

PREMIERA MIESIĄCA DESTINY 2

PIXEL

K G I E R W I D E O

PES2018

Gryź murawę i graj z klepki!

INSIDE

Ruiner
Absolver
Total War: Warhammer II
Life is Strange: Before the Storm
Indiana Jones
Flashback
FIFA 18
Dreamcast
Ewolucja futbolu
Tolkien w grach

9 772391 796701



ISSN 2391-7962 INDEKS 404098
0 9 >

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

9 (30) / 2017 / PAŹDZIERNIK

30

LEGION

PERFEKCJA GRANIA



ODKRYJ WIRTUALNĄ RZECZYWISTOŚĆ
POZNAJ DŹWIĘK DOLBY ATMOS®
GRAJ TAK, JAK LUBISZ

Dowiedz się więcej na:
lenovogaming.pl

Lenovo™

Fani razem z badaczami



Niedawno padło hasło, że w badaniu gier trzeba uciekać od dziejopisarstwa i antykwaryzmu. Mam z tym niejaki problem, bo nie zamierzam badać ich stetoskopem, lecz uprawiać typowo fanowskie teoretyzowanie połączone z kronikarskimi peregrynacjami. Już na początku 2018 roku wydzie moja „Wielka księga gier”, w której na ponad 650 stronach wypełnionych przeszło milionem znaczków, więcej niż 800 zdjęciami oraz ilustracjami wskrzeszona zostanie historia elektronicznej rozrywki.

To łącznie dziesięć lat życia, a trzy ostatnie były najbardziej intensywne. Pozostały z nich chwile, jakich nigdy nie zapomnę. W muzeum komputerów w Mountain View stałem obok oryginału Ponga, tego samego egzemplarza, którego w 1972 roku wstawiono do lokalu „Andy Capp’s Tavern”, by sprawdzić wydolność maszyny. Nagle za plecami rozległ się znajomy głos i okazało się, że to Al Alcorn. Innym razem wałęsałem się po pustym hotelu, szukając pokoju 1063, żeby spotkać w nim Rona Gilberta. Zza drzwi targowej budy wyszedł Chris Roberts z brzuszkiem piwnym sterczącym jak dodatkowa macka ukryta pod obcisłym sweterkiem. Louis Castle przesiadujący w ruchliwym barze na parterze hotelu „W” w miejscu, gdzie Chińczyk przygotowywał drinki. Pół roku temu po wykładzie Noaha Falsteina z Lucasfilm Games podszedłem do niego, żeby porozmawiać o dawnych dziejach. I wtem tuż obok pojawił się staruszek w adidasach i czapce bejsbolowej, również zdający się czekać na wykładowcę. Przyjrzałem mu się dokładniej i zamarłem - przecież to David Fox, autor Zaka McCrackena, najlepszej produkcji końca lat osiemdziesiątych! A Charles Cecil i nocna kolacja z nim i jego żoną na Świętokrzyskiej? Wcześniej wpadłem na niego na ulicy znanej z wyścigów Steve’a McQueena w „Bullitcie”.

Uśmiechnięci Richard Garriott i Warren Spector pozujący do zdjęć robionych przez nieznanego im człowieka z torbą fotograficzną za pasem. Wszyscy bohaterowie gier dzieciństwa i młodości, niezwykli ludzie tworzący moje wirtualne sny w czasach, gdy poza ekranem komputera i ciemną salą kina nie liczyło się nic więcej. Dzięki Pixelowi spełniłem swoje marzenia i to właśnie tu opisywałem spotkania z legendami branży. Miały nam się udać jedynie trzy numery, a teraz przebijamy ten wynik dziesięciokrotnie i dalej chce się pracować, ciągle się kumplujemy i nie istnieją w redakcji żadne konflikty.

Jestem fanem gier. Jako fan skończyłem przygotowywać książkę i w międzyczasie odkryłem potęgę game jamów - na jednym z nich poznałem pewnego badacza wirtualnej rozrywki. Pan profesor, jak się okazało, ma całkowicie otwarte podejście, nie rozdziela środowiska na naukowców i fanów, a poza tym praktykuje granie w gry wideo. Poczulem, że należę do dużej kulturalnej rodziny. To dobre uczucie, kojące. Którego też życzę wszystkim miłośnikom wideozmagów, przypominając jak zawsze, że kolejny numer Pixela zawita do kiosków już 26 października. ■



Mioz.



PIXEL

Redaktor naczelny

Piotr Mańkowski
piotr@pixel-magazine.com

Autorzy

Andrzej Bazylczuk, Marcin Borkowski, Aleksandra Cwalina, Bartosz Czartoryski, Marek Czerniak, Bartłomiej Dramczyk, Mirosław Filić, Marcin M. Granat, Wojtek Kalużyński, Mikołaj Kamiński, Marcin Kiendra, Jacek Marczewski, Dariusz J. Michalski, Grzegorz Młodawski, Piotr Pienkowski, Piotr Poczta, Ziemowit Poniewierski, Paweł Schreiber, Barnaba Siegel, Piotr Stypka, Michał Śledziński, Michał R. Wiśniewski, Michał Zdancewicz, 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.

Rok 2017 to wysyp polskich gier – w większości tytułów niezależnych. Wśród nich są prawdziwe perełki. Porozmawiamy o nich 21 października podczas Pixel Night #2. Zapraszamy!

P.



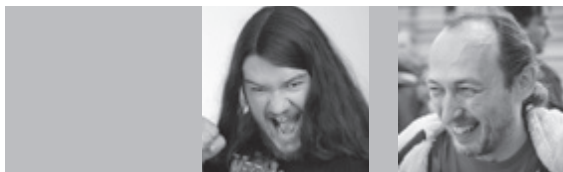
Liczba śledzonych przeze mnie komiksów sieciowych spadła do zera. Za każdy razem scenariusz był ten sam, zapomniałem przeczytać kilka odcinków i nagle pół roku, rok, dwa lata później nie potrafiłem nadrobić zaległości. Jak ich nie pokasują, to wróć do lektury na emeryturze. (MRW)

We wrześniu światło dzienne ujrzał najnowszy krążek szkockiego Mogwai. Na „Every Country’s Sun” wysparze kolejny raz zaserwowali swoim fanom kawał kapitalnego post-rocka. Moim skromnym zdaniem jest to ich najlepszy album od czasu genialnego – wydanego 11 lat temu – „Mr. Beast”. (PS)



Ostatnia premiera polskiego Observera (koniecznie zagrajcie) przypominała mi postać Rutgera Hauera. Aktora szczególnie dobrze pamiętam z epoki kaset wideo i filmu „Krew bohaterów”, który stał się klasyką postapokalipsy, w przeciwieństwie do marniej komputerowej adaptacji w postaci gry pod DOS. (MK)

Cieszy frekwencja na „Tym”, bo ponoć w weekend otwarcia o mały włos nie pękło u nas dwięście tysięcy widzów. Po cichu liczę na #iteffect i że komercyjny (i krytyczny) sukces wysokobudżetowego horroru otworzy drzwi innym projektom. I że Muschietti z Kingiem pobiją wyniki Patryka Vegi. (BC)



Książki Stephena Kinga doczekały się wielu filmowych adaptacji. Nie wszystkie były udane, ale najnowszą, czyli „To”, można do takich zaliczyć. Świetna gra aktorska, mnóstwo klimatu, swoista wierność materiałowi źródłowemu. Czegoż więcej chcieć? Jeśli ktoś nie widział, to bardzo polecam! (MZ)

Zamiast czytać notatki ściśnięte do 280 znaków zajrzyjcie na stronę bit.ly/2h35yMc. Rozpoznajecie? Wystarczyło 250 bajtów kodu na ułożenie linii, kolorów oraz punktów w rozpoznawalny obraz i skuteczne oszukanie wzroku. Cały ten tekst ma nieco większą objętość. (BD)

INSIDE

5-20 LOADING

21-48 PLAY THE GAME

49-74 HALL OF FAME

75-90 SECRET LEVEL

91-122 CREDITS

LOADING



06 Czekamy na *Two Worlds III*, a już za chwilę uderzy być może najlepszy tytuł na VR.



12 To nie jest może jeszcze setka, ale goście specjalni składają Pixelowi życzenia z okazji 30-tki.



15 Na rynku ukazała się książka „Wojny konsolowe” opowiadająca głównie o starciu Nintendo z Segą.



16 W Seattle odbyła się kolejna edycja targów PAX West, które uchodzą za przeciwieństwo E3, bo promują raczej małych, a nie dużych.



17 Nasz wystannik odwiedził nowy przybytek w Tokio, mogący stanowić drogowcaz, jak kiedyś w przyszłości będą wyglądać salony gier.



18 Reżyser *Final Fantasy XV* opowiada Pixelowi o powstającej wersji PC tej gry. Spotkaliśmy się podczas pierwszej europejskiej prezentacji pecetowego Finała.



20 Nie stroniemy od lokalnych imprez retro, a taką z pewnością jest rodzimy Riverwash. Tym razem demoparty odbyło się w Katowicach.

Tańsze sny

Zeiss VR One Connect daje sporą nadzieję na tańsze granie w wirtualnej rzeczywistości. To swego rodzaju pomost pomiędzy rozgrywką na PC a mobilkami. Urządzenie pozwala uruchamiać tytuły SteamVR z komputera poprzez wysyłanie prerenderowanego sygnału obrazu na smartfon zainstalowy w mobilnych goglach VR.



Do zabawy wykorzystamy parę bezprzewodowych kontrolerów Zeiss, które łączą się za pomocą Bluetootha z naszym smartfonem z systemem iOS lub Androidem. Kontrolery zapewniają trzystopniową swobodę śledzenia ruchów (3DoF) - w tym celu wykorzystano wewnętrzne czujniki firmy PXL Vision. Technologia ta nie pozwala jednak skanować pomieszczenia, więc zabawa musi odbywać się w jednym miejscu, w pozycji stojącej lub siedzącej.

Jeśli producent zadba o odpowiednią implementację swojej aplikacji i lag będzie minimalny, wynalazek ten może okazać się naprawdę ciekawy i stworzyć pomost pomiędzy VR mobilnym a pecetowym. Zeiss VR One Connect zadebiutuje w czwartym kwartale 2017 roku w cenie 129 lub 199 dolarów za zestaw z headsetem Zeiss One VR. (KŻ) ■

Krypto-karty

Producenty kart graficznych zaczynają ostrzegać kopaczy kryptowalut, że ci mogą naruszać warunki gwarancji ich produktów. Karty graficzne nie są projektowane z myślą o pracy z pełnym obciążeniem całą dobę siedem dni w tygodniu (przez okrągły rok), a właśnie w taki sposób korzystają z nich „górnicy”.



To żadna tajemnica, że liczba zwrotów gwarancyjnych wyraźnie się podniosła, odkąd modne stało się kopanie kryptowalut. Jednym z pierwszych producentów, który ostrzega przed takim wykorzystaniem jego sprzętu, jest chińska firma Inno3D (umieszczająca specjalne naklejki na opakowaniach swoich produktów), ale podobne upomnienia dotyczące możliwości naruszenia warunków gwarancji wystosowało też PNY. Tego typu przestrogi mogą zniechęcić część nabywców do takiego wykorzystywania kart graficznych, ale wszystko wskazuje na to, że raczej nie będą prawnie wiążące, toteż na rynkach europejskim i amerykańskim większe problemy z reklamacją nie powinny wystąpić. Poza tym nie wiemy, w jaki sposób producenci chcą udowodnić, że uszkodzenie nastąpiło na skutek kopania, a nie normalnego użytkowania, więc wydaje się, że ta zagrywka to zwykły błąd. (KŻ) ■



Orwell na fali

Mamy doskonałe wieści dla wszystkich wielbicieli prozy George'a Orwella. Oto buchnęła informacja, że zespół doświadczonych twórców pracuje nad grą stanowiącą adaptację kultowego „Folwarku zwierzęcego”.

Projekt zyskał pełną autoryzację osób zarządzających majątkiem zmarłego w 1950 roku pisarza. W skład ekipy pracującej nad tytułem wchodzi: Imre Jele (założyciel Bossa Studios), Andy Payne (założyciel Just Flight i AppyNation), Georg Backer (A Brave Plan, seria Fable), Jessica Curry (Everybody's Gone to the Rapture, Dear Esther) i Kate Saxon (Mafia III, Obcy: Izolacja, Wiedźmin 3: Dzikie Gon). Na temat samej gry oraz daty premiery nie wiadomo obecnie zbyt wiele. Producenci ujawnili, że w toku rozgrywki wcielimy się w jedno ze zwierząt, a akcja osadzona zostanie na chwilę przed wybuchem rewolucji. Gra połączy ważne wybory fabularne z zarządzaniem farmą, a skutki swych decyzji będziemy mogli odczuć niemal natychmiast. (KŻ) ■

Wolverine Ultimate



➤ Pady do Xboxa masowo są stosowane przez pecetowych graczy, aczkolwiek cena kontrolera Elite nadal odstrasza...

Niedawno amerykański producent Razer wprowadził do swojej oferty przeznaczony dla konsolowców bezprzewodowy headset Thresher Ultimate, a teraz rozszerzył ją o kolejny produkt dla użytkowników Xboxa One.

Mowa o padzie Wolverine Ultimate, z którego ucieszą się nawet najbardziej wymagający gracze. Sprzęt rywalizować ma z kontrolerem Elite od Microsoftu i podobnie jak on będzie kompatybilny z komputerami PC. Tworząc Wolverine Ultimate, postawiono przede wszystkim na personalizację i możliwość dostosowania kontrolera do potrzeb konkretnego gracza. Dlatego też w zestawie otrzymamy dwa wymienne d-pady, zastępcze gałki różnej wysokości i kształtów oraz sześć spustów i przycisków programowalnych zarówno za pomocą sterownika Razer Synapse, jak i bezpośrednio. (KŻ) ■



Inny zawód



Najbardziej znany hydraulik świata to kto? Mario? Nic z tego. Nintendo zaktualizowało opis tej postaci i okazuje się, że długa przerwa w wykonywaniu zawodu dyskwalifikuje go w tej branży.

Zgodnie z tym, co głoszą jego „pracodawcy”, jest to bardzo wszechstronna persona i znakomicie sprawdza się we wszystkim, co ma do zrobienia. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby stał się sportowcem czy rajdowcem. Owszem, kiedyś był hydraulikiem, ale jak twierdzi na swojej stronie Nintendo, to stare dzieje i teraz już się tym nie zajmuje. Maria poznaliśmy jako hydraulika w momencie ukazania się Mario Bros. w 1983 roku. Od tamtej pory pojawiał się w wielu produkcjach, a w tym roku będziemy mogli zagrać w Super Mario Odyssey, które okrzyknięto najlepszą grą targów gamescom. (KŻ). ■

VIVE na szali?

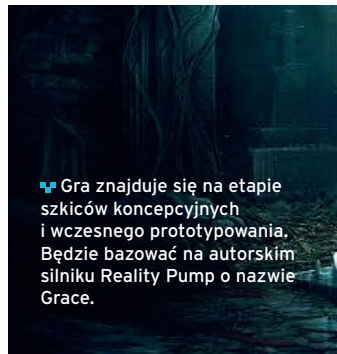
O problemach finansowych HTC słyszymy już od dłuższego czasu, ale najnowsze doniesienia na temat tajwańskiego koncernu sugerują, że ów w końcu może zdecydować się sprzedać przynajmniej część swojego biznesu. Już w połowie ubiegłego roku HTC wydzieliło gałąź związaną z VR, tworząc z niej osobny, ale zależny od siebie podmiot.

Ruch ten niewiele zmienił z perspektywy klientów, ale był istotny z biznesowego punktu widzenia. Teraz z kolei Bloomberg, powołując się na swoje źródła, twierdzi, że HTC przymierza się do upłynnienia działu wirtualnej rzeczywistości. Sprzedaż HTC jako całości jest mniej prawdopodobna, co wynikać ma z faktu, że trudno będzie trafić na podmiot zainteresowany takim zakupem. Trzeba bowiem pamiętać, że oprócz smartfonów i urządzeń VR koncern zajmuje się też tabletami, kamerkami czy urządzeniami fitnessowymi, toteż znalezienie nabywcy, który zechce od razu wskoczyć we wszystkie te kategorie produktów, może rzeczywiście okazać się problematyczne. (KŻ). ■

Two Worlds III

Two Worlds to zapoczątkowana w 2007 roku seria gier akcji RPG autorstwa polskiego studia deweloperskiego Reality Pump. Dotychczas mogliśmy ogrywać dwie części wraz z dodatkami, lecz nad trzecią zbierały się początkowo czarne chmury w postaci zapowiadane bankructwa i zamknięcia producenta.

Na szczęście wszystko zakończyło się pomyślnie i rodzimy twórca odrodził się pod skrzydłami niemieckiego koncernu TopWare Interactive, toteż fani cyklu mogą spokojnie czekać na Two Worlds III. Gra przeniesie nas ponownie do znanej z poprzednich odsłon krainy



➤ Gra znajduje się na etapie szkiców koncepcyjnych i wczesnego prototypowania. Będzie bazować na autorskim silniku Reality Pump o nazwie Grace.

Antaloor, gdzie wcielimy się w rolę herosa, od którego poczynań będzie zależeć los całego uniwersum. Mechanika rozgrywki łączy elementy klasycznego RPG – takie jak bogata, wielowątkowa fabuła z masą zróżnicowanych zadań

głównych i pobocznych oraz rozbudowany system rozwoju postaci – z dynamiczną i zrealizowaną w mocno zręcznościowym stylu walką: podczas tejsze poczynimy użytek z szerokiego arsenału broni, pancerzy, a także magii. (KŻ) ■

REALITY
PUMP
2019

AWAY

AWAY: Journey to the Unexpected to znakomicie zapowiadająca się kolorowa i dynamiczna gra akcji. Autorzy mocno inspirowali się japońskimi kreskówkami dla dzieci. Za powstanie AWAY odpowiadają dwie znane osoby: Aurelien Regard, mający na koncie bardzo dobrze przyjęte The Next Penelope, oraz Jim Gennisson, który był projektantem poziomów dla wielu odsłon serii Rayman.

Producenci bardzo oszczędnie dozuują informacje przekazywane mediom, a więc o fabule wiadomo naprawdę niewiele – w zasadzie nic poza tym, że protagonistą będzie chłopiec. Ujawniono za to, że sednem rozgrywki stanie się eksploracja świata oraz walka z napotkanymi przeciwnikami. Ciekawostką wydaje się mechanizm werbowania postaci do drużyny towarzyszącej bohaterowi: próbę



➤ Inspirację dla twórców stanowiły ponoć japońskie kreskówki, jednak otwarte lokacje kojarzą się z amerykańskimi „walking simulatorami” typu Firewatch.

werbunku da się podjąć wobec każdego, niezależnie od jego nastawienia. Oczywiście będzie trzeba uzbroić się w silne argumenty, a i nie zawsze zdołamy przekonać do siebie napotkanych nieznajomych. AWAY: Journey to the Unexpected zaoferuje dosyć nietypową, ale atrakcyjną oprawę graficzną. Świat zostanie wykonany w 3D i autorzy postawili na pełną kolorów kreskówkową stylistykę. Postacie i wrogowie będą natomiast dwuwymiarowi. (KŻ) ■

AURELIEN
REGARD
12/2017

autofire

W wieku 84 lat zmarł Jerry Pournelle, autor legendarnego magazynu Byte i jednocześnie pierwszy w historii człowiek, który napisał powieść, korzystając z komputerowego edytora tekstowego.

Surviving Mars

HAEMIMONT
GAMES
02/2018

Po krótkiej przygodzie z RPG akcji pod postacią Victora Vrana bułgarskie studio Haemimont, znane graczom dzięki serii Tropico, powraca do tworzenia strategii. Jak nietrudno się domyślić, Surviving Mars opowiadać ma o kolonizacji Czerwonej Planety.

Jako sprawujący pieczę nad całym przedsięwzięciem najpierw wyślemy na Marsa ekspedycję złożoną z robotów - ich zadaniem będzie znalezienie odpowiedniego miejsca do zasiedlenia oraz stworzenie kolonii, którą zamieszkażą ludzie.



Wśród wielu ostatnio kosmicznych strategii i symulatorów to będzie duża produkcja, wydawana przez amerykańskie studio Paradox Interactive.

Graczom, poza rozwojem miasta, przyjdzie zadbać o kolonistów: każdy z nich inaczej zareaguje na nieprzystępne warunki panujące na czwartej planecie od Słońca. Nie dziwota, przebywanie pod kopułą umiejscowioną w niespecjalnie przyjaznym środowisku może działać na człowieka negatywnie. Do premiery gry pozostało trochę czasu, ale warto zarezerwować sobie sporo wolnego na przyszły rok, ponieważ ekipa z Haemimont Games zna się na tworzeniu niezłych city builderów. I ten retrofuturystyczny klimat... Zapowiada się przednia zabawa. (PS) ■

Rend

FROSTKEEP
STUDIOS
2017

Od jakiegoś czasu jesteśmy świadkami prawdziwego wysypu gier spod znaku przetrwania, a w cyfrowym limbo, czyli steamowym wczesnym dostępie, pozostaje jeszcze więcej niedokończonych produkcji owego typu. Na ten rok przewidziano premierę tytułu mogącego wnieść powiew świeżości do tego skostniałego już gatunku.

Mowa o Rend - nietypowej mieszance survivalu i akcyjniaka. Opozycją się tu po stronie jednej z trzech frakcji, przed którymi postawiono wyłącznie dwa cele: przetrwanie oraz pokonanie obu pozostałych stronnictw. Każda z drużyn musi zatem zadbać o właściwy rozwój swoich siedlisk, a także stworzenie odpowiednich machin wojennych przydatnych podczas ataku lub obrony. Gracze wyspecjalizują się w wybranej przez siebie dziedzinie, ale to zbieranie dusz należących do poległych wrogów i ochrona twierdzy pozostaną najważniejsze - tym bardziej że krainę najeżdżać mają hordy demonów chcących pozbyć się wszystkich ugrupowań. Jeśli dana frakcja ulegnie innym graczom lub potworom, zniknie z serwera aż do końca danej rozgrywki. Będzie więc o co walczyć. (PS) ■



Hybrydowy survival - tak reklamują grę sami twórcy. Brzmi intrygująco. Gra ukaże się najpierw w formie early access.

Straley odchodzi

Współtwórca The Last of Us i Uncharted 4 Bruce Straley po niemalże 20 latach pracy opuszcza studio Naughty Dog. Firma, którą pracownicy określają prywatnie mianem „The Kennel”, pracuje obecnie nad The Last of Us 2.

Bydgoski Jam

Kolejny Huuuge Game Jam odbędzie się w Bydgoszczy w dniach 18 i 19 listopada w bibliotece UKW. Oprócz 24-godzinnej maratonu tworzenia gier przewidziane są warsztaty. W wydarzeniu będzie też można wziąć udział online dzięki streamingowi.

Microids indie

Francuski deweloper, należący do firmy Anuman, znany ostatnio z wydania Subject 13, ABC Murders i Syberii 3, ogłosił wprowadzenie marki Microids Indie. Już teraz przejął opiekę nad 17 niezależnymi tytułami wydanymi na Steamie, a niedługo będą kolejne.



✚ Tak pięknych wizualizacji w grach VR chyba jeszcze nie było. A co więcej, na początku października w San Jose odbędzie się czwarta edycja Oculus Connect i padną zapowiedzi kolejnych tytułów!

Wszystko to tylko pretekst do realizacji strzelaniny w bardzo podobnym stylu jak te produkowane przez duże studia. Podczas prezentacji zobaczyliśmy grę, w której się strzela, jeździ futurystycznym wehikułem, a także przygotowuje broń do akcji. Ukraińcy rozumieją ograniczenia medium VR i wiedzą, do jakich sytuacji nie wolno dopuścić, żeby gracze nie zaczęli się kręcić w głowie. Arktika.1 może zaliczyć opóźnienie w stosunku do aktualnych zapowiedzi. Autorzy pracują nad nią już ponad dwa lata i wszystko wskazuje na to, że będzie to jedna z najbardziej doszlifowanych pozycji na VR. (PB) ■

Arktika.1

Ukraińskie studio odpowiedzialne za serię Metro opracowuje jeden z najlepiej zapowiadających się tytułów na VR. Na Ziemi doszło do

4A GAMES
10/2017

lodowej apokalipsy, a ta zepchnęła resztki ludzkości do życia w enklawach. Bohaterem jest najemnik wynajęty przez Citadel Security, żeby bronić lokalnej społeczności przed bandami grającymi na terenach byłej Rosji.

Code Vein

Japończycy będący duchowymi spadkobiercami Pac-Mana wpadli na podobny pomysł jak Tesco i wiele innych marketów.

Najpierw zostali wydawcami Dark Souls od From Software, a teraz wraz ze studiem Shift postanowili wpuścić na rynek produkt, który mocno go przypomina, ale jest ich własnym IP, no i posiada pewien swoistego rodzaju sznyt. Są nim postaci anime rzucone w świat jako żywo kojarzący się z Bloodborne. W Code Vein roi się od wampirów, a wysysanie krwi powoduje rozrost cech postaci. Reżyser projektu zarzeka się, że z Soulsami grę łączą tylko chęć jak najsilniejszego oddziaływania na emocje graczy i dzika walka o przetrwanie. Wcześniej pracował nad mobilkami z serii God Eater, wyglądającymi podobnie, aczkolwiek oczywiście były to produkcje na mniejszą skalę. (PB) ■



✚ Soulsy miały tę zaletę, że nie przekraczały granicy groteski. Oby Bandai Namco tutaj nie przesadziło!

SHIFT
01/2018

autofire

W dniach 24-26 listopada na Wydziale Matematyki i Informatyki Uniwersytetu Adama Mickiewicza odbędzie się maraton tworzenia gier dostosowanych do osób z niepełnosprawnościami.

Need for Speed Payback

GHOST
GAMES
11/2017



Można iść drogą Forza Horizon, dostarczając kilkaset różnych tras, ale EA stawia na różnorodność trybów jazdy.

Piekło zamarzyło, skoro nowa produkcja wydawana pod skrzydłami Electronic Arts jakoś dziwnie kojarzy się z GTA.

No bo i miasto, w którym rozgrywać się będą pościgi, nazywa się Fortune Valley, mamy cykl dobowy, trzech bohaterów, mafię zwaną „familią” i ogólny styl gry przywodzący na myśl przygody od Rockstara. Wyścigi podzielono na kilka kategorii, takich jak jazda w terenie, drift czy ucieczka. Testując Payback na gamescomie, widzieliśmy zadania polegające na dopadaniu do samochodów i spychaniu ich na pobocze. Pieczę nad projektem sprawuje Marcus Nilsson, z dumą zapowiadający w Kolonii pojawienie się w NfS nowego BMW M5. Bardziej niż na jego nieskazitelną blachę liczymy na wciągającą fabułę i pełne dreszczyku emocji misje! (PB) ■

From Other Suns

GUNFIRE
GAMES
2018

Podczas wykładu na gamescomie ojciec Ultimy, Richard Garriott, stwierdził, że Austin w Teksasie było pod koniec lat dziewięćdziesiątych mekką gier sieciowych. To tam de facto narodziło się MMORPG.

Przez długie lata sława tego miejsca nieco przygasła, ale teraz działa tam jeden z pionierów rynku VR, odpowiedzialne za Chronosa studio Gunfire Games. Obecnie pracuje nad ogromną w skali produkcją osadzoną w realiach SF, wydawaną wyłącznie w wersji na Oculusu. Na razie żaden z dziennikarzy nie położył jeszcze rąk na kontrolerach Toucha, dostępny jest jedynie krótki zwiastun, dający pojęcie o rozmachu From Other Suns. Niektórzy porównują ten tytuł do FTL, padają również hasła, że światy będą generowane proceduralnie (No Man's Sky?) oraz że możliwa będzie kooperacja przez sieć do trzech graczy. Wierzymy w Gunfire Games, bo przy Chronosie pokazali, że doskonale rozumieją istotę VR. (PB) ■



Otwarta beta ruszy w ostatni weekend września, potem przyjdzie czas na poprawki i potencjalnie najciekawszy multiplayer na VR ujrzy światło dzienne.

Bethesda Switch

Doom po latach wreszcie na konsolach giganta z Kioto! Podczas prezentacji Nintendo Direct oznajmiono, że na konsolę Switch ukażą się zarówno nowa wersja Doom (pod koniec tego roku), jak i Wolfenstein II: The New Colossus (w 2018 roku).

For Honor żyje

Wbrew nasilającym się informacjom o opustoszałych serwerach Ubisoft nie pozostawił swojej produkcji. Właśnie został wprowadzony nowy tryb walki 4x4 zatytułowany Tribute, w którym chodzi o zdobywanie dodających mocy świątyń.

Firewatch pozwie

Po tym, jak niesławny youtuber Felix Kjellberg użył w trakcie swojego streama z PU Battlegrounds słowa „nigger”, swe oburzenie wyraził Sean Vanaman z Campo Santo. Oznajmił, że nie dopuści, by w internecie dostępne były jego filmy z Firewatcha.



30

Początki były trudne, i to dosłownie. W internecie pojawiały się analizy znawców rynku, że pismo o kulturze gier wideo nie ma szans na przetrwanie, brakowało kontaktów wśród producentów gier, o przedpremierowe zdobycie wielu tytułów musieliśmy walczyć niczym o niepodległość. Przełom nastąpił jesienią 2015 roku. Słyszeliśmy coraz więcej miłych słów, ktoś nawet napisał, że **„Pixel to największe wydarzenie w polskiej prasie o grach w przededniu jej upadku”**.

