów jakieś pudełkowe skarby. Czasem fani wysyłają nam wielkie paczki z materiałami”.

Współpraca z graczami odbywa się na wielu różnych płaszczyznach. Dział produktu co i raz kontaktuje się ze społecznościami danych gier, gdyż ich członkowie tworzą własne ulepszenia i poprawki. Za jeden z przykładów niech posłuży seria Delta Force, która dzięki wsparciu wciąż aktywnej grupy pasjonatów w wersji dostępnej na GOG może się poszczycić znacznie usprawnionym trybem multiplayer.

Przed wydaniem każda z produkcji jest ograna od A do Z. „Nie korzystamy przy tym z kodów, ponieważ można przez nie pominąć kluczowe momenty, tak zwane triggery, często zawierające błędy. Bywa, że po naprawie jednego elementu rozpadają się dwa kolejne, i tak do końca. Do tej pory nie mieliśmy jednak do czynienia z grą, której nie udało się nam zrekonstruować” - mówi Marcin.

Przeszłość gier wideo to wciąż niezbadany teren, który warto eksplorować. Przeglądając pliki dawnych tytułów, można trafić na prawdziwe skarby. „Dobrym przykładem jest Dungeon Keeper. Gdy grzebaliśmy w pliku EXE, natknęliśmy się na list jednego z deweloperów, który opisał ostatnie chwile przed ukończeniem gry: trzecia nad ranem, cały zespół wykończony. To samo było z 7th Legion - dokopaliśmy się do pliku pozwalającego zamienić napisy w grze. Ktoś musiał się nieźle bawić. To jest jak archeologia”.

PLAY THE GAME



22 Get Even



25 What Remains



26 The Surge



28 Sniper 3



30 Little Nightmares



32 Inner Chains



34 Outlast 2



36 Guardians



38 Expeditions: Viking



40 Odyssey



42 Impact Winter



44 Slice, Dice & Rice



46 Regalia



48 Fire Emblem



123 Prey

GET EVEN



PC PS4 XONE PEGI 16

PRODUCENT The Farm 51 Wersja PL: tak

Krzysztof Żołyński

Jeden z bardziej pogodnych widoków w trakcie pobytu we wzmacniającym wszystkie choroby psychiczne szpitalu.

Emocje



Zapowiadano kolejną strzelaninę, ale na szczęście Get Even przerodziło się w doskonały horror, który z pewnością zadowoli wielbicieli gatunku. Emocje towarzyszące rozgrywce pozostaną z Wami jeszcze długo po ukończeniu gry.

Get Even rodziło się w bólach, a jego dzieje są na tyle burzliwe, że pojawiły się nawet opinie, iż rzecz nigdy nie ujrzy światła dziennego. Jednak ujrzała i ma się bardzo dobrze.

Gliwickie studio The Farm 51 zapowiedziało grę pod koniec 2013 roku. Wtedy przedstawiano ją jako strzelaninę z fotorealistyczną grafiką, uzyskaną dzięki technologii noszącej nazwę fotogrametria. Pamiętam, że pokazany wówczas trailer został bardzo ciepło przyjęty przez graczy i tak zwaną branżę. Pierwotnie premiera została ustalona na 2015 rok, ale termin był wielokrotnie przekładany, aż w końcu zaplanowała cisza. Temat powrócił wraz z komunikatem, że wydawcą będzie Bandai Namco. Można sądzić, że to dzięki finansowemu zabezpieczeniu ze strony dużego wydawcy produkcja Get Even dotarła do

szczęśliwego końca. Zmienił się także pomysł na tę grę, gdyż ze strzelanki przerodziła się ona w horror z domieszką akcji. Oczywiście nie zrezygnowano całkowicie z elementów walki, ale są one składową drugoplanową, uzupełniającą rozgrywkę. Myślę, że dobrze się stało, gdyż taka formuła ma zdecydowanie większe szanse powodzenia.

Główny bohater – Cole Black – rozwiązuje zagadkę śmierci dziewczyny, która zginęła po nieudanej próbie wyciągnięcia jej z makabrycznego szpitala psychiatrycznego. Cole walczy ze swoim umysłem, gdyż tak naprawdę żyje na pograniczu realnych wydarzeń i zwiódów, snów, potarganych reminiscencji, pojawiających się przeblysków wspomnień. Nie można tego od siebie oddzielić i jednoznacznie stwierdzić, co jest ułudą, a co prawdą – zupełnie jak w obrazach surrealistycznych mistrzów.

Trudno określić, co zainspirowało twórców scenariusza, ale z pewnością pobrzmiewają tu klimaty z Resident Evila, Condemned i wielu innych pozycji. Klimat jest wyjątkowo przytłaczający, otoczenie mroczne, nieprzyjazne, pełne zaułków, dziwnych postaci oraz niepewności i obaw. Trzeba przyznać, że gracz jest straszony bardzo inteligentnie, a groza dawkowana niezwykle umiejętnie. Black nie tylko poszukuje rozwiązania zagadki śmierci dziewczyny, lecz także udaje się w podróż w głąb własnego umysłu, by odkryć prawdę o swojej przeszłości (Silent Hill 2!). Każdy jego krok śledzi tajemniczy Red, którego intencje trudno odgadnąć.

Fabula jest wciągająca. Nowe elementy układanki odkrywamy powoli, zbierając kolejne wskazówki, znajdując dowody, dokumenty, docierając do nowych miejsc. Na drodze do rozwikłania zagadki stają też

wrogowie dybący na życie Blacka, a więc walka okazuje się nieunikniona. Tu właśnie pojawiają się elementy strzelaniny, które pozostały z poprzedniego projektu gry. Do eksterminacji nieprzyjaciół używamy współczesnej broni, wspomaganej w niektórych przypadkach możliwościami specjalnego tabletu. Po zintegrowaniu go z pistoletem otrzymujemy CornerGun, czyli broń do ostrzeliwania przeciwników zza rogu. Możliwości tego urządzenia są zresztą dużo bardziej rozległe. W sumie jest to miks rozwiązań stosowanych w różnych grach.

Autorzy zdecydowali się wręczyć nam zaawansowane narzędzie umożliwiające skanowanie przedmiotów i śladów DNA, oglądanie otoczenia w świetle UV, wyświetlające mapę (napotkani ludzie są na nią automatycznie nakładani, co bardzo ułatwia śledzenie), a także dające obraz w podczerwieni. Oczywiście nie załatwia ono za nas całej roboty. Konieczna będzie także eksploracja okolicy i analiza toczonych rozmów.

Za podkład muzyczny odpowiada Olivier Derivière. Ten kompozytor ma na koncie ścieżki dźwiękowe do takich gier jak Remember Me i Assassin's Creed IV: Freedom Cry. Tym razem, pracując w belgijskim



✚ Józef Tkaczuk tu był! Polskie napisy na ścianach to częsty widok.



Galaxy Studios, postanowił połączyć elektroniczne brzmienie z muzyką symfoniczną, nagrałą na żywo i zmiksowaną z zastosowaniem techniki 3D przy współpracy z orkiestrą filharmonii. W sumie trudno wyobrazić sobie inne tło muzyczne dla Get Even. Niesie ono ogromny ładunek emocji, buduje niesamowity nastrój i znakomicie uzupełnia wydarzenia dziejące się na ekranie. Można śmiało powiedzieć, że gdyby nie kompozycje Derivière'a, gra nie byłaby taka sama. Psychodeliczny zlepek oszałamiających scen, powodujących gęsią skórę efektów dźwiękowych oraz świetnej muzyki spletają się idealnie.

Wizualnie jest bardzo dobrze. Widać ogrom pracy włożonej w przygotowanie grafiki, dorównującej jakością produkcjom od znanych deweloperów. Do pracy zaprzęgnięto Unreal Engine 3, co spowodowało wiele obaw i komentarzy co do finalnego wyglądu Get Even, gdyż silnik ten nie jest faktycznie najnowszym wynalazkiem i z pewnością ma swoje ograniczenia. Nie bez znaczenia było niewątpliwie zastosowanie wspomnianej wyżej fotogrametrii. Technologia ta polega na skanowaniu 3D rzeczywistych lokacji i postaci z różnych punktów widzenia, dzięki czemu zyskujemy dużo większy realizm wirtualnego świata.

✚ A co to, bomba na kłacie? O tak, ale nie rozbroisz jej, bracie!



✚ Czerwone i niebieskie kabelki na bombie rodem z amerykańskich filmów zastąpiła klawiatura.

Black: Hey, shhhhhh. It's ok. I'm a friend. I'm here to help.

Z dobrodziejstw fotogrametrii wykorzystano już w przypadku wielu gier - wystarczy wymienić choćby Battlefield 1, Star Wars: Battlefront, The Talos Principle czy Zaginięcie Ethana Cartera. Nic więc dziwnego, że The Farm 51 bardzo zainteresowało się rozwojem tej techniki i za-inwestowało nawet pieniądze w dedykowany jej projekt, noszący nazwę Reality 51. W jego ramach z udziałem ekspertów i placówek naukowo-badawczych rozwijana jest nie tylko fotogrametria, ale również zagadnienia związane z rzeczywistością wirtualną. Efekty ciężkiej pracy i zbieranych doświadczeń widać wyraźnie w Get Even.

Przemierzamy obfitujące w szczegóły lokacje. Fakt - przerażające, ale od strony technicznej zrealizowane z rozmachem. Co prawda akcję gry można osadzić w każdym zakątku świata, ale trudno oprzeć się wrażeniu swojskości. Nie jest to legendarna już „polskość” Wiedźmina, jednak od samego początku nasunęły mi się skojarzenia z postkomunistycznymi, kanciastymi, szarymi i byle jakimi budynkami z betonowej płyty,



■ Strzelania nie ma zbyt wiele, ale i tak trzeba będzie uśmiercić kilku przeciwników.

■ Wielofunkcyjny tablet w akcji. Z jego pomocą uzyskujemy informacje niezbędne do rozwikłania zagadki.

uzupełnianymi charakterystycznymi płotami i lampami. Na mocno wysprejowanych ścianach nie brakuje również polskich napisów czy grafik kojarzących się z naszym krajem.

Get Even z pewnością nie stanie się dziełem epokowym, jednak wyróżnia się wśród gier z dreszczykiem, a polskim producentom należy się podziw za ogrom pracy i upór, które włożono w przygotowanie tego tytułu. Przemiana, jakiej poddano tę produkcję, jest

naprawdę imponująca. Efekt okazał się bardzo dobry i bez cienia kokieterii chcę powiedzieć, że śmiało możemy patrzeć na tę grę jak na solidny horror ze spójną, świetnie napisaną i umiejętnie podaną historią, mogący bez kompleksów rywalizować z najlepszymi produkcjami tego typu. Osobiście mocno dopinguję Get Even, aby odniosło sukces i przypadło do gustu jak największej liczbie graczy. ■





▣ Odrobina wyobraźni - i nawet praca w fabryce konserw rybnych robi się znośna.

What Remains of Edith Finch

PC PS4 PEGI 16

PRODUCENT Giant Sparrow **Wersja PL:** tak

▣ Paweł Schreiber

Początek *What Remains of Edith Finch* przypomina trochę *Gone Home* - młoda dziewczyna wraca po długiej nieobecności do opuszczonego domu rodzinnego i z tego, co w nim pozostało, zaczyna rekonstruować historię swoich najbliższych. Skłaniająca do refleksji muzyka, spokojny głos narratorki, a zamiast napisów - unoszące się w powietrzu litery, które po dotknięciu rozplývają się jak dym. Fajno, fajno, myślę sobie. Lubię takie gry. Dziesięć minut później otwieram szeroko gębę na widok przelatującego nad opustoszałą szosą rekina.

Gębę otwierałem przy tej grze jeszcze wielokrotnie, bo zaskakiwała mnie raz za razem. Nie mogę tu oczywiście wypisywać, czym konkretnie, bo cała radość polega tu właśnie na odkrywaniu nowych niespodzianek. Mogę za to napisać, o co w *Edith Finch* z grubsza chodzi. Eksplorująca dom rodzinny

bohaterka pochodzi z wyjątkowo dziwnego rodu. Jednym z jego ekscentrycznych zwyczajów jest ten, że kiedy członek rodziny umiera, nikt inny nie może się wprowadzić do jego pokoju. Kiedy na świat przychodzi kolejne dziecko, trzeba wznieść dla niego dobudówkę. Dlatego dom Finchów przypomina sen architekta-wariata. Kolejne pokoje piętrzą się jedno na drugich, połączone chaotycznym systemem drabin i kładek. W każdym z pomieszczeń możemy znaleźć fragment historii jego dawnego mieszkańca - przenosimy się w dziwne przestrzenie, które czasem są wspomnieniami, czasem snami, a czasem trochę tym, a trochę tamtym. W każdym z nich działają inne zasady - bo wyprawa w głąb wyobraźni kąpiącego się niemowlaka będzie przecież z definicji odmienna od wspomnienia znużonego pracownika fabryki konserw rybnych.

Wszystkie te opowieści mają jeden wspólny mianownik - śmierć. W domu Finchów każdy pokój jest już opuszczony. Śmierć w grach

wideo bywa albo dramatyczna (w dwóch konwencjach: „ręka-noga-mózg-na-ścianie” albo „nie-odchodź-nie-możesz-mi-tego-zrobić”), albo melancholijna (muzyka fortepianowa, głośne westchnienia). Wspomnienia kolejnych odejść w *What Remains of Edith Finch* są zupełnie inne - raz poetyckie, raz surrealistyczne (i ewidentnie zmyślane), raz niespodziewanie zabawne, raz najwycyżajniej, bez fajerwerków, smutne. Bardzo różnorodne. Prawie zawsze choć trochę dziwaczne. Gra pokazuje coś, z czym dzisiaj pewnie coraz rzadziej mamy do czynienia, a co kiedyś, w żyjących razem wielopokoleniowych rodzinach, było normą - odchodzenie bliskich jest tu nie tylko potworną traumą, ale też doświadczeniem zwyczajnym i powszechnym.

Jak można oswoić śmierć? Opowiadając historii o tym, jak przychodziła po innych. Nie chodzi w nich o strach czy rozpacz; dużo ważniejsze jest to, żeby porwały słuchacza. Historii z *What Remains of Edith Finch* słucha się z zapartym tchem. ▣

Łabądz



What Remains of Edith Finch to druga gra studia Giant Sparrow.

Pierwszą jest *The Unfinished Swan*. Trochę przypomina *Edith* - też bawi się różnymi mechanikami i opowiada słodko-gorzka historię rodzinną. Uważni gracze mogą nawet zauważyć, że między rodziną Finchów a bohaterami *Niedokończonego Łabędzia* istnieje bezpośrednie powiązanie.



✚ Nasz bohater nie grzeszy dionizyjską urodą ani godnym zaufania obliczem. W życiu przede wszystkim pomaga mu wielka rura.

The Surge

PC PS4 XONE PEGI 18

PRODUCENT Deck13 Wersja PL: tak

✚ Zdan

Mam jakiegoś farta do gier podobnych do (nie)sławnego Dark Souls. Ostatnio był to powodujący moją wielką frustrację, ale całkiem dobry Nioh. Tam królował klimat japoński - katany, demony, samurajowie, nieświeże sushi. W The Surge, nowej grze współtwórców Lords of the Fallen, mamy do czynienia z atmosferą postapokaliptycznego science fiction. Brzmi całkiem niezłe, ale czy tak jest naprawdę? Przekonajmy się...

W The Surge wcielamy się w Warrena - świeżo upieczonego pracownika wielkiej korporacji Creo. Zjawiamy się w kwaterze głównej po nasz egzoszkielet, a potem... wszystko trafia szlag. Musimy dowiedzieć się, o co chodzi i dłaczego te roboty oraz nasi kumple z Creo przemienieni w egzoszkieletowe zombie chcą nas dorwać. Nic powalającego, ale nie po to odpalamy grę soulstopodobną. Walka w The Surge jest moim zdaniem duża lepsza od tej w Lords of the Fallen i po prostu przypomina Dark Souls. Dalej mamy wytrzymałość, na którą musimy uważać, uniki, czekanie na ataki przeciwnika oraz

✚ Symulator życia prawdziwego nerda: nawet kobiety są wirtualne.



wyprowadzanie własnych. Zamiast ciosów słabych i mocnych wymierzamy pionowe i poziome, które możemy łączyć w przeróżne kombinacje, zależne od broni. I nie powiem, serie sztychów wyglądają naprawdę efektywnie oraz efektownie. Jest też pewna, dość ciekawa nowość - opcja wyboru, w jaką część ciała przeciwnika będziemy celować. Jeśli zadamy wrogowi odpowiednio dużo obrażeń w dane miejsce, to bam! - możemy zdecydować się, w krwawy i jakże rajujący sposób, kończynę odciąć. A warto to robić, bo jeżeli na przykład nieprzyjaciela ma w łapie broń, która nas interesuje, to przez odcięcie mu tejże łapy jesteśmy w stanie ten oręż zdobyć. Tak samo ma się sprawa z nowymi schematami, z których możemy złożyć elementy wyposażenia. W zasadzie to zmiana pozytywna, bo wprowadza ciekawy element taktyczny - decyzję, czy bijemy w nieosłoniętą część ciała za więcej obrażeń, czy staramy się dorwać sprzęt. Opcje sprzętowe to istotna zaleta The Surge. Nasz egzoszkielet

obsługuje implanty dające nam różne umiejętności - na przykład imitujące darksoulsowy Estus Flask. Możemy też oczywiście nosić lżejszy lub cięższy pancerz, a zebranie całego zestawu identycznych komponentów skutkuje ciekawymi bonusami. Jednym słowem, na plus i bardzo w klimacie science fiction.

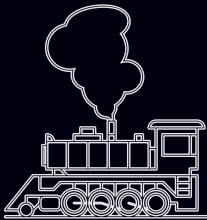
Do tego dochodzą lokacje. Tutaj z kolei mój odbiór jest dwójaki - z jednej strony są bardzo klimatyczne: te wszystkie hale produkcyjne, opuszczone fabryki, dziwne przewody. Z drugiej, to jednak trochę monotonne. Po pewnym czasie wydaje nam się, że już widzieliśmy tę wielką halę pełną robotów. Szkoda, że nie zadbało o większe urozmaicenie, bo klimat jest całkiem niezły. Czuć tu swoistą „industrialną samotność”.

Czy polecam The Surge? Właściwie to tak. Jeśli lubicie gry spod znaku Dark Souls/Bloodborne i wspomniany klimat SF to wasza bajka, to powinniście bawić się całkiem niezłe. Ale nie spodziewajcie się wysadzenia z fotela. 📌


Szkielet



Nasz egzoszkielet to bardzo poręczna sprawa. Jeśli odpowiednio zwiększymy moc rdzenia, możemy być opancerzeni od stóp do głów. Albo postawić na szybkość i uniki. Wybór jest wasz.



Pinball Station
Kolejowa 8a, Warszawa

 @PinballStation



Interaktywne muzeum flipperowe



Otwarcie już wkrótce

Sniper: Ghost Warrior 3

✦ Wojskowy sprzęt elektroniczny to centrum przydzielania misji: wystarczy załogować się, wybrać cel i w drogę!



PC PS4 XONE PEGI 18

PRODUCENT CI Games Wersja PL: tak

Voyager

✦ Wyczekiwanie i jeden celny strzał, do tego sprowadza się większość zadań, jednak ich wykonanie wymaga czasu poświęconego również na rozpoznanie terenu.



Trudno odebrać trzeciej części tytułu od CI Games jednego: znów budzi emocje.

Nisza, którą znalazł dla siebie polski producent gier, wyraźnie zaczyna Snipera uwierać, bo tym razem nie mamy już do czynienia z pozycją ze średniej półki czy kolejnym niskobudżetowym produktem. O nie, malowniczość świata Snipera 3, bliskość przedstawionego konfliktu od razu skłania do sięgnięcia po snajperkę i rozwiązania kilku spraw jednym celnym strzałem. Albo serią. Ale od początku.

Miałem okazję przetestować fragment Snipera: Ghost Warrior 3 podczas pokazu prasowego. Od środka grało się w to płynnie i całkiem nieźle. Właściwie zespół twórców skondensował w tej produkcji trzy typy rozgrywki i ścieżki, którymi można podążać. Zgodnie z tytułem gracz może więc rozwiązywać konflikty

z bezpiecznej odległości, skupiając się na korzystaniu ze snajperki, podchodzić wrogów z bliska niczym duch i z zaskoczenia ubijać kolejne partie separatystów albo niczym amerykański Rambo wbić się w centrum potyczki z terkotem karabinu, frontalnie, bez skrępowań. Dodajmy do tego osobisty charakter fabuły: główny bohater zamierza uratować porwanego brata, z którym przez lata rywalizował na strzałach ze snajperki. Fakt, pachnie to banałem i chyba nawet twórcy opowieści nie mieli złudzeń: do minimum skrócono niezbędne wprowadzenie do rozgrywki, reszta opowieści, która zaczyna się na granicy Ukrainy i Rosji, toczy się w Gruzji.

Moja szorstka przyjaźń z bohaterem zaczęła się od odczekania na ściągnięcie 32 GB danych, po przejściu prologu, no i zaliczeniu paru crashów. Nie wszystko w świecie trzeciego Snipera gra tak jak trzeba:

zdarzają się glitche (na przykład migoczące tekstury i podrygujący na równym podłożu samochód), a mimika twarzy NPC woła o... odkurzenie konsoli poprzedniej generacji. Nie lepiej wygląda fauna: kury ganiają po wioskach jak oszalałe, czasami wzajemnie się przenikają, wilki nie przypominają leśnych drapieżców, momentami spłoszony łos potrafi przepchnąć auto. Również interakcja z otoczeniem jest znikoma – wieśniacy z reguły powtarzają w kółko swoje kwestie dialogowe, pogadać się nie da, a próba rozjechania płotów i rozbicia się o pobliski sklep wielobranżowy odsłania totalny tumiwizm wirtualnej rzeczywistości. Nie dziwię się, w końcu trwa zimna wojna, wszędzie są

Emocje



Chciałoby się rzec, że postać współpracująca z głównym bohaterem wzbudzą emocje, ale oszczędna mimika uniemożliwia określenie, o jakie emocje chodziło.

separatyści, kto przejmowałby się bogatym Amerykaninem ze snajperką, rozbijającym się po Gruzji poobijanym pickupem.

W miarę zaangażowania w opowieść o konflikcie zaczyna być już ciekawie - flora i górzyste plenery, poprzecinane postkomunistycznymi konstrukcjami, urzekają stylem i wykonaniem. Muzyka, słyszana przez radio i ilustrująca wydarzenia, świetnie pasuje do klimatu gry, a złożone mapy niekiedy wymagają kilku prób i uważnych obserwacji newralgicznych punktów, zanim uda się z sukcesem ukończyć misję. Nie raz zdarzało mi się zawalić wszystko jednym niecelnym strzałem, zresztą - trudno mi sobie wyobrazić przechodzenie wielu z etapów w inny sposób niż ze snajperką w rękach i poprzez wyczekiwanie długich minut na właściwy moment. Przeciwnicy zbytnią inteligencją nie grzeszą, choć zaalarmowani potrafią

Gry polegające na celowaniu przez lunetkę w ludzką głowę powinny być już dawno się skończyć, jednak hejt, jaki wygenerowano w stosunku do CI Games był bezprecedensowy.

Piotr Mańkowski

dać w kość. Szczególnie w momentach, gdy skupiamy się na celowaniu, a banda bojowników ostrzeliwuje nas z moździerza. Szanse na powodzenie misji wyrównuje dron, podręczna maszyna, która jest chyba najbardziej charakterystycznym elementem Sniper: Ghost Warrior 3 i zarazem najciekawszą zabawką, jaką (obok snajperki) mamy na wyposażeniu. Nie tylko jest to urządzenie nadające się do oznaczania wrogów i zwiadu - to

☛ Dialogi przygodnie napotkanych tubylców są tak powtarzalne, że nie zaskakuje brak opcji dołączenia do pogawędki. Szkoda, bo interakcja z otoczeniem na tym ucierpiała.

także świetny bajer z symulowaną bezwładnością, objający się o niektóre przeszkody (między drzewami przelatuje płynnie), zagląający do wnętrza budynków i niekiedy... przyczyna alarmów w obozie wroga. Świetnie się tym gadżetem lata i rozpoznaje teren, choć nie rozumiem, jak nasz bohater zmieścił w kieszeniach całe stado dronów (po zniszczeniu jednego możemy latać kolejnym) i dynamo (kiedy skończy się energia w akumulatorach, musimy przerwać lot i chwilę odczekać, aż bateria się naładuje). Za to pojemność magazynków w snajperce jest ograniczona i czasami trzeba obejść się z wrogiem zwykłym karabinem, by ukończyć misję.

Ważną rolę w grze odegra też dużo ciekawych rzeczy dzieje się pomiędzy poszczególnymi zadaniami. Nie tylko podróże po Gruzji ujawniają coraz więcej ładnie zaprojektowanych miejsc i tajemnic pełnych przydatnych znajdziek, do których niezbędny bywa tryb zwiadowcy, służący do analizy i podążania za śladami. Cały wachlarz sprzętu, ulepszeń i misji uzależniono od baz wypadowych naszego bohatera - to tu odlewamy pociski ze zdobytych części, usprawniamy broń i odpoczywamy. Jest nawet turystyczna toaleta i prowizoryczny prysznic (nie wiedzieć czemu kąpać się trzeba ze snajperką). Zdecydowanie największy atut trzeciej części Ghost Warriora to otwarty świat, tak podobny pod tym względem do Wiedźmina 3. Pomiędzy misjami możemy łączyć gdziekolwiek i pakować się w dowolne kłopoty - czy to ratując jeńców, czy wykańczając przygodną bandę separatystów, oczywiście rosyjskiego pochodzenia.

Nie taki trzeci Snajper zły, jak go malują: może daleko naszemu bohaterowi do uroku Sylwestra Stallone, a niektóre polskojęzyczne dialogi są drętwe jak rodzime seriale sensacyjne. Za to sam model walki i zabawa w podchody do zabudowań przeciwnika dają się lubić, a piękne otoczenie psują jedynie twarze NPC bez wyrazu czy wygląd i zachowanie zwierząt. Mogłoby być lepiej, ale narzekać też nie ma za bardzo na co. ■

☛ Wprowadzenie do gry nie tylko buduje fabułę - określa również zasady rozgrywki w Snipera i uczy postępowania się dostępnym ekwipunkiem.





✚ Nikły płomyk zapalniczki nie pomoże znaleźć drogi. Ciemność się rozpełza wokół, marzną drobne, bose nogi.

✚ Z okna w górze bije światło - może ktoś na ciebie czeka? Matką głupich jest nadzieja. Lepiej szybko stąd uciekaj.

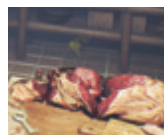
PC PS4 XONE PEGI 16

PRODUCENT Tarsier Studios Wersja PL: tak

■ Paweł Schreiber

Dziewczynka w żółtym płaszczu kuli się pod stołem. Serce wali jej jak młotem (pad podskakuje mi w dłoniach - dumdum, dumdum). Kłocowate cielsko Kucharza jest coraz bliżej. Tup, tup, tup, tup - głośne kroki na deskach podłogi. Przystaje. Słychać ciężkie dyszenie - jest zmęczony. Nic dziwnego, Kucharz cały czas jest zmęczony. I głodny, jak wszyscy tutaj. Muszą jeść i nie sprawia im różnicy, czy to, co wkładają do ust, jeszcze się porusza, czy nie. W końcu wszystko, co się porusza, pełza i podskakuje (albo to, co się kuli pod stołem), to w gruncie rzeczy takie czy inne mięso. A każde mięso tnie się na kawałki i gryzie podobnie. Kiedy człowiek głodny, nie warto się za dużo namyślać, a im większy żołądek, tym człowiek głodniejszy. Dziewczynka w żółtym płaszczu zastanawia się, czy jak dorośnie, też taka będzie. Burczy jej w brzuszku.

Mięso



Motywy przewodnim Little Nightmares są głód i jedzenie. Głód wygina człowieka w pół, a jedzenie jest czynnością paskudną i w gruncie rzeczy wstydliwą. Jeden z najmocniejszych obrazów w grze to siekane przez kucharza mięso - wysiadają przy nim największe obrzydliwości Doom a i jego krewnych.

Little Nightmares rozkręca się powoli. Z początku wydaje się grą, owszem, prześliczną i sympatyczną, ale niewolniczo zapatrzoną w Inside. Mała, milcząca dziewczynka samotnie ucieka przed tajemniczymi, próbującymi ją uwięzić siłami, przedzierając się przez serię mniej lub bardziej (zwykle to drugie) niepokojących lokacji. Oczywiście, nie ma w tym nic złego, przecież Inside to świetna produkcja, ale wczesne etapy LN są też od początków Inside stanowczo mniej ciekawe, pozbawione jego różnorodności i pomysłowości. Piękna grafika również nie ma okazji zabłysnąć - przechodzimy przez ciąg pogrążonych w półmroku, trochę do siebie podobnych pokoi i tuneli.

Sytuacja zmienia się jednak w momencie, kiedy spotykamy pierwszych ważnych mieszkańców świata, do którego trafiła nasza mała bohaterka. Wtedy okazuje się, że w Little Nightmares ważne są też wpływy klasycznej skradanki. Oczywiście, jest to skradanka w formie bardzo uproszczonej, ale całkiem solidnej - przeciwnicy nie są automatami, tylko istotami



o różnym wyczuleniu rozmaitych zmysłów. Jedni będą nas lokalizowali przede wszystkim wzrokiem (poszukiwane: osłony, wnęki, kryjówki pod meblami), inni słuchem (uwaga na: trzeszczące deski podłogi, potrącone nogą puszkę, zepchnięte przypadkiem z półki butelki), jeszcze następni dotykem (jak znaleźć kryjówkę, którą trudno wymacać dłonią?). Pewnie, Little Nightmares to nie Thief, a niezbyt trudna platformówka,

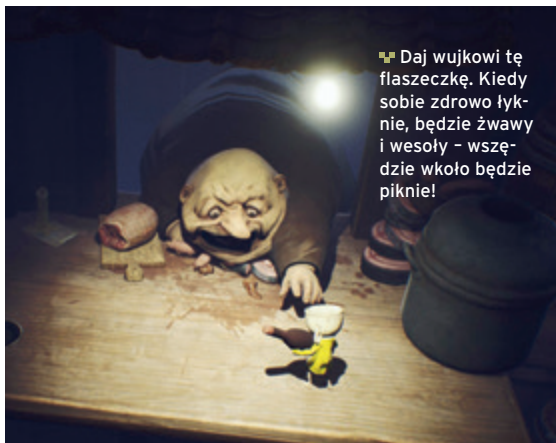
ale kiedy trzeba, potrafi i dobrze budować napięcie, i zmuszać do sprytnego wykorzystywania otoczenia. Proste wyzwania platformowe w połączeniu z nieskomplikowanymi elementami skradania sprawdzają się całkiem dobrze.

Skok w jakości krajobrazu pojawia się, nie wiedzieć czemu, wraz z poprawą mechaniki gry - jakby twórcy chcieli najpierw odsiać zniechęconych i znudzonych, a prawdziwe rarytasy zostawili dopiero dla wytrwałych. Z zimnych, ponurych i bezosobowych korytarzy trafiamy wreszcie w prześląknięte charakterem i atmosferą przestrzenie, które ktoś zamieszkuje. Wyblakłe, tu i ówdzie podarte tapety na ścianach, zakurzone meble, sięgające sufitu biblioteczki pełne nieczytanych przez nikogo książek, brud i plamy na deskach podłogi, połyskujące w oszczędnym, migotliwym świetle. A do tego mnóstwo klimatu - powykrzywiane na złość prawom fizyki kształty i małe smaczki, takie jak łazienka braci bliźniaków, w której stoją dwa przytulone do siebie kłozety. Scenerie w LN są przerażające i przezabawne. Roi się w nich od dziwnych widoków, odgłosów i emocji.



Historia dziewczynki w żółtym płaszczu, z zapalniczką rozświetlającą mroki koszmaru, do którego trafiła, pozwala przeżyć niesamowitą przygodę. Autorzy nie podpowiadają, jak to wszystko się zaczęło i to właśnie sprawia, że uruchamia się wyobraźnia.

Krzysztof Żołyński



Daj wujkowi tę fiaskę. Kiedy sobie zdrowo tyknie, będzie żwawy i wesoły - wszędzie wkoło będzie pięknie!

Kiedy patrzysz na kucharza i czekasz swojego kęsa, pomnij, cześnie, że też jesteś tylko sporą sztuką mięsa.

W opowieści Little Nightmares najważniejsza jest materialność - wszystko wygląda tak, jakby dawało się dotknąć. To rzadkie w grach komputerowych, które często wolą być zbyt ładne, żeby łatwo było je pomylić z uroczym śmietnikiem rzeczywistości otaczającym nas na co dzień. Kiedy gram w przywoływane tu wciąż Inside, czuję się zanurzonym w jakimś innym, zimnym i abstrakcyjnym świecie, gdzie wszelkie kształty są doskonałe, a wszystkie ruchy płynne. W Little Nightmares jest odwrotnie - całość jest odpowiednio niedoczyszczona, ciężka i zwalista. Zwłaszcza postaci naszych przeciwników, których ciała są zawsze przerośnięte, pomarszczone i pokryte źle dopasowanymi, pofalowanymi ubraniami. Przyznam, że czegoś takiego jeszcze w grach nie widziałem: stwory z LN są jak świetnie zaprojektowane i pięknie animowane lalki teatralne.

Historia o uciekającej przed czelakształtymi potworami

Długie, rozbiegane ręce wciąż szukają po omacku. Gdy cię złapią, ukatrupią. Skończysz na talerzu, w placku.



dziewczynce to przede wszystkim historia o głodzie i jedzeniu. Pardon, żarcie. Żrą albo przygotowują żarcie właściwie wszystkie ścigające nas postaci. Bohaterka, w którą się wcielamy, od czasu do czasu zgina się wpół z głodu. Oczywiście, od razu posypały się interpretacje (jak najbardziej słuszne) prezentujące Little Nightmares jako ponury komentarz na temat społeczeństwa konsumpcyjnego, ale to opowieść na tyle uniwersalna - i niejednoznaczna - że pozwala się też rozumieć dużo szerzej. I wciąż pozostaje niegłupia.

Jest w LN jeden zgrzyt: scena, w której bohaterka przekopuje się przez pokój zasypany setkami butów, wspinając się od czasu do czasu na zużyte skórzane walizki. Odwołanie jest oczywiste - ale każdy, kto odwiedził muzeum obozu Auschwitz-Birkenau, wie też, że takimi nawiązaniami nie powinno się lekko rzucać dla efektu dramatycznego.

Oczywiście, nie zmienia to faktu, że LN to rzecz świetna i na długo zapadająca w pamięć. Gracze szukający poważnych wyzwań będą pewnie narzekać, że łatwa, a do tego krótka (około czterech godzin) - ale ci, dla których ważniejsza jest atmosfera i pomysł na świat gry, rozplyną w zachwytach. ■

❖ Kapłani krwawego kultu: to oni są najważniejszym przeciwnikiem w grze obok... żarłocznego wystroju wnętrz.

Inner Chains

PC PS4 XONE

PEGI 18

PRODUCENT Telepaths Tree Wersja PL: tak

■ Voyager

Nietrudno odszukać wzorce i inspiracje stojące za wystrojem Inner Chains. Wkraczając w ten świat, poczułem się jak wrzucony prosto w wizję Zdzisława Beksińskiego przemieszane z koszmarami H. R. Gigera. Prawdziwe nazwisko twórcy oprawy graficznej odkryłem później. Gdyby było mnie na to stać, chętnie zatrudniłbym ekipę gry do zaprojektowania domu marzeń. Koszmarnych marzeń.

Przez pierwszy etap Inner Chains chłonałem jak rozwiłtka każdy element otoczenia, przy okazji ucząc się w sprytnie skonstruowanym fabularnie samouczku mechaniki gry. Nie jest to rasowy FPS, choć wiele elementów zabawy sprowadza się do wyrzynania krwistych wzorków w szatach kapłanów. Jako przygodny neofita rozpoczynamy karierę, trafiając gdzieś pomiędzy ludzkie odpady - zmodyfikowane, przemienione mechanicznie bądź przetworzone w mechanizmy. Brzmi jak Quake? Ale jest po stokroć mroczniej i zgrabniej. Projekty wnętrz i budynków zasługują na uznanie, przynajmniej przez dwa pierwsze etapy trudno oderwać wzrok od koszmarnie udanych fantazji deweloperów. Znacznie gorzej wypada w tym wszystkim muzyka, ciągnąca się jednym, monotonnym



motywem przez całą grę, niekiedy tylko nabierająca odrobinę więcej werwy - podczas ilustrowania walki.

Mechanika pojedynków z przeciwnikami też kuleje: może waleczni mnisz nie potykają się o własne nogi, ale czasami nie dostrzegają przechodzącego tuż koło nosa buntownika bądź potrafią utknąć na ścianie. W walce nie ma zbyt wielkiej finezji - trzy przegrzewające się egzemplarze broni (w tym karabin na metalowe rzutki wyjęty z kadru „eXiznenZ” Davida Cronenberga, miotacz ognia i prądnic), które pobierają życiową energię naszego bohatera, gdy skończy im się paliwo. Jednostajne naparzenie w przeciwników biegnących i pełzających wprost pod lufę ratuje konieczność kombinowania na planszach: trzeba szukać dozowników zdrówka i paliwa (takie dziwne obiekty z przyssawkami), a także korzystać z wyposażenia wnętrz, czyli obcych stworów zasiedlających budynki, uderzających kolcami, ogniem

❖ Po lewej kwiatki, po środku kołec, w tle ofiary zabarwionych czerwienią eksperymentów.

i wchłaniających ofiary. Fauna i flora Inner Chains bardzo mocno kojarzą się z Half-Life 2, podobnie jak zapory energetyczne, wymuszające poszukiwanie główek-wyłączników. Łatwo w tej grze o porażkę i potknięcie, punktów zapisu stanu gry jest jednak sporo, choć nie zawsze są one idealnie rozlokowane. Nie trzeba za dużo główkować, większość rozwiązań gra podsuwa nam pod sam nos.

Ja dla mnie to wizualnie jeden z najciekawszych tytułów ostatnich lat - nie tylko polskich, ale i światowych. Wprowadza nas w realne, a nie karykaturalne czy wręcz komediowe kosmary. Przydałaby się nieco bardziej rozbudowana fabuła, większa różnorodność i lepsza sztuczna inteligencja przeciwników, parę chwil na zadumę nad pięknem przyrody i znacznie bardziej zróżnicowana muzyka. Oraz zdecydowanie lepiej wykonane: ogień, lawa, roje owadów i proces zanikania włók kapłanów... ■



We are here to help you
make **your project** come to life.

START
A NEW GAME



www.walkabout.games

Outlast 2

PC PS4 XONE

PEGI 18

PRODUCENT Red Barrels Wersja PL: tak

Murmur

Małżeństwo - Blake i Lynn - wybierają się w rejony środkowej Arizony celem przeprowadzenia dziennikarskiego śledztwa w sprawie tajemniczej śmierci kobiety. Helikopter, którym podróżują, ulega jednak awarii i rozbija się. Pilot nie żyje, Lynn zniknęła, musimy więc odegrać rolę bohatera.

I od razu dostajemy po tyłku, bo to gra, która wykorzystuje chyba wszelkie znane sposoby na wzbudzenie strachu. Czy obrzydzenia? Tego bym nie powiedział. Jeśli widzieliście „Ludzką stonogę” albo „Srpski film”, to okrucieństwo, z którym mamy do czynienia w tym przypadku, nie zrobi na Was większego wrażenia. Nie dziwią mnie jednak opinie w internecie, że autorom momentami nieco za bardzo popuściły hamulce i poszli za daleko w zgniliznę i szaleństwo.

Tym niemniej wróćmy do obrywania po czterech literach: bez zbędnych ceregieli jesteśmy rzuceni na głęboką wodę. Od pierwszych chwil czuć ciarki na plecach, a wszechogarniająca ciemność tylko dodatkowo podkreśla atmosferę. Do dyspozycji mamy kamerę z noktowizorem i mikrofonem kierunkowym. Niestety, to wszystko, co nam dano, a przy okazji żre baterie jak szalono. Aha, są jeszcze bandaże do opatrywania ran.

Nie chcę za bardzo zagłębiać się w fabułę, ale to ludzie zamieszkujący świat przedstawiony budzą największą grozę. Fanatycy religijni, prowadzeni przez jedyne słusznego proroka, którego wizerunek można spotkać na każdym kroku, gotowi posunąć się do wszelkich okrucieństw. To właśnie oni, a nie ciemność, są naszym największym wrogiem.



✦ W promieniu 200 kilometrów nie ma tutaj chyba nikogo, kto by umarł śmiercią naturalną.

✦ W grze nie brakuje też czarnego humoru. Wspomnienia ze szkoły muszą być dla Blake'a traumatyczne, skoro pozwalają mu na chwilę oderwać się myślami od szamba, w którym się znalazł.



Podobnie więc jak w pierwszej części Outlast nasza aktywność sprowadza się głównie do uciekania, chowania się i umierania, czyli znowu nie powalczymy. Szczególnie umieranie wchodzi w krew, bo w panice ciężko znaleźć właściwą drogę. To sprawia, że w pewnym momencie nie tyle boimy się już tego, co na nas wyskoczy, a tego, że znowu będziemy musieli kilkakrotnie powtarzać tę samą czynność. Mnie osobiście najbardziej jednak stresowały chwile, gdy siedziałem w ukryciu - czy to pod wodą, czy pod łóżkiem, czy też w becze. Moment, w którym widać zbliżające się do nas światło latarki, potrafi rozruszać pikawę. Irytuje za to fakt, że uciekamy przed ludźmi, jakich na oko można by powalić splunięciem. Drażni również to, że nie tylko broń, ale właściwie wszystko, co widzimy dookoła, jest przyklejone do otoczenia i nie można skorzystać nawet z głupiej latarki. Gra jest bardzo liniowa i pozostawia niewiele swobody.

Baichoo



W głównego bohatera, Blake'a, wcielił się Shawn Baichoo, którego głos może wydać Wam się znajomy. Pamiętacie Wrencha z Watch Dogs 2? To właśnie on. Możemy go również usłyszeć między innymi w takich produkcjach jak Far Cry 4, For Honor czy pierwszy Outlast.

Outlast 2 zachwyca jakością i pomyślnością ludzi z Red Barrels. Obskurne drewniane chaty, kościoły, pola kukurydzy, wilgotne jaskinie, płonące stosy - wszystko to wygląda jak trzeba i buduje klimat grozy, mocno wspierany przez genialną oprawę dźwiękową. Całkiem fajną odskocznią stanowią etapy, w których cofamy się do przeszłości, szczególnie przejścia między „wtedy” a „teraz” zostały wykonane genialnie! Naprawdę widać, że ekipa włożyła bardzo dużo pracy w niby drobne detale.

Niniejsza pozycja to taki Runmageddon, z tą różnicą, że rzadko kto się tutaj głupio szczerzy do aparatu, no i trasa bywa nieco mniej przewidywalna. To kolejny świetny tytuł dla fanów mocnych wrażeń, jaki ukazał się w ostatnim czasie. Może nie jest to gra wybitna, ale przynajmniej pod koniec można śmiało powiedzieć: mam jaja, dałem radę! 🍌

LEGION

by Lenovo

LENOVO LEGION - „AS” W RĘKAWIE GRACZA, STWORZONY PRZEZ GRACZY

Lenovo Legion to synonim gamingu stworzonego na miarę dzisiejszych czasów. Nową markę tworzy mocny i wydajny sprzęt, który pozwala rozwinąć skrzydła zarówno najbardziej zaawansowanym profesjonalistom, jak i początkującym graczom. Jej cel jest prosty - tworzenie produktów, które staną się narzędziem uzyskania przewagi nad rywalami nawet w najbardziej wymagających grach. Legion to także zaangażowana i aktywna społeczność graczy, nie tylko korzystających ze sprzętu stworzonego przez Lenovo, ale też biorących aktywny udział w ich tworzeniu i udoskonalaniu. Premiera nowej marki nie przypadkiem odbyła się podczas finałów Intel Extreme Masters w Katowicach - firma Lenovo daje wyraźny znak, że staje do równej walki o serca graczy.

LEGION Y720 DOCENIONY PRZEZ ESL

Lenovo Legion Y720 to sprzęt dla bezkompromisowych zawodników. Zniesie trudy najcięższych rozgrywek, zarówno pod kątem wydajności, jak i odporności na intensywne użytkowanie. Wyposażony w potężne karty graficzne NVIDIA® GTX 1060, dużą moc obliczeniową procesorów Intel® do i7 7.gen, 16 GB pamięci RAM i szybkie dyski SSD sprawi, że gra stanie się po prostu lepsza. Dla jeszcze wyższego komfortu grania podczas dynamicznych potyczek w wirtualnym uniwersum, w laptopie Legion Y720 zastosowano bardziej efektywny system chłodzenia podzespołów, programowalną, podświetlaną klawiaturę RGB, doskonałą matrycę o rozdzielczości 4K i po raz pierwszy w komputerze z systemem Windows - dźwięk Dolby® Atmos™, pozwalający odkryć nowy wymiar gry i jeszcze lepiej wczuć się w akcję. To tylko nieliczne cechy nowego przedstawiciela marki, który szturmem zdobywa uznanie wśród graczy. Dowodem na to jest fakt, że marka Lenovo Legion została oficjalnym partnerem ligi ESL CS:GO Pro League w dwóch, kolejnych sezonach. Zawodowi gracze będą konkurować ze sobą korzystając z laptopów Legion Y720, zaś dla analityków i komentatorów staną się narzędziem pracy podczas wszystkich meczów w sezonie i największych imprez stadionowych.

Lenovo Legion - daje przewagę pozwalając wejść na wyższy poziom umiejętności.



✚ Star-Lord
+Drax+asteroida
=oho, będzie QTE!
Nie pierwszy ani
nawet nie dziesiąty
w klasycznej pro-
dukcji Telltale!

Guardians of the Galaxy

■ PC ■ MAC ■ PS4 ■ XONE ■ IOS ■ ANDROID PEGI 16

PRODUCENT Telltale Games Wersja PL: nie

■ Paweł Schreiber

✚ Peter Quill
+Gamora+kontakt
wzrokowy=oho, ciąg
dalszy nastąpi! I to
zapewne w bardziej
dosadnej formie.



Drodzy Państwo z Telltale! Zaczniemy na wszelki wypadek od tego, że zawsze Was kochałem. Zawsze - czyli od czasów, kiedy robiliście Bone'a; kiedy urządzaliście całodobową transmisję internetową tego, jak w słoiku w Waszym studiu pęczniała zanurzona w wodzie gumowa morska małpka; kiedy zachwyciliście mnie wiadomością, że zabieracie się za Sama i Maksa. Potem grałem we wszystko, co zrobiliście (za wyjątkiem ostatnich części The Walking Dead - wybaczenie, ile można). Jestem jedną z kilku osób na świecie, które do dziś bardzo lubią Waszą Grę o Tron.

Kiedy tylko słyszę, że „formuła gier Telltale się wyczerpała” (a słyszę to przy okazji premiery każdego Waszego nowego tytułu), włączam kolejny raz Tales from the Borderlands i myślę sobie, że jak człowiek wie, co z tą formułą robić, to nie ma obawy, że się szybko wyczerpie. Gorzej, kiedy wie nie do końca. Przejdźmy więc do rzeczy - czyli do Guardians of the Galaxy.

Zastrzegam się od razu - to nie jest gra zła. Dialogi są odpowiednio wesołe, sceny akcji odpowiednio naszpikowane QTE, grafika stoi na odpowiednio sympatycznym poziomie (czego, niestety, nie da się powiedzieć o animacji, zwłaszcza w dynamicznych scenach walki), muzyka jest odpowiednio fajna - motywy przewodni, „It's a Living Thing” Electric Light Orchestra, świetnie buduje wyluzowany klimat. Groot mówi, jak trzeba, „I am Groot” - i jest odpowiednio śmiesznie. Drax jest odpowiednio agresywny, Star-Lord ma odpowiednio narcystyczne opcje dialogowe, a Rocket jest odpowiednio rocketowaty. Wszystko jest tu odpowiednio skrojone. Do tego stopnia, że kiedy bohaterowie zaczynają się kłócić, już chwilę wcześniej przeczujemy, o co i jak kłócić się będą. Jasne, kłócą się odpowiednio dynamicznie i ładnie sobie docinają, a do tego, jak to zwykle w grach Telltale bywa, stawiają

■
RR

Rocket Raccoon to jedna z najciekawszych (oczywiście poza Grootem) postaci gry - stanowczo wybijają się na tle reszty obsady, dość bezbarwnej i bardzo przewidywalnej. Część swojego uroku na pewno zawdzięcza aktorowi podkładającemu głos, a to nie byle kto, bo sam Nolan North, czyli głos między innymi Nathana Drake'a.

przed nami odpowiednio skrojony dylemat, po czyjej stronie stanąć.

Nie jest fajnie? Oj, pewnie, że jest. Gra się miło, czasem człowiek zachichocze, a na koniec pojawia się jedno, ale za to duże zaskoczenie, sugerujące, że w następnych odcinkach będzie się działo naprawdę sporo. Ale nie jest to pierwszy odcinek, który się ogląda z wypiekami na twarzy - raczej taki, który jako tako bawi i wciąga mówi: „poczekaj, jeszcze będzie lepiej”. Przykład Batmana udowadnia, że faktycznie, potem bywa dużo lepiej.

Drodzy Państwo z Telltale, czekam na te następne odcinki, ale jednak trochę poirytowany. Tymczasem znów włączam sobie Tales from the Borderlands, żeby sobie przypomnieć, jak to było, kiedy robiliście rzeczy świetne, a nie tylko fajne. ■

Trefl

JOKER LINE

www.trefl.krakow.pl

SAMODZIELNE
ROZSZERZENIE



Mroczniej

Zabawniej

Jeszcze więcej pikseli

Można łączyć
z Boss Monster
i Boss Monster:
Niezbędnik bohatera



f TreflJokerLine

Patroni medialni:

PIXEL
MULTIMEDIA & VIDEO



Board
Times
WWW.BOARDTIME.PL

Do nabycia w sklepach cdp.pl, merlin.pl i w innych dobrych sklepach z grami.

cdp.pl

merlin.pl

Expeditions: Viking

PC PEGI 18

PRODUCENT Logic Artists Wersja PL: tak

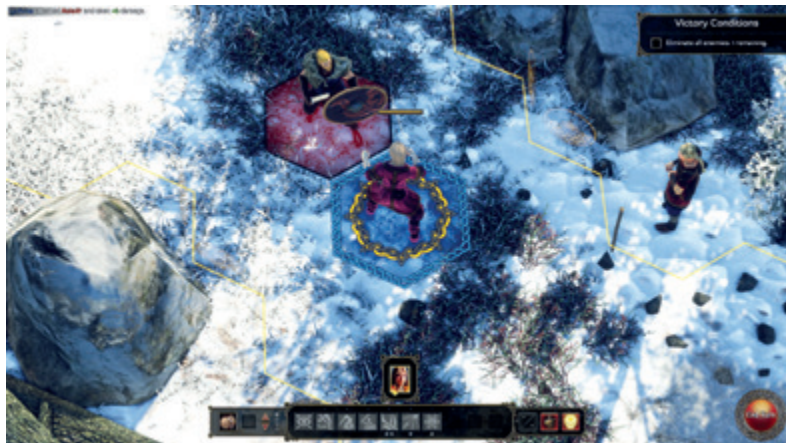
Voyager

Kiedy po konkwistadorach przychodzą wikingowie (poprzednia część serii zabrała nas na podbój Nowego Świata), znaczy to, że czas musiał popłynąć w zupełnie innym kierunku. Expeditions: Viking umożliwi rozegranie złożonej partii szachów na planszy skonstruowanej z heksagonalnych pól. Jako przywódca (lub przywódczyni) jednego z klanów przejmujemy schedę po zmarłym wodzu, by... czynić to, co wikingom wychodzi najlepiej: rozwiązywać waśnie (toporem, dzidą i łukiem), zjednywać sobie inne klany (z grubszą w ten sam sposób) i podbijać obce ludy, też stosując odpowiednio dobraną dawkę przemocy.

W podróż wyruszymy, wykreowawszy wygląd postaci i przebiwszy się przez rozbudowane kwestie dialogowe. Kiedy jednak dochodzimy do sedna zabawy, Expeditions pokazuje prawdziwe kły. Rozgrywka, prowadzona w systemie turowym na sześciobocznych polach, wymaga precyzyjnego planowania każdego ruchu i ataku. W fazie ataku wystarczy oczywiście wskazać przeciwnika będącego w zasięgu strzały lub broni białej, a następnie spożytkować pozostałe punkty ruchu, by umiejętnie wycofać się z pola rażenia oponenta. I tu pierwsza niespodzianka - nie zawsze się to opłaca, bo sprytny wróg może wykorzystać ucieczkę do zadania ciosu w plecy. Efektywne posługiwanie się osłonami w otoczeniu też się przyda, o ile będziemy w stanie zapanować nad rozległym polem boju i zmiennym zestawem jednostek. Poszczególne pojedynki urastają w kolejnych fazach do złożonych kampanii - czasami przyjdzie



Świat z perspektywy wikingów: połączenie lasów i bezdroży gotowych do podbicia.



utrzcę nosa zbuntowanemu klanowi, innym razem będzie trzeba obronić własną wioskę i uniemożliwić przeciwnikowi przedostanie się do określonych miejsc. Przerwy od starć można przegadać albo spędzić na rozbudowie wioski, doskonaleniu umiejętności naszych postaci i nagminnym zbieractwie przedmiotów ukrytych w beczkach i skrzyniach.

Przyzwoita oprawa graficzna i nieźle zaplanowane walki to atuty Expeditions. Trudno się nudzić, pełniąc funkcję przywódcy klanu, pomimo drobnych mankamentów,

Każda z potyczek wymaga solidnego planu i wykrycia słabych punktów przeciwnika. Zwykła tarcza może okazać się przeszkodą w rozstrzygnięciu pojedynku w pierwszej turze.

wśród których najbardziej irytuje fakt, iż niekiedy trzeba obracać mapę, by dostać się do interesującego przedmiotu. Expeditions: Viking jest generalnie świetnie zaprojektowaną strategią turową z rozwojem zaplecza i bohaterów i bliżej jej do prawdziwych planszówek niż komputerowych gier TBS. Strategią być może nieco za bardzo przegadaną, ale za to taką, w której wir walki wciąga natychmiast, a złożone z heksagonów pole boju służy się po nocach, jeśli spartolimy jakąś kampanię. ■

ŚCIGAJ SIĘ I WALCZ ZE ZNAJOMYMI, PRZECIWNIKAMI I CAŁYM ŚWIATEM!

MICROMACHINES

WORLD SERIES



LEGENDA POWRACA!

POWRÓT KULTOWYCH TORÓW
- KUCHNIA I STÓŁ BILARDOWY!

NA JEDNYM EKRANIE

WYŚCIGI DLA 4 GRACZY PRZY
JEDNEJ KONSOLI

NOWE TRYBY

POJEDYNKI ONLINE DO 12 GRACZY
NA OGROMNYCH ARENACH



PREMIERA **23.06.2017**



© 2017 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"®, and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. MICRO MACHINES, HUNGRY HUNGRY HIPPOS, NERF OUIJA, G.I. JOE and all related characters are trademarks of Hasbro and are used with permission. © 2017 Hasbro. All Rights Reserved. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. Developed and published by Codemasters. Distributed 2017 by Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6604 Höfen, Austria. "Z", "PlayStation" and "PS" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. © 2017 Techland. Wszelkie prawa zastrzeżone. Program ten jest chroniony przez prawa autorskie i umowy międzynarodowe. Wszelkie nazwy, tytuły i znaki handlowe są zastrzeżone przez ich właścicieli.



✚ Pirat próbowałby wyłamać zamknięte skrytki szpadą. Adept nauki dowie się, czym są antypody i wykorzysta tę wiedzę na globusie.

Odyssey

■ PC ■ MAC

PRODUCENT The Young Socratics Wersja PL: nie

✚ User Jama

✚ Aby wspiąć się na wyżyny, trzeba trochę pogłówkować oraz systematycznie czytać wszystkie informacje zawarte w dzienniku.

Gra jest pomysłem dwóch facetów z doktoratami. Obydwaj pochodzą z Indii, ale od dłuższego czasu mieszkają i pracują w Stanach. Omkar Deshpande zdobywał akademickie szlify na Uniwersytecie Stanforda, a Vivek Kaul na politechnice Georgia Tech.

Ich firma, The Young Socratics, zajmuje się przede wszystkim edukacją i innowacyjnymi kursami dla dzieci. Niniejsza pozycja to niejako pochodna tejsze działalności, wciąż czerpiąca z tej samej filozofii działania. Żeby czegoś się nauczyć, nie da się tego po prostu wykuć na blachę. Aby naprawdę zrozumieć ideę, najlepiej jest poznać historyczny kontekst danego problemu i metody kolejnych prób jego rozwiązania przez ówczesnych badaczy. A że podręcznik niekoniecznie stanowi najatrakcyjniejszą formę

przekazania tych informacji, panowie spróbowali stworzyć autorską grę edukacyjną, jak sami wskazują, inspirowaną klimatem Myst.

Elementem rozrykowym jest eksploracja karaibskiej wyspy, z przyzwoitą trójwymiarową grafiką, którą udźwigną również słabsze pecety. Żeby jednak przejść przez kolejny most, zamknięte drzwi albo po drabinie, trzeba rozwiązywać zagadki logiczne pozostawione przez trzynastoletniego chłopca o imieniu Kai. Ów razem z rodziną przyczaił się na wyspie przed piratami, a dostęp do kryjówki obwarował przeszkodami, które może rozpracować tylko ktoś inteligentny - w domyśle nie pirat.

Rozwiązanie zagadek wymaga czytania kolejno znajdujących stron z dziennika, który prowadził Kai. Tutaj ukryto element edukacyjny. W dzienniku przedstawiona jest historia dociekań na temat kształtu Ziemi, od płaskiego dysku do bryły kulistej, przeskoku myślowego z systemu geocentrycznego Ptolemeusza do koncepcji heliocentrycznej Kopernika, fizyki w rozumieniu Arystotelesa. Oczywiście fakty znają wszyscy, natomiast jak dojść do niepodważalnych wniosków, nie dysponując przykładowo zdjęciami satelitarnymi, a jedynie zmysłem obserwacji i rozumowaniem - jest to kwestia nader ciekawa. Paradoksalnie to argumenty za obalonymi już teoriami dają najwięcej do myślenia, bo często wcale nie są takie głupie.

Dziennik przygotowany świetnie, jednak jego czytanie zajmuje sporo więcej czasu niż faktyczne manipulowanie czymkolwiek na ekranie, co może nie spodobać się graczom będącym równolatkami Kaia, szczególnie że gra nie posiada polskiej wersji językowej. Poziom trudności niektórych zagadek również może być dla trzynastoletków sporym wyzwaniem. Gdyby jednak mieć w szkole wybór formy pracy domowej - czytania podręcznika czy pogrania, to obstawiam, że większość zainteresowanych wybrałaby tę drugą ewentualność. ■



Regalia

of men and monarchs

NOWE POLSKIE RPG!
JUŻ W SPRZEDAŻY



WYDANIE ZAWIERA



BOGATE WYDANIE!

Artbook
Mapa świata
Dwa Papercrafty



BOGATY ARTBOOK



MAPĘ KRÓLESTWA
ASCALII



PŁYTĘ Z GRĄ



DWA PAPERCAFTY



REGALIAGAME.COM



KLABATER



NAZWA ORAZ LOGO KLABATER, NAZWA ORAZ LOGO CDP SĄ ZASTRZEŻONYMI ZNAKAMI TOWAROWYMI CDP SP. Z O. O. WSZELKIE PRAWA ZASTRZEŻONE. NAZWA ORAZ LOGO REGALIA: OF MEN AND MONARCHS, NAZWA ORAZ LOGO PIXELATED MILK SĄ ZASTRZEŻONYMI ZNAKAMI TOWAROWYMI PIXELATED MILK SP. Z O. O. WSZELKIE PRAWA ZASTRZEŻONE.



✚ Kościół to jedyne bezpieczne miejsce, a mieszkające w nim osoby zawsze służą radą i pomocą.

Impact Winter

PC **PEGI 16**

PRODUCENT Mojo Bones **Wersja PL:** tak

✚ Krzysztof Żołyński

Impact Winter stanowi dowód na to, że wciąż pojawiają się fajne pomysły na survival i apokaliptyczny w grach i temat wcale nie musi kończyć się oklepanymi zombiakami. Gracz wciela się w postać mężczyzny, którego zadaniem jest przetrwanie trzydziestu dni i ocalenie grupy osób w świecie opanowanym przez mroźną zimę. Tym razem masakry dokonała asteroida uderzająca w Ziemię.

Gdybym miał jakoś zaklasyfikować Impact Winter, to powiedziałbym, że jest grą akcji z lekką domieszką RPG. Sedno rozgrywki to bezustanna troska o zaopatrzenie niewielkiej bazy i zdrowie pozostałych przy życiu towarzyszy niedoli. Rolę schronienia pełni zdemolowany kościół, a poza głównym bohaterem przebywają w nim jeszcze cztery osoby, które nigdy nie opuszczają murów świątyni, ale konieczne jest korzystanie z ich umiejętności, wiedzy i rad.

Trzydzieści dni, jakie pozostały do przybycia ekipy ratunkowej,

wypełnia bezustanna walka o przetrwanie, na którą składają się: pozyskiwanie żywności i surowców, zmagania z niską temperaturą oraz napotkanymi zwierzętami, a także crafting. Ten ostatni stanowi bardzo istotny element całej układanki. To właśnie tutaj przydają się nasi kompani, gdyż dzięki ich pomocy możemy wytwarzać niezbędne przedmioty oraz ulepszać bazę i towarzyszącego nam robota.

Jeśli pomyśleliście, że rozgrywka jest monotonna, to od razu uspokajam. Autorzy gry zadbali, aby maksymalnie ją uatrakcyjnić. Wychodząc poza mury schronienia, wystawiamy się na działanie sił natury, które są bezwzględne. Bardzo łatwo się wychłodzić i odmrozić sobie nogi lub ręce. Poza tym nie tylko my jesteśmy głodni.

Mróz



✚ **Grając w Impact Winter, zniechędźcie zimę.** Daje ona mocno w kość, a zmagać się z nią trzeba każdego dnia. Poza bazą czeka wiele niebezpieczeństw – mroź oraz dzikie zwierzęta polujące na ludzi.

✚ **Wyprawy po zapasy zawsze są wielką niewiadomą i przygodą.** Niebezpieczeństwo czai się wszędzie.



Ocalałe zwierzęta także poszukują czegoś do przekąszenia, a więc walka jest nieunikniona i niełatwa, ponieważ dysponujemy bardzo ograniczonymi zapasami amunicji. Historia zmienia się dynamicznie, bazując na naszych poczynaniach, decyzjach oraz stylu zarządzania zasobami i korzystania z ulepszeń. Zadbano także o losowe generowanie zdarzeń pobocznych. Możecie być zatem pewni, iż jeśli zdarzy się Wam nie przetrwać trzydziestu dni i konieczny będzie ponowny start, to wszystko potoczy się odmiennie.

Oprawa graficzno-dźwiękowa jest taka jak świat po uderzeniu gościa z kosmosu. Wnętrze bazy to mury zdemolowanego kościoła i skromne wyposażenie niewielu pomieszczeń. Za to po wyjściu obserwujemy ogromne połacie skute lodem i śniegiem. Świat gry zdaje się ponury, nieprzyjazny i niegościnnie. Nasza cywilizacja przegrała z zimą, a ludzkie osiedla opustoszały.

Za produkcją stoi brytyjskie studio Mojo Bones, mające na koncie dwa dobrze przyjęte projekty mobilne: The Curse oraz jego sequel The Voyage. Tym razem przyszło im zmierzyć się z grą na PC i również z tym zadaniem poradzi sobie doskonale. 📌

THE SURGE

JUŻ W SPRZEDAŻY

« Fani science-fiction poczują się jak u siebie w domu »

GameZILLA.PL

WITAJ W CRED,

megakorporacji ratującej świat. Pierwszego dnia pracy w wyniku katastrofalnego w skutkach zbiegu okoliczności tracisz przytomność... i budzisz się w zniszczonej części kompleksu wyposażony w ciężki egzoszkielet.

Staw czoła zabójczym wrogom i ogromnym bossom w zaciętych i krwawych walkach wręcz. Celuj i z chirurgiczną precyzją odcinaj kończyny swoich przeciwników. Ultra-nowoczesny system pozyskiwania przedmiotów, pozwoli Ci wykorzystać wszystko co odetniesz! Dobieraj uzbrojenie i ulepszaj je, twórz nowe rodzaje broni i pancerzy z części zdobytych na wrogach oraz zwiększaj swoją siłę, korzystając z oryginalnego systemu rozwoju postaci.



18
www.pegi.info



FOCUS
HOME INTERACTIVE



PS4

XBOX ONE

PC

W lewym narożniku - wojownik Kojiro; w prawym - strażnik świątyni o pancernych pięściach. W tle - miska świętego ryżu.



Slice, Dice & Rice



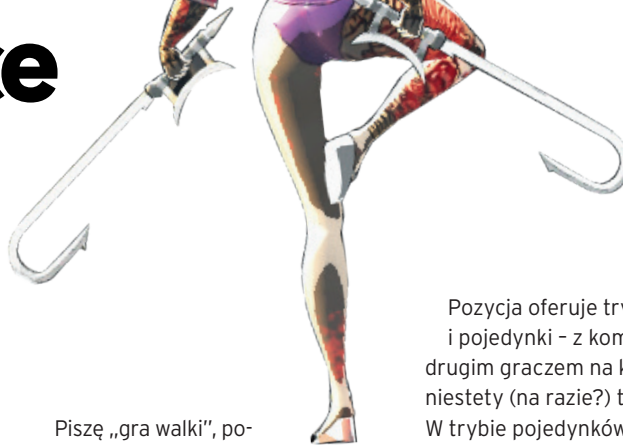
PRODUCENT Dojo Games **Wersja PL:** tak

Michał R. Wiśniewski

Niech ten niezbyt mądry rymowany tytuł nikogo nie zmyli - Slice, Dice & Rice to piękna i nieglupia gra walki.

To, co się najpierw rzuca w oczy, to wyjątkowa oprawa. Grafika jest stylowa i klimatyczna, niemal monochromatyczna, z nielicznymi kolorami wyróżniającymi bohaterów i oczywiście jaskrawoczerwoną krwią. Gra toczy się klasycznie w dwóch wymiarach, ale ręcznie ilustrowane plansze (czuć styl polskiego komiksu) są trójwymiarowe. Subtelne piękno mrocznych japońskich zaświetałów podkreśla nastrojowa muzyka.

W owych zaświetałach zmierzy się ośmioro wojowników, połączonych przeznaczeniem. Jest tu i duch samuraja, i ptasi demon, i zwinna ninja, i masywna wojowniczka z olbrzymim mieczem, jest i demon śmierci, doglądający piekielnej krainy, a także znany z chińskiej mitologii (i „Dragon Balla”) Małpi Król.



Piszę „gra walki”, powstrzymując się przed narzucającym się użyciem popularnego słowa „bijatyka”, bo nikt tu się nie bije. Nie ma nawet paska energii (i, co za tym idzie, combosów). To elegancka walka na miecze i inne ostrza. Można w niej pokonać przeciwnika jednym ciosem - zwarcia toczą się do czterech zwycięstw - lub tylko go ranić, spowalniając i odbierając możliwość skakania. To dziedzictwo klasycznego Bushido Blade. Wszystkimi postaciami steruje się tak samo - wyskok, odskok, cios mocny, cięcie w pionie lub poziomie, blok. Każda ma jednak inne właściwości, więc inaczej reaguje (ninja jest szybka, wojowniczka powolna, ale mocarna, i tak dalej). Pojedynki wydają się wysublimowane - nie ma tu miejsca na tępą młódkę - liczy się wyczucie przeciwnika (o zagrożeniu ciosem powiadomi nas zmysł wojownika), precyzja, a czasem cierpliwość.

Pozycja oferuje tryb fabularny i pojedynki - z komputerem lub drugim graczem na kanapie. Brakuje niestety (na razie?) trybu online. W trybie pojedynków można ciąć się do woli każdą postacią, natomiast tryb fabularny opowiada po kolei historię każdego z bohaterów rozpiasaną na fragmenty tekstu i kolejne starcia, w których spotyka się nie tylko pozostałych wojowników, lecz także ich demoniczne wcielenia. Co jakiś czas nasz wybraniec natrafia na bossa, a jego pokonanie wymaga kilku ciosów. Wtedy gra staje się prawdziwym wyzwaniem, zwłaszcza na wyższych poziomach trudności.

Bardzo podoba mi się sposób prowadzenia narracji w trybie fabularnym. Na początku dostępna jest jedna historia, jej poznanie odblokowuje kolejną postać - na której historię mają wpływ wydarzenia pokazane w poprzedniej (wyjaśnia się też, o co chodzi z tytułowym ryżem). Dobry pomysł i znakomite wykonanie - Slice, Dice & Rice zdecydowanie wyróżnia się na tle innych produkcji niezależnych. ■

Małpi król



Sun Wukong z chińskiej powieści „Podróż na Zachód” (w 1994 zaadaptowanej na grę przez studio Panda Software), stał się pierwowzorem Son Goku, głównego bohatera „Dragon Balla”.

HUUUGE

huuugegames.com



Let's go on an adventure!

Join us!



Aliss

Oh, you know how it is. You stick your head a little out of the crab bucket, and suddenly, everyone's aiming to lop it off.

Wielką zaletą produkcji jest wszechobecny humor. Wypowiedzi bohaterów wywołają uśmiech nawet na twarzy totalnego mruka.

Regalia: of Men and Monarchs

PC PS4 PSV

PEGI 12

PRODUCENT Pixelated Milk Wersja PL: tak

Pjotsze

Któż z nas nie marzy o własnym kącie? Niezależnie od tego, czy jest to przytulna chałupka za miastem, czy ciasne, ale własne M w centrum wielkiego miasta, każdy chciałby zamieszkać na swoim. Prawdziwym szczęściarzem może nazwać się ten, kto otrzyma jakąś posiadłość w spadku...

Za takiego szczęśliwca można uznać Kaya, głównego bohatera gry Regalia: Of Men And Monarchs. Młody szlachcic dowiaduje się od swojego umierającego ojca, że gdzieś w odległej krainie leżą rodowe posiadłości ich rodziny, po śmierci seniora rodu przysługujące Kayowi. Chłopak wyrusza ze swoimi siostrami oraz towarzyszącym mu rycerzem do wspomnianej prowincji. To, co tam widzi, raczej nie nastroja go optymistycznie. Miasteczko Ascalia popadało w totalną ruinę, a rodowy zamek zamieszkują tylko szczury. Na domiar złego na miejscu spotyka windykatorka w obstawie dwóch goryli. Okazuje się, że majątek rodziny

Lorenów jest zadłużony na naprawę wielkie pieniądze, a spłata tego zadłużenia spada na barki właściciela majątku ziemskiego - czyli Kaya. Chcąc nie chcąc, blondas nie ma innego wyjścia, musi spłacić finansowe zobowiązania, a także przywrócić dawną świetność należnym mu ziemiom.

Wyprodukowane przez polskie studio Pixelated Milk Regalia: Of Men And Monarchs jest tytułem JRPG z elementami strategii. Główny cel rozgrywki to spłata wspomnianego wyżej długu w ratach, a także odbudowa miasta Ascalii. Kay, czyli my, nie jest w tym zadaniu osamotniony, wspierają go siostry, wierny druh Griffith, a nawet duch przodka. Bardzo szybko do tej wesołej gromadki dołączają kolejne osobliwe postaci: pyskata czarodziejka, przedstawicielka dzikiego plemienia czy też uwięziona w zbroi dusza wojownika.

W produkcji niesłuchanie ważną rolę odgrywa rozbudowa miasta. Graczom przyjdzie wznieść bądź ulepszyć takie budynki jak na

przykład gospoda, kuźnia, a nawet miejski skwer oraz pomost pozwalający na łowienie ryb... lub starych, dziurawych kaloszy. Niezbędne jest także zadbanie o dobre stosunki z mieszkańcami miasteczka i towarzyszami Kaya. W im bliższej komitywie będzie z nimi gracz, tym większe profity otrzyma bohater lub ktoś z jego ekipy - chociażby nowe zdolności bojowe.

W poszukiwaniu funduszy na odbudowę Ascalii i spłatę długu wyruszymy na eksplorację pobliskich terenów, to zaś zajmuje czas. Miejscówki podzielone są na różne punkty węzłowe, w których będziemy musieli stanąć do walki, weźmiemy udział w krótkiej grze tekstowej lub zregenerujemy siły. Potyczki toczne są w turach, a każdy z bohaterów posiada inne umiejętności, niezwykle przydatne na polu bitwy. Trzeba jednak uważać, bowiem w świecie Regalii ludzie nie znają mikstur leczących, więc odpowiednia taktyka to podstawa. Przekonałem się o tym niejednokrotnie w tej kapitalnej, pełnej humoru produkcji. ■

Wyzwania



W trakcie potyczek przed graczem stawiane są różnorakie wyzwania, na przykład pokonanie wrogów w mniej niż 5 tur lub jednoczesne ukończenie dwóch bandziorów za pomocą umiejętności specjalnej. Warto się postarać, gdyż za takie wyczyny gra nagradza dodatkowymi pieniędzmi i - co ważniejsze - punktami doświadczenia. Wszak wycieczona drużyna to w RPG podstawa...

iHUGU



Wierzmy w ludzkość, chociaż nie powinniśmy. :) Wierzmy w pozytywną energię, dobrą karmę i w to, że uśmiech przynosi dobre emocje, a przytulenie rozładuje te złe. Dlatego stworzyliśmy **iHUGU** - unikalną grę typu memory o przytulaniu. Strzel „misia” z każdą nadchodzącą postacią, ale pamiętaj, że każdego możesz przytulić tylko raz!

HUG THEM ALL!



- unikalna gra typu memory o przytulaniu
- setki postaci (a będzie jeszcze więcej!)
- edytor postaci (ponad 20 tysięcy freaków do odkrycia!)
- dziesiątki leveli (a będzie jeszcze więcej!)
- wiele mini gier
- setki achievementów do ukończenia
- globalny licznik przytuleń
- do odblokowania tryb "TV z lat 80."
- trening umysłu i ciała :)
- dużo dobrej zabawy i śmiechu



PREMIERA 28 CZERWCA!



KOOL2play

Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia

3DS PEGI 12

PRODUCENT Intelligent Systems/Nintendo Wersja PL: nie

■ Voyager

Jeśli na świecie istnieje coś, co może oderwać mnie na kilka dni od biegania Linkiem po górach i dolinach, to jest to Fire Emblem. W imię Zofii (czy innego Rigel) mogę oddać nawet kilka dziesiątek godzin z życia.

Echoes to remake wcześniejszej edycji Fire Emblem Gaiden, wydanej wyłącznie w Japonii w 1992 roku. Mechanika walki właściwie nie zmieniła się od samych początków serii - każda batalia rozgrywa się na okazałej szachownicy, na różnorodnie ukształtowanych, pełnych przeszkód terenach. Niezmiennie dla całej serii: w turach. Każda z prowadzonych jednostek ma odrębny charakter, umiejętności, ciosy krytyczne i odpowiednią dawkę heroizmu połączoną z charakterem postaci wyciągniętym z mangi dla nastolatków. I właśnie ta mieszanka epickości (fabularnej, dźwiękowej, dubbingowej i animowanej) oraz tradycyjnie przegadanej japońskiej bajeczności w Echoes stanowi niemal miksturę perfekcyjną. W porównaniu z poprzednimi częściami, Fate oraz Awakening, wyraźnie widać pewne uproszczenia. Zabrakło opcji tworzenia własnej postaci, zawierania małżeństw i narodzin dzieci dziedziczących cechy bohaterów oraz zamków (budowanych w Fate), bez których Fire Emblem powoli upodobał się do klasycznego Heroes of Might and Magic.

Zmiany związane są z fabułą Echoes i wynikają ze skupienia opowieści na parze bohaterów znanych z Gaiden: Celice i Almie. Dualizm fabularny widać nie tylko w odwiecznym konflikcie bogów Valentii: Mily



i Dumi, przekłada się on także na konkurujące ze sobą krainy (Rigel i Zofię) i wreszcie na prowadzone przez dwie strony zwady. Dowodzimy więc dwiema armiami, zbierając śmiałków, przygodnie napotkanych w wioskach i twierdzach. Ćwiczymy ich w bataliach, rozwijając umiejętności oraz uzupełniając uzbrojenie i doświadczenie, by krok po kroku uzyskiwać postaci coraz silniejszych klas. Statystyki da się też poprawić w napotykanym czasie źródłkach mocy oraz u kowala, usprawniając broń. Przerwywnikami w pojedynkach są podróże po zamkach i osadach, gdzie nieraz da się zgromadzić prowiant i broń albo wymienić towary na gotówkę. Zdarzają się też zupełnie zbędne w grze grotty i tunele, po których, z widoku trzeciej osoby, biegamy, kosząc trawę i przeciwników albo zbierając monety. Lrytujące bywają też animowane fragmenty przedstawione w 2D, co na 3DS może skutkować przecieraniem ekranu z niedowierzania (myślałem, że coś się zepsuło).

■ Planowanie i walka: turowa walka na szachownicy i kilkunastu bohaterów o zróżnicowanych umiejętnościach to elementy, które definiują serię.

Po nieporozumieniu na Androida, jakim był Fire Emblem: Heroes, powrót na prawdziwą, złożoną z wielu pól i możliwości szachownicę w Shadows of Valentia jest doskonałą i absolutnie epicką. Pomimo uproszczeń w fabule i rozwoju postaci (drzewko skurczyło się do wyboru klasy bohatera i jednej broni) strategiczna walka herosami, wypełniona długimi godzinami kombinowania, jak prawidłowo podejść do strategii, nad którą siadam na chwilę wieczorem, by ukończyć partię nad ranem, gdy nastaje świt. Każda minuta przegranej lub wygranej walki jest warta tego poświęcenia.

W grze przewidziano dwa tryby rozgrywki. Ten przeznaczony dla przygodnych graczy, w którym jednostki nie giną permanentnie, okazuje się całkiem trudny po dotarciu do czwartego rozdziału. Do trybu standardowego jeszcze nie miałem odwagi podejść... To raczej zadanie dla Haszak-manów... ■

■ Celica



Dwa królestwa, dwie ścieżki usłane trupami pokonanych wrogów, dwie strony konfliktu rozdzielające Alma i Celicę. Idealne tło dla melodramatycznej opowieści, którą odkrywamy wraz z postępowaniem w grze. Poczynając od mocnego wstępu, po którym gracz pędzi na złamanie lancy, po zakończenie tej historii.



50

Po X-Wingu ukazał się TIE Fighter, który dokonał niemożliwego, a mianowicie przebił osławionego poprzednika.

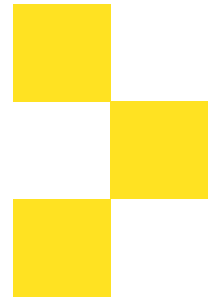
HALL OF FAME

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



54

O Atomowym Księciu trudno napisać cokolwiek nowego. My spojrzeliśmy na jego historię poprzez pryzmat zamierzeń Apogee Software, jego niezrealizowanych planów oraz chęci stworzenia kury znoszącej złote jajka.



58

Ćwierć wieku temu były dwie wersje Dune, a potem kolejne, coraz niestety gorsze. W Hall of Fame skupiamy się na tym, co najlepsze w historii Arrakis.



64

Namówić na wywiad legendarnego Louisa Castle'a to zadanie dla ludzi wytrwałych. Współtwórca Westwoodu opowiada w Pixelu o całej swojej karierze.



IMPERIUM ODKŁAMANE

Jak mówi stare porzekadło, zgoda buduje, a niezgoda rujnuje. To właśnie w związku z nim od lat z coraz większym niepokojem obserwuję kierunek, w jakim zmierza seria „Gwiezdne wojny”.

■ Paweł Schreiber

Nie chcę tu poruszać tematu prostacko jednoznacznej interpretacji wydarzeń, która jest w niej od samego początku obecna (powiedzmy, że każdy ma prawo do swoich sympatii politycznych). Chodzi mi o co innego – o mniej lub bardziej nieudolne próby gloryfikacji prymitywnej anarchii kosztem działań racjonalnych i uporządkowanych.

Pierwsza trylogia „Gwiezdných wojen” lansuje niezbyt rozgarniętego młodzieżowego idola, który próbuje walczyć o przyszłość wszechświata, ale cierpliwości nie starcza mu nawet na podstawowy kurs posługiwania się Mocą (wiadomo, nie matura, lecz chęć szczerą...). W końcu spotyka ojca, który (w przeciwieństwie do niego) coś w życiu osiągnął, ale kiedy ten próbuje wytłumaczyć zbuntowanej latorośli, jak się bierze odpowiedzialność za swój los, latorośl stać tylko na histeryczny wrzask, z którego będą się naśmiewać kolejne pokolenia miłośników X muzy. Bojąc się, że pozostanie w cieniu rodzica, Lucas Skywalker (który woli nazywać się

Lider



Zdaniem wielu TIE Fighter to najlepsza w historii gra oparta na „Gwiezdných wojnach”. To nie lada wyczyn, bo z sagi Lucasa wyrasta ponad setka gier (nie licząc tytułów na urządzenia mobilne) – większość skupiona na Rebelii.

Luke, tak jak ja w wieku lat czterech wolałem być Pawełkiem niż Pawłem) niszczy wszystko, co wiąże się z drogą Życiową obroną przez ojca – a tak się składa, że są to największe osiągnięcia naukowe i inżynieryjne jego czasów. Beztronski buntownik niszczy w imię takich czy innych ideałów wielkie dzieła, nad którymi pracowały tysiące uczonych, konstruktorów i robotników. Po co komu nauka? Po co komu organizacja społeczna? Po co komu wspólne działanie angażujące miliony mieszkańców różnych światów? Przecież łatwiej tu strzelić, a tam łupnąć.

Oho, powie ktoś, przecież Gwiazdy Śmierci to narzędzia zbrodni i imperialnej opresji. Odpowiem: jak zwał, tak zwał, ale trzeba spojrzeć na to, że Gwiazdy są przede wszystkim gwarantem stabilności i pokoju tuż po krwawej wojnie domowej. Oczywiście, można dyskutować na temat tego, czy Imperium było rajem na ziemi (zapewne nie było), ale z punktu widzenia przeciętnego obywatela stanowiło gwarant spokoju i bezpieczeństwa, którego nie była w stanie zapewnić ani słaba Republika, ani jeszcze słabszy ustrój zbudowany po zamordowaniu

Imperatora Palpatine'a przez tak zwaną Rebelię. Historia pokazała, że ponowne ustanowienie Republiki nie przyniosło trwałego pokoju, a nowy reżim został szybko zlikwidowany przez korzystającego z bogatego dorobku Imperium Kylo Rena. Gdzie był wtedy bohater walk z Imperium, Lucas S.? Nie mógł się pogodzić ze swoim brakiem talentu dydaktycznego, więc obraził się na cały świat i zaszył się, gdzie pieprz rośnie, dobitnie pokazując, ile go obchodzą problemy i bezpieczeństwo mieszkańców galaktyki.

Proszę wybaczyć ten przydługi wstęp, ale wydaje mi się on konieczny w obliczu zmasowanej jednostronnej propagandy objaśniającej w jedynie słuszny sposób wydarzenia dziejące się dawno, dawno temu w odległej galaktyce. Dominuje on oczywiście również w grach komputerowych, z jednym ważnym wyjątkiem, który dzisiaj opisuję jako Najlepszą Grę na Świecie. Star Wars: TIE Fighter (1994) to druga część cyklu zapoczątkowanego przez entuzjastycznie przyjętą grę X-Wing, ale o ile jej poprzednik pokazywał



✚ Kiedyś powód frustracji, którym się zonglowało. Dziś - kolekcjonerski rarytas.

✚ Niszczyciel gwiazdny i X-Wing. Olbrzym i zapluty karzeł reakcji.

**TIE
FIGHTER
GRAJ Z**

**gog
com**

wojną o galaktykę tradycyjnie, ze strony tak zwanej Rebelii, w TIE Fighterze walczyliśmy po stronie Imperium. W momencie premiery główną konkurencją dla X-Winga była druga część Wing Commandera. Gra o wojnach gwiazdnych już na pierwszy rzut oka różniła się od niego stopniem złożoności. Tutaj nie chodziło tylko o radosne łubu-dubu w przestrzeni - trzeba też było mądrze zarządzać zasobami statku (na przykład przekierowując energię z broni do tarcz lub na odwrót). Dużo częściej niż w WC bywaliśmy też nie wszechmocnym herosem, a jednym z trybów w większej skoordynowanej akcji. Oczywiście, chaotyczna natura działania tak zwanej Rebelii nie pozwalała temu elementowi uporządkowania zabłysnąć w pełni. Dokonało się to dopiero w TIE Fighterze.

Służba Imperium w tej produkcji to nie ciąg bohaterских wyczynów. W pierwszej misji naszym głównym zadaniem jest inspekcja towarów przewożonych przez statek przelatujący obok stacji kosmicznej. Później będziemy nie tylko tępić tak zwaną Rebelię, ale również doglądać transportu i testów nowego typu statków albo zajmować się wyjątkowo niewdzięczną robotą - próbami rozdzielenia dwóch

✚ Myśliwce TIE w The Force Unleashed - propaganda rebeliancka nigdy się nie zmienia.

Kroniki Stele'a



Do gry dołączona była niemal stustronicowa książeczka. Jej pierwszą połowę zajmowała historia imperialnego pilota o nazwisku Maarek Stele. Na drugą składały się szczegółowe dane techniczne wszystkich występujących w grze statków z obu stron konfliktu.





przestają być jasne, choć jasny pozostaje wyznaczany przez Imperatora cel nadrzędny - wprowadzenie w galaktyce prawa i porządku. Świat TIE Fightera jest skonstruowany precyzyjnie i wiarygodnie od samych podstaw. Może właśnie dlatego, że wyrasta nie z atmosfery wielkiej przygody, a z potocznego wypełniania żołnierskiego obowiązku, jest jednym z najbardziej sugestywnych obrazów świata wojen gwiazdnych w grach wideo, a do tego nie tylko ilustruje wydarzenia filmowej trylogii, ale i uzupełnia przedstawiony w niej obraz.

walczących ze sobą stron wojny domowej. Często są to akcje złożone i dobrze zorganizowane: trzeba się wtedy pogodzić z tym, że nie wszystko zależy od nas, ale jesteśmy częścią większej operacji. Lecimy bombowcem TIE - musimy zaufać myśliwcom, które rozprawią się z atakującymi nas wrogami. Lecimy myśliwcem czyszczącym drogę bombowcom - musimy się pogodzić, że powystrzelamy kilka mniejszych statków, ale główna zdobycz przypadnie w łupie kolegom. W tak zwanej Rebelii bohaterem może być wioskowy głupek, który wykaże się odpowiednią brawurą. W Imperium prawdziwym bohaterem jest ten, kto zna swoje miejsce w szeregu.

Zaczynamy od zadań prozaicznych, ale to nie znaczy, że na nich kończymy. TIE Fighter wspaniale spleta codzienną pracę pilota Imperium z rozwijającą się intrygą obejmującą najwyższe kręgi hierarchii Floty. Na pokładzie statku zaczyna kręcić się agent Imperatora, wydający nam polecenia nie zawsze do końca zgodne z tym, co mówią nam dowódcy. Okazuje się, że nawet proste misje miewają podwójne dno, a to zaczyna powoli doprowadzać do gry na dwa fronty. W ten sposób widzimy cały przekrój działania imperialnej floty, od zwykłego wykonywania rozkazów po sytuacje, w których zwykle prawa hierarchii

✚ X-Wing vs. TIE Fighter. Gra niby ładniejsza, ale pozbawiona moralnej głębi TIE Fightera.

✚ Silnik gry X-Wing vs. TIE Fighter został wykorzystany również w reedycji TIE Fightera - nieco słabszej od oryginału.

W TIE Fighterze od prymitywnego pseudoheroizmu dużo ważniejszy jest prosty, żołnierski obowiązek – lojalność wobec dowódcy w sprawach małych, wielkich i tych największych.



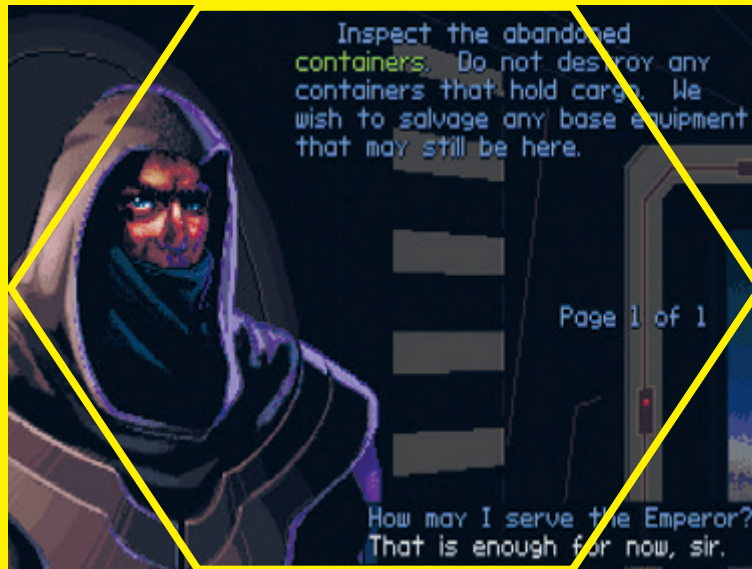


☒ Po wbrew pozorom udanej operacji wojskowej Admirał podał się do dymisji z przyczyn osobistych. Poza tym miał problemy z oddychaniem.



☒ W obliczu majestatu Imperatora nawet szorstki żołnierz czuje się jak trzylatek, który właśnie dostał lizaka.


Twórcą całej serii X-Wing jest Lawrence Holland. Z wykształcenia archeolog, który szybko porzucił tę profesję na rzecz programowania. Co ciekawe, chociaż bardzo wcześnie związał się z firmą Lucasfilm Games, tworząc dla niej uproszczone symulatory lotnicze opiewające o II wojnie światowej (Battlehawks 1942, Their Finest Hour, Secret Weapons of the Luftwaffe), zawsze był twórcą niezależnym - Lucas tylko wydawał jego gry. Jak wspomina Holland, kiedy firma wreszcie odzyskała od Broderbund prawa na tworzenie gier na podstawie „Gwiezdných wojen”, Brian Moriarty (Trinity, Loom) powiedział mu pewnego dnia: „Larry, jak ty nie chcesz robić gry o »Gwiezdných wojnach«, to ja ją zrobię!”. Zdziałała ambicja. Przejście od pojedynków lotniczych nad Europą do walk w przestrzeni było dla Hollanda wyzwaniem - mógł się uwolnić od realiów historycznych i naprawdę zaszaleć. Po sukcesie X-Winga, kiedy powstawał TIE Fighter, jednym z głównych ograniczeń był dla twórców wymóg robienia gry wydawanej na dyskietkach. Na szczęście już w roku 1995 powstała najdoskonalsza wersja gry wydana na CD Collector's Edition, z grafiką SVGA, bardziej widowiskowymi filmikami i, co może najważniejsze, ogromną ilością kwestii mówionych, dzięki



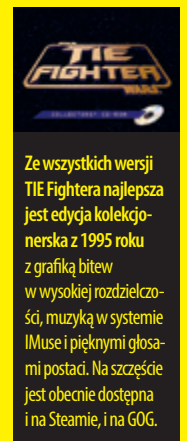
☒ Przyjaźń Imperatora jest warta więcej niż wszystkie medale świata.

czemu wydający nam rozkazy oficer przemawiał głosem Guya Sinebra, czyli przemilego porucznika Grubera z serialu „Allo, Allo!”. W roku 1998 pojawiła się kolejna reedycja gry, tym razem na ładniejszym silniku X-Wing vs. TIE Fighter, ale jako że zrezygnowano w niej z dynamicznie zmieniającej się muzyki na rzecz odtworzonych bez związku z akcją kawałków Johna Williamsa, stanowczo polecam jednak wersję z roku 1995.

Holland już nigdy nie zrobił gry lepszej od TIE Fightera (tworząc X-Wing Alliance był tego bliższy - szkoda tylko, że stworzył dzieło

propagandowo jednoznaczne). Na szczęście jednak poza warstwą graficzną TIE prawie się nie zestarzał. Fabuła, struktura misji i poczucie uczestnictwa w większej całości są do dziś najwyższej próby i mało jest gier, które są w stanie zbliżyć się do ich poziomu. I, co najważniejsze, kiedy słyszę pierwsze takty muzyki z intra tej produkcji, wiem, że wbrew temu, co dziś sęczy nam z ekranu politycznie poprawna propaganda filmowa spod znaku Disneya, zdrajcy zostaną w końcu ukarani, a siły porządku i stabilizacji odniosą ostateczne zwycięstwo. 

Wersja



Ze wszystkich wersji TIE Fightera najlepsza jest edycja kolekcjonerska z 1995 roku z grafiką bitew w wysokiej rozdzielczości, muzyką w systemie IMuse i pięknymi głosami postaci. Na szczęście jest obecnie dostępna i na Steamie, i na GOG.



To nie będzie pełen sentymentalnych łez radości rollercoaster po dziejach serii. To streszczenie sagi o rozczarowaniu, o tym, jak cukierek po zlizaniu słodkiej skorupy okazał się w środku zimnym kamieniem o celowo ohydny smaku lukrecji. Mniej więcej.

Myślicie, że doje- nie muskularnej legendy zaczęło się stosunkowo nie- dawno? Że to efekt lat przedłużanej produkcji Duke Nukem Forever i ratowania się konsolowymi portami? Absolutnie. Proceder zaczyna się dawno temu. Ale - z czystego szacunku do postaci Księcia - zacznijmy od początku.

Intro

Duke Nukem. Przedstawmy tego pana najkrócej jak się da i miejmy to z głowy: biceps, triceps, blond commando fryzura, ciemne okulary, tona broni, piękne panienki i zaważdiackie one-linery. Wszystko zaczęło się niepozornie, bo od platformówki na pecety w 1991 roku. Gra o strzelającym prądem ludku i ogromnych planszach-labiryntach, produkcja, jakich wiele. W 1993 wyszła część druga i na tym historia mogłaby się skończyć, ale w międzyczasie pojawił się Wolfenstein, a tuż po premierze DN II wyszedł Doom. Zasady - nomen omen - gry zasadniczo się zmieniły.

Początkowo Duke miał być klonem Dooma ulepszonym o takie bajery jak skakanie, kucanie czy latanie jetpackiem. Czas mijał, a koncepcja zaczęła ewoluować i z dość kanciastego shootera powstało czyste złoto, znane dziś jako Duke Nukem 3D. Jak się okazało po premierze 29 stycznia 1996 roku, gra była więcej niż strzałem w dziesiątkę. Posypały się wysokie noty, a sprzedaż sięgnęła szalonego pułapu 3,5 miliona egzemplarzy. Maszyna ruszyła.

Epizod I

Zaczął się niewinnie. Pod koniec 1996 roku do sklepów wjechał Duke Nukem 3D: Atomic Edition, ulepszona wersja z pełnym, nowym epizodem, nową bronią i przeciwnikami. Żeby nie było niesprawiedliwie, posiadacze podstawki mogli pobrać Plutonium PAK, patch dodający wszystkie zmiany z Atomic Edition. Potem zaczęły się pojawiać dodatki. W marcu 1997 wyszedł Duke It Out In D.C. ze słynną planszą w Białym Domu, a pod koniec roku bardziej jajcarskie Nuclear Winter z bałwanami oraz Duke Carribean: Life's a Beach z pistoletami na wodę i hawajskimi koszulkami.

Oddajmy honor, że pudełek z nowymi epizodami nie uznawano

w latach dziewięćdziesiątych za nic dziwnego. Gry były zdecydowanie prostsze w konstrukcji, a silnik Build pozwalał tworzyć nowe plansze wręcz taśmowo. O szczebel mniej popularni koledzy z rodziny - Blood, Shadow Warrior i Redneck Rampage - otrzymali po dwa standardowe rozszerzenia po premierze. Część z nich doczekała się też oficjalnych map-packów. W przypadku Duke'a sytuacja zaczęła narastać jak nadmuchiwany balon.

Do aż czterech rozszerzeń zaczęły dołączać kolejne, autoryzowane zestawy z mapami: Duke Xtreme, Duke!ZONE, Duke!ZONE II, Duke Assault. Część opracowywana przez inne studia, część przede wszystkim przez... fanów. Do tego przeróżne pakiety, jak The Apocalypse z koszulką, The Apocalypse 2 z koszulką i poradnikiem czy Kill-a-Ton Collection z całą gamą dodatków. Teoretycznie wszystko gra, ale w praktyce sygnowane radioaktywnym logiem zestawy spotykały się nieraz z krytyką, głównie ze względu na bugi i po prostu bardzo słabe poziomy.

Szefowie kuli jednak żelazo, póki gorące. Jeszcze w 1997 roku padła zapowiedź nowej części na PC, a niedługo potem ukazały się

zlecone gry na inne platformy: port Duke Nukem II na Game Boy Color i spin-offy na konsole PlayStation i Nintendo 64, w tym krótkie i średnio oceniane Time to Kill. Jasne się stało, że twórcy szybko pojęli swój sukces i chcieli jak najwięcej ugrać. Ale z każdym rokiem coraz bardziej nabrzmiewało pytanie, czy to wszystko dojenie marki, czy początek wielkiej serii.

Cut-scenka

Co było dalej, wiadomo. Spuścimy zasłonę milczenia na żalosne losy trwającego 15 lat projektu o nazwie Duke Nukem Forever. Projektu, który początkowo wyglądał świetnie, a po słynnym trailerze z targów E3 w 2001 roku wydawało się, że zmiecie konkurencję. Potem były wieczne poprawki, przekładanie premiery, impertynenckie tłumaczenia George'a Broussarda i w końcu bankructwo DNF wyszedł w 2011 roku. Nie był grą złą... ale z całą gamą archaizmów musiał rzecz jasna zająć pozycję w dolnej połowie tabeli ocen. Słowem - zmarowane lata.

Ale zaraz, czy przez cały ten czas faktycznie nic się nie działo?

Duke i Prey



Jeden ze szkieł koncepcyjnych Duke Nukem Forever. Gra zaczęła powstawać niemal równoległe z Prey i popadła w podobne tarapaty. 3D Realms z firmy, która rywalizowała z id Software, stało się widmem wyczerpanym trwającym ponad 10 lat procesem produkcyjnym dwóch tytułów.

W DN zawsze zabawne było to, że bohater szedł na zwanie z demonami równie obojętnym niczym Schwarzenegger spotykający diabła w „I stanie się koniec”.





Obrazy i minispódniczki - przydałyby się jeszcze cygaro i drink, po czym Duke mógłby skwitować sytuację soczystym GROOVY!

Oczekiwanie, aż Duke Nukem Forever się ukaże, urosło do prawie takiej samej legendy jak odnalezienie ciała Hoffy czy spotkanie żywego Elvisa.

Epizod 2

Dobrze pamiętam klimat sprzed dekady, gdy podśmiewano się z kosmicznego czasu produkcji gry, ale jednocześnie każdy news z obozu 3D Realms przyjmowano z wypiekami na twarzy. Żywa legenda przez lata wciąż była łakomym kąskiem. Co robiono z tą marką w międzyczasie? Czas na brutalne fakty.

W 2002 roku wariacja DN3D wyszła na Game Boy Advance, dwa lata później na zapomniany już handheld Tapwave Zodiac. W latach 2004-2007, w czasie boomu na komórki z kolorowymi wyświetlaczami i polifonicznymi dzwonekami ukazały się trzy gry mobilne. W 2011 - tandetny Duke na Nintendo DS. To nie koniec wylizanki.

Żerując na przewartościowanej legendzie, stworzono konwersje starych części na kolejne systemy. Oryginalny Duke 3D w 2009 roku trafił na Xboxa 360 i iOS, w 2011 na Androida, w 2013 na Steam (i w 2015 ponownie w wersji Megaton z paroma dodatkami), a w ostatnich latach zawitał na PS3, PS4, PS Vita i XONE. Po 2010 roku powróciły też stare, platformowe przygody Księcia w wersji apple'owskiej. Na X360, Steam i iOS trafił też Manhattan Project z 2002 roku - chyba jedyny sensowny sequel w ramach serii.

Natomiast już ostre kontrowersje wzbudził niedawny news o... DLC do gry Bulletstorm. Znakomity shooter od polskiego studia po ośmiu latach zostaje nieoczekiwanie wybudzony



Technicznie Duke Nukem 3D nie był tak dobry jak Quake, ale przebijal go większym kolorytem otoczenia.

Jon St. John urodził się w 1960 roku, w wieku 36 lat podłożył głos Diukowi i tak już zostało. Obsługiwał lwią część wariacji gry. Oprócz tego udziela się przy innych projektach elektronicznej rozrywki.

przez Gearbox z letargu. I w zasadzie tylko po to, aby wcisnąć nam płatną możliwość przejścia gry jeszcze raz. Jako Duke. Ale aby to uczynić, nie można zapłacić za sam dodatek. Trzeba nabyć pełną, „ostatyczną” wersję Bulletstorma w wersji „Full Clip Edition”. I to w pre-orderze, bo po premierze DLC z Księciem będzie już płatne. Czy „full clip” to slangowe określenie na „pełną kabzę”?

Długa lista gier i wersji wydanych pod marką „Duke Nukem” daje sporo do myślenia. Podczas gdy świat żywił się losami projektu, który miał być shooterem wczesnych czasów, wydawcy żywili się niekończącym się zbiorem średnich oraz kiepskich pobocznych projektów i konwersji. Chyba nadszedł czas powiedzieć „dość!”.



Final Boss

Po dwudziestu latach od premiery na świat dość niespodziewanie przychodzi Duke Nukem 3D: 20th Anniversary World Tour. Ktoś wymyślił, że najlepszą formą świętowania okrągłych urodzin będzie przygotowanie remastera HD i jednego nowego epizodu. Jednego. Nowego. Epizodu. Tylko nadmienię, że w latach dziewięćdziesiątych oprócz gąszczy oficjalnych dodatków do DN3D ukazało się też kilkadziesiąt (!) piratów z fanowskimi mapami. Łącznie to będą grube tysiące poziomów. Teraz dostajemy całe osiem.

Za efektem pomysłu uczczenia urodzin gwiazdy niech przemówią liczby. Steamspy podaje, że grę ma mniej więcej... 20 tysięcy osób. Seria sama napisała sobie najlepsze podsumowanie.

Game Over


Pozostaje zatem kluczowe, demaskatorskie pytanie rodem z sensacyjnych brukowców - czym jest Duke Nukem? To legenda, jakiś niedościgniony wzór? To niepodrabialny klimat, który jest wciąż żywy w sercach graczy i który czeka na godną kontynuację? To przygody i rozgrywka, do których warto



powracać wraz z każdą, nową generacją konsoli i smartfonów? Czy może przebrzmiały heros, przez lata pokazujący jeden, ten sam trik z napinaniem mięśni i ciągle mamiący nas, że kolejna sztuczka zwali wszystkich z nóg?

Wyjawię wstydliwy sekret: gdzieś w wieku 11 lat postanowiłem się upozować na Duke'a na szkolny bal przebierańców. Z perspektywy czasu widzę w tym fajny morał dla całej historii. Ten obrazek, oddający

✚ Duke Nukem: Manhattan Project został wyprodukowany przez słynące z „gier łowieckich” Sunstorm Interactive.

„najtisosowy” klimat dziecięcych marzeń, dokładnie wskazuje mi, że miejsce Księcia jest na półce ze wspomnieniami. Nie męczmy już legendy, nie próbujmy oszukiwać samych siebie, nie zakładajmy przypadnego kostiumu na roztyte ciała dorosłych facetów. Olejmy rozpaczliwe próby twórców, którzy jak najmniejszym kosztem chcą zdobyć ich uwagę. Czas po prostu szukać nowych Duke'ów, na pewno będzie ich jeszcze sporo. 



♥ Szkic koncepcyjny Duke Nukem Forever. Na planie gry mogło się dziać wszystko, byle tylko w wieżowce nie uderzały żadne samoloty, bo to mogłoby się kojarzyć z 9/11, które to wydarzenie omal nie zastopowało na dobre całego projektu.

NIECH ŻYJĄ WOJOWNICY

Historia „Diuny” na komputerowych ekranach

■ Piotr Grabowski

Szalone lata sześćdziesiąte trwały w najlepsze. Świat mierzył się z kryzysem kubańskim i wojną w Wietnamie, JFK zginął od kuli zamachowca w Dallas, na farmie pod Nowym Jorkiem odbył się Woodstock, triumfy święcili Beatlesi, rodziła się popkultura i ruchy hippisowskie. W roku 1966 nieznaną wówczas autor Frank Herbert spisał również „Diunę”, powieść, która zdobyła niesamowitą popularność, rozrastając się do sześciu tomów. Powieść, która wywarła olbrzymie piętno w rodzącej się również wówczas świadomości ekologicznej i odpowiedzialności za środowisko naturalne. „Diuna”, która rozpoczęła cykl kontynuowany po śmierci pisarza przez jego syna, okazała się być jednym z najważniejszych tytułów w prozie SF. Na kanwie historii o Arrakis powstał w 1984 roku film wyreżyserowany przez Davida Lyncha oraz kilka serii telewizyjnych. Opowieść o Atrydach, Fremenach, Harkonnenach, przyprawie i czerwiach ma również niebagatelne znaczenie dla świata gier wideo.



Liczba gier opartych na „Diunie” może nie jest imponująca, ale tytuły te stanowią w kilku przypadkach kamienie milowe naszej ukochanej rozrywki oraz znaczący ślad upadku liczących się studiów deweloperskich.

Gdzie dwie Diuny, tam wszyscy wygrywają

Dune (1992)

W 1992 roku mało znane wówczas francuskie studio Cryo Interactive stworzyło grę Dune. Fabuła była mocno osadzona w książkowym pierwowzorze, choć to jednak miłośnicy filmu mieli większą uciechę. Zarysy opowieści się zgadzały: ród Atrydów przejmował kontrolę nad Diuną, piaszczystą planetą będącą jedynym źródłem Melanżu - przyprawy umożliwiającej podróże międzygwiazdne. To nie do końca było w smak konkurencyjnemu i bezwzględnemu rodowi Harkonnenów, który chętnie położyłby łapska na źródle przyprawy. Nie do końca czysto grał również władający wszechświatem Imperator, który miał własne plany w stosunku do Diuny. Oparta na filmie Davida Lyncha z 1984 roku gra od samego początku wzbudzała zainteresowanie. Bohaterowie francuskiej produkcji nosili bowiem twarze aktorów występujących w dziele reżysera „Miasteczka Twin Peaks”. Przewijające się na ekranie sławne fizjonomie to jednak nie wszystko, co oferowała komputrowa Dune.

Tytuł w nowatorski sposób łączył ze sobą kilka elementów. Rozgrywka polegała na odpowiednim zarządzaniu wydobywanymi surowcami, za pomocą których spłacano despotę żądającego daniny Imperatora. Jednocześnie należało gromadzić armię, która umożliwiała skuteczną obronę zasobów przed zakusami podłych Harkonnenów. Wokół wszystkiego toczyły się wydarzenia związane

z Paulem Atrydą, młodym księciem, który przeistaczał się w zbawcę planety i lidera rdzennej ludności. By szczęśliwie ukończyć grę, należało dopilnować wszystkich tych elementów: ekonomicznego, militarnego i fabularnego. Rozgrywkę można też było zakończyć w sposób bardziej pokojowy, terraformując planetę, dzięki czemu pustynia zmieniała się w zieloną oazę. Zasoby potrzebne do osiągnięcia zwycięstwa gromadziliśmy podczas podróży po Diunie, odkrywania nowych lokacji, rozmów z kultowymi postaciami oraz wykonywania dla nich zadań. Dune wyprodukowana przez Cryo stanowiła swoisty koktajl elementów RTS, RPG, przygodówki i dungeon crawlera. Produkcja Francuzów odniosła zasłużony sukces, będąc jednocześnie jednym z pierwszych tytułów, które z wydania dyskietkowego przeniosły się na CD-ROM (wydanie wzbogacono o ujęcia z filmu i kilka innych dodatków). Po roku od premiery gra zawędrowała z PC i Amigi również na konsole. Sega Mega-CD ochoczo wzięła w objęcia dzieło studia Cryo, a Dune wylądowała na tej konsoli w pierwszej dziesiątce gier wszech czasów. Co ciekawe, mogła w ogóle nie powstać.

❖ Fauna Diuny nie jest przyjaźnie nastawiona. Czerwie to destrukcyjna siła. Flory tutaj nie uświadczymy.



❖ Lokalna architektura nie należy do najbardziej wyrefinowanych. Zakopane pod ziemią siczki są schronieniem dla całych plemion Fremenów.

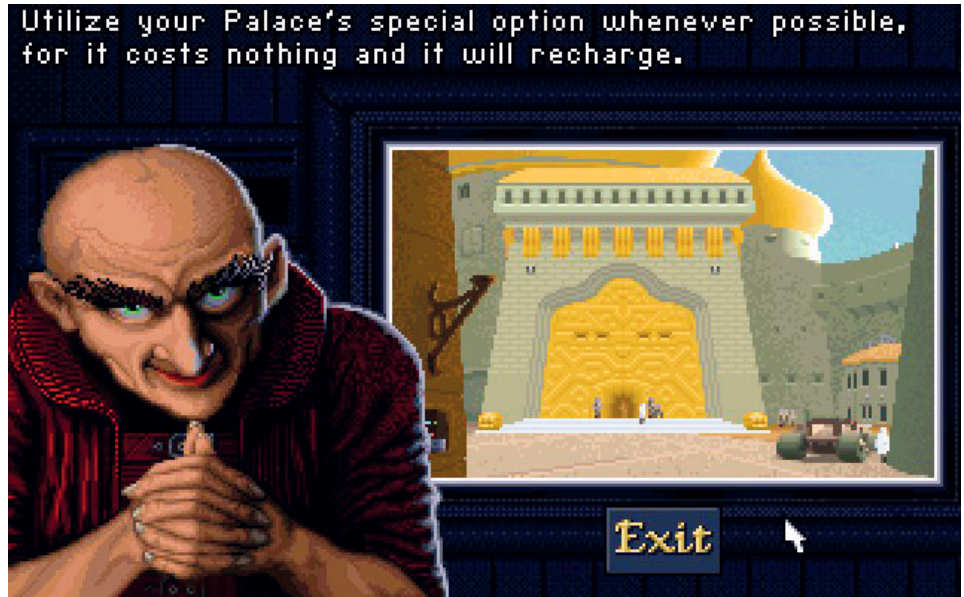
❖ Autochtoni na Diunie są religijni do granic przesady, ale to nic nadzwyczajnego w tym środowisku. Doświadczenia z użytkami ma 100% populacji.



Posada mentata to ciekawe zajęcie. Czasem trzeba ochrzanić, czasem pochwalić, czasem przekazać plany budowy pałacu wystrzelującego pociski nuklearne.

Dune II: Battle for Arrakis (1992)

W wyniku nieporozumień (złośliwości, niewiedzy, działania Melanżu - niepotrzebne skreślić) w szeregach wydawcy (Virgin Interactive) rozniósł się wieści, jakoby Cryo Interactive miało nie ukończyć swojej Dune. Prace przeciągały się, co wzbudzało niezadowolenie władarzy Virgin, którzy zaczęli szukać alternatywnych dróg spożytkowania zakupionej licencji na środowisko stworzone przez Franka Herberta. Rozpoczęły się rozmowy z amerykańskim Westwood Studios. Jankesi mieli już na swoim koncie choćby dwie części hitowego Eye of the Beholder, oczekiwano zatem tytułu bardzo wysokiej jakości. Prace jednak nie ruszyły z kopyta, bowiem w siedzibie Westwood nie do końca wiadomo, jak ugryźć temat. Zupełnym przypadkiem w okresie początkowych prac koncepcyjnych pracownicy Virgin ogrywali trzyletnią już wtedy grę Herzog Zwei, co przykuło uwagę speców z Westwood - aczkolwiek sam Louis Castle zaprzecza temu w wywiadzie, który publikujemy kilka stron dalej. Mechanika Herzoga stanowiła podwalinę tego, co miało znaleźć się w Dune II. Gra polegała na produkowaniu dużej ilości



jednostek, którym można było przydzielać proste zadania ruchu, ataku i zajmowania bazy. To samo rozwiązanie pojawiło się w grze Westwood, która została jednak wzbogacona o elementy, bez których dziś strategia czasu rzeczywistego wydaje się jednak nie istnieć. Wprowadzono konieczność zdobywania surowców stanowiących środek płatniczy, za który wystawiana była armia i rozbudowywana baza. Produkcję specjalistycznych jednostek uzależniono od odpowiednich budynków i stopnia rozwoju. Zabawę można było prowadzić z perspektywy jednej z trzech ras, które dysponowały unikalnymi dla siebie jednostkami

Dune 2



W zależności od kontynentu, na którym ją wydano, gra przydziana była dwoma tytułami – Battle for Arrakis i Building of a Dynasty. „Dwójka” w tytule pojawiła się tylko dlatego, że francuskie Cryo Interactive zdążyło jako pierwsze dokończyć prace nad swoją wersją Diuny.

i technologią. Właśnie te elementy spowodowały, że to druga w kolejności Dune jest uznawana za matkę wszystkich gier RTS i to pomimo tego, że produkcje oparte na podobnych zasadach ukazywały się już trzy lata wcześniej. Dune II, wydana w USA jako Dune II: Building of a Dynasty, a w Europie nosząca podtytuł Battle of Arrakis, pokochali wszyscy gracze (choć przez nieco toporny interfejs stawała się powodem wymiany myszek). Dlatego zatem dzieło Westwood zostało oznaczone numerem dwa, choć ukazało się w dokładnie tym samym roku, co „jedynka”? Sprawa jest prosta - Cryo Interactive spięło pośladki i zdążyło ukończyć swoją grę przed Amerykanami. Efekty okazały się być zadowalające w przypadku gier stworzonych po obu stronach oceanu, dlatego Virgin podjęło decyzję o wydaniu każdej z nich, przyklejając „dwójkę” tej, która ukazała się później.

Jeśli ktoś ma ochotę pograć w Dune II, to darmowa wersja przeglądarkowa dostępna jest tutaj: epicport.com/en/dune2

Harkonnenowie używali w dyskusji najtwardszych argumentów. Kolorowy kamuflaż wojsk był jednak mało... kamuflujący.



Początek kłopotów

Dune 2000 (1998)

Sześć lat po wydaniu i olbrzymim sukcesie dwóch pierwszych Dune panowie z Virgin Interactive uznali, że powoli dorastający gracze chętnie opróżnią swoje portfele, udając się w nostalgiczną podróż w czasie swojego dzieciństwa i ponownie odwiedzą pustynne rubieże Arrakis. Była to decyzja przedwczesna, a realizacja pozostawiała wiele do życzenia. W samym Virgin zaczynało się robić nieciekawie (czego dowodem niech będzie sprzedaż Westwood Studios i marki Dune w tym samym roku). Problemy, które pojawiły się po tych wydarzeniach, zasługują na inną opowieść, dlatego skupmy się na wydanym jeszcze pod auspicjami Virgin Dune 2000.

nie byłyby jednak. W Dune 2000 wystąpili John Rhys-Davis oraz znany z „Diuny” Davida Lyncha Brad Dourif. Niestety to jedna z niewielu rzeczy, które można postawić po stronie zalet tej produkcji. Gra okazała się bowiem wtórna, aż piach między zębami skrzypiał. Na domiar złego decyzja, aby użyć silnika starego już wtedy Command & Conquer powodowała raczej grymas dezaprobaty niż rozanielony uśmiech na myśl o dawnych czasach. Gwoździem do trumny tej odśloni „Diuny” był fakt, że 1998 to rok takich premier jak Starcraft, Fallout 2, Baldur’s Gate czy Half-Life. Konsolowe szaleństwo powoli opanożywało gamingowy świat, zapelniając go ekskluzywnymi tytułami na Nintendo 64, Segę Saturn i pierwsze PlayStation. Pokażna biblioteka gier robiła się coraz bardziej imponująca,

✦ Przyprawa umożliwia podróże międzygwiazdne, a co istotniejsze, pozwala wystawiać kolejne jednostki nacierające na wroga.



Dune 2000 nie przyciągała niczym innym poza tytułem. Mechanika rozgrywki nie zmieniła się od czasów drugiej Dune.



W produkcję wpompowano niemałe pieniądze, gdyż idąc tropem wyznaczonym przez serię Command & Conquer, przerywniki pomiędzy misjami zostały podane w postaci digitalizowanych filmików, do których realizacji zatrudniono aktorów, i to

a Dune 2000 nie przyciągała niczym innym poza tytułem. Mechanika rozgrywki nie zmieniła się od czasów drugiej Dune. Złośliwe komentarze mówiące, że Westwood wypuścił lekko poprawioną wersję Battle for Arrakis z dodaną możliwością

✦ Dune 2000 była archaiczna już w chwili premiery, co nie spotkało się z pozytywnym odbiorem.

zaznaczania wielu jednostek nie spotkały się z wieloma głosami sprzeciwu. Faktycznie, Dune 2000 była tytułem budującym obraz przeciwny do innowacyjnego podejścia stosowanego przy poprzedniczkach. Była to gra wtórna, kopiująca rozwiązania, mierząca się z zarzutami żerowania na kultowym temacie.

Choć stając w obronie tego tytułu należy stwierdzić, że był to jeden z ostatnich RTS, które nie siliły się na głęboką fabułę, nagłe zwroty akcji, planowanie strategii i skomplikowane manewry. Gra była prosta, od początku do końca stawiająca na podstawy: zbierz surowiec, zabezpiecz bazę, zbuduj armię i rozjedź przeciwnika. Potrafiła odprężyć, a nie wyciskać ostatnie poty. Choć aktualnie można zauważyć delikatny powrót do tego typu produkcji, to niemal dwadzieścia lat temu decyzja o kształcie Dune 2000 okazała się karkołomna i zabójcza. Gra zebrała słabe oceny i szybko utonąła w zalewie nowych tytułów.



Emperor: Battle for Dune (2001)

Przy kolejnej Dune twórcy starali się nie powtarzać błędów poprzedniczki. Słowo „starali” ma tu kluczowe znaczenie, gdyż zamierzenie udało się wykonać jedynie częściowo. W kwestii warstwy graficznej wykonano krok w przód, ponieważ Emperor: Battle for Dune przeskoczyło nareszcie w trójwymiar. Grafika prezentowała się jak na tamte czasy bardzo przyzwoicie, a do realizacji cutscenek ponownie zaangażowano znane twarze. Tym razem w meandry fabuły wprowadzali między innymi Michael Dorn oraz znany z „Uwierzyć w ducha” niezujący już Vincent Schiavelli. I choć wszystko z wierzchu wyglądało i grało całkiem w porządku, to niestety gdzieś po drodze umknął fakt, że nijak nie pochyłono się nad kilkoma przestarzałymi już aspektami. Gra potrafiła doprowadzić do furii przez pozostawienie mapy regionów, na której wskazywaliśmy kolejne obszary do podbicia. Po skutecznej kampanii i zajęciu prowincji komputerowy przeciwnik również miał swój ruch, podczas którego bardzo często odbijał miejsca, o które walczyliśmy jedną-dwie potyczki temu. To powodowało konieczność ponownego opanowywania

wcześniej posiadanych terytoriów co dwie lub trzy rundy. Każda misja była wtórna i schemat zaczynał skrzypieć już po kilku godzinach zabawy. Mapy również potrafiły się powtarzać, co bardzo szybko budziło największego wroga każdej rozrywki - nudę. Emperor: BFD nie przyniósł oczekiwanego sukcesu i renesansu marki. Był natomiast jedną z ostatnich gier studia Westwood, które zamknęło biuro po wydaniu rok później MMORPG Earth & Beyond.

Spotkanie z czerwień zwykle kończy się źle, jeśli nie znajdujesz się na twardym podłożu, o czym przekonają się za chwilę te żniwiarki.

Emperor: Battle for Dune wskoczył w trójwymiar i wzbogacił armie o jednostki specjalne, ale wszechświata nie zawojował.

Ekranizacje



Próby zmierzenia się z legendą „Diuny” sięgają lat siedemdziesiątych.

Pierwszy prawa do sfilmowania powieści Herberta zakupił producent „Planety małp”, Arthur Jacobs. Po jego śmierci projekt przeszedł w ręce francuskiego producenta, który zdecydował, że „Diunę” reżyserować będzie Alexandro Jodorowsky. Pierwszą ekranizacją był film Davida Lyncha z 1984 roku. Następnie powstały dwa miniserialy dla telewizji SciFi Universal. Aktualnie trwają prace nad remakiem filmu Lyncha.



Frank Herbert's Dune – postacie brzydko wyglądają, brzydko brzmią i generalnie są z brzydota za pan brat. Sama piaszczysta marka nie wystarczy, by gra stała się porządna.

Francuska odsiecz i potknięcie

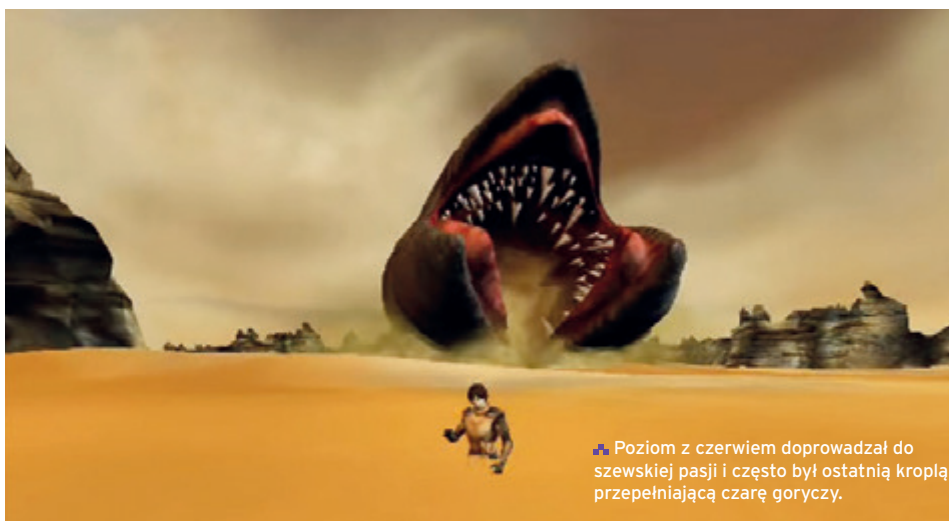
Frank Herbert's Dune (2001)

Na ratunek podupadającej serii ruszyło studio, które ją zapoczątkowało. Cryo Interactive, będące już wtedy w kłopotach finansowych, postanowiło powrócić do gry kolejnym tytułem osadzonym w świecie „Diuny”. Falę wznoszącą miał zapewnić miniseriał z Williamem Hurtem wyprodukowany przez Sci-Fi Channel (obecnie Syfy), a sama gra o wiele bardziej czerpać z literackiego pierwowzoru niż poprzedniczki. Cryo jednak tak szybko zmierzało z rantunkiem, że potknęło się i wyłożyło, potwornie się przy tym łamiąc. Frank Herbert's Dune okazała się, delikatnie ujmując, przeciętna, a recenzenci nie zostawiali na niej suchej nitki, punktuąc brzydką grafiką, fatalny voice-acting, błędy i niedociągnięcia. Tytuł okazał się porażką, po której studio już nigdy się nie podniosło.

Dune Generations i Dune: Ornithopter Assault (2001)

Jeszcze przed złożeniem wniosku o bankructwo Cryo Interactive rozpoczęło pracę nad dwoma kolejnymi tytułami, które w związku z problemami finansowymi nigdy nie ujrzały sklepowych półek. Pierwszy z nich został zakopany wraz z francuskim studium, drugi krąży po sieci w postaci nie do końca legalnych plików.

Dune Generations miała być rasową sieciową grą RTS, w której gracz prowadzi wybraną dynastię do supremacji nad przeciwnikami. Mechanika rozgrywki miała być osadzona w znanym schemacie: zbierz, zbuduj, wyprodukuj, zniszcz. Różnica polegała na tym, że gra rozrastała się poza pustynne Arrakis, start następował bowiem z wybranej planety, która stawała się bazą wypadową do podboju całej galaktyki. Ponoć jeszcze w lutym 2002 roku trwały testy alpha, jednak projekt został zamknięty razem z bankructwem Cryo kilka miesięcy później. Z gry ostał



Poziom z czerwień doprowadzał do szwabskiej pasji i często był ostatnią kroplą przepełniającą czarę goryczy.

się jedynie trailer dostępny w chmurach internetu.

Dune: Ornithopter Assault to zupełnie inna bajka, w której Cryo Interactive grało rolę wydawcy. Tworzony przez studio Soft Brigade Ornithopter Assault to trójwymiarowa strzelanina przeznaczona na Game Boy Advance. Gra była już niemal w całości ukończona i do wydania, brakowało jedynie ostatnich szlifów. Upadek Cryo pociągnął jednak za sobą również i ten tytuł, uniemożliwiając ostatecznie graczom przeprowadzanie nalołów nad piaskami Diuny. Gdyby nie „wycieknięty” ROM krążący po sieci, produkcja byłaby znana jedynie ze screenów: unseen64.net/2015/03/23/frank-herberts-dune-ornithopter-assault-gba-cancelled/.

Growa historia „Diuny”, choć nie obejmująca wielu tytułów, po początkowej fali wznoszącej zamienia się w smutną opowieść o upadających firmach i zamykanych biurach. Czy jest jednak zakończona? Brak informacji o aktualnym właścicielu praw do marki w świecie stworzonym przez Franka Herberta nie rysuje przyszłości Arrakis w różnych barwach, ale przecież nie takich powrotów świadkami już byliśmy. Poza tym dziś raczej branża zmierza ku tworzeniu własnych uniwersów. Jeżeli ktoś miałby na tyle wielką odwagę i możliwości, aby zrobić nową grę osadzoną w pustynnych klimatach „Diuny”, to pewnym jest, że skierowane byłyby na niego oczy całego growego świata. ■

F.H. Dune



Niewypał, który na razie kończy komputerową listę tytułów opartych na Diunie. Czy ktoś będzie w stanie przywrócić marce dawny blask?



Wciąż dzieli i rządzi

O Diunach, Westwood Studios oraz Blade Runnerze z **Louisem Castlem** rozmawia Piotr Mańkowski.

PIXEL WYWIAD

P To prawda, że Westwood Associates powstał w garażu twoich rodziców w Las Vegas?

Tak było. Wszystko zaczęło się od tego, że studiowałem na uniwersytecie sztukę z myślą o karierze architekta. Na początku lat osiemdziesiątych do planowania budynków wykorzystywano już komputery, więc wydawało się, że moje zainteresowanie informatyką ładnie się w to wplata. Miałem jednak plan B i z czystej architektury zacząłem zmierzać w kierunku sceny komputerowej. Podjąłem pracę jako programista zajmujący się raczej profesjonalnymi zastosowaniami, cały czas marząc o tym, żeby realizować gry. Poprzez sklep komputerowy poznałem Breta Sperry'ego, z którym założyliśmy

Westwood, ale też Richarda Melmona, współtworzącego Electronic Arts, a obecnie pracującego w Amazonie. To fascynujące, jak wiele osób z tej niewielkiej komputerowej komuny stało się znane.

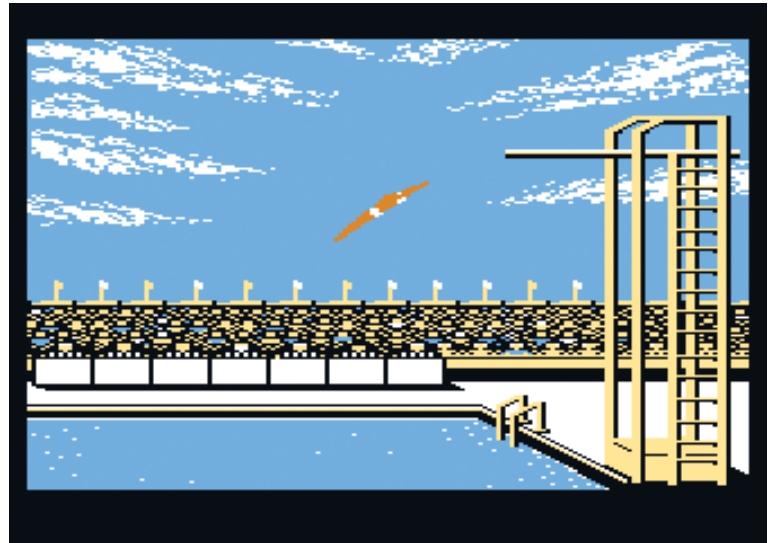
P Jaka była twoja pierwsza gra?

Powstała w 1982 roku na zamówienie jednego z magazynów. Nazywała się Squirm i została zaprojektowana na Apple II, ale żeby w nią zagrać, trzeba było samemu przepisać kod z czasopisma na swój komputer. Współczesnej młodzieży trudno w to uwierzyć, ale 35 lat temu tak właśnie dystrybuowano część gier. Squirm był czymś w stylu atarowskiego Surround, znanego w późniejszych wersjach jako Wąż.

Potem zrobiliśmy jeszcze z Brettem konwersje kilku tytułów na Apple II - takich jak Dragonfire czy Impossible Mission. Poprzez tę ostatnią grę poznaliśmy ludzi z Epyksa, przedstawili nam oni nowy projekt, realizowany na Macintoshu. Dali nam wielostronicową instrukcję Maca i w ciągu czterech miesięcy przygotowaliśmy konwersję Temple of Apshei Trilogy, którą Epyx napisał działając jeszcze jako Automated Simulations pod koniec lat siedemdziesiątych.

P Przez kilka kolejnych lat radziliście sobie nieźle, ale brakowało wam wielkiego tytułu. Z tego dziewięcioletniego okresu działalności Westwoodu zapamiętałem zwłaszcza grę o dziwnym tytule Crescent Hawk's Inception.

Wydawaliśmy Winter Games, Summer Games i California Games, które odziedziczyliśmy w spadku po Epyksie. Staliśmy się podwykonawcami, skłaniając się stopniowo ku RPG. Na zlecenie SSI zrobiliśmy Questrona II oraz tytuły strategiczne, będące wizytówką tej firmy. Współpracowaliśmy też z Infocomem, dla którego zrealizowaliśmy wspomniane przez ciebie Hawk's Inception. Słowem, opracowaliśmy mnóstwo gier, aż wreszcie Joel Billings z SSI przyszedł do nas z informacją, że kupił właśnie licencję na Dungeons & Dragons. Pomogliśmy im stworzyć izometryczne sekcje w serii RPG Gold Box, no a zaraz potem zaproponowaliśmy wykorzystanie licencji do produkcji Eye of the Beholder, które stało się naszym pierwszym megahitem. Nie ma co ukrywać, że wielką inspiracją był tu Dungeon Master od naszych sąsiadów z San Diego. Dostaliśmy od SSI siedemset tysięcy dolarów na realizację.



✦ Żeby zrozumieć, jak wielkim wydarzeniem było Summer Games w 1984 roku, trzeba było mieć C64 i usłyszeć plusk wody albo wiwatujący tłum.

✦ BattleTech: The Crescent Hawk's Inception poza dziwnym tytułem charakteryzował podział akcji na tury. Gra była o kilka kroków za Dune II.

✦ Brett Sperry przez lata stanowił wulkan pomysłów Westwoodu. Obecnie prowadzi galerię sztuki w Las Vegas.



„Dwójka” kosztowała już ponad milion i to było zresztą jedną z przyczyn, dla których zdecydowaliśmy się z czasem sprzedać naszą firmę Virgin Games. Po prostu nie mogliśmy robić gier z coraz większym budżetem, gdy sami nie zarabialiśmy na nich rozsądnych pieniędzy.

P Zaraz do tego dojdziemy, ale chciałem jeszcze zapytać o genialne intro do Eye of the Beholder II. Już w 1991 roku robiliście filmowe wstawki. Tak, wciąż pamiętam te odbicia domów w kałużach na ulicy... To wszystko było zasługą Ricka Parksa, głównego grafika i dyrektora artystycznego Westwoodu. Zawsze mieliśmy w zanzadru więcej, niż udawało się upchnąć w grach. Dlatego dużo czasu spędzałem na analizowaniu technicznej strony programów, zabiegając o to, by w naszych dziełach dawało się umieścić jak najwięcej pomysłów.

P Opowiedz, jak doszło do produkcji Dune II. Pracowaliśmy sobie spokojnie nad Legend of Kyandia, która miała zostać wydana pod banderą Virginu, aż tu pewnego dnia zadzwonił do nas ich szef,



Martin Alper, mówiąc, że chce porozmawiać o Dune. Okazało się, że kupili prawa do wersji filmowej Davida Lyncha, ale nie do książki. Trzeba więc było stworzyć coś wzorowanego na opowieści z Kylem MacLachlanem w roli głównej. Alper powiedział nam, że jedno ze studiów w Europie już pracuje nad komputerową adaptacją „Diuny”, ale im nie idzie i projekt zapewne nie zostanie ukończony. Naszym zadaniem było zrobić grę strategiczną wzorowaną na Military Madness, bynajmniej nie na Herzog II, co nam się wmuwiał po latach w różnych publikacjach. Herzoga II w ogóle w tamtym czasie nie widzieliśmy na oczy. „Diuna” była ulubioną książką Breta Sperry’ego, dodatkowo ekscytowaliśmy się wprowadzeniem konieczności podejmowania decyzji na bieżąco. Gdy pozycja była już ukończona, Martin powiedział: „Pamiętajcie ten europejski projekt, o którym kiedyś mówiłem? No cóż, on nie umarł, więc waszą grę musimy nazwać «Dune II»”. Nie byliśmy z tego powodu zachwyceni, bo to nie miało sensu - „jedynka” była przygodówką, a „dwójka” strategią? Ale co tam, ważne, by tytuł wzbudzał u odbiorców odpowiednie skojarzenia. Podczas produkcji odpowiadałem za wszelkie efekty burzy piaskowych, a niezadowolony Rick Parks razem z Aaronem E. Powellem zrealizowali intro i całą grafikę. Gra sprzedała się w liczbie, jakiej nikt się nie spodziewał, ale piraconą ją tak powszechnie, że kolosalnych zysków nie osiągnęliśmy. Tym niemniej czuliśmy satysfakcję z tego, że zrobiliśmy coś wielkiego - bez Dune II nie byłoby Warcrafta ani League of Legends.

P W międzyczasie sprzedaliście Westwood Virgin Games...

Wszystko zaczęło się od dziwnego telefonu. Człowiek po drugiej stronie drutu przedstawił się jako Richard



Postaciom z Lands of Lore głosów użyczali między innymi Patrick Stewart, czyli kapitan Kirk we własnej osobie, oraz Joseph D. Kucan (znany lepiej jako Kane z C&C).

Druga część Eye of the Beholder jest przez fanów uznawana za jeden z najlepszych tytułów RPG lat dziewięćdziesiątych.

Branson i powiedział prosto z mostu, że chce kupić Westwood. Odrzekłem, że nic mi nie wiadomo o tym, żebyśmy byli wystawieni na sprzedaż. Odpowiedział, że jego doświadczenie uczy, że wszystko jest na sprzedaż. I miał rację. Równolegle negocjowaliśmy z Sierrą On-Line, ale Virgin dał lepsze warunki. W ten sposób z Westwood Associates przekształciliśmy się w Westwood Studios. Branson zapłacił za nas półtora miliona dolarów w gotówce, ale umowa stanowiła także o przekazaniu nam pokaznego pakietu akcji firmy, jeśli odniesiemy sukces. Liczyliśmy na to, bo w 1992 roku byliśmy przedsiębiorstwem, którego roczne przychody wynosiły czterdzieści milionów dolarów. Okazało się to dobrą decyzją, bo Westwood wyrósł tak bardzo, że nie byliśmy w stanie go wykarcić - potrzebny był ktoś ze znacznie głębszą kieszenią. Nawiasem mówiąc, Sierra oferowała nam sześć milionów, ale chciała nas usunąć z zarządu i uczynić producentami wykonawczymi. Stalibyśmy się kolejnym Alem Lowem, ale ostatecznie przekonał nas zespół zajmujący się w Virgin marketingiem. Zgodnie stwierdziliśmy, że to z nimi chcemy pracować.



Eye of the Beholder 3: Assault on Myth Drannor ukazało się równolegle z Lands of Lore - i przegrało korespondencyjny pojedynek.



Lands of Lore swoją skalą miało przyćmić wszystko, co dotychczas się ukazało w grach wideo.

Najpierw pod skrzydłami Virginu, potem Electronic Arts – Westwood zawsze był wzorem profesjonalnego działania.

P A skąd się wzięło Lands of Lore?

Po tym, jak kupił nas Virgin,SSI oznajmiło, że trzecią częścią Eye of the Beholder zajmie się inny zespół. Po prostu uważali firmę Bransona za konkurencję. My mieliśmy ludzi, którzy pracowali nad „dwójką”, i postanowiliśmy zrobić coś własnego. Pchnęliśmy technologię nieco do przodu, bo jak pewnie pamiętasz, ruch w tej grze mimo czterech kierunków działał płynnie - nie były to przeskoki jak w Eye of the Beholder.

P A co się stało przy produkcji sequela? Pamiętam, gdy na ECTS pokazywano pierwsze zwiastuny - wówczas gra wydawała się ósmym cudem świata.

Przerosła nas skala projektu. Startowaliśmy z założeniem, że scenki przerywnikowe mają płynnie przechodzić w grafikę w grze. Okazało się, że za pomocą wielokątów nie da się tego zrobić przy takim świecie, jaki planowaliśmy. Potem zaczęły nas gonić terminy i gdy mogliśmy już zabrać się za coś zbliżonego na poziomie wizualnym do Quake'a, było za późno, żeby wszystko przerabiać. Wypuściliśmy grę w stanie, z którego nie byliśmy zadowoleni, ale Guardians of Destiny całkiem nieźle poradzi sobie na rynku. Nawiasem mówiąc, wiele elementów, które stworzyliśmy w trakcie produkcji, trafiło potem do Tiberian Sun i Blade Runnera.

P Skoro wspominałeś o tiberium, to powiedz, kto wpadł na pomysł, żeby robić Command & Conquer?

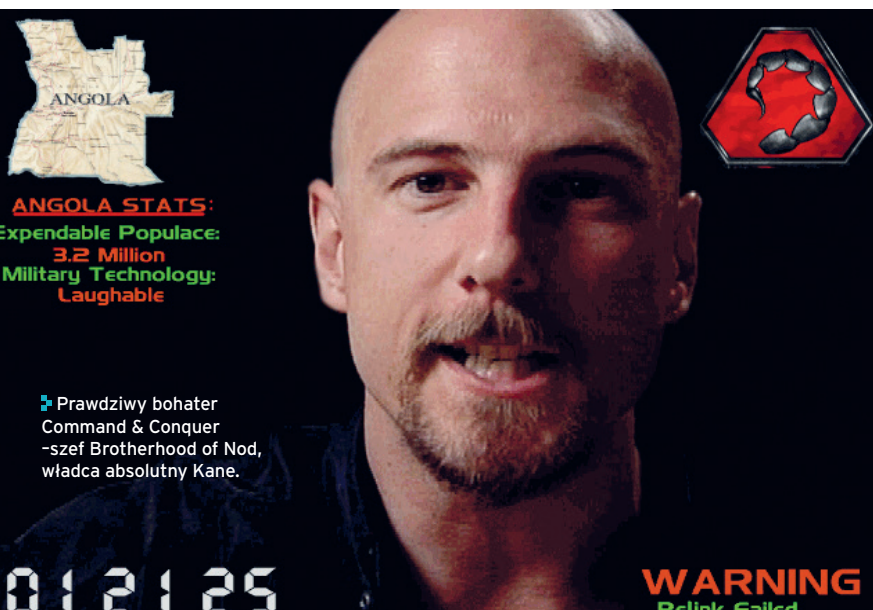
Sequel Dune II nie był możliwy, ponieważ, jak wspominałem, mieliśmy licencję na film, a w grze wykorzystaliśmy praktycznie wszystkie wątki. Równolegle pracowaliśmy nad pozycją Swords & Sorcery, w której demony walczyłyby z goblinami, nie zdając sobie sprawy, że Blizzard wpadł niemal na to samo w powstającym Warcraftie. Ten projekt był w produkcji przez rok, a potem umarł.



Legend of Kyrandia miała trochę pecha, gdyż w 1992 roku Sierra wydała akurat najlepszą zdanem wielu część King's Questa - „szóstkę”.



Sérum Sceptique pris.



„Deal z Virginem dał nam autonomię. Robiliśmy, co chcieliśmy, przy założeniu, że co roku wypracowujemy coraz większe przychody”.

Jednocześnie Brett miał pomysł na tytuł, w którym nastąpiłoby starcie establishmentu z renegatami. Dołożyliśmy do tego broń z niedalekiej przyszłości - nie taką całkowicie futurystyczną, lecz stanowiącą rozwinięcie oręża znanego nam obecnie. Te dwa założenia legły u podstaw Command & Conquer. Brett stwierdził, że potrzebujemy do tej gry pełnoekranowych filmików, na co odpartem, że to się nie uda bez potężnej kompresji materiału. On na to: „Oj, Lou, nie bądź leniwy, zadziałaj”. Joe Kucan zajmował się współpracą z aktorami oraz nagrywaniem scen i, jak wiadomo, sam wcielił się w rolę Kane'a. Wyszło to nieco campowo, mimo że staraliśmy się - z uwagi na bliskość Hollywoodu - robić wszystko w stylu fabryki snów.

P Dwa lata temu był w Polsce Mike Montgomery, który ma pretensje do Westwoodu o to, że podkupiliście mu połowę Bitmap Brothers, gdy pracował nad Z.

To nieprawda, nigdy nie byliśmy drapieżcami. Zналиśmy Steve'a Talla, który działał na stanowisku głównego programisty Bitmapów, i często rozmawialiśmy sobie z nim o tym, jaką frajdę czerpiemy z pracy w Westwoodzie. W 1995 roku postanowił do nas przejść, a zaraz po nim zrobiło to wielu jego znajomych. Nigdy jednak nie było planu, żeby zabierać zespół Bitmapom. Życie jest zbyt krótkie, żeby się kopać po kostkach. Nawiasem mówiąc, Steve po kilku spędzonych z nami latach założył studio Petroglyph.

P Ile osób pracowało w tamtym czasie w Westwoodzie i jak wyglądała organizacja firmy? Biuro zawsze mieliśmy w Las Vegas. Gdy w 1992 roku kupował nas Virgin, na pokładzie było dokładnie 29 osób. W ciągu trzech lat liczba urosła do setki. Zespoły zajmujące się poszczególnymi projektami liczyły od 10 do 25 ludzi. Deal z Virginem dał nam autonomię. Robiliśmy, co chcieliśmy, przy założeniu, że co roku wypracowujemy coraz większe przychody. W trakcie produkcji Blade Runnera zespół Westwoodu stanowiło już dwustu pracowników.

P No właśnie, Blade Runner. Jak to było, Martin Alper znów użył swojego czaru i po prostu kupił licencję od Ridleya Scotta? Właścicielem praw było Blade Runner Partnership. Film powstawał w bólach, nie był hitem kasowym i przez pierwsze lata nikt nie myślał o sprzedaży licencji. Potem, w 1992 roku, wyszła wersja reżyzerska i wszyscy wielcy z EA, Broderbundem czy



W Red Alert 2 prezydenta USA grał specjalizujący się w rolach wariatów Ray Wise, zaś w premiera Romanova wcielił się Nicholas Worth („Darkman”).

❖ Co najbardziej szokujące, wnętrza z Blade Runnera nawet po 20 latach robią wrażenie! Można by pomyśleć, że niektórzy współcześni autorzy przygodówek dysponują gorszą technologią.

❖ Blade Runner by reklamowany przez Westwood jako „przygodówka 3D w czasie rzeczywistym”.



Activision kręcili się wokół tego pomysłu. Panowało przekonanie, że temat powinien zostać przeniesiony na komputery w postaci strzelaniny 3D. Ale jeśli obejrzysz film, to widzisz, że nie jest on wcale o tym, że Harrison Ford ściga androidy. To nie produkcja Michaela Baya. No i gdy Martin zapytał: „Hej, Westwood, jesteście zainteresowani stworzeniem gry Blade Runner?”, odpowiedziałem, że pewnie, bo to przecież mój ukochany film wszech czasów. Tyle że naszym założeniem było to, żeby nie odtwarzać fabuły, tylko wykreować osobną historię. W ciągu dwóch tygodni zrealizowaliśmy scenę obrazującą lądowanie pojazdu na dachu budynku. Prawa autorskie do „Blade Runnera” poprzez problemy natury prawnej były dość mętnie opisane, stąd nie bardzo było na przykład wiadomo, z których elementów dekoracji można korzystać. Dlatego to, że renderowaliśmy całą scenę na komputerach, bardzo nam pomogło. Zatrudniiliśmy Sean Young i kilku innych aktorów znanych z kinowej adaptacji do podłożenia głosów i zrobiliśmy to po swojemu. Gra miała siedem głównych zakończeń, co było ewenementem w przygodówkach. Budżet wyniósł dwa miliony dolarów i taką też sumę mieliśmy po skończeniu produkcji zapłacić Blade Runner Partnership w ramach opłaty licencyjnej. Tytuł sprzedał się w liczbie ponad miliona sztuk, czyli trzykrotnie wyższej niż konkurujące z nami Curse of Monkey Island, a mimo to stanowił finansową klępkę, po części dlatego, że ukazał się tylko na PC.

❖ Sean Young (filmowa Rachael z „Blade Runnera”) razem z Louisem Castlem i pracownikiem Westwoodu sprawdzającym jakość nagrania jej głosu do gry.



P Jak doszło do tego, że Westwood został kupiony przez Electronic Arts?

Biznesplan Virginu opierał się na wydawaniu wielu tytułów, dlatego firma stworzyła w tym celu własne studio, tak że trzy razy większe od nas. W końcu doszło do przegrzania i zjawił się Viacom, by kupić Virgin Interactive. Szybko zorientowano się, patrząc w słupek, że Westwood jako jedyny w tym konglomeracie regularnie przynosił zyski. Zostaliśmy więc wystawieni na sprzedaż. Microsoft dał dziewięćdziesiąt milionów dolarów, Hasbro o pięć więcej. Electronic



W Command & Conquer (o którym pisaliśmy w Pixelu #1) starcia czołgów to jedna rzecz, ale gdy do akcji wchodził inżynierowie, przeciwnikowi robiło się gorąco.



Pomysł na Command & Conquer: Renegade sprawdzał się na papierze, ale wciśnięcie RTS w szaty strzelaniny nie mogło się udać.

Westwood™ STUDIOS

Arts wyłożyło sto i potem nie pamiętam już, skąd się wzięło kolejne dwadzieścia, ale zakończyliśmy licytację na stu dwudziestu milionach dolarów. I teraz uważaj - gdy EA kupowało nas w 1998 roku, byliśmy firmą, która w księgowym ujęciu generowała obrót oraz posiadała aktywa na poziomie miliarda dolarów. Jednak już w kolejnym roku takie franczyzy jak FIFA spowodowały, że staliśmy się w tym imperium mniej ważni. Mieliśmy studio w San Diego, było biuro dawnego Virginu w Los Angeles, Westwood Pacific w Irvine, no i Dreamworks. Zacząłem optować za konsolidacją, ponieważ wiedziałem, że inaczej skończy się to naszym zmarginalizowaniem i zamknięciem po pewnym czasie. Skupiliśmy się na studiu w LA i to się nie udało, a na początku marca 2003 roku usłyszeliśmy, że do końca miesiąca trzeba będzie zwinąć wszystkie pozostałe przy życiu oddziały. Część chłopaków założyła Petroglyph, Brett odszedł jeszcze w 2001 roku, ponieważ nie lubił sytuacji, gdy ktoś wydawał mu polecenia, ja akurat zostałem w EA jeszcze przez prawie dziewięć lat.

P Myślisz czasem o powrocie do tamtych czasów i uruchomieniu kolejnego studia?

Nie, przywykłem do pracy dla dużych koncernów. Obecnie działam w strukturach Amazona. Lubię kierować firmą, ale budowanie wszystkiego od zera zajmuje dużo czasu, a ja jestem niecierpliwy. Chcę mieć zespół od razu, następnie zaś próbować nakierować go w stronę wielkich pomysłów. **L**



Wersja CD-ROM Command & Conquer miała wykluczać piractwo, ale hakerzy poradzi sobie, obcinając filmiki i dostarczając „gołą wersję” gry.

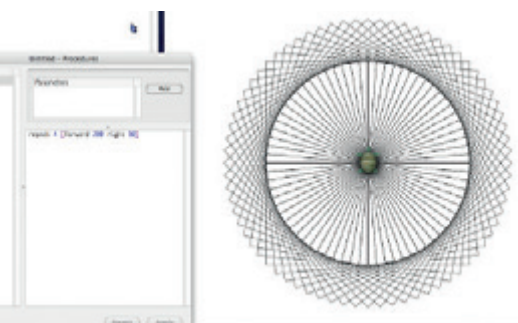
SECRET LEVEL



72 Historia Amigi ma swoje zakończenie. To ostatni, dziesiąty odcinek historii kultowego komputera, ale autor myśli już o nowym cyklu!



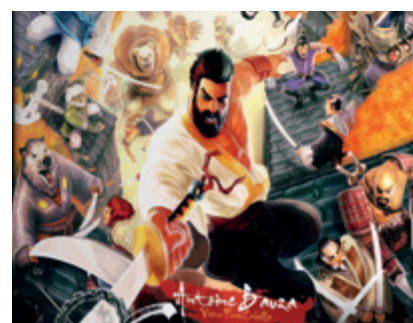
74 Atari Lynx – smutna historia o tym, jak wielki Jack Tramiel wyprowadził w pole potężnego niegdyś Epyksa i przejął konsolę, która miała kilka ukrytych wad.



80 Język programowania Logo kojarzył się nam z żółwiem, ale było też w tym zagadnieniu coś więcej...



84 Dziwne bronie wprost z kart historii wypełzają do gier wideo, a my badamy ich pochodzenie.



90 Newsy ze świata RPG oraz recenzja planszówki „7 samurajów”



92 Krupik powraca w roli cyfrowej archiwistki, fedrującej nieznaną kartę elektronicznej rozrywki.



96 Historia trójki miliarderów, którzy zamierzają podbić kosmos po tym, jak finansowo podbili Ziemię.



98 Jak zawsze jest nadzieja, że nowy Śledziu zdąży przed produkcją blach drukarskich.

10

AMIGA



■ Tomasz Marcinkowski

Firma założona została w 1986 roku przez Manfreda Schmidta. Początkowo był to dodatkowy biznes, mający na celu poszerzenie oferty istniejącego wcześniej sklepu z instrumentami muzycznymi. W 1991 roku stał się samodzielnym przedsiębiorstwem i zaczął się błyskawicznie rozwijać. Obrót koncernu wzrósł z 1,2 miliona marek w roku 1992 do 2,1 w 1994, a sprzedaż komputerów PC marki Escom zwiększyła się podówczas ze 180 do 410 tysięcy. W tym samym okresie w całej Europie otwarto dziesiątki sklepów firmowych - w tym 167 w Wielkiej Brytanii, 140 w Niemczech, a także 28 w Czechach i 17 w Polsce. Dzięki strategicznym umowom z innymi sieciami handlowymi ogółem w Europie funkcjonowało półtora tysiąca punktów sprzedaży w dziesięciu krajach.

Do licytacji pozostałości po Commodore stanęło kilka firm – między innymi Commodore UK, Samsung, Gateway Computers, Escom i Dell, jednakże brytyjska spółka wycofała się z przetargu. Zwycięzcą okazał się Escom, a oferowana kwota przekroczyła czternaście milionów dolarów.

Dyrektor logistyki Commodore, Petro Tyschtschenko, był wieloletnim przyjacielem Manfreda Schmidta i to właśnie on wzbudził zainteresowanie Escomu wykupieniem Commodore. David Pleasance, dyrektor Commodore UK, do dziś ma Petro za złe to, że wziął sprawę we własne ręce i nie pozwolił mu, w poniekąd naturalny sposób, przejść praw do Amigi. Produkcja Amigi 1200 i 4000T ruszyła ponownie już pod koniec 1995 roku. Oba modele zostały nieznacznie zmodyfikowane względem oryginalnych konstrukcji, a Amiga 1200 otrzymała nowszą wersję systemu operacyjnego z numerem 3.1.

Niestety, z uwagi na problemy z pozyskaniem stacji dyskietek dedykowanych Amidze (czy też bardziej z powodu wysokich kosztów zakupu) zdecydowano się montować standardowe napędy przeznaczone do komputerów PC, z drobnymi modyfikacjami zapewniającymi im stosunkowo wysoką zgodność z Amigą. Zgodność, która mimo to nie była pełna i uniemożliwiała uruchomienie niektórych gier, okrywając „nową” Amigę 1200 złą sławą, co przełożyło się na sprzedaż. Amiga 4000T również cierpiała na tę przypadłość, ale ze względu na profesjonalny charakter

■ Irving Gould



Człowiek od pieniędzy, wieloletni prezes zarządu Commodore. Wiele razy ratował firmę, udzielając jej pożyczek. Przyjmuje się, że jego (i Mehdiiego Ali) decyzje dotyczące polityki produktowej spowodowały upadek Commodore.

komputera nie stanowiło to kłopotu. W odniesieniu do pierwotnej konstrukcji zmienił się panel przedni obudowy, przez co obie inkarnacje wyraźnie się od siebie różnią. Oferowaną wersję wyposażono w kartę procesorową z procesorem MC68060 taktowanym 56 MHz i to właśnie przyczyniło się do ogromnego wzrostu wydajności komputera w porównaniu z MC68040/25 MHz. Procesor MC68060 jest dwukrotnie szybszy od MC68040 z tym samym zegarem, łatwo więc policzyć, że mieliśmy do czynienia z przeszło czterokrotnym przyspieszeniem. Dodatkowo wersja ta posiadała gniazda lokalnej pamięci FastRAM na karcie, co pozwalało na rozbudowę pamięci RAM komputera o dodatkowe 128 MB – łącznie aż do 146 MB. Sama pamięć Fast na karcie była też wielokrotnie szybsza od tej zamontowanej na płycie głównej, w związku z czym różnice

w mocy przerobowej jeszcze się pogłębiły. Procesor MC68060 pozwalał maszynie konkurować z ówczesnymi pecetami – pod względem wydajności można go było porównywać z procesorem Intel Pentium taktowanym około 100–133 MHz. Amigę 4000T (wraz z kartą MC68060) produkowała w USA firma QuickPak, montaż Amigi 1200 zlecono natomiast firmie Solectron z Francji.

Po odejściu Tramiela w Commodore zabrakło dobrego zarządzania. To nie produkty zawiodły – upadek firmy spowodował brak zrozumienia potrzeb rynku.

Petro



Długoletni dyrektor logistyki w Commodore. Po przejęciu firmy przez Escom stał się prezesem nowo utworzonej spółki zależnej Amiga Technologies. Wywiad z Petro Tyschtschenko zamieściliśmy w Pixelu #18.

Wbrew pozorom sprzedaż przynosiła zyski, choć oba modele komputerów nie były, mówiąc delikatnie, najnowocześniejsze. Dlatego natychmiast skupiono się na stworzeniu jeszcze jednej odsłony. Z początku miało być to „cokolwiek”, czym można by zastąpić Amigę 1200 i tchnąć w rynek nieco świeżości. Powstały dwa egzemplarze prototypowe o roboczej nazwie „Walker”. Oparty o konstrukcję Amigi 1200 Walker oferował procesor MC68030/25 MHz (docelowo 33 albo 40 MHz) i do 8 MB pamięci FastRAM, co było umiarkowanym, ale wielce pożądanym krokiem na przód. Niestety, w firmie Escom pojawiły się problemy i ta ciekawa maszyna nigdy nie miała szans pojawić się na rynku.

Błyskawiczny rozwój Escomu zbiegł się w czasie z zastojem spowodowanym premierą systemu Windows 95 i znacznym spadkiem cen na rynku pecetów. Duże zapasy magazynowe przyczyniły się w pewnym momencie do tego, że na przykład w Wielkiej Brytanii koncern sprzedawał komputery drożej nawet o pięćset funtów od konkurencji. Zarządowi nie udało się opanować sytuacji w zbyt nadmuchanej firmie i 24 czerwca 1996 roku przedsiębiorstwo ogłosiło bankructwo. Po raz kolejny przyszło dzielić pozostałości po właścicielu Amigi – jej nowym nabywcą stał się Gateway 2000.

Produkcji komputerów marki Amiga nigdy już nie wznowiono. Kilka lat później pojawiły się jednak płyty główne nazwane AmigaOne, oparte o procesory PowerPC G3 i G4, a działające pod kontrolą AmigaOS 4. Ich rozwój trwa do dzisiaj, i – choć trudno dopatrzeć się w sprzęcie podobieństw do pierwotnych założeń Jaya Minera – nie można jeszcze powiedzieć, że Amiga umarła... ■



ATARI

LYNX

droga przez mękę

■ Marcin Kiendra

Niekwestionowanym królem handheldów początku lat dziewięćdziesiątych był Game Boy. Zgrabny, mieszczący się w kieszeni, z monochromatycznym wyświetlaczem nigdy nie oddał pierwszego miejsca na podium, pozostawiając walkę o drugą pozycję Sedze Game Gear i Atari Lynx. Z technologicznego punktu widzenia ówczesni konkurenci Nintendo dysponowali lepszymi parametrami i kolorowymi ekranami LCD. Teoretycznie więc wybór powinien być dla klienta oczywisty. Błędy marketingowe, walory użytkowe czy wreszcie wysoka cena zakupu zadecydowały jednak o tym, że szczególnie Lynx miał ciągle pod górkę – ale zaczniemy od początku.

■ Patrząc na pierwszą wersję Lynksa, rzeczywiście można odnieść wrażenie, że to kawał solidnej cegły. Ekran wielkości 1/4 obudowy konsoli wyglądał nieproporcjonalnie.

Pewnego sierpniowego popołudnia 1986 roku trzech dobrych znajomych podczas lunchu w słonecznej Kalifornii omawiało założki swojego nowego pomysłu mającego wstrząsnąć rynkiem konsol. Mózgiem operacji był David Morse, szef prężnie rozwijającej się firmy Epyx (znanej głównie z popularnej serii gier sportowych), a towarzyszyli mu Dave Needle

i RJ Mical, odpowiedzialni za stworzenie komputera Amiga. Po kilkogodzinnej owocnej dyskusji i szkicowaniu rozwiązań na restauracyjnych serwetkach narodził się projekt o kodowej nazwie Handy, który miał stać się pierwszą przenośną konsolą dostępną dla masowego odbiorcy. Kolejne miesiące upłynęły na tworzeniu specyfikacji technicznej i prototypów. Jednocześnie Morse

Rok 1989 przyniósł kolejną rewolucję na polu elektronicznej rozrywki. Na rynku pojawiły się konsole przenośne, dzięki którym zabawa grami wideo mogła opuścić domowe pielesze i przenieść się do szkoły, autobusu czy poczekalni u lekarza.





✚ Konkurencja spod znaku Segi oferowała swoje konsole w różnych wersjach kolorystycznych i edycjach specjalnych.

rozpoczął poszukiwania inwestora, który byłby w stanie sfinansować produkcję konsol, gdyż Epyx nie mógł samodzielnie udźwignąć takiego przedsięwzięcia. Jednym z pierwszych istotnych kroków była decyzja o zastosowaniu kolorowego wyświetlacza LCD, wprawdzie drogiego w produkcji i ekspresowo pożerającego baterie, za to gwarantującego efekt „Wow!”, tak potrzebny w promocji nowego sprzętu. W trakcie procesu twórczego panowie Needle i Mical testowali różne, czasem dziwne rozwiązania, lecz ostatecznie nie znalazły się one w gotowej konsoli. Były wśród nich: zewnętrzna bateria, wgrywanie gier z taśm (!) czy port na podczerwień pozwalający komunikować się z innymi handheldami.

W połowie 1987 roku projekt Handy nabral realnych kształtów. Prototyp miał już ustaloną ostateczną specyfikację, a ta wyglądała wówczas naprawdę imponująco. Za grafikę odpowiadał 16-bitowy procesor nazwany pieszczotliwie Suzy, dysponujący paletą 4096 kolorów

(jak Amiga) i potrafiący wykonywać różne sztuczki ze sprite'ami, takie jak szybkie obracanie czy skalowanie, co było porównywalne z możliwościami drogich maszyn arcade. Dźwięk w postaci czterech kanałów dostarczał chip Mikey, całkowicie odciążając w tej kwestii główny procesor. Jeżeli już o nim mowa, to była to wariacja na temat klasycznego 65SC02 montowanego w komputerach Apple II czy 8-bitowym Atari. Ten w przenośnej konsoli pracował jednak ponad cztery razy szybciej. Na nośnik danych wybrano kartridże o pojemności do 2 MB, co w zupełności wystarczało, żeby zmieścić na nich wspaniałe wirtualne światy.

Jack is back!

Morse, Needle i Mical zdawali sobie sprawę, że mają świetny produkt, praktycznie gotowy do tego, żeby podbić nim rynek. Niestety wciąż brakowało inwestora zainteresowanego masową produkcją. Na dodatek sam Epyx wpadł w poważne tarapaty.



✚ California Games pakowano do zestawów z konsolą. Znakomita gra na premierę i przy okazji dużo lepsza wersja niż ten sam tytuł na komputery 8-bitowe.

Sprzedaż tytułów przeznaczonych na 8-bitowce gwałtownie spadła i klęską okazały się takie decyzje biznesowe jak wejście w produkcję gier na system VCR, który był jedną wielką katastrofą. David Morse pukał do różnych drzwi, starając się przekonać inwestorów do swojego pomysłu, ale wciąż odchodził z kwitkiem. Dlaczego? Koszty produkcji konsoli o przedstawionych parametrach zapowiadały się na bardzo wysokie, a sprzedaż na niepewną. Obawiano się, że „mobilna rewolucja” się nie przyjmie, bo w powszechnej świadomości granie wiązało się ze stacjonarnym sprzętem i telewizorem. Epyksowi odmówiło kilku dużych graczy na czele z Nintendo, które wprawdzie widziało potencjał w przenośnej konsoli, ale pracowało nad własnym prototypem, przedstawionym później światu jako Game Boy.

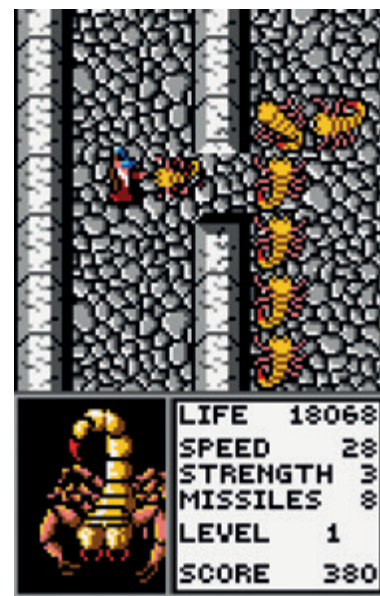
Ostatnią firmą na liście Morse'a zdolną zainteresować się produkcją Handy było Atari: marka wciąż licząca się w branży i rządzona żelazną ręką przez Jacka Tramiela, prowadzącego zaciętą wojnę z Commodore na rynku komputerów domowych. Pewnym symbolem tej walki było anulowanie wszystkich przyszłych projektów związanych z konsolami, które Tramiel uważał za maszyny bez przyszłości. Swoją pomyłkę zrozumiał w momencie, kiedy Nintendo wypuściło NES, odnosząc błyskawiczny sukces. Atari desperacko chciało wrócić na ten rynek i przenośna konsola wydawała się ciekawym rozwiązaniem. Firma już wcześniej pracowała nad modelem o kodowym oznaczeniu A2200, będącym w istocie przenośną wersją wiekowego Atari 2600, które najlepsze lata miało już za sobą. Dlatego Tramiel, nie widząc sensu



w rozpoczynaniu pracy od zera, zainteresował się ofertą Morse'a z obiecująco wyglądającym produktem. Podpisano stosowne dokumenty, na mocy których Atari miało zająć się produkcją przenośnej konsoli, a zadaniem Epyksu było dostarczenie gier.

Niestety dla ojców projektu Handy stary lis Tramiel wykorzystał warunki umowy na swoją korzyść, wstrzymując w pewnym momencie kolejną wypłatę i stawiając producenta gier na krawędzi bankructwa. Prawnicze przepychanki obydwu stron zakończyły się ostatecznie przejściem przez Atari wszystkich praw i dokumentacji technicznej konsoli, a sprawy finansowe Epyksu zostały uregulowane. Jednocześnie przestała obowiązywać nazwa Handy, którą przemianowano na Atari Lynx. Następnie zaczęły się dziać dziwne rzeczy. Praktycznie gotowa konsola musiała czekać dwa kolejne lata na premierę i do dziś nie do końca wiadomo, co było powodem takiej decyzji. Krążą różne opinie, z których najbardziej prawdopodobna jest ta, że Tramiel wciąż wahał się, czy na rynku jest miejsce na handheldy. W międzyczasie kazał utajnić cały projekt, noszący teraz nazwę Nuclear Toaster, i dosłownie zamknął prototypy w odizolowanym pomieszczeniu, do którego dostęp mieli wybrani inżynierowie. Poza Atari jedynie Epyx wiedział o całej sprawie, gdyż

■ Alpine Games zostało napisane przez kilku scenowców w 2004 roku i wydane w formie gry na kartridżu.



pracował nad premierowymi tytułami. Zresztą firma Morse'a ledwo wiązała koniec z końcem, ciągle redukując liczbę pracowników i tworzonej gier aż do ostatecznego upadku w 1993 roku.

Twarde lądowanie

Atari Lynx zadebiutowało we wrześniu 1989 roku i niestety przegapiło możliwość pozostania pierwszym przenośnym systemem do grania. Ten zaszczyt przypadł Game Boyowi, który ukazał się dosłownie dwa miesiące wcześniej, z miejsca podbijając serca oraz portfele klientów. Niewątpliwym atutem Nintendo były mocny

■ Gauntlet – odświeżony klasyk pozwalał rozbijać się po podziemiach nawet czterem graczom (pod warunkiem posiadania czterech konsolek i specjalnego okablowania).

marketing i cena wynosząca 89 dolarów, co przy dwukrotnie wyższej kwocie za Lynxa wydawało się rozsądniejszą ofertą. Atari chwaliło się natomiast parametrami technicznymi i przede wszystkim kolorowym, 3,5-calowym wyświetlaczem, który rzeczywiście sprawiał niesamowite wrażenie. Dodatkowo wyposażono go w opcję obrotu o 180°, czyniąc tym samym ukłon w stronę osób leworęcznych. Kampania reklamowa była agresywna i podkreślała 16-bitowy rodowód Lynxa, jednocześnie nie oszczędzając Game Boya i uznając go za sprzęt niegodny wejścia w lata dziewięćdziesiąte. Na premierę przygotowano cztery gry, z których jedną – California Games – pakowano do pudełka z konsolą. Ekstremalne sporty w postaci jazdy rowerem BMX po torze przeszkód czy wykręcania akrobacji deskorolką na half-pipe pasowały do krótkiej i intensywnej zabawy, jaką miało charakteryzować się przenośne Atari. W ofercie pojawiły się jeszcze dwie strzelaniny: Electrocop oraz Gates of Zendocon, a czarnym koniem okazał się Blue Lightning, nad którym pracowano do ostatniej chwili. Szalony lot F-18 poza

linie wroga był wyraźnym pokazem mocy Lynxa i zaskakiwał płynnością działania, a także graficznymi sztuczkami godnymi mocniejszych maszyn arcade.

Machina sprzedaży ruszyła i wszyscy w Atari czekali na reakcję dziennikarzy i graczy. Niestety prognozy nie były optymistyczne. Pomimo technologicznej przewagi to Game Boy wygrał pierwszą rundę, zgarniając większość rynku dla siebie. Mała, poręczna konsola ze świetną biblioteką gier wydawała się tym, na co od lat czekali gracze. A Lynx? Szybko zaczęły wychodzić na wierzch jego wady. Tylne podświetlenie kolorowego ekranu robiło wrażenie, ale zjadało baterie w nieprawdopodobnym tempie. Standardowych sześć paluszków wystarczało na cztery godziny zabawy, podczas gdy sprzęt Nintendo dawał sobie radę z ponad dwudziestoma godzinami gry na czterech bateriach. Konsola Atari była też zbyt duża i nieporęczna, mierząc aż 27 cm długości oraz 10 cm szerokości, przez co z trudnością mieściła się w kieszeni, a samo trzymanie jej w rękach podczas rozgrywki okazywało się na dłuższą metę męczące. Inną niepokojącą kwestią była przeciętna jakość wykonania. Jack Tramiel słynął z cięcia kosztów, przez co oberwało się także Lynxowi.



■ Słońce, plaża i surfowanie na spienionych falach Pacyfiku. California Games w pełnej krasie. Wersje pecetowe przygotowywał Westwood, o czym w wywiadzie w Hall of Fame mówi Louis Castle.



Z obudowy lubiła schodzić farba, odsłaniając przezroczysty plastik, a poszczególne elementy były kiepsko spasowane jak na tej klasy sprzęt. W zasadzie można by przełknąć te problemy, gdyby nie gry. Te, owszem, były, i to całkiem niezłe, jednak ukazywały się sporadycznie. Tymczasem Nintendo zapewniało stały dostęp do świeżych produkcji z kapitalnym Tetrisem i Super Mario na czele, dzięki którym Game Boy sprzedawał się na pniu. Co w takim razie zrobiło Atari? Padło hasło „stawiamy na konwersje arcade”.

■ Eye of the Beholder był już prawie gotowy do wydania, ale niestety oficjalnie nigdy się nie ukazał.





❖ Pokaz mocy Lynksa w grze Blue Lightning. Game Boy nie był w stanie pociągnąć takiej oprawy.

❖ Duże sprite'y postaci w Double Dragon wyglądały fajnie, ale utrudniały grę, ponieważ nie było widać szybko nadbiegających przeciwników.

W końcu Lynx dysponował odpowiednim zapasem mocy zdolnym udźwignąć wiele uznanych tytułów z automatów, i to wcale bez znacznej straty ich jakości. Zresztą programiści zawsze podkreślali, że architektura konsoli Atari pozwalała na dużo sprawniejsze portowanie gier niż Game Boy czy nawet późniejszy Game Gear.

Zaczął się od konwersji dość leciwych, ale nieśmiertelnie grywalnych tytułów: Klax, Ms. Pac-Man, Robotron 2048, które świetnie oddały ducha oryginałów i, co ważne dla Atari, przyzwoicie się sprzedawały. Prawdziwą petardą był jednak Xenophobe z 1990 roku, który według wielu osób okazał się na Lynksie bardziej grywalny niż na popularnym automacie. Nie dość, że kieszonkowa wersja zawierała to wszystko, co jej starszy brat, to oferowała wygodniejsze sterowanie oraz tryb dla czterech graczy, wynoszący polowanie na obcych na zupełnie nowy poziom. Prace nad kolejnymi portami nabrały tempa, a niektóre produkcje otrzymywały konkretne usprawnienia. Niezapomniany Rampage, w którym gracze wcielali się w przerośnięte zmutowane zwierzęta niszczące miasto, przeniesiono na wszelkie znane domowe platformy, ale to właśnie Lynx otrzymał najbardziej



rozszerzoną wersję gry. Etapy były większe, co zintensyfikowało demolkę, wprowadzono też dodatkową postać wraz z trybem kooperacji dla czterech osób. W tym samym czasie pojawiła się gra Roadblasters, czyli wyścigi w postapokaliptycznym świecie, dostarczając poza dynamiczną, kolorową grafiką nowe etapy oraz przeciwników nieobecnych w automatowym oryginale.

Katalog gier rósł z każdym miesiącem, unaoczniając, jak duży potencjał skrywa konsola Atari. Double Dragon zaskakiwał dużymi sprite'ami postaci, o których Game Boy mógł pomarzyć, a Paperboy dowiódł, że Lynx jest w stanie wyprzedzić pod względem jakości portów samą Amigę, nie mówiąc o 8-bitowcach. Pojawiły się też ambitne projekty wejścia w grafikę 3D. Atari wydając Hard Drivin' w 1991 roku, próbowało dokonać niemożliwego i przenieść symulator jazdy samochodem na mały ekran

swojej konsoli. W tym przypadku świat wypełnianych wielokątów przerósł możliwości nie tyle sprzętu, co programistów, co skończyło się chrupiącą animacją i sterowaniem wołającym o pomstę do nieba. Lepiej wyszło ze Steel Talons sadzącym gracza za sterami śmigłowca bojowego w dobrze skrojonym do potrzeb Lynksa środowisku 3D. Wprawdzie przy dużej liczbie obiektów na ekranie gra niemiłosiernie zwalniała, ale i tak oferowała niesamowite doznania niedostępne w dziesiątkach innych zręcznościowych produkcji. Perłą w koronie był niewątpliwie S.T.U.N. Runner. Oryginalna automatowa wersja wyświetlała płynnie grafikę 3D, którą na Lynksie zamieniono na skalowane bitmapy, utrzymując dynamikę i tempo rozgrywki. Jeśli jakaś gra miała napędzić sprzedaż konsoli, to Atari właśnie trafiła się okazja.

Walka o wszystko

W kwietniu 1991 roku w USA pojawił się nowy groźny konkurent w postaci Game Geara, który de facto miał być przenośną wersją konsoli Sega Master System o nieco większych możliwościach. Z punktu widzenia parametrów technicznych uplasował się między Game Boyem a Lynksem i kosztował odpowiednio mniej od „cegły” Atari, czyli całe 149 dolarów. Sega podobnie jak Nintendo dysponowała dużym katalogiem gier z Master System, które konwertowano na nową platformę. Tymczasem sprzedaż Lynxów wciąż była co najwyżej zadowalająca, dlatego też Atari zdecydowało się na mocny ruch, przygotowując na połowę 1991 roku odświeżoną wersję swojej konsoli nazwanej Lynx 2. Nowy model zachował tę samą specyfikację techniczną, był mniejszy, lepiej leżał w dłoniach i przede wszystkim rozgrywka na nim na bateriach wynosiła prawie sześć godzin. Obniżono cenę, i to aż o połowę, schodząc poniżej psychologicznej bariery stu dolarów (konkretnie do \$99).

Renesans



Pomimo zakończenia produkcji Lynksa wciąż ukazują się na niego nowe gry, choć oczywiście bardzo sporadycznie. Kolejni zapaleni nie tylko dostarczają świetne produkcje, ale dbają, żeby były wydane jak za dawnych czasów. Są więc kartridże, pudełka i instrukcje. Wspaniała inicjatywa.



Tym razem do pudełka z konsolą zamiast California Games pakowano równie udaną grę Batman Returns. Przy okazji dział PR Atari zorganizował kampanię promocyjną, w trakcie której wysłał amerykańskim żołnierzom w Iraku ponad 60 Lynksów razem ze specjalną nakładką na ekran chroniącą go przed piaskiem i ułatwiającą granie w pełnym słońcu. Wprowadzenie nowego modelu pozwoliło nieco odrobić starty do głównego rywala, ale było oczywiste, że osiągnąć założonych celów sprzedażowych już nigdy się nie uda. Wkrótce liczba wydawanych na Lynxa gier zaczęła wyraźnie spadać, chociaż wciąż ukazywały się tak znakomite tytuły jak Lemmings czy Todd's Adventures in Slime World. Atari pomalutku wycofywało się ze wspierania swojego dziecka, przerzucając zasoby do prac nad Jaguarem, który - jak ambitnie zamyślano - miał zostać pierwszą 64-bitową konsolą. W konsekwencji skasowano kilka interesujących projektów gier, z których część była już na ukończeniu. Flagowym przykładem jest Alien vs Predator, wyciskający na etapie prototypu ostatnie soki z Lynksa. Ostatecznie tytuł w formie FPS trafił na Jaguara, stając się przy okazji jedną z najlepszych produkcji na tę konsolę. Pod nóż poszły też wyścigi Road Riot 4WD

bazujące na automacie arcade oraz znana z komputerów gra Eye of the Beholder. Ten uznany erpeg okazał się po prostu zbyt obszerny dla przenośnej konsoli, wymuszając zastosowanie pojemnego, a co za tym idzie drogiego w produkcji kartridża wyposażonego dodatkowo w baterię podtrzymującą zapisany stan gry. Listę zaginionych w akcji uzupełnia spora liczba niedokończonych konwersji z arcade, takich jak Strider, Cabal, Moon Patrol czy Super Sprint.

Po 1993 roku komercyjne życie Lynksa przestało się tlić. Nowe tytuły ukazywały się jak na lekarstwo, więc siłą rzeczy konsola zniknęła ze stron czasopism z grami, podobnie jak jej reklamy. Atari zakończyło produkcję w 1995 roku i według oficjalnych danych przez sześć lat do sklepów trafiły prawie trzy miliony Lynksów. To dużo mniej, niż pierwotnie zakładano. Rywale osiągnęli znacznie lepsze



Na Lynksa trafiło wiele klasycznych tytułów, w tym nieśmiertelny Pac-Man. Już w 1990 roku robiono remastery starszych produkcji.

Odświeżona wersja konsoli prezentowała się zgrabniej, chociaż wciąż było jej daleko do ergonometrii Game Boya.

wyniki: Game Gear trafił do jedenaśtu milionów klientów, a absolutny lider tej klasyfikacji, Game Boy, dobił do astronomicznej liczby stu osiemnastu milionów graczy (łącznie z wersją Game Boy Color).

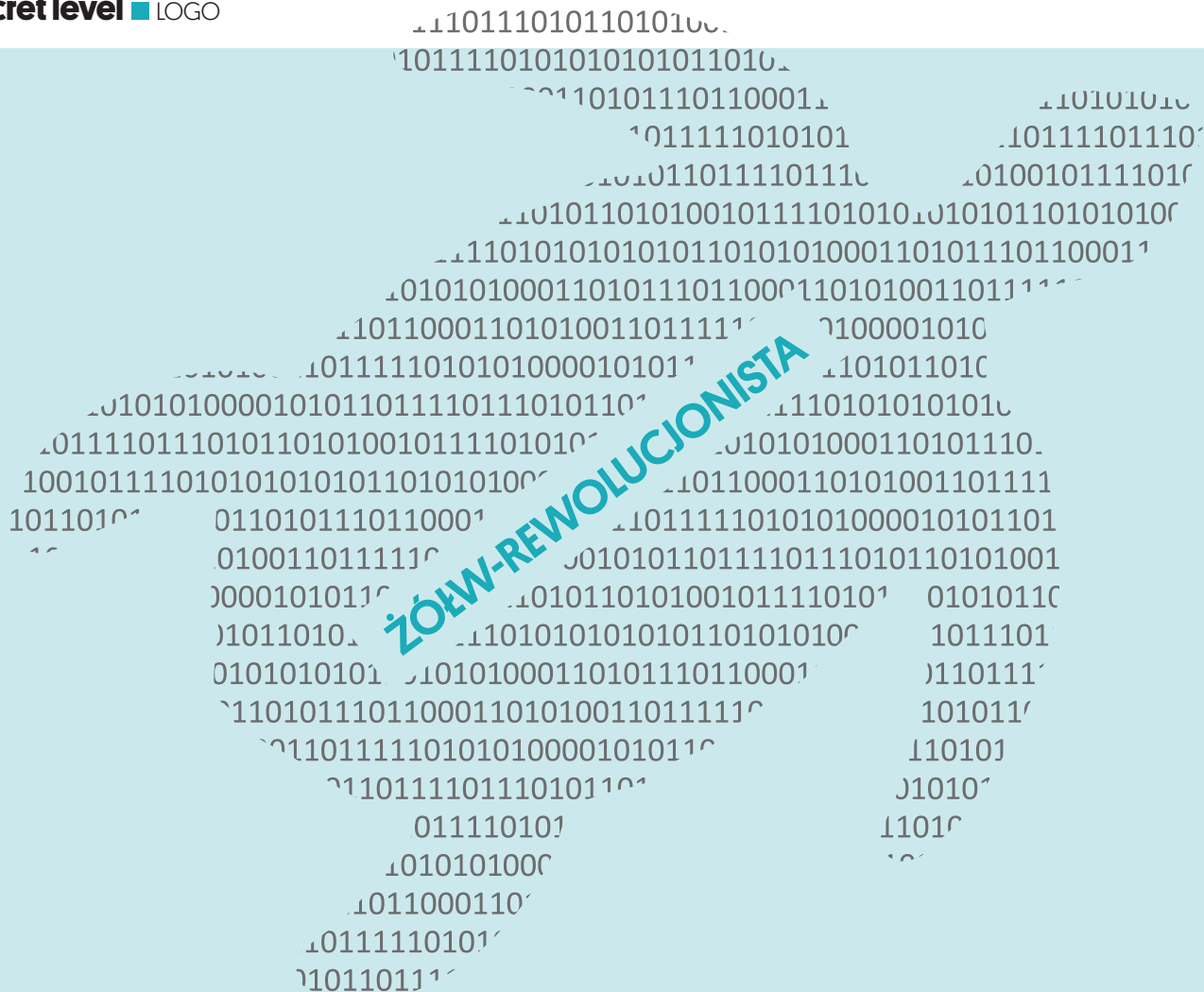
Lynx w założeniach był genialnym kawałkiem elektroniki. Mocne podzespoły w połączeniu z kolorowym ekranem i grami „jak z salonu arcade” miały gwarantować ogólnosiwiatowy sukces. Niestety spóźniona premiera, gabaryty i nieskończony apetyt na baterie przekreśliły jego szanse w starciu ze skromniejszym konkurentem. ■

W Roadblasters najlepiej było zagrać na automacie z kierownicą i pedałami. Ale przenośna wersja na sprzęt Atari też dostarczała sporo zabawy.



Amiga miała swoje Wings, a Lynx dostał Warbirds, pseudosymulator dwupłatowca na froncie I wojny światowej.





Przynajmniej części czytelników Pixela kojarzy się pewnie z nudnymi lekcjami informatyki, podczas których był niezbyt atrakcyjną alternatywą dla grania. Ekranowy żółw, a dokładniej: język programowania Logo.

■ Mirek Filiciak

Ze szkołą – głównym środowiskiem Logo – tak to już chyba po prostu jest, że nawet wielkie idee zdarza jej się zamieniać w nieciekawą banal. A może po prostu w PRL, kiedy Logo zawitało do polskich szkół, w konfrontacji z grami było i tak skazane na porażkę, bez względu na stojące za nim pomysły i wysiłki nauczycieli? Inna sprawa, że dziś, kiedy można byłoby go posądzać o przejście w stan skamieliny, żółw radzi sobie całkiem dobrze. Co w sumie nie powinno dziwić (miejmy już ten żart za sobą, skoro trudno będzie go uniknąć): dla żółwia pół wieku to przecież niezbyt dużo.

■ Efekt WOW

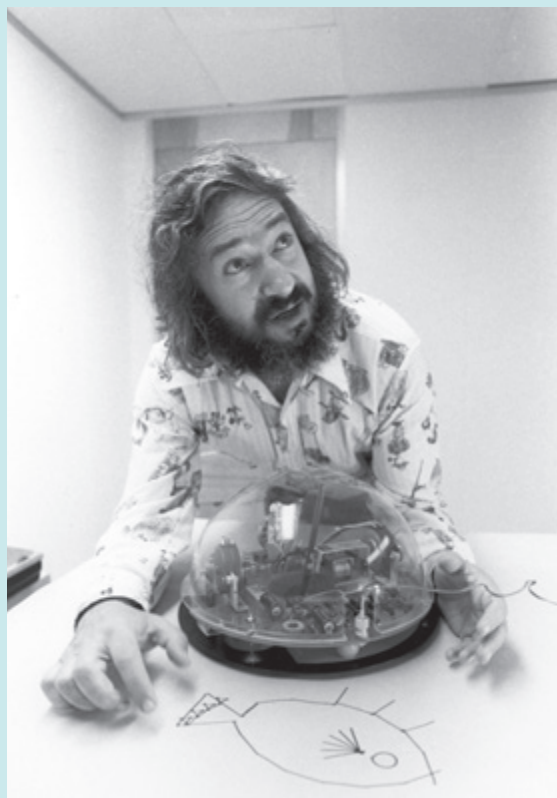


Snoopy narysowany przez ucznia w Logo-S, wersji Logo dla komputerów 8-bitowych z końca lat siedemdziesiątych.

W Polsce dyskusja o użyciu komputerów w procesie nauczania zaczęła się w środowisku matematyków i to jak najbardziej w zgodzie ze światowymi trendami, bo w połowie lat sześćdziesiątych. Już... dwie dekady później w Ministerstwie Edukacji Narodowej powstał Wydział ds. Komputeryzacji, i to między innymi za sprawą jego działań w szkołach pojawiły się lekcje informatyki i język Logo. To duet obecny w polskich szkołach do dziś (Logo niestety głównie w zamkniętej wersji Logomocja) – choć coraz

część „podgryzany” przez obiektowego Scratcha. Wszystko zostaje jednak w rodzinie: twórca Scratcha Mitchel Resnick robił doktorat u twórcy Logo - Seymoura Paperta. Ale po kolei.

Logo - jeszcze bez żółwia - zaprojektował w roku 1967 zespół badaczy ze słynnego MIT: Daniel G. Bobrow, Wally Feurzeig, Seymour Papert i Cynthia Solomon. Kluczową rolę dla stworzenia i późniejszego rozwijania Logo odegrał Papert, człowiek o barwnym, ale i dramatycznym życiorysie. Urodził się w żydowskiej rodzinie w Pretorii. W RPA skończył studia z filozofii i zrobił doktorat z matematyki, w tym samym czasie mocno angażując się w ruch walki z apartheidem. Działał w Komunistycznej Lidze Młodych, zdelegalizowanej przez rządzącą Partię Narodową. W obawie przed aresztowaniem musiał uciekać z kraju - wyjechał, podobnie jak wielu jego bliskich znajomych, w tym późniejszy zdobywca Nobla z medycyny Sydney Brenner do Anglii, gdzie związany był ze



Transfer między światem z bitów i atomów w wersji z epoki hipisów: Seymour Papert i jego robot w roku 1969.

Za niepozornym językiem programowania stała rewolucyjna filozofia nauczania – bo przecież edukacja poprzez działanie i rozbicie specjalizacyjnych gett to hasła, które nawet z perspektywy XXI-wiecznej szkoły brzmią odważnie.

środowiskiem pisma Socialist Review. Po drugim doktoracie w Cambridge przeniósł się do Genewy, gdzie na uniwersytecie poznał filozofa i psychologa Jeana Piageta.

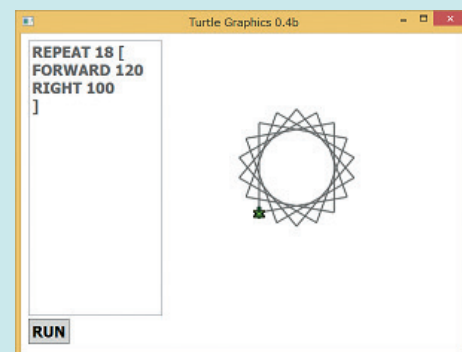
Piaget zrewolucjonizował myślenie o tym, jak dzieci zdobywają wiedzę. Dowodził, że wcześniej postrzegane jako „czysta kartka” albo „mali dorośli” widzą świat inaczej

od osób starszych - zaczynają rozumieć abstrakcyjne idee poprzez ich doświadczalną weryfikację. Próbuje coś zrobić, a na bazie efektu tworzą w umysłach konstrukty tłumaczący to, czego doświadczyły. Często do następnego doświadczenia, które może zburzyć stworzone w ten sposób wyobrażenie. Dziś nie brzmi to może szczególnie wywrotowo, ale

Magia powtórzenia, czyli mało pracy, złożony efekt!

nie jest przypadkiem, że teorie Piageta nabrały rozgłosu w zbuntowanej końcówce lat sześćdziesiątych. Otwierały bowiem drogę do refleksji, że uczy się nie tylko wtedy, kiedy jesteśmy uczeni. Płynący stąd dla nauczycieli wniosek był prosty: w szkole należy wyjść poza transmisję wiedzy oraz nagradzanie dobrych i karanie złych odpowiedzi. Choć takie podejście wciąż w szkołach dominuje, to Papert uznał, że trzeba to zmienić - i idee Piageta przełożył na oprogramowanie. Obszar, w którym błąd nie jest porażką, lecz integralną częścią procesu. Tak narodziła się idea oprogramowania edukacyjnego dla dzieci.

Od 1963 roku Papert pracował w USA w słynnym MIT, gdzie później współtworzył legendarne jednostki badawcze - zajmujący się sztuczną inteligencją AI Lab oraz przenoszący na poziom nauczania uniwersyteckiego ideę interdyscyplinarnych warsztatów Media Lab. W latach sześćdziesiątych rozwijał jednak przede wszystkim idee związane z Logo. Oparty na prostych komendach bliskich językowi naturalnemu (także w lokalnych wersjach: naprzód, lewo, prawo, powtórz...) i natychmiastowej wizualizacji efektów język programowania miał być - i do dnia dzisiejszego jest - narzędziem uczącym myślenia w kategoriach symulacji i tworzenia prostych algorytmów. Papert podkreślał, że ważne jest, żeby to nie komputer programował nas, lecz by

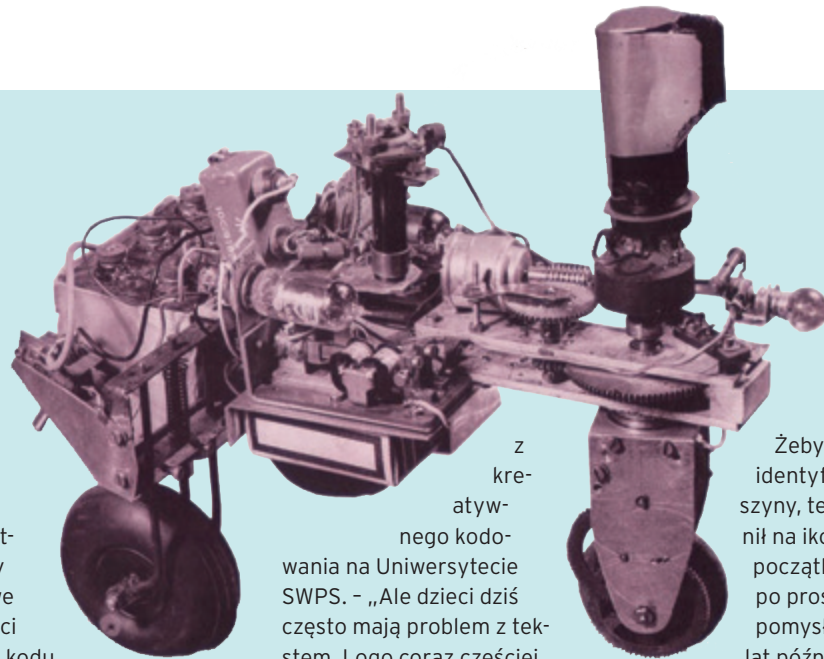


■ Elsie - będący inspiracją dla Paperta jeden z pierwszych żółwi-robotów, zbudowany przez W. G. Waltera w roku 1950.

było odwrotne. Choćby podstawowe umiejętności rozumienia kodu to kluczowa umiejętność w świecie zarządzanym przez software. Nie chodzi jednak o naukę programowania samą w sobie, lecz o to, by młodzi ludzie uczyli się tworzyć i eksperymentować. A przede wszystkim o to, żeby uczenie się było pasjonujące.

„Zrób własną symulację promu kosmicznego” - mówił o języku Logo w wywiadzie udzielonym New York Timesowi w roku 1985. - „Musisz zaprojektować kształt, potem go poruszyć, sprawić, że rakiety odpalą. Prom wzbija się w niebo, odziera od rakiety i w końcu ląduje. Robiąc to, musisz zastanowić się, jak opisać ruch promu i gwiazd w tle. Jest w tym wiele treści i wiele wyzwań. Ale kiedy zapytasz dziecko: »Co robisz?«, usłyszysz odpowiedź w rodzaju: »Rysuję coś ładnego« albo »Robię prom kosmiczny«. Nie powie: »Uczę się matematyki«, choć w istocie to właśnie robi. I na tym właśnie polega różnica - na odejściu od bałkanizacji wiedzy, przez którą matematyka to jedna szufladka, plastyka inna, muzyka jeszcze inna i tak dalej”.

A kiedy pojawił się żółw? Tak naprawdę dopiero w dwa lata po premierze Logo, kiedy Papert doszedł do wniosku, że w jego układance brak jeszcze jednego elementu. - „W pracy z dziećmi ważny jest efekt WOW. Ten moment, w którym dzieje się magia: tekst przemienia się na przykład w grafikę” - mówi Wiesław Bartkowski, prowadzący studia



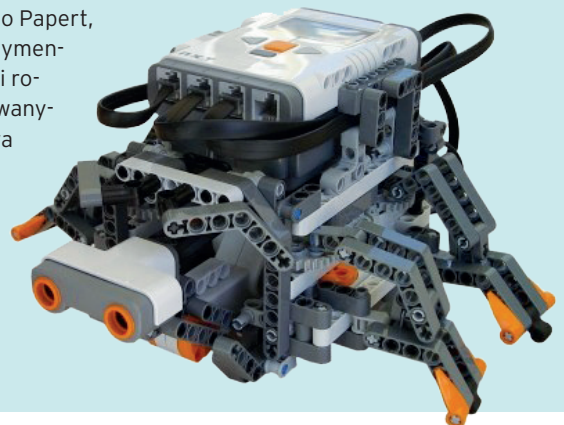
z
kre-
atywno-
nego kodo-
wania

na Uniwersytecie SWPS. - „Ale dzieci dziś często mają problem z tekstem, Logo coraz częściej postrzegają jako coś anachronicznego. Dlatego narzędziem, z którego w edukacji korzystamy coraz częściej, jest wizualny język Scratch, gdzie kodu się nie pisze, a układa z odpowiednich klocków” - dodaje Kamil Sijko, prowadzący kursy z programowania dla najmłodszych w ramach inicjatywy Coder Dojo. - „Możemy też iść inną drogą - nie obniżyć progu wejścia, ale popracować nad motywacją. Choćby przez połączenie świata bitów ze światem z atomów” - dopowiada Bartkowski. Z takiego myślenia wyrasta konstrukcjonizm Paperta.

Przejście od konstruktywizmu Piageta do oryginalnej idei konstruktywizmu zakłada, że kolejnym elementem wspierającym proces uczenia się jest przełożenie idei na fizyczne byty. Bo choć wizualizacja na ekranie to najszybszy sposób prezentacji efektów kodowania, oddziaływanie na obiekty, których można dotknąć, robi jeszcze większe wrażenie. Zwłaszcza na dzieciach, którym od narodzin towarzyszą zabawki. Dlatego Papert, wzorując się na eksperymentach z autonomicznymi robotami-żółwiami budowanymi przez Williama Greya Waltera pod koniec lat czterdziestych, też zbudował podobnego robota. Wyposażonego we flamaster i oczywiście sterowanego językiem Logo.

Żeby ułatwić dzieciom identyfikację kursora i maszyny, ten pierwszy podmienił na ikonę małego żółwika, początkowo wyglądającą po prostu jak trójkąt. A cały pomysł stał się kilkanaście lat później podstawą kolejnego zwrotu w rozwiązaniach łączących programowanie z edukacją.

W roku 1984 Papert swoje przemyślenia na temat komputerów i nauczania opublikował w książce „Mindstorms: Children, Computers, and Powerful Ideas”. Telewizyjny wywiad, w którym opowiadał o tej publikacji, zobaczył Kjeld Kirk Kristiansen - prezes firmy Lego. Lego rozwijało już wtedy swój własny program edukacyjny na bazie zestawów Technic. Kristiansen uznał, że Papert robi to samo co duński gigant, tylko lepiej. Niedługo później odwiedził Paperta w MIT. Trzy lata później Papert i Lego ukończyli prace nad „programowalnym klockiem”, jednostką sterującą, której kolejna wersja - po upływie następnej dekady - stała się podstawą komercyjnego produktu: linii Lego, która na cześć książki Paperta została nazwana Mindstorms. Jego współczesne odmiany stanowią podstawowe narzędzie do konstruowania i programowania robotów oraz układów automatyki i są wykorzystywane

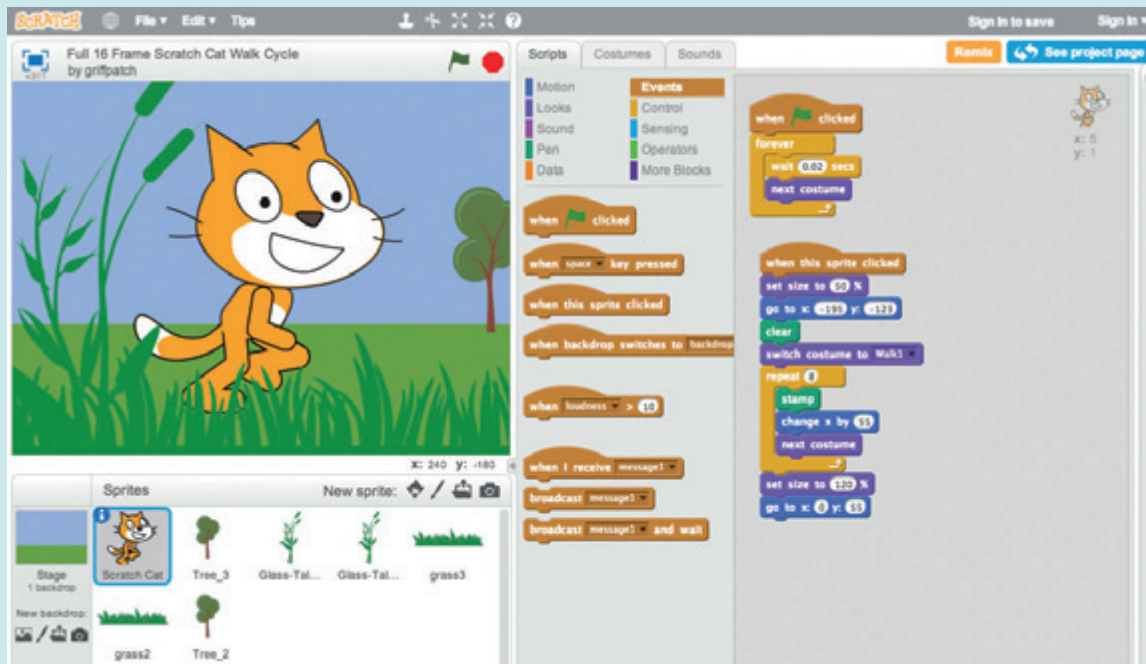


Dla Atari



Podczas wgrzywania z kasy polskiej wersji Logo dla Atari z jednego z kanałów słychać było muzykę Marka Bilińskiego - utwory „Ogród w przestworzach” oraz „Błękitne nimfy”. Były też inne rozwiązania, których nie oferowały pozostałe platformy - możliwość rysowania aż czterema żółwiami!

„Wnuczkiem” żółwia Logo jest kotek Scratch. Pomimo różnic obydwa języki programowania wyrastają ze wspólnego rdzenia - filozofii edukacyjnej wypracowanej w laboratoriach MIT.

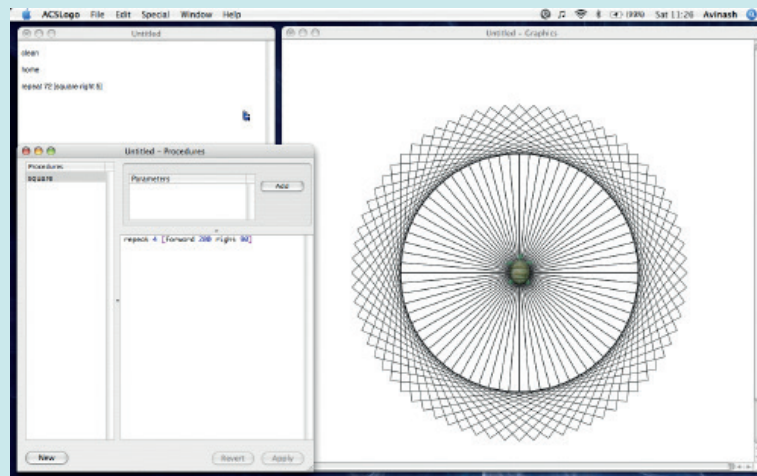


Spectrum



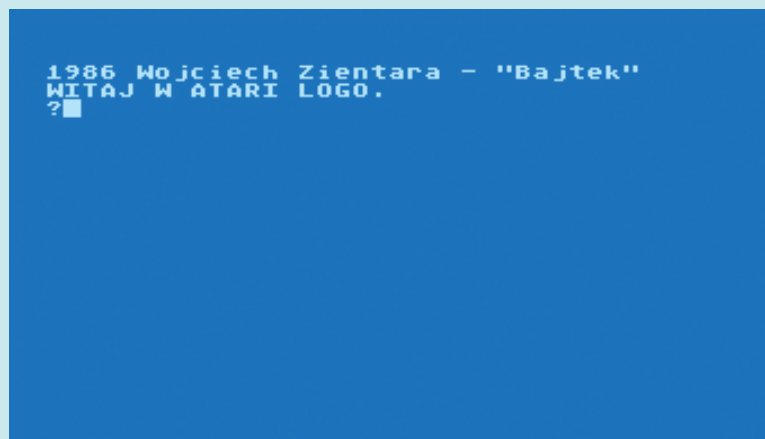
zarówno przez studentów politechniki, jak i w zajęciach dla uczniów podstawówki. Co ważne, większa część projektów wywodzących się z rdzenia Logo opiera się na otwartych standardach dających swobodę działania skupionym wokół nich społecznościom.

Dobre działanie tych idei pokazują też prototypy rozwiązań, które wyrastają z jego projektów. Tak jest z Braigo - zbudowaną na bazie Lego Mindstorms drukarką brajlowską, której koszt był kilkakrotnie niższy od komercyjnych produktów. Zbudował ją... 13-letni Shubham Banerjee, jako projekt na konkurs szkolny. Założona przez jego rodzinę firma pracuje nad udoskonaloną wersją rynkową, ale kod oprogramowania i plan budowy mają być dostępne bezpłatnie. Mieszkający w USA Benrjee wierzy, że dzięki temu firmy z krajów rozwijających się będą mogły tworzyć tanie drukarki poprawiające los niewidomych. Zmarły 31 lipca 2016 roku Papert chyba byłby zadowolony: w końcu od czasu studiów w RPA różnymi sposobami walczył o to, by świat był choć trochę lepszym miejscem. ■



Pomimo 50-letniej historii interpretry Logo są dostępne na wszystkie aktualne platformy sprzętowe. Można je uruchomić także z poziomu przeglądarki.

Autorem wydanej w roku 1986 pod patronatem Bajtka polskiej wersji Logo był Wojciech Zientara.



D Z I W N A b o n



Dziwne z nas – ludzi – stworzenia. Niby miłujemy pokój, ale od zawsze tworzymy najróżniejsze maszyny pozwalające zrobić kuku bliźniemu. Czasami są to projekty wręcz dziwaczne i o tym właśnie jest ten artykuł, który zakończę małym odniesieniem do naszego growego poletka.

■ Kopesz odgrywał w Starożytnym Egipcie na tyle ważną rolę, że uznawano go za jedno z insygniów boga Amona-Ra, a dwa takie miecze znaleziono w grobie faraona Tutanchamona.

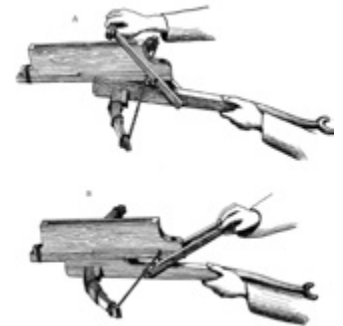


■ Pjotsze

Na początku cofnijmy się może do starożytnego Egiptu, a konkretnie w czasy XIX dynastii, której przedstawicielami byli na przykład Seti I oraz jego syn - chyba jeden z najbardziej znanych faraonów w dziejach, czyli Ramzes II. Ten drugi kontynuował dzieło zapoczątkowane przez swojego ojca, dbając nie tylko o rozwój gospodarczy kraju, ale także o to, by władane przez niego imperium posiadało jak najlepszą i najnowocześniejszą armię. W taki oto sposób egipskie wojsko miało na swym uzbrojeniu innowacyjne jak na swoje czasy łuki kompozytowe oraz niezwykle zwrotne i szybkie rydwany obsługiwane przez dwóch wojowników. Żołnierze Ramzesa posiadali na wyposażeniu



dziwaczny miecz, tak zwany kopesz. Wyglądał on niczym nieślubne dziecko sierpa i miecza - jego ostrze wygięte było niczym we wspomnianym narzędziu polowym. Posiadało jednak dwa bardzo ciekawe rozwiązania. Po pierwsze, pomimo swego kształtu zakończenie głowni pozwalało pchnąć oponenta, a więc miecz nie zadawał tylko ran siecznych. Po drugie, klinga posiadała coś w rodzaju małego haka pozwalającego na przykład na zaczepienie się o tarczę rywala i odsłonięcie jego słabych punktów. Kopesz zadziwia swym wyglądem po dziś dzień, ale trzeba przyznać, że jest to broń przemyślana i niezwykle zabójcza. Potwierdzą to na pewno Hetyci polegli w bitwie pod Kadesz...



■ Zhuge Liang
- genialny chiński
strateg - usprawnił
konstrukcję kuszy
automatycznej,
dzięki czemu mogła
ona wystrzelić
nawet do 3 bełtów
jednocześnie.

Mówiąc o antyku, nie sposób nie wspomnieć chociażby o wielkim filozofie - Archimedesie. Wymyślił on przez siebie maszyny, które zostały użyte do obrony Syrakuz przed Rzymianami, nawet dzisiaj działają na wyobraźnię człowieka. Weźmy choćby takie żelazne szpony, które uderzały w dno okrętu, łapiąc go w potężny uścisk, i wyrzucały go w powietrze. Albo pazur, który zaczepiał się o kadłub statku i wywracał go. Efekt psychologiczny na pewno był porażający, szczególnie w czasach, kiedy praktycznie wszyscy mieszkańcy świata wierzyli w morskie potwory. Szkoda tylko, że tym zmyślnym zabawkom nie udało się przechylić szali zwycięstwa na korzyść obrońców, bo Syrakuzy nie potrafiły przeciwstawić się potędze rzymskiej armii.

Skierujmy się na chwilę na drugi koniec świata, do Chin. O tym, że chińskie wynalazki miały spory wkład w rozwój zarówno starożytnego, jak i współczesnego świata, nie trzeba nikogo przekonywać. Nic dziwnego więc, że mieszkańcy tego kraju podziawili sobie również i na polu militarnym, mając na swoim koncie chociażby odpowiednik dzisiejszej wyrzutni rakiet (tyle że pociskami były tam strzały) lub... torped. Innym ciekawym narzędziem do zabijania była kusza, ale nie taka zwykła kusza, tylko automatyczna. Urządzenie było bardzo proste w użyciu - wystarczyło używać tylko jednej dźwigni, która działała niczym spust w pistolecie. W górnej ścianie tego antycznego karabinka znajdował się podajnik na bełty, których strzelec miał

■ Ta chińska kusza to antyczny odpowiednik karabinka AK-47: brzydka, niecelna, ale za to tania w produkcji oraz łatwa w obsłudze, dzięki czemu mógł z niej korzystać każdy piechur.

ponoć aż dziesięć. Kusza może nie była zbyt celna i najczęściej strzelano z niej „z biodra”, nadrabiała za to szybkostrzelnością i tym, że w bardzo krótkim czasie łatwo było wyprodukować spore ilości tej broni. Wyobraźcie sobie, że walczycie w polu i nagle wyrasta przed Wami cały mur kuszników uzbrojonych w takie cudeńka. Chyba najlepszą opcją byłoby uciekać, i to szybko, bo efektywny zasięg kuszy-automatu wynosił 80 metrów.

Mijały stulecia, a technika wojskowa szła do przodu. W średniowieczu na polach bitew pojawiły się między innymi długie łuki oraz miecze półtora i dwuręczne (ten drugi typ zadebiutował pod koniec wieków średnich), lecz pomimo swojej innowacyjności był to oręż - nazwijmy to - normalny.

✚ Oto pistolet kacza stopa - zabawka dająca użytkownikowi sporą przewagę w każdej bójce barowej.



Na pewno jedną z dziwniejszych form broni były... ciała. Tropy poległych w walce lub zabitych zwierząt. Ostrzał obleganego miasta taką „amunicją” miał dwojakie zastosowanie: nie dość, że wywierało na przeciwniku wręcz porażający efekt psychologiczny, to w dodatku była to doskonała broń biologiczna. W średniowieczu nie za bardzo

przez wrogie wojsko. Podobną taktykę stosowano zresztą we wcześniejszych epokach, na przykład wrzucając truchła martwych koni lub żołnierzy do rzek zaopatrujących ośrodki miejskie w wodę.

W późniejszym okresie spory wpływ na rozwój wojskowości miało rozprzestrzenienie się w Europie prochu strzelniczego. Już pod koniec wieków średnich ktoś wpadł na pomysł skonstruowania urządzenia o nazwie Ribauldequin, znanego u nas jako organki. Była to broń wielolufowa, ładowana odprzodowo, a wszystkie ładunki odpalane były praktycznie jednocześnie.

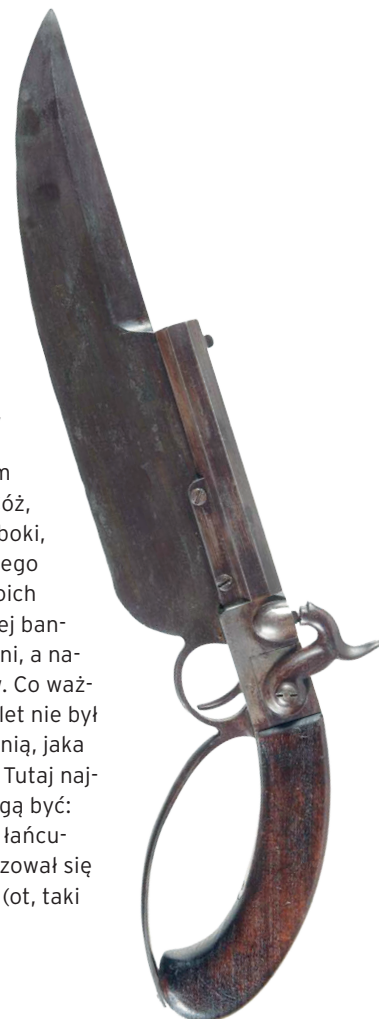
A co, jeśli ludziom brakuje mięsa armatniego lub po prostu chcą przekroczyć kolejne granice perfidii? Wtedy występują się biednymi zwierzakami.

przejmowano się higieną, nie było powszechnej i bezpłatnej służby zdrowia, a w wielu miastach kanalizacja nie była tak rozbudowana, jak za czasów Imperium Rzymskiego. Jak widać, takie otoczenie doskonale sprzyjało rozprzestrzenianiu się chorób i to już bez zewnętrznej pomocy w postaci dodatkowych, niechcianych zwłok dostarczonych

Z uwagi na swoje rozmiary „instrument” nie był w stanie zagrozić obwarowaniom, był natomiast niezwykle zabójczy w starciu z piechotą. A gdy weźmiemy pod uwagę to, że takich organków w trakcie starcia można było użyć w większej ilości, to efekt był - dosłownie - masakrujący. Co jak co, ale piechociarze nigdy nie mieli łatwego życia.

Oczywiście i oni zyskali na wprowadzeniu do obiegu tak cudownego wynalazku, jakim był proch. Co i rusz pojawiała się jakaś palna broń ręczna, której celem było zwiększenie wartości bojowej żołnierzy lub która była środkiem obrony bezpośredniej cywili. Takim cudeńkiem był na przykład wytwarzany w XVIII i XIX wieku czterolufowy pistolet, potocznie zwany kaczą stopą, którą to przypominał ze względu na swój kształt. Ta wyglądająca bardzo nietypowo - nawet jak na dzisiejsze standardy - giwera została zaprojektowana z myślą o zapewnieniu jej użytkownikowi jak największych szans w obliczu przewagi liczebnej napastników. Jednak co cztery lufy, to nie jedna, nieprawdaż? Posiadanie takiej spluwy na pewno dodawało człowiekowi trochę pewności siebie przy spotkaniu grupki zbirów. Niestety, ta niecodzienna konstrukcja miała poważną wadę - celność. Niezwykle ciężko było z niej kogokolwiek trafić, przynajmniej jeśli mowa o osobniku, przed którym chcieliśmy się obronić. Cóż, lufy skierowane były na boki, a nie do przodu... Mimo tego kacza stopa znalazła swoich miłośników: użytkowali jej bankierzy, strażnicy więzienni, a nawet kapitanowie statków. Co ważne, ten intrygujący pistolet nie był jedyną niecodzienną bronią, jaka powstała w XIX stuleciu. Tutaj najlepszym przykładem mogą być: Guycot 40, czyli pistolet łańcuchowy, który charakteryzował się łańcuchową konstrukcją (ot, taki

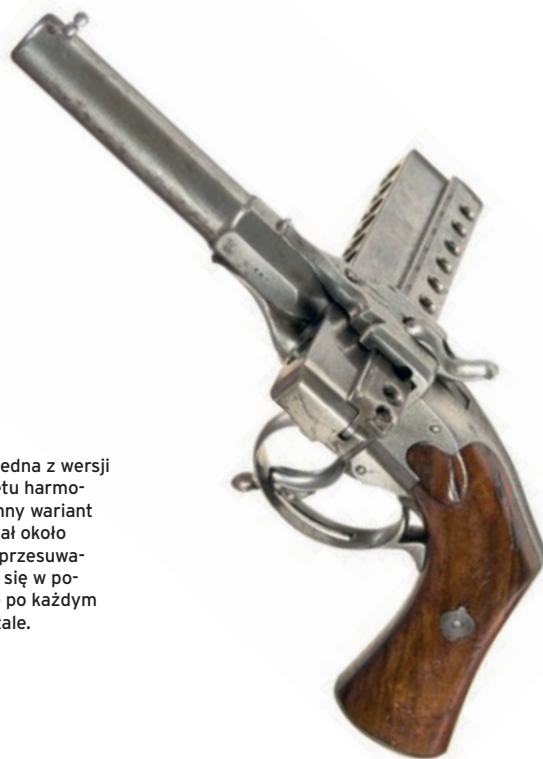
✚ Ciąć czy strzelać? - oto jest pytanie. W obu przypadkach odpowiedzią będzie takie oto cudeńko.



nietypowy automat) oraz pistolet harmonijkowy o bardzo nietypowym, poziomym magazynku przypominającym harmonijkę ustną. Warto też wspomnieć o dość interesującym przedstawicielu broni kombinowanej, którym był pistolet połączony z kordelasem. Skonstruowany przez marynarke wojenną Stanów Zjednoczonych w 1838 roku miał być przydatny w trakcie abordażu. Był na wyposażeniu uczestników wyprawy amerykańskiego podróżnika Charlesa Wilkessa, gdy ten wyruszył w południowe rejony Pacyfiku. I co ważne, broń spełniła swoje zadanie, szczególnie w trakcie walk z agresywnymi autochtonami w rejonie Fidżi. To jednak nie pomogło jej zbudować swojej renomy, przez co w późniejszych latach nie zyskała na popularności wśród marynarzy i żołnierzy, finalnie zostając zastąpiona przez znany wszystkim bagnet.

W tym momencie warto wrócić do odrobiny większych kalibrów i przyjrzeć się kartaczownicom. Ot, niby nic w nich dziwnego, ale wypadałoby wspomnieć o jednej z pierwszych machin tego typu: brytyjskiej kartaczownicy Puckle'a. Co było w niej takiego nietypowego? Ano choćby to, iż zaprojektował ją człowiek będący z zawodu pisarzem, a swym wyglądem przywołała na myśl przerośnięty rewolwer po kuracji bułgarskim metanobolem. Choć i tak najbardziej niezwykłą cechą tego potwora była możliwość strzelania dwoma różnymi się od siebie typami amunicji: standardową, która posiadała okrągły przekrój, oraz niestandardową o przekroju sześciennym. Ten drugi rodzaj naboju miał być używany tylko przeciwko muzułmanom (Turkom) i miał zadawać jak największą ilość bólu. Ach, ten humanitaryzm...

■ Oto jedna z wersji pistoletu harmonijkowego. Inny wariant posiadał około 10 luf, przesuwających się w poziomie po każdym wystrzale.

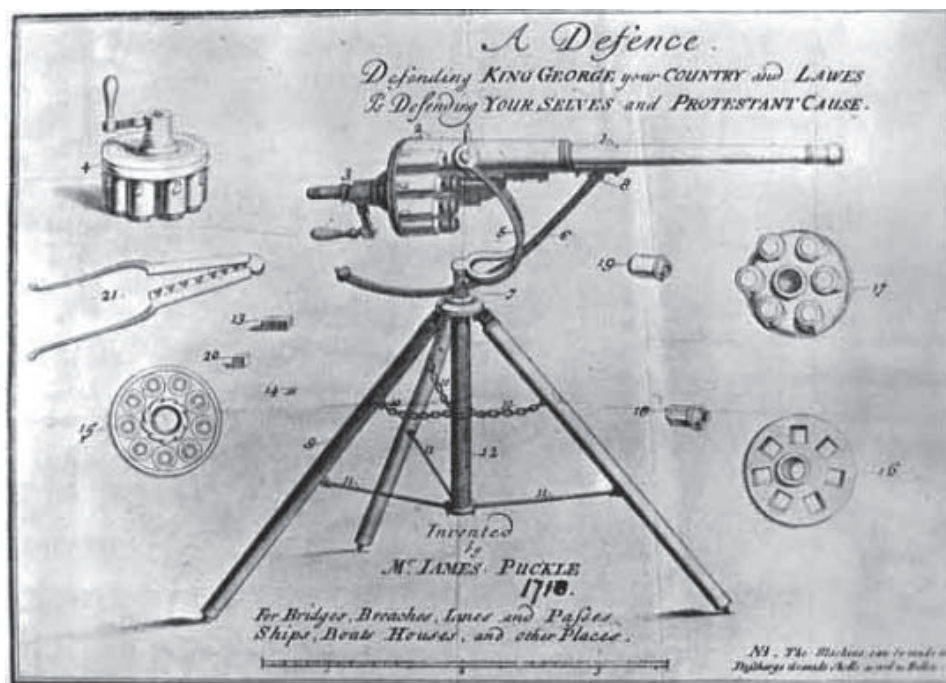


Karykatura



Pistola con Caricato to pistolet stworzony na początku XX wieku. Ten potwór strzelał jednocześnie trzema nabojami 6,35 mm Browninga, i mógł ich pomieścić aż 18. Prawdziwa podręczna armata!

■ Ten wielki protorewolwer łączył sporą siłę ognia z dużą - jak na ówczesne realia - szybkostrzelnością. Wprawny wojak mógł z niego oddać do 9 strzałów na minutę.





❖ Oto szczyt sowieckiego geniuszu: trenowanie psów z materiałami wybuchowymi na własnym sprzęcie.

❖ Car był doprawdy gigantyczny. Ciekawe, co by było, gdyby Rosjanie dopracowali ten projekt i czołg pojawiłby się na wschodnim froncie I wojny światowej...

światowej miały być zrzucone na terytorium Japonii przez amerykańskie lotnictwo. Program rozwijał się jednak powoli, aż w końcu go zamknięto. Z kolei Sowieci tresowali psy, by te zachowywały się jak żywe miny, dostarczając ładunki wybuchowe pod wrogie pojazdy. Jednym z minusów tego pomysłu było to, że czworonogi opierały się na węchu, a radzieckie wojsko nie stosowało

A teraz przejdźmy do prawdziwej wagi ciężkiej, bo na chwilę skupimy się na czołgach. Jak wiadomo, po raz pierwszy pojawiły się na polach bitew w trakcie I wojny światowej. Mimo że chyba najbardziej udaną konstrukcją tamtego okresu był francuski Renault FT (jak się potem okazało, był to sprzęt wręcz rewolucyjny), to większość prędkiej skojarzy sobie z tymi czasami brytyjski czołg Mark I. Ta wyspiarska maszyna do najszybszych nie należała, a i urodą też nie grzeszyła. Mimo to przy niemieckim A7V mogła uchodzić za wzór delikatności i nowoczesnego wzornictwa. Niemcy, jak to Niemcy, stworzyli stalową fortecę, która w terenie praktycznie się nie poruszała, a w jej wnętrzu panowały temperatury, które można spotkać gdzieś w środku tołkieniowskiej Góry Przeznaczenia. A7V miały za to jedną gigantyczną zaletę - siłę ognia. Jednak jeśli rozdawano by nagrody za najbardziej odjechany czołg wielkiej wojny, to pierwsze miejsce przypadłoby zapewne rosyjskiemu Carowi. Car-czołg to maszyna jedyna w swoim rodzaju. Po pierwsze, miała ona górować nad wszystkim, co mogło się znaleźć na polu walki, stąd oparta była o trójkołowe podwozie, na przodzie którego znajdowały się dwa gigantyczne koła o średnicy aż 9 metrów!

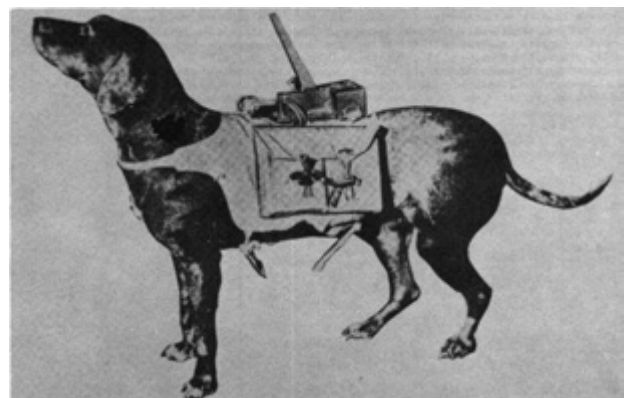


Z tyłu zamontowane było tylko jedno koło o średnicy 1,5 metra. Takie rozwiązanie miało doskonałe sprawdzać się w terenie, ale jak to w rzeczywistości bywa - skutek był odwrotny. Mniejsze, tylne koło grzęzło w trudnym terenie, a silniki o niedostatecznej mocy nie potrafiły wprawić tego potwora w ruch. Car to prawdziwy przerosł formy nad treścią, nie powinno więc dziwić, że anulowano ten projekt.

A co, jeśli ludziom brakuje mięsa armatniego lub po prostu chcą przekroczyć kolejne granice perfidii? Wtedy występują się biednymi zwierzakami. Doskonałym przykładem niech tu będzie projekt X-Ray, czyli zapalające bomby nietoperzowe, które w czasie II wojny

tego samego paliwa albo smarów co niemieckie jednostki. Nietrudno się domyślić, że psy częściej kierowały się w stronę znajomego im zapachu. Ktoś w dowództwie poszedł w końcu po rozum do głowy i koncept zarzucono...

❖ Patrząc na to zdjęcie, w głowie świta jedynie smutna myśl: „I tylko zwierzaków żal!”.





■ Black metal ist krieg! Dubstep ist krieg! Każda muzyka może być krieg, jeśli tylko ma się taką pukawkę.

Na samym końcu spójrzmy na to, jak prezentują się wirtualne odpowiedniki narzędzi mordu. Zaczniemy od Japończyków, bo wiadomo, że w swych produkcjach dają się oni ponieść wyobraźni. Dla przykładu weźmy miecz Clouda Strife'a albo Masamune Sephirotha z Final Fantasy 7 - bronie przerośnięte aż do przesady, jakby obaj panowie coś sobie kompensowali. Dzierżony przez Squalla Gunblade z ósmej części cyklu Finałowej Fantazji oraz Keyblade należący do Sory z Kingdom Hearts też do zwyczajnych nie należą... Chociaż i tak wszystkich tych dzentelmenów w tyle zostawia Bayonetta i jej arsenał. Już same pistolety przymocowane do butów tej seksownej wiedźmy mogą człowieka zadziwić, a przecież to nie wszystko. Ta białogłowa ma w swej kolekcji nawet takie cudaczki jak gun-chucki, czyli dwa gnaty połączone ze sobą krótkim łańcuchem i przypominające nunczako. A jeśli tego jest mało, to pozostają jej włosy...

Jeżeli ktoś grał, to wie, o co chodzi... Nie wspominać już o serii Dead Rising, bo tutaj już pełni można oddać się swym inżynierskim zapędom, tworząc wymyślne, zabójcze zabawki.

A zachodnie produkcje? Ich twórcy także potrafią zaszaleć i Grubas pojawiający się w nowych odsłonach Fallouta jest tylko wierzchołkiem góry lodowej. Chyba nikt nie powie, że znana z serii Worms superowca, gigantyczny betonowy pomnik osła spadający z nieba lub bananowa bomba to coś normalnego... A pamiętacie Mr. Tootsa - sympatycznego jednorożca używanego przez głównego bohatera Red Faction: Armageddon, który strzelał z zadka tęczową wiązką? Ludzie z Volition musieli popuścić wodze fantazji, żeby wpaść na taki pomysł. Albo spożywali jakieś środki dopingowe, czego dowodem może być trzecia i czwarta część Saints Row. To w tych grach dostajemy do ręki wyrzutnie miotające ośmiorniczkami lub śmierdzącymi



przepychaczkami do kibelka, majestatycznego Penetratora oraz karabin strzelający dubstepem, który można zmienić na death metal albo muzykę klasyczną (ach, ten „Cwał Walkirii”!).

Jak widać, wyobraźnia ludzka nie zna granic, ale lepiej, by twórczenie śmiercionośnych zabawek przeniosło się całkowicie do wirtualnej rzeczywistości. Chyba każdy woli oberwać w grze dubstepem niż w realu dostać w twarz repliką kopeszu, prawda? ■

■ Hej, kolego! Nie szpanuj, bo i tak mam większy kaliber, a do tego giętkiego jak pałka policyjna!



kartka i kostka



Games Workshop ogłasza nową edycję swojej flagowej gry bitewnej, czyli „**Warhammera 40,000**”. Ósma edycja ma pojawić się na trzydzieste urodziny sławnego bitewniaka. Firma nie planuje rebootu całego świata, jak w przypadku nowej edycji „Warhammera Battle” (czyli „Age Of Sigmar”), ale kontynuację istniejących wątków

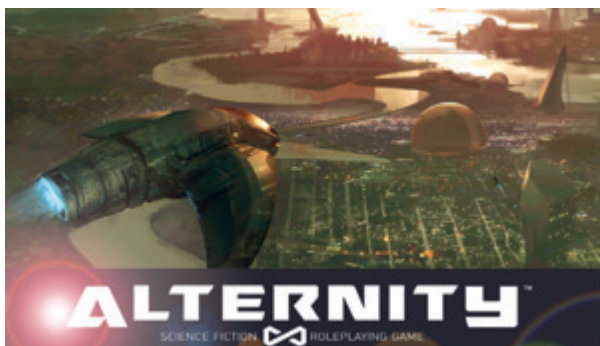
fabularnych. Podstawowe zasady mają być dostępne za darmo w Internecie. Games Workshop stwierdziło, że wzięło pod uwagę głosy i opinie graczy na forach oraz w social media. Zmiany w mechanice stawiają na szybszą rozgrywkę.



Catalyst Game Labs tworzy grę karcianą polegającą na budowaniu talii w świecie Dungeons & Dragons - „**Dragonfire**”. Karcianka ma być oparta na mechanice „Shadowrun: Crossfire”, ale z pewnymi zmianami (na przykład trzech do sześciu współzawodników zamiast od jednego do czterech). Gracze będą mogli wcielić się w znane im rasy i klasy oraz zacząć swą przygodę na Wybrzeżu Mieczy, a wraz z kolejnymi dodatkami przenosić w tak znane miejsca jak Neverwinter czy Waterdeep. Data wydania nie jest jeszcze znana, ale wiadomo, że Catalyst pracuje także nad dodatkami, które mają się ukazać w tym samym czasie.

Modiphus Games, znane z takich gier fabularnych jak „Mutant Chronicles” czy „Conan RPG”, wypuściło na rynek nowy tytuł RPG firmy Free League Publishing, czyli „**Tales from the Loop**”. Gra jest oparta na zasadach innego szwedzkiego systemu, „Mutant: Year Zero”.

W systemie wcielamy się w dzieci, które przeżywają przygody w alternatywnej wersji lat osiemdziesiątych - pełnej dziwnych bestii czy fantastycznych maszyn. Gdzieś w tle mający też tajemniczy tytułowy The Loop.



Powraca „**Alernity**” - system science fiction wydany przez TSR w 1997 roku. Na Kickstarterze zebrano w tym celu odpowiednią kwotę. Gra będzie miała nowe zasady, inspirowane oryginalnymi. Firmą odpowiedzialną za nowe „Alernity” jest Sasquatch Game Studio Inc. Zasady w wersji beta można ściągnąć za darmo z internetu.

7 Samurajów

■ Zdan

Nie będzie wielką tajemnicą, jeśli zdradzę, że „Siedmiu samurajów” Kurosawy otaczam niemal boską czcią. To dla mnie dzieło skończone - nie można do niego dodać ani sekundy, ale też nie można nawet sekundy ująć. Gdy usłyszałem, że istnieje planszówka oparta na tej grze, to zaczęły mną targać dwa dość sprzeczne uczucia - zainteresowanie i zniechęcenie. To drugie dlatego, że bałem się, że twórcom nie uda się oddać klimatu filmu. I wiecie co? Nie udało się. Ale gra i tak jest dobra.

Pierwszy rzut oka na pudełko i już wiadomo, że inspiracja filmem jest dość luźna. Przyjęto raczej komiksową konwencję. To, co rzuca się w oczy, to mały rozmiar gry - świetnie nadaje się na planszówkę turystyczną. Po zdjęciu wieka wita nas mała plansza symbolizująca wioskę, siedem kart samurajów, karty najeźdźców oraz kilka znaczników odzwierciedlających między innymi rany, rodziny, barykady czy gospodarstwa. Cel gry jest prosty - gracze muszą przez trzy rundy obronić osadę przed bandą przebrzydłych agresorów. To czysta kooperacja - my kontra sama gra. Jeśli pod koniec rozgrywki żyje jedna rodzina i stoi jedno gospodarstwo, oznacza to zwycięstwo graczy. Sama mechanika trochę natomiast przypomina grę w... oczko. Mamy talię kart najeźdźców, z których każda jest ponumerowana (początkowo od jednego do czterech, w późniejszych rundach pojawiają się wrogowie z cyframi pięć i sześć). Naszym zadaniem jest pozbycie się wszystkich kart najeźdźców w danej rundzie - ich liczba zależy od grona graczy. Z pozoru całość wydaje się prosta: możemy wykonać tylko trzy akcje, którymi są walka, wsparcie lub pas. Jeśli zdecydujemy się walczyć, bierzemy kartę i kładziemy ją po lewej czy prawej stronie - odpowiednio oznacza to obronę



■ Niech was nie zwiodą piękne kolory oraz mili panowie. Tutaj toczy się walka o życie japońskiej wioski!

■ Czy warto włożyć tyle zachodu w obronę małej wioski? Ryż musi tam smakować naprawdę wybitnie, jeśli panowie samurajowie się na to zdecydowali...

albo atak. Celem jest trafić w numer kiai zaznaczony na karcie naszego samuraja, co pozwoli nam odpalić specjalny atak i usunąć jedną z kart po prawej stronie.

Grę wyróżnia fakt, że każdy samuraj ma swój wyjątkowy talent pozwalający oddać komuś kartę, powtórnie wykonać akcję walki czy ignorować kary z kart o numerze parzystym. Tutaj istotność zyskuje taktyka - można te talenty przekazać na jedną turę lub akcję komuś innemu przy stole. Łatwo się domyślić, że dobre wykorzystanie tej mechaniki oznacza sukces lub śmierć. Co warto odnotować - istnieje też system ran. Każdy samuraj może ich otrzymać do trzech, czwarta oznacza śmierć i przegraną całej drużyny. Ale! Po drugiej ranie zmieniamy się w zwierzę, a nasze umiejętności stają się jeszcze lepsze. Czy warto więc dać się zranić? Kolejna taktyczna zagwozdzka...

Na pudełku widnieje informacja, że gra przeznaczona jest dla od jednego do siedmiu graczy, muszą jednak

dopowiedzieć, że w praktyce działa dopiero przy trzech i więcej. Gdy siedzi nas przy stole mniej, rozgrywka staje się po prostu za łatwa i dość nudna.

Warto także dodać, że gra jest trudna. Nam podczas kilku partii udało się wygrać bodaj raz, więc może to nie być dobry wstęp do przygody z planszówkami. Muszę też skrytykować instrukcję - napisano ją fatalnie i bardzo niejasno. Najlepiej nauczyć się zasad, po prostu grając. A gra się wyśmienicie - mieszanka elementów taktycznych i losowych jest tutaj dobrze zbalansowana, a różnorodne postacie samurajów sprawiają,



Specyfikacja ■

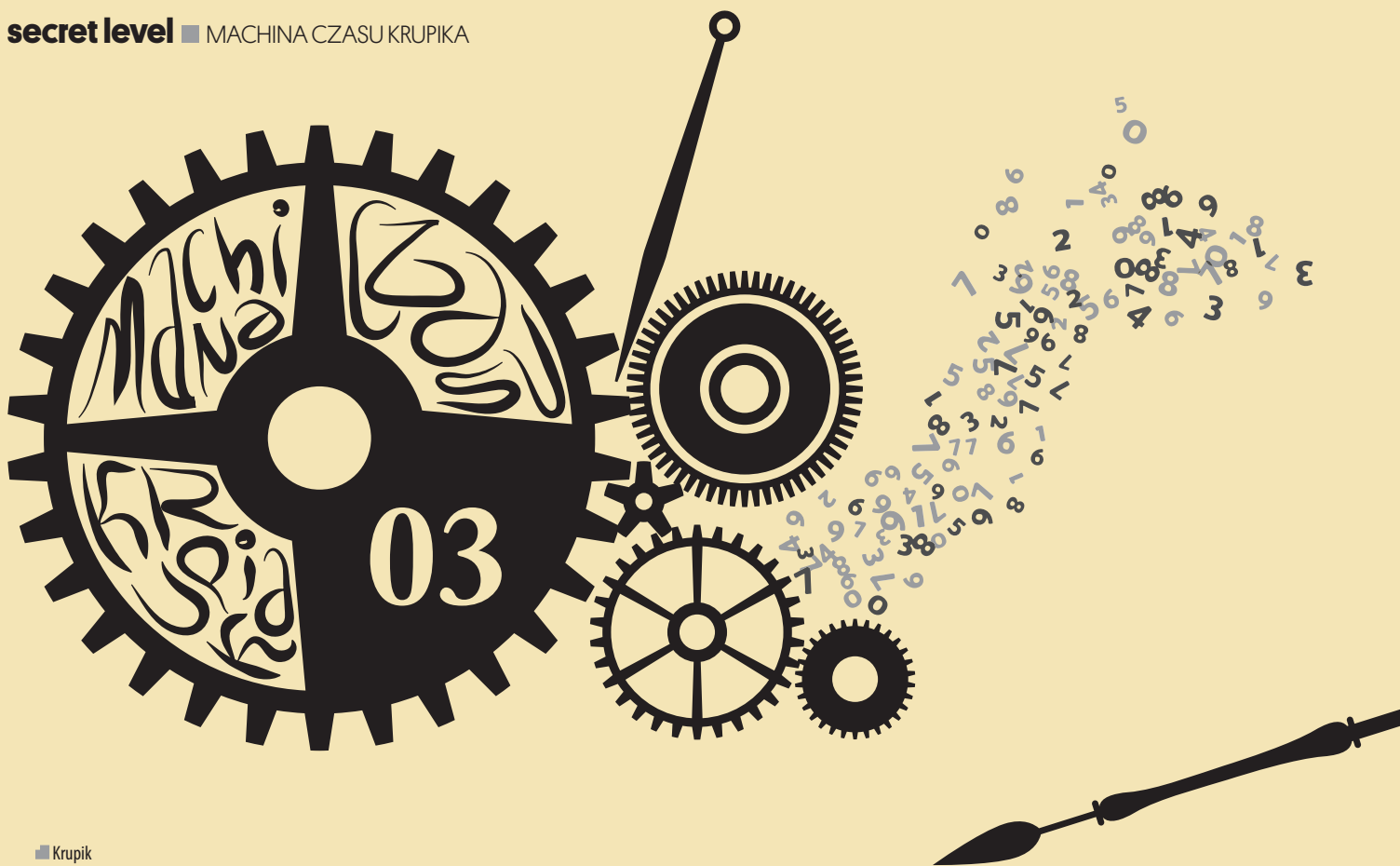
Wydawca REBEL.pl
Liczba graczy 1-7
Dla graczy w wieku 9+ lat
Cena 89,95 zł

Wizualnie



Karta samuraja wygląda bardzo ładnie. Szkoda, że nie dołączono do niej jakiegos skrótu zasad. Ale nie można mieć wszystkiego.

że podczas kolejnych rozgrywek nie grozi nam nuda. Co więcej, warto pochwalić wykonanie - karty samurajów wyglądają świetnie. Jedyne, co bym dodał, to ściągawka z zasadami i umiejętnościami. W „Master of Orion” sprawdziła się znakomicie, a tutaj czasem brakuje takiego „przypominacza”. Ale poza tym - warto, jeśli lubicie trudne gry kooperacyjne! ■



■ Krupik

Ruszyła maszyna po szynach ospale... – jak to pisał wieszcz Julian Tuwim. Machina czasu Krupika też czuje się ospale. Wszystko przez te rosnące temperatury. Jedni marzą o wyjeździe nad wodę, a inni... o tym, by wysłać nad tę wodę kochaną rodzinę i w ten sposób zdobyć odrobinę spokoju umożliwiającą pogranie w przeboje z dawnych lat. Rozwiązaniem jest też zawsze zabranie nad wodę Pixela i przeniesienie się do czasów retro za pomocą mojej magicznej maszyny. A w dzisiejszym odcinku będzie się działo, oj, będzie...

■ Nawet w najgorętsze dni nie wolno zapominać o wiotczeniu szarych komórek. Tych, co jeszcze zostały po latach uważania, że jesteśmy nieśmiertelni (przykra prawda - nie jesteśmy). Ostatnio wysyłałam umysł, oglądając okładki wydawanego w latach 1984-1989 i poświęconego głównie Commodore 64 i Amidze pisma Ahoy! (o jakże miłej, wakacyjnej nazwie). Pamięć już u mnie nie taka (patrz wyżej), więc chwilami sporo czasu zajęło mi domyślenie się, co redakcja miała na myśli, dając na okładce dany tekst. Jaka jednak była satysfakcja, kiedy wreszcie mi się udało! Proszę bardzo, sami spróbujcie (rozwiązanie, żeby nie było za łatwo, w dalszej części tekstu). Okładka: Can the 64 crack the peanut? (Czy C64 rozłupie orzech?).

3
6
8



❖ Jako kobieta, nawet geek, mam prawo do podziwiania doskonałości męskiej urody, prawda? Zwłaszcza jeśli w pięknym ciele skrywa się genialny mózg. Dlatego przypomnijmy sobie sesję zdjęciową z okazji premiery Windowsa 1.0 w 1985 roku, w której uczestniczył 30-letni Bill Gates. Prawda, że uroczy? Swoją drogą, sesja mogła nie dojść do skutku, bo chociaż pierwsza prezentacja Windowsa odbyła się w 1983 roku, oficjalny produkt wydano dopiero dwa lata później. Nazywano go nawet vaporware, a tak określa się produkty, które nigdy nie zostaną ukończone.

❖ Po raz pierwszy, na łamach Pixela, przyznam się do strasznego przestępstwa. Otóż jestem bigamistką. Ba, nawet wielokrotną. Co więcej, nie rozwiodłam się z większością moich mężów (jak się dobrze zastanowić, to oficjalnie zakończyłam związek tylko z jednym). Musicie mi jednak wybaczyć, to były inne czasy: rok Pański 1997 i pojawienie się Ultimy Online, pierwszego tak dopracowanego i wciągającego MMORPG. Ultima Online wyrosła z pokażnej i popularnej serii RPG Ultima (rozpoczętej w 1981 roku Ultimą I: The First Age of Darkness) i podbiła nie tylko moje serce - w ciągu pół roku po premierze bawiło w niej już 100 tysięcy płacących graczy.

Na początku rozgrywka w Ultimie była tak brutalna, że zrobiłaby wrażenie nawet na królu Joffreyu z „Gry o Tron”. Przemierzając Britannię, w której rozgrywała się akcja gry, dosyć często traciło się życie, i to wcale nie z rąk NPC, a nasz dobytek łączył się z dobytkiem innego gracza. Dobrze więc było mieć wsparcie - dołączyć do gildii albo... wziąć ślub. Tej drugiej opcji sprzyjał także fakt, że UO była pierwszym MMORPG, w którym można było posiadać własny dom. Składanych mi propozycji matrymonialnych nie brakowało, zwłaszcza kiedy gracze dowiadywali się, że jestem PRAWDZIwą kobietą, a nie tylko facetem skrywającym się za damskim awatarem.

Ultima Online nadal istnieje i w tym roku będzie obchodzona 20. rocznica jej powstania. Hmm... Może powinnam wybrać się na przyjęcie organizowane z tej okazji w Herndon, w Stanach Zjednoczonych, i sprawdzić, jak wyglądają teraz moi małżonkowie? Przeraza mnie tylko ten czas, który upłynął od chwili, kiedy nasze awatary były piękne, młode i bogate.



7 3 6 1 8 3 6

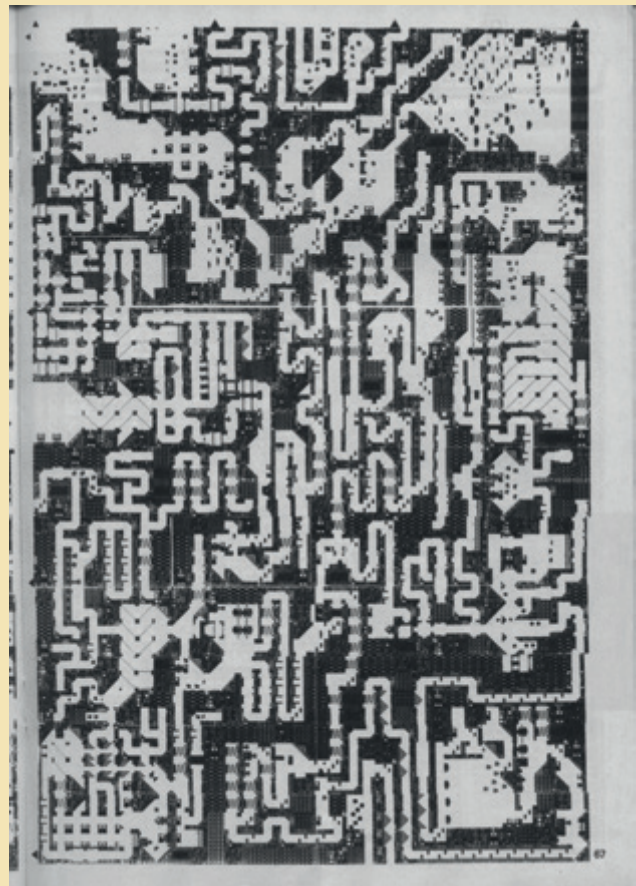


❏ Twórcy gier prześcigają się w dostarczaniu nam ze wszech miar rozbudowanych, oryginalnych i wymagających produkcji, ale i tak najbardziej wciągające i najprostsze rozwiązania szybko pobudzające ośrodek nagrody w mózgu (sama potrafię spędzić kilka bezmyślnych godzin, układając na czas pasjansa na komórcy). Klasycznym przykładem takiego przeboju jest Frogger, który miał premierę na automatach w 1981 roku, a niewiele później na maszynach domowych. Powiedzmy sobie szczerze: rozpętało się zbiorowe szaleństwo przeprowadzania żaby przez ulicę i rzekę. Na pewno nie zaszkodziło temu wyłożenie przez Parker Brothers (jedną z wielu firm, które otrzymały licencję na wydanie domowej wersji gry) dziesięciu milionów dolarów na promocję Froggera i Star Wars: The Empire Strikes Back na Atari 2600 (budżet marketingowy filmu wyniósł „jedynie” sześć milionów). Prawa do wydawania Froggera na kasetach i kartridżach zgarnęły różne firmy, dlatego zdarzało się, że na jednym systemie dostępne były jego dwie różne wersje.

Przyznam, że z Froggerem spędziłam dłuugie godziny. Niestety, do tej pory nie rozumiem, dlaczego biedak topił się w wodzie. Czy aby żaby nie potrafiły pływać?



❏ Jestem pewna, że moją miłość do kolorowych długopisów spowodował ich brak w moim dzieciństwie, w dobie szarego komunizmu. Tajemnicą pozostaje jednak, co wywołało we mnie fascynację mapami poziomów starych gier? Mogłam (i dalej mogę) oglądać je godzinami. Pamiętacie takie pomoce? Popatrzenie tylko na takie cudęńko jak wydrukowana w czerwcowym i lipcowym numerze Crasha z 1986 roku mapa Tantalusa na ZX Spectrum. Tytułowy Tantalus to planeta-labirynt, z której trzeba wyłowić przebiegłą i podstępą istotę chcącą zniszczyć ludzkość, nic więc dziwnego, że mapa jest okazała. Okazuje się też, że przygotowując takie mapy, można było zrobić pewnego rodzaju karierę, tak jak niejaki S. W. Freeman z Leicester, który za wydrukowaną w Crashu mapę do Cylu otrzymał nie tylko programy o wartości dwudziestu funtów, lecz także tytuł Kartografa Miesiąca.



The next addition to your family could be the bright little newcomer in the growing family of IBM® personal computers.

Name: PCjr. Weight: 12 pounds.

Hintage: more than 30 years of computer experience.

"Junior" is a powerful tool for modern times. As it's simple enough for a child to enjoy.

BRINGING HOME BABY

It's a big day when PCjr comes home. The surprises begin the moment you open the carton.

Surprise #1 is the IBM® FreeBoard™—a keyboard that doesn't need a connecting cord. The FreeBoard frees you to move around and relax.

Then there's the Keyboard Adventure™—an instructional exercise for first-time users. It's built into the computer and explained step-by-step in the Guide to Operation. It will help anyone begin learning as soon as PCjr is hooked up to a TV set.

In systems equipped with a diskette drive, check a program that lets you explore computer fundamentals at your own pace, with PCjr as your teacher.

And to get you off and running from the very first day, a sample diskette with eleven useful mini-programs ranging from a spreadsheet for monthly expenses to a word game and a recipe file is also included. But there are still more surprises.

FAMILY COMPUTING MADE EASY

Many IBM software programs written for other IBM personal computers will run on PCjr. And inexpensive new ones written especially for PCjr are being released.

An easy-to-use diskette word processing program, for example, uses pictures as well as words to guide you along. A comprehensive

IBM home budget program makes keeping track of money easier. There's also a selection of educational programs for children at home and at school.

And when the work is finished for perhaps before, the fun can begin. Just slip in a game cartridge and stand back.

GROWING UP WITH JUNIOR

Add a printer. A diskette drive. An internal modem for telecommunications. Increase user memory from 64KB to 128KB. With these and other add-in yourself options, even the lowest-priced PCjr can grow up real fast.

PCjr is a powerful tool for home, school or college. With its optional carrying case, it's a powerful tool anywhere you care to take it.

SEE JUNIOR RUN

Junior's starting model includes a 64KB microcartridge unit and FreeBoard for about \$700. A 128KB model with diskette drive is about \$1000. (Prices apply at IBM Product Centers. Prices may vary at other stores.)

Your local authorized IBM PCjr dealer probably invites you to see this bright little addition to the family. For the store nearest you, just call 1-800-IBM-PCJR. In Alaska and Hawaii, 1-800-447-0800.

ANNOUNCING A PROUD ADDITION TO YOUR FAMILY.

■ Rozwiązanie zagadki z Ahoy!: tekst na okładce styczniowego numeru z 1984 roku dotyczył tak zwanej paniki orzeszkowej (Peanut Panic). Nie chodziło jednak o zagrożenie wyczerpania zapasów solonych fistaszków. Panika orzeszkowa była związana z plotkami o opracowywaniu przez IBM komputera przeznaczonego do użytku domowego, czule określanego jako Peanut, czyli właśnie Orzeszek. IBM PCjr, bo tak oficjalnie nazwano Orzeszek, młodszy brat popularnego biznesowego IBM PC, jawił się jako istne objawienie, które miało zmieścić z rynku maluczkich, czyli komputery domowe Commodore 64, Apple II i Atari 800. O jego zaletach miały stanowić między innymi popularna marka, a także kompatybilność z programami na IBM PC. Publika szalała, akcje konkurencji szły w dół, właściciele sklepów prześcigali się w zamówieniach (w samym tylko 1984 roku spodziewano się sprzedaży ponad miliona Orzeszków). Dzień oficjalnego ogłoszenia prac nad Orzeskiem (1 listopada 1983 roku) prasa nazwała Dniem D domowych komputerów. Szał trwał aż do premiery IBM PCjr w styczniu 1984 roku. Okazało się, że jego cena jest za wysoka (pierwszy model kosztował 669 dolarów, a drugi 1 269), kompatybilność z IBM PC niezbyt dobra, a do tego ta potwornie niedopracowana, bezprzewodowa klawiatura... Do stycznia 1985 roku sprzedano tylko około 250 tysięcy Orzeszków (i to po mocnej obniżce ceny), a ich produkcję zakończono w marcu 1985 roku.

■ Jak wszyscy wiemy, w czasach komunizmu panowała ostra cenzura. Okazuje się jednak, że ręka cenzora nie ominęła też gier wydawanych na Zachodzie. Weźmy na przykład taką wersję na NES klasyki przygodówek, Maniac Mansion (pierwotnie wydanej w 1987 roku na Commodore 64 i Apple II). Gra została przerobiona na NES dwa razy: pierwsza wersja była przeznaczona na rynek japoński (data wydania: 1989 rok), a druga na zachodni (data wydania: 1990 rok). Co ciekawe, testerem tej ostatniej był Tim Schafer (znany później jako projektant między innymi Day of the Tentacle, Grim Fandango, Psychonauts oraz Broken Age). Zanim pierwotna zachodnia wersja Maniac Mansion na NES trafiła do rąk cenzorów w Nintendo, usunięto z niej rzeczy, które wydawały się brutalne, na przykład słowo „kill”. Zmieniono również takie obraźliwe zdania jak „The meteor is going to be pissed” (na „The meteor is going to be mad”). Miesiąc później okazało się, że Nintendo wcale nie jest zaspokojone wprowadzonymi adiustacjami, a w grze pozostało jeszcze wiele obraźliwych elementów. Nie spodobały się (i musiały zostać wyeliminowane) między innymi naga statua, mumia w wyzywającej pozie, kalendarz, napis na ścianie „For a good time EDNA 3444” (zmieniono go na „Call Edna 3444”), a także... umieszczone w napisach końcowych słowa „NES SCUMM” (SCUMM to nazwa silnika Lucasfilm Games, czyli Script Creation Utility for Maniac Mansion). Zrzuty ekranu z nieocenzurowanej wersji przedostały się jednak do czasopisma Nintendo Power. Czujne oko cenzora przepuściło natomiast wrzucanie chomika do mikrofalówki. Po premierze gry rozpuściła się jednak afera Hamstergate i w europejskiej wersji Maniac Mansion los biedaka został zmieniony.



Kosmiczni miliarderzy

Miliarderów na całym świecie jest około dwóch tysięcy, ale tylko trzech z nich stworzyło własne firmy rozwijające technologie kosmiczne. Trzej prywatni przedsiębiorcy pracują niezależnie nad udostępnieniem bliskiego kosmosu szerszej grupie ludzi. Trzy różne charaktery i trzy wizje przyszłości.

■ User Jama

Richard Branson, którego majątek szacuje się na pięć miliardów dolarów, jest twórcą grupy firm spod szyldu Virgin, działających w branżach muzycznej, transportu lotniczego, a także usług telefonii komórkowej. W skład konglomeratu wchodzi też założone w 2004 roku przedsiębiorstwo Virgin Galactic z misją stworzenia pierwszej kosmicznej linii lotniczej. Branson zakładał, że inauguracja komercyjnych lotów nastąpi już w roku 2007 i wybrał drogę, która wydawała się najszybciej osiągalna, kosztem możliwości rozwoju w stronę dalszych podróży. Mały załogowy statek kosmiczny z miejscem dla pilota i sześciu pasażerów miał być wynoszony na wysokość piętnastu kilometrów przez specjalny samolot, potem odłączyć się od niego i resztę trasy pokonać przy użyciu własnego silnika raketowego. Przy takim podejściu wielokrotne wykorzystanie sprzętu nie jest problemem, bo obydwa wehikuły mają pilota. Po nabraniu paliwa i wywietrzeniu kabiny mogłyby kursować na brzeg kosmosu w kółko, jak miejski autobus. Pierwszy odjazd planowany jest teraz, na koniec 2017 roku.

Elon Musk przemawia jak fantasta, ale po kolei realizuje swoje pomysły. Pierwsze duże pieniądze zarobił na PayPalu. Obecnie dysponuje majątkiem rzędu piętnastu



miliardów dolarów i prowadzi kilka nowatorskich projektów, od samochodów elektrycznych Tesla, przez panele słoneczne i systemy magazynowania energii SolarCity, po rakiety kosmiczne z hangarów SpaceX. Rozważa koncepcje na szybkie pociągi w technologii hiperpętli i sprzęg komputerowy z ludzkim mózgiem. Ostatnio stwierdził, że denerwują go codziennie korki w Los Angeles i że musi przekopać tunel do siedziby koncernu. Brzmi jak żart, ale jego nowa firma The Boring Company już zwozi ciężki sprzęt. To wszystko środki do celu, którym jest marzenie Muska o kolonizacji Marsa.

Taka jest misja utworzonego w 2002 roku SpaceX. Przedsiębiorstwo realizuje już kontrakty na dostawę zaopatrzenia do Międzynarodowej Stacji Kosmicznej i na wynoszenie satelitów. Lotów załogowych jeszcze się nie podjęto, ale plany są kreślone z rozmachem. Musk przypuszcza, że już w roku 2018 uruchomi wycieczki widokowe wokół Księżyca. Nie zdziwiłoby chyba nikogo, gdyby wszystkie rozwijane przez Muska technologie znalazły kiedyś zastosowanie w marsjańskiej kolonii: podziemne tunele, chroniące kolonistów przed promieniowaniem kosmicznym; autonomiczne

✦ Richard Branson na tle samolotu White Knight Two z doczepionym w środku statkiem Space Ship Two prezentuje się niczym pionier Scott Ryder z Mass Effect Andromeda na pustyniach Elaadenu.

Na orbitę, a potem na Księżyc i na Marsa zabiorą nas dzentelmeni od sprzedaży muzyki, książek i obsługi transakcji w internecie.

TUNGUSKA

pojazdy, których silnik elektryczny działał będzie w rzadkiej atmosferze i rzeźzonych tunelach; superwydajne panele słoneczne i baterie do zasilania instalacji; sprzęgi mózgowie umożliwiające komunikację; hermetyczna konstrukcja hiperpętli wykorzystana do budowy habitatów...

Jeff Bezos dorobił się fortuny na handlu internetowym, ale podróże w kosmos były jego konikiem na długo przed startem koncernu Amazon. Blue Origin założył w roku 2000 z wizją umożliwienia milionom ludzi życia i pracy w kosmosie. Bezos celuje w bliskie przestrzenie - jak Branson, ale buduje też możliwości dalszych lotów - jak Musk. Biznesplan jego kosmicznej firmy jest prosty. Bezos co roku zamierza sprzedać akcje Amazonu o wartości miliarda dolarów i pieniądze te inwestować właśnie w rozwój Blue Origin. Jego majątek szacowany jest na 78 miliardów dolarów, więc w klubie kosmicznych milionerów ma do dyspozycji największe środki i w dłuższym terminie może to przesądzić o sukcesie. Przedsiębiorca nie wydaje się tak fotogeniczny jak Branson i nie robi wokół siebie tyle szumu medialnego co Musk, ale konsekwentnie dąży do celu. Ma gotowy zestaw zwany „Nowym Shepardem” do lotów



✦ Jeff Bezos prezentuje odzyskaną po locie rakietę Nowy Shepard oraz prototyp modułu załogowego.



✦ Elon Musk stojący przed imponującą rakietą Falcon 9 z silnikami Merlin jeszcze w konfiguracji kwadratu wygląda bardziej na skromnego naukowca niż rzutkiego miliardera na czele kosmicznego wyścigu.

suborbitalnych, w skład którego wchodzi rakietka nośna oraz kapsuła załogowa. Rakietka - nazwana na cześć Alana Sheparda, pierwszego Amerykanina, jaki wykonał lot suborbitalny - jest w pełni sterowana przez komputer pokładowy, loty załogowe również będą obsługiwane bez pilota. Po osiągnięciu wysokości stu kilometrów rakietka nośna uwolni kapsułę z turystami, a następnie wróci i wylądnie autonomicznie, zdejście do powrotnego użycia. Komfortowe wnętrze pomieści sześć osób i ma fantastycznie wielkie okna widokowe. Turyści ruszą w kosmos prawdopodobnie pod koniec 2018 roku, a pierwszy kontrakt na wyniesienie satelity zostanie zrealizowany trzy lata później. W dalszej perspektywie Bezos myśli o projekcie Blue Moon, czyli regularnych dostawach zaopatrzenia do bazy na Księżycu. ■

KDP ²⁷



STAŁEM SOBIE OSTATNIO NA PECIKU, CHRONIĄC ŻAR PRZED TRADYCYJNIE ZACINAJĄCYM W MAJU ŚNIEGIEM...

I JAK TO ZAZWYCZAJ W TAKICH OKOLICZNOŚCIACH, ROZMYŚLAŁEM O WSPÓŁTWÓRCY BATMANA, BILLU FINGERZE, WYMAZANYM PRZEZ BOBA KANE, A Z HISTORII POPKULTURY NA CAŁE DEKADY...

ORAZ O ZAPISIE NUTOWYM (AUTORSTWA KOJI KONDO) TZW. DŹWIĘKU MONETY Z SUPER MARIO BROS Z 1985 ROKU.

PLINK!

DŹWIĘKU, KTÓRY SŁYSZĘ ZA KAŻDYM RAZEM, KIEDY O NIM POMYŚLĘ.

PLINK!

I KTÓRY CZĘŚCIEJ TOWARZYSZY MI W CZASIE ZABAWY W MARIO KART, BO HYDRAULIKIEM RACZEJ SIĘ ŚCIGAM, NIŻ BIEGAM.

PLINK! PLINK! PLINK! PLINK!

TE WSZYSTKIE OSOBY, ZAPAMIĘTANE LUB NIE, KTÓRE TYŁE WNIOŚŁY DO MOJEGO I ZAPEWNE DO WASZEGO ŚWIATA POD KAŻDYM WZGLĘDEM, TE ZAPISANE LUB NIE SZCZEGÓŁY...

ROZMOWY PODSŁUCHANE, TWARZE INSPIRUJĄCE, OPowieści JUŻ NIE-WIADOMO-KOGO AUTORSTWA...

PRZECIEŻ WIEM, JAK TO DZIAŁA! PRZECIEŻ SAM PODSŁUCHUJĘ, SZKICUJĘ, ZAPAMIĘTUJĘ, KORZYSTAM!

I JAKŻE CZĘSTO SAM Z TWÓRCY STAJĘ SIĘ TWORZYWEM.

TO WBRĘW POZOROM BARDZO ŁATWO PRZECHODZĄCE W SIEBIE STĄNY SKUPIENIA.

DLATEGO TEN KADR JEST DLA WAS. JEST DUŻA SZANSA, ŻE KIEDYŚ COŚ POWIEDZIELIŚCIE CZY ZROBILIŚCIE, WAŻNEGO LUB NIE (TO DLA WAS NIEISTOTNE), CO STAŁO SIĘ FUNDAMENTEM DLA KOGOŚ TWÓRCZOŚCI.

PODZIĘKOWANIA DLA

TWOJE IMIĘ I NAZWA/LESNIEC

QUEZU



GRAJĄCY



100 **Suda51 i jego gry.** Historia zagmatwana, pełna napiętności oraz zakazanych przyjemności.



106 **Jedną z ulubionych serii Krupika jest Kingdom Hearts** i to właśnie o jej historii nasza autorka napisała obszerny artykuł.



112 **O Howardzie Philipsie Lovecraftcie** pisaliśmy już przy różnych okazjach w Pixelu, ale nigdy jeszcze nie było dedykowanego mu tekstu. Na przestrzeni ostatnich 30 lat produkcje na podstawie mistrza weird fiction próbowały dokonać inwazji na terytorium gier wideo. Czy im się udało? O tym na siedmiu stronach.

FELIETONY

105 **Survivale, nowe zwyczaje młodzieży...**
Jak jest na co ponarzącać, to Naczelnik zjawia się od razu na placu boju!

111 **Debiutujący w roli felietonisty Voyager** nie może w ostatnim czasie uwolnić się od świata Hyrule.

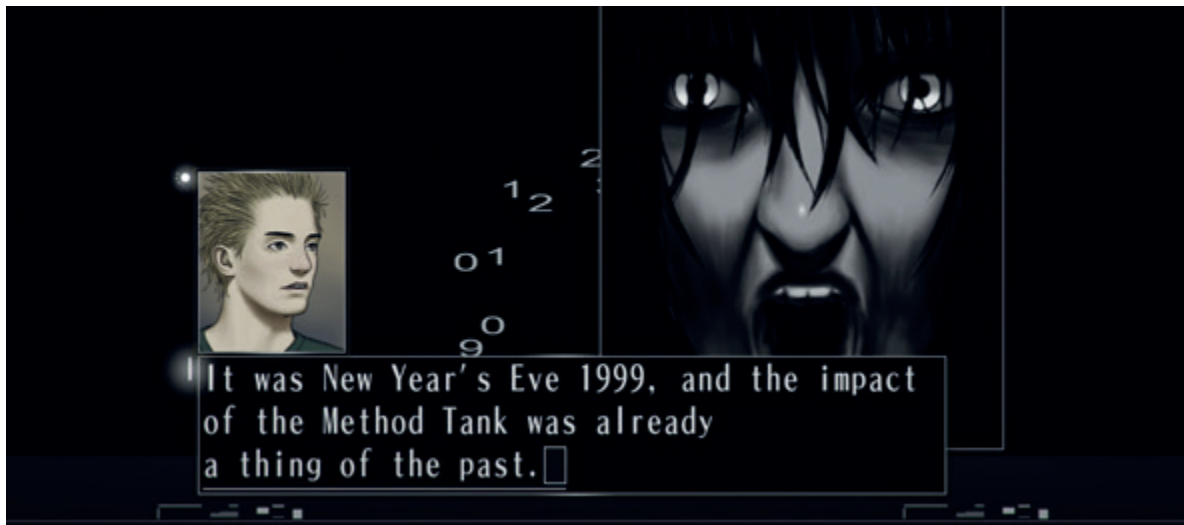
119 **MRW pisze o tym, jak pomysły z gier przenikają do literatury.** A stamtąd do codziennego życia.

122 **Borek obejrzał „Ghost in the Shell”,** ale i tak zajmowała go głównie praca nad Top Secretem na Pixel Heaven.



■ Ludwika Mastalerz

Rzadko kiedy gracze mają niepowtarzalną okazję poznać jednocześnie pierwszą i ostatnią grę kultowego twórcy. W 2016 roku prawie równocześnie z premierą *Let it Die* wydano remake *Silver Case*. Ta ostatnia produkcja z 1998 roku dopiero teraz doczekała się angielskiej wersji językowej. Dla ich twórcy – Sudy 51 – była ukłonem w stronę zachodniej publiczności, wśród której od dawna cieszy się wielką popularnością.



❖ Silver Case, pierwsza gra Sudy 51, to bardziej visual novel niż przygodówka. Silnik Film Window pozwalał obejść ograniczenia budżetowe twórców, nie zmuszając ich jednocześnie do rezygnacji z animacji.

LYNCHADOR Naprawdę nazywa się Goichi, a imię rozbite na dwie sylaby (goi i ichi) po japońsku znaczą po prostu „51”. Zanim młody Suda znalazł swoją pierwszą pracę w produkcji gier wideo, był grabarzem. Od zawsze uwielbiał wrestling, zwłaszcza jego meksykańską odmianę, więc gdy studio Human Entertainment pracowało właśnie nad trzecią odsłoną serii Superfire Pro Wrestling i potrzebowało całej armii ludzi do pracy nad nowym projektem, postanowił się zaciągnąć, zasilając szeregi scenarzystów. Pierwszy rozgłos przyniosła mu praca nad Superfire Pro Wrestling Special - grą, do której Suda 51 wymyślił gorzką historię wrestlera, który równolegle do odnoszonych sukcesów doświadcza utraty bliskich mu osób. Gdy zostaje mistrzem, zaczyna już poważnie żałować swojej drogi kariery. Z miejsca, w którym skończyłaby się każda gra sportowa, Suda zmierza dalej - aż do tragicznego końca. W ostatniej scenie widzimy na podjeździe wrestlera drogi sportowy samochód, a chwilę potem słyszymy strzał z pistoletu. Już w tym enigmatycznym i na wpół mrocznym, a na wpół żartobliwym finale widać jak na dłoni styl Japończyka: skłonność do mieszania nastrojów i przekorę w chodzeniu pod prąd uznanym konwencjom. Specyficzne podejście, każące zawsze odnajdywać smutek w centrum El Dorado albo przeciwnie - nadziei na

dnie piekła, staje się jednym z jego znaków firmowych.

Suda opuszcza Human Entertainment w 1997 roku, by założyć własne studio deweloperskie wraz z zaledwie trzema designerami. Pierwszym tytułem Grasshopper Manufacture jest właśnie zremasterowana w ubiegłym roku gra Silver Case, nominalnie przygodówka, a faktycznie visual novel. Suda na różne sposoby próbował przeskoczyć ograniczenia w budżecie i deficyt rąk do pracy - wszystko po to, by nie tworzyć kolejnej statycznej opowieści. Dość minimalistycznej rozgrywki, polegającej na podejmowaniu decyzji za pomocą opcji dialogowych i rozwiązywaniu zagadek, towarzyszył także skromny design. Wszystkie animacje i obiekty 3D, stworzone w autorskim silniczku film window, pojawiały się w małych okienkach, co zmniejszyło koszty produkcji i skróciło czas pracy nad grą. Produkcja składa się w ogromnej części z pisanego tekstu i aby go nieco zdynamizować, Suda wymyślił osobliwe tło, na którym migają geometryczne kształty i niezwiązane z historią napisy takie jak „downloading”.



Dziwaczny pomysł dawał jednak poczucie, że na ekranie ciągle coś się dzieje, przypominając graczy, że mimo wszystko gra w grę, a nie czyta komiks. Sama fabuła, oscylująca wokół osoby seryjnego mordercy, atmosfera absurdu i niezgłębionej tajemnicy rozkładanej na części w osobliwych dialogach mają coś z ducha kina Davida Lyncha.

SURREALISTA Analogie do amerykańskiego reżysera z czasem stały się bardziej wyraźne, szczególnie jeśli spojrzeć na pierwsze trzy gry Sudy okiem wiernych fanów, którzy zebrali je w nieformalną trylogię potocznie nazywaną „kill the past”. We Flower, Sun and Rain, produkcji z 2001 roku przygotowanej na PS2, pojawiają się osobliwe zabawy z czasem przypominające nieco „Zagubioną Autostradę” - przez znakomitą większość gry budzimy się w hotelowym pokoju rankiem tego samego dnia. Wchodząc codziennie w interakcje z mieszkańcami hotelu na tropikalnej wyspie, próbujemy dowiedzieć się więcej o zamachu terrorystycznym, który automatycznie i nieubłaganie cofa zegar. Aby pokazać, że konsekwencja i logiczna spójność są tylko kulą u nogi, Suda w głównej roli obsadza tu Sumio Mondo - dziennikarza z Silver Case, tyle że tym razem jest kompletnie inną osobą, która poza imieniem i nazwiskiem nie ma z bohaterem debiutu żadnego związku. Autor tłumaczył, że podoba mu się system korzystania z bohaterów znany z mangi Osamu Tezuki, którzy jak aktorzy wracają w różnych rolach i kontekstach - jeżeli Silver Case było mroczną historią noir, o tyle Flower, Sun and Rain do końca pozostaje surrealistyczną komedią. Sam twórca jasno dawał do zrozumienia, że chciał odpocząć od dusznej i depresyjnej atmosfery debiutu, a ponieważ nie miał czasu na prawdziwe wakacje, wykreował je sobie na rajskiej wyspie w grze.

Przełomowa dla Sudy produkcja Killer7 z 2005 jeszcze bardziej bezkompromisowo obchodzi się z oczekiwaniami gracza. Eksploracja jest całkowicie liniowa, a poruszanie się całkowicie wpisane w model „na szynach”. Gracz sprawnością może popisać się jedynie przy strzeleniu do niewidzialnych niebiańskich uśmiechów (heavens smiles), które jeśli nie zostały zneutralizowane, detonowały się jak terroryści samobójcy. Mimo ograniczeń Killer7 okazał się być jednak grą, która skrajnie podzieliła graczy i recenzentów. Na każdego dziennikarza kwestionującego ograniczające interaktywność decyzje dizajnerów przypada inny, przekonany, że obcuje właśnie z najoryginalniejszą grą roku. Faktycznie, ponad dekadę temu twórcy gier stawiali na wolność - konstruowanie pierwszych bogatych otwartych światów, poszerzanie spektrum rozgrywki. Killer7 ma natomiast wyraźny estetyczny sznyt, przypominający interaktywny komiks, kadrowanie i prowadzenie kamery rodem z filmów akcji, a także bohatera, który wprost śmiał się z realizmu i immersji - hasła bardzo wówczas popularnego dzięki wydanymi w tym samym roku grami Fahrenheit: Indigo Prophecy, GTA: San Andreas, czy Battlefield 2.



❖ Wysoce autoreferencyjne Let it Die nawet mikrotransakcje potrafi ubrać w swoistą narrację i żarty z tak powszechnego w grach grindowania. Stale uśmiechnięty Wujek Śmierć jest dla gracza jednocześnie przewodnikiem, widzem i kibicem.



❖ Prawdziwym przełomem okazał się wydany w 2005 roku Killer7. Jazda na szynach i liniowa eksploracja szły pod prąd wobec mody na otwarte światy i podkreśnianiu do granic immersji gracza.



❖ Pomysł fabularny na surrealistyczną komedię Flower, Sun, and Rain zasada się na podróży w czasie. To kolejna po Silver Case gra Sudy 51 czerpiąca inspirację z kina Davida Lyncha.

Główny bohater, przykuty do wózka starzec Harman Smith i jego siedem zabójczych wcieleń, zapisał się w panteonie najciekawszych i zarazem najdziwniejszych bohaterów gier. Każde z siedmiu wcieleń miało swój osobny urok i styl gry: szalony zawodowy zapaśnik, bezcielesny rzucający sztyletami upiór czy bosa Azjatka podcinająca sobie żyły, by odkryć tajne przejścia. To właśnie dzięki ograniczeniu interaktywności produkcja może być tak wysmakowana wizualnie i odważna w tempie i technikach odkrywania przed graczem historii.

Do dziś jej fabuła pozostaje jedną z bardziej skomplikowanych spośród wszystkich tytułów Sudy, choć na poziomie symbolicznym to prosta historia o niekończącej się, powracającej w każdym pokoleniu walce dwóch przeciwnych żywiołów posługujących się armiami zabójców i mocarstwową geopolityką.

TRICKSTER Rok 2007 przy odpowiedniej optyce może wyznaczać kolejny przełom w twórczości Sudy. Wtedy właśnie wypowiedział wojnę wyświechtanym, tanim, i przede wszystkim zużyтым ponad miarę motywom popkultury, próbując kreatywnie je remiksować lub chociaż przypomnieć nam, dlaczego dawały tyle frajdy, zanim pokryły się patyną. Można zaryzykować stwierdzenie, że po niepowtarzalnym Killer7 Suda zapragnęła zanurzyć się w głównym nurcie tylko po to, by natychmiast zmącić jego wody. Największy do dziś finansowy sukces Grasshoppera - No More Heroes - to gładkie stylowo i funkcjonalnie połączenie bezkompromisowej gry akcji z anarchystycznym punkowym przekazem (nie bez powodu tytuł pożyczono z albumu The Stranglers). W największym skrócie: Travis Touchdown chce zostać światowym numerem jeden wśród zabójców, by dodatkowo móc dobrać się do pojętej organizatorki pojedynków. Mimo doskonale zainscenizowanych boss fightów i seksownych scen z relaksującą się na masażach mużą, łatwo zorientować się, że „sex and violence” nie jest autentycznie interesującym Sudej tematem. Stanowi raczej płótno, które pokryć można własnymi mocno stylizowanymi inspiracjami.

Przemoc i nagość w grach stała się pod koniec uprzedniej dekady powszechna i mało inspirująca, Gochiego zainteresowała zatem tak samo, jak zupy Campbell interesowały Andy’ego Warhola - puszcza stała się fascynująca przez swoją



❖ „Gigolo mode” w Killer is Dead narobił sporo zamieszania - twórców powszechnie okrzyknięto męskimi szowinistami.

❖ Żeńskie bohaterki w grach Sudy51 są tak absurdatne, że potrzeba sporo wysiłku, aby nie zauważyć w tym ironicznego dystansu i poczucia humoru twórcy.

absolutną trywialność. Seksualizacja kobiet w kolejnych tytułach Grasshoppera służy raczej ośmieszeniu maczystowskich, intelektualnie ograniczonych bohaterów, niż faktycznemu ślinieniu się graczy do ultrakrótkich spódniczek i megabiustów. Nie przypadkiem niemal każde ujęcie bohaterki Lollipop Chainsaw to kwintesencja fanserwisu - kamera regularnie dokonuje niemożliwego, serwując coraz bardziej ekwilibrystyczne i absurdatne perspektywy w poszukiwaniu majtek i dekoltu. Podobnie jest z Gigolo Mode w mocno krytykowanym Killer is dead - interakcja głównego bohatera i randkujących z nim kobiet jest pozbawiona choćby cienia realizmu. Jednak nie po to, by uprzedmiotawiać kolejne kobiety, ale raczej by pokazać, jak bardzo we współczesnych grach relacje obojga płci uproszczono i obrano z jakichkolwiek niuansów. Seks albo odrobina golizny jako nagroda za skończenie questu to przecież powszechna praktyka w znanych choćby z polskiego podwórka RPG.

Z tej perspektywy widać w twórczości Sudy jego fascynację Quentinem Tarantino - mistrzem w wykorzystywaniu do swoich celów estetyki grindhouse’u i exploitation. Shadows of the Damned wchodzi w dialog z filmem „Death Proof”, przewrotnie zawierając pod warstwą męskich rozrywek inteligentną i nienachalną feministyczną krytykę. Meksykański macho idzie do piekła po swoją dziewczynę nie z miłości, ale by odbudować swoją męskość, fiksując się wyłącznie



Sudej51 sfera przemocy oraz nagości w grach zainteresowała tak samo jak niegdyś zupy Campbell zainspirowały malarstwo Andy’ego Warhola.

❖ Lollipop Chainsaw nie jest autorskim dziełem Sudy, jednak jego patronat nad grą zaowocował przejawiskawą przemocą.





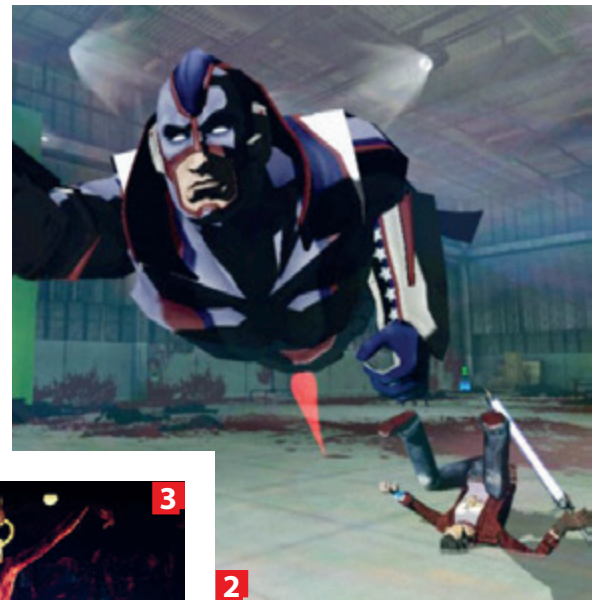
na seksualności Pauli. W sekwencji, w której Garcia jak w sennym koszmarze biegnie po powierzchni ogromnego nagiego ciała kochanki, Suda wprost śmieje się z motywu „damulki w opałach” i intelektualnego lenistwa twórców w wyznaczaniu celu dla gracza.

JOKER Właściwie już od będącego otaku bohatera No More Heroes, który osobiście zaprasza nas na szaloną jazdę, Suda51 pokochał wyważanie czwartej ściany. Próba ukrycia pod źle uszytym płaszczkiem immersji bezpośredniej relacji między twórcą gry a jej odbiorcą wydała mu się istotnym tematem refleksji i narzędziem manipulacji. Właśnie dlatego miłość do Sudy musi być bezwarunkowa: zbyt często w pełni świadomie wprowadza bowiem do gier elementy celowo irytujące, nudne czy całkowicie umowne. W No More Heroes 2 autor usprawiedliwia fakt, że Travis ze szczytu drabiny zabójców nagle niewytłumaczalnie znalazł się na jej dole, beczelnie odwracając się frontem do kamery i wzruszając ramionami. Zdaje się mówić: „Kogo to obchodzi? Ważne, że przed wami kilkanaście kolejnych epickich boss fightów!”. Skoro walki są tak epickie i efektowne, jak choć trochę uprzykrzyć graczowi życie? Kazać zapłacić astronomiczną kwotę za zorganizowanie kolejnego pojedynku, na który zarobić będzie trzeba, kosząc trawniki sąsiadów czy zbierając kokosy.



Skoro grinding jest w grach tak powszechny, trudno by Suda nie wbił graczom małej szpileczki, mówiąc: „Wiem, że zrobicie wszystko, by odblokować kolejny pojedynek”.

Najnowsza gra Goichiego odnosi się do tego zagadnienia bezpośrednio. Stworzona w modelu free-to-play Let it die mikrotransakcje upycha w osobiwą narrację: jesteś bohaterem gry w grze, siedzącym w salonie z automatami pośród innych zapaleńców wrzucających monety jedna za drugą, byle tylko nie zobaczyć oznaczającego koniec imprezy napisu „Game over”. Twój dziwny towarzysz i organizator całej zabawy, Wujek Śmierć, cały czas zagrzewa Cię bezpośrednio do walki, cieszy Twoimi sukcesami i zachowuje trochę jak nieumiarkowany psychofan. W tym kontekście sterowany przez gracza awatar nigdy nie może stać



się niczym więcej niż pozbawioną wolnej woli i cech charakterystycznych lalką, a sam cel gry – w pełni samoświadomą, niezobowiązującą rozrywką. Mimo że stopień zaangażowania Sudy we wszystkie tytuły Grasshoppera wahał się przez lata od całkowitej kontroli kreatywnej i nadzoru nad samą fabułą aż do generalnego wyznaczania kierunku i klimatu produkcji, udało mu się stworzyć spójne w swej różnorodności uniwersum, gdzie dziwaczność elementów połączonych ze sobą „na ślinę” buduje unikalne doświadczenie. Szalonemu Japończykowi udało się przez lata udowodnić, że celowa niekonsekwencja i ostentacyjne podkreślanie szwów tworzących całość z mechaniki, dialogów, stylu wizualnego i głównej pętli rozgrywki nie odbierze graczom przyjemności z obcowania z jego dziełami. Może ten postmodernistyczny autotematyzm to komentarz do własnej roli boga-stwórcy, który jak Italo Calvino w „Jeśli zimą nocą podróżny” niestrudzenie przypomina czytelnikowi, że właśnie zaczyna swoją opowieść. Kolejny nowy-stary początek już mający na horyzoncie. Wątpliwe, by w No More Heroes 3 Travis Touchdown tłumaczył się przed nami ze straconych lat. ■

1 No More Heroes to prawdziwy test miłości do twórczości Sudy51, który celowo wprowadza do gry elementy umowne i irytujące.

2 Nasz bohater – nastoletni otaku pragnie zostać zabójcą, musi zatem zmierzyć się z całym legionem absurdałnych przeciwników.

3 Shadows of the Damned nawiązuje do estetyki neo-grindhouse'u i kina exploitation. Podobnie jak niegdyś „Death Proof” Tarantino.



Piotr Pieńkowski

Były naczelny Świata Gier Komputerowych,
poeta, bard, autor gry planszowej
„Atak zombie”.

WŚRÓD SWOICH?

Dawno temu, dziecięcim będąc, zaczytywałem się literaturą SF. Oczywiście, trzymałem to w tajemnicy, bo koledzy ze szkoły pewnie po lekcjach załatwiłby mnie na cacy. Żyłem tak przez dobrych kilka lat, aż pewnego dnia trafiłem na spotkanie bydgoskiego klubu Maskon. Oczom nie chciałem wierzyć. Prawie pięćdziesiąt osób identycznie trąconych jak ja. Poczuję się wreszcie jak w domu.

To stare wspomnienie naszło mnie u zarania Pixela. Mam już swoje lata, a przecież wciąż maniakalnie gram. Nie uwierzycie, ale dziennie zajmuję się tym przez co najmniej dwie, trzy godziny. Dziennie, codziennie – dodajmy. Rzecz jasna zbyttno się z tym nie obnosiłem, a wręcz przeciwnie, jak lata temu zachowałem to w tajemnicy. Bo jak to tak, stary dziad i gra?

Aż trafiłem na jedną z edycji Pixel Heaven, tę założycielską dla magazynu, na której poznałem sporą część przyszej ekipy. Kilka nawet pobieżnych rozmów wystarczyło, aby odkryć, że nie, nie jestem wariatem, a ludzie w moim wieku też mogą grać. Mają do tego takie samo prawo jak piętnastolatki i wcale nie muszą się temu dziwić.

Idąc za ciosem, sprawdziłem kilka faktów w necie. Sześćdziesiąt procent globalnej społeczności graczy to kobiety. O! Ponadto średnia wieku gracza to 35 lat. O! Czyli jeśli gra tysiąc 15-latków, to po drugiej stronie siedzi tyle samo 55-latków, przy czym ogromna większość to i tak ludzie w okolicy 33–37 lat. Ulga!

No ale co z grami? Bo te dwie skrajne grupy nie tylko słuchają innej muzyki, oglądają inne filmy, ale i grają w inne gry. A jeśli nie, to na pewno inaczej. Przeżyłem to wiele razy. Rzną sobie spokojnie w jakiegoś survivala, dołącza ktoś nowy, młody i hulaj duszo, piekła nie ma. Krzyczy, strzela, zabija. Nawet niezabijalne wiewiórki mu przeszkadzają. Po co to robisz? – pytam. Bo mogę – słyszę

w odpowiedzi. A zaraz potem: skoro nie można tu zabijać tych wiewiórek, to gra jest do d...

Litości.

I nie, nie odmawiam młodej narośli wyszumienia się, ale trochę rozumu by nie zaszkodziło. Survivale są po to, żeby... survivalować. Do zabijania wszystkiego, co się rusza, służą na przykład CS-GO, Team Fortress 2, Overwatch.

Sprawę częściowo ratuje fakt, że coraz częściej pojawiają się gry ambitne, trudne, nieakcyjne. Naturalnie, ich ocena w sieci jest poniżej norm średnich, ale to dlatego, że młodzi w masie głosują na nie negatywnie, a dorośli temat olewają. Ale to nie znaczy, że są to gry słabe. Wręcz przeciwnie. I śmiem twierdzić, że powoli zaczną się pojawiać takich pozycji coraz więcej. Pozycji dla nas – czyli w znacznym stopniu dopracowanych graficznie, czasem wręcz artystycznych, o trudniejszej fabule i zadaniach, bazujących na bardziej skomplikowanych działaniach niż odruch samoobrony. To jednak i tak nie wystarczy, stąd nam, starym piernikom, pozostaje chyba tylko granie po swojemu i na przekór tym młodszym. Czasem, kiedy nas posłuchają, mogą się zdziwić, że jakiś tytuł oferuje możliwości i warianty, których oni nawet nie podejrzewali o istnienie, strzelając w każdy kąt. I może odkryją, że życie na wiecznej adrenalinie mężczy tak samo jak żywienie się wyłącznie czekoladą. Może. Ale to już chyba kombatanckie marudzenie... ■

K I N G D O M



H E A R T S

Wydawało się, że Kingdom Hearts 3 nadchodzi wielkimi krokami. Skoro jednak główny twórca gry Tetsuya Nomura przyznał ostatnio, że gra jest jeszcze mocno niedopracowana, zaczęłam się obawiać, czy będzie miała premierę jeszcze w tym roku. A przecież po ukazaniu się najnowszej części ze świata KH, czyli Kingdom Hearts HD 2.8: Final Chapter Prologue, od premiery KH3 dzielą nas tylko malutkie dwie dziesiąte...

■ Krupik

Kiedy w 2002 roku na PS2 pojawiła się pierwsza część serii Kingdom Hearts, większość graczy i recenzentów pukała się w czoło. Action RPG stworzone przez Disneya i Square Enix (wtedy jeszcze Square), twórców Final Fantasy? Wpakowanie do jednego świata Myszek Miki, Herkulesów, Śpiących Królowien i uzbrojonych w wielką broń futurystycznych twarzieli? To się nie mogło udać!



Niewiele osób wzięło jednak po uwagę fakt, że chociaż pozornie bohaterowie KH pasowali do siebie jak pięść do oka, to łączyła ich walka o te same wartości: lojalność, przyjaźń i miłość. W grze nie zabrakło także uniwersalnego i sprawdzanego wątku zmagania dobra ze złem. Poza tym kto nie lubi filmów Disneya? Popularności serii nie zaszkodziło więc to, że jej projektanci mogli wykorzystać lokacje i wątki w najdokładniejszych szczegółach zapożyczone z produkcji mistrza Walta (do dubbingu zatrudniono też wielu firmowych disneyowskich aktorów). Wszystko zostało oczywiście okraszone efektownym, kinowym systemem walki (w końcu to gra Square).

Dzięki tym wszystkim zaletom KH sprawiło, że nawet jeśli na samym początku gracze czuli się w nim jak na herbatce u Szalonego Kapełuszniaka, już po godzinie zabawy odnajdywali się jak Mała Syrenka w wodzie.

♥ JAK KOCHA, TO POCZEKA

Niestety, chociaż wydano dobrych kilka pozycji i kompilacji z serii KH (patrz ramka dwie strony dalej), to od czasu premiery ostatniej „główniej” gry, czyli Kingdom Hearts 2, minęło już 12 lat. Przeróbki przeróbek przeróbek nie zaspokoją apetytu fanów na długo.

Całe szczęście wciąż istnieje szansa, że w tym roku ukaże się KH 3. Przystawką do tej przyszłej ucztę jest wydane niedawno Kingdom Hearts HD 2.8: Final Chapter Prologue (i weź tu donieś taką nazwę do sklepu, żeby nie wyjść na dyletanta i nie poprosić o tego... eee... nowego Kingdomba), w którego skład wchodzi wersja HD wydanego w 2012 na 3DS Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance, nowa gra 0.2 Birth by Sleep: A Fragmentary Passage oraz godzinny film Back Cover. Na pewno warto zapoznać się z tą pozycją, jeśli pragnie się pogłębić wiedzę na temat wszechświata KH (a który fan nie

chce wiedzieć o swoim idolu wszystkiego, co się da?). Poza tym 0.2 Birth by Sleep: A Fragmentary Passage jest bezpośrednim wprowadzeniem do historii w KH3 (zauważcie te brakujące dwie dziesiąte w nazwie).

♥ ALE O CO W TYM CHODZI?

Zanim jednak zachęcę was do grania w KH 2.8, słowo ostrzeżenia. Jest to pozycja przeznaczona przede wszystkim dla osób, które znają fabułę serii (jeśli nie znają bądź zapomnieli, powinny ją poznać lub ją sobie przypomnieć zgodnie z chronologią, którą przedstawiam w ramce), ponieważ poprzednie wydarzenia zostały w niej ukazane tylko w formie krótkich filmików i wpisów do encyklopedii. Chcąc nie chcąc, przeprowadziłam mały test zrozumienia fabuły KH 2.8 na osobie, która nie miała przyjemności obcowania z żadną z gier z serii. I oto, co słyszałam przez kilkadziesiąt godzin gry: „Dlaczego ten Sora i Riku tak się przyjaźnią? Czy to jakaś wersja Froda i Bilbo?



Hikaru Utada



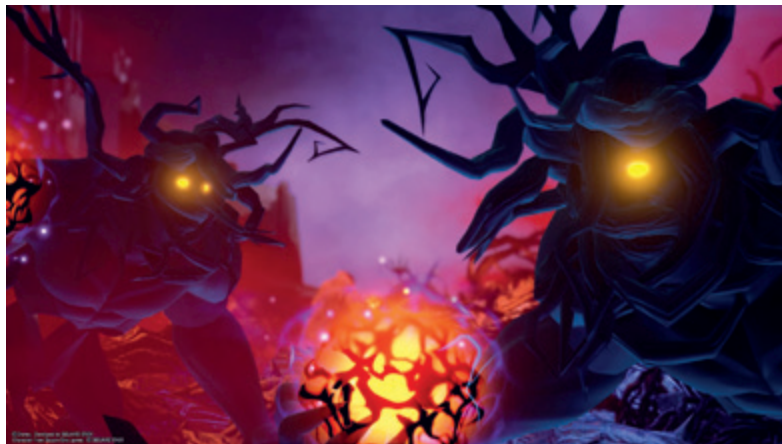
Tetsui Nomura

MAGICZNY DUET

Serii Kingdom Hearts nie można wyobrazić sobie bez dwóch osób: Tetsui Nomury i Hikaru Utady.

Tetsuya Nomura jest twórcą KH (jej reżyserem, głównym projektantem postaci i twórcą fabuły). Zaprojektował także postacie do wielu gier Final Fantasy (począwszy od FFV do kultowego już FFXVII), reżyserował film „Fantasy VII: Advent Children” i do pewnego momentu nadzorował tworzenie FFXV (zanim skupił się w 100% na KH3).

Hikaru Utada to japońska piosenkarka, autorka dwóch niezmiernie popularnych (i niezmiernie pięknych) piosenek użytych w KH: „Hikari” (tytuł wersji angielskiej to „Simple and Clean”) i „Passion” (angielska wersja to „Sanctuary”). Jeśli nie słyszeliście jeszcze tych utworów lub nie widzieliście teledysków do nich, to szybko, szybko na YouTube!



➤ Najciekawszą częścią Kingdom Hearts HD 2.8: Final Chapter Prologue jest całkiem nowe 0.2 Birth by Sleep: A Fragmentary Passage.

➤ Przeciwnicy w Kingdom Hearts HD 2.8: Final Chapter Prologue majestatycznością dorównują tym choćby z Shadow of the Colossus, nie stanowią jednak aż takiego wyzwania.

Dlaczego ta laska z niebieskimi włosami ugania się za dwoma facetami? Jeden z nich wygląda na jakieś 12 lat! Dlaczego mam oglądać ten godzinny film z dziećmi w maskach? Chciałabym od razu zdementować pogłoski, że zdieiłam owego malkontenta padem do PS4 (i wcale a wcale nie krzyczałam: „BO TAK!”).

♥ STARE, ALE JARE

W KH 2.8 najwięcej czasu (około 40 godzin) spędziłam, grając w wersję HD Dream Drop Distance i podziwiając ją na dużym ekranie. Co więcej, zamierzam jeszcze do niej wrócić. W DDD jest bowiem wszystko to, co tak podoba mi się w serii KH. Po pierwsze, wciągająca historia. Tym razem towarzyszymy głównemu bohaterowi serii, Sorze, i jego przyjacielowi Riku, którzy uczestniczą w teście przygotowanym przez

mistrza Yen Sida (swoją drogą jest to postać ze świata Disneya, a jego imię to anagram nazwiska Mistrza Walta). Po drugie, światy z produkcji Disneya, między innymi „Dzwonnika z Notre Dame”, „Pinokia” (wnętrze wieloryba) i bohaterów filmu „Tron: Dziedzictwo”. Po trzecie, efektowne (używamy tak zwanego flowmotion, które można nazwać wirtualną odmianą parkoura) i dobrze zbilansowane walki. Po czwarte, równie efektowna muzyka towarzysząca owym walkom (na przykład w świecie z filmu „Fantazja” są to arcydzieła muzyki klasycznej).

♥ JAKBY DEMO, JAKBY GRA

Premierową częścią KH 2.8 jest 0.2 Birth by Sleep: A Fragmentary Passage, kontynuacja przygód niebieskowłosej Aquy, jednej z głównych bohaterek rozgrywanego się

CO WIADOMO O KINGDOM HEARTS 3

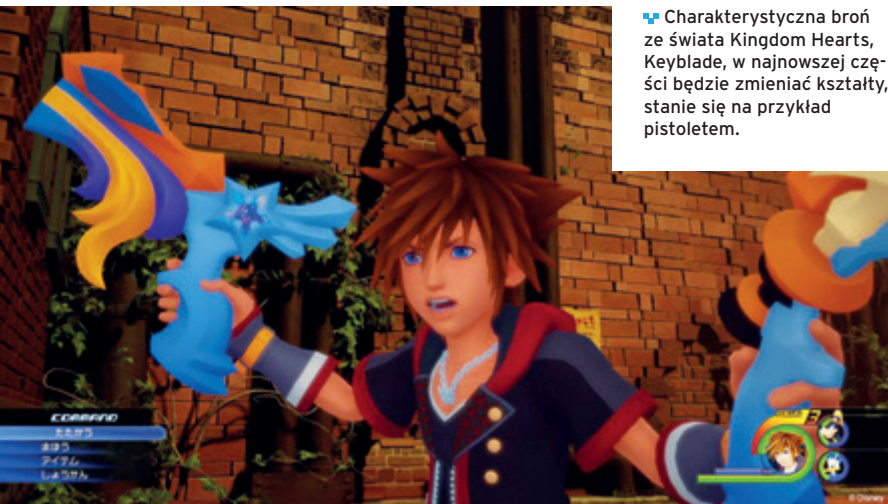
O rozpoczęciu prac nad KH 3 dowiedzieliśmy się w 2013 roku na E3. Od tego czasu fani serii żyją nadzieją, że już za moment, za chwilę... Niestety, niedawno pojawiły się niepokojące plotki, że gra nie ukaże się w 2017 roku!

Co jednak na pewno (o ile coś jest pewne przed premierą jakiegokolwiek gry) wiadomo o KH3:

- ukaże się na PS4 i Xbox One;
- grafika będzie tworzona na Unreal Engine 4;
- pojawią się w niej światy Disneya z filmów „Wielka szóstka” i „Zaplątani”. Swoją drogą fani zastanawiają się, że skoro Disney jest także właścicielem Marvel Entertainment, Lucasfilm i Pixara, to być może zobaczymy w KH3 także Thora, Hana Solo czy Indianę Jonesa. Może nawet ulepimy balwana z postaciami z Frozen!
- Sora i jego towarzysze będą podczas walki używać ciosów wykorzystujących... atrakcje z parków rozrywki Disneya (na przykład sławne wirujące filiżanki Szalonego Kapelusznika);
- Keyblade (broń, którą posługują się bohaterowie KH) będzie zmieniać kształt: stanie się tarczą, pistoletami, a nawet rydwanem.



✦ W Kingdom Hearts 3 pojawiają się znane z wcześniejszych części światy (jak na przykład pokazany tutaj Olimp z „Herkulesa”), ale także całkiem nowe światy z filmów „Wielka szóstka” i „Zaplątani”.



✦ Charakterystyczna broń ze świata Kingdom Hearts, Keyblade, w najnowszej części będzie zmieniać kształt, stanie się na przykład pistoletem.

KINGDOM HEARTS

GRY Z SERII KINGDOM HEARTS W KOLEJNOŚCI CHRONOLOGICZNEJ WYDARZEŃ

Fabula serii Kingdom Hearts należy do jednych z bardziej skomplikowanych w historii gier (hej, w końcu to gra Square Enix, twórców Final „Co ja tu właściwie robię” Fantasy). Warto więc ją sobie przypomnieć (albo poznać, jeśli nigdy się nie grało w KH), zanim nadejdzie KH3 (żeby uniknąć syndromu Kingdom „Co ja tu właściwie robię” Hearts), a nawet zanim zagra się w Kingdom Hearts HD 2.8: Final Chapter Prologue. Kolejność chronologiczna wydarzeń w serii jest jednak inna niż kolejność, w jakiej były wydawane gry, i wygląda tak:

1. Kingdom Hearts: Unchained (na urządzenia mobilne, Android, iOS)
2. Kingdom Hearts X: Back Cover (PS4 jako część KH 2.8)
3. Kingdom Hearts Birth By Sleep (PSP, PS3, PS4)
4. Kingdom Hearts: A Fragmentary Passage (PS4 jako część KH 2.8)
5. Kingdom Hearts (PS2, PS3, PS4)
6. Dwie gry rozgrywane w tym samym czasie:
 - Kingdom Hearts 358/2 Days (DS)
 - Kingdom Hearts: Chain of Memories (GBA); wersja na PS2, PS3 i PS4 (tylko filmiki): Kingdom Hearts Re:Chain of Memories
7. Kingdom Hearts 2 (PS2, PS3, PS4)
8. Kingdom Hearts Coded (na urządzenia mobilne); wersja na DS, PS3 i PS4 (tylko filmiki): Kingdom Hearts Re:coded
9. Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance (3DS, PS4 jako część KH 2.8)

dziesięć lat przed wydarzeniami z pierwszej gry Kingdom Hearts Birth by Sleep na PSP.

Jest to pozycja inna niż Dream Drop Distance, o wiele bardziej depresyjna (nic dziwnego, Aqua ugrzęzła w świecie ciemności) i o wiele bardziej w stylu Final Fantasy (z bohaterów Disneya pojawia się w niej jedynie Myszką Miki). Dużo większy nacisk niż w Dream Drop Distance położono też na rozwiązywanie zagadek, chociaż nie brakuje efektownych walk (część przeciwników rozmiarem przypomina tych ze sławnego Shadow of the Colossus). Największe wrażenie w Fragmentary Passage

zrobiła na mnie tworzona na Unreal Engine 4 grafika i mam nadzieję, że podobny poziom zostanie utrzymany także w KH 3.

Największą wadą tej produkcji jest jej długość: grę da się ukończyć w maksymalnie 4 godziny i czasami miałam wrażenie, że to bardziej rozbudowane demo niż pełnoprawna pozycja. Chociaż jest to bezpośrednio przejście do KH3 i jako uzupełnienie historii stanowi obowiązkową pozycję dla fanów serii, może nie być wystarczającą zachętą do kupienia KH 2.8 dla osób, które nie chcą przypomnieć sobie Dream Drop Distance.



✦ Żadna z gier z serii Kingdom Hearts nie może się obyć bez dwóch myszek: Myszki Miki i Myszki Minnie. No i wiernego Goofy'ego.

HEARTS HD 1.5 + 2.5 REMIX

Mamy też dobrą wiadomość dla wszystkich osób, które nie grały w KH lub które chcą odświeżyć sobie znajomość fabuły serii – w sprzedaży jest już przygotowany na 15. rocznicę serii Kingdom Hearts HD 1.5 + 2.5 ReMIX na PS4, czyli zestaw, w którego skład wchodzi mocno odświeżone gry Kingdom Hearts Birth by Sleep, Kingdom Hearts, Kingdom Hearts Re:Chain of Memories, Kingdom Hearts II oraz przerywniki filmowe z Kingdom Hearts 358/2 Days i Kingdom Hearts Re:coded. Całość to jakieś 150 godzin rozrywki!



✦ Kolorowe scenerie i oryginalni przeciwnicy to znak rozpoznawczy Kingdom Hearts. Najlepszym przykładem jest kosmomalpa, z którą muszą się zmierzyć bohaterowie Dream Drop Distance.

POSTACIE (I ŚWIATY) ZE ŚWIATA DISNEYA I SQUARE ENIX, KTÓRE POJAWIAJĄ SIĘ W SERII KINGDOM HEARTS:

Disney:

101 dalmatyńczyków, Aladyn, Alicja z Krainy Czarów, Aryskotraci, Bambi, Dumbo, Dzwonnik z Notre Dame, Fantazja, Herkules, Kacze opowieści, klasyczne krótkie filmy Disneya, Kopciuszek, Król lew, Księga dżungli, Kubuś Puchatek, Kurczak Mały, Lilo i Stitch, Mała syrenka, Miasteczko Halloween, Miecz w kamieniu, Mickey, Donald, Goofy: Trzej muskietierowie, Moana, Mulan, parki rozrywki Disneya (zapowiedziane w Kingdom Hearts 3), Piękna i bestia, Pinokio, Piotruś Pan, Piraci z Karaibów, Runaway Brain, Śnieżka i siedmiu krasnoludków, Śpiąca królewna, Tarzan, TRON, Tron: Dziedzictwo, Wielka szóstka (w KH3), Wróżki Disneya, Zakochany kundel, Zaplątani (w KH3), Zwierzogród.

Square Enix:

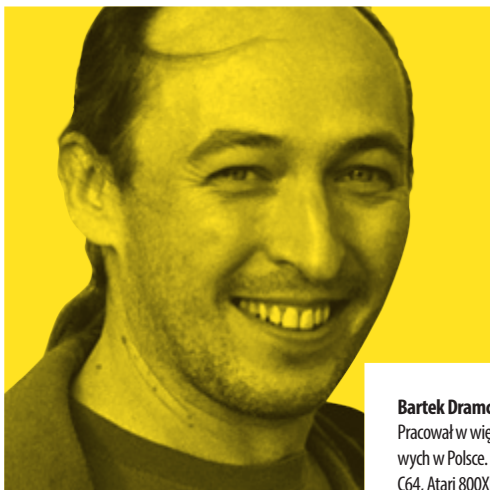
The Bouncer, Bravely Default, Crisis Core: Final Fantasy VII, Final Fantasy VI, Final Fantasy VII, Final Fantasy VIII, Final Fantasy IX, Final Fantasy X, Final Fantasy X-2, The World Ends with You, World of Final Fantasy.

♥ ZUPEŁNIE JAK W KINIE

Ostatnią częścią KH 2.8 jest godzinny film pod tytułem „Kingdom Hearts X: Back Cover” przedstawiający wydarzenia, które doprowadziły do konfliktu będącego głównym tematem Kingdom Hearts: Unchained. Niestety, nie zrobił on na mnie zbyt dużego wrażenia. Owszem, ostatnio gram właśnie w Unchained, więc przydało mi się przypomnienie całej historii, i owszem, film jest zrobiony na Unreal Engine 4, więc jest bardzo ładny, ale niestety nudnawy, i wcale nie zmartwiłabym się, gdyby zamiast niego znalazło się jeszcze więcej Fragmentary Passage.

♥ ZAMIAST PROZACU

Po skończeniu KH 2.8 przypominałam sobie, dlaczego w ogóle gram. Otóż to jedyna rzecz, podczas której mój mózg nie pracuje na wysokich obrotach (tak, próbowałam medytować, ale na razie wolę granie). Kiedy skupiam się na skakaniu, machaniu mieczem, celowaniu do przeciwników, robieniu uników, turlaniu się, to nie mam czasu na wymyślanie głupot. A KH to mój taki lek na każde zło. Nie dość, że dzięki niemu zaspokajam moje wewnętrzne dziecko, to jeszcze doskonale się relaksuję. KH 2.8 chwilowo ukoiliło moje nerwy, ale... jeśli nie chcesz swojej zguby, KH3 daj mi, luby! 📌



Bartek Dramczyk

Pracował w większości redakcji pism komputerowych w Polsce. Stale korzysta z ZX Spectrum, C64, Atari 800XL, Amigi 500, Atari Falcona oraz PC.

GRA W ŻYCIU

Oglądanie na ekranie komputera wzorków kreślonych przez Game of Life obrazuje w postaci pikseli wszystko to, czego sami doświadczamy w życiu: błyskawiczny rozwój, stagnację, śmierć, zanik. W gruncie rzeczy i tak chodzi o zachowanie określonego poziomu biomasy w zamkniętym ekosystemie. Każde zaburzenie i tak prędzej czy później doprowadzi wytrącony ze stanu ładu układ do... równowagi. Jednak pierwotny pomysł matematyka Johna Conwaya w swoich różnorodnych wariacjach doczekał się atrakcyjniejszych, komputerowych wydań w formie Core Wars, w których to gracz tworzył kawałki kodu zjadające przestrzeń do społu z przeciwnikiem. To żwawszy odpowiednik naszego otoczenia, pełnego drapieżników, choć zawsze gdzieś tam na krańcu potyczki również nieuchronnie czekają nudna i przewidywalna równowaga.

Czas płynie. Niegdyś Maxis starało się symulować wszystko, od mrówek po całe ekosystemy. Były i symulatory wilków, lwów, cyfrowych tamagotchi, setek pokémonów i innych, mniej lub bardziej znanych kreaturek, po nowomodne simy, w których wciąż nie rozumiem, o co chodzi. Dzisiejsza ekologia w grach urosła do niespotykanego wcześniej poziomu. Nie wystarczy już stworzyć dla gracza otwartego świata pełnego misji do... wypełnienia, a przerwy pomiędzy nimi zapchać dodatkowymi zadaniami i przerywnikami filmowymi. Bonusy, DLC i znajdzki też nie uzupełnią pustki, jeśli interakcja z otoczeniem kuleje. Nawet twórcy oryginalnego Dooma zdawali sobie sprawę, że piekielne stwory, postrzelone przez współplemięńców, nie darują obelgi towarzyszom.

Od dwóch miesięcy bacznie obserwuję faunę i florę królestwa Hyrule. Tak jak przy aktywowaniu czterech kamieni związanych z żywiołami w „Piątym Elemencie” na pierwszy rzut oka wszystko zadziwiająco dobrze gra: ptaki latają, kozy skaczą po górach, konie cwałują po łąkach, ryby pływają. Smoki cieszą się swobodną lewitacją w przestrzeni i generalnie wszystko im ładnie zwisa i powiewa, a wilki atakują w stadach.

Psy robią to co zawsze: chętnie przygarną kawałek mięsa w przerwie pomiędzy węszeniem i dyszeniem, ganiając własny ogon. Zdarzy się też i banda bokoblinów polujących na kopytne lub dwunożnych.

I w tym miejscu praktycznie wyczerpują się interakcje pomiędzy ofiarami i drapieżnikami. To Link sieje w ekosystemie krain Hyrule największe spustoszenie, łatanie kilka minut później przez algorytmy. W świecie Breath of the Wild można obejrzeć sporo, bo blisko setkę gatunków zwierząt i magicznych stworzeń. To znacznie więcej niż zobaczymy w jakiegokolwiek innej grze. Światy przecież nie składają się wyłącznie z NPC do eksterminacji i NPC do interakcji, o czym twórcy zdają się zapominać. A fauna złożona wyłącznie z królików, dzików, jeleni, wilków, żab, rybek i paru niedźwiedzi to trochę za mało, by pobudzić wyrafinowane zmysły gracza. Niech te wszystkie stworzenia wreszcie zaczną poruszać się jak w życiu, niech każde zyska indywidualny charakter (jak ludzie, choć obserwując osobniki wpatrzone wiecznie w ekran z serwisem społecznościowym, zaczynam wątpić w istotność indywidualizmu i przydatność świadomości), niech stwory wygenerowane w dowolnie odległej galaktyce funkcjonują jak w rozwiniętym i zbalansowanym otoczeniu. Marzenie? Chyba nie aż tak odległe od nadchodzącej rzeczywistości gracza. Jasne, wpuszczenie do aglomeracji miejskiej jednego wampira lub jednego zombie natychmiast zmieniłoby środowisko naturalne, ale ile byłoby potem sprzętania i zabawy... A może wprost przeciwnie, wampirze i zombiakowe ekosystemy same by się załamały i... no właśnie... nuda i powrót do naturalnych schematów?

Na koniec tego wywodu jeszcze jedna, przerażająca wiadomość: w całym królestwie Hyrule nie ma kotów ani koto-watych. Czyżby zмова? Jak więc ma to wszystko normalnie funkcjonować? ■

PS bitstorm.org/gameoflife/

VØyager



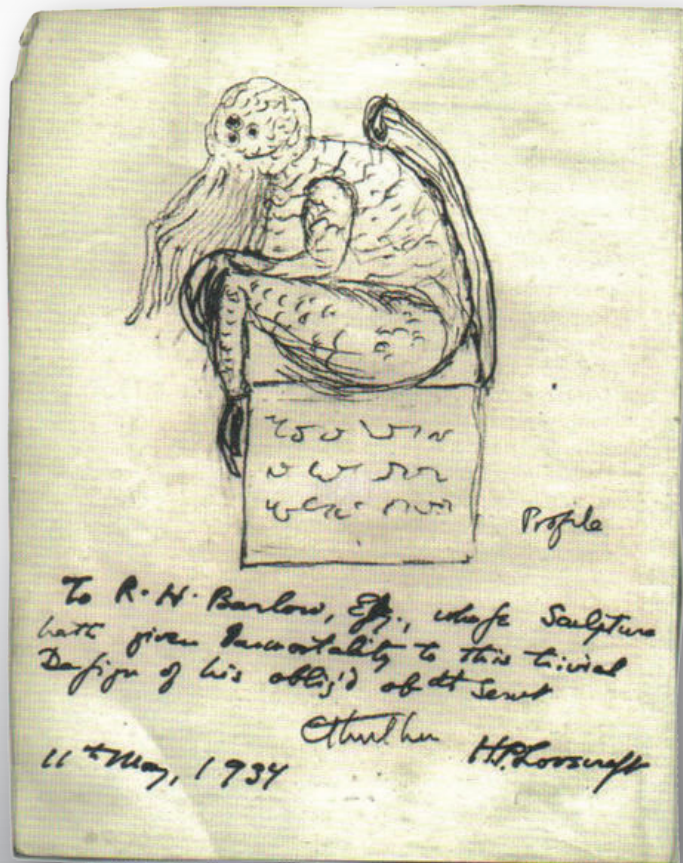
Lovecraft

W GRACH WIDEO

■ Marcin M. Granat

Howard Phillips Lovecraft urodził się 20 sierpnia 1890 roku w Providence. I choć dziś uważany jest za czołowego pisarza z dziedziny weird fiction, za życia nie został specjalnie doceniony. Był twórcą, który wypracował niepowtarzalny styl pisania prozą, łącząc w swoich utworach przemyslenia filozoficzne z wiedzą płynącą z nauk ścisłych. Jego dziełami inspirowało się wielu powieściopisarzy, wśród których znajduje się sam Stephen King. Po śmierci Lovecrafta jego twórczość szybko przekroczyła granice literatury i dotarła do świata filmu, muzyki, komiksu oraz oczywiście gier wideo.

■ Rysunek samego Lovecrafta przedstawiający Cthulhu. Poniżej widać dedykację skierowaną do jego przyjaciela Roberta Haywarda Barlowa.



POCZĄTKI CYFROWEGO CTHULHU

Pierwsze nawiązania do dorobku amerykańskiego pisarza pojawiły się w branży elektronicznej rozrywki dość wcześnie, bo już w 1987 roku. Wtedy to Infocom, znany już za sprawą takich tytułów jak Zork oraz Planetfall, wydał The Lurking Horror. Była to gra tekstowa, a miejscem akcji okazał się w niej fikcyjny uniwersytet, na który bohater udawał się pewnego zimowego wieczoru celem dokończenia pracy semestralnej. W pracowni komputerowej okazywało się jednak, że plik z naszym tekstem został nadpisany danymi z Wydziału Alchemii, który znajdował się na niższych poziomach uczelni. Z nadzieją odratowania utraconej pracy rozpoczęliśmy samotną wędrówkę przez zapomniane zakamarki uniwersytetu. Jak przystało na dobrą tekstówkę, opisy zamieszczone w tym tytule sugerystycznie przedstawiały szalejącą na zewnątrz wichurę śnieżną oraz pogrążone w mroku pomieszczenia budynku. Atmosfera grozy gęstniała, gdy w miarę postępów w rozgrywce znajdowaliśmy wzmianki o popełnionym na terenie kampusu samobójstwie oraz napotykaliliśmy monstra pasującego do wytworów lovecraftowskiej wyobraźni. Potwory przypominały bowiem gąbczastą masę z mackami lub wyglądały jak uskrzydłone demony podobne do szkarad z opowiadania „Szepczący w ciemności”. W The Lurking Horror plany starała się nam także pokrzyżować horda szczurów, której obecność nasuwała jednoznaczne skojarzenia z drapieżnymi gryzoniami z utworu „Szczury w murach”. Pomimo ciężkiego klimatu twórcy gry nie odmówili sobie przyjemności zamieszczenia w niej kilku żartów. Przykładem może być Alma Mater protagonisty, której architektura na czele z Niekończącym się Korytarzem przypominała Massachusetts Institute of Technology - a na tę uczelnię uczęszczała większość programistów Infocomu.



H. P. Lovecraft, pomimo że był obywatelem Stanów Zjednoczonych, otwarcie deklarował duchową przynależność do narodu brytyjskiego, a wyspiarską kulturę określał jako najdoskonalszą. Ciekawe więc, jak by zareagował, gdyby dowiedział się, że jedną z najlepszych gier wzorowanych na jego twórczości stworzyli przedstawiciele niejednokrotnie antagonistycznego wobec Anglosasów państwa francuskiego.

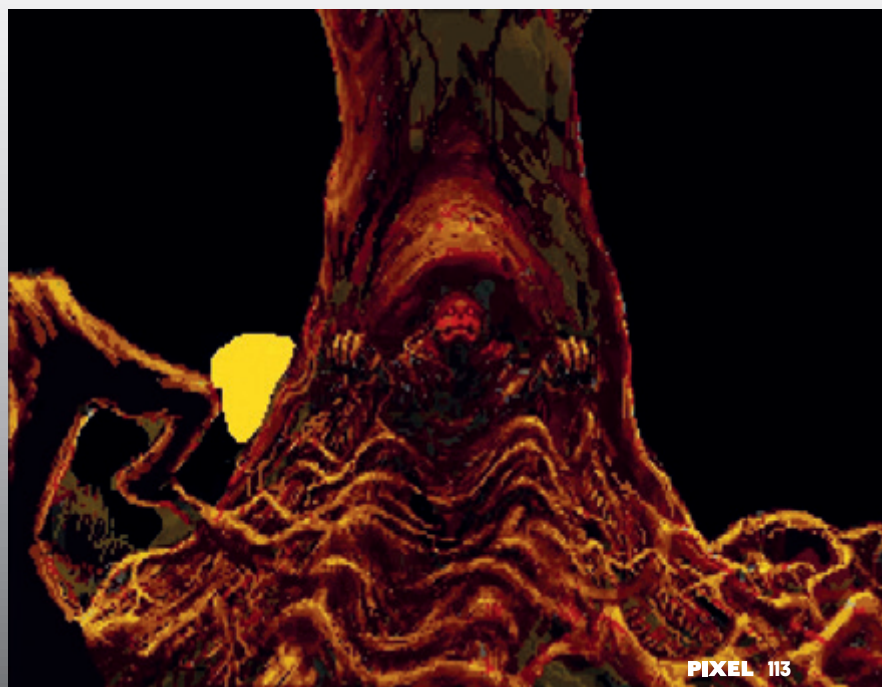
✚ H. P. Lovecraft był wyjątkowym konserwatystą, krytykującym nawet wybuch amerykańskiej wojny o niepodległość.



Mowa oczywiście o ekipie z Infogrames i słynnym Alone in the Dark, o którym szerzej pisaliśmy w Pixelu #11. Idea powstania tego tytułu sięga dnia, w którym Frédéric Raynal - późniejszy główny programista projektu - jeszcze jako dziecko obejrzał „Świt żywych trupów”. W jego głowie zrodziło się wtedy pragnienie stworzenia gry bazującej na wywoływaniu u odbiorcy uczucia strachu. Nadzieja na realizację tego pomysłu pojawiła się dopiero kilka lat później, gdy Raynal pracował już dla Infogrames.

Akcję Alone in the Dark umieszczono w wielkiej i starodawnej rezydencji, której tajemnice wychodziły na jaw wraz z postępem eksploracji. Oddając należyty szacunek zamiłowaniu Raynala do filmu George'a A. Romero, podjęto decyzję o wypełnieniu poszczególnych lokacji nieumarłymi. Podczas gdy programowanie tytułu szło pełną parą, szef Infogrames Bruno Bonnell prowadził rozmowy z firmą Chaosium, znaną z wydawania od 1981 roku papierowej gry fabularnej opartej na lovecraftowskiej mitologii. Dyskusje dotyczyły pozyskania praw licencyjnych do wzorowanej na prozie

✚ Główny przeciwnik z Alone in the Dark. Jego pokonanie było niemożliwe konwencjonalnymi metodami, gdyż osłabić go mógł wyłącznie pewien talizman.





Lovecrafta marki „Call of Cthulhu” i zakończyły się ich kupnem przez francuskie studio. Niedługo po tym większość zombie z Alone in the Dark została podmieniona na charakterystyczne dla pióra Lovecrafta potwory. Chwilę później Chaosium wyraziło jednak niespodziewany sceptycyzm co do wykorzystania sprzedanej licencji, twierdząc, że gra Infogrames nie posiada odpowiedniej głębi, by można ją było kojarzyć z ich klasycznym systemem RPG. I choć elementy inspirowane pisarstwem Lovecrafta pozostały w Alone in the Dark, to produkcja nie została wydana pod utożsamianym z Chaosium szyldem „Call of Cthulhu”.

Samo Alone in the Dark zdawało się składać hołd twórczości Amerykanina nie tylko w warstwie fabularnej, lecz także w kwestii gatunkowej. Tytuł ten okazał się bowiem ojcem survival horrorów, który wiernie oddawał klimat pełnych makabry opowiadań. Umiejętne wyważenie rozgrywki pomiędzy rozwiązywaniem zagadek a walką z przeciwnikami stanowiło nową jakość w grach wideo i rozślawiło produkcję na całym świecie. Historia, jaką raczyli nas scenarzyści, odpowiadała lovecraftowskiemu stylowi i podobnie jak jego proza zawierała elementy powieści gotyckiej, którym produkcja zawdzięcza chociażby motyw nawiedzonej posiadłości Derceto.

❏ Duchy w sali balowej w posiadłości Derceto. Ich sylwetki stały nieruchomo, a dopiero po uruchomieniu przez gracza gramofonu zaczynały tańczyć, co robiło piorunujące wrażenie.



❏ Prywatny detektyw Edward Carnby nie był jedynym grywalnym protagonistą w Alone in the Dark. Przygodę można było również poznać, kierując postacią kobiecą.

❏ W prozie Lovecrafta Wielkich Przedwiecznych często przywoływali przedstawicieli mieszkających z dala od cywilizacji plemion. Podobnie jest w Shadow of the Comet.

It was an old piano, with secret drawers; the kind people who buy stuff in antique stores go crazy over. The Derceto house is supposed to be piled high with classy junk; furniture, books, paintings. It looked like whoever owned Derceto was about to get cleaned out.



W ramach estetyki nowoangielskiego mistrza grozy mieści się także zakończenie gry. Epilog dobitnie podkreślał, że człowiek nie jest w stanie pokonać pradawnego zła, a jego mroczne manifestacje mogą zostać jedynie odłożone w czasie.

W WIRZE LOVECRAFTOWSKIEJ OTCHŁANI

W kolejnych tytułach firmy z pancernikiem w logo również nie zabrakło inspiracji utworami Lovecrafta. Wydana w 1993 roku Shadow of the Comet





✚ Popadnięcie w obłęd na skutek kontaktu z istotami z mitologii Cthulhu, podkreślało ich obcość i niemożliwość zrozumienia ludzkim umysłem.



został utrzymany aż do finału. Klimat tytułu psuł jedynie sposób ukazania potworów z lovecraftowskiego bestiarusa, gdyż okazał się zupełnie niekainoniczny. Istoty te posiadały bowiem antropomorficzne cechy oraz podlegały okultystycznym prawom (można je było zatrzymać przez narysowanie pentagramu), co jawnie przeczyło idei kosmicyzmu, której Lovecraft był wierny w każdym swoim utworze.

Gatunek gier przygodowych reprezentował także mocno niedoceniony Necronomicon: Świat Ciemności z 2001 roku. Tytuł ten spośród wszystkich gier wzorowanych na prozie amerykańskiego twórcy jako jedyny w dogłębny sposób eksploatował pomysły zawarte w „Przypadku Charlesa Dextera Warda”. Z perspektywy fabularnej Necronomicon: Świat Ciemności był w wielu miejscach kalką wspomnianej powieści - nie zabrakło wątku przywoływania ducha zmarłego przodka czy alchemicznych doświadczeń. Twórcy gry nie ograniczyli się jednak w swoich inspiracjach do jednego dzieła Lovecrafta. Produkcja ta czerpała również z krótkiego utworu „Święto”, asymilując zawartą w nim koncepcję starożytnych podziemi z nieprzeliczoną mnogością odgałęzień, w których drogę rozjaśnia upiorne zielone światło. Na szczególną uwagę zasługiwało z kolei wierne przeniesienie na grunt elektronicznej rozrywki specyficznego dla dzieł Lovecrafta wykorzystania elementów topografii Nowej Anglii. Świat przedstawiony obfitował bowiem w charakterystyczne dla tego regionu domy o kolonialnej architekturze, strzeliste kościoły oraz szare, nadmorskie krajobrazy.

Rzeczywiste tereny, choć tym razem już polskie, zostały także zgrabnie wplecione do innej lovecraftowskiej gry, a mianowicie Zaginięcia Ethana Cartera. Projektantom poziomów pracującym pod egidą Adriana Chmielarza za jeden ze wzorów posłużyły bowiem okolice zapory wodnej w Pilchowicach.



(wywiad z jego twórcą zamieściliśmy w Pixelu #08) rozgrywał się w miasteczku Illsmouth, którego nazwa w banalny sposób parafrazowała fikcyjną miejscowość Innsmouth z opowiadań pisarza. W grze w udany sposób przedstawiono zagrożenie ze strony tajemniczego kultu, który nie szczędził starań w przywołaniu na Ziemię bogów znanych z mitologii Cthulhu. Motyw powrotu Wielkich Przedwiecznych został tu zgrabnie umiejscowiony w kontekście wydarzeń astronomicznych, to jest sprzyjającego układu gwiazd oraz przelotu

tytułowej komety Halleya, co nadało rozgrywce charakterystycznej dla dzieł Lovecrafta kosmicznej perspektywy. Oryginalne pomysły samotnika z Providence zostały wykorzystane przez francuskie studio jeszcze dwa lata później. W Prisoner of Ice już sama antarktyczna sceneria nasuwała skojarzenia z powieścią „W górach szaleństwa”, do której produkcja otwarcie się odnosiła. I choć na późniejszych etapach gry fabuła przenosiła nas w cieplejsze rejony kuli ziemskiej, to nastrój śmiertelnego zagrożenia ze strony plugawych bóstw

✚ Postacie spotykane w Necronomicon: Świat Ciemności są flegmatyczne i sprawiają wrażenie mówiących mniej niż wiedzą, przez co gracz staje się wobec nich podejrzliwy.





Produkcja studia Headfirst Productions poza „Widmem nad Innsmouth” pełnymi garściami czerpała również z innych utworów Lovecrafta. Przykładem może być zapożyczona z dzieła „W górach szaleństwa” postać amorficznego potwora o nazwie shoggoth, który przemieszczając swoje protoplazmatyczne cielsko o ogromnej masie, miążdży wszystko dookoła. Call of Cthulhu z powodzeniem wprowadzało również popularny u Lovecrafta motyw utraty zdrowia psychicznego przez bohaterów, którzy zetknęli się z pradawnymi bezcelestwami. Dłuższe wpatrywanie się w potwory nad-

Z licznych tytułów przygodowych, w których obecny jest duch samotnika z Providence, warto jeszcze wymienić odcinkowy The Last Door oraz Sherlock Holmes: The Awakened. Ta druga produkcja jest szczególnie interesująca, gdyż w ciekawy sposób łączy perypetie słynnego detektywa z mitologią Cthulhu, przez co zdaje się inspirowana książką „Pulptime” Petera Cannona, w której Lovecraft i Holmes jednoczą siły.

POETYKA GROZY

Oczywiście proza amerykańskiego pisarza nie dała się zamknąć w sztywnych ramach gatunkowych gier wideo. Twórczość Lovecrafta zawędrowała nawet do strategii turowych, czego dowodem jest X-COM: Terror from the Deep, w którym klimat morskiej grozy przypomina ten z opowiadania „Zew Cthulhu”, a idea podwodnego kompleksu obcych o nazwie T'leth wydaje się sugerować zatopione miasto R'lyeh. Inspiracje dziełami Lovecrafta widoczne są również w grze FPP Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth z 2005 roku. Tytuł ten w doskonały sposób oddawał uczucie zaszczucia w nieprzyjaznym miasteczku, którego z pewnością doświadczał bohater



opowiadania „Widmo nad Innsmouth”. Wykorzystano tu nawet wzmacniający wrażenie wyalienowania zabieg artystyczny, obecny już w Alone in the Dark, który polegał na sporadycznym ukazywaniu protagonisty oczami śledzącego go prześladowcy. W Call of Cthulhu świetnie zobrazowano obskurne Innsmouth i jego zdegenerowanych mieszkańców, a nocna ucieczka z hotelu, w którym zatrzymał się nasz bohater, jest jednym z najbardziej emocjonujących momentów rozgrywki.

■ W „Widmie nad Innsmouth” mieszkańcy miasteczka doznają swoistego regresu ewolucyjnego, w wyniku którego zaczynają przypominać istoty morskie. Motyw ten widoczny jest też w Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth.



wyręzało bowiem kondycję psychiczną protagonisty, a doprowadzona na skraj wytrzymałości postać popełniała nawet samobójstwo. Ubytek poczytalności stał się też stałym elementem gry Amnesia: Mroczny Obłąd, która zresztą również kilkakrotnie puszcza oko w kierunku graczy zaznajomionych z dorobkiem Lovecrafta.

Pisarstwo twórcy z Nowej Anglii jest najwyraźniej znane również pracownikom Remedy Entertainment. Podczas rozgrywki w Alana Wake'a łatwo zauważyć na przykład, że trzeci



odcinek wewnątrzgrzewego serialu Night Springs jest zabawnym ukłonem w stronę Lovecrafta. Uważny odbiorca z pewnością zwróci także uwagę na fakt, iż obecne w grze manifestacje sił zła w postaci wprawionej w ruch czarnej otchłani są bardzo podobne do opisu bluźnierczych mocy z „Muzyki Ericha Zanna”. Nawet Max Payne miał okazję zetrzeć się z lovecraftowskimi upiornościami, gdyż podczas wizyty w pewnym gotyckim klubie natrafił na Necronomicon - najstraszniejszą księgę z całej mitologii Cthulhu autorstwa szalonego Araba Abdula Alhazreda.

Ten opasły tom pełen przeklętej wiedzy znalazł również swoje odpowiedniki w uniwersum The Elder Scrolls. Przypominają go bowiem takie woluminy jak znajdujące podczas przygód Oghma Infinium lub Czarne Księgi. Ów słynny cykl RPG często nawiązywał do twórczości samotnika z Providence, a odwołania te były najbardziej widoczne w dodatku do Skyrima zatytułowanego Dragonborn. Duża część rozgrywki tego rozszerzenia działa się w przedziwnym świecie Apokryfu, który swoją estetyką jawnie hołdował pióru Lovecrafta. Co ciekawe i wyjątkowo rzadkie zarazem, Dragonborn czerpał nie tylko z beletrystycznych dzieł

Amerikanina, lecz także z jego utworów lirycznych, zdecydowanie mniej znanych szerokiemu gronu odbiorców. Obszar Apokryfu stanowi bowiem wielką przedwieczną bibliotekę, która jednoznacznie kojarzy się z opisywaną przez Lovecrafta księgarnią z sonetu rozpoczynającego „Grzyby z Yuggoth”. Podmiot liryczny przemierza w tym utworze na poły opuszczone miejsce, w którym stopy książek sięgają sufitu, a ukryte za nimi zło zdaje się czyhać na nieostrożnego czytelnika.

Poetyki grozy nie sposób odmówić również Edge of Nowhere. Produkcja studia Insomniac Games przypomina Alone in the Dark, gdyż tak samo jak kultowa gra Frédérica Raynala w rewelacyjny sposób ukazuje mroczną literaturę za pośrednictwem najnowszej technologii. Jak Alone in the Dark zachwycał w 1992 roku połączeniem nowej generacji grafiki z archaicznym stylem Lovecrafta, tak samo Edge of Nowhere wznosi lovecraftowski horror na wyżyny high-endowego doświadczenia za pomocą gogli wirtualnej rzeczywistości.

Samo zawiązanie historii jest w tym tytule dość proste, gdyż gra zabiera nas w lodowate okolice bieguna południowego w poszukiwaniu narzeczonej. W dziele Insomniac Games nie

Kosmicyzm jest przesłaniem filozoficznym płynącym z utworów Lovecrafta. Traktuje on o bezwartościowości ludzkich pragnień, praw i zainteresowań wobec ogromu wszechświata.



Mapa z Necronomicon: Świat Ciemności jest stylizowana na XIX-wieczną i znajdują się na niej prawdziwe miasta jak Pawtuxet (dawną nazwą Cranston) i Providence.

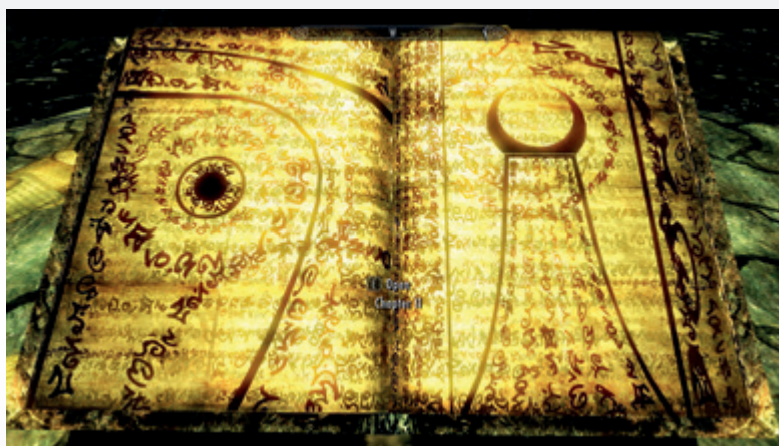
Odkrywanie skrytych pod lodem potworności w Edge of Nowhere w pośredni sposób odpowiada na pytanie, dlaczego Antarktyka jest obszarem tak rzadko eksplorowanym.

ma jednak miejsca na sielankę, gdyż ukazane wydarzenia są autentycznie przerażające i traktują o drzemiącym z dala od ludzkiej cywilizacji zagrożeniu ze strony pradawnej rasy. W produkcji mierzymy się z potwornościami, których nie powstydziliby się sam Lovecraft, a morał płynący z gry zdaje się odpowiadać standardom jego opowieści. Edge of Nowhere daje jasno do zrozumienia, że konfrontacja z nieznanym jest z góry skazana na porażkę, a sam kontakt z nim kończy się dla człowieka utratą zmysłów.

PER ASPERA AD ASTRA

Twórczość H. P. Lovecrafta pomimo wielu niepodważalnych zalet nie jest jednak wolna od skaz, które są szczególnie widocznie w jego pierwszych dziełach, powstałych, nim pisarz w pełni wykształcił swój niepowtarzalny styl. Nawet najzagorzalszy fan Lovecrafta zauważył przecięź nadużycie przymiotników lub obrażające inteligencję czytelnika zakończenia, nadmiernie objaśniające finał wydarzeń. Podobnego rzędu niedopracowania są także obecne w części bazujących na utworach Lovecrafta grach wideo. Przykładem może być wspomniane już Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth, które pomimo świetnej realizacji bezpowrotnie traci klimat lovecraftowskiego horroru w momencie wręczenia graczowi broni palnej, przez co z gry o przetrwaniu zmienia się w strzelankę. Mieszane uczucia wzbudza też produkcja studia Frogwares o nazwie Margrunner: Dark Pulse. Tytuł ten jest bardzo udaną grą logiczną, lecz inwazję Wielkich Przedwiecznych przedstawiono w nim niezmiernie kiczowato.

Graczom nieodmawiającym sobie lektury Lovecrafta przyszłość powinna przynieść wiele interesujących tytułów. Szczególnie warto czekać na Stygian: Reign of the Old Ones. Tytuł ten już na obecnym etapie prac zachwyca ręcznie malowanymi dwuwymiarowymi poziomami. Rozgrywka ma opierać się na



■ Pierwsza wzmianka o Necronomiconie pochodzi z utworu „Ogar” z 1924 roku. Powyżej zakazana księga z Dragonborna.



turowych walkach, a jednym z atrybutów opisujących naszych bohaterów ma być poczytalność. Atrakcyjnie powinna się też prezentować opowiadana historia. W jednej z misji będziemy mogli nawet zagrać na skrzypcach samego Ericha Zanna oraz przekonać protagonistę z krótkiego opowiadania „Wyrzutek”, by dołączył do naszej drużyny.

Z zaciekawieniem spoglądam także w kierunku gier parodiujących pisarstwo Lovecrafta. Tytuł The Miskatonic ma na przykład w komediowy sposób ukazać tytułowy uniwersytet z utworów Amerykanina. W pogodnym duchu będzie także utrzymany Gibbous - A Cthulhu Adventure, który już samą nazwą naśmiewa się z przepełnionej archaizmami lovecraftowskiej prozy (często stosowane przez Lovecrafta angielskie słowo „gibbous”, oznaczające garbusa, wyszło z użycia już za czasów

■ Napisy „Kłamstwa” i „Gdzie jest twój Bóg?” na kościele wpisują się w styl lovecraftowskiej prozy, w której światem nie opiekuje się żadna siła wyższa.

pisarza). Historia tej przygodówki ma oscylować wokół Necronomiconu, a jej humorystyczny charakter twórcy starają się nam przybliżyć przez określenie: Lovecraft spotyka Day of the Tentacle.

Samemu Lovecraftowi z pewnością ciężko byłoby uwierzyć w obecną popularność własnych dzieł. Z jeszcze większym niedowierzaniem musiałby przyjmując wiadomość o tym, że to właśnie gry wideo, czyli medium utożsamiające nowoczesność, tak łatwo przyjmą na swój grunt jego stylizowaną na starodawną twórczość. Ale jak wiemy, nasza branża często bywa nieobliczalna, a patrząc na mnogość tytułów inspirowanych utworami samotnika z Providence, nie sposób odmówić graczom prawa do zakrzyknięcia za składającym mu hołd Clarkiem Ashtonem Smithem: „Twa sztuka nie odeszła”. ■



Michał R. Wiśniewski

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

GRY, W KTÓRE GRAM

Pewien znany muzyk i okazjonalny raper w jednej z piosenek zagroził przemocą wobec kogoś, kto go spyta, jak powstają jego teksty.

Nie wiem, dlaczego pisarze i tekściarze nie lubią tego pytania. Skąd bierzesz pomysły? Jak powstają twoje teksty? Oczywiście, że to banalne pytanie i często się je pewnie słyszy, ale stanowi przecież dobrą okazję, żeby się wykazać i odpowiedzieć na nie w niepowszedni sposób.

To jedno. Drugie – proces twórczy jest przecież czymś fascynującym. To, jak pojawiają się pomysły, jak ożywają postacie, jak rodzi się powieść to czasem prawdziwa magia; nieraz można by równolegle opublikować drugą książkę o pisaniu danego utworu.

Skąd biorę pomysły? Zewsząd. Na początku jest „big idea”, ten wielki pomysł założycielski, gdy postanawiam, o czym będzie opowieść. Coś, co mnie dręczy, co uważam za ważne, co nie daje mi spać po nocach, aż czuję, że muszę zrobić z tego książkę. Ale ten jeden wielki pomysł to tylko początek. Trzeba go okleić tysiącem innych – i tu dopiero zaczyna się zabawa.

Najpierw jest podróż do wnętrza siebie, żeby odnaleźć odpowiedź na jedno cholernie ważne pytanie: co ja właściwie, w obliczu mojej całej życiowej wiedzy i doświadczenia, sądzę na temat tego „big idea” i jak chcę o nim opowiedzieć. Potem powstają postacie, które będą tę historię ciągnąć – proces, którego opisanie wymagałoby osobnego tekstu.

I nadchodzi taki moment, że wiem, kto i skąd idzie, wiem, dokąd zmierza i mniej więcej wiem, który bohater będzie szedł (czasem zdarza się, że jakaś postać, gdy sobie ożyje w mojej głowie, zbacza z wyznaczonego kursu, bo okazuje się kimś innym niż początkowo mi się wydawało). Ale to przecież nie koniec, trzeba ten cały szkielet fabularny obudować szczegółami.

I wtedy czuję się jak taki czarodziej z fantasy, który wyciąga manę spod ziemi. Po prostu czerpię ze wszystkiego, co się nawinie. Każda zasłyszana piosenka, każda podsłuchana rozmowa, każde obejrzone anime, wszelkie gry, w które gram – wszystko może stać się wyzwalczem dla jakiegoś pomysłu. Jest to też powód, dla którego gdy piszę książkę, nie czytam wcale prozy – nie chciałbym skazić swojej powieści inną.

Gry, w które gram, trafiają do moich książek w bardzo różny sposób. Czasem jawnie, jak w „Jetlagu”, gdzie postacie grają w Burnout Paradise czy Bombermana. Czasem subtelnie, jak w „God Hates Poland”, gdzie tytuły czterech rozdziałów są tytułami piosenek z Vib-Ribbon, które towarzyszyły mi w czasie pisania. A czasem idzie to znacznie dalej i jest zupełnie niewidzialne – jeden rozdział „Hello World” powstał tylko dlatego, że zdenerwowałam mnie pewien detal w określonej scenie z Life is Strange. I nagle ten pewien detal pchnął fabułę na zupełnie nowe tory. Mówię, to magia. ■

MRW ☺



Marcin Borkowski
Dziennikarz, autor gier, były redaktor naczelny
Top Secretu, komentator spraw bieżących,
postać znana i lubiana.

MEMORY DUMP

Nazbierało się dupereli przez ten miesiąc. Większość straciła świeżość jakiś czas temu, ale dopadły mnie dopiero teraz. Warsztatowo każdy dałbym radę rozdmuchać do felietonu, nie takie się rzeczy ze szwagrem po dwóch czy trzech, ale rozdymanie tekstu zawsze się odbija na jakości, wolę szybko zasygnalizować kilka płytkich myśli, niż na siłę udawać, że któraś z nich jest głęboka.

Najpierw będzie o The Witness. Tak, gra ma w tej chwili rok, ale wpadła mi w ręce dopiero teraz (wielkie dzięki dla on już sam wie kogo za prezent). Już w Inside komunikowałem, że gram i że wciąga – więc teraz dla odmiany oznajmiam, że skończyłem i że się świetnie bawiłem. No dobra, trochę skłamałem, że skończyłem. Oprócz zagadek, które rozwiązać trzeba, są i poboczne; nie mam ambicji, by znaleźć i rozwiązać wszystkie, ale kilka nie daje mi spokoju, dlatego co jakiś czas do nich wracam. Fantastyczna grafika, uczciwe kilkadziesiąt godzin wysiłku potrzebnego, żeby zrozumieć, jak to działa i dojść do końca, kilka momentów olśnienia polegającego na zobaczeniu wreszcie tego, co leży na samym wierzchu – wyzwanie specyficzne, ale w swojej kategorii na najwyższym poziomie i dające dużą satysfakcję. Trochę mi zabrakło jakiejś pointy, ale w pewnym sensie tego należy się spodziewać po wysłuchaniu wszystkich znajdujących nagrań, dla mnie to takie bełtanie w mętnej wodzie, szczęśliwie zupełnie bez wpływu na samą grę. I niestety nie ma możliwości kontrolowanego zapisania stanu gry, co praktycznie uniemożliwia wracanie, żeby coś sprawdzić bez utraty aktualnej pozycji, to uważam, że schrzaniłi. Mimo wszystko dla miłośników wyzwania stricte logicznych – highly recommended.

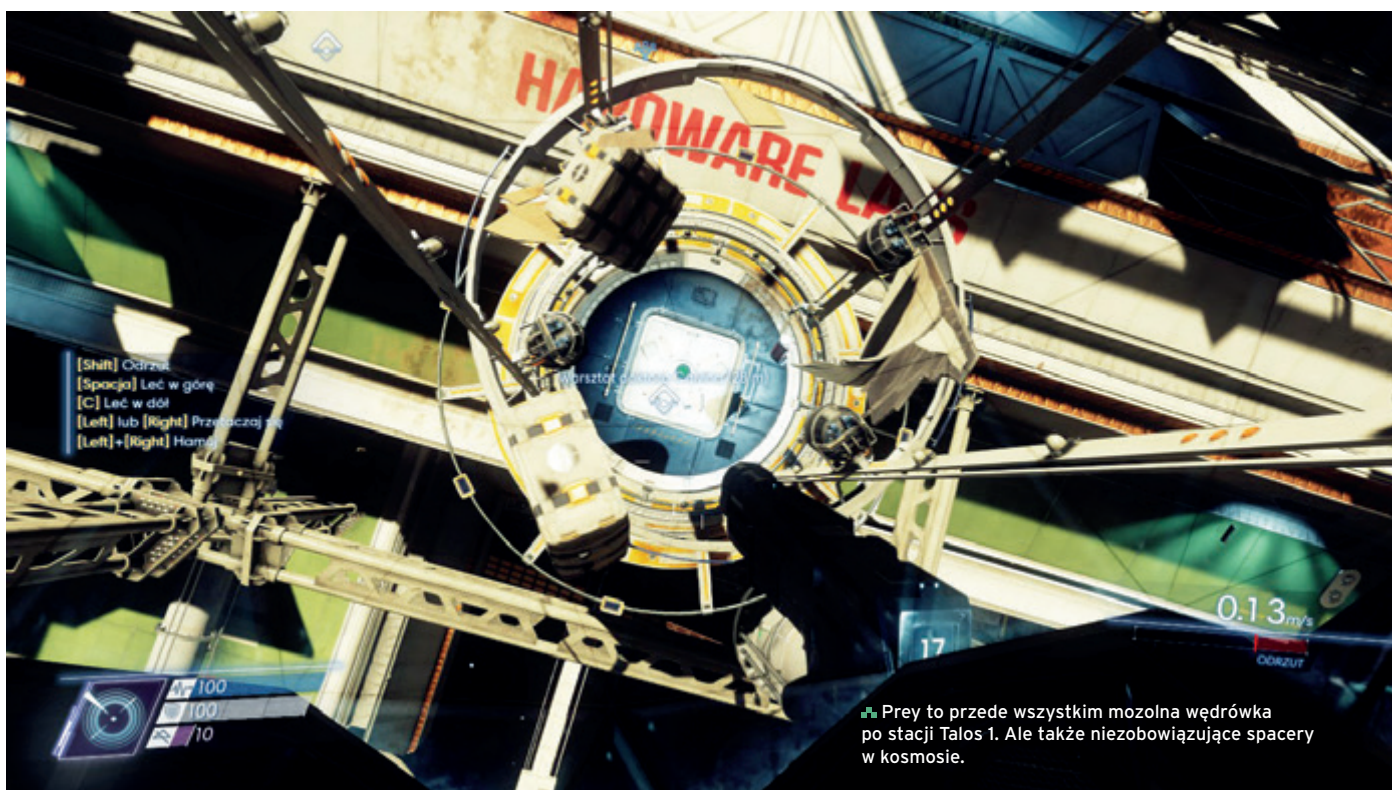
Fala komentarzy już się szczęśliwie przetoczyła, ale przez kilka tygodni obserwowałem dyskusję na temat „Ghost in the Shell”. Jak to ja – patrzyłem z boku i całkiem to zabawnie

wyglądało, bo większość biorących w dyskusji udział nijak nie mogła dojść do porozumienia. Powód był prozaiczny – każdy dyskutował o czymś innym. Jedni mówili o samym filmie, inni porównywali go z poprzednią wersją, jeszcze inni z oryginalną mangą, a ponieważ każdy patrzył z innej strony, za cholerę nie mogli się zgodzić co do tego, co widzą. Kochani, czasami warto zacząć od dania kroku do tyłu. W końcu zresztą sam też obejrzałem, bo zmieniając opony na letnie, musiałem stracić dwie godziny, i uważam, że sam film jest dość słaby. Nawet Scarlett Johansson, którą bardzo lubię, nie pomaga. Poproszę moje 29,50 z powrotem.

Prace nad Top Secretem wchodzi w fazę decydującą, co oznacza kupę pracy dla dwóch zaangażowanych w to dziełczyn – Dobrochny i Magdy. Co robi Dobrochna, wszyscy wiedzą (i trzeba jej przyznać, że robi to z takim samym pazurem jak wówczas), Magda jest korektorką, na plecy której wrzuciłem 301997 znaków (spacje wliczone), jakie wstukał zespół. Niektóre z tych znaków liczą się podwójnie – albo i potrójnie – więc schylcie czoła w hołdzie, ja czasami zapominam, jak się nazywam po przeczytaniu jednej drugiej stroniczki mniej udanego tekstu. Magda jest również o połowę ode mnie młodsza. Poczułem się nieswojo, kiedy wyszło na jaw, że istnieje już pokolenie, dla którego grepsy, jakie mam wygrawerowane na płatach czołowych („będąc młodą lekarką, wszedł raz do mnie pacjent”, „wydajność z jednego ha”), są zupełnie nieczytelne. Przeprowadziłem szybką akcję uświadamiającą, wysyłając linki do odpowiednich nagrań na Youtube. Strzeliłem sobie w stopę, bo zdezorganizowałem jej dźubanie, zamiast robić korektę pół nocy, płakała ze śmiechu. Jeśli zostaną w tekstach jakieś wybryki natury, będzie to moja wina, ale przynajmniej ktoś się w czasie pracy nad numerem dobrze bawił.

A w ogóle to widzimy się na Pixel Heaven. ■

BOREK



Prey to przede wszystkim możliwa wędrowka po stacji Talos 1. Ale także niezobowiązujące spacerki w kosmosie.

Prey

PC PS4 XONE

PRODUCENT Arcane Studios **Wersja PL:** tak

Piotr Pieńkowski

PEGI 18

Dawno, dawno temu, bo dla gier wideo jedenaście lat to w końcu cała epoka, jak wielu innych maniaków elektronicznej rozrywki dosłownie utonąłem w świecie stworzonym w 2006 roku przez Human Head Studios. Jeśli graliście wtedy w Preya, to pamiętacie - knajpa w rezerwacie Indian, porwanie przez Obcych, ucieczka i wędrowka po kosmicznym statku, a do tego powroty z krainy przodków, gdzie odradza się nam życie, zmienna grawitacja, podróże astralne, a także portale, które potem stały się osobnym cyklem gier. Po prostu cud-miód. I z takim właśnie optymistycznym nastawieniem, sądząc, że poznam dalsze losy Tommy'ego, zasiadłem do najnowszej produkcji Arcane Studios.

I doznałem szoku, bowiem szybko się okazało, że gra nie ma nic wspólnego z „jedyńką”. No, może poza tym, że także toczy się w przestrzeni kosmicznej, choć nie na statku Obcych, a na stacji orbitalnej o nazwie Talos 1. Dokładnie w tym momencie przerwałem zabawę i sprawdziłem, co jest grane. Niedaleko zresztą szukałem, bo wyszło na jaw, że sami pisaliśmy o tym w Pixelu (#26) i tam odsyłałem wszystkich ciekawskich.

A zatem reboot. Takim bowiem mianem określa się najnowszą edycję Preya, co od razu kojarzy mi się z kolejnymi edycjami filmów superbohaterskich. Przyznaję, że z tego właśnie powodu tym razem podszedłem do rozgrywki już z o wiele większym dystansem.

Na początek czeka nas wybór postaci - choć w sumie decydujemy jedynie o płci. Ja wskazałem mężczyznę, wcielając się w Morgana Yu. Mój bohater zbudził się, odebrał telefon, przejrzał pocztę i ubrał się w specjalny kombinezon. Standard, ale czemu nie? Z pozyskanych informacji dowiedziałem się, że na dachu wieżowca czeka już na mnie helikopter, który zabierze mnie do siedziby TranStaru.



Gra ma drugie, trzecie i czwarte dno. Już od samego początku mamy wrażenie, że nie wszystko jest takie, jak nam się wydaje. A potem...

W trakcie lotu doznałem pierwszego zachwyty, bowiem pojawia się tu iście filmowy zabieg z nazwami producenta, wydawcy i tytułu zręcznie wmontowanymi w plener. Potem lądowanie i chwila rozmowy ze starszym bratem, Aleksem Yu, z której wnioskuję, że moim celem będzie podróż na stację orbitalną, a wcześniej poddanie się specjalnemu testowi. I tutaj - podczas wykonywania jednego z zadań - nagle cały świat, jak w „Matriksie”, zmienia bieg. Zresztą jak się w toku gry okazuje, to tylko jeden z pierwszych tego typu skrętów akcji, zaś drugie, trzecie i czwarte dno jeszcze nie raz nas zaskoczy w tej iście perfekcyjnej intrydze, osadzonej dodatkowo w alternatywnej rzeczywistości.



❖ Piękna, dopracowana pod każdym względem grafika kojarząca się nieco z BioShockiem czy Dishonored – czyli znów art déco, ale tym razem w futurystycznej wersji.

Już same mimiki swoim nagłym pojawieniem się potrafią postawić włosy na głowie. I choć Prey gra mi na nerwach niczym na mandolinie, to nie mam ochoty odstawić go na półkę. Dziwne, prawda?

Maciej Piotrowski

Nie zdradzając więcej, oświadczę od razu, że od tego momentu dosłownie nie potrafiłem oderwać się od gry, zawalając wiele innych, domowych i zawodowych, obowiązków. Wciąż powtarzałem sobie: jeszcze tylko godzina, najwyżej pół, zobaczę, co z tego wynika i kończę. A najlepsze jest to, że często nie chodziło jedynie o fabułę, choć to też, ale o odkrywanie kolejnych możliwości Preya. A jest tego cała masa.

W grze mamy trzy podstawowe współczynniki decydujące o naszej egzystencji: zdrowie, kombinezon oraz PSI. To pierwsze „reperujemy” standardowo apteczkami oraz jedzeniem, ale już skafander naprawiamy specjalnymi kombiłatami, przy czym możemy w nim montować unikatowe układy, które zwiększą jego funkcjonalność. Z kolei PSI to energia pozwalająca na używanie czegoś w rodzaju mocy. Z początku są to zwykle psychoumiejętności (większa odporność, hakowanie, skradanie się), potem jednak dojdą do tego atuty naszych wrogów (uderzenie kinetyczne, przybranie postaci jakiegos przedmiotu, telepatia). Aby rozwijać ich skuteczność, należy skorzystać z wyprodukowanych lub znalezionych neuromodów.

A właśnie, wrogowie, czyli Tyfoni – to przede wszystkim z nimi będziemy walczyć. Co zachwycające, ich siłę i zdolności odkrywamy powoli i wraz z rozwojem bohatera. Dla przykładu moje pierwsze spotkanie z najprostszym



❖ Neuromody to jeden z podstawowych elementów gry. To przede wszystkim ich będziemy szukać na stacji, bowiem pozwolą nam na rozwój naszych umiejętności. Także tych parapsychoicznych.

przeciwnikiem, Mimem, spowodowało u mnie szybsze bicie serca i okrzyk: Matko Boska, co teraz! W takich okolicznościach odkryłem, że stwory te potrafią doskonale imitować przedmioty codziennego użytku i dopiero w sytuacji zagrożenia życia przyjmują swoją naturalną postać, po czym atakują – i pomyślałem, że gra mnie już niczym nie zaskoczy. Ale to było tylko do czasu, kiedy spotkałem inną, bardziej zaawansowaną formę Tyfona, Fantoma. Zresztą potem się okazuje, że jest ich kilka rodzajów, że są jeszcze Splatacze i Cystoidy oraz że zwierzęta wcale nie są tu owe istoty, ale my. I to bez żadnych dwuznaczności, bo w rzeczywistości częściej oplać się skradać, uciekać, zastawiać pułapki i wykorzystywać system stacji, niż zbroić się po zęby i iść na przysłowiowy rympał.

❖ Alternatywna rzeczywistość to wciąż rzadkość w grach wideo. A szkoda, bo Prey pokazuje, że to naprawdę znakomity sposób na zbudowanie sugestywnego uniwersum.

TranStar



Obdarzona wieloma mackami megakorporacja, dla której liczy się cel, a nie środki. Dokąd może zaprowadzić takie myślenie – o tym właśnie opowiada Prey.



À propos arsenału. Z początku byłem nim nieco zawiedziony. No bo gdzie są lasery, miotacze płomieni, futurystyczne RPG? Nie ma ich - i nie wcale nie są potrzebne. Klucz francuski faktycznie idealnie sprawdza się w zwarcu, a działko LEPIK, kiedy się pozna jego możliwości, po prostu zachwyca. A gdyby tego było mało, potem pojawiają się także pociski à la granaty o różnym zastosowaniu, ale także coś bardziej klasycznego - czyli pistolet z tłumikiem, strzelba oraz miotacz łożyczni (kusza), przy czym wszystkie trzy są w pełni modyfikowalne (szybkostrzelność, zasięg, celność, pojemność magazynka). Poza tym w każdej chwili można skorzystać z przenośnego działka, operatora technicznego lub rzucić butlę z gazem i efekt także będzie bezspornie piorunujący.

Do tego dochodzi cała masa innych elementów - przeglądanie komputerów z e-mailami i ważnymi plikami, czytanie książek i notatek, włamywanie się do zamkniętych pomieszczeń, ale także do sejfów (świetny pomysł na mini-grę), przetwarzanie złomu w specjalnych replikatorach itepe, itede. No i jest jeszcze psychoskop, który pozwala zidentyfikować obiekty, przebadać je i wpłynąć na rozwój nowych projektów.

Jeśli chodzi o samą akcję, to jest skonstruowana perfekcyjnie. Owszem, częściej uciekamy, niż walczymy, zaś same starcia są bardzo trudne, ale liczę to właśnie na plus. Warto przy tym podkreślić, że gra za każdym razem premiuje pomysłowość i cierpliwość, co jest jej dodatkową zaletą. Nie zawsze bowiem można wprost dostać się do pewnego miejsca lub pokonać jakiegoś przeciwnika i trzeba się zdrowo namęczyć, żeby wreszcie odkryć, że w istocie metoda jest prosta, choć podstępna i może nawet podła.

W grze można znaleźć wiele elementów drugoplanowych, które może i nie rozwijają fabuły, ale z pewnością dodają temu światu głębi.



Pecetowcy nie mają powodów do płaczu, bo Prey został dobrze zoptymalizowany. Na moim GTX 1060 na wysokich detalach i w 3440x1440 śmiga aż miło.

Piotr Mańkowski

Dawno już skończyły się czasy, kiedy wszystkie postacie NPC wyglądały, poruszały się i mówiły identycznie. Prey jest tego znakomitym przykładem.



Na koniec warto jeszcze dodać, że oprawę dźwiękową wykonano na naprawdę wysokim poziomie. I mam tu na myśli nie tylko efekty, ale także znakomitą muzykę oraz doskonały dubbing. Do tego całość wygląda bardzo apetycznie, a sama gra została wspaniale zoptymalizowana, co pokazuje, że to możliwe, jeśli tylko się chce.

Dla mnie Prey to najważniejsza premiera pierwszej połowy tego roku. I owszem, jak stwierdzą malkontenci, znajdziemy tu założeń z innych pozycji, ale na takiej samej zasadzie wszystko, co pojawiło się po Doomie, jest już tylko jego następstwem. Dlatego uważam za wspaniałe, że mamy tu wyraźny ślad serii BioShock, ale jeszcze bardziej obydwu części System Shocka czy Deus Ex, Half-Life, a nawet Dishonored. Wszakże to zaleta, a nie wada, że jakaś gra, bazując na znamienitych prekursorach, doprowadziła podgatunek do perfekcji. Przy tym Prey zwyczajnie jest tak wciągający, że sam, kiedy tylko skończę ten tekst, wracam do zabawy i testuję inną ścieżkę rozwoju, obowiązkowo na poziomie trudności: koszmar. To dopiero będzie przygoda! ■

P R E M I E R A M I E S I A Ć A P R E Y

PIXEEL

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

PREY

TO TY
JESTEŚ ZWIERZYNA,
NIE ONI



PIXEL 27 - Plik PDF dla: lukas.krawczyk83@gmail.com. Plik podpisany cyfrowo.