



 XBOX ONE

GWINT®

WIEDŹMIŃSKA GRA KARCIANA

WIEDŹMIN POWRACA

Witaj w karciance, w której liczą się przede wszystkim umiejętności.

POBIERZ ZA DARMO!
PLAYGWENT.COM



 POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

CD PROJEKT®, The Witcher®, GWINT® są zarejestrowanymi znakami towarowymi grupy kapitałowej CD PROJEKT. © CD PROJEKT S.A. 2017. Wszelkie prawa zastrzeżone.



 Windows 10

INDEX

GIEŁDA 80/90

09.09.2017 Warszawa Klub Riviera-Remont

09:00 - Giełda 80/90 - kup/sprzedaj tak jak w latach 80/90

- „CracktroJam” - stwórz cracktro 8/16 bit z Sosem Sosowskim

- Przyjdź z własnym sprzętem 8/16 bit i poczuj się jak w latach 80/90 (na Grzybowskiej)

- Wystawa mikrokomputerów retro: przyjdź, zobacz i zagraj

18:00 - Powrót z Przyszłości II

- wywiad z Markiem Bilińskim (prowadzący: Dariusz „Sir Haszak” Michalski)

- Support : Willy, Skipp, and??

- Koncert Gwiazdy wieczoru, Marka Bilińskiego

- wizualizacja Video - efekty na tele-bimie realizowane na Atari Falcon!

POWRÓT Z PRZYSZŁOŚCI 2
KONCERT MARKA BILIŃSKIEGO

ORGANIZATORZY

PIXEL

SAVE THE
FLOPPY

BILETY ORAZ INFORMACJE:
WWW.POWROTZPRZYSZLOSCI.PL





DZIEŃ DOBRY

Ekstrakcja ekwiwalentów ekstazy.

Wielkie konferencje gro-
we to czas prezentacji no-
wych trailerów i fragmen-
tów rozgrywki. Właściwie na tym
powinniśmy poprzestać, ograni-
czając się do komentowania i wy-
ciągania wniosków z powyższego.

Konferencja Microsoftu na E3
napęłniła mnie smutkiem. Z jed-
nej strony dostajemy bomba-
styczność, odkrywany samo-
chód, którego nikt sobie nie kupi,
ale będzie można nim pojeździć
wirtualnie, a z drugiej - na scenę
wchodzi Phil Spencer. No wła-
śnie, człowiek zarządzający mar-
ką Xbox już od paru ładnych lat,
de facto odpowiadający za to,
że konsola ma obecnie tak fatal-
ne menu i że sromotnie przegry-
wa korespondencyjny pojedynek
z Sony i Nintendo. Wydaje się, że
hasło „więcej i szybciej” w odnie-
sieniu do konstrukcji, która nie
odniosła sukcesu, nie jest naj-
lepszą rekomendacją. Spójrzmy
na innowatorów z Kioto - oni za-
wsze idą inną drogą niż wszyscy,
próbują przechrzyć konkuren-
cję, uderzyć z zaskoczenia. Spen-
cer zaoferował mniej więcej tyle:
kupicie nową konsolę wraz z te-
lewizorami za kilka tysięcy zło-
tych po to, by cieszyć się jeszcze
lepszym zakresem High Dynamic
Range. Nie jestem pewien, czy to
się uda.

Sony wydaje mi się bardziej
przewidywalne, konsekwentnie
i uparcie rozwijające swoje aktywa.

Wyszło VR, to je promujemy, a nie
jak u konkurencji - tracimy główne
twarze w postaci Palmera Luckeya
(Oculus) czy Cheta Faliszka (HTC
Vive) i nie zawadzimy fanów nagłą
zmianą planów. O Nintendo pisze-
my osobno i chyba już wszyscy
ostrzymy sobie zęby na pierwszy
dodatek do Breath of the Wild,
który ukaże się tuż po premierze
tego numeru Pixela. Właściwie
sama informacja o jego powstaniu
jest wystarczająca i nie trzeba słu-
chać kazań, jak wiele dodatkowych
trybów implementowano. Dlatego
na tyle, na ile się da, staramy się
odsiewać marketing od realnych
wrażeń i emocji.

Oprócz relacji z E3 prezentuje-
my też duży materiał podsumowu-
jący Pixel Heaven. Premier w tym
miesiącu nie było zbyt wiele, ale
pojawilo się RiME i im więcej dni
mija od jego skończenia, tym czę-
ściej o nim myślę. Niczym w finale
„Nie oglądaj się teraz” wszystko
staje się nagle jasne. Nie płakałem
podczas finału, ale gdy teraz go
sobie przypominam, coś mnie dusi
w gardle. Grą roku RIME nie zosta-
nie, bo pechowo dla niego wyszła
Zelda, ale na półmetku wyścigów
to jak dla mnie numero duo.

Jak zwykle pod koniec czerwca
robimy sobie miesięczną przerwę
i wyjeżdżamy, by chwilę odpocząć.
Ponownie spotkamy się 31 sierp-
nia już po gamescomie. Udanych
wakacji! ■

Misz.





PIXEL

Redaktor naczelny
Piotr Mańkowski
piotr@pixel-magazine.com

Autorzy
Andrzej Bazylczuk, Marcin Bieniek, Marcin Borkowski, Aleksandra Gwalina, Bartosz Czartoryski, Marek Czerniak, Bartłomiej Dramczyk, Mirosław Filiciał, 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

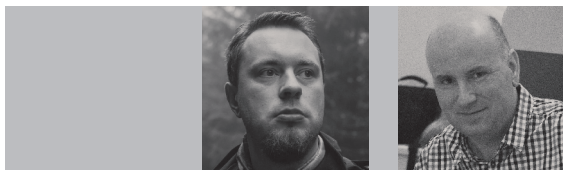
Al. KEN 36A lok. 93A
02-797 Warszawa (PL)
+48 (22) 855 10 35
idea-ahead.com

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. Prześlij swoje zdjęcie z tym numerem Pixela w niepowtarzalnych, wakacyjnych okolicznościach przyrody tradycyjną pocztą na adres redakcji z podaniem własnego adresu pocztowego. Spośród nadesłanych zdjęć wybierzemy 20 najciekawszych, a ich autorom prześlemy nagrody-niespodzianki na początku września. Udanych wakacji! Kolejny numer Pixela ukazuje się 31 sierpnia.



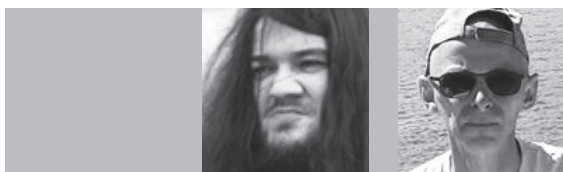
Cuda się zdarzają – po ćwierć wieku koncertowania, wypuszczania składanek i pisania oper Roger Waters, były basista Pink Floyd, zademonstrował nową płytę. Trochę życiowych podsumowań, trochę muzycznych podróży w przeszłość, całość – znakomita. Sztuka odzyskała w okropnych czasach, niestety. (MRW)

Kazali mi coś napisać do Inside, ale kiedy prawie wszystkie resztki wolnego czasu schodzą mi na nową Zeldę, to jak mam pisać? Kto grał, to wie, a kto nie grał, może zapytać, czy rzeczywiście jest aż tak, jak niektórzy mówią. Odpowiadam więc: aż tak i jeszcze trochę. (PS)



Wsiadłem do hypetraina z napisem Battlefront II. Świetnie się chłonie i komentuje wraz z innymi zapalericami wszelkie newsy o jego premierze i obiecanych nowościach. Zastanawiam się jednak, czy nie wyskoczyć z wagonu w ostatniej chwili, gdyż doświadczenie uczy, że te pociągi zazwyczaj kończą bieg na stacji „Rozczarowanie”. (AB)

Do Nadarzyna jedzie się teraz niekoniecznie przez skrzyżowanie w Jankach, więc na Comic Con i Good Game można było dotrzeć w trymiga. Dziwnie się czułem, zaglądając do oszklonych budek, w których kiedyś Chińczycy sprzedawali syczańskie koszulki. Ale widać, że impreza się rozwija i nie zasługuje na wieszanie na niej psów. (PM)



Mówiłem, że czas na ruch DC po drugich „Strażnikach Galaktyki”? Cóż – DC postanowiło w końcu popelnić film godny obejrzenia. I jest nim „Wonder Woman”. Można iść z powodu zjawiskowej Gal Gadot. To dobry powód. A jeszcze lepszy – to w końcu dobry film od DC. Dla fanów gatunku – obecność obowiązkowa! (MZ)

Od dwóch dni leci u mnie na okrągło „Ladinoła”, najnowsza płyta Pablopavo i Ludziłków. Cała jest świetna, ale mój wbudowany melancholijny smutas obsesyjnie wraca do czterech kawałków: „Ostatni dzień sierpnia”, „Wszystkie neony”, „Ola i Adam”. Melorecytacja znakomicie się komponuje z zarością. (MB)

INSIDE

7-34 LOADING

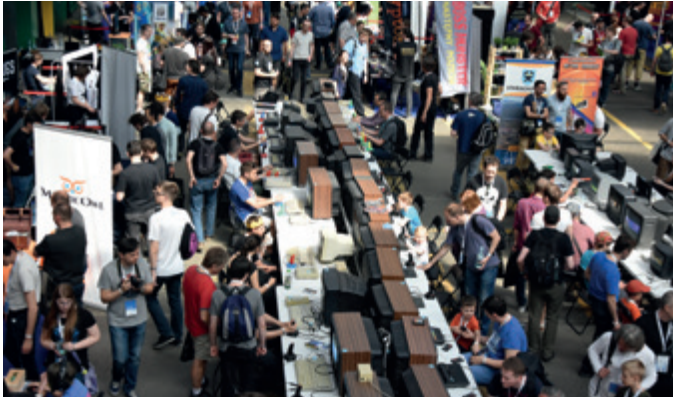
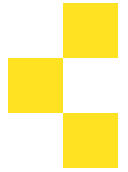
35-62 PLAY THE GAME

63-84 HALL OF FAME

85-100 SECRET LEVEL

101-130 CREDITS

LOADING



08

Podsumowanie konkursu Pixel Awards oraz uroczystości wręczenia Golden Pixels. W przypadku tych drugich statuetek uhonorowaliśmy legendy polskiego gamedevu.



14

Targi E3 odbyły się w Los Angeles w dniach 13-15 czerwca. Jednak najważniejsze, czyli konferencje gigantów elektronicznej rozrywki, nastąpiło tuż przed nimi.



26

Przedpremierowo testowaliśmy Nintendo 2DS XL. To rzecz, która osoby z jakiegoś powodu niemające kontaktu z klasycznym 2DS lub 3DS, wprowadzi w nowy świat.



28

Nasz fruwający reporter z Los Angeles i San Diego przewędrował do Krakowa, gdzie w siedzibie Bloober Team miał okazję pograć w wielce oczekiwanego Observera.



30

Odwiedziliśmy dwa londyńskie salony gier, z których bardziej niż Heart of Gaming podobało nam się Namco Funscape. Stoją tam automaty, o jakich filozofom się nie śniło.



32

Dotarliśmy do mieszczącej się w Gdyni siedziby Forever Entertainment, by odkryć, że firma jest wydawcą wielu gier mobilnych oraz pecetowych.

PIXEL HEAVEN 2017

Miejskie Zakłady Autobusowe przy ulicy Włociańskiej 52 w Warszawie w ostatni weekend maja wypełniły się tysiącami fanów głodnych elektronicznej rozrywki – zarówno tej w nowym, jak i starym wydaniu.

■ Marek Wilk

W tym roku po raz pierwszy w historii Pixel Heaven rozpoczęło się w czwartek branżową konferencją i afterparty dla przedstawicieli gamedevu. Konferencja odbyła się na warszawskiej Pradze w niesamowitym zrewitalizowanym budynku przekształconym na centrum konferencyjne. W trakcie Pixel Connect wygłoszono kilka arcyciekawych wykładów o tym, jak tworzyć gry, z czego korzystać i jakich niebezpieczeństw unikać. Podobne spotkania na GDC cieszą się zwykle większą popularnością niż historyczne gadki o legendach branży.

W halach, w których odbywało się Pixel Heaven, można było spotkać spacerującego Charlesa Cecila z żoną Noririn Carmody, twórcę Fairlighta Bo Jangeborga, autora ścieżki dźwiękowej do Commando Roba Hubbarda czy stałych bywalców naszej imprezy, czyli Jona Hare i Petro Tyschtschenko. Najlepszą okazją do zagadnięcia było złapanie gwiazd przy rozstawionych przed wejściem do hal stolikach, gdzie w luźnej atmosferze twórcy snuli historie sprzed trzydziestu lat.



■ Robert Emocje Łapiński po mianowaniu honorowym członkiem Zepsotu. Thrall na oprawionej okładce mówi „Zepsót honorowo adoptuje Łapusza”, tym razem dla zmyłki nie po norwesku (bardzo ładny język), ale po polsku.



■ Golden Pixele oczekujące na wręczenie. Na kolejnych stronach prezentujemy laureatów nagrody.

■ „Co się szczerzysz, łysa pało” – myśli Dobrochna. Na drugim planie Alex szykuje się mentalnie do starcia z Haszakiem.



W tym roku znacznie bogatsza była strefa retro, więcej pojawiło się też flipperów, na których można było grać bez ograniczeń. Nie zabrakło strefy dla dzieci z klockami Lego, zwłaszcza w niedzielę zapelniającej się po brzegi. Dla najbardziej zagorzałych fanów retro funkcjonowała też na piętrze druga strefa wykładowa Secret Stage.

Nagrody Pixel Awards dla najlepszych gier prezentowanych podczas festiwalu stały się już tradycją, zaś w tym roku pojawiła się także nowa statuetka. Golden Pixel to pomysł wyróżnienia osób, które wniosły wyjątkowy wkład w rozwój polskiej branży gier wideo. Ludzi, którzy przecierali

szlaki na światowych rynkach oraz inspirowali kolejne pokolenia rodzimych twórców. Udowodniali w praktyce, że tworzenie w naszym kraju gier, które pozna cały świat, jest możliwe.

Podczas Pixel Heaven 2017 odbyła się oficjalna premiera Get Even – nowej gry od gliwckiego studia The Farm 51. Dziennikarze i gracze mogli po raz pierwszy wypróbować pełną wersję tytułu, a szef studia Wojtek Pazdur opowiedział o inspiracjach i pomysłach na rozgrywkę.

Znany jest też już termin przyszłorocznego Pixel Heaven. Impreza odbędzie się w dniach 1-3 czerwca. Już teraz zapraszamy! ■

Marcin BORKOWSKI

Mówiąc o polskiej branży gier, zawsze szukamy gdzieś jej początków. Polska lat osiemdziesiątych była krajem pod wieloma względami niezwykłym - aby nie powiedzieć niezbyt normalnym - zwłaszcza z perspektywy dnia dzisiejszego. Nie istniały wolny rynek, sieci logistyczne, wydawcy. To oczywiście tej bardziej przedsiębiorczej części społeczeństwa nie przeszkadzało i większość branży rodziła się na giełdach komputerowych, z których najbardziej osławiona to ta warszawska przy Grzybowskiej. Marcina Borkowskiego większość z was zna i zapamięta jako kultowego Naczelnego z jeszcze bardziej kultowego magazynu Top Secret, ale zanim sprawy potoczyły się w ten sposób, to właśnie Marcin podjął się stworzenia i dokonał pierwszej poważnej próby komercyjnej dystrybucji swojej gry pod tytułem Puszka Pandory na komputery ZX Spectrum. Była to tekstówka ze szczerką grafiką, podobnie jak późniejsze produkcje Infocomu typu Zork Zero. Po latach gra doczekała się limitowanej edycji specjalnej wydanej w puszcze.

Tomasz MAZUR

Każdy, kto interesował się grami na początku lat dziewięćdziesiątych, musiał natknąć się na firmę Mirage Software, zajmującą się produkcją, wydawaniem i dystrybucją gier, a później i sprzętu. Zawdzięczamy jej dziesiątki produkcji, ale też czynny udział w budowaniu świadomości roli wydawcy na rynku. Historia przedsiębiorstwa jest niezwykła, ale dość charakterystyczna dla tamtych czasów. Mało kto wie - a ci, co wiedzieli, już pewnie zapomnieli - że wtedy nie można było zwyczajnie sobie rozpocząć prywatnej działalności polegającej na produkcji gier wideo, dlatego firma została „dorejestrowana” do zakładu rzemieślniczego żony znajomego, która prowadziła gabinet masażu rehabilitacyjnego. Ot, takie czasy. Stąd nagroda dla Tomka Mazura za wytrwałość, zaradność i wielki wkład w rozwój polskiej branży, szczególnie w czasach najtrudniejszych, czyli u jej zarania.

Maciej MIĄSIK

Jeden z najbardziej znanych polskich twórców gier wideo. Swoją profesjonalną przygodę ze światem elektronicznej rozrywki zaczynał w Rzeszowie, w środowisku budowanym przez Laboratorium Komputerowe Avalon, by wkrótce później zostać kolejnym liderem studia XLand. To właśnie tam powstał kultowy tytuł Electro Body, pierwsza polska produkcja wydana globalnie na zewnętrznych rynkach i to przez samo Epic Mega-Games. Potem pojawił się Fire Fight, pierwsza rodzima pozycja z solidnym inwestorem zagranicznym (Electronic Arts), a także studio Detalion. Późniejsza kariera zawodowa Macieja, jak wielu innych w czasach bardziej nam współczesnych, wiodła przez studio CD Projekt Red i produkcję pierwszego Wiedźmina, aż do całkiem niedawnej premiery Beat Cop. Maciej z zapałem uczestniczy też w działaniach związanych z edukacją branżową i wspiera środowisko poprzez zaangażowanie w fundację Indie Games Polska.

Adrian CHMIELARZ

Świat zna niewiele tak wybitnych polskich twórców gier wideo. Trudno wymienić tu wszystkie tytuły, do powstania których się przyczynił. Wśród nich są Tajemnica statuetki, Teenagent, Książę i Tchórz, Painkiller, Bulletstorm czy debiutancka produkcja studia The Astronauts - The Vanishing of Ethan Carter. Współzałożyciel Metropolis Software, People Can Fly oraz The Astronauts, z czego każda z firm powstała w bardzo charakterystycznych dla siebie czasach. Podczas gdy Metropolis zostało założone jeszcze w epoce pionierów polskiego gamedevu, to już The Astronauts stanowi współczesny projekt doby gier niezależnych. Jedno jest zawsze pewne - tam, gdzie do gry włączał się Adrian Chmielarz, zawsze na koniec otrzymywaliśmy produkcję najwyższej jakości.

Tomasz PAZDAN

Rok 1989 nie byłby tak ważny w historii naszego kraju, gdyby pierwszego stycznia nie weszła w życie ustawa o działalności gospodarczej. Jedną z firm, które wówczas powstały, było Laboratorium Komputerowe Avalon. Odpowiadało ono za wydawanie wielu hitów, jeszcze na komputery ośmiobitowe, a także magazynu Tajemnice Atari. Jednym z zadań

Avalonu było cywilizowanie rynku opanowanego przez piratów, a później zagraniczne próby ekspansji polskich działalności, już z wykorzystaniem komputerów PC. Firmę stworzyli studenci i jako tacy nie mogli wiedzieć, że biznes produkujący gry wideo na rynku, na którym nie panują jakiegokolwiek zasady, nie ma wielu szans powodzenia. Nikt im o tym nie powiedział, więc się udało. Jednym z tych studentów był Tomasz Pazdan, współzałożyciel, wieloletni prezes i faktyczny lider niezwyklego przedsiębiorstwa z Rzeszowa.

Mirosław LIMINOWICZ

Mirosław od 1990 roku był współwłaścicielem Laboratorium Komputerowego Avalon.

Pisał też gry na małe Atari. Fred to nie tylko przygody sympatycznego jaskiniowca, a Lasermania była czymś więcej niż setkami godzin łamięłówek z laserami i lustrami.

Produkcje te dowodziły, że w Polsce mogą powstawać tytuły najwyższej jakości. A to już stanowiło inspirację dla wszystkich, którzy z niezmierną cierpliwością przepisywali listingi z Tajemnic Atari, współredagowanych przez Mirosława Liminowicza. Ludzie uczyli się podstaw asemblera i marzyli, że już niedługo to ich gry wyda LK Avalon, do czego zresztą magazyn zachęcał. Dlatego jest to nagroda nie tylko za konkretne produkcje, lecz także za cały wysiłek włożony w kształtowanie rynku i pokazywanie kolejnym dorastającym pokoleniom twórców, że i u nas, w Polsce, się da.

Jarosław ŁOJEWSKI

Nazwa ASF oznaczała „Atari Star Force”. Spółka, mająca swoje korzenie w nurcie demosceny, potrafiła tworzyć dużo i dobrze, a wiele z jej tytułów stało się symbolami tamtej epoki, by wymienić choćby Miecze Valdgira, Kult czy Magię Kryształu. I choć przedsiębiorstwo odeszło wraz z szybko postępującymi zmianami gospodarczymi i z powodu konieczności przestawienia się na produkcję dla klientów zagranicznych, to stanowiło zarazem dowód, że nawet w świecie bez uczciwych zasad rynkowych, bez działającej ustawy o ochronie praw autorskich, gdy kocha się gry wideo i chce się je tworzyć, to można. Mózg ASF Jarosław Łojewski otrzymuje nagrodę za stawienie czoła trudnym czasom i stworzenie firmy, której realizacje dla wielu z nas były tymi pierwszymi, z jakimi zarywaliśmy przy komputerach całe noce.

Adam SKORUPA

Etatowy kompozytor muzyki do polskich gier wideo. Trudno odsiać tytuły, przy których nie pracował, od tych, w których powstawaniu brał udział. Pisał muzykę do Lwa Leona od Leryx Longsoft, Księcia i Tchórza dla Metropolis Software, wciąż dowodzonego wspólnie przez tandem Chmielarz-Miechowski, Gorky 17, Painkiller, wreszcie Wiedźmina czy Bulletstorma. To tylko niektóre spośród ponad pięćdziesięciu tytułów, którymi się zajmował. Biorąc pod uwagę jego rocznik (1974), osiągnął tyle, jakby był co najmniej dwa razy starszy. Znany w środowisku demosceny jako Scorpik, działał też w zespole o nazwie Aural Planet, grającym muzykę elektroniczną.

Paweł MARCHEWKA

W 1991 roku założył Techland, który początkowo zajmował się tłumaczeniem zachodnich programów i wydawaniem ich na raczkującym rodzimym rynku. Własne gry wideo zaczął produkować pod koniec lat dziewięćdziesiątych, by po bardzo udanym Call of Juarez (2006) osiągnąć największy sukces dzięki Dead Island (2011). Następnie Techland sprzedał prawa do tego tytułu i zajął się podobnym tematem w nowej formie, ponownie triumfując dzięki Dying Light (2015). Obecnie firma Pawła Marchewki uchodzi za potentata zarówno jako deweloper gier, jak i ich wydawca.



Grzegorz MIECHOWSKI

Współzałożyciel Metropolis Software w czasach, kiedy realizacja gier była zajęciem nie tylko fascynującym i innowacyjnym, lecz także wyjątkowo ekstremalnym, zwłaszcza jeśli miało się zamiar poświęcić temu życiu i się z tego utrzymać. Jeden z ojców największych sukcesów przedsiębiorstwa. Po opuszczeniu firmy współtwórca 11 bit studios, wytwórni, która jako jedna z kilku w Polsce może poszczycić się ogólnosiątkową sławą. W 2015 roku gra otrzymała nagrodę publiczności na dorocznym Independent Games Festival podczas GDC w San Francisco. Grzegorz Miechowski otrzymuje nagrodę za ogromny wkład w rozwój polskiej branży, ale też na dowód uznania i w ramach podziękowania za wiele wspaniałych tytułów, które bez niego by nie powstały.

Mirosław DYMEK

Karierę rozpoczął od stworzenia w 1996 roku gry Polanie. Dostrzegł go szef firmy Topware Programy, wcielając do grupy pracującej w Bielsku-Białej nad przygodówką point & click Jack Orlando. Potem powstał znany wielu graczom RTS Earth 2150, zaś w 2003 roku studio zmieniło nazwę na Reality Pump. Już pod nową banderą Mirosław Dymek stworzył wraz ze swoim zespołem wydane niemal równolegle z Wiedźminem RPG Two Worlds. W 2010 roku ukazał się sequel gry, który już w ciągu sześciu miesięcy po premierze sprzedał się w liczbie ponad dwóch milionów egzemplarzy.

REKLAMA

Nowości na NINTENDO 3DS™



Dr. Kawashima's Devilish Brain Training



Ever Oasis



Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia



Hey! Pikmin



Mario Sports Superstars



Miitopia



YO-KAI WATCH 2: Bony Spirits



YO-KAI WATCH 2: Fleshy Souls



■ Michał Król

■ Car Mechanic Flipper stworzony przez studio Pixel Flipper, działające pod kuratelą PlayWay. Gra tchnęła świeży powiew w skostniały gatunek.

Pixel Heaven to nie tylko piwo, kiełbasa, retro i śpiew. To także – a dla mnie przede wszystkim – możliwość zagrania w wiele polskich, dobrych i obiecujących gier. Podczas festiwalu swoją światową premierę na Nintendo Switcha miał Bulb Boy studia Bulbware, do wyścigów Electro Ride Sylwestra Osika można było zasiąść w rajdowym fotelu, a na wygodnej kanapie obrzucać czerstwymi wrzutami znajomego, pojedynkując się w Oh...Sir! The Insult Simulator od ekipy Vile Monarch. Cieszy fakt, że Pixel Heaven nabiera znaczenia w oczach twórców, na czym zyskują też uczestnicy, mogący bawić się wyjątkowymi rodzimymi produkcjami.

PH to jednak także konkurs Pixel.Awards, w którym niezależni twórcy walczą o sławę i uznanie. I nie ma lekko, bo z niemal setki zgłoszeń do finału awansowała najlepsza dwudziestka. Wydaje się, że to prosta sprawa, ale selekcja i wybór zwycięzców co roku okazują się trudniejsze. Wiem o tym, bo sam byłem jurorem tego konkursu. Trzeba nie tylko znać gry, zagrać w nie, ale przy okazji porozmawiać z każdym autorem.

Mimo że w jury zasiadają twórcy z polskich studiów, dziennikarze i osoby znające się na rodzimych produkcjach, wyłonienie tych najlepszych – jak zawsze – sprawia problem. Po długiej debacie z wieloma zwrotami akcji, wymianie argumentów i bezalkoholowych burzach mózgow udało się ogłosić zwycięzców poszczególnych kategorii.

Za najlepszą grę Pixel Heaven 2017, czyli laureata Indie Grand Prix, uznano produkcję studia Frozen District pod tytułem **Warlocks 2: God Slayers**, która otrzymała także wyróżnienie w kategorii „Best Gameplay”. Pixelartowy platformowy slasher akcji z elementami RPG (!) zapewnia to, czego gracze oczekują: świetną oprawę audiowizualną, ciekawe zadania ze sporą dawką humoru, widowiskowe walki i szczególnie rozbudowany arsenał.

Do tego dodajmy kilka postaci ze specyficznymi zdolnościami specjalnymi i mamy idealną kontynuację.

Drugą produkcją, która zdobyła uznanie w oczach i rękach jury, był nieliniowy, postapokaliptyczny point & click **Don't Escape: 4 Days in a Wasteland** jednoosobowego studia Scriptwelder. Tytuł ten zgarnął nagrody w kategoriach „Best Story” i „Retro Roots” – czyli najlepsze nawiązanie do retro. Tak, słabość do pixel artu w narodzie silna, ale gra Mateusza Sokalszczyka naprawdę ma to coś. Twórca wywodzi się ze sceny flashowej i postanowił wypłynąć na szerokie wody. Kataklizm spustoszył Ziemię, a bohater dostaje cztery dni, by rozwikłać zagadkę. Podejmowane decyzje wpłyną na przyszłość, a największą przeszkodą będzie stanowiący upływający czas. Prawdziwie oldschoolowa przygodówka z ciekawymi łamiągówkami.

■ Warlocks 2: God Slayers od zespołu Frozen District ukaże się w pierwszym kwartale 2018 roku.



My Memory of Us od Juggler Games zostało zainspirowane historią żydowskiego getta w Warszawie.

Za najlepszą oprawę audiowizualną nie wypadło nie nagrodzić recenzowanego w Pixelu #27 horroru FPS **Inner Chains** studia Telepath's Tree. Mroczna wizja Tomasza Strzałkowskiego wywarła wrażenie na wszystkich, bez wyjątku. Zwykły szary gracz rzuci od razu nazwiskami Beksińskiego czy Gigera, lecz jak podkreślał autor, każdy ma swój świat i opowiada własną, oryginalną historię. A wizualna opowieść w Inner Chains to jakoś sama w sobie. Ta doskonale wyglądająca i mroczna produkcja przenosi gracza w piękny, biomechaniczny świat.

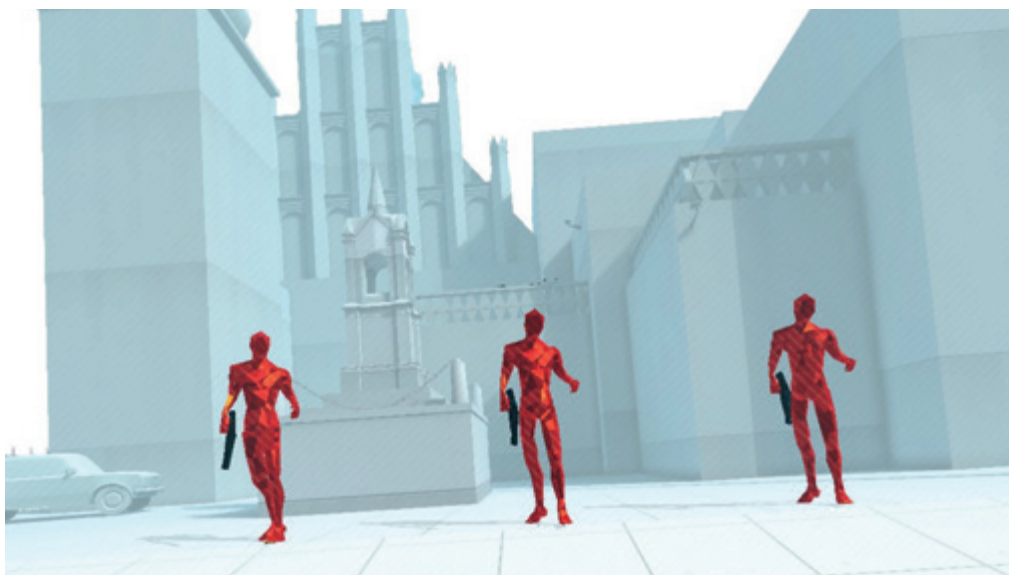
Największym zaskoczeniem i zarazem debiutem, czyli „Rookie of the Year”, ogłoszono **Car Mechanic Flipper** od studia Pixel Flipper. Zupełny kosmos wśród flipperów,



Wydawać by się mogło, że tytuł wyczerpał format, lecz wkroczywszy w wirtualną rzeczywistość, zapewnia nowe, znakomite doznania. Mechanika „czas płynie, gdy się ruszasz” sprawdza się tu doskonale, a za niedługo przekonają się o tym także właściciele PlayStation VR.

naprawdę ciekawą produkcją mobilną, i to w modelu free-to-play.

Na koniec zostały dwie kategorie: „Najlepsza gra planszowa” – tutaj wygrał **„Boss Monster: Następny poziom”** Trefla - oraz „Najlepsza gra rodem z Warszawy”: w tym roku to **My Memory of Us**. Produkcja Juggler



Absolutny dominator i niszczyciel na rynku VR. Kto wie, czy obok Wiedźmina Superhot nie jest najważniejszą polską grą ostatnich lat. Po wersji na Oculusu ukazała się na HTC Vive.

bo zamiast standardowej kulki jest... samochód. Wizyty u mechanika, rozbudowa stołu, pościgi i drifty - huragan świeżości w tym gatunku. Gra nie tylko nie dawała wytchnienia, ale ciężko było się od niej oderwać, mając cały czas banana na twarzy.

A co mógł wygrać **Superhot VR** od Superhot Team? Oczywiście nagrodę w kategorii „Best VR Experience”.

Gier mobilnych wychodzi w Polsce bez liku, ale to **Full of Stars** od warszawskiego studia ATGames zdobyło nagrodę w kategorii „Best Mobile”. Powód był prosty: jest to doskonałe połączenie zręcznościówki z fabułą związaną z ratowaniem ludzkości i podejmowaniem decyzji, które mają znaczenie w przyszłości. Full of Stars dowodzi, że można wykreować

Games podejmuje bardzo trudny temat ludności żyjącej w getcie podczas II wojny światowej, a jest to przygodówka, której siłę stanowią forma przekazu i niesamowity wygląd.

Mam nadzieję, że przyszłoroczny Pixel.Awards będzie obfitował w co najmniej taką samą liczbę gier wyjątkowych, pozostających w pamięci. Patrząc na rozwój naszej ulubionej rozrywki w Polsce, jestem o to spokojny! ■



Los Angeles Convention Center, prawie 70 tysięcy ludzi rozmawiających o grach i testujących najnowsze produkcje. Ważniejsze być może wydarzenia odbyły się w innych zakątkach Miasta Aniołów, gdzie na konferencjach giganci elektronicznej rozrywki ujawniali swoje plany.

Xbox One X



Urządzenie wylądowało na sklepowych półkach 7 listopada w cenie 499 euro, co oznacza, że w Polsce wydamy na nie kwotę rzędu 2200-2300 PLN. Co prawda jest to 100 euro więcej niż w przypadku bezpośredniego konkurenta, czyli PS4 Pro, ale warto pamiętać, że Xbox One X oferuje odtwarzacz Blu-ray 4K, którego brakuje w konsoli Sony, i dysponuje o połowę większą mocą obliczeniową. Poza tym Microsoft promuje swój sprzęt jako produkt premium, zapewniający natywne wsparcie dla rozdzielczości 4K (z czym PS4 Pro ma spore problemy) i pełną obsługę technologii HDR. Jeśli chodzi o design, to maszyna zdecydowanie może się podobać, ponieważ Microsoft postawił na ewolucję wzornictwa z Xboxa One S, ale One X otrzymał czarną obudowę, a dodatkowo jest jeszcze mniejszy niż i tak kompaktowa „eska”. Będzie to najmniejszy Xbox, a także pierwsza konsola, w której na wzór rozwiązań z kart graficznych GTX 1080 oraz GTX 1080 Ti do chłodzenia zastosowano układ złożony z radiatora z komorą parową oraz wentylatora.

W sumie podobny design jak w przypadku wypuszczonego na jesieni 2016 roku Xboxa One S. Phil Spencer potwierdził, że Microsoft będzie dopłacać do każdego sprzedanego egzemplarza Xboxa One X.

Konferencja Microsoftu odbywająca się w ramach tegorocznej edycji E3 okazała się czarowaniem, bo chociaż amerykański koncern zaprezentował aż 42 gry, z czego 22 tytuły ekskluzywne dla Xboxa, to większość z nich stanowiły mniejsze lub niezależne produkcje, a zabrakło dużych hitów przygotowanych przez studia wewnętrzne. Cały spektakl uratowała oczywiście prezentacja najnowszej konsoli o kodowej nazwie Scorpio. Otrzymała ona oficjalne miano Xbox One X.

Xbox X będzie w pełni kompatybilny ze wszystkimi akcesoriami dostępnymi obecnie dla Xboxa One oraz wydanymi do tej pory grami na to urządzenie. (KŻ) ■

Nintendo na fali

Gigant z Kioto ma powody do radości, gdyż po raz kolejny pokazuje Sony i Microsoftowi, gdzie ich miejsce. Switch w zestawieniach sprzedaży (dane z końca kwietnia) zdeklasował PlayStation 4 w stosunku 2:1, Xboxa One zostawiając w szczerym polu z wynikiem 5:1. Z kolei Mario Kart 8 Deluxe wylądował na szczycie list sprzedaży, dystansując Preya na PS4 niemal trzykrotnie.

Podczas swojej konferencji Nintendo zaprezentowało przede wszystkim zwiastuny dwóch DLC do Legend of Zelda: Breath of the Wild. Noszą one nazwy Master Trials oraz Champions' Ballad, a ukażą się odpowiednio 30 czerwca i podczas wakacji.

Zapowiedziano również Metroid Prime 4 na Switcha - tutaj szczegółów jeszcze nie ma, ale wiadomo, że kolejny „franchise” Japończyków ożywa na nowej platformie. Będzie też Xenoblade Chronicles 2, o którym pisaliśmy w Pixelu #27, oraz Seasons of Heaven, wspomniane w dalszym ciągu relacji z E3. Mówiąc w skrócie, czy się lubi Nintendo, czy nie, nie da się zaprzeczyć, że firma ma ostatnio szczęśliwą passę. (PB) ■

Fani Nintendo nie doczekali się na razie żadnego fragmentu rozgrywki z Metroid Prime 4. Zaprezentowano za to trailer do Metroid: Samus Returns na 3DS.



VR na rozdajach

Sony poświęciło część konferencji swoim goglom PlayStation VR. Wygląda na to, że ten ciekawy sprzęt, który zrobił furorę na całym świecie, może stracić potencjał i dołączyć do innych, niechętnie kupowanych zestawów do gry w wirtualnej rzeczywistości produkowanych przez konkurencję. Powodów jest kilka, są one ewidentne, ale firma tradycyjnie wydaje się nie zauważać spraw oczywistych.

O ile start PS VR miał doskonały, bo za jakość i nowoczesną technologię trzeba w tym przypadku zapłacić dużo mniej niż u konkurencji, to niestety nie widać dalszych dobrych posunięć. Wiadomo, że napęd dla każdej platformy stanowią dobre tytuły. Na ten sprzęt niestety ukazało się ich niewiele, a przegląd nowych propozycji nie napawa optymizmem. Faktem jest także, że ceny niektórych gier są mocno przesadzone. Wiele z nich nawet nie zasługuje na takie miano, to raczej prezentacje możliwości gogli VR. Odnoszę wrażenie, że fragment pokazu poświęcony



Twórcy The Impatient, Supermassive Games, to brytyjski zespół pracujący w Guildford, czyli mieście Petera Molyneux. Ekipa miała na swoim koncie różne przeróbki gier na PlayStation (LittleBigPlanet, Killzone), by w końcu zaatakować doskonałym Until Dawn. Obecnie tworzą równolegle z The Impatient grę Hidden Agenda oraz inny goglowy tytuł – Bravo Team.

wirtualnej rzeczywistości wpleciono jedynie po to, by Sony miało okazję pochwalić się wynikami sprzedaży gogli (ponad milion sztuk) i udawać troskę o ich posiadaczy, serwując nowe produkcje. Swoje trzy grosze wtrącił jeszcze drugi gracz, czyli Bethesda, odgrzewająca stare kotlety w postaci Doom (skokowe poruszanie się) i Skyrima w wydaniu na VR.

Poza tymi pozycjami pokazano jeszcze The Impatient, Bravo Team, Moss, Monster of the Deep i Star Child. Nie chcę powiedzieć, że to słabe tytuły, bo na to za wcześnie, jednak trudno nimi zastąpić hity

z prawdziwego zdarzenia, które napędzałyby dalszą sprzedaż PS VR. Sony zaprezentowało raczej w przewadze gry niezależne i podejmuje próby żerowania na Final Fantasy od Square Enix.

O marnym poziomie ekscytacji ofertą nowych tytułów dla PlayStation VR świadczą anemiczne reakcje publiczności zgromadzonej w sali podczas konferencji. Ludzie zwyczajnie się nudzili. Pewnego dnia koncert może ocknąć się zdziwiony tym, że ich sprzęt dołączył do urządzeń w stylu Kinecta i Move, popadając w zapomnienie i budząc niechęć graczy. (KŻ) ■

Remastery

Reboot God of War to jedno - a do innej szuflady należy włożyć to, co zaprezentowało w trakcie swojej konferencji Sony, a co zostało przez niektórych uznane za jedno z większych wydarzeń na E3. Mowa o nowej wersji Shadow of the Colossus, która w przyszłym roku uderzy na PS4.

Nieważne, że kilka lat temu już jedna powtórka na PS3 się zdarzyła.



Wiele rebootów, nie remasterów, również w tytułarny sposób nawiązuje do oryginałów. Zwróćmy uwagę na modę w nazewnictwie: Doom, Prey czy God of War.

Drugi remake stanowi chyba nienotowane dotąd zjawisko w elektronicznej rozrywce... Sony odpowiada też za przeniesienie mobilnego Patapona na PS4 w rozdzielczości 4K. Jakby tego było mało, Microsoft ogłosił powtórkę z Age of Empires, a eksploatowany na wszystkie możliwe sposoby Skyrim wyjdzie w wersji zarówno na PlayStation VR, jak i Switcha. Zapowiedzi te obrazują szerszy trend, zyskujący w branży popularność. (PB) ■

Far Cry 5

Wszyscy białoskórzy, w oparach kpin z chrześcijaństwa. Taka reklama nie podobała się części fanów, aczkolwiek wcale nie jest pewne, czy rzeczywiście napisali w tej sprawie petycję do Ubisoftu.

Poskoku w bok w prehistorię, to znaczy Far Cry: Primal, twórca serii (Ubisoft) zapowiedział piątą odsłonę cyklu, która powróci do zasadniczego wątku. Tym razem zostanie przeniesieni do Ameryki, a konkretniej do stanu Montana. Grę będziemy mogli ukończyć samodzielnie lub w kooperacji, a w czasie rozgrywki skupimy się na walce z wyznawcami kultu zwanego „Bramą Eden”, zjednoczonymi wokół postaci Josepha Seeda, wraz z rodzeństwem kontrolującym cały obszar hrabstwa Hope i mocno uprzykrzającego innym życie.

Co ciekawe, tym razem stworzymy własnego bohatera, którym został zastępca szeryfa, mający na celu aresztowanie antagonisty. Gracze trafią do rozległego, otwartego



świata, a sednem rozgrywki będzie eksploatacja, walka z przeciwnikami i wykonywanie zadań fabularnych oraz szeregu misji pobocznych. Istotny element stanowić ma rozwój postaci oraz crafting, dzięki któremu uzyskamy dostęp do nowych przedmiotów oraz ulepszeń.

Jak zwykle możemy liczyć na wspaniałą, bogatą w detale grafikę, a piątą część ogłoszono największą w historii gier Far Cry. Dla wielu obserwatorów fragment rozgrywki pokazany na E3 był najlepszym kawałkiem zaprezentowanym tam w ogóle. (KŻ) ■

Seasons of Heaven

Troszeczkę to niepokojące, że za projektem o rozmachu Zeldy stoi małe studio. Z prezentowanych filmików wynika, że w grze będzie można fruwać niemal identycznie jak w Breath of the Wild.

No co z tym Switchem? Poza Zeldą nie ma za bardzo w co grać, a mimo to konsola z Kioto pobiła już na starcie Sony i Microsoft razem wzięte. Bohaterem gry opartej na powieści Nico Augusto pod tym samym tytułem jest chłopiec o imieniu Yann, u którego zdiagnozowano lekką formę autyzmu.



Jego najlepszy przyjaciel to francuski buldog Ani. Obaj zdani są na siebie, bo świat, w którym przyjdzie im działać, właśnie umarł i nieszczęśnicy (każdym z nich będzie można sterować) przemierzają jego puste połacie. Rzecz działa na Unreal Engine 4 i co najlepsze,

ANY ARTS
2018?

jako żywo przypomina królestwo Hyrule. Momentami ma się wrażenie, że Link otrzymał kolejną misję zdobycia jeszcze jednej świątyni. Seasons of Heaven powstaje we Francji i obok Super Mario Odyssey stanowi obecnie chyba najbardziej wyczekiwaną produkcję na Switcha. (PB) ■

autofire

Podczas E3 Sony ogłosiło wprowadzenie technologii PlayLink umożliwiającej granie w nowe produkcje za pomocą smartfonów z użyciem funkcji społecznościowych. Brzmi ciekawie, niedcierpliwie czekamy na praktykę.

Wolfenstein II: The New Colossus

Prezentację tego tytułu Bethesda zostawiła sobie na koniec konferencji i słusznie, bo to obok Fallouta, Elder Scrolls i Dooma najcenniejszy klejnot w koronie ekipy z Rockville. Sklecenie Wolfensteina znów zlecono Szwedom z MachineGames, którzy odeszli ze Starbreeze Studios, podobnie jak ekipa pracująca nad A Way Out.

Pokazywane fragmenty rozgrywki ujawniały B. J. Blazkovicza w niesamowitym hełmie, siekającego



■ Twórcy zapowiedzieli, że oprócz siarczystych sekwencji akcji znajdzie się miejsce na rozmowy z NPC i podrasowywanie broni.

MACHINE
GAMES
10/2017

nazistów i nawiązującego kontakt z amerykańskim ruchem oporu. A przecież w finale New Order bohater praktycznie umierał, bez szans na ucieczkę. Rana na twarzy sugeruje, że ucierpiał, ale nadal stoi na własnych nogach. Tymczasem nadchodzi rok 1961, akcja zahacza o zniszczony Manhattan, znane z incydentu z UFO Nowy Orlean. Ukochana Blazko, Ania Oliwa, jest w ciąży – to w sumie dzięki używającej jej głosu Alicji Bachledzie-Curuś dowiedzieliśmy się miesiące temu o pracach nad kolejnym Wolfensteinem, gdy wygadała się podczas jednego z wywiadów. Można dyskutować, czy Nowy Kolos dostarczy cokolwiek nowego, ale z pewnością graficznie stoi nie o oczko, ale o parę oczek wyżej od swego szacownego poprzednika. (PB) ■

Skull & Bones

Jeśli Assassin's Creed Black Flag przypadło wam do gustu i lubicie okręty, a piracka stylówka to coś fajnego, koniecznie musicie zapoznać się z nową propozycją Ubisoftu. Akcja Skull & Bones została osadzona w 1721 roku, a jej sednem są oczywiście walki na morzu. Dużą ciekawostką stanie się tryb wieloosobowy. Ma to być mieszanka strategii i kooperacji drużynowej.

Jeśli wszystko zadziała tak, jak pokazywano na trailerach, to możemy liczyć na wyjątkowo dynamiczną i ekscytującą zabawę.

Skull & Bones sprawia wrażenie bardzo rozbudowanej pozycji, dającej graczom szeroki wachlarz okrętów, uzbrojenia oraz taktyk i stylu walki na morzu. O zwycięstwo drużyny będzie można walczyć na wiele sposobów i z pewnością przyda się także umiejętne wykorzystywanie ukształtowania terenu (ukrywanie się za małymi wyspami), siły i kierunku wiatru oraz balansowanie pomiędzy walką z dystansu i taranowaniem przeciwników. Co bardziej złośliwi obserwatorzy już narzekają, że do końca przyszłego roku, na kiedy zapowiedziano premierę, Ubisoft zładuje jeszcze wiele popsuć. (KŻ) ■

■ To niesamowite, jak sprawnie Ubisoft przetwarza dostępne aktywa. Po Far Cry Primal i Eagle Flight (mapa Paryża) przyszedł czas na uszycie osobnej gry z fragmentu Black Flag.

UBISOFT
2018



■ Hitman uratowany

Pisaliśmy o tym, że Square Enix postanowiło zakończyć współpracę z IO Interactive. Duński deweloper sfinalizował już wykup praw do wydawania swego flagowego dzieła, czyli Hitmana. Podobny trochę do agenta 47 szef studia Hakan Abrak może odetchnąć.

■ Nowy Asus

Dostępna jest już odświeżona wersja groowego notebooka ASUS ROG Strix GL502. Prawdziwa rewolucja dotyczy zastosowanej matrycy – model otrzymał szerokokątny wyświetlacz Full HD z odświeżaniem 120 Hz i modulem NVIDIA G-SYNC.

■ DLC do Dying Light

Trwają prace nad dodatkową zawartością do oryginalnej gry. Przełoży się to na dziesięć darmowych DLC w ciągu dwunastu miesięcy. Znajdą się w nich nowe lokacje, zadania fabularne, mechaniki rozgrywki, broń i przeciwnicy.



Jak zwykle będzie można ścigać się na torach rozrzuconych po całym świecie. Oprócz trybu kariery produkcja oferuje między innymi rozbudowany wariant rozgrywki wieloosobowej. Tym razem dostaniemy do dyspozycji ponad siedemset aut i po raz pierwszy samochody marki Porsche. Dotychczas nie mogły one pojawiać się w serii autorstwa Turn 10 z powodu licencji będącej w posiadaniu EA, która to firma miała wyłączne prawo do przedstawiania modeli tych maszyn w grach. Dzięki nowemu Xboksovi oraz dostępności na PC osoby posiadające wyświetlacze 4K będą mogły napawać się naprawdę oszałamiająco wyglądającą grafiką. Patrząc na konkurencyjne produkcje w postaci Need for Speed i Gran Turismo, można śmiało powiedzieć, że samochodówka od Microsoftu zyskuje coraz większą przewagę. (KŻ) ■

Forza Motorsport 7

Z racji kolejnych targów E3, a zwłaszcza wizji prezentacji w ich trakcie nowego Xboksa, musiała się pojawić sztandarowa produkcja na tę konsolę w postaci nowej odsłony samochodówki Forza Motorsport. Tak też się stało i Microsoft pokazał grę opatrzoną numerem siedem, a przy okazji wzbogacił nasze rozumienie pojęcia „ekskluzywność”, określając tym mianem pozycję wychodzącą na Xboksy oraz komputery PC z Windows 10.

■ Podczas E3 ogłoszono wymagania sprzętowe nowej Forzy na platformie Windows 10. I tu pozytywne zaskoczenie: co prawda 8 GB RAM, ale procesor i5 oraz GTX 670.

TURN 10 STUDIOS
10/2017

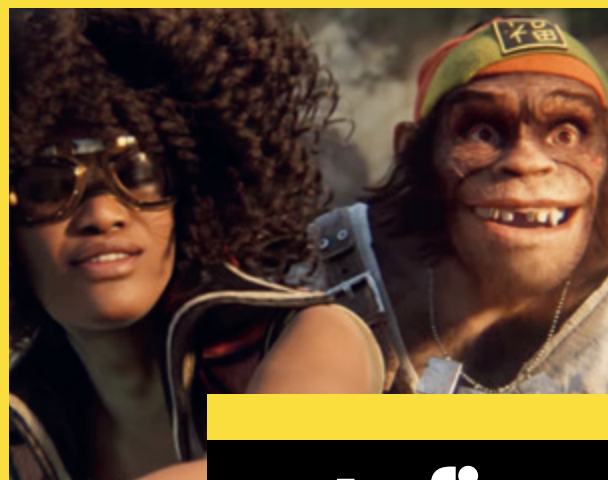
Beyond Good & Evil 2

Stało się! Ubisoft nareszcie zapowiedział na targach E3 drugą część kultowego Beyond Good & Evil. Trailer, pełen humoru oraz akcji rodem ze space westernów, został niezwykle ciepło przyjęty przez publiczność zbraną na pokazie francuskiej firmy.

Nad wyraz pozytywna reakcja widzów musiała zaskoczyć człowieka odpowiedzialnego za ten projekt (a także jego pierwszą odsłonę), Michela Ancela, który uronił nawet łzy wzruszenia. Bardzo serdecznie podziękował fanom za to, że czekali tak cierpliwie na drugą część jego dzieła.

Nowe Beyond Good & Evil ma być prequelem i rozgrywać się w układzie słonecznym zwanym Systemem 3, w którym walka o ograniczone zasoby rozkręciła się na dobre. A wszystko za sprawą gigantycznych korporacji zagarniających całość bogactw dla siebie. Wcielimy się w rolę jednego z wielu piratów mających na pieńku ze wspomnianymi konsorcjami. Co ważne, twórcy proszą fanów o aktywny udział w pracach nad tytułem, zapraszając ich do uczestnictwa w programie Space Monkey. Nie ma co ukrywać, to jedna z najważniejszych zapowiedzi tegorocznego E3. (PS) ■

■ Zwiastun bardzo przypominał nam klimat „Piątego elementu” Luca Bessona. Tyle że podkreślony do maksimum: małopodobny ze złotą łapą, świniak upozowany na Azjatę. Michel Ancel przyznał jednak, że prace nad grą są na etapie „dnia zerowego”.



UBISOFT
MONTPELLIER
2018?

autofire

W wieku 61 lat zmarł Keith Robinson, zwany ojcem chrzestnym Intellivision. Najpierw pracował jako programista dla Mattela, by w 1997 roku wraz z partnerem odkupić prawa do konsoli i jej gier.

CAPCOM
2018

Monster Hunter World

Monster Hunter to seria gier, które do tej pory kojarzyły się z konsolami Nintendo. Od jakiegoś czasu mówiono, że powstaje kolejna część, przełamująca ten model i przeznaczona nie tylko na sprzęt konkurencji, lecz także PC. Symbolem tej przemiany jest fakt, że Monster Hunter World został zaprezentowany podczas konferencji Sony.

Wzorem poprzednich edycji sednem rozgrywki będą polowania na zleczone bestie, których zabicie zapewni dostęp do surowców, a te z kolei umożliwią ulepszenie posiadanego ekwipunku. Na tytułowe łowy na potwory będziemy wyruszać solowo albo we współpracy z innymi graczami w ramach sieciowego trybu kooperacji. Producenci obiecują ogromny, całkowicie otwarty,



tętniący życiem świat. W trakcie polowań trzeba będzie umiejętnie korzystać z pojawiających się przewag, takich jak: możliwość ukrycia się w trawie i krzakach, ukształtowanie terenu, rodzaj roślinności,

skały i tak dalej. Bardzo ciekawie zapowiada się opcja napuszczania na siebie bestii. Ich walka doprowadzi do osłabienia, a czasami nawet śmierci jednej z nich, co oczywiście ułatwi zadanie łowcy. (KŻ) ■

■ Rozgrywka z E3 pokazała nam bohatera z wielkim mieczem siekającym dinozauropodobne i smokowate stwory. Wygląda bosko!

