

PREMIERA MIESIĄCA HELLBLADE

PIXEL

KULTURA GIER WIDEO

INSIDE

gamescom

Mage's Tale

>observer_

Tacoma

Uncharted: Zaginione dziedzictwo

Akt urodzenia Wiedźmina

Golden Axe

Magnetic Scrolls

Pocztówki z Hyrule

Dekada C64

TOTAL WAR™
ARENA

ISSN 2391-7962 INDEKS 404098
0 83
9 772391 796701
CENA 14,50 zł (w tym 8% VAT)
pixel-magazine.com

8 (29) / 2017 / WRZESIEŃ



**VR Warsaw
Days 2017**

VR W BIZNESIE, NAUCE, SZTUCE I ROZRYWCE

EXPO & AWARDS

NETWORKING & AFTERPARTY

27-28.09.2017

Digital Knowledge Village

vrwarsawdays.com

Dwie dekady jak z bicia strzelił



Równo dwadzieścia lat temu pojawił się Carmageddon, a dwa miesiące później geniusz i twórca potęgi Nintendo Gunpei Yokoi został śmiertelnie potrącony przez samochód. Zakończyła się pewna epoka. Czekałem na jesienne wydania Rivena i Blade Runnera, umilając sobie dni graniem poprzez sieć lokalną w Quake'a. Piękny czas? Wcale nie aż taki piękny.

Gry znalazły się na rozstajach: filmy interaktywne dogorywały, a dobre 3D jeszcze nie nadeszło, stąd otworzyło się pole do tak zaskakujących rzeczy jak izometryczne RPG. Prowadziło się trzódkę pionków i klikało, spotkawszy jakieś leśne gobliny, ale po skończeniu Icewind Dale stwierdziłem - ile jeszcze można? Przez następnych parę lat grałem bardzo sporadycznie i dopiero Gothic 3 zdołał ponownie przywołać mnie na łono elektronicznej rozrywki.

Teraz jest bardziej bogato, ale i pluralistycznie. Nie sposób narzekać na niedobory premier. Niektórzy mogą się wręcz pogubić w tym nowym, wspaniałym świecie. Zawala się nas tonami niepotrzebnego nikomu śmiecia, podróbek i niedoróbek. Steam będzie musiał w końcu coś z tym zrobić, bo wyszukanie porządnej produkcji w morzu szmiry zaczyna stawać się uciążliwe. Mamy też VR i proszę nie mówić, że to chwilowa moda. To coś więcej niż nagła rewolucja, którą ponad dwadzieścia lat temu zapoczątkowały The 7th Guest i Myst. Za tamten przewrót odpowiadały tylko grafika oraz muzyka i dopiero z czasem na zgłiszczach Trilobite i Cyanu zrodziły się tytuły naturalnie wykorzystujące dodatkowo miejsce na płycie CD czy DVD, by rozgrywkę czynić ciekawszą - w przypadku VR stoi za tym jeszcze coś więcej, czyli percepcja. Wrażenia, wspomnienia są dzięki temu silniejsze.

Właśnie tego lata gigant z Mountain View dostarczył wirtualną wersję Google Earth, a ta pozrywała mi skarpetki ze stóp. Nie sądziłem, że przy obecnym stanie technologii da się wykreować coś podobnego. Jeśli ktoś się zachwycał tym, co zaserwowano w „Warszawie 1935”, to tutaj otrzymaliśmy rzecz podobną, tylko że obejmującą cały glob. W przerwach od ciskania elektrycznością w Mage's Tale i lewitowania w Lone Echo obejrzałem również dziesiątki darmowych filmików i prezentacji na Oculusu, dostępne w pełnym zestawie już za 450 euro. Pozostaję wielkim entuzjastą VR i korzystając z okazji, zapraszam w imieniu Pixela na VR Warsaw Days, które 27 września ruszają w nowym centrum konferencyjnym na Puławskiej.

Numer kończyliśmy w pośpiechu, żeby zdążyć upchnąć dwunastostronicowy materiał z gamescomu. Plus publikujemy pierwszą część wywiadu roku, w którym Marcin Iwiński opowiada Pixelowi o rzeczach, o jakich nie mówił wcześniej. Do zobaczenia w kioskach 28 września! ■



Mioz.



PIXEL

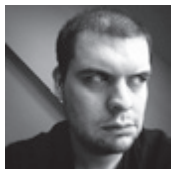
Redaktor naczelny
Piotr Mańkowski
piotr@pixel-magazine.com

Autorzy
Andrzej Bazylczuk, Marcin Bieniek, Marcin Borkowski, Aleksandra Gwalina, Bartosz Czartorski, Marek Czerniak, Bartłomiej Dramczyk, Mirosław Filiciał, Jacek Głowacki, Jacek Grabowski, Marcin M. Granat, Wojtek Kałużyński, Mikołaj Kamiński, Marcin Kiendra, Jacek Marczewski, Dariusz J. Michalski, Grzegorz Młodawski, Mateusz Ożyński, Piotr Pierikowski, Maciej Piotrowski, Piotr Pocztarek, Ziemowit Poniewierski, Paweł Schreiber, Bamaba Siegel, Piotr Stypka, Michał Słodziński, Michał R. Wiśniewski, Michał Zdancewicz, 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. Ciężki jest powrót po wakacjach... Oby ten numer umilił wam wrześniowe klimaty. A następnego Pixela wypatrujcie 28 września.



Japońska popkultura nauczyła mnie jednego: kiedy już coś robisz, rób to na serio. A kiedy robisz coś na serio, rób to, jakby była to najważniejsza rzecz na świecie. A potem zobaczyłem „Akagi”, dziesięciogodzinny serial aktorski o jednej(!) rozgrywce w mahjonga. Na śmierć i życie. (MRW)



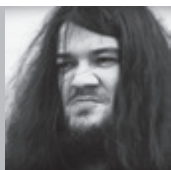
Pod koniec lipca – po długiej przerwie – Rick i Morty w końcu powrócili na ekrany. Już pierwsze odcinki nowego sezonu dowiodły, że warto było czekać. Fani serialu oraz humorystycznego podejścia do SF na pewno będą zadowoleni. Ja to kupuję i czekam na kolejne odsłony. (PS)



Podobno wakacje to czas odpoczynku od komputera, gier i całego tego elektronicznego szumu. W moim przypadku było odwrotnie i w ciągu dwóch miesięcy udało mi się nadrobić sporo zaległości. Oczarował mnie Thimbleweed Park, pochłonęło RiME, a od Horizon Zero Dawn nie mogłem oderwać oczu. (MK)



W oczekiwaniu, aż filmowcy dokończą „Easy to Learn, Hard to Master - The Fate of Atari”, kupiłem na Steamie znakomity dokument „World 1-1”, także opowiadający historię firmy założonej przez Nolana Bushnella, z wypowiedziami legend lat siedemdziesiątych. „W Atari dorosli ludzie zachowywali się jak dzieci”. (PM)



Największym szokiem ostatnich dni było dla mnie wznowienie legendarnej płyty zespołu Izrael, czyli „1991”. Rzecz absolutnie godna poznania i klasyka polskiej muzyki alternatywnej – niespotykany miks reggae, soulu, funky czy nawet elementów rapu. Do sklepów marsz! (MZ)



Po trzydziestu latach wróciłem do Lema (o przyczynach wkrótce). Zawsze mnie fascynuje, na jak różne rzeczy zwraca się uwagę i jak różnie się je odczytuje w zależności od wieku i doświadczenia. To jest zupełnie inny Lem, niż pamiętałem, ale stary mistrz ciągle się broni, nawet jeśli w wielu miejscach trąci dzisiaj myszką. (MB)

INSIDE

5-28

LOADING

29-54

PLAY THE GAME

55-82

HALL OF FAME

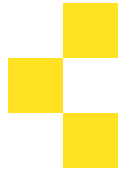
83-96

SECRET LEVEL

97-122

CREDITS

LOADING



06

Wspominamy najpopularniejszego ośmiobitowca z okazji 35-lecia jego premiery.



08

Dwójka naszych ludzi uczestniczyła w Kolonii w ponad 30 pokazach i prezentacjach.



16

Wielka rewolucja w serii Total War. Na gamescomie poznaliśmy szczegóły nowej odsłony.



20

W europejskiej centrali Nintendo we Frankfurcie graliśmy we wszystkie zapowiadane na ten rok przeboje na Switcha.



24

Sos brał udział w nietypowym game jamie, podczas którego uczestnicy zostali zamknięci w chatce położonej pośrodku skandynawskiego lasu.



25

Comic-Con w San Diego to obecnie być może najważniejszy popkulturalny konwent na świecie.



26

D23 Expo w kalifornijskim Anaheim stanowi święto dla miłośników Disneya.



28

Dotarliśmy także do Szanghaju, gdzie można było obejrzeć chiński rynek gier.

Mimo że w moim rodzinnym Elku działał Pewex, jakimś zbiegiem okoliczności po zakup nowego komputera udaliśmy się z rodzicami do Giżycka, gdzie znajdowała się z kolei Baltona. Coś więc uchroniło mnie przed Atari i zostałem obdarowany Commodore 64. Wybór, jaki padł akurat na tego ośmiobitowca, zdecydowanie nie był świadomy - po prostu chcieliśmy mieć następny sprzęt. W miejscu ZX Spectrum+, który powędrował do kolegi mieszkającego trzy piętra wyżej, stała więc maszyna o znacznie większych możliwościach i, jak się niedługo potem przekonałem, z niesamowitym katalogiem gier. Tylko monitor Neptun 156 zielony został ten sam. Kartridż typu Black Box oferował dodatkowe ułatwienia, dzięki czemu na jednej kasecie mieściło się nawet kilkanaście pozycji, do tego regulacja głowicy magnetofonu okazała się o wiele prostsza niż w przypadku ZX Spectrum. Po pewnym czasie zaczął doskwierać brak stacji dyskietek - najlepsze tytuły często wydawano wyłącznie na nich, ale i na to rodzimi dystrybutorzy oprogramowania na kasetach znaleźli sposób. A niektóre produkcje z początku lat dziewięćdziesiątych dawały już przedsmak jakości widywanej na Amidze...

■ ROBERT ŁAPIŃSKI

Czasy ośmiobitowe spędziłem z MSX (i Bajtkiem), ale już jako amigowiec miałem zawsze dużo szacunku dla starszego brata „przyjaciółki”. Zwłaszcza kiedy kolega dokupił do swojej mydelnicy stację dysków. Commodore 64 z tym napędem to była zupełnie inna maszyna. Koniec kręcenia śrubką i gier ciętych w kawałki, witajcie dema i poważne tytuły! Obie części Creatures (z którego polscy atarowcy kradli sprayy do swoich produkcji), Last Ninja 3, Pirates!, SWIV, North & South, Maniac Mansion, wreszcie - Turrican 2, porównywanie jego ośmiobitowej wersji stanowiło świetną zabawę. Naprawdę robił wrażenie. Choć do dziś nie przekonuje mnie bura paleta kolorów C64, to nadal pamiętam, jakie cuda potrafili wyczarować przy jej użyciu demoscenowi graficy. A brzmienie chipsetu SID to po prostu klasyka elektronicznych dźwięków (cztery słowa: The Great Giana Sisters), nic dziwnego, że sięgają po niego współcześni muzycy. Wciąż uważam, że to jeden z najbrzydszych komputerów ery ośmiobitowej, ale po latach przyznaję, że toporność nadawała mu charakter.

■ MICHAŁ R. WIŚNIEWSKI



Dorastałem w okresie wojny, jaką prowadzili u nas właściciele Commodore i Atari. ZX Spectrum był wyraźnie w mniejszości, a Amstrad jawił się jako rarytas. Toczyliśmy ciągle spory, który sprzęt ma lepszą grafikę, na którym lepiej gra muzyka i generalnie która maszyna może więcej. Patrząc na gry, to obiektywnie przyznaję, że C64 osiągnął w tej kwestii przewagę. Przez całe lata osiemdziesiąte cieszył się wsparciem największych tuzów branży, dostarczających nieprawdopodobne ilości oprogramowania. Na dodatek ze stacją dysków człowiek czuł się jak w raj, mając wszystkie te wspaniałości na wyciągnięcie ręki. Oprócz wszędobylskich zręcznościówek dostępne były przygodówki, strategie czy RPG nieznanne na innych ośmiobitowcach. Żeby tak nie słodzić, wspomnę, że C64 miał też swoje wady - kolory w grach wydawały się jakieś mdłe, a ustawianie głowicy w magnetofonie doprowadzało czasem do szewskiej pasji. Trzydziestopięćciecie to piękna rocznica, masa pozytywnych wspomnień i historia, która wciąż się pisze, bo przecież na Commodorka nadal powstają nowe tytuły.

■ MARCIN KIENDRA



Na „komodzie” tak naprawdę dopiero uczyłem się grania, bo ile ja miałem lat, kiedy ze starszym bratem znaleźliśmy pudło z komputerem pod choinką? Ba, nawet nie pamiętam, czy faktycznie dostaliśmy C64 na Gwiazdkę, ale przyjmijmy, że tak było. O dziwo bez zaglądania do ściąg jestem w stanie przywołać te trudniejsze produkcje, które moje dziecięce ja niezbyt ogarniało, jak Project Firestart, Silent Service albo Defender of the Crown; przed ekran przyciągały mnie zajawki rodu stylizowaną, kreskówkową grafiką, to znaczy Spy vs. Spy czy The Great Giana Sisters, The Trap Door lub którąś z części Monty Mole. Aż czuję się zaskoczony, pisząc te słowa, bo wydaje mi się, że więcej pamiętam z czasów wcześniejszego Timexa. A może jedne wspomnienia nakładają się na drugie i te same tytuły ogrywałem na obu platformach - co czyniłem w pełni świadomie już później, na Amidze 500? Trochę mi nawet głupio i zerknę przy następnej okazji do rodzinnej graciarni, czy aby nie czeka tam na mnie C64.

■ **BARTEK CZARTORYSKI**

Mama przyjaciela z bloku była znaną polską reżyserką filmową i dzięki temu wyjechała do Niemiec Zachodnich. Miała tam kupić komputer o nazwie Laser, bo chłopaki znaleźli coś takiego w katalogu wysyłkowym. Gdyby ten wariant się sprawdził, bylibyśmy ugotowani, bo moglibyśmy pograć co najwyżej w kółko i krzyżyk. Na szczęście w Berlinie ktoś ją namówił na C64 i do Warszawy przyjechał szary pulpecik wraz z kolorowym monitorem 1701. Zbliżała się końcówka 1985 roku. Nagle w moim świecie automaty oberwały niczym dinozaury asteroidą. Grałem w Roland's Rat Race, Bagitmana, Son of Bagger wielkiego Antony'ego Crowthera, International Soccer, Sorcery, Ghosts'n Goblins. Salony gier przestały być potrzebne. Cudowny czas, przyćmiony blamażem na mundialu w Meksyku. A potem stacja dysków i Defender of the Crown oraz Maniac Mansion, dzięki któremu zrozumiałem, że gry mogą być ciekawsze od filmów, mogą opowiadać niesamowite historie, a nie tylko pomagać ćwiczyć mięśnie nadgarstka. Pokład C64 opuszczałem zaraz po ograniu Zaka McCrackena - czuło się, że to kres możliwości tej zacnej maszyny i potem będzie trzeba szukać czegoś nowego. Ale wiecie, co jest najwspanialsze? Mam dziś kontakt z Johnem Cutterem, Ronem Gilbertem i Davidem Foxem, czyli autorami trzech wspomnianych produkcji. Spotkałem ich, popytałem o mity z czasów dzieciństwa i nagle poczułem się jak bohater „Tam, gdzie rosną poziomki”.

■ **PIOTR MAŃKOWSKI**



Byłem dobrym atarowcem. Commodore nienawidziłem szczerze i z przekonaniem, tym mocniej, im częściej docierały do mnie dowody na to, że ośmiobitowe Atari i C64 grały w różnych ligach. Fakt, że pod koniec lat osiemdziesiątych nowe tytuły ukazywały się wyłącznie na wielką trójcę (C64, CPC, ZX), ignorowałem tak skutecznie, że mógłbym dawać lekcje w dziedzinie metod selekcji informacji na poziomie mistrza zen. Komputer stanowił sens życia. Wszystko, co groziło utratą sensu, traktowałem jako zło wcielone. Na szczycie skali znajdował się oczywiście C64 i nic nigdy nie przekonałoby mnie do zmiany opinii, gdyby nie totalny szok, jaki przeżyłem, widząc na biurku bliskiego kumpla nowiutki zestaw w komplecie z monitorem 1082 i stacją dysków. Poczucie bycia zdradzonym - coś, co miało planowo przyjść później i w innych okolicznościach, uderzyło we mnie bez ostrzeżenia. Zrozumiałem, że mogę do końca życia trzymać się starego, podczas gdy inni niekoniecznie muszą wybrać drogę męczennika za wiarę. Brutalna to była nauka, acz skuteczna, bo kocham dzisiaj każdą platformę z wyjątkiem iPhone'a. A i to z poważnych powodów, a nie jakichś szczerbato-dziecięcych fanaberii.

■ **ZIEMOWIT PONIEWIERSKI**



gamescom

Zaczęło się od dnia przeznaczonego wyłącznie dla przedstawicieli biznesu i mediów, a już w środę na hale Koelnmesse wtargnął tłum fanów elektronicznej rozrywki. Z drugiej strony barykady czekał na nich zespół antyterrorystów oraz przerażeni reprezentanci gamedevu, nie wiedzący, czy da się przejść korytarzami.

■ Micz ■ Sos

Podsumowanie dziewiątej edycji gamescomu da się zawrzeć w krótkim haśle „nihil novi sub sole”. Wielcy wydawcy mają od lat zaklepane te same rewiry w halach wystawowych, większość zapowiedzi ujawniona zostaje dwa miesiące wcześniej na E3, ale uczucie stagnacji było bardziej dojmujące niż zwykle. VR schowany był gdzieś pod poduszką, inicjatywy gigantów typu Amazon Lumberyard podupadły, a ogromne reklamy zachęcały do zapoznawania się z piątymi i dalszymi częściami wielkich cykli. Mimo to lubimy kolońską imprezę, choćby dlatego, że trafia na nią coraz więcej gwiazd zza oceanu. Jest też okazja, by spokojnie pograć w tytuły, które ominęły nas na E3. No i dostarczyć garść zdjęć oraz wrażeń z tego, co się obecnie dzieje w wirtualnej rozrywce. ■



■ Tak wyglądała kolejka do Far Cry 5 jeszcze przed pojawieniem się widzów, którzy kupili standardowe bilety. Obok Mario Odyssey i Call of Duty: WWII najbardziej oblegane stoisko.

■ Jedną z wielkich hal przeznaczoną była dla rodzinnej rozrywki. Królowała w niej strefa retro i automaty, ale znalazło się też miejsce dla hyliańskich cosplayerek.

■ Nowa gra Chrisa Robertsa to największy sukces crowdfundingowy na świecie. W ciągu sześciu lat zebrano ponad 100 milionów dolarów. Działająca na silniku Lumberyard gra cały czas jest unowocześniana. Na gamescomie zjawiał się sam Chris.





➤ Jedna z najbardziej rzucających się w oczy rozstawionych przy stoiskach makiet reklamowała wydawanego pod koniec września Total War: Warhammer II.

➤ Richard Garriott zjawiał się z dwoma wykładami na Devcomie, czyli konferencji dla twórców gier odbywającej się równoległe z gamescomem.



➤ Stały element gamescomu - rozstawiony za barierkami samochód, który ma wzbudzać piski zachwyty nastolatków bez prawa jazdy.



➤ Sea of Thieves od legend z firmy Rare powstaje już od kilku ładnych lat, premiera będzie w 2018 roku, a czas oczekiwania umiłał zespół anglosaskich piratów.



➤ Microsoft, podobnie jak Electronic Arts, zajmuje zawsze tylną część jednej z hal, starając się pokazać jak najwięcej tytułów ze swojej „rodziny”.



➤ Nintendo w tym roku wystawiło zdecydowanie większe stoisko niż zwykle i nagle okazało się, że kolejki do Splatoona 2 są dłuższe niż do wielu zapowiadanych dopiero gier konkurencji.



➤ Fallout 4 na VR - Bethesda uparcie rozwija temat, mimo że wielu innych, jak choćby Electronic Arts, rakiem wycofuje się z tej dziedziny. Gra uderzy na HTC Vive 12 grudnia.

➤ Ubisoft cały czas oscyluje na krawędzi biznesowego życia i śmierci po tym, jak zakusy na niego zaczął czynić Viacom. Kórlík z nowej gry z Mariem stanowił jedną z bardziej pamiętnych maskotek tych targów.



Outcast: Second Contact

Rozgrywka w odświeżonej wersji Najlepszej Gry na Świecie niestety rozczarowuje, bo nie dość, że fabuła niczym się nie różni i znów toczy w alternatywnym 2007 roku, to na dodatek grafika bardzo przypomina oryginał.



Niby minęło 18 lat, lecz nie widać żadnych drastycznych zmian. A gdy Cutter Slade pływa i z głośników rozlega się dźwięk pluskania w misce, można zwątpić całkowicie. Dajmy twórcom jeszcze trochę czasu, ale niewykluczone, że Second Contact będzie stanowił ostrzeżenie, że miejsce pewnych rzeczy jest w przeszłości. ■

Śródziemie: Cień wojny

Monolith Productions to zasłużone studio, mające na koncie No One Lives Forever czy F.E.A.R. W 2014 roku pod skrzydłami Warnera odniosło niespodziewany w takiej skali sukces za sprawą produkcji Śródziemie: Cień Mordoru, która została tu i ówdzie uznana wręcz za grę roku.



Teraz powstaje kolejna część adaptacji tolkienowskiego cyklu i już staje się jasne, że będzie to bardziej skradanka z bardzo dużym naciskiem na taktyczne planowanie niż prosta rzeźnia. Graliśmy w Cień Wojny, zaskoczeni bezlikami możliwości podczas rozgrywki. Cel stanowi sukcesywne zdobywanie warowni orków, lecz nie otwartym szturmem, a pracą organiczną – przejmowaniem dusz kolejnych przeciwników, szpiegowaniem, wypuszczaniem z klatek bestii, jak buldogi rzucających się na sługi ciemności. Można przecierać oczy ze zdumienia, gdy brzydal na swoim równie paskudnym rumaku wskakuje na machikuly niczym pasikonik i ściga nas po krążgankach. Opcji, statystyk i postaci jest tak wiele, że aby wgrzyźć się w grę, potrzeba trochę czasu. Monolith podjął odważną decyzję i zdrzyfował w innym kierunku w stosunku do Cienia Mordoru. ■



PlayerUnknown's Battlegrounds

Rzecz zrodziła się przypadkiem jako mod ARMA 3, dość podobnie jak Counter-Strike. Po tym, jak została przejęta od Brendana Greene'a, używającego ksywy „PlayerUnknown”, przez południowokoreańskiego giganta MMO, firmę Bluehole, i kilka miesięcy temu trafiła na Steama w formie early access, zaczęła robić oszałamiającą karierę.

To największa niespodzianka i sukces pojedynczej produkcji w tym roku, ponieważ PlayerUnknown's Battlegrounds kupiło już ponad osiem milionów ludzi (a cena twardo tkwi na poziomie 30 euro), zaś na Twitchu streamowano ją przez sześćdziesiąt milionów (!) godzin. A sama gra? Pierwotnie nazywała się Battle Royale i ów tytuł dobrze oddaje realia przypominające fabułę filmu Kiniego Fukusaku z 2000 roku (oraz mangi, na kanwie której powstał) – przeżyć i wyróżnić resztę. Wersję PC wzbogacono właśnie o wsparcie funkcji ShadowPlay Highlights, umożliwiającej automatyczną rejestrację najlepszych momentów z rozgrywki. ■

The Talos Principle VR



Pozostajemy sceptyczni wobec Fallouta VR, gdyż tam poruszanie się odbywa się zupełnie jak w oryginale – a to oznacza, że błędniaki większości graczy mogą tego nie wytrzymać. Inaczej system przemieszczania się w wirtualnej rzeczywistości zaplanowali Chorwaci w The Talos Principle.

Podobnie jak Fallout tytuł powstaje tylko w wersji na HTC Vive. Jednym przyciskiem wskazujemy, gdzie chcemy się przenieść, i następują żabie skoki. Tylko że podczas rozwiązywania tych samych zagadek co w wersji bezgłowej pojawiają się nowe problemy. Jak się ustawić, żeby podnieść statyw? Jak daleko wyciągnąć rękę, żeby go dobrze ustawić? Usiąść nie da się ani na moment. Croteam ma doświadczenie w VR, bo to przecież oni wypuścili Serious Sama VR. Byle tylko nie uczynili naszej ukochanej gry niestrawną. ■

Assassin's Creed Origins



Multum stanowisk zarówno na stoisku Ubisoftu, jak i Microsoftu, a na nich wszędybyłski asasyn. Porusza się chyłkiem, czasem na ekranie widzimy frunącego orła, a po chwili zakapturzona postać przypadkowo sieka sierpem losowego przechodnia. Ten ucieka, robi się zamieszanie.

Asasyn zbiega na pustynię, ale tam atakuje go wylegująca się na piasku kobra. Zabija ją i przeszukuje truchło... To prawda, że Origins przypomina stylem Wiedźmina 3, ale jednocześnie trudno powiedzieć, by daleko odbiegał od na przykład Black Flag. Podczas skrętów obraz obracał się tak szybko, że lekko kręciło się w głowie. Na statycznych screenach gra wygląda doskonale, ale w naturze już tak wesoło nie jest. Pod koniec października stanie się jasne, czy udało się stworzyć „pustynnego” Wiedźmina. ■



Super Lucky's Tale

Na wystawnym stoisku Microsoftu trzeba było czekać prawie godzinę na dopchanie się do Xboxa One X po to tylko, by zobaczyć wyświetlaną prezentację. Za to pod ścianą, trochę niepozornie, reklamował się lisek Lucky.

W zeszłym roku zadebiutował w grze na Oculusa Lucky's Tale – produkcję okrzyknięto wizualnym fajerwerkami, nowym Banjo-Kazooie. Super Lucky's Tale powstaje na Windowsa 10 i Xboxa. Playful posiada prawa do liska i przygotowuje zupełnie nowe poziomy. Przez wzgląd na to, że w oryginale było ich tylko trzy, pytamy: czy zobaczymy ich dziesięć, a może dwadzieścia? Zafasowany autor odpowiada, że nowe etapy się pojawią, ale też jedynie trzy, bo zespół miał na przygotowanie całości ledwie kilkanaście miesięcy. Lucky będzie mógł ryc jak kret, a także rozmawiać z postaciami. Mimo to i tak wierzymy w projekt Playful, bo do Crasha i Sonica naprawdę Luckiemu niedaleko! ■

Fe

Po raz pierwszy zaprezentowano grywalne fragmenty tej rodzącej się w szwedzkim Gothenburgu bukolicznej gry kojarzącej się z czymś pomiędzy Ori and the Blind Forest i Unravel. W lokalnym języku słowo „fe” oznacza czarodziejkę, a jak doprecyzował prowadzący prezentację jeden z autorów, chodzi tu o opiekunkę lasu.



Poruszamy się niezidentyfikowanym gatunkowo stworzkiem, przedzierającym się przez leśną krainę i nawiązującym muzyczne kontakty z fauną. W pokazywanej sekwencji bohater wdrapywał się na głowę gigantycznego jelenia, blisko związanego z lasem, bo obrosniętego ściółką i drzewami. Wszystko jest tu bajkowe, jak z ksiąg dla dzieci, w pełnym 3D, a nie jak w obu wymienionych na początku produkcji - 2D. Tylko czy to wystarczy do wykreowania kolejnego niezależnego hitu wydawanego przez Electronic Arts? Mamy wrażenie, że Unravel był mniej zawiły, a jednocześnie sprawnie chwycił za serce. ■



Moss VR

Sony obiecało, że tytuły na PlayStation VR będą, więc powstają. Bohaterem tej opowieści jest jakiś kuzyn Stuarta Malutkiego, zaś środowisko kojarzy się z recenzowanym w Pixelu #17 Adventure Time, tyle że wygląda kilka razy lepiej.

W goglach pojawia się świat z baśni dla dzieci, dość mroczny, przesiąknięty niebezpieczną magią. Przechodzenie z planszy do planszy wymaga poruszania myszą, ale i wykonywania padem wspierających ją czynności: wyciągania cegieł, przesuwania, zaklinania atakujących bohatera krabów. System sterowania wydał się nam nieco udziwniony, ale jednocześnie nowatorski. Schylając głowę nad strumykiem, można zobaczyć, jak wygląda nasza postać i jest to zaskakujący widok... ■

Star Wars Battlefront 2

Obszerna strefa Electronic Arts, kilkadziesiąt komputerów połączonych siecią. Padło, że fruniemy TIE fighterem z rozkazem ostrzeliwania X-wingów i transportowców kręcących się wokół Gwiezdnego Niszczyciela. Trafieni wrogimi laserami po kilku sekundach pojawia się ponownie.



Na pięćdziesięciocalowym ekranie odbywa się coś równie epickiego jak bitwa o Yavin. Podczas etapów, w których bohaterowie mają pod stopami twardy grunt, jest jeszcze lepiej. Zapowiada się murowany hit, nie tylko dla fanów, lecz także przychylnych tematowi miłośników. W końcu sceną z oryginału, gdy Vader z cesarzem wchodzi do bazy rebeliantów i robią tam krwawą łaźnię, poniekąd zainspirowali się scenarzyści „Łotra 1”, umieszczając pod koniec filmu podobną sekwencję. Możliwe, że tym razem znajdą więcej treści do kopiowania. ■

Kingdom Come: Deliverance



Wcześniej określaliśmy tę grę mianem „małego Wiedźmi-
na”, ale teraz już wiadomo, że nie jest ona aż taka mała.
Pod względem graficznym wygląda cudownie, bo reali-
stycznie oddaje klimat średniowiecznej wsi. Nie ma podrasowy-
wania krajobrazu na modłę fantasy, lecz surowy weryzm w stylu
Bolesława Prusa.

Trochę byliśmy zdziwieni, gdy podczas ogrywania Kingdom Come na-
szym oczom ukazał się bohater Henry, wyglądający jak prymus, ale
z pewnością nie przeznaczony w bojach walczak. „Nie da się na począt-
ku gry wybrać cech postaci, ale Henry jeszcze w trakcie wyprawy
zmężnieje” - zapewnili autorzy. Trochę problemów sprawia interfejs
- na przykład żeby zobaczyć mapkę z aktualnym zadaniem głównym
do spełnienia, trzeba wykonać padem kilka kliknięć zamiast jednego.
Niemniej jednak dobrze wróżymy tej produkcji naszych południowych
sąsiadów i zastanawiamy się, jak ją przyjmą fani Geralta. ■

Black Mirror 4



THQ Nordic przejął prawa do serii Black Mirror, uregulował wszystkie kwestie po bankructwie Future Games (o firmie pisaliśmy w Pixelu #28) i zlecił produkcję czwartej części.

Wiemy, że seria ma w Polsce wielu wiernych fanów, więc należy się im ostrzeżenie - to nie będzie przygodówka w „starym, dobrym stylu”. Kamera działa mniej więcej tak jak w Tomb Raiderze, tylko nie można obracać widoku na teatr zdarzeń. Młody dziedzic trafia do rezydencji, w której już sam lokaj wygląda bardzo podejrzanie, i prawie natychmiast zaczynają się go imać dziwne perypetie z upadkiem z wysokości kilku metrów do jamy na czele. Gra ukaże się zaraz w listopadzie i z pewnością będzie straszyć jak porządne komputerowe horrory. ■



Destiny 2

Pecetowa wersja nowej megaprodukcji Bungie ukaże się 24 października, półtora miesiąca po wydaniach PS4 i Xbox One. Graliśmy w tę edycję podczas imprezy Nvidii na wielkich monitorach 4K i słuchaliśmy zapowiedzi Davida Dague'a, że program będzie obsługiwał technologie HDR oraz SLI (często występujące w super-szybkich laptopach łączenie kilku kart graficznych).

Cóż można powiedzieć - tytuł nie wygląda stokroć lepiej niż oryginał, jednak w trybie singleplayer położono znacznie większy nacisk na fabułę i rozwój opowieści. Z drugiej strony wiadomo, że Destiny multiplayerem stoi i dziennie w erze Złotego Wieku porusza się nawet milion graczy. Activision nigdy nie ujawniło dokładnych wyników sprzedaży Destiny, ale Dague zdradził, że obecnie odnotowano ponad trzydzieści milionów zarejestrowanych graczy. Wszystko wskazuje na to, że Destiny 2 będzie rywalizować o tytuł najbardziej dochodowej gry 2017 roku z Call of Duty: WWII. ■

Wolfenstein II: The New Colossus

Strzelanie do nazioli to żadna zabawa bez starego, dobrego B. J. Blazkowicza. W nowym Wolfensteinie Stany poddały się brunatnym, co dla naszego bohatera jawi się całkiem niezłą gratką, bo jest do czego strzelać.

Kto pamięta poprzednią część, gdzie briefing prawie każdej misji brzmiał „Kill all the nazis”, ten wie, o czym mowa (kto nie grał, ten trąba!), a nowa odsłona podchodzi do tematu jeszcze bardziej groteskowo niż poprzednia. Na jednym z etapów kulamy się na wózku



inwalidzkim po schodach i zabijamy Niemców mikrofalówką (giwera też), podczas innego musimy przenieść w plecaku bombę atomową przez paradę hitlerowców w miasteczku Roswell do Strefy 52 (sic!), a po drodze w amerykańskim dinerze zatrzymuje nas esesman, prosząc o dokumenty (war never changes!). W tym sezonie Pixel gorąco poleca strzelanie do nazioli, więc zakładajcie spadochrony i czekajcie na sygnał, bo nowy Wolf wymiata! ■

Call of Cthulhu

Od czasu Call of Cthulhu: Mroczne zakątki świata lovecraftowskie tematy nie tyle spoczywały w ukryciu, co nie były eksplorowane przez potentatów elektronicznej rozrywki. Być może ktoś stwierdził, że to się nie monetyzuje, być może zaistniała kwestia natury prawnej.



Teraz Focus Home Interactive jako wydawca Call of Cthulhu wyraźniej poradził sobie z problemem. Gra wydaje się idealna dla wszystkich miłośników prozy samotnika z Providence, ale zapewne tylko dla nich. Pozostałych zrazi od razu na początku obskurną grafiką, przesączoną zielieniami i szarościami, powolną akcją rozgrywającą się zwykle po zmroku oraz pewną nieporadnością autorów w kreowaniu emocji bohaterów. Oto młody człowiek przyjeżdża do zapadłej miejsciny, żeby przeprowadzić dochodzenie. Już w knajpie dziwnie wyglądający autochton pluje mu pod nogi i można się domyślić, co będzie dalej... Jak tłumaczył prowadzący prezentację: „On bardzo szybko znajdzie się na skraju szaleństwa”. Tak przecież powinno być w opowieści ze świata Lovecrafta. ■



Call of Duty: WWII

Call of Duty wstaje z kolan i wraca do korzeni! Seria miała swoje wzloty i upadki, jednak posiada rzeszę wiernych fanów, zawsze tęsknie wyczekujących jej najnowszej odsłony. Tym razem znów przeniesiemy się w czasy drugiej wojny światowej, znanej miłośnikom serii z pierwszej i drugiej części (i lekcji historii).

Za grą stoi team odpowiedzialny za Modern Warfare 3 oraz Advanced Warfare, które trzymały świetny poziom potyczek. Likwidowanie nazioli jest ostatnio na topie, a że na gamescomie pokazano multiplayer, to można było zarówno postrzelać do Niemca, jak i postrzelać Niemcem. CoD wita z „krótkim przełożeniem”, czyli czekają nas dynamiczna akcja, zaprezentowany w AW instant respawn i grupowa rozgrywka bez specjalizacji, czyli coś dla graczy znudzonych już Overwatchem. Finalnej wersji upatrujemy teraz z jeszcze większą niecierpliwością. ■

God's Trigger



To naprawdę niezły tytuł, tworzony przez polskie studio One More Level! Niby Klon Hotline Miami, dzielący pewne cechy z powstającym pod skrzydłami Devolvera również rodzimym Ruinerem, a jednak wydaje się, że ma w sobie coś więcej.

Przede wszystkim poziom trudności. Na mordobicie ruszamy w dwuosobowym teamie, a całą akcję obserwujemy z góry. Podczas prezentacji graliśmy w trybie kooperacyjnym z jednym z autorów i mimo to przejście przez każde kolejne drzwi okazywało się wyzwaniem. Nie wystarczy tutaj szybko klikać i przeć hardo naprzód, bo przeciwnicy są szybsi. Trzeba podchodzić ich z dwóch stron, robić uniki, zdobywać broń efektywniejszą niż nóż czy pistolecik. Poziom gry - a wybraliśmy normalny - jest morderczo wysoki. Akurat w produkcji, w której rozwałka służy za oś koncepcyjną, stanowi to duży pozytyw, bo zmusza do taktycznego myślenia. ■



Ancestors

Destruktywne Kreacje wszyscy znamy z gry o nie-lubieniu (taki tam Hatred), a następną ich produkcją, czyli Ancestors, dzieje się w średniowieczu, gdy nie lubił się nikt, wszyscy śmierdzeli i umierali bez ostrzeżenia. W Ancestors przyjdzie nam jednak pomóc w konaniu każdemu, komu staniemy na drodze.

To tytuł z gatunku RTS: dowodzimy w nim grupkami średniowiecznych wojaków, bez skrupułów podbijając wioski, nie tylko przeciwników. Czekają nas palenie domostw, dzidy, brud i smród, bo gra pokazuje wieki średnie w ujęciu realistycznym, bez wszechobecnego kolorowych monarchów, pięknych rycerzy, zamków czy brukowanych miasteczek. Zresztą nie da się ukryć, że w średniowieczu wiele ich nie było. Gdyby połączyć Starcrafta z Heroesami, a potem zaorać całość jak Kartaginę i postawić parę szalałów, to mielibyśmy właśnie Ancestors. ■

We. the Revolution



Wpowodzi jatek, wizyt w mordowni i sequeli innych sequeli ta rzecz, wydawana przez coraz dynamiczniej rozwijającego się Klabatera, budzi spore uznanie. Stajemy się sędzią działającym w czasie Wielkiej Rewolucji Francuskiej i jak większość osobników w togach musimy dbać przede wszystkim o własne interesy, wydawane wyroki dopasowując do aktualnej koniunktury.

Rozgrywkę podzielono na trzy etapy: salę sądową i jakiś proces, wizytę w domu, rozmowy z żoną i przyjmowanie petentów, a na koniec część taktyczną polegającą na rozmieszczaniu na mapie miasta agentów, żeby zarabiali pieniądze i szpiegowali, dowiadując się powoli, kim jest główny przeciwnik naszego orła Temidy. To strategia z niesamowitą ilością informacji z epoki, wiernie oddanym sztafżem historycznym oraz zawartą w fabule tajemnicą. Jak przetrwać dziewięćdziesiąt dni i samemu nie trafić na gilotynę? Co najlepsze, nie będzie prostego algorytmu cofania się sejmem do sytuacji sprzed chwili. Autorom chodzi o to, by każda opowieść była unikalna i by w razie zabrnięcia w kozł róg zacząć sędziowanie od nowa. ■

Total War: Arena

Studio Creative Assembly po wydaniu wielu przebojów spod znaku Total War postanowiło wkroczyć na nowe terytorium. Pod okiem wydawcy, zaprawionego w temacie studia Wargaming, przygotowuje kolejną odsłonę swojego dzieła przeznaczoną wyłącznie dla sieciowych generałów w kapciach. Jako jedni z pierwszych na świecie mieliśmy okazję grać w Arenę w tak rozwiniętej wersji oraz porozmawiać z jej twórcami i pewne jest jedno – szykuje się przebój, o którym już niedługo zrobi się bardzo głośno.

✚ Wejście od strony południowej na gamescom ozdobione zostało plakatem zawierającym cokolwiek znajomy motyw graficzny.

JUŻ GRAMY!



■ Micz

Creative Assembly i Wargaming działają wspólnie już od dziewięciu miesięcy. Gotowa obecnie wersja od 1 września będzie dostępna jako zamknięta beta, zaś po zebraniu feedbacku, jego analizie i dopracowaniu wszystkich elementów rozgrywki ukaże się finalny produkt, planowany na przyszły rok. Dokładna data premiery nie została jeszcze ogłoszona.

– mogąc wcielić się w takie historyczne postacie jak Juliusz Cezar, Aleksander Wielki czy Scypion Afrykański. I teraz najlepsze: uwzględniając łącznie dwudziestu graczy podczas tytanicznej potyczki oraz fakt, że każdy z wodzów poprowadzi trzy oddziały liczące maksymalnie stu wojaków każdy, po przemnożeniu wszystkiego otrzymujemy obłądną liczbę sześciu tysięcy jednostek podczas jednej bitwy!

Total War: Arena jest strategią czasu rzeczywistego bardzo mocno opartą na taktyce. Starcia toczą się w środowiskach, w których zmagają się dwa dziesięcioosobowe zespoły. Każdy z nich musi przede wszystkim zdecydować się na frakcję i przystąpić do Rzymian, Greków lub barbarzyńców. Następnie wybiera się przywódcę, w tym momencie – bo lista będzie stale rozszerzana

autofire

BioWare nie będzie wspierać już Mass Effect: Andromeda, a przynajmniej trybu dla pojedynczego gracza. Nie będzie DLC, tytuł nie otrzyma też kolejnej aktualizacji – patch 1.10 był ostatnią łatką.



Trudno powiedzieć, czy to rekord w historii rozrywki elektronicznej, ale liczba na pewno robi wrażenie. Dużą część prac Creative Assembly poświęca optymalizacji, by nawet przy wolniejszych połączeniach internetowych gra się nie lagowała.

Firma - jak zauważył rozmawiający z nami, piastujący przy projekcie funkcję Development Managera Stefan Aluttis - wkracza na terra incognita, gdyż o ile World of Tanks ma konkurencję w postaci War Thundera, a wieloosobowych strzelanin FPP istnieje wcale niemało, o tyle aktualnie brak na rynku sieciowych strategii na podobną skalę. Creative Assembly będzie tymczasem monopolistą. Na pytanie, dlaczego zdecydowali się na wybór modelu biznesowego „free to play”, Stefan odpowiada, że zaświatał im w głowach pomysł, jak ponownie zainteresować odbiorców serią Total War, i uznali, że oferując im darmowy tytuł, zwrócą ich uwagę na poprzednie odsłony cyklu.



➤ Armie zagrzewają się do boju, a my w marzeniach byśmy sobie życzyli, żeby wpływ środowiska naturalnego na zmagania był jeszcze większy: podpalanie terenu, karczowanie drzew, przygotowywanie wilczych dołów. Choć może wtedy zrobiłaby się z tego gra akcji zamiast taktycznej uczty?

➤ Grecki dowódca Miltiades. Megalomania Helleńców była dobrze znana - nawet pod względem wyglądu starali się pozować na groźnych bogów.

➤ Stefan Aluttis, zanim w 2014 roku dołączył do Creative Assembly, pracował między innymi w podległym Ubisoftowi studiu Blue Byte nad siódmą częścią Settlersów.



■ Retro konsola

Atari w końcu ujawniło wygląd swojej konsoli - AtariBox. Dostępny w dwóch wersjach sprzęt pozwoli użytkownikom zagrać w klasyczne ośmiobitowe produkcje znane z poprzednich modeli oraz w nowe tytuły, choć nie sprecyzowano które.

■ Yu Suzuki triumfuje

Przygotowywane od dłuższego czasu Shenmue 3 znalazło wydawcę. Zostało nim Deep Silver. Niemiecka firma odpowiedzialna będzie za publikację tytułu zarówno na PC, jak i PS4. Niestety premiera gry to wciąż odległa druga połowa 2018 roku.

■ Ansel

Stworzony przez nVidię system do przechwytywania screenów z gier z dowolnego ustawienia kamery oraz w obłędnej rozdzielczości obsługuje na razie około dwadzieścia gier. Teraz do tej grupy dołączą nowy PES oraz Cień wojny, a dodatkowo pojawiły się efekty artystyczne.



Oczywiście w grze pojawią się mikropłatności i abonament premium, pozwalające na szybszy rozwój i dostęp do większej liczby jednostek. Stefan Aluttis nie był jeszcze w stanie określić, po jakim mniej więcej czasie co bardziej wymagający gracze odczują potrzebę zakupu wirtualnych sterydów i dopalenia swojej armii za pomocą realnej waluty, jednak obiecał, że będzie się to odbywało w nienachalny sposób i pozwoli normalnie bawić się także tym, którzy postanowią nie płacić.

Jak w praktyce wygląda rozrywka? Zaczynamy od wyboru frakcji. W przeciwnikami grze, prowadzonej z przeciwnikami znajdującymi się w innych salach konferencyjnych Wargamingu na gamescomie plus z testerami z siedziby Creative Assembly, zdecydowaliśmy się na Greków, dowódcą mianując Leonidasą. Potem stworzyliśmy armię, powołując do niej jednostki z dostępnych, niższych tierów (łącznie jest ich dziesięć, co nasuwa na myśl

pewną grę). Na miejsce zmagania wyznaczono rzymską wioskę, pełną równo przystrzyżonych cyprysów i chatki z dachami wyłożonymi doskonale wypaloną dachówką. Stefan pokazał, jak bardzo zmieniła się grafika w ciągu ostatnich miesięcy. Zaczynano od jasnozielonych krajobrazów z kępami krzaczków, a obecnie połacie roślinności nabrały soczystych kolorów i znacznie się zagęściły. Nastąpiła ewolucja jak przy przejściu od grafiki poligonomowej do teksturowanej. No, prawie. Pozostaje jeszcze upatrzeć sobie miejsce na placu boju i można ruszać po chwałę i życie wieczne. Na mapce widać przemieszczające się wojska - sojusznicy jako niebieskie zgrupowania, przeciwnicy, rzecz jasna, na czerwono. Pierwsza, najwspanialsza faza to podchody i próba harmonijnego ustawienia się ze swoimi. Ten fragment kojarzy się bardzo z World of Tanks, tyle że tam nie mamy aż tak dokładnego rzutu z góry na mapę.



➤ Rzymski dowódca Germanik. Oprócz tego, że dzielnie walczył w czasie młodości Chrystusa, niechlubnie zapisał się w historii jako ojciec Kaliguli.

autofire

Holens od Microsoftu szykuje nam przełom, którego VR i AR potrzebują, ale do tego wciąż daleka droga! Czeka nas rewolucja AR, choć jeszcze nie teraz.

✦ Tylko barbarzyńca może nosić tak bezduszną maskę. Przed państwem Arminius, szef germańskich hord, którym niestraszna potęga Rzymu!



✦ Gęsty ostrzał stanowi coś w rodzaju przystawki przed właściwym daniem, jakim jest walka wręcz.



✦ „Była bardzo wysoka i wyglądała groźnie. Patrzyła srogo, a mówiła ochryple” - tak kronikarz charakteryzował szefową barbarzyńców Budykę.

Manewr Władysława Jagiełły polegający na przetrzymaniu Krzyżaków przez kilka godzin w zabójczym upale odpada, więc trzeba działać sprytnie. Poczekałiśmy trochę, aż idący na północ od nas barbarzyńcy zaczną się obwąchiwać z sąsiadem, i zaatakowaliśmy ich od tyłu. Zaraz przed zwarciem włączyliśmy opcję falangi, dzięki czemu dziesiątkowanie wziętego w kleszcze wroga szło sprawniej. Na szczęście nie jest tak, że cały teatr wojny skupia się wokół nas - nagle tuż za kilkoma domami zjawiły się posiłki Rzymian, i to w postaci krwiożerczych psów. Hordy bestii przerzedziły naszą dzielną piechotę, toteż pozostawała jedynie decyzja, czy w popłochu uciekać, czy walczyć do końca, dając szansę na przeżycie mocniejszemu, również zmagającemu się z ogarami sojusznikowi. Wytrzebieenie armii wcale nie oznacza utraty przywilejów - po każdej potyczce rośnie doświadczenie i przybywa kruszcu, dzięki któremu można rozszerzać arsenał, a to najbardziej mobilizujące momenty w karierze każdego sieciowego wojownika.

Grania będzie na wiele miesięcy, zwłaszcza że Creative Assembly zamierza stale rozwijać swój produkt, dodając kolejne jednostki, wozów oraz środowiska. Nawet sceptycznie podchodzący do strategii mogą odnaleźć tu swoją nową pasję. To najzwyczajniej na świecie jeden z najciekawiej zapowiadających się tytułów 2018 roku i produkcja potencjalnie na skalę World of Tanks. ■

■ Szyld Blizzarda

Blizzard ponownie zmienia nazwę swojej platformy, tym razem na Blizzard Battle.net. Firma poszła na kompromis, widząc, jak bardzo gracze byli przywiązani do szyldu Battle.net, obecnego na rynku gromym przez ostatnie dwie dekady.

■ Cooler Master

Na rynku pojawiły się nowe słuchawki gamingowe od Cooler Mastera. Zestaw charakteryzuje się bardzo niską wagą własną (niespełna 280 gramów!), a także niezwykle czułym mikrofonem. Cena tego cudzińka to to w przeliczeniu około 150 złotych.

■ No Man's Sky 2.0

Hello Games wypuściło sporych rozmiarów łatkę do No Man's Sky. Patch zatytułowany Atlas Rises wprowadził wiele zmian oraz nowości, w tym namiastkę trybu wieloosobowego. Wydanie uaktualnienia spotkało się z pozytywną reakcją graczy.

Jesienne hity Nintendo

Niepozorny biurowiec gdzieś na obrzeżach Frankfurtu. Otoczony innymi szklanymi wieżowcami, na pierwszy rzut oka dającymi się jedynie rozróżnić po adresach i nazwach wielu wielkich, znanych na całym świecie przedsiębiorstw i marek. Inaczej fan produktów Nintendo wyobraża sobie japońską firmę, która odcisnęła tak silne piętno na historii, teraźniejszości i wkrótce będzie decydować o przyszłości gier wideo. Ja bym raczej oczekiwał czegoś obłądnie, tęczo kolorowego, otoczonego chmarą tańczących grzybków.



■ Biurowe zagłębienie Frankfurtu, perspektywa z okien europejskiej siedziby Nintendo. Wewnątrz ciekawsze widoki niż na zewnątrz.

■ Zostań malarzem i jeszcze nam za to zapłać, zdaje się nawoływać Splatton 2 ze wszystkich ośmiu stanowisk połączonych w jedną arenę.

■ Voyager

Wystarczyło jednak przebić się przez sztapową recepcję biurowca, przedostać przez bramki otwierane na karty (pracowników) i dojechać na drugie piętro, by odkryć, że nawet w szkłe i betonie można ukryć salę pełną radoznego szaleństwa. Nintendo postanowiło przybliżyć europejskim redakcjom tytuły zaprezentowane podczas E3, które jeszcze w tym roku będą walczyć o uznanie graczy na ekranach Switcha oraz 3DS i 2DS. Większość to produkcje unikalne dla japońskiego potentata, jakich nie uruchomimy na smartfonach, PC i konkurencyjnych konsolach. Jedyny zaprezentowany podczas pokazu wyjątek stanowi FIFA 18 (premiera: 29 września), na niewielkim wyświetlaczu Switcha sprawiająca wrażenie świetnie zrealizowanej relacji z meczu piłkarskiego.

Japońska maszyna nastawiona na Switcha

Wśród wyjątkowych pozycji, już wkrótce zadebiutujących na Switchu, można było zagrać w dostępną od lipca bezkrwawą drużynową farbowaną Splatton 2 – bez dwóch zdań wyjątkową i dobrze zaopatrzoną w różnorodne karabinki tryskające kolorami. Rozgrywki prowadzono zarówno na dużych ekranach, na ośmiu konsolach, jak i w mobilnej wersji na czterech Switchach.



Miłośnikom bijatyk dane było zmierzyć się w Pokkén Tournament DX (premiera: 22 września), pierwszej odsłonie świata Pokémonów na Switchu. Choć nie da się powiedzieć, by fani uniwersum trenerów i ich kolekcji stworków specjalnie na nią czekali, produkcja, znana już z Wii U, może przyciągnąć nowych wielbicieli i tym samym przynieść jeszcze większe zyski z jednej z najbardziej dochodowych serii gier wszech czasów.

W Sonic Forces (premiera w grudniu) niebieski jeź wraca odmieniony. Koniec z dwuwymiarowym bohaterem biegającym za monetami. Wróć: wciąż mamy oczywiście do czynienia z tym samym Sonikiem i tak samo pędzimy przed siebie, zbierając monety w tempie mogącym przyprawić o zawroty głowy, ale odsłona serii nareszcie przypomina współczesną platformówkę, a perspektywa rozgrywki zmienia się wraz z kolejnymi etapami. Są i bossowie, wielcy i groźni. Będzie się działo.

W przyszłym roku posiadaczy Switcha w swój świat wciągnie Yoshi - uwielbiany przez graczy zielony smok z włóczki, znany już ze swoich przygód na Wii U i Nintendo 3DS. Uwaga! Kraina Yoshiego podlegnie jednak poważnym zmianom.



■ Niebieski jeź Segi nieco wydorósł i oprócz turlania się w zawrotnym tempie przez plansze nauczył się (w chwilach oddechu) walczyć z bossami.

Zamiast po ukręconym z włóczki otoczeniu będziemy skakać i biegać po dioramach z kartonu, zupełnie jak w Paper Mario. Każdy z etapów obejmiemy z dwóch stron, ukryte bonusy z reguły tkwią gdzieś za kartonowymi zabudowaniami. Charakterystyczne dla serii strzelanie do celów jajkami lub szczeniacczkami w grze na Nintendo Switch nabierze nowego wymiaru: da się celować w głąb planszy, na co nie pozwolono w poprzednich częściach. Można będzie również przewracać niektóre konstrukcje i tym samym odsłonić nowe ścieżki.

O Super Mario Odyssey (premiera: 27 października), czyli kolejnej grze z Mario w roli głównej, nie sposób opowiadać inaczej niż w superlatywach: otwarty świat przeładowany miejscami, które można odwiedzić (skacząc i rzucając czerwonym kapeluszem), cukierkowo słodka grafika i przemyślane poziomy, pełne minigier, sekretnych przejść i przedmiotów do zebrania. Nintendo szykuje na Switcha hit, a ten pewnie już wkrótce wbije się na szczyty list Top 10 i zagrozi dotychczasowym liderom zręcznościówek. Choć ogólne założenie fabularne nie zmieniło się od lat (uratuj księżniczkę Peach z łap Bowsera), otwarty świat podzielony na królestwa przypomina to, co mogliśmy oglądać na ekranach Nintendo 64 w Super Mario 64.



■ Gdyby trenerom brakowało wyzwań i wrażeń, mogą bez kolekcjonowania Pokémonów rozegrać odstressowującą partyjkę ulubionymi stworkami.

■ Na straży Nintendo stoi pewien Link, w zielonym kubraczku herosa, z solidną tarczą i groźnym mieczem. Legend of Zelda: Breath of the Wild, o której piszemy w Credits, cały czas trzyma na swych barkach fenomen Nintendo Switcha. Co tydzień z półek sklepowych schodzi od 50 do 70 tysięcy egzemplarzy tej gry, w większości kupowanych razem z nową konsolą. Tak mocnego tytułu startowego chyba jeszcze nie było w historii elektronicznej rozrywki.





❖ Wolne miejsce na półce? Może figurkę do kolekcji (i jakieś niewielkie DLC w pakiecie...)? Postacie z Breath of the Wild z serii amiibo.

Mechanikę rozgrywki dopracowano w każdym szczególe, a poziom trudności wyzwań dobrano na tyle dobrze, że produkcja stanie się przebojem idealnym do zabawy zarówno rodziców z dziećmi, jak i samych dzieciaków czy niedorośniętych rodziców...

Czarnym koniem wyścigu o najlepszą zaprezentowaną przez Nintendo przedpremierową grę może okazać się Mario + Rabbids Kingdom Battle (premiera: 29 sierpnia), próba skrzyżowania uniwersum Mario z pewną odmianą królików pałających się po świecie Raymana. Gdyby zaprezentowano nam prostą (albo wyjątkowo rozbudowaną, w czym specjalizuje się Nintendo) zręcznościówkę, właściwie można by ją zgubić wśród innych pozycji z „Mario” w tytule. Na szczęście tak się nie stało. To świetna, zakręcona, turowa strategia, w której Mario i spółka bronią swej kolorowej krainy przed najazdem Kórlików. Rozgrywka może budzić skojarzenia z UFO: Enemy Unknown oraz klasycznymi Wormsami. Jest barwnie, dziwnie, wciąga jak wysokoobrotowy wentylator.

Graczy na zabój zakochanych w kolejnych odsłonach serii Fire Emblem muszą na początku zmartwić: Fire Emblem Warriors (premiera: 28 września) to nie taki Emblem Ognia, na jaki czekaliście. Właściwie poza bohaterami zaczerpniętymi ze strategicznego uniwersum gra na Switcha nie ma wiele wspólnego z pozostałymi częściami. Uraczymy się raczej zręcznościową wyrzynanką, w której bohater jednym sztychem kładzie na głębę całe plutony wrogów. To takie Dynasty Warriors w szatach Fire Emblem. Pozornie ta rozwałka wydaje się początkowo pozbawiona wszelkiego sensu, poza przyjemnością płynącą z nabijania kolejnych combosów i tłuczenia wszystkiego, co podejrze pod miecz, ciosami specjalnymi. Jest jedno ale – misję, w którą miałem okazję zagrać, rozpisano na kolejne zadania, a w tych nie tylko trzeba było pokonać wybranych dowódców i obronić sojuszników, lecz także umiejętnie przeskakiwać pomiędzy bohaterami, broniąc równolegle kilku przyczółków. Takie rozwiązanie szybko wciąga w rozgrywkę i skłania do tego, że chce się więcej i więcej.



❖ Mario kontra Kórliki. Wszystko wskazuje na to, że Ubisoft złapał wiatr w żagle i może sporo zarobić... na Mario (no i swoich usztych pokrakach).



❖ Gablotka ze skarbami. Jedna z kilku wypełniających biuro we Frankfurcie. Na zdjęciu SNES, wciąż żywy Virtual Boy i jakiś hydraulik z wąsami.

Jeśli za czarnego konia wyścigu o najciekawszy przedpremierowy tytuł na Switcha uznać Mario + Kórliki albo Fire Emblem Warriors, to prawdziwym czarnym pegazem gonitwy (no dobra, też występują w Fire Emblem, wiem) okazuje się Flip Wars (daty premiery jeszcze nie podano), znany w Japonii od połowy maja 2017 roku pod nazwą Battle Sports Mekuuru. To produkcja bliska Bombermanowi, tylko o nieco zmodyfikowanych zasadach. Na planszy podzielonej na kwadraty pola może zmierzyć się do czterech graczy, każdy oznaczony innym kolorem. Wystarczy skakać tak, by zaznaczać pola (i krzyżujące się na polu linie) własnym odcieniem. Jeśli na polu, które zmienia barwę, znajdują się przeciwnicy – spadną z planszy, a my zyskamy punkt. Dodajmy do tego fakt, iż nasza postać na polach oznaczonych naszym kolorem porusza się szybciej, skuteczne skoki rozbijają skarbonkę



✚ Ćwiczenie ramion? Tylko z Arms i koniecznie parami. Nintendo postanowiło odkurzyć boks i sprawić, że machanie łapkami przed ekranem znów będzie fajne. Grę recenzujemy w Play the Game.



✚ Na frontowym planie: Mario i Kórliki, w głębi nieco enigmatyczne stoisko z Battle Sports Mekuru (jeszcze bez napisów w języku angielskim), przemianowanym na rynek europejski i amerykański na Flip Wars.

✚ Fire Emblem: Warriors to walka jeden heros z supermocami kontra kilka tysięcy przeciwników naraz (przetykanych niekiedy bossami). Zupełna odwrotność finezji dotychczasowych gier z tej samej serii.



z bonusami, przez część planszy przechodzą fale paraliżujące wojowników, gdzieś obracają się działa miotające barwy, a wszystko prowadzi do jednego stwierdzenia: szykuje się imprezowy przebój!

Skromna reprezentacja 2DS i 3DS

Nintendo nieco mniej uwagi przyłożyło do swojej starszej, mobilnej konsoli. Na ekranach 2DS XL można było obejrzeć dwa tytuły: Hey! Pikmin (premiery odbyła się 28 lipca) i Mario & Luigi: Superstar Saga + Bowser Minions (premiery: 6 października). Obie produkcje wyłącznie w... niemieckiej wersji językowej. Dodatkowe poziomy, które miałem okazję zobaczyć w Hey! Pikmin, dają nadzieję, że producenci choć trochę zachowali styl rozgrywki z oryginalnych odsłon. Mimo to Hey! Pikmin pozostaje mniejszym braciem serii i uproszczenia w rozgrywce raczej nie przyniosą nowej odmianie Pikminów wielu fanów. Obym się mylił. Znacznie lepiej przedstawia się Mario & Luigi Superstar Saga + Bowser Minions, czyli odkurzona i odświeżona Saga z Game Boya Advance, gra fabularna licząca dwóch bohaterów jednocześnie, ze zręcznościowymi wstawkami podczas walki z przeciwnikiem. Ładna i dobrze opowiedziana, z ciekawym pomysłem na pojedynki. Największy powrót do przyszłości podczas pokazu zaliczył Metroid: Samus Returns (premiery: 16 października), platformówka znana posiadaczom NES i GBA. Owszem, wygląda przyzwoicie, choć prezentacja na dużym ekranie pozycji z 3DS odebrała jej sporo uroku. Ważne, że Nintendo wkrótce odda nam do łapek kolejną przyzwoitą zręcznościówkę z potężnymi labiryntami i bogatym wyborem uzbrojenia i bonusów.

Switch malowany w żywe barwy gier Nintendo szykuje się na uszczuplenie kieszeni graczy. Wąsaty Mario i pędzący Sonic plus waleczne Pokémony...

O tym, w jak odmiennym świecie funkcjonuje japoński gigant, przekonałem się, kiedy obejrzałem pudełkowe wersje konsol i gier z przeszłości oraz wystawę dedykowaną serii Zelda (również zamkniętą za szkłem), a także pobieżnie spojrzawszy na figurki amiibo, natknąłem się na jeszcze jedną szklaną barierę - zamknięte drzwi do sklepu ze wszystkim, co fan marki mógłby sobie wymarzyć. Okazało się, że sklep w europejskiej siedzibie firmy, owszem, działa, ale na zakupy do niego mogą się wybrać wyłącznie pracownicy przedsiębiorstwa. Dziwne to Nintendo... ▀

Stugan

Sos



Już trzeci raz kilkanaście zespołów ze wszystkich stron Ziemi spotyka się w szwedzkiej chatce, by wspólnie pośród natury poświęcić się swoim projektom. Stugan, jak opisuje Jana Palm, to „program dla twórców gier z całego świata, dzięki któremu mogą oni spędzić dwa miesiące w skandynawskim lesie, przygotowując swe dzieło i nie muszą martwić się o nic więcej”. W tym roku do Szwecji zawiązało piętnaście ekip powołujących do życia najróżniejsze tytuły, od meksykańskiej produkcji o składaniu koszulek, przez południowoafrykańską zręcznościówkę z gumowymi platformami, aż po pozycję VR o napastowaniu zombiaków, którą osobiście przywiozłem z ojczyzny fiatem 126p.

Grupa spędzi siedem tygodni w urokliwych górach zamknięta w przeszklonych czerwonych domkach z białymi oknami, pracując ciężko nad swoimi produkcjami. Inicjatywa odbywa się w kurorcie narciarskim w okolicach miasta Falun i trwa od końca czerwca do połowy sierpnia. W przeciwieństwie do większości akcji mobilizujących tego typu Stugan fundują szwedzcy twórcy z własnej kieszeni, a wydarzenie ma charakter non-profit. Goszczący deweloperzy kwaterowani są w bungalowach z pełnym wyżywieniem, toteż martwić muszą się jedynie o prace nad swym tytułem i jego ogrywanie. Ponadto w otoczeniu zachwycających widoków ciężko usiedzieć całą dobę w zamknięciu, a jako że na miejscu noc praktycznie nie istnieje, zawsze można wybrać się na orzeźwiająca przechadzkę.

■ Dla wielu indyków to jedyna szansa, by pracować w gronie podobnych do siebie twórców, zdobywając nie tylko doświadczenie, lecz także jakże ulotną motywację.



■ Stugan to świetny przykład wspierania branży przez seniorów i jedyny tego typu program bez żadnych haczyków. Można by powiedzieć, że Tommy i Jana „adoptują” grupkę indyków na siedem tygodni.

Nazwa „stugan” nawiązuje do pierwszej komercyjnie wydanej szwedzkiej gry wideo pod tym samym tytułem i znaczy tyle co „szwedzka chatka”. Na pomysł stworzenia programu wpadł Oskar Burman, jeden z ojców chrzestnych modelu „free to play”, gdyż podobnie zaczynał tworzyć gry, w odizolowanej chatce dzierżąc swą pierwszą produkcję Substation na Atari ST. Ideę prędko podłapali inni autorzy, na czele z Tommym Palmem, pomysłodawcą Candy Crash, który stwierdza: „Gry stały się tak międzynarodowym przedsięwzięciem, że choćby działało się na końcu świata, to Stugan właśnie świetnie dowodzi tego, że aby przyciągnąć ludzi, potrzeba tylko prądu i internetu. Reszta dzieje się sama”. A ludzi nie brakuje – w tym roku na szwedzką wyprawę zgłosiło się ponad sześćset osób z pięćdziesięciu trzech krajów.

Pomimo odosobnienia deweloperów odwiedzają mentorzy, wydawcy oraz przedstawiciele lokalnych władz i prasy, podrzucający przeróżne pomysły i pomagający w procesie twórczym. Poza tym kolektyw kreatywnych osobowości ze wszech stron również krzyżowo wspiera się w budowaniu świata elektronicznej rozrywki, dzieląc się wiedzą i doświadczeniami, a tych w tak młodej branży jak produkcja gier wideo nigdy za wiele. ■

GIER NA TEGOROCZNYM SDCC JAKBY MNIEJ, ALE I TAK BYŁO NA CO SIĘ POGAPIĆ

Comic-Con 2017

Jak już bodajże pisałem przed rokiem czy dwoma, San Diego Comic-Con zwykle traktuje gry jako dodatek do całej reszty, co nie znaczy, że graczy również.

■ Bartosz Czartoryski

Bo choć zabrakło PlayStation, Marvel Games powtórzyło swe dotychczasowe deklaracje (dodano chyba tylko tyle, że w Powers United będzie można pograć Deadpoolem), a Xbox się zbytnio nie wysilił (Microsoft przywiózł ze sobą jedynie Forę Motorsport 7 i Śródziemie: Cień Wojny, ale przynajmniej z nowym zwiastunem i Pollyanną McIntosh jako Szelobą, oraz zorganizował panel Crackdown 3 z Terryem Crewsem), to ci, co zjechali, starali się uczestnikom dogodzić.

Stanowiska firm parających się grami znajdują się na uboczu hali wystawowej i trudno czasem wylapać, co gdzie się dzieje. Dlatego zdziwiłem się, przypadkiem natknąwszy się na ekipę „Resident Evil: Vendetty” podpisującą fany i rozmawiającą z fanami. Zresztą to nie jedyny wy-czekiwany przez konwentową brać film: pokazano trailer „Ready Player One” (nic innego jak hołd Stevena Spielberga oddany grom) oraz rzucano garść informacji na temat „Future Man”, komediowego serialu realizowanego dla Hulu przez Setha Rogena, mającego stanowić „miks «Powrotu do przyszłości» i pierwszoosobowej strzelaniny”. Zajmujący spory kawał podłogi Blizzard w tym roku skupił się na sprzedaży kolekcjonerskich zabawek z Overwatcha, sporym zainteresowaniem cieszył się smok prosto ze Śródziemia, na którym można było zrobić sobie fotkę, zjawilo się nasze Bloober Team z Observerem, lecz rządziło Nintendo.



■ Wiedźmin – lub, jak kto woli, Witcher – za sprawą gier na stałe wszedł już do zachodniego popkulturowego kanonu i stoi ramię w ramię z Batmanem, Lu-kiem Skywalkerem i Storm Shadowem.

Japoński gigant zaprosił do siebie również tych, co wejściówek na imprezę nie mieli, bo tradycyjnie zorganizował kąciak dla graczy w jednym z okolicznych hoteli. I na hali, i poza nią dało się zobaczyć i zagrać w kilkanaście produkcji, a z nich tłumy przyciągało Super Mario Odyssey na Switcha, z wąsatym hydraulikiem rzucającym swoją czapką niczym Kapitan Ameryka tarczą. Mała-wielka konsola Nintendo pochwaliła się też zaskakująco popularnym Splatoonem 2 (można było zagrać na ogromnych ekranach, a kolejne rundy zapowiadał wodzirej) oraz Pokkén Tournament DX, które nie jest jednak żadnym RPG, lecz bijatyką. Spojrzenia przyciągał również projekt VR Giant Cop, ale z drugiej strony pozwalała uzmysłowić sobie, że przed wirtualną rzeczywistością jeszcze długa droga i wydaje mi



się, że sprawniej korzystają z niej filmowcy, bo wszelakie atrakcje z magicznymi goglami przygotowane przez hollywoodzkie wytwórnie i stacje telewizyjne (z „Blade Runnerem 2049” i „Stranger Things” na czele), interaktywne czy nie, robiły wrażenie. Oby tak dalej. ■

■ Nasi (też) tu byli! Cieszą się i japa, i oko, kiedy człowiek natknie się na kramik rodzimego Observera, i to nie w kąciaku dla graczy, ale na jednej z głównych alejek hali wystawowej.

NAJWIĘKSZA NA ŚWIECIE IMPREZA FANOWSKA ORGANIZOWANA PRZEZ DISNEYA



■ Bartek Czartoryski

Można jedynie się domyślać, jak ciężko producentom gier przy takim natłoku imprez co chwilę pokazywać coś nowego, a wypada przecież wszędzie być i rzucić wyglodniałej publice choćby drobnego newsa.

Licencjohiorycy Disneya mieli w tym roku szczególnie utrudnione zadanie, bo pomiędzy E3 a Comic-Conem wypadło D23 Expo, czyli wydarzenie organizowane przez międzynarodowego giganta, swoista wizytówka tego, co korporacja szykuje na przyszłość. To tam zapowiedziano między innymi „Fałdkę czasu”, pokazano fragment „Króla lwa” i zademonstrowano zwiastun nowego filmu o Avengers. Rozrywki elektronicznej, na szczęście, również nie potraktowano po macoszemu.

D23 Expo

■ Królem konwentu był Thanos z zapowiedzianego „Avengers: Infinity War”. Na imprezie nie tylko zaprezentowano zwiastun filmu, lecz także z pompą odsłonięto figury świąty kosmicznego giganta.

■ Myszka Miki obok superherosów Marvela na tle „Gwiezdných wojen”. Czy się to komuś podoba, czy nie, Disney zagarnął dla siebie kawał naszego dzieciństwa.



Poczesne miejsce zajął oczywiście sequel Battlefronta, rzucono garść informacji, a te mnie, fana „Gwiezdných wojen” i rozgrywki jednoosobowej, szczególnie ucieszyły, bo gra będzie miała tryb samodzielnej kampanii. Podczas panelu zaprezentowano jej bohaterkę, niejaką Iden Versio (w tej roli Janina Gavankar), szefową elitarnego imperialnego Inferno Squad. Versio z Endoru patrzy na zniszczenie drugiej Gwiazdy Śmierci i musi się jakoś pozbierać po upadku systemu, któremu służyła. Zobaczymy też jej rodzinną planetę Vardos i usłyszymy skomponowany specjalnie motyw muzyczny. Niespodziankę uczestnikom zrobił John Boyega, czyli Finn z nowej trylogii – wparował na scenę i, graczem będąc, jarał się jak dzieciak, że produkcja pozwoli wcielić się w jego postać.

Lwia część panelu należała, nie inaczej, do Marvela. Pogadano o Spider-Manie, ale wyświetlono jedynie urywek rozgrywki okraszony wypowiedziami ekipy, a przy projekcji Lego Marvel Super Heroes 2

ogłoszono nowy kostium dla Pająka, inspirowany filmem „Homecoming”. Na sam koniec zostawiono jednak coś, na co wszyscy czekali, czyli Kingdom Hearts III. Sam Tetsuya Nomura zapowiedział nowy trailer, w którym Sora steruje mechami, a także – co wywołało bodaj największą ekscytację – odwiedza pokój Andy’ego z „Toy Story” i spotyka postacie z kultowej już animacji, z Chudym i Buzzem na czele. Po pokazie wszyscy dostaliśmy plakaty Battlefront i KH III z limitowanej kolekcji.

I jeszcze coś. Disney wraz z partnerami ma zamiar sporo inwestować w VR i AR. Zapowiedziano bowiem, choć jeszcze dość mętnie, Star Wars: Jedi Challenges, produkcję wykorzystującą augmented reality i umożliwiającą naporzanie się mieczami świetlnymi, oraz Marvel Powers United. Tytuł ten daje szansę wcielenia się w któregoś z naszych ulubionych trykociarzy (już przy pomocy virtual reality) i, razem z kumplami (kumplami), rozprawienia się z zastępami nieprzyjaciela. Ja w to wchodzę! ■

Polygamia.pl

Nowa Polygamia - opiniotwórczy blog o grach wideo

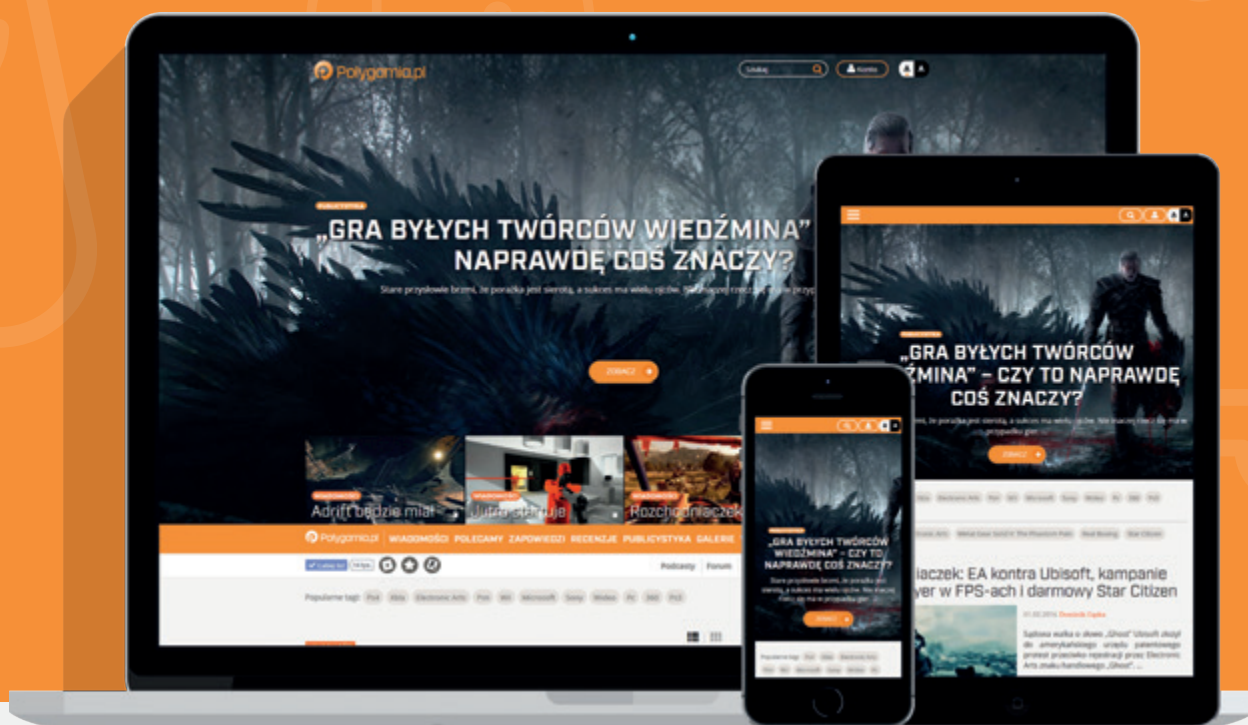
Ambitna publicystyka

Nowoczesny layout

Ciekawie przedstawione aktualności Rzeczowe recenzje

Relacje z targów i wydarzeń

Zaangażowana społeczność



“Różne urządzenia, ta sama jakość”



W Chinach konsole są urządzeniami wciąż niezwykle rzadkimi. Można je zresztą legalnie sprzedawać w tym kraju dopiero od 2014 roku, kiedy to zniesiono trwający niemal piętnaście lat całkowity zakaz dystrybucji tego typu urządzeń.

założyć konto i poprzez nie publikować materiały promocyjne związane z danym tytułem może jedynie przedsiębiorstwo założone w obrębie chińskich granic.

Ta kulturowa izolacja Państwa Środka sprawia, że chiński rynek gier wideo nie przypomina żadnego innego na świecie, jednak z uwagi na jego wartość wszyscy globalni zawodnicy spoglądają na niego z dużymi nadziejami. Szczególnie że zmiany, choć powolne, zaczynają zachodzić. Również w Chinach gracze coraz częściej odkrywają tytuły typu single player, z fabułą, dystrybuowane w modelu premium. Dzięki wsparciu naszego rządu na ChinaJoy w strefie B2B pojawiło się po raz pierwszy polskie stoisko, zorganizowane przez fundację Indie Games Polska, na którym prezentowano kilkanaście gier, wkrótce ruszających na podbój chińskich miłośników rozrywki elektronicznej.

Pobyt polskiej delegacji branżowej w Szanghaju uwieńczyło przyjęcie dla polskich i chińskich autorów gier, wydane w Konsulacie Generalnym RP, w czasie którego w obecności Wiceministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego Pawła Lewandowskiego przedstawiciele fundacji Indie Games Polska podpisali umowę o współpracy i wzajemnym wsparciu z China Indie Game Alliance. Jednym z pierwszych efektów porozumienia ma być obecność chińskich twórców niezależnych na październikowych targach PGA w Poznaniu, a chwilę później wizyta polskich deweloperów na festiwalu We Play w Chinach.

ChinaJoy to targi inne niż wszystkie, ale są odzwierciedleniem obecnego stanu rynku w Państwie Środka. Powoli dokonujące się zmiany wydają się niezwykle ciekawe i cieszy fakt, że polscy twórcy uczestniczą w nich już teraz. ■

ChinaJoy

Mac

Stoiska takich firm jak Microsoft, Sony, EA i Ubisoft zmieściły się razem w jednej, nie największej hali i wzbudzały przeciętne emocje.



Podpisanie umowy o współpracy między fundacją Indie Games Polska i China Indie Game Alliance.

W pozostałych piętnastu rządziły sieciowe produkcje „free to play” na PC i urządzenia mobilne, a także cosplayerzy. A skoro tak, to dość trudno było znaleźć na targach nowe tytuły, bo producenci masowych gier sieciowych zgodnie postawili na wyścig zbrojeń, by udowodnić, że to społeczność skupiona właśnie wokół ich pozycji jest największa i najbogatsza. Widok w dużej mierze wydawał się zatem wszędzie niemal identyczny: szerokie sceny, występy cosplayerów, koncerty i ciężkie do zniesienia wzajemne zagłuszanie się, nawet jeśli w danym pawilonie ulokowano tylko dwie, trzy sceny. Krajobrazu dopełniały punkty dystrybutorów gier mobilnych, choć tu też trudno mówić o nowościach.

Opisując sektor gier w Chinach, należy pamiętać jeszcze o dwóch rzeczach: po pierwsze, o cenzurze, a po drugie, o sporych ograniczeniach w dystrybucji. Obie sprawy się zresztą ze sobą dość ściśle wiążą. Aby dany tytuł mógł być rozpowszechniany przez sieci zaopatrzeniowe z siedzibą w Państwie Środka, musi koniecznie zostać oceniony przez cenzora, a o to wolno wystąpić tylko firmom zarejestrowanym w Chinach. W praktyce oznacza to więc, że

jeżeli zachodni producent chce rozprzestrzenić swoją grę na tamtejszym rynku, musi jej kolportaż powierzyć lokalnemu podmiotowi gospodarczemu lub otworzyć oddział na terenie ChRL. Aplikacje bliźniacze z Google Play, podobnie zresztą jak wszystkie inne usługi amerykańskiego giganta, są tam niedostępne. Działa za to sklep Steam, jednak pod względem popularności nie może się mierzyć z platformami dystrybucyjnymi lokalnych potentatów wspieranych przez rząd. Oczywiście w Chinach nie zagracie też w gry na Facebooku i nie zobaczycie recenzji najnowszych produkcji na YouTube, bo owe strony i wiele innych tam zablokowane. W ich miejsce już dawno powstały lokalne serwisy, będące odpowiednikami tych zachodnich, a teraz szczytujące się setkami milionów aktywnych użytkowników, lecz i na nich

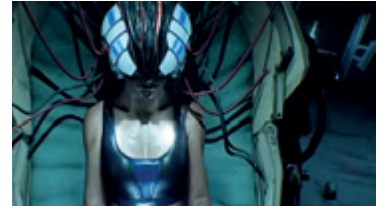
PLAY THE GAME



30 Hellblade



33 Uncharted: TLL



34 Observer



36 Crash Bandicoot



37 Arms



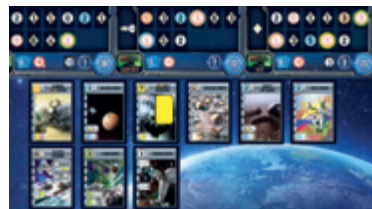
38 Tacoma



39 Darkwood



40 Formula Fusion



41 Race for the Galaxy



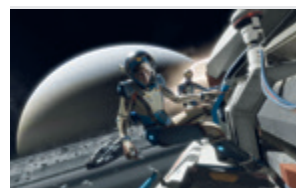
42 Blitzkrieg 3



44 Aven Colony



45 Agents of Mayhem



46 Lone Echo



48 Redeemer



50 Serial Cleaner



51 Sudden Strike 4



52 Mage's Tale



54 Rain of Terror



Od początku czułem, że to o jeden most za daleko. I lepiej nie patrzeć w dół!

PC PS4 PEGI 18

PRODUCENT Ninja Theory Wersja PL: tak

Wojtek Kałużyński

Pierwsza mglista wzmianka o Hellblade (wtedy jeszcze bez żadnych podtytułów) pojawiła się przed trzema laty. Termin premiery stałe przesuwano, a znane choćby z Heavenly Sword brytyjskie studio Ninja Theory co jakiś czas wypuszczało do sieci zwiastuny. Gra powstawała jako niezależna produkcja AAA, a nad projektem pracowało zaledwie dwadzieścia osób. Trailery wyglądały na tyle obiecująco, że stała się jedną z bardziej wypatrywanych pozycji tego roku. Z pewnością warto było czekać. Bo rzecz to i oryginalna, i efektowna, i klimatyczna, i niezwykła pod względem narracyjnym.

Fabula zapowiada się początkowo na dość przejrzystą i standardową. Czas akcji został precyzyjnie określony na rok 790. Wtedy to celtycka wojowniczką z plemienia Piktów, imieniem Senua, wyrusza do Helheimu – nordyckiej krainy umarłych, by uwolnić duszę nieżyjącego kochanka. Nie będzie to jednak ot po prostu następna prawie niemożliwa misja, polegająca na pokonywaniu kolejnych piekielnych kręgów. Dość szybko okazuje się, że Senua, straciwszy wszystkich

bliskich podczas najazdu wikingów, popadła w głęboką psychozę. Musi się zatem zmierzyć nie tylko z nordyckimi bogami, lecz także ze swymi własnymi wewnętrznymi demonami, ogarniającą ją złowieszczą Ciemnością.

I to bodaj najciekawszy aspekt Hellblade. Originalność tej produkcji nie sprowadza się jednak wcale jedynie do tego, że twórcy sięgnęli po tematykę zaburzeń psychicznych i ich postrzegania przez otoczenie. To już przecież było. Najistotniejszy zdaje się fakt, że symptomy schizofrenii, na którą cierpi Senua, stany, których doświadcza, sposób, w jaki postrzega świat i samą siebie, autorzy zdołali wkomponować w rzeczywistość gry, przełożyć na specyficzny język obrazów, dźwięków, narracyjnych chwytów.



HELLBLADE™ SENUA'S SACRIFICE

Piktowie, czyli „pomalowani”. Bardzo Senui z tymi piktogramami do twarzy. Kamuflaż przy okazji znakomicie eksponuje lekko wytrzeszczone oczy bohaterki.



Budując świat przedstawiony, konsultowali się zarówno z chorymi, jak i lekarzami. To wielka zaleta Hellblade. Wrażenie autentyczności, jakie udało się dzięki temu stworzyć, jest naprawdę przekonujące.

Od pierwszej sceny, w której Senua płynie łodzią ku przeznaczeniu – ponurej krainie rządzonej przez boginię Hel – czujemy się nieco obco. Niby obserwujemy bohaterkę z klasycznej dla gatunku perspektywy zza pleców, ale inaczej niż w większości przypadków freudowski mechanizm projekcji i utożsamienia nie działa tak prosto jak zwykle. Przestrzeń zakłóca od pierwszej sekwencji kaskadą głosów, szeptów komentujących sytuację bohaterki, jej (a więc niejako nasze) poczynania, wwiercających się w jej myśli, zamiary, w jej przeszłość. Symulują one audialny atak na psychikę Senui owładniętej psychozą, zmuszają z jednej strony do identyfikacji, ale z drugiej stwarzają dystans, każą się zastanowić, czy czasem kontrolując postać, sami nie dołączamy do chóru, nie przeobrażamy się jeszcze jednym nieproszonym gościem w jej głowie. Głosy i podszepty to narastają, to znów cichną. Potrafią irytować, ale nie da się ukryć, że po pierwsze robią dość mocne wrażenie, po drugie zaś pełnią istotną funkcję narracyjną.

To ze strzępków myśli, sporów toczących się w głowie dziewczyny jej historia lepi się z czasem w całość, staje się bardziej zrozumiała, biała karta wypełnia się stopniowo znakami. Ale chodzi też o coś więcej. Ta kaskadą dźwięków ciągle towarzyszy bieżącej akcji. Chór ocenia bohaterkę, to podtrzymuje ją na duchu, zachęca, by się nie poddawała, nie ustawała w wysiłkach, to znów ją wyśmiewa, sieje zwątpienie, roztraca widmo porażki. Momentami odpowiada rozwiązania, czasem wodzi na manowce. Jako narracyjna dominanta sprawdza się ten akustyczny chaos raz lepiej, raz gorzej, natłok pogwaru chwilami męczy, czasem denerwuje, ale też współtworzy klimat pełnej psychodelii, potęguje efekt braku kontroli nad niegłupio prowadzoną fabułą i poczynaniami protagonistki.



Wrogowie



Nagle wyrastają jak spod ziemi, wynurzają się z ciemności, z mgieł surrealistycznych sylwetki demonicznych wojowników strzegących krainy umarłych. Nawet na poziomie zdefiniowanym jako „łatwy” nie jest wcale lekko. Starciom towarzyszą cały czas głosy, okrzyki komentujące ich przebieg. Przeciwników nie zabija się setkami. Będzie ich kilkudziesięciu w kilkunastu potyczkach. Nie ma tu żadnego drzewka umiejętności czy ekwipunku – protagonistka nie staje się z czasem silniejsza, nie znajduje żadnej superbroni, a system walki, repertuar ciosów, bloków i uników wydaje się raczej standardowy. Na domiar złego po każdej przegranej walce powiększa się ciemne zakażenie ciała bohaterki. Gdy dotrze do serca, Senua umiera, co oznacza rozpoczęcie rozgrywki od początku.



❖ Runiczny kamień, czyli archaiczne radio. Nie ma sensu kręcić gałką. I tak jest tylko jeden program.



❖ Do ukrzyżowania w wersji nordyckiej krzyż jest całkowicie niepotrzebny.

Mało tego! Owe słuchowe halucynacje w pewnym sensie są też niejako interfejsem całej gry. Nie ma tu żadnych „pasków życia, zdrowia, kondycji”, żadnych cyfrowych wartości opisujących postać. To głosy podpowiadają, kiedy Senua jest bliska śmierci, kiedy powinna zadać kończący cios w walce, na jaki element krajobrazu zwrócić uwagę, czego szukać i tak dalej. Pomysł może nie idealny, ale oryginalności odmówić mu nie sposób.

Słuchowym halucynacjom niemal od początku towarzyszą wizualne omamy wplecione inteligentnie w tok wydarzeń. To w skale objawia się dziewczynie realna-nierealna twarz matki, to okrążają ją złowrogie cienie, ciało deformuje się, a i świat ulega dziwnym przemianom – niby logicznym na planie akcji, znajdujemy się w końcu w krainie umarłych, rządzącej się regułami bogów, nie ludzi. Wielokrotnie się zdarza, że trzeba stanąć w konkretnym miejscu, znaleźć jakiś detal otoczenia, przejść przez charakterystyczny portal, by odsłonić niewidzialną kurtynę spowijającą świat i zobaczyć prawdziwą rzeczywistość. Choć co tu jest prawdziwe, a co nie, też nie do końca wiadomo.

Wszak na płaszczyźnie racjonalnej świadomości bohaterki przestrzeń zniekształcają bogowie, ale na irracjonalnej wszystko może być urojeniem.

Ta dwoista natura świata pomaga w konstruowaniu kolejnych łamigłówek, które pojawiają się przez całą grę. Podróżując przez krainę umarłych, co jakiś czas musimy łamać runiczne pieczęcie na bramach prowadzących dalej. By je zerwać, trzeba znaleźć w otoczeniu odpowiadające runom obiekty. Początkowo nie jest to specjalnie trudne, z czasem jednak wzory stają się coraz bardziej skomplikowane, a w dodatku pojawiają się nowe elementy, jak choćby okna wiodące do innych czasoprzestrzeni. Robi się trudniej, choć wcale nie tak trudno, jak by się można spodziewać po tytule tak mocno akcentującym rozwiązywanie zagadek i eksplorację rzeczywistości. Mało to też satysfakcjonujące, bo zadania są zadziwiająco powtarzalne i nie wymagają nadwyrężania szarych komórek. Owa szablonowość to istotny minus Hellblade, ciekawsze zdaje się poznawanie nowych fragmentów mitologii nordyckiej i wnikanie w stany emocjonalne bohaterki.

Także penetrowanie kolejnych lokacji sprawia przyjemność. Gra wygląda fantastycznie, a ja, jakby mnie kto pytał, akurat lubię delektować się pięknymi, choć niepokojącymi pejzażami. Aczkolwiek pozornie



✚ Myszka, dwa klawisze na krzyż i mamy niezły balet! Podczas walk jest trochę jak w Dark Souls - jeśli nie zrobisz uniku, możesz po jednym ciosie zdrowo oberwać.

otwarty świat jest też tak naprawdę „pozagradzany”, a bohaterka nie potrafi wskoczyć na kamień sięgający jej kostek, chyba że zostało to przewidziane przez algorytm i znajdujemy się na ścieżce prowadzącej do jakiegoś celu. Tak naprawdę poruszamy się po strukturze klasycznie labiryntowej, co akurat ma pewien sens, potęgujący wrażenie zamknięcia, uwięzienia w świecie demonów, zarówno piekielnych, jak i wewnętrznych. W pewnym momencie wędrujemy w całkowitej ciemności, prowadzeni przez głos przewodnika - wtedy klaustrofobiczna przestrzeń osacza, a czające się w mroku zagrożenie staje się ucieleśnionym sennym koszmarem.

Mimo swej powtarzalności, wpędzającej momentami rozgrywkę w monotonię, Hellblade działa. Na zmysły, emocje i zwykłą ciekawość - jak się ta opowieść skończy i jak

się tak naprawdę zaczęła. Dzięki pomysłowej, quasi-filmowej narracji nawet jednostajność ma się ochotę jakoś przetrwać. A nie bez znaczenia pozostaje też empatia, której nie sposób chyba nie poczuć w stosunku do Senui, nawet jeśli trudno do końca wniknąć w świat jej wewnętrznych demonów. Nie jest to gra doskonała, ale na tyle dobra, by iść dalej drogą ku katharsis, a owo na szczęście nie rozczarowuje. ▬

Wizualnie rzecz zapiera dech w piersiach, ale nie byłem w stanie znieść jej schizofrenicznej podszewki. Słuchając Głosów, zostałem bardziej zmaltrato-
wany niż przerażona bohaterka.

Piotr Mańkowski



✚ Piekielne wrota otwierają kruki wiszące na sznurkach. Wszyscy to wiedzą.

➤ Od pierwszej chwili gra zachwyca zapierającymi dech w piersiach widokami. Indie w nowym Uncharted są malownicze i aż chce się je zwiedzać.



Uncharted: The Lost Legacy

PS4 PEGI 16

PRODUCENT Naughty Dog Wersja PL: tak

Pocztar

➤ Widoczna na mapie lokalizacja daje pozory swobody. Przemierzmy ją autem, które znów pięknie brudzi się błotem podczas jazdy.



W pierwszym samodzielnym DLC dedykowanym serii Uncharted prym wiodą kobiety. Chloe Frazer zadebiutowała w drugiej części gry, natomiast Nadine Ross poznaliśmy jako antagonistkę w Uncharted 4. Obie panie wyruszą w podróż po indyjski artefakt. Żeby go zdobyć, będą musiały współpracować. Co ciekawe, brak Nathana Drake'a, ikony cyklu i głównego bohatera, zupełnie nie wpłynęło na odbiór produkcji.

W Zaginione dziedzictwo gra się tak, jakby ktoś tylko podmienił skórki postaci. Nie zauważycie różnicy - chociaż sterowana przez nas Chloe otrzymała nowy zestaw animacji ruchów, rozgrywka przebiega identycznie jak w przygodach Nathana. To wciąż udany miks karkołomnej eksploracji, rozwiązywania zagadek i wybuchowej walki, przeplatany spokojniejszymi momentami, kiedy możemy podziwiać przepiękne pejzaże Indii lub porozmawiać z innymi bohaterami. Między Chloe i Nadine czuć chemię - docinają

sobie, pomagają w potrzebie, ale i potrafią się pokłócić. Urzekł mnie etap, na którym miałem znaleźć pięć przełączników, a kiedy nie udało mi się namierzyć ostatniego, Nadine odszukała go za mnie. W drugiej połowie akcja dodatkowo nabiera rumieńców, gdyż do drużyny dołącza stary znajomy.

Zaginione dziedzictwo to więcej tego, co już doskonale znamy z Uncharted 4. Brniemy przez dżungle, ruiny i katakumby, nurkujemy, huśtamy się na linie, ścieramy z uzbrojonym śmigłowcem i obowiązkowo demolujemy pędzący pociąg. Wszystko przy akompaniamencie wybuchów i wystrzałów. Brzmi znajomo? Nie inaczej - nie ma tu żadnego nowego mechanizmu poza otwieraniem zamków wytrychem i robieniem zdjęć smartfonem Chloe. Tytuł prowadzi za rączkę, nie licząc jednej lokalizacji, którą przemierzmy terenowym autem. Jest większa niż Madagaskar z czwartej części, a punkty na mapie da się w niej odwiedzać w dowolnej kolejności. Tam też wytropimy opcjonalne znajdźki, pozwalające zdobyć drogie naszyjnik.

Wciąż możemy również zbierać ukryte skarby. Jeśli odpuścimy sobie kolekcjonerstwo i podążymy za fabułą, napisy końcowe ujrzymy po sześciu, siedmiu godzinach.

W dodatku znajdziemy kilka naprawdę udanych i zajmujących zagadek i spektakularnych starć z wrogami, podczas których wykorzystamy standardowy arsenał splotu i granatów. Potyczki potrafią podnieść ciśnienie, zwłaszcza gdy grunt usuwa nam się spod stóp, a wszystko wokół się wali i pali. W końcu to Uncharted, będzie więc filmowo, ale i absurdalnie. Historia nie porywa, ale to już znak rozpoznawczy serii, stawiającej przede wszystkim na akcję. Po zaliczeniu wątku głównego zostaje nam tryb sieciowy znany z Uncharted 4, ze wspólnymi serwerami gry.

Oprawa graficzna jest oczywiście obłędna, szczególnie na PS Pro i telewizorze z dobrym HDR, wtedy słońce przepięknie omiata lokalizacje, oślepiając gracza. Widoki zapierają dech w piersi, aż chce się robić zrzuty ekranu i udostępnić je na Facebooku jako pocztówki z wakacji. Jeśli tęskniliście za Uncharted, nowa odsłona nie ustępuje poprzedniczce doskonałą jakością. Jeżeli liczyliście na zabawę formą, treścią i rozgrywką, możecie o tym zapomnieć. ■



W rolę dozorcę cyborga Janusza wcielił się polski aktor Arkadiusz Jakubik. Postać ma tyle augmentacji, że więcej w nim jest maszyny niż człowieka.

>OBSERVER_

PS4 PC XONE PEGI 16

PRODUCENT Bloober Team Wersja PL: tak

User Jama

Produkcja rozgrywa się w roku 2084, sto lat po słynnym orwellowskim „Roku 1984”. Dystopijne wizje na szczęście mają to do siebie, że trzeba je nieustannie odsuwać w przyszłość. Fabułę filmu „Łowca androidów”, którego klimatem inspirowali się twórcy Observera, osadzono w roku 2019 – choć w realu czyha on tuż za rogiem, nie pojawiły się jeszcze latające samochody, replikanci ani kosmiczne kolonie. Mimo stylistycznych nawiązań Observer podąża jednak własną ścieżką.

Miejszem akcji jest swojski Kraków, a konkretnie kamienica zamieszkiwana przez lokatorów z nizin społecznych, różnych wyrzutków, szumowin i renegatów. Nowoczesność miesza się tu z przeszłością.

Cybernetyczne projekcje na tle ceglanych murów z oblażącym tynkiem upstrzone są kablami w nieładzie. Po korytarzach snuje się kroczący robot sprzątający, który w rękę trzyma archaiczny odkurzacz marki Predom. Gdziekolwiek w kątach można dostrzec piecyki gazowe starego typu, takie bez czujnika cofania spalin. Stanowiska różnej maści hakerów z wielkimi monitorami wyposażono w klawiatury przypominające przedpotopowego Commodore 64. Na ścianach zobaczymy korporacyjne plakaty propagandowe i reklamowe. Oryginalny klimat wizualny, wyczarowany z dużą dbałością o detale, zdecydowanie stanowi atut tego tytułu.

W to gniazdo patologii wkraczamy w roli tytułowego observera, Daniela Łazarskiego, szukającego swojego zaginionego syna Adama. Jeśli twarz Łazarskiego wydaje się znajoma, to dlatego, że należy do holenderskiego aktora Rutgera Hauera, który obdarzył też głównego bohatera swoim głosem (tu kolejny ukłon w stronę „Łowcy androidów”, gdyż Hauer grał w nim postać przywódcy replikantów). Łazarski pracuje w policji, w wydziale zajmującym się skanowaniem mózgów, szczególnie denatów, celem wydobycia informacji mogących pomóc ująć sprawców morderstw. Oczywiście przyzwolenie na swobodne przeglądanie myśli po to, by wykryć orwellowskie myśłobrodnie, musi mieć w tym świecie wiele innych, interesujących zastosowań.

Kraków



Wizje miast przyszłości często zostają zainspirowane wielkimi świetlnymi reklamami ze scenografii filmowego „Łowcy androidów”. W polskim wydaniu można by się pokusić o tryb adblockera, w którym bohater po jego uruchomieniu zamiast uśmiechniętych modelek widziałby białe plamy albo, jak w filmie „Oni żyją”, plansze z napisami typu „kupuj” czy „konsumuj”.

W świecie, gdzie większość populacji żyje w slumsach, cyberprzestrzeń jest jedyną ucieczką. Jeśli jednak coś przeskrobiesz, to przyjdzie pan w mundurze, podepnie swój kabelek do twojego implantu i przeora wszystko, co masz pochowane w najgłębszych zakamarkach mózgu.



Warto pilnować zielonego paska, bo bez regularnych dawek synchronizyny sprzęgi pomiędzy żywym organizmem a mechanicznymi augmentacjami rozjeżdżają się.

W trakcie rozgrywki wykorzystując cybernetyczny interfejs, kilkakrotnie wejdziemy w psychę zmarłych (nierazko w wyniku gwałtownej śmierci) i za każdym razem będzie to psychodeliczna jazda bez trzymanki. Gra akuratnie odwzorowuje fragmentaryczność ludzkiej pamięci, jej symboliczny charakter. Świat cudzego umysłu jest z zasady niekompletny, jego części zaledwie naszkicowano, innych zupełnie brakuje, często rządzi się jakąś własną logiką, stanowi nielichy labirynt, z jakiego trzeba znaleźć wyjście. Te zanurzenia w cudzą jaźń to drugi powód, dla którego warto zagrać w tę produkcję.

W uniwersum Observera powszechne są augmentacje, nie brak ich też u samego Łazarskiego. Szczególnie pomocne w pracy będą dwa skanery: biologiczny, pozwalający identyfikować wszystkie ślady organiczne, oraz cybernetyczny, służący do prześwietlania elektroniki. Jak łatwo się przyzwyczaić do augmentacji i jak ciężko bez nich potem żyć, przekonamy się w tych partiach gry, kiedy dostęp do nich zostanie zablokowany. Nagle czujemy się jak ryba wyciągnięta z wody, zwyczajnie bezradni. Innym razem musimy polegać wręcz wyłącznie na cybergadżetach, bo obraz widziany własnymi oczami nas po prostu oszukuje. Dodatkowo z biegiem czasu dochodzi do desynchronizacji fizycznej części ciała z augmentacjami, co objawia się pogłębiającymi się zakłóceniami wizji. Sposobem na to jest regularne faszzerowanie się synchronizną, która pomaga odzyskać równowagę.

❖ Ciekawe, czy observer mógłby wejść do swojego własnego mózgu i czy efekt przypominałby nieskończone odbicia, które widzimy w dwóch naprzeciw siebie ustawionych lustrach?

❖ Salon augmentacji uosabia całe dobro i zło świata przyszłości. Z jednej strony ulepszenia pozwalające lepiej żyć czy wręcz przeżyć, z drugiej odhumanizowanie, uzależnienie od synchronizyny, podatność na manipulacje korporacji, która wyprodukowała augmentacje.



Im dalej bniemy, tym bardziej rzeczywistość staje się umowna, trudna do odróżnienia od cyfrowej uludy czy fantasmagorii ginących umysłów. Z mieszkańcami kamienicy rozmawiamy wyłącznie przez zamknięte drzwi, co nieuchronnie prowadzi do skojarzeń z zamkniętym oddziałem psychiatrycznym - zwłaszcza gdy zgłębimy tematy stanowiące dla tamtych powód do życia. W rozległych podziemiach budynku, ale też w cyberprzestrzeni ściga nas groźna bestia, splotarz. Przede wszystkim jednak musimy zmierzyć się z własnymi demonami oraz z podjętymi w przyszłości decyzjami. Gruntowne zanurzenie w rolę bohatera, podążanie z nim w odmętę szaleństwa i dekonstrukcji własnego ja to trzecia zaleta, dzięki której gra przypadnie do gustu fanom cyberpunka w mrocznym wydaniu.

Pierwotnie Observer miał ukazać się w drugiej połowie zeszłego roku. Termin najpierw przesunięto

na pierwszą połowę bieżącego roku, a potem jeszcze raz, na jego trzeci kwartał. Paradoksalnie poprzednia pozycja krakowskiego studia Bloober Team, Layers of Fear, wydana w lutym 2016 roku, wciąż zbyt dobrze się sprzedawała, żeby wypuszczać nowy tytuł, gdyż ów mógłby przedwcześnie ograniczyć popyt. A dodatkowo czas na pewno pozwolił też dopracować grę. Premiery Observera akurat na połowę sierpnia również nie zaplanowano przypadkowo. Trzy tygodnie wcześniej odbywał się w San Diego Comic-Con, największy na świecie konwent fanów filmu, fantastyki i komiksów, o którym piszemy w Loading, gdzie produkcja Bloobera miała swoje stoisko. Z kolei na początku października do kin wchodzi „Blade Runner 2049”, a jego promocja prawdopodobnie na nowo wzbudzi zainteresowanie klimatami cyberpunkowymi. Observerowi wróżymy sukces. ■



Crash Bandicoot N. Sane Trilogy

PS4 PEGI 7

PRODUCENT Vicarious Visions Wersja PL: nie

Krzysztof Żołyński

Wiele znanych gier sprzed lat powracało ostatnimi czasy w wersjach zremasterowanych. Niestety w znakomitej większości są to produkcje, w których lekko podrasowano grafikę i dźwięk, nie oferujące niczego świeżego. Jednym z nielicznych wyjątków od tej zasady jest Crash Bandicoot N. Sane Trilogy. Przypadek? Nie tym razem.

W skład Crash Bandicoot N. Sane Trilogy wchodzi trzy pierwsze części serii: Crash Bandicoot, Cortex Strikes Back oraz Warped. Tworzące nową edycję studio Vicarious Visions otrzymało karkołomne zadanie. Ze względu na brak dostępu do kodu źródłowego oryginalnej trylogii całość trzeba było napisać od zera. W efekcie powstał cykl stanowiący spełnienie marzeń każdego fana marki oraz miłośników platformówek w ogóle, trafiający w gusta zarówno starych, jak i młodych graczy.

Absolutnie wszystko - od intry, przez menu, aż po wygląd i brzmienie poziomów i postaci - odtworzono pieczołowicie. Współczesne różnice graficzne pomiędzy tytułami wynikają z możliwości, jakie dawały ich projekty. Pierwsza część okazała się najmniej pomysłowa, skromna i oszczędna. W toku wydawania

pierwotnej serii widać było ogromny skok, a produkcje przeszły prawdziwą ewolucję. Autorzy implementowali wtedy całą masę nowych rozwiązań: ruchy postaci, broń, pojazdy, stąd dzisiaj początkowa odsłona cyklu może wyglądać nieco niemrawo. Zakupiłem niegdyś wersję gry konwertowaną z PSX na PS3, więc rzew w jakości grafiki potrafiłem dostrzec od razu i to, co dostaliśmy teraz na PS4, sprawia po prostu wrażenie majstersztyku. Jest przyjemnie, kolorowo, wesoło.

Wzorzec



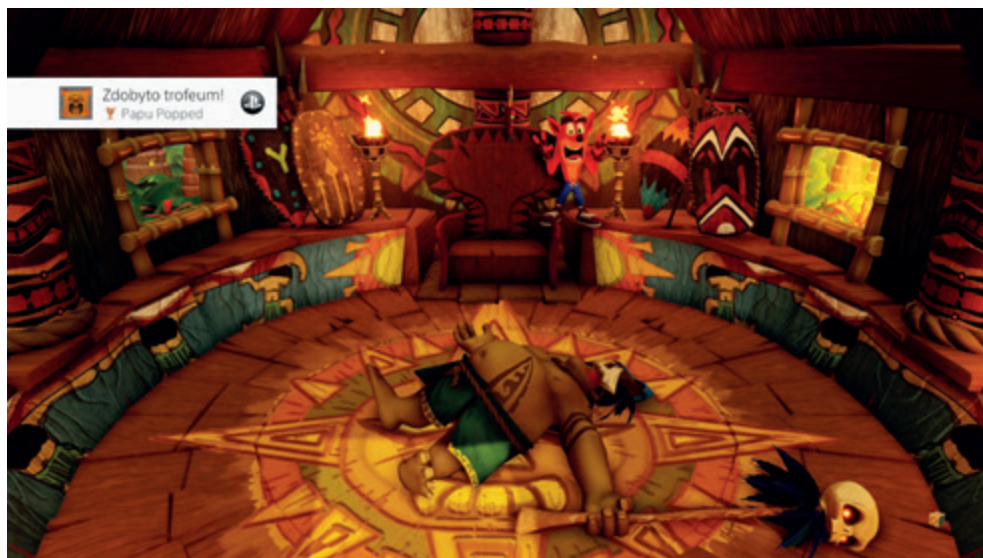
Odświeżony Crash ma wszystko, czego można oczekiwać po nowoczesnej platformówce, oraz klimat sprzed lat. Ta gra powinna być lekturą obowiązkową dla wszystkich deweloperów chcących restaurować znane tytuły. Ludzie z Naughty Dog mogą spoglądać na powrót Crasha z zazdrością.

✚ Nie stosował calgonu i wywaliło mu bęben. Jeden z bossów - wystarczyło kilka skoków i po chłopie.

Deweloperzy z Vicarious Visions pokusili się o kilka istotnych ulepszeń, jak choćby możliwość zapisu stanu rozgrywki w „jedynce”. Dodatkową zachętą na pewno będzie fakt, że siostra Crasha po raz pierwszy stała się grywalną postacią we wszystkich trzech częściach.

Każdą z lokacji odtworzono perfekcyjnie, a przy okazji wzbogacono je o wiele elementów dekoracyjnych, jak również nowe ścieżki czy przeszkody. Animacja postaci została znacznie poprawiona, a muzykę zdecydowanie podrasowano, przez co brzmi bardziej dynamicznie i świetnie się jej słucha. Postarano się nawet o nagranie łądząco podobnych dubbingów, a niektóre postaci przemawiają do nas z ekranu po raz pierwszy. Podczas gry w poszczególne odsłony tej składanki widać, że twórcy musieli włożyć mnóstwo pracy w uchwycenie ducha produkcji Naughty Dog z jednoczesnym zachowaniem kluczowych składowych (sterowanie, praca kamery), a całość zamknąć we współczesnej oprawie.

Nowy Crash został poddany także próbie młodego pokolenia. Moje dzieci są nim naprawdę zachwycone. Przy okazji muszę stwierdzić, że remaster wydał mi się nieco łatwiejszy od oryginału, za co chwała twórcom. 📌



Arms

SWITCH PEGI 12

PRODUCENT Nintendo Wersja PL: nie

Voyager

Moc tkwi w ramionach albo w dobrze zrealizowanej bijałyce. Nintendo zdaje się podążać solidnie przetartą już przez Wii ścieżką. Ktokolwiek pamięta jeszcze Wii Sports Boxing? I pierwsze ofiary tych bójek (telewizory, lampy)? Arms przywraca wiarę w morдобicia, które mogą zdominować imprezy i jednocześnie ruszyć całe towarzystwo z kanapy. Wprawdzie nie do końca, ale kolorowy świat pojedynków Arms to coś, czego dziś trudno uświadczyc na innych konsolach niż Switch.

W Arms zdecydowanie powinno grać się parą porządnie umocowanych na nadgarstkach joy-conów. Nawalanka sprowadzająca się do machania rękami daje po prostu najwięcej radości. Choć, nie powiem, do innych form rozgrywki też się przekonałem. Dziesięcioro różnorodnych przeciwników do wyboru, jedenaście aren, na których odbywają się starcia, a do tego jeszcze wybuchowe przeszkadzajki i przydatne bonusy. Czego chcieć więcej? Chyba tylko ramion na sprężynach. A nie, te już są... masowo wykorzystywane w grze.

Areny będące miejscem potyczek okazują się pokaźne, często usłane samochodami i innymi barykadami. Przy założeniu, że współzawodnik będzie co najmniej równie skoczny i zacznie także umiejętnie uchylać się i unikać naszych kuksańców - ramiona o dalekim zasięgu to konieczność. Można też skakać i blokować ciosy, zadawać je z lewej lub prawej strony oraz łapać przeciwnika oburącz, by dać mu solidnego klapsa. To wszystko składa się na barwne, szalenie emocjonujące potyczki, zachęcające każdego uczestnika do odegrania się po porażce. Pojedynki skrzą się od razów i śmiejących na ekranie rękawic (lub ich

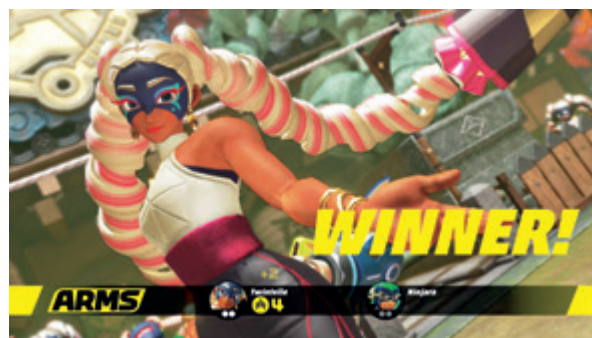


✚ Przywalił ci parasolką czy samolocikiem? OK, to nie był normalny pojedynek na pięści.

odpowiedników) na sprężynkach. Bardzo udanym zabiegiem w trakcie walki jest opcja podkręcania pięści w locie, a już najbardziej cieszy pochwylenie oponenta, naładowanie paska ataku do maksimum, wyprowadzenie kilku skutecznych ciosów i obserwowanie na powtórce prześlicznego nokautu.

Klucz do sukcesu Arms (to raczej nieuniknione) stanowią właśnie rozgrywki z żywym przeciwnikiem - zarówno w parach, przed telewizorem, jak i w innych kombinacjach: walkach ze znajomymi online dla rozrywki lub z nieznanymi o miejsce w rankingu. Niniejsza produkcja to jednak nie tylko pojedynki z żywym zawodnikiem. Gra potrafi też sprawiać frajdę spontanicznymi starciami ze sterowanym przez komputer konkurentem (siedem różnych poziomów trudności, w połowie skali bitki wydają się już poważnym wyzwaniem). Co więcej, Arms umożliwia zabawę w układzie dwóch graczy na dwóch, między innymi w swoistym odpowiedniku siatkówki rozgrywanej wybuchową piłką, rodzaju koszykówki, skillshotach, zmaganiach o maskę mocy, no i najbardziej wkręcającym boju o przetrwanie z setką wrogów (na szczęście wskakują na arenę trójkami).

Sterowanie przerwane choćby na pro pada albo joy-cony spięte ze Switchem czy osadzone w uchwycie wciąż jest całkiem wygodne, choć wpływa na spadek immersji. Ale co tam, po pierwszych sekundach szoku kulturowego i tak zaczynamy rozgryzać przeciwnika



✚ Urocza i z niebezpiecznie zakreconymi warkoczami. Trzeba jeszcze tylko skutecznie ich używać w walce.

Max Brass

Postać, której nie mamy szans poprowadzić do boju (bo to szef ligi Arms), ale będzie jeszcze okazja zmierzyć się z Maxem jako przeciwnikiem. Specjalna umiejętność: pełne skupienie przy pasku zdrowia poniżej 20 procent...

i metody walki. Bo nie wszystko zostało w Arms perfekcyjnie zbalansowane. Wiele postaci (może oprócz zachowawczych Spring Mana i Ribbon Girl) odznacza się specyficznymi cechami, których umiejętne wykorzystanie na polu bitwy daje solidną przewagę - na przykład taki Bye & Barg walczy w parze z psem. Biorąc pod uwagę, że każdy z zawodników dysponuje indywidualnym zestawem wymiennych rękawic do wyboru (trzy sztuki, razem dziećć ewentualnych kombinacji układu pięści), a pozostałe, należące do innych bohaterów, da się zdobyć w walce... mamy o co i po co walczyć. Martwi mnie tylko fakt, że w internetowych rankingach nie ma znaczenia, jakim kontrolerem posługujemy się podczas rozgrywek.

To nieprawda, że wszystkie postaci w Arms walczą ramionami. Twintelle skutecznie obją oponentów warkoczami. ■

✚ Kiedy człowiekowi źle na duszy, robi się rozlazły i niewyraźny.



✚ Kiedy człowieka nosi, żeby coś zrobić, powinien sobie iść na rowerek treningowy, to mu przejdzie.

✚ Czasem człowiek chciałby kogoś przekonać, ale choćby stanął na głowie, nic mu z tego nie wychodzi.



Tacoma

■ PC ■ MAC ■ XONE

PRODUCENT Fullbright **Wersja PL:** nie

■ Paweł Schreiber

Samotna kobieta trafia na opuszczoną stację kosmiczną. Choć nie ma tam ani żywej duszy, wszędzie roi się od drobiazgów opowiadających historię ludzi jeszcze niedawno tam mieszkających. Zbieramy notatki i nagrania, przeszukujemy osobiste drobiazgi, wściubiamy nos w cudze tajemnice, a wszystko po to, żeby wyjaśnić, czego dotyczyła katastrofa, przez którą stacja opustoszała. Spozrzegawczy odbiorca od razu zapyta - a, to takie *Gone Home* w kosmosie? No właśnie. *Tacoma* to właściwie *Gone Home* w sosie SF.

Podobnie jak w *GH* od samej historii bardziej ciekawi metoda jej opowiadania. Fabuła nie jest w istocie zła - motyw awarii na stacji *Tacoma* trzyma w napięciu, a postaci dają się lubić. Dobrze poprowadzono wątek Odyna, sztucznej inteligencji *Tacomy*, najpierw doskonale bezosobowego, a w końcu okazującego się bardzo ciekawym bohaterem. Kiedy jednak emocje opadną, człowiek zdaje sobie sprawę, że w sumie podobnych opowieści wysłuchał już sporo, a przy niektórych nawet się nudził. Ot, rzecz na szkolną czwórkę - nie ma nic odkrywczego do przekazania, ale potrafi to sprawnie ukrywać.

Za to sposób obrazowania przygody to już zupełnie inna sprawa. Po pierwsze, *Tacoma* odziedziczyła po *GH* pedantyczne przywiązanie do drobiazgów. Kiedy podniesiemy pudełko z medykamentami, możemy przeczytać precyzyjny opis tego, jakie choroby leczą, a jakie wywołują. Na okładkach książek znalazły się streszczenia i recenzje.

Na odręcznych notatkach - kulfony na marginesie, na ścianach kabin załogi postery ulubionego boysbandu albo offowego przedstawienia „Rosencrantz i Guildenstern nie żyją” Toma Stopparda. Co kto lubi. Skąd w roku 2088 papierowe książki, tradycyjne zapiski, leki w kartonikach i plakaty? Niespecjalnie mnie to obchodzi, bo delikatny retrofuturyzm *Tacomy* zdaje się spójny i przekonujący - a obejmuje takie drobnostki jak wizja przyszłości szczoteczki do zębów.

W miłości do szczegółików *Tacoma* naśladowuje *GH*, ale idzie o krok naprzód w kwestii narracji. Stację kosmiczną wyposażono w system rejestrowania ruchów i głosów zamieszkujących ją ludzi, a te można potem odtwarzać w ramach rozszerzonej rzeczywistości. Wtedy wyraźają wokół nas rozedrgane zarysy sylwetek bohaterów, odtwarzające wydarzenia sprzed niewielu dni. Nagrania możemy swobodnie przegłądać i przewijać. A najlepsze jest to, że takie scenki nie ograniczają się do pojedynczych dialogów - prawie zawsze obejmują parę grupki postaci, chodzących sobie po stacji i od czasu do czasu się spotykających. Każdą warto obejrzeć kilka razy, w ruchu, z różnych perspektyw. Skąd przyszedł botanik w połowie nagrania zagadujący lekarkę? Co huknęło w sąsiednim pokoju w trzeciej minucie? O czym rozmawiała para za rogiem? Problem z tradycyjnymi dialogami audio w grach polega na tym, że nijak się mają do eksploracji. Tutaj odsłuchiwanie logów i zwiedzanie świata to jedno i to samo.

Tacoma nie rzuciła mnie na kolana fabułą, ale formuła opowiadania sprawia tu po prostu świetne wrażenie - oby inni ją podchwycili i wykorzystali w jeszcze lepszych, bardziej zawiłych historiach. ■



Darkwood

■ PC ■ MAC

PRODUCENT Acid Wizard Studio **Wersja PL:** tak

■ Piotr Pieńkowski

Po raz pierwszy grę Darkwood zobaczyłem w roku 2014 na Pixel Heaven, gdzie była nominowana aż w trzech kategoriach, otrzymując nagrodę za najlepsze udźwiękowanie. Prace trwały już od roku, kiedy to twórcy z Acid Wizard Studio ubierali na Indiego wymaganą kwotę, ale nawet wtedy, na tym wczesnym etapie, tytuł naprawdę robił wrażenie. Obecnie, po ponad trzyletnim rozwoju, Darkwood wyszedł ze stadium early access i ukazał się jako pełnoprawny produkt. Jak się prezentuje w wersji ostatecznej? Zanim odpowiem na to pytanie, kilka słów o fabule i mechanice.

Zaraz po ustawieniu parametrów rozgrywki oczom moim ukazało się intro: statyczne obrazki z tekstem. Trochę to oklepane i - jakby to powiedział ktoś nadmiernie krytyczny - niskich lotów, ale zadziałało, bo czytając kolejne wersy, powoli czułem, jak ten dziwny klimat produkcji pochłania mnie coraz bardziej. Świat na krawędzi zagłady? Wszzechobecny las, który podstępnie zarósł każdą wolną przestrzeń? Nocne, złowrogię stworzy? O co tu chodzi?



Potem pojawił się ekran gry. Widok z góry od razu nasunął mi skojarzenie z amigową legendarną serią Alien Breed. Jednocześnie widać, że bohater obserwuje świat poprzez „stożek widoczności”, co z kolei przypominało mi o cyklu Commandos. A wokół wszystko szarobure, tajemnicze, złowieszcze, jak w „Blair Witch Project”. Lubię takie połączenia.

■ Grafika utrzymana jest w mrocznym tonie, ale zarazem wielokrotnie spotkać można odwołania do tak zwanej zgrzebnej Polski z czasów PRL.

Już pierwsze kroki dowodzą, że lekko nie będzie. Nie, nie biegam jak oszalała i nie strzelam na oślep, a wręcz przeciwnie - nieruchomieję i z duszą na ramieniu przyglądam się, co się dzieje na ekranie. Zwiedzam opustoszałe domostwo, przeszukuję stopy śmieci i poniszczone szafki, a kiedy wychodzę na zewnątrz... jest po prostu strasznie! Kontakt z wilkiem kończy się natychmiastowym zejściem mojej postaci, ale na szczęście nie ustawiłem permanentnej śmierci i po chwili się odradzam. Teraz już wiem, czego się spodziewać...

Nie będę wam psuł dalszej zabawy. Powiem tylko, że waszym zadaniem będzie przeszukiwanie za dnia kolejnych lokacji, wynajdywanie schronienia na noc i barykadowanie się w nim (włącznie z budowaniem i zastawianiem pułapek), opracowywanie kolejnych potrzebnych przedmiotów, handel z innymi postaciami napotkanymi w grze, uzbrajanie się w broń najróżniejszego rodzaju, walka z przeciwnikami, rozwijanie umiejętności bohatera, a także... popadanie w coraz większy obłęd. Zaręczam przy tym, że ani na moment nie opuści was poczucie grozy, a i nie raz aż podskoczycie w fotelu.

Co zatem sądzę o Darkwood? Najogólniej mówiąc, jest to skrzyżowanie survivalu z horrorem. Nadto najwyższej próby. W dodatku za każdym razem świat gry zostaje proceduralnie wygenerowany od nowa, co oznacza, że kolejne rozgrywki nie będą toczyły się w identycznym, uprzednio poznany środowisku. Klimat panuje tu gęsty, fabułę bezsprzecznie prze-myślano, a udźwiękowanie zasługuje po prostu na medal. Jeśli lubicie takie mroczne tytuły, to będzie to coś absolutnie dla was. A jeśli nie - też spróbujcie, bo być może właśnie Darkwood przekona was, że nie trzeba milionów dolarów, żeby stworzyć coś naprawdę dobrego. ■



➤ Kształt wyścigowych bolidów od razu nasuwa skojarzenia. Nie ma wątpliwości, czym „duchowym spadkobiercą” jest Formula Fusion.

Formula Fusion

PC PS4 XONE

PRODUCENT R8 Games Ltd **Wersja PL:** nie

Michał R. Wiśniewski

Formula Fusion to futurystyczne wyścigi - duchowy spadkobierca serii Wipeout. Weterani słynnej serii mogą się jednak nieco zdziwić.

Katastrofa, jaką stanowił Mightyl No. 9, kickstarterowy dziedzic serii Megaman, każe podchodzić z nieufnością do fundowanych społecznie kontynuacji gier zaniedbanych przez wielkie studia. Może dlatego ekipa R8 Games, składająca się między innymi z ludzi pracujących wcześniej nad Wipeoutem w Psynosis Studio Liverpool, ustaliła relatywnie niską kwotę zbiórki. I, w przeciwieństwie do twórców niesławnej platformówki, produkcję dostarczyła.

Na PS4 dopiero co wyszła Wipeout Omega Collection (recenzja w poprzednim numerze), ale był to jedynie remake ostatnich trzech części kultowej ścigałki. Fani mają prawo czuć niedosyt i część tego apetytu stara się zaspokoić Formula Fusion (PC, w przygotowaniu Xbox i PS4). W odróżnieniu od takich tytułów jak BallisticNG (wyglądający jak wyjęty z lat dziewięćdziesiątych

klon starusieńkich Wipeoutów) czy Redout (stylizowane, szybkie low-poly) Formula Fusion próbuje iść dalej niż tylko w krainę nostalgii. Zmodyfikowany pod kątem pragnienia prędkości silnik U4 sprawia, że gra wygląda nowocześnie.

Ukłonem w stronę przeszłości - i jedną z lepszych decyzji twórców - było powierzenie estetycznej strony produkcji The Designers Republic, zespołowi odpowiedzialnemu za logotypy i inspirowaną Japonią cyberestetykę, z jakiej słynęła seria Wipeout. Brutalne wyścigi anty-grawitacyjnych pojazdów odbywają się w świecie przyszłości, gdzie

po kryzysie i wojnach wyłoniły się nowe twory państwowo-korporacyjne. Bogate opisy dziesięciu drużyn i tła geopolitycznego można znaleźć na stronie internetowej gry: jedna z nich to między innymi Gagarin-68 wywodząca się z Putingradu (jak widać, nie należy tego uniwersum traktować zbyt poważnie). Upadłe i odbudowane miasta, w których znajdują się tory wyścigowe, wyglądają wspaniale, choć jest ich dość mało (osiem lokalizacji w wariantach dzień i noc oraz w drugą stronę). Rozczarowuje za to menu - po TDR i weteranach Wipeouta spodziewałem się czegoś więcej (lepiej wypada tu wspomniany Redout). Brakuje splitscreenu, zastąpiono go rozgrywką sieciową.

FF to produkcja nieco schizofreniczna: sprawia wrażenie, że pretensje do spadku po Wipeoutie jej ciążyą (znowu: Redout odznaczał się bardziej szalonymi projektami wyścigówek), a jednocześnie próbuje iść własną drogą, oferując zupełnie nowy model jazdy, który przyzwyczajonych do klasycznej serii graczy może nieco skonfundować. Parę rzeczy trzeba jeszcze wypolerować, ale studio zapowiedziało już niezbędne update'y. 📌

Prędkość



W grze naprawdę czuć prędkość wyścigowych bolidów - to zasługa zmodyfikowanego silnika U4. Otwarty kod engine'u został specjalnie przerebobiony przez studio R4.



➤ Robotę The Designers Republic widać wszędzie - animowane logotypy i charakterystyczny styl graficzny zdobią futurystyczne miasta, w których odbywają się wyścigi. Studio figuruje też jako oficjalny sponsor Formula Fusion.



➤ Karty z RftG nie słyną z tego, że od razu po nich widać, jak działają. Ale przynajmniej są całkiem ładne.

➤ Karta Nowy Porządek Galaktyki wygląda niepozornie, ale każdy domorosły dyktator może z niej czerpać dużo radości.

Race for the Galaxy



PRODUCENT Temple Gates Games **Wersja PL:** nie

➤ Paweł Schreiber

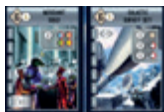
Miałem w życiu sporo ciekawych doświadczeń. Nielegalnie przekroczyłem granicę polsko-czechosłowacką (tylko na trzydzieści sekund, kiedy nikt nie patrzył), ugryzł mnie żółw (myślał, że to sałata), podlałem kwiatki ciepłym azotem (są wtedy dużo ładniejsze), a do tego rozwinąłem sporo kosmicznych imperiów (poczynając od pierwszego Master of Orion). Rozwijanie imperiów to proces skomplikowany - warto najpierw stworzyć wizję przyszłości, żeby wiedzieć, w jakim kierunku imperium powinno ewoluować, a w jakim wręcz przeciwnie. A potem ją konsekwentnie realizować. Tak to przynajmniej wygląda w dobrych grach.

Co ciekawe, w świetnej karciance „Race for the Galaxy” (cyfrową jej wersję właśnie recenzuję) przedstawia się to nieco inaczej i całe moje imperatorskie doświadczenie okazało się warte funta kłaków. Nie ma tu miejsca, żeby szczegółowo tłumaczyć

zasady gry. Wyjaśnię tylko krótko, dlaczego budowanie państwa w RftG jest tak wyjątkowe. Potęgę tworzymy z wylosowanych kart, dzięki którym albo zasiedlamy następne planety, albo rozwijamy infrastrukturę i nowe technologie. Rozgrywka trwa krótko, a karty są bardzo różnorodne, więc każda decyzja znacząco zmienia kształt naszego mocarstwa. A teraz uwaga: żeby włączyć wyciągniętą uprzednio kartę do imperium, przeważnie trzeba za nią zapłacić innymi kartami. Do tego prawie nigdy nie pozyskujemy ich pojedynczo, lecz po kilka, a z tych kilku możemy wybrać zaledwie jedną lub dwie, resztę oddajemy. Efekt? Zamiast skupiać się na kierunkach rozwoju, musimy przede wszystkim zrezygnować z kolejnych zamysłów o przyszłości państwa. W innych grach, kiedy podejmujemy decyzję, często wolimy nie zastanawiać się, co tracimy. W życiu zresztą też. A tutaj po prostu należy skupiać się na tym, co mogłoby być, ale nie będzie. I mieć nadzieję, że pójdzie nam jak w anegdocie o Michale Aniele, wyjaśniającym, że rzeźbienie polega na odłupywaniu niepotrzebnych kawałków od arcydzieła.

Tyle o grze karcianej, w którą warto, oj, warto zagrać. A co z jej adaptacją na komputery? Oprawa wydaje się surowa do granic możliwości - bez ozdóbek i animacji jak w Hearthstone czy pięknych trawestacjach planszówek firmy Playdek. To bardzo leniwy port nadzwyczaj prostej pozycji mobilnej - stąd na przykład problemy ze skalowaniem rozdzielczości. Ale jeśli ktoś takie rzeczy dzielnie znosi, powinien być z tej wersji RftG całkiem zadowolony, bo dokładnie wyjaśnia ona zasady bardzo skomplikowanego tytułu i cały czas przypomina, jak działają poszczególne karty. W recenzjach edycji papierowej jak refren powtarzał się zarzut, że z początku trudno na bieżąco pamiętać i płynnie stosować wszystkie zasady. Wydanie cyfrowe dobrze sobie z tym radzi. Pozwala również poćwiczyć umiejętności nie tylko w walce z innymi, lecz także przeciwko SI (poziomy łatwy i średni są bezmyślne, ale trudny potrafi zaskoczyć). Jako komputerowy wariant karcianki RftG to ubogi krewny lepszych i ładniejszych produkcji, ale jako przyjazne wprowadzenie do świetnej i trudnej gry spisuje się całkiem przyzwoicie. ■

Pierwowzór



Karcianka „Race for the Galaxy” ma już swoje lata, bo ukazała się w roku 2007. Została przyjęta bardzo ciepło - w serwisie Board Game Geek zajmuje 44. miejsce na liście najlepiej ocenianych gier. W roku 2014 ukazała się „Roll for the Galaxy” - wariant RftG oparty na rzutach kostkami.



✚ Wybuchy każdy dzisiaj umie zrobić, ale jak pięknie falują obrusy na stołach po prawej!

Blitzkrieg 3

PC MAC

PRODUCENT Nival **Wersja PL:** tak

✚ Paweł Schreiber

W Blitzkriegu 3 najbardziej ujęty mnie bugi. Gra nawet w misjach dla pojedynczego gracza wymaga ciągłego połączenia z internetem, a kiedy coś pójdzie nie tak, dzieją się różne wesołe rzeczy. Heroiczny oddział Armii Czerwonej pada przed hitlerowskim natarciem. Wzywa ostrzał artyleryjski. Towarzyszu - mówi kwatera główna - przecieź sami zginiecie! Dowódca odpowiada: „Za ojczyznę!”. Z lasu wyłania się ściana niemieckich czołgów, słychać złowrogi świst szrapneli, widać pierwszy wybuch - i nagle wszystko się zatrzymuje. Drzewa wciąż falują na wietrze, eksplozja wypluwa iskry, ale czas stanął w miejscu, jakby Opatrzność ulitowała się nad moimi ludźmi. Patrzę przez chwilę z łezką w oku na ten zastygły świat. A potem Alt + F4.

Dlaczego po długim okresie early access w B3 wciąż występują takie błędy to słodka tajemnica twórców. Niedoróbki z czasem jednak znikają, więc przejdźmy do samej gry. W dwóch



poprzednich częściach tego drugo-wojennego RTS rozwój serii wyraźnie szedł w kierunku „prościej, szybciej, efektywniej”. Trójka kontynuuje ten trend. Chociaż zachowuje sporo elementów realizmu, z których Blitzkrieg słynie (na przykład dobrze odwzorowane różnice między setkami typów uzbrojenia), stawia przede wszystkim na bardzo dynamiczną rozgrywkę. Starcia między grupami czołgów często kończą się w kilka sekund. Piechota galopuje tak szybko, że może biegiem ominąć potężny bunkier wroga i zająć stojące za nim działo. Budowa złożonych linii obrony przeważnie nie ma sensu. Trzeba się szybko ruszać - i sprawnie mikrozarządzać jednostkami słabszymi i silniejszymi, najlepiej w trybie aktywnej pauzy.

Blitzkrieg 3 nie do końca wie, czym chce być, więc próbuje zostać trzema grami jednocześnie, a żadna z nich

✚ Towarzysz komisarz miał wygłosić w domu kultury prelekcję na temat walki sił postępowych z faszyzmem, ale w końcu zamiast prelekcji były zajęcia praktyczne.

nie jest rewelacyjna. Pierwsza to tradycyjna kampania SP, składająca się z misji ciekawych, ale zarządzanych niezbyt mądrymi skryptami. Często sprowadzają się one do wybijania kolejnych odizolowanych jednostek wroga własnymi, wciąż dzięki posiłkom rosnącymi siłami. Taktyczne myślenie przydaje się przez kwadrans, po którym zwykle mamy już masę czołgów i bombowce na zawołanie. Drugi tryb gry polega na zdobywaniu baz innych graczy à la Clash of Clans. Jednostki obronne znowu są rozsiane po mapie, a atakujące idą potężną ławą i je po kolei zmiatają. Tryb trzeci stanowi potyczki, albo z innymi, albo z Borysem, opartą na sieciach neuronowych SI uczącą się naszych taktyk. To gwóźdź programu. Borys nie daje sobie w kaszę dmuchać. Zdarza się mnóstwo wybuchowych zaskoczeń - ale w potyczkach aktywna pauza nie działa, więc zamiast stosować fikuśne taktyki ze wspierającymi się wzajemnie oddziałami różnych rodzajów najlepiej po prostu zebrać kilka grupek mocnych czołgów, sprytnie nimi manewrować i pomagać im bombardowaniami. Imponująca różnorodność jednostek i możliwych zagrywek okazuje się niepotrzebna.

Gdzieś w Blitzkriegu 3 siedzi naprawdę dobra gra, ale projekt całości nie pozwala jej zabłysnąć. Gdyby trochę zwolnić tempo rozgrywki, a w kampanii oddać dowodzenie Borysowi... Pomarzyć zawsze można. 🟡

HUUUGE

huuugegames.com



Let's go on an adventure!

Join us!

Aven Colony

PC PS4 XONE PEGI 12

PRODUCENT Mothership Entertainment Wersja PL: nie

Sir Haszak

Jeśli ktoś szuka symulacji budowy pozaziemskiej kolonii, która niezmiernie zaskakuje swoją przewidywalnością, trafił pod właściwy adres.

Kolonizujemy dalekie światy, trochę podobne do Ziemi, a trochę nie. Przede wszystkim panują tam dwie pory roku: lato i zima. Podczas zimy farmy nie produkują żywności, a uprawy pod szkłem dają połowę plonów. O połowę zmniejsza się także energia pozyskana za pomocą paneli słonecznych.

Potrzeby mieszkańców kolonii są bardzo przyziemne: woda, żywność, świeże powietrze, lokum, praca, dobra komunikacja między miejscem zamieszkania a zatrudnienia i brak przestępczości. Jeśli zapewnimy ludziom odpowiednie warunki, napłyną kolejni osadnicy, jeśli nie, opuszczą nas dotychczasowi. Nawet na początku nie mamy wątpliwości, co należy robić. Gra prowadzi nas za rękę, zlecając kolejne zadania. Największy zakres wolności, z jakim się spotkałem, to „Wybuduj cztery budynki”. Byłem w szoku, że nie podpowiedziała jakie!

By siedlisko sprawnie funkcjonowało, potrzeba także materiału do wznoszenia budynków i energii elektrycznej. Do uprawy dano nam sześć ziemskich roślin i sześć niby pozaziemskich (bo jedna z nich to pszenica), które możemy przeistaczać w pożywienie i towary w fabryce chemicznej i zakładzie przetwórczym. Minerale przekształcamy zazwyczaj w budulec.

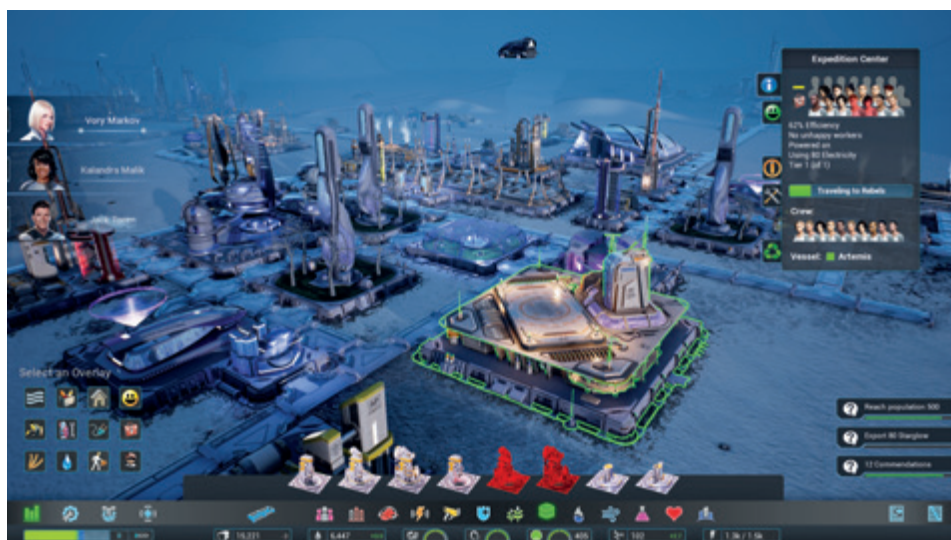
Brzmi nudno? Aż tak źle nie jest. Naszą kolonię nawiedzają różne nieszczęścia i trzeba się przed nimi zabezpieczać. Przed pożarem wzniesionym przez pioruny chronią ściągające je wieże. Na obce formy życia, które

albo niszczą budynki, albo infekują kolonistów, przydadzą się działa, specjalne rodzaje dronów i leki. Przed deszczem lodowych odłamków też obronią nas działa. A przed megarobalem wychodzącym z ziemi raczej nie. Tak czy inaczej zdarzają się kumulacje tarapatów i wtedy mamy co robić. Podczas każdego zagrożenia (także braku żywności czy wody) włącza się pauza i ostrzeżenie o niebezpieczeństwie. Trzeba zasnąć, by przegapić.

We wszystkich scenariuszach dostrzeżemy temat przewodni, zresztą łatwy do przewidzenia. Na przykład trafiamy na planetę z surowcami mineralnymi, ale bez żywności. Za chwilę cieszą nas urodzajne ziemie, ale brakuje minerałów. Na koniec zostawiłem wątki fabularne, bo i takie



✚ Ziemię możemy uprawiać, rozgrzebywać i zabudowywać. Zbiorniki wodne służą za to wyłącznie do oglądania, choć samą wodę ciągniemy spod ziemi.



✚ Centrum eksploracji pozwala wysłać statek, a jego załoga bada planetę. Statek może znaleźć surowce, tajemnicze budowle lub rebeliantów, którzy wykoszą 90% jego załogi.

w misjach bywają. W jednej zapowiadają, że będziemy odkrywać tajemnicze budowle. Super! W jej trakcie otrzymujemy informację, że na statku kolonizacyjnym krążącym po orbicie planety pojawiły się jakieś osoby, które nie miały prawa się tam znaleźć. Super! Już wietrzmy zawiąły intrygę, badamy tajemnicze budowle obcych położone w pobliżu bazy (bo to zapewne obcych) i okazuje się, że do zwycięstwa wystarczy... wybudować stadion.

Dlatego jeśli ktoś w życiu nie widział city buildera, będzie miał dobrą okazję, by go zobaczyć. Każdy scenariusz to zabawa na dobrych kilka godzin (bardziej pięć niż trzy), ładna grafika, wszystkie typowe problemy. Jeśli ktoś widział, może poszukać innej gry, bo tę już zna. 📌

Agents of Mayhem

PC PS4 XONE PEGI 18

PRODUCENT Deep Silver Volition **Wersja PL:** tak

▶ Pjotsze

Co jakiś czas sięgam po coś odrobinę mniej ambitnego, sprawiającego mi dużo przyjemności. Chociażby płyty punkowców z The Toy Dolls lub iście wybuchowe filmy o Niezniszczalnych. I właśnie dlatego tak bardzo trafia do mnie cykl Saints Row autorstwa studia Volition.

Co jak co, ale opowieść o gangu Świętych stanowiła moim zdaniem doskonałą odskocznnię od pompatycznych historii o superherosach lub mafiozach. Cieszy mnie, że nowe dziełko Amerykanów, czyli Agents of Mayhem, mniej lub bardziej pośrednio połączone zostało z serią o towarzystwie z Trzeciej Ulicy. Tytuł opowiada o grupie agentów spod ciemnej gwiazdy zwanej M.A.Y.H.E.M., sformowanej specjalnie do walki z bandą superłotrów (L.E.G.I.O.N.). Akcja gry toczy się w tym samym uniwersum co Saints Row, aczkolwiek jest to świat równoległy (ach, ta moda na multiwersa).

Mimo że w Agents of Mayhem jednocześnie kierujemy ekipą trzech (anty)bohaterów z dwunastu dostępnych (po uprzednim odblokowaniu), to sterujemy tylko jednym z nich. W każdej chwili możemy jednak, na przykład za pomocą rolki myszki, tak jak w strzelankach zmienia się broń, przełączyć na kolejnego. Rozwiązanie to wydaje się nie tylko ciekawe, ale także - moim zdaniem - kapitalnie sprawdza się podczas zabawy. I co najfajniejsze, przyzwyczajenie się do tego mechanizmu nie nastąpiło mi żadnych trudności. Samo prucie z giwer i zadawanie cierpienia wrogom przynosi wiele radochy i choć fabuły nie sposób określić mianem

▶ Koleżka przekona się za chwilę o ponadczasowości łuku. Nie wybroni go ten tandetny, plastikowy hełm.



▶ Hollywood to typowy wojak kapitalnie radzący sobie na średnim dystansie. Żaden wróg mu niestraszny, ot taki kuzyn Żołnierza 76, tylko z innym numerkiem... na przykład 69.

najwyższych lotów, to czuć, że huncwoty z M.A.Y.H.E.M. to nie w ciemie bita zbieranina doprawdy potężnych osobistości. W grze brak szerszych opcji personalizacji wojaków, ale i tak każdego z nich da się dopasować do własnych upodobań, a to dzięki sporej liczbie skórek postaci oraz oręża. Wszyscy agenci dysponują również nielicznymi wachlarzem umiejętności i gadżetów zdobywanych na kolejnych poziomach doświadczenia. Swoje główne trio złożyłem sobie bez najmniejszego problemu, a najbardziej polubiłem grę Fortuną. Dziewoja to niesłychanie gibka i zręczna, a jej zdolności specjalne nad wyraz przypadły mi do gustu.

Seul, w którego dzielnicach (w imię dobra) szerzyłem pożogę i zniszczenie, do największych growych metropolii nie należy, ale ciężko odmówić mu uroku. Podczas swobodnego hasania jego ulicami nie mogłem też narzekać na nudę, gdyż autorzy zadbał o niemałą liczbę działań pobocznych... Ale za co bym się nie zabrał, to i tak największą frajdę sprawiała mi totalna rozwałka: wybuch tu, wybuch tam i tony anihilowanych wrogów. Właśnie to Agents of Mayhem robi bezbłędnie - dostarcza od groma kapitalnej, niezobowiązującej rozrywki.

Aha, byłbym zapomniał... Niezastąpiony Johnny Gat powraca, co prawda w DLC - ale jednak. ▶

Uśmiech



Agents of Mayhem nie traktują się poważnie. Nie jest to może poziom odręalnionego szaleństwa, jaki znamy z Saints Row, niemniej jednak dowcipy i gagi trzymają ten sam dobry, niski poziom. I tak ma być!



✦ Anomalia na powierzchni Saturna to jedna rzecz, drugą i pewnie nawet gorszą stanowi promieniowanie. W wielu miejscach trzeba się ostro ścigać z czasem i można dość szybko zginąć.

androida, a nie tylko same dłonie. Siedząc w fotelu i rozglądając się na boki, odnosiłem głębokie wrażenie, że te kable pokryte metalowymi osłonami to moje własne odnóża. Powtórzyć się, gdy powiem, że wykonanej z takim zamiłowaniem do detalu i równie ultrapiękną animacją produkcji VR nie było i pewnie jeszcze wiele miesięcy nie będzie. Resident Evil 7, którego realizacją (bo nie misjami, każącymi co pewien czas wsadzać rękę w rozkładające się bebechy jakiegoś przechowywanego w kostnicy delikwenta) zachwycałem się jeszcze niedawno temu, stał się nagle małym punkcikiem na mapie przeszłości. VR nadzwyczaj szybko się rozwija i choć do końca roku pojawi się tylko dosłownie kilka wystrzałowych tytułów, to i tak mamy co przyswajać.

Niezapomniane estetyczne doświadczenie, średniej jakości gra. Miłośnikom kosmicznych technologii spodoba się w roli wirtualnego eksponatu. Po latach Lone Echo będzie wspomniane jako ambitny eksperyment, w którym udało się zastosować diabelsko realistyczną fizykę przedmiotów. Prawdziwie, nie wirtualnie realistyczną. ▬

Lone Echo

PC **PEGI 12**

PRODUCENT Ready at Dawn Wersja PL: nie

Micz VR ONLY OCULUS

Najładniejsza gra na VR, świetnie zrobiony system poruszania się w stanie nieważkości, tak że nawet po godzinny zapamiętaniu się w kosmosie i niezdejmowaniu gogli nie czuć mdłości. Każdy, kto widział w akcji Order 1886 na PS4, może się domyślać, jak wyglądało wejście tego samego zespołu na teren wirtualnej rzeczywistości. Z przytupem, na bogato. A jednak Lone Echo nie jest słupem miłym gatunku. Czego o tej grze nie napisać, miewa długie chwile, gdy wkurza naprawdę mocno. Cisza kosmicznej próżni wspomagana muzyką poważną à la „2001: Odyseja kosmiczna” jakoś nie zdołały mi pomóc w koncentracji. Żeby utrudnić zagadki, wymyślono kilka średnio logicznych zagwozdek, a zupełną katastrofę stanowi system zapisywania stanu gry, kiedy można zostać zmuszonym do powtarzania kawału akcji.

Żeby było jasne – każdy, kto posiada Oculus, koniecznie powinien zobaczyć Lone Echo. Zwłaszcza wielbiciel tekstów Usera Jamy w Pixelu poczuć się jak w prawdziwym symulatorze kosmicznym. Poraża staranność oddania wnętrza stacji

kosmicznej Kronos II. Zaś sam moment, w którym po raz pierwszy opuściłem kabinę i wyruszyłem w otwartą przestrzeń, mając przed oczami Saturna i jego składające się z kawałków skał pierścienie, to jedno z większych wirtualnych przeżyć w tym roku.

Dialogi pomiędzy androidem Jackiem a chłopięcą Olivią Rhodes napisano na poziomie hollywoodzkim. Szef projektu Ru Weerasuriya (wywiad z nim zamieściliśmy w Pixelu #03) czuł, żeby nawet nietypowe działania bohatera spotykały się z odpowiednimi komentarzami Olivii. Świetną rzeczą, którą widziałem wcześniej tylko w kosmicznym Downward Spiral: Prologue, jest to, że widać całe ręce

Touch

Wydaje się, że Lone Echo zostało stworzone pod kontrolery Oculus Touch. Są one zresztą wymagane do uruchomienia gry. Touch idealnie symuluje pracę rąk – część czynności wykonuje się palcami, włącza menu umieszczone na nadgarstku czy sprawdza status misji na holograficznym menu wyświetlanym z „kości promieniowej” androida.



✦ Androidowi głos podkłada weteran tej branży Troy Baker, zaś twarzy i głosu Olivii użycza 34-letnia aktorka Alice Coulthard. Jej brytyjski akcent jest mocno wyczuwalny.



✦ Kapitan Jack w pełnej okazałości. Podczas gry wiadać tylko jego ręce od łokci do palców. Po przestrzeni kosmicznej dookoła macierzystego statku porusza się za pomocą transportowca o nazwie Fury.

Multi



Równoległe z Lone Echo Ready at Dawn wydało darmowe Echo Arena. Jest to gra wieloosobowa rozgrywająca się w stanie nieważkości i w podobnych środowiskach co jednoosobowy oryginał.

REKLAMA

FASCYNUJĄCY THRILLER KORPORACYJNY O HISTORII KONFLIKTU, KTÓRY NA ZAWSZE ODMIENIŁ PRZEMYSŁ GIER WIDEO.

Oparta na relacjach bezpośrednich świadków historia o tym, jak prezes Segi Tom Kalinske postanowił przewrócić do góry nogami branżę gier wideo. Fascynujący opis wydarzeń sprzed ćwierć wieku, obraz spektakularnego starcia Nintendo i Segi oraz świadectwo potęgi nieszablonej wyobraźni w gromym biznesie.

ROBERT ŁAPIŃSKI
wydawca magazynu „PIXEL”,
organizator festiwalu Pixel Heaven



SCN
WYDAWNICTWO
SINE QUANO

PATRONAT MEDIALNY:



Książka do kupienia w salonach **empik** i na stronie **empik.com**.

Rozgrywka w Redeemera przedstawiona jest w rzucie izometrycznym, ale od czasu do czasu, jeśli się postaramy, zostajemy uraczeni pięknym ujęciem krwawej i widowiskowej egzekucji.



Redeemer



PRODUCENT Sobaka Studio Wersja PL: nie

Pjotsze

Bohater poszukujący odkupienia za swe czyny. Cóż to za wdzięczny temat, na przestrzeni lat wielokrotnie poruszany w książkach, komiksach lub filmach. W szczególności kino uwielbia eksploatować rzeczony motyw - każdy z nas zna kilka dziełek klasy B traktujących o osobnikach pragnących odpokutować swoje winy.

Do tego zacnego grona na pewno można zaliczyć Vasiliya, protagonistę beat 'em upa Redeemer. Brodacza poznajemy w klasztorze, stanowiącym dlań schronienie przed cywilizacją, a raczej przed pewną organizacją, dla której swego czasu pracował. Wasia nie siedział w biurze pod krawatem, tylko pełnił funkcję typowego silnorkiego: pobicia i terroryzowanie

pracowników konkurencyjnych firm oraz sabotowanie działań oponentów wszelkimi możliwymi sposobami były dla niego chlebem powszednim. Przyszedł jednak czas, kiedy jego zwierzchnicy uznali, że nie będzie on im więcej potrzebny... i postanowili go zwolnić, jednocześnie zmuszając do odejścia z doczesnego świata. Tak oto Vasiliy trafił do świątyni, gdzie ukrywał się przed mocodawcami chcącymi dokończyć dzieła aż do dnia, gdy został przez nich odnaleziony. I zaczęła się rzeź...

Rzeź to dobre określenie, ponieważ w Redeemerze tryskająca krew wydaje się powszechna niczym sklepowe kolejki w okresie przedświątecznym. Jednak w trakcie obcowania z tym tytułem ani przez chwilę mi to nie przeszkadzało. A wszystko dzięki komiksowej grafice, sprawiającej, że wszechobecna posoka odgrywa tylko rolę tła dla czystej radochy czerpanej z niczym nieskrępowanej rozwalki. Wcielając się w Vasiliya, zastępy - całkiem zróżnicowanych - wrogów posyłałem do grobu za pomocą pięści, siekier, pałek elektrycznych,

bronii palnej, a nawet posiłkując się elementami otoczenia. Kapitalnie rozwiązano wykorzystanie tych ostatnich, podczas rozgrywki na mej twarzy często gościł uśmiech radości, gdy udało mi się jakiegoś adwersarza zlikwidować przy użyciu beczki lub głazu albo wpakować czyjś łeb prosto do rozpalonego pieca. Mimo że brodaty bohater wygląda jak wielka kupa mięśni, to sterowanie nim nie nastrocza jakichkolwiek problemów: Rosjanin potrafi wykonywać dziarskie uniki, a nauczenie się kilku niezawodnych bloków i kombosów to kwestia zaledwie kilkunastu minut... lub paru załadowań autozapisu.

Produkcja studia Sobaka jest dość wymagająca. Nieraz ginąłem w głupi sposób, bo poniosła mnie ułańska fantazja i zamiast, korzystając z uników, wycofać się, dałem się okrążyć kilku zakapiorom... Szło mi dobrze tylko wtedy, gdy byłem stuprocentowo skupiony. W toku gry trzeba się pilnować, by popełnić jak najmniej błędów, gdyż umiera się tu często, choć w mym odczuciu poziom trudności należy policzyć Redeemerowi na plus. ■

Natężenie



Poza trybem fabularnym gra oferuje nam również opęję areny, na której wrogowie zalewają gracza niczym muchy słodki patyczek po lodzie. Chodzi tu jedynie o przetrwanie, co wcale nie jest takie łatwe. To tryb tylko dla twardzieli. Pozostałym wskazuje się powolną eksterminację wrogiego elementu w trybie solo.

PONAD 30 GOŚCI ZAGRANICZNYCH W TYM:

Alexis Kennedy

Weather Factory

Paul Hanraets

Gambitious

Lindsay Poulton

Guardian

Alexander Knetig

Arte

William Uricchio

MIT

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



2016/19

U-jazdowski

Fundacja Pełne Zanurzenie

WE ARE MUSEUMS

CROSS VIDEO DAYS



✚ Szósty zmysł czyściciela pozwala obejrzeć całą scenę: rozstawienie policji, zwłok i przedmiotów. Albo naszej mamy.

Serial Cleaner



✚ Nastrój buduje styl graficzny – prostota grafiki wektorowej z nałożonymi teksturami oddaje klimat lat siedemdziesiątych.

PC ■ MAC ■ PS4 ■ XONE PEGI 16

PRODUCENT iFun4All Wersja PL: tak

Michał R. Wiśniewski

Bohaterowie gier wideo to straszni bałaganiarze, nie-prawdaż? Wpadają zwykle do jakiegoś pomieszczenia, strzelają do wszystkiego, przewracają przedmioty, chlapią krwią na lewo i prawo. I kto to wszystko potem sprząta?

Odpowiedź na pytanie „gdzie znikają zwłoki, gdy znikają” przynosi Serial Cleaner. Produkcja utrzymana w klimacie wektorowej wariacji na temat kina lat siedemdziesiątych (moim pierwszym skojarzeniem była Interstate '77, samochodowa strzelanka z romantycznych czasów bokobrodów i wycierania tyłkami masek przy pościgach), opowiada o seryjnym czyściciel: facecie do wynajęcia, do którego dzwonią mafiozi, gdy trzeba posprzątać po masakrach i morderstwach. Protagonista żadnej pracy się nie boi, wsiada do pokrytego drewnianym panelem kombi i wyrusza na miejsce zbrodni. Nielekkie to kawałek chleba

– kręcą się tam już policjanci. Zwykle przekupieni, więc niezbyt zaangażowani w pilnowanie trupów i dowodów.

Jak już się można domyślić, jest to skradanka (jak widać na załączonych obrazkach, dwuwymiarowa). Bohater musi lawirować między przedstawicielami władz tak, żeby go oni nie zobaczyli, trzymać się cienia, dbać o to, by nazbyt nie hałasować – standard. Nowinką okazuje się brak broni. Pozostają nogi, da się uciec i przyczać w jednej z kryjówek: śmietniku, schowku na szczotki, starej łódce i tak dalej. Gliniarze nie wykazują inicjatywy na tyle, żeby grzebać w kubłach na śmieci, toteż wolno w nich siedzieć do woli.

Misje zbytnio się od siebie nie różnią się – z miejsca zbrodni należy zebrać wszystkie zwłoki i załadować do kombi (lub innego punktu zrzutu). Człapiąc z workiem z trupem, bohater porusza się wolniej i nie może wchodzić tu i ówdzie. Do tego trzeba podprowadzać dowody (lądują jako

trofea na półce w pokoju naszego pucusa) – i przejechać odkurzaczem po kałużach krwi. Z powodu zbieractwa i policjantów pędzących w stronę zauważonego gracza zacząłem o grze myśleć nie jak o skradance, a nieco przerysowanym klonie Pac-Mana (i uważam to za zaletę!).

Serial Cleaner to tytuł, który wspólnie łączy różne przeciwieństwa. Jest pełen napięcia (po pochwytceniu przez władze etap włącza się od nowa), a jednocześnie pozwala się zrelaksować (nie musimy się martwić zabijaniem strażników; coś, co zawsze mnie stresuje w skradankach). Grafika wydaje się prosta, ale elegancko ją wystylizowano. Produkcja nawiązuje do Hotline Miami, ale stanowi jej zupełną antytezę: mordercę zastąpiono czyścicielem, samotnika – człowiekiem mieszkającym z mamą, a stały układ przeciwników – losowym rozmieszczeniem przedmiotów przy każdym restarcie misji. ■

Inteligenci



➤ Prawdziwą sztuką przy frontalnym ataku wroga jest otrzymanie medalu za atak od tyłu. Choćby tylko srebrnego.



Sudden Strike 4

PC MAC PS4 PEGI 16

PRODUCENT Kite Games **Wersja PL:** tak

■ Sir Haszak

W tym ukazującym drugą wojnę światową tytule RTS mieszmamy pod komendą dużo żołnierzy i pojazdów, ale każdy z nich jest cenny.

Przed nami 21 misji nawiązujących do najważniejszych bitew w europejskim teatrze drugiej wojny światowej. Podzielono je na kampanie: radziecką, niemiecką i aliancką. Do tego jeszcze nieskończona liczba potyczek - mamy zatem co robić.

W tej grze nie każdy atak może być nagły, ale wszystkie muszą zostać przemyślane. Zmasowana siła ognia i przewaga nad przeciwnikiem prowadzą do tego, że nie walczy on do ostatniego żołnierza i naboju, a poddaje się. To w tego typu produkcjach rzadkość. Rzucanie się na wroga bez uprzedniego rozpoznania może skończyć się jednak bardzo źle. Trzeba też zadbać o zharmonizowanie broni pancernej, piechoty i artylerii, gdyż niezwykle

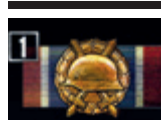
łatwo wytracić podkomendnych, a ich liczba jest ograniczona. Uzupełnienia otrzymujemy, ale nie wiemy, ile ich będzie, jakie i kiedy nadejdą.

Sudden Strike 4 cechuje wiele elementów symulacyjnych. Podczas rozgrywki należy przede wszystkim zaplanować operację, przeprowadzić rekonesans, a także korzystać z umocnień polowych, zabudowań i sprzętu zdobytego na nieprzyjacielu lub przez niego porzuconego. Duże znaczenie posiada również teren: na przykład podczas obrony konwoju wiozącego zaopatrzenie do Leningradu najprostszy sposób na to, by wyeliminować przeciwnika, to skruszyć pod nim lód. W przerwie pomiędzy kolejnymi rozkazami mamy zazwyczaj czas na to, by się przegrupować i zastanowić, co dalej. Można wtedy w pełni wyleczyć rannych (tak, symulacja nie sięga wszędzie), uzupełnić paliwo i amunicję w pojazdach oraz naprawić w nich usterki.

Walkę utrudniają niewidzialni wrogowie: wybór jednostek i wyszukiwanie przez nie drogi. Drugi problem

➤ Zwiad lotniczy jest jedną z dziwniejszych operacji. Przeprowadza rozpoznanie tylko we wskazanym miejscu. Po drodze niczego nie widzi.

Odznaczenia



Za akcje podejmowane na polu bitwy otrzymujemy medale. Przyznawane są na przykład za przejście sprzętu wroga, za zniszczenie przeciwnika za pomocą lotnictwa, zniszczenie nieprzyjacielskich czołgów czy opatrzenie ran własnego żołnierza.

najbardziej daje się we znaki podczas ustawiania sztyku pod ogniem wroga. Czołg potrafi wtedy obrócić się do nacierającego nieprzyjaciela tylnym, najsłabszym pancernem. Zaznaczenie pojedynczych żołnierzy w tłumie też sprawia kłopot i przypisywanie ich do grup nie do końca tę komplikację likwiduje.

Nasze zdolności dowódcze zostają ocenione zależnie od zastosowanych manewrów i poniesionych strat. Maksymalnie za daną bitwę otrzymujemy trzy gwiazdki. Jeśli starcie nam się nie udało, nic nie broni go powtórzyć. Zdobyte gwiazdki przekładają się na punkty, za które u jednego z generałów (piechoty, broni pancernej i wsparcia) wykupujemy pewnego rodzaju ułatwienia w kolejnej bitwie, na przykład wyekwipowanie każdego piechura w dwa granaty czy grubsze opancerzenie czołgów. Do każdej misji możemy dobrać innego dowódcę i odmiennie rozdysonować punkty. To zachęca do wypróbowywania różnych kombinacji zwierzchników wojsk i udogodnień podczas poprawiania wyniku.

Koniec końców walczy się ciekawie. Rozkazy da się wykonywać na kilka sposobów, w trakcie misji często zdarza się przechodzić z ataku do obrony. Starcia są widowiskowe, mnóstwo w nich ognia i dymu. Mnie osobiście bezlik mikrozarządzania i pilnowania detali nie przeszkadzał, ale warto uprzedzić, że nie jest to gra dla każdego. ■



The Mage's Tale™

PC PEGI 12

PRODUCENT inXile Entertainment Wersja PL: nie

Micz



Zanim na VR dotrze w zmutowanej formie wszędobyłski Skyrim czy inne duże RPG, zjawilo się nowe dziecko Briana Fargo. Cóż to za gra! Niby prosty pełzacz po lochach, ale dał mi więcej przyjemności niż Pillars of Eternity i inne plody gatunku, które z ciężkim poczuciem obowiązku kończyłem w ostatnich latach.

Jest tu wszystko, co obecnie ma do zaoferowania wirtualny cyrk w grach wideo: wystawna grafika wewnątrz, pełna posągów i reliefów, nieutrudniająca przygody zagadki z serii „ułoż pięć symboli w odpowiedniej kolejności”, spotkania z bossami wielkości czteropiętrowego domu, a przede wszystkim przepychanki z hordami szkieletorów. Podczas nich trzeba się trochę poruszać za biurkiem. Tu należy zrobić zwrot o dziewięćdziesiąt stopni i zasłonić się tarczą, żeby po

chwili wykonać szybki rzut fireballem, uważając przy tym, by wymagany do zabawy kontroler Oculus Touch nie przybębnił w monitor ani szybę w oknie. W tych właśnie momentach czuć najlepiej, że przebywa się „tam i teraz”.

Bohater awansuje na kolejne poziomy doświadczenia, otrzymując coraz to nowe moce, a dodatkowo czary ze znalezionych składników pichci się w laboratorium o wiele przyjemniej niż w recenzowanym w Pixelu #23 The Unspoken. I co najważniejsze – kulami ognia i elektrycznością à la imperator Palpatine miota się bardzo naturalnie. Przemieszczamy się w stylu starego, dobrego Eye of the Beholder i choć można włączyć tryb płynnego ruchu naprzód, warto to robić jedynie podczas głównych pojedynków, bo podstawowy schemat naprawdę sprawdza się we wszystkich innych sytuacjach.

Szkieletory



Lata biegną, a w grach RPG nadal najbardziej przeszkadzają ręce kościotrupy.

W Mage's Tale występują jako rycerze z tarczami oraz łucznicy. W starciu z nimi nieodzowna jest magiczna zasłona. Garda, oczekiwanie na uderzenie i w momencie, gdy szkieletor na moment się odstąpi, pacnięcie mu w czaszkę fireballem – to najlepsza taktyka.

Tytuł Mage's Tale stanowi mrugnięcie okiem do fanów pamiętających Bard's Tale. Wersję sprzed trzynastu lat również zrealizowało inXile Entertainment. Brytyjski akcent towarzyszącego bohaterowi w pielgrzymce, dowcipującego impa bez nóg („O, udało się to otworzyć, z pewnością przypadkiem”) przypomina trochę wyglupy aktora Cary'ego Elwesa w poprzedniej produkcji. Zresztą opowieść rozgrywa się w tym samym uniwersum – wycięto jedynie sprośne dowcipy i wielkie biusty bohaterek, poza tym magiczno-kpiarski klimat pozostał nietknięty.

Pewnie niektórzy będą narzekać na zbyt proste zagadki, ale, szczerze mówiąc, w goglach na głowie nie chciałoby mi się rozwiązywać takiej łamigłówki jak słynne wrota Jindosha w Dishonored 2.

Wolę proste szarady, posuwające akcję do przodu, a przez „akcję” rozumiem wchodzenie do nowych komnat i podziwianie stojących w nich monumentalnych posągów. Tyle wystarczy, bo sycenie się pięknem płonących pochodni i aurą miejsca nawiedzonego przez potężną magię, gdzie każda rzecz jest na wyciągnięcie ręki, to dla mnie cały czas miły fetysz. A ta miniaturowa wróżka albo pajacyk wykonujący swój program artystyczny? Cymes, podobnie jak gitarowa muzyka po konsumowaniu grzybka. Mage's Tale to obecnie najważniejszy, najbardziej obszerny tytuł VR, taki Defender of the Crown służący przekonywaniu ludzi, że gogle, tak jak kiedyś Amiga, dadzą radę na rynku. Choć cała branża VR przeżywa trudny okres, publiczność wątpi, pieniądze nie napływają, a neofici wygłaszają opinie, jakoby były to „tylko technologiczne dema, nie żadne gry” – właśnie takie pozycje jak Mage's Tale napędzają przemysł i każą sobie uświadomić, że dzięki nim doświadczają się czegoś zupełnie nowego.



■ Lokacje w grze są przestronne i urozmaicone, umożliwiają również podziwianie takich widoków jak najeżone gwiazdami nocne niebo czy plaża pośrodku oceanu.

Ukończenie Mage's Tale zajęło mi więcej czasu niż Fallout 4. Cały czas padało przy tym pytanie: „To będzie jeszcze jeden labirynt?”

A proszę mi wierzyć, że toczone w obszernych wnętrzach kaplic i krypt pojedynki z kilkoma przeciwnikami naraz wymagają taktycznego planowania i wysiłku jak podczas wiosłowania w kajaku. Sterowniki Oculus Touch dają radę i posługiwano mi się nimi lepiej niż tymi przypisanymi HTC Vive.

I to, co najważniejsze – ciekawość, co będzie dalej. Rzadka rzecz we współczesnych grach. Plus powolna eksploracja, kiedy po wyczyszczeniu lokacji nikt już nie przeszkadza w odkrywaniu tajemnic. Być może pomogło mi to, że kończyłem Mage's Tale w czasie, gdy w sieci nie było jeszcze dostępnych podpowiedzi, niemniej jednak dawno nie doświadczyłem takiej chęci parcia naprzód. Po kilkunastu próbach ubiwszy w końcu żelaznego golema i jego świtę widm, czułem się jak po pierwszym udanym przejściu przez kuchnię w Jet Set Willy.

Brakuje zdrowia i samozaparcia, żeby ponownie przejść stare Bard's Tale, ale eksperymentalna wycieczka ekipy Fargo była niczym bezstronne śaczenie soczku pomarańczowego po zakończonej pracy. Te lochy, potoki krwi, diabelskie kible i gigerowskie jamy trzeba będzie deratyzować przez wiele, wiele godzin. Wspaniale, że 36 lat po Demon's Forge, z którego zresztą zapożyczył do Mage's Tale sztubacko-komiksowy satanizm, wirtuoz elektronicznej rozrywki wyprodukował kolejny znak czasów. ■



■ Na tym ujęciu nasz przewodnik nie wyszedł zbyt korzystnie, ale trzeba docenić jego hipsterskie przywiązanie do detalu. Złote spinki na uszy i brodę, coś nietaniego wiszące na szyi i ciało kończące się na wysokości pępka, emitujące morze bulgoczących baniek.



Symboliczna grafika postaci, pojazdów i samolocików daje pole do popisu wyobraźni. Równie uboga jest oprawa dźwiękowa, co jednak nie przeszkadza dobrze się bawić.

Rain of Terror

ATARI XL/XE

PRODUCENT Eric Henneke, Rob Schlortt Wersja PL: nie

Voyager

Dawno, dawno temu, w poprzednim tysiącleciu, na odległym kontynencie dwóch facetów napisało grę na Atari o spadochroniarzach. Zwała się Chutes i rzucała graczowi jedno wyzwanie - obronić bazę przed desantem skoczków, a przynajmniej nie dopuścić, by spadło ich na ziemię w jednym kawałku dziesięciu. Po wielu latach Eric i Rob powrócili do pomysłu odnalezionego na starych dyskietkach. Rain of Terror (nie mylić z prostą produkcją firmy Total Drama Games) stanowi przykład na to, że klasyczne tytuły, nawet wydane dziś, mogą dobrze bawić. I że warto czasem odgrzebać stary koncept, by z nudnego Chutes powstało coś, co bez wstydu da się postawić w pudełku obok kolekcji ulubionych gier.

Wersja pudełkowa różni się od Rain of Terror wydanego za darmo w postaci pliku ATR jedynie obsługą joysticka, a to dla graczy w Europie może okazać się kluczowe. Wiosełka, domyślnie służące do zabawy, nie zyskały tu tak dużego uznania jak za oceanem,

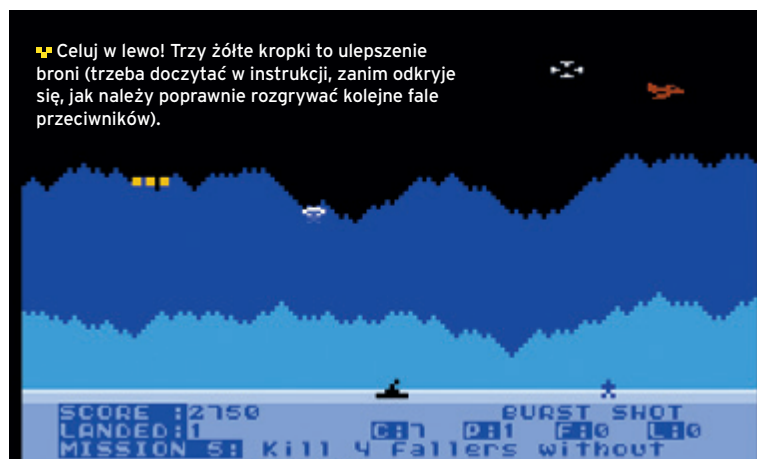
gdzie powstała produkcja. Tytuł rozposzechniany jest na dyskietce (z numerem kopii), a oprócz kolorowej instrukcji w komplecie znalazły się figurka spadochroniarza, zdjęcie autorów (dawniej i dziś) oraz nalepka.

Mój pierwszy kontakt z Rain of Terror wyglądał mniej więcej tak samo jak z Missile Command - postrzelałem i odłożyłem grę na półkę, poirytowany własną niezręcznością (i niepoprawnie

działającymi paddle'ami od Commodore'a). Później, by się trochę dokończyć, sięgnąłem po instrukcję obsługi i kolejne fale nalołów przetrwałem już znacznie lepiej. Po prostu nie wpadłem na to, że warto strzelać w świecące punkciki, które poprawiają uzbrojenie. Bez tego w domyślnym trybie snajperskim da się co najwyżej ustrzeżić trzeci poziom.

Rozgrywkę podzielono na kilka etapów - zaczynamy od standardowej misji zglądzenia wszystkich spadochroniarzy, zrzuconych z pokładów samolotów. Im dalej, tym trudniej, bo każda z rund wprowadza inne wyzwanie: raz jest to zestrzelenie samolotów, innym razem likwidacja ludzików, którym jeszcze nie otworzyły się spadochrony. Później dochodzi mieszanka wymienionych zadań. Po każdym trzech poziomach następuje zwrot akcji: wybieramy co do skrzydła paradujące na niebie samoloty. Całość, pomimo ubogiej szaty graficznej i równie skromnej oprawy dźwiękowej, sprawia sporo frajdy, szczególnie gdy odważymy się uruchomić Rain of Terror w gronie znajomych i pobić jakiś rekord. Łatwo nie będzie, gdyż wystarczy dziesięciu ocalałych skoczków albo jeden, lądujący prosto na lufie nieruchomego działka, by stracić życie.

Tak naprawdę zabrakło w tej grze tylko dobrej muzyki. Jak dla mnie w sam raz byłby wydany na taśmie „Rain of Terror” Excitera... 📌



Celuj w lewo! Trzy żółte kropki to ulepszenie broni (trzeba doczytać w instrukcji, zanim odkryje się, jak należy poprawnie rozgrywać kolejne fale przeciwników).



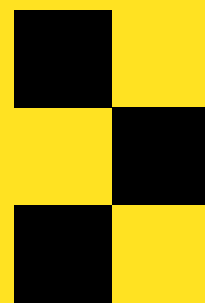
56 Oto początek zawartego w prawdopodobnie trzech odcinkach wywiadu rzeki z Marcinem Iwińskim – współtwórcą Wiedźmina i mózgiem CD Projektu.



62 Zapomniana historia Magnetic Scrolls – brytyjskiej firmy, która specjalizowała się w „interaktywnej fikcji” i bez pardonu rywalizowała z Infocomem.



76 Współtwórca Civilization, Railroad Tycoon oraz Age of Empires Bruce Shelley opowiada Sir Haszakowi o tym, jak w latach dziewięćdziesiątych tworzyło się gry strategiczne oraz ekonomiczne.



70 Golden Axe rozpoczął swe życie na automatach, a niedługo potem zajął konsole oraz komputery domowe.

HALL OF FAME

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



Akt urodzenia Wiedźmina cz. 1

**PIXEL
WYWIAD**

Z **Marcinem Iwińskim** o powstaniu najłynniejszej polskiej gry wideo oraz dziejach CD Projektu rozmawia Piotr Mańkowski.

P W latach osiemdziesiątych byłeś commodorowcem czy atarowcem?

Spectrumowcem, a zaraz potem amigowcem - bo commodorowiec zawsze kojarzył mi się z C64, a akurat tej maszyny nigdy nie miałem. Prawdziwą przygodę z komputerami zacząłem od ZX Spectrum, przywiezionego mi z Niemiec przez tatę, a kilka lat potem przesiadłem się na Amigę. Wcześniej dostałem jeszcze wynalazek o nazwie Laser 210 z jednym kilobajtem pamięci, ale ten sprzęt nie nadawał się praktycznie do niczego. Tata kupił go na jakiejś wyprzedaży i nie zwrócił uwagi, że na wersji z 1 KB RAM totalnie nic nie dało się odpalić,

pomimo tego, iż w zestawie było kilka gier. Przesiadka na ZX Spectrum to była zupełnie nowa jakość. Dostałem od razu pakiet sześciu kaset z grami, między innymi Pssst i Jetpakiem. Te dwie szczególnie zapadły mi w pamięć, bo spędziłem przy nich najwięcej czasu. W klasie byłem jedyną osobą posiadającą komputer, co stanowiło dla mnie wtedy naprawdę dużą nobilitację. Mam do Spectrum spory sentyment, ale patrząc z dzisiejszej perspektywy na to, jak te gry wyglądały, to pomimo nostalgii chyba bym jednak nie dał rady do nich wrócić. Już w czasach Spectrum zacząłem sprowadzać gry, co dość szybko zaowocowało regularnymi dostawami

nowości na giełdę na Grzybowskiej. Z początkami mojej „kariery” w świecie elektronicznej rozrywki wiąże się ciekawa historia. Na giełdzie wpadł mi w ręce numer brytyjskiego miesięcznika Your Sinclair, poświęconego właśnie ZX Spectrum. Na jego ostatniej stronie mieściła się rubryka z drobnymi ogłoszeniami o intrygującym tytule „games swapping”. Wybrałem na chybił trafił jeden z anonsów i napisałem łamaną angielszczyzną do pewnego Greka, że chętnie bym się z nim na gry wymienił, ale niestety nie mam żadnych przebojów. Nie spodziewałem się zbyt wiele, a tu po jakichś dwóch tygodniach przychodzi kasetka z produkcjami, których w Polsce nikt jeszcze nie widział. Największym hitem, jaki wtedy dostałem, był Target: Renegade. Od razu ruszyłem z tym na giełdę. Nie muszę dodawać, że gra zrobiła furorę, a ja dostałem +10 do doświadczenia. Po pierwszym sukcesie postanowiłem pójść za ciosem. Odpisałem Grekowi, że bardzo dziękuję, ale mam dla niego konkretną, poważną propozycję: raz na miesiąc będę wysyłać mu dwie czyste kasety – jedną, na którą nagra mi nowości, a drugą dla niego za fatygę. Opatrzność najwyraźniej czuwała, bo Grek się zgodził i tak rozpoczęła się moja droga „games swappera”. Hity od Greka dostarczałem na Grzybowską, jednocześnie wymieniając się nimi z kolejnymi osobami, w ten sposób poszerzając sieć kontaktów i sprowadzając coraz więcej nowych tytułów.

P Bywałeś na giełdzie co tydzień?

Na początku tak, ale gdy tylko zacząłem się na serio wymieniać produkcjami z ludźmi z całego świata, pojawiałem się już bardziej okazjonalnie – raz na dwa, trzy tygodnie. Głównie działałem z domu, gdzie nagrywałem kasety, a następnie biegłem na pocztę na Placu



+ Miesięcznik Your Sinclair ukazywał się w Anglii w latach 1984-93. Początkowo nosił nazwę Your Spectrum. W 1990 roku tytuł został kupiony przez Future Publishing.

Szembeka, aby nadać i odebrać paczki z grami. Tak działa się praktycznie codziennie. Na giełdę chodziłem spotkać się z kumplami pasjonatami albo by dokupić coś do komputera – kasety w przypadku Spectrum, a potem dyskietki. Przez kolejne lata na Grzybowskiej nabywałem też cały nowy sprzęt oraz wszystkie akcesoria. Próbując porównać, czym wtedy była dla mnie giełda, chyba najprostszym opisem w przełożeniu na dzisiejsze realia będzie taki miks Facebooka (kontakty, tylko że w realu), Steama (gry i użytki) oraz, powiedzmy, Media Marktu (sprzęt).

P Jak wyglądał dalszy rozwój twojej sieci kontaktów?

Jak już wspomniałem, pierwsze znajomości nawiązywałem listownie i wymieniałem się kasetami. W przypadku Amigi dotyczyło to na początku także wymiany pocztowej, z tą różnicą, że nośnikami były dyskietki, a nie kasety. Jednakże dość szybko nastąpił prawdziwy przełom technologiczny – pojawiły się modemy. Mój pierwszy, US Robotics 14.4 HST, uchodził za prawdziwego mercedesa wśród tych urządzeń. Nagle z cyklu dwu-, trzytygodniowego, bo tyle z reguły trwała wymiana listowna przy założeniu, że nic na pocztę nie



+ Pssst było jedną z wczesnych produkcji Ultimate Play the Game. Rzecz rozgrywała się na jednej planszy, ale posiadała jakość animacji niewidzianą w 1983 roku na komputerze sir Clive'a.

zginęło, przeszedłem na dostęp do gier niemalże w czasie rzeczywistym. Oczywiście z uwzględnieniem godziny czy dwóch na pobranie jednego tytułu. W przeciągu niecałego roku listę danych adresowych zamieniłem na konta BBS, a cała ta działalność stawała się coraz ważniejszą częścią mojego życia. Każdy dzień wyglądał dość podobnie - wracałem ze szkoły, wchodziłem na BBS, sprawdzałem, co nowego, ściągałem i wysyłałem do późnej nocy, a w przerwach albo klepałem odpowiedzi na wiadomości z BBS, albo rozmawiałem ze znajomymi ze sceny, przy okazji ucząc się angielskiego. Mówiąc językiem RPG: „grindowałem”. Zaczynałem od zera, czyli listu do Greka, konsekwentnie osiągając kolejne poziomy doświadczenia. Jedyną wadą tego wszystkiego był fakt, że nikt nie mógł się dodzwonić do nas do domu. Cały czas siedziałem na telefonie, a w tamtych czasach druga linia telefoniczna pozostawała poza zasięgiem zwykłych śmiertelników.

Wiedźmin po raz pierwszy objawił się w grudniowym numerze miesięcznika Fantastyka z 1986 roku.

P Miałeś jakąś ksywę w tamtych czasach czy działałeś jako Marcin Iwiński?

W czasach ZX Spectrum i na początku Amigi posługiwałem się pseudonimem „S.S. Captain”. Dzisiaj trudno mi samemu w to uwierzyć, ale wtedy wydawało mi się to „cool”. Do każdej sprowadzonej gry doklejałem intro, z przymusową prezentacją logo z moją ksywką widoczną przez kilka dobrych sekund. Ehhh...

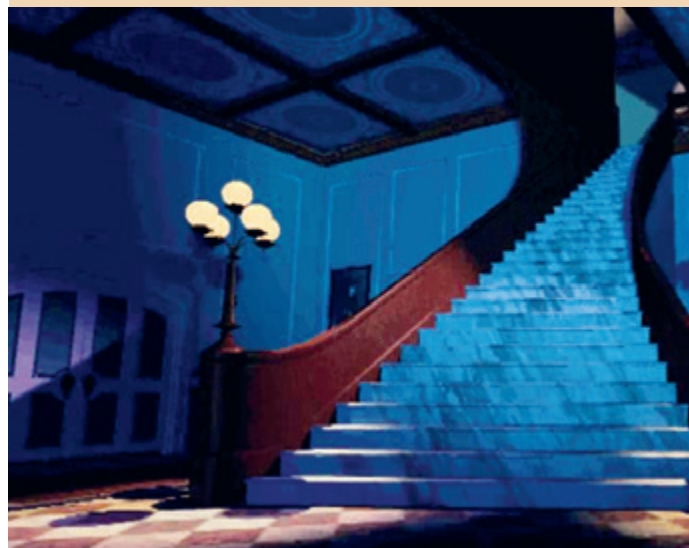
P Jak się poznałeś z Michałem Kicińskim?

Po podstawówce zdawałem do klasy informatycznej w liceum Czackiego na Polnej w Warszawie. Nie dostałem się i trafiłem do mat-fizu, notabene składającego się głównie z osób, które nie załapały się do profilu informatycznego. Rozpoczyna się rok szkolny, wchodzę do klasy, siadam na pierwszym wolnym miejscu i tak się składa, że ten koleś obok mnie to właśnie Michał Kiciński. Zaczęliśmy rozmawiać i już pierwszego dnia stało się jasne, że mamy tę samą pasję, czyli komputery i gry. Obydwaj poświęcamy jej cały wolny czas. Michał posiadał wtedy Atari 65XE i od początku liceum działał aktywnie na giełdzie na Grzybowskiej. Rozkładał tam swoje stoiska - na początku jeden stolik, potem dwa, trzy. Działalność konsekwentnie rozwijał, dostawiając kolejne, na których



Atari 65XE zadebiutowało na rynku w 1985 roku, równoległe z premierą Atari ST. Skrót XE wziął się od XL-Expanded.

The 7th Guest sprzedawał się jak świeże bułeczki w 1993 roku. Nie da się opisać wrażenia, jakie towarzyszyło graczom, gdy po kliknięciu kamera powoli ruszała, wdrapując się na schody.





✚ Na etapie rozwiniętej manufaktury towar samodzielnie pakuje się i rozwozi do punktów sprzedaży. CD Projekt zaczynał od „malucha”, potem był fiat uno, a tutaj widzimy już większą bagażówkę.

sprzedawał dyskietki z programami użytkowymi. Wyróżniał go bardzo aktywny, zorientowany na konsumenta styl działania: bez względu na sytuację nabywca musiał odejść zadowolony, co po latach było podstawową zasadą obsługi klientów w CD Projekcie. Zawsze powtarzam, że giełda stanowiła inkubator przedsiębiorczości dla rodzimej branży komputerowej. To właśnie na Grzybowskiej i jej odpowiednikach w innych dużych miastach Polski stawiali swoje pierwsze kroki dzisiejsi założyciele wielu największych krajowych firm z tego sektora. Giełda w bardzo szybki i bezpośredni sposób weryfikowała, czy twój pomysł na biznes działa, czy nie, jednocześnie bezwzględnie obnażając twoje słabe, ale też i mocne strony. Taka nasza lokalna Dolina Krzemowa, z jedną istotną różnicą, a mianowicie bez żadnego zewnętrznego finansowania. W moim przypadku - jeszcze w czasach Spectrum - po dwóch próbach sprzedaży przegranych kaset ze stłika, wiedziałem, że kariery sprzedawcy nie zrobię. Natomiast w przypadku Michała było zupełnie na odwrót. Okazało się to jego żywiołem. W sumie to właśnie wtedy każdy z nas zaczął rozwijać swoją główną domenę działania - Michał sprzedaż, marketing i promocję, a ja biznes i relacje międzynarodowe.

P W którym momencie pojawił się pomysł założenia CD Projektu? Dzięki działalności na giełdzie w czasach liceum zdobyliśmy samodzielność finansową, czyli nie musieliśmy prosić rodziców o pieniądze. Nie był to jednak żaden wielki biznes i obydwaj traktowaliśmy to trochę jako formę sprawdzenia się. Bynajmniej nie planowaliśmy zakładania firmy i nie przypominam sobie, aby aż do skończenia liceum taki pomysł choć raz pojawił się w jakiegokolwiek dyskusji. Każdy z nas realizował się na swoim poletku, co w efekcie

pozwalalo nam na zakup nowego sprzętu komputerowego („nerdym” w czystej postaci) czy fajny wyjazd wakacyjny, ale nic ponadto. Pomysł na CD Projekt pojawił się wraz z wejściem na rynek rewolucyjnego jak na tamte czasy nośnika pamięci CD-ROM. Nawiasem mówiąc, stąd właśnie pochodzi CD w nazwie firmy. Poprzez jednego ze znajomych ze stanu Indiana kupiłem czytnik płyt, który kosztował prawdziwą fortunę. Dostałem też od niego namiary na lokalną hurtownię, skąd zamówiłem pierwsze gry na CD-ROM - The 7th Guest i Mad Dog McCree. Do tej pory pamiętam, jak piorunujące wrażenie zrobiła na mnie jakość grafiki. Dzięki płytom CD w grach nastąpił gigantyczny skok jakościowy. Rozmiar plików nie stanowił już problemu, więc twórcy mogli popuścić wodze fantazji. Jak tylko dostałem czytnik z pierwszymi produkcjami, wpadł do mnie Michał i podzielił się podobnymi odczuciami - CD-ROM miał szansę zrewolucjonizować rynek. Zaproponował, abym przy najbliższym zamówieniu ściągnął kilka sztuk gier ekstra, a on sprawdzi, czy na giełdzie znalazłby się na niejacy klienci. Targały nami wątpliwości, bo odtwarzacze były wtedy ekstremalnie drogie i posiadało je niewiele osób.

✚ Obaj nie tylko sprzedawali gry, lecz także w nie grał. To odróżniało Marcina i Michała od konkurencji.





✚ Kto ma większe siekacze? Jak powiedział Fryderyk Nietzsche: „Kto walczy z potworami, ten niechaj baczy, by sam przytem nie stał się potworem”.

✚ Giełda na Grzybowskiej zniknęła z powierzchni Ziemi już w latach dziewięćdziesiątych, ale duch jej miasteczka jest nadal obecny.




Pierwsze sztuki rozeszły się na pniu, kolejne zamówienie było większe i tak krok po kroku, zaczynając od kilku egzemplarzy, po dwóch miesiącach sprowadzaliśmy i sprzedawaliśmy kilkadziesiąt płyt CD z gramami tygodniowo. Chwilę potem stwierdziliśmy, że skala rośnie i może to już czas, aby zalegalizować naszą działalność. Nie orientowaliśmy się, jak się rejestruje firmę, ale ktoś ze znajomych doradził, abyśmy udali się do urzędu skarbowego. Pan z informacji wskazał nam odpowiedni pokój, gdzie miał nam ktoś pomóc. Zapytani o to, z jaką sprawą przychodzimy, odpowiedzieliśmy zgodnie z prawdą, że chcemy założyć firmę. Kolejne pytanie było już bardziej precyzyjne: jaką? Nasza odpowiedź: nie wiemy, ale zamierzamy działać we dwóch i dzielić się wszystkim pół na pół. Zaproponowano nam formę spółki cywilnej wraz z krótkim ustnym instruktażem, że w celu założenia takiej spółki potrzebna jest umowa, w której opiszemy, kto co wnosi i jak się będziemy rozdzielać między sobą ewentualne zyski. Dokument spisaliśmy na kolanach na korytarzu, Michał wniósł do spółki komputer, ja jakąś gotówkę i w kwietniu 1994 roku powstał CD Projekt s.c.

P To prawda, że podjeżdżaliście „maluchem” na Grzybowską, rozkładaliście łóżko polowe i wystawialiście na nim towar?


Michał zajmował się sprzedażą, więc co weekend jechał na giełdę i rozkładał stoliki. Nie pamiętam żadnych łóżek polowych na Grzybowskiej – ach, te miejskie legendy. Wspólnie wybieraliśmy najlepsze tytuły do naszej oferty, a moim zadaniem było znalezienie dostawców, sprowadzenie gier z zagranicy i – wtedy konkretnie wyzwanie – sprawne przejście przez odprawę celną. Ponieważ naprawdę dobrych produkcji na CD-ROM nie ukazywało się w tamtym czasie zbyt wiele, bo wydawcy dopiero zaczęli się przestawiać na nowy nośnik, to w każdy tytuł graliśmy i większość z nich kończyliśmy. Kilka lat temu, przekopując archiwum ze zdjęciami, znalazłem nasze pierwsze ogłoszenie prasowe, zamieszczone w Secret Service. Był to przykład bardzo wysublimowanego przekazu marketingowego: „Najciekawsze pecetowe kompakt w najniższych cenach”. Jednak to, co zdziwiło mnie najbardziej, to godziny otwarcia naszego interesu – działaliśmy od 10:00 do 16:00. Zacząłem się zastanawiać nad powodem tak krótkiego czasu pracy. Ani ja, ani Michał nigdy nie lubiliśmy wcześniej wstawać, więc 10:00 wydawała się rozsądnym kompromisem, a jednocześnie jak najszybciej chcieliśmy móc pograć w zamówione hity – stąd zapewne ta 16:00. Jako pierwsi sprowadzaliśmy do Polski tytuły na CD-ROM, ale bynajmniej nie byliśmy jedynymi dystrybutorami gier. W tym czasie na polskim rynku rządziły firmy IPS Computer Group i Mirage, będące wyłącznymi dystrybutorami zachodnich potentatów. Na początku nawet nie zdawaliśmy sobie z tego sprawy, gdyż cała nasza oferta pochodziła z małych hurtowni, i nie przejmowaliśmy się tym, kto kogo w Polsce wydaje.

American Laser Games przeniosło patent pistoletów świetlnych na komputery domowe. Firma wydawała gry akcji w latach 1990-94, a potem działała jako Her Interactive.


 Siedziba Blizzarda w kalifornijskim Irvine. Panuje przekonanie, że za tą bramą obowiązuje atmosfera jak w obozie wojskowym.



Sprowadzaliśmy wszystkie nowości, robiliśmy to szybciej i często proponowaliśmy lepsze ceny niż oni. Dodatkowym ważnym elementem był fakt, że nikt oprócz nas nie za bardzo wierzył w rewolucję, jaka miała nastąpić dzięki CD-ROM. Lokalni dystrybutorzy cały model biznesowy ustawili pod dyskietki. Kupowali licencję na dany tytuł, a następnie sami duplikowali nośniki, drukowali pudełko i instrukcję. Wejście nowego medium, którego sami nie mogli powielić, wymagało zmiany biznesplanu, a tak duże modyfikacje zawsze spotykają się z oporem. To dało nam więcej czasu na rozwój i wywalczenie miejsca na rynku. Szybko zorientowaliśmy się, że z hurtowniami hołdującymi zasadzie „kup i sprzedaj” daleko nie zajedziemy. Zaczęliśmy szukać zagranicznych wydawców, których towar moglibyśmy lokalnie rozpowszechnić. Dużego wyboru nie było, bo, jak już wspominałem, wszystkie tuż podpisały już umowy z IPS czy Mirage, więc skontaktowaliśmy się z American Laser Games z Nowego Meksyku. Na pierwszy ogień poszedł sprawdzony Mad Dog, którego wcześniej braliśmy z hurtowni. Tym razem jednak to my staliśmy się wyłącznym dystrybutorem w Polsce. Potem były Mad Dog 2, Who Shot Johnny Rock? i Crime Patrol. Gry ALG sprzedawały się naprawdę dobrze, ale my już zastanawialiśmy się nad kolejnym krokiem, czyli produkcją polskich wersji. Zaczęliśmy ostrożnie, od przetłumaczenia pudełka i instrukcji do The Last Bounty Hunter. To było nasze pierwsze poważne zamówienie - wzięliśmy tego paręset sztuk, a całość zesłała w przeciągu kilku tygodni.

 **Jak wam się udało przekonać do siebie kolejnych wydawców typu Blizzard czy Interplay?**

W pierwszym roku naszej działalności cały biznes międzynarodowy załatwiałem za pomocą faksu i telefonu. Dużo słyszeliśmy o targach z grami i w 1995 roku zdecydowaliśmy się na wyjazd na ECTS do Londynu. Zresztą mieszkaliśmy razem z wami nad pubem przy stacji metra Angel - w jednym pokoju ja z Michałem, w drugim Marcin Przasnyski z Waldkiem Nowakiem, a w trzecim ty z Adrianem Chmielarzem. To na tych targach podjęliśmy rozmowy z Blue Byte, a Michał wypatrzył Warcrafta II. Blizzard miał dwa komputery w rogu hali, a występował pod szyldem Davidson & Associates - firmy, która ich kupiła. Michał zasiadł do gry i od razu się wkręcił, więc już na targach rozpoczęliśmy negocjacje, a zaraz po imprezie złożyliśmy pierwsze zamówienie. Dobrze pamiętam ten kontrakt, choć, szczerze mówiąc, niewiele z niego rozumiałem poza liczbą sztuk i ceną. Zobowiązaliśmy się do przedpłaty i zamówienia 600 egzemplarzy Warcrafta II, dzięki czemu stawaliśmy się wyłącznym dystrybutorem Blizzarda w Polsce. Nie zdawaliśmy sobie sprawy, że to właśnie gry tej firmy okażą się w przyszłości największymi hitami w naszej ofercie. Warcraft II sprzedawał się świetnie, a już rok potem na rynek trafił Diablo, będący naszym bestsellerem przez kolejnych kilka lat... 

 Marcin godzinami grywał w Diablo, kończąc go w zaciszu biura CD Projektu na Marszałkowskiej. Wkrótce w Polsce miała się rozpocząć „diablomania”, a jeszcze większą popularnością cieszył się Diablo 2 oraz dodatek do niego.



Ciąg dalszy w następnym numerze.

■ Ziemowit Poniewierski

Gatunek interactive fiction tak długo pozostawał poza zasięgiem zainteresowania głównego nurtu, że trudno dziś sobie wyobrazić inny stan rzeczy. Tymczasem trzy dekady temu przygodowe gry tekstowe kojarzono przede wszystkim z zaawansowaną technologią i wysokimi ambicjami artystycznymi tworzących je zespołów. Był to sport elitarny, wymagający, potrafiący jednak dawać ogromną satysfakcję, a w wielu przypadkach — nieśmiertelną sławę. Nie da się też przeoczyć faktu, że historie deweloperów związanych z tą kategorią gier są zazwyczaj bardzo burzliwe, a przy tym znakomicie ilustrują niezwykle dynamikę zmian zachodzących w branży w latach osiemdziesiątych. Jedną z bardziej fascynujących stanowi opowieść o **Magnetic Scrolls** — firmie, która jak żadna inna łączyła programistyczne wyrafinowanie z marzeniem o literackich salonach.

– Śladami Infocomu –

Magnetic Scrolls narodziło się z fascynacji rozrywką elektroniczną i odrobiny pychy. Ken Gordon i Hugh Steers stawiali pierwsze kroki w tworzeniu gier wideo w sposób typowy dla ówczesnych angielskich nastolatków – w zaciszu własnych pokoi, bez biznesowych planów, za to z energią podpartą sporym informatycznym talentem. Od rówieśników różnił ich drobny szczegół: w domu Kena zamiast typowego ZX Spectrum czy Acorna stało Apple II. Maszyna ta w owym czasie miała opinię konstrukcji leciwej, drogiej i nieszczególnie pasującej do dynamicznych tytułów arcade, posiadała jednak wygodną stację dysków, toteż przez długi okres pozostawała dominującą platformą dla przygodówek. Wśród tych prym wiodły tytuły Infocomu (Pixel #14), cieszące się uzasadnioną renomą ze względu na doskonale rozpisane scenariusze, dopracowany kod i bogate wydania pudełkowe. Dla nikogo nie było tajemnicą, że Infocom zbudował swoją pozycję na dwóch filarach: bezkompromisowym podejściu do jakości narracji oraz znakomitej technologii w postaci zaawansowanego interpretera języka naturalnego. Wiedzieli o tym również Ken i Hugh, którzy nie tylko pozostawali pod ogromnym wrażeniem amerykańskich produkcji, lecz także sami eksperymentowali z własnym parserem, w ich mniemaniu nie gorszym od infocomowego. I na eksperymentach prawdopodobnie by się skończyło, gdyby nie pewna znajomość oraz możliwości, jakie ze sobą przyniosła.

– Szanse i nadzieje –

Ken poznał Anitę Sinclair tuż przed maturą i szybko okazało się, że mają ze sobą wiele wspólnego. Starsza o kilka lat Anita pracowała jako asystentka samego Clive'a Sinclaira (zbieżność nazwisk przypadkowa). Działo się to w czasie, gdy twórca Spectrum szykował się na podbój świata ze swym najnowszym dzieckiem, 16-bitowym Sinclairem QL. Oczekiwania żywił przy tym ogromne. Sir Clive słynął z tego, że nie cieszyła go sława zdobyta wśród fanów gier i chętnie oddałby ją za odrobinę szacunku w kręgach poważniejszych. W QL upatrywał przepustki na salony, maszyny stosowanej do pracy, realnej alternatywy dla standardu PC. O tym, jak bardzo te założenia rozmięły się z realiami, mogliśmy się przekonać w roku 1984, gdyż wtedy na rynku pojawiły się pierwsze egzemplarze: udiwnione (kapryśny microdrive zamiast stacji dyskietek), pełne niedoróbek, z softem tak niestabilnym, że tylko szaleniec pozwoliłby sobie na powierzenie mu cennych danych. Była to spektakularna klapa, ale wówczas, kiedy Ken i Hugh demonstrowali Anicie możliwości stworzonego przez siebie parsera, cała Anglia z niecierpliwością wyczekiwała narodzin cudownej maszyny przyszłości.

Anita również nie pozostała obojętna, dostrzegając ro-
dzące się możliwości. Jej pierwszy pomysł polegał na wy-
korzystaniu talentu świeżo upieczonych maturzystów do
produkcji tytułów zręcznościowych przeznaczonych na
nowy komputer, ci jednak postawili sprawę jasno – jeśli
mają się zaangażować, przedsięwzięcie musi być ambitne
i zgodne z ich zainteresowaniami. Tym samym propo-
zycja, którą Anita złożyła sir Clive'owi, brzmiała następują-
co: jej zespół stworzy pierwszoligową grę przygodową na
wyłącznie dla Sinclair QL, a w zamian otrzyma wsparcie
marketingowe i preferencyjne warunki wydawnicze.
Oferta została przyjęta i rok później odbyła się premiera
QL-Pawn, rozbudowanej gry tekstowej sygnowanej marką
Magnetic Scrolls, pod jaką panna Sinclair i dwaj programi-
ści zarejestrowali spółkę.

- Falstart -

QL-Pawn w dużej mierze spełniał szumne obietnice mło-
dego zespołu. Gra szczyliła się imponującym parserem
radzącym sobie ze skomplikowanymi konstrukcjami słow-
nymi nie gorzej niż jego infocomowy odpowiednik. Sam
fakt, że londyńscy maturzyści stworzyli technologię mo-
gącą iść w szranki z osiągnięciami pracowników reno-
wanego MIT, nie uszedł uwagi prasy, która zaczęła prze-
ścigać się w komplementach. Duże wrażenie sprawiał
również świat gry – niepokojący, typowo dla Brytyjczy-
ków absurdalny i pełen czarnego humoru. Na poziomie
scenariusza uwidoczniły się także pierwsze istotne róż-
nice w podejściu do produkcji. W przeciwieństwie do In-
focomu, gdzie do każdej gry oddelegowywano jednego
pisarza, w Magnetic Scrolls postawiono na pracę całego
zespołu. Tym samym rola autora draftu, Roba Stegglesa,
sprowadziła się do kilku wizyt w firmie, w czasie których
zebrał on oczekiwania i pomysły od reszty grupy, by po
kilku dniach przedstawić zarys fabuły i spokojnie wrócić
do codziennych obowiązków studenta filozofii. Magnetic
Scrolls w późniejszych latach starało się zmienić zasady
współpracy z pisarzami, wiążąc ich z firmą, niemniej jed-
nak już na starcie działalności zaznaczono wyraźnie pro-
fil technologiczny i tak pozostać miało do samego końca.
Niedługo po premierze QL-Pawn stało się jasne, że uzna-
nie prasy i zainteresowanie, jakim obdarzano zespół, nie
przełożyły się na przychody. Sinclair QL okazał się śle-
pą uliczką i należało szybko decydować, co zrobić w obliczu
braku finansowania i słabych rokowań dla platformy.
W obu przypadkach na ratunek przyszła Anita, wspiera-
jąc przedsiębiorstwo prywatnymi funduszami (podob-
no niemałymi) oraz aktywnym poszukiwaniem nowych
biznesowych relacji. W efekcie tych działań o Magnetic
Scrolls dowiedział się Tony Rainbird – człowiek, któremu
British Telecom powierzył misję stworzenia swoich głów-
nych marek wydawniczych.

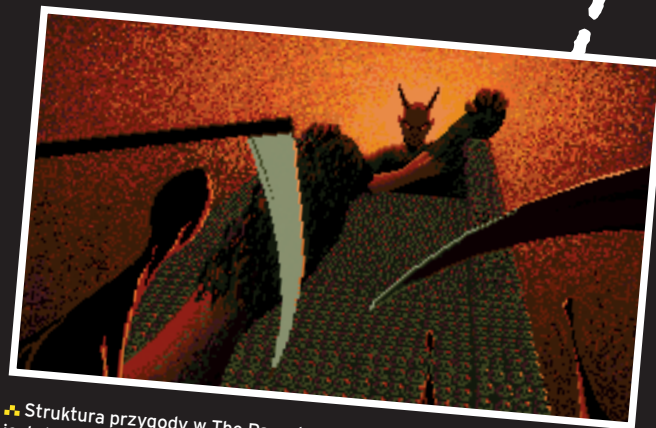
Pierwsza i najbardziej znana marka BT, Firebird, zdo-
była uznanie, oferując bardzo solidne tytuły w niewygó-
rowanej cenie 2,99 funta za kasetę, inwestując przy tym
w znakomitych deweloperów (Beyond Software) oraz



✦ O Magnetic Scrolls było głośno nie tylko za sprawą porównań do kultowego Infocomu, lecz również dzięki charyzmatycznej i przedsiębiorczej pani prezes.



✦ Praca u boku samego sir Clive'a otworzyła Anicie Sinclair drogę do kontraktu, dzięki któremu o Scrollsach usłyszała cała Anglia.



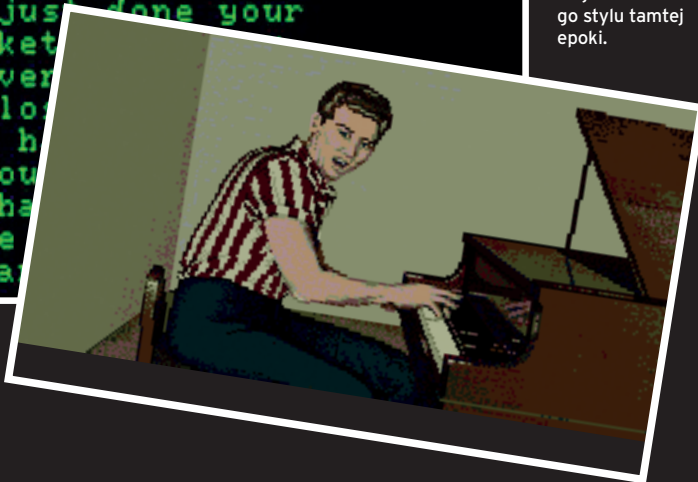
✦ Struktura przygody w The Pawn bardziej zbliżona jest do mrocznego, pełnego ukrytej symboliki snu aniżeli fantastycznych zdarzeń znanych z Infocomu.



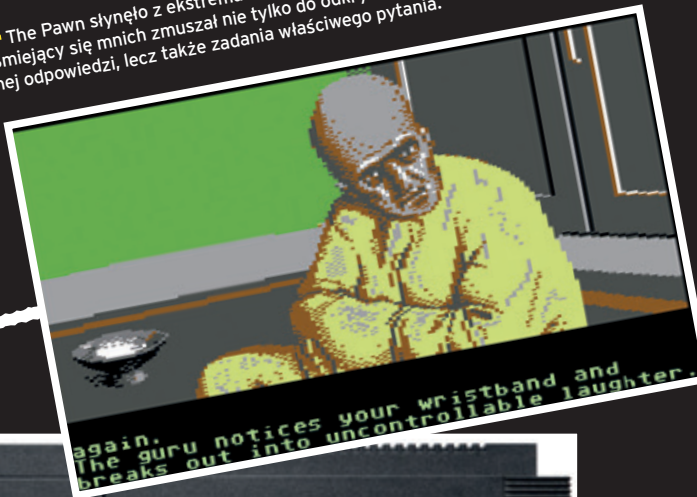


✦ Rozmach, z jakim wydawnictwo Rainbird weszło na rynek, zaowocował wspaniałymi portami gier nawet na bardzo niszowe w Anglii ośmiobitowe maszyny Atari.

✦ Podstawą sukcesu pierwszych tytułów Magnetic Scrolls były sugestywne, znakomicie skomponowane grafiki dystansujące się od jarmarczego stylu tamtej epoki.



✦ The Pawn słynęło z ekstremalnie trudnych zagadek. Śmiejący się mnich zmuszał nie tylko do odkrycia poprawnej odpowiedzi, lecz także zadania właściwego pytania.



again. The guru notices your wristband and breaks out into uncontrollable laughter.

✦ Mimo sugestywnego skrótu QL (Quantum Leap to w wolnym tłumaczeniu „radykalny postęp”), szesnastobitową maszynę Sinclaira łatwo pomylić ze Spectrum. Jedną z najbardziej niefortunnych decyzji projektowych komputera QL był napęd MicroDrive – wolny, niestabilny, podatny na błędy i drogi w użytkowaniu.

wydając ponadczasowe przeboje (Elite). Druga, jeszcze bardziej ambitna, wciąż pozostawała w sferze wizji w czasie, gdy Tony poznał Anitę, niemniej jednak Magnetic Scrolls pasowało do niej idealnie. Tony wierzył otóż, że podrzędna pozycja angielskiej sceny deweloperskiej w stosunku do jej odpowiednika w Stanach wynikała z promowania gatunków niewymagających, obliczonych na masową sprzedaż wśród posiadaczy mniej zaawansowanego sprzętu. Stąd też druga wytwórnia British Telecom, niebieski Rainbird, z założenia miała gromadzić wokół siebie twórców z poważniejszymi aspiracjami, specjalizujących się w grach strategicznych, przygodowych, symulatorach i innych skomplikowanych produkcjach. Wypada zaznaczyć, że śmiałe założenia Tony'ego w znacznym stopniu uwieńczone zostały sukcesem. Na przestrzeni kilku lat funkcjonowania marki Rainbird wydał takie rewelacje jak Universal Military Simulator, będący interaktywnym narzędziem do rozgrywania operacji wojskowych w środowisku 3D, zręcznościowo-strategiczny kombajn Carrier Command, stanowiący symboliczne osiągnięcie epoki 16-bitów, czy wreszcie wielokrotnie nagradzany Starglider 2, dla wielu pozostający jednym z najważniejszych tytułów na Atari ST.

Rainbird potrzebował Magnetic Scrolls i była to potrzeba odwzajemniona. Sprzyjały też okoliczności. Firma Sinclair zatrzymała prawa do The Pawn jedynie w wersji QL, pozostawiając resztę platform do swobodnej dyspozycji Scrollsów. Nabierało to ogromnego znaczenia w sytuacji, gdy na rynku pojawiły się nowe obiecujące maszyny: Amiga i Atari ST, wyposażone – podobnie jak QL – w procesory Motoroli, co w istotny sposób ułatwiało tworzenie portów. Jedyny warunek, jaki Tony postawił Anicie względem ich współpracy, dotyczył wzbogacenia The Pawn o grafikę. Zespół początkowo okazywał sprzeciw, traktując ilustracje, wzorem Infocomu, na równi z hołdowaniem potrzebom niewyrobionych mas. Rainbird obstawał jednak przy swoim i koniec końców Anita zdecydowała się dać szansę wskazanemu grafikowi. W ten sposób do zespołu trafił Geoff Quilley, początkowo na próbę, jednak gdy po kilku tygodniach zespół miał okazję zapoznać się z jego pracami, nikt nawet przez chwilę nie rozważał podważenia woli Tony'ego Rainbirda. Tym samym Geoffowi otwarto drogę do błyskawicznej kariery ukoronowanej stanowiskiem dyrektora artystycznego Magnetic Scrolls.

- Graficzna rewolucja -

Tak oto nadszedł przedziwny rok 1986, który mimo historycznych perturbacji w sektorze oprogramowania dla komputerów domowych zapisał się jako jeden z lepszych dla tekstowych gier przygodowych, i to po obu stronach oceanu. Zarówno Infocom, za sprawą Leather Goddesses of Phobos, jak i Magnetic Scrolls otrzymały wyraźne sygnały z rynku, że ich praca nie szła na marne. Odświeżony The Pawn, wydany na Atari ST, Amigę i wszystkie liczące się micro (z małym Atari włącznie) zbierał doskonale recenzje, a krytycy coraz chętniej posługiwali się nazwą „brytyjski Infocom” w odniesieniu do przedsiębiorczych Londyńczyków. Co prawda ci bardziej wnikliwi zwracali uwagę na braki w scenariuszu, karkołomne zagadki, a nawet niespójności w funkcjonowaniu parsera, jednak nie ulegało wątpliwości, że wszystko to traciło znaczenie po rzucie okiem na grafikę Quilleya, która zdobyła wszystkich swoim urzekającym, melancholijnym tonem, artystyczną kompozycją i perfekcyjnym wykorzystaniem palet kolorów dostępnych na każdej z docelowych platform.

Oryginalne ilustracje powstały na prymitywnym nawet jak na ówczesne lata NEOchrome na Atari ST, nie przeszkodziło to jednak twórcom w uzyskaniu wspaniałych efektów, dla wielu stanowiących wystarczający powód do zainwestowania w tytuły Scrollsów. Tym samym sprawdziła się znana w branży gier zasada, że aby odnieść sukces, wystarczy przedstawić jeden element wybitny, ale pozostałe nie mogą przeszkadzać. Życzliwie nastawiona prasa miała zresztą wiele punktów zaczepienia w budowaniu legendy „Brytyjczyków, którzy rzucili wyzwanie mistrzom zza oceanu”. Rozmach, ambitny parser i niespotykana w konkurencyjnych produkcjach oprawa broniły się same. Wydawało się, że Magnetic Scrolls czeka świetlana przyszłość, a mimo to sprawy potoczyły się torem, jakiego nikt nie był w stanie przewidzieć.

- Przyjaźnie i romanse -

Pierwszym zwiastunem zmian było nagłe rozstanie Tony'ego Rainbirda z British Telecom pod koniec roku 1986. Z dnia na dzień Scrollsi stracili promotora, choć paradoksalnie zmusiło to firmę do działania i otworzyło na nowe kontakty. Już kilka miesięcy później, podczas zimowego CES, Anita zetknęła się z felietonistą i pisarzem Michaeliem Bywaterem, związanym z Infocomem przedziwną relacją, wynikającą z umowy, jaką przedsiębiorstwo zawarło przed laty z Douglasem Adamsem. Adams – popularny autor literatury fantastycznej – współpracował z Amerykanami przez krótki czas, a gdy natłok obowiązków zmusił go do wycofania się, zaproponował w zastępstwie swojego bliskiego przyjaciela Bywatera, przez co ten ostatni uczestniczył w powstawaniu infocomowych The Hitchhiker's Guide to the Galaxy oraz Bureaucracy.



❖ Tony Rainbird jako jeden z niewielu upatrywał przyszłości brytyjskich gier nie w zręcznościówkach, lecz produkcjach wymagających, ambitnych i skomplikowanych.

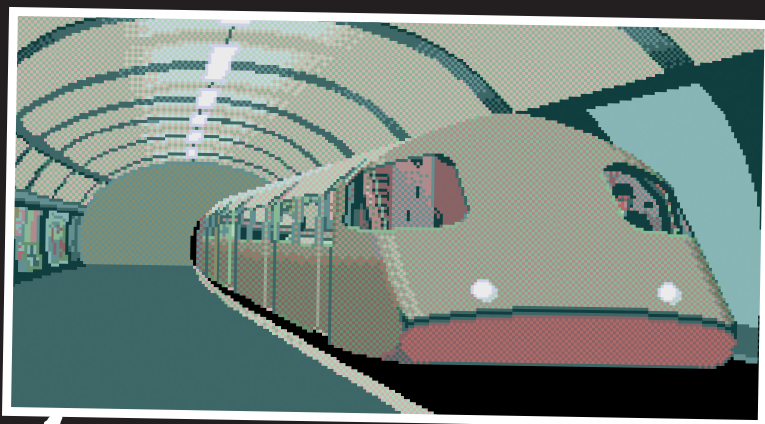
❖ Amstrad CPC znakomicie nadawał się jako platforma popularyzowania gier przygodowych dzięki soczystej paletce barw i 80 kolumnom czytelnego tekstu.



❖ Na Atari ST grafiki tworzone pod dyktando artystyczną Geoffa Quilleya robiły ogromne wrażenie, skłaniając do zakupu nawet zagorzałych zwolenników gier arcade.



❖ Międzywymiarowe szpiegostwo, szansa wcielania się w postać dowolnego organizmu żywego – takie możliwości otwierała przed graczami wzbogacana obrazkami tekstówka Fish.



❖ Głównym autorem Fish był John Molloy, który w Magnetic Scrolls zwykle zajmował się przygotowywaniem ścieżki dźwiękowej.

Pod koniec roku 1986, niejako z dnia na dzień, Magnetic Scrolls straciło największego promotora. Fakt ten paradoksalnie nie tylko nie zniszczył firmy, lecz doprowadził do jej renesansu.

❖ Grafikę do gier Magnetic Scrolls opracowywał zawsze co najmniej trzyosobowy zespół. Wizualnie produkcje brytyjskiego studia spokojnie mogły konkurować z dziełami amerykańskiego Cinemaware (Pixel #04).



Michael i Anita natychmiast przypadli sobie do gustu, znajomość przerodziła się w romans, w tle którego między Infocomem a Magnetic Scrolls nawiązała się relacja co najmniej serdeczna. Na jej podtrzymaniu zależało obu stronom. Amerykanie dawno już stracili liczącą się pozycję na własnym kontynencie i upatrywali w Anglii nowego rynku zbytu. Londyńczycy z kolei przykładali wielką wagę do splendoru, jaki spływał na nich przez sam fakt znajomości z mistrzami. Nastąpił złoty okres dla Magnetic Scrolls, nie zaniedbującego starań o przygotowywanie nowych tytułów. W samym tylko roku 1987 wydarzyły się dwie huczne premiery. Pierwsza z nich dotyczyła Guild of Thieves (1987) – produkcji opowiadającej o perypetiach młodego złodzieja włamującego się w ramach egzaminu dojrzałości do pełnego wymyślnych pułapek banku. Druga wprowadzała na rynek pełen brytyjskiego humoru i absurdu Jinxtera (1987).

Obie pozycje spotykały się ze znakomitymi opiniami prasy i przyniosły rozsądne zyski, dlatego wydawało się, że w brytyjskim przedsiębiorstwie sukces goni sukces. Trudno zresztą było polemizować z takim wnioskiem, patrząc na szybko ukazujące się kolejne tytuły oraz odważne innowacje. Corruption (1988), detektywistyczna przygoda utrzymana w mafijnych klimatach, śmiało na przykład eksperymentowała z presją czasu, niejako wbrew zasadom gatunku. Z kolei w Fish! (1989) wiele uwagi poświęcono dopracowaniu samej historii, przez co krytycy uznali ją za najlepszą grę studia. Ten sielski obraz firmy sukcesu psuł jednak jeden szczegół. Otóż każda kolejna produkcja sprzedawała się zdecydowanie gorzej od poprzedniej i w pewnym momencie nie dało się już ukryć, że Magnetic Scrolls jest nierentowne i najprawdopodobniej utrzymuje się dzięki zastrzykom gotówki z prywatnych rezerw Anity. Malejącą sprzedaż na pewno pilnie obserwował zarząd Rainbird, który w obliczu przejęcia przez brytyjski oddział MicroProse w roku 1989 nie zdecydował się na przedłużenie kontraktu z cenionym przez gazety, choć coraz mniej istotnym dla biznesu deweloperem.

– Ostatnia szansa –

Magnetic Scrolls stało przed widmem likwidacji, głównie z tego powodu, że prawa wydawnicze do wcześniejszych tytułów pozostawały w rękach Rainbird, które nie zamierzało więcej zajmować się ich dystrybucją. Wprawdzie firma od pewnego czasu pracowała nad nowym, bardzo ambitnym przedsięwzięciem, pochłaniało ono jednak ogrom zasobów i daleko było do jego ukończenia. Mimo to Anita zdecydowała się walczyć i raz jeszcze sięgnęła do prywatnych rezerw, dając wyraz ogromnej wierze w to, że na progu lat dziewięćdziesiątych tekstowe przygody miały rację bytu. I tak, gdy w roku 1990 LucasArts wprowadził na rynek rewolucyjną Secret of the Monkey Island, a Sierra lśniła jak nigdy dotąd za sprawą baśniowej oprawy piątej odsłony King's Quest, na Wyspach spojrzenia wszystkich znów spoczęły na londyńskim studiu.

❖ W 1987 roku Guild of Thieves może i wyglądał zjawiskowo ładnie, ale należy pamiętać, że w tym samym roku świat zobaczył już Maniac Mansion (Pixel #16).



❖ Scenariusz Guild of Thieves napisał filar późnego Magnetic Scrolls – Robert Steggles. Zarówno on, jak i większość zespołu zniknęli ze sceny na początku lat dziewięćdziesiątych.



❖ Opowieść o problemach niebiańskiego panteonu miała zachęcić do uczestnictwa w elitarnym klubie Official Secrets, zrzeszającym fanów interactive fiction.





❖ Mimo ryzykownego kroku zmuszającego gracza do rozwiązywania zagadek pod presją czasu, Corruption otrzymało znakomite oceny w brytyjskiej prasie, niezależnie od platformy.



❖ Wonderland był graficznym opus magnum firmy. Główny autor gry David Bishop zdołał zahaczyć się w branży - działał potem jako producent przy The 7th Guest czy Toonstrucku.


❖ Silnik, na którym stworzono Wonderland, dobitnie pokazuje, że Magnetic Scrolls to nie tylko ambicje artystyczne, lecz także przede wszystkim wielki talent programistyczny.



Magnetic Scrolls

Powód stanowiła premiera bazującej na motywach „Alicji w Krainie Czarów” gry Wonderland oraz technologii, na której ją oparto, promowanej pod nowocześnie brzmiącą nazwą Magnetic Windows.

To przez Magnetic Windows Wonderland pozostawał w produkcji przez ponad trzy lata, połowę czasu spędzając w letargu i czekając na ostateczną wersję silnika. Londyńczycy zdecydowali się mianowicie stworzyć środowisko graficzne podobne do Microsoft Windows, z tą różnicą, że działające na wszystkich liczących się platformach, co samo w sobie stanowiło wyzwanie bardziej na miarę wielkiej korporacji z nieograniczonym funduszem aniżeli kilkunastoosobowej firmy dotkniętej problemami pieniężnymi. Mimo to cel technologiczny został osiągnięty. Gracze mogli odkrywać historię Wonderland za pośrednictwem okienek, przy wsparciu kontekstowych ikon, samoaktualizującej się mapy, podręcznego zbioru podpowiedzi oraz stale dostępnej listy posiadanych przedmiotów – wszystko skalowalne i dające się ułożyć na ekranie zgodnie z wolą użytkowników. Nie uwzględniono jednak dość istotnej kwestii, to znaczy faktu, że dla większości cała ta interfejsowa otoczka niewiele znaczyła. Produkcje point-and-click realizowały podobne założenia w sposób bardziej naturalny i wygodny, podczas gdy fani tekstówek i tak ostatecznie wybierali skróty klawiszowe i komendy wydawane z poziomu klawiatury. Coś, co miało przenieść gry tekstowe na nowy poziom ewolucji, okazało się ślepym zaułkiem, finansowo pograżającym przedsiębiorstwo.

Magnetic Scrolls nigdy nie podniosło się po przeinwestowaniu w nikomu niepotrzebną technologię. Funkcjonowało jeszcze przez jakiś czas, wydając za pośrednictwem Virgin kompilację odzyskanych starszych tytułów, a nawet wiążąc się z MicroProse i tworząc dlań zaawansowany technologicznie projekt z gatunku RPG (The Legacy: Realm of Terror), ale nawet tutaj nie udało się dopiąć spraw na ostatni guzik i ostatecznie amerykański potentat dokończył prace we własnym zakresie. Zejście Magnetic Scrolls ze sceny oznaczało dla Europy koniec marzeń o lokalnym Infocomie oraz zniknięcie gier tekstowych z głównego nurtu. Tym samym interactive fiction, z rozwojem którego wiązano swego czasu niemałe ambicje, zesłała do podziemia i nic nie wskazuje na to, aby coś się w tej kwestii zmieniło. 



PIXEL
WYWIAD

Podróż z krainy gier

O umiłowaniu map, upierdliwości szefostwa i dobiegającej końca przygodzie z grami **Bruce Shelley** opowiada Dariuszowi J. Michalskiemu.

P Zacząłeś swą karierę od gier planszowych w Avalon Hill?

To nie był mój pierwotny pracodawca. Pierwsze kroki stawałem w studiu Iron Crown Enterprises, utworzonym przez kolegów z Uniwersytetu Wirginii. Mieliśmy licencję na tytuły RPG z mechaniką przypominającą Dungeons & Dragons, osadzone w Śródziemiu. Nie uważałem się za wielkiego gracza w D&D, do tego były to banalne produkcje, dlatego niespecjalnie mnie bawiły. To doświadczenie pozwoliło mi jednak zdobyć wakacyjny staż w Nowym Jorku w firmie Simulation Publications Inc. wydającej pismo Strategy & Tactic Magazine. W każdym numerze publikowano grę wojenną. Firma nie stała dobrze finansowo, toteż napisałem CV i zacząłem rozsyłać je do firm komputerowych w całych Stanach.

P I tak trafiłeś na rozmowę do Avalon Hill. Jak to się stało, że ostatecznie zająłeś się grami wideo?

Spędziłem tam w sumie sześć lat. Ostatniego roku zaoferowano mi przeniesienie do działu gier wideo. Dowiedziałem się, że w tym samym mieście działa MicroProse. Wcześniej grałem w Pirates! Sida Meiera. To była znakomita produkcja! Stwierdziłem, że przyszłość należy do gier wideo, a nie planszowych. Dlatego zwróciłem się do MicroProse z prośbą o zatrudnienie. Zaproponowali mi posadę następnego dnia po spotkaniu.

P Powiedzieliś, że rynek gier planszowych zamierał, a elektroniczna rozrywka kwitła. Czy to się dało poznać po liczbie sprzedawanych egzemplarzy?

Sprzedaż planszówek stawała się coraz trudniejsza. To nie był duży rynek. Dlatego Avalon Hill nie dało mi podwyżki przez niemal cały okres zatrudnienia. Poza tym nie chciałem parać się tym do końca życia. Szukałem etatu z prawdziwego zdarzenia, choć nie zamierzałem utracić styczności z grami.

To wszystko znalazłem w MicroProse, bo okazało się, że to naprawdę dobra praca. Cieszyła mnie. Spotkałem Sida i dużo się od niego nauczyłem. Pracowałem z nim przy pierwszej odsłonie Civilization.

P Nim do tego doszło, miałeś już jednak na koncie kilka projektów. Co to było?

Jako producer designer pracowałem nad grą morską o eskortowaniu niszczycielami i polowaniu na łodzię podwodne oraz nad konwersją Gunshipa na C64. Zarządzałem produkcją F-19 Stealth Fighter, robiłem też modele 3D, mapy i coś w rodzaju scenariuszy do misji, ale to Sid był głównym projektantem. Współpracowaliśmy. Zresztą zajmował się tym większy zespół. Potem przygotowaliśmy F-15 II Strike Eagle, kolejny symulator walk powietrznych. Do niego też stworzyłem mapy i scenariusze. Wtedy Sid zapytał, czy rozważyłbym naszą stałą współpracę. Potrzebował kogoś, kto wyręczyłby go w sprawach, na które nie miał ochoty: rozmowach z zarządem firmy, prezentacjach możliwości gry, pisaniu instrukcji, sprawdzaniu nazw, cywilizacji i przywódców. Przystałem na tę propozycję.

P Przecież był współzałożycielem firmy.

Sprzedał swoje udziały w MicroProse i oddał stanowisko Billowi Stealeyowi. Nie pytałem go dlaczego. Obowiązywał go tylko kontrakt na robienie gier i płacili mu po zakończeniu każdego projektu. Ja pozostałem jednak pracownikiem firmy, więc przełożeni mówili mi, co mam mu przekazywać.

P Wrócimy na chwilę do pierwszej produkcji, która nie traktowała o wojnie i podboju świata. Jak wpadliście na pomysł Railroad Tycoona?

Sid jest wzrokowcem. Lubi oglądać mapy i ujrzał ten pomysł oczami wyobraźni. Graliśmy w planszową grę kolejową o nazwie „1830”. Brałem udział w przygotowywaniu jej jeszcze w Avalon Hill. Została zaprojektowana przez Francisa Treshama w Anglii. Dobrze się bawiliśmy przy tej planszówce, Sid zaczerpnął z niej część conceptów, ale miał bardzo plastyczną wizję modeli kolejek elektrycznych, które jeździły wokół choinki. Widział je podczas wizyt w Szwajcarii i zachował we wspomnieniach. Pociągi stanowiły zamysł. Były fajne, czadowe. Jednym z nich pojechał gdzieś na wakacje nad morze. Spędził tam dwa tygodnie i stworzył prototyp Railroad Tycoona: bardzo prostą produkcję o kolei, zupełnie inną od tego, co wyszło na końcu, ale tym zaczęliśmy się zajmować. Wtenczas kazano nam pracować nad Covert Action. Byłem za tym, by stworzyć grę kolejową, bo kochałem kolej, więc tamten projekt wstrzymaliśmy. Firmie się to nie podobało, dlatego do niego wróciliśmy. Jednocześnie zaczęliśmy prace nad Civilization. Mieliśmy wspaniały pomysł na ten tytuł, ale w MicroProse powiedzieli: „Musicie dokończyć Covert Action”. Toteż Civilization poszło w odstawkę.



➤ Podstawowe umiejętności agenta wyglądały wtedy nad wyraz ubogo. W dodatku nawet przy tak ograniczonym zakresie talentów prezentowany agent jest okazem przeciętności.

➤ Do każdej czynności trzeba było mieć specjalne wyposażenie. W tym wypadku przydał się zestaw do otwierania biurka. Ponieważ agent nie wziął zestawu do sprzątania zwłok, zostały na podłodze.



➤ Czasy się zmieniają, a islamski dżihad nadal pozostaje wyzwaniem, choć teraz walczymy z nim w hi-res i 3D. Jednocześnie należy stanowczo zdementować pogłoski, jakoby Sid Meier z Bruce'em Shelleyem wynaleźli islamski dżihad.



P Podobno przy Civilization pracował też człowiek imieniem Dan Bunten. Co się z nim stało?

Nigdy nie słyszałem, by coś przy tej grze robił. Znałem Dana, bo tworzył dla nas projekty. Opracował nam pierwszą strategię czasu rzeczywistego zatytułowaną Command HQ. Była to wieloosobowa produkcja z rozgrywką w sieci LAN. Stworzył Seven Cities of Gold, które stanowiły dla Sida dużą inspirację. Myślę, że właśnie ta inspiracja dała życie Pirates!

P Pamiętasz, kiedy Sid przyszedł do Ciebie i powiedział: „Zróbmy Civilization”?

Pamiętam, że dał mi dysk, który mam dotąd. Okazało się, że to zupełnie inna gra rozgrywana w czasie rzeczywistym. Nie była turówką. Mimo to stwierdziłem: „Świetna sprawa! Weźmy się za to!”. Pracowaliśmy nad nią przez pewien czas, ale menedżer oznajmił: „Nie chcę tego. Zależy mi na Covert Action. Wsadziliśmy w ten projekt mnóstwo pieniędzy, dlatego ma zostać dokończony”. Kazano nam więc odłożyć Civilization, przynajmniej mnie. W końcu MicroProse mnie zatrudniło i musiałem wykonywać polecenia przełożonych. Dopiero po przygotowaniu poprzedniego tytułu dostaliśmy zielone światło, by wrócić do Civilization i się na niej skoncentrować.

P Planszówkę o podobnej nazwie wydało Avalon Hill. Wykupiliście licencję na wszelki wypadek?

Istniało prawdopodobieństwo naruszenia prawa własności. Avalon Hill miało prawa do gry Civilization w USA.

P Wysyłaliście do nich listy?

Nie, zajęliśmy się sprawą aktywnie. Udaliśmy się do nich ze słowami: „Chcemy stworzyć grę wideo Civilization. Prawa do tej nazwy są wasze, bo tak samo nazywa się wasza planszówka, więc możecie wyrazić sprzeciw. Mimo to dobijmy targu”. Nasi ludzie z marketingu prowadzili negocjacje i w ich wyniku kupiliśmy prawa do wykorzystania tytułu.

P Obie strony miały szansę zyskać, ponieważ sprzedawałyby się zarówno planszówka, jak i gra wideo.

Niepokoiliśmy się, czy będziemy mogli zatytułować grę Civilization. Prawdopodobnie daliśmy im gotówkę, by mieć czystą sytuację w przypadku gry wideo, i podpisaliśmy kontrakt. To było dla nas wielkie zwycięstwo. Czuliśmy się znakomicie.

P Czy to, co mówił Sid – że już wtedy myślałeś o Age of Empires – było prawdą?

Żartował. Różni ludzie próbowali tworzyć produkcje o nardzinach cywilizacji: Call to Power, Rise of Nations, a Age of Empires w pewnym sensie opierało się na Civilization. Zrobiliśmy kompletnie inną grę. To Call to Power wygląda dokładnie jak Civilization. Age of Empires powstało cztery lata później.

P Według jednej z hipotez to ty jesteś autorem pomysłu, by na pudełku umieścić nazwisko Sida Meiera.

Nie miałem z tym nic wspólnego. Koncept zapewne narodził się w dziale marketingu. Najprawdopodobniej wpadł na niego człowiek, który pozyskał licencję na Civilization. Sid był bardzo cennym zasobem. Sam wymyślił pięć lub sześć gatunków gier: symulatory lotu, symulatory łodzi podwodnych, gry o potentatach biznesowych. Wydawało się oczywiste, że reklamując się, powinniśmy wykorzystywać wizerunek znanego twórcy, dlatego później wszystkie jego gry nazywały się Sid Meier's Coś Tam. Idea wyklęła się już jednak po premierze Civilization, dlatego pierwotnie tytuł żadnego nazwiska nie zawierał.

P Czy pamiętasz, w jakim trybie pracowaliście nad Civilization?

Staraliśmy się zaczynać pracę o wpół do dziewiątej rano. Tak było mi najłatwiej ze względu na ruch na ulicach podczas dojazdów. Sid nigdy nie pojawiał się przed dziesiątą, ale zazwyczaj wręczał mi nową wersję do przetestowania, nim nadszedł fajrant. Wskazywał: „Teraz przyjrzyj się tej części gry”. Zazwyczaj uruchamiałem ją rano, nim zjawił się w firmie. Miałem na to godzinę do półtorej i na bieżąco robiłem notatki. Gdy przychodził, przekazywałem mu swoje uwagi. Niekiedy podczas rozmowy kodowałem: co mi się podoba, co bym chciał, jak coś zmienić, co nie działało tak, jak myśleliśmy. Rozmawialiśmy godzinę, może dwie, a czasami schodziło nam do lunchu. Następnie zajmowałem się czymś innym lub dostawałem od niego zadanie: znajdź mi nazwiska, technologię do tego, napisz e-maila. I w pewnej chwili po południu otrzymywałem produkt po przeróbkach. Miałem ich do ogrania jeden lub dwa dziennie, po czym siadaliśmy do dyskusji. Sid znów wprowadzał zmiany i znów dawał mi nową wersję. Tak to trwało miesiącami. Jako jedyny widziałem postęp na bieżąco. Nie uważałem, bym pracował za dużo, nie czułem się przytłoczony. Nie czekałem na koniec dnia, by z radością wrócić do domu. Umknęły nam pewne rzeczy, dlatego że na projekcie przez długi czas skupiało się tylko nas dwóch. A jednak coś zrobiliśmy dobrze. To była znakomita gra.

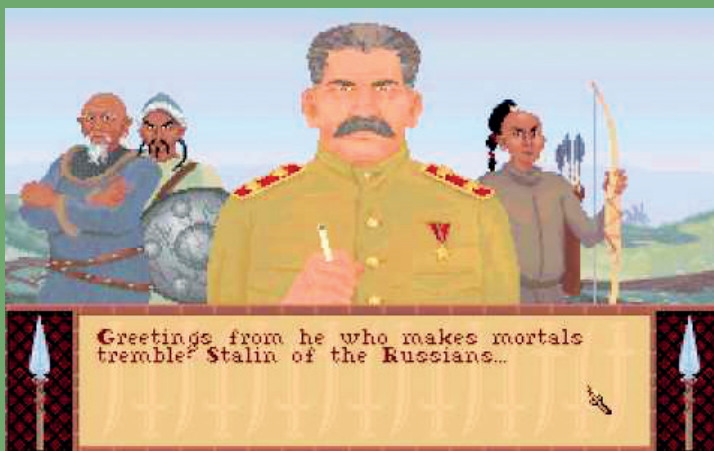
P Dobrze się sprzedawała?

Sukces nie okazał się natychmiastowy. Osiągnięcie go chwilę zajęło. Internet nie istniał. Civilization dało się nabyć tylko w zwykłym sklepie. Znam wielu ludzi, którzy kupowali każdą produkcję MicroProse ze względu na wysoką jakość, więc sprzedaż rosła stopniowo. W pewnym momencie jeden ze sklepów software'owych ogłosił ją strategiczną grą roku. Umieściliśmy to na pudełkach w postaci naklejki czy czegoś podobnego, ruszyła kampania reklamowa, ukazały się recenzje, ludzie zaczęli pisać poradniki taktyczne pomagające w rozgrywce. I w końcu gracze stwierdzili: „Ten tytuł jest świetny. Zróbcie następny częścią!”.



❖ Fotograf przedstawiający zadowolenie mieszkańców osiemnastowiecznej Kartaginy popełnił karygodny błąd, umieszczając na ujęciu jedynie stóp Kolosa Rodyjskiego.

❖ Dla przyjaciół: Józek. Jedno z bardziej ponurych indywiduali, które można było spotkać w pierwszej części gry. Po raz ostatni pojawił się jako jeden z liderów w czwartej odsłonie.

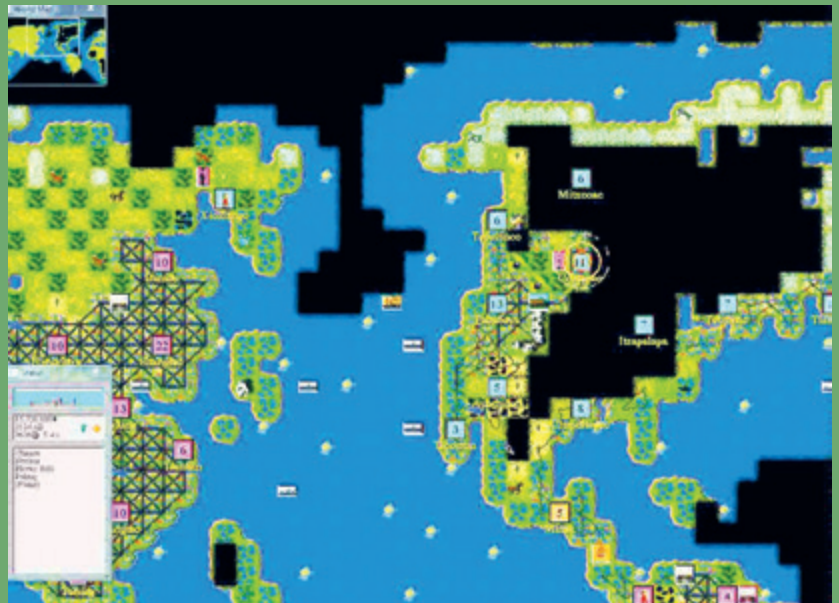


W pewnym momencie jeden ze sklepów software'owych ogłosił Civilization strategiczną grą roku.



❖ Jeśli zostajemy odkopani przez ekspedycję archeologiczną, musimy przyjąć do wiadomości, że coś poszło bardzo źle. Oczywiście powrócimy, bo dał nam przykład Bonaparte, jak zwyciężać mamy!

❖ Mapa pierwszej Cywilizacji miała wiele wspólnego z wczesnymi przedstawieniami naszego świata, choć była zdecydowanie bardziej kwadratowa. Dla niezorientowanych: po lewej Azja, po prawej Ameryka Północna.





Graliśmy z Sidem w planszową grę kolejową o nazwie „1830”. Brałem udział w jej przygotowywaniu jeszcze w Avalon Hill.

„A tych wagonów jest ze czterdzieści” i już po tym fragmencie widać, że poeta nie grał w Railroad Tycoon. Wagonów było znacznie mniej, ale i tak nuda nie groziła.



4-4-0 Class S3



Dla miłośników liczb dane lokomotyw stanowiły powód wpadnięcia w ekstazę. Każdy model miał wyznaczoną maksymalną prędkość, prędkość osiąganą przy dołączeniu określonej liczby wagonów i prędkość z określoną liczbą wagonów przy zdefiniowanej stromiźnie wzniesienia.

Rozbudowa stacji nie była inwestycją tanią i należało jej dokonać w twardej walucie. Jednak albo usprawniała transport, albo dawała dodatkowe wpływy. W wypadku restauracji uzyskiwało się premiiowy zysk z pasażerów.

P A 120-stronicową instrukcję planowaliście od początku?

Pomysł pojawił się, gdy prace nad grą trwały już jakiś czas. Data publikacji nie została ogłoszona. Sid znalazł się w komfortowej sytuacji, dane mu było stworzyć dobrą grę. Dlatego na początku mógł ocenić, czym warto się zająć. Decydowaliśmy, czy coś zasługuje na dalszy wysiłek, czy nie. Instrukcję zacząłem pisać podczas grania. Potem dodałem informacje historyczne.

P Znalazłem interesującą informację, że podczas pracy w MicroProse przymierzałeś się do drugiej części Railroad Tycoona, ale zarząd ją skasował. Co się stało?

Zanim Railroad Tycoon zaczął się sprzedawać, minęło trochę czasu. Kiedy go skończyliśmy, zorganizowaliśmy spotkanie, by porozmawiać o kolejnej odsłonie. Zmontowałem mapy, wybrałem lokomotywy z Ameryki Południowej, Afryki, ale także z Europy i Stanów Zjednoczonych obecne w pierwszej części. Pracowaliśmy nad tym miesiąc. I wtedy firma powiedziała - to się działo, zanim tytuł okazał się sukcesem - że ludzie żądają symulatorów lotu. Nie chcą gier o kolei. Stąd zabroniono mi koncentrować się na tym projekcie: „Zajmijcie się Covert Action. Żadnych więcej map”. Pracowałem w MicroProse i musiałem słuchać zwierzchników.

P Kiedy mówisz „zarząd”, masz na myśli Billa Stealeya?

Tak, ale był też jeden facet od tworzenia gier i Bill powiedział mi: „Przeznacz tym koleśiom, że nie chcę więcej gier kolejowych”. Nie mogli mówić Sidowi, co ma robić, ale on zgodził się z ich zdaniem i zabrał się za Covert Action. A potem zaczęła się Civilization. Stała się ważniejsza niż Railroad Tycoon 2, dlatego Sid chciał jak najszybciej skończyć poprzedni projekt.

P Opuściłeś MicroProse, gdy zostało kupione przez Spectrum Holobyte?

Nieco wcześniej. Odszedłem w grudniu 1992 roku, ponieważ żona poczuła się zmęczona życiem w tym mieście i musiałem się przeprowadzić. MicroProse zostało kupione mniej więcej w połowie następnego roku. Firma popadła w kłopoty, ponieważ wydała mnóstwo pieniędzy na rzeczy, które nie przynosiły dochodu: gry konsolowe i automaty. Obie inwestycje nigdy nie dały zysku.

P Dlaczego zdecydowałeś się na transfer do Ensemble Studios?

Nie miałem innej możliwości. Przeniósłem się z żoną do Chicago i rozmawiałem z wydawcą poradników strategicznych o napisaniu solucji do Railroad Tycoona. Znalazłem się w dużym mieście, bez pracy, której potrzebowałem. Skreśliłem w sumie cztery czy pięć poradników dla tego wydawnictwa i narosło we mnie przekonanie, że muszę znaleźć sobie stałe zatrudnienie. Rozmawiałem z dwoma wydawcami gier w Chicago, ale jeden właśnie wypadł z rynku, a drugi sprawiał wrażenie mało atrakcyjnego.

I wtedy nagle pojawiły się dwie propozycje. Na przełomie lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych należałem do klubu komputerowego na Uniwersytecie Wirginii. Przychodziło tam dwóch gości, Tony i Rick Goodmanowie. Po piętnastu latach od tego czasu zadzwonił do mnie Tony. Okazało się, że jest właścicielem firmy w Dallas w Teksasie, tworzy aplikacje pod bazy danych dla banków i innych firm, ale bardzo lubi gry wideo. Zatrudnia dwadzieścia osób, z czego trzy zaczynają zajmować się rozrywką elektroniczną. W tym samym czasie odezwał się przyjaciel z Hunt Valley, który przyjmował mnie do MicroProse. Otwierał właśnie w Chicago przedsiębiorstwo produkujące gry - Day 1 Studios, obecnie wchodzące w skład Wargamingu. Poszliśmy na obiad, zaproponował mi, bym pracował nad projektami na miejscu. Tony był jednak szybszy i bardziej zdeterminowany. Powiedział: „Chcielibyśmy, byś działał z nami”.

P Wybierałeś się do Dallas?

Nie mogłem się tam przeprowadzić, bo żona dostała w Chicago dobre stanowisko. Kiedy jednak Tony stwierdził: „W takim razie pracuj zdalnie i odwiedzaj nas od czasu do czasu”, nie pozostało mi nic innego jak się zgodzić. Byłem pod wrażeniem tego, co robił Tony. Uważałem, że to lepszy wybór. Dlatego dołączyłem do jego studia jako numer cztery w lutym 1995 roku.

P Jak doszliście do ostatecznego kształtu Age of Empires?

Na początku mieliśmy inny pomysł na grę, aż jeden z kolegów rzucił: „Wiecie, co próbujemy stworzyć? World of Warcraft. Ale weźmy Civilization i zrobmy ją na wzór World of Warcraft!”. Stwierdziliśmy, że to trafny koncept. Poszliśmy tym tropem i w 1997 roku wydaliśmy Age of Empires. Sukces przerósł nasze oczekiwania.

P Czy Sid Meier nie miał Ci za złe, że pracowałeś przy podobnym projekcie?

Nigdy nie mailował w tej sprawie. Jesteśmy przyjaciółmi. Odbiliśmy razem kilka wypraw oceanicznych. Zawędrowaliśmy na Alaskę. Nie przypuszczam, by interesował się produkcjami RTS. Zajmuje się czym innym. Obie gry różniły się od siebie. To nie była prawdziwa Civilization, tylko gra cywilizacyjopodobna. Pierwsza część Age of Empires uwzględniała jedynie starożytne technologie i doświadczenie płynące z grania było zupełnie odmienne.

P Czy grywasz we współczesne strategie? Uważasz, że coś ogólnie zmieniło się w tym gatunku?

Rzadko kiedy włączam tytuł strategiczny czy choćby jakikolwiek. Za parę lat skończę siedemdziesiątkę i rozrywka elektroniczna nie stanowi już takiej atrakcji jak kiedyś. Tworzyłem gry przez 37 lat. Grałem w te, nad którymi pracowałem. Czasami ktoś namawia mnie, bym sprawdził jakąś produkcję - i wtedy nie odmawiam. Nim życie się skończy, wolę jednak poświęcić się czemuś innemu. Na przykład podróżom. ■



Historia złotego topora



Pogrążona w chaosie kraina Yuria, brutalne starcia sił dobra ze złem, dzikie bestie oraz skąpo odziane i nieznające litości wojowniczkę. Oto kwintesencja Golden Axe!

■ Marcin Kiendra

**NAJLEPSZA
GRA
NA ŚWIECIE**

Początek lat dziewięćdziesiątych, wakacje. Grupa dzieciaków okupuje salon gier w nadmorskim Darłówku. „Salon” jest pewnie za wielkim słowem, biorąc pod uwagę, że owa miejscówka to typowy wóz Drzymały z automatami arcade ustawionymi w rzędzie pod ścianą. W środku panuje gorąca atmosfera – chłopaki szarpiają za kontrolery i uderzają w przyciski w tempie karabinu maszynowego. Krótkie wymiany zdań ograniczają się do typowych zwrotów: „Pożyczyć żeton”, „Przejdź ci bez straty?” czy „Ej! Weź mi tu strzelaj, byle równo!”. I w tym osobliwym świecie pełnym kolorowych rozblasków i odgłosów eksplozji stoją ja. Wpatrzony w ekran, na którym dwie postacie, zwinny osiłek do spółki z barczystym krasnoludem, toczą zacięte pojedynki z kolejnymi falami odzianych w skóry oraz zbroje wojowników. Pojawiają się też szkielety i olbrzymy, a to wszystko w scenerii przypominającej mi komiksy i powieści fantasy. Zachwycony niesamowitą rozgrywką zapamiętuję dobrze tytuł Golden Axe, nawet nie przypuszczając, że za niecały rok będę mógł zagrać w to samo w domu na mojej Amidze.

Historia Golden Axe sięga drugiej połowy 1989 roku, kiedy to Japończyk Makoto Uchida skończył dla Segi prace nad Altered Beast, tytułem osadzonym w mrocznym świecie pełnym demonów i potworów rodem z sennych koszmarów. Autor dobrze czuł się w klimatach fantasy i nadal chciał podążać tą ścieżką. Szybko naszkicował scenariusz, w którym sielską krainę Yurii najeżdżają wojska diabolicznego Death Addera. Prawowity król zostaje przez niego uwięziony, a mieszkańcy kończą jako niewolnicy tyрана.

Tymczasem ostatnią nadzieją tego pogrążonego w chaosie świata staje się troje dzielnych herosów. Brzmi to jak wypisz, wymaluj klasyczna powieść heroic fantasy, jaką Uchida planował ubrać w szaty gry RPG, ale Sega nalegała na kolejną zręcznościówkę. Celem był podbój salonów arcade, a w przyszłości napędzenie sprzedaży nowej konsoli Mega Drive. Za punkt odniesienia przyjęto bijatykę Double Dragon, ponieważ to ją Uchida uznawał za wzór gatunku. Podejrzone ulice i speluny pełne zakapiorów zamienił na świat znany mu z powieści Tolkiena, w którego dziełach zaczytywał się od dzieciństwa, a jego bohaterowie zamiast pięściami mieli walczyć bronią białą.

Jeśli już o postaciach mowa, to tutaj Japończyk również szukał inspiracji w popkulturze. Umieśniony wojownik szlachetujący przeciwników mieczem Ax Battler przypominał

Następcy



Golden Axe szybko stał się symbolem swojej epoki i znalazł godnych naśladowców.

Rycerze, smoki, piekielne bestie przewijały się na ekranie w King of Dragons, Knights of the Round czy Dungeons & Dragons: Tower of Doom. Dziś wciąż warto sięgnąć po te tytuły.

Conana granego w filmowych adaptacjach książek Howarda przez Arnolda Schwarzeneggera. Towarzyszył mu krasnolud Gilius Thunderhead, będący archetypem Gimlego z „Władcy Pierścieni”, postać z największą „parą w łapach” torująca sobie drogę potężnym toporem. Dołączyła do nich Tyris Flare, gibka amazonka inspirowana Walkiriami z obrazów peruwiańskiego ilustratora Borisa Vallejo, która niedostatki siły nadrabiała potężnymi magicznymi atakami, topiąc swych przeciwników w morzu ognia. Bo w Golden Axe oprócz oręża bohaterowie do zadawania „ciosów specjalnych” wykorzystywali właśnie magię. Można w tym upatrywać dodatkowego elementu taktycznego, ponieważ siłę rzucanych zaklęć regulowały niebieskie fiołki z maną, zbierane od napotkanych w podróży skrzatów (po wypłaceniu im solidnego kopniaka w kuper).

■ **Obciste gatki i ciała wysmarowane olejkami – w swoim czasie okładka Golden Axe wzbudzała niemałe kontrowersje.**

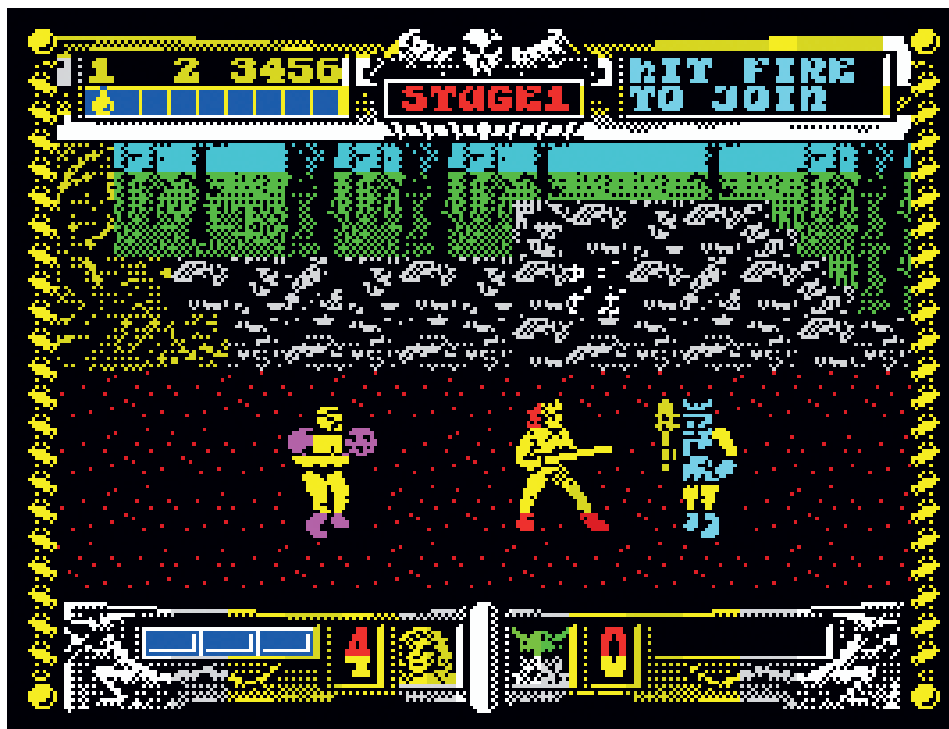


FANTASTYCZNE KONWERSJE?

Fanom Golden Axe dopisało to szczęście, że tytuł przeniesiono na większość konsol i komputerów domowych, choć z różnym skutkiem. Najprostsze wersje na osmiobitowce musiały zostać poddane oczywistym cięciom w oprawie i etapach. Commodorowcy stracili najwięcej, ponieważ to z ich gry usunięto jakże istotny tryb kooperacji - i jakby tego było mało, to w przypadku jednego gracza przeciwnicy pojawiali się na ekranie pojedynczo, a to skutecznie obniżyło dynamikę starć. Dodając do tego mdłe kolory oraz toporne sterowanie, znajdziemy aż nadto powodów, aby odpuścić sobie tę wersję. Lepiej poradził sobie pocziwy ZX Spectrum, pomimo prostych możliwości technicznych dobrze wywiązujący się z zadania i umożliwiający w miarę przyjemną rozgrywkę także w dwóch graczy.

Acz wśród komputerowej braci dopiero Amstrad pokazał, co to znaczy porządna konwersja. Kompletnie etapy, świetna grafika i grywalność stanowiły powody do dumy dla posiadaczy tej maszyny. Tymczasem w świecie 16-bitowych platform Golden Axe praktycznie nie odbiegał od automatowego oryginału. Sega szczególną uwagę poświęciła portowi na Mega Drive, który nie dość, że wyszedł kapitalnie, to jeszcze doczekał się dwóch dodatków. Jednym z nich był tryb walki na arenie, a drugi to całkiem nowy poziom rozgrywający się w podziemiach zamku po finałowej walce z Death Adderem. Nic dziwnego, że produkcja długo okupowała szczyt listy przebojów, a kartridże rozchodziły się jak świeże bułeczki. Ciekawe, że w wypuszczonej nieco później reedycji na Segę Mega-CD poprawiono ścieżkę dźwiękową, ale usunięto tryb dla dwóch osób. Dziwna i niezrozumiała decyzja. Żadnych problemów z Golden

Konwersje Golden Axe na komputery były wykonywane przez wolnych strzelców z Anglii, czyli tak zwanych „bedroom coders”.



Amstrad Golden Axe na Amstradzie CPC choć prezentował się ładniej niż u konkurencji, to nie sprzedawał się nadzwyczajnie.

Axe nie miała Amiga, zbierająca laury za solidną oprawę i płynność rozgrywki jak na standardy 1990 roku. Tytuł próbowano też zmieścić na małych ekranach przenośnych konsol Game Boy Advance i Wonder-Swan Color z dość oplakany rezultatem. W obydwu przypadkach zbyt okrojono pole gry, nie dając szans na sprawne poruszanie postacią, skazaną na ciągłe przyjmowanie ciosów od przeważającej liczby przeciwników. Wyjątkowo smutnym epizodem okazała się odświeżona wersja Golden Axe na PlayStation 2, wydana jako groszowe wznowienie klasyków Segi. Oprawę przeniesiono w pełny trójwymiar, tworząc koszmarek z niewyraźnymi postaciami i rozmytymi teksturami tła.

ZX Spectrum jak zwykle zmagał się z problemem przenikania kolorów, ale mimo to oferował dobrą jak na 8-bitowe standardy konwersję.

Podobnie spartaczono najważniejszy element, czyli pojedynki z przeciwnikami, czyniąc z nich niegrywalną papkę. Ta pozycja to niewątpliwie czarna owca całej serii. Na szczęście w ostatnim wznowieniu Golden Axe na PS3 i X360 powrócono do tradycji, przygotowując perfekcyjną wersję 2D z klasycznego automatu.

DRUGA WYPRAWA DO YURII

Dla Segi sukces Golden Axe stanowił pewne zaskoczenie. Firma stawiała na inne tytuły, a tymczasem chodzona bijatyka w świecie fantasy szturmem zdobyła salony gier i rozkręciła sprzedaż Mega Drive. Nic dziwnego, że wszyscy oczekiwali kontynuacji godnej oryginału. Makoto Uchida miał wielkie plany co do sequela i potrzebował czasu, żeby przekuć pomysły na nową grę. Natomiast zarząd Segi nie chciał tyle czekać i dążył do wydania Golden Axe 2 możliwie jak najszybciej, zastrzegając przy okazji, że jedyną docelową platformą zostanie Mega Drive. Uchida nie uległ presji i postanowił wycofać się z projektu. Pozostał jednak w firmie z obietnicą, że za jakiś czas będzie mógł rozpocząć prace nad kolejną częścią swojego hitu.



Bohaterowie wyglądający jak Conan i Czerwona Sonja? Skojarzenia były oczywiste i z pewnością pomogły grze zdobyć popularność.

W międzyczasie inny zespół Segi otrzymał zadanie przygotować tak wyczekiwaną następną część oraz dodatkowe spin-offy rozgrywane się w krainie Yurii. Golden Axe 2 wylądował na sklepowych półkach z końcem 1991 roku, stając się, no cóż... lekkim rozczarowaniem. Pozycja za bardzo przypominała poprzedniczkę i chociaż trzymano się jak najlepszych wzorców, to zabrakło jej świeżości. Troje znanych herosów powróciło, aby oswobodzić mieszkańców od nowego tyrana, przy okazji starając się

Sega Genesis



W amerykańskiej wersji Golden Axe na okładce przeżył muskuły blondwłosej barbarzyńca w towarzystwie wojowniczej szatynki. Ta para była chyba z innej bajki i tylko krasnolud Gilius wyglądał jak trzeba.

odzyskać tytułowy mityczny Złoty Topór. W mechanice pojawiła się możliwość rzucania zwłokami poległych przeciwników w inne potacie, a siłę ataków magicznych dawało się regulować. Niestety etapy okazały się bardzo słabo przygotowane i zwyczajnie nudne. Oprawa już tak nie zachwycała, szczególnie że na rynku zdążyły się ukazać inne chodzone bijatyki, ze Streets of Rage na czele. Konkurencja w obrębie gatunku była silna, a Golden Axe 2 wydawał się tytułem nieco spóźnionym.

Jeśli ktoś poczuł się zawiedziony, to mógł przetestować kolejną odsłonę serii z podtytułem Warrior, stworzoną specjalnie na konsole Master System. Tym razem zamiast szybkiego machania mieczem Sega przygotowała grę z gatunku RPG, wyraźnie inspirowaną przez znakomitą Zeldę. Bohaterem opowieści został znany już Ax Battler, wyruszający, a jakże, na ratunek światu pogrążonemu w uścisku piekielnego zła. Wyszyła z tego ciekawa produkcja, która jako pierwsza z serii przedstawiła historię Złotego Topora – potężnego oręża wykutego przez Thora i przekazanego ludziom jako symbol władzy i porządku w Yurii.

Golden Axe The Duel próbował wykorzystać szal na bijatyki, ale zawsze pozostawał w cieniu arcade'owych hitów pokroju Street Fighter 2 czy Fatal Fury.



Jednocześnie doszło do sprostowania krążącej plotki, jakoby właśnie tą bronią władał w poprzednich odsłonach Gilius Thunderhead. Jeszcze w tym samym, 1991 roku Sega sprawiła prezent posiadaczom przenośnego Game Geara w postaci produkcji Ax Battler: A Legend of Golden Axe. Tytułowy wojownik wracał z emerytury, aby ponownie stanąć oko w oko z powstałym z martwych Death Adderem. Twórcy zapożyczyli erpegowe rozwiązania z The Warrior na Master System, dodając zręcznościowe sekcje z widokiem „z boku”. Program wycieczki uwzględniał zwiedzanie mrocznych podziemi, zdradzieckich górskich szczytów czy posępnego zamczyska. Jednym słowem: klasyka gatunku w zgrabnym wydaniu.

Każdy z tych tytułów był tylko przystawką przed głównym daniem, czyli Golden Axe: The Revenge of Death Adder (1992), która to gra bez wątpienia stała się nie tylko klejnotem w koronie serii, lecz także jedną z najlepszych pozycji lat dziewięćdziesiątych. Makoto Uchida ponownie wspiął się na wyżyny i wykorzystując podzespoły nowej płyty głównej Segi - System 32 - stworzył prawdziwego potwora. Wystarczyło wrzucić żeton do automatu, żeby ponownie przenieść się do świata Yurii i chłonąć niesamowicie starannie przygotowaną oprawę, od projektów postaci i ich bogatej animacji, przez scenierię pełną drobnych detali, po efekty towarzyszące używaniu magii. Nie mniej uwagi poświęcono rozgrywce, ulepszając elementy znane z oryginału. Starcia toczyło się z większą liczbą przeciwników, rozbudowano system walki, powróciły też wierzchowce w formie śmiercionośnych modliszek i skorpionów z zatrutymi żądłami. Gdzieś tam można było korzystać z kaptuła, miotając kamienie w grupy żołnierzy, czy częstować ich ostrymi strzałami z balist. Jedynie fabuła wydawała się mocno oklepana,



opowiadając o kolejnej zemście Death Addera, który wracając z zaświatów, raz na zawsze pragnie obrócić w gruz krainę Yurii. Przeciwko jego armii staje czworo bohaterów, lecz ze znanych twarzy powraca jedynie Gilius, i to jako pasażer na plecach olbrzyma imieniem Goah, skąd okłada toporem wojska najeźdźców. Razem z nimi podróżują dźwigający dwuręczny miecz Stern Blade (kolega po fachu Axa Battlera), kobieta centaur Dora oraz biegnący z widłami Trix, z racji swojej wątej postury znajdujący się w tej bajce chyba przypadkiem.

Głównodowodzący projektem Uchida z wielkim poświęceniem i pasją kierował pracami nad tytułem. Osobiście szkicował storyboardy kolejnych etapów, traktując grę jak wysokobudżetowy film akcji w świecie fantasy. Dokładnie instruował grafików przy tworzeniu wizerunków postaci oraz ich animacji, godzinami testował gotowe fragmenty i nie wahał się wyrzucać ich do kosza, jeśli uznał

je za nieodpowiednie dla całości produkcji. Był perfekcjonistą i także dało się określić The Revenge of Death Adder. Obok pierwszej to jedynie część, za którą osobiście odpowiadał, wszystkie inne gry z cyklu powstały bez jego udziału. Szkoda jedynie, że w jego nowy Golden Axe dało się zagrać tylko na automatach. W tamtym czasie stopień rozbudowania i nadzwyczajna oprawa nie pozwalały na przeniesienie go na domowe platformy. Nie bez obszernej cięć, a na te twórca nie wyraził zgody.

✚ Beast Rider to świetny przykład, jak można zniszczyć legendarną markę. Naprawdę nie próbujcie odpalać tej gry.

✚ W Polsce pierwszy Golden Axe odczochoczo kopiowano od C64 po Amigę. Kolejne części mało kto u nas kojarzy za sprawą nikłej wówczas popularności konsol.

Super Nintendo nie miało swojej wersji gry, ale dostało King of Dragons prosto od mistrzów z Capcomu.





Revenge of Death Adder – kapitalne wykonanie i obłędna grywalność. Dobry powód, żeby stracić trochę drobnych w salonie gier.

NOWE POMYSŁY

Z tego powodu, odpuszczając sobie konwersje, Sega w 1993 roku przygotowała trzecią część, ponownie na wyłączność dla Mega Drive, i chociaż chyba nikt nie wiązał z tym tytułem większych nadziei, to okazał się on całkiem przyzwoity. Golden Axe 3 przypominał pierwszą odsłonę serii, a z Revenge zapożyczono kilka udanych rozwiązań, jak system walki, rozbudowane etapy i rozwidlające się ścieżki, pozwalające dotrzeć do finału innymi drogami. Zresztą automat ten stał w pokoju zespołu pracującego nad produkcją i do przyjemnych obowiązków pracowników należało jego ogranie celem „podpatrzenia” co ciekawszych elementów. Podobnie jak wcześniej pojawiła się czwórka całkiem nowych herosów odznaczających się różnymi cechami. Potęga ciosów wielkiego Craggera połączona z powolnymi ruchami czy może błyskawiczne, choć pozbawione większej siły ataki mieczem Sahry Burn? A może wypośredkowane umiejętności Kaina Grindera? Wybór postaci rzeczywiście wpływał na charakter starć. Golden Axe 3 prezentował się dobrze jak na standardy 16-bitowej konsoli, jednak ograniczenie jego wydania tylko do terenu Japonii nie przysporzyło mu popularności. Większość graczy w Europie czy USA



nawet nie wiedziała, że taki tytuł się ukazał. W kolejnym roku cykl czekała duża zmiana. Sega porzuciła schemat podróży „ciągle w prawo” i toczenia kolejnych pojedynków na rzecz klasycznej bijatyki „jeden na jeden”. W Golden Axe: The Duel (1994) dostępnym na Segę Saturn dziesięcioro zawodników walczyło o trofeum w formie Złotego Topora. Choć nikt ze starej gwardii nie powrócił, to niektóre postacie łączyły ze znanymi herosami więzy krwi. I tak barbarzyńca Kain Blade to daleki krewny Axa Battle- ra, a krasnolud Gillius Rockhead nosił imię swego słynnego dziadka. Po raz pierwszy dało się wskoczyć w skórę, a raczej zbroję Death Addera, który z powrotu z zaświatów uczynił swój chleb powszedni.

Golden Axe na Master System to odejście od tradycyjnej sieczki na rzecz eksploracji, zbierania przedmiotów i kręcenia się po labiryntach.

Rozgrywka wydawała się dość standardowa i można by rzec, że okładanie się bronią białą nie było w żaden sposób odkrywczym. Za to element zwracający uwagę stanowiła na pewno grafika, opracowana przez zawodowców na co dzień zajmujących się filmami animowanymi. Dzięki nim w grze mogliśmy obserwować świetnie narysowanych wojowników walczących na tle kolorowych scenarii. Dodatkowo na ekranie pojawiały się dynamiczne zbliżenia bohaterów i rozbłyski efektów podczas wykonywania ciosów specjalnych. Golden Axe: the Duel dał się poznać jako dobrze przygotowana produkcja, ale nie zyskał popularności, ponieważ musiał się zmierzyć z dokonaniem Capcomu serwującego kolejne wcielenia Street Fighter 2 czy SNK z ich znakomitym Samurai Shodown.

Sega na następne dwanaście lat odłożyła serię na półkę, nie mając pomysłu, co z nią dalej ciekawego zrobić. Temat powrócił w 2006 roku, kiedy to dość niespodziewanie ogłoszono prace nad Golden Axe: Beast Rider, buńczucznie zapowiadając nową jakość w połączeniu z najlepszymi cechami poprzedników. Być może założenia były słuszne, ale kolejne dwa lata spędzone nad produkcją poszły niestety na marne. Fabuła skupiała się na młodej Tyris Flare, przemierzającej świat Axir na grzbiecie dzikich bestii i wycinającej w pień kolejne zastępy wojsk Death Addera. Banalną historię zamknięto w grze z gatunku hack'n'slash, na której recenzenci nie pozostawili suchej nitki, z rzadka oceniając ją powyżej średniej. Jak widać wskrzeszanie po latach klasycznej marki nie wyszło jej na dobre. Za to Golden Axe w swojej pierwotnej postaci zestarzał się godnie. To wciąż mocny tytuł retro z niemal trzydziestką na karku i można śmiało w niego zagrać. A już szczególnie w dwie osoby. ■

SECRET

LEVEL



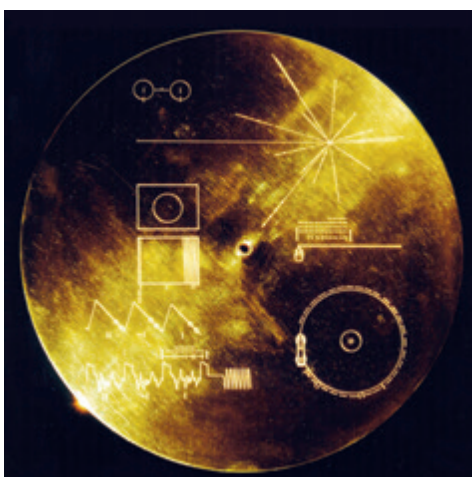
84 Rola ikonk we współczesnych grach wideo. W przypadku produktów na iOS czy Androida decydują o być albo nie być danego programu.



88 Świeżutkie newsy ze świata RPG oraz recenzja planszówki „Ocaleni”, w przypadku której Zdan zmuszony był włączyć swój krytyczny instynkt.



90 W nowej Machinie czasu Krupika sporo jest o Japonii oraz o manii Space Invaders, jaka tam wybuchła.



94 Równo 40 lat temu sonda Voyager wyruszyła na poszukiwanie obcych światów.



96 Śledzi przed wyjazdem na wywczaszy zdążył dostarczyć Pixelowi swe nowe dzieło.



granie ikonkami

Czy zastanawialiście się kiedykolwiek, jaką rolę w procesie budowy strategii marketingowej i komunikacji z graczami ma zwykła, mała ikonka? Prosty znak graficzny, garść pikseli, od których może zależeć popularność gry mobilnej, a wraz z nią również przyszłość studia deweloperskiego tworzącego gry mobilne.

■ Shal

Geneza artykułu, który właśnie czytacie, jest całkiem banalna. Otóż pewnego wieczoru przeglądałem App Store, szukając nowych, interesujących gier. Początkowo nic nie wskazywało na to, aby w trakcie tej prostej czynności miał się narodzić pomysł na tekst. Ot, jak to zwykle bywa, przewijałem sobie ekran dotykowy, a od czasu do czasu moją uwagę przykuwała jakaś konkretna produkcja. W pewnym momencie zacząłem się jednak zastanawiać, co sprawia, że spośród dziesiątek czy setek aplikacji, o których nigdy wcześniej nie słyszałem, niektóre gry wydają

mi się ciekawsze od innych. Odpowiedź jest bardzo prosta – językiem u wagi okazywały się ikonki, a konkretnie zakres i sposób przedstawienia tych podstawowych informacji, które już na pierwszy rzut oka pozwalają się zorientować, jaką historię, w bardzo ogólnym rozumieniu, próbuje nam opowiedzieć dana gra. Równie ważne co jasność przekazu są walory estetyczne: kolorystyka, projekt graficzny, ale i ten bliżej niedefiniowalny czynnik wywołujący zaintrygowanie u odbiorcy, a więc gracza. To wyjątkowe „coś”, dzięki czemu odczuwamy niepowstrzymaną potrzebę dokładniejszego zapoznania się z grą...

Pomyślałem wtedy, że to musi być niezwykle trudne zadanie: zaprojektować coś równie małego jak ikonka w App Store w taki sposób, aby przyciągało uwagę użytkowników sklepu i sprawiało, by spośród tysięcy dostępnych gier wybrali właśnie tę konkretną.

Musimy przecież wziąć pod uwagę fakt, że branża gier mobilnych jest jednym z najbardziej nasyconych, ryzykownych i konkurencyjnych otoczeń biznesowych na świecie. Bardzo wysoki poziom ryzyka inwestycyjnego, minimalna przewidywalność działań niezwykle szerokiej konkurencji i kierunku rozwoju samej branży w długim okresie, a z drugiej strony w zasadzie brak jakichkolwiek barier wejścia do sektoru – wszystkie te czynniki powodują, że praktycznie każdy może stworzyć grę mobilną w zaledwie kilka godzin, a jednocześnie mało kto na produkcjach mobilnych zarabia. W takich okolicznościach o sukcesie deweloperów może przesądzić najdrobniejszy szczegół. Taki, jak choćby intrygująca, przykuwająca wzrok ikonka.

Rozwój gier mobilnych rozpoczął się na poważnie w czerwcu 2007 roku, kiedy to do sprzedaży trafił pierwszy iPhone. Trzeba zaznaczyć, że w ciągu zaledwie 30 godzin od sklepowego debiutu firmie Apple udało się przekroczyć barierę 270 tysięcy sprzedanych egzemplarzy. Trzydzieści miesięcy później wystarował App Store.

Małpy



Ilustracja na pudełku *The Secret of Monkey Island* z 1990 roku uchodzi za jedną z najlepiej zaprojektowanych i najpiękniejszych okładek wszech czasów. Grafikę stworzył Steve Purcell, który nieco wcześniej był autorem plakatu do *Zak McKracken and the Alien Mindbenders*.



■ Prune, gra stworzona przez Joela McDonalda, zaskoczyła świat, zdobywając nagrodę dla najlepszej gry 2015 roku. Ze względu na wysoką cenę nie osiągnęła jednak sukcesu komercyjnego.

■ Ikonka Alto's Adventure może być wzorem dla wszystkich deweloperów – idealnie obrazuje zarówno specyficzną estetykę, jak i tematykę gry.



Na dobry początek kalifornijski producent zaserwował 552 aplikacje, spośród których 135 było dostępnych do pobrania za darmo. W październiku 2008 roku App Store doczekał się godnego konkurenta – to właśnie wtedy na rynku pojawił się pierwszy w historii smartfon wspierany przez system Android – T-Mobile G1, a pod nosem App Store wyrósł Android Market, który dziś nosi nazwę Google Play. Aż trudno uwierzyć, że w dniu debiutu w Android Market mogliśmy znaleźć zaledwie nieco ponad 50 aplikacji! Tymczasem w maju 2017 roku posiadacze iPhone'ów i iPadów mieli do wyboru 2,200,000 „apek”, a wśród nich ponad 700 tysięcy gier. Taka jest skala konkurencji, z jaką muszą mierzyć się deweloperzy produkcji mobilnych tworzonych z myślą o iOS.

Co więcej, w kręgu moich zainteresowań znalazły się również pudełka gier pecetowych i konsolowych, choć nieco na marginesie rozważań na temat ikon. Nie jest żadną tajemnicą, że dystrybucja

Wietnam



NAM 1965-1975 z 1991 roku jest unikatową strategią, w której wcielamy się zarówno w prezydentów USA, jak i szefa sztabu generalnego w czasie wojny w Wietnamie.

■ Piękna produkcja mobilna Monument Valley wystąpiła w jednym z odcinków trzeciego sezonu „House of Cards”, co bardzo pozytywnie wpłynęło na wyniki sprzedaży gry.

tradycyjna powoli odchodzi do lamusa. Na ostatnich targach biznesowych Game Connection Europe w Paryżu usłyszałem wręcz od jednego z francuskich wydawców, że retail w Europie Zachodniej już umarł... Może się więc już niebawem okazać, że ostatnim bastionem dystrybucji pudełkowej pozostaną limitowane edycje kolekcjonerskie, produkowane dla graczy, którzy z rozrzewieniem wspominają czasy sprzed narodzin Steama...

Tempo rozwoju branży gier mobilnych oszałamia. Tym bardziej więc należy docenić fakt, że niejeden polski twórca zdołał zawojuwać ten gigantyczny rynek. Wracam jednak do głównego pytania z początku tekstu: jak istotną rolę w kreowaniu sukcesu studia deweloperskiego, pracującego nad grami mobilnymi, odgrywa tak mało znaczący na pierwszy rzut oka element jak ikonka?

Aby przekonująco wyjaśnić to zagadnienie, postanowiłem zapytać o zdanie kilka osób, specjalistów działających w różnych dziedzinach, którzy pomogli mi osadzić ikonki i pudełka w szerokim kontekście marketingowym oraz w procesie deweloperskim gier mobilnych.

Dominik Koza jest copywriterem z wieloletnim stażem i sporymi osiągnięciami, a dziś zajmuje jedno z kluczowych stanowisk w krakowskiej agencji reklamowej Hand Made. Zadałem mu pytanie, jak duży wpływ w strategii marketingowej gry ma jego zdaniem projekt pudełka czy ikonki?

„Jeśli mówimy poważnie o wydaniu gry, to tak zwany key visual (główny projekt graficzny, często widoczny na okładce gry) jest jak zdjęcie samochodu przed premierą – jeszcze nie dotkniesz, nie

przejedziesz się, ale pierwsze wrażenie już masz. Stwierdzenie «zapowiada się dobrze» to najlepsza ocena okładki czy ikony. Napięcie, oczekiwanie buduje się także na tym etapie, a ma to przecież kluczowy wpływ na odbiór gry”.

Ikonka lub pudełko jest pierwszym komunikatem skierowanym przez dewelopera czy wydawcę do gracza, a zarazem jednym z najważniejszych sposobów wzbudzania zainteresowania nabywcy produkcją. Znaczenie tego elementu rośnie tym bardziej, gdyż – jak przyznaje Dominik: „Naprawdę chciałbym powiedzieć, że dobry produkt broni się sam. Jednak za dużo dobrych produktów się nie obroniło”.

Niestety mechanizm wspomniany przez Dominika Kozę faktycznie działa również w drugą stronę. Jak wiele razy narzekaliśmy na wydawców czy nawet producentów, którzy „budowali hype”, prezentując nam „podkręcone” materiały graficzne, rzekomo pochodzące z gry, albo składali fałszywe obietnice



i posuwali się do manipulacji, na przykład poprzez wykorzystywanie do prezentacji danej gry komputery PC udające konsole tylko po to, aby zauroczyć graczy jakością oprawy graficznej? Ikonka czy pudełko z założenia kłamać nie może, ponieważ przekazuje informacje na temat produkcji już ukończonej, powszechnie dostępnej. Dlatego też realna wartość tych elementów graficznych jest i powinna być kluczową metodą komunikacji zarówno z perspektywy twórcy, jak i odbiorcy.

A zatem skoro ikonka (a przed laty również pudełko) znaczy tak wiele, czy istnieją jakieś idealne reguły jej projektowania, dzięki którym symbol z założenia przyciągnie użytkowników sklepu lub przedstawicieli grupy docelowej do gry, o której wcześniej nie słyszeli albo wiedza na jej temat bardzo niewiele?

„Bardziej uniwersalne zasady, bo dotyczące również ikon, to po prostu «ważne banały»: estetyka dopasowana do gry i dobrej jakości, czytelny projekt graficzny (jeśli stosujemy chaos, to tylko pozorny)” – tłumaczy Dominik.

Projektowanie ikonki gry stanowi niewielki ułamek procesu deweloperskiego. A szkoda, bo z jednej strony wiemy już, że ikonka jest



■ Gra DEVICE 6 w 2014 roku otrzymała prestiżową nagrodę Apple Design Award – krytycy docenili również projekt ikonki gry.



■ GTA



Seria GTA charakteryzuje się między innymi powszechnie rozpoznawalnymi okładkami kolejnych części. Spójna identyfikacja wizualna sięga 2001 roku, czyli premiery GTA III.

znacznie ważniejsza, niż mogłoby się na pierwszy rzut oka wydawać, a z drugiej, jak mówi Dominik Koza:

„Z powodu wysokobudżetowych produkcji mamy tak zawyżone oczekiwania (...) że oceniamy jakość gry już przy pierwszym kontakcie. A dziś pierwszy kontakt to nie czarna dyskietka z grami z bazaru z początku lat dziewięćdziesiątych, na której długopisem i nieczytelnie ktoś zamieścił nazwę gry. Dzisiaj to wysokiej jakości okładka lub ikonka (nie licząc innych punktów styku). Półka jest długa, mamy z czego wybierać i nie trzeba stać w kolejkach, więc producenci w prawie wszystkich kategoriach produktowych muszą się starać.

W 2017 roku nie powinniśmy już dyskutować o tym, czy projekty graficzne gier powinny prezentować wysoki poziom. Dzisiaj nawet niskobudżetowe produkcje stać na proste, ale estetyczne rozwiązania”.

Doskonale zdaje sobie sprawę z tego faktu Grzegorz Pamuła, w polskim gamedevie znany po prostu jako Czesiu. Znakomity grafik 2D, już od pewnego czasu wchodzący w skład studia Digital Melody – które obok takich teamów jak Cherrypick Games czy AT Games należy do ścisłej czołówki naszych eksportowych ekip zajmujących się grami mobilnymi – przywiązuje dużą wagę do projektu ikonki.

„Ikonka jest bardzo ważna! Ale stanowi pierwszy krok. Zainteresowanie ikonką nie jest równoznaczne z pobraniem. Dopiero po kliknięciu w nią pojawia się opis, film i obraz z gry, które przekonują cię do instalacji”.

Skoro więc ikona jest tak istotna, w jaki sposób zaprojektować ją tak, aby przyciągała wzrok użytkowników sklepu?

„Najważniejsze, żeby ikona pokazywała, co się dzieje w grze, demonstrowała określony element rozgrywki lub bohatera, który od razu budzi zaplanowane przez nas skojarzenia. Warto też zwrócić uwagę na kolorystykę. Sprawdź, jak twoja

■ Bazar Różyckiego w Warszawie był jednym z tych kulturowych miejsc, w których kwitł handel pirackimi grami. Tu rozdził się polski rynek gier!



Zainteresowanie ikonką nie jest równoznaczne z pobraniem. Dopiero po kliknięciu w nią pojawia się opis, film i obrazy z gry, które przekonują użytkownika do instalacji.



■ Ikona strategii Forge of Empires już na pierwszy rzut oka „sprzedaje” graczom całą koncepcję gry.



■ Puzzle Craft 2 warszawskiego AT Games już na etapie ikony ujmuje graczy atrakcyjną tematyką oraz cudowną oprawą graficzną.

ikona wygląda w tłumie innych ikon, zarówno w interesującej cię kategorii, jak i w ogóle ikon najpopularniejszych gier” – wylicza Grzesiek.

W sieci nie brakuje zestawień, mniej lub bardziej obiektywnych, najlepiej zaprojektowanych ikon. Łatwo też dostrzec dynamicznie zmieniające się trendy, narzucane przez najpopularniejsze w danym okresie produkcje. Za przykład niech posłuży porównanie ikon Clash of Clans, Game of War: Fire Age, Clash of Lords 2, Battle Nations i This Means War! Wszystkie wyglądają w zasadzie identycznie! Stephen Kleckner, artysta i redaktor portalu VentureBeat, zwraca uwagę na to, że graficy projektujący ikonki gier mobilnych mają właściwie tylko jedną szansę, by wyrzucić swoimi projektami odpowiednie wrażenie na graczach, nawiązując więc do powszechnie rozpoznawalnego hitu.

Niewielkiej grupce tych grafików faktycznie udaje się stworzyć naprawdę wyjątkowe, bardzo wysoko oceniane przez specjalistów symbole. Wśród nich znajdziemy między innymi ikonkę wspaniałej gry logicznej Monument Valley, którą stworzyli graficy studia Ustwo, ikonkę Alto's Adventure studia Snowman, ikonkę obsypaną prestiżowymi nagrodami Prune (najlepszej gry 2015 roku zdaniem dziennikarzy magazynu „TIME”) autorstwa Joela McDonaalda czy słynne Threes! teamu Sirvo.

Jak na tym tle wypadają pudełka gier i jak w ciągu lat zmieniło się podejście grafików do tego tematu? Między innymi o to właśnie zapytałem Aleksego Uchańskiego, wybitnego znawcę szkockiej whisky, byłego redaktora naczelnego między innymi czasopisma Gambler, a obecnie prezesa studia deweloperskiego Movie Games S.A.

„Rzeczywiście, kiedyś, we wczesnych ninetiesach, pudełko miało tę dodatkową rolę, że streszczało wizualnie historię, którą twórcy gry chcieliby opowiedzieć w grze, ale się jeszcze nie dało. Teraz pudełko to już czysty marketing” – niezbyt optymistycznie podsumowuje Uchański. Aleksey przyznaje, że raz w życiu kupił grę tylko dlatego, że zauroczył go projekt graficzny pudełka.

„To było w 1994 roku, chyba. Zachwyciła mnie okładka gry NAM 1965-1975. Postanowiłem zapoznać się z tą grą, normalnie wysyłkowo kupiłem ją w IPS Computer Group, taki byłem. Jak przyszła, okazało się, że trzecia dyskietka jest uszkodzona. Pozyskałem pirata i wyszło na jaw, że gra to straszny sła biak”.

Jeśli chodzi natomiast o współczesne produkcje, Uchański nie ukrywa, że jest zachwycony projektami pudełek serii GTA:

„Wydaje mi się, że jedyna seria gier, dla której grafika pudełkowa jest bardzo charakterystycznym, ważnym i dobrze utrwalonym elementem, to GTA. Tak, GTA wygląda jak nic innego, od razu wiadomo, o co chodzi, i to jest fajne, wciąż świeże i trwałe. Oto przykład dobrej roboty”.

Rola ikony, a wcześniej pudełka, jest znacznie większa, aniżeli przypadkiem moglibyśmy przypuszczać. Stworzenie dobrze zaprojektowanej, estetycznej i intrygującej ikonki jawi się wręcz jako jedno z kluczowych zadań dla grafików studiów pracujących nad grami mobilnymi. Doceńmy więc te najlepsze projekty, bo i one mają swój udział w sukcesie niejednej znakomitej gry mobilnej, na którą w innej sytuacji być może nigdy nie zwrócilibyśmy uwagi... ■

Ciemność



Okładka specjalnej edycji pudełkowej Limbo w doskonały sposób oddaje zarówno atmosferę, jak i konwencję estetyczną gry.



kartka i kostka



Dostępne są już zestawienia ICv2 na okres wiosny 2017 roku. ICv2 to rankingi sprzedaży w danej kategorii gier oparte na wywiadach z właścicielami sklepów, dystrybutorami i producentami. W sektorze RPG prowadzi „Dungeons & Dragons”, a drugie miejsce zajmuje „Pathfinder”. Ewenementem jest pojawienie się na czwartym miejscu „Adventures in Middle-earth” od Cubicle 7. W przypadku gier planszowych prowadzi „Scythe”, a zaraz za nim skrada się klasyczny „Catan”. Tabele tytułów karcianych i kościanych otwiera „Horror w Arkham”.

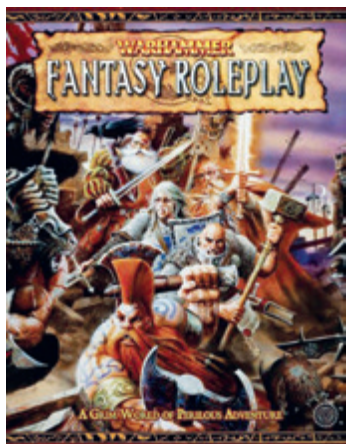


Na portalu Kickstarter ufundowano nową edycję klasycznej szpiegowskiej pozycji RPG firmy TSR, czyli „Top Secret: New World Order”. Twórcą wersji jest Merle M. Rasmussen, odpowiedzialny za oryginalną odsłonę „Top Secret”. Gracze wcielą się w członków organizacji ICON, podejmującej się misji, których inne agencje podjąć się nie mogą. Tytuł zostanie wydany w formie pudełka pełnego żetonów, map i dodatkowych pomocy ułatwiających rozgrywkę. Do gry producent dołączy także moduł „The White Queen”.

Jedną z ciekawszych planszówkowych nowości jest gra „The Godfather: Corleone's Empire”. Rzecz oczywiście oparto na kultowym filmie oraz książce. Autor tej produkcji, Eric Lang, opisał ją krótko jako „zbiry na mapie”. Mamy więc do czynienia z pozycją typu worker placement, w której stajemy przeciw innym



graczom jako don nowojorskiej mafijnej „rodziny” i staramy się zgromadzić jak najwięcej pieniędzy. Tytuł wydaje firma CMON.



Znakomita wiadomość dla fanów „Warhammer Fantasy Roleplay” – podręczniki do drugiej edycji tego systemu są już dostępne w formie PDF na platformach RPGNOW oraz DriveThruRPG. Przygotowano 25 tytułów, a ich wydawcą jest firma Cubicle 7, zajmująca się czwartą odsłoną „Warhammera” w wersji RPG oraz nowym systemem związanym z tym światem, „Age of Sigmar”.

Kickstarterowa zbiórka na angielską edycję gry „Zaklinacze” wydawnictwa Gindie okazała się wielkim sukcesem. Już w ciągu 9 godzin uzbierano ponad 10 tysięcy dolarów i tym samym ufundowano „Enchanters”. Warto przypomnieć, że „Zaklinacze” to gra karciana, która spotkała się z bardzo ciepłym przyjęciem w przypadku polskiej edycji i zebrała pochlebne recenzje. Produkcję wyróżniają przede wszystkim piękne i kolorowe grafiki. Jeśli kampania przebijie kolejne progi pieniężne, to twórcy zapowiadają dodatkowe karty dołączone do każdego egzemplarza. Gra jest przeznaczona dla od 2 do 4 graczy powyżej 14. roku życia, a jedna partia trwa od pół godziny do 60 minut. Na stronie kickstarterowej kampanii możemy zobaczyć przykładowe karty i poczytać o tym, jak wygląda sama rozgrywka.



Po drugie, kwestia wspomnianych punktacji i wydarzeń. W żadnej z rozgrywek przeszkadzajki nie wydały się specjalnie uciążliwe, a punkty za ich wykupienie nie liczą się tak bardzo przy oszacowywaniu zwycięzcy. Odniosłem wrażenie, że tylko jedna strategia gwarantuje wygraną - jak najintensywniejsza rozbudowa bunkra i obsadzenie go maksymalną liczbą ocalonych w końcowych turach. Niby wyposażenie czy nadmienione wydarzenia też coś tam znaczą, ale tak naprawdę zwycięstwo zapewnia tylko powyższa strategia. To bardzo zawęża taktykę podczas gry i czyni ją wręcz nudną. Do tego mnogość pomniejszych zasad, wyjątków czy podział rozgrywki na trzy fazy spowalniają tempo i miejscami po prostu nużą.



Specyfikacja ■

Wydawca REBEL.pl
 Liczba graczy 2-4
 Dla graczy w wieku 14+ lat
 Cena 199,95 zł

Czy bawiłem się dobrze przy „Ocalonych”? Szczerze mówiąc, było bardzo średnio. Gra ma potencjał, bo zarówno ilustracje, jak i parę rozwiązań uznałem za klimatyczne, ale wszystko zabija mechanika. Gdyby wprowadzić kilka drobnych zmian, to otrzymalibyśmy produkcję fajną i bardzo grywalną. Jednak w obecnej formie - nie mogę jej polecić. A szkoda, bo prezentuje się wręcz za-bójczo. Cóż, nie wszystko złoto, co się świeci. ■

Ocaleni

■ Zdan

Mielicie kiedyś tak? Dostajecie w łapy wielkie, piękne pudło, przyglądacie się świetnym grafikom i już zaczynacie się ślinić na samą myśl o całonocnym graniu. Dzwonicie po kumpli, na stole lądują nachosy, mountain dew, otwieracie pudło, siadacie do gry i... coś zaczyna być nie w porządku. Niby czujecie radochę, niby frajdę, ale pewna rzecz wam zgrzyta. Znacicie to? Jestem pewien, że tak. Teraz i ja to znam, bo zagram w „Ocalonych”.

Pierwsze wrażenie tytuł sprawia jednak wspaniale. Pudełko z grą jest ogromne, kolorowe i dobrze wykonane, tak samo plansza i odrębne elementy. Na szczególną uwagę zasługuje oprawa wizualna - świetnie odzwierciedla atmosferę produkcji. „Ocaleni” są bowiem planszówką w klimacie postapokaliptycznym, a nasze główne zadanie polega na zbieraniu surowców i wyposażenia. Wszystko po to, by rozbudować bunkier, nie dać się promieniowaniu i wykarmić ocalałych, którzy trafili (i będą trafiać w trakcie rozgrywki) pod nasze skrzydła. Główny mechanizm stanowi tu „worker placement” - oddano nam do dyspozycji kilku bohaterów o różnej liczbie akcji,

■ Jedno jest absolutnie pewne - gra wygląda pięknie i bardzo klimatycznie. Aż chce się patrzeć na planszę. Szkoda, że tego samego nie można powiedzieć o zasadach...

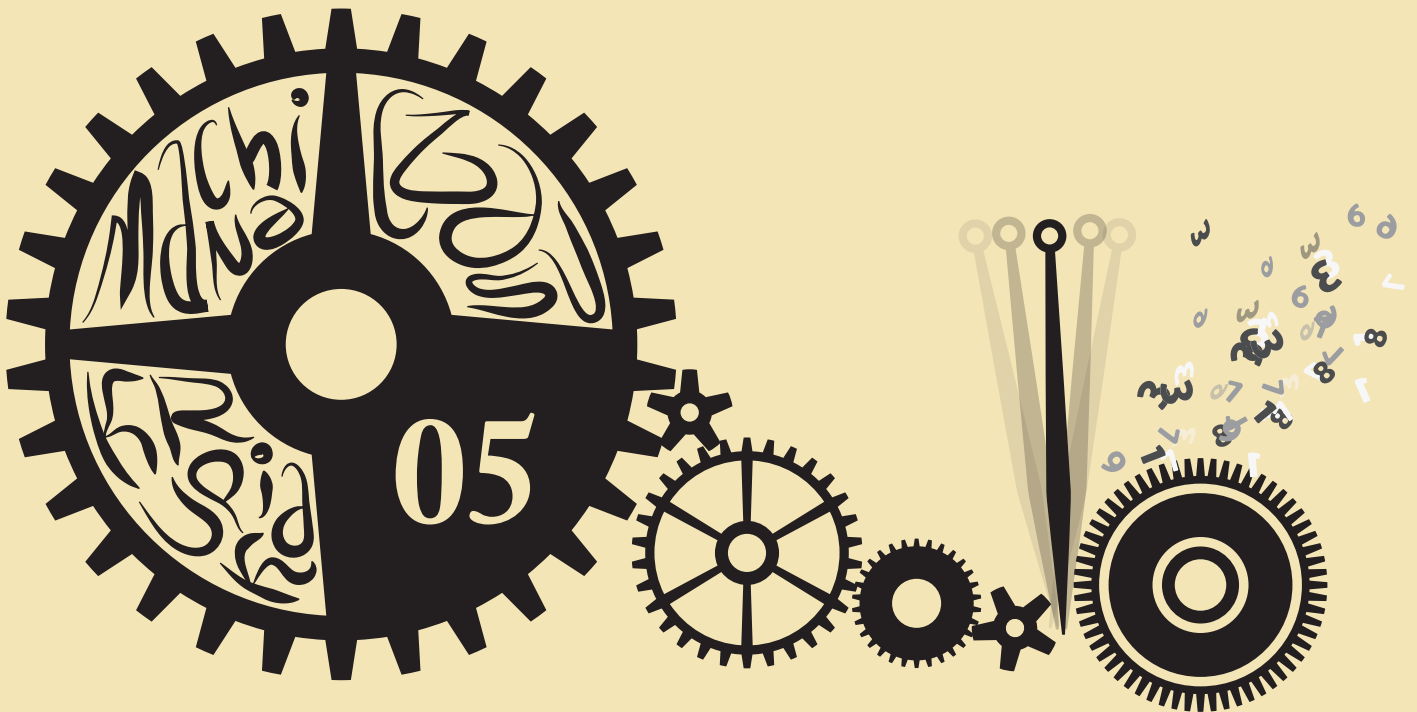
przemieszczających się pomiędzy punktami i gromadzących potrzebne zasoby. W każdej lokacji można zdobyć co innego, a także zwykle wykonać jakieś działanie dodatkowe, takie jak polowanie na zwierzynę czy poszukiwanie sprzętu. Ekwipunek odgrywa rolę o tyle ważną, że pozwala magazynować większą ilość zasobów, skuteczniej polować czy bez ograniczeń poruszać się po planszy, ma też znaczenie przy końcowej punktacji. Istnieje aczkolwiek pewne „ale”. Żeby nie było za wesoło, to podczas każdej z sześciu tur odsłaniamy wydarzenie (w grze zawarto ich tuzin), które ma nam przeszkadzać. Wydarzenia te wolno „wykupić” pod koniec danej rundy, ale jeśli tego nie zrobimy, skumulują się i może być z nami cienko.

Na razie wszystko brzmi całkiem nieźle, nieprawdaz? Surowce, klimatyczne grafiki, ściganie się ze współgraczami o to, kto zbierze niezbędne przedmioty czy choćby wodę. Niestety, rozgrywka nie przedstawia się wcale różowo. Po pierwsze i najważniejsze, w grze nie da się wcale odczuć postapokaliptycznej atmosfery. Zasobów jest pod dostatkiem i na ogół nie zdarzyło się, by komuś czegoś zabrakło - wychodzi tu na jaw taka kwestia, że zapasy odnawiają się do pewnego pułapu zależnego od liczby graczy. Zabija to cały dramatyzm zmagania, gdyż jeśli nie zdążyliśmy dostać na przykład drewna w tej turze, zyskamy je w następnej.

■ Miniatury



Małe kolorowe ludziki reprezentują naszych bohaterów oraz to, ile akcji mogą oni wykonać



■ Krupik

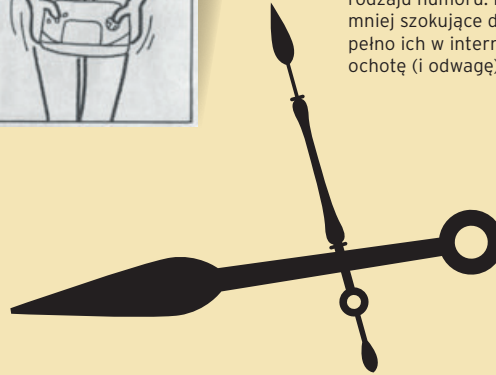
Czasami moja machina wcale nie chce zatrzymać się tam, gdzie bym sobie życzyła, i zachowuje się zupełnie jak sławny DeLorean z trzeciej części „Powrotu do przyszłości” – samochód wehikuł czasu, który uderzony przez błyskawicę przeniósł jednego z głównych bohaterów filmu do 1885 roku. Tak, tak, w tym odcinku serii cofniemy się niemal tak daleko. Miłego powrotu do przeszłości!



■ Jest retro i RETRO. Zgadnijcie, ile lat ma Nintendo? Założę się, że wam się nie uda. Otóż... Sto dwadzieścia osiem. Firma została założona w Kioto (Japonia) w 1889 roku (!) przez Fusajira Yamauchiego i nazywała się Nintendo Koppai. Na samym początku zajmowała się produkcją talii do hanafudy, japońskiej gry karcianej, i zdominowała lokalny rynek (swoją drogą produkcja kart do tej pory stanowi część działalności korporacji). Kiedy jednak w 1956 roku Hiroshi Yamauchi, wnuk Fusajira, pojechał do Stanów Zjednoczonych, aby omówić ekspansję przedsiębiorstwa, z przerażeniem stwierdził, że na Zachodzie karty wcale nie są takie popularne, jak się wydawało tuzom z Nintendo. Trzeba było wykombinować coś, co pozwoliłoby firmie na dalszy rozwój, a więc i przetrwanie. Pomysłów pojawiło się wiele: w latach sześćdziesiątych XX wieku Nintendo zajmowało się (z niezbyt dużym powodzeniem) prowadzeniem hoteli miłości, biznesem taksówkarskim, produkcją makaronu i odkurzaczy. Strzałem w dziesiątkę okazało się dopiero wejście na rynek zabawek, a w następnej dekadzie gier wideo.



Od kilku odcinków „Machiny” pokazujemy retroreklamy, bo czasami potrzeba spojrzenia w przeszłość, żeby przekonać się, jak cudowna jest teraźniejszość. I jak daleko zaszliśmy od czasów kamienia łupanego. To samo dotyczy reklam sprzętu komputerowego i gier. Nagroda za najbardziej niesamowite reklamy trafia do... SEGI (cała sala klaszcze!) za dokonania z lat dziewięćdziesiątych XX wieku. Problem w tym, że niesamowite nie oznacza najlepsze. Firmy nie usprawiedliwia nawet fakt, że najbardziej szokujące z owych arcydzieł przygotowane specjalnie do publikacji w brytyjskim magazynie komiksowym „Viz”, który słynie z prezentowania takiego właśnie rodzaju humoru. Pokazujemy tutaj najmniej szokujące dzieło Segi z „Viza”, ale pełno ich w internecie, jeśli ktoś miałby ochotę (i odwagę) się z nimi zapoznać.



Co zrobić, gdy ma się ochotę zagrać w coś nowego, a na dworze leje deszcz, szaleje tornado czy sypie śnieg? Albo gdy po prostu nie chce się iść do sklepu? Głupie pytanie. Oczywiście można kupić grę drogą cyfrową. Co ciekawe, już w 1983 roku istniało podobne rozwiązanie. Nazywało się GameLine i pozwalało pobierać gry za pomocą linii telefonicznej oraz specjalnego modemu (kosztujący pięćdziesiąt dolarów Master Module) umieszczonego w Atari 2600 w miejscu na kartridż. Aby korzystać z serwisu, należało wykupić w nim członkostwo za piętnaście dolarów, a później płaciło się dolca za ściągnięcie jednej produkcji (o dzieło wolno było uruchamiać ją tylko przez tydzień lub pięć do dziesięciu razy). Gracze zapisani do GameLine mogli też uczestniczyć w zawodach, ponieważ system porównywał osiągnięte przez nich wyniki, dostawali również pismo z opisami tytułów. Na początku taki system miał służyć do zgrzywania muzyki, ale branża muzyczna zareagowała na niego świętym oburzeniem. Komputerowa także nie okazała się zachwycona: w serwisie nie uswiadczyło się pozycji większych producentów, między innymi Atari, Mattel, Coleco czy Activision (z dostępnych siedemdziesięciu pięciu można wymienić takie jak Alien, Save The Whales czy Demon Attack).

Control Video Corporation (CVC), firma, która stworzyła GameLine, miała dalekosiężne plany: za pomocą swojego serwisu chciała oferować odbiorcom wiadomości na temat sportu, giełdy, aktualnych wydarzeń, a także usługi poczty e-mail. Chociaż żadne z tych rozwiązań nie zostało wprowadzone, zanim CVC utonęła w czasie wielkiego kryzysu branży gier w 1983 roku, jej właściciele założyli nowe przedsiębiorstwo wykorzystujące technologię z GameLine, Quantum Computer Services, a to w 1989 roku przekształciło się w... America Online (AOL), przyszłego giganta internetu.





W dzisiejszym odcinku serii „Ludzie listy piszą” troszkę o własności intelektualnej. Firmy (duże i małe) bardzo starannie bronią swoich znaków handlowych. Weźmy na przykład sprawę mającego premierę w 2003 roku filmu z Vinem Dieselem pod tytułem „Odwet” („A Man Apart”). Skoro jedną z jego głównych postaci jest niejaki Diabło, produkcja miała się nazywać... „Diabło”. Bardzo zdenerwowało to jednak Blizzarda, właściciela praw do gry Diabło (i do ewentualnego filmu o takim samym tytule), który pozwał wydawcę obrazu do sądu (najpierw Blizzard wygrał, potem przegrał apelację, w końcu nazwę i tak zmienił). Podobny problem poruszono też w opublikowanym w 1983 roku czerwcowym numerze pisma Electronic Games: „Załączam kopię listu, który ukazał się w styczniu 1983 roku w Electronic Games. Kiedy jego autor pisze o IntelliVoice, nazywa go «Intel». Musicie zdać sobie sprawę, że «Intel» to zarejestrowany znak handlowy naszej firmy, Intel Corporation.

Jako że Mattel, tak jak i Intel, na pewno nie chce doprowadzić do zamieszania, jakie może wyniknąć z używania takiego nazewnictwa, proszę przekazać swoim dystrybutorom, jak mają posługiwać się znakami handlowymi. Ella S. Gaetz, asystent prawni”.

NOW YOU CAN TELL THE DIFFERENCE BETWEEN INTELLIVISION AND ATARI WITH YOUR EYES CLOSED.

The difference has always been easy to see. Intellivision® has brilliant graphics, lifelike figures and realistic gameplay. Intellivision has the hand controller with 16 positions. The Atari® VCS has a joy stick with only half as many.

The Intellivision system is expandable. But now, the difference is even more obvious. In case you haven't heard, Intellivision actually talks.

It's true. Just attach the new IntelliVoice® voice synthesis module. Plug in any one of our new talking cartridges. Then, concentrate on the visual action. While IntelliVoice gives you up-to-the-second verbal status reports. Feedback. And instructions which are essential to your game strategy.

Voice is just one innovation, though. If you like arcade maze games, you'll love new Lock 'N' Chase.™ And wait until you see Night Stalker,™ with its relentless one-eyed robot.

Of course, your dealer can show you the difference between Intellivision and Atari. For your nearest dealer, call toll free 1(800)323-1715. In Illinois, 1(800)942-8881. Or shut your eyes, **MATTEL ELECTRONICS® INTELLIVISION®** and let Intellivision speak for itself.

© Mattel, Inc. 1982. All Rights Reserved. Lock 'N' Chase and Night Stalker game cartridges sold separately. IntelliVoice and IntelliVoice Voice Synthesis Module are trademarks of Mattel, Inc. Atari is a trademark of Atari, Inc.



NINTENDO POWER

ROBIN HOOD
PRINCE OF THIEVES
Hit Movie, Hot Game

Game Boy
Altered Space
Roger Rabbit

Contest!
Win A Trip To
Pick Up Your
Super NES

Jason Sorenson ▶	San Carlos, CA ▶	325,727
TETRIS (GAME BOY)		
Evette Kainzow ▶	Saratoga, CA ▶	546,149
Kim Gine ▶	San Jose, CA ▶	424,924
Andy Church ▶	Omaha, NE ▶	325,734
Linda Krasner ▶	New Creek, WV ▶	303,663
Greg Cullup ▶	Albany, CA ▶	278,376
Nick Mamer ▶	Wesley, IL ▶	237,736
Steven Fu ▶	Brooklyn, NY ▶	231,248
TMNT II: THE ARCADE GAME		
Harsh Moh ▶	Brandon, MS ▶	170,000

THE SOURCE FOR NEWS AND STRATEGIES STRAIGHT FROM THE P...

O ile nigdy nie zgodzę się z tym, że gry są powodem wszelkiej agresji na ziemskim padole, jestem pewna, że bywają niezmiernie uzależniające (jeśli nie wierzycie, spróbujcie zabrać mi pada, kiedy gram w jeden z moich ukochanych tytułów). Zanim pojawiło się Candy Crush, za najbardziej wciągającą grę świata uchodził Tetris.

Okazuje się, że pod koniec lat osiemdziesiątych XX wieku w jego pułapkę wpadł nawet sam słynny Steve Wozniak, jeden z założycieli Apple. Woz nie tylko był rewelacyjny w Tetrisa na Game Boya, lecz także z uporem zgłaszał swoje osiągnięcia do rankingu drukowanego w magazynie Nintendo Power. A kiedy redaktorzy mieli już dosyć jego dominacji, wpadł na pomysł, żeby wystąpić z punktacją 546145 jako Evets Kainzow (Steve Wozniak pisane od tyłu) z Saratogi (zamiast z Los Gatos). Gdy jednak Nintendo Power wydrukowało ten pseudonim, Wozniak zapomniał o swoim żarcie i wpadł w panikę, że jakiś gość z miasta obok pobił jego rekord.

Swoją drogą Woz to nie jedyna gwiazda uzależniona od gry: Eminem jest podobno jednym z najlepszych graczy na świecie w Donkey Konga na automaty.

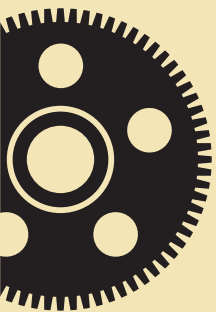
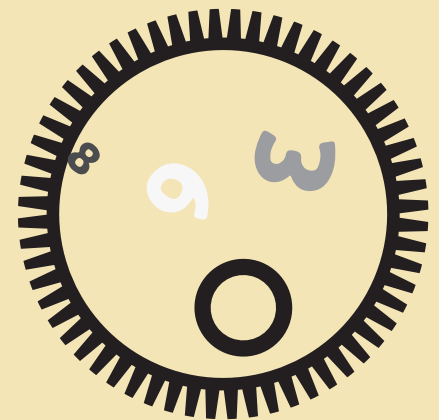
■ TETRIS (GAME BOY VERSION)

Steve Wozniak ▶	Los Gatos, CA ▶	507,110
Gloria Box ▶	Dallas, TX ▶	267,048
Wes Watkins ▶	Anchorage, AK ▶	239,457
Micheal Soffer ▶	Brooklyn, NY ▶	215,330
Mike Cavanaugh ▶	Piscataway, NJ ▶	173,000
Jeremy Ashe ▶	Fort Mill, SC ▶	171,732
Sam Feinstein ▶	Bridgeton, NJ ▶	162,231
Steven Burch ▶	Firth, ID ▶	157,102
Jason Holmes ▶	Littleton, NH ▶	150,201
Jason King ▶	Houston, TX ▶	138,231





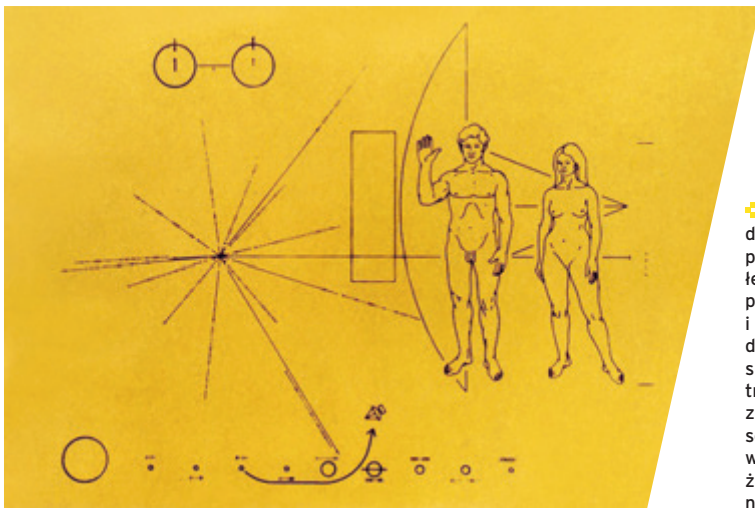
➤ Globalne ocieplenie nie istnieje, a gry są powodem wszelkich problemów tego świata. Nie wierzycie? Oto potwierdzający ostatnią tezę przykład: w Japonii pod koniec lat siedemdziesiątych XX wieku zabrakło monet stujenowych, które były potrzebne do uruchomienia automatów z megapopularnym tytułem Space Invaders. No dobrze, wiele wskazuje na to, że to popularna ostatnio tak zwana alternatywna prawda (w tym przypadku nieznajdująca potwierdzenia w oficjalnych danych z mennicy). Nie ulega jednak wątpliwości, że w 1978 roku Japończycy oszaleli na punkcie Space Invaders. Każde uzależnienie jednak kosztuje, więc gracze uciekali się do różnych sposobów, żeby je sfinansować (podobno jeden z największych fanów wydał na grę aż osiemdziesiąt tysięcy dolarów). Za mniej niebezpieczne rozwiązanie uznawano owijanie monety pięciojennowej w plastik, żeby przypominała stujenówkę. Popularna była także „moneta na sznurku”. Ówczesne gazety alarmowały, że w ciągu tylko trzech miesięcy policja zatrzymała aż dwustu pięćdziesięciu uczniów z powodu przestępstw związanych ze Space Invaders. Jeśli myślicie, że chodziło tylko o wagarowanie, to jesteście w wielkim błędzie. Dwunastolatek napadł na bank i zażądał wydania całego dostępnego bilonu; dziesięciolatek włamał się do domu sąsiada i ukradł 230 tysięcy jenów, a następnie przeznaczył je na grę; dziewięciolatek uciekł z domu z 300 tysięcy jenów, które wydała na Space Invaders w mieście oddalonym o kilkaset kilometrów.



➤ Okres wakacyjny kojarzy się z urlopem i z drinkiem z palemką. Niestety mój organizm nie toleruje alkoholu (i nie, nie chodzi o wygibasy na stole i radosne śpiewanie „Piętnastu chłopów na umrzyka skrzyni, hej, ho!”), ale o kompletną zapaść. Nie oznacza to jednak, że nie mogę podziwiać kunsztu potrzebnego do stworzenia naprawdę dobrego i do tego ładnego koktajlu. Ostatnio odkryłam stronę The Drunken Moogle (<http://thedrunkenmoogle.com>), na której zamieszczono przepisy na drinki (alkoholowe i nie) oparte na grach komputerowych (również tych retro). Miłego wypoczynku!

Warianty pierwszego kontaktu

■ User Jama



Potrafimy latami nie rozmawiać z sąsiadem z tego samego bloku czy swoją własną, dalszą lub bliższą rodziną, a co dopiero z obcymi. Kontakty z przedstawicielami obcych z kosmosu przychodzą nam zdecydowanie najtrudniej.



■ Dzisiaj na widokówce dla kosmitów obok przedstawicieli rasy białej musieliby pojawić się przynajmniej Murzyni i Azjaci. Widzielibyśmy dodatkowo pary damskie i pary męskie. Coś trzeba by też zrobić z tą golizną, no i wszyscy musieliby wykonywać gest pozdrowienia, żeby nikt nie dominował nad pozostałymi.

Skupiony sygnał pędzi jednak w konkretne miejsce na niebie. To tak, jakby stojąc na środku stadionu, trafić rzutką w muchę, której nie widzimy, a która gdzieś tam sobie fruwa przy ostatnich rzędach. Wysyłamy zbyt mało i zbyt krótko, by mieć realną szansę powodzenia. A nawet gdyby kosmicznym fartem nam się poszczęściło, przykładowo wspomnianą wiadomością Arecibo, to natychmiastową odpowiedź uzyskalibyśmy około 51 974 roku.

Jeszcze gorzej jest w przypadku fizycznych przesyłek. Pioneer 10 leci z grubsza w kierunku podwójnej gwiazdy Aldebaran w gwiazdozbiórze Byka, oddalonej o około 68 lat świetlnych. Dotrze tam za jakieś dwa miliony lat.

Pierwszą radiową wiadomość w kosmos wysłał Rosjanin. W roku 1962 nakierowali znajdujący się na Krymie radioteleskop zwany Planetarym Radarem Eupatoria na planetę Wenus. Treść przekazu zakodowanego morsem brzmiała „Pokój, Lenin, ZSRR”. Odpowiedzi niet. W 1972 Amerykanie wysłali pocztówkę, przyczepioną do sondy Pioneer 10.

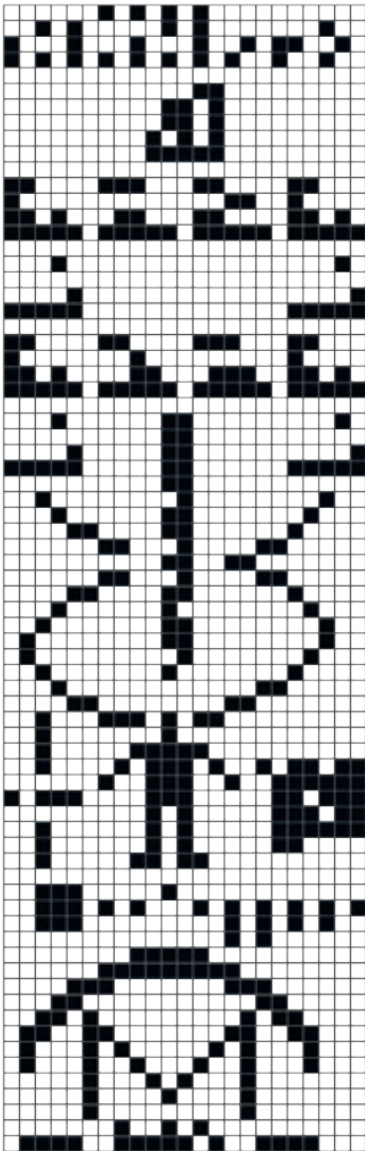
Pozłacana aluminiowa plakietka została opracowana przez Carla Sagana oraz Franka Drake'a. Przedstawiała nagie sylwetki kobiety i mężczyzny, graficzny schemat Układu Słonecznego oraz położenia Słońca w galaktyce. To niby przesyłka lokalna w obrębie Drogi Mlecznej, ale jeszcze jest w drodze. Dwa lata później Drake i Sagan wysłali do gwiazd oddalonych o 25 tysięcy lat świetlnych wiadomość,

wykorzystując wielki radioteleskop w Arecibo. Komunikat miał 1697 bitów, cała transmisja trwała trzy minuty i jeszcze długo nikt jej nie odsłucha. W roku 1977 wystartowała w kosmos sonda Voyager 1 z przyczepioną do korpusu płytą, przygotowaną pod kierownictwem Sagana, zawierającą nagrania dźwiękowe oraz zdjęcia - dopiero cztery lata temu opuściła Układ Słoneczny. Obecnie entuzjazm jakby osłabł, ale wciąż od czasu do czasu wysyłamy w kosmos transmisje radiowe lub kolejne sondy.

Problem z wysyłką drogą radiową polega na tym, że sygnały rozproszone, takie jakie emitują z Ziemi stacje radiowe i telewizyjne, w praktyce są w kosmosie „odbieralne” ze stosunkowo niewielkiej odległości, mniejszej niż rok świetlny. Jeśli chcemy nadać przekaz w okolice innej gwiazdy lub galaktyki, to musi on być skupiony.

■ Żeby odsłuchać tę piękną płytę, obcy będą musieli zbudować we własnym zakresie gramofon według instrukcji załączonej na pokrywie.

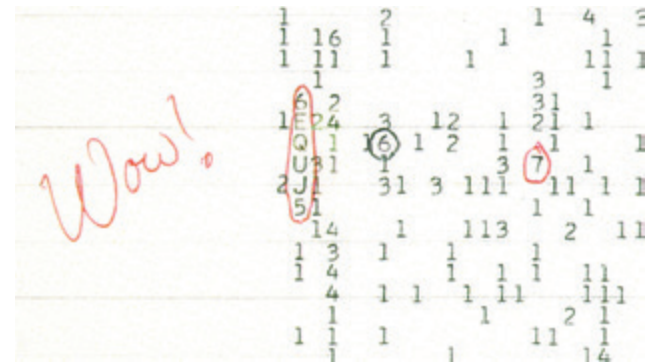




To taki niespodziewany, potężny impuls na tle zwykłego szumu. Nie wiemy, czy sygnał był pochodzenia naturalnego, czy nie, a mimo ponawianych poszukiwań nie udało się go znów zarejestrować. Prawdopodobieństwo odebrania komunikatu od bardziej zaawansowanych cywilizacji wydaje się jeszcze mniejsze. W epoce kamienia łupanego moglibyśmy nadawać program radiowy ze wszystkimi mądrościami świata, a nikt by go nie usłyszał, bo nie było po temu wówczas odpowiednich możliwości technicznych. Podobnie obecnie być może pod naszym nosem odbywa się transmisja informacji wykorzystująca nieznanne nam jeszcze formy energii albo zgoła w innym wymiarze przestrzennym lub czasowym.

Skoro nadal nie dysponujemy technologią umożliwiającą efektywny kontakt na odległość ani samodzielne loty do gwiazd, to zawsze zostaje nadzieja na to, że obcy kiedyś do nas przylecą. Na podobnej zasadzie jak my czasem lubimy pojechać z dziećmi do zoo pooglądać małpy albo pójść na spacer do lasu obejrzeć mrowisko i maszerujące wokół niego mrówki.

❖ Graficzna postać komunikatu Arecibo przypomina zrzut ekranu z gry Space Invaders. Każde skupisko pikseli coś znaczy. Pytanie, czy ktoś poza autorami jest w stanie prawidłowo odczytać ich znaczenie?



Choć technicznie mamy możliwość, aby polecieć samolotem do zoo albo do lasu na drugiej półkuli, to jednak zwykle szkoda nam na to czasu i środków. Moglibyśmy próbować komunikować się z mrówkami, ale o czym tu z nimi rozmawiać. Mimo to marzy nam się pierwszy kontakt jak w „Star Treku”, kiedy to po pierwszym locie nadświetlnym Ziemię nawiedza delegacja Wulkanów, wita się kulturalnie po angielsku i ściska prawicę. Bardziej realna wydaje się wersja z filmu „Nowy początek”, gdzie obcy są rzeczywiście obcy i komunikacja z nimi okazuje się frustrująco trudna. A zupełnie niewykluczone jest, że pierwszy kontakt mamy już dawno za sobą, tylko taki jednostronny, jak zza weneckiego lustra. Jak w zoo, gdzie nie należy karmić ani drażnić zwierząt. ■

❖ Sygnał „Wow!” nie zawiera wiadomości, chyba że w rodzaju pojedynczego dzwonka do drzwi. Zakreślony ciąg znaków „6EQUJ5” odpowiada jednemu impulsowi, gdzie każdy znak oznacza się sygnału w stosunku do szumu tła.

❖ Czy odgadujesz znaczenie przekazu napisanego przez obcych kolistymi kleksami w filmie „Nowy Początek”? Jeśli nie, to pociesz się tym, że obcy, który weźmie do macki albo zgoła połknie złotą płytę, też nie będzie miał lekko.

Ewentualna rewizyta na Ziemi nastąpi za jeszcze raz tyle.

Widoki na otrzymanie komunikatu od cywilizacji na podobnym do naszego poziomie rozwoju są znikome. Musieliby zacząć nadawać lata temu i trafić rzutką w muchę. W roku 1977 radioteleskop Uniwersytetu Stanu Ohio, zwany Wielkim Uchem, natrafił na silny sygnał pochodzący z gwiazdozbioru Strzelca. Przekaz, noszący miano „Wow!” od komentarza na wydrukach użytych do analizy, widoczny jest na pięciu próbkach, zbieranych co dwanaście sekund.



TXT & GFX: DR FUBERZU

KDP²⁹

UDANY URLOP
- GRA PLANSZOWA -

SPORA CZĘŚĆ
CZYTELNIKÓW PIXELA
JEST JUŻ ZAPEWNE
PO SWOIM WAKACYJNYM
WYPADZIE TU CZY TAM.
WIĘKSZOŚĆ WRÓCIŁA
RACZEJ LUB ŚREDNIO
ZADOWOLONA.

TO DOBRZE.



GRA PLANSZOWA,
NIETOWARZYSKA DLA
JEDNEJ LUB STU OSÓB.

JEŚLI CHCECIE
ZAGRAĆ W DWIE, TRZY
LUB CZTERY OSOBY,
ZASTANÓWCIE SIĘ
TYLE RAZY ILU JEST
POTENCJALNYCH GRACZY,
CZY TO MA SENS.

TURLACIE KOSTKA,
PRZESUWACIE PIONKI,
CZYTAJcie RAMKI,
BYŁE DO METY.

DO GRY POTRZEBUJEMY:

1. SZEŚCIOŚCIENNA
KOSTKA MACZANA NA NOC
W KUBÉŁKU KACZEJ KRWI.

2. PIONKI LUB KASZTANY.

NIE POLECAM
GRAĆ KULKAMI,
BO SIĘ STURLAJĄ
Z MAGAZYNU.

OSTRZEŻENIE!
PLANSZA Z GRĄ
JEST ŁATWOPALNA.



NIE ZAMKNAŁEŚ WSZYSTKICH
PROJEKTÓW PRZED WYJAZDEM.
POŁOWĘ URLOPU SPĘDZASZ
NA KOMUNIKACJI Z BIUREM.



STOISZ CZTERNAŚCIE
KOLEJKI.

WYJAZD DO DOMKU POD
MIASTEM. ZAPOMNIAŁEŚ KABŁA
DO ŁĄDOWANIA SWITCHA
A SAMA KONSOLA JEST
ROZŁADOWANA. NIKT ZE
ZNAJOMYCH NIE MA KABŁA
USB TYPU C (WIADOMIX).



IDZIESZ TRZY POLA DO PRZODU,
NIE PYTAJ DLACZEGO.

TWOJE DZIECKO PODMIENIŁO
W PLEJCE PEWTE Z HORIZONEM
NA BŁU RAY ZE ŚWINKĄ PEPPĄ,
WIĘC NIGI ZE ZROBIENIA
PLATYNY ZDALNIE.



PIĘKNE WIDOKI ZATRZYMUJĄ
CIĘ NA TRZY KOLEJKI.

ZNALAZŁEŚ DYCHĘ,
DODATKOWY RZUT
KOSTKĄ.

TWÓJ SMARTFON JAK I CZĘŚĆ
RAMIENIA ZOSTAŁY POŻARTE
PRZEZ HIPOPOTAMA. WYJAZD
DO AFRYKI MIAŁ ODMIENIĆ
TWOJE ŻYCIE PO ZAKOŃCZO-
NYM WŁAŚNIE ZWIĄZKU.
NO I ODMIENIŁ.



DO KOŃCA GRY UŻYWAŚZ
TYLKO LEWEJ RĘKI.

ZGUBIŁEŚ STÓWĘ,
TRACISZ KOLEJKĘ.

STRACIŁEŚ PRZYTOMNOŚĆ
PODCAZ ROMANTYCZNEGO
SPACERU PO RZYMIE
PO ZDERZENIU Z DRONEM.



ZAPAMIĘTAJ DATĘ I WRÓĆ DO
GRY PO 25 LATACH. TYŁE
LEŻAŁEŚ W ŚPIĄCZCE.

SPĘDZASZ CZAS NAD POLSKIM
MORZEM. PODMUCH WIATRU
PORYWA WSZYSTKIE PARA-
WANY DO WODY. WSZYSCY
SĄ ZMUSZENI DO PATRZENIA
NA SIEBIE.



KOPANIE DOBKA, W KTÓRYM
CHCESZ SIĘ SCHOWAĆ ZAJMU-
JE CI OŚMIEM KOLEJKI.

TRAFIASZ NA JEDEN, JEDYNY
SŁONECZNY DZIEŃ W CZASIE
TRZYTYGODNIOWEGO WYPADU
DO SZKOCJI.



PRZESUWASZ PIONEK O TYŁE,
O ILE UZNASZ ZA STOSOWNE.

PEWYWAJĄC Z WYBRANKĄ SERCA
NA KAJTACH, WYPADŁEŚ POZA
GEOMETRIĘ MAPY. W TEN
SPÓSOB DOWIEDZIAŁEŚ SIĘ,
ŻE OD 40 LAT ŻYJESZ W
URLOPOWEJ PĘTLI W
WIRTUALNEJ RZECZYWISTOŚCI.



JUŻ SIĘ NACIERPIAŁEŚ,
KOŃCZYSZ GRĘ.

ZOSTAWIŁEŚ BAGAŻ W POCIĄGU.
ZGUBA ZWIEDZI WIĘCEJ MIEJSC
NA ŚWIECIE W CIĄGU MIESIĄCA,
NIŻ TY PRZEZ ŻABE ŻYCIE.



DODATKOWY RZUT KOSTKĄ,
BO ŻAL TYŁEK ŚCISKA.

PIES, KTÓREGO ODDAŁEŚ
ZNAJOMYM NA PRZECHOWANIE,
OKAZUJE SIĘ BYĆ WCIELENIEM
PRADAWNEGO ZŁA (WYSTAR-
CZYŁA ZMIANA KARMY).



ŚWIAT SIĘ KOŃCZY,
JAK I GRA. IDŹ NA METĘ.

META

GRAJOTS



98

Mija 35 lat od premiery Commodore 64. Ponieważ wciąż ciepło myślimy o tej cudownej maszynie, przyglądamy się najważniejszym grom, jakie na nią powstały.



108

Legend of Zelda: Breath of the Wild od innej strony. Nie będziemy powtarzać, że to gra roku, tylko pokażemy jej piękno.



114

Alkohol ze zrozumiałych powodów nie pełni eksponowanej roli w grach wideo, ale od ponad 30 lat jest w nich jednak obecny.

FELIETONY

107

Wojciech Pijanowski w Pixelu! Znawca gier wszelakiego sortu będzie od teraz pisał u nas felietony.

113

Piotr Pierikowski podhyła się nad polskim gamedevem, tym razem oszczędnie dobierając gorzkie słowa.

120

Witamy kapitana Alexa! Jeden z nestorów dziennikarstwa growego w Polsce objawia swój nowy felieton.

122

Na końcu Pixela może być tylko Borek, a wraz z nim wraca temat genialnego The Witness.

DEKADA COMMODORE 64



1982-1992



■ Marcin Kiendra

Commodore 64 – prawdziwa bomba lat osiemdziesiątych, komputer, który sprzedał się w prawie siedemnastu milionach egzemplarzy i szczyci się katalogiem gier liczącym bez mała dziesięć tysięcy tytułów, skończył w sierpniu 35 lat.

Przyznaję się bez bicia: w tamtym czasie byłem atarowcem, ale pomimo że uwielbiałem swoją maszynę, to spoglądałem zazdrosnym okiem w kierunku odwiecznego rywala, na który wydawano największe hity, o jakich czytałem w Bajtku i Top Secret. Szczęśliwie się złożyło, że regularnie odwiedzałem kolegów commodorowców i u nich ogrywałem wszystkie zaległości. Ten artykuł traktuje właśnie o grach, o dekadzie przemierzania wirtualnych światów na jednym z najwspanialszych ośmiobitowców w historii.

Pojawieniu się C64 nie towarzyszyły huczne premiery gier, nie było też żadnego system-sellera napędzającego sprzedaż tego komputera. Praktycznie wszystkie tytuły wydane na jesieni 1982 roku to konwersje z innych maszyn, od strony technicznej stanowiące swoisty poligon doświadczalny dla młodych programistów. Na pierwszy ogień poszły Omega Race, Serpentine (w oryginalne Jungler) i Le Mans (kopia segowego Monaco GP), które, prawdę mówiąc, nie zachwyciły oprawą i nie trzeba by wiele, by osoby nieobeznane w temacie uznały je za produkcje na VIC-20. Dopiero Electronic Arts wydając Axis Assassin, czyli wariant atarowskiego Tempesta z dynamiczną grafiką w ujęciu pseudo-3D, pokazało, że C64 może więcej niż jego starszy brat.

Żadna z wymienionych gier ani kilkanaście innych, jakie zdążyły się ukazać do końca roku, nie zapadły jednak w pamięć tak jak Choplifter oraz Fort Apocalypse. Obydwa pozycje pojawiły się w odstępie kilku tygodni i w obydwu celem zabawy było ratowanie więźniów z terenu wroga przy użyciu śmigłowca bojowego. Z tymi tytułami łączy się pewna anegdota, jakoby nawiązywały do misji oswobodzenia amerykańskich zakładników przetrzymywanych wtedy w Iranie. Fakt, że w 1981 roku takie wydarzenie się rozegrało i podczas akcji katastrofie uległ helikopter z ośmioma żołnierzami na pokładzie, spowodował nagonkę dziennikarzy, zarzucających programistom celową próbę wybicia się na narodowej tragedii. Twórcy obydwu „głośnych” produkcji za każdym razem temu zaprzeczali, a klienci raczej nie doszukiwali się taniej sensacji, ponieważ pudełka z grami szybko znajdowały kolejnych nabywców.



■ We Frankie nic nie wyglądało na normalne. Gra była tak zakrecona, że sami jej twórcy mieli kłopot z opowiedzeniem, o co w niej chodzi.



Skoro jesteśmy już przy dystrybucji, warto napomknąć, że Choplifter zerwał z wieloletnim schematem dostarczania nośników zapakowanych w foliowe woreczki razem z instrukcjami tworzoną iście chałupniczą metodą. Tytuł studia Broderbund zaopatrzone w dedykowane kolorowe pudełko, solidnie przygotowaną książeczkę wyjaśniającą zasady oraz oczywiście dyskietkę z programem. Odtąd kto poważnie myślał o sprzedaży swojego kawałka kodu, musiał skończyć z prowizorką.

Kolejny rok, chociaż niezwykle ciężki dla branży za sprawą wielkiego krachu gier wideo, pozwolił firmie Commodore optymistycznie patrzeć w przyszłość.

■ Jak zachęcić klientów do kupna nowego komputera? Zaoferować im gry z popularnych gatunków: wyścigi, platformówki i strzelaniny. Tutaj w akcji Axis Assassin - prosta, ale wielce grywalna strzelanka.

■ Choplifter był pierwszą grą mimowolnie odnoszącą się do bieżących wydarzeń politycznych na świecie. Gra zyskała rozgłos, ale nie taki, o jaki zabiegał Broderbund.



W ciągu dwunastu miesięcy C64 zdołał znaleźć trzy miliony nowych nabywców i rozpoczął ofensywę na Wyspach Brytyjskich, gdzie jego głównym rywalem był ZX Spectrum. W następnych latach na tamtejszym rynku obydwa ośmiobitowce stoczyły ze sobą wojnę, na naszym polskim podwórku trwającą między C64 a małym Atari.

Początkowo brytyjscy deweloperzy podchodzili do nowej maszyny z za oceanu z ostrożnością, nie pisząc tytułów przeznaczonych właśnie na nią, a przenosząc te znane z „gumiaka”. Los ten spotkał choćby Scuba Dive czy Manic Miner, w których próżno wypatrywać jakichkolwiek usprawnień. Głównymi dostawcami oprogramowania wciąż były studia amerykańskie ze wspomnianymi Broderbund i EA na czele. Szczególnie ci drudzy szukali ciekawych i nieszablonowych rozwiązań w swoich produkcjach. Wspomnę choćby Archona (Pixel #14), stanowiącego odmianę szachów połączoną z sekcjami zręcznościowymi, toczącego się w świecie zamieszkałym przez smoki, golemi i inne fantastyczne monstra. Pozycja ze wspnianym wariantem dwuosobowym zarówno umożliwiała sprawdzenie się od strony taktycznej, gdy planowaliśmy ruchy jednostek na planszy, jak i wymagała sprawnego machania joystickiem, kiedy dochodziło do starcia potworów. Archon stał się prawdziwym przebojem

i sprzedawcy chętnie go wykorzystywali, prezentując możliwości C64. Jako pierwsza gra zawierał tryb demonstracyjny polegający na tym, że komputer rozgrywał bitwy sam ze sobą w losowy sposób. W sklepie wystarczyło ustawić komputer w eksponowanym miejscu i odpalić Archona, aby klienci sami przekonywali się do kupna C64.

EA nie zwalniało tempa, wydając w tym samym roku M.U.L.E. (Pixel #21), grę stanowiącą rozwinięcie idei „Monopoly”. Przymykając oko na niezwykle skromną oprawę, mogliśmy cieszyć się kawałem porządnej strategii ekonomicznej z opcją zabawy aż dla czterech osób. Standardowo w sprzedaży najczęściej pojawiało się wszelakich odmian zręcznościówek: Lode Runner, Spy Hunter, Blue Max czy choćby Beach Head, świetnie rozchodzących się na wszystkich rynkach, włącznie z naszymi giełdami.

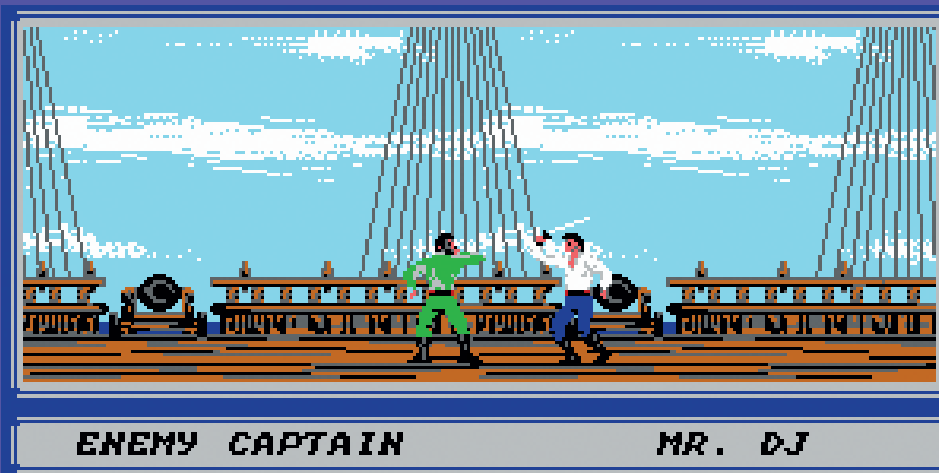


Commando to jeden z najbardziej pamiętanych tytułów lat osiemdziesiątych. W wersji na C64 był obowiązkowym elementem pirackich zestawów spod szyldu „strzelanki”.

Psytronik jest jedną z kilku firm wydających obecnie gry na C64. Większość nowych produkcji sprzedawana jest jak za starych czasów – na kasetach i dyskietkach.

OFENSYWA

W Europie zachodniej C64 poczynił sobie coraz śmielej. Powiększał się katalog gier, dostępne były kolejne peryferia, a na półkach z prasą pojawiły się nowe czasopisma poświęcone temu komputerowi. Miesięczniki takie jak Your Commodore, Your 64 czy Commodore User zaspokajały potrzeby zarówno lawinowo rosnącej liczby „łamaczy joysticków”, jak i osób interesujących się sprawami technicznymi oraz programowaniem (słynne listingi, czyli dziesiątki drukowanych linii kodu, po wpisaniu których otrzymywaliśmy prostą grę lub program). W 1984 roku produkcje od Wujka Sama wciąż dominowały na europejskich listach przebojów. Nie sposób nie napomknąć o jednym z największych ówczesnych hitów, czyli Impossible Mission od Epyx. Ta kapitalna platformówka z domieszką skradanki i elementów logicznych stała się prawdziwym pokazem możliwości C64. Pierwszy opad szczęki gracz zaliczał zaraz po rozpoczęciu rozgrywki, kiedy z głośników rozlegała się digitalizowana mowa: „Another visitor. Stay a while... Stay forever!”. Zaraz potem następował kolejny szok z powodu przepięknej animacji głównego bohatera, poruszającego się na ekranie z niesamowitą gracją. To małe dzieło sztuki sporządzono klasyczną metodą rysowania postaci na papierze milimetrowym klatka po klatce, a później przenoszenia jej na pamięć komputera.



Pirates! skutecznie pompowało adrenalinę podczas walk z innymi okrętami. Najpierw ostrzał z dział, później abordaż i pojedynki na szpady. A w nagrodę załoga mogła opróżnić zrabowane beczki z rumem.



Przygody jajowatego mieszkańca krainy Yolkfolk trafiły na C64 prosto z ZX Spectrum. Fantasy World Dizzy to najlepiej sprzedająca się część tej zasłużonej serii.

W 1985 roku nastąpił prawdziwy wysyp gier, a złota era ośmiobitowców trwała w najlepsze. C64 dzielił większość produkcji z innymi komputerami, ale niejednokrotnie udawał, że to właśnie on mógł poszczycić się najlepszymi edycjami. W tym gronie znalazło się klasyczne Commando z niezapomnianą muzyką Roba Hubbarda, The Bard's Tale przenoszące nas w fantastyczny świat magii i miecza, działające dużo sprawniej niż na Spectrum lub Amstradzie, czy w końcu Elite. Ów nadzwyczajny kosmiczny sandbox wydano na Commodore



Bruce Lee powstał w warsztacie Datasoftu, o którym pisaliśmy w Pixelu #09. Autor gry Ronald J. Fortier był jeszcze aktywny w branży przez kilkanaście lat, pracując dla Disneya czy Maxisa.

Zwykle szachy mogłyby być zbyt nudne dla przeciętnego gracza. Dlatego Archon wprowadził sekcje zręcznościowe dobrze uzupełniające się z elementami strategicznymi.



Zresztą przy kolejnym tytule od Epyx, Summer Games, traktującym o letnich igrzyskach olimpijskich, też korzystano z podobnego stylu tworzenia animacji, i to - co ciekawe - tylko w przypadku wersji na C64. Inne ośmiobitowce odznaczały się dużo prostszym odwzorowaniem ruchu zawodników.

Ten sam rok przyniósł jeszcze kilka ciekawych produkcji, jak Ghostbusters bazujący na filmowej licencji, napisany przez weterana branży Davida Crane'a w zaledwie sześć tygodni, albo niesamowicie wciągający Boulder Dash (Pixel #01), dzięki któremu kopiący tunele i tupiący nóżką Rockford stał się prawdziwą gwiazdą swojej epoki. Wielki skandal wywołał Raid over Moscow, przedstawiając wizję ataku nuklearnego przeprowadzonego przez Związek Radziecki na cele w USA. Gra miała okazję ukazać się w okresie zimnowojennej paranoi, przez co w Wielkiej Brytanii czy Finlandii stała się przedmiotem publicznej dyskusji o swym szkodliwym wpływie na światopogląd młodzieży. Dwa lata później tytułowi oberwało się na łamach polskiej prasy, opisującej go jako „przykład dywersji komputerowej” i „propagandę anty-ZSRR”.

■ Jeśli posiadacz C64 chciał się popisać przed znajomymi, to odpalał Defender of the Crown. Grę, która swoją oprawą aspirowała do grona 16-bitowców.



C64 w latach
dziewięćdziesiątych było
wspierane przez polskich
programistów, dostarczających
coraz to nowe gry.



■ Tajny agent w supersamochodzie wyposażonym w przeróżne gadzety służące eliminacji pojazdów wrogiej organizacji. Tak jednym zdaniem można określić klasycznego Spy Huntera.

Pojawiło się też kilka ciekawych eksperymentów wykraczających poza wszelkie utarte schematy i niedających się przypisać do znanych gatunków. Nastąpiły niesamowite czasy, kiedy twórcy byli gotowi realizować swoje szalone wizje, a każdy nietuzinkowy pomysł mógł się sprzedać lub przepaść z kretesem. Bo czy muzyka popularnego zespołu jest w stanie posłużyć za fabułę gry? Tak założyli programiści z Denton Designs. Wsluchując się w utwory brytyjskiej grupy pop-rockowej Frankie Goes to Hollywood, stworzyli tytuł, w którym beziemni bohater, toczący nudne i bezcelowe życie, stara się dotrzeć do miejsca „wiecznego szczęścia”. Osiągnie cel, kształtując w sobie osobowość reprezentowaną przez cztery atrybuty: miłość, seks, wojnę i religię. Frankie stanowił kombinację kilku przedziwnych minigier przypominających narkotyczny sen. Jak inaczej wytłumaczyć fragment, w którym głowy prezydentów Reagana i Gorbaczowa opluwają się z przeciwległych krańców ekranu? Najusilniej, jak pamiętam, próbował uporać się z tym Bajtek, drukując w miarę dokładny opis, bo bez niego Frankie byłby nie

do ruszenia. Nie mniejsze ożywienie wywołała produkcja Little Computer People, będąca dalekim krewnym popularnych dzisiaj Simsów. Już w 1985 roku za sprawą Commodore mogliśmy zostać opiekunem małej pikselowej postaci mieszkającej w trzypiętrowym domku, zaspokajając jej życiowe potrzeby, od pożywienia po rozrywkę i edukację.

Przyjrzyjmy się teraz, jak wyglądał rynek gier C64 w Polsce drugiej połowy lat osiemdziesiątych. W naszych ówczesnych realiach gospodarczych i prawnych (brak skutecznej ustawy o prawie autorskim) oryginalne wydania nie istniały, a codzienność tworzyły pirackie składanki, czyli zestawy wielu tytułów nagrywanych na kasety. C64 szczylił się nawet specjalną „linią produktów”, oferującą tematycznie dobrane produkcje: „logiczne”, „przygodowe” czy „najlepsze z najlepszych”. Czytało się o nich w Bajtku i na szczęście większość opisywanych pozycji dało się uruchomić na Commodore, w przeciwieństwie do jego rywala, Atari XL/XE, do którego po latach przylgnęła łaska „na Atari nie było”. Generalnie posiadacze C64 mieli u nas dobrze, mogąc liczyć na stały dopływ oprogramowania.

A co ciekawego pojawiło się w 1986 roku? Coraz więcej tytułów wychodziło ze stajni programistów brytyjskich. Andrew Braybrook pokazał, że w wyekspluatowanym gatunku strzelanin można jeszcze czymś zaskoczyć. Tak powstało Uridium, gdzie mały statek lawirujący między systemami obronnymi galaktycznych krążowników stał się kwintesencją dobrej zabawy. Geoff Crammond zabrał nas w podróż do surrealistycznego świata zapomnianej cywilizacji w The Sentinel. Cóż to była za produkcja! Trójwymiarowe środowisko, wymagające zagadki logiczne i nietuzinkowy klimat tajemniczości uczyniły z tego tworu prawdziwą commodorowską perełkę. O dostarczanie różnej maści symulatorów dbało MicroProse, wydając Silent Service, F-15 czy wreszcie Gunshipa.

Raz, że ich programy rzetelnie przygotowywano od strony technicznej, a dwa - sprzedawano je jako produkty wyższej klasy: w dużych, lakierowanych pudełkach, z grubymi instrukcjami zawierającymi tajniki pilotażu, opisy rodzajów uzbrojenia i sprzętu wojskowego czy wreszcie sytuacji politycznej zapalnych regionów globu. Do tego dodawano specjalne nakładki na komputer z rozpiską klawiszy kontrolnych, a także mapy z zaznaczonymi ważnymi punktami na terenie przeciwnika.

NAJWAŻNIEJSZE LATA

Z roku na rok gry na C64 stawały się coraz obszerniejsze, przez co posiadacze magnetofonów poznali wątpliwy urok systemu multiload, polegającego na wczytywaniu tytułów z taśmą w kawałkach, tak żeby zmieściły się na pamięć. Najpierw pierwszy etap, później drugi i tak dalej, co wymagało czasem anielskiej cierpliwości. Problem rozwiązywały dyskietki, które w USA traktowano jako podstawowy nośnik danych, w przeciwieństwie do Europy, gdzie stacje dysków były zbyt drogie dla przeciętnego użytkownika komputera. Z magnetofonów korzystano powszechnie także w Polsce, w związku z czym większość z nas nie miała możliwości zagrać w kilka istotnych produkcji.

Prawdziwa bomba 1987 roku, przygodówka Maniac Mansion, ukazała się tylko na dyskietce (pisałem o niej szerzej w Pixelu #16), podobnie jak Pirates!. Jeden z najważniejszych tytułów z otwartym światem rzucał nas w wirszalonej wyprawie żaglowcem po karaimskich wyspach, a ostateczny cel podróży stanowiły sława i bogactwo. Po drodze czekały bitwy morskie, ataki na forty, pojedynki na szpady i handel towarami z nowego świata. Nie zabrakło też ratowania pięknych dam z opresji. Tyle cudowności na ośmiobitowym komputerze! Zresztą jeśli o tym już mowa, to Pirates! pierwotnie pisano jedynie pod małe Atari, ale gwałtownie malejąca popularność tej maszyny zdecydowała, że prace przeniesiono na C64, tym samym pozbywając atarowców wielkiego hitu.

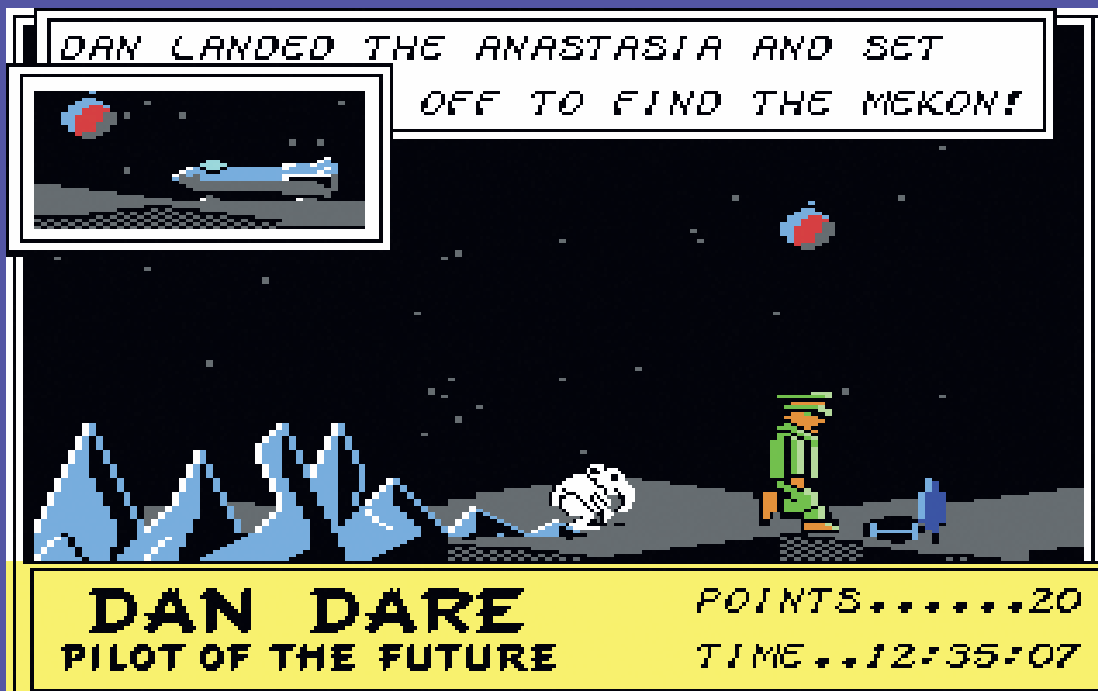
Kolejnym dobrym powodem do zakupu stacji dysków okazał się Defender of the Crown (Pixel #15). Bo któż nie chciał chwycić za joystick i zmierzyć się z historią, wcielając się w anglosaskiego lorda walczącego z Normanami o ziemię po śmierci króla? Toczył batalii o zamki, dokonywał nocnych rajdów na warownie, uczestniczył w turniejach, a nawet spotkać legendarnego Robin Hooda - w oprawie wyciskającej wszystkie soki z C64? Bajtek rozpywał się w pochwałach dla tego komputera, „oferującego grafikę i muzykę, jaką trudno uzyskać nawet na IBM PC” (wtedy uznawano to za niesamowity komplement). Wypada dodać, że gra ukazała się też w wersji kasetowej, lecz ze względu na objętość umieszczono ją na dwóch taśmach.

☞ Operation Wolf (Pixel #09) to niekwestionowany król bajtkowej listy przebojów, na której trzy razy z rzędu lądował na pierwszym miejscu. Znakoμίta konwersja na C64.

☞ Gra dla dojrzałych odbiorców? W latach osiemdziesiątych, gdy główną klientelę stanowiły nastolatki? Project Firestart (Pixel #08) to krwawy dreszczowiec przełamujący ówczesne schematy.



☞ Statyczne screeny nie oddają płynnej animacji postaci, jaką mogliśmy podziwiać w Impossible Mission. To był majstersztyk, który przebił dopiero Prince of Persia.



☛ Dan Dare to prawdopodobnie najlepsza adaptacja komiksu na 8-bitowe komputery. Tytułowy Dan - pilot gwiazdnej eskadry - musi powstrzymać zapędy swojego wieloletniego arcywroga Mekona, planującego podbić Ziemię.

Niestety uruchamianie jej w ten sposób równało się katordze, ponieważ poszczególne fragmenty należało wczytywać osobno, co zabierało więcej czasu niż sama rozgrywka.

Właściciele magnetofonów nie mieli jednak powodów do narzekań, gdyż w 1987 roku zostali zalani falą znakomitych tytułów. System 3 zaprezentował International Karate Plus, wykonaniem dosłownie zrywające kask. Animacje walczących zawodników stworzono techniką rotoskopii, nadając im niebywałą płynność ruchów. Pojedynki toczyły się w pięknej scenerii, ze słońcem zachodzącym nad falującą taflą morza. I ta wisienka na torcie w postaci muzyki Roba Hubbarda. To wszystko sprawiało, że posiadacze innych komputerów zielonili z zazdrości. Jakby komuś było mało wrażeń, to IK+ umożliwiał grę w trzy osoby na jednym C64 przy użyciu specjalnego multitapa. Ten sam wydawca chwilę później ponownie uderzył w orientalne klimaty za sprawą The Last Ninja (Pixel #13), dowodząc tym samym, że dobra produkcja w ujęciu izometrycznym to nie tylko domena ZX Spectrum. Kto lubił klimat salonów gier, ten inwestował w konwersję pocziwego Arkanoida (z wpadającymi w ucho utworami

Martina Galwaya), Buggy Boya i Bubble Bobble. Ostatnia pozycja stanowiła powód do dumy Commodorowców, bowiem nie dość, że udało się klimat oryginału całkowicie zakląć w 64 KB pamięci, to jeszcze programiści dorzucili garść bonusowych poziomów i nowych przeciwników.

Naprawdę nie sposób przedstawić wszystkich najważniejszych gier z tamtego pamiętnego roku. Wprawdzie tak obfity katalog tytułów nie powtórzył się już w kolejnych latach, ale właściciele C64 wciąż mogli liczyć na regularne dostawy wartościowego oprogramowania. Rok 1988 był przede wszystkim uczcą dla miłośników RPG, mogących cieszyć się z Wasteland od ekipy Briana Fargo i Pool of Radiance. Pierwsza produkcja to pradziadek Fallouta, wydany na dwóch dwustronnych dyskietkach mieszczących zniszczony nuklearną wojną świat zamieszkały przez wyrzutków i zmutowane istoty wałęsające się po ruinach dawnej cywilizacji. I na dokładkę piękne oryginalne wydanie w formie albumu z grafikami przedstawiającymi zrujnowaną Amerykę. Istne чудо.

Druga pozycja, wprost od SSI, zainaugurowała całą serię opartą na popularnym systemie fantasy AD&D,

rozgrywającą się w barwnych krajinach Forgotten Realms. Osobom rozsmakowanym w taktycznych starciach dano spędzić godziny na toczeniu kolejnych potyczek, przeglądaniu statystyk i rozdzielaniu ekwipunku pomiędzy członków drużyny. Tak kompleksową produkcją nie chlubił się do tej pory żaden inny ośmiobitowiec. Dzięki Pool of Radiance C64 godnie stawał w jednym szeregu z potężniejszymi komputerami. W naszym kraju podobnie złożone tytuły nie cieszyły się specjalnym wzięciem. Po pierwsze, trzeba było mieć wspomnianą już stację dysków, a po drugie, zdobyć instrukcję tłumaczącą angielskie zwroty. Mimo wszystko pojawiali się zapaleńcy, dla których odkrywanie tych pikselowych światów równało się niezapomnianej przygodzie. W Polsce przełomu lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych trendy odwzorowywała bajtkowa lista przebojów - trafnie dawało się z niej odczytać, jakie gry zyskiwały popularność wśród posiadaczy C64. Dominowały różnorakie zręcznościówki, a przygodówki czy strategie znajdowały się na marginesie. Trudno też mówić o kupowaniu nowości, ponieważ sporo oprogramowania docierało do nas z opóźnieniem.

Elvira (pisaliśmy o niej szerzej w Pixelu #23) w wersji 8-bitowej pokazywała swoje wdzięki jedynie właścicielom C64. Tylko szkoda, że loadingi zajmowały tyle czasu.

KONIEC PEWNEJ EPOKI

C64 mógł pochwalić się kilkoma wyjątkowymi grami niedostępnymi dla właścicieli Spectrum czy Amstrada. Creatures, Zak McKracken czy Project Firestart stanowiły popis możliwości Commodorka i wywoływały uczucie zazdrości u właścicieli innych maszyn – szczególnie ostatni z wymienionych tytułów, który można uznać za protoplastę współczesnych produkcji pokroju Alien: Isolation czy Dead Space. Dzisiaj to już sama klasyka: opuszczony statek badawczy dryfujący w kosmosie i nadający sygnał SOS oraz samotny bohater odkrywający krok po kroku makabryczną tajemnicę zaginięcia całej załogi. Project Firestart był niczym hollywoodzki hit sezonu. Nie brakło w nim filmowej czołówki, scenek przyrywnikowych, stopniowego dozowania napięcia i trzymania odbiorcy w niepewności do samego końca. Kiedy na początku rozgrywki witały nas zmasakrowane zwłoki inżyniera pokładowego i słowo „danger” napisane przez niego na ścianie kabiny własną krwią, stawało się jasne, że to pozycja dla ludzi o mocnych nerwach.

Z początkiem lat dziewięćdziesiątych popyt na C64 zaczął maleć i firma Commodore próbowała wspierać swoje ukochane dziecko, odświeżając wizję runek pocziowego ośmiobitowca pod postacią konsoli C64 Game System. Był to de facto znany nam komputer pozbawiony klawiatury i bez możliwości podłączenia magnetofonu czy stacji dysków, z nośnikami danych w formie kartridży. Klienci patrzyli podejrzliwie na ten odgrzewany kotlet, wyglądający jak biedny krewny C64. Powodzenia nie zdobył, mimo że wydano na niego nawet parę interesujących gier



Chociaż Zak McKracken (wywiad z jego twórcą Davidem Foxem zamieściliśmy w Pixelu #04) od strony technicznej prezentował się lepiej od Maniac Mansion, to chyba na zawsze pozostanie w cieniu swojego starszego brata.



z Shadow of the Beast na czele. Na szczęście klasyczny C64 odchodził z wielką pompą i pod koniec swojego komercyjnego życia otrzymał produkcje, wydawało się, wykraczające poza limit jego możliwości. Obydwie części Turricana cieszyły nie tylko znakomitą grywalnością przywodzącą na myśl najlepsze strzelanki z automatów, lecz także technicznym wykonaniem, z grafiką implementującą efekt paralaksy. Z kolei Mayhem in Monsterland służy za świetny przykład tego, jak przez lata programiści nauczyli się korzystać z różnych sztuczek, wyciągając z tego komputera tryby graficzne pozwalające wyświetlić na ekranie niedostępne wcześniej palety kolorów. Mało tego, na pamięć C64 udało się też zmieścić Lemingi, które – można by się spodziewać – należały tylko do

świata szesnastu bitów. Podobnie dwa rozbudowane RPG: Buck Rogers i Elvira: Mistress of the Dark, chociaż przy tych tytułach dało się odczuć, jak duże obciążenie musi przyjąć na siebie dziesięcioletnia już maszyna. Ilość danych koniecznych do odczytu z dyskietki powodowała ciągle przestoje w grze.

Po roku 1992 kurek z nowym oprogramowaniem został mocno przykręcony, a w większości przypadków za interesowanie graczy przeniosło się na Amigę, pecety czy nowe konsole. Świat elektronicznej rozrywki pędził przed siebie i nie było w nim miejsca na sentymenty, ale możemy się zgodzić, że C64 spełnił swoją rolę i przez wiele lat dostarczał nam niezapomnianych wrażeń. Warto było w tym uczestniczyć. Dzięki, Commodorku! **L**



Wojciech Pijanowski

Koneser gier wszelkiego rodzaju, miłośnik łamigłówek i szarad obecny w mediach od lat siedemdziesiątych. Na komórki stworzył grę logiczną Dictumix.

DOM WSCHODZĄCEGO SŁOŃCA

„The House of the Rising Sun” się odezwał, bo taki mam dzwonek w telefonie. Odebrałem. Numer niezna-ny, ale osoba, która powiedziała „Dzień dobry”, znana dobrze. Piotr. Zapytał, czy nie zechciałbym pisać dla Pixela felietonów.

„Mogą być o wszystkim” – stwierdził. – „Niekoniecznie o grach wideo”. No to się zgodziłem i sam nie wiem, czy dobrze zrobiłem. To wydzie w praniu. Jeśli może być o grach niekomputerowych (choć pewnego dnia zapewne i po ów temat sięgnę), to ten pierwszy felieton właśnie o takiej grze będzie. O „Sim Eco Soc” i wcieleniu w życie PRAWDZIWE-GO KOMUNIZMU.

„Sim Eco Soc” to opracowana przez jeden z uniwersytetów amerykańskich, chyba z Pensylwanii, gra w „rozwój społeczeństwa”, symulacja ekonomiczno-socjologiczna. Wszystko wydarzyło się pod koniec lat siedemdziesiątych ubiegłego wieku (nieźle brzmi, prawda?). Dostałem pocztą zaproszenie do udziału w rozgrywce. Miała odbyć się w Łodzi i trwać trzy dni. Identyczne otrzymał także mój serdeczny kolega, z którym w owym czasie tworzyłem gry edukacyjne dla dyrektorów różnych przedsiębiorstw – obecnie profesor Wiktor Askanas, wykładowca jednej z kanadyjskich uczelni. Do zaproszenia dołączono zasady gry o grubości jednej trzeciej książki telefonicznej.

Postanowiliśmy z Wiktorem wziąć udział w tej grze. Podczas podróży pociągiem do Łodzi uzgodniliśmy strategię, polegającą na wprowadzeniu stuprocentowego marksistowsko-leninowskiego komunizmu. A co tam – niech Amerykanie zobaczą, jak „cudowny” jest ten ustrój. Ha, ha. Reguły rozgrywki, mimo że obszerne, dawały graczom bardzo dużą swobodę działania. To była konstytucja fikcyjnego państwa, w którym działały dwie partie polityczne (Czerwoni i Niebiescy), mieszkali rolnicy, mieszczanie, bezrobotni, złodzieje, policjanci...

W państwie nie brakowało szkół, banków i armii. I wszystkiego innego, czego państwu potrzeba. Amerykanie wyznaczili sobie pozycję arbitrow („banku centralnego”). Na początku rozgrywki uczestnicy, a było ich około czterdziestu, określali, jaką rolę chcą odgrywać.

Zgłosiłem się na stanowisko wodza partii Niebieskich, Wiktor na stanowisko lidera partii Czerwonych. I zostaliśmy nimi. To był najważniejszy moment; gdybyśmy nie podjęli się ról przewodniczących, a na przykład bezrobotnych czy rolników, to nic by z naszego planu nie wyszło. Gdy rozdzielono już wszystkie funkcje, rozpoczęła się rozgrywka. Każdą podejmowaną decyzję należało zgłaszać do akceptacji arbitrom. Pierwsza dyrektywa wydana przez szefa ugrupowania Niebieskich dotyczyła połączenia obu partii w jedną, silną i zwartą – na co oczywiście lider frakcji Czerwonych się z radością zgodził. Amerykanie dyspozycję przeklepnęli. No to partia ogłosiła, że rząd będzie się składał z przewodniczącego i wiceprzewodniczącego nowo utworzonej partii. Też zaakceptowano. Tak zaczęliśmy z Wiktorem rządzić państwem! Aby zlikwidować bezrobocie (bo to wstyd przecież), wcieliliśmy wszystkich niepracujących do wojska, wprowadziliśmy darmowe szkoły, przedszkola i różne kursy zawodowe. Postanowiliśmy przyjąć zasadę „każdemu według potrzeb za darmo”, ale tu arbitrzy się zdenerwowali i oświadczyli, że na to nie ma pieniędzy w banku centralnym. No to zamknęliśmy dekretem bank centralny, wycofaliśmy walutę i wyprodukowaliśmy nową, własną, w odpowiadającej potrzebom sumie. I na tym się skończyło, bo Amerykanie powiedzieli, że czegoś takiego jeszcze nie widzieli (a jeździli z grą po całym niemal świecie) i nie wiedzą, co robić dalej. Nastąpiła cudowna chwila wprowadzenia w życie komunizmu! Mieliśmy w drodze powrotnej do Warszawy ubaw po pachy. ■

W. Pijanowski



rocztówek z Hyrule

■ Voyager ■ Paweł Schreiber ■ Micz

Legend of Zelda: Breath of the Wild to gra z tak bogatym światem, że nie wystarczyłoby całego numeru Pixela, by opisać wszystko, co można w niej robić. Jednocześnie ciągle niewiele osób w Polsce miało okazję zagrać w to dzieło geniuszu. My łącznie spędziliśmy w Hyrule prawie pięćset godzin. Prezentujemy momenty, które szczególnie chwyciły nas za serce.

1/ Potworny sklepik Kiltona

❖ Istnieje wiele charakterystycznych miejsc i postaci naddających Breath of the Wild styl. Nie chodzi jedynie o ukryty na skale posąg konia, lecz o lokacje, w których załatwia się konkretne interesy. O tym, że świat królestwa Hyrule nie jest czarno-biały, świadczy alternatywny sklepik Kiltona. Trzeba tylko złapać kolorowy balon... Ale, ale, Kilton nie przyjmuje zapłaty w rupiach, więc musicie sobie jakoś poradzić.



2/ Przebieranka

❖ Nie ma lepszej nagrody za dziesiątki godzin spędzonych na bieganiu i wspinaczce niż kostium prawdziwego bohatera. Na przykład stroik umożliwiający wejście do pustynnego Gerudo kojarzy się mocno ze stylem metro. Zgodnie z dress codem selfie z centaurowatyń Lyonelem lepiej zrobić sobie w innym przebraniu. Nawiasem mówiąc, do pokonania tej bestii trzeba zorganizować nielichy arsenał ze strzałami bombowymi i solidnym toporem na czele. Na specjalne okazje możemy założyć obcisły strój, hmm... ninja, przez który z jakiegoś powodu prześwitują kości.

3/ Zaplatanie warkoczy

❖ W dolinach Hyrule pasą się konie, które można dosiadać i oswajać. Da się również obla-skawiać innych przedstawicieli lokalnej fauny. Rozsiane po całej krainie stadniny nie tylko przechowują nasze kopytne zdobycze. Gdzieś tam spotkamy też stylistki, które zaplątą ogony, zabarwią grzywę i dobiorą lepiej dopasowane do okoliczności siodło. W pewnych sytuacjach będziemy mieli okazję dosiąść rogatego wierzchowca albo obić tyłek o kości...



4/ Szczypta libido

❖ Nowa Zelda jest z założenia aseksualna i to się chwali. Jednak w kilku miejscach Hyrule swe źródła pielęgnują tamtejsze wróżki, dzięki którym, po dostarczeniu odpowiednich składników, ubranie Linka da się podrasować. Same ich piski i westchnienia wzbudzają delikatną konsternację. Pierwsze poprawki stroju kosztują przesłanie niewinnego całusa, ale dalsze wzmocnienia mogą przyprawić naszego bohatera nie tylko o rumieńce.

5/ Niespełniona miłość Linka

❖ Pełna zawitych relacji opowieść zarażona jest niepewnością oraz smutkiem wynikającym z poczucia straty. Wiek, który upłynął, wciąż nie zatarł surowego obrazu króla na zamku Hyrule, Zeldy podążającej ścieżką swoich powinności i Miphy, wciąż pamiętającej o Linku. Wyglądająca jak ryba księżniczka Zory dostarczy potem bohaterowi czar pozwalający odnawiać energię, czyli rząd serduszek.



6/ Psie sprawy

❖ Stadniny, połączone z niewielkimi farmami, potrzebują skutecznych obrońców. Są nimi hyliańskie retrievery (w odróżnieniu od ziemskich golden retrieverów!), które jak każdy pies chętnie staną za tym, kto przekupi je żarciem. I choć w Hyrule stanowią tylko ozdobę gospodarstw, goniącą często własny ogon, miło popatrzeć na uśmiechnięty pysk czworonoga (po porcji krwistego mięsa).



7/ Staw dla zakochanych

❖ Wśród miejsc niezwykłych i tajemniczych znajdują się takie, w których niespełnieni kucharze swe dania wysyłają na śmietnik. W cieniu trupich czaszek w niektórych obozowiskach odpoczywają sobie bokobliny. Są też prawdziwe oczka wodne dla zakochanych. Zgadliście, obowiązkowo w kształcie serduszka. Nie przyglądaliśmy się, co tam się dzieje po nocach.

8/ Dzieciaki w wioskach

❖ Świat królestwa Hyrule nie byłby tym, czym jest w Breath of the Wild, gdyby nie tętniące życiem wioski pełne dzieci. A te... (zależnie od rasy) za dnia dokazują, biegając w kółko, pływając, tocząc się po skałach jak kamień albo wyśpiewując jakieś ptasie pieśni. Można je spotkać w Hateno czy Kakariko, jednych z najpiękniejszych miejsc w całej krainie.



9/ Kłusownictwo

❖ Zbieranie jabłek z drzew czy połów ryb to dość żmudne zajęcia. Istnieją alternatywne metody zdobywania obu produktów spożywczych, a pomocne w ich pozyskaniu stają się miecz oraz strzały szokowe. W pierwszym przypadku należy po prostu zrybać drzewo, zaś w drugim – podłączyć do stawu napięcie. Lokalny związek wędkarski na szczęście nie wpada z lotnymi kontrolami.

10/ Wschody i zachody słońca

❖ W Hyrule zachwycą światło. Momenty, kiedy wstaje słońce, oślepiając nas na szczytach ośnieżonych gór albo rozlewając się feerią barw po rzekach, zatokach i jeziorach. Magiczne chwile zdarzają się również wtedy, gdy gdzieś obok przepływa w powietrzu Naydra, Dinraal, albo Farosh: wielka trójka smoków żyjących w swoich żywiołach.



11/ Liście Koroków

✦ Kontakt z plemieniem nawiązuje się, odebrawszy bokoblinom grzechotki potrzebne ich szefowi. Charakterystyczny dźwięk słyszymy jeszcze wielokrotnie, gdyż w całym Hyrule jest ponoć... ponad dziewięćset przedstawicieli tej tajemniczej rasy. Odkrycie każdego z nich to nie byle jakie doznanie. Chowają się w liściach, pływają w wodzie, wyskakują zza ołtarzy. Dostarczone przez nich nasiona umożliwiają rozbudowę ekwipunku.



12/ Odnóża Strażników

✦ Gdy Link jest niedoświadczony i nienapakowany, każde bliższe spotkanie z laserem robotów kroczących kończy się śmiercią. Do momentu, gdy odkryje się słabe punkty konstrukcji, choćby takie jak nogi, które da się odrąbać, wykonując jedno sprawne okrążenie wokół delikwenta. Pomoże też kilka strzałów z łuku prosto w elektroniczne oko, po czym można zbierać koła zębate, przydatne w pewnym laboratorium.

13/ Master Sword

✦ Las Koroków to dostępne miejsce, w którym Linka próbuje pochłoniąć... mgła. Dosłownie go ściga. Acz jest tam po co przybyć, bowiem na skąpanej w promieniach słońca polanie wbity niczym Excalibur spoczywa supermiecz. Wydaje się, że to ostrze żyje własnym życiem - zmienia się w zależności od sytuacji, a poza tym nie zużywa się jak inna broń w Hyrule.



14/ Labirynty

✦ Na Hyrule leży wyspa, na której Link zostaje rozebrany do majątek, pozbawiony broni i musi sobie radzić od zera. Są też labirynty, może nie tak mordercze jak ten kreteński, ale wymagające pokręcenia się po zaułkach. Najlepiej wykatapultować się na wysokie ściany i obejrzeć płataninę z góry. Wtedy lokalizacja korytarzy prowadzących do ukrytej świątyni staje się prostsza.

15/ Krzyżowcy

✦ Pustynia Gerudo, żar leje się z nieba. Nagle pojawił się krąg gigantycznych posągów, wśród których leżały porzucane metalowe kule - zagadka do rozwiązania. Posągi rzucały długie cienie. Raz kozie śmierć. Przecież w ciągu dnia cienie się przesuwają. I nie jest w nich tak piekielnie gorąco... Rozwikłanie prostej łamigłówki zajęło Linkowi całą dobę, a mimo to był z siebie diablo dumny.



16/ Bestia wielbłąd

❖ Link był bez odpowiedniego stroju ani mikstur; wiedział, że musi zaraz wracać w bezpieczniejsze, chłodniejsze miejsca. Chciał jeszcze raz zerknąć na krainy na razie dla niego niedostępne. Przede wszystkim bezkresny piasek, ale gdzieś, na horyzoncie – ogromny tuman pyłu. Spojrzał przez lornetkę. Z żółtawej chmury wyłaniało się coś, co uznał za wieżę sporego miasta. Nagle to coś się przechyliło. Zrobiło krok do przodu. Kolejny. Dopiero kilka godzin później bohater dowiedział się, co właściwie zobaczył.



17/

Elektryczność

❖ Burze w Zeldzie są przepiękne. Z nieba leją się strumienie wody, mokra trawa faluje na wietrze, a potem zaczynają bić pioruny – najpierw daleko, potem coraz bliżej. Krzeszą fontanny iskier, wyrwy kawałki gruntu, od czasu do czasu to i owo podpalają. Za pierwszym razem tak się tym wszystkim można zachwycić, że nie zwraca się należytej uwagi na wyładowania pełzające po zbroi i mieczu Linka, który biega sobie radośnie wśród gromów, zakuty w żelazo. No cóż. Ostatnie uderzenie błyskawicy było przynajmniej śliczne.



19/ Trawiaste bombardowanie

❖ Stanąwszy sobie na górze nad obozowiskiem wrzaskliwych bokoblinów, Link rzucił przed siebie magiczną bombę. Potoczyła się, poskakała po kamieniach, spadła z urwiska – BUM! Bokobliny rozbiegły się, próbując odnaleźć agresora, ale był za daleko i za wysoko. Kolejna bomba, kolejne BUM! ...ale dlaczego w zupełnie innym miejscu? Przecież Link się nie poruszył... Przy kolejnym rzucie patrzył już na to, jak układa się falująca na wietrze trawa. W Zeldzie fizyka nie jest, jak w innych grach, ozdobą – trzeba o niej wciąż pamiętać. Zwłaszcza kiedy się eksterminuje cały obóz bokoblinów, ciskając z jednego miejsca bombę za bombą.



18/ Dni dawno zapomniane

❖ Pamiętacie, jak wygląda krajobraz po apokalipsie w filmach Hayao Miyazakiego? Nigdy nie jest szary i ponury, a prawie zawsze – pięknie zielony, jak w „Nauzykai” czy „Lapucie”. Jedno z najpiękniejszych miejsc w Hyrule to stare pobojowisko pod ruinami Fortu Hateno. Porozrzucane cieleśka ogromnych metalowych Strażników porastają trawa i mech, bo one nie przejmują się nawet najgorszymi masakrami i najlepiej zacierają wspomnienie o nich.



20/ Crème de la crème

❖ Najpiękniejsze uczucie podczas gry w Zeldę? Tuż po ukończeniu – świadomość, że chociaż „się ją przeszło”, to tak naprawdę tylko zadrapało się powierzchnię tego, co ma do zaoferowania. Cały świat Hyrule dalej czeka: tajemnicze świątynie, szybujące w powietrzu smoki, gigantyczne potwory, poukrywane szczególiki. W produkcjach tego rodzaju drobiazgi zazwyczaj szybko nudzą, ale w Zeldzie prawie każdy jest przemyślany i pociągający. W inne tytuły grywa się, żeby wygrać, a w Zeldę – żeby grać.





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

POLSKA ARMADA

Polskie gry w ostatnich latach są ewidentnie w ofensywie. Ta marka zyskuje renomę na całym świecie. I nie chodzi tylko o takie lokomotywy jak Wiedźmin 3 czy Dying Light, które sprzedały się w milionowych nakładach, lecz także o mniejsze produkcje, jak choćby Superhot czy recenzowany w tym numerze Darkwood oraz wiele, wiele innych. Niestety gołym okiem widać, że wypłynięcie na otwarte wody powinno wiązać się także ze zmianą floty oraz sposobu żeglowania. W obecnej chwili dostrzegam dwa poważne problemy, z jakimi muszą się zmierzyć nasi twórcy.

Pierwszy stanowi szeroko rozumiany PR. To wciąż nie to, co w przypadku wielkich produkcji na zachodzie. Reklamy pojawiają się sporadycznie i tylko w wybranych tytułach prasowych oraz niektórych mediach elektronicznych, reklama telewizyjna czy radiowa występuje od święta, konkursy albo obecność na konwentach i zawodach e-sportowych to też nadal jeszcze nie ta liga. Oczywiście, nie jest tak, że nasi deweloperzy nie wiedzą, jak to się robi. Wiedzą – i to bardzo dobrze. Wszystko, jak łatwo się domyślić, rozbija się o kasę. Dlatego w tym konkretnym przypadku uważam, że w ciągu od trzech do pięciu lat w dziedzinie marketingowej nastąpi ogromna zmiana, bo polscy twórcy zwyczajnie się dorobią i będzie ich stać na coraz śmielsze działania pijarowskie.

Drugą kwestią są pomysły. Na razie wygląda na to, że trafiamy w gusta, ale moim zdaniem to zwykły łut szczęścia. A ten nie będzie zdarzać się wiecznie. Wśród polskich twórców, jak mi się wydaje, panuje powszechne przekonanie, że skoro coś wymyśliłem (wymyśliłam), to na pewno będzie się to wszystkim podobać. Zwłaszcza że kilku moich znajomych sądzi tak samo. To tak nie działa. Po części myślenie takie wynika z ignorowania dziwnego najwyraźniej stanowiska, jakim jest game designer (i nie mam na

myśli amatorów, ale osoby specjalnie wykształcone w tym zakresie, bowiem wciąż przybywa szkół wyższych, które otwierają kierunki o takiej specjalności), ale także – jak by to powiedzieć? – z nieco zaściankowego podejścia typu „my będziemy inni i wymyślimy coś zupełnie nowego”. Kochani twórcy, nie stać was na to (patrz wyżej).

Spotykając się z deweloperami, bardzo często słyszę: „Zombie? Nie, nie, to robią wszyscy...” albo „Gra logiczna? Co za nudy!”. Czyż to nie oczywiste, że skoro inni się czymś zajmują, to pewnie dlatego, że to się sprzedaje? I skąd wiadomo, że coś jest nudne? Bo nam się tak wydaje? A gracze? A target? A badania rynku? Produkcja gier to miłość do nich, ale także biznes. Pewien mój przyjaciel, pisarz, powiedział mi kiedyś: „Ja robię tak, że piszę trzy książki dla pieniędzy, a jedną dla siebie”. Można? Oczywiście, tylko trzeba przy tym nauczyć się przewidywać, co będzie na fali za rok, trzy lata, pięć – bo wchodzenie w daną tematykę, kiedy jej popularność spada, to wręcz szkolny błąd. Tyle że to już tylko pochodna braku game designerów w szeregach firm producenckich. I tu koło się zamyka.

Bez względu na powyższe liczę, że rynek deweloperski w Polsce szybko dorośnie i nabierze właściwego rozmachu. Zwłaszcza że do branży dołącza coraz więcej młodych, niezwykle uzdolnionych ludzi, którym po prostu trzeba dać jedynie szansę zmienić flotę i wprowadzić nowe sposoby żeglowania. ■

CYFRÓWE



■ Bazyl

W grach wideo da się znaleźć w zasadzie wszystkie elementy otaczającego nas świata, więc nie może zabraknąć tam także alkoholu, który spełnia różne, czasem bardzo oryginalne role.

Początki cyfrowego biznesu w dużej mierze stały pod znakiem imprez. U zarania Atari normą było, że jeśli zespół spełniał wymagania, to szefostwo pędziło do sklepu monopolowego i wracało z hurtowymi zapasami płynnych rozweselaczy. Dziś można tylko zgadywać, które z genialnych pomysłów ery komputera łupanego narodziły się w wyniku procentowego dopingu. Niemniej jednak alkohol przeniknął do gier także w formie konkretniejszej. Jednym z pierwszych programów, gdzie odgrywał istotną rolę, był Tapper, wydany w 1983 roku przez Bally Midway, czyli firmę, która kilka lat później skróciła nazwę do Midway i dała światu między innymi serie Mortal Kombat i NBA Jam. We wspomnianej produkcji gracz wcielał się w barmana mającego za zadanie obsługę hordy coraz bardziej niecierpliwych klientów.

Tytuł powstał we współpracy z koncernem Anheuser-Busch, czyli producentem amerykańskiego Budweisera, stąd w pierwszych edycjach w wirtualnym barze znajdowały się banery z logo trunku (w wersji na rynek japoński zastąpił je symbol browaru Suntory). Oryginalnie wyglądały także same automaty, stylizowane na bar. Była więc drewniana lada, funkcję kontrolerów pełniły uchwyty nalewaka, a po bokach przymocowano podstawki pod kufle. Autorzy szybko przekonali się jednak o trafności starej prawdy: alkohol przysparza problemów.

PROCENTY

Otóż Tapper bez przeszkód mógł rządzić w barach, ale zabroniono mu wstępu do uczęszczanych przez nieletnich salonów gier. Dlatego już w 1984 roku pojawiła się wersja zmodyfikowana, to znaczy Root Beer Tapper, w której zniknęły emblematy Budweisera, a - zgodnie z tytułem - barman nalewał bezalkoholowe piwo korzenne.

PIJA TWARDZIELE I MISTRZOWIE

Tapper jest jednym z nielicznych przykładów gier, gdzie alkohol zajmował kluczową pozycję i to wokół niego kręciła się rozgrywka - nieulegająca jednak żadnym zmianom, gdy trzeba było wyprodukować edycję pozbawioną procentów. Okazuje się, że chociaż napoje wyskokowe stanowiły główny pretekst do stworzenia tego tytułu i idealnie wpisywały się w barowy klimat, to zamiana ich na cokolwiek innego nie miała specjalnego znaczenia. Dałoby się więc na przykład zastąpić barmana mechanikiem podającym olej poirytowanym klientom warsztatu



✚ Twórcy Tappera szybko przekonali się, że alkohol w grach to śliski temat. Na szczęście na C64 można było grać w niego bez ograniczeń. Autor Tappera Steve Meyer pracował następnie przez długie lata dla MicroProse, a obecnie działa w Firaxisie.

(swoją drogą taki automat przydałby się kierowcom czekającym na skończenie przeglądu czy odgrzybienie klimatyzacji). Spirytualia o wiele częściej pojawiają się w roli mniej eksponowanej, wtedy za to odpowiadają za klimat i stanowią ważny szczegół kreślonej opowieści. Tak było choćby w trzeciej części przygód Maxa Payne'a, w której widzieliśmy rozbitego bohatera faszeringującego się tabletkami przeciwbólowymi, popijającego je przemysłowymi ilościami whiskey

✚ Przesadne zamiłowanie do alkoholu to tylko jeden z wielu problemów Trevora z GTA V. Delikwentowi zdarzało się budzić z uśpienia alkoholowego na torach kolejowych.

marki Kong i wymiotującego do umywalki. Tutaj szukanie pocieszenia na dnie butelki to środek do przedstawienia depresyjnego wizerunku załamane go herosa, ale zdarza się, że procenty mają wprowadzać element odwrotny, czyli humorystyczny. Faszka z winem ryżowym to choćby nieodłączny atrybut pijanego mistrza Bo' Raia Cho z serii Mortal Kombat, podczas pojedynków zataczającego się, wymiotującego na przeciwnika i atakującego go nieświeżym oddechem oraz płonącymi bąkami. Oczywiście kwestia dyskusji, czy grymas na ustach oglądających tę sceny graczy jest efektem autentycznego rozbawienia, czy raczej uśmiechem politowania.

Pijaństwa nie mogło zabraknąć rzecz jasna w serii GTA, często uznawanej za źródło wszelkiego zła w naszej galaktyce i kilku sąsiednich. Pić da się między innymi w San Andreas podczas randek, a przełączając się na Trevora w GTA V, często zastajemy go budzącego się z butelką w ręce, promilami w wydychanym powietrzu i dziwnymi okolicznościami dookoła - ot, choćby na plaży pełnej trupów.



Alkoholowe pojedynki dostępne są w pierwszym Wiedźminie. Miały wrócić w Dzikim Gonie, ale ostatecznie z pomysłu zrezygnowano.

Tutaj alkohol ma już nie tylko budować klimat i pomagać snuć historię. W kolejnych częściach z picia uczyniono bowiem jedną z dostępnych opcji i to od gracza zależało, czy postać podejmie się kolejnej misji, czy też odwiedzi bar albo będzie pić do lustra. W miarę wiernie starano się oddać także efekty alkoholowych przebojów. W dodatku The Ballad of Gay Tony bohater mógł opróżnić kolejne kieliszki, po których jego koordynacja ruchowa pozostawiała coraz więcej do życzenia, aż w końcu odpływał całkowicie. Z kolei w GTA V barmance wolno było odmówić postaciom kolejnych drinków, jeśli uznała, że wypili już za dużo. Tak czy owak w tym cyklu wirtualny alkohol okazał się skutecznym środkiem do stworzenia poczucia wolności i realizmu cyfrowego świata. Podobny zabieg stosuje się bardzo często. Za przykład niech posłuży Red Dead Redemption – w końcu jak wyobrazić sobie Dziki Zachód bez możliwości zamówienia kilku kolejek w saloonie? Oczywiście także i tutaj przesada prowadziła do problemów z utrzymaniem się w pionie, a barman nie zawsze chciał obsługiwać bohatera. Także World of Warcraft daje bohaterom szansę zrelaksowania się przy czymś mocniejszym i również w tej grze przesada kończy się nieprzyjemnym uzewnętrznieniem.

WIRUJĄCY ŚWIAT

Podobne zadania napoje wysoko- we spełniały w grach o wiedźminie. Przez karty książek autorstwa Andrzeja Sapkowskiego przelewało się morze alkoholu, więc nie mogło go zabraknąć w cyfrowych opowieściach o Geraltcie. We wszystkich odsłonach trylogii od CDP Red pojawiały się misje, w których alkohol grał pierwsze skrzypce. W jedynce był to choćby pijacki pojedynek z Talarem, w sekwelu poszukiwania Odrina, a w Dzikim Gonie popijawa urządzona przez

wiedźminów w Kaer Morhen. Łączy je fakt, że chociaż powyższe produkcje miały poważny wydźwięk, pijaństwo ukazywano w nich w sposób humorystyczny. Zastanawiano się także, czy w trzeciej części nie wprowadzić zawodów w picie jako jednej z dostępnych w karczmach minigier, ale ostatecznie z pomysłu zrezygnowano. Naturalnie alkohol w Wiedźminach pełnił ważniejszą funkcję niż rozwe- selający przerywnik pomiędzy moralnymi dylematami i wyborami, z reguły pociągającymi za sobą przygnębiające konsekwencje.



■ W kolejnych częściach Wiedźmina zastosowanie i działanie alkoholu nieco się zmieniły.

■ Przygodówka The Kite poruszała temat alkoholizmu oraz przemocy w rodzinie i potrafiła wpędzić w depresję.





❑ W Falloutcie 3, 4 i New Vegas z alkoholizmu można wyleczyć się, płacąc lekarzowi.

❑ Seria The Sims nigdy nie prezentowała działania alkoholu w realistyczny sposób, więc fani zmienili to odpowiednimi modami.

Postarano się bowiem o to, by w ramach budowy świata zaprezentować bogactwo asortymentu, którego nie powstydziliby się żaden szanujący się sklep monopolowy. Graczom oddano do dyspozycji różne piwa, miody pitne, wina oraz, rzecz jasna, wachlarz mocniejszych trunków. Wprawdzie w Zabójcach Królów spirytualia z wiedźmińskiego inwentarza wyparowały, ale w pozostałych dwóch częściach dawało się częstować nimi Białego Wilka do woli. Następstwa takiego traktowania bohatera nieco różniły się w kolejnych odsłonach przygód. W pierwszej pijącemu wiedźminowi pogarszał się wzrok i zaczynała zawodzić go percepcja, a to w przypadku walki mogło skończyć się tragicznie (gracz, chcąc nie chcąc, przekonywał się o tym podczas misji „Tajemniczy ogród”). W dodatku Geraltowi urywał się film, co skutkowało pobudką na ulicy bez części dobytku. W Dzikim Gonie Biały Wilk miał już mocniejszą głowę i takie wpadki mu się nie zdarzały, za to łyk piwa czy wina chwilowo przyspieszał regenerację zdrowia. Upijanie Geralta stało się jednak tylko dodatkową opcją i gracz w ogóle nie musiał z niej korzystać, za to

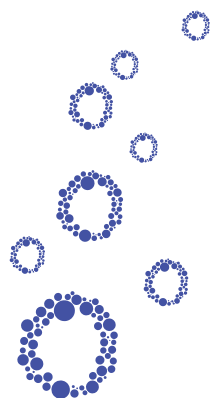
alkohol okazał się przydatny z innych powodów – stanowił bazę dla eliksirów niezbędnych w fachu tępicieła potworów.

Inna gra, w której nie można się obyć bez alkoholu, to Redneck Rampage. Jej bohaterowie, Leonard i Bubba, nie byli typowymi napakowanymi maszynami do zabijania, znanymi z większości strzelanek, ale stereotypowymi mieszkańcami południa USA. Zdrowie odzyskiwali, pompując w siebie hektolitry mocniejszych napitków, więc w tytule nie uświadczono się dobrze wszystkim znanych apteczek czy innych stimpacków, a ich funkcję przejęły piwo i tania whiskey (czyli po raz kolejny alkohol wprowadzał element komedii). Twórcy nie zapomnieli, że nawet zaprawione w bojach redneckowe głowy nie są odporne na zdradzieckie działanie C2H5OH. W efekcie małe ilości trunków wysokowych przywracały punkty zdrowia i zwiększały odporność, ale większe dawki powodowały problemy z celowaniem. Jeśli zaś się przesadziło, to bohater wymiotował i zaliczał klasyczny imprezowy zgon, tyle że pastwić mogli się nad nim nie znajomi z aparatami fotograficznymi, a przejawiający o wiele niecierpięsze zamiary kosmici.



ALKOHOL WYPAROWAŁ

Jeszcze dalej idą produkcje, w których spożywanie alkoholu w celach rozweselających lub walki z depresją wywołuje określone skutki. Widać to choćby w serii Fallout. Na spirytualia można trafić podczas każdej wizyty na pustkowiach, ale ich różnorodność z biegiem czasu rośnie. Samotny wędrowiec dzięki procentom czasowo zwiększał swoją siłę i charyzmę kosztem inteligencji.





W Papa & Yo ma się wrażenie, że rozgrywka to jedynie dodatek do poważnego przekazu.

Począwszy od Fallout Tactics można było popaść w uzależnienie. Pierwotnie szanse na to pojawiały się już po wypiciu dwóch flaszek jedna po drugiej, ale w kolejnych odsłonach alkoholizm wiązał się nie tylko z tym, kiedy bohater pije, lecz także co w siebie wlewa. Nadużywanie pewnych trunków powodowało obniżenie zręczności i charyzmy. Istnieją także tytuły ukazujące chorobę alkoholową w znacznie mętniejszym świetle. Warto tu przywołać przygodówkę Papa & Yo, której główny bohater w magicznej krainie szuka ucieczki przed ojcem pijakiem. Do przemierzanego przez małego protagonistę świata alegorycznie przeniesiono również sam nałóg. Kiedy jedni deweloperzy starali się wykorzystać alkohol jako środek wzbudzający wesołość graczy lub urealnijający opowieść, inni specjalnie od niego stronili bądź przedstawiali go w bardzo ograniczonej formie. Spójrzmy choćby na grę The Sims. Teoretycznie jest ona symulacją prawdziwego życia, a mimo to swojego awatara nie da się wpędzić w alkoholizm. Ba, nie zobaczymy go nawet zataczającego się czy spędzającego długie chwile nad muszlą klozetową, chociaż wszystkie części (a w zasadzie dodatki do nich) pozwalały przecież wirtualnym ludzikom imprezować oraz podejmować inne aktywności nieodłącznie

wiążące się z trunkami, jak... studiowanie. Tymczasem pojawiające się w serii drinki - chociaż nazwami nawiązują do naprawdę istniejących - nigdzie nie zostały opisane jako napoje wyskokowe i tylko nieznacznie modyfikują paletę dostępnych działań postaci, pozwalając im na przykład tańczyć na stołach. Gorszących alkoscen próżno także szukać w produkcjach Nintendo, które bardzo dba o przyjazny rodzinie wizerunek. Czasem jednak idzie na drobne ustępstwa. Choćby The Legend of Zelda: Breath of the Wild oznaczono jako grę dla osób powyżej 12. roku życia, a za jedną z przyczyn podano obecność w niej alkoholu - Link spotyka w trakcie podróży pijanych ludzi czy barmankę serwującą napitki dla dorosłych, trudno to jednak porównywać ze skandalicznymi dla niektórych scenami zawartymi we wcześniej wymienionych tytułach.

AMERYKAŃSCY NAUKOWCY USTALI...

Za sprawą swojej strategii Nintendo raczej nie łąduje na celowniku licznych obrońców moralności, uważających gry za winne tego zła na świecie, którego nie zdążył spowodować heavy metal. Oczywiście głównie pod lupę bierze się agresję, ale postanowiono także sprawdzić, czy przeżycia sprzed monitora sprawiają, że dzieci bardziej ochoczo sięgają po używki. Wzięli się za to uczeni z University of Nottingham i zweryfikowali teorię, jakoby nieletni odbiorcy produkcji, w których pojawiają się alkohol i papierosy, chętniej próbowali ich w prawdziwym świecie. Zgodnie z obserwacjami

nastolatkiem spędzający czas przed kolejnymi odsłonami GTA, Call of Duty i Assassin's Creed dwa razy częściej piją i palą niż ich rówieśnicy niemający styczności z tymi programami (albo się do niej nieprzyznający). Z badań Anglików da się jednak wysnuć jeszcze jeden ciekawy wniosek - dzieci poznają tytuły dla nich nieprzeznaczone, a przecież trudno winić gry za błędy opiekunów. W zupełnie inną stronę poszli naukowcy amerykańscy, a konkretnie badacze z University of Central Florida. Zamiast demaskować diaboliczny wpływ cyfrowej rozrywki na młode umysły postanowili wykorzystać ją w leczeniu alkoholizmu. Opracowana specjalnie w tym celu produkcja RPG Guardian Angel miała uczyć podejmowania prawidłowych decyzji i ograniczyć ryzyko powrotu chorych do nałogu.

Okazuje się, że gry i alkohol spotykają się bardzo często i w bardzo różnych konfiguracjach, a napoje wyskokowe pełnią wiele ról, choćby rozweselając graczy lub uwiarygadniając cyfrową opowieść. Alkoholizm bywa także kluczowym elementem fabuły. Podczas przygotowywania tego tekstu na jednym z forów trafiłem także na dosyć oryginalny problem natury alkoholowej, z którym borykał się pewien gracz. Otóż żalił się on, że lubi usiąść wieczorem przed monitorem i przeżywać wirtualne przygody, stopniowo pompując w siebie coś mocniejszego. Niestety rano nie pamięta fabuły. Jak widać procenty i gry nie zawsze powinny iść ze sobą w parze, a nawet wirtualny film może się urwać. ▬

W Redneck Rampage alkohol mógł zwalić bohatera z nóg, sprawiając, że ten stawał się bezbronny jak niemowlę.





Międzynarodowe
Targi
Poznańskie

prawdziwe
spotkania

PGA

Poznań Game Arena

6-8-10 2017

GRAMY GRUBO

www.GameArena.pl

SPONSOR GŁÓWNY



SPONSORZY

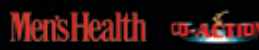
PLAY

MODECOM

PARTNER



NAJWIĘKSZE W POLSCE TARGI GIER KOMPUTEROWYCH



WSPÓŁPRACOWNICY

PIXEL

PSX
EXTREME

APYNEWS

Koleje
Wielkopolskie

CHIP

BILETY KUPISZ TANIEJ W:



empik





Aleksy Uchariski

Top Secret, Gambler, Play, a obecnie gamedev. Od ponad ćwierćwiecza związany z polskim rynkiem gier. Miłośnik porcelany ze Stanowic, Orwella, whisky oraz kotów.

MOJA NAJNIEWSPA- NIALSZA GODZINA

W okresie turbulencji z tytułem magazynu znanego obecnie jako Pixel publicznie wygłosiłem ponurą prognozę na temat jego przyszłości. Jako że prognoza ta nijak nie chce się spełnić, cóż mi pozostaje, jak posypać głowę popiołem i powrócić na te gościnne łamy?

Nie przejmujcie się. Wróżbita ze mnie bardzo kiepski i wiele moich dawnych prorocत्व do dziś mnie przesładuje. Opowiem wam najlepszą taką historię, bo kryje się w niej, za nią – coś więcej. Otóż gdzieś w okolicach 1996 roku we wstępniku do Gamlera dość stanowczo ogłosiłem, że już jest po konsolach. Jasna przyszłość gier to tylko pecet i jeszcze raz pecet, a konsole, no cóż, taki etap przejściowy w ewolucji urządzeń do grania. Coś jak australopitek, tylko bez włosów.

W zasadzie gdyby to stwierdzenie umieścić w pejzażu najrozmaitszych gazetowych przepowiedni, to wyglądałoby zupełnie naturalnie; przeczytajcie kiedyś dla hecy jakieś paroletnie artykuły z wróżbami na choćby bliższą przyszłość. Jednak tego konkretnego tekstu nie umiem zapomnieć, głównie z powodu logiki uzasadnianej przez mnie tezy. Były to mianowicie czasy takiego wyjątkowego liberalno-wolnorynkowego wzmoczenia, które w moim mniemaniu reprezentował zwłaszcza tygodnik Wprost (ukazywał się taki) i wyrażany na jego łamach autentyczny entuzjazm, że wolny rynek załatwi nam wszystko i że im więcej swobody biznesowej, tym dla nas lepiej, bo każda jedna rzecz zacznie być wspaniała, miła i niedroga, jeśli tylko się ją wcześniej sprywatyzuje. Nie wciągam czytelników Pixela w ponure rozważania ustrojowe, bo silnie konkurencyjny obszar tychże jest skażony bardziej niż Morze Błasku w Falloucie 4. Myślę po prostu, że dwie dekady i parę globalnych kryzysów finansowych później powinniśmy się już bez sporu zgadzać, że wolny rynek działa dobrze dopóty, dopóki pozostaje objęty mnogością regulacji i nadzorem.

Wtedy jednak byłem pewien, że konkurencja i nieograniczona wolność to wszystko, czego potrzeba światu, aby osiągnął wymarzoną szczęśliwość. Skoro tak, to pecety, składane

z różnych podzespołów wielorakich rywalizujących ze sobą na polu jak najlepszej jakości i ceny firm, wygrają z zamkniętymi ekosystemami konsol. Po prostu sprzęt najwyższej próby dostępny będzie za niewielkie pieniądze, toteż każde życzenie graczy zostanie zaspokojone znacznie szybciej. A konsole, ten odpowiednik wstrętnej gospodarki centralnie sterowanej, sromotnie padną. O święta naiwności!

Przyjrzyjcie się, jak to wygląda w praktyce: konsole miewają się świetnie. Właściciele platform ustanawiają wysoki próg wejścia dla autorów gier. Kreują produkty ustandaryzowane, przetestowane, przystępne. Gracze poruszają się w spójnym, zarządzanym odgórnie środowisku. Nie mają dziesiątków tysięcy gier do wyboru – wyboru, którego nie potrzebują – są ukierunkowywani na zakup dużych, solidnych, relatywnie drogich tytułów. I czują się zadowoleni. Tak jak twórcy gier (zarabiający, generalnie, więcej). Oczywiście najbardziej zadowolony jest producent urządzenia.

Po drugiej stronie osi znajdują się wyraźnie rozproszone społeczności gier pecetowych (Steam) czy komórkowych (Google Play). Tu rządzi anarchia. Setki albo i tysiące nowych produkcji dziennie. Trudność wyłuskania czegoś dla siebie i możliwość trafienia na zbuka. Niski próg wejścia dla deweloperów, ale wielkie ryzyko nieodniesienia sukcesu, zwłaszcza w świecie gier mobilnych, bo zarabia jedna na sto i nikt nie wie, która to będzie. Oczywiście wszystkim wiele wynagradza szansa znalezienia (lub stworzenia) perełki, wspaniałej, brawurowej rzeczy, jaką nie odważyłyby się zająć duże studia.

Nie chcę niczego sprowadzać do uproszczonego wniosku, bo tu nie ma uproszczonych wniosków. Chyba poza tym, że wierząc dwadzieścia lat temu we wszechuszcześnieśliwiającą niewidzialną rękę rynku, byłem tęgim baranem. A może po prostu zwykłym kucem? ■

ALEX

KLASYK SPRZED LAT
W NOWOCZESNEJ ODSŁONIE I JAKOŚCI 4K

PLANE SCAPE
TORMIENT
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, I ICH 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 ODPOWIEDNIH WŁAŚCICIELI.

[beamdog]

DUNGEONS
& DRAGONS

cdp



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

MAM WBUDOWA- NEGO CHEATERA I NIE ZAWAHAM SIĘ GO UŻYĆ

Będzie o The Witness – ale solennie obiecuję, że po raz ostatni. W trakcie Pixel Heaven wspomniałem niżej przytoczoną historię w czasie jakiejś rozmowy i zostałem zaatakowany pytaniami o szczegóły. Chcieliście – macie. Postaram się napisać tak, żeby nie było spoilerów, ale jakieś minimum rewelacji muszę jednak podać. Wszystko, co poniżej, nie stanowi kompletnego opisu tego, czego dotyczy rozgrywka, a częścią informacji specjalnie dzielię się w ten sposób, by były czytelne tylko dla tych, którzy grę skończyli.

Produkcja The Witness opiera się na tym, że chodzi się po wyspie i rozwiązuje zagadki. Generalnie wszystkie łamigłówki są do siebie podobne, mamy przed sobą siatkę kresek (najczęściej krawędzie pół szachownicy) i trzeba zaznaczyć na niej ścieżkę łączącą dwa punkty. Tyle że zwykle na polu, na którym znajduje się siatka, bywają jeszcze dodatkowe elementy, a trasa musi spełniać pewne związane z nimi warunki. Zabawa polega najpierw na zgadywaniu, jakie to warunki, a potem na szukaniu zgodnych z nimi połączeń. Niby proste, ale rzeczy potrafią się fascynująco komplikować i niektóre z szarad równają się bardzo poważnym wyzwaniom.

Żeby ukończyć grę (he, he, ukończyć...), nie trzeba rozwikływać każdej zagadki. Jedną z takich pobocznych jest łamigłówka na drzwiach do pomieszczenia we wraku statku. Zanim się za nią wziąłem, znałem już całość podyktowanych zasad. A mimo to – nie szło. Liczy się kolejność, w jakiej przechodzi się przez kilka specyficznych, zaznaczonych na szachownicy punktów, i potrafiłem tej kolejności ustalić (kto grał, wie, że nie wszystko sprowadza się tu do logiki). Już się nawet zastanawiałem, czy sobie nie odpuścić i poszukać wskazówek w sieci, kiedy dotarło do mnie, że może uda się problem rozwiązać atakiem „brute force”.

Bo tak: szachownica ma sześć na sześć pól, krawędzi pięćdziesiąt sześć. Możliwych do narysowania tras są miliony. Ale nie trzeba sprawdzać wszystkich, tylko te, które spełniają narzucone warunki. Ścieżka do zaznaczenia musi połączyć dwa rogi szachownicy i nie może żadnej krawędzi przekroczyć więcej niż raz – lwia część wariantów leci do kosza. Ścieżka powinna być w pewien szczególny sposób symetryczna – większość pozostałych śladów nie zachowuje tej zasady. I w końcu ścieżka przechodzi przez każdy z zaznaczonych na szachownicy punktów. Próbowałem wieloma metodami oszacować, ile różnych połączeń do przetestowania można się spodziewać. Wychodziło mi, że setek, w najgorszym wypadku tysięcy. To ciągle dużo, ale skoro już przesiedziałem przy grze osiemdziesiąt godzin, dodatkowych kilka nie wygląda źle. Trzeba spróbować.

Napisałem program w C. Prościutki (choć nie obyło się bez paru żenujących bugów), rekurencyjnie (gwarancja eksploracji wszystkich możliwych ścieżek) wędrujący po wierzchołkach kratki i wyświetlający każdą z tras spełniającą warunki, o których wspomniałem wyżej. Skończył, zanim się obejrzałem. Łącznie 1246 rozwiązań. Sporo, ale wiele z nich było wariantami tego samego – najważniejsza jest kolejność przechodzenia przez punkty, kształt reszty trasy (o ile odpowiada pozostałym kryteriom) nie ma znaczenia. Odrzuciłem duplikaty, zostawiłem – dla każdej kolejności – tylko najkrótszą wersję (trzeba oszczędzać mysz i przedramię). Wyszło 52. Takie rzeczy to się sprawdza w kilka minut, dębując w nosie. W dodatku właściwe rozwiązanie znalazło się w pierwszej piętnastce.

Kiedy otwierały się drzwi, usłyszałem (w głowie, bo w grze nie ma muzyki) pierwsze takty „Marsza imperialnego”. W końcu bardziej sportowo samemu oszukać, niż ściągnąć od innych. ■

BOREK

komiksfestival.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



RYSunek · ULISES FARINAS · LITEREY · FIL



CD PROJEKT RED



PROMISED LAND
ART FESTIVAL



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

15-17.IX.2017 - Łódź, ATLAS ARENA

projektowi twórców

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.