Życie pokazało, że prasa nie upadła i raczej nie upadnie, a my się cały czas dobrze czujemy, mając kontakt z papierem. Dochodzą nas sygnały, że nie tylko my. Dziękujemy wszystkim Czytelnikom za te prawie już trzy lata spędzone z Pixelem!

Redakcja



Jeszcze chwilę temu uchodziłem za okazjonalnego czytelnika Pixela, sięgającego szczególnie po edycje poświęcone okrągłym rocznicom popularnych komputerów. Jednakże po paru ostatnich numerach tematycznych i wcale ciekawych artykułach zapadła decyzja o wykupieniu prenumeraty – jak dla mnie, osoby, która zrezygnowała w całości z prasy drukowanej i nie zamierzała już do tego rodzaju czytelnictwa wracać, stanowi to dosyć epokowe wydarzenie. Tym, co mnie zachwyliło w kilku niedawnych odsłonach Pixela, były odczuwalna dojrzałość i dość zdecydowany w mojej ocenie przeskok z etapu czasopisma „raczkującego” do „dorosłego” w formie i treści, a to dalej według mnie wróży status magazynu kultowego. Po raz kolejny przekonałem się też, że są na świecie rzeczy, jakie filozofom się nie śniły. I tak oto trzydziesty numer Pixela powstał i można śmiało powiedzieć, że nie jest to pismo z tych, co giną po czterech odsłonach. A wręcz pokuszę się o prognozę, że osiągnie przynajmniej sto następnych wydań. Czego z całego serca życzę Robertowi, jak i zespołowi redakcyjnemu. Po setnym numerze podrzucę cheaty do Pixel God Mode.

EMIL LESZCZYŃSKI

Gratuluje trzydziestu numerów – najgorzej to dotrzeć do stu, czego życzę, potem idzie z górki. „Miłośnicy retro wszystkich krajów łączcie się”. PS Amiga rządzi.

JERZY POPRAWA



Prawda przedstawia się tak, że większość pism o grach całkowicie się zapomina – karuzela opinii w medium, w którym co miesiąc ukazują się opisy dziesiątków, jeśli nie setek tytułów, nie sprzyja zapadaniu w pamięć. Pixel się wyróżnia. Nie traktuje mnie stylem na poziomie późnego gimnazjum. Serwuje wiedzę, a niefajerwerki. Owszem, zawiera również recenzje, ale przede wszystkim treści o nieco bardziej złożonej strukturze niż tylko entuzjastyczna wersja materiałów prasowych. Pixel to raczej konsekwentnie nawarstwiające się archiwum branżowe niżli doraźne krytyczne interwencje. Żadną sztuką jest pogrzebać w Internetach i napisać o jednej grze. Zarys historycznego mikrogatunku czy genealogia motywu to zupełnie odmienna sprawa. Zresztą jaki inny magazyn umieścił na swoich łamach historię studia Cyberdreams (#09), wprowadzenie do francuskiej sceny growej (#12) i przeglądowy artykuł o symulatorach komunikacji miejskiej (#19)? Szanuję. I prenumeruję – do czego też gorąco zachęcam, bo tak wspiera się czasopismo dużo lepiej niż poprzez empikowe zakupy.

PROF. PAWEŁ FRELIK



Trzydziesty numer! Ileż to czasu i literek zleciało! Według tak zwanej „nowej, świeckiej tradycji” dałoby się stwierdzić, że to już trzydziesta miesięcznica. I choć rzadko goszczę na łamach, sercem jestem z pismem od początku. Pamiętam ten dzień, kiedy usiedliśmy z Łapuszem w jednej z warszawskich knajpek, a on wyjawiał mi plany dotyczące nowego czasopisma i zaproponował współpracę. Co uważałem wówczas za najtrudniejsze? Konieczność milczenia niczym grób, gdyż projekt był ściśle tajny. Gdybym się komukolwiek wygadał, okupowałbym teraz karcer w Guantanamo. Co natomiast mogę powiedzieć dziś? Przede wszystkim cieszę się, że Micz i Łapusz postawili na jakość, bo to właśnie dzięki niej Pixel zdobył rynek. Oto najlepszy dowód, że papier nie zginął, tak samo jak publicystyka, zaś klimaty indie i retro mają niemałe grono oddanych fanów. To wspaniałe uczucie wiedzieć, że nie wymarliśmy! Droga Redakcjo, sto lat życzę, czyli tysiąca dwustu miesięcznic!

■ **MARCIN M. DREWS**

W okresie, gdy młode pokolenie bardziej od książki i tradycyjnych czasopism woli Internet oraz YouTube'a, czytanie drukowanych magazynów o grach staje się niemalże „awangardowe”. Zaznaczmy: magazynów wartościowych i wypchanych po brzegi ciekawymi artykułami, bo właśnie za taki uznaję Pixela. Należę do rocznika, który dorastał bez smartfona, portali społecznościowych i ogólnego dostępu do dóbr wszelakich, prasa stanowiła dla mnie okno na świat. I tak szczerze, po ludzku, tęsknię za tymi czasami, nie próbując ich jednak idealizować. Comiesięczna dawka Pixela zaspokaja mój głód związany z tematami określonymi dziś mianem szeroko pojętego retro. I chciałbym, aby dokładnie te zagadnienia zawsze wysuwały się na pierwszy plan w rzeczonym periodyku. Choć nie wszystkich autorów Pixela znam osobiście, część z nich kształtowała mój pogląd na elektroniczną rozrywkę jeszcze w latach, kiedy nowe produkcje kupowało się na giełdach, a żonglowanie dyskietkami było wpisane w „zawód” każdego szanującego się gracza. Pozostaje życzyć ekipie kolejnych trzydziestu równie udanych numerów – a potem już będzie z górki do setki.

■ **ROGER ŻOCHOWSKI**

Messenger przerywa mi prezentację gry na PAX West w Seattle. To fotka korespondencji czekającej na mnie w Warszawie. Moją uwagę przykuła największa, już rozpakowana przesyłka – najwyraźniej ktoś bardzo chciał przeczytać kolejny numer Pixela przed moim przyjazdem. Wróciłem do dziennikarstwa, który skończył właśnie samouczek i skupił się na walce z barbarzyńcami. Padło pytanie o jeden lub dwa tytuły będące dla nas wzorem, ale rozmowa błyskawicznie wyescalowała do dyskusji o korzeniach i ewolucji mechaniki w strategiach. Mój interlokutor podsumował, że DNA Driftland: The Magic Revival odznacza się zdrowym, zróżnicowanym genotypem i można w nim znaleźć cechy produkcji zarówno zupełnie nowych, jak i dzieł definiujących swoje nisze (#duma). Znajomość historii wirtualnej rozrywki, a także całej branży stanowi dla mnie ogromną wartość. Pozwala dostrzec głębię najświeższych pozycji oraz lepiej zrozumieć i docenić klasyki. Jestem absolutnym fanem umiejscawiania gier w szerokim kontekście – uwielbiam czytać Pixela.

■ **MICHAŁ SOKOLSKI**



URODZINOWA ROLKA

Scenariusz i zdjęcia: Pagan Baby, Borek

Zajezdnia autobusowa



OK, OK, co by tu wymyślić na tę 30-tkę?

Łapusz, nakręcimy dokument o Pixelu?

Lux, robimy!

Miczu, machniesz na jutro filmik o Pixelu?



Sorry, mnie nie liczcie, muszę na jutro zrecenzować to coś.

User?

Nie no, fajnie, że się o tym wcześniej dowiaduję...



Zaraz jadę na copy party, poproszę Zdana.



Klub nocny w centrum miasta

ZDANU!!!

Well, groovy! Z tobą można by make bardzo fajne games. Wpadniesz do Stansted?

Już jestem! Co trzeba zrobić? Film? Nie ma problemu.

Ul. Okrężna

A schowajcie im kamerę.

Słyszeliście, że chcą kręcić dokument o grach bez nas? Trzeba to będzie jakoś przyblokować.



Poranek w HQ Pixela

Podjмали kamerę, został sam statyw...

Człowiek wstaje rano, olewa wywiad z Napalm Death, a tu nie da się skręcić nawet jednej rolki.

Zanosí się na to, że trzydziestka nie będzie się niczym różnić od poprzednich jubileuszy...



NA RYNKU UKAZAŁA SIĘ KSIĄŻKA O WIELKIEJ HISTORYCZNEJ BITWIE NA KONSOLE

Nintendo vs. Sega

Kiedy spieraliśmy się o wyższość Atari nad Commodore i Amigi nad pecetami, Amerykanie brali udział w wojnach konsolowych Sega kontra Nintendo. Opowiada o nich Blake J. Harris.

Michał R. Wiśniewski



„Wojny konsolowe” to fabularyzowany dokument: autor przeprowadził kilkaset wywiadów z pracownikami Segi i Nintendo, a potem zdobyty ogrom wiedzy ubrał w powieściową narrację. Jako że powieść musi mieć bohatera, z wyboru Harrisa stał się nim Tom Kalinske. Wszystko zaczyna się, gdy na początku lat dziewięćdziesiątych Toma werbuje amerykański oddział firmy Sega, i kończy wraz z jego odejściem po porażce Saturna.

Kalinske był specem od promocji – wciskał dzieciakom w Stanach witaminizowane żelki, następnie wyprowadził z marazmu Mattel, ożywiając Barbie i tworząc He-Mana. Przez chwilę kręcił się przy matchboxach, po czym podjął się ciężkiego zadania zrzuć Nintendo z tronu monopolisty kontrolującego amerykański rynek gier wideo. Dokonał tego dzięki niebieskiemu jeżowi, agresywnym reklamom i wachlarzowi chwytów marketingowych.

Jeśli ktoś jeszcze żyje złudzeniami, że gry wideo są sztuką, ta książka powinna rozwiązać wszelkie wątpliwości. Harris pokazuje branżę od strony biznesu: sukces Nintendo, który wziął się z dobrego wejścia na rynek po krachu w 1983 roku i takich detali jak sprytnie pozyskanie sieci dystrybucji. Jednym z ciekawszych momentów jest proces wykluwania się Sonica. Choć jeża wymyślili japońscy deweloperzy, to Amerykanie go „naprawili” i przerobili na maskotkę, korzystając z doświadczenia Kalinskego w sektorze zabawkarskim.

Fabularyzowanie oznacza też zmyślone, niekiedy kosztowne dialogi czy nawet monologi wewnętrzne – Harris to lepszy researcher niż pisarz. Razi nieco jednostronność narracji i amerykańskiej perspektywy, w której tajemnicza Japonia jest od robienia sprzętu, gier i rzucania kłód pod nogi.



Pełen oryginalny tytuł książki Harrisa brzmi „Console Wars: Sega, Nintendo, and the Battle That Defined a Generation”.

Marketing, biznes i foki, nazwiska i słupki sprzedaży, urażona duma i różnice kulturowe między Japonią a Ameryką – oto pole walki wojen konsolowych. Chociaż jak mantra powtarza się hasło, że najważniejsze są dobre produkcje, o tym, skąd się wzięły, o ich twórcach i procesie powstawania nie znajdziemy w tej książce zbyt wiele. Acz i bez tego to fascynująca opowieść: kolejne starcia gigantów, premiery sprzętu i gier na targach, zmagania oddziałów amerykańskiego i japońskiego Segi – oraz budząca się gdzieś w tle firma, jaka zaburzy ten układ, Sony. Podtytuł, „batalia, która zdefiniowała pokolenie”, nie jest na wyrost. ■



✚ Jedną z imprez towarzyszących targom PAX było Nintendo Nindies@Night, zorganizowane podobnie jak w poprzednich latach w Museum of Pop Culture.

PAX Seattle 2017

■ Mac

✚ Na PAX świętowa- no też dziesięciole- cie Wiedźmina. Z tej okazji zorganizowa- no panel dyskusyjny z udziałem twórców, w tym jednym z sze- fów CD Projekt RED Marcinem Iwińskim. Wydano też okazjo- nalną, pamiątkową przypinkę, która już następnego dnia na eBayu osiągnęła cenę 60 dolarów.

Choć Xbox, PlayStation czy Ubisoft mają wielkie stoiska na PAX, to nie są w centrum zainteresowa- nia zwiedzających. Dało to przez ostatnie lata dużo energii do rozwoju imprezy. Wystarczy chyba wspo- mnieć, że bilety na PAX rozchodzą się w kilka dni na wiele miesięcy przed rozpoczęciem wydarzenia, a targi organizowane są już cztery razy w roku: w Seattle, San Antonio, Bostonie oraz Melbourne.

Jednocześnie Seattle jest dla branży gier miastem wyjątkowym. To tu swoje główne siedziby mają takie firmy jak Valve, Microsoft, Nintendo of America lub coraz śmielej poczynający sobie w świecie gamedevu Amazon. Nic więc dziwnego, że wszyscy starają się przygotować dla gości odwiedzających Seattle coś specjalnego, czy to w halach Washington State Convention Center, czy w formie imprez towarzyszą- cych, porzucanych po całym mieście. W sumie bu- duje to niesamowite i wyjątkowe święto gier, którego atmosferę czuć na każdym kroku.

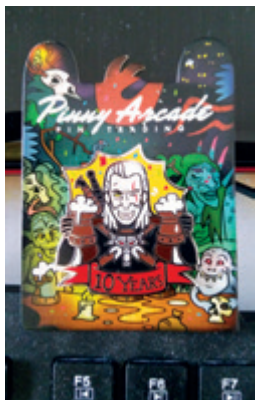
Tegoroczny PAX gościł też wielu przedstawicieli polskiego gamedevu. Na cieszącym się dużym zain- teresowaniem stoisku Fundacji Indie Games Polska, zorganizowanym dzięki wsparciu Ministerstwa Kul- tury i Dziedzictwa Narodowego oraz Ministerstwa Spraw Zagranicznych, można było przetestować 24 gry niezależne z naszego kraju.

PAX jest imprezą stosunkowo młodą, bo jej pierwsza edycja jeszcze pod nazwą Penny Arcade Expo odbyła się w 2004 roku. I jak podczas targów E3 w Los Angeles oczy wszystkich zwrócone są w kierunku kilku największych firm, między innymi Microsoftu, Sony, EA czy Ubisoftu, oraz ich konferencji, GDC w San Francisco to wydarzenie specjalistyczne dla twórców gier, tak PAX stał się „ziemią obiecaną” dla wszystkich tych, którzy po prostu chcą zobaczyć i pograć w nowe produkcje – niekoniecznie kolejne odłony znanych serii AAA.



Gigantyczne tłumy przyciągało również stoisko warszawskiego 11 bit studios, na którym pokazywa- no przedpremierowo między innymi Frostpunka. Co więcej, w boksie dało się w ramach przedpremiery obej- rzyć tytuły Ruiner studia Reikon Games oraz Phantom Doctrine od CreativeForge. ■

✚ Na stoisku Indie Games Polska swoje gry zaprezentowały 24 studia niezależne z naszego kraju.



Z WIZYTĄ W SALONIE GIER PRZYSZŁOŚCI NA DALEKIM WSCHODZIE

VR Zone

Kilkaset metrów od najbardziej zatłoczonego na świecie dworca kolejowego (potwierdza to wpis do „Księgi rekordów Guinnessa”), tokijskiego Shinjuku, w lipcu 2017 roku Bandai Namco otworzyło najnowocześniejszy salon gier wideo: Shinjuku VR Zone.

■ Michał Klimek

Zamiast klasycznych automatów arcade mamy do dyspozycji stanowiska z hełmami VR. Każde z nich zostało starannie zaprojektowane pod konkretną atrakcję. Przykładowo w Hanechari (latającym wehikule, jakiego nie powstydziliby się da Vinci) pedałujemy na stacjonarnym rowerze, a w symulatorze wędkowania chwytamy za kontroler przypominający prawdziwą wędkę z kołowrotkiem.

Całość w strefie VR działa w oparciu o technologię HTC Vive, a gdzieś za kulisami zapewne podpięta jest do potężnych komputerów PC. Goście mogą w sumie rozerwać się przy piętnastu różnych urządzeniach, zaś w przypadku każdego z nich przewidziano miejsce dla od kilku do nawet dwunastu osób. Nie sposób wypróbować wszystkich automatów w ciągu jednego dnia. Standardowy bilet pozwala bawić się na czterech.

Wśród oferowanych tytułów na pewno każdy znajdzie coś dla siebie. Jest parę symulatorów mechów z realistycznie odwzorowanymi kokpitami, w tym jeden osadzony w świecie „Evangeliona”, polegający na odpięciu ataku Dziesiątego Anioła na Tokyo-3. Za sprawą Dragonball VR wcielimy się w Goku i nauczymy ciosu Kamehameha, natomiast różne

■ Argyle Shift, jeden z kilku symulatorów mechów. Ciężko skupić się tu na walce, gdyż nasza skąpo odziana wirtualna asystentka bardziej rozprasza uwagę, niż pomaga.

symulatory jazdy zaopatrzone w doskonale przygotowane urządzenia imitujące rower, skuter, narty czy też... wózek inwalidzki. Wisienką na torcie całej strefy stanowi Mario Kart Arcade GP VR. To tutaj ustawiają się najdłuższe, nawet godzinne kolejki, ale uwierzcie mi, warto! Grając w Mario Kart, siedzimy w replice gokarta: pedał gazu, hamulca, kierownica to oczywiście standard. Oprócz tego otrzymujemy czujniki na nadgarstki, służące do zbierania i używania power-upów, zaś bolid może się ruszać - przechylać na zakrętach i trząść, gdy w coś uderzymy. Ścigamy się w cztery osoby, zasiadając za kółkiem jako Mario, Luigi, księżniczka Peach albo Yoshi. Dwóch następnych bohaterów to sterowani przez komputer Bowser i Wario.

Wizytę w strefie VR naturalnie polecam każdemu, kto odwiedza Tokio. Istnieje również szansa, że wkrótce nie trzeba będzie latać na drugą stronę globu, albowiem trafiłem na pewną informację - otóż Bandai Namco planuje otworzyć dwadzieścia salonów gier na wzór tego w Shinjuku. Prawdopodobnie większość z nich stanie w Japonii i USA, ale dla Europy też powinno znaleźć się miejsce. ■



■ W Hanechari (Winged Bicycle) przemierzając przestworza latającym wehikulem, można dosłownie poczuć wiatr we włosach i podziwiać z lotu ptaka krajobrazy skalistych klifów.

■ Niepozorny, niski budynek znajdujący się w gąszczu kilkunastopiętrowych wieżowców skrywa w sobie miejsce, gdzie zapomnimy o niewirtualnej rzeczywistości.





Hajime rozpoczął karierę kilkanaście lat temu od mobilnych Before Crisis: Final Fantasy VII i Crisis Core.



Swoboda poruszania się po leśnych ostępach, drogach i stacjach benzynowych zachęci nawet osoby, które nie miały dotąd kontaktu z serią.

Ostateczna fantazja na PC

Z reżyserem Final Fantasy XV **Hajimem Tabatą** o przygotowywanej konwersji gry na pecety i fenomenie serii rozmawia Piotr Mańkowski.

PIXEL WYWIAD

P Jak doszło do tego, że po sieciowym Final Fantasy XIV Square Enix zdecydowało się stworzyć grę dla pojedynczego gracza?

Seria od zawsze łączyła w sobie wiele różnych stylów rozgrywki. W części XV motywem przewodnim był powrót do korzeni. Chcieliśmy, żeby każdy z odbiorców przeżywał swoją unikalną podróż. Istnieją dwa aspekty takiego podejścia: postacie z drużyny zwracają się do bohatera w specyficzny sposób, zależnie od jego działań, a jednocześnie żyją własnym życiem, przez co odnosi się wrażenie, że to multiplayer, że podróżuje się z ekipą innych graczy. Odczucie jest nieporównywalne, ale właśnie o to nam chodziło.

P Ilu scenarzystów pracowało nad skryptem?

Trzech do czterech ludzi, potem do tego doszedł dodatkowy zespół, który można nazwać „załogą do spraw charakterów”, badającą, czy relacje pomiędzy postaciami w grze nie wykraczają poza pewne reguły.

P Jakie były główne wyzwania podczas przygotowywania wersji Final Fantasy XV na PC?

Przede wszystkim optymalizacja, doprowadzenie do sytuacji, gdy gra będzie działać poprawnie we wszystkich konfiguracjach powyżej pewnego poziomu. Osobną kwestię

stanowią monitory - w ostatnich latach bardzo poszły do przodu i to też trzeba uwzględnić. Ale w gruncie rzeczy liczy się specyfika pecetowych graczy. To zupełnie inne środowisko niż odbiorcy konsolowi. Jeśli chodzi o kwestie techniczne, wersja PC obsłuży natywnie technologię 4K, a jednocześnie pozwoli wybrać wyświetlanie z szybkością 30 albo 60 klatek na sekundę. Poza tym właśnie teraz ogłaszamy, że w tej edycji da się przełączać widok na FPP. To całkowita nowość w porównaniu z wydaniem konsolowymi. Wprowadziliśmy ją, żeby dopasować się do tych graczy, których ulubionym gatunkiem są strzelaniny 3D. Tytuł ukaże się wiosną 2018 roku i nawet przy niższych ustawieniach powinien wyglądać przynajmniej tak jak na Xboksie One. Mogę zapytać, czy grałeś w wersję konsolową?

P Nie. Ze wstydem muszę przyznać, że nie jestem fanem emo-postaci z włosami na żel, kopiących się z jakimiś bestiami na łące...

Spotkałem wielu graczy, którzy mówili, że nie są fanami Final Fantasy, ale już po zobaczeniu tego dema na PC, z muzyką Y ko Shimomury, zmieniali zdanie. Prezentacja gry jest przecież bardzo w stylu SF, a w sekwencjach, gdy drużyna przemieszcza się samochodem, staraliśmy się zachować maksymalny realizm. ■

ANALITYCZNE MOBILNE
LABORATORIUM

ARTIFEX MUNDI

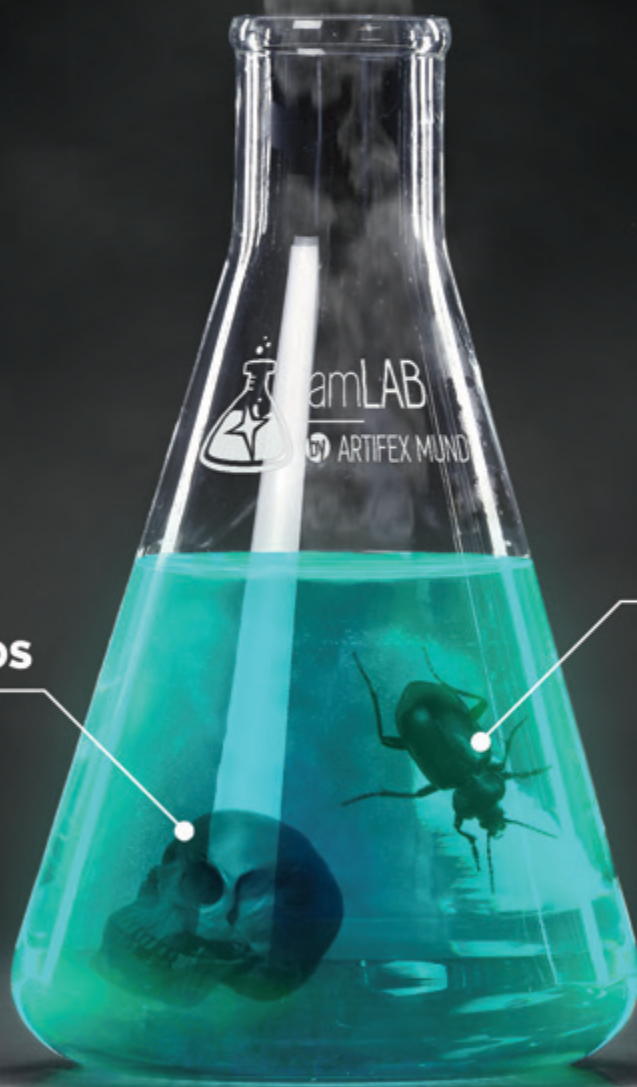
PAWILON 5A STOISKO 63

BLADEBASTARDS

HACK 'N' SLASH

INSECTION

ACTION PLATFORMER



Riverwash

Kiedy czytam czasami komentarze znajomych niezwiązanych z demosceną, dostrzegam, że wielu z nich ma pewne obawy przed wizytą na scenowych demozlotach. Niepotrzebnie.

■ Voyager

Imprezę, która odbyła się w dniach 1-3 września 2017 roku, tematycznie osadzono na Dzikim Zachodzie. Wszędzie wisiało mnóstwo plakatów „Wanted”, w kasie dało się zauważyć kowbojskie kapelusze i przypinki szeryfa. W cenie wejściówki uczestnicy otrzymywali między innymi dostęp do kuchni, gdzie codziennie można było zjeść śniadanie albo zalać sobie zupkę chińską.

Scena komputerowa pozwala tym stawiającym pierwsze kroki zyskać bezcenne umiejętności: wyrobić się twórczo i skrócić dystans do zasłużonych autorów. Riverwash 2017, dziewiąta edycja polskiego party, przyciągnął ponad sto pięćdziesiąt osób. Większość z nich dobrze się znała, ale na miejscu pojawili się i tacy, którzy porwali i wciągnęli w wir konkursów na przykład swe kilkunastoletnie dzieci, by i one spróbowały swoich sił w roli cyfrowych artystów.

Złot zaowocował pokaznym występem prac: to łącznie siedemdziesiąt pięć produkcji (w dziesięciu kategoriach), a z tych prawie połowę stanowiły utwory muzyczne. Zażarcie rywalizowano nawet na polu dźwięków i nut, o czym świadczyły drobne różnice punktowe. Nie inaczej wyglądały pozostałe konkurencje: kilka dobrych dzieł graficznych, odstający poziomem od reszty film „Decisions” i wreszcie samo mięso sceny

■ Właśnie trwa chaotyczna zbiórka do wspólnego zdjęcia. Tuż obok już rozgrzewają się dwa projektory i dwie pary głośników.



- demo Rise and Shine na PC, które okazało się demem na Amigę, niesamowicie plastycznie Otaku grupy Satori, ośmiokilobajtowy popis wizualny Uncoscenes na komputery osobiste, świetne demo na... konsolę PlayStation 2. Niezwykle wrażenie sprawiała Oldschool Intro Compo - wystąpiły w niej muszelka wielkości 256 bajtów, 4 KB amigowej muzyki i klon zeszłorocznego intro Sober Test z Amigi na... małym Atari. Zdobywcy miejsc na podium oprócz statuetek otrzymali nagrody pieniężne. Większość kompozycji z Riverwash 2017 można znaleźć na stronie www.pouet.net.

■ Voicer i Amiga AceMana. Zadanie: skomponuj coś z dostępnych sampli na prawdziwym Protrackerze. Są odważni na sali!

Atrakcjami dodatkowymi podczas imprezy były crazy compos, których (zasad) zasmakować da się już wkrótce w trakcie Pixel Heaven. Niesamowite koncerty Leśnika i Altaira oraz Dane'a (grupa Booze Design, znana z dema Edge of Disgrace na C64) rozgrzewały atmosferę do czerwoności, natomiast prelekcje o kodowaniu, a także dokument o subkulturze widzianej z zewnątrz pozwoliły na chwilę złapać oddech.

Jedyna zła wiadomość brzmi tak: przyszłoroczna, jubileuszowa edycja party Riverwash ma stać się jednocześnie ostatnią odsłoną najdłuższej odbywającej się polskiej imprezy. Oby to były tylko plotki...

PS Od strony technicznej sprawną przebieg imprezy zapewniła ekipa wywodząca się z TVN i Party Meister (multimedialny system do głosowania i prezentacji wyników), którego autor również się pojawił. ■

PLAY THE GAME



22 Destiny 2



25 Absolver



26 Project CARS 2



27 TW: Warhammer II



28 Sunless Skies



29 Ruiner



30 Flip Wars



31 FIFA 18



32 Distrust



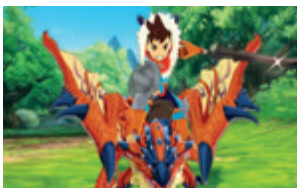
34 JCB



36 Mario Rabbids



37 WRC7



38 Monster Hunter



39 F1 2017



40 PES 2018



43 Kick off Revival



44 Before the Storm



45 Last Day of June



46 Metroid: Samus



48 Knack II



DESTINY 2

PC PS4 XONE

PEGI 16

PRODUCENT Bungie Wersja PL: tak

Murmur

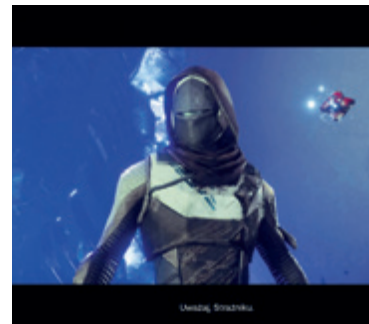
Wizja kosmosu według twórców gier wydaje się smutna - wygląda na to, że na uniknięcie jakiegokolwiek konfliktu (albo i kilku) automatycznie nieskupiającego całej galaktyki nie mamy co liczyć. I nie inaczej jest w drugiej części Destiny, w której doczekaliśmy się w końcu pełnoprawnego trybu fabularnego.