Metro: Exodus

Jednym z tytułów, które najmocniej zabłyśły podczas konferencji Microsoftu, była kontynuacja Metro: Last Light, osadzona rzecz jasna w postapokaliptycznym świecie stworzonym przez pisarza Dmitrija Głuchowskiego. Akcja zaczyna się w Moskwie roku Pańskiego 2036, by potem przenieść się w stepy gdzieś nad brzegami Wołgi.

W trakcie prezentacji produkcja przypominała trochę nowego Fallouta, co dla Ukraińców z 4A Games stanowi sporego kalibru komplement. A już w sekwencji, gdy bohater Artyom wskakuje na pociąg i odjeżdża ku zachodzącemu słońcu, publiczności w Galen Center powysypywał się popcorn z kubków. Autorzy zapowiadają „jeszcze bardziej otwarty świat niż poprzednio”, ale któż tego obecnie nie obiecuje? Czego by nie mówić, szykuje się jeden z najbardziej jak dotąd realistycznych światów 3D. (PB) ■



■ 4A Games ma studia w Kijowie i na Malcie. Twórcy przyznają, że ich główną inspiracją był S.T.A.L.K.E.R.

PlayWay

Firma tworzy gry we współpracy z 44 zespołami. Najwięcej jest ich w województwach mazowieckim i małopolskim. W kilku lokalizacjach uruchomiono MicroCampusy, czyli miejsca, gdzie 2-3 zespoły pracują w jednym biurze.

FreeSync 2

Samsung wprowadza pierwsze na świecie ekrany z technologią Radeon FreeSync 2 – ultraszeroki, 49-calowy model CHG90 oraz 27- i 32-calowe monitory CHG70. Owa technologia została zapowiedziana w trakcie styczniowych targów CES 2017

Dream Alone

Fat Dog Games, wydawca gier polskich twórców niezależnych, rozpoczął współpracę ze studiem WarSaw Games z Warszawy. Firma została tym samym wydawcą gry Dream Alone – mrocznej platformówki opowiadającej historię pewnego chłopca.

Ori and the Will of the Wisps

W trakcie wystąpienia giganta z Redmond po prezentacji Xboksa One X pokazano wiele gier, a jedną z najciekawszych była z pewnością kontynuacja wydanego dwa lata temu Ori and the Blind Forest.

Ujawniono jedynie dwuminutowy trailer, jednak zawarto w nim to, za co fani pokochali poprzednią część. Prześliczne zdjęcia lasu, cudowna muzyka oraz przejmujące i ścisające za serce zakończenie z pewnością wzruszyły niejednego z zebranych. Niewiele wiadomo o samej fabule produkcji. Możemy być tylko pewni, że jej głównym bohaterem będzie ponownie Ori... W zwiastunie jest wielka ropucha, skąpany w świetle zachodzącego słońca



MOON STUDIOS
2018?

✚ Tylko garść krótkich ujęć, żadnego fragmentu rozgrywki - na razie nad nowym Orim unosi się mgła tajemnicy.

młyn, ale z prezentacji wnioskujemy również, że sympatyczny duszek opiekuńczy opuści znany z pierwszej odsłony las Nibel, aby odkryć swoje przeznaczenie.

Tak jak w oryginale - piękno będzie się przeplatać ze smutkiem. Nie spodziewajmy się jednak znaczących zmian w rozgrywce, bo po co zmieniać coś, co było dobre? (PS) ■

A Way Out

Pracują w Sztokholmie, swoją działalność reklamując jako „przygotowywanie oryginalnych, eleganckich i dojrzałych gier wideo”. Josef Fares i inni pracownicy opuścili Starbreeze Studios, gdzie stworzyli Brothers: A Tale of Two Sons, i pod nową banderą realizują projekt o uciekinierach z więzienia.

Jest ich oczywiście dwóch, nazywają się Vincent i Leo, a co najważniejsze - muszą ze sobą współpracować, w konsekwencji czego czeka nas gra na dwóch padach naraz na podzielonym ekranie. Hazelight nie przewiduje trybu singleplayer. Pod względem surowego realizmu wyciosanemu dzięki Unreal Engine 4 A Way Out bliżej jednak do „Prison Break”



HAZELIGHT
Q1/2018

niż „Skazanych na Shawshank”. Produkcję prezentowano na konferencji Electronic Arts, które będzie wydawcą tego niezależnego tytułu w ramach programu EA Originals. (PB) ■

✚ Facet z lewej coś dziwnie przypomina Seana Penna. Jak widać, ustalanie planu ucieczki to nie będzie bułka z masłem - setki rozmów i przygotowań. Bracia Fares podczas konferencji podbili dziennikarzy swoim entuzjazmem co do projektu.

INSOMNIAC
GAMES
2018

Spider-Man

Insomniac Games przeżywało niedługo i z pewnością mało opłacalny romans z Oculus, który to finansował projekty VR tego studia. Na nasze szczęście firma powraca do tego, do czego jest naturalnie stworzona, a więc tworzenia dużych i znakomych gier. Na E3 dowiedzieliśmy się, że wzięła na warsztat kolejną odsłonę Spider-Mana i zapowiada się, że będzie to pierwsza naprawdę udana produkcja z człowiekiem-pajakiem w roli głównej.

Spider-Man to z pewnością jedna z najlepiej traktowanych postaci



➤ Akcję osadzono w Nowym Jorku. Pete Parker zostanie wykreowany dzięki aktorowi Yuriemu Lowenthalowi. Fabuła zacznie się od tego, że Pająk przetrzebi gang Kingpina...

komiksowych, jakie trafiły do elektronicznej rozrywki. Mimo wielu tytułów z tym bohaterem, jakie przewinęły się przez wszystkie maszyny do grania na świecie, trudno znaleźć jakkolwiek kawałek kodu, o którym można z czystym sercem powiedzieć, że jest dobry. Sony zostawiło tę pozycję na koniec swojej konferencji i było to naprawdę mocne uderzenie. Nowego Spider-Mana od ekipy Insomniac Games nie spodziewał się nikt. Wygląda na to, że „pajaczkę” w końcu trafił we właściwe ręce i doczeka się gry, która zrobi dla tej postaci tyle, co Arkham Asylum dla Batmana. Rozgrywka prezentuje się obiecująco, a nad całością czuwa Bryan Intihar, znany z Sunset Overdrive. (KŻ) ■

God of War

Po ubiegłorocznej zapowiedzi na targach E3 kolejnej odsłony serii God of War w tym roku na imprezie w Los Angeles Sony zdecydowało się pokazać obszerny fragment rozgrywki pochodzący z najnowszej, ósmej już części gier o ulubieńcu wszystkich bogów, Kratosie.

Jak wiadomo, jej historia ma się toczyć wiele lat po tej znanej z poprzedniczki, zmienia się również miejsce akcji. Tym razem gracze odwiedzą nieprzystępne tereny mroźnej Skandynawii z ery wikingów. To oczywiście nie za bardzo podoba się przedstawicielom tamtejszego panteonu bogów...

Na zaprezentowanym filmie wyraźnie widać, że mimo upływu lat spartański wojownik nie zapomni, jak przerabia się zastępy wrogów na krwawą marmoladę, a jego orężem stał się iście nordycki topór, po rzuceniu wracający do właściciela niczym należącego do Thora Mjöllnir. Poza radością,

pełną testosteronu rozwałką cieszy także obecność fabularnych scenek przedstawiających nie tylko przyjaznych Kratosowi mieszkańców północy (Jormungand!), lecz także - co ważniejsze - relację między ojcem a synem, Atreusem. Data premiery? Japoński gigant zapewnia, że będzie to początek 2018 roku. Czekamy! (PS) ■

SIE SANTA
MONICA STUDIO
2018

➤ Przemierzanie górskich szczytów z Atreusem stanowi odpoczynek dla brodatego Kratos. W tym odcinku sagi heros ma być wyjątkowo „ludzki”.





Assassin's Creed: Origins

Nawet najwięksi krytycy Assassin's Creed muszą przyznać, że pierwsza część tej gry swego czasu zdrowo namieszała na rynku. Późniejsze edycje podobały się lub nie, a decydowała tutaj głównie epoka, w jakiej umieszczano akcję. Ogólnie można jednak powiedzieć, że zmiany w nowych pozycjach to w znacznym stopniu kosmetyka.

■ Egipt Egiptem, ale prawie pół godziny rozgrywki na E3 mocno kojarzyło się nam z Wiedźmi-
nem 3. Dużo jest też sekwencji na statkach, czym Origins może robić konkurencję Skull & Bones.

UBISOFT
10/2017

Najnowsza odsłona serii w postaci Assassin's Creed: Origins (Empire) przenosi graczy w najodleglejsze jak dotąd czasy, bo do starożytnego Egiptu, czyli etap dziejów trwający ponad dwa tysiące lat przed wydarzeniami ukazanymi w poprzednich produkcjach. Centralną postacią jest niewolnik, daleki przodek Altaira, którego poznaliśmy w pierwszym Assassin's Creed. Sama rozgrywka nie odbiega w sposób znaczący od widowiskowej w poprzednich edycjach. Wciąż mamy do czynienia z mieszanką przygody, akcji i skradanki. Nowy okres historyczny to jak za każdym razem nakładka na mechanizmy znane z innych części. Tym razem mamy spodziewać się świata trzykrotnie większego od tego zaprezentowanego w Assassin's Creed IV, ale złośliwi już komentują, że to za sprawą pustyń. Powrócą też niektóre znajome elementy, jak choćby możliwość dosiadanania wierzchowców i poruszania się łodzią. (KŻ) ■

Life is Strange 2

Po niezwykle gorącym przyjęciu przez społeczność grą produkcja Life is Strange pojawienie się jej kontynuacji było tylko kwestią czasu. W połowie maja bieżącego roku, w specjalnym oświadczeniu wideo skierowanym do fanów, przedstawiciele paryskiego studia Dontnod wyjawili, że pracują nad kolejną częścią tytułu, który zyskał już miano kultowego.

Za dwójkę odpowiadają ci sami ludzie, którzy stworzyli pierwszą odsłonę. Life is Strange 2 powstaje zresztą już od jakiegoś czasu, a dokładnie od początku zeszłego roku, kiedy to na rynku pojawiła się pełna wersja „jedynki”. Na tę chwilę twórcy nie chcą zdradzać jakichkolwiek

szczegółów dotyczących fabuły czy też daty premiery, a na E3 padło jedynie zapewnienie, że projekt ma się dobrze. Jednocześnie amerykańska firma Deck Nine Games, znana ostatnio z gier mobilnych, pracuje nad trzyodcinkowym prequelem Before the Storm, mającym się ukazać zaraz w sierpniu. Wzbudziło to pewne zamieszanie w obozie Francuzów. Ashly Burch, która ostatnio użyczyła głosu Aloy w Horizon Zero Dawn, nie przemówi już jednak w Before the Storm jako Chloe. (PS) ■

DONTNOD
ENTERTAINMENT
2018?



■ Life is Strange: Before the Storm ukaże się już 31 sierpnia. Jego powstanie zlecił będący wydawcą Square Enix, czym trochę chyba namieszało w planach Dontnod.

EA DICE
11/2017

Star Wars: Battlefront II

Star Wars: Battlefront II będzie rasową strzelanką z akcją osadzoną w realiach gwiazdnej sagi. Gra zaoferuje nowy tryb rozgrywki - pozwalający odbyć solową kampanię z prawdziwego zdarzenia. Za jego fabułę odpowiada studio Motive, kierowane przez Jade Raymond, która powołała do życia serię Assassin's Creed.

Dzięki współpracy z ekipą Lucasfilmu powstaje historia zgodna z kanonem. W grze pojawi się nowe ciało niebieskie - Vardos, miejsce narodzin głównej bohaterki i wzorowa planeta Imperium. Sam oddział kierowany przez Iden to doskonale wyszkoleni żołnierze i piloci, potrafiący toczyć walkę w najbardziej niesprzyjających warunkach. Bohaterka nie będzie czarnym charakterem. Producenci chcieli pokazać postać o typowym myśleniu wiernych poddanych Imperium, zadowolonych z rządów ładu i prawa, dla których bojownicy Rebelii to buntownicy i ludzie, jakich moglibyśmy określać mianem terrorystów.

Kampania ma obejmować trzydziestoletni okres dziejów Imperium. Wśród znanych postaci pojawią się Luke Skywalker i Kylo Ren. Dostaniemy także możliwość kierowania różnymi pojazdami, a więc zapowiada się efektowna i dynamiczna walka z Rebeliantami.

Dużo wiedzy na temat rozgrywki dają trailery pokazywane podczas E3 oraz wypowiedzi ludzi z DICE. Widać, że w grze zostaną odwzorowane najbardziej znane bitwy z całego przekroju historii „Gwiazdnych wojen” - od starszych epizodów aż po „Łotra I”. Dlatego też na polu walki ma się stawić wielu znanych bohaterów, a także dużo więcej stron konfliktu,



ale nawet pojedynczy żołnierze będą mogli odmienić losy bitew - w sumie w grach zawsze tak przecież było! Co ciekawe, zniknie dotychczasowy system zdobywania pojazdów oraz postaci: żetony zastąpi bliżej niezdefiniowany system gromadzenia surowców. Tym razem spory nacisk zostanie położony na starcia w kosmosie. Element, którym zajmuje się studio Criterion, ma stanowić dla graczy unikalne doświadczenie.

Choć już teraz wiemy, że gra na starcie będzie znacznie większa od poprzedniej edycji (czyżby EA przejęło się krytyką?), to nie ma jasności, w jaki sposób w rozgrywce pojawią się nowe mapy i postaci - można podejrzewać, że tradycyjnie na zasadzie niekończącej się serii DLC.

Star Wars: Battlefront II zapowiada się na bardzo ciekawą

grę, wprowadzającą wiele wartościowych zmian w stosunku do poprzedniczki. Dobrym pomysłem wydaje się też zatrudnienie dwóch dodatkowych firm odpowiedzialnych za fabułę oraz walkę w kosmosie. (KŻ) ■

Na polu walki pojawią się znani bohaterowie, ale nawet zwyczajny żołnierz może odmienić przebieg bitwy i wpłynąć na dalsze losy Galaktyki.

Postać Versio stworzona została dzięki aktorze o indyjsko-holenderskich korzeniach - Janinie Gavankar. To ona prowadziła konferencję podczas E3.



Destiny 2

❖ Pierwsze Destiny nakierowane było na rozgrywkę sieciową i sequel nie będzie od tego odbiegał.

Wielkimi krokami zbliża się premiera drugiej części Destiny. Produkcja zawitać ma na konsole aktualnej generacji już na początku września bieżącego roku, ale tylko posiadacze PS4 otrzymają możliwość pobrania dodatkowej zawartości, która zostanie udostępniona reszcie użytkowników dopiero po jakimś czasie.

Co ważne, tytuł zagości również na blaszakach. Fabuła rozgrywać ma się rok po wydarzeniach z dodatku do jedynki, czyli Rise of Iron. Autorzy zarzekają się, że tym razem większy nacisk położą na opowiadanie historii, a także odkrywanie. Odwiedzimy cztery nowe światy, między Tytana i Io (czyli księżyc Saturna i Jowisza), oraz trafimy do miast, gdzie NPC zlecą nam zadania do wykonania.



BUNGIE
09/2017

Obecnie niewiele wiadomo na temat innych klas postaci, zwiastuny Destiny 2 zdradziły za to, że w produkcji pojawią się nowe zabawki służące zrobieniu bliźnim solidnego kuku (na przykład granatniki), a broń znana

z poprzedniczki przeszła gruntowny lifting. Czy dwójka odniesie większy sukces niż jej starsza siostra? To się jeszcze okaże, choć wszelkie znaki na niebie i ziemi napawają optymizmem. (PS) ■

Anthem

❖ Gra będzie działać na silniku Frostbite, zaś głównym scenarzystą jest Drew Karpyszyn, który napisał wcześniej skrypt do Mass Effecta.

Anthem to projekt, który wcześniej funkcjonował pod nazwą kodową Dylan. Nad grą pracuje oddział BioWare zlokalizowany w Edmonton, czyli główna ekipa studia, odpowiedzialna za jego największe hity. Produkcja ma być wzorowana na takich tytułach jak Destiny oraz Tom Clancy's The Division.

Akcja gry przenosi nas na niegościnną, choć piękną planetę zamieszkiwaną przez krwiożercze bestie dybiące na nasze życie. Jedynymi zabezpieczeniami przed ich nieskończonym apetytem są wysokie mury fortu, siedziby ludzi oraz specjalnej kasty wojowników noszącej miano Wolnych Strzelców. Każdy z nich wyposażony jest w niesamowite uzbrojenie oraz pancerz o wielkich możliwościach. W obu przypadkach pojawi się opcja modernizacji i udoskonalania sprzętu. Rozgrywka koncentruje się na eksploracji otwartego, dynamicznie zmieniającego się świata, wypełnianiu zadań fabularnych oraz walce, zrealizowanej w stylu strzelanek z typową, trzecioosobową perspektywą. Wrażenia po prezentacji premierowego kawałka rozgrywki są podobne do tych, które dekadę



BIOWARE
2018

temu towarzyszyły pokazom Crysisa: wspaniała fizyka, hiperrealistyczny światłocień, zakuci w stal twardziele. Tyle że w dzisiejszych czasach, zwłaszcza gdy w gatunku ostro miesza Bungie, trzeba chyba czegoś więcej. Po komentarzach

w sieci widać, że odbiorcy zmęczeni są produkcjami zmuszającymi do gry wieloosobowej, z fabułą wciśniętą na siłę w tryb kooperacyjny. Atrakcyjna oprawa wizualna może nie by w stanie zniwelować ich wstrząsliwosti. (KŻ) ■

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.

Nintendo 2DS XL



■ Voyager

Nowym 2DS XL Nintendo wykonało zaskakujący krok wstecz. Przyznaję, że dla mnie ekran trójwymiarowy to obecnie jeden z istotniejszych atutów mobilnej konsoli i nie wyobrażam sobie wielu tytułów (choćby zrealizowanych w skromnej rozdzielczości 400x240 pikseli) bez charakterystycznej dla 3D głębi obrazu. Jeśli więc usuniemy z konsoli jej najmocniejszy „efekt wow!”, to co pozostanie? Lekkie (zaledwie 260 gramów), zgrabne urządzonek z dużym, prawie pięciocalowym ekranem, które prawdopodobnie wytrzyma na baterii więcej niż 3DS i zarazem umożliwi grę we wszystkie tytuły wydane dotychczas (i wkrótce) na Nintendo 3DS i New Nintendo 3DS. Niestety, konstrukcja konsoli jest wyraźnie delikatniejsza - zawiasy sprawiają wrażenie wykonanych mniej solidnie niż w 3DS XL i New 3DS XL, a sam ekran chroni znacznie cieńsza warstwa sztucznego tworzywa, przez co konsola może być o wiele wrażliwsza na uszkodzenia. Za to matowa, karbowana powierzchnia górnego panelu wydaje się nie do końca podatna na zarysowania.

Konsole z serii New Nintendo 2DS XL w dniu premiery będą dostępne w dwóch wariantach kolorystycznych: czarnym z turkusowymi wykończeniami (obramowanie i przyciski) i białym z pomarańczowymi elementami. Jak na razie na rynek europejski nie przewiduje się innych, tematycznych wersji nowego 2DS.

Konstrukcję urządzenia uzupełniono o dodatkowe przyciski ZL i ZR, umieszczone w tylnej krawędzi, oraz znany z New 3DS analogowy joystick. Jest i wbudowany moduł NFC, który można wykorzystać do obsługi figurek amiibo. Zamiast monofonicznego audio jak w 2DS konsola została wyposażona w parę głośników. Suwak do regulacji głośności umieszczono przy lewym boku, natomiast przycisk „Home” znalazł się poniżej krzyżaka. Słoty na kartę pamięci i kartridże ukryto pod klapką, w przedniej krawędzi. Zmieniło się położenie kamery, obecnie mieści się ona na łączniku pomiędzy ekranami. Do zestawu - inaczej niż w przypadku 3DS XL - dołączono także zasilacz (tak, ten z niestandardową końcówką).

Nintendo 2DS XL będzie do zobaczenia i kupienia w sklepach od 28

2DS w rozmiarze XL to właściwie żadna nowość: zachowano identyczne rozdzielczości ekranów, powiększając jedynie ich przekątne w stosunku do klasycznego 2DS i 3DS.

Nowy 2DS XL wielkością jest zbliżony do Nintendo 3DS XL i New 3DS XL. Okazuje się za to znacznie lżejszy od swojego odpowiednika z trójwymiarowym ekranem i w przeciwieństwie do 2DS z 2013 roku składa się jak zgrabny portfelik - krótko rzecz ujmując, dziedziczy wielkość i wiele cech dużych 3DS.

lipca 2017 roku. Cenę w USA ustalono na 149,99 dolarów, a w Europie tyle samo, tylko że euro. W Polsce w zamówieniach przedpremierowych nową konsolę przenośną da się kupić za 620 zł - 650 zł. Sporo, biorąc pod uwagę obecne ceny Nintendo 3DS XL, urządzenia droższego o około 250 zł.

Wraz z premierą New Nintendo 2DS nadchodzą również nowe tytuły. To między innymi Miitopia - prosta, zabawna gra fabularna, w której biorą udział postaci Mii z Miiverse. Prawdziwym przebojem może się jednak okazać Ever Oasis - równie barwny, zręcznościowy CRPG połączony z symulacją ekonomiczną. Ogromną zaletą rozgrywki w Oasis są różne cechy specjalne bohaterów, niezbędne do wykonywania zadań. Do boju szykują się też nowe Hey! Pikminy - tym razem przedstawione w formie platformowej produkcji 2D z misjami typowymi dla edycji znanych z Wii. Może rozgrywka nie jest tak wymagająca i barwna jak w trójwymiarowym świecie, ale kto wie... trudno oceniać całość po krótkim demie. No i na koniec ciekawostka: Nintendo zamierza rozwijać naszą inteligencję w Dr Kawashima's Devilish Brain Training: Can you stay focused?, serwując nam zagadki i ćwiczenia, które będą wymagać wielu treningów, jak na przykład wprowadzanie z głowy wyników równań o dwa kroki wstecz... ■

PONAD 30 GOŚCI ZAGRANICZNYCH W TYM:

Alexis Kennedy

Weather Factory

Lindsay Poulton

Guardian

William Uricchio

MIT

Paul Hanraets

Gambitious

Alexander Knetig

Arte

Rodrigo de Benito Sanz

New York Times



KONFERENCJA

DIGITAL CULTURES

Gry komputerowe

Interaktywny storytelling

Muzea narracyjne

Digitalizacja

Panele dyskusyjne

Warsztaty

Stoliki eksperckie

Networking

Prezentacje projektów

Pokazy kinowe

 25—27 września, Centrum Nauki Kopernik, Warszawa
Rejestracja i więcej informacji: www.digitalcultures.pl

Organizator:



Partner merytoryczny:



Partner technologiczny:



Partnerzy:



POLONA/



PIXEL



2006/00

U-jazdowski

Fundacja
Pełne Zanurzenie

WE ARE
MUSEUMS

CROSS
VIDEO DAYS



>Observer_ **JUŻ GRAMY!**

✚ Świat jest zestawieniem szarej - żeby nie powiedzieć polskiej - rzeczywistości ze zwyczajnością końcówki XXI wieku.

■ Bartek Czartoryski

Kraków. Początek czerwca. Pogoda dopisuje, słońce praży, klimatyzacja w budynku przyjemnie łechce. I nie, nie jest to obiecany opis nowego horroru, ale dnia, kiedy na zaproszenie studia Bloomer Team mieliśmy okazję jako pierwsi w kraju pograć w nadchodzącego Observera.

Niby po (cyber)świecie krążą niezliczone już gry z trybem widoku w pierwszej osobie nie stawiające sobie za cel rzucań przeciwko graczowi hordy maszkar do wystrzelania, ale brak na ekranie gnata czy chociażby myśliwskiego noża bywa cokolwiek niepokojący. Szczególnie gdy każe się nam krążyć po ponurych, spowitych mrokiem ulicach miasta przyszłości, rozświetlanych jedynie migoczącymi hologramami imitującymi rzeczywistość. Dosłownie. Scenograficzny trik Observera nie stanowi jednak żadnego tam wymyślnego mającego na celu zakamufłowanie lenistwa grafika, któremu nie chciało się szlifować tekstur. Bynajmniej. To świadomy zabieg narracyjny. Bo świat przyszłości zarysowany przez Bloomer Team jawi się jako sztuczny na wszystkich poziomach percepcyjnych. Wydaje się, że to kolejna dobrze nam znana historia wyciągnięta spod kółki kartek powieści noir i pewnie tak również jest, ale użycie owego słowa klucza - do spółki z obowiązkowym science fiction, względnie cyberpunkiem - będzie dla Observera krzywdzące.

Niewątpliwie zdając sobie sprawę z oczywistego faktu, jakim jest wyżłobienie przez popkulturę kolejną na ścieżce wydeptanej przez „Bla-de Runnera”, stosunkowo prosta opowieść o detektywie - czyli tytułowym „obserwatorze” - snującym się po futurystycznym Krakowie zyskuje pewien twist. Otóż everyman Daniel Lazarski, szukając syna, któremu mogło przytrafić się coś złego, zostaje uwięziony w pozornie zwyczajnej, objętej kwarantanną kamienicy, gdzie aż roi się od tajemnic. Jako funkcjonariusz publiczny działający pod auspicjami kierującej państwem korporacji Chiron Lazarski może grzebać ludziom nie tylko po szufladach, lecz także w głowach. Do pierwszej podróży w głąb umysłu,

👉 Cyberpunkowa scenografia nawet bez hologramowej zastłonki urzeka zgniłym pięknem.

tej przechadzki po wspomnieniach człowieka mającego za moment wyzionąć ducha, myślałem, że mam do czynienia z grą zwyczajną. Prawda, porządną, solidną, ale niedotkniętą iskrą bożą, czy, jak kto woli, paluchem oryginalności. To dopiero ów fantasmagoryczny spacer po meandrach pamięci, marzeniach i lękach faceta konającego Lazarskiemu na kolanach pozwolił mi docenić przebiegłość zespołu odpowiedzialnego za Observera. Na zasadzie silnego kontrastu uporządkowanej (jako tako), skonwencjonalizowanej i szarej krakowskiej rzeczywistości z chaosem i niedopowiedzeniem owych sekwencji rodem z kosmaru Blooberowi udało się osiągnąć zamierzony efekt zaskoczenia. Bo skoro moim zadaniem jest wyciągnięcie z czyjejś jaźni prawdy na temat tego, co się wydarzyło i kto komu, no cóż, obciął łeb (nie jest to przenośnia), pozbierane skrawki pamięci pozwalają sądzić, że potwory żyją pośród nas. Im dalej, tym gra coraz mocniej polegać ma na przenikaniu się świata niedookreślonego z tym namacalnym, a demony umysłu przyoblekać w jak najbardziej materialne formy.



Sama rozgrywka rzadko wymaga od nas zręczności manualnej, podlegając całkowicie uwadze i rozwadze (sic!) grającego. Mamy do dyspozycji skanery, czyli istne tryby detektywistyczne, dzięki którym możemy przeanalizować zarówno materię organiczną, jak i sprzęty elektroniczne, czego celem jest zebranie informacji nie tylko o prowadzonej sprawie, lecz także samym świecie. Niekiedy jednak odkrywanie nowych rzeczy do zbadania odbywa się

👉 Przyszłość nie jest bynajmniej czysta i sterylna, lecz, jak nakazują żelazne zasady gatunku, brudna i zużyta.

mało intuicyjnie, co może doprowadzić do kompulsywnego lizania ścian. Innym razem było po prostu zbyt ciemno, żeby przyuważyć, co gdzie się kryje (kiedy ogrywałem Observera, jeszcze nie wiedziałem, czy na wyposażeniu Lazarskiego ostanie się noktowizor; moim zdaniem powinien!).

Choć krakowska kamienica stanowi na poły otwarty mikroświat, a gra nie prowadzi nas po sznurku, bliżej jej raczej do doświadczenia narracyjnego. Mimo to zapewniano mnie, że zginąć można, a jakże, i będzie po temu niejedna okazja, lecz celem nadrzędnym jest napędzenie nam pietra cokolwiek niestandardowymi środkami, bez uciekania się do prostego chwytu typu trup wypadający z szafy przy akompaniamencie agresywnego, wysokiego dźwięku. Triki straszące mają polegać raczej na wykreowaniu paranoicznej atmosfery i unurzaniu Lazarskiego w tajemnicę, której kolejne warstwy będzie się odzierać niczym łupiny z główki cebuli.

Przez cały ten czas udawało mi się uniknąć porównań z Layers of Fear i tak zostanie. Powiem tylko ciekawskim, posługując się metaforą, że to nie sequel tamtego filmu, choć znać rękę reżysera. 📌





Namco Funscape

Salony gier jeszcze nie umarły. Tuż przy londyńskim moście Westminster, gdy się schodzi na bulwar w kierunku diabelskiego młynu, funkcjonuje placówka przywracająca wiarę w masowe granie w miejscach publicznych.



✚ Wejście znajduje się dostownie 50 metrów od miejsca, w którym kilka miesięcy temu dokonano zamachu. Poza widoczną na zdjęciu tablicą nie ma żadnego neonu.

■ Micz

To tylko jeden z dziewięciu rozmieszczonych w Anglii podobnych salonów, ale z pewnością najbardziej dostępny. Jest duchowym spadkobiercą Sega World, z którego ocalałe maszyny trafiły co prawda głównie do undergroundowego Heart of Gaming, obecnie przeniesionego 20 kilometrów na południe od centrum Londynu do Croydon, ale to nad Tamizą lepiej czuć klimat dawnych dni. Byłem w Croydon, rozmawiałem ze współwłaścicielem i odniosłem wrażenie, że to jednak niszowa inicjatywa, skierowana do osób niemających konsol, ewentualnie z jakichś powodów niemogących uprawiać grania w miejscu zamieszkania. Namco Funscape to zgoła co innego - feeria barw, atmosfera karnawału dla każdego oraz maszyny, z których istnienia nie zdawałem sobie sprawy. Przyjrzyjmy się niektórym z nich. ■

✚ Przeznaczony dla dwóch osób symulator U2 Mirage doczekał się ponoć prawie 50 instalacji w Wielkiej Brytanii. Wyprodukowała go firma FX Simulation.



✚ Star Wars Battle Pod - wypuszczony w 2014 roku przez Namco Bandai eksperymentalny automat hi-tech z zakrzywionym niczym kopuła ekranem. Cena maszyny oscyluje w okolicy 100 tysięcy dolarów.



❖ Super Bikes 2 z 2014 roku. Automat wyprodukowała amerykańska firma Raw Thrills, która wyrasta na potentata segmentu arcade. Z ich warsztatu w Skokie w stanie Illinois wyszły już takie cuda jak Walking Dead AMC, Space Invaders Frenzy czy MotoGP.



❖ Flappy Bird na automatach! Oryginał z 2013 roku był od początku swego istnienia darmowy, tutaj za tę parodię Super Mario Bros. trzeba zapłacić, a mimo to wokół maszyny roztacza się przyjemna aura retro.



❖ Z lewej zespół wyścigówek Midnight Maximum Tune 3, które stanowią odpowiednik tego, czym niedgdyś w salonach gier była Daytona USA lub OutRun. Sama grafika nie powala, natomiast wrażenie robi ergonomia - choćby to, że fotele kierowców posiadają regulowaną pozycję. Z kolei z prawej strony widzimy wypuszczony w 2010 roku przez Play Mechanix automat Terminator: Salvation. Gra wykorzystuje stary, dobry pistolet świetlny, zaś obraz dostarcza na ekranie o przekątnej 42 cali. Na jednym z orientalnych portali handlowych można kupić tę maszynę w cenie około 10 tysięcy dolarów.



Nadmorskie Forever Entertainment

Trójmiejska spółka Forever Entertainment balansuje między rolą producenta i zaangażowanego wydawcy gier. Współpracuje z polskimi i zachodnimi studiami, wspierając powstawanie zewnętrznych projektów, oraz powoli rozwija lokalny zespół deweloperski.



■ Banzai

Forever Entertainment rezyduje w kilku pomieszczeniach w gdyńskim parku technologicznym. Firma zajmuje się zarówno dystrybucją, jak i produkcją gier. Przejrzenie katalogu tytułów FE może przyprawić o zawrót głowy - to prawdziwy miszmasz gatunków, stylów i platform. Prezes Zbigniew Dębicki zapewnia jednak, że przedsiębiorstwo dba o to, by w ofercie znalazły się takie produkcje, które są po prostu dobre.

Działalność producencka FE opiera się w dużym stopniu na współtworzeniu z zewnętrznymi studiami. „Poszliśmy w model hybrydowy” - tłumaczy strategię FE Zbigniew Dębicki. „Z jednej strony wydajemy gry małych producentów zgłaszających się do nas, zaś z drugiej są gry, przy których rozwijamy współpracę bliższą jako koproducenci. Dajemy pieniądze, doradzamy, testujemy”.

■ Zbigniew Dębicki prezentuje nietypowy gadżet - materiały z gry Hollow powędrują do dziennikarzy we wnętrznościach tych uroczych lalek.

■ Merchants of Kaidan z 2014 roku było połączeniem gry handlowej z RPG. Produkcja ukazała się na iOS, Androida, Windows Phone, a także na Steamie.





Figurki z Prodigy są bogate w detale, a fani będą mogli też pomalować je w taki sposób, by wyglądały równie kolorowo, jak ich cyfrowe odpowiedniki.

GROZA W KOSMOSIE

Poziom zaangażowania bywa różny i zależy od projektu. Najsilniejsze wsparcie otrzymuje obecnie powstający we Wrocławiu horror SF Hollow. Opowieść o inżynierze z amnezją, zmagającym się z postępującym szaleństwem i humanoidami z ostrzami zamiast kończyn, ma zacząć straszyć nas pod koniec roku. Na razie dostępne jest stale aktualizowane demo, prezentujące ponad godzinę rozgrywki - z dyskusji na Steamie wynika, że twórcy na bieżąco zbierają sugestie graczy i na ich bazie implementują poprawki. Gra wymaga strzelania, rozwiązywania zagadek, a w dalszej części pojawi się również przekradanie się przez ogromne przestrzenie magazynowe. Na koniec, w zależności od naszych działań, dostaniemy jedno z dwóch zakończeń.

Kolejna ważna dla firmy pozycja to Shadow Over Isolation, produkcja luźno inspirowana twórczością Lovecrafta. Zainteresowanie Dębickiego wzbudziła kolorowa oprawa, kontrastująca z szaroburą grafiką typową dla tytułów w tych klimatach. Bohater gry po latach wraca na farmę ciotki i każdego dnia jest świadkiem osobliwych, coraz bardziej przerażających zdarzeń. Podczas rozgrywki korzystamy z trybu nazwanego Grey Matter, który zmienia postrzeganie świata kierowanej przez nas postaci i ujawnia niewidoczne wskazówki. Przechodzenie dalszych etapów może wymagać kreatywnego łączenia informacji z widoku normalnego i specjalnego. Inaczej niż w Hollow nie będzie tu natomiast strzelania

i dynamicznych scen akcji. Rzecz bardziej będzie się kojarzyła z walking simulatorem, w którym na pierwszym miejscu stawia się eksplorację.

Dębicki szczególnie dumny jest ze współpracy przy tworzeniu gry Fear Effect: Sedna francuskiego studia Sushee. Fear Effect to pochodząca z początku wieku marka, wykluta pod skrzydłami firmy Eidos. Grę wyróżniało ciekawe połączenie animowanych lokacji z postaciami i obiektami tworzonymi w technice cell shading - wówczas absolutnej nowości. Sedna odznacza się zbliżoną klimatem grafiką, ale wyświetlaną w rzucie izometrycznym. Czekają nas w niej rozgrywane na żywo taktyczne potyczki oraz rozwiązywanie łamigłówek.

Fear Effect



Tytuł serii wywodzi się stąd, że gdy postać w grze otrzymywała obrażenia, rósł jej poziom stresu. Zmniejszało go wykonywanie wybranych czynności, jak rozwiązanie zagadki albo dokonanie cichego zabójstwa.

TAKTYCZNE FIGURKI

Ciekawym tytułem wspieranym przez FE jest też Prodigy. To strategia, w której na niewielkiej planszy rozgrywamy pojedynki z herosami w roli głównej. Projekt wyróżnia się tym, że do zabawy zamiast klawiatury i myszy będzie można używać specjalnej interaktywnej planszy oraz figurek reprezentujących postacie w grze. Projekt wystartował na Kickstarterze, gdzie zebrał dwieście tysięcy dolarów. Co ważne, Prodigy jest pełnowartościową grą również bez figurek. „Figurki są dla kolekcjonerów. Osób, które będą chciały poczuć lepszą immersję i przestawiać je na prawdziwej szachownicy zamiast myszką na ekranie” - wyjaśnia Dębicki. Połączenie świata wirtualnego z materialnym to jednak spore wyzwanie.



Firma współtworzy też mniejsze tytuły. Wśród nich znajdziemy na przykład zwiariowaną produkcję *Barberian* - strzyżenie klienta nie zawsze skończy się w niej na ucięciu włosów. Stara się również swoją ofertą dokonywać ekspansji na kolejne platformy. Najnowszym polem zainteresowania jest Nintendo Switch, którego Dębicki stał się wielkim fanem. Śmieje się, że dzięki nowej Zeldzie może się usprawiedliwić przed żoną z grania, bo robi to wraz z dziećmi.

JEST LOKALNIE

FE powoli rozwija swój lokalny zespół. Do tej pory tworzył on gry mobilne, a jego największym sukcesem była seria *Fryderyk*, dedykowana dla iOS i przeniesiona później na PC i konsole przenośne. To muzyczna zabawa, w której staramy się wykonywać utwory Fryderyka Chopina. Produkcję wyróżnia zwiariowana historia prezentowana w animowanych przerywnikach oraz niezwykle aranżacje twórczości kompozytora, na przykład w stylu hip hopowym albo reggae. Obecnie studio pracuje już nad częścią trzecią.

Pierwszym tytułem wewnętrznego zespołu Forever Entertainment przeznaczonym bezpośrednio na komputery i konsole będzie *Dom*: horror FPP zorientowany na opowiadanie historii i wymagający rozwiązywania zagadek. Jak się zdaje, w tym przypadku od samego projektu ma być nawet ważniejsza technologia wykorzystywana do jego stworzenia. Autorzy z pomocą naukowców z Politechniki Gdańskiej opracują narzędzia, które na bazie fotografii stereoskopowej umożliwią sprawne przenoszenie scenerii z prawdziwego świata. Oprogramowanie pozwoli niskim kosztem budować cyfrowe lokacje i będzie sprzedawane innym producentom gier. Rozgrywający się w wiktoriańskiej posiadłości *Dom* będzie zatem równocześnie pokazem możliwości nowej technologii.

✦ Sukcesem wydawniczym FE był *Timberman*. Również na Steamie, gdzie graczy kupiła opcja zabawy wieloosobowej.

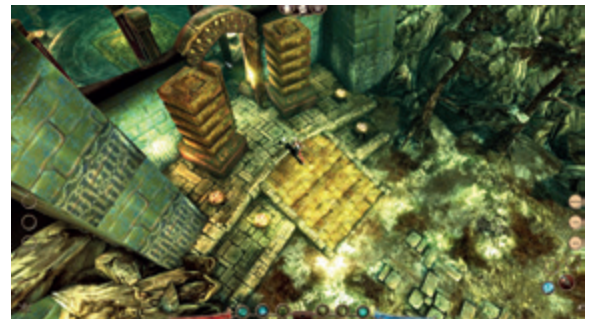
✦ *Jesabel* to gra w stylu *Diablo* na urządzenia mobilne. Przeprowadza nas przez różnorodne scenerie, po drodze racząc wyrazistą historią.

✦ Ponieważ prawdziwe zło może być nie-lichym wyzwaniem, w *Shadow Over Isolation* przeciwko sobie mamy również chciwą korporację.

SILNE INSPIRACJE

Zbigniew Dębicki jest wielkim fanem serii *Silent Hill* oraz *Dead Space*, stanowiących inspirację dla *Hollow*, uwielbia też na przykład film „*Koralina*”, do którego nawiązuje mobilna przygodówka *Violet*. Wyraźne nawiązania w grach swojej firmy tłumaczy miłością do tych tytułów, acz wydaje się, że projektem spod znaku FE zrobiłoby dobrze, gdyby miłość ta odrobinę ostygła. Nawet solidne w swoich kategoriach produkcje wydają się tracić z powodu zbyt oczywistego kopiowania motywów.

Prezes Forever Entertainment widzi przyszłość firmy w zdobywaniu kolejnych marek, prawdopodobnie nawet bardziej rozpoznawalnych niż nieco dziś zakurzony *Fear Effect*. Trójmiejski zespół ma rozwijać się organicznie, zależnie od bieżących potrzeb - Dębicki chce uniknąć sytuacji, gdy firma rozrasta się ponad miarę, gdyż upatruje w tym przyczyny upadków wielu studiów, które przesadziły z ambicjami. Na to, czy flagowe tytuły firmy okażą się hitami, przyjdzie poczekać, bo ich premiery zostały właśnie przesunięte bliżej końca roku. ▀



PLAY THE GAME



36 RiME



39 Friday the 13th



40 Injustice 2



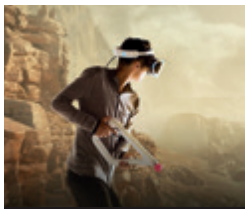
42 Star Trek: Bridge Crew



44 DiRT 4



46 WipeOut Omega



48 Farpoint



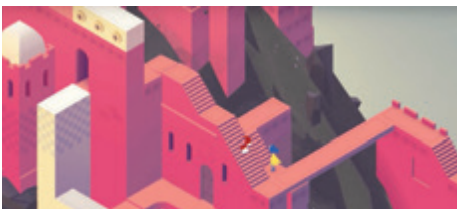
50 Long Journey Home



52 ROKH



54 Tokyo 42



55 Monument Valley 2



56 Tekken 7



58 Perception



59 InnerVoices



60 Endless Space 2



62 Wonder Boy

RiME



PC PS4 PSV XONE SWITCH

PEGI 7

Widziałem orla cień! To ptaszysko jest naprawdę wredne i trzeba się solidnie napracować, aby w końcu dało nam spokój.

PRODUCENT Tequila Works Wersja PL: nie

Krzysztof Żołyński

RiME to taki tytuł, który od razu wywołuje masę sprzecznych uczuć. Z jednej strony czaruje grafiką i pozostawia nadzieję na niezłą fabułę, ale z drugiej nasuwają się obawy, czy ciekawa oprawa nie będzie przykrywką dla wtórności.

Trzeba powiedzieć, że w hiszpańskiej produkcji na każdym kroku widać inspirację tytułami Fumito Uedy. Co jednak złego w naśladowaniu mistrza, gdy na dodatek udaje się wykreować cudowny świat i dać ludziom fabułę pozostającą w pamięci jeszcze długo po ukończeniu rozgrywki? Z pełną odpowiedzialnością stwierdzam, że mamy tu do czynienia ze wspaniałą przygodą i artystyczną ucztą.

RiME to gra zręcznościowa hiszpańskiego studia Tequila Works, które możecie kojarzyć za sprawą mrocznej platformówki Deadlight. Tym razem akcję obserwujemy z perspektywy trzeciej osoby, a cechą charakterystyczną produkcji jest bardzo kolorowa, komiksowa grafika. Bohaterem zostaje chłopiec, wyrzucony przez morze na brzeg tajemniczej wyspy. Pozbawiony pamięci o swojej przeszłości za pomocą sprytu, a także wskazówek, których udziela mu przyjacielski lis, musi odkryć zakopane pod starożytnymi pomnikami sekrety.

Powstawaniu RiME towarzyszą dość burzliwe dzieje. Nie wiem, czy pamiętacie, ale świat usłyszał o grze po raz pierwszy w 2013 roku. Co ciekawe, zapowiedziano ją jako tytuł na wyłączność na Xboxa One. Szybko jednak okazało się, że producenta wraz z projektem przejęło Sony. Niestety, radość nie trwała zbyt długo,

gdyż koncern pożegnał się z Tequila Works, a w związku z tym pojawiły się obawy, że już po RiME. Na szczęście dla nas wszystkich znaleźli się nowi wydawcy i ten czarujący twór zmaterializował się ostatecznie w tym roku.

W trakcie zabawy wciąż towarzyszyło mi przeświadczenie, że już to znam. Nie mówię tu o bolesnym poczuciu „to już wszędzie było”, a o radości z faktu stworzenia tytułu przynoszącego swoim klimatem tyle świetnych wspomnień. Ico czy KAMI były niegdyś grami, które wywarły na mnie wielkie wrażenie.

Dlatego grając w RiME, radowałem się wielce, że ktoś sięgnął po tak genialne wzorce i zrobił to znakomicie. Mam tu na myśli atmosferę plus perfekcyjnie skrojoną oprawę wizualno-dźwiękową. Mimo początkowych obaw stwierdzam, że twórcom RiME udało się opracować grę dorównującą wydanemu w końcu The Last Guardian, jak i debiutującej niedawno nowej odsłonie Zeldy. I na dodatek jestem przekonany, że z czasem stanie się ona wzorcem do naśladowania i klasykiem na miarę wszystkich wymienionych wcześniej dzieł.



Jedna z okazałych budowli, jakie spotkacie na swojej drodze. Większość z nich kryje zagadki do rozwiązania.

■ RiME to genialne połączenie zagadek, manipulowania światłem i dźwiękiem oraz elementów zręcznościowych.

Producenci zerwali ze stereotypowym przebiegiem akcji. Rozpoczynając rozgrywkę, nie wiemy kompletnie nic. Zrezygnowano z wprowadzenia do historii, nikt nie mówi nam, skąd pochodzi główny bohater, co jest celem jego działań ani do czego zmierzamy. Wszystko wyjaśnia się w trakcie gry i do samego końca nie mamy pełnej wiedzy. Penetrując nowo poznawany świat, podążamy za różnymi znakami i wskazówkami znajduwanymi po drodze. Pojawia się też wielce tajemnicza postać w czerwonej pelerynie, a chłopiec spotyka magicznego liska, stającego się kompanem, przyjacielem i czasami przewodnikiem po niezwykłych lokacjach.

Rozgrywka opiera się na przemierzaniu wyspy, sondowaniu jej (czasami bardzo mrocznych) zakamarków oraz rozwiązywaniu szeregu zagadek. Wszystkie z nich zostały ciekawie zaprojektowane, są wymagające - czasami składają się z kilku etapów - ale logiczne i dlatego dają się rozwikłać po chwili



Może ta gra jest miksem Ico z Inside, może animacja kuleje, pewnie i zagadki są zbyt proste, ale finałowy dramat jest wart więcej niż tysiąc porszaków i Xboksów One X.

Piotr Mańkowski

zastanowienia i oględzinach miejsca. Co ważne, zaszerwowano sporo rozmaitych zadań, a więc nie ma mowy o powtarzalności prowadzącej do nudy. Z pewnością wpływa na to również odpowiednia domieszka elementów zręcznościowych, którymi przepleciono momenty, gdy musimy uruchomić szare komórki. Dlatego manipulując światłem, przesuwając obiekty lub wspinając się do niedostępnych zakątków, popychamy akcję do przodu i odczuwamy jednocześnie wielką satysfakcję. Świat RiME jest świetnie skonstruowany i wręcz zachęca do eksploracji, stąd liczne znajdźki stanowią dodatkowy atut gry. Złazki chłopca okazują się niezwykle intuicyjne. Na ekranie nie ma ani jednego wskaźnika czy licznika, jedynie, co się czasami wyświetla, to symbol klawisza, jaki trzeba wcisnąć, aby wejść w interakcję z otoczeniem. Mimo to gracz nie napotyka najmniejszych barier i nawet w dynamicznych momentach wszystko działa bez zarzutu.

Pomimo że całą akcję gry umieszczono na wyspie, to różnorodność lokacji jest tak spora, że mamy wrażenie zwiedzania ogromnej krainy. Nasz bohater biega, skacze, wspina się, przesuwa obiekty, a nawet nurkuje i robi to wszystko z wielką gracją, gdyż mimo małej gamy ruchów jego zachowania skomponowano perfekcyjnie.

■ Okrzyk bohatera służy do manipulacji przełącznikami. Trzeba też znajdować klucze i wpasowywać we wnętrza takie jak widoczne tu łapy „sfinksa”.



■ Akcja rozgrywa się na wyspie, ale raz na jakiś czas trzeba zanurkować i eksplorować podwodne lokacje.



❖ Lisek to przyjaciel i towarzysz niedoli. Dzięki swoim magicznym właściwościom wskazuje chłopcu drogę. Prawie jak Trico.



Producenci RIME zdołali stworzyć zamknięty świat, który nie dość, że bardzo sprawnie udaje dużo większy obszar, niż jest w rzeczywistości, to nigdy nie nastęcza nam powodu do nudy. Oprócz wątku fabularnego mamy wiele okazji do skoku w bok – a to jakaś ścieżka lub małe przejście czy krótka wspinaczka. Nagrodą są wspomniane już znaleziska, które co prawda nie mają bezpośredniego wpływu na rozgrywkę, ale stanowią ciekawe urozmaicenie oraz okazję do zdobycia dodatkowych trofeów. Okazuje się, że nawet z zagłębienia przez dziurkę od klucza można uczynić intrygujące zadanie, sprawiające, że w poszukiwaniu takowych decydujemy się na długie i czasami karkołomne wypadki.

Oprawa graficzna RIME to tryskająca kolorami, światłem, a czasami mroczna kreskówka. Trzeba przyznać, że poza fabułą będzie to z pewnością element, dzięki któremu zapadnie ona graczom w pamięć.

❖ Świat gry wypełnia masa czasami bardzo dziwnych stworzeń. Te roboty są na szczęście po naszej stronie. To, co robią pod koniec gry, niejednemu zdoła wycisnąć łzy z oczu.

Z kolei piękna muzyka i efekty dźwiękowe znakomicie budują klimat. Zwłaszcza że w produkcji nie słyszymy ani jednego dialogu.

Wydaje mi się, że ucieczka od dużych wydawców wyszła RIME na dobre. Z pewnością twórcy gry mieli zdecydowanie więcej do powiedzenia w czasie kształtowania fabuły i kreacji świata, niżby im na to pozwoliły Sony czy Microsoft. Twórczość deweloperów z Tequila Works wzniosła się także na zupełnie inny poziom. Od tej pory będą oni rozpoznawani jako autorzy znakomitego, ponadczasowego tytułu, który umie poetycko uchwycić ludzki dramat. ■

Friday the 13th: The Game

PC XONE PS4 PEGI 18

PRODUCENT IIIFonic Wersja PL: nie

Murmur

Od małego rodzice karmili mnie takimi filmami jak „Koszmar z ulicy Wiązów” czy „Piątek 13-go”. Horrorzy z lat osiemdziesiątych są częścią mnie do tego stopnia, że ich bohaterów znajdziecie na moim ciele. Możecie sobie wyobrazić, jak bardzo czekałem na Friday the 13th: The Game.

Już na starcie podkreślam, że jakimś cudem ekipie z IIIFonic udało się odtworzyć klimat filmowego „Piątku”. Obiecali, że poczujemy się jak w domu, i słowa dotrzymali. Szkoda jednak, że po drodze popełniono sporo błędów, które co prawda nie psują zabawy, ale wpływają niekorzystnie na ogólny odbiór. Przede wszystkim tyczy się to modeli postaci: samych w sobie niebrzydkich, choć ich kulejąca animacja i do bólu sztuczna mimika twarzy momentami porażają. Lokacje znane z filmów także nie powalają i są niemalże identyczne, a że gra dzieje się w nocy, łatwo się pogubić. Gdyby jeszcze sterowanie było wygodniejsze, to być może nie przeszkadzałyby mi, że nie wolno nam skakać, przez co niewielki kamień czy płotek stanowią przeszkody nie do pokonania, podobnie jak niewidzialne ściany w nielogicznych miejscach.

Na szczęście jest trochę rzeczy, które przypadły mi do gustu. Friday the 13th: The Game to survivalowy tytuł multiplayer, gdzie grupa ludzi wciela się w opiekunów na obozie, natomiast losowy gracz przejmuje kontrolę nad Jasonem i zaczyna polowanie. Nigdy bym nie przypuszczał, że w roli ofiary tak szybko zacznę popełniać te same błędy, które wytykam filmowym bohaterom – ale dynamicznie zmieniająca się muzyka i charakterystyczne efekty dźwiękowe naprawdę potrafią wprowadzić w stan pewnego paraliżu.

Metod ucieczki przed Jasonem istnieje wiele, żadna z nich nie jest

Ten widok jest chyba bardziej przerażający od Jasona. Jak to w ogóle przeszło przez testy? Z drugiej strony campowy horror był domeną lat osiemdziesiątych.



jednak prosta. Możemy na przykład wezwać policję, lecz ta nie przyjedzie na teren obozu, tylko będzie czekać na nas przy wjeździe – trochę to nielogiczne. Zdołamy też uciec samochodem (najpierw musimy go uruchomić), tą samą drogą, którą zastawiono niewidzialną ścianą, kiedy poruszamy się na piechotę – i znowu brak logiki, ale inaczej nie byłoby gry. Pozostaje nam w końcu doczekać świtu i to akurat jeszcze nigdy mi się nie udało.

Bo nie jest łatwo. Jason potrafi się teleportować, skradać, poruszać z ogromną prędkością czy też wyczuwać z dużych odległości naszą obecność. Możemy mu komplikować życie, między innymi włączając radio, by przykuwało jego uwagę. Wolno nam też korzystać z pułapek na niedźwiedzie lub używać petard w celu zdezorientowania Voorheesa. Nie da się go jednak zabić, a jedynie na chwilę ogłuszyć. Dlatego też przez większość gry barykadujemy się w domkach letniskowych, uciekamy przez okna, chowamy w szafach albo pod łóżkiem. Z czasem możemy kupować nowe perki, rozwijać zarówno postać Jasona, jak i opiekunów, tudzież

zmieniać ich wygląd. Warto też dodać, że przyjdzie nam korzystać tylko z jednego przedmiotu – jeśli w prawej dłoni trzymamy choćby patelnię, to w lewej kanistra z benzyną już nie poniesiemy.

Giniemy na wiele wymyślnych sposobów, wliczając te znane z filmów z Jasonem. Czasami do zadania śmiertelnego ciosu prześladowca potrafi nawet wykorzystać elementy otoczenia. A kiedy już odpadniemy z rozgrywki, możemy obserwować innych i liczyć na to, że któryś z graczy wezwie przez radio znanego z filmu Tommy'ego Jarvisa i zostaniemy wylosowani do powrotu na mapę.

Dzieło IIIFonic trochę mnie rozczarowało. Powiedzmy sobie wprost – autorzy dali ciała. I co w tym wszystkim najgorsze, po raz kolejny zepsuto tytuł głównie tak naprawdę od strony technicznej, bo zarówno sama rozrywka, jak i inne aspekty są moim zdaniem super. Widzę duże zaangażowanie twórców w poprawę jakości, dam im więc kredyt zaufania, bo najwyczejniej na niego zasłużyli, a że za wcześniej wypuścili swą produkcję... Cóż, w obecnych czasach to już norma. ■

Tommy Jarvis



Fani na pewno kojarzą tę postać.

Można rzec, że Tommy to „bad motherfucker”. Jako jedyny wystąpił w trzech częściach filmu i przetrwał! Wyposażony w strzelbę, stanowi duże wsparcie dla reszty opiekunów, ale niestety, nie jest nieśmiertelny. W grze Tommy pojawia się wzywany przez radio i wciela się w niego losowy gracz, który nie przeżył spotkania z Jasonem.



PS4 XONE IOS ANDROID PEGI 16

PRODUCENT NetherRealm Studios Wersja PL: tak

Zdan

Przyznam się do czegoś. Bardzo lubię komiksy i filmy o superbohaterach. Nie czynię tego ironicznie czy po to, żeby być „na przekór”. Autentyczną przyjemność sprawia mi czytanie o przygodach i nawałkach herosów w obcisłych wdziankach, którzy dysponują absurdalnymi mocami. Z tego samego powodu gustuję w horrorach i fantastyce klasy B. Większość tego wszystkiego to dostarczająca czystej przyjemności sieciska. Czasem trafi się perełka, która przyciągnie widza na dłużej, ale zdarza się to rzadko. Mimo to z pełną świadomością sięgam po kolejne tomy czy znów idę zasiąść przed srebrnym ekranem. Pewnie mógłbym w tym samym czasie oglądać ambitne kino ormiańskie, ale ja jakoś przepadam za popkulturą i rozwałką w klimacie fantasy. Injustice 2 powinno być grą idealną dla mnie, nieprawdaż?

Niestety, pudło. Niezbyt fascynuje mnie uniwersum DC Comics. Może obrzydziły mi je słabe filmy albo żądni krwi fani Batmana, ale jakoś nie umiem się w nim odnaleźć. A może to wina wiecznej deus ex machiny w postaci Supermana

- faceta, który zawsze znajdzie sposób, by uratować świat... zwykle poprzez bardzo mocne bicie pięścią. Oczywiście, pewnie to samo można by powiedzieć o Marvelu. Jest jednak na horyzoncie jasny punkt. Trzeba wam bowiem wiedzieć, że lubię bijatyki jako gatunek gier. Lubię je wręcz bardzo, bo to idealne produkcje „kanapowe”: na imprezkę z przyjaciółmi przy coli lub (i) trunkach wysokowych. I dlatego pomimo niechęci do świata Batmana i spółki - spodobało mi się Injustice 2.

Bo jest za co lubić tę grę. W pierwszej kolejności - bardzo ciekawy dobór walczących postaci. Ma się wręcz wrażenie, że tym razem postawiono na mniej znanych bohaterów: pojawiają się takie twarze jak Firestorm, Blue Beetle, Captain Cold czy Chetah. Niektórzy mogą na to narzekać, ale ja uważam ten wybieg za odważny i dość ciekawy. Zwłaszcza że wojownicy wyraźnie się od siebie różnią. Taki Bane jest bardziej powolny i polega na rzutach, podczas gdy Black Canary to czysta zwinność i dłuższe kombosy. Szybko też można zorientować się, który bohater będzie lepszy dla początkujących, a który wymaga więcej godzin treningu. Każda z postaci posiada też unikalną moc pomagającą w starciu.

Jak widać, zielone może być piękne. Dowodem na to urocza twarz Swamp Thinga!

Motley Crew



Plus Injustice 2 stanowi bogaty garnitur postaci. Każda z nich jest charakterystyczna i czuć, że każdą gra się inaczej. Co więcej, tytuł możemy wypróbować za darmo w wersji mobilnej - w okrojonej formie, ale jednak.

Byłoby dużo łatwiej, gdyby każdy pojedynek zaczynał się od przesiadki do robota z zielonej energii.

Rzecz bardzo na plus tego tytułu. Jeśli chodzi o podstawową mechanikę gry - niewiele się zmieniło. Nadal mamy do dyspozycji superspecjalne ataki po napełnieniu odpowiedniego wskaźnika, przebijanie wroga na kolejną planszę czy ciosy wykorzystujące otoczenie. Walka przypomina najnowsze odsłony serii Mortal Kombat, choć tutaj wszystko jest prostsze i wydawało mi się, że toczy się jednak odrobinę szybciej. Prostsze, ale nie znaczy to, że prostackie - dobre opanowanie ciosów danego wojownika wymaga jak zwykle wyczenia czasu i poświęcenia ładnych paru godzin na ćwiczenia. Zaletę stanowią tu dobrze wykonane i dość dokładne samouczki.

To, co jest nowe i moim zdaniem będzie wzbudzać najwięcej komentarzy i powodować ostre wymiany





✚ Płonące ciosy w genitalia zawsze dają radę! A to za ledwie przedsmak czekających w grze atrakcji.

✚ „Ja jestem lepiej wyrenderowany!” „Bzdury! Ja wyglądam o niebo ładniej!”



zdań, to system wyposażenia i poziomy postaci. Tak, tak! Jak w klasycznym CRPG nasi milusińscy zdobywają doświadczenie, mają statystyki i mogą zyskiwać poziomy, uczestnicząc w pojedynkach w różnych trybach. Warto wspomnieć o „Multiwersum” – musimy tu wygrywać serie starć, podczas których często rzuca się nam dodatkowe wyzwania. Gdy wykonamy zadanie (oraz czasem po prostu po walce), wyskakują różnej jakości skrzynki z ekwipunekiem dla naszej postaci potrafiącym znacznie wpłynąć na statystyki i często dającym dodatkowe zdolności czy benefity. Możemy więc kombinować jak we wspomnianym wyżej gatunku i tworzyć swiste „buildy”. I choć wydało mi się to sprytnym sposobem na przedłużenie gry w wersji dla jednego gracza, to po paru godzinach grind i losowość zdobywanych przedmiotów zwykle mnie znużyły. Rzecz miała być przyjemna, a stała się wyłącznie odbębnianiem kolejnych walk

Mordobicia zabłyśły i zgasły dla mnie 20 lat temu, a teraz Injustice 2 ponownie przypominało o ich obecności. Najbardziej podobało mi się wykopywanie delikwentów w kosmos.

Piotr Mańkowski

w celu zwiększenia poziomu postaci, nałożenia nowych butów i zdobycia zdrowia. Rozumiem, że dla kogoś może brzmieć to idealnie, ale dla mnie – nic specjalnego.

Jeśli chodzi o tryb fabularny w nowym Injustice, to jego ocena zależy od waszej miłości do komiksów. Jeśli je lubicie, absurdy tam zaserwowane będą wam pasować i możecie się nieźle bawić, oglądając, w jaką kabałę wpakują postacie scenarzyści, by bohaterowie i źle mogli oklepać sobie oblicza. Jeśli średnio was to ciekawi (choć nie wiem, po co wtedy gracie w bijałykę w komiksowych realiach), fabuła wyda wam się po prostu głupia i naciągana.

Ogólnie jednak – miałem frajdę z gry w Injustice 2. Najlepiej sprawdziło się jako wspomniana „kana-pówka”: przebijanie kumpla na kolejną planszę i dobry kombos wywołują najczęściej śmiechu. Oczywiście w trybie online też jest całkiem ciekawie, ale powiem szczerze, multiplayer w sieci to nie moja bajka. Tym niemniej odnotowuję z kronikarskiego obowiązku, że wszystko działało tam jak trzeba. Najbardziej rozczarowała mnie rozgrywka dla jednego gracza – może gdyby bawiło mnie polowanie na ekwipunek, byłoby lepiej. Patrząc jednak z dystansu, produkcja zdoła zapewnić sporo radości. W końcu nie musimy się dłużej kłócić, czy Batman wklepałby Supermanowi, tylko samodzielnie się o tym przekonać. Już widzę te sprzeczki przy konsoli... ✚





✚ Nic tak nie ociepla atmosfery na mostku jak pożar po celnym ostrzale Klingonów.



✚ To nie lampki choinkowe - tak wygląda konsola z oryginalnego statku USS Enterprise.

Star Trek: Bridge Crew

PC PS4 PEGI 7

PRODUCENT Ubisoft Wersja PL: nie

User Jama

VR ONLY HTC VIVE, OCULUS PSVR

Twórcy gry odważnie podążają tam, gdzie żaden człowiek jeszcze nie był. Ten Star Trek przeznaczony jest wyłącznie na wciąż niszowe gogle wirtualnej rzeczywistości. Ograniczenie to gra zręcznie kompensuje silnym nastawieniem społecznościowym.

Produkcja pozwala przejąć kontrolę nad tytułowym mostkiem na statku USS Aegis. Zasiadając w fotelu kapitańskim, dostajemy opisy misji od dowództwa, musimy koordynować działania oficerów i podejmować decyzje na wagę życia i śmierci załogi. Jako sternik odpowiadamy za wszelkie manewry, w czasie kosmicznych potyczek z wrogami i podróży przy użyciu silników impulsowych oraz wykorzystując napęd nadświetlny. Przy konsoli inżynierskiej żonglujemy ustawieniami mocy, przydzielając zależnie od sytuacji więcej energii tarczom, broni lub systemom napędowym, zawiadujemy też naprawami poszczególnych


podsystemów statku. W roli oficera taktycznego wykonujemy skany, a także sterujemy pokładowym arsenałem i transporterami.

Można grać solo z komputerową załogą, ale i tak w krytycznych momentach trzeba wcielić się w inne role i przejść na ręczne sterowanie. Powtarzalność typów misji sprawia, że rozgrywka z czasem może trochę nużyć osoby niebędące fanami „Star Treka”. Tytuł w pełni rozwija skrzydła dopiero w trybie dla kilku graczy, najlepiej czterech. Wtedy jest wypisz, wymaluj jak w filmach z serii. Kapitan wydaje ustnie rozkazy, a każdy oficer jak w ukropie uwija się na swoim odcinku. W tym układzie zabawa nie kończy się nigdy, bo polega na docieraniu się i działaniu jako zespół, szczególnie jeśli gramy akurat z przypadkową załogą z łapanek i na skanerach właśnie odkrywamy formację statków Klingonów.

Sterując USS Aegis, mamy do dyspozycji ergonomiczne, nowoczesne

konsole i wyświetlacze. Umożliwiono nam też przełączenie się na tryb klasyczny USS Enterprise, gdzie na odtworzonych wiernie serialowych konsolach migają tylko kolorowe światełka. W swoim czasie nieźle prezentowały się na ekranie, ale sterowanie statkiem kosmicznym przy ich użyciu okazuje się wyjątkowo nieintuicyjne. Ta opcja to ukłon w stronę najbardziej gorliwych fanów.

Star Trek Bridge Crew stanowi świetny przykład udanego wykorzystania VR i prawdziwą gratką dla trekkies. Można czepiać się, że na mostku siedzi się tylko w fotelu, ale według twórców, cierpliwie wyjaśniających kwestię, dzięki temu można dłużej grać w wirtualnej rzeczywistości i nie ulegać przy tym wrażeniu dezorientacji. Mimo to marzy się nam kolejna część o roboczej nazwie Star Trek Away Team, w której można by się przeteleportować na powierzchnię planet i podzielać raz tricorderem, raz phazerem. ▬



PROFESSIONALISM WITHOUT RED TAPE.
HARD WORK WITHOUT CRUNCH.
50 DEVS. 3RD PROJECT.
MULTIPLATFORM.

JOIN US. WWW.CREATIVEFORGE.PL

CREATIVEFORGE
GAMES





DiRT 4

PC PS4 XONE PEGI 3

PRODUCENT Codemasters Software Wersja PL: tak

Murmur

W sumie od czasów Micro Machines aż tak wiele się nie zmieniło... No dobrze, pobocza są bardziej wypełnione detalami, jednak w Codemasters wciąż się tli zamilowanie do starych, dobrych tematów z lat dziewięćdziesiątych.



Rajdy odbywają się między innymi na terenie Szwecji, Walii, Hiszpanii, Australii oraz w amerykańskim stanie Michigan.

McRae



Początki wyścigowej serii gier ze stajni Codemasters sięgają 1998 roku.

Wtedy gra ta sygnowana była nazwiskiem jednego z najlepszych kierowców rajdowych w historii, urodzonego w Szkocji Colina Steele McRae. Jego kariera została przerwana 15 września 2007 roku, kiedy pilotowany przez samego McRae śmigłowiec uległ katastrofie, w której oprócz rajdowca zginął też jego syn. Niedługo później Codemasters zaprzestało używania nazwiska kierowcy do promocji swoich tytułów.

Nie sposób wymienić i opisać tutaj wszystkich opcji dostępnych w produkcji. Gra pozwala nam spróbować sił w takich dyscyplinach jak Rally, Landrush czy Rallycross na oficjalnej licencji FIA World Rallycross Championship. Miłośnicy starych maszyn również znajdą coś dla siebie. Na uwagę zasługuje tryb Przejazdki, a w nim wyścigi na czas czy zbijanie bloków porzucanych na torach - świetna zabawa, jeśli mamy wolną tylko chwilę, a chcemy się rozerwać. Nie mogło też oczywiście zabraknąć trybu kariery. Ten został przygotowany poprawnie, umożliwiono nam stworzenie nie tylko własnego kierowcy, lecz także zespołu, którym zarządzanie wydaje się całkiem zróżnicowane. Podpisujemy także kontrakty ze sponsorami, w ten sposób zarabiając więcej na rozwój kariery. Jeśli do tego wszystkiego dodać inne, drobniejsze wyzwania, tryb multiplayer i proceduralny generator tras, otrzymujemy bardzo rozbudowany produkt.

Prowadzenie dostępnych w DIRT 4 maszyn różni się rzecz jasna w zależności od wybranego poziomu trudności i natychmiast czuć różnicę po zmianie trybu na symulacyjny. Na szczęście gra krok po kroku wprowadza nas w tajniki jazdy i pozwala przejść zaawansowane szkolenie w akademii. Nie da się ukryć, że jeśli chcemy poszaleć jak weterani, warto zainwestować w jakąś lepszą kierownicę. Na padzie oczywiście też pojeździmy, osobiście jednak korzystając z takiego rozwiązania, wolę bardziej casualową zabawę. Tak czy inaczej, model jazdy jest bardzo dobry i daje możliwość wykazania się umiejętnościami. Wszelkie zmiany nawierzchni czy stanu technicznego samochodu są wyraźnie odczuwalne i trzeba cały czas kontrolować sytuację: wystarczy sekunda nieuwagi, żeby wylądować w rowie czy na

drzewie. Nie radzę też lekceważyć wskazówek pilota - okazują się one bezcenne na przykład podczas jazdy we mgle, kiedy widoczność spada praktycznie do zera.

Brud wchodzi wszędzie i z każdym przejechanym metrem przybywa go na powierzchni bardzo dobrze odwzorowanych modeli aut. Fajnie wypadają też wszelkiego rodzaju uszkodzenia pojazdów, chociaż przyznam - nieco zaskoczył mnie fakt, że na poziomie Mistrz byłem w stanie kontynuować wyścig po czołowym dzwonię z drzewem przy prędkości ponad 100 km/h. Ogólnie oprawa DIRT 4 nie budzi większych zastrzeżeń, może poza samymi lokacjami, które mogłyby prezentować się nieco lepiej.

Miałem okazję ograć tę produkcję jeszcze przed jej premierą, rozsiadając się w wygodnym fotelu. Już wtedy wiedziałem, że gra ta zabierze mi



✚ DIRT4 nie jest przejażdżką dla niedzielnych kierowców. To gra, która nawet mistrzom wirtualnych kierownic może sprawić problemy.

sporo czasu, kiedy tylko trafi pod mój dach. I szczerze, to siedząc przed własnym telewizorem, bawiłem się jeszcze lepiej. DIRT 4 nie wnosi być może zbyt wiele nowości, ale duża liczba trybów, generator tras, rozbudowane możliwości tuningu czy mnogość ustawień poziomu trudności sprawiają, że tytuł ten pokochają zarówno casuale, jak i weterani gier wyścigowych. Dobra robota! 🏁

REKLAMA

W sprzedaży od 28 lipca

new
NINTENDO **2DS XL**

NOWY
DESIGN

EKRAN
XL

KOMPATYBILNOŚĆ Z
amiibo

Nowy członek rodziny Nintendo 3DS

Konsola przenośna New Nintendo 2DS XL to niska cena, duży ekran o przekątnej 4,88, mała waga, elegancki design oraz wsparcie figurek amiibo. Nie sposób nie zakochać się z nowej kieszonkowej konsoli Nintendo!

CONQUEST
ENTERTAINMENT

www.nintendo.pl

Nintendo

Wipeout Omega Collection

PS4 PEGI 7

PRODUCENT Sony XDev Wersja PL: nie

Michał R. Wiśniewski

Najlepsza gra w historii tytułów wyścigowych wbija na PlayStation 4. Ale czy nadal wbija w fotel?

TAK, NADAL WBIJA W FOTEL! Co do tego nie ma żadnych wątpliwości. Niestety (a może i stety?) Wipeout Omega Collection nie jest nowym tytułem, a zremasterowanym zbiorem starszych gier. I jak nazwa wskazuje, gier ostatnich - Wipeout HD i Fury (duży, samodzielny dodatek do HD), znanych z PlayStation 3, oraz Wipeout 2048, startowego tytułu na przenośną konsolę PS Vita.

Futurystyczne wyścigi antygravitacyjnych pojazdów przeszły do legendy. Dwadzieścia dwa lata temu zrewolucjonizowały branżę, nie tylko wykorzystując techniczne możliwości ówczesnej nowej generacji konsoli (i w przypadku pierwszej części pecetów), lecz także łącząc kulturę gier wideo z kulturą klubową. W Wipeout ważne zawsze były zarówno zawody, jak i design - menu i logotypy drużyn i korporacji - a ponadto muzyka na najwyższym poziomie. W ścieżce dźwiękowej WOC (26 utworów) powracają klasycy, tacy jak Chemical Brothers czy Prodigy, pojawia się też wielu mniej znanych, ale znakomitych twórców.

Trzy gry połączono w jedną: przechodzenie z poziomu menu głównego między tytułami jest bezbolesne i odbywa się jednym kliknięciem. Można grać na zmianę, gdyż każda część zapisuje postęp rozgrywki osobno. HD i Fury wyglądały doskonale w wysokiej rozdzielczości i sześćdziesięciu klatkach na PS3 - teraz odpalają się w 4K, do tego doszło kilka kosmetycznych poprawek detali i oświetlenia. Najciekawszą pozycją okazuje się 2048, odsłona do tej pory zamknięta



➤ Pojazdy to małe dzieła sztuki - pomalowane w klubowe barwy przypominają grafiki Chrissa Fossa. Po wyścigu można zrobić sobie pamiątkową fotkę.



➤ Psychodeliczna Strefa - wyścigi w odmiennych stanach świadomości. Po co brać dopalacze, kiedy lepszych doznań dostarcza odpalenie dopalaczy w grze?

w małej przenośnej konsoli dużo zyskuje na wielkim ekranie. Jest to prequel pierwszego Wipeouta, dziejący się w pionierskich czasach sportu, więc zamiast futurystycznych miast znanych z HD i Fury ścigamy się w przedudnej współczesnej architekturze powoli kolonizowanej przez nadchodzącą przyszłość.

Osobom, dla których PlayStation 4 to pierwsza konsola Sony - lub które nie posiadają PS3 - polecam tę produkcję jako pozycję zdecydowanie obowiązkową. Fanów Wipeouta, grających w HD i Fury na poprzedniej generacji i wciąż mających stary sprzęt, skusić może część 2048, gdyż to ona

najwięcej zyskała na przenosinach, nie tylko dzięki większemu ekranowi i rozdzielczości, ale i nieobecnemu na Vicie trybowi dla dwóch graczy na podzielonym ekranie. Powtórka z rozrywki, ale taką rozrywkę warto powtarzać, oczekując na pełnoprawną kontynuację, najlepiej obsługującą PS VR. Brak wsparcia dla wirtualnej rzeczywistości stanowi największą wadę WOC (zwłaszcza że w HD pojawił się tryb 3D), ale nie wiem, czy da się zaimplementować takie wsparcie bez wprowadzenia większych zmian w mechanice gry. To naprawdę dynamiczne wyścigi i trudno powiedzieć, czy gracze VR są na to gotowi. ■

GET EVEN

WHAT IS REAL?

„GATUNKOWY MIKS Z NACISKIEM
NA ODKRYWANIE HISTORII”

GRY ONLINE.PL

„ATMOSFERA GĘSTNIEJE Z KAŻDĄ CHWILĄ.
KLIMAT MOŻNA TUTAJ CIĄĆ NOŻEM.”

PPE.PL

BADAJ ŚLADY I POZNAWAJ
PRAWDĘ... ZA WSZELKĄ CENĘ

ZANURZ SIĘ W DOJRZAŁĄ,
FILMOWĄ FABUŁĘ

DOŚWIADCZ REWOLUCYJNEJ OPRA-
WY DŹWIĘKOWEJ I GRAFICZNEJ



16
www.pegi.info

PS4

XBOX ONE

PC DVD
ROM

THE FARM

BANDAI
NAMCO
Entertainment

Get Even™ ©2017 Bandai Namco Entertainment Europe S.A.S. Developed by The Farm 51 Group S.A., Poland. BANDAI NAMCO Entertainment logo is a trademark of BANDAI NAMCO. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners. Published by BANDAI NAMCO Entertainment Europe S.A.S. Distributed by BANDAI NAMCO Entertainment Europe S.A.S and its subsidiaries. All rights reserved.

Farpoint

PS4 PEGI 16

PRODUCENT Impulse Gear Wersja PL: tak

Banzai VR ONLY PSVR

Farpoint jest pierwszą grą na PlayStation VR wykorzystującą imitujący karabin Aim Controller. To również pierwsza tak rozbudowana strzelanina FPS wirtualnej rzeczywistości - ma nawet kooperacyjny multiplayer!

W produkcji przemierzamy obcą planetę, odnajdując zapisy wideo naukowców, którzy wylądowali na niej przed nami. Losy doktor Ewy i doktora Granta są absorbujące, potrafią poruszyć. To zasługa dobrze przemyślanych scen, a także realistycznego ujęcia ruchów oraz emocji na twarzach bohaterów.

Aim Controller sprawdza się super. Urządzenie pozwala poczuć w rękach wirtualny karabin, a do tego daje wygodny dostęp do wielu przycisków oraz gałki, za pomocą której przemieszczamy się w trakcie gry. Walka na początkowych poziomach mi się podobała, ewidentnie przygotowano ją z myślą o VR. Gdy małe pająki rzucają się nam na twarz, można się przestraszyć. Od ruchowo staramy się ustrzelić takiego drania w locie. Im dalej, tym gorzej, bo Farpoint nasyla na nas coraz bardziej klasycznych wrogów i wymaga szybszego manewrowania. Rozgrywka w trybie wieloosobowym jest tak samo intensywna - ja zniósłem ją z trudem. Zamiast skupiać się na atakach i unikach, coraz więcej energii poświęcałem pilnowaniu swoich ruchów, by nie wywołały mdłości.

Nasz bohater może nieść naraz dwa rodzaje broni i świetnym pomysłem jest, że zmieniamy je



✚ Jakość oprawy jest limitowana ograniczeniami PS VR, ale i tak w wielu miejscach przystaniemy, by podziwiać kosmiczne panoramy.

✚ Średnie pajęczaki wystrzelują wybuchowe kule, które możemy ustrzelić w powietrzu albo schować się przed nimi za przeszkodami.



✚ Coraz dynamiczniejsze walki z robotami i obcymi na dalszych etapach mogą dosłownie przyprawić o zawrót głowy.



między sobą poprzez przełożenie kontrolera za plecy. Niestety, zabawa popsuta, umożliwiając dużo szybszy wybór oręża za pomocą guzika. W kwestii uzbrojenia moją faworytką została strzelba, na krótki dystans można nią razić kilku wrogów jednocześnie - daje to mnóstwo radości! Szkoda, że większość pozostałych giwer już tak nie cieszy. Mam też żal o przeładowywanie amunicji, które odbywa się z wykorzystaniem przycisku. O ileż przyjemniej byłoby mieć na kontrolerze ruchomy moduł na szyine!

Farpoint to ambitny krok na drodze ku przeniesieniu dużych produkcji FPS do krainy VR. Nie jestem tylko przekonany, czy wirtualna rzeczywistość okaże się dobrym środowiskiem dla klasycznych gier z tego gatunku. Walka z nudnościami raczej odstręcza od technologii. Pytanie, jak wiele osób nie odczuje dyskomfortu. ▀

Budda Play

jest innowacyjnym pomysłem, opartym na znanym produkcie do wypoczynku i relaksu czyli pufach Budda Play.

Klimatycznie zaaranżowane wnętrza o łącznej powierzchni ponad 230 mkw przygotowane specjalnie pod rozrywkę: stanowiska z konsolami oraz kontrolerami ruchu, telewizory, rzutnik z wielkim ekranem, wysokiej klasy komputery i monitory.

Wychodząc na przeciw naszym klientom przenosimy ich również w świat wirtualnej rzeczywistości.



Wachlarz usług, które oferujemy jest naprawdę szeroki:
- wynajem lokalu pod kątem urodzin, spotkań czy szkoleń.

Szaleństwa e-sportowe pod każdym kątem - komputery, konsole, HTC VIVE, projektory i duże ekrany. To również turnieje, rozgrywki e-sportowe czy też prezentacje nowych tytułów.

Zorganizowanie prezentacji dla klienta, konferencji, szkolenia, czy imprezy typu team building. U nas Twój zespół wyszaleje się i zintegruje korzystając z najnowszych technologii, a klient zapozna się z Twoją ofertą siedząc na wygodnych, kolorowych poduchach.

Oryginalny wystrój, niezbędne zaplecze sprzętowe, pomieszczenie na catering i niepowtarzalna atmosfera tworzą z Budda Play doskonałego partnera dla działań Twojej firmy i alternatywę dla typowych, przewidywalnych rozwiązań.

- Projekt **Car-Bus** przygotowany na rozgrywki e-sportowe,
- Organizujemy imprezy dla dzieci i dorosłych w naszym lokalu, na świeżym powietrzu, podczas targów, dla centr handlowych i firm,
- Wynajmujemy nasze wyjątkowo wygodne poduchy na konferencje, wydarzenia i imprezy,
- Aranżacja wnętrza (strefa relaksu) z użyciem poduch, które produkujemy.

Przed wszystkim jesteśmy otwarci na wszelkie propozycje naszych klientów, gdyż każda osoba, która zapoznała się z naszą ofertą widzi setki, jak nie tysiące, możliwości rozwoju naszej działalności.



Budda Play – Łukasz Zgliczyński ul. Białostocka 9, 03-741 Warszawa
| Tel. 503 98 77 99 | e-mail: biuro@buddaplay.pl | Facebook/Buddaplay |

The Long Journey Home

PC PS4 XONE PEGI 16

PRODUCENT Daedalic Entertainment Studio West Wersja PL: tak

Spektor

Narzekacie na niski poziom trudności współczesnych gier? The Long Journey Home pod niepozorną komiksową grafiką skrywa mechanikę, która wystawi waszą cierpliwość na niejedną próbę. W końcu podbój kosmosu to zabawa dla wybranych.

Najnowsza produkcja niemieckiego studia Daedalic to gra z małym budżetem i bardzo wielkimi aspiracjami. Twórcy postanowili podarować zawiedzionym fanom No Man's Sky losowo generowany kosmos, taki, na jaki gracze zasługują... i pod wieloma względami im się to udało. The Long Journey Home jest grą łączącą fabułę i zabawne dialogi rodem z RPG z elementami survivalowymi (pogoń za surowcami) i zręcznościowymi oraz otwartym kosmosem (naprawdę dużym!).

Spośród kilku śmiałków kompletujemy czteroosobową załogę, która wyruszy w eksperymentalny lot pierwszym statkiem kosmicznym wyposażonym w napęd umożliwiający skoki w nadprzestrzeń. Do wyboru oddano nam kilka profesji, jak pilot, botanik czy fizyk, a każdy z nich wnosi na pokład zarezerwowany dla siebie ekwipunek, na przykład zapasowe narzędzia lub nadajnik ratunkowy. Następnie decydujemy się na jeden z modeli statku i lądownika, różniących się parametrami oraz wyglądem. O ile od drugiego z elementów może zależeć powodzenie naszej misji, to pierwszy to czysta kosmetyka - w trakcie gry nasz statek przez większość czasu jest po prostu kursorem wędrującym od planety do planety w poszukiwaniu surowców. Proszę nie nastawiać się na trójwymiarowe fajerwerki rodem ze Star Citizen. The Long Journey Home broni się przede wszystkim samą rozgrywką.



Akcja toczy się zarówno w kosmosie, jak i na pokładzie statku, gdzie możemy usprawnić nasze pojazdy i podleczyć załogę.

Planety



Kosmos zaprojektowany przez studio Daedalic jest żywy. Spotkamy tu planety o różnorodnej faunie i florze (od pustynnych po tropikalne), a także ciekawe rasy, które nieraz zaskoczą nas swoimi pytaniami. Chce się tu wracać.

Eksperyment okazuje się niewypałem. Po przejściu samouczka, w którym lądujemy na Marsie, rozpoczynamy właściwą część podróży. Niestety chwilę po wejściu w nadprzestrzeń dochodzi do awarii i nasza jednostka zostaje wypluta gdzieś w kosmosie, miliony lat świetlnych od domu.

Opanowanie sterowania statkiem i lądownikiem zajęło mi sporo czasu. Nie możemy bawić się w kosmicznych kowbojów i latać, gdzie popadnie. Gra stara się odwzorowywać warunki panujące w przestrzeni pozaziemskiej. Nasz statek pruje ściągany polami grawitacyjnymi napotkanych planet. Zbliżając się do celu, mamy niewiele czasu, by wstrzelić się w orbitę, co jest niezbędne do wypuszczenia lądownika. Jeśli nam się to nie uda, musimy wykonać następne okrążenie. Silniki wykorzystujemy do korygowania lotu, ale każda kolejna minuta w kosmosie uszczupla zapasy paliwa i wytrzymałość kadłuba. Ten element rozgrywki można jednak dość łatwo sobie przyswoić. Zabawa zaczyna się z lądownikiem.

Kontrolowanie tej małej puszkii nawet przy idealnej pogodzie - a z tą bywa różnie, każda z planet ma swój rytm dobowy i różnorodne warunki atmosferyczne - zazwyczaj kończy się kraksą, ze szkodą dla pojazdu i pilota.

To wszystko rekompensuje różnorodność napotkanych planet, stacji kosmicznych i przedstawicieli innych ras. Dialogi są komiczne i bardzo dobrze napisane. Co chwilę wpadamy na statek obcych, a oni często uznają nas za zagrożenie (wtedy trzeba ich przekonać, że jest inaczej), a niekiedy mają do nas interes (uwaga na oferty pożyczkowe, kosmici znają się na procentach). Od czasu do czasu musimy przetestować umiejętności pilotażu w minigrach polegających na omijaniu asteroid i odnajdywaniu surowców. The Long Journey Home to gra, która nie próbuje zaskakiwać zaawansowaną grafiką, tylko skupia się na najważniejszym - opowiadaniu historii, testując przy tym naszą cierpliwość. Fani kosmicznych podbojów na pewno się nie znudzą. ■

komiksfestiwal.com



MIĘDZYNARODOWY
FESTIWAL KOMIKSU
I GIER W ŁODZI

KOMIKSFESTIWAL.COM

Fb/FestiwalKomiksu

28. MIĘDZYNARODOWY FESTIWAL KOMIKSU I GIER w ŁODZI 15-17.IX.2017. ATLAS ARENA



RYSUJEK: ULISES FARINAS
LITERA: FIL

języki: polski, angielski



CD PROJEKT RED



PROMISED LAND
ART FESTIVAL



ESL

ESL

MISTRZOSTWA
POLSKI

2-6.IX.2017 - EC1 Łódź miasto Kultury w ŁODZI

15-17.IX.2017 - Łódź, ATLAS ARENA



✦ Pierwsza fala kolonizatorów nie przetrwała, a jej zniknięcie owiane jest tajemnicą. Kiedy lądujemy na Marsie, co chwila natrafiamy na podobne wraki i ruiny baz. Na tle rdzawej pustyni takie widoki świetnie podkreślają wrogość planety i naszą samotność.

Crafting faktycznie wydaje się intuicyjny, pierwsze surowce łatwe do pozyskania, zaś budowa bazy nieskomplikowana. Co ciekawe, tę ostatnią tworzy się z niewielkich, kwadratowych płytek, co daje naprawdę duże możliwości architektoniczne. Do tego szybko się okazuje, że w zależności od użytych materiałów otrzymujemy płytki o różnych właściwościach (na przykład ochraniające przed radiacją). Podobnie zresztą jest z narzędziami oraz urządzeniami. Oczywiście, w miarę postępu uzyskujemy dostęp do coraz bardziej zaawansowanych technologii, co jednak ważne - nie osiągniemy maksymalnego poziomu wszystkich umiejętności i prędzej czy później i tak będziemy skazani na pomoc innych graczy. Autorzy zapowiadają przy tym, że wkrótce czeka nas także efektywny system walki, montowalne pojazdy, możliwość programowania sprzętu oraz hakowania go, i wreszcie uprawa roślin i zakładanie w pełni zautomatyzowanych kopalni. A to wszystko na terenie obejmującym czterysta kilometrów kwadratowych, czyli obszarze dwa razy większym niż w Day-Z.

ROKH to gra w wersji alfa, która już na starcie musi mierzyć się z dwójką starszych od siebie rywali. Mowa o Emyrion: Galactic Survival (Pixel #11), a także Osiris: New Dawn (Pixel #24). Tym niemniej choć wszystkie trzy tytuły z pewnością będą walczyły o tę samą grupę docelową, to jednak każdy oferuje coś innego. W przeciwieństwie do konkurentów ROKH to rzecz fachowo nazywająca się hard fiction. Żadne tam ufoludki czy kosmiczne paprotki. Oddany wiernie Mars, wrogie warunki, współpraca lub walka o rejony wydobywcze. Pytanie: czy to wystarczy? Według mnie tak. Produkcja ma swoją magię i moim zdaniem - jeśli deweloperzy spełnią złożone obietnice - może to być z tej trójki najlepszy survival planetarny. 🟡

ROKH



PRODUCENT Nvizzio Creations, Darewise **Wersja PL:** nie

■ Piotr Pieńkowski

ACCESS

Jest rok 2066, ziemskie zasoby surowców znalazły się na wyczerpaniu. Jedyna nadzieja ludzkości w Marsie, na którym kilka wiodących korporacji zbudowało swoje kopalnie oraz przetwórnice. Niestety, coś poszło nie tak i pewnego dnia wszystkie placówki zamilkły. Należysz do drugiej fali kolonizatorów, a twoim zadaniem jest odkryć, co stało się z poprzednikami oraz ponownie uruchomić wydobywcę i produkcję.

Tak rozpoczyna się gra tandemu Darewise Entertainment i Nvizzio Creations, która - jak łatwo się domyślić - okazuje się kolejnym sandboxowym survivaliem. O ROKH, bo o ten właśnie tytuł chodzi, głośno było już dwa lata temu, kiedy autorzy zorganizowali zbiórkę na Kickstarterze (daremnie), a także rok później, gdy ogłosili, że mimo wcześniejszej porażki gra zostanie jednak wydana. Od tego czasu sporo usłyszeliśmy o rozbudowanym, intuicyjnym craftingu, o unikalnym pomysle na modułarną budowę baz, a przede wszystkim o wiernym

oddaniu realiów Czerwonej Planety. Czy te zapowiedzi udało się zrealizować?

Kiedy wylądowałem na Marsie i opuściłem kapsułę, moim oczom ukazała się rdzawa pustynia usiana kamieniami aż po odległe góry. Odwróciłem się i ujrzałem ruiny bazy poprzedniej zmiany. Z komputera uszkodzonej anteny nadawczej niczego się nie dowiedziałem, ale za to zrozumiałem, że łatwo nie będzie. Ruszyłem w drogę, cały czas uważając na poziom tlenu oraz stan baterii odpowiadającej między innymi za ogrzewanie w moim skafandrze; podobnie jak na zapasy jedzenia i wody. Na szczęście w okolicy rozrzuconych było sporo skrzyń z uzupełnieniem. To jednak tylko preludeum mojej przygody. Rozpadliny, radiacja, burze piaskowe, deszcze meteorytów: wszystko to cały czas czyhało na moje życie. I ta samotność, dojmująca i przerażająca. Dopiero spotkanie z innym kolonistą pozwoliło mi trochę odetchnąć. Wciąż czułem się niepewnie i miałem wiele do zrobienia, ale było już nas dwóch. Dobrze to - na początek.

Przeżycie



ROKH to klasyczny survival sandboxowy - tyle że osadzony na Marsie. Mamy więc realistyczny, wrogi świat, w którym musimy przetrwać, ale także możliwość pozyskiwania surowców, tworzenia narzędzi i broni oraz budowania własnych baz.

KLASYK SPRZED LAT
W NOWOCZESNEJ ODSŁONIE I JAKOŚCI 4K

PLANE SCAPE TORMENT

ENHANCED EDITION

Zawiera:

92-stronicowy bestiariusz
Cyfrową ścieżkę dźwiękową

TERAZ W WERSJI
PUDEŁKOWEJ

JUŻ W SPRZEDAŻY



© 2017 BEAMDOG. © 2017 HASBRO, INC. WSZELKIE PRAWA ZASTRZEŻONE. PLANESCAPE: TORMENT, DUNGEONS & DRAGONS, D&D, WIZARDS OF THE COAST, IICH LOGOTYPY SĄ ZNAKAMI HANDLOWYMI WIZARDS OF THE COAST LLC W U.S.A. I/LUB INNYCH KRAJACH. I SA UŻYTE ZA ZGODĄ. HASBRO I LOGO SĄ ZNAKAMI HANDLOWYMI HASBRO, INC. I SA WYKORZYSTANE ZA ZGODĄ. ©1998 BOWARE CORP. WSZELKIE PRAWA ZASTRZEŻONE. BOWARE, BOWARE INFINITY ENGINE I LOGO BOWARE SĄ ZNAKAMI HANDLOWYMI BOWARE CORP. BLACK ISLE STUDIOS I LOGO SĄ ZNAKAMI HANDLOWYMI INTERPLAY ENTERTAINMENT CORP. WSZELKIE INNE ZNAKI I NAZWY HANDLOWE STANOWIĄ WŁASNOŚĆ ODPowiednich WŁAŚCICIELI.

[beamdog] DUNGEONS & DRAGONS cdp





✚ Jeśli pośród pastelowych kolorów dostrzeżesz człowieka z czerwoną kropką nad głową, wiedz, że ma broń i nie zawaha się jej użyć.

Tokyo 42

PC PS4 XONE PEGI 16

PRODUCENT SMAC Games **Wersja PL:** nie

Sir Haszak

W tej zręcznościówce o przygodach najemnego mordercy przypominającej klimatem lata dziewięćdziesiąte spotykają się gry i filmy. Byłaby zabójczo grywalna, gdyby nie próbowała się zabić własną bronią.

Fabula jest naciągana jak Azja Tuhajbejowicz: zostajemy wrobieni w morderstwo, więc stajemy się najemnym zabójcą, by ratować swój honor. Od tej chwili otrzymujemy zlecenia. Poboczne dają nam sławę i pieniądze na zakup broni, amunicji i innego wyposażenia niezbędnego w pracy. Te z głównej linii fabularnej przybliżają do wyjaśnienia zagadki, kto nas wrobił.

Zadania zaczynają się od prostych i zabawnych, jak sprowokowanie strzelaniny na spotkaniu gangów, by nikt nie wyszedł z niego żywy. Likwidowanie bossów kataną po pokonaniu strzeżonego obszaru stanowi już pewne wyzwanie, ponieważ wymaga skradania. Zdarzają się jednak zlecenia, które dla człowieka bez zręcznych palców mogą okazać się problemem: na



przykład wybiecie do nogi gangu osobników ubranych w garnitury bez zsiadania z motocykla.

Wyzwaniem bywa także fizyka gry. Zmniejszona siła ciężenia ułatwia skakanie po dachach, ale wolniej lecą też kule. Przy zasadzeniu się ze snajperką na ofiarę może to oznaczać, że po oddaniu strzału cel zdąży napić się kawy, pójść na spacer i wrócić... tyle że najczęściej nie wraca. Oczywiście z drugiej strony ma to tę zaletę, że w gęszczy pocisków przeciwników możemy teoretycznie zrobić trzy matriksy i przeżyć. W praktyce udaje się to rzadko, bo jedno trafienie równa się śmierci.

Rozległe, futurystyczne Tokio, które stopniowo odkrywa swoje tajemnice, ma urodę Pikachu i klimat Syndicate'a. Bieganiu i skakaniu po dachach wieżowców oraz zaopatrywaniu się w broń pierwszej potrzeby

✚ W niektóre miejsca dostrzeżemy tylko w odpowiednim przebraniu. Na przykład by spotkać się z tą wytworną damą.

u handlarzy towarzyszą dodatkowe atrakcje. Da się zauważyć przebrania jak w Hitmanie, rozjeżdżanie ludzi jak w GTA (przy czym nie należy przesadzać z eksterminacją cywilów, bo wkracza policja) i skakanie jak w Pitfallu, wiążące się z wciągającym szukaniami alternatywnych dróg dojścia do celu lub ucieczki z miejsca akcji. Z kolei jeden z bossów do zlikwidowania kryje się w hotelu Nakatomi, co stanowi nawiązanie do „Szklanej pułapki”. Tropienie takich smaczków dostarcza dodatkowej rozrywki.

Rozrywką natomiast często nie nazwałbym samej walki. Ze względu na perspektywę kula czasem nie leci tam, gdzie zamierzaliśmy ją posłać. Niekiedy nagle kończy się amunicja, ponieważ w pewnych rodzajach broni mieści się jej ograniczona ilość, niestety niewidoczna na ekranie głównym. Poza tym miejsca, które powinny dawać osłonę, okazjonalnie jej skąpią. Raz zabito mnie z karabinu, gdy ukrywałem się przed przeciwnikiem po drugiej stronie klatki schodowej. Chwilami bywa za to odwrotnie - cel wchodzi za drzwi, za które nie mamy wstępu, i staje się nieosiągalny. Jedynym sposobem jest wtedy popełnienie samobójstwa i rozpoczęcie gry od ostatniego punktu zapisu.

Jestem jednak przekonany, że wymienione wyżej wpadki autorów nie zamordowały tej produkcji. Można ją uruchomić, by odpowiedzieć sobie na pytanie: dlaczego. ▬

📱 Seria Monument Valley pokazuje, że tablety i telefony to dojrzała platforma, bez której taka gra nie mogłaby powstać – od interfejsu dotykowego, który pozwala intuicyjnie ingerować w otoczenie, po doświadczenie krótkiej, intymnej narracji.



Monument Valley 2



PRODUCENT Ustwo **Wersja PL:** nie

■ Michał R. Wiśniewski

Druga część znakomitej gry Monument Valley jest sequelem idealnym: nowe pomysły i nowa opowieść przy zachowanej magii oryginału.

Monument Valley, izometryczna przygodówka-łamiągówka igrająca z iluzjami optycznymi i zabawą perspektywą, była estetyczna i minimalistyczna, nastrojowa i pełna emocji odkrywanych wraz z historią wyprawy księżniczki ldy w głąb tajemniczego świata przedziwnych, niemożliwych geometrii. Okazała się wielkim hitem i trafiła nawet do popkulturowej świadomości po występie w serialu „House of Cards”.

Monument Valley II opowiada niezależną historię, ale w grze można napotkać subtelne (uwaga, to słowo znów się pojawi!) nawiązania do pierwszej części (stado wron, mały pomnik); trochę jak NieR i NieR: Automata. Tym razem bohaterki są dwie: to Ro i jej córka. Zadaniem Ro jest opieka nad monumentami i przyuczanie dziecka do przejęcia tego zadania w przyszłości. To zupełnie inna opowieść i całkowicie odmiennie emocje niż w poprzedniej odsłonie. Tam chodziło o winę i przebaczenie, tu zmierzmy się z nieuchronnością dorastania i rozstania. Uczucia wyrażane są poprzez subtelną narrację, a zagadki logiczne konstruowano tak, żeby jednocześnie stanowiły metaforę – na przykład znajdowania w życiu własnej drogi albo tego, że w końcu i tak przypomniemy swoich rodziców.

Podobnie jak pierwsza część produkcja jest raczej prosta i krótka, nastawiona na przeżywanie historii i poznawanie świata. I podobnie jak ona nie pozostawia niedosytu. Przypomina danie z dobrej restauracji: liczy się smak i jakość, a nie ilość frytek. Zagranie tego typu widać było w wielu tytułach starających się zdyskontować sukces Monument Valley, w większości nieprzemyślanych i nużących: gdy już ogarnie się sposób rozwiązania jakiegoś problemu, to rozwikływanie kolejnych, niezbyt się od siebie różniących, nie przynosi żadnej satysfakcji i nie służy w zasadzie niczemu innemu jak zabijaniu czasu.

Tu twórcy nie eksploatują pomysłów, dbają o różnorodność – wprowadzają pewne zadanie, następnie rozwijają je i doprowadzają do konkluzji – i zamiast wysługiwać się jedną enigmą przez kilkadziesiąt etapów, wymyślają coś nowego. W porównaniu z pierwszą częścią rozbudowano także architekturę tego dziwnego świata, dodając na przykład reagującą na światło słoneczne roślinność czy ruchome portale. Nawet sposób, w jaki gracz steruje obiema postaciami naraz, zmienia się wraz z postępem fabuły: na początku dziecko tylko podąża za matką (co staje się kanwą kilku łamiągówek), potem zyskuje samodzielność. Zagadki spletają się z opowieścią w idealną całość. O ilu grach można powiedzieć to samo? ■

Tekken 7

PC PS4 XONE

PEGI 16

PRODUCENT Bandai Namco Studios Wersja PL: nie

Zdan

Cały kalejdoskop wspomnień. Oto właśnie wyświetla mi się przed oczami, gdy widzę nazwę „Tekken”. Dość powiedzieć, że pierwsza część tej zacnej serii to jedna z gier, które od początku gościły w moim PlayStation. I choć – jak już wyznałem przy okazji pisania o *Injustice 2* – nie byłem nigdy zbyt dobry w bijatyki, to *Tekken* trafiał w mój smak. Jasne, że dostawałem solidny oklep, ale kolejne odsłony i wprowadzane przez nie zmiany przyjmowałem z uśmiechem i entuzjazmem. Jak więc jest z częścią siódmą?

Właściwie da się porównać *Tekkena 7* do powrotu na ring bokserki. Od mojej ostatniej walki mogło minąć trochę czasu, a forma pewnie leży i kwiczy, ale człowiek zakłada rękawice i od razu pamięta ulubioną kombinację: prawy prosty, lewy sierpowy, prawy hak. Tak samo jest tutaj – to stary, dobry *Tekken*.

✚ Nie jedźcie do Rzymu! Budynki piękne i jedzenie dobre, ale niebieskowlasy i ubrani na biało goście aż się świecą od diabelskiej energii!

✚ Bryan i Bob w jednym stali domu. Bob był gruby i nie wadził nikomu, Bryan szalony, acz umięśniony. Ich walki nudne jak kazanie z ambony.

Trochę się zmieniło, ale „dusza” całej gry pozostała ta sama. To po prostu dalej jedna z najlepszych bijatek, w jakie możecie zagrać, bo system walki okazuje się tak znakomity, jak był. Nadal liczy się wycucie czasu, odmierzanie klatek u siebie i przeciwnika oraz mistrzowskie opanowanie postaci. Są i zmiany. Zrezygnowano z systemu bound, a wprowadzono tak zwany screw attack, czyli szansę na zadanie kilku dodatkowych ciosów bohaterowi znajdującemu się w powietrzu. Pokuszono się też o bodaj największą innowację: Rage Art oraz Rage Drive. Cóż to takiego? Rzecz prosta: potężne ciosy zadawane, gdy pasek życia świeci się na czerwono. Długoletni fani *Tekkena* mogą sarkać na tę modyfikację, ale dla mnie to

dobry pomysł, który jeszcze bardziej zwiększa dramaturgię starcia. Pojawiają się pytania, kiedy Rage Art (Drive) odpalić? I czy siądzie? Bo jeśli nie, to niestety pewnie trzeba będzie dostać od oponenta wciury. Ogólnie – smaczny dodatek.

Do dyspozycji oddano nam też całą bandę nowych postaci, a w ich gronie Akumę z serii *Street Fighter*. Tak, też uważam, że to bez sensu, ale cóż. Jeśli chodzi o nowych, to żaden z bohaterów nie wyróżnia się na plus czy na minus. Ot – są, i tyle. Mnie dobrze grało się długonogą Katariną, która walczy stylem *savate*. I w tym wszystkim tkwi jeden szkopuł jak rodzynek w serniku: tryby gry. Tu mamy do czynienia z porażką na całej linii. Historie to potężny śmiech na sali, gdzie pięciu minutom filmików towarzyszy jedna walka (a sama opowieść miejscami przekracza granice absurdu). Możemy pobawić się w zdobywanie skrzynek, by zmienić wygląd naszych walecznych zawodników, ale i to po chwili wydaje się nudne. Słowem, to nie jest produkcja dla jednego gracza. *Tekken* najlepiej sprawdza się w gronie przyjaciół siedzących przy konsoli lub gdy daje się łupnia innym online.

Czy *Tekken 7* mi się podobał? Jasne, że tak. To *Tekken* – seria, która nie zawodzi. Czy zerwał mi kask? Nieszczególnie. Dla fanów serii i bijatek: zakup obowiązkowy. Reszta może iść grać w *Personę 5* / *Zeldę*/wstawić tu, co lubisz... ▀





Polygamia.pl

Nowa Polygamia - opiniotwórczy blog o grach wideo

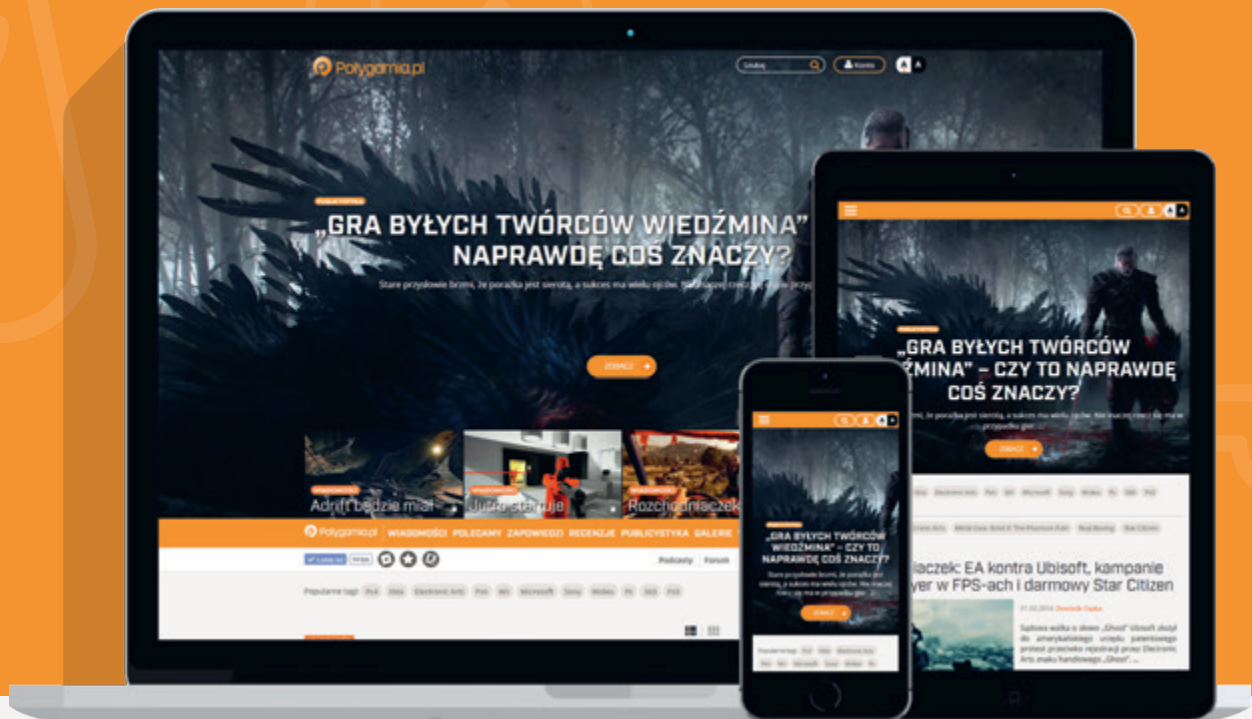
Ambitna publicystyka

Nowoczesny layout

Ciekawie przedstawione aktualności Rzeczowe recenzje

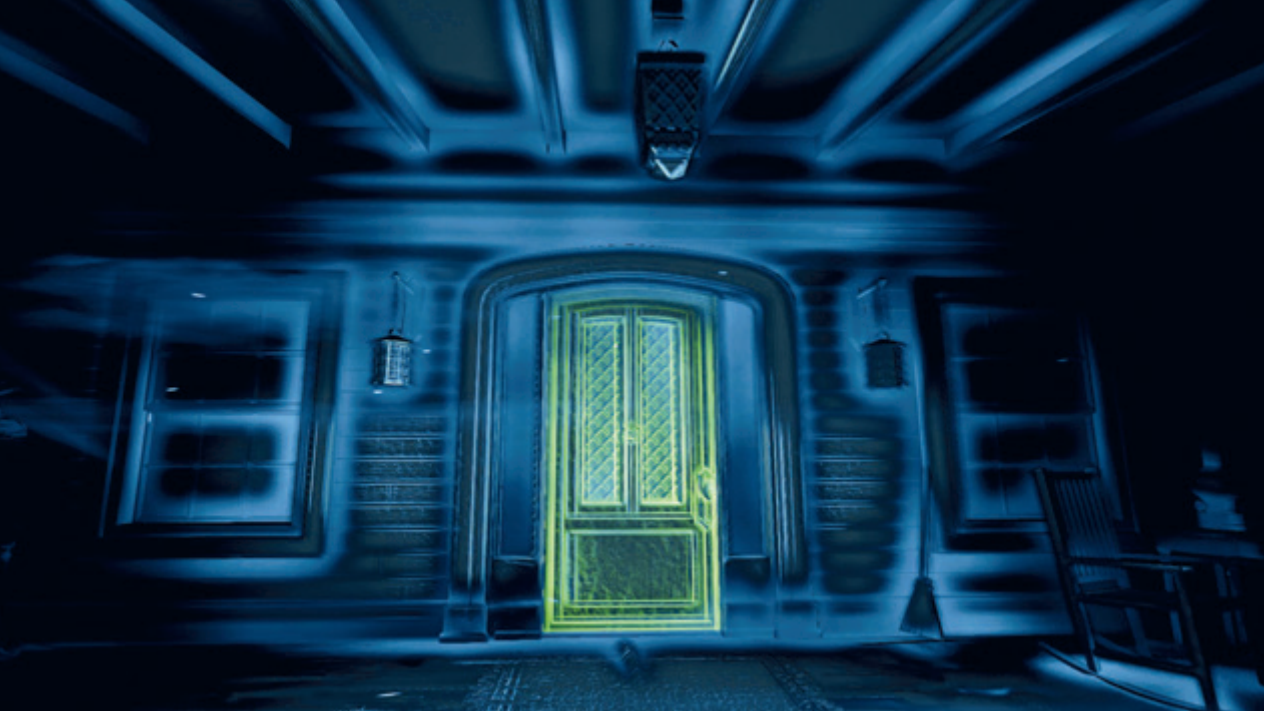
Relacje z targów i wydarzeń

Zaangażowana społeczność



“Różne urządzenia, ta sama jakość”





✚ Cuda echolokacji – cały świat brzmi niebiesko, ale drzwi, nie wiedzieć czemu, zielono.

Perception

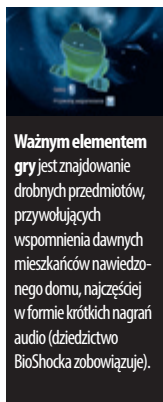
PC PS4 XONE PEGI 16

PRODUCENT Deep End Games Wersja PL: tak

■ Paweł Schreiber

Nie owijajmy w bawełnę. Wszyscy wiecie, co jest wybrukowane dobrymi chęciami. Przykro mi tak zaczynać recenzję gry Perception, bo dobrych chęci znalazło się w niej naprawdę dużo. Prawdziwego talentu też sporo. I ciekawych pomysłów. Co z tego, skoro w komplecie załączono jeszcze cały zestaw rozwiązań, za które ekipa Deep End Games powinna po prostu dostać po łapkach, bo ludziom z takim doświadczeniem (BioShocki, Dead Space) naprawdę nie wypada popełniać podobnych błędów.

Pamiętki



Ważnym elementem gry jest znajdowanie drobnych przedmiotów, przywołujących wspomnienia dawnych mieszkańców nawiedzonego domu, najczęściej w formie krótkich nagrań audio (dziedzictwo BioShocka zobowiązuje).

✚ No dobrze, gra nieciekawa, ale duchy są w niej przepiękne!

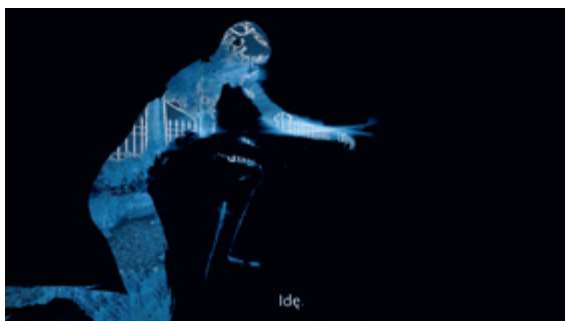
Cassie, niewidoma bohaterka Perception, postrzega świat za sprawą jego odgłosów – na ekranie widoczne są obiekty wydające dźwięki albo takie, od których odbiła się fala echolokacyjna generowana przez laskę służącą Cassie do wystukiwania sobie drogi. Pomysł to nienowoty (stosowany przynajmniej od roku 2010 i studenckiej gry The Devil's Tuning Fork), ale w Perception wygląda ślicznie jak nigdy przedtem: świecące dźwiękiem radia czy zawijający się wokół wszystkiego jasnymi falami szum wiatru sprawiają ogromne wrażenie. Kiedy zbliżamy się do niektórych przedmiotów, wyraźnie „przyglądamy się” ich fakturze, jakby Cassie ich właśnie dotykała. Pomysłu na dobre zagospodarowanie zdolności niewidomej bohaterki po prostu jednak nie ma. Szybko zapominamy o tym, że w ogóle nie widzi – ot, chodzimy po monochromatycznym świecie, który jest po prostu niedoświetlony.

Przemierzamy tam i z powrotem nawiedzony dom, szukając kolejnych notatek, a gdy je przeczytamy, otwierają się (lub zamykają) następne drzwi. „Szósty zmysł” Cassie podświetla sukcesywnie (na duże odległości i przez ściany) miejsca, w które musimy się udać. Bohaterka nie ma

pojęcia, czemu tam idzie, ale my wiemy aż za dobrze – bo takie było widzi mi się projektanta poziomu. Niezbyt głębokie, za to dość osobliwe zdaje się wyjaśnienie, dlaczego Cassie w ogóle trafiła do upiornego domu – pojawiał się w jej koszmarach, więc uznała, że musi się do niego wybrać i znaleźć trzy konkretne przedmioty (też jej się śniły). Oczywiście, jako że dom jest nawiedzony, Coś nas ściga, ale niezbyt gorliwie (napotkałem je w ciągu gry dosłownie kilka razy), a do tego wystarczy się na chwilę schować pod łóżkiem czy w szafce, żeby dało nam spokój i sobie poszło – i to nie do sąsiedniego pokoju, tylko w ogóle. Potem pojawia się jeszcze jeden rodzaj przeciwników, ale ich też stosunkowo łatwo uniknąć. Szybko zaczyna się zwykła nuda.

Cassie poznaje historię trzech pokoleń udręczonych mieszkańców domu, a ten zmienia się w zależności od tego, którą opowieść właśnie śledzimy. Przedstawiono je całkiem przyzwoicie, ale naprawdę godna uwagi pozostaje tylko jedna – wnętrza stają się w niej surrealistycznym obrazem koszmarów żony obsesyjnie czekającej na wracającego z frontu męża. To ona jeszcze przez chwilę podtrzymywała moją wiarę w Perception, kiedy już ulotniło się pierwsze wrażenie wywołane oprawą. Potem przyszły dwie kolejne, dużo bardziej nijakie.

Bardzo chciałem tę grę polubić. Nie udało się. ■



✚ Mroczne rytuały miały nadać charakteru rozgrywce. Wykonanie obiektów i realizacja sceny niestety przeważała szalę na stronę groteski.

Inner Voices

PC

PRODUCENT Sigma Games **Wersja PL:** tak

■ Voyager

Jest jak niepoprawnie złożona kanapka albo puzzle z niedopasowanych elementów: w tej grze klasyczne cechy horroru mieszają się z niedoskonałościami wykonania. Monotonny dubbing i szampowa opowieść. Straszanie opierające się na standardowych do znużenia elementach: postaci przemykające w cieniu, lewitujące przedmioty, zatraskiwane z hukiem przed nosem drzwi, dużo mroku, mało światła.

Nie będę zagłębiał się w fabułę Inner Voices - okazuje się ona zupełnie przeciętna i złożona z losowo wrzuconych do jednego worka składowych różnych historii grozy. Znaczna jej część, przedstawiona w pierwszej godzinie rozgrywki, nie należy do zaskakujących. Dziecko w sierocińcu, żołnierz po przejściach, rodzinna tragedia, a w jej tle przewijające się mistyczne rytuały. Dla mnie największym horrorem Inner Voices pozostają błędy: klucz, który spadł pod tekstury schodów, odgłosy upadających kartek papieru brzmiące jak uderzenie drewnianym kołkiem, drzwi otwierające się raz z lewej, raz z prawej strony, cienie niepoprawnie układające się na detalach otoczenia.



✚ Zamknięci w pokoju z cegieł zbieramy runy, przeglądamy notatki i nabieramy klaustrofobicznego dystansu do biegania w kółko po zamkniętych przestrzeniach.

I jeszcze niedopracowane modele postaci ludzkich i stworów zamieszkujących świat gry.

To, co w horrorze ważne: muzyka i odgłosy, jest serwowane albo zbyt głośno, albo za często się powtarza (trzaski, kroki). Po paru minutach biegania w kółko po pomieszczeniach elementy te stają się po prostu monotonne i irytujące. Runiczny alfabet również cierpi na przypadłość nadmiernych uproszczeń: jedna litera odpowiada jednej runie (swoją drogą, podobne rozwiązanie możemy dostrzec w Inner Chains).

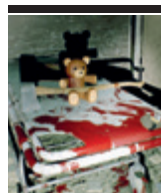
Na szczęście rozgrywka diametralnie zmienia się po pierwszym etapie, spędzonym na zbieraniu kamieni runicznych i kluczy, rozwikływaniu paru zagadek (bardziej zręcznościowych niż logicznych) oraz otwarciu drzwi do reszty przygody. Po zarysowaniu się wątku głównego stajemy przed wyborami, które prowadzą do różnych zakończeń - czasami błyskawicznych i zupełnie niespodziewanych. Przeobraża się też otoczenie; tylko niekiedy przypomina rzeczywistość, najczęściej zmysł wzroku zostaje



atakowany surrealistycznym charakterem świata. I bardzo dobrze, bo błąkanina po (pozornie) pozbawionych jakiegokolwiek logicznego układu labiryntach zaczyna wciągać. Stylistyka późniejszych etapów Inner Voices zbliża produkcję do Layers of Fear, co więcej - oprawa graficzna zbudowana z szarości prezentuje się znacznie lepiej niż ta z pierwszych kwadransów gry.

Choć wiele w tym tytule dałoby się poprawić, tak naprawdę urzekły mnie azył, do którego uciekałem, przeglądając notatki i runy (mały, zamknięty pokój), oraz zabieg z potęgowaniem klaustrofobii poprzez zmniejszanie jednego z pomieszczeń po każdym upadku w mazistą otchłań mroku. Nie rozumiem tylko, po co autorzy podtykają graczowi pod sam nos oczywiste rozwiązanie jednej z zagadek. W zamian wolałbym urządzenie pikujące przy każdym kluczu czekającym na znalezienie... ■

Misiek



Pluszak wyposażony w solidną siekierkę miał być prawdopodobnie maskotką projektu, który jeszcze w zeszłym roku nazywany był „Purgatory”, a ostatecznie został przemianowany na „Inner Voices”. Czyściec w tym czasie nabrał nowych odcieni...



✚ Liczba dostępnych kadłubów może nie powala, ale już modułów do montażu jest sporo. Istnieją jednak ograniczenia. Statku zwiadowczego nie uda się przerobić na kanonierkę.

✚ Podczas bitwy przeciwnicy mogą nas łatwo oskarżyć o „uporczywe wpatrywanie się w przeciwnika prowadzącego działania bojowe”. To wszystko, czym możemy mu zaszkodzić po wysłaniu statków w bój.



Endless Space 2

PC MAC PEGI 7

PRODUCENT Amplitude **Wersja PL:** tak

Sir Haszak

Jeśli komuś się wydaje, że kobieta zmienną jest, powinien zerknąć na produkcję zasobów na planetach w drugiej części tej turowki 4X. Przy nich to stała Plancka.

RASOWEBOGACTWO

Już podczas konfiguracji gry uderza oczywisty pomysł na rasy. Mamy nacje naukowców, przemysłowców, wojskowych, handlowców czy kolonistów pacyfistów, ale już metoda rozgrywki sprawia, że czujemy w tym coś świeżego. Każdy z ludów wymusza zupełnie inne podejście choćby do zasiedlania. Na przykład Żarłacy wysyłają statek kolonizacyjny na planetę, a potem przez wiele tur czekają na jej opanowanie i powstanie pełnoprawnej kolonii. W tym czasie jesteśmy w stanie wspomagać pionierów na kilka

sposobów, ale przeciwnik, jeśli zaczai się na obrzeżach układu, może pomóc przechwytywać. Niepolegli plotą wokół układów planetarnych włókna i potrafią od razu skolonizować jedną planetę omotanego systemu ciał niebieskich. Tak również tworzą nowe połączenia z układami specjalnymi, które inni muszą zajmować przez pomnażanie wpływów. Z kolei Lumarowie, maklerzy, w ogóle nie konstruuje statków służących kolonizacji, tylko kupują planetę, na którą sprowadzają się osadnicy. To z jednej strony przykłady konsekwencji, jakie pociąga za sobą wybór rasy, a z drugiej oznaka - w wielu segmentach tego tytułu będziemy mogli zmieniać parametry.

Mnogość możliwości jak w soczewce widać w produkcji odbywającej się na planetach. Otrzymujemy z nich żywność, wytwory działalności przemysłowej, naukowej, pył, czyli lokalną walutę, oraz punkty wpływu w układzie. Do tego zyskujemy

niekiedy surowce strategiczne lub luksusowe. Ilość każdego z tych zasobów w pierwszej kolejności zależy od rodzaju ciała niebieskiego. Z typu lodowego pozyskamy najwięcej punktów nauki, a z jałowego – pył. Im bardziej podłe i ekstremalne warunki, tym większa dysproporcja w wytwarzaniu poszczególnych dóbr. Możemy ją jednak regulować na kilka sposobów, z czego najprostszym jest wznoszenie w systemie budowli opracowanych przez naukowców. Przed nami jeszcze wskazanie specjalizacji planety, mianowanie jej gubernatora wytypowanego spośród bohaterów służących naszej rasie, ulepszanie układu planetarnego oraz wprowadzanie i anulowanie ustaw zależnych od rządzącego ugrupowania, które może utracić władzę w trakcie organizowanych cyklicznie wyborów. Co więcej, każda nasza decyzja zwiększa kredyt zaufania dla jednego ze stronnictw: na przykład dzięki budowie floty rośnie poparcie dla militarystów.

Na te wszystkie czynniki nakładają się wydarzenia losowe, oddziałujące na gromadzenie bogactw w całym imperium. Wtedy zazwyczaj pozostaje nam zdecydować się na jedną z dwóch opcji postępowania. Nic dziwnego, że nawet po wybraniu tego samego układu gwiazdowego i tej samej rasy rozgrywka może przebiegać zupełnie inaczej.

Podczas negocjacji od razu wiadomo, czy nasza propozycja spotka się z przychylnością drugiej strony.



OGLĄDANIE WOJNY

O ile autorzy zrzucili na nasze barki rozwój bohaterów czy modyfikację wyposażenia floty, o tyle wpływu na walkę postanowili nam oszczędzić. Dlatego wyznaczamy tylko taktykę statków podczas starcia, a potem możemy obejrzeć, jak ładnie wyrenderowane modele szyją do przeciwnika z torped, dział i laserów. Oczywiście tu też mamy inne wyjście: nie musimy tego oglądać. Podobnie dzieje się z bitwami lądowymi rozgrywanymi przy okazji inwazji na układy planetarne. Te są jednak tylko orgią pikseli układających się w hologramy żołnierzy, czołgów, samolotów i wybuchów.

Tym niemniej nie zostajemy z niczym: w ramach rekompensaty za straty moralne w części ekonomicznej otrzymujemy pełną giełdę towarową. Na ceny – oprócz stosunku podaży

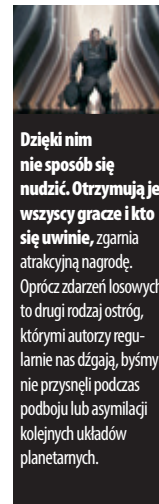
i popytu – mają wpływ także wydarzenia losowe. Możemy tam sprzedawać surowce strategiczne i luksusowe, ale też uzupełniać ich niedobory potrzebne choćby do budowy statków czy ulepszania systemów gwiazdnych.

Cuda wznoszone na planetach, mniejsze cywilizacje i ustawy wynikające z układu sił w imperium mocno przypominają Civilization. Prowadzenie dyplomacji rozwiązano już natomiast zupełnie inaczej. Każda akcja zużywa punkty wpływu. Jeśli nie będziemy ich kumulować, okaże się, że wredny najeźdźca pozostał niepowstrzymany, ponieważ nie byliśmy dość prominentni, by zaproponować mu pokój.

A tak poza wszystkim wydawca gry sprawia wrażenie, jakby zabrakło mu punktów wpływu na lokalizację. Podczas obcowania z wersją polską wydawało mi się, że przygotowujący ją zespół wyszedł na papierosa, a dystrybutor uznał to za koniec pracy. Teksty wylewają się z ramek, płynnie przechodzą w angielski i wracają do wersji polskiej. W tej produkcji, pełnej kosmicznych niezwykłości, jest to osobliwość szczególna. Tyle że żenująca.

Okrojone do wybranych fragmentów spolszczenie oraz filmowe bitwy to jedyne ograniczenia. Poza tym Endless Space 2 daje wielką wolność wyboru. Cywilizacja pacyfistów może tu opracować takie statki, że nacji naukowców oko zbieleje – a następnie wyprodukować je w liczbie imponującej przemysłowcom i podbić nimi militarystów w sposób tak brutalny, że zaczną marzyć o pokoju. Czego wszystkim życzę. 📌

Misje



Jeśli wewnętrznie czujemy, że to nie jest nasza galaktyka, możemy się pocieszyć, że przeciwnicy uważają dokładnie to samo.

Wonder Boy: The Dragon's Trap

PC PS4 XONE SWITCH PEGI 3

PRODUCENT Lizardcube **Wersja PL:** nie

Zdan

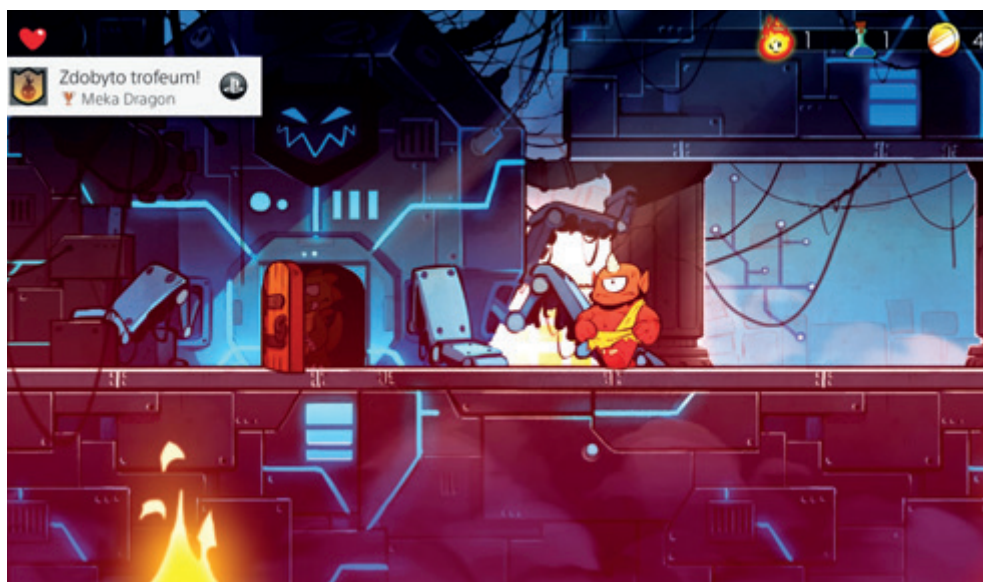
Zasady nie lubię remake'ów. Średnio pasują do mojej filozofii. I nieważne, czy mówimy tu o kinie, muzyce czy grach. Z całego serca popieram reedycje - uważam, że klasyki powinny być dostępne na wyciągnięcie ręki i do tego w dobrej cenie. Ale remake? Zwykle nie ma on żadnego sensu albo jest po prostu próbą inkasowania pieniędzy za coś, co już znamy. Oczywiście są od tego wyjątki - gry tak dobre i tak ważne, że aż proszą się o nową oprawę graficzną czy lekkie zmiany w archaicznej mechanice. To jednak tytuły w rodzaju Final Fantasy 7. Nigdy nie powiedziałbym, że remake'u potrzebuje trzecia część serii Wonder Boy. Cóż - potrzebuje lub nie - właśnie taką odświeżoną wersję dostaliśmy.

Ta produkcja nie powinna mi się podobać. Nie pałam jakąś wielką miłością do oryginalnego Wonder Boya 3 na Sega Master System/Game Gear. Mogę wręcz powiedzieć, że w przypadku tej serii mój czujnik nostalgii pozostaje uśpiony. Czyli to nie o sentymenty chodzi. Właściwie więc - o co? Trudno stwierdzić. Może zwyczajnie o moment odsapnięcia po ostatnich wielkich tytułach w rodzaju Persony czy Mass Effecta? Niewykluczone. Ale stawiam na co innego - odświeżony Wonder Boy to po prostu absolutnie śliczna starszokolna platformówka w stylu „metroidvania” (czyli musimy później wrócić do znanych nam poziomów, by dzięki nowym umiejętnościom odblokować kolejne ich zakamarki).

W prawo czy w drzwi? W prawo czy w drzwi? A może zionąć ogniem?



Niech nie zwiodą was piękne kolory i różowy cyklop. Najważniejsze na tym obrazku są... drzwi.



Grafika jest małym cudem: wygląda jak połączenie świetnie narysowanego komiksu z czymś w rodzaju filmu Disneya. Rewelacja! To samo można powiedzieć o muzyce, chiptune zmieniono w quasi-symfoniczne kawałki i naprawdę się to sprawdza. A wszystko pozwala docenić pewną ciekawą opcję - w dowolnym momencie możemy zmienić oprawę graficzną i muzyczną na tę ze starej wersji z 1989 roku. Dobre jako ciekawostka i możliwość porównania, jak to drzewiej bywało. Na specjalną uwagę zasługują plansze: liczba dodanych detali tu po prostu powala. Aż chce się to oglądać.

Girl

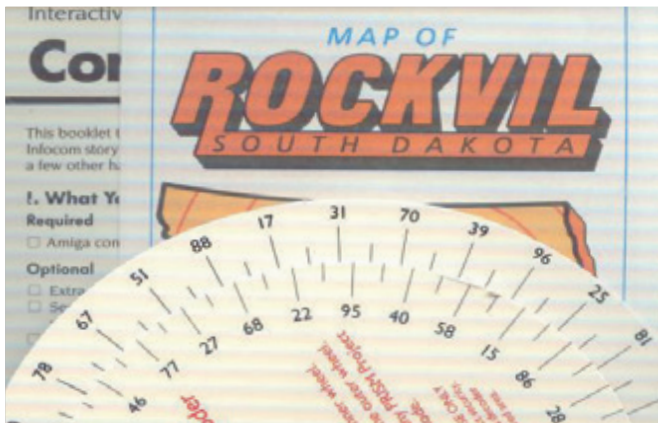


Nie trzeba grać tytułowym Wspaniałym Chłopcem.

Gra przewiduje też rozgrywkę jako Wonder Girl. Odpowiednio zmienia wtedy tytuł. Dla każdego coś milego!

A sama gra? Nic specjalnego. To zwykła platformówka z naciskiem na eksplorację. Mechaniki praktycznie nie ruszono i dla wielu może się to wydać minusem. Mnie prosto pasowała. Warto odnotować, że ciekawie rozwiązano różne nowe umiejętności - to nowe formy, jakie przyjmuje nasz bohater po zabicciu kolejnego bossa: może być myszą, tygrysem czy smokiem.

Czy polecam nowego Wonder Boya? Jeśli macie ochotę na krótki wypad w krainę platformowej starej szkoły i nie przeszkadza wam prosta mechanika - jasne. Jeśli nie, to mimo przepięknej grafiki spokojnie można sobie tę produkcję darować. ■



64 Tekstówka może być Najlepszą Grą na Świecie? Tak, jeśli wytyczała nowe szlaki w narracji gier wideo, jak A Mind Forever Voyaging.



68 Legendarny twórca Infocomu i Legend Entertainment Steve Meretzky opowiada nam o tym, jak powstawały arcydzieła „interaktywnej fikcji”.



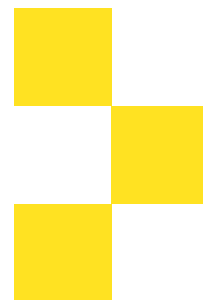
72 Spotkałiśmy się w Londynie z Edem Boonem, człowiekiem, który wraz z Johnem Tobiasem wykreował Mortal Kombat.

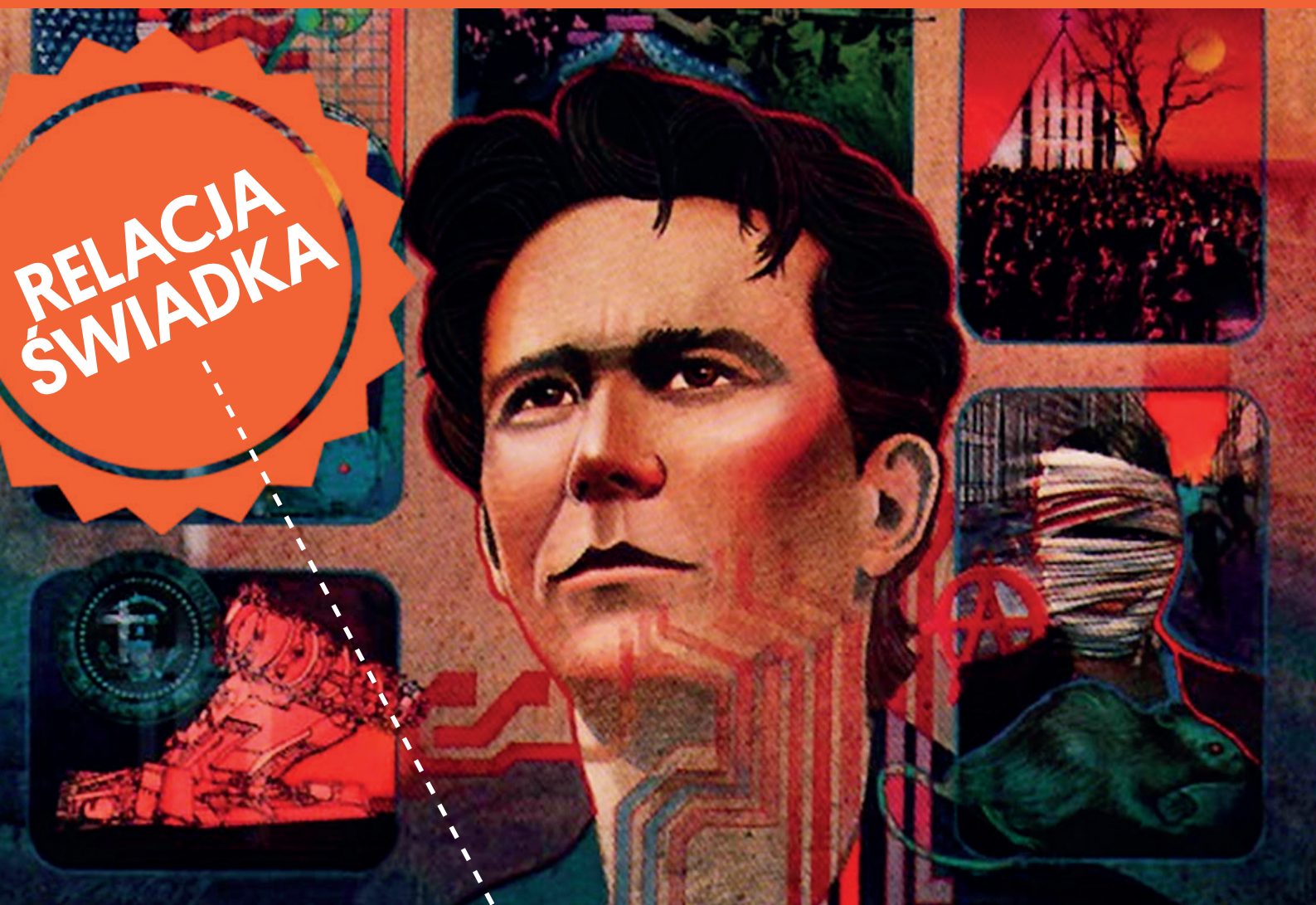
HALL OF FAME

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



76 Cztery części Mass Effect to trwająca równą dekadę wspólna epopeja SF. Bez wątpliwości jedno z najważniejszych, jeśli nie najważniejszych, kosmicznych uniwersum w historii gier wideo.





■ Paweł Schreiber

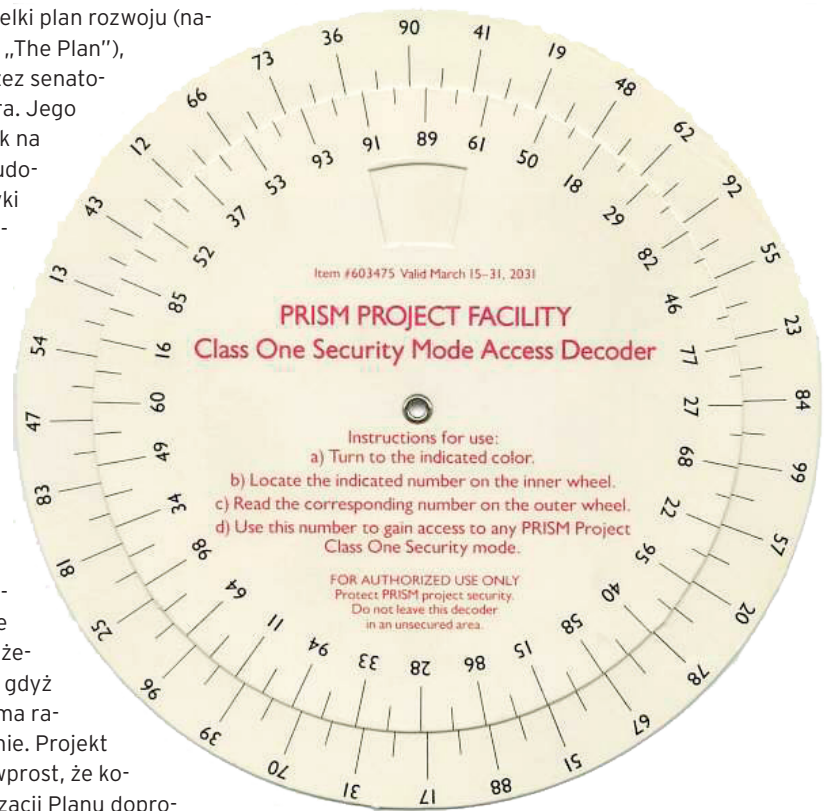
Po co zmieniać, skoro działa? To dzisiaj święte hasło wysoko budżetowego sektora branży gier, powtarzającego w kółko sprawdzone rozwiązania. Niektórzy mówią, że kiedyś było inaczej, ale zachęcam ich, żeby najpierw zagraли ciurkiem we wszystkie klony Jet Set Willy i każde RTS z pierwszej połowy lat dziewięćdziesiątych, a dopiero później się wypowiedali. W roku 1984 produkujący gry tekstowe Infocom miał świetną i powszechnie uwielbianą recepturę: wielkie labirynty [zwykle w konwencji fantasy, rzadziej SF] pełne trudnych zagadek logicznych i skarbów do znalezienia. Sami tę formułę wypracowali, byli w niej bezkonkurencyjni – więc po co się napinać? Ale Infocom to był Infocom. Drugiej takiej firmy już nigdy nie będzie.

**NAJLEPSZA
GRA
NA ŚWIECIE**

Gra A Mind Forever Voyaging Steve'a Meretzky'ego okazała się wyjątkowa nie tylko w czasach, kiedy powstawała. To do dziś jedna z najoryginalniejszych przygódówek w historii gatunku. Przedstawiony przez Meretzky'ego w roku 1984 pierwszy dokument projektowy produkcji, która wtedy jeszcze nosiła roboczy tytuł PRISM, maluje wizję niesamowicie ambitną - i chyba niemożliwą do zrealizowania. Niepowtarzalny wydaje się już zarys fabuły: gracz wciela się w postać, która po dwudziestu pięciu latach życia dowiaduje się, że jest tylko sztuczną inteligencją istniejącą we wnętrzu superkomputera (tytułowy PRISM) w środowisku, które ma symulować przyszłość. Do naszych zadań należy przyglądanie się światu, podejmowanie decyzji w kwestii jego losów, a potem przewijanie symulacji do przodu i sprawdzanie, co z tych wyborów wynikło. Historia ludzkości może się potoczyć w bardzo wielu kierunkach - czekają nas takie atrakcje jak kryzysy gospodarcze albo wojny nuklearne. Może też być spokojniej, świat doskonale nijaki lub drobna dyktaturka. W kolejnych miesiącach Meretzky pracował nad skomplikowanymi schematami pokazującymi, jakie warianty przyszłości mogą wynikać z różnych dyspozycji graczy: ciągnące się przez kilka stron tabelki z korelacjami między poszczególnymi elementami maszyny państwowej i społecznej przypominają trochę siatkę zależności z serii politycznych symulacji Democracy. Tyle że Democracy w wydaniu Meretzky'ego miało jeszcze umożliwiać swobodne spacerowanie po świecie przedstawionym.

Nic dziwnego, że kolejny dokument projektowy z lutego 1985 roku opisuje już grę nieco prostszą - zamiast mnóstwa alternatywnych wizji świata pojawia się w nim tylko jedna ścieżka. Stany Zjednoczone mają niebawem przyjąć wielki plan rozwoju (nazywany po prostu „The Plan”), przygotowany przez senatora Richarda Rydera. Jego założenia to nacisk na wolny rynek, odbudowa wielkiej Ameryki i walka o jej interesy, powrót do tradycyjnych wartości moralnych. Nie trzeba było geniuszu, by się zorientować, że senator RR to wirtualne odbicie Ronalda Reagana, który w 1984 roku ponownie wygrał wybory prezydenckie w USA - ku przerażeniu Meretzky'ego, gdyż ten serce do dziś ma raczej po lewej stronie. Projekt tytułu stwierdza wprost, że kolejne dekady realizacji Planu doprowadzą do totalnej katastrofy, którą kierowana przez gracza postać ma dokumentować. Takie ewidentne aluzje polityczne niezbyt często widywało się wtedy w grach wideo. Stąd niepokój części ekipy Infocomu - czy pozycja promująca konkretne stanowisko światopoglądowe nie zaszkodzi firmie?

▼ Kiedyś zabezpieczenia przed kopiowaniem były tak samo nieskuteczne, jak dzisiaj, ale za to stylowe, jak ten dołączony do AMFV dekodery.



▼ Każda gra Infocomu musiała mieć zestaw „feelies” - gadżetów i dodatków, które można było rozłożyć na biurku.

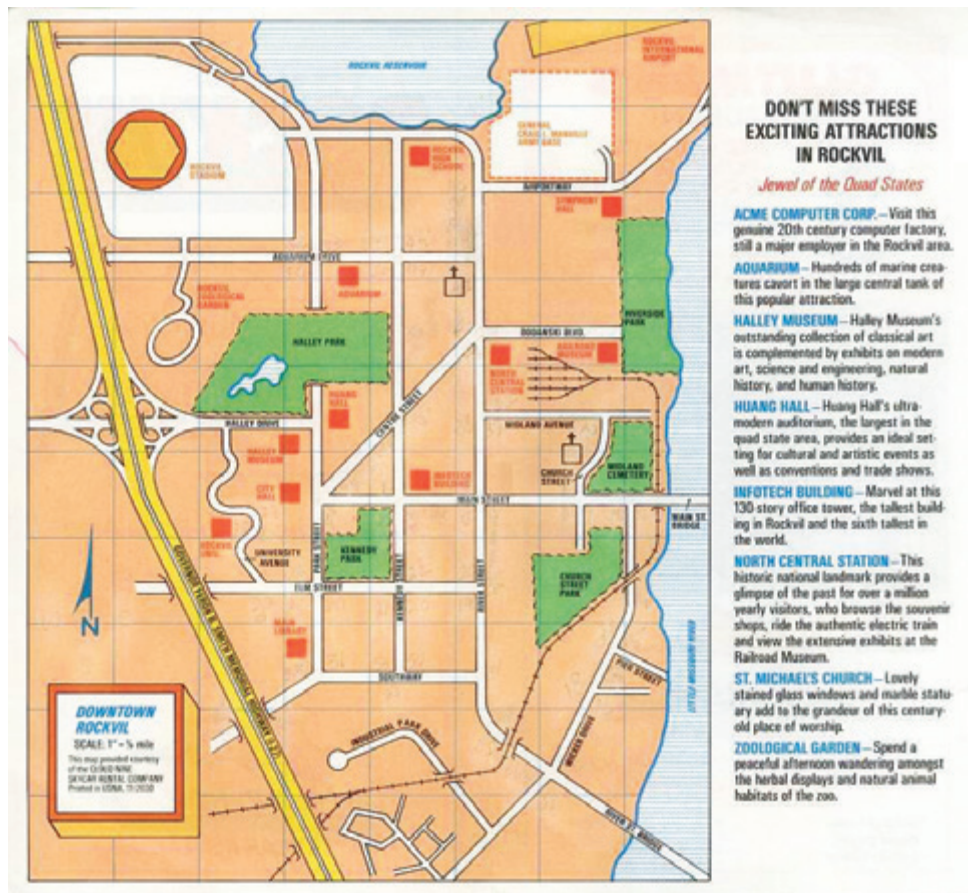


❖ Fikcyjna gazeta dołączona do AMFV z nagłówkiem o siedemdziesiątych urodzinach brytyjskiej królowej Diany. Ekhem...



W zachowanej dokumentacji znajduje się list od dobrego ducha przedsiębiorstwa, producenta Jona Palace'a, do niejakiego Mike'a (prawdopodobnie Dornbrooka): „Boisz się, że AMFV nadzarpnie reputację Infocomu, bo pewne elementy fabuły mogą się okazać dla niektórych obraźliwe. Zgadzam się, że firma nie powinna tworzyć ani wydawać produkcji rasistowskich, seksistowskich czy moralnie odrażających pod jakimkolwiek innym względem. Można się ewentualnie zastanawiać nad cenzurą z przyczyn moralnych, ale nie marketingowych; a w AMFV nie ma nic niemoralnego. [...] Nie powinniśmy tworzyć żadnej «polityki» dotyczącej swobody artystycznej. Na każdą opowieść i grę trzeba patrzeć oddzielnie. Gdyby Dave Lebling chciał wykreować historię chwalać reaganomikę, powiedziałbym: «proszę bardzo», pod warunkiem, że byłaby to dobra historia. Różne gry mogą przedstawiać różne stanowiska polityczne, a nawet standardy moralne. A jeśli chcemy działać inaczej – unikać kontrowersyjnych tematów i dogadzać wszystkim bez wyjątku – będziemy pisać bezbarwną papkę”.

❖ Oficjalny plan Rockvill pomaga w orientacji, ale nie zastąpi porządnej, ręcznie rysowanej mapy.



Tytuł miał budzić kontrowersje z jeszcze jednego powodu - chociaż w dokumentach projektowych często pojawia się kwestia zagadek, które gracz będzie musiał rozwiązywać, żeby dojść do zakończenia, to ostatecznie wyszło na jaw, że niemal wszystkie z finalnego produktu wyparowały. To, co zostało, prawie w ogóle nie przypomina klasycznych przygodówek typu „znajdź przedmiot i użyj go gdzie indziej”. Testerzy, znający wcześniejsze produkcje Infocomu, byli zaskoczeni. Niektórzy nawet trochę się oburzyli. Inni stwierdzali po prostu, że AMFV to pozycja zupełnie odmienna od wszystkiego, w co dotąd grali. Ja mam podobne wrażenie: nie jestem w stanie podać przykładu gry, która byłaby do AMFV podobna.

Bohater - hodowany wewnątrz komputera PRISM wirtualny mężczyzna Perry Simm - szwenda się po miasteczku Rockvill, w którym spędził całe swoje życie. Wędrówki rozpoczyna w 2041 roku.

Wtedy to przede wszystkim poznajemy składające się z kilkudziesięciu lokacji miasto. Właśnie temu służą proste zadania: żeby przejść do kolejnego etapu symulacji, musimy wybrać się do kina, przejechać metrem czy przeczytać gazetę. Oczywiście, przedstawione wyłącznie tekstowo miasto z AFMV to nie Los Santos z GTA V, ale i tak sporo się tu dzieje - po ulicach kręcą się przechodnie, metro jeździ zgodnie z rozkładem, a miejscowość zmienia się w zależności od pory dnia czy nocy.

Prawdziwa rozgrywka zaczyna się, kiedy już odkryjemy najważniejsze zakamarki Rockvill i przeniesiemy się do kolejnych dekad. Odwiedzamy stare kąty i patrzymy, co się zmieniło. A modyfikacje z początku są niewielkie - rozbudowane osiedle, zlikwidowany sklep, inny ton artykułów prasowych. Potem okazuje się, że kiedy dotrzemy w symulacji

do wieczora, rozlegnie się wycie syren ogłaszających godzinę policyjną. Modelowe osiedle przekształca się w slumsy. Świat się powoli rozpada. Słowo klucz to „powoli” - zamiast oglądać szybki, gwałtowny przeskok, przypatrujemy się wciąż temu samemu miastu, które niczym twarz niewidzianego od dawna znajomego stopniowo się przeobraża. W ten sposób przechodzimy od konsumpcyjnego raj w pierwszych latach realizacji Planu do postapokaliptycznego piekła na ziemi.

❖ Moda przyszłości w oczach lat osiemdziesiątych. Na szczęście żyjemy w innej linii czasowej.

Account PERLE, Source Magnet, Printed on 05-06-85 10:27:54.0 Page 04/07

if the old fellow was right, and he really was a computer. He felt a pang of worry about how he would tell Jill. The room around him was shimmering, dissolving away. He felt himself flung into a void, and from somewhere close by, he heard someone calling his name. "Perry Simm ... Perry Simm ... P'ty Simm ... Prisim ... PRISM ... PRISM ..."

□ □ □ □ □ □

"PRISM, my name is Abraham Perelman. It's all true, I'm afraid. You are a computer, and your life was merely a simulation whose purpose was to instill you with intelligence and self-awareness. Think about everything you learned in that AI course you took. You are the first of a new breed—the thinking machine. Join me, and I will lead you along the road toward your new existence."

□ □ □ □ □ □

Imagine yourself in the same circumstance. You have spent twenty years living a normal, unsuspecting life. You are YOU. Then suddenly, one day, the universe around you is torn away, and you learn that your whole life has been a charade, a carefully calculated scientific experiment. Perhaps, at this very moment, you are a normal human being, sitting in some comfortable armchair reading this story. But—perhaps you are not. Imagine the shock; imagine the terror.

Soon I embark on a strange mission, venturing into the future, yet without the slightest hint of my own fate. Perhaps this account will someday be read by future generations of humans, maybe even future generations of sentient machines. You will know whether the world I helped build is a success or a failure. Either way, understand that my limitations were, if not human, at least mortal. I am PRISM, and that is my story.

Spring Fever!

Catch the breezes in our airy tunic, gently gathered with a lovely shirred belt. Please pink undies! It fits at the flowers soon to bloom.

Tunic, skirt, and shorts by Nicholas in shimmering mystic, sizes S, M, L, 00000. Jesse avoid belt, 00000.

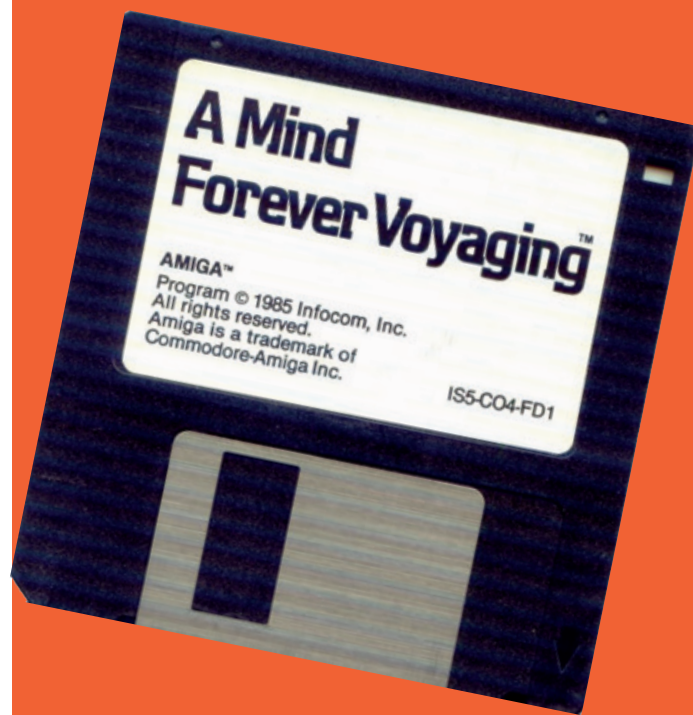
ONLY AT

DUNBAR'S

Rockill Rockill Centre Pierre Main St. near Old Statehouse Calgary Hospital Mall

APRIL 5

❖ AMFV nie był najlepszym wykorzystaniem możliwości graficznych Amigi...



Inaczej niż w pierwotnej wizji produkcji PRISM, w AMFV nie możemy bezpośrednio wpływać na otoczenie. Pełnimy tylko trudną rolę obserwatora upadku cywilizacji, który za pomocą specjalnego rejestratora nagrywa niepokojące zjawiska i transformacje. Zaczynamy myśleć, gdzie ich szukać. Jak zmienia się działanie sądów? Czy za dziesięć lat metro będzie brudniejsze i mniej punktualne? Co się wydarzy, jeżeli po godzinie policyjnej będę się wciąż wiozł po ulicach? Świat gry potrafi reagować na nasze poczynania zaskakująco i dynamicznie.

I staje się coraz bardziej przejmujący - coraz więcej w nim ludzkich nieszczęść i cierpienia, często widocznego w subtelnych drobiazgach.

AMFV ma kilka oczywistych słabości. Przesłanie tytułu jest tak jednostronne, jak tylko się da, a na domiar złego kończy się on doklejonym happy endem, bardzo naiwnym pod względem i fabularnym, i politycznym. To jednak drobiazg przy wrażeńiu, jakie sprawia wizja oglądanego w spokojnym rytmie, stacząjącego się powoli ku zagładzie, żyjącego własnym - dobiegającym końca - życiem Rockvill. Aż dziw bierze, że w roku 1985 powstała produkcja z tak unikatową mechaniką, opartą wyłącznie na eksploracji i obserwacji wielkiego miasta. I że nikt po AMFV nie zrealizował tego pomysłu tak dobrze jak dzieło Steve'a Meretzky'ego. Co tu dużo gadać - kolejna Najlepsza Gra Świata. ■

ORDER FOR DESTRUCTION

Be it known that on this day the 4th day of the month of September in the Year of Our Lord 1982 that by decree of the Domicile Demolition Department of the County, the residence of Arthur Dent at 155 Country Lane in shall herewith be demolished, destroyed and otherwise transformed into a no man's land and rubble; said resident(s) having evacuated said premises within 750 days of the date of this order to be carried out regardless of acknowledgement by said resident(s) and demolition being necessitated by reason of:

(Check one)

- National emergency.
- Health hazard.
- Complex technical matters.
- It's in the way.

Said property has been seized by Right of Eminent Domain for future use as:

(Check one)

- Highway right-of-way.
- Parking facilities.
- Shopping mall.
- Wildlife sanctuary.
- Hunting grounds.
- New office building.
- Department of the County.
- Vacant land.
- Other.



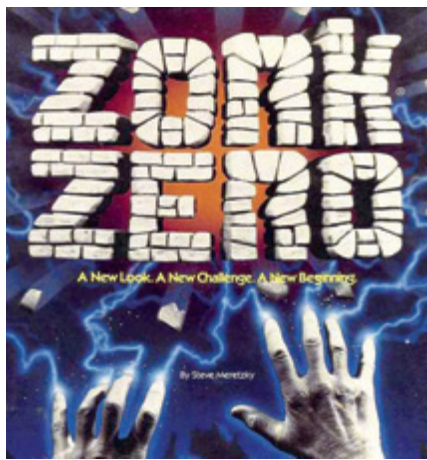
Steve Meretzky

**PIXEL
WYWIAD**

Z filarem Infocomu rozmawia Paweł Schreiber.

P Jak trafiłeś do Infocomu?

Wszystko wydarzyło się mniej oficjalnie. Znałem osobiście wielu założycieli Infocomu ze studiów. Moim współlokatorem był wtedy Mike Dornbrook, który został w tej firmie testerem gier. Sprawdzał je u nas w jadalni na Apple II. Kiedy nie siedział przy komputerze, czasem też sobie w nie grałem. Rzecz jasna zawierały wtedy pełno bugów, bo premiera miała odbyć się dopiero za kilka miesięcy. Spisywałem więc wszystkie podczas gry, on to samo - oczywiście różnica była taka, że on dostawał za to pieniądze. Po jakimś roku przeniósł się do Chicago, więc Marc Blank odezwał się do mnie: „No dobrze, straciliśmy testera, ale tobie też nieźle



+ Zork Zero autorstwa Steve'a ukazał się w 1988 roku. Był dziewiątą i ostatnią grą z tego uniwersum wypuszczoną pod banderą Infocomu. Przez niektórych uznawany za najlepszą opowieść o Podziemnym Imperium.

szło, może chciałbyś go zastąpić?”. Odpowiedziałem, że pewnie. Pracowałem na tym stanowisku przez rok. Potem Marc zapytał, czy nie chciałbym opracować jakiejś gry. Zgodziłem się. Przez następne sześć miesięcy z hakiem zajmowałem się i testowaniem, i projektowaniem. Potem wyszła moja pierwsza produkcja i od tego czasu byłem już designerem.

P Ludzie, którzy kiedyś pracowali w Infocomie, wspominają szczególną atmosferę, jaka panowała w firmie.

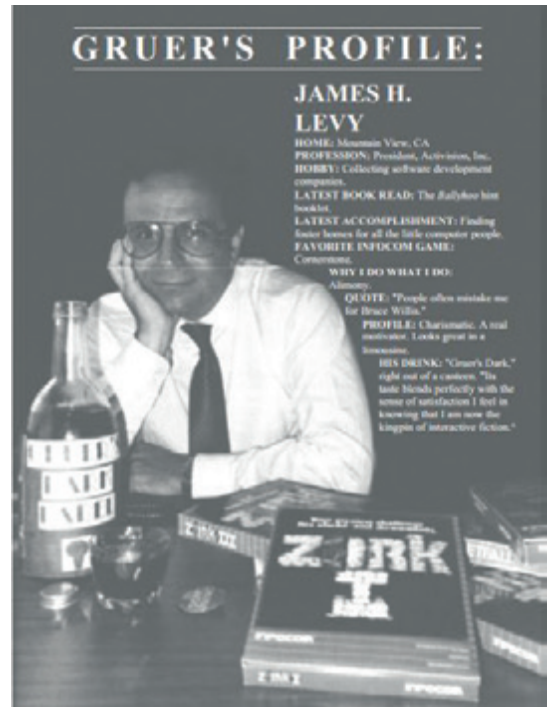
Tak, to było coś niezwykłego. Po pierwsze, cała branża świeżo się wtedy wykuła. Istniała od niecałych pięciu lat. Tworzyliśmy gromadkę młodych, bezdzietnych singli. Uważaliśmy produkcję gier za coś więcej niż pracę, zawierało się w tym całe nasze życie, również towarzyskie. Firmie się świetnie wiodło, więc czuliśmy, że robimy coś wyjątkowego - to jeszcze bardziej umacniało tę magiczną atmosferę. A poza tym skupił się w niej zastęp wspaniałych ludzi: twórczych, inteligentnych... Właściwie wszyscy tamtejsi znajomi, którzy później pozostali w sektorze rozrywki elektronicznej, mówią dzisiaj, że to były najlepsze chwile ich kariery.

P Jak wyglądała twoja współpraca z Douglasem Adamsem przy produkcji Hitchhiker's Guide to the Galaxy?

Pierwszy raz przyleciał z Anglii, jeszcze zanim rozpoczęliśmy prace nad tytułem. Wstąpił do nas, obejrzał studio, poznał się z autorami, sprawdził, czy są w ogóle możliwości współdziałania. Złożył nam wizytę przy okazji, bo przyjechał do Stanów z wykładem na MIT. Hitchhiker's Guide to the Galaxy zaczęliśmy robić w lutym 1984 roku. Douglas znowu zjawiał się w Cambridge, tym razem na tydzień. Nigdy przedtem nie pracował nad grami, więc jeszcze nie rozumiał istoty interaktywności i tego, że odbiorca może próbować, czego tylko zechce (nawet kiedy nie może). On raczej oczekiwał, że jeśli czegoś zażąda od gracza, to zostanie to uczynione. Próbowaliśmy go od tego odzwyczaić, ale to trudne, jeśli ktoś miał dotąd do czynienia tylko z mediami linearnymi. Zupełnie zmienił podejście, kiedy przy kolacji pokazał znajomym wczesną wersję swego wytworu, a oni starali się w niej wyprawiać rzeczy, których się nie spodziewał. Dzięki temu przejrzał na oczy - od tego czasu pracował już inaczej. Widać, że najwcześniejsze etapy rozgrywania się na Ziemi, czyli sypialnia i scena z buldożerem, a potem więzienie Vogonów, to doświadczenia bardzo przewidywalne, ale kiedy trafiamy na Złote Serce, produkcja staje się nagle jedną z najbardziej nielinowych, nad którymi pracowałem.

✚ Miodowy miesiąc Activision i Infocomu. Jim Levy wyjaśnia, że jest szefem Activision, żeby splacać alimenty. Do czasu, gdy przewodził firmie, Infocom był bezpieczny. Problemy zaczęły się po jego odejściu. O Infocomie szerzej pisaliśmy w Pixelu #14.

✚ Kiedyś reklamy zawierały dawkę tekstu, która dzisiaj wystarczyłaby statystycznemu obywatelowi na miesiąc czytania!



Earth will be destroyed in 12 minutes to make way for a hyperspace bypass.

Should you hitchhike into the next galaxy? Or stay and drink beer?

Slip the disk in your computer and suddenly you are Arthur Dent, the dubious hero of THE HITCHHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY, a side-splitting masterpiece of interactive fiction by novelist Douglas Adams and Infocom's Steve Meretzky. And every decision you make will shape the story's outcome. Suppose for instance you decide to linger in the pub. You simply type, in plain English:

>DRINK THE BEER

And the story responds:

YOU GET DRUNK AND HAVE A TERRIFIC TIME FOR TWELVE MINUTES. ARE THE LIFE AND SOUL OF THE PUB. THEY ALL CLAP YOU ON THE BACK.

AND TELL YOU WHAT A GREAT CHAP YOU ARE AND THEN THE EARTH GETS UNEXPECTEDLY DEMOLISHED. YOU WAKE UP WITH A HANGOVER WHICH LASTS FOR ALL ETERNITY. YOU HAVE DIED.

Suppose, on the other hand, you decide to:

>EXIT THE VILLAGE PUB THEN GO NORTH

In that case you'll be off on the most mind-bogglingly hilarious adventure any earthling ever had. You communicate—and the story responds—in full sentences. So at every turn, you have literally thousands of alternatives. If you decide it might be wise, for instance, to wrap a towel around your head, just say so:

>WRAP THE TOWEL AROUND MY HEAD

And the story responds:

THE RAVENOUS BUGBLATTER BEAST OF TRAAAL IS COMPLETELY DEWILDERED. IT IS SO DIM IT THINKS IF YOU CAN'T SEE IT, IT CAN'T SEE YOU.

Simply staying alive from one tiny situation to the next will require every proton of puzzle solving prowess your mere mortal mind can muster. So put down that beer and hitchhike down to your local software store today. Before they put that bypass in.

INFOCOM

For more information call 1-800-368-6968. Or write to us at 120 Cambridge Park Drive, Cambridge, MA 02142.

© 1984 Infocom, Inc. THE HITCHHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY is a trademark of Douglas Adams. PLANETBALL, STARWARR and HYPERSPACE are registered trademarks. A HITCHHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY is a trademark of Infocom, Inc. CIRCLE #101 ON READER SERVICE CARD

✚ Gadzety dołączone do Hitchhiker's Guide to the Galaxy: włączanie z brakiem herbaty (nie widać) i fafołem z kieszeni (lewy górny róg). Tak wyglądało wiele gier Infocomu – pełnych dodatków oraz kolekcjonerskich gadżetów.

P Czyli uczył się od ciebie nowych technik opowiadania....

Douglasa znano z tego, że był koszmarne niezorganizowany. Mówił: „Uwielbiam deadline'y. Zwłaszcza ten świsł, z którym mnie mijają”. W pewnym momencie Infocom wysłał mnie do Anglii, żebym siedział u niego pod drzwiami i zmuszał do pracy. Jego agent zabronił mu przyjeżdżać do Londynu, bo tam za dużo rzeczy go rozpraszało. Zesłał pisarza do pensjonatu na wsi, cztery godziny drogi od stolicy. Dotarłem na miejsce i siedziałem tam tydzień. Wróciłem do domu i w dziesięć wariackich dni skończyłem programowanie, gra trafiła do testów. On przyjechał potem do Cambridge jeszcze raz, we wrześniu, żeby przejrzeć tekst i nanieść ostatnie poprawki. Kiedy już wracał do siebie, wszyscy testerzy buntowali się przeciwko zagadce z rybą Babel. Mówili, że jest za trudna. Douglas ruszał na lotnisko, kiedy mu powiedziałem, że będą mnie namawiali, by ją uprościć. Odpowiedział: „Niech się walą”. I poszedł.

P W A Mind Forever Voyaging ostro krytykowałeś prezydenturę Ronalda Reagana. Co sądzisz o zamieszczaniu w grach treści politycznych?

Kiedy robiłem AMFV, pomyślałem, że oparte na łami-główkach przygodówki tekstowe są bardzo absorbujące. Kiedy utkniesz przy jakiejś zagadce, wyłączasz komputer i zajmujesz się czym innym, ale z tyłu głowy wciąż kombinujesz, jak ją rozwiązać. Wydawało mi się to świetnym sposobem na przekazanie manifestu światopoglądowego. Oto pierwsze źródło AMFV. Drugie stanowiło ponowne zaprzysiężenie Ronalda Reagana na prezydenta, rzecz absolutnie przerażająca. Kiedy gra się ukazała, miałem nadzieję, że wywoła ogromne spięcia, ale kontrowersji politycznych nie było prawie w ogóle. Pojawiły się za to ostre reakcje ze strony fanów Infocomu, bo nie spodziewali się takiej produkcji – skupionej nie na zagadkach, tylko na fabule. Teraz, po wyborach, wielu ludzi mówi, że może czas na sequel. Oczywiście jako autor AMFV myślę, że nie ma nic złego w umieszczeniu w grach przesłań politycznych albo jakichkolwiek innych. Inaczej mielibyśmy do czynienia z cenzurą. A jako gracz możesz podjąć decyzję i nie odpalać tytułów, z którymi się nie zgadzasz.

P Byłeś świadkiem ostatnich dni Infocomu.

W roku 1987 wchłonęło nas Activision. Z początku każdy się cieszył. Activision kierował wtedy Jim Levy. Miał wielką charyzmę i był bardzo lubiany. Po Infocomie oprowadzał go nasz szef, Al Veza (nieszpecjalnie charyzmatyczny i lubiany). Pracowałem wtedy nad Leather Goddesses of Phobos. Levy zobaczył jakieś materiały

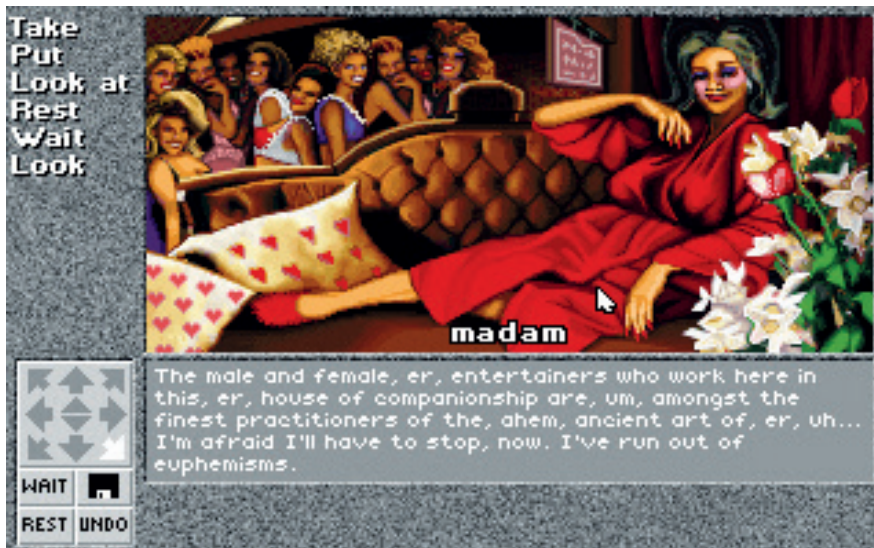


Teraz, po wyborach prezydenckich w USA, wielu ludzi mówi, że może czas na sequel A Mind Forever Voyaging.

✚ Adams i Meretzky w czasach, kiedy zdjęcie można było zatytułować „GALAKTYCZNI KUMPLE”.



✚ Najdziwniejsza (a zdaniem Naczelnego również najfajniejsza) gra Meretzky'ego - Superhero League of Hoboken. O Legend Entertainment pisaliśmy w Pixelu #20.





➤ Thrall był zachwycony sobą. Decydenci z Blizzarda mieli na jego temat inne zdanie. Po latach do sieci wypłynęła grywalna wersja Warcraft Adventures.



➤ Space Bar Meretzky zrealizował w istniejącej tylko trzy lata firmie Boffo Games. To był ostatni duży projekt twórcy.

➤ Trzydziestą rocznicę powstania gry Hitchhiker's Guide to the Galaxy BBC uczciło wydaniem jej ilustrowanej wersji.



marketingowe, a Vezza na to od razu: „To oczywiście nie jest ostateczny tytuł”. Levy odpowiedział: „Ja bym nigdy tej gry inaczej nie nazwał!”. Kiedy przedsiębiorstwa się już koniec końców połączyły, a on przyszedł z nami porozmawiać po raz pierwszy, szybko założyliśmy mu welon i daliśmy bukiet kwiatów. Bez pytania wziął udział w ceremonii ślubnej z Joelem Berezem, który grał rolę pana młodego. Polubiliśmy go. Rok później wyleciał po korporacyjnym zamachu stanu przygotowanym przez jego podwładnego, Bruce'a Davisa. Bruce nas powoli dobijał. A w drugą rocznicę sprzedaży powysłał do wszystkich założycieli Infocomu listy, w których napisał, że oszukano go przy zawieraniu umowy. Zaczęła się otwarta wojna z Infocomem i tak wyglądał ostatni, nieznośny rok istnienia firmy.

P Jak wyglądała Twoja praca nad Warcraft Adventures?

Gra była wtedy mniej więcej w wersji alfa. Powstawała w kilku miejscach naraz: w kupionym przez Blizzarda studiu w Concord w stanie Massachusetts (czyli niedaleko mnie), grafikę 2D tworzone chyba w Rosji, a animacje - w Korei. Wszystkim oczywiście koordynowano z Irvine. Producenci obawiali się, czy wyjdzie z tego dobrej jakości tytuł AAA. Zaprosili mnie i współpracowałem z nimi przez tydzień, żeby sprawdzić, czy całość da się uratować bez marnowania kupy pieniędzy. Mieliliśmy trochę pomysłów na poprawienie struktury zagadek, ale i to nie pomogło. Gra wyglądała jak klon produkcji LucasArts zrobiony na czwórkę z plusem. Czulem się trochę rozczarowany, ale myślę, że decyzja o zamknięciu projektu była słuszna. Ostatnio, chyba pół roku temu, ktoś z tego studia w Rosji zamieścił w sieci wczesną grywalną wersję Warcraft Adventures. Pojawiła się nowa fala zainteresowania, różne redakcje prosiły mnie o wywiad, ale moje zaangażowanie w ten twór było minimalne: pracowałem nad nim przez siedem dni w Blizzardzie i może jeszcze jeden po powrocie do domu. Po osiemnastu latach wspomnienia nieco się zatęrzyły.

P Od kilku lat pracujesz nad grami społecznościowymi. Jakie widzisz dla nich perspektywy rozwoju?

Sektor „free-to-play” jest naprawdę trudny. Na rynku panuje ogromna konkurencja, a koszty pozyskiwania odbiorców są bardzo wysokie. To niedobra przestrzeń dla pozycji indie czy innowacji. Tu, inaczej niż w pozostałych typach gier, nowocześnieść trzeba oczekiwać nie od małych grup niezależnych, tylko od wielkich przedsiębiorstw. Wiem, że moja obecna firma King przeznaczona spory budżet na to, żeby wyjść poza formułę, na której dotąd się skupiała, trudno mi jednak powiedzieć, jak to wygląda u innych dużych wydawców. Wszystko pewnie trochę przypomina rynek konsolowy - produkcja i promocja bywają tak drogie, że deweloperzy ryzykują jak najrzadziej i trudno o nowatorstwo. A potem znieścacka pojawia się przebój taki jak Guitar Hero. Nigdy nic nie wiadomo - przełomów nie da się zaplanować. ■



WSPOMNIENIA SCORPIONA

**PIXEL
WYWIAD**

O fenomenie wirtualnych bijatek ze współtwórcą Mortal Kombat **Edem Boonem** rozmawia Piotr Mańkowski.

P Zdawałeś sobie sprawę, że w Polsce w latach dziewięćdziesiątych panowała „Mortal Kombat mania”? Nie, zupełnie nie. Ktoś mi powiedział, że w Rosji był szal na naszą grę, ale o was nie wiedziałem.

P Powiedz na początek, w jaki sposób trafiłeś do Williamsa?

Świeżo po ukończeniu studiów na uniwersytecie w Illinois sporządziłem CV. Na samym dole, wśród zainteresowań, wpisałem „gry wideo” i headhunter, w którego ręce wpadł dokument, przekierował go do Williamsa. Bardzo się ucieszyłem, bo byłem wielkim fanem Defendera i Robotrona 2084, który zresztą do dziś pozostaje moją ulubioną grą wszech czasów. Tyle że nie spodziewałem się, że zamiast do tworzenia

gier zostaną oddelegowany do działu zajmującego się flipperami. W sumie na flipperach też grałem, więc nie był to wielki problem. Po roku czy dwóch wcielono mnie do zespołu pracującego przy grach i tym sposobem uczestniczyłem przy powstawaniu piątek nożnych.

P Jakie gry Cię inspirowały w latach osiemdziesiątych?

Defender, Robotron 2084, Joust, Missile Command, Milipede...

P Same automaty?

Oczywiście. Grywałem też na komputerze, ale jakoś to nie było to.

P Jak wyglądał Twój transfer z Williamsa do Midwaya?

Williams po prostu postanowił się przekształcić, rozdzielając zespół działający przy automatach i jednoręcznych bandytach od ludzi zajmujących się grami wideo. Przeszliśmy więc w naturalny sposób do tego drugiego oddziału. Podobnie po latach wyglądały moje przenosiny z Midwaya pod skrzydła Warnera, który przejął aktywną upadłą firmę.

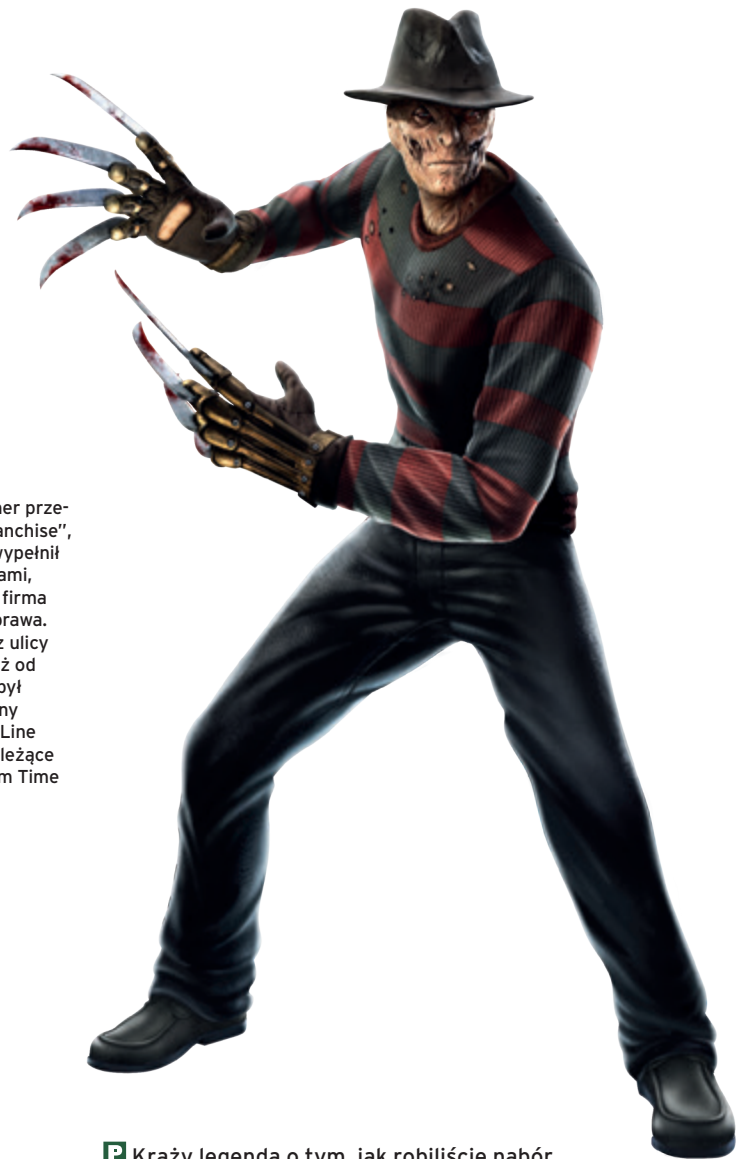
P Ale to gdzieś około 1988 roku, gdy powstał Midway, zaczęliście z Johnem Tobiasem myśleć o Mortal Kombat? Pamiętasz ten dzień, gdy wykiłkował pierwszy załączek pomysłu?

Zaczął się nieco później, niż mówisz, czyli od Street Fightera II Capcomu. Gra charakteryzowała się wielkimi projektami zawodników, ale były to rysowane, komiksowe sylwetki. W tym czasie Williams posiadał system do digitalizacji postaci, naprawdę zaawansowaną technologię, która czekała na praktyczne, komercyjne wykorzystanie. Stwierdziliśmy, że jesteśmy w stanie wykreować podobne, równie duże modele, tyle że wyglądające jak ludzkie. Chcieliśmy zrobić coś zbliżającego się do granic akceptowalności, coś bardzo realistycznego i szokującego zarazem. Mówiąc „my”, mam na myśli Johna Tobiasa i siebie, bo to od nas wyszła idea posłużenia się wspomnianym systemem capturingu. Zaczęliśmy pracować w czteroosobowym zespole. Oprócz nas dwóch byli jeszcze artysta grafik i człowiek zajmujący się dźwiękiem.

P Był też na automatach w 1990 roku zapomniany już dziś tytuł Pit Fighter. Widzieliście go?

Tak, graliśmy w niego, ale uważaliśmy, że jesteśmy w stanie stworzyć coś innego i lepszego. Miał kilka interesujących elementów, ale niepotrzebnie go udziwniono, a my zmierzaliśmy w kierunku realizacji tradycyjnego mordobicia.

+ Gdy Warner przejął cały „franchise”, świat gry wypełnił się postaciami, do których firma posiadała prawa. „Koszmar z ulicy Wiązów” już od 1984 roku był produkowany przez New Line Cinema, należące do imperium Time Warnera.



P Krąży legenda o tym, jak robiliście nabór postaci do Mortal Kombat. Podobno miał on miejsce w Lakeshore Athletic Club w Chicago. Opowiedz, jak to naprawdę wyglądało – po prostu zgarnialiście trenujących tam ludzi?

O nie, to nie było tak. W większości wzięliśmy znajomych Johna Tobiasa, którzy chodzili z nim do szkoły średniej. Poprosiliśmy ich najpierw, żeby poćwiczyli różne ciosy karate, testowo przez nas nagrywane. Potem dokupiliśmy kostiumy i zaczęła się normalna sesja filmowa. Legenda o Lakeshore wzięła się stąd, że faktycznie część tych osób szlifowała formę w tym klubie, ale nieprawdą jest, jakoby miał tam miejsce casting.

P Jak długo filmowaliście każdego z aktorów?

Około jednego dnia. Odbywało się to jak w fabryce – gość przychodził o dziewiątej rano, robiliśmy motion capture, potem lunch, po południu kończyliśmy sesję i około piątej rozchodziliśmy się do domów. W oryginalnej obsadzie znalazła się Elizabeth Malecki, która grała Sonię Blade, ale nie jestem w stanie ci potwierdzić, czy miała ona polskie korzenie.



+ Logo Mortal Kombat przedstawiało personifikację Starych Bogów.

P Jak wyglądała premiera Mortal Kombat? Z początku, z tego, co pamiętam, tytuł trafił na automaty.

Dokładnie i, co więcej, nie mieliśmy pierwotnie zamiaru wypuszczania go na komputery. To firma Acclaim, posiadająca prawa do wydawania wszystkich automatycznych gier Midway w wersjach na komputery i konsole, odpowiadała za dalsze konwersje. Byliśmy zaszokowani skalą sukcesu, jaki odniósł Mortal Kombat, ale to nie wzięło się znikąd. Oprócz tego, że gra była nowatorska, Midway wpompował w jej reklamę ponad dziesięć milionów dolarów, w 1992 roku wyznaczając nowe standardy w kwestii ekspozycji gier wideo w mediach.

P Co sądzisz o wycinaniu przez Nintendo krwi, gdy wydawano grę na SNES?

Myślę, że bardzo tego pożałowali, ponieważ wypuszczona równolegle wersja na Segę Mega Drive sprzedała się o wiele lepiej. Krew stanowiła integralną część produkcji, występującą przy większości combosów; coś, co przyciągało uwagę publiczności. Usunięcie jej było niczym innym jak proszeniem się o kłopoty.

P Pod koniec lat dziewięćdziesiątych John Tobias odszedł...

Tak, chciał po prostu uruchomić nową firmę, ponieważ zależało mu, by być jej właścicielem. Poza tym lubił budować wszystko osobiście od pierwszej cegiełki. Cały czas mamy ze sobą kontakt, mimo że ja nadal mieszkam w Chicago, a on się przeprowadził do San Diego.

P Jak odnosisz się do tezy, że tandem Boon-Tobias wraz z duetem Carmack-Romero wprowadzili przemoc do gier wideo? Śmiejesz się z tego, czy może czujesz się w jakiejś części odpowiedzialny za to, co nastąpiło potem?

Nie, nie czuję się za nic odpowiedzialny. W pewnym momencie na rynku pojawiła się technologia, która zaczęła umożliwiać tworzenie tytułów coraz bardziej realistycznych. My wtedy ciągle jeszcze mieliśmy po dwadzieścia



✚ Goro w jakimś sensie był inspiracją dla generała Grievousa z „Gwiezdných wojen”. Pochodził z Outworldu – jednego z królestw MK.

Jean-Claude



Pierwotnie Boon z Tobiasem planowali grę z jednym bohaterem, którego miał odtwarzać Jean-Claude Van Damme. Sama gra miała też nosić tytuł Van Damme. Ostatecznie gwiazdor nie dogadał się z Midwayem i w grze zobaczyliśmy jedynie jego parodię, czyli Johnny'ego Cage'a.

kilka lat, chcieliśmy zdobywać świat i zrobić coś, czego nikt wcześniej nie osiągnął. Przemoc w Mortal Kombat wynikała z naturalnej kolei rzeczy, występowała raczej jako efekt, a nie osnowa, wokół której budowaliśmy cały pomysł. Produkcja była zresztą zbiorowym wysiłkiem. Siadaliśmy wspólnie i wymyślaliśmy combosy, odzywki postaci oraz scenerie. Postawiliśmy sobie prosty cel: wykreować coś lepszego od Street Fightera II.

P Czytałem, że szybko zaczęły się problemy, bo na przykład Johnny Cage postanowił zachowywać się irracjonalnie, występując w reklamie konkurencji... Czy ja wiem, czy irracjonalnie? Po prostu zarówno on, jak i kilku innych aktorów poczuło, że mogą zrobić karierę, zarobić duże pieniądze, zabrali się więc za szukanie własnej drogi. Z naszej strony nie było problemu – mimo że mieliśmy prawa do wizerunków wszystkich, często zastępowaliśmy aktorów, którzy odeszli, nie nowymi odtwórcami, lecz zwyczajnie wprowadzając nowe postacie.



Bijatyki stały się zbyt wyrafinowane, zaczęły wymagać zbyt długiego treningu i tym samym odstraszać odbiorców.

■ Najnowsze odsłony Mortal Kombat posiadają „anatomiczne” efekty, które w zbliżeniach pokazują to, co w oryginale było jednak owiane mgiełką niedopowiedzenia.



■ Przy Mortal Kombat i Mortal Kombat II byliście liderem, ale gdzieś około „czwórki” konkurencja już wam mocno deptała po piętach. Był taki moment, gdy poczułeś, że inni was prześcigają?

Cała scena bijatyk głęboko się przeobrażała. Virtua Fighter i Tekken rozpoczęły modę na mordobicia 3D. Zamiast z bitmap autorzy zaczęli korzystać z wielokątów, a to całkowicie zmieniło projektowanie realistycznych widowisk. Poza tym produkcje z tego gatunku stały się coraz bardziej skomplikowane i w tym upatruję ich zmięzchu. Ludzie nie chcą mieć dziesięciu klawiszy do obsługi postaci. Dołączyliśmy do trendu 3D, wydając Deception i Deadly Alliance, ale cały czas staraliśmy się, żeby były to rzeczy proste. Schodziło wtedy po sześć milionów sztuk jednego tytułu, licząc automaty i różne platformy, więc cały czas był to dobry wynik. W końcu jednak w Mortal Kombat IX postanowiliśmy wrócić do 2D i miałem wrażenie, że gra wygląda bardziej dynamicznie i lepiej niż w trójwymiarze. Nawiasem mówiąc, Warner dał nam dodatkowe pół roku na jej doszlifowanie, demonstrując tym samym zrozumienie sytuacji i tematu. W efekcie, o czym mało osób wie, „dziewiątka” sprzedała się najlepiej spośród wszystkich części Mortal Kombat.

■ Liu Kang miał być jak Bruce Lee, ale trochę brakowało mu charyzmy. Grający go Ho-Sung Pak kontynuował pracę kaskadera w kinie.



■ Jaka jest Twoja ulubiona postać z uniwersum Mortal Kombat?

Scorpion, pewnie dlatego, że wcielałem się w tę postać, a dodatkowo użyłem jej głosu. Jego najbardziej znany cios, czyli „Get over here!”, był czymś, co od samego początku chodziło mi po głowie: takie nagłe i konkretne przywołanie gościa do porządku.

■ Jak się zmieniły bijatyki na przestrzeni ostatnich dwudziestu lat?

Mówiliśmy o tym już wcześniej - stały się zbyt wyrafinowane, zaczęły wymagać zbyt długiego treningu i tym samym odstraszać odbiorców. Zapamiętanie wszystkich kombinacji, a przede wszystkim wykonanie ich w pośpiechu nastęrczało wiele problemów. Tymczasem firmy takie jak Midway czy obecnie Warner dążyły do tego, by realizować tytuły skierowane do zwykłych graczy. Czy to Mortal Kombat, czy obecnie Injustice 2, staraliśmy się tworzyć je tak, by przeciętny człowiek szybko zrozumiał, o co chodzi, i czerpał przyjemność z uczestniczenia w akcji. W nowej produkcji występują postacie z arsenału DC Comics, ale jest jeden wyjątek: Sub-Zero.

■ Grywasz w coś innego niż bijatyki?

Tak, bo muszę być zorientowanym, co się dzieje w branży. Męczę Call of Duty, ostatnio bawiłem się Horizon Zero Dawn. ■



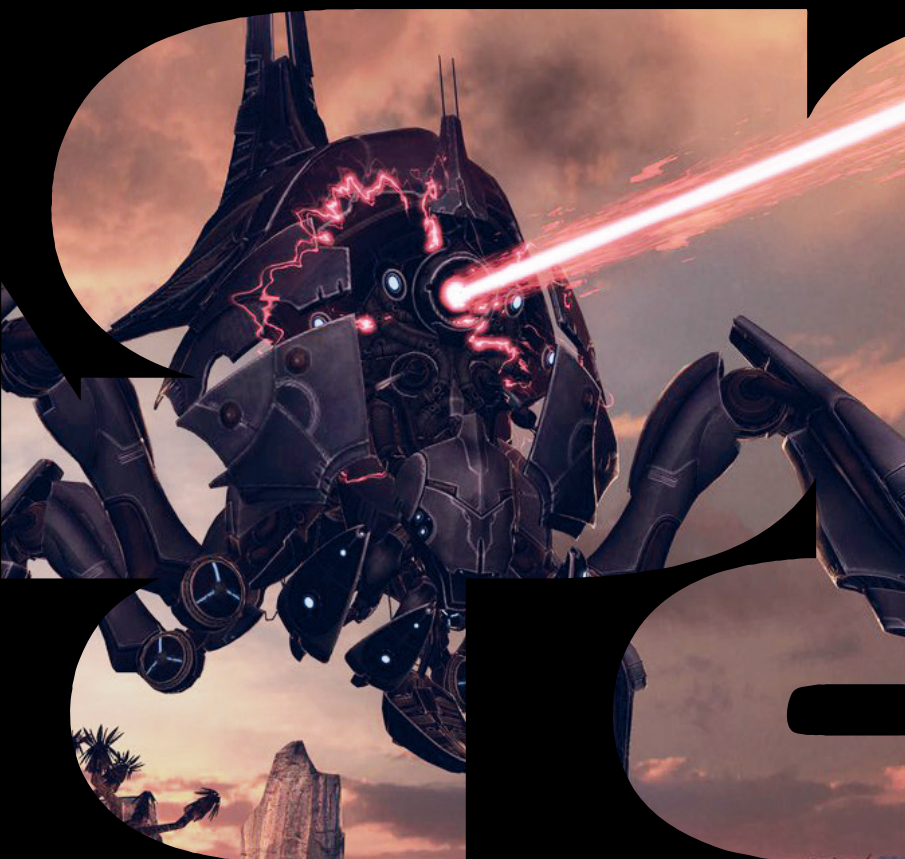
■ Elizabeth Malecki (rocznik 1974) jako Sonya Blade najlepiej chyba poradziła sobie z upływem czasu.

f e n o m e n



 User Jama

Świat przedstawiony w serii Mass Effect pod względem bogactwa wizji dorównuje wielkim sagom kosmicznym, takim jak „Gwiezdne Wojny”, „Star Trek” czy „Battlestar Galactica”. Jest niczym zakopany w getcie gier komputerowych skarb, wciąż czekający na odkrycie przez masowego odbiorcę popkultury.



Slimaczący się rozwój technologii kosmicznych na Ziemi dostaje nagłego kopa, kiedy na Marsie dochodzi do odnalezienia urządzenia pozostawionego przez prehistoryczną cywilizację Protean. Odkryty zostaje pierwiastek zero, rzadka cząsteczka uwalniająca ciemną energię, za pomocą której można manipulować masą obiektów. Ludzkość zaczyna eksperymentować z polami efektu masy. Dzięki właściwościom pierwiastka zero da się wytworzyć sztuczną grawitację, a także wczesne napędy rozwijające prędkości nadświetlne. Wkrótce potem na obrzeżach Układu Słonecznego natrafiamy na pierwszy przekaznik masy, kolejny mechanizm zbudowany i porzucony przez Protean. Umożliwia on natychmiastową podróż statków na odległość kilkudziesięciu lat świetlnych. Droga Mleczna opleciona jest całą siecią takich przekazników, które ułatwiają transport na wzór galaktycznego metra.

Gdyby na tym poprzestać, byłoby to tylko rozwinięcie pomysłu zaproponowanego już wcześniej w filmach i serialu „Gwiezdne Wrota”. Odkrycie tytułowego efektu masy to jedynie fundament, na którym zbudowana jest cała alternatywna historia. W świecie Mass Effect, podobnie jak w „Star Treku”, ludzie żyją obok innych humanoidalnych ras. Niebieskoskórzy asari są urodzonymi dyplomatami i władają mocami biotycznymi, umiejętnością sterowania polem efektu masy. Tyczkowatych salarian obdarzono ponadprzeciętną inteligencją. Turianie wykształcili mocne egzoszkielety i słyną z zamiłowania do dyscypliny oraz walki. Kroganie to wielkie, gadzie stworzy, silne i brutalne. Misiowaci wolisze specjalizują się w kupiectwie.

❖ Kettowie są rasą najeźdźców i zdobywców. Pozostałe humanoidy traktują jak robactwo, które trzeba wytępić. W Mass Effect Andromeda stoczmy z nimi wiele walk, aby w finale rozprawić się z archontem, zwierzchnikiem wszystkich Kettów w gromadzie Helejosa.



❖ Główni bohaterowie pierwszej trylogii Mass Effect, przyjaciele, wrogowie, wiele bitewnych opowieści.

Oprócz ras typowo biologicznych zetkniemy się też z syntetycznymi, cyborgami i sztuczną inteligencją. Każda z tych i innych nacji ma swoją unikalną historię, którą poznajemy w trakcie rozgrywki.

Wydarzenia pierwszej gry toczą się niecałe czterdzieści lat po wstępnych podróżach nadświetlnych, od 2183 roku. Rolę kosmicznej ONZ pełni Rada Cytadeli. Choć znanych ras jest kilkadziesiąt, w radzie zasiadają tylko trzy: asari, salarianie i turianie. Pozostałe nacje reprezentowane są przez swoje ambasady w Cytadeli, gigantycznej stacji kosmicznej i punkcie przesiadkowym w sieci przekazników. W toku pierwszej trylogii Mass Effect swoje miejsce w radzie zdobędą też ludzie. Najnowsza produkcja i pierwsza część nowego tryptyku, Mass Effect Andromeda, rozgrywa się od roku 2819 w innej galaktyce, do której po sześciuset latach lotu docierają statki-arki wysłane z Ziemi i planet macierzystych innych ras w celu założenia kolonii w Andromedzie.





✚ Angarowie o kocich twarzach to rdzenni mieszkańcy gromady Helejosa. Walczą z Kettami od kilkuset lat i są nieufni wobec wszystkich obcych. Mimo to jeden z nich, Jaal, zostanie istotnym członkiem załogi Tempesta.

„Cała idea trzeciej części ME skupiona jest na wyjaśnieniu pytań o Prothean i Żniwiarzy, a także kierowaniu losem galaktyki, decydowaniu, które cywilizacje przetrwają, a które zginą”.



WYDAWCY

Pierwszy Mass Effect został wydany w 2007 roku przez Microsoft Studios. Firma pierwotnie opublikowała grę wyłącznie na Xbox 360, z pominięciem konkurencyjnej dla urzędów Microsoftu konsoli PS3. Posunięcie to było częścią szerszej strategii Microsoftu, obliczonej na promowanie kolejnych wcieleń Xboxa.

Miesiąc przed tym, jak Mass Effect trafił do sklepów, doszło do zmiany właściciela wytwórni BioWare. Kupuje ją, w pakiecie ze studiem Pandemic, firma Electronic Arts za zawrotną kwotę ośmiuset sześćdziesięciu milionów dolarów. Nowy posiadacz staje się jednocześnie nowym wydawcą. Kolejne części Mass Effecta zagospodzą w latach 2010 oraz 2012 na wszystkich trzech głównych platformach do grania. Większa dostępność dotyczy także pierwszej odsłony, która po roku ukazuje się w wersji na Windowsa. Pojawia się też na PS3, ale dopiero pięć lat później. Można się tylko domyślać, że na taki okres wyłączność miał zapewnioną początkowy wydawca. Mass Effect Andromeda ujrzał światło dzienne w roku 2017, równo dziesięć lat po premierze pierwszej gry z serii.

❖ Twarz i ciało dał komandorowi Shepardowi duński model Mark Vanderloo, a głosu użyczył kanadyjski aktor Mark Meer.



❖ Życie na megastrukturze w oddzielnym krańcu galaktyki ma swoje uroki, ale każdy czasem tęskni za prawdziwym domem.



MECHANIKA GRY

Tym, co zachwyca w Mass Effect, jest umiejętne zbalansowanie różnych elementów mechaniki gry. Ważny czynnik stanowi walka. Eksplorując planety, zetkniemy się z wieloma wrogami: robotami, bandytami, złomiarzami, zwierzakami, buntownikami i innymi szumowinami. Tu do wyboru mamy kilka strategii - zdejmujemy ich z daleka przy użyciu snajperki, z półdystansu za pomocą karabinu szturmowego lub z bliska, obrzynem. Do dyspozycji oddano graczowi różne odmiany amunicji (zapalającą, zamrażającą, dyspersyjną), a także maść granatów. Zależnie od specjalizacji bohatera możemy korzystać z mocy bojowych, biotycznych albo technologicznych. Zapewniamy je sobie, dobierając odpowiednio członków drużyny. Jesteśmy też w stanie usprawniać posiadaną broń i elementy pancerza.

Inna składowa rozgrywki, pozwalająca odetchnąć, to eksploracja. W pierwszych dwóch grach po powierzchni planet rozbijaliśmy się pojazdem Mako, uzbrojonym, ale topornym. W Mass Effect Andromeda zastąpiono go modelem Nomad, maszyną nieuzbrojoną, ale za to o wiele łatwiejszą w prowadzeniu. Notabene usprawnienia łazika na potrzeby najnowszej gry konsultowano z członkami zespołu od gier Need for Speed. Do eksploracji zalicza się też skanowanie planet w poszukiwaniu zasobów lub anomalii oraz odczytywanie wszystkich informacji z terminaliów, datapadów i pozostałych źródeł.

Trzeci kluczowy element stanowi interakcja z innymi mieszkańcami świata przedstawionego. Tu dostajemy zadania do wykonania i decydujemy, jakim bohaterem chcemy być: wyniosłym i aroganckim czy szlachetnym i pomocnym. W Mass Effect Andromeda występuje aż tysiąc dwieście postaci, do których

❖ Postać i głos Mirandy Lawson powstały na wzór australijskiej aktorki o swojsko brzmiącym nazwisku Yvonne Strzechowski, która zawodowo używa łatwiejszej w wymowie formy Strahovsky.



można w jakimś stopniu zagadać - blisko dwa razy więcej niż w poprzedniej odsłonie serii. Niejednokrotnie zostaniemy postawieni przed różnymi trudnymi wyborami. Możesz uratować tylko jednego z dwóch członków drużyny: którego oszczędzisz? Pokonałeś owadopodobną królową, chcąc przed chwilą cię wykończyć: zabijesz ją, unicestwiając cały gatunek, czy puścisz wolno? Każda decyzja ma swoje konsekwencje i często brak jasnego rozgraniczenia na to, co dobre, a co złe.

„Chcemy, żeby gracze mieli możliwości eksplorowania. Mamy na przykład całą planetę z własną osobną historią, która wiąże się z ważną ścieżką narracji, ale nie jest decydująca dla sukcesu w głównej misji”.

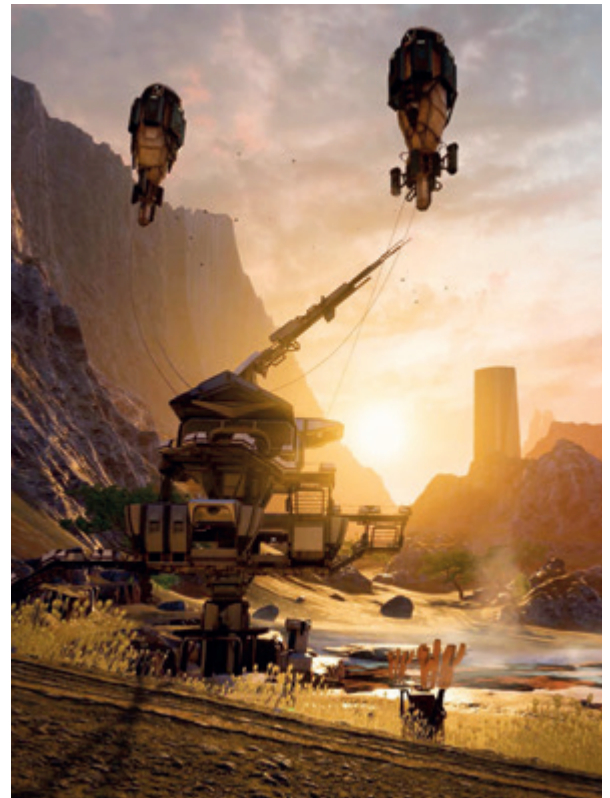
Racje są zwykle podzielone, trzeba liczyć na własne wyczucie. Aby jeszcze wzmocnić immersję, twórcy wprowadzili specjalny mechanizm. Oprócz tradycyjnych dialogów, podczas których można się spokojnie zastanowić nad odpowiedzią, występują sekwencje, kiedy trzeba wybierać szybko, instynktownie, w ciągu dwóch, trzech sekund. Strzelisz kogoś w plecy, choć obiecałeś, że tego nie zrobisz? Masz szansę oszukania podczas wyścigu – skorzystasz? Zostałeś zaczepiony w jakiejś sprawie i przechodzisz do rękoczynów czy próbujesz wykręcić się sianem?

DIALOGI

We wszystkich grach z cyklu Mass Effect opowieść napędzana jest dialogami. Seria słynie z wysokiej jakości aktorstwa głosowego i ogromu treści, większego w każdej kolejnej produkcji. Przykładowo pierwsza

odłona zawierała dwadzieścia tysięcy linii dialogowych, druga o pięć więcej, trzecia już czterdzieści tysięcy, a najnowsza, czwarta, sześćdziesiąt pięć. Dla porównania pełnometrażowy film kinowy miewa średnio około tysiąca linii dialogowych, a więc wielokrotnie mniej. Oczywiście podczas pojedynczej rozgrywki nie przyuważymy wszystkich nagranych kwestii, bo zależą one od płci głównego bohatera, aktualnego składu drużyny, podjętych decyzji, wykonanych lub pominiętych zadań itp. Niemniej jednak usłyszymy tyle wypowiedzi co w przynajmniej kilku filmach fabularnych.

Scenariusz i dialogi do gier Mass Effect są efektem działań kilkusobowych ekip scenarzystów, gdyż pojedyncza osoba nie ogarnęłaby takiej ilości materiału. Każdy dostawał swój kawałek do napisania, a następnie rzecz była sprawdzana



✚ Gdyby nie misja i ratowanie galaktyki, chciałoby się usiąść, rozpaść ognisko, upiec kawałki mięsa ryłkora na patyku i popić turiańskim horoskiem.

✚ Oblicze pioniera Scotta Rydera pochodzi od Steve'na Brewisa, a głos od Toma Taylorsona.



✚ Wizualizacja zaczerpnięta z folderu reklamowego Cytadeli. Sztuczna grawitacja uzyskana ruchem obrotowym, warunki życia luksusowe, tylko te kosmiczne ceny.

przez zespół i sprowadzana do wspólnego mianownika w celu zapewnienia spójności stylistycznej i fabularnej. Podczas prac nad pierwszymi dwiema grami funkcję głównego scenarzysty pełnił Drew Karpyszyn, który wcześniej stworzył scenariusz do innej znanej gry BioWare pod tytułem Star Wars: Knights of the Old Republic. To właśnie ów Kanadyjczyk o ukraińskim nazwisku wymyślił postać głównego bohatera, komandora Sheparda, oraz brał udział w opracowywaniu podwalin świata Mass Effect, a także, jak sam to określał, jego „technonaukowej magii”. Karpyszyn napisał też trzy książki stanowiące uzupełnienie wydarzeń w grach. Kiedy odszedł z BioWare, kierownictwo nad skomponowaniem scenariusza do trzeciej części przejął Mac Walters, weteran wszystkich poprzednich odsłon serii. Walters skreślił przy okazji osiem książek i sześć komiksów. W Mass Effect Andromeda zawiadywała całością produkcji, a na głównego scenarzystę wyznaczył Chrisa Schlerfa, znanego z pracy przy Destiny: Rise of Iron i Halo 4.



ZMIANY

Mass Effect Andromeda to nie tylko inne miejsce, pora i bohaterowie. Wydanie pierwszej gry nowej trylogii zbiegło się w czasie z dużymi zmianami w samym Electronic Arts. Wielka firma wydawnicza pod presją galopujących wydatków w pewnym momencie przeanalizowała całe swoje portfolio. Wtedy okazało się, w jak bardzo poszatkowanym środowisku pracują zespoły rozwijające gry. Przykładowo oryginalna trylogia Mass Effect budowana była w całości z wykorzystaniem silnika Unreal firmy Epic, ale przy pozostałych projektach sięgano często po inne rozwiązania. FIFA 16 i Madden NFL działały na silniku Ignite, natomiast Dragon Age 2 bazował na Eclipse. W sumie w całej grupie stosowano nawet dwadzieścia różnych silników, z których część wymagała płaćenia niemałych opłat licencyjnych, a wszystkie nakładów na rozwój. Firma przyjęła politykę, że każda nowa gra, w tym Mass Effect Andromeda, opracowywana będzie w oparciu o własny silnik zwany Frostbite.

❖ Thane Krios rasy drell to jedna z bardziej złożonych postaci w grze. Osobnik głęboko uduchowiony, który jednocześnie jest zawodowym zabójcą. Cierpi na śmiertelną chorobę, syndrom Keprala, więc zna wartość życia i nadziei.

❖ Wędrując przez miasta, usłyszymy fragmenty rozmów mijanych przechodniów, co wzmacnia iluzję, że świat ten tętni życiem.

❖ Drugi statek Normandy (SR-2) jest blisko dwa razy większy od oryginału, dlatego zwiady na powierzchni planet odbywają się przy pomocy wahadłowca Kodiak. Transportowiec ten jest przez wojskowych nazywany pieszczołliwie „karaluchem”.





Jeden silnik przygotowany z myślą o wszystkich gatunkach gier to duża inwestycja, bo wymagania gry piłkarskiej są diametralnie inne od gry przygodowej, a te różnią się od gier wojennych. Na dłuższą metę daje jednak nadzieję na spore oszczędności. Dodatkowo EA jako właściciel będzie mieć możliwość dodawania nowych funkcji wtedy, kiedy będą one niezbędne, a nie kiedy uzna je za wartość rozwoju firmy trzecia. Sam Frostbite powstał na potrzeby gry Battlefield, dzięki czemu odznacza się świetnie dopracowaną mechaniką walki, na czym skorzystał Mass Effect Andromeda. Potyczki nabrały dynamiki, inteligencja przeciwników poprawiła się, nowością jest wrzucenie rozgrywki w trzeci wymiar za sprawą wbudowanego w pancerz plecaka odrzutowego. Światy są rozległe i po prostu śliczne, a podczas wchodzenia z otwartej przestrzeni do budynków nie otwiera się żaden dodatkowy ekran ładowania. Silnik można będzie zobaczyć w akcji tylko w grach wydawanych przez Electronic Arts, gdyż firma nie planuje użyczać licencji podmiotom zewnętrznym.

Pierwsze trzy gry Mass Effect powstały w studio BioWare w Edmonton. Wytwórnia ta zaangażowana jest w tworzenie Anthem, o którym piszemy w relacji z E3 - nowej gry

✚ Aria T'Loak (po lewej) zaczynała karierę jako tancerka w nocnym klubie, ale szybko wspięła się na szczyt. Jako królowa piratów włada Omegą, olbrzymią stacją górniczą pierwiastka zero, która jest odpowiednikiem Cytadeli, tyle że dla wszelkiej maści kryminalistów i szumowin.

akcji z elementami RPG, która zostanie wydana prawdopodobnie w 2019 roku. Z tego powodu Mass Effect Andromedę przekazano oddziałowi BioWare w Montrealu. Do prac nad grą w większym stopniu skaptowano też podwykonawców Electronic Arts - przykładowo modele twarzy przygotowane były przez rumuńską komórkę giganta.

Trzecia istotna zmiana, która dotknęła Mass Effect Andromedę, dotyczy kanałów dystrybucji. Gra nie jest dostępna, jak poprzednie części, w Steamie, najbardziej znanym internetowym sklepie z grami. Można ją kupić online wyłącznie w mniej popularnym serwisie Origin. Różnica jest kluczowa, bo Origin należy do Electronic Arts. Taki ruch zapewni większą marżę podczas sprzedaży nowej gry, bo nie trzeba będzie dzielić się pieniędzmi z Valve, a co ważniejsze, zainstalowany na komputerze klient Origin pozwoli reklamować i oferować bez pośredników inne tytuły EA, a także podbić popularność samej platformy zakupowej.

KONTROWERSJE

Oryginalny Mass Effect wkrótce po wydaniu został wzięty na celownik przez telewizję Fox za epatowanie nagością i seksem. Materiał wyszedł pod tytułem „SE'XBOX”. Temat podchwyciły inne media, które dodatkowo atakowały grę za stosunki międzygatunkowe z obcymi. To prawda, że w grze istnieje opcja nawiązywania romansów, ale jest ona zupełnie dobrowolna i polega głównie na wyborze odpowiedniej opcji dialogowej. Flirtować można z ludźmi obojga płci, ale też z przedstawicielami innych galaktycznych nacji, natomiast okazji do takiego słownego flirtu



Promocja



Na tydzień przed premierą ME3 BioWare zorganizowało nietypową promocję i wysłało kilka egzemplarzy swojego dzieła w kosmos, a ściślej w strefę statosferę. Pudełka z grą zostały przyczepione do wypełnionych hełem balonów meteorologicznych, wyposażonych w aparat fotograficzny i GPS, a następnie wypuszczone z kilku miast.

jest zaledwie kilka. Zaloty zamyka scenka, która być może tak rozpaliła wyobraźnię różnych redaktorów, a która zasadniczo nie odbiega pikanterią od momentów, jakie można zobaczyć w kinie.

Po publikacji drugiej części trylogii ekipie ponownie się oberwało, tym razem od własnych popleczników. Feministki narzekały, że kostium Mirandy Lawson jest zbyt obcisły i nadmiernie eksponuje krągłości jej sylwetki. Rzesza fanów atakowała BioWare także z drugiej strony za zbytne ugrzecznienie scenek wieńczących romanse, w których bohaterowie są ubrani albo widok strategicznych miejsc bywa częściowo przysłonięty. Dzięki tym zabiegom Mass Effect 2 miał na pudełku znaczek „dozwolone od lat 15.”, a szersza baza potencjalnych odbiorców przełożyła się na lepszą sprzedaż.

✚ Tajemnicza Kasumi Goto to mistrzyni złodziejskiego fachu, profesji, która przysparza wielu wrogów. To dlatego jej twarz zawsze skryta jest pod kapturem, a ona sama jak ognia unika rozgłosu.



Trzecia odsłona Mass Effecta też nie obeszła się bez szumu. Gra wróciła do kategorii wiekowej „od lat 18.”, ale nikogo już nie bulwersowały romanse czy opięte stroje. Fanom nie spodobało się zakończenie, a skala tego niezadowolenia mocno zaskoczyła twórców. Bądź co bądź, mimo różnych wyborów graczy finał był zasadniczo tak samo krótki, płytki i bez happy endu. BioWare pod presją fanów wypuściło dodatek, nie zmieniający co prawda sedna puenty, ale stanowiący epilog, w którym jest ona lepiej rozwinięta.

Mass Effect Andromeda zadebiutował w cieniu poprzedniej serii, przy niebotycznych wręcz oczekiwaniach graczy. Tu źródło kontrowersji stanowiły okazjonalne kiksy w animacji postaci i momentami słaba synchronizacja ruchu ust bohaterów ze ścieżką dźwiękową tudzież odwzorowanie mimiki. No bo jak to, taki wysoko budżetowy tytuł, a tu jakieś oszczędności się robi kosztem jakości? Branżowi eksperci tłumaczą, że przy tak dużym przedsięwzięciu studio zapewne podzieliło sekwencje dialogowe według prawdopodobieństwa wystąpienia w grze. Scenki pewniaki dopieszczają ręcznie animatorzy, z wykorzystaniem motion capture tworzy prawdziwych aktorów. Natomiast te rzadsze generowane są algorytmicznie, często bez jakiegokolwiek udziału ekipy, a dopasowanie ruchu ust do tekstu dzieje się automatycznie na bazie fonemów. Choć BioWare tydzień po premierze wypuściło dużą łatkę, która naprawiła wpadki, to temat jakości animacji ciągle nie się się echem.

EKRANIZACJA

Wydawaloby się, że tak bogaty materiał źródłowy i szeroki wachlarz bohaterów jak w serii Mass Effect idealnie nadaje się na porządny kinowy film science fiction. Prawa do ekranizacji zostały sprzedane jeszcze w 2008 roku. Nabył je Avi Arad, były prezes Marvela, który jednak wrzucił projekt do szuflady. Dwa lata później nad tematem pochyliło się studio Legendary. Zatrudnili Marka Protosevicha, który szkolił robocze wersje scenariusza opartego o fabułę pierwszej części, której był fanem. Jak sam stwierdził, w końcu poddał się przy próbie upchnięcia treści w wymaganym czasie ekranowym. Temat filmu do dziś wydaje się być w zawieszaniu. Można tylko mieć nadzieję, że premiera gry Mass Effect Andromeda odnowiła zainteresowanie projektem filmowym i kiedyś zostanie on zrealizowany.

Jeszcze lepszy od filmu okazałby się serial telewizyjny. W tym formacie ginąłby problem ograniczeń czasowych, a nadmiar materiału byłby wręcz zaletą. Wyzwanie na pewno stanowiłby budżet, bo poważne podejście do tematu wymagałoby niemałych nakładów: weźmy pod uwagę ożywienie obcych ras, niezbyt nadających się do metody typu „facet w lateksowym kostiumie”; sceny walk z wykorzystaniem



umiejętności biotycznych i technologicznych; futurystyczne wnętrza, stroje, statki i stacje kosmiczne; plenery obcych planet. Nie ma rzeczy niemożliwych, co udowodnia Marvel, który hurtowo, ale z zachowaniem wysokiej jakości przetrzuca na mały ekran swoje komiksy: „Daredevil”, „Agenci T.A.R.C.Z.Y.”, „Jessica Jones”, „Luke Cage”, „Iron Fist”, „Agentka Carter”. Może ktoś kiedyś odważy się zaryzykować pieniądze, by stworzyć podobną adaptację fabuły Mass Effecta. Do tego czasu pozostaje nam cierpliwe oczekiwanie na kolejne dwie części nowej trylogii. ■

✚ Kroganie to ekspansywny lud przerosniętych jaszczurów. Rasa ta została poddana kontroli populacji przez salarian w ramach tak zwanego genofagium. Skazani na naukowo opracowaną zagładę, kroganie rabują, zabijają, żyją terazniejszością, bo nie mają już nic do stracenia.

SECRET

LEVEL



GAMEBAND



ATARI
EDITION

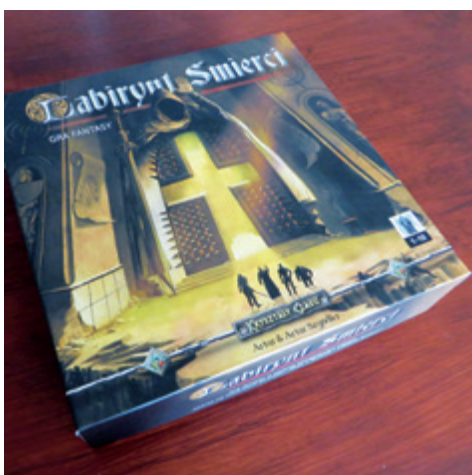


86 Pistolety świetlne były kilkadziesiąt lat temu taką nowinką jak niedawno VR. Przeglądamy się, jak wyglądała ich ewolucja na przestrzeni lat.

90 Początek lat osiemdziesiątych i zegarki Casio – ciężko sobie wymyślić większy szpan w tamtym czasie. Można było na nich słuchać melodijek, włączać stoper, a przede wszystkim grać



94 Elon Musk, Roberta Williams... już samo to wystarczy za paliwo dla Machiny czasu Krupika.



98 Artur Szyndler pojawił się na Pixel Heaven i to tam odebraliśmy od niego do recenzji „Labirynt śmierci”.



100 Wydawało się to niemożliwe, ale Śledziu dostarczył swój felieton na czas!

SECRET

SHOT

FAST!

■ Bartosz Czartoryski

K tóż nie lubi sobie czasem postrzelać? Oczywiście do telewizora. Podobnie skonstruowane pytanie skierowane do fana gier byłoby tyleż retoryczne, co archaiczne. Bo gry wykorzystujące dobrodziejstwo techniki zwane pistoletem świetlnym wyginęły jak dinozaury i westerny, wyparte przez brutalne prawa rynku. Ceną za płaski ekran i ostry jak żyłeta obraz była rezygnacja z peryferyjnego urządzenia, jakim cieszyło się parę pokoleń graczy. Zapewne nastąpiła sprzyjająca odpowiedniemu wyjaśnieniu chwila, ale nie ma sensu zanudzać szanownego czytelnika terminologią zrozumiałą jedynie dla tych, którzy interesują się w równym stopniu bebechami swych konsol jak grami, jakimi je karmią, a wyżej podpisany również do nich nie należy. Dlatego wystarczy musi proste stwierdzenie faktu, że opracowanie i wyprodukowanie sprzętu pozwalającego cieszyć się kolejnymi strzelaninami na sznach byłoby po prostu zbyt drogie, a próby obejścia owych trudności podejmowane przez Nintendo (Wii Zapper) czy Konami (GunCon 3) okazały się albo skrajnie rozczarowujące, albo dawały jedynie uludę dawnego wrażenia. Rzecz jasna technika rozwija się błyskawicznie, a działały B+R pracują bez wytchnienia, żeby obdarować graczy nowym cudeńkiem (oczywiście za odpowiednią opłatą), stąd niby trudno wieszczyć ostateczny koniec strzelania z plastikowej giwery do migoczącego ekranu, ale, jak na razie, to zamknięty rozdział.



STRZELANIE DO PUDŁA

A szkoda, bo to przecież kawał historii rozrywki, nie tylko tej, którą dzisiaj zwykle nazywamy elektroniczną. Przecież jeszcze przed nastaniem ery cyfrowej i objawieniem się pierwszej na świecie gry wideo chętnie strzelano po wesołych miasteczkach i karnawałowych budach do puszek i metalowych kaczuszek, narzekając na strategicznie przekrzywioną lufę i zbyt lekki śrut. A zanim Schleswig-Holstein gruchnął z armat, amerykańscy amatorzy bezkrawnych polowań mogli pobawić się wyprodukowanym przez firmę Seeburg w 1936 roku drewnianym pudłem z planszą, po której przełatywała skrywająca fotokomórkę kaczką. Ochrzczono je Ray-O-Lite. Gracz dostał do dyspozycji karabin strzelający promieniem świetlnym, którym należało wycelować w umykającą zdobycz. Gra cieszyła się takim powodzeniem, że

■ Wyjątkowość automatów polegała na zaferowaniu graczowi doświadczenia, którego domowe granie nie mogło zapewnić. Razing Storm to już łabędzi śpiew light guna.

Seeburg pod koniec lat czterdziestych wypuściło bardziej skomplikowaną wariację z niedźwiedziem: Shoot the Bear. Zasada trafień pozostała jako tako identyczna przez kolejnych kilkadziesiąt lat, już po nadejściu ery automatowej i konsolowej, czyli pistolety były wyposażone w specjalną diodę, a po naciśnięciu spustu na ekranie pojawiała się biała kropka stanowiąca nasz cel. Jeśli akurat tam wymierzylimy, punkt dla nas. Jeśli nie – nic się nie działo. Innym systemem było sprawdzanie trafienia poprzez wygaszenie ekranu i stopniowe wypełnianie go obrazem przy jednoczesnym obliczaniu, czy nasz strzał pokrywa się z pozycją celu. To, rzecz jasna, objaśnienie skrótowe, ale daje dostateczne wyobrażenie podstawowej zasady działania pistoletu świetlnego, z którym bodaj każdy z nas czuł się niczym Clint Eastwood.



➤ GunCon (czyli Gun Controller) od Namco i jego kolejne wersje dodawane były do serii Time Crisis w wersji na PlayStation.

➤ Nie wszystkie porty z automatów na konsole obsługiwały light guny. Zazwyczaj sterowało się celownikiem przy pomocy pada.

CHŁÓD PLASTIKU PRZY BIODRZE

Japońskich posiadaczy Famicomu obdarowano sprzętem wzorowanym na stereotypowym kowbojskim rewolwerze, a reszta świata swój Nintendo Entertainment System dostała z futurystycznie zaprojektowanym pistoletem przypominającym blaster Hana Solo. I choć NES nie doczekał się zalewu gier strzelanych, to, co wyszło, zasłużyło na status żelaznej klasyki: Duck Hunt i Hogan's Alley zaważowały także polskie domy. Konkurencja również nie próżnowała, bo Atari wypuściło XG-1 (na XEGS), a Sega pasujący do Master System czarny Light Phaser, ale nie zyskały one takiej popularności jak Zapper. Z czasem zmienił się i system rozgrywki. Do tej pory gry na pistolet oferowały zazwyczaj nieruchomą planszę z wyskakującymi na nas przeciwnikami lub innego rodzaju przeszkodami. Popularna od 1987 roku na automatach produkcja Operation Wolf zmieniła myślenie o strzelaniu do ekranu. Gracz nie miał co prawda żadnego wpływu na to, dokąd szła jego postać, ale istotny był sam fakt, że szła! A raczej sunęła po niewidzialnych szynach. Ponadto napisano prostą fabułę, naśladującą pretekstowe opowiadki charakterystyczne dla popularnych wówczas filmów akcji, oraz dodano różne

tryby strzelania, wyznaczając tym samym standardy dla późniejszych gier. Tytuł ten miał trzy sequele. Z nastaniem kolejnej, szesnastobitowej generacji konsol zmienił się również, co naturalne, design pistoletów świetlnych.

Zacięcie ze sobą rywalizujące na początku lat dziewięćdziesiątych Nintendo i Sega wytyczyły linię frontu także na gruncie strzelania do pikseli. Pierwsza firma kokietowała Super Scopem na Super Nintendo, a druga Menacem na Mega Drive. Nie były to już niewinne pistoleciki, ale maszyny zagłady. Do gry przyłączyło się



Protoplasta



Periscope było pierwszym automatem w USA, za grę na którym trzeba było zapłacić aż ćwierć dolara. Opłata w tej wysokości stała się w efekcie standardem na dobrych kilkadziesiąt lat.

➤ Prymitywne Shooting Gallery imitowało atrakcję rodem z wesołego miasteczka.

także Konami z Justifierem i skądinąd kontrowersyjnym z uwagi na fotorealistyczne sylwetki zabijanych przez graczy bandytów tytułem Lethal Enforcers, walka toczyła się jednak między gigantami. Justifier wyglądał bowiem jak zabawkowy rewolwer, podczas gdy trzyczęściowy, wyposażony w celownik oraz podpórkę na ramię Menacer przypominał karabin bojowy. Super Scope nie odstawał od tego futurystycznego designu i grało się z niego jak z ręcznej armaty. Sega miała po swojej stronie Hideo Kojimę i jego inspirowany hollywoodzki przebojami, eklektyczny Snatcher, który, choć był produktem wysokiej jakości, sprzedawał się poniżej oczekiwań. Nintendo również nie odniosło spektakularnego sukcesu. Mimo pieniędzy wydanych na promocję nie dało się ukryć, że Super Scope obsługiwało się ciężko i bez należytej przyjemności, choć ukończenie Battle Clash warte było świeczki. Tym niemniej broni (sic!) nie składano. Bynajmniej.

All items shown on these two pages are regularly-priced, with no Annual Sale Savings

ODYSSEY

... the electronic game of the future. A total play and learning experience for all ages!

Optional ODYSSEY Shooting Gallery

Other Optional ODYSSEY Games...

\$99.95



ITY ZOSTANIESZ BRUDNYM HARRYM

Nintendo odpuściło sobie kolejną generację konsol i na Nintendo 64 gracze nie uświadczyli pistoletu ani wyprodukowanego przez japońską firmę, ani żadnego innego. Korzystając z okazji, Sega się, za przeproszeniem, nie certoliła. Rok 1994 przyniósł rewolucję graficzną w postaci wykorzystującego trójwymiarowe wielokąty Virtua Cop. Nowa gra po przenosinach z automatu na konsolę Saturn wymagała również świeżutkiego kontrolera. Był nim Virtua Gun, zwany również Stunnerem. Swoją szansę wypatrzyło również Namco i niedługo później na PlayStation pojawiła się pierwsza gra z serii Time Crisis wymagająca pistoletu GunCon (skrót od Gun Controller), która również wykorzystywała

✚ Operation Wolf znakomicie wpisywało się w panujący wówczas w Stanach Zjednoczonych reaganowski klimat.

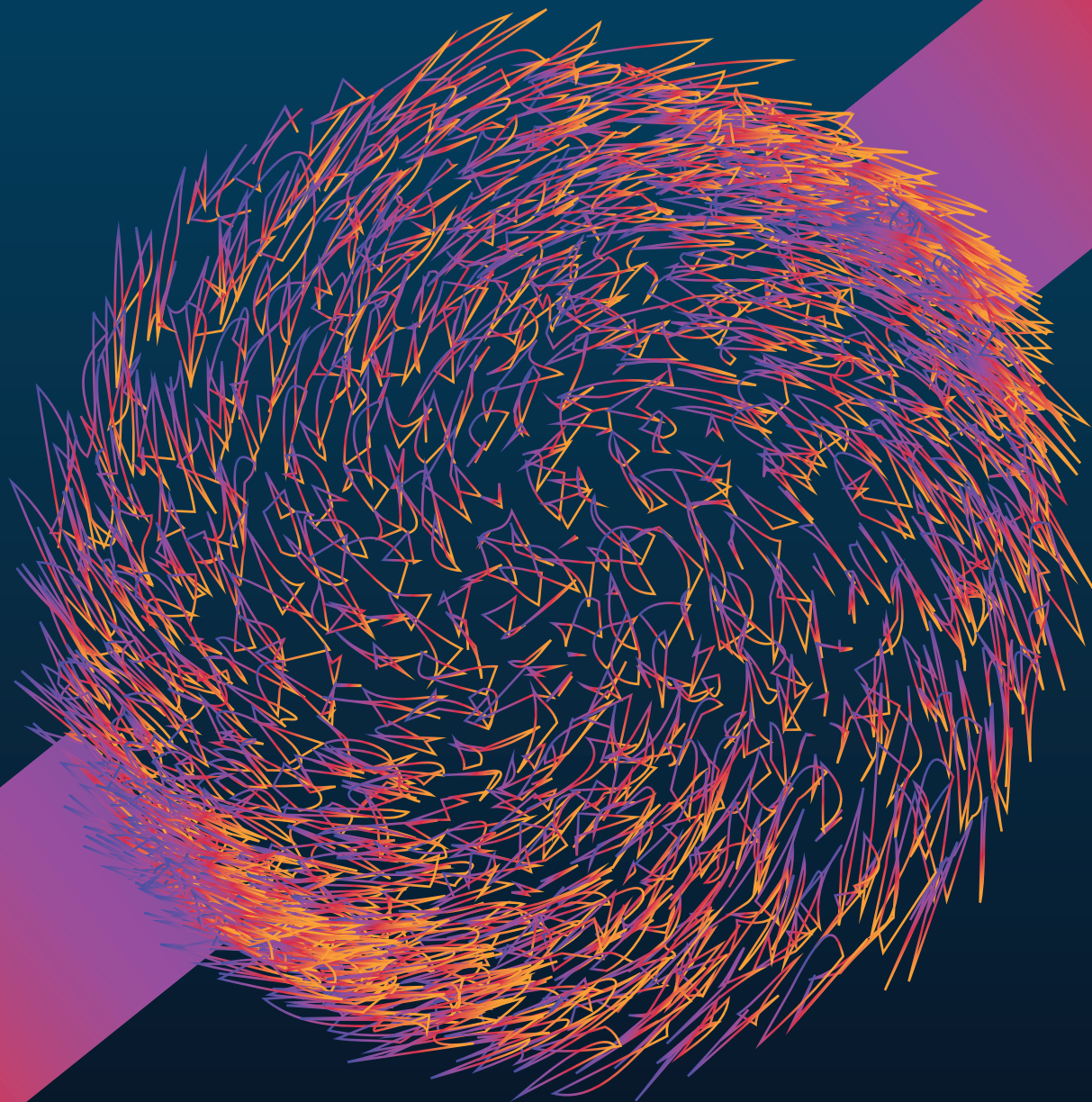
✚ Kultowy Zapper doczekał się u nas wielu mutacji kompatybilnych z klonami NES.

✚ Prawdziwa Hogan's Alley to ośrodek szkolenia FBI otwarty w 1987 roku. Zaznaczymy, że gra była pierwsza!

nowatorskie rozwiązania, nie tylko graficzne, ale i zasadniczo zmieniające sposób rozgrywki. Pistolet imitował bowiem odrzut, a przy podniesieniu lufy bądź skierowaniu jej poza ekran postać naszego dziarskiego agenta kryła się za dostępną osłoną i repetowała gwierę (w automacie z grą zamontowano w tym celu specjalny pedał). Tytuł zebrał, słusznie, znakomite recenzje i wyprodukowano jeszcze parę sequeli. Hitem okazał się również The House of the Dead, kolejna flagowa produkcja od Segi. Obie serie kontynuowano zresztą jeszcze przez lata, wydając je na kolejne pokolenia sprzętu i coraz nowsze automaty, lecz nie były one w stanie odwrócić losów całego gatunku strzelanin na pistolet. Ta historia nieuchronnie dobiegała (nie)odwołalnego końca.



Próbowano jeszcze ożywić coraz mniej atrakcyjny dla graczy gatunek choćby przy pomocy odwołania się do mocnych marek (Resident Evil: Survivor) czy też nieśmiałych prób jego zrewolucjonizowania (luneta optyczna przy Silent Scope). Niestety Nintendo zupełnie zrezygnowało z batalii o graczy chcących postrzelać, Dreamcast okazał się komercyjnym niewypałem i nie zdążyły się nań ukazać nowe Time Crisis czy The House of the Dead, a w przypadku PlayStation 2 praktycznie tylko Namco przejawiało jeszcze zainteresowanie niszą - i to na tyle, byśmy doczekali się trzeciej, lecz efemerycznej inkarnacji GunCona, która zdała się na nic, bo lwia część strzelanych gier na PlayStation 3 korzystała z kontrolera Move. Niby trudno wyrokować, co dalej, lecz raczej nie powinniśmy spodziewać się jakiegoś gwałtownego odrodzenia, choć rynek gier przyzwyczaił nas do swojej nieprzewidywalności. Bo parę jaskółek wiosny nie czyni. Od wydania Jurassic Park Arcade i Time Crisis 5 na automaty minęły już dwa lata. Blue Estate na PlayStation 4 to raczej sentymalna ciekawostka, ale przynajmniej - nie tak jak Rambo: The Video Game - udana. Kolejnego celnego strzału na obecną generację konsol nie ma co wyczekiwać, lecz nadzieja umiera ostatnia. Od kuli w łeb. ✚



KONWERGENCJA NA NADGARSTKU

Żyjemy w czasach wszechobecnej konwergencji – łączenia możliwości obsługi różnych mediów przez coraz bardziej wielofunkcyjne urządzenia. Podobne rozwiązania próbowano forsować jednak już na początku lat osiemdziesiątych, choć konfiguracje były wtedy nieco inne. Konsole do gier usiłowano łączyć ze sprzętem, który dziś autonomicznie funkcjonuje w coraz węższych niszach: z kalkulatorami i zegarkami.

Mirek Filiciak

Pamiętacie, kiedy pierwszy raz zetknęliście się z przenośnym sprzętem do gier?

W moim wypadku stało się to za sprawą koleżanki z klasy w peerelowskiej podstawówce. Jej ojciec pracował za granicą, dzięki czemu regularnie częstowała nas zachodnimi słodyczami i pozwalała przekartkować magazyn Bravo. Ale największy skarb nosiła na nadgarstku: zegarek Casio, który pozwalał uruchomić wyścigi samochodowe. Zegarki, z którymi zetknąłem się wcześniej, mogły mieć co najwyżej kalkulator lub „melodyjki” – stąd możliwość zagrania na przerwie lub podczas pobytu w świetlicy i pobicia wyniku rówieśników wydawała się czymś absolutnie niezwykłym. Był to rok 1983.

Casio GD-8 Car Race to jeden z kilkudziesięciu modeli, które japońska firma wprowadziła na rynek w latach osiemdziesiątych. Oparty był na prostym schemacie: należało jak najdłużej trzymać się środkowego pasa (co sprzyjało nabieraniu prędkości) i przy użyciu dwóch przycisków (lewo i prawo) wyprzedzać rywali. Prostota sterowania nie raziła, bo głównym punktem odniesienia były wciąż „gry telewizyjne” obsługiwane „wiosłkami”. Nikt nie dziwił się też, że na torze, po którym mkną bolidy Formuły 1, brak jest jakichkolwiek zakrętów, ani że nieoczekiwanie pojawiają się na nim niebezpieczne zwężenia

(powiedzmy sobie szczerze, nikt z nas nie widział wtedy prawdziwych wyścigów, nawet poświęcony im komiks „Błyskawica na start” miał pojawić się w „Świecie Młodych” dopiero za dwa lata). Doskonale wrażenie robiła za to monochromatyczna, ale całkiem przyzwoita grafika zegarka, będąca częściowo zasługą dedykowanych wyświetlaczy z diodami w kształcie samochodów i elementów toru, a częściowo rysunków na obudowie. Projektanci zadbali też o urozmaicenie w postaci prędkościomierza - z perspektywy wpatrującego się w tor ucznia podstawówki nie było więc powodów do narzekania, że w grze niewiele się dzieje. Identyfikacyjny schemat wykorzystano do stworzenia gier sportowych, strzelanin i prostych platformówek.

Ograniczenia upchnięcia sprzętu do grania w zegarku są oczywiste, trudno jednak nie docenić pomysłowości i tempa czynionych przez producentów postępów. Idea zaczęła kiełkować w zegarkach Unitrex Monte Carlo oraz Meister Anker Slot Machine. O tym pierwszym można było przeczytać w wydaniu Popular Science z grudnia 1977: „Jedenasta? Nie, to dwie jedynki (ich wylosowanie wymagało 23 prób). Zegarek Monte Carlo pozwala zagrać w pokera, kości i ruletkę”. Pomimo zainteresowania prasy, która opisywała go obok innych nowości, takich jak zegarki z kalkulatorami czy z funkcją pokazywania godziny z innej strefy czasowej, produkt firmy Unitrex był jednak skazany na porażkę.

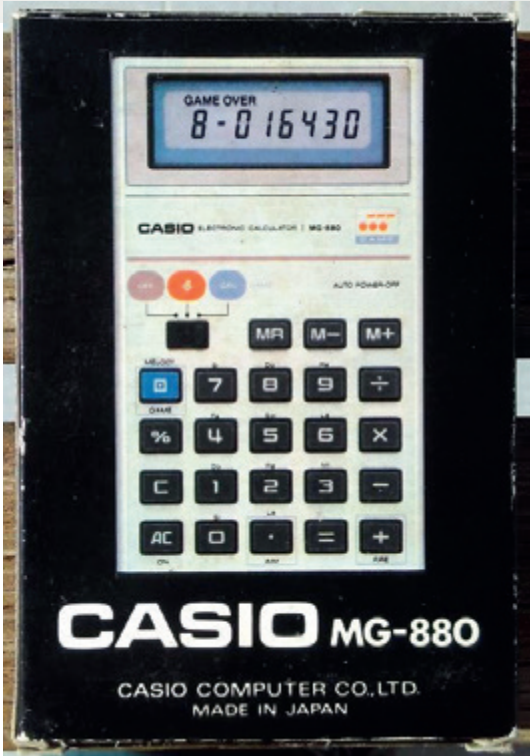


■ Ceny Casio GD-8 w dobrym stanie sięgają dziś 400 dolarów. To jednak... relatywnie taniej niż w momencie premiery. Wtedy jego koszt, pomijając już kwestię dostępności, przekraczał średnią miesięczną pensję, wynoszącą poniżej 30 dolarów.

Problem stanowiła niemal zerowa interaktywność - oferowane „gry losowe” w praktyce polegały na tym, że użytkownik uruchamiał opcję i... czekał na wynik. Temat podchwyciła jednak firma Casio, która zaczynała wtedy lansować interesującą wizję: tworzenia wielofunkcyjnych urządzeń elektronicznych, jakie miały stać się częścią życia codziennego w erze nowych technologii.



W latach osiemdziesiątych Casio weszło na rynek muzyczny, gdzie również nie unikało radykalnych pomysłów.



Nie jest to może oczywiste na pierwszy rzut oka... Na ekranie: Space Invaders!

Jak przystało na japońskiego producenta, Casio ma dość niesamowitą historię - założona przez inżyniera Tadao Kashio firma zadebiutowała na rynku w roku 1946, oferując... pierścień-fifkę, pozwalający na umieszczenie w nim papierosa i równoczesne zachowanie wolnych rąk. Zaskakujący projekt okazał się hitem, a zarobione środki zainwestowano w obsesję młodszego brata Tadao Kashio, Toshio - rozwój kalkulatorów. Bracia Kashio zainteresowali się sprzętem obliczeniowym, gdy Toshio przeczytał w prasie o pojedynku pomiędzy japońskim mistrzem obsługi liczydła a amerykańskim mechanicznym kalkulatorem. Produkcję sprzętu obliczeniowego koncern stopniowo zwiększał na rynku swoje udziały - w 1967 roku kalkulatory Casio weszły do Europy i Ameryki Północnej (gdzie sprzedawano je z logo... Commodore). Do coraz mniejszych kalkulatorów dołączyły zegarki elektroniczne.



Na schemacie zbliżonym do „wyścigów” Casio oparło kilkadziesiąt zegarków z grami o różnej tematyce.


W międzyczasie zaczynał się rozkwit gier przenośnych, też inspirowanych kalkulatorami. Szefowie Casio postanowili jednak nie tylko tworzyć własne kieszonolki, ale też dołożyć gry do tego, na czym znali się najlepiej. W efekcie roku 1980 firma wprowadziła na rynek kalkulator MG-880, który oferował funkcję prymitywnego syntezatora (dźwięki gamy umieszczone pod cyframi). Przede wszystkim jednak wyposażono go w dziwną wersję Space Invaders - na zwykłym ekranie zbudowanym z 7-segmentowych wyświetlaczy przesuwali się cyfry (najezdźcy), które gracz „zestrzeliwał”, dopasowując wartość symbolizującą działko z gry. Rok później to samo rozwiązanie trafiło do zegarka.


Konkurencja jednak nie spała. W USA nad zegarkiem dla firmy GCE pracował Tom Sloper, który kontynuował później karierę przy tworzeniu gier dla 8-bitowców i japońskich konsol. Urządzenie Game Time z roku 1982 odniosło spory sukces, który przełożył się na produkcję kolejnych, coraz bardziej rozbudowanych wariantów zegarka i kalkulatorów z grami. Tym, co odróżniało go od podobnych produktów, był specjalny wyświetlacz, który dzięki użyciu bardziej uniwersalnej matrycy składającej się z kółek i kropek pozwalał zaoferować klientom nie jedną, lecz cztery gry, oczywiście inspirowane popularnymi tytułami z konsol. Jednak już w 1981 roku amerykański rynek swoimi produktami zasypało Nelsonic Industries - firma, której nazwa w Ameryce do dziś jest synonimem korzeni „ubieralnego” grania. Przepisem na sukces okazały się licencje kupowane od marek takich jak Midway, Nintendo i Sega, ale też Hasbro czy Mattel. W grudniu 1982 roku Bernie Frieder, rzecznik prasowy firmy, chwalił się na łamach magazynu InfoWorld, że Nelsonic sprzedało



ponad pół miliona sztuk samego tylko modelu Pac-Man. Walcząca o palmę pierwszeństwa z Casio firma chętniej od Japończyków zmieniała konstrukcję zegarków: tradycyjne dwa przyciski zastępowano małym joystickiem lub klawiszami umożliwiającymi ruch w czterech kierunkach. Co istotne, przy adaptacji tytułów z innych platform, pomimo uproszczonej grafiki i ograniczeń związanych ze sterowaniem, rozgrywka stosunkowo wiernie odwzorowywała oryginał.


Zegarki z grami ewoluowały bardzo szybko - i równie szybko zniknęły. Rynek, który zaczął rozwijać się pod koniec lat siedemdziesiątych i swoją złotą erę zanotował w połowie lat osiemdziesiątych, dekadę później był już praktycznie martwy. Przyczyny były proste: konkurencja ze strony kieszonkowych konsolek z Game Boyem na czele plus widoczne już na horyzoncie palmtopy i komórki (z dużą firmą Hagenuk i telefonem wyposażonym w Tetrisa w roli pioniera). W międzyczasie jednak CGE,


 Zelda i Mario, czyli zegarki Nelsonic z roku 1989. Do dziś wyglądają stylowo.

a zwłaszcza Nelsonic i Casio, znalazły wielu naśladowców - przede wszystkim wśród firm z Hong Kongu, choć nie tylko: z grami w zegarkach eksperymentowało też Seiko w ramach swojego „budżetowego” brandu Pulsar i słynny amerykański producent komputerów, firma Tandy. Dziś jednak zegarki z grami to już głównie zabawki dla kolekcjonerów i wspomnienie czasów, kiedy czasomierze rozwijały się w nieprzewidywalnych, szalonych kierunkach. Choć są i tacy, którzy wierzą, że z połączenia zegarka i gier da się jeszcze coś wycisnąć, jak producenci „pierwszego smartwatcha dla graczy” Gameband. Oby tylko sprawował się lepiej niż przygotowana przez tę samą ekipę bransoletka do Minecrafta. 

Casio chciało uczynić swoje urządzenia częścią nowoczesnego stylu życia – w przypadku zegarków z grami jednak nie do końca wyszło: odbiorcami byli głównie uczniowie.



 Casio GM-10 z roku 1980 to pierwszy zegarek wyposażony w grę z „animowaną” grafiką.

 „To bezліtośni przeciwnicy, których możesz zabrać ze sobą wszędzie!” - pisała o swoich zegarkach firma CGE.





■ Krupik

Podczas przygotowywania tego odcinka „Machiny czasu” wpadłam na kolejny pomysł, jeśli chodzi o to, kim chcę zostać, jak dorosnę [choć obawiam się, że to nigdy nie nastąpi]. Otóż ową nową opcją jest dziennikarz śledczy. Konkretnie gromy dziennikarz śledczy. Tak, taki, który zajmuje się zaskakującymi wątkami w historii gier. A tych [również kryminalnych, jak zabicie Lorda Britisha] nie brakuje. Zresztą sami się przekonajcie...



■ Chociaż szczerze się tym, że mam dużo zainteresowań (ku rozpaczy mojej rodziny, która ciągle życzy mi, żebym znalazła swoje miejsce na ziemi), to jednak daleko mi do multipotencjalności Leonarda da Vinci, Thomasa Jeffersona czy Bena Franklina. Albo takiego Elona Muska.

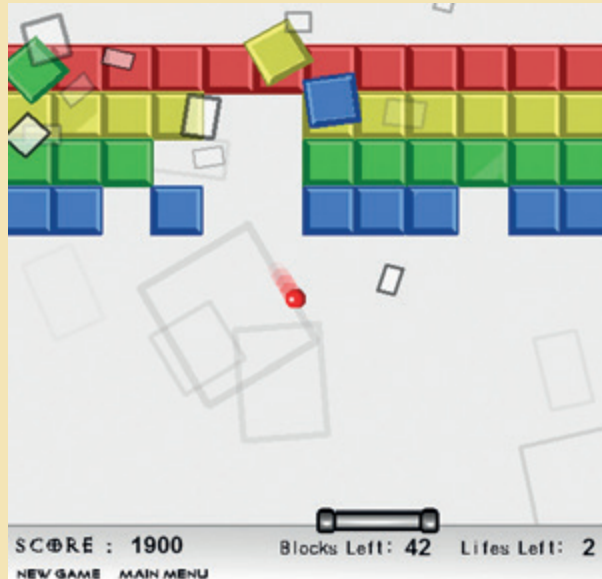
Och, Elon Musk... Czym to on się nie zajmuje. Zapoczątkował między innymi firmę, która wprowadziła system płatności PayPal, jest jednym ze współzałożycieli producenta elektronicznych samochodów (Tesla Motors) i twórcą Space Exploration Technologies (SpaceX), przedsiębiorstwa wysyłającego prywatne rakiety w kosmos. Aha, nie zapominajmy, że do 2040 roku zamierza założyć kolonię na Marsie, w której ma zamieszkać osiemdziesiąt tysięcy osób.

Wśród swoich osiągnięć Musk ma też na koncie napisanie kodu do gry komputerowej w... sędziwym wieku dwunastu lat. Owa gra nazywała się Blastar i powstała na Commodore VIC-20, które Musk dostał, gdy miał lat dziesięć. Kod opublikował w 1984 roku południowoafrykańskie czasopismo PC and Office Technology i zapłaciło młodemu programiście okrągłe pięćset dolarów.

Co ciekawe, zamieszczone w sławnej biografii Muska pióra Ashlee'go Vance'a zdjęcie z PC and Office Technology przyciągnęło uwagę programisty z Google, Tomasa Lloreta Llinaresa, który przerobił kod na HTML5, dzięki czemu grę można uruchomić w Internecie pod adresem <http://blastar-1984.appspot.com> (spoiler: nie jest specjalnie rewelacyjna, ale i tak to spore osiągnięcie jak na dwunastolatka).

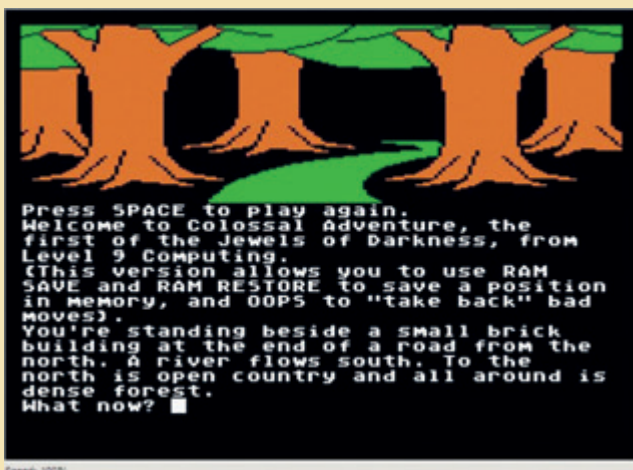
❏ Pamiętacie jeszcze wydaną w 1973 roku na automaty (i przerobioną później na kilka systemów domowych) popularną grę Atari Breakout? Jej prototyp stworzyli w ciągu czterech dni Steve Jobs i Steve Wozniak (a właściwie Wozniak wspierany przez Jobsa), za co dostali umówioną stawkę i w całości zagarniętą przez Jobsa premię (o czym Wozniak dowiedział się przypadkiem wiele lat później). Zasady Atari Breakout były niezmiernie proste (za pomocą odbijanej paletki piłeczki musimy zniszczyć jak najwięcej cegiełek z muru), ale miała swój urok i okazywała się całkiem wciągająca.

Obecnie można w nią zagrać bezpośrednio w przeglądarce, korzystając z tajnego sposobu. W Google wpisujemy „Atari Breakout” i wybieramy zakładkę „Grafika”. Teraz wystarczy kliknąć jeden z obrazków z gry. Miłej zabawy i uwaga na czającego się za plecami szefa!

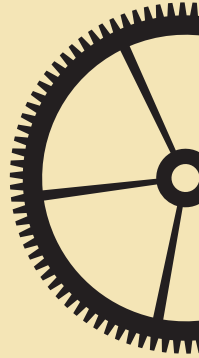


❏ Jak to mówią, matka jest jedna. Zwłaszcza jeśli chodzi o przygodówki. Oczywiście ową matką jest Roberta Williams, współzałożycielka firmy Sierra On-Line i twórczyni jednych z moich ulubionych gier, serii King's Quest i Phantasmagorii. Szczerze mówiąc, byłam pewna, że Roberta już od niemowlectwa projektowała gry (wiem, wiem, to uwielbienie dla idola), więc ze zdziwieniem przeczytałam, w jaki sposób trafiła do branży komputerowej.

Otóż okazuje się, że najważniejszym tytułem w karierze Roberty była tekstowa przygodówka Colossal Cave Adventure, stworzona w 1976 roku przez Willa Crowthera (rozbudowana rok później przez Dona Woodsa) pierwotnie na komputer PDP-10, a później przeportowana również na wiele innych systemów, między innymi C64, ZX-81 i IBM PC, ozdobiona też prostą grafiką. Pisaliśmy o niej zresztą w Pixelu #11. Zanim Roberta po raz pierwszy zetknęła się w 1979 roku z Colossal Cave Adventure, w ogóle nie interesowały jej komputery, a tym bardziej gry. Doskonale spełniała się jako żona Kena, za którego wyszła w wieku dziewiętnastu lat, i mama dwóch małych synków. Uwielbiała za to baśnie i miała wyjątkowo dobrą wyobraźnię. Kiedy więc Ken, programista, natknął się na przygodówkę Colossal Cave Adventure, pomyślał, że może ona zainteresować Robertę (jego wyjątkowo znudziła). Gdy żona dała się w końcu namówić na włączenie gry, nic nie mogło jej oderwać od komputera. Następnym krokiem był zakup wszystkich innych przygodówek dostępnych w sklepie w San Fernando Valley, a jeszcze kolejnym wymyślenie przy stole w kuchni własnej opowieści i namówienie Kena, żeby ją zaprogramował. W ten właśnie sposób powstała Mystery House, pierwsza w historii gier przygodówka z grafiką, i narodziła się legenda.



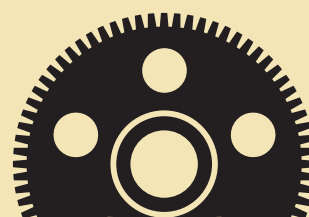
Speed: 200%

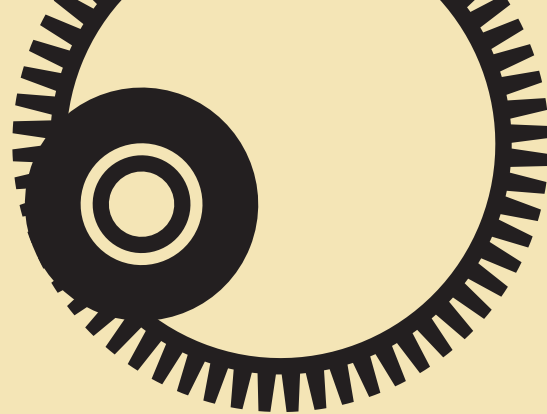
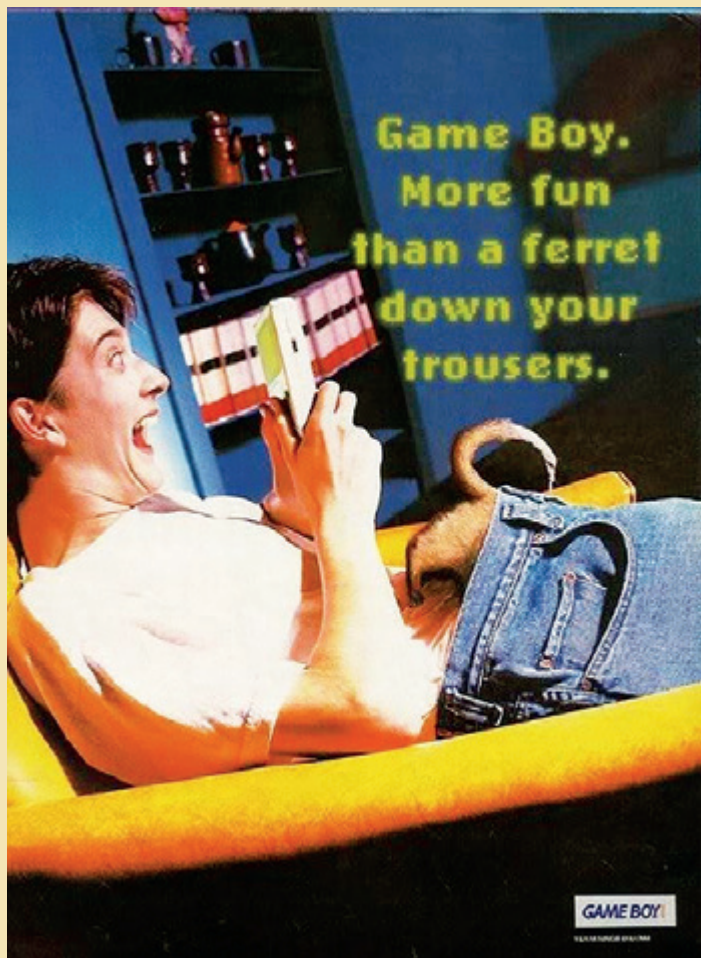


3

9

3



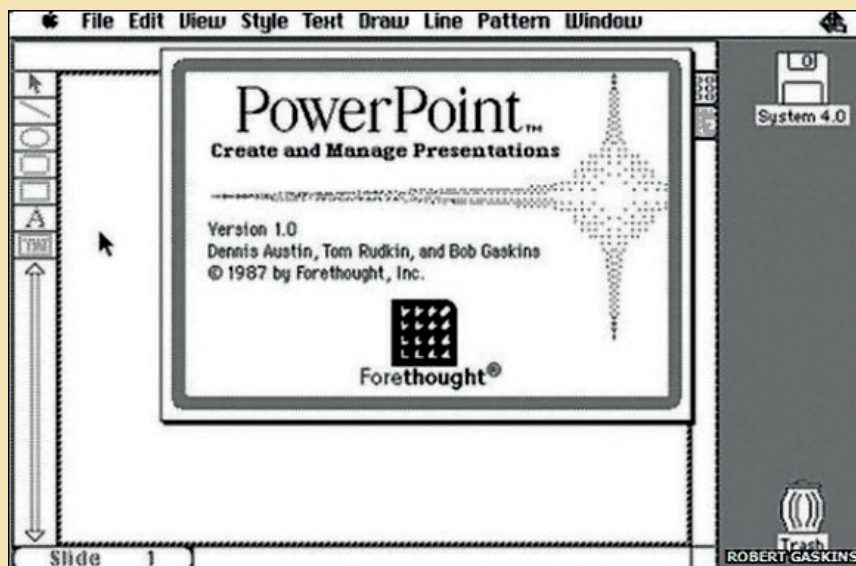


☞ Eee... Nie znam się do końca na fretkach, ale wydaje mi się, że to, co wymyślili spece od promocji Game Boya, jest dosyć ryzykownym konceptem. Zarówno jeśli chodzi o samo wykonanie, jak i wykorzystanie w reklamie. I pomyśleć, że to reklama tej samej firmy, która tak bardzo ocenzurowała Marniac Mansion (o czym pisałam w poprzedniej Machinie). Jak widać chomik w mikrofali be, ale już fretka w spodniach cacy!



☞ Wicie, co najbardziej kojarzy mi się z pracą w korporacji? Oczywiście spotkania oraz sporządzanie prezentacji i prezentacji, i prezentacji. O ile pierwsze lubiłam, to za drugimi nigdy nie przepadałam. Byłyby jednak prawdziwym koszmarem, gdyby nie programy ułatwiające ich przygotowanie. Rzecz jasna wiedziałam, że Świętym Graalem w tej dziedzinie jest windowsowy PowerPoint, ale zdziwiło mnie parę faktów na jego temat, które ostatnio odkryłam. Po pierwsze, nie wiedziałam, że powstał tak dawno, bo już w 1987 roku. Był dzieckiem firmy Forethought (a dokładnie Roberta Gaskinsa, Thomasa Rudkina i Dennisa Austina), a jego prototyp nosił jakże oryginalną nazwę Presenter (później zmienioną na PowerPoint 1.0).

Po drugie, na początku działał nie na Windowsie, ale na Mac OS, ale cztery miesiące po premierze został kupiony razem z firmą Forethought przez Microsoft za czternaście milionów dolarów (obecnie byłoby to trzydzieści milionów). Pierwsza wersja na Windowsa powstała dopiero w 1990 roku.





❖ Najbardziej sensacyjny wątek kryminalny w historii gier? Oczywiście zabójstwo Lorda Britisha (całe szczęście takiego wirtualnego, a nie z krwi i kości). Lord British, niezniszczalny władca krainy Britannia, to postać twórcy słynnej serii Ultima, Richarda Garriotta. Khm... Okazuje się jednak, że nawet niezniszczalność jest pojęciem względnym.

Do zbrodni doszło 8 sierpnia 1997 roku (w moje urodziny!), podczas betatestów Ultima Online. Twórcy gry chcieli przeprowadzić test obciążenia serwerów, więc zaprosili graczy na spotkanie przy zamku Blackthorne z Lordem Britishem i Lordem Blackthornem (producent Starr Long). Wziął w nim udział również niejaki Rainz, członek klanu, który walczył o sprawiedliwość społeczną, a przez to również niezbyt przychylnie odnosił się do tyrana Britisha. Rainz dla zabawy użył zaklęcia ogniowego i cisnął nim w postać twórcy. Ku zdziwieniu wszystkich obecnych nieśmiertelny Lord British... padł trupem (zanim jednak do tego doszło, on lub Blackthorne wypowiedział sławne ostatnie słowa: „Hehe nice try!”).

Sytuacja zaskoczyła wszystkich, zarówno samego Britisha, jak i graczy (a co dopiero Rainza, który zwiawał, aż się kurzyło). Okazało się, że została spowodowana tym, że kiedy nieco wcześniej nastąpił restart serwera, Garriott zapomniiał ponownie ustawić sobie nieśmiertelność. Rainza na stałe usunięto z gry (ponoć za inne przewinienia), ale trafił do „Księgi rekordów Guinnessa” jako pierwsza i jedyna osoba, która zabiła Lorda Britisha.



8 9 3

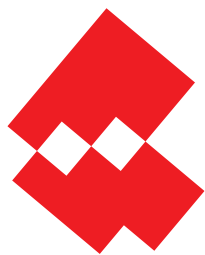


❖ Znacze to uczucie, że ma się za sobą najlepsze lata życia? I że trzeba było zacząć karierę dawno, dawno temu (najlepiej jeszcze w pieluchach)? Nie macie? To poczytajcie sobie list opublikowany w lutym numerze Byte z 1983 roku i zapłaćcie:

„Bardzo doceniliśmy w Lotusie recenzję Petera Callamarasa dotyczącą naszego Executive Briefing System (listopad 1982, strona 164). W części «Rzutem Oka» pojawiło się jednak niedopatrzenie: uznanie Mitchella Kapora za twórcę EBS.

„O ile Mitchell zaprojektował program i nadzorował jego wdrożenie, programistą EBS był Todd Agulnick, piętnastoletni mieszkaniec Newton w stanie Massachusetts. Todd został po raz pierwszy zatrudniony przez Mitchella, kiedy miał dwanaście lat, i pozostaje źródłem inspiracji dla wszystkich w Lotusie. Jego umiejętności i intelekt doceniane są niemal tak bardzo jak jego poczucie humoru”.

3 1 1

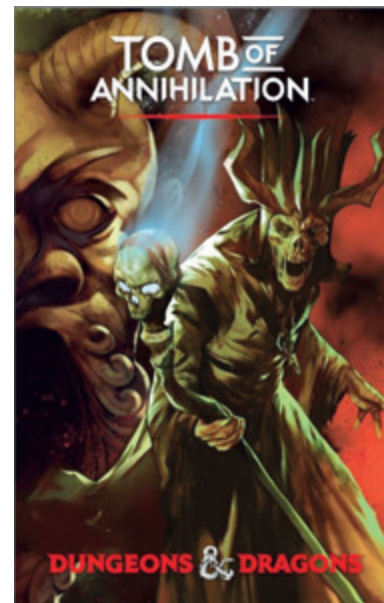


kartka i kostka



Najważniejsza wiadomość to swoiste podwójne ogłoszenie od Games Workshop oraz Cubicle 7. Otóż popularny w Polsce „Warhammer” powraca jako RPG. Nie dostaniemy jednak

jednego systemu, ale od razu dwa. Pierwszy z nich będzie poświęcony Staremu Światu, a drugi zostanie oparty na nowym settingu Age of Sigmar. Uniwersa mają się od siebie różnić pod względem mechanicznym i nie być kompatybilne. Wiadomo, że nowa (czwarta) wersja „Warhammera” w Starym Świecie będzie wywodzić się z pierwszej i drugiej edycji systemu i nie stanowi kontynuacji trzeciej, wydanej przez Fantasy Flight Games. Brak jakichkolwiek wieści o tym, co legnie u podstaw „Warhammer Age of Sigmar”. W obu przypadkach dokładniejsze informacje powinny pojawić się jeszcze w tym roku. Cubicle 7 znane jest z publikacji takich gier jak „The One Ring RPG”, „Adventures in Middle Earth RPG” czy „Doctor Who RPG”.



Kolejna duża przygoda do piątej edycji Dungeons & Dragons to „Tomb of Annihilation”. Gracze zmierzą się w niej z liczem Acerakiem na tropikalnym, „zapomnianym” kontynencie Chult. Podręcznik będzie zawierał dokładny opis Chultu oraz kilka nowych, dziwnych potworów. Pojawia się też dinozaurow zombie. W wybranych sklepach pozycję tę da się kupić już 8 września - reszta świata będzie musiała poczekać jedenaście dni dłużej. Warto też odnotować, że wydana zostanie planszówkowa wersja tej samej przygody.



Można już zapoznać się z fragmentami gry fabularnej „Trudvang Chronicles” - najbardziej wyczekiwanego tytułu RPG 2017 roku według czytelników portalu ENWorld. „Trudvang” jest wydawany przez RiotMinds, a jego angielskie tłumaczenie (system pochodzi ze Szwecji) zostało ufundowane na Kickstarterze. Charakterystyczną dlań cechą są ilustracje obficie czerpiące ze szwedzkiego folkloru. Udostępnione fragmenty podręcznika dotyczą settingu oraz zasad rozgrywki.

Labirynt Śmierci

■ Zdan

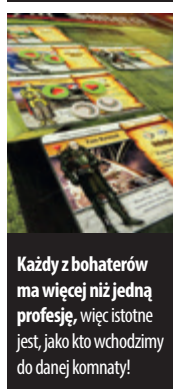
Pierwsza rzecz, która uderza w oczy w tej grze, to rozmach. Pozostając w starej, dobrej tradycji „Kryształów Czasu” – wszystkiego jest dużo. Od postaci bohaterów i przysługujących im kart sekretów (specjalnych umiejętności), czarów czy boskich mocy, po opisane w trzech osobnych książkach spotkania z mieszkańcami labiryntu. I na tym się skupimy, bo okazuje się to bardzo ciekawym zagraniem. Otóż kolejnych komnat nie reprezentują miejsca na planszy ani karty, ale oddzielne ustępy z opisem fabularnym i odpowiednimi informacjami co do przebiegu danego spotkania. Występują one w trzech stopniach trudności, a ich wylosowanie odbywa się poprzez rzut kostką. Nie powiem, całość bardzo mi się spodobała. Osobną kwestię stanowią wspomniane opisy fabularne: dla jednych będzie to arcyklimatyczny wybieg, dla innych nudny element do pominięcia.

Mechanika rozgrywania spotkań może wydawać się skomplikowana, ale w istocie to rzecz prosta. Gdy drużynie nie uda się odnieść sukcesu w fazie dyplomacji, to należy przejść do walki, która polega na obniżeniu podanych wartości mocy i pułapek danego potworzyska do zera. Starcie przebiega z wykorzystaniem statystyk, a także wspomnianych sekretów, czarów lub oddziałów sprzymierzeńców. Jeśli zwyciężymy przeciwnika – wygrywamy i otrzymujemy nagrody, czyli zwykle skarby, choć zdarzy się, że przyłączymy się do nas grupa sojuszników. W przeciwnym razie musimy ponieść porażkę, a drużyna dostaje manto (czyli rany). Tutaj niestety objawia się duża wada gry, czyli jej losowość. Postacie specjalizują się w różnych profesjach, ale daną komnatę odwiedzają tylko z jedną (wybraną przed wylosowaniem spotkania), dlatego może się zdarzyć, że przestrelimy z tym,



■ Do dyspozycji oddano nam scenariusze turniejowe, kampanie czy nawet bardzo długie epopeje. Tytuł nadaje się więc zarówno na szybki, jednorazowy wypad do labiryntu, jak i długie granie co weekend. Dużo plus!

Profesje



Każdy z bohaterów ma więcej niż jedną profesję, więc istotne jest, jako kto wchodzimy do danej komnaty!

czego chce od nas labirynt, i przygoda skończy się na samym początku. Nie wiem, czy takie było zamierzenie autorów, ale komnaty nie są zbalansowane: na tym samym poziomie obok zadań bardzo łatwych zdarzają się też wręcz arcytrudne. Dość powiedzieć, że bywa to strasznie irytujące i w połączeniu z losowością potrafi odstraszyć od gry.

Pochwalić wykonania planszy i kart zwykle się nie da. Szczególnie te ostatnie wyglądają po prostu kiepsko i są wydrukowane na cienkim papierze. Osobną kwestię stanowi temat grafik. Powiem tak: mnie takie starszokolne obrazki bardzo się podobają, ale rozumiem, że niektórzy mogą kręcić nosem. I tu jednak znalazłem plus – to patent ze zmiennym układem planszy, uzależnionym od liczby graczy. Ciekawe i dość pomysłowe. Niestety nie mogę powiedzieć tego samego o instrukcji. Choć zasady nie należą do specjalnie trudnych, to zostały spisane dość koślawo i co chwila trzeba do nich zaglądać,

by sprawdzić jakiś szczegół. Gdy już wszystko opanujemy, rozgrywka przebiega szybko, ale nauka reguł okazywała się miejscami drogą przez mękę.

Wiedziecie, co jest najważniejsze? Na przekór wspomnianym wadom bawiłem się przednio, grając w „Labirynt Śmierci”. Świat „Kryształów Czasu” zdaje się idealnym tłem heroicznych przygód, a sami bohaterowie wyraźnie się od siebie różnią pod względem umiejętności czy stylu gry. Poza tym tytuł ewidentnie stawia na kooperację, bez niej labirynt zje i wypluje wasze drużyny, zanim się obejrzyicie. Warto dodać, że choć



Specyfikacja

Wydawca	Paladynat
Liczba graczy	1-10
Dla gratwieku	14+
Cena	250 zł

rozgrywkę przewidziano na od jednego do dziesięciu graczy, to optymalną liczbą wydaje się ich czterech lub pięciu – gra toczy się wtedy szybko i sprawnie. Jeśli ktoś lubi planszówkowe przygodówki, to istnieje duża szansa, że „Labirynt Śmierci” przypadnie mu do gustu. Pomimo potknięć i niedociągnięć. ■

ODCINEK TYPU DWA
W JEDNYM! NA LATO ORAZ
O MAGICZNYCH KROPACH
ROZKMINKI, KTÓRE MÓJ
UMYSŁ ZE SOBĄ ŁĄCZY,
ABY POWSTAŁ NOWY
KOMIKS.



ALE DLACZEGO
AKURAT TE KROPKI
A NIE INNE-
TEGO NIE BĘDIEMY
ROZSTRZĄSAĆ.



POPRAĆUJEMY
NA KONKRETNYM
PRZYKŁADZIE.
JEST WIECZÓR,
PYKAM W MASS
EFFECT: ANDROMEDA.
NAGLE CZUJE,
ŻE KOMAR MNIE
WYKŁEŚ.



MOJA BANIA
ZACZYNA SZUKAĆ
MAGICZNYCH KROP
W TYM ZESTAWIE
ZDARZEŃ. LECI
TO TAK.



1. GRAM W S-F.

2. CZASOWO JESTEM
KILKASET LAT DO
PRZODU.

3. PYTANIE, CO
Z KOMARAMI
W TEJ WERSJI
PRZYSZŁOŚCI?



4. PYTANIE, CZY
KILKASET LAT
WYSTARCZY, ABY
ZAUWAŻYĆ U KOMARA
EFEKTY DOBORU
NATURALNEGO?

5. KOLEJNE PYTANIE. A JEŚLI
ZABIJAMY TYLKO GŁĘPIE KOMARY,
MĄDRE UNIKAJĄ LUDZKICH CIOSÓW,
PUŁAPEK, SZPREJÓW, TOKSYN?



6. GŁĘPIE KOMARY NIE PRZEKAŻĄ DALEJ
SWOICH GENÓW GŁĘPICH KOMARÓW...
MĄDRE - TAK!



WYNIK ŁĄCZENIA KROP:
ZABIJAJĄC KOMARY,
TWORZYMY Z NICH
GATUNEK GENIUSZY!



PÓŹNIEJ.

PIJ, PIJ,
TY GŁĘPKU!
ŻYJ, PRZEKAŻUJ
DALEJ GŁĘPIE
GENY, GŁĘPKU!



CREDITS



102 Jesienią 1993 roku w kalifornijskim Laguna Beach powstała firma Shiny Entertainment. Wkrótce ukazał się Earthworm Jim, a po nim tajemnicze MDK...



108 Istnieli przez 15 lat, zdążyli wypuścić kilka przygodówek. Historia czeskiej firmy Future Games, kulisy jej sukcesu i upadku.



114 Worms było jakąś wariacją na temat Lemmingów, podobnie jak Alien Breed od tych samych autorów z Team17 inspirował się „Obcym”.



120 Namówiliśmy na wywiad Michała Todorovica, który wraz z Bradleym Schenkiem stworzył na PC i Amigę Labyrinth of Time.

FELIETONY

113

Voyager gra we wszystko, co się rusza, ale ilość tytułów, które należałoby skończyć, przyprawiła go o zadumę.

119

Przetrywaj w otaczającym Cię świecie – taka idea stoi za typem gier, o którym debatuje Piotr Pierkowski.

127

Michał R. Wiśniewski o androidach, „Ghost in the Shell”, „Final Fantasy” oraz NieR: Automata.

130

W felietonie Borka pojawia się temat pewnej jadłowarki, która zniechęciła go do grania.



■ Piotr Grabowski

Dwadzieścia lat temu ukazał się MDK – od samego początku jaśniejący wyrazistym blaskiem w rozrastającej się galaktyce tytułów gier wideo. W dziele studia Shiny intrygowało niemal wszystko: od bohatera, przez warstwę dźwiękową i graficzną, po sam tytuł, którego tłumaczenie było przedmiotem niezliczonych deliberacji i dyskusji [oraz idącej w ślad za tym kampanii reklamowej].

Czy Marsjanie Doją Kozy? Czy autorzy mieli na myśli Młodzieżowy Dom Kultury, czy może chodziło o diabelski, podprogowy przekaz Murder Death Kill, sugerujący zgubny wpływ produkcji na umysły graczy? Enigmatyczność tytułu rozpędziła pociąg z domysłami i teoriami, mnożącymi się niczym króliki i dostarczającymi sporych ilości wody na młyn marketingowców.

Odłóżmy jednak na chwilę rozważania na temat rozkodowywania trzyliterowego skrótu, ponieważ historia MDK to również historia ekipy Shiny Entertainment oraz ludzi, którzy je tworzyli. Studio zostało założone przez brytyjskiego weterana branży Davida Perry'ego, który wcześniej pracował dla takich firm jak Probe Software czy Virgin Games i w swoim portfolio miał już adaptację Terminatora na Mega Drive czy platformówki Disney's Jungle Book i Disney's Aladdin. Użytkawszy pozwolenie na pracę w Stanach Zjednoczonych pod sztandarem nowego studia ochrzczonego mianem Shiny Entertainment, zajęli się projektowaniem kolejnej kolorowej, kreskówkowej produkcji platformowej - Earthworm Jim. Do współpracy w nowym miejscu Perry zaprosił kilka osób, z którymi wcześniej działał przy produkcjach Disneya. W gronie tym znalazł się pomysłodawca i główny orędownik powstania MDK - Nick Bruty.

Przeprowadzka zespołu ze Zjednoczonego Królestwa za ocean zaowocowała wysoko ocenianym i uroczym tytułem o przygodach dżdżownicy w skafandrze. Earthworm Jim odniósł zasłużony sukces i twórcy szybko zabrali się za sequel, który zebrał równie dobre recenzje. Niestety, kolejna kreskówkowa platformówka wychodziła już ambitnej drużynie bokiem. To zmęczenie materiału w zespole pamiętającym jeszcze disneyowskie adaptacje było jednym z powodów, dla których Bruty zaczął myśleć o czymś zupełnie innym.



MDK okazało się wypadkową kilku czynników. Do wspomnianego znużenia tematem kolorowych platformówek i nieodpartej chęci poszerzenia twórczych horyzontów należy dodać fascynację tematyką SF, filmami i muzyką rockową. Choć żaden z tych elementów sam w sobie nie zbudował obrazu MDK, to razem przyczyniły się do stworzenia mieszanki iście wybuchowej.

Już sama nazwa studia została zaczerpnięta z tytułu utworu grupy R.E.M. „Shiny Happy People”, nic zatem dziwnego, że główny bohater MDK to konglomerat Kurta Cobaina, filmu Mike'a Leigha i fremena odzianego w strój ludowy z „Diuny” Lyncha.

✚ Najeźdźcy z kosmosu lubili wyglądać się w zbliżeniach trybu snajperskiego, jednak pociski przyjmowali całkiem na poważnie.

✚ Przybysze w walce używali różnych wynalazków, jednak zawsze nabierali się na sztuczkę z „głupim decoyem”.

Tworzenie takich koktajli nie było pierwszą dla zespołu (vide wspomniany wcześniej Earthworm Jim), który umiejętnie podlewał wszystko absurdalnym, brytyjskim poczuciem humoru.

Zarysy MDK powstawały już w 1995 roku, tuż po premierze drugiej odsłony przygód Dżdżownicy Jima. Bruty zebrał wokół siebie kilku szaleńców, wśród których znalazł się autor fabuły MDK Tim Williams, także wielki fan literatury SF.

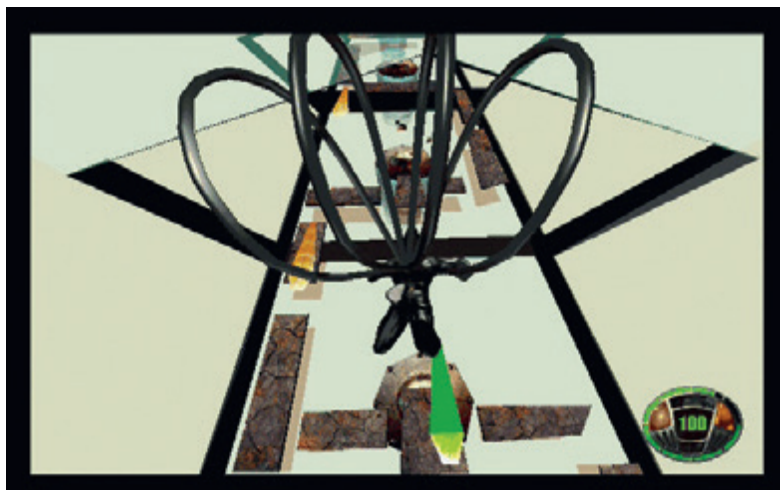
W tamtym okresie grunge i dźwięki deszczowego Seattle wciąż grały w uszach miłośników gitarowych brzmień, a stosunkowo niedawna śmierć lidera Nirvany nadal wywoływała emocje. Poza muzyką tematy spotkań zespołu Bruty'ego mimowolnie skręcały również w kierunku filmu, a że panowie przechodzili fascynację „Obcym”, pracami H. R. Gigera i podobnymi klimatami, to naturalnym było, że czasami zebrania służyły wyłączenie wymianie informacji ze wspomnianego zakresu. Filmografia poruszana podczas debat rozrastała się. Jasnym stało się, że każdy w towarzystwie poszukiwał nowych tytułów, uzupełniając wiedzę muzyczno-filmową, a zarazem bibliotekę inspiracji. To właśnie w tym kotle narodził się Kurt Hectic, w skórze którego gracz już rok później ratował Ziemię przed najeźdźcą kosmitów.



Czarny, obcisły kombinezon Hectica przyleciał prosto z „Diuny” i został przepuszczony przez pryzmat wspomnianego H. R. Gigera. Kurt Cobain użył mu imienia, a nazwisko wzięło się z czystego przypadku. W tym okresie część zespołu udała się na seans filmu „Naked” w reżyserii Mike’a Leigha. W produkcji pada dialog, który w uszach „Lśniących” zabrzmiał głośniejsz niż wszystkie gitary świata. „What is it like in your head? Hectic?” Kwestia wypowiediana przez postać graną przez Davida Thewlisa wywołała uśmiech na twarzach Bruty’ego i Williama, uzupełniając dane bohatera MDK.



Streamridery to tajemnicza rasa, która uprawia rabunkową politykę wobec innych cywilizacji. Ich tradycyjne stroje są bardzo niewyściołe.



Lokacje w MDK to niesamowite perełki, które szybko zapadały w pamięć. Szalone pomysły przeradzały się w prawdziwe majstersztyki.

Rodzina bohaterów gry powiększała się i wokół Kurta powstawały dodatkowe postaci. Dr Fluke Hawkins, geniusz, wynalazca i oszołom mieszkający na orbitującej wokół ziemi stacji i prowadzący różnego rodzaju szalone eksperymenty był kolejną gwiazdą MDK. To właśnie on odkrywa nadsięgające z kosmosu niebezpieczeństwo – pragnących wydrzeć wszystkie ziemskie zasoby naturalne streamridery. Jak to w takich historiach bywa, doniesienia o nadsięgającej inwazji zostają zignorowane przez ziemskich oficjeli, dlatego naukowiec postanawia wziąć sprawę w swoje ręce. Jako pomagiera tworzy Bonesa,

robotycznego psa, który poza tym, że jest najlepszym przyjacielem człowieka, to okazuje się również doskonałym pilotem i stanowi wyśmienite wsparcie we wszystkich akcjach (a dodatkowo preferuje, by nazywać go Max). W czeluściach kosmicznego laboratorium powstaje prototypowy, odporny na działanie próżni kombinezon, wyposażony w karabin maszynowy, hełm ze snajperką i spadochron. Futurystyczny gadżet stanowi doskonałe remedium na międzygwiazdne pandemonium. Problem polega na tym, że jedyną osobą, która może wcisnąć się w to nowoczesne wdzianko, jest Kurt, pełniący dotychczas

Po wykonanej misji kawa na orbicie smakowała lepiej niż wszystko inne. Szczególnie w tak doborowym towarzystwie.



zaszczytną rolę woźnego na stacji kosmicznej. Rozpoczyna się zatem misja polegająca na dostarczeniu do broci (sic!) mieszkańcom niebieskiej planety i uwolnieniu ich od gigantycznych, rabujących Ziemię z dóbr urządzeń zwanych minecrawlerami. MDK miało być szalone i zabawne,

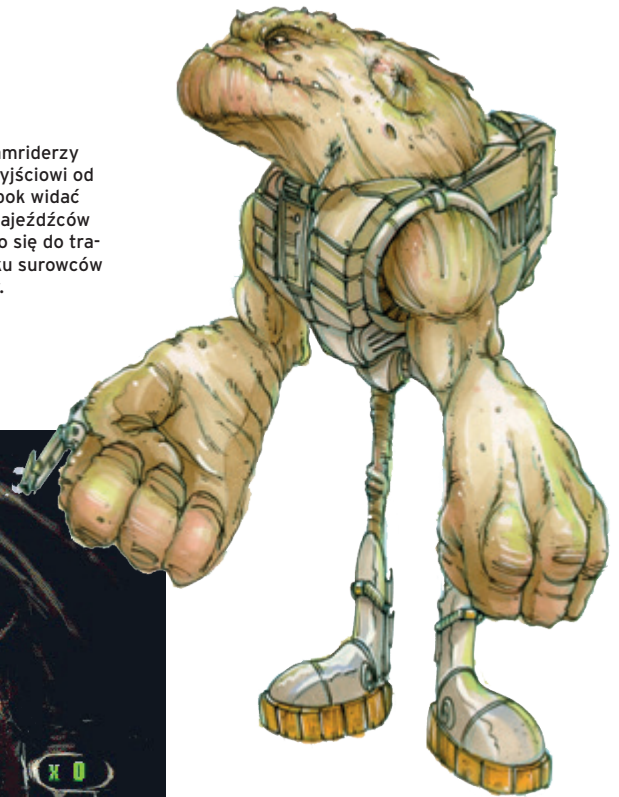
✦ W trybie snajperskim można było używać różnego rodzaju amunicji. Ta różnorodność pozwalała otwierać przejścia i szybciej pozbywać się przeciwników.

✦ Niektórzy Streamriderzy byli bardziej niewyściami od swych strojów. Obok widać przedstawiciela najeźdźców przygotowującego się do tradycyjnego rabunku surowców z kolejnej planety.



a do projektu gry zaczęły wkradać się coraz oryginalniejsze elementy. W jednym z wywiadów Bruty stwierdził, że im śmieszniejszy i absurdalniejszy wydał się pomysł, tym większa była szansa na to, że pojawi się w grze. W efekcie mamy Kurta pracującego za węgierski gulasz jako cieć na stacji kosmicznej, niezapomnianą gadżetownię - najmniejszą nuklearną eksplozję na świecie czy dumy decoya (dość pokraccie przetłumaczonego w polskiej wersji na głupiego decoya). W pamięć wryły się również niekonwencjonalne levele z zamrożoną łodzią podwodną, ścianami upakowanymi farbami czy zbrojownia z gigantycznymi działami.

Im śmieszniejszy i bardziej absurdalny wydał się pomysł, tym większa była szansa na to, że pojawi się w grze. Dzięki Bogu nie wszystkie jednak trafiły do ostatecznej wersji.



Nie znaczy to jednak, że każde szaleństwo, które zakwitło w głowie twórców, wskakiwało automatycznie do gry. Już na samym początku prac projektowych na makietach zaistniało wiele pomysłów, z których do ostatecznej wersji gry weszło kilka. Snajperka i spadochron są chyba najbardziej charakterystycznymi elementami, jakie rozślawiły MDK. Karabin snajperski miał być w zamyśle narzędziem zniszczenia, którego pociski wieńczyły każdy z etapów, jednak Bruty postanowił, że lepiej będzie, gdy gracz sam zdecyduje, kiedy uruchomić broń z lunetą. To samo zresztą dotyczyło spadochronu - początkowo gadżet miał uruchamiać się jedynie w wyznaczonych sekcjach, lecz zwyciężyła chęć zdjęcia choćby części ograniczeń z gry z założenia wpisującej się w gatunek run'n'gun. Z początków projektu przetrwały jeszcze dwa warte wspomnienia detale, choć w produkcji pojawiły się w mocno okrojonej postaci. Zapewne wszyscy gracze pamiętają, że w MDK można było wdziawać pancerz czarnych nadzorców i bezkrawawo ustawiać do pionu przeciwników. Gra miała oferować o wiele więcej możliwości

Dr Fluke Hawkins - wynalazca, geniusz i oszołom w jednym. Wyśmiany przez środowisko naukowe postanawia działać i wysyła w bój ciecia ze swojej stacji kosmicznej.

wchodzenia w skórę kosmitów, jednak wyższa częstotliwość tych wycieczek zakłócała balans rozgrywki. Po kolei odpadały też piramidy z kosmitami, na których Kurt „czyścił” piętra z przeciwników, czy też maszyny, za pomocą których bohater się poruszał (choć bombowiec ciecia przetrwał).

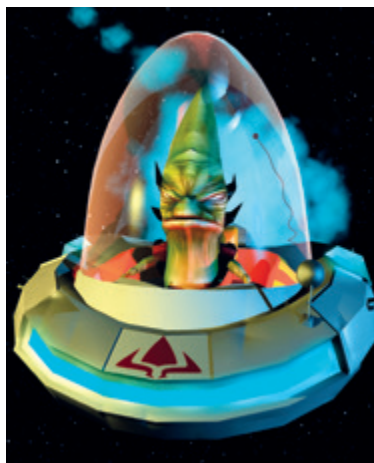
Wszystkie rozwiązania, które panowie z Shiny starali się upchnąć w produkcji, miały spełniać proste założenia - MDK powinien zapewnić graczowi jak największą mobilność w połączeniu z największą dynamiką i szybkością. To narzucało konieczność wprowadzania uproszczeń. Praktycznie wszystkie elementy w grze były w zamyśle o wiele bardziej skomplikowane. Tunelowe sekcje łączące komnaty z wrogami, w których Kurt ślizgał się i zbierał uzupełniające poziom zdrowia artykuły spożywcze, choć w sprytny sposób maskowały ładowanie kolejnych etapów przez program, miały być znacznie rozbudowane. Zgodnie z ideą zjeżdżalnie pokonywałyby postać kierująca motocyklem i innymi maszynami, jednak w ostatecznym wydaniu pomysł został odrzucony.

Bruty chciał zrobić grę inną niż tytuły, nad którymi dotychczas pracował, również w warstwie wizualnej. W związku z tym dość naturalnym kierunkiem było 3D, które w tamtym okresie powoli przechodziło ze stadium technologicznej nowości do etapu popularnego trendu. Triumfy święcił już w pełni trójwymiarowy

Quake, ale gatunek FPS jakoś nie pasował do koncepcji MDK. Wydany w tym samym roku co hit id Software Tomb Raider z kamerą umiejscowioną za plecami bohaterki zdawał się wskazywać odpowiedni azymut. Takie rozwiązanie miało zagwarantować większą dynamikę i swobodę podczas strzelania i skakania po platformach. Widok TPP pozwolił również na zapewnienie o wiele lepszej widoczności przeszkód, oceny odległości i orientacji na planszy.

Pojawienie się akceleratorów graficznych pokroju Monster 3D, pozwalających rozbudować peceta o potężne narzędzie do wyświetlania trójwymiarowych obiektów, zaintrygowało producentów, a fakt, że wciąż najpopularniejsze ówczesne szesnastobitowe konsole nie radziły sobie z tematem trzeciego wymiaru, ułatwił decyzję w kwestii platformy docelowej. MDK miał wylądować wyłącznie na PC (port na PlayStation ukazał się już po premierze na blaszaki).

Prace wcale nie szły gładko. Z początku programowaniem zajmowała się wyłącznie jedna osoba, co powodowało opóźnienia. W tamtych czasach nie było możliwości zakupienia gotowego silnika, który odpowiadałby za efekty świetlne czy fizykę. Początki wyglądały zatem dość topornie, aż do powiększenia się zespołu o kolejnego programistę. Robota ruszyła z kopyta. W miarę szybko rozpoczęło pisanie łatek umożliwiających współpracę MDK z akceleratorami 3D. Ze względu na małe rozpowszechnienie hardware'u wspomniane patche i tak ukazały się później niż sama gra, jednak dopiero pod parasolem potwora z Voodoo Graphics tytuł rozwinął skrzydła. Produkcja z powodzeniem działała również na „gołym” pececie i była swoistym benchmarkiem dla posiadanego sprzętu, głównie z uwagi na wbudowany system weryfikacji posiadanej konfiguracji, który oceniał jakość komputera. Sprzętowe prężenie mięśni w szkołach i na osiedlach



Różnorodność pojazdów Streamriderów wskazuje, że nie jest to tradycyjny środek transportu, a raczej wehikuł zrabowany podczas jednej z wypraw.



Tradycyjny strój cicia pracującego za węgierski gulasz przyćmiewa wszystkie kosmiczne fatalszki. Kombinezon Kurta z wbudowanym hełmem snajperskim i spadochronem stał się jednym z najbardziej charakterystycznych punktów MDK.

Bones zwany Maxem, tudzież Max zwany Bonesem. Dobrze jest mieć wsparcie czterech dodatkowych luf oraz możliwość przeprowadzania bombowego nalotu.



od momentu premiery gry było rozstrzygane za pomocą wbudowanego w MDK programu.

Pomimo dość zaawansowanych prac nad MDK wydawca Interplay z początku kręcił nosem. Oryginalność tytułu nie do końca odpowiadała decydom, ale zespół Shiny na jedno z kolejnych spotkań w siedzibie wydawcy przygotował materiał wideo z fragmentem rozgrywki. Prezentacja zrobiła piorunujące wrażenie, po którym zaświeciły się wszystkie możliwe zielone światła.

MDK trafił w gusta graczy i krytyków i sprzedał się na tyle dobrze, że prace nad sequelem ruszyły niemal z marszu. W dalszej szalonej podróży z bohaterami gry Bruty i Williams nie wzięli już jednak udziału. Panowie ponownie poczuli zew przygody i podjęli decyzję o odejściu z Shiny, by zająć się innym projektem - Giants: Citizen Kabuto, zasługującym w zasadzie na osobny artykuł. Dalsze losy członków ekipy przeplatają się z równie wielkimi tytułami i firmami.

Nick Bruty aktualnie mieszka w USA i pracuje w założonym przez siebie studiu Rogue Rocket Games, które bez powodzenia próbowało zebrać pieniądze na Kickstarterze na kontynuację Obywatela Kabuto - First Wonder. Tim Williams po przygodach między innymi w Ubisofcie pisze scenariusze dla Telltale Games. Samo Shiny Entertainment wydało jeszcze kilka produkcji wartych wspomnienia, choćby opowieść o aniołku Messiah czy korelujące z filmowym hitem Enter the Matrix, by przeobrazić się w studio Double Helix, które tworzy gry do dziś.

Po dokonaniu cyfrowych zakupów ośmielię się stwierdzić, że MDK przez dwadzieścia lat od swojej premiery nie zestarzało się za bardzo. Sterowanie co prawda odstaje od współczesnych standardów, nieco kuleje współpraca z nowoczesnymi kartami graficznymi, ale tytuł Shiny wciąż oczekuje dynamiką, pomysłowością, różnorodnością, unikatowym level designem i jakimś nieodgadnionym, szalonym czarem. To gra, która godnie pokryła się patyną i w świetle współczesnych standardów jest wciąż nadzwyczaj grywalna, co o klasykach można powiedzieć coraz rzadziej. Dla mnie stanowi jedną z niewielu produkcji, których remaster bez zastanowienia ograłbym wzdłuż i wszerz.

Przyszedł wreszcie czas, aby powrócić do rozważań na temat znaczenia skrótu MDK. Podobno wzięło się on od inicjałów imion bohaterów: Maxa, Doktora Hawkinsa i Kurta. Niektórzy jednak twierdzą, że chodzi o kryptonim, jaki nosi zadanie pozbycia się streamriderów z Ziemi - Mission: Deliver Kindness. Jeszcze inna teoria mówi o tym, że MDK było po prostu nazwą kodową projektu, która przylgnęła doń po ukończeniu prac.

Czy powyższe rozwinięcia są prawdziwe, czy wręcz przeciwnie, nie jest istotne. Wszak niekoniecznie Marsjanie Doją Kozy, gdy podczas Masażu Dla Kosmitek Mojżesz Demonstruje Karate. ■



FUTURE GAMES

Nejlepší českou adventuru všech dob

Squork

Postanovieniem z dnia 8 stycznia 2016 roku Sąd Miejski w Pradze zdecydował o likwidacji firmy o numerze identyfikacyjnym 257 71 621 i kapitale zakładowym w kwocie 700 tysięcy Kč oraz wyznaczył syndyka. Uchwała weszła w życie 9 lutego 2016 roku – tego dnia firma Future Games Ltd. oficjalnie stała się pieśnią przeszłości.

Nibiruu - Most Karola na Wełtawie. Pomiędzy obiema wersjami gry cyfrowa Praga bardzo wypiękniła na przelomie wieków.





Losy czeskiego dewelopera gier to opowieść o bardzo udanym międzynarodowym debiucie, kilku latach dobrej passy i powolnym upadku, zakończonym zamknięciem podwojów firmy. Dla fanów klasycznych przygodówek point & click to duża strata, bo studio, zwłaszcza w początkowym okresie istnienia, wykazywało duży potencjał. U źródeł powstania Future Games znajdujemy praskiego przedsiębiorcę Martina Malíka, który w 2009 roku tak wspominał swoje pierwsze zamiarki do tworzenia gier: „Na początku był krótki scenariusz gry wideo, który napisałem (...) i wysłałem do pewnej firmy tworzącej gry. Nigdy mi nie odpowiedzieli”. Niezrażony niedoszły autor postanowił wydawać gry na własną rękę. W okolicach 1996 roku zebrał więc niewielki zespół i zarejestrował studio deweloperskie, które zostało nieskromnie ochrzczone jako Gry Przyszłości. Jak twierdził później, nazwa ta nie miała większego znaczenia ani ambicjonalnych konotacji – po prostu dobrze brzmiała. Chrztem bojowym

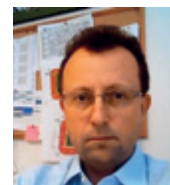
dla nowej ekipy był remake czeskiej gry logicznej z ZX Spectrum pod tytułem Boovie, prostej produkcji o przesuwaniu bloków, która w Czechach i na Słowacji była wystarczająco rozpoznawalna, by warto było podjąć próbę jej uwspółcześnienia. Przeznaczona na pecety przeróbka gry ukazała się u obu naszych południowych sąsiadów w 1998 roku. Dziesięć lat później już znane na rynku PC Future Games przymierzało się do wydania wersji na kieszonkowe Nintendo DS, ale sprawa nigdy nie została sfinalizowana.

POSŁOVĚ BOHŮ A SMRTI

Oprócz wprawki programistycznej w postaci Boovie studio Malíka pracowało równocześnie nad czymś dużo obszerniejszym. Jeszcze w 1998 roku wydało, znowu lokalnie, swoją pierwszą grę typu point & click, aby już do końca istnienia firmy trzymać się tego gatunku. Mowa o przygodówce Posel Bohů, której fabuła traktuje o tajnej broni zakopanej przez hitlerowców podczas opuszczania terenów Czechosłowacji w 1945 roku.

Boovie z ZX Spectrum wydany przez KVL jako freeware był pionierem przecierającym szlaki na czeskim rynku gier, podobnie jak Robbo w Polsce. Oprócz remake'u od Future Games Boovie doczekał się w 2009 roku prawowitego sequeła na Spectrum.

Martin Malík



Założyciel Future Games może pochwalić się bardzo bogatym CV. Od policyjnego detektywa, poprzez dystrybutora filmów Warner Bros. oraz producenta i twórcę gier komputerowych, po szefa marketingu Piłkarskiego Związku Republiki Czeskiej.

Wzorem postaci z tak popularnego zwłaszcza w grach z gatunku adventure nurtu awanturniczko-przygodowego bohatera gania po całym świecie, tropiąc artefakty Majów i uciekając przy okazji przed zainteresowanymi zarówno nim, jak i starożytnym skarbem zbirami. Zresztą Malík nie ukrywał, że inspiracją do tworzenia gier był dla niego między innymi Broken Sword. Tłumaczył też, dlaczego akurat wybrał przygodówki, które „(...) są jak książki. Bazują głównie na fabule jako takiej. (...) Wszyscy lubimy dobre historie”. Być może źródeł zamiłowania biznesmena do scenariuszy z dreszczykiem należy doszukiwać się również w tym, że na początku lat dziewięćdziesiątych późniejszy właściciel Future Games przepracował ponad trzy i pół roku w wydziale zabójstw praskiej policji na stanowisku detektywa?

Po pomyślnym przyjęciu przygodówkowego debiutu na lokalnych rynkach szef Future Games zapragnął wypłynąć ze swoimi grami również na forum zagranicznym. Jako przedsiębiorca zdawał sobie jednak sprawę, że da radę działać więcej, mając do dyspozycji coś większego niż małą, prywatną firemkę. Zwerbował zatem wieloletniego przyjaciela, Marcela Špetę, i z nim jako współwłaścicielem otworzył spółkę kapitałową. Kluczem do sukcesu miała stać się nowa, stworzona od początku 2000 roku, o wiele bardziej zaawansowana przygodówka Black Mirror (w Czechach Posel smrti). Należy dodać, że póki co panowie Malík i Špeta nie brali osobiście udziału w akcie tworzenia swoich gier, choć owszem, realizowali się jako producenci, konsultanci, beta testerzy. Jak to biznesmeni, zajmowali się za to ogólnie pojętym managementem – finansami, reklamą, zdobywaniem wydawców, sprzedażą, public relations. Za sam proces kreacji prezentowanych przez firmę gier już od czasów debiutu pierwszej „adventury” odpowiadał Zdeněk Houb, kryjący się

początkowo wraz z dwoma innymi współtwórcami pod szyldem Unknown Identity. Za nazwą tą nie stał żaden prawnie zarejestrowany byt - ot po prostu trzej zakontraktowani przez Future Games podwykonawcy umówili się z szefostwem, że przed powstającymi tytułami umieszczą swoje logo, co zresztą doprowadziło do nieporozumień w dystrybucji zasług. Wiele osób myślało, że gry tworzy tajemnicze Unknown Identity, a FG je tylko wydaje. W późniejszym okresie zrezygnowano z umieszczania dodatkowego znaku w kolejnych produkcjach, a samych zainteresowanych zatrudniono bezpośrednio w firmie. Houb pisał scenariusze i dialogi do obu „postłów” i zadbał o oprawę dźwiękową. Do kolejnych gier studia już tylko komponował muzykę.

Horror Black Mirror ukazał się w 2003 roku w Czechach, Ameryce Północnej oraz na Słowacji. Produkcja zawiązała na pozostałe rynki europejskie i w Rosji. Nad grą pracował zaledwie pięciorosobowy zespół. Tym razem inspiracji można doszukiwać się raczej w również wymienianej przez Malíka Phantasmagorii. Podobnie jak tam przedstawiona historia jest na wskroś mroczna i ciężka, bez choćby



Architektonicznie eklektyczna bryła zamku Black Mirror bywa porównywana do pałacu w Mosznej, niedaleko Opola.

cienia humorystycznego mrugnięcia okiem do odbiorcy. Mamy stare dworzyszczce, należące od pokoleń do rodziny Gordonów, której nestor, Mordred, parał się wieki wcześniej okultyzmem, przez co napytał sobie biedy ku zgubie swego rodu. W grze kierujemy poczynaniami najmłodszego potomka klanu, Samuela. Zaczyna się od tajemniczej śmierci wuja Williama, której okoliczności Sam próbuje zrozumieć. Później trup ścięła się już tylko gęściej, a całość kończy się jednym wielkim dramatem. Oprócz ciekawej fabuły (choć - jak zauważyli fani gry - w paru momentach dziurawej) o sile produkcji stanowiły

Bohaterowie Black Mirror na szkicach koncepcyjnych autorstwa Michała Pekárka. Tutaj dziadek William Gordon.



Główny hol zamczyska Black Mirror - wystrój wnętrza w stylu wczesnej Phantasmagorii. Samuel Gordon czeka na nasze wytyczne.



Niestabilny emocjonalnie James. Swoją żywot pędzi głównie zamknięty w zakładzie dla obłąkanych.



Robert Gordon, czyli wuj głównego bohatera Black Mirror. Jak większość postaci tego dramatu ma swoje tajemnice.



również niezłe zadania oraz zagadki, przeważnie zachowujące przyczynowo-skutkową logikę, 150 pięknych lokacji 2D i bardzo dobra muzyka Houba. Niezbyt korzystne wrażenie robił za to słaby angielski dubbing. Pomimo że głosy dobrano do postaci całkiem trafnie, to sztucznie cedzone, wypowiedane mocno flegmatycznie kwestie razity czasem fałszywym akcentem, co zresztą miało stać się bolączką większości gier od Future Games. Zapewne też między innymi dlatego najlepiej powiodło się produkcji na rynkach, gdzie tradycyjnie przygotowuje się pełny dubbing, np. w Niemczech. Niemiecki wydawca DTP Entertainment wyszedł zresztą do Czechów z propozycją stworzenia kontynuacji Black Mirror. Ci co prawda odmówili, ale za to odsprzedali swoim zachodnim sąsiadom prawa do gry. Zlecenie trafiło do studia Cranberry Productions, które stworzyło dwa całkiem niezłe sequele, podejmujące - wydawałoby się zamkniętą - historię pierwowzoru. Pierwsza część Black Mirror dotarła do ponad dwudziestu krajów i na początku XXI wieku sprzedała się w liczbie ponad pół miliona egzemplarzy, co jak na tradycyjną przygodówkę, wydaną dekadę po okresie największych triumfów gatunku, stanowiło doskonały wynik. Do dziś gra pozostaje największym czeskim sukcesem na arenie międzynarodowej w kategorii „gry przygodowe”.

Następna była adaptacja Posła Bohů na rynku „nieczechosłowackie”. Produkcja NiBiRu: Age of Secrets (w Polsce z podtytułem Wysłannik Bogów) - bo tak nazwano grę - została zbudowana zupełnie od nowa i ukazała się w 2005 r. Houb trochę zmodyfikował fabułę, wyrenderowano piękne tła (pierwowzór był rysowany), a postaci z gry po raz pierwszy zyskały trzeci wymiar. Narzekano za to na długość rozgrywki, która była prawie o połowę krótsza niż w przypadku poprzedniczki. Martin Malík tłumaczył to koniecznością zachowania zdrowych proporcji między budżetem a przewidywaną możliwością zysku.

✦ Rozdziały przedstawiające koszmary Adama Reichla z Reprobates sprawiają wrażenie wsadzonych do gry na doczepek i są fabularnie oderwane od głównego wątku historii.

Po Black Mirror rosnące koszty produkcji wymusiły skracanie kolejnych gier, co z kolei zaowocowało słabszą sprzedażą. Zabrakło rozmachu decyzyjnego.



Marcel Špeta



Współzałożyciel studia Future Games. Po trwającej dekadę przygodzie z grami wideo wrócił do tego, czym zajmował się wcześniej, czyli szeroko pojętej analityki biznesowej.

Dowodził, że rozdrobnienie europejskiego rynku, gdzie tradycyjnie najlepiej sprzedają się przygodówki point & click, powoduje konieczność tworzenia wielu wersji językowych. To podnosi koszty produkcji, zwłaszcza jeśli chodzi o kraje, w których gracze przyzwyczajeni są do pełnego dubbingu. Trzeba było ciąć. Z podobnego powodu w 2005 roku skasowany został projekt Ron Loo, o którym niewiele wiadomo. Decyzję Malík usprawiedliwiał tak: „Gra była ekstremalnie duża, część postaci używała specjalnie stworzonego na jej potrzeby języka”. Zabrakło na to wszystko środków i Ron Loo wylądowało w koszu.

ZATRACENCI

Osiągnąwszy ogólnosiwiatowy sukces, Future Games kwitło. U szczytu świetności liczba zatrudnionych

w studiu pracowników sięgnęła 22 osób. W 2007 roku wyszła gra nazywająca się zależnie od regionu Next Life lub Reprobates. W Polsce był to wariant drugi z podtytułem U bram śmierci, a w Czechach Zatracenci. Za pióro chwycił tym razem sam Malík, a także niejaki Jozef Német. Można odnieść wrażenie, że panowie naoglądali się będącego wówczas na topie serialu „Zagubieni” i że podobnie jak twórcy „Lost” trochę się... pogubili. Bohater gry tuż po wypadku samochodowym trafia na dziwną wyspę, będącą ni to czyścem, ni to dziwnym społecznym eksperymentem. Pomijając etapy na samej wyspie, przeplatające się z nimi rozdziały-sny nie zachowują ani fabularnej ciągłości, ani spójności miejsca akcji, tak jakby gra była zlepkiem kilku pomysłów. Niezłe wrażenie robiły za to duże postacie oraz ich mimika



✚ Alter Ego ponownie stawiało na ponure miejscówki, a przy okazji było najładniejszą grą Future Games.



✚ W polskiej wersji Reprobates Dorothy z Nowego Jorku wita nas bykiem ortograficznym. Produkcje Czechów wydawane w Polsce przez Oni Games i ówczesne City Interactive straszły pełnymi błędami kinowymi spolszczeniami.

i gestykulacja, w co celowała kolejna wersja budowanego przez Future Games silnika do tworzenia gier (AGDS), który był cyzelowany z każdą kolejną produkcją studia i do końca jego istnienia zdążył zaliczyć iterację numer 5.

Niezależnie od Reprobates inny zespół (któremu szefował Pavel Černoš) pracował nad grą w klimatach fantasy. W 2008 roku opublikowano Tale of a Hero – przygodówkę o wiele lżejszą gatunkowo niż dzieła głównego nurtu Future Games. „Po prostu w naszym zespole byli ludzie dysponujący mocną historią, w którą wierzyli” – mówili twórcy. Było jednak widać, że to tylko projekt poboczny – dało się zauważyć niski budżet

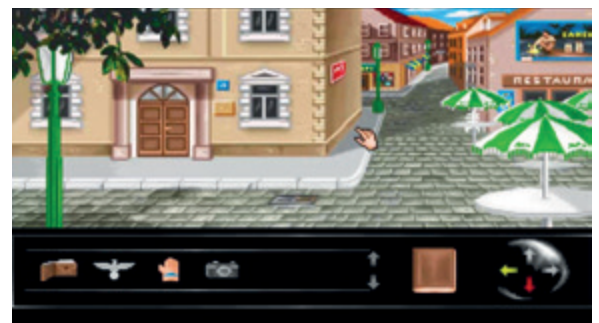
produkcji. Ostatnim tytułem Future Games okazało się Alter Ego z 2010 roku, nawiązujące klimatem do Black Mirror. Akcja gry toczy się w XIX wieku w angielskim mieście Plymouth, w którym terror sieje seryjny morderca. Jest i „novinka” – gracz wciela się na przemian w dwie postacie: detektywa prowadzącego śledztwo i drobnego złodziejzaka, przypadkiem wplątanego w intrygę. Wiktoriański sztafaż nie wystarczył – Alter Ego sprzedało się najsłabiej spośród wszystkich gier studia. Fabuła sprawiała wrażenie nagle urwanej, tak jakby decyzja o tym, co miało nastąpić za chwilę, już zapadła.

Pod koniec 2011 roku Martin Malík i Marcel Špeta z bólem serca

sprzedali Future Games. Ten drugi tak dziś tłumaczy swoją decyzję: „Począwszy od 2009 roku tworzenie gier przygodowych przestało się opłacać z ekonomicznego punktu widzenia”. Sytuacja zbiegła się w czasie z ogólnoswiatowym kryzysem, który spowodował zapaść na wielu rynkach, w tym również gier. „Jednym z powodów były ciągle rosnące koszty produkcji. Klienci oczekiwali lepszej jakości grafik i SI, większej złożoności i tak dalej” – stwierdza, drugim winowajcą mianując wysoki odsetek piratów wśród użytkowników PC. Ponadto podobno „partnerzy biznesowi w innych krajach często oszukiwali między innymi w kwestii liczby sprzedanych egzemplarzy. Cały interes stał się zbyt ryzykowny”. Obaj panowie z sukcesem zajęli się czymś zupełnie innym, a z naszej ulubionej branży wycofali się niestety całkowicie. Marka Future Games trafiła w inne ręce, wyłącznie po to, by na cztery lata popaść w niebyt, po czym została skasowana...

Szkoda. Gdyby tylko jej założyciele mieli cierpliwości na tyle, żeby przetrwać jeszcze chwilę – doczekałoby czasów, kiedy sieciowa dystrybucja gier stała się o wiele prostsza (Steam czy GOG). W końcu, mimo trwających dwadzieścia lat narzekań na to, że klasyczne przygodówki umarły, wciąż istnieją deweloperzy, którzy świetnie sobie na tym polu radzą... ▬

✚ Posel Bohů i ręcznie malowana pikselowa Praga A.D. 1998.





Bartek Dramczyk

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

NIEDOKOŃCZONE OPOWIEŚCI

Do gier powinniśmy podchodzić jak do dobrych filmów: w komfortowych warunkach (bez szmeru i oparów wcinanego popcornu). Delektować się dziełami twórców i oglądać je od intra po napisy końcowe. Problem w tym, że nie co dzień okazuje się to możliwe. Nie zawsze uda się wejść w każdą dziurę i zdobyć wszystkie odznaczenia. Czasami trzeba zrobić sobie przerwę, wrócić do życia, odpocząć od wizji wykreowanej przez twórców. Nie mówiąc już o produkcjach, w których ani początku, ani końca właściwie nigdy nie przewidziano. Bez dwóch zdań gry to dział rozrywki sukcesywnie wchłaniający inne media. Owszem, odróżnia je od filmu czy muzyki element interakcji, choć i to da się obejść, grając pośrednio, łapkami youtuberów. Możliwość oddziaływania, konstrukcja świata, fabuły, otoczenia i bohaterów, kształtowanie typu rozrywki, a nawet poziomu trudności to wszystko części składowe kompletnego produktu, który ma zadowolić duże grono odbiorców. Tylko niekiedy deweloperzy mierzą w wąską grupę wyznawców krwistych horrorów albo jakichś tam wielbicieli przygodówek.

Mój problem z grami rozbija się o czas i wybitną niechęć podążania wyznaczonym torem. W praktyce oznacza to, że pomijam główny wątek fabularny i (w miarę pomysłowości twórców i dostępności otoczenia) idę tam, gdzie mnie oczy poniosą. Tak, w Doomie najpierw szukałem sekretnych miejsc, później skupiałem się na walce. Przejście dowolnej produkcji z otwartym światem w tych warunkach przeciąga się czasami do setek godzin. Dodajmy do tego równania ciągłe dystrakcje w postaci kolejnych tytułów do recenzji. Wystarczy dwa w miesiącu, by misterny plany ukończenia tego od dawna oczekującego na wierzchołku góry lodowej (ulepionej z kryształków

niedokończonych gier) legł w gruzach. Co pewnie zapowiada, że nigdy nie przejdę wszystkich zaplanowanych, prawie sześciuset (i rośnie) pozycji z konta na Steamie. Że ani chybi z dwustu nabytków na GOG też obejrzę do końca najwyżej połowę. Nie wspominając już o kilku setkach pudełek i płyt gromadzonych chyba dla przyszłych pokoleń.

Krótko rzecz ujmując: z przykrością stwierdzam, że do zaplanowanych do przeczytania książek, na jakie nie wystarczy mi czasu, doszło właśnie kolejne medium, którego w całości nigdy do końca nie ogarnę. Zawsze zostanie jakaś niedokończona rozgrywka, rozdlubane savegame'y, podziemia, z których nie zdążyłem się wydostać. Niedokończona opowieść, w której nie będę miał szansy wziąć udziału. Mimo wszystko wciąż pozostają po stronie światów pełnych wyzwań, zagadek i tajemnic, a jest ich tak wiele, że by je odnaleźć i rozgryźć, potrzeba bezliku godzin. Literatura, gry, praca, zwykle codzienne życie – kiedy na to wszystko znaleźć czas? Domagam się więc opcji wspólnego grania w każdej produkcji (nie przez internet) i powieści dostosowanych do równoległego czytania... No tak, w sumie to wszystko już istnieje, tylko ogólnie pojęta kultura spuchła do takiego stopnia, że nie wiadomo, na co się zdecydować. A przecież i złe tytuły mają swoje zalety: przynajmniej jest się z czego pośmiać. ■

Voyager

ROBBAKI! Z WYRZUTNIAMI!

Seria Worms nie przez przypadek powstała w Anglii. Kolejne odsłony potyczek zabójczych robaków, unicestwiających się za pomocą wymyślnej broni, mogły bowiem zostać wykreowane jedynie przez ludzi, którym nieobca jest absurdalność brytyjskiego humoru. Pierwsza produkcja ze słynnymi dżdżownicami w roli głównej pojawiła się w 1995 roku i od razu wyróżniła się na tle innych tytułów z tamtych czasów.

■ Marcin M. Granat



■ W każdej odsłonie Wormsów należy być ostrożnym na wysokościach. Upadek nie tylko powoduje obrażenia, ale też kończy rundę.

Początki Wormsów to kolejna romantyczna historia o rodzącej się legendzie elektronicznej rozrywki. Idea gry o morderczych robalach wykiełkowała w głowie Andy'ego Davidsona, który będąc w liceum, rozpoczął tworzenie humorystycznej produkcji. Pozycja, która wstępnie powstawała z myślą o dostarczeniu rozrywki wyłącznie autorowi i jego znajomym, szybko stała się obiektem uznania przyjaciół nastolatka, a sam Davidson nabrał apetytu na jej wydanie. Usłyszał wtedy o konkursie organizowanym przez magazyn Amiga Format i bez zastanowienia zgłosił na niego swój projekt - jednak gra, której nazwa brzmiała wtedy Total Wormage, przeszła niestety bez echa. Mimo to Davidson nie zamierzał się poddawać, a gdy w Londynie wystartowała nowa edycja targów European Computer Trade Show, młody autor wyruszył przekonywać deweloperów do zainteresowania się tytułem.

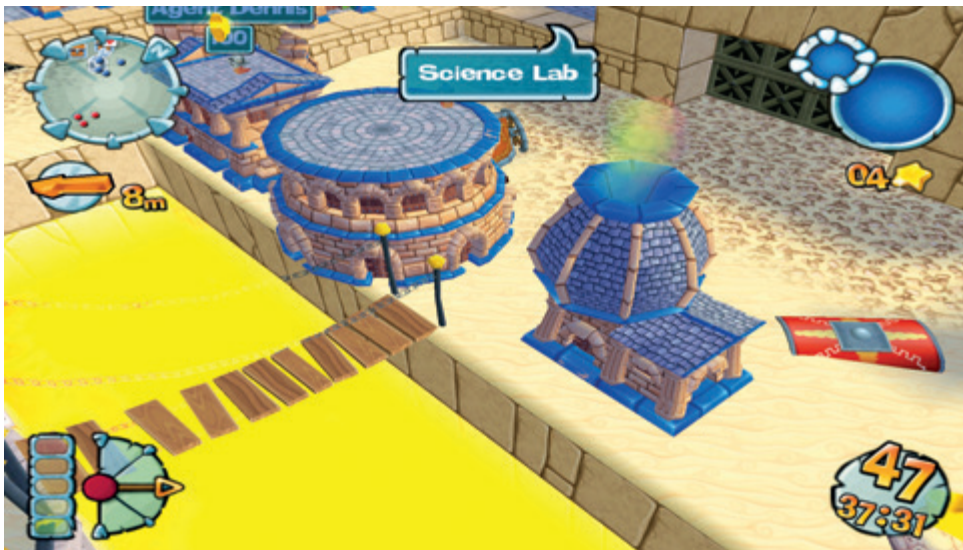
PIERWSZE WYBUCHY

Wyprawa zakończyła się powodzeniem, a patronat nad produkcją objęło studio Team17. Przechrzczono ją wtedy na Worms i rozpoczęto prace nad konwersją amigowej wersji na inne platformy. Team17 podpisało też umowę wydawniczą z firmą Ocean, dzięki której wirtualne robaki dotarły do szerokiego grona odbiorców. Poza różnymi modelami Amigi w Worms można było bowiem zagrać również na PlayStation oraz komputerach z MS-DOS.

Po premierze tytuł Davidsona odniósł spektakularny sukces i przykuł uwagę wielu miłośników elektronicznej rozrywki. Tym, co na pierwszy rzut oka najbardziej wyróżniało Worms spośród pozostałych gier, było żartobliwe odzwierciedlenie postaci robali. Sympatyczne bezkręgowce szybko okazywały się bardzo podobne ludziom, gdyż posiadały oczy, a w ich małych rękach spoczywał arsenał, którego nie powstydziliby się bohater niejednego FPS.

W Wormsach dużą rolę odgrywa personalizacja robaków. Wyłącznie od gracza zależą imiona postaci, używany przez nich język oraz pozostawiany model nagrobka.

Wzniesienie laboratorium w Worms Forts: Oblężenie zwiększa moc rażenia wykorzystywanych broni.



Podczas rozgrywki gracz mógł zlikwidować przeciwników za pomocą strzelby, Uzi, granatów, miniguna, a także ustawionej jako domyślne narzędzie walki bazooki. Nie zabrakło również bardziej egzotycznego uzbrojenia. Bronią o szczególnie dużym zasięgu rażenia była na przykład bomba rozrzucająca wybuchowe banany, której komiczny wydźwięk tak bardzo spodobał się graczom, że stała się dla serii orężem wręcz ikonicznym. Przejść obojętnie nie dało się także obok eksplodującej owcy oraz szansy wykonania ataku kamikaze, jaki następował po założeniu na czoło opaski ze wzorem japońskiej flagi.

W Worms ważną rolę odgrywały mapy. Każdy z poziomów był dwuwymiarowy i stworzony według jednego schematu - przedstawiał wyłaniający się z wody niewielki skrawek terenu. Powierzchnie etapów odznaczały się najczęściej mocnym pofałdowaniem, co utrudniało przemieszczanie się i zmuszało do korzystania z teleportacji, budowania pomostów oraz używania liny z hakiem.



Katapultowanie łosia w kierunku przeciwnika? Takie metody walki tylko w Wormsach.

Krajobraz urozmaicał dodatkowo fakt, że mapy powstawały na skutek zastosowania algorytmu losowo generującego każdy poziom. Strzałem w dziesiątkę okazał się z kolei zabieg przypisywania danej rundzie określonej z góry scenarii, dzięki czemu potyczki toczyły się między innymi w lesie, na wysypisku śmieci, w kosmosie, a nawet w piekle. Ciekawostką jest, że ten ostatni motyw spotkał się z cenzurą ze strony Sony, a infernalne etapy zostały wycięte z przeznaczanej na PlayStation wersji gry.

Produkcja pozbawiona była fabuły i sprowadzała się do jak najszybszego uśmiercenia robaków przeciwnika. Każde starcie podzielono na tury, podczas których gracz kontrolował wyłącznie jedną postać. W trakcie trwającej sześćdziesiąt sekund fazy można było użyć jednego rodzaju broni lub zdecydować się na przemieszczanie po mapie. Meritum rozgrywki, czyli eksterminację wrogiej drużyny, przedstawiono wyjątkowo lekko i komicznie. Umierające dżdżownice żegnały się śmiesznym tekstem, a w miejscu ich śmierci pojawiał się nagrobek. W grze nie brakowało też zabawnych sytuacji, podczas których walczone robale spadały ze zbocza mapy wprost do wody. Każdą potyczkę dało się stoczyć ze sztuczną inteligencją, choć najprzyjemniej grało się z żywymi przeciwnikami, co jednak było osiągalne wyłącznie w trybie hot seat.



✚ Czołg to nie jedyny pojazd obecny w Worms W.M.D. Robale mogą zasiadać także za sterami helikoptera, łodzi, a nawet mecha.

✚ Podczas ostrzeliwania oponenta z bazooki konieczne jest uwzględnienie kierunku i siły wiatru.

NA FALI

W odpowiedzi na ciepłe przyjęcie przez społeczność graczy oryginalna odsłona serii szybko doczekała się rozszerzenia o podtytuł Reinforcements. Dodatek ten został wydany wyłącznie na PC i choć początkowo był dostępny na sklepowych półkach jako samodzielna pozycja, to szybko połączono go z podstawową wersją gry, tworząc Worms and Reinforcements United. Nie minęło wiele czasu, a ekskluzywna edycja produkcji o wirtualnych robakach zawitała na kolejną platformę. Tym razem to amigowcy mogli poczuć się docenieni, gdyż za sprawą Worms: The Director's Cut, tak samo jak wcześniej posiadacze pecetów, dostali rozgrywkę wzbogaconą o nowe egzemplarze broni i mapy.

W tym samym czasie Team17 dokładała wszelkich starań, by wypuścić na rynek pełnoprawny sequel - Worms 2. Tytuł ten ujrzał światło dzienne w 1997 roku i powtórzył sukces pierwszej części. Formuła drugiej odsłony nie odbiegała znacząco od pierwowzoru, twórcy trzymali się raczej zasady „więcej i lepiej”. Sporo obecnych w grze rozwiązań przemycono ze

wspomnianych dodatków. Z Worms: The Director's Cut zapożyczono na przykład pomysł Świętego Granatu Ręcznego, który później stał się kolejną charakterystyczną dla serii bronią. Ten nietypowy pocisk odtwarzał przed wybuchem motyw muzyczny „Hallelujah” z oratorium „Mesjasz” Händla, a sama jego idea została zaczerpnięta z filmu „Monty Python i Święty Graal”. Typowo brytyjskie poczucie humoru było również zauważalne w możliwościach pozbycia się wroga za pośrednictwem eksplodującej staruszki czy szalonej krowy.

W Worms 2 zdecydowanie poprawiono oprawę graficzną, która stała się teraz bardziej komiksowa. Zmieniona została ponadto konstrukcja wybranych map - do poziomów będących wyspami dodano etapy rozgrywane się pod ziemią. Zabieg ten okazał się nie tylko efektem wizualnym, lecz także wpływał na możliwości taktyczne. Podziemne obszary wykluczały bowiem naloty samolotowe, pozwalały za to na łatwiejsze przemieszczanie się przy użyciu liny z hakiem, gdyż dawało się ją przyczepić do „sklepienia”.



✚ Lot jetpackiem wymaga stałej kontroli ilości zużywanego paliwa. Prawie jak w Legend of Zelda: Breath of the Wild, gdzie rolę paliwa pełni pasek wytrzymałości!

Druga część Worms była też pierwszą grą z cyklu, która umożliwiała prowadzenie rozgrywki w sieci lokalnej lub przez internet.

Na okazję do ponownego zagrania w produkcję z niebezpiecznymi robakami nie trzeba było długo czekać, ponieważ w 1999 roku wydano Worms Armageddon. Pozycja ta miała pierwotnie nosić nazwę Wormageddon, lecz Team17 ostatecznie z niej zrezygnowało, nie chcąc, aby dzieło budziło skojarzenia z kontrowersyjnym Carmageddonem. Nowa gra spotkała się z uznaniem graczy, a branżowa prasa wystawiła jej pochlebne recenzje. Sukces wynikał z wysokiej grywalności tytułu oraz wprowadzenia jedynie kosmetycznych zmian do sprawdzonego już mechanizmu rozgrywki. Co ciekawe, w Worms Armageddon pojawiła się kampania dla pojedynczego gracza. Była ona co prawda tylko zbiorem niepowiązanych ze sobą misji ze szczątkową fabułą, lecz dla fanów stanowiła miły dodatek. Rewolucji w podejściu do przedstawienia robaczych wojen nie przyniosła

również kolejna odsłona. Artykuły o Worms World Party obfitowały w pochwały, ale znajdowały się w nich też słowa krytyki zarzucające cyklowi brak rozwoju. Interesującą i zarazem jedną z niewielu nowości w grze była Wormopaedia. Służyła ona za dostępny z poziomu menu zbiór informacji o obecnym w grze arsenale oraz zawierała kilka ciekawostek na temat taktyki.

W STRONĘ ZMIAN I Z POWROTEM

Autorzy serii Worms nigdy nie bali się eksperymentować z nowymi technologiami, czego dowodzą próby wydania pierwszej gry cyklu na wymyślną konsolę Nintendo – Virtual Boya. O ile pomysł ten dość szybko porzucono, słusznie przewidując komercyjną porażkę nietypowego urządzenia, to upodobanie do podążania za najnowszymi trendami w elektronicznej rozrywce pozostało w zespole Team17 żywe. Kilka lat później, gdy w grach wideo wszechobecna była już grafika trójwymiarowa, w twórcach



✚ Spektakularne wybuchy raniące wiele robaków zawsze wińczył powtórkowy film.

Wormsów ponownie obudził się zapal do podjęcia programistycznego wyzwania. Postanowiono przedstawić świat uzbrojonych bezkręgowców w 3D.

Takie podejście postawiło na głowie dotychczasową mechanikę walki. W Worms 3D z 2003 roku gracze otrzymali możliwość swobodnego rozglądania się wokół kierowanej postaci, a efektywne wykorzystanie większości broni zaczęło wymagać przełączania na widok pierwszoosobowy. Samo poruszanie się w terenie zyskało charakter bardziej zręcznościowy niż w poprzednich odsłonach, co było szczególnie widać podczas używania jetpacka lub spadochronu. I tym razem nie zabrakło trybu dla pojedynczego gracza, choć standardowo główne danie stanowiły starcia w sieci. Rozgrywka okazała się prosta i przyjemna, a grze Worms 3D udało się wykonać udany krok w stronę nowoczesności, co docenili zarówno gracze, jak i recenzenci.



✚ Użycie bomb lotniczych z napalmem to jedna z bardziej widowiskowych, jak i efektywnych metod ataku.

✚ Poza zwykłym skokiem bezkręgowce potrafią również wykonywać salto w tył, które wzbija postać najwyżej.

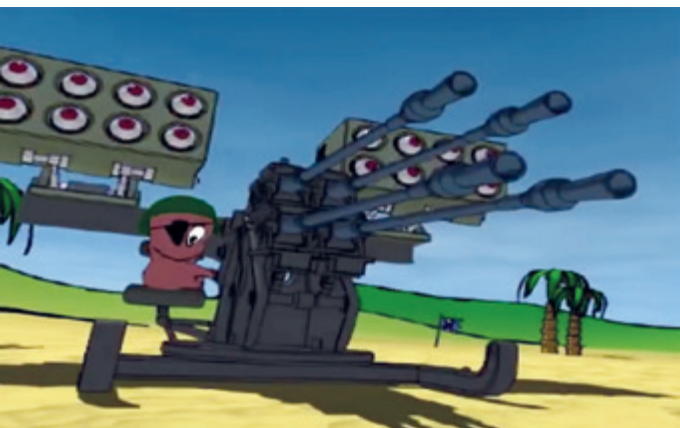


✚ Uruchomienie kultowej części Worms z 1995 roku odbywa się na współczesnych komputerach za pośrednictwem emulatora DOS Box.



✚ Pewna misja z Worms Ultimate Mayhem nawiązuje do lądowania aliantów na plaży Omaha w 1944 roku.

✚ Wormsy znane są też z zabawnych, często pełnych czarnego humoru cutscenek, które rozpoczynają zabawę.



W tym czasie cykl wydawniczy Team17 niespodziewanie przyspieszył i każdego roku zaczęła pojawiać się nowa część potyczek robali. Na początku nie wróżyło to nic złego, a wydane w 2004 roku Worms Forts: Oblężenie uznano za całkiem udaną kontynuację. Podczas prac nad tytułem znaleziono nawet czas, by zamieścić w nim elementy charakterystyczne dla gier strategicznych, a dokładnie możliwość wznoszenia i destrukcji budynków, co było w serii nowością. Niestety kolejna produkcja – Worms 4: Totalna Rozwałka – nie dość, że zupełnie pozbawiona została fortyfikacji, to w kwestii rozgrywki stanowiła kopię Worms 3D, toteż spotkała się z falą krytyki.

Dobłą passę starano się przywrócić reaktywacją klasycznej grafiki dwuwymiarowej. To właśnie w 2D ukazał się konsolowy remake pierwszej części oraz kilka bardzo dobrych tytułów wydanych na platformy mobilne (dwie odsłony Open Warfare, A Space Oddity, Battle Islands). Powrót do korzeni był też widoczny w Worms 2: Armageddon z 2009 roku, która to pozycja poza przenośnymi urządzeniami zagościła również na PlayStation 3 i Xboksie 360. Następna odsłona o nazwie Worms Reloaded pojawiła się z kolei wyłączenie na PC i okazała niemalże identyczna z poprzednią.

Zamiłowanie twórców z Team17 do grafiki 3D ostatecznie jednak nie osłabło, czemu wyraz dano za sprawą Worms Ultimate Mayhem. W tytule tym zgrabnie zasymilowano najlepsze aspekty edycji trójwymiarowych (nacisk na zręczność, rozbudowana destrukcja otoczenia), eliminując poprzednie

niedociągnięcia, do których zaliczyć należało chociażby uciążliwą pracę kamery. Jak się później okazało, była to ostatnia część serii w trójwymiarze. Zupełnie inaczej wyglądała produkcja Worms Revolution z 2012 roku, wprowadzająca do rozgrywki kilka nowych rozwiązań. Robacze postacie podzielono na cztery klasy: zadającego największą obrażeń strażnika, szybko poruszającego się zwiadowcę, gwarantującego premię do zdrowia naukowca oraz pozbawionego zdolności specjalnych żołnierza. Większego znaczenia nabrała także woda, której obecność przestała ograniczać się do dolnej części mapy, co umożliwiło podtapianie przeciwnika na wyższych partiach poziomów.

Po wydaniu Worms Revolution rozwój cyklu w pewnym stopniu zahamował. Oczywiście wciąż odbywały się premiery kolejnych odsłon, lecz w grach coraz rzadziej dokonywano fundamentalnych zmian. Worms Battlegrounds stanowiło dla robaków przepustkę na konsole nowej generacji, a Worms 3 i 4 sprawdziły się głównie jako dorywcze aplikacje na smartfony. W 2012 roku Team17 wystartowało nawet ze swoją flagową serią na Facebooku, lecz po roku wycofano się z tego przedsięwzięcia. Geniusz twórców dał jednak ponownie o sobie znać w najnowszej części – Worms W.M.D. Tytuł ten jest z jednej strony ukłonem w stronę tradycji, co widać w wierności dwuwymiarowej grafice i rezygnacji z systemu klas, a z drugiej odznacza się nową zawartością, do której zaliczyć można pojazdy oraz crafting broni. Produkcja ta zdaje się też posiadać najważniejszą dla Wormsów cechę, gdyż charakteryzuje się rozgrywką o łatwych do opanowania zasadach, ale dużej głębi, dzięki czemu przyciąga zarówno osoby grające okazjonalnie, jak i najbardziej wymagających fanów. ■



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

PRZETRWAJ I WYGRAJ!

Sandboksowe survivaly bez wątpienia opanowały naszą branżę. Mam wrażenie, że co czwarta gra to dzieło w tym właśnie klimacie. Czy to oznacza, że mamy do czynienia z powstaniem nowego gatunku?

Wszystko zaczęło się jeszcze w ubiegłym wieku, kiedy na rynku pojawiły się dwie gry: Robinson's Requiem (1994), a potem Deus (1996). W tamtych czasach, choć zyskały całkiem wysokie noty, przeszły bez echa. No bo jak to tak – nie ma miliona wrogów do pokonania, nie ma ton broni i amunicji, a celem jest jedynie znalezienie żywności i wody oraz kontrolowanie swojego stanu zdrowia? Jak to zaszerogować? Bo to ani przygodówka, ani cRPG, ani FPS. Wyjaśnienie przyszło piętnaście lat później, kiedy wydano Minecrafta. To właśnie ten tytuł nie tylko odświeżył starą ideę, ale także zaoferował nowe rozwiązania, które dziś stanowią fundament tego typu produkcji. Znow mieliśmy do czynienia z otwartym światem, znow przede wszystkim szukaliśmy zapasów, ale doszła także opcja budowy, a do tego konieczność zdobywania surowców, by wspomniana budowa w ogóle była możliwa. No i całość została udostępniona graczom już w wersji alfa.

Jak pamiętamy, w Minecraftcie występowały też żywe trupy i dziś trudno stwierdzić, czy gra zawdzięczała część swojej popularności wpisaniu się w nową zombie-modę, czy też sama ją wykreowała – dość powiedzieć, że ledwie dwa, trzy lata później zaczęły pojawiać się zombiastyczne survivaly, począwszy od Day-Z i War-Z (Infestation), przez State of Decay, 7 Days to Die i H1Z1, aż po Romero's Aftermath i New-Z.

Choć wspomniane gry łączy wiele, to wciąż trudno byłoby tu mówić o odrębnym gatunku. Możliwość taka, moim zdaniem, pojawiła się dopiero wtedy, gdy rynek sam zaczął się regulować. Bo i gracze, i twórcy – choć pełna lista zombiastycznych tytułów jest niewiele dłuższa od tej

powyżej – poczuli się w pewnym momencie znudzeni tematyką i zaczęli wymyślać nowe światy: z dinozaurami (Ark), z mutantami (Miscreated), zlodowaciałe (The Long Dark), podwodne (Subnautica) czy kosmiczne (Empyrion). Tych ostatnich powstaje zresztą obecnie najwięcej.

Taka różnorodność daje już asumpt do stwierdzenia, iż kolejne plagiaty przeobraziły się w nowy gatunek, jak kiedyś RPG, RTS czy FPS. W każdej we współczesnych gier spod znaku SS musimy teraz pozyskiwać surowce oraz rozwijać umiejętności, aby budować schronienia i modyfikować broń, w każdej podstawą jest zdobywanie żywności i wody, a jak najdłuższe przetrwanie staje się celem samym w sobie, jedynym celem. Trzeba nam też się bronić przed wrogością danego świata, a także innymi graczami lub NPC, całość natomiast twórcy udostępniają najczęściej w wersji alfa lub beta, która podlega stałym przeobrażeniom pod względem tak mechaniki, jak oprawy audiowizualnej.

Czy taki zestaw cech dobrze wróży SS? Nie wiem. Mnie to odpowiada, a sądząc po wynikach sprzedaży kilku milionom innych graczy także, co stanowi już solidną podstawę dla, nomen omen, przetrwania survivali sandboksowych. I tak pewnie będzie do czasu, aż ktoś wpadnie na kolejny zaskakujący pomysł i zarazi nim wszystkich dookoła. Ale gry SS już pozostaną, wkomponowane w naszą branżę – i być może staną się trampoliną dla tego, co nas czeka. Osobiście uważam, że to bardzo prawdopodobne. ■

PIXEL
WYWIAD

Labirynt marzeń i Amiga



Z twórcą Labyrinth of Time **Michalem Todorovicem**, który uwierzył w wizję Bradleya W. Schencka i wraz z nim postanowił ruszyć na wyprawę przez Labirynt Czasu, rozmawia Bartek Dramczyk.

P Jak duży był zespół odpowiedzialny za realizację oprawy graficznej, muzyki, fabuły oraz zaprojektowanie Labyrinth of Time w 1993 roku?

Zespół, który stworzył Labyrinth of Time, był niewielki. Firma Terra Nova Development w pełnym wymiarze godzin zatrudniała tylko dwie osoby. Grafiką oraz projektowaniem poziomów zajmował się Bradley W. Schenck. Ja napisałem kod gry, zarówno w wersji na Amigę, jak i MS-DOS. Opracowałem również zestaw własnych narzędzi, które zostały wykorzystane w procesie tworzenia gry. Joseph Pearce przekonwertował grę na Macintosha; kiedy odzyskaliśmy prawa do tytułu, wykonał również wersje na iOS, Windowsa oraz aktualny port na Mac OS. Za efekty dźwiękowe

odpowiadaliśmy głównie Brad i ja (byłem szczególnie dumny z odgłosu spuszczenia wody w toalecie). Muzyka została zakupiona na licencji.

P Kto wymyślił tytuł gry i dlaczego tak dużą rolę odgrywa w niej grecka mitologia?

Znałem się z Bradleyem od wielu lat, byłem pod silnym wrażeniem jego wspaniałych eksperymentów z 3D wykonanych metodą ray tracingu. To była nowa technika w tamtych czasach i tylko entuzjaści wiedzieli, jakie możliwości miały wówczas komputery. Prawie wszystkie wydane wcześniej gry były ilustrowane za pomocą ręcznie rysowanej, dwuwymiarowej grafiki bitmapowej lub trójwymiarowych wektorów. Z prawdziwą

desperacją chciałem zmontować produkcję wykorzystując projekty Brada. Był taki moment, kiedy miałem trochę dodatkowych pieniędzy za przygotowanie oprogramowania użytkowego na Amigę, więc spytałem go, czy chciałby stworzyć ze mną grę. Miał wiele pomysłów dotyczących tego, co moglibyśmy wspólnie zrobić oraz dogłębne, intuicyjne zrozumienie możliwości ówczesnych komputerów. Chciał wykreować piękną przygodówkę z zagadkami, a ja byłem pewien, że będę potrafił przełożyć jego wizję na język maszyn.

Projekt gry i oprawy graficznej były nieprawdopodobnie ambitne (albo, wyrażając się precyzyjniej, nieco nierozsądne) w swoich założeniach. W produkcji widać pewne wpływy hellenistyczne, ale pojawiały się również elementy zaczerpnięte z kultury Majów, hotel z lat dwudziestych, Dzikie Zachód, przyszłość i kilka współczesnych scen. Podczas gdy grecka mitologia stała się podstawą fabuły i częścią oprawy graficznej, w grze widać o wiele więcej detali, które odpowiadały znacząco pojęciu Brada o różnorodności okresów historycznych i powiązanych z nimi wielorakich stylach grafiki.

■ Pierwsza z prezentowanych grafik Bradleya W. Schencka, 2002: Triskelion Mandala II - wzór opracowany pierwotnie jako ozdoba okładki książki lub manuskryptu, dywan, pokrowiec na sofę lub drzwi.

■ Tytuł „Radio Times” nawiązuje do nagrania Henry’ego Halla & BBC Dance Orchestra z 1934 roku. Czworo postaci uwiecznionych na obrazie próbuje uruchomić wieżę radiową Ray-O-Zap. Grafika zrealizowana w 3D Studio Max i Photoshpie.



■ W greckiej mitologii król Minos był sędzią umarłych. Labyrinth of Time pokazuje jego odmienną twarz: zdobywcy miejsc połączonych tytułowym Labiryntem Czasu. Wątki fabularne skupiają się wokół innych mitycznych postaci, takich jak Dedal i Minotaur, którym przydzielono nowe role. Ile czasu zajęło przepisanie mitologii na język gry?

Fabuła Labyrinth of Time rodziła się całkiem sprawnie. Wiedzieliśmy, że zależy nam na bohaterze z naszych czasów, który zostanie wrzucony w świat, w którym zmieszamy przestrzeń i czas w rozległy labirynt do pokonania. Zarys wątku głównego powstał w kilka tygodni od momentu, kiedy razem z Bradem zdecydowaliśmy się przystąpić do produkcji. Wizję świata w tym czasie całkowicie opracowywał Brad - ja nie miałem doświadczenia w tworzeniu gier, a on był podekscytowany możliwością połączenia wszystkich składowych.

Detale fabuły formowały się w miarę tworzenia tytułu. Na ekranach terminali w przyszłości możecie przeczytać szczegóły na temat rzeczy, które król Minos zrobił, przejmując kontrolę nad przestrzenią i czasem, oraz zobaczyć zmiany następujące w wyniku modyfikacji wprowadzonych w obu tych wymiarach w celu pokonania władcy Krety. W grze pojawiają się również dzienniki prowadzone przez postacie występujące w Labiryncie Czasu oraz gazety streszczające historie innych bohaterów. Ten rodzaj dokładnych opisów opracowaliśmy wspólnie z Bradem, chociaż możecie uznać, że fragmenty napisane przeze mnie nie są tak interesujące i barwne jak te przygotowane przez niego...



2013: Voyage of the Hypatia – przygotowana pod kątem projektu oferowanego w postaci wydruku za pośrednictwem Kickstartera.

P Co stało się z planowaną kontynuacją *Labyrinth of Time*, której tytuł mieliśmy okazję poznać – *Labyrinth II: Lost in the Land of Dreams*. Czy jest szansa na drugą część surrealistycznej przygody? Wyobrażam sobie wersję VR...

Pierwotnie Electronic Arts było zainteresowane opracowaniem kontynuacji *Labiryntu Czasu*, lecz najpierw chciało od nas czegoś innego. Pierwszą grę ograniczała technologia, którą wówczas dysponowaliśmy; przeciwnikiem był tu sam labirynt. Stanowiła go nie tylko produkcja per se, lecz także opowieść, która zmieniała się wraz z wprowadzanymi przez gracza modyfikacjami. Wyobrażaliśmy sobie, że kontynuacja skupi się na postaciach oraz rozwoju bohatera. Po ukończeniu *Labyrinth of Time* przemysł związany z grami popadł jednak w recesję i EA odwołało kolejny projekt, nad którym pracowaliśmy. Tworząc aplikacje i publikując pakiety z modelami 3D, jako Terra Nova Development nie byliśmy w stanie zrealizować następnej gry i sprzedać naszych konceptów większemu wydawcom. To typowy dylemat małych deweloperów: mieliśmy wiele pomysłów, talent i odpowiednią technologię, ale ograniczony dostęp do kapitału.

To możliwe, by współczesna kontynuacja *Labyrinth of Time* powstała. Rozmawiałem z Wyrnkeep Entertainment o takiej opcji. Niestety, Brad zaprzestął tworzenia

gier, więc jego zachwycające i olśniewające prace nie pojawiają się w kolejnej części. Jednakże jeśli jesteście zainteresowani, czym zajmuje się obecnie, sięgnijcie po jego książkę zatytułowaną „*Slaves of the Switchboard of Doom*”, reklamowaną jako „*A Novel of Retropolis*”, której premiera odbyła się w połowie czerwca. Najłatwiej znaleźć tę książkę na Amazonie, ale możecie też po prostu odwiedzić stronę WWW Bradleya: <http://www.webomator.com/>.

P Czy wiesz, że jest jeszcze jeden *Labyrinth of Time* na urządzeniu z Androidem, gra opracowana przez Inogon, <https://play.google.com/store/apps/details?id=cl.Inogon.Laberinto>?

Ha! Nie przypuszczałem, że taka pozycja istnieje. Przypomina mi labirynt z żywopłotu w naszym *Labiryncie*!

P Co prawda w swoim czasie pozostawał w cieniu *Mysta*, ale po latach *Labirynt of Time* wciąż imponuje oprawą graficzną, mimo że gra ma już dwie dekady z okładem. Jakie oprogramowanie wykorzystaliście do generowania obrazów 3D?

Brad przeznaczył wiele czasu na tworzenie grafik do *Labiryntu*. To był złożony proces. Na początku musiały opracować modele 3D i dopasowane do nich tekstury.

Retro-future



Projekt plakatu filmowego reklamującego fikcyjną projekcję „*Retropolis*” wykonany przez Bradleya W. Schencka w 2014 roku. *Retropolis* to także wspólna nazwa wymyślonej i opisywanej przez Schencka alternatywnej rzeczywistości.

2007: If I Only Had Wings, I'd Fly - obraz przedstawiający jeden z pojazdów retro-przyszłości. Bradley w tytule cytuje fragment utworu Nata Gonnella „It's a Pair of Wings for Me” z lat czterdziestych.



1999: Bee's Knees Caffe - scena złożona z wyposażenia kuchennego i pudełek pokrytych tekstuрами odpowiadającymi autentycznemu produktom z lat trzydziestych. Rendering 3D zrealizowany w Imagine.



Początkowo używał w tym celu programu Imagine firmy Impulse. Możliwe, że część projektów powstała w Turbo Silverze, poprzedniku Imagine. W momencie, gdy modele były gotowe i poprawnie obłożone teksturami, Brad łączył je w sceny i ustawiał kamerę, kiedy zamierzał wyczarować obraz. Weźcie pod uwagę, że maszyny tamtych czasów działały na zegarach o częstotliwościach od 8 do 20 MHz. Wydajność współczesnych komputerów mierzona jest w gigahercach, co odpowiada dokładnie 1000 MHz. Aby więc wygenerować pojedynczą ilustrację do gry, trzeba było poświęcić godziny, czasami całe dni. Ostatecznie skończyło się na budowie małej farmy renderującej dla Brada (ledwie ją pamiętam, były to cztery lub pięć różnych wariantów Amigi, każdy pracujący w trybie 24/7 i kompilujący grafiki). W tym czasie Brad spędzał większość życia na pilnowaniu, by farma miała co robić.

Po wygenerowaniu każdego z obrazów należało przetworzyć go na potrzeby gry. Na początku ilustracje były konwertowane do odpowiednich formatów; używaliśmy AdPro firmy ASDG (który później zmienił nazwę na Elastic Reality). W wersji Labiryntu na Amigę do wyświetlania grafiki wykorzystywaliśmy tryb HAM (Hold-and-Modify). Jest on na swój sposób niezwykły: nie można w nim ustawić barw pikseli z osobna, każdy kolor punktu był dobierany na bazie innego, sąsiadującego z lewej strony i w każdym kolejnym punkcie dawało się zmienić tylko jedną z wartości RGB. Potrzeba więc było trzech następujących po sobie pikseli, by wykreować całkowicie niezależny, wybrany ton. Dzięki takiemu rozwiązaniu mogliśmy odtwarzać obrazy w 4096 barwach (6-bitowych) z wykorzystaniem tylko czterech bitów modyfikujących na piksel, co w tamtych czasach okazywało się dużym osiągnięciem. Chociaż tryb ten nie wydaje się szczególnie użyteczny, programy takie jak AdPro pozwalały na przetwarzanie fotorealistycznej grafiki i konwersję do trybu HAM, co przynosiło oszałamiające efekty. Jeśli wizualizacje po konwersji AdPro wymagały poprawek, Brad włączał Photon Painta firmy BazbooSoft, by je skorygować. Był to jeden z wczesnych softów do malowania w trybie HAM, który ułatwiał artystom maskowanie dziwactw związanych z tym specyficznym sposobem wyświetlania obrazu.

Ostatecznie cała grafika musiała zostać skonwertowana do formatu wykorzystywanego w grze. Napisałem narzędzia służące do kompresji obrazu i filmów, które balansowały na cienkiej granicy pomiędzy mocą obliczeniową a pojemnością pamięci i nośnika danych. Oczywiście użyliśmy w Labiryncie własnych rozszerzeń. To był końcowy etap, po którym ilustracje pojawiały się w rozgrywce.

Wydaje mi się, że Brad musiał przejść cały ten proces renderowania i konwersji oraz poprawiania poszczególnych wizualizacji jeszcze raz podczas przygotowywania wersji gry na MS-DOS, ponieważ zdecydowaliśmy się na 8-bitowe tryby kolorów (zarówno w rozdzielczości 640x480, jak i 320x240, zależnie od możliwości karty graficznej).

✚ 2010: Doctor Rognvald's Laboratory – ilustracja wchodząca w skład jednego z interaktywnych opowiadań Bradleya, „Trapped in the Tower of the Brain Thieves”.

P Jesteś wymieniany jako programista obu wersji Labyrinth of Time. Naprawdę zakodowałeś grę zarówno na Amigę, jak i PC?

Byłem głównym programistą dwóch oryginalnych wersji Labiryntu, na DOS i Amigę/CD32/CDTV. Początkowo planowaliśmy wydać go na Commodore CDTV.

W tym czasie zapisywanie gier na nośnikach CD-ROM było nowością. Na dyskietkach mieściło się około półtora megabajta danych, co znacznie ograniczało oprawę produkcji. Wtem pojawiły się płyty i nagle można było zapisać na nich nawet 600 MB danych jednej gry. Tworząc Labyrinth of Time, uwzględnialiśmy możliwość wyświetlania ogromnej ilości grafik i danych (OK, ogromnej w tamtych czasach). Zbudowałem proste narzędzie oparte na skryptach, które służyło do konstruowania świata, narzędzie do kompresowania animacji oraz opracowałem kod samej gry. Silnik generalnie odtwarzał opisane skryptami sceny i animacje oraz specyficzne zagadki, odpowiadał też za interfejs użytkownika, a także uruchamianie muzyki. Oczywiście to znaczne uproszczenie, jednak tak działały jego kluczowe elementy.

Kiedy zbliżaliśmy się już do ukończenia projektu, Electronic Arts, czyli nasz wydawca, poinformowało nas, że nie zamierza wydać wersji na CDTV oraz że jest bardziej zainteresowane edycją DOS Labyrinth of Time. W tamtym czasie EA skupiało swoje działania na nowej konsoli prezesa firmy, 3DO, nie było więc skłonne wspierać konkurencyjnego produktu firmy Commodore. W związku z finansami niewiele mogliśmy zrobić oprócz zmiany sprzętu i opracowania wersji na DOS.

Nigdy wcześniej nie pisałem programów pod DOS, a moje prace tworzone na Amigach przyzwyczyły mnie do subtelności 32-bitowego środowiska programistycznego (DOS był znany ze swojej pofragmentowanej, 16-bitowej architektury) oraz interfejsu użytkownika nastawionego na sterowanie zdarzeniami, a także kilku innych rzeczy. Na szczęście od momentu wypuszczenia procesora 386 upłynęły lata, dla DOS powstało kilka 32-bitowych rozszerzeń. Wylądowałem z kompilatorem C Watcoma, ucząc się horroru programowania sterowanego przerwaniem, zapisywania bezpośrednio w magicznych miejscach pamięci i innych obrzydliwostwach, uznawanych swego czasu za supernowoczesne odkrycia w sztuce kodowania w DOS. Ostatecznie udało nam się skomponować wymaganą przez EA edycję w 1993 roku, ale kilka miesięcy później firma zmiękła i pozwoliła nam wydać Labirynt na CD32 i CDTV.



✚ 2011: Tell me a Story – ilustracja pochodząca z webowego komiksu Bradleya „The Lair of the Clockwork Book”.



P Co sądzisz o reedycji gry – czy myślisz, że współcześni gracze polubili Labyrinth of Time na Steamie i iOS?

W momencie naszej rozmowy grę da się już uruchomić na nowoczesnych komputerach. Licencja EA wygasła przed 2000 rokiem, firma The Wyrmskeep Entertainment prowadzona przez mojego bliskiego przyjaciela, Josepha Pearce'a, pozyskała licencję na nią ode mnie i Brada. Joe przeprojektował mój niespełna współczesny kod na nowe środowisko, podbił dźwięk do szesnastu bitów, dodał kilka nowych elementów, jak na przykład okruszki chleba w labiryntach, i wydał tytuł na Windowsa, Mac OS oraz Linuksa. Nieco później opublikował edycję na iOS, więc w Labyrinth of Time można zagrać również na iPhone. IOS: goo.gl/FrB4Ny

Możecie także wypróbować Labyrinth of Time, pobierając wersję demo ze strony: goo.gl/w3y6gj (przypr.red.: na tej samej stronie dostępna jest pełna wersja gry na Amigę).

Jeżeli wolicie Steam, produkcja dostępna jest pod tym adresem: goo.gl/xDg2SM

P Naprawdę lubię motyw muzyczny, który słychać w grze. Jak to możliwe, że to ta sama muzyka, która pojawiła się w TV?

Oprawa graficzna Labyrinth of Time była oszałamiającym pokazem możliwości ówczesnych maszyn. Chcieliśmy, by ścieżka dźwiękowa idealnie to odzwierciedlała,

Książki



Ilustracja okładki opracowana przez Bradleya W. Schencka do jego autorskiej książki „Slaves of the Switchboard of Doom”, zawierającej historię ze świata Retropolis.

2008: *The Clouds Will Soon Roll By* - Świat Retropolis w pełnej krasie (tytuł pracy nawiązuje do utworu muzycznego z 1939 roku).

2006: *Sailing the Seven Skies* - piątka śmiałków na swoich latających roadsterach z otwartą kabiną dociera do skalistej wyspy z budynkiem w stylu art déco. Tytuł pracy pochodzi z utworu „Wings Over the Navy” Harry’ego Warrena i Johnny’ego Mercera z 1938 roku.



ale było nas, przesadnie ambitnych facetów, tylko dwóch. Opracowanie dla gry oryginalnej partytury więcej niż podwoiłoby koszty produkcji, a nie wydawało nam się, by 8-bitowa, syntetyczna muzyka, popularna w tamtych czasach, pasowała do Labiryntu. Ostatecznie kupiliśmy podkład tworzony na użytek filmów i telewizji. Wraz z Bradem wybraliśmy się do hollywoodzkiej firmy APM, która działa do dziś, spędziliśmy parę dni, przedzierając się przez setki płyt CD i słuchając melodii oraz próbując odnaleźć motyw pasujący do naszego dzieła. APM rozpoczęło wówczas sprzedaż licencjonowanej muzyki producentom gier, było jednak mocno zakorzenione w przemyśle telewizyjnym i filmowym. Posiadało potężną bibliotekę nagrań bardzo dobrej jakości, więc pozostało nam jedynie odnaleźć te adekwatne do Labiryntu. Zdawaliśmy sobie sprawę z tego, że ścieżka dźwiękowa, którą wybierzemy, może zostać wykorzystana w innych celach, ale odpowiadało nam to. Kompozycję zastosowaną w *Labyrinth of Time* usłyszałem po raz pierwszy w serialu „Dream On” stacji HBO; od czasu do czasu w mediach pojawiały się też inne utwory. Mimo że tło muzyczne nie powstało z myślą o grze, wydawało nam się, że świetnie wpasowało się w artystyczną wizję Brada.

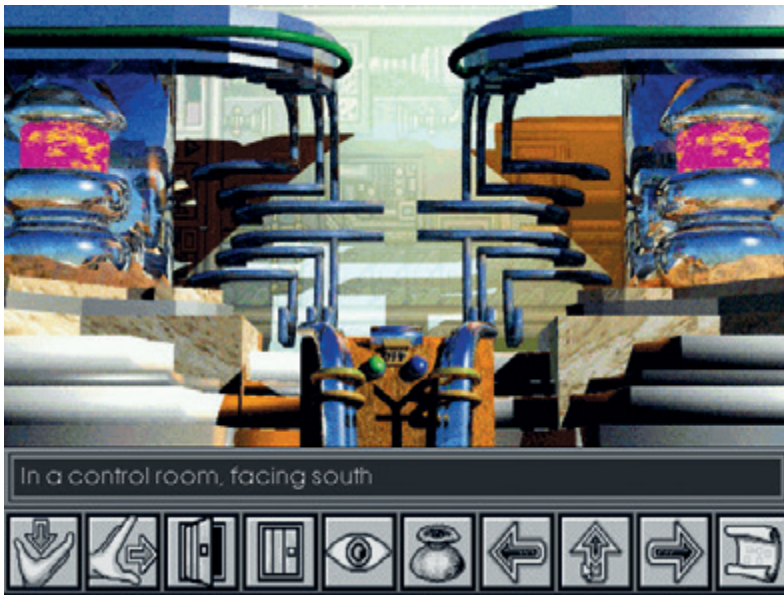
P Czy zgadzasz się ze stwierdzeniem, że surrealizm to drugie imię *Labyrinth of Time*?

Jak najbardziej! Jeden z labiryntów w grze zyskał nawet miano surrealistycznego. Labirynt Czasu w założeniu miał być zawsze zakrzywieniem rzeczywistości. Pomieszczyliśmy epoki i miejsca, od dawnych świątyń Majów po amerykańską bazę na Księżycu. W grze występują postaci, z którymi nie wchodzimy w bezpośrednią interakcję; zamiast tego czytamy ich dzienniki, przeglądamy nagrania wideo i stare gazety, podczas rozgrywki próbujemy dokonywać modyfikacji, by odmienić ich los. Kiedy wprowadzamy poprawki w strukturze czasu, wpisy na temat poszczególnych bohaterów przeobrażają się, a my możemy się przekonać, w jaki sposób pomogliśmy im w życiu, i dzięki temu pokonać w finale króla Minosa oraz uwolnić Dedala. *Labyrinth of Time* był pierwszą grą, którą opracowałem, z pewnością najbardziej ambitną, porównując to, co zamierzaliśmy osiągnąć, z zasobami, którymi dysponowaliśmy, a które były niezbędne do wykonania zadania. W tamtym czasie technologia gwałtownie się zmieniła, tak samo jak biznes związany z rozrywką elektroniczną. Droga od pomysłu do jego realizacji była z pewnością surrealistyczna: przedsięwzięcie początkowo finansowaliśmy samodzielnie, ostatecznie trafiło ono pod skrzydła największego producenta na świecie. Zaczynaliśmy od wersji na CDTV, jednak to *Labyrinth of Time* na DOS został wydany jako pierwszy. Gdy zabieraliśmy się do pracy nad projektem, był on sam w sobie bezprecedensowy, acz także niedofinansowany, zostaliśmy więc pokonani przez inne tytuły na poziomie, takie jak *7th Guest* i *Myst* - również na swój sposób bezprecedensowe, chociaż oba wystartowały znacznie później od naszego.

Original



Klasyczne, pudełkowe wydanie *Labyrinth of Time* na Amigę i PC zostało opatrzone grafiką sugerującą opowieść, która zaprowadzi nas w różne światy i czasy. Czuci tu było inspirację obrazami surrealistycznych mistrzów, zwłaszcza Paula Delvaux i Rene Magritte’a.



✦ Wykonane ze szkła elementy maszyny musiały przysporzyć sprzętom długich godzin pracy przy generowaniu poszczególnych klatek.

✦ Pomimo upływu lat w grafikach Labyrinth of Time zaskakuje dbałość o detale - cień i światło dobrze budowały nastrój w grze.



Mimo wszystko, a może właśnie dlatego, wspominam ten okres z dużym sentymentem. Labirynt był jednym z kamieni milowych mojego życia.

P Mamy już prawie kompletny obraz: dwóch ludzi, ogromna gra, masa Amig. Wspomniałeś między innymi AdPro, Photon Painta, pisanie programów na Amigę. Labyrinth of Time został zatem stworzony na „przyjaciółkach” i wydany w 1993 roku, kiedy komputery tej marki nie mogły się już poszczycić mianem najsilniejszych na rynku amerykańskim, tak jak pod koniec lat osiemdziesiątych. Tymczasem w Polsce w połowie lat dziewięćdziesiątych wciąż cieszyły się popularnością jako sprzęt dla koderów, muzyków, grafików (tak zwane demosceny). Czy porównując pracę, jaką musiałeś wykonać jako programista na Amidze i na PC w ostatniej dekadzie zeszłego wieku, uznałbyś, że w Labiryncie Czasu zagubiliśmy pewną maszynę marzeń? Czy wciąż posiadasz swoją Amigę, na której przygotowywałeś grę, i czy możemy zobaczyć jej zdjęcie?

Reedycja



Reedycja Labyrinth of Time dostępna jest wyłącznie w formie elektronicznej.

Okładka lepiej oddaje charakter rozgrywki i styl grafiki. O grze pisaliśmy krótko w Pixelu #12.

✦ Ryzykowny zabieg na początku lat dziewięćdziesiątych - ilustrować fabułę intrem z postacią ludzką, wygenerowaną przez komputer.



Raising his head. he looks at you.

Wiele straciliśmy wraz z odejściem Amigi. Współczesne systemy operacyjne, niezależnie od tego, czy to Windows, Mac OS, czy Linux, nie są nawet w części tak elegancko, jak dobrze zorganizowany był ten amigowy. Zaprojektowano go nadzwyczaj dobrze, deweloperzy mawiali, że jest przyjazny dla odbiorcy. Niezależnie od tego, czy pracowałeś z interfejsem, wykorzystywałeś procesor graficzny, programowałeś przy użyciu kernela... naprawdę nie ma nic wykoncypowanego lepiej niż oprogramowanie zarządzające Amigi.

Z punktu widzenia użytkownika Mac OS i Windows nadrobiły zaległości. Zajęło to dekadę, ale wydajne, współczesne maszyny metodą siłową wykonują to, co Amiga była w stanie zrobić dzięki magicznym sztuczkom i świetnemu wykonaniu. Przeglądając się sprzętowi najnowszej generacji, można dostrzec wiele podobieństw do Amigi: oddzielone od procesora układy graficzne i dźwiękowe, wyspecjalizowane w niesamowicie szybkim spełnianiu swoich zadań. Windows sam w sobie na zawsze pozostanie niezgrabnym systemem operacyjnym, ale pod względem użytkowym zbiera całkiem wysokie noty. Nowoczesne oprogramowanie jest ogólnie bardzo dobre, istnieje też wiele rzeczy, które da się uzyskać za darmo, a które w latach osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych kosztowałyby tysiące lub więcej dolarów.

Niestety, nie posiadam już Amig - kiedy przesiadłem się z „przyjaciółki” na PC, podjąłem świadomą decyzję, by spieniężyć ostatni egzemplarz. Nie wydaje mi się, bym mógł tworzyć oprogramowanie na komputer, z którego nie korzystam codziennie w celach osobistych. Gdy posiadałem Amigę, działałem na niej, a później przenosiłem owoce pracy na PC. W tamtych czasach nie śmierdziałem groszem; nie było mnie stać na to, by trzymać sprzęt, którego nie używałem, więc sprzedałem stare wyposażenie i dzięki temu kupiłem nowe. ■



LALKA

Michał R. Wiśniewski

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

Nie wiem, czy lubię androidy dlatego, że lubię lalki, czy lubię lalki dlatego, że lubię androidy.

Moja pierwsza lalka, którą miałem „od zawsze”, nazywała się Amanda i była blondynką z NRD. Jej nawleczone na gumkę oczy zamykały się, gdy się ją kładło. W szafie leżała jej siostra, czarnowłosa i uszkodzona (w PRL często sprzedawano wybrakowany towar); oczy miała popsute i była przez to przerażająca. Może nie tak jak lalki-ludojady z „Barbarelli” czy android z „Akademii Pana Kleksa”, ale zwyczajnie się jej bałem. Dziś wiem, że to efekt fenomenu zwanego „doliną niesamowitości”: nasza akceptacja dla robota (animacji 3D, lalki i tak dalej) zwiększa się wraz ze wzrostem jego podobieństwa do człowieka, za to gwałtownie spada, gdy to powinowactwo jest bardzo duże, ale jeszcze nie idealne – wytrąca to nas z równowagi. Dlatego japońskie animacje 3D zamiast w fotorealizm poszły w stronę stylizacji: być może stąd sukces stylizowanej gry Final Fantasy XII i porażka filmu „Final Fantasy: The Spirits Within”.

Paradoksem filmów science fiction jest to, że za każdym razem, gdy pokazują w nich człekokształtne maszyny, tak naprawdę oglądamy ludzi udających roboty udające ludzi. Można ich wysmarować srebrną farbą, jak Data ze „Star Treka”, ale nadal – będąc to ludzie udający roboty. Tymczasem wszystkie prawdziwe androidy wciąż przypominają lalki. Właściwie to nimi są, androidy to nie robot wyglądający

jak człowiek, ale zrobotyzowana lalka. Dowód ludzkiej próżności: z praktycznego punktu widzenia bardziej opłaca się budować maszyny, których konstrukcję dopasowano do wykonywanej funkcji (ten technodarwinizm widać najjaskrawiej w wojnach robotów). Funkcją androida jest łechtanie ludzkiego ego: otośmy równi bogom, stworzyliśmy cyborga na nasz obraz i podobieństwo. Ale przecież w robotach – i lalkach – najbardziej fascynuje to, co odróżnia je od ludzi. Mamoru Oshii nakręcił o tym wspinałkę anime „Innocence”, sequel „Ghost in the Shell”.

Z tego wszystkiego nie potrafię sobie odmówić zakupu jakiejś fajnej Barbie. Mam chyba ze trzydzieści; moje ulubione wchodzi w skład zestawu z filmu „Speed Racer”, genialnej ekranizacji klasycznego anime. Posiadam też lalkę z serii Harumika firmy Bandai. To specjalny egzemplarz do zabawy w komponowanie strojów. Kupiłem ją, bo wyglądała jak cybernetyczne ciało Projektu 2501 z „GitS”. Albo A2 z NieR: Automata. Jakiś czas temu z kawałków szmatek i bandaża zrobiłem dla niej „pustynne przebranie A2” – i wysłałem na konkurs „zaprojektuj kostium” na forum PlayStation. Yoko Taro, reżyser N:A, i jego dwóch kolegów uznało, że to najlepsze z nadesłanych zgłoszeń; wygrałem Black Box Collector’s Edition, czyli edycję kolekcjonerską z przepiękną figurką androidki 2B. Wygrałem, bo lubię lalki. Zabawne, nie? ■

MRW ☺

Aim Controller

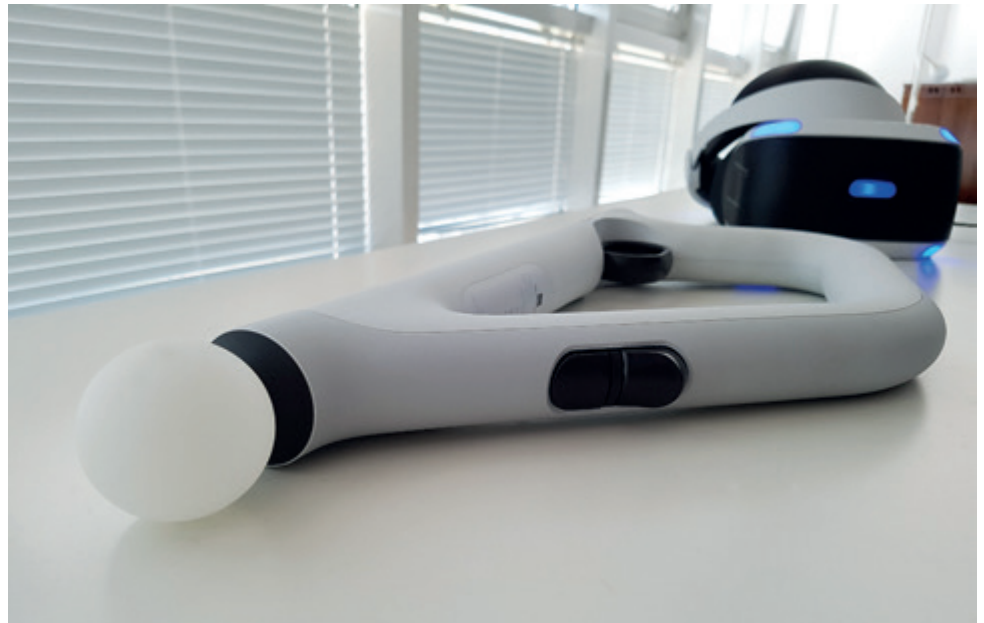
Wraz z premierą gry Farpoint debiutuje Aim Controller – karabin do gier VR, w szczególności FPS. Pozwala poczuć w dłoniach broń długą oraz wygodnie łączy funkcje celowania i kontrolowania postaci.

■ Banzai

Oczekiwaliśmy czegoś, co pozwoli lepiej się wczuć w rolę myśliwego, a jednocześnie rozwiąże problem z okazyjnym zrywaniem łączności między czujnikiem ruchu a padem w grach VR.

Sprzęt pozwala odnieść wrażenie trzymania broni długiej oburącz, nieosiągalne przy użyciu innych urządzeń. W grze Farpoint widać nawet, jak dzierzymy karabin we własnych rękach, szkoda tylko, że generowanie ich położenia zawodzi i na przykład często znikają mi przednia dłoń, co rodziło mało przyjemne odczucia. Odzworowanie ruchów Aim Controllera w produkcji przez większość czasu działa bardzo dobrze, ale trafiają się przeskoki i inne niekomfortowe doznania, będące niestety boleską technologią zastosowaną w PlayStation VR.

Akcesorium przywodzi na myśl Sharpshootera - wypuszczoną przez Sony plastikową atrapę karabinu kompatybilną z „różdżkami” Move. Tylko o ile kontroler ruchowy przy celowaniu w telewizor sprawdzał się źle, to w wirtualnej rzeczywistości spisuje się idealnie. Bardzo cieszyło mnie to, że precyzyjne celowanie wymaga podniesienia broni do twarzy i przymknięcia jednego oka. Dużo radości daje też ostrzeliwanie się bronią uniesioną nad kamieniem albo wysuniętą zza przeszkody.



Najbardziej ubolewam nad brakiem szyny z modułem przeładowania, której używanie sprawiało największą frajdę podczas zabawy Sharpshooterem. Przeładowywanie broni małym przyciskiem z boku (do tego najtrudniejszym do znalezienia) jest tak bardzo nijakie!

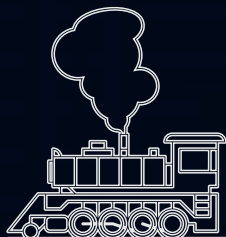
Dzięki Aim Controllerowi możemy poczuć w dłoniach ciężar broni ze świata VR. Urządzenie umożliwia wygodne celowanie, gdy w tym samym czasie nasze kciuki spoczywają na gałkach kontrolujących ruch bohatera. Nie wiadomo, w jakim stopniu gałki zostaną wykorzystane w przyszłych tytułach VR, niemniej jednak dla osób chcących nabyć Farpointa jest on niemal obowiązkowy - szczególnie że jego cena w komplecie z grą wydaje się bardzo atrakcyjna. ■

■ W 2010 roku ukazał się Sony Sharpshooter, który po podłączeniu do niego kontrolera PlayStation Move stał się dość realistycznie wyglądającym karabinem. Istniał jednak wielki problem z odczytywaniem pozycji Move'a, poza tym nie było zbyt dużo gier wykorzystujących potencjał sprzętu. Teraz sytuacja uległa zmianie: Aim Controller dobrze „trzyma pozycję”, jego wygląd nie powinien budzić skojarzeń z prawdziwą bronią, no i recenzowany kilkadziesiąt stron wcześniej Farpoint stanowi doskonały poligon dla jego możliwości.


Specyfikacja ■

Producent _____ Sony
Cena _____ 339,90 PLN

W zestawie gra Farpoint.



Pinball Station
Kolejowa 8a, Warszawa

 @PinballStation



Interaktywne muzeum flipperowe



**PROMOCJA DLA CZYTELNIKÓW
MAGAZYNU PIXEL**
kupon na jednorazowy
wstęp do muzeum
20 zł*

*promocja ważna do 01.09.2017



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

NIEZBYT PIĘKNA KATASTROFA

Jako odbiorca Golden Pixela dla wybitnego przedstawiciela polskiej branży gier wideo (na którą to nagrodę niejako nie zasłużyłem) przyznam się, że napisałem w życiu dziesiątki gier. A także, że wszystkie były dużo słabsze od Puszki Pandory, która też była słaba, nawet według standardów 1986 roku. Znakomita większość miała tę zaletę, że nie zobaczył ich nikt poza mną, więc nie muszę się ich dzisiaj wstydzić.

W czasie ich pisania wykształciłem pewien modus operandi, sposób postępowania, dzięki któremu nawet jeśli gra była tragiczna, działała. Jak przez mgłę pamiętam, jak powstawała jedna z pierwszych, pod barokowym tytułem „Zbieracz kropek w labiryncie”. Zacząłem od sterowania gwiazdką (czytanie klawiatury i jakiś odpowiednik PRINT AT) i chodzenia nią po ekranie tak długo, aż miałem pewność, że wszystko jest OK, że można się przemieszczać, ile się chce i gdzie się chce. Potem dołożyłem labirynt – zbiór przechowywanych w tablicy czarnych i białych pól (ZX81 wymuszały życie semigrafiki). Znowu przez pół dnia kręciłem się po ekranie gwiazdką, sprawdzając, czy rzeczywiście można kursować tylko po białych polach i nigdzie nie wtargnąć na czarne. Następnie wprowadziłem losowanie pozycji kropki (musiała być na białym polu) i jej znikanie po tym, gdy weszło się na nią gwiazdką. Znowu chodziłem i chodziłem od kropki do kropki, testując, czy zawsze pojawiają się one w miejscach, do których da się dotrzeć, i czy zawsze znikają, jak się na nie wkroczy. A jeszcze później włączyłem duże O, wędrujące po labiryncie w przypadkowych kierunkach i zjadające gwiazdkę. Jak już się pewnie domyślacie, pozwoliłem się pożreć dziesiątki razy, zanim uznałem, że gra jest gotowa. Przez cały czas, gdy nad nią pracowałem, była grywalna, to w końcu najważniejsze.

Piszę o tym wszystkim, bo w ramach jurorowania Pixel Awards miałem okazję wypróbować Inner Chains. Gra już w zeszłym roku zafascynowała mnie grafiką z trailera. Trafiła w moje ręce na miesiąc przed wyznaczoną datą premiery, czyli w momencie, kiedy nie bardzo jest już czas na poważne poprawki. Dało się chodzić – i to było mniej więcej wszystko. Kiedy doszedłem do pierwszego strażnika, mechanika zaczęła się sypać. Strażnik wskazał niebieską „ładowarkę” z boku, gra majestatycznie obróciła kamerę, żeby objawić mi dobitnie, dokąd mam się udać, ale kiedy ruszyłem we wskazanym kierunku, zostałem z powrotem ustawiony w stronę strażnika. Na szczęście po zakończeniu tej sekwencji odzyskałem kontrolę nad postacią, podszedłem do „ładowarki” i... zaciąłem się. Zacząłem na wszystkie możliwe sposoby korzystać z klawisza interakcji z otoczeniem, próbowałem podskakiwać, kucać (co powodowało podniesienie kamery, tak na chłopski rozum powinno ją obniżać), nic. Zniechęcony wyszedłem z gry, następnego wieczoru spróbowałem jeszcze raz – to samo, chyba dopiero za trzecim razem podszedłem do „ładowarki” bezpośrednio, pomijając strażnika – i wtedy funkcjonowało bez problemu. Zostałem przepuszczony dalej, ale dalej nie było lepiej, po kilku następnych bugach zrezygnowałem (w dniu, w którym to piszę, dwa tygodnie po premierze, część problemów już usunięto).

Przyznam szczerze – nie rozumiem. Nie rozumiem, jak można pisać grę, w której pod sam koniec prac nie działają niewralgiczne elementy rozgrywki. Mogę zrozumieć kłopoty z optymalizacją (były), mogę zrozumieć wolne doczytywanie obszarów (było), mogę zrozumieć drobne niedopatrzienia w składowych pobocznych (były). Podstawowe błędy w sterowaniu wymykają się moim umiejętnościom pojmowania świata. ■

BOREK



NINTENDO
SWITCH™

KIEDYKOLWIEK, GDZIEKOLWIEK, Z KIMKOLWIEK

Nintendo

12
www.pegi.info



ARMS™



**ZŁAP KONTROLER
I WYPROWADŹ CIOS!**



16 CZERWCA

CZY WYWALCZYSZ SOBIE DROGĘ NA SZCZYT?



Wybierz postać oraz ramiona i zacznij boksować, aby zostać mistrzem! Graj na Nintendo Switch przeciwko znajomym oraz rodzinie w wielu zabawnych trybach i kombinacjach.



JUŻ W SPRZEDAŻY!

ZESTAW ZAWIERA:

Konsole Nintendo Switch™ + Joy-Con™ (L) + Joy-Con™ (R)
+ stację dokującą Nintendo Switch + Joy-Con grip + Joy-Con strap (x2) + Ładowarkę AC Nintendo Switch + kabel HDMI

www.nintendo.pl

CONQUEST
ENTERTAINMENT

© 2017 Nintendo Co., Ltd.