Dla większości nie będzie to pewnie zaskoczeniem, ale tak, Destiny 2 wzbogacono o całkiem rozbudowaną fabułę, pachnącą stajnią Bungie na kilometr. Jeśli zetknęliście się kiedyś z serią Halo, to raczej wiecie, co to oznacza: godziny cutscenek, obok których nie można przejść obojętnie, doprawione genialną muzyką.

Widok niepokojąco piękny. Nikt jednak nie zaleca zapuszczać się w okolice fragmentu Wędrowca.

Naprawdę nie byłoby się do czego przyczepić, gdyby nie wtórność i brak czegoś, co zdecydowanie odróżniałoby kampanię w Destiny 2 od tych znanych z innych produkcji. Właściwie na każdym kroku da się odnieść wrażenie, że gdzieś już się to wszystko oglądało, a galaktykę ratowało co najmniej kilka razy. Jak widać gołym okiem, główny cel autorów nie sprowadzał się do tego, by treść przedstawiała się nad wyraz oryginalnie, dlatego przygotujcie się na kolejną historyjkę z cyklu - zepsuty do szpiku kości Pan Zły, w tym przypadku stojący na czele Czerwonego Legionu Ghoul, pozbawia Strażników Światła, odbierając im tym samym wszelkie moce i skazując mieszkańców Układu Słonecznego na życie w strachu. Brzmi znajomo, ale nie mam o to pretensji do scenarzystów, ponieważ całość trzyma się kupy i tworzy fajny klimat. Chociaż wspomniałem o wtórności, to muszę przyznać, że kampania w Destiny 2 przypadła mi do gustu

jako całość. I to wcale nie tylko ze względu na świetną muzykę, zmieniającą się dynamicznie, albo fantastyczne widoki. Ścieżka fabularna nie jest zbyt długa, kilka godzin bezstresowej gry to dosyć, aby stanąć oko w oko z Ghulem, jednak przez ten czas akcja właściwie w ogóle nie zwalnia. Przerwy filmowe w zupełności wystarczają na zrozumienie historii i nie ma monotonnego szukania informacji po kątach oraz przebijania się przez setki tysięcy znaków tekstu. Zamiast tego ruszamy przed siebie i wykonujemy schematyczne misje polegające na utrzymaniu pozycji, odnalezieniu jakiegoś przedmiotu czy zniszczeniu ważnej instalacji - i nic tak naprawdę poza pokonywaniem kolejnych fal przeciwników nas nie interesuje. No, może nie do końca, ale z grubsza nie spodziewajcie się po wyzwaniach niczego oryginalnego.



Strażnik bez mocy jest jak portfel bez pieniędzy lub hot dog bez parówki. Strażnicy już na samym wstępie dostają ostro po tyłkach.



Pieniądze



Pierwsze Destiny kosztowało około 500 milionów dolarów, z czego

140 to wartość samej produkcji. Czyny to ten tytuł jednym z najdroższych w historii. Dla porównania produkcja GTA V pochłonęła 137 milionów dolarów, natomiast Star Wars: The Old Republic aż 200!

✚ Sporadycznie, ale jednak, zdarza się w trakcie misji fabularnych korzystać z pojazdów. Bez wehikułów nie byłoby w końcu gry Bungie!

✚ Dominus Ghaul to kawał skurczybyka... niestety, w dodatku ambitnego. Od dziecka wychowywany w wierze, że Wędrowiec omyłkowo wybrał ludzkość.



W mało którym filmie SF można znaleźć podobne wizualizacje. Grałem w multi z lepszymi od siebie, a mimo to współpraca była epicka. Dla mnie strzelanina roku.

Piotr Mańkowski

W odróżnieniu od pierwszej części kolejne lokacje, w których rozgrywają się misje, śledzimy na mapie. Następnie zaś wybieramy punkt lądowania i stamtąd do wszystkich miejsc musimy docierać na piechotę. Całe szczęście odległości na Tytanie, lo czy Ziemi nie są na tyle duże, aby w jakiś sposób było to uciążliwe. Po ukończeniu gry dostajemy natomiast swój własny pojazd, co jest dosyć ryzykownym zabiegiem i może się niektórym nie spodobać. Mnie zupełnie w niczym pomysł ten nie przeszkadzał. Od początku do dyspozycji mamy za to Ducha, nie tylko wskazującego nam właściwą drogę, lecz także będącego w stanie skanować otoczenie i ujawniać między innymi łupy. Duch potrafi też ożywić nasze zwłoki, acz jedynie w strefach na to zezwalających, czyli tak naprawdę przez zdecydowaną większość zabawy.

Doskonałą odskocznią od fabularnego wątku stanowią liczne wydarzenia poboczne czy też wydarzenia publiczne. Destiny 2, podobnie jak pierwsza część, to tytuł przede wszystkim sieciowy i jeśli nie zamierzacie tego wykorzystać, to lepiej od razu przeznaczyć pieniądze na coś innego. Praktycznie cały czas widzimy przemierzających mapę współgraczy, często przyłączających się oni do wykonywanych przez nas zadań, co kilkakrotnie uratowało mi skórę. Jeżeli nie macie na liście znajomych, którzy zakupili tę produkcję, nie martwcie się - parę dni po premierze świat obiegła nowina, że w Destiny 2 jednocześnie grało ponad 1,2 mln osób. Problemy ze znalezieniem kogoś do wspólnej młócki raczej tymczasem nie wystąpią.

✚ Obecne cywilizacje mają dużo wspólnego z Amerykanami - większe znaczy lepsze. Gigantomania stanowi jeden z kluczy do wczucia się w klimat Destiny.



Bardzo spodobało mi się to, że autorzy tym razem, zamiast komplikować i rozbudowywać, stworzyli wyjątkowo prosty system rozwoju, w pełni spełniający swoje zadanie. Do wyboru oddano nam różne klasy postaci, zdolności, multum rodzajów broni i dodatkowego wyposażenia. W przypadku wielu z nich możemy instalować specjalne modyfikatory, zmieniać ich wygląd. Do tego zdobywamy umiejętności klasowe, a także walczymy o reputację w kręgu paru frakcji, co również owocuje wielorakimi nagrodami. Te znowu naprawdę wartościowe zaczynają się robić, gdy osiągniemy dwudziesty poziom, czyli podobnie jak w części pierwszej. Wszystko to podane jest w przejrzysty sposób i nie męczy. A przy tym zbieranie łupów, wśród nich usprawnień lub nowych barw, stanowi czystą przyjemność. Co chwilę da się znaleźć jakąś fajną splotę czy pancerz - aż ma się ochotę iść naprzód. I na pewno nie czuć, że Bungie chce od nas wyciągnąć kasę poprzez mikrotransakcje, co sugerowano zaraz po premierze. Kilka dni gry i staniemy się właścicielami zgoła konkretnego ekwipunku.

Destiny 2 to niestetychanie rozbudowana produkcja. Niech świadczą o tym chociażby fakt, że powoli kończy mi się tu miejsce, a nawet jeszcze nie napomknąłem o wielu elementach, w tym o możliwości udziału w błyskawicznych potyczkach z innymi graczami tudzież walce o przetrwanie w starciach drużynowych. Wiem, wiem, i tak nie odkryłbym Ameryki. Dostępne są również patrole oraz cała masa

Podczas oglądania przerw-
ników filmowych
nie trudno
o gęsią skórkę.
Tylko popatrzcie
na ten obrazek.
Czyż to nie
piękne?

Duch służy
między innymi do
badania otoczenia,
a także dostarcza
bardziej szczegó-
lowych informacji na
temat aktualnego
zadania.

Aktorzy



W drugiej odsłonie
Destiny w rolę
Ducha wcielił się
Nolan North, czyli
aktor używający
głosu Nathanowi
Drake'owi. Tę samą
postać odgrywał
wcześniej również Peter
Dinklage, kojarzony
głównie z „Grą o tron”.

dodatkowych opcji pozwalających na współzawodnictwo. Jak już wcześniej wspominałem, zabawa i interakcja z pozostałymi graczami wypadają świetnie i to samo rzekłbym nie tylko o kooperacji, lecz także o reszcie trybów. Tytuł jest szalenie dynamiczny, dzięki imponującym wariantom rozwoju postaci i wyposażenia dosyć szybko da się znaleźć swój ekwipunek i własny styl. Co ważne, skrypt bardzo dobrze dobiera przeciwników - za każdym razem odnosiłem wrażenie, że na mapie spotykam ludzi na moim poziomie, co zdecydowanie wpływało na przyjemność z gry.

Trzeba przyznać, że Bungie przygotowało nam naprawdę fajną niespodziankę na jesienne wieczory, tym bardziej że ukończenie

wątku fabularnego to dopiero początek. Twórcy najwyraźniej odrobili pracę domową i nie popełnili już tych samych błędów co przy okazji pierwszego Destiny. Produkcja ukazała się na naszym rynku w polskiej wersji językowej, ale jeśli chcecie oszczędzić sobie słabej gry aktorskiej i miejscami wręcz głupiego tłumaczenia, to lepiej pozostańcie przy oryginale. Na szczęście lokalizacja to szczególnie, w gruncie rzeczy mało istotny, bo Destiny 2 stanowi bezsprzecznie świetny tytuł - chociaż ja sam nie jestem fanem kosmicznych wojenek, dałem się wciągnąć. I chyba tylko fakt, że upłynął mi właśnie termin subskrypcji PS Plus, pozwolił mi napisać ten tekst. ■



Absolver

PC PS4 XONE PEGI 12

PRODUCENT Slocap **Wersja PL:** tak

Pjotsze

Mimo że na rynku gier wideo dostępnych jest sporo świetnych bijatek, to dopiero produkcji studia Slocap udało się coś, czego nikt przed nimi nie osiągnął. To właśnie w ich debiutanckim Absolverze poczułem się jak bohater filmów kung-fu z epoki VHS, zaczynający od zera, ciężko walczący o to, by dołączyć do grona najlepszych wojowników.

W tytule trafiamy do postapokaliptycznego świata, wcielając się w jednego z kandydatów pragnących wstąpić w szeregi elitarnych Absolverów. Aby tego dokonać, musimy jedynie rozgromić innych ochotników, nic więcej. Tyle o fabule, bo tak na dobrą sprawę stanowi tu ona tło dla tego, co najważniejsze – samej rozgrywki.

Gdy tylko wykreowałem bohatera oraz wybrałem odpowiadającą mi szkołę walki z trzech dostępnych na starcie, zmaterializowałem się w pięknej, choć zniszczonej krainie. To ode mnie zależało, w którą stronę się udam, a mym przewodnikiem po zdewastowanej okolicy były symboliczna, mało czytelna mapa oraz rozeznanie w terenie. W tej produkcji nie ma żadnych znaków zapytania, wykrzykników ani innych strzałeczek wskazujących graczowi drogę. Mogłem liczyć tylko na siebie – i bardzo dobrze.

W trakcie eksploracji terenów upadłego imperium Adal przyszło mi walczyć z bardzo wieloma przeciwnikami sterowanymi przez SI. Tutaj każde starcie mogło stanowić nie lada wyzwanie, niezależnie od tego, czy na drodze stanęli mi minibossowie, czy szeregowi pretendenci do tytułu Absolvera. Warto było angażować się w te potyczki, ponieważ wygrana wiązała się nie tylko

z punktem doświadczenia, lecz także miała szansę zaowocować poznaniem kolejnych ciosów. Sam system walki w produkcji Slocap to coś niesamowitego. Do dyspozycji oddano nam cztery postawy, które modyfikujemy za pomocą dostępnych lub nowo poznanych ataków, tworząc w ten sposób serie combosów. Mało tego, każdy z takich decków odznacza się atakiem alternatywnym! A jeśli dodam, że bohater jest w stanie nauczyć się dodatkowych umiejętności specjalnych, to tytuł zaczyna wydawać się doprawdy bogaty.

Na jednym obszarze może dokazywać jednocześnie do trzech graczy. I tylko od nich zależy, jak się będą wzajemnie traktować. Nie raz natrafiłem na osobników, którzy najpierw wymusili na mnie krótki sparring, a następnie dołączyli do mnie, abyśmy razem skopali tyłki okolicznym botom. Innym razem wybawiłem kogoś z opresji podczas walki z bossem. W produkcji udostępniono opcję starć PvP w systemie „jeden na jednego” i muszę przyznać, że to niezwykle emocjonujące doświadczenie. A jako że Absolver nastawiony jest na rozgrywkę wieloosobową, twórcy obiecują przygotowanie trybu „trzech na trzech” w PvP oraz dodatkowych lochów PvE. To wszystko w ramach darmowych aktualizacji, a nie bzdurnych DLC. Trzymam za nich kciuki. A tymczasem wracam do gry, bo mnie wciągnęła. ▀

Świat przedstawiony w grze wygląda kapitalnie. Spora w tym zasługa pastelowej grafiki, podkreślającej jego nietypową estetykę.

Dobieranie w walce odpowiedniej postawy wymaga ogrania, ale dobre opanowanie systemu walki sprawia wiele satysfakcji.



Nawet rywal będący już jedną nogą w grobie nieblokowany może posłać nam takiego combosa, że to my trafimy w zaświaty.



Wspólne spuszczenie oklepu postaciom NPC daje tony frajdy. Można się wtedy poczuć, jakbyśmy trafili do obrazu o sztukach walki, a zza rogu miał zaraz wyskoczyć Jackie Chan.





Project CARS 2

PC PS4 XONE PEGI 3

PRODUCENT Slightly Mad Studios Wersja PL: tak

Wojtek Kałużyński

W Project CARS 2 jeździ się na maksa, mimo że nie tylko o wyścigi tu chodzi.

Może nie powinienem się przyznawać, ale motoryzacja mnie nie specjalnie pasjonuje - nie liczę koni mechanicznych, nie jara mnie urwanie jakiejś dziesiątej części sekundy z czasu rozpędzenia się do setki, nie mam błędnego pojęcia o tuningowaniu, widok Ferrari Aperta nie podwyższa mi pulsu. Teoretycznie więc jestem ostatnią osobą, której powinno się kazać grać w Project CARS 2 i jeszcze o tym pisać.

Ale co innego być profanem w realu, a co innego świat wirtualnej jazdy. W Project CARS 2 ustawiam na początek przyspieszony wyścig i widzę mgły nad australijskim asfaltem, a sam tor wygląda, jakby był nawiedzany przez duchy Nikiego Laudy czy Colina McRae. Wspina się to prezentuje - nie ma tu klasycznych uproszczeń, każdy wyścig to żywe, niepowtarzalne, rozwijające się wydarzenie. Jeśli masz pecha, to spodziewaj się najgorszego, bo mokry tor i tworzące się na nim kałuże zupełnie zmieniają

fizykę jazdy. Przy tym sam poziom symulacji rzeczywistości odbiera wręcz mowę.

Odczytywanie zmieniających się warunków jazdy, adaptacja do nich, optymalne wykorzystanie możliwości samochodu, stanowią fundamentalną część każdego sportu samochodowego. Inne gry mogą pochwalić się większą liczbą wozów, ale w żadnej z nich owe ryczące maszyny nie tylko nie wyglądają, ale też nie brzmią tak dobrze. Każdy silnik ma swoje charakterystyczne brzmienie odwzorowujące to rzeczywiste. Robi to wielkie wrażenie, podobnie jak wybór torów również odtworzonych z dbałością o szczegóły, a nie modyfikujących kilka podstawowych map. Silverstone wygląda jak Silverstone, Monza jak Monza, Le Mans jak Le Mans, ale to raczej norma.

W Project CARS 2 powiększyły się: liczba dyscyplin, możliwości tuningu, ustawień stopnia realizmu czy złożoności sterowania. To ostatnie nie jest niestety doskonałe, bo dziwny model tarcia sprawia, że manewry wykonuje się w nieco ospały sposób. Jest wprawdzie lepiej niż w poprzedniej części, ale

Najnowsze gry wyścigowe mogą się pochwalić nawet kilkuset różnorodnymi trasami. Tu nie o to chodzi - Slightly Mad Studios stawia na realizm pogodowy.

pewne braki się czuje. Poza tym gra jest naprawdę trudna i wymagająca (co da się w pewnych granicach regulować), zaś wiele osobliwości poszczególnych samochodów zostało na drodze zgniłego kompromisu zagubionych.

Project CARS 2 jest specyficzną propozycją dla miłośników wyścigów. To symulator, w którym można mieć swoje kaprysy, wykazać się kreatywnością albo zdać na przypadek. Ma swoje słabości, ale jest świeży i wyznacza odmienne standardy gatunku. Koncentruje się na silniku i zestawie funkcji, znacznie uatrakcyjniając rozgrywkę. I jest to pomysł na wyścigi samochodowe, który mnie - profanowi - bardzo odpowiada. **L**

Ryk silników, szampan, palmy, oczy kobiet zwrócone w kierunku najszybszych rajdowców... wcielanie się w rolę jednego z nich wydaje się wielce kuszące.



✚ W imię egalitaryzmu i sprawiedliwości społecznej żądamy Powszechnego dostępu do Wielkiego Wiru. Podpisano: rząd Skaweńskiej Republiki Ludowej.



Total War: Warhammer II



PRODUCENT Creative Assembly **Wersja PL:** tak

✚ Paweł Schreiber

Recenzowanie Total War: Warhammer II to ciężka sprawa. Nie dlatego, że gra się kiepsko – bo gra się wspaniale. Po prostu trudno o TW:W 2 pisać jak o samodzielnym produkcie. Tytuł stanowi ewidentne rozwinięcie „jedynki”, do tego stopnia, że może trzeba na niego patrzeć niczym na ogromne DLC dołączone do całości, którą tak naprawdę ocenimy dopiero po premierze trzeciej części trylogii.

Warhammer to chyba najlepsze, co się przydarzyło serii Total War od czasów pierwszego Rome'a. Grafikom wreszcie pozwolono się wyszaleć, na pola walki wyszły stworzenia dużo większe od słoń, a projektanci eksperymentują z asymetrią stron konfliktu. Jest cudownie, starcia nigdy dotąd nie były równie widowiskowe, natomiast bogactwo warhammerowego świata w roli tła wielkich bitew spisuje się wcale nie gorzej od realiów historycznych.

Dwójka to z jednej strony więcej tego samego, tyle że na zupełnie innym terytorium (Ulthuan,

Naggaroth, Lustria, Południowe Ziemie) i z czterema nowymi rasami (mroczne i wysokie elfy, jaszczuro-ludzie oraz przerozkoszni skaveni), oczywiście odpowiednio różnorodnymi (poczynając od tego, czy i jak zjadają jeńców). A z drugiej Warhammer II stara się ambitnie przezwyciężyć problem trapiący cykl od pierwszego Shoguna: nudną końcówkę, polegającą na walcowaniu resztek wrogów olbrzymimi armiami. Poza klasycznym podbojem mamy tu równoległą ścieżkę ku wiktorii – ciąg coraz potężniejszych rytuałów wpływających na wielki wir w Ulthuanie (a przy okazji zapewniających nam jeszcze większe profity). Żeby je uskutecznić, musimy się również skupić na wyszukiwaniu właściwych miejsc i wypełnianiu zadań, a w efekcie znaleźć potrzebne do obrzędów surowce. Tu następuje prawdziwy wyścig zbrojeń. Coby było weselej, przeprowadzając kilkuturowy rytuał, jesteśmy na widelcu jak Kim Dzong Un podczas kolejnej próby atomowej, gdyż WSZYSTKIE frakcje widzą miejscowości, gdzie nasi magowie kombinują nad ratowaniem czy zagładą świata. Te, które za nami nie przepadają, mogą wpaść tam

w odwiedzin albo, jeśli im za daleko, wyłożyć pieniążki na straszliwe oddziały najemników, błyskawicznie pojawiające się w okolicy. Im bliżej końca – i najpotężniejszej ceremonii – tym bardziej rośnie napięcie. Czy to radykalna zmiana, wywracająca serię do góry nogami? Raczej świetny zabieg, często skutkujący niesamowitymi sytuacjami, ale przez większość czasu i tak zajmujemy się tym, czym zwykle: rozbudową i widowiskowymi bitwami; jeżeli to kogoś nie bawi, mechanika związana z wirem niewiele pomoże.

Otóż więc – da się na nowego Warhammera ponarzekać, że w sumie głównie powtarza schematy poprzedniej odsłony, że tylko cztery rasy, a tania nie jest, i że właściwie jedynie wir tu odkrywczy, choć chciałoby się więcej. Narzekałem tak sobie przez chwilę, ale nagle usłyszałem dudnienie. Z dźwięku wylała się fala dzikich „zimnokrwistych”, którzy już po kilkunastu sekundach łądowni wielometrowymi susami na zakutych łbach moich żołnierzy, przerabiając ich na brodzik dla pędzącego za nimi karnozaura. Taki karnozaur to ma życie, pomyślałem zachwycony – i narzekanie rozlało się w jękach mojej ginącej armii. Może i trochę powtórka z rozrywki, lecz pierwszorzędna. ✚

✚ Na targach zbrojeniowych pokazano rewolucyjny nowy produkt. Wady – strasznie dużo żre i potrzebuje osobnego oddziału do sprzątania.

Skaveni



Z ogłoszeniem czwartej rasy TW: W2 twórcy długo zwlekali, ale wszyscy i tak wiedzieli, kto nią będzie. Skaveni są absolutnie rozkoszni – od paskudnych głosików, przez fantastyczne jednostki, po model rozgrywki, w którym wszystkie nowe osady są początkowo ukryte przed wrogami.



➤ Smętny klaun, akrobata bez partnera, kobieta-siłaczka czyta ponurych filozofów, magikowi nie wychodzą sztuczki. Mówię państwu, po prostu cyrk!



➤ Góra, z której wydobywa się surowy czas do wykorzystania później. Przed dedalajnem - jak znalazł.



➤ Przedstawiciel londyńskich władz - piękny uśmiech, dopieszczony wąsik, elegancka muszka i brakujący ząb, dumnie noszona pamiątka niegdysiejszej kariery bokserkiej.

Sunless Skies

PC MAC

PRODUCENT Failbetter Games Wersja PL: nie

Paweł Schreiber

ACCESS

Królowa Wiktoria miała rozmach, to wiadomo. Ale w Sunless Skies przeszła samą siebie. Jest rok 1905, a Imperium Brytyjskie sięga gwiazd. Królowa, a właściwie imperatorka, zamordowała słońce i zrobiła sobie własne. Najbardziej intratnym biznesem w imperium stał się teraz handel godzinami - ich surowe grudki wydobywa się z sięgającej gwiazd Matki Wszystkich Gór. Któż z nas nie zapłaciłby za kilka dodatkowych godzin życia? Tak, jest dziwnie. Scenarzyści firmy Failbetter są w formie.

Formuła gry nie różni się właściwie od tej w Sunless Sea. Znajdujemy się nie na morzu, ale w kosmosie, i poruszamy nie statkiem, a latającym parowozem, ale wciąż podróżujemy między wyspami (tym razem po niebie), wypełniając coraz osobliwsze zadania i zbierając fragmenty coraz bardziej wciągających opowieści. Zmieniła się atmosfera. W wiktoriańskim kosmosie pełnym wielobarwnych mgławic panuje pogodniejsza, bardziej kolorowa aura niż w mrocznym Sunless Sea. W czasie długich wojaży załoga parowozu wciąż robi się coraz bardziej przerażona, acz zastanawiałem się czasem, czego właściwie się boją - powinni raczej napaść się widokami. Drugą modyfikację przeszły sterowanie i walka. Lokomotywa pędzi dzięki odrzutowym silnikom parowym, więc jest zwrotniejsza od statku, chociaż ma też dużą bezwładność. Znika autocelowanie: strzelamy na wprost. Porządna walka to już nie czekanie na kolejne strzały, tylko szalony taniec w wykonaniu metalowego kolosa. Najpierw wygląda to tak, że koń by się uśmieł, ale kiedy nabierzemy wprawy - tak, że już by nie zdążył.

Dzisiaj Sunless Skies jest w bardzo wczesnej fazie EA. Udostępniono tylko jeden z czterech obszarów. Niebo wydaje się dosyć puste, więc często patrzymy, jak leci dym z kominą. Istnieje bardzo mało sposobów zarabiania pieniędzy, toteż jeśli nie zajmujemy się od razu jakimś intratnym zadaniem, będziemy skazani na szybki zgon. Do tego brakuje przeciwników, a ci, co się pojawiają, są wyjątkowo nie-mądrzy (SI zupełnie sobie nie radzi z nowym, bardziej skomplikowanym modelem fizyki). To wszystko wady, które zaczną stopniowo znikać, ale na razie dają w kość - w obecnej formie Sunless Skies to raczej pokaz tego, czego należy oczekiwać, niż pełnoprawna gra.

To, co najważniejsze, czyli fabuła - nie zawodzi. Jest odpowiednio dziwaczna i niepokojąca. Na graczy czeka między innymi prowadzony przez diabły płatny czyściciel, kolonia emerytów szukających drugiej młodości na gigantycznym grzybie i wirujące w przestrzeni zwłoki długiego na kilka kilometrów potwora. Z początku zaskoczył mnie trochę inny niż w poprzedniej części ton tekstu. Tak jakby Sunless Sea wykreował poeta świrnięty jak opisywany przez niego świat, a Sunless Skies - trzeźwy, XIX-wieczny prozaik. Wystarczyło jednak, że mój kapitan zaczął jadać (ku zgrozie załogi) eleganckie kolacje z zamrożonym na kość nieboszczykiem, a zupełnie się uspokoiłem. To stare, dobre uniwersum Fallen London, w którym niczego nie można być pewnym.

Rada długoterminowa - kupować! Rada krótkoterminowa - niekoniecznie teraz, bo takim niesamowitym światem lepiej się cieszyć, gdy się trochę rozwinie. ■

Ruiner

PC PS4 XONE

PRODUCENT Reikon Games Wersja PL: tak

Pjotsze

Jeśli wierzyć fantastyce naukowej, to w przyszłości - my, ludzie - zasiedlimy Układ Słoneczny, zaczniemy strzelać z fazerów, obiad przygotujemy przy użyciu replikatora, organizmy wzmocnimy wszczepami, ale będziemy musieli uważać na wypadek, gdyby do naszego mózgu zechciał się włamać jakiś haker.

I właśnie ten ostatni scenariusz stał się udziałem głównego bohatera gry RUINER produkcji warszawskiego Reikon Games. Oto pewnego dnia ktoś wbija się do jego łepetyny, przejmując nad nim kontrolę i każąc mu zabić szefa największej korporacji na Ziemi. Sterowany kolesz - z pomocą tajemniczej hakerki - postanawia zemścić się na typie odpowiedzialnym za narobienie mu bałaganu pod czaszką oraz jego mocodawcach, którzy porwali protagoniście brata.

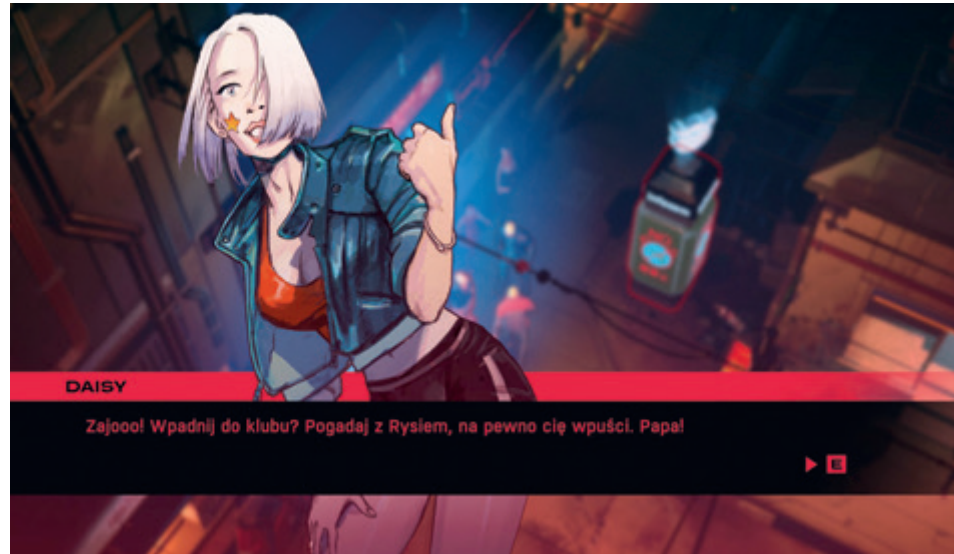
W trakcie mojej przygody z tytułem przyszło mi siekać, podpalać, rozstrzeliwać, a nawet przejeżdżać niczym taran (za sprawą odpowiednich skilli) całe hordy przeróżnych pomyleńców, jakie miałyby do zaserwowania każdy ponury cyberpunkowy świat. Poza pokaznym arsenałem broni białej i palnej (od pistoletów, przez strzelby, na miotaczach ognia kończąc) oddano mi do dyspozycji spory wachlarz umiejętności, których byłem w stanie się nauczyć i następnie je ulepszyć. Wprowadzony system zdolności, kupowanych za zdobywaną w międzyczasie karmę, kapitalnie urozmaica rozgrywkę. Wymaga też jeszcze więcej taktycznego kombinowania. Niejednokrotnie spowolnienie czasu lub

bariera uratowały mi tyłek, gdy dałem się oflankować ekipie bandziorów. I ileż frajdy sprawia ta zonglerka pomiędzy optymalnymi talentami a orężem! Rozwalenie kilku typów z wykorzystaniem wzmocnionego cięcia to prawdziwy powód do dumy. Zresztą mój ulubiony zestaw składał się ze wspomnianego spowolnienia czasu, cięcia w połączeniu ze zrywem - dzięki niemu dosłownie w mgnieniu oka przemieszczamy się po obszarze - oraz zadającej wielkie obrażenia strzelby. Taki pakiet zapewniał mi niezłą przeżywalność, bo jak się okazało, ginąłem rzadziej, niż mogłbym przypuszczać.

Poza zaiste świetną, dającą tony radochy rozpierduchą niesłychanie pozytywne wrażenie zrobił na mnie świat przedstawiony w RUINER. Miasto Rengkok, gdzie toczy się akcja, wygląda wystrzałowo, a to nie tylko za sprawą silnika Unreal, lecz także dzięki kapitalnej stylistyce. Zatłoczone uliczki tej dalekowschodniej metropolii przywodziły mi na myśl „Łowcę androidów” oraz uniwersa pewnych systemów RPG: „Cyberpunk 2020” i „Shadowrun”. Na oddzielną uwagę zasługuje warstwa audio produkcji. Doskonale, elektroniczne numery wręcz perfekcyjnie wpasowują się w klimat gry i, co najważniejsze - słucha się ich naprawdę dobrze. W sumie nie powinienem się dziwić, skoro przy ścieżce dźwiękowej majstrowali tacy

ludzie jak Zamiska czy też japoński kompozytor Susumu Hirasawa, odpowiedzialny za muzykę do anime „Paprika” lub serii „Berserk”

Portrety postaci przypadną do gustu miłośnikom komiksu i SF. I to nie tylko dlatego, że na załączonym obrazku widzimy sympatyczną panią.



Zwiedzając kompletnie zapuszczone podziemne garaże, należy pamiętać o jednej zasadzie - niezawodna gazurka to twój najlepszy przyjaciel.

Widok jak w rasowym cyberpunkowym filmie, czyli bród, smród, neony oraz zatłoczona speluna. Znajdzie się nawet obowiązkowe stoisko z sushi.



Flip Wars

SWITCH PEGI 3

PRODUCENT Over Fence/Nintendo **Wersja PL:** nie

Voyager

Strzelnica



Być w odpowiednim miejscu oraz w odpowiedniej chwili to klucz do zwycięstwa. Skuteczność skoków nie zawsze jest przewidywalna, za to pole rażenia działka barwiącego kafelki – imponujące. Warto jednak pamiętać, że i ono zmienia co chwilę pozycję.

Łądowanie na planszy porusza kolorowe panele. Biada tym, którzy wciąż stoją oboma stopami na ziemi.

Zabierz Bombermanowi jego największy atut. Pokoloruj mu buty i każ bez przerwy skakać. Zabawne? Na pewno nie dla jednej osoby, ale w już w parze Flip Wars może okazać się lepszym wyborem niż Arms. W produkcji wydanej w Japonii pod nazwą Project Mekuru właściwie zagrało wszystko, co wchłania w błyskawiczne pojedynki od pierwszego zerknięcia na ekran (ekranik).

Flip Wars zapewne nie zachwyci skromną oprawą graficzną i nijakimi kombinezonami tęczowych wojowników. To pierwsze takty pojedynku na barwienie posadzki zadecydują o tym, czy polubimy ten tytuł, czy też zabawa w obracanie pstrokatych kafelków natychmiast nas odrzuci. Nie ma w tych starciach finezyjnego podkręcania rękawic, tak jak w Arms, czy różnorodności broni. Jesteśmy tylko my, skoki i przeciwnicy. Każdy sus i wskazanie kierunku spowoduje, że nasz bohater wyląduje na sąsiednim polu, zabarwiając je jednocześnie na własny kolor. Łatwo dostrzec, że pola w naszej barwie umożliwiają szybsze poruszanie się po planszy.



Sedno rozgrywki stanowią pojedynki, odbywane z komputerowymi przeciwnikami lub innymi graczami. Cztery postaci, podskakujące jak poparzone, to jeden z najlepszych widoków, jakie da się zobaczyć na ekranie. Po drugiej stronie widnieje jeszcze lepszy obrazek: śmiejących się ze swoich porażek i zwycięstw ludzi. Chaos pięciokolorowych, rotujących płytek zagraża wrogowi, gdyż każdy obrót pola może go oszołomić albo wypchnąć z planszy. Finezji zabawy dodają bonusy. Część przyspiesza ruch wojowników, inne modyfikują układ obracanych kafelków lub obszar zmiany koloru. Podczas akcji będą przeszkadzać też fale, przetaczające się przez niektóre z plansz, blokady terenowe, działka plujące farbą i pioruny paraliżujące zawodników. Istnieje również pewien specjalny trik, który warto opanować już na starcie – skok wolno przerwać w trakcie jego trwania i powrócić na

pole startowe. Mecze prowadzone lokalnie mogą toczyć się w trzech trybach: od nokautowania przeciwników, przez zajmowanie własnym kolorem jak największego obszaru, po zabawę w odbieranie innym postaciom ograniczonej liczby żyć. Niewiele, ale gdy dodamy do tego potyczki w sieci i ranking największych bohaterów Internetu, mamy o co walczyć.

Najważniejsze we Flip Wars jest jedno. Niezależnie od tego, czy wciśnięcie koleżance odpiętego od konsoli joy-conda, czy też zaproszenie do zabawy kumpła przed kilkudziesięciocalowy telewizor – krótkie starcie zamienia się najczęściej w parę godzin dobrych pojedynków. I w tym właśnie tkwi cała magia tej produkcji. Uproszczone do niezbędnego minimum zasady rozgrywki tylko sprzyjają chwilom bezceremonialnego kolorowania kafelków. No i nie wymagają godzin ćwiczeń chlapania farbą jak w Splatoonie. ■



Bonusy i zdarzenia losowe: zbieranie usprawnień ułatwia rozgrywkę, jednak w gonitwie łatwo zapomnieć się i natknąć na falę przechodzącą przez planszę lub pioruny walące na oślep w graczy. Nie ma się czego obawiać – zawsze i tak będzie śmiesznie.

FIFA 18

PC PS3 PS4 X360 XONE SWITCH PEGI 3

PRODUCENT EA Sports **Wersja PL:** tak

Sir Haszak

Gdy popatrzymy na ilość, FIFA nie ma sobie równych: masa lig, zawodników, stadionów, oryginalnych herbów i strojów klubowych oraz - co nie mniej ważne - trybów gry off - i online. Pod tym względem nic się nie zmieniło. Poprawiło się natomiast na boisku, choć z pewnością jest to bardziej ewolucja niż rewolucja.

Przede wszystkim widać, że popracowano nad stroną symulacyjną. Podobnie jak u konkurencji tytuł stracił zawrotne tempo. Oczywiście nie wyklucza to tiki-taki, ale jest więcej czasu na znalezienie lepiej ustawionego partnera. Wejścia ciałem wydają się brutalne, acz skuteczne i przepisowe, więc próba odegrania na wolne pole z przeciwnikiem u boku zazwyczaj kończy się utratą futbolówki: albo niecelnie ją przekazujemy, albo odbiera nam ją rywal. Wymusza to większą kreatywność przy rozgrywaniu akcji. Co prawda rajdy szybkich zawodników wciąż mają spore szanse powodzenia, choć piłka cały czas porusza się od nich śmigle, dlatego oplaca się często wykonywać podania. W trakcie meczów czekają nas również spektakularne parady bramkarskie i interwencje obrońców. Odniosłem wrażenie, że w PES o nie



W Football Ultimate Team Michał Pazdan jest idealnie podobny do siebie. Natomiast na boisku podobieństwo ogranicza się jedynie do tysiny.

łatwiej, lecz i tu bywa ich pod dostatkiem. Modelowi gry daleko jednak do ideału, ponieważ jedyną standardową reakcją naszego klubowicza na oponenta przy futbolówce nadal okazuje się wycofywanie - może się tak cofać aż do własnej bramki, do której przeciwnik ostatecznie zapakuje gola. Odbiór dodatkowo utrudniają sami konkurenci: balansujący ciałem, robiący zwody i generalnie sprawiający kłopoty. Sterowani przez SI nasi reprezentanci też potrafią ruszyć za piłką z obrotem bez przyjęcia, gubiąc wrogich obrońców i wychodząc na sam na sam z bramkarzem.

Zanim całkiem opuścimy murawę, jeszcze słowo o grafice i komentatorach. Wszystkie gwiazdy otrzymały swoje własne twarze. Nie ma trudności z ich rozpoznaniem, acz w dużej części nie uważam ich za idealne awatary (Ronaldo!). Płynność ruchów

wydaje się dobra, choć produkcja pod tym względem nie dorównuje konkurencji. Jeśli chodzi o komentarz, jest on po polsku - to jedyny komplement. Słuchając sprawozdańców, czułem się, jakbym brał udział w innym meczu. „Bramkarzowi udało się obronić plasowany strzał” - ta wypowiedź towarzyszyła kropnięciu z pięciu metrów prosto w bramkarza, który odsunąłby się, gdyby tylko zdążył, bo omal nie został zabity piłką.

Obszar poza boiskiem to strefa totalnej dominacji FIFY. W trybie FIFA Ultimate Team na każdej platformie dostajemy karty legendarnych piłkarzy, dostępne dotąd jedynie na konsolach Xbox. Część fabularna z Alexem Hunterem doczekała się interesującej kontynuacji. Turniejem kobiet nadal brakuje tradycyjnej wymiany koszulek, choć akurat to nie jest rzeczywistym problemem tej opcji - tu ani widu, ani słyhu naszych reprezentantek.

FIFA 18 przyciąga bogactwem. Wprawdzie odniosłem wrażenie, że u konkurencji trawa jest bardziej zielona, jeśli idzie o wydarzenia na boisku, jednak w FIFIE za sprawą liczby licencji i trybów otrzymujemy produkt dopracowany w każdym szczególe. Bo cóż może być warty najlepszy tytuł piłkarski, gdy Piast Gliwice gra w nieaktualnym składzie i nieudolnej podróbce swoich strojów? **L**



Distrust

PC MAC

PRODUCENT Cheerdealers **Wersja PL:** tak

■ Paweł Schreiber

Gry bywają wspaniałe, okropne, a czasem po prostu fajne. Istnieje też osobna kategoria – gry FAJNE, ALE. Do takich właśnie należy Distrust. Nie jest arcydziełem, ale ma w sobie coś wyjątkowego. Problem w tym, że nie każdemu graczowi pozwoli się do tego dokopać.

Zarys fabularny wydaje się prosty, ale przemawiający do wyobraźni – w odległej stacji polarnej znaleziono Coś Dziwnego. W związku z tym zaczęły się tam wyprawiać Rzeczy Niepokojące, na tyle skutecznie, że kiedy na miejsce dociera ekipa ratunkowa, baza jest już pozbawiona przytomnych mieszkańców, za to pełna notatek w rodzaju „One tu są” albo „Dłużej już nie wytrzymam”. Drużyna wybaców też raczej długo nie pociągnie, bo wysiada z rozbitego przez tajemnicze anomalie helikoptera. Wszędzie koszmarnie zimno, zapasy diabli wzięli, a w bazie czeka wielka tajemnica.

Nasza dwójka (później ewentualnie trójka) polarników musi biegać między budynkami stacji, zbierając co się da, by przeżyć (czyli najęść się, ogrzać, wyspać i wyzdrowieć w razie choroby). Kluczowe są piece (zasilane opalem, który szybko się zużywa) i oświetlające segmenty bazy generatory (bez

nich jesteśmy skazani na latarki – a z nimi wszystko trwa dłużej). Ośrodek podzielono na kolejne sektory o coraz wyższym stopniu trudności, a żeby przejść do kolejnego, trzeba rozwiązać prostą zagadkę wymagającą zbadania każdego obiektu w sąsiedztwie.

Acz pierwsze skrzypce grają ONE – anomalie biorące się znikąd, nęczone ludzkimi snami. Gdy tylko któryś z polarników musi się przespać, za oknem może się coś pojawić, czy to śmigająca w powietrzu kula ciemności, czy wysysający prąd z generatorów piorun kulisty. Nie są pozbawione słabości – część na przykład boi się światła, inne ciepła. Czasem po prostu kręcą się na zewnątrz, nie pozwalając wyjść, a niekiedy beczelnie wśląją do środka. Wtedy trzeba je zwabić w miejsce dla nich niebezpieczne (co jest trudniejsze, niż się wydaje) albo po prostu zacząć strzelać (co się rzadko opłaca).

Polarnicy z etapu na etap mają coraz trudniejsze zadanie – nagle okazuje się, że piece i generatory ktoś porozwalała, a okien, przez które ucieka bezcenne ciepło, nie da się zamknąć bez naprawy.

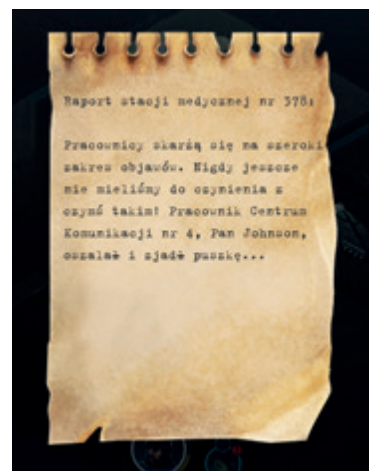
■ Jak widać na załączonym rysunku, życie twórcy gier na Syberii to nie przelewki.

■ Co lepiej grzeje – piecyk na węgiel czy stojące pod ścianą Dziwne Niewiadomoco Niewiadomoską? Odpowiedź może zaskoczyć.

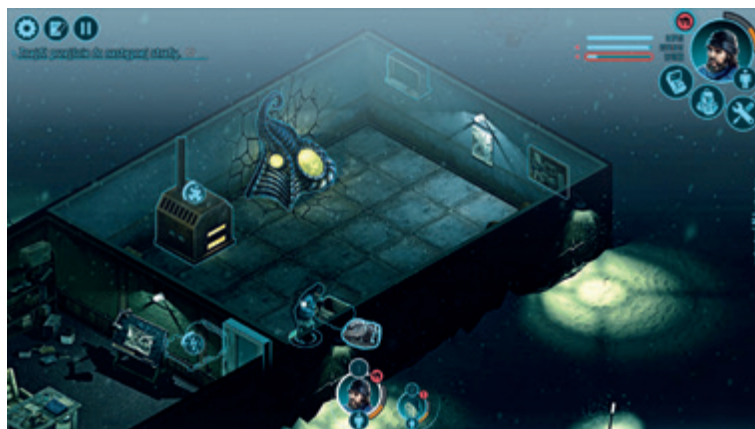
W ekstremalnych warunkach ludzie zaczynają chorować i szaleć – przypałości jest tu mnóstwo, od halucynacji, przez skrajną krótkowzroczność (przestaje działać pathfinding), po... cytowanie bez ładu i składu dramatów Szekspira.

Ej, panie – powie zniecierpliwiony czytelnik – a gdzie to ALE? Świetna gra, już otwieram portfel! No cóż, Distrust ma jednak i poważne wady. Pierwsza to ogromna losowość. Przeważnie ginie nie przez to, że coś zrobiliśmy nie tak, tylko dlatego, że przypadkiem na całym etapie znalazł się tylko jeden cukierek do podziału na trzy osoby. Po drugie, anomalie to zwykle niezbyt ciekawi przeciwnicy. Po prostu łążą za nami i brudzą aż do wyczerpania energii (albo innego końca, który im zgotujemy).

Krótko mówiąc, pomysł na grę jest lepszy niż jej wykonanie. Jeżeli stawiasz na rozgrywkę – możesz się rozczarować. Ale jeśli interesuje cię przede wszystkim zawieszisty klimat i odrobina szaleństwa, Distrust powinien cię zaurczyć. ■



■ Pan Johnson oszalał i zjadł puszkę. A ty – czego dziś dokonałeś?



Inscenizacja:

GIEŁDA Bajtka

Przyjdź — kup/sprzedaj/porozmawiaj,
tak jak w latach 80/90.

Przebierz się w „stylówkę” z lat 80. (za najlepszą stylizację nagroda)

Gry komputerowe na dyskietkach, kartridżach,
kasetach magnetofonowych i płytach
Atari.
Konsole telewizyjne oraz gierki elektroniczne
Commodore.
Magnetowidy oraz kasyety VHS
Amstrad.
Zegarki elektroniczne z muzykami
oraz kalkulatorem
ZX Spectrum.
Magnetofony kasetowe oraz kasyety
MSX.
Adaptory oraz płyty winylowe, komiksy, książki,
gazety, plakaty
Amiga.
Telewizory kolorowe i czarno-białe
Sega.

MEMOREX® HS



04.11.2017 Warszawa

Klub Riviera-Remont

10:00 - Giełda 80/90 &/cracktroJam'powered_by_SOS/DEMOscena NONstop by Voyager

20:00 - Koncert M.Bilińskiego &/efekty VIDEO RealTime @ 2xAtari Falcon: Piter

23:00 - Giełdowa noc z muzyką 8/16 bit - dance&party /AceMan&Skipp&...

POWRÓT Z PRZYSZŁOŚCI 2
KONCERT MARKA BILIŃSKIEGO

ORGANIZATORZY

PIXEL

save the
floppy

BILETY ORAZ INFORMACJE:
WWW.POWROTZPRZYSZLOSCI.PL



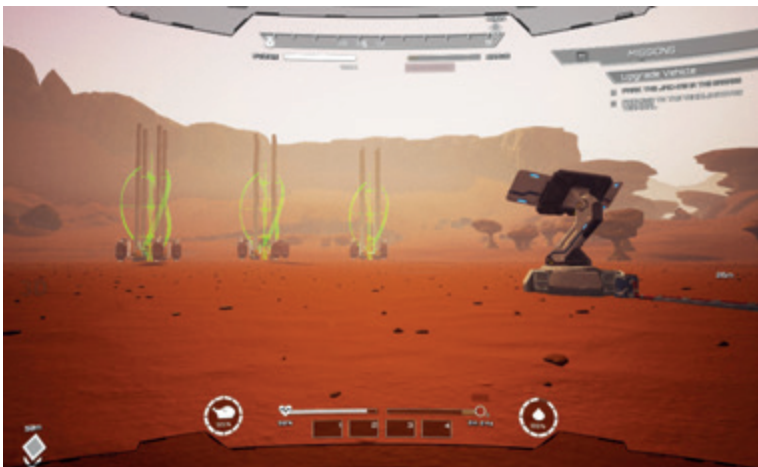
JCB Pioneer: Mars

PC

PRODUCENT Atocom Wersja PL: nie

Piotr Pieńkowski

ACCESS



✚ Gra oferuje nam nie tylko marsjańskie pustkowia, lecz także podziemne tunele, w których płynie lava. I czasem trzeba tu zejść, żeby wykonać zleconą misję.

Surwiwale to już nie tylko post-nuklearne klimaty czy zombie-apokalipsa, bowiem twórcy coraz częściej sięgają także gwiazd i próbują nakłonić nas do walki o przetrwanie na innych planetach. I dobrze, bo każda odmiana stanowi krok naprzód. Tym razem nie udajemy się w daleki kosmos, ale „ledwie” na Marsa.

Jest rok 2067. Zgłosiłeś się na ochotnika, który wraz z innymi śmiałkami ma zdobyć Czerwoną Planetę. Niestety podczas lądowania statek eksplodował, a ty z trudem uszedłeś z życiem. Co więcej, jeśli nie dotrzesz szybko do bazy matki, zbudowanej przez automaty w pierwszej fazie podboju Marsa, podzielisz los swoich kompanów. Wychodzisz z kapsuły ratunkowej i...

No właśnie, wyszedłem z kapsuły i ruszyłem przed siebie, prosto w rdzawą burzę piaskową. Pod ostrzałem deszczu meteorytów dotarłem do kontenera z łażkiem. Pojazd okazał się sprawny, więc skorzystałem z szansy i szybko dojechałem do celu. Baza była w kilku miejscach

✚ Rozbudowa bazy to podstawa. Żeby móc sprostać zadaniu, trzeba nieustannie szukać złóż i je eksploatować. Oczywiście siedząc za sterami maszyn od JCB.

uszkodzona, ale uporałem się z tym bez problemu. Potem przyszedł czas na naprawę podstawowych systemów oraz wstępną rozbudowę i... tu wreszcie doznałem porażki. Aby doskonalić kwaterę, potrzeba surowców, a te trzeba wydobyć. Niestety, wybierając się na poszukiwanie złóż, zapomniałem ulepszyć łażek o specjalny czerpak, a na domiar złego nie zabrałem odpowiedniego zapasu tlenu i wody. Tak umarłem po raz pierwszy.

Zaiste, gra jest niezwykle intuicyjna, ale też piekielnie trudna. Niby wiadomo, co należy robić, bo celowe odpowiedzi prowadzą nas jak po sznurku, przynajmniej na początku, a jednak zagrożeń istnieje tak dużo, że nie ma szans, aby sprostać wyzwaniom za drugim, trzecim czy nawet piątym razem. Elektryczne wiry, kwasowa mgła, strefy promieniotwórcze, burze piaskowe albo choćby ukształtowanie terenu – wszystko to jakby sprzysięgło się przeciw nam. Nie każdy to lubi. Ja uwielbiam.

Co do technikałów, to po pierwsze, podczas produkcji gry porad

udzielała znana astrofizyk, doktor Maggie Lieu (zresztą występuje w niej jako doradca bohatera). Po drugie, do naszej dyspozycji oddano maszyny specjalnie zaprojektowane przez inżynierów z JCB (lider na rynku ciężkiego sprzętu wydobywczobudowlanego – w realu). Wreszcie po trzecie, JCB Pioneer: Mars udostępniono

w trybie early access, ale sporo rzeczy działa, a na pewno znacznie więcej niż w przypadku innych pozycji tego typu. Dość powiedzieć, że już teraz, pomimo oczywistych błędów i niedociągnięć, twórcy oferują ponad dwudziestogodzinną kampanię. A mają jeszcze dość opcji kooperacji, nowe misje oraz postacie NPC.

Najbardziej bezpośrednim konkurentem JCB Pioneer: Mars jest produkcja ROKH... która ewidentnie przegrywa. Świetny klimat, przystępność obsługi i ciekawa mechanika (połączenie survivala ze strategią) sprawiają, że w JCB Pioneer: Mars chce się grać i grać. Wiem to po sobie, gdyż z powodu tego tytułu zawałem kilka nocy z rzędu. Jak pisałem wcześniej, nie każdy to lubi

Przetrwanie



Oprócz standardowego w survivalach uzupełniania zasobów wody oraz żywności, w grze trzeba również dbać o stan swojej bazy, a także maszyn i nieustannie je remontować.



Międzynarodowe
Targi
Poznańskie

prawdziwe
spotkania



PGA

Poznań Game Arena

6-8 10 2017

GRAMY GRUBO

www.GameArena.pl

PLAY

MODECOM



NAJWIĘKSZE W POLSCE TARGI GIER KOMPUTEROWYCH

GŁÓWNY PARTNER LIVE STREAM



PARTNERZY TECHNOLOGICZNI



PARTNERZY MEDIALNI



GŁÓWNY PARTNER TELEWIZYJNY

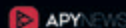


GŁÓWNY PARTNER RADYJO



WSPÓŁPRACA MEDIALNA

PIXEL

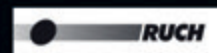


CHIP

BILETY KUPISZ TANIEJ W:



empik





Mario i Kórlików nie sposób się nudzić. Świat pełen jest prostych, zręcznościowych zadań i układanek logicznych. Nie do wszystkich obszarów uzyskujemy dostęp od razu, nasi bohaterowie po prostu na starcie gry nie dysponują pełnym wachlarzem zdolności. Odwiedzając te same miejsca jeszcze raz, odkrywamy, że etapy taktyczne zmieniły się w nowe poziomy z wyzwaniami.

Połączony świat Mario i Kórlików mógłby spokojnie konkurować jakością wykonania z topowymi animacjami wyświetlanymi dziś w kinach. Jeśli miałbym szukać wad, to jedynym irytującym elementem zabawy była niekiedy blokowana kamera. Rozumiem, że jako gracz powinienem czasem skupić się na wątkach fabularnych, ale eksploracja otoczenia z blokadą podglądu bywa uciążliwa. No i te zagadki logiczne... mogłyby być nieco bardziej skomplikowane. No dobra, i tak znów dałem się naciągnąć na kilkadziesiąt godzin biegania po grzybowym królestwie. Nintendo, zawodowo kradnieś czas. A nie, tym razem to Ubisoft... 🐰

✦ Jest śmiesznie, ale czasami strasznie, kiedy przeciwnicy okazują się mieć atuty mocniejsze od młota i raketnicy głównego bohatera.

✦ Doświadczenie się przydaje! Drzewko rozwoju każdego z bohaterów umożliwi rozwinięcie kilku przydatnych w walce i obronie technik.

Mario + Rabbids: Kingdom Battle

SWITCH PEGI 7

PRODUCENT Ubisoft Wersja PL: nie

Voyager

Wrzucenie do jednego worka uporządkowanego imperium Mario i pokręconego świata Kórlików musiało skończyć się totalnym chaosem.

Kórliki już dawno przerosły sławą Raymana, wnosząc na ekrany maszyn prostackie dowcipy i niewyszukane rozrywki. Zblenduj Peach z Kórlikiem, pomieszaj Luigię... z Kórlikiem i już masz przepis na nowych, pociesznych bohaterów. Pierwszy etap omawianej produkcji wyraźnie zachęca do eksploracji i eksperymentowania, walki w nim nie są trudne, co ułatwia opanowanie mechaniki taktycznej. Nie będzie ona niczym zaskakującym dla tych, którzy pamiętają czasy UFO: Enemy Unknown – znaczna część zabawy to uporządkowana, turowa rozgrywka z naciskiem na ukształtowanie terenu. Stylistyce świata jest za to bliżej do innego klasyka: Wormsów.

Naprzemiennie następujące cykle ruchu przeciwników i sojuszników

pozwalają w trakcie gry wytyczyć trasę ruchu (wijącą się przez wielopoziomowe etapy), skopać parę tyłków, wykonać podskok, oddać strzał i odpalić jedną z aktywnych mocy specjalnych. I tak do skutku, czyli wybicia Kórlików co do puchatej nogi. Urozmaicenie zabawy stanowią misje specjalne, w których przyjdzie nam eskortować jakiegoś grzyba albo zmierzyć się z bossem. Walkę uprzykrzają czasami zjawiska losowe, sięgające spustoszenia zarówno wśród naszych, jak i u tych po uszatej stronie konfliktu. Po fazie taktycznego planowania na planszy dzieje się kolorowy cyrk. W sumie nie wiadomo, gdzie i z jakim zasobem zdrowka wyląduje troje naszych bojowników.

W Mario + Rabbids: Kingdom Battle oddano nam we władanie całkiem pokaźne drzewko umiejętności nabywanych za zdobyte punkty. Monety przydają się do zakupu broni, o ile zdobyliśmy jej wzór w jednej ze skrzynek. Swoboda eksploracji pomiędzy fazami wymagającymi planowania stanowi o tym, że w miksturze



✦ Planowanie ruchu: pacnięcie przeciwnika, szybki uskok za osłonę, przywalenie z czego się da i przyprawienie tury umiejętnością specjalną – to jest prawdziwy pojedynek.



WRC 7

PC PS4 XONE PEGI 3

PRODUCENT Kylotonn Racing Games **Wersja PL:** tak

Michał R. Wiśniewski

Sezon 2017 FIA World Rally Championship wjechał na pecety i konsole. Miłośnicy rajdów znów mogą wziąć udział w licencjonowanych rozgrywkach.

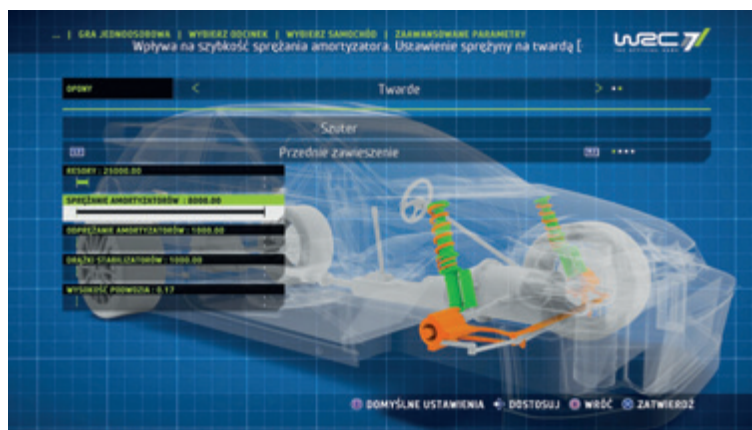
Kurz, wyboje, wąskie trasy, ciasne zakręty i ciągle skupienie... Gry rajdowe to wyższa szkoła jazdy. Zamiast dopinającej do ciśnienia w dechę muzyki - instrukcje pilota. Zamiast egzotycznych bryk - auta oklejone logotypami sponsorów i nazwami zespołów.

WRC 7 nie jest z pewnością siódmą odsłoną licencjonowanych rajdówek. W latach 2001-2005 cykl ukazywał się na PS2 (Evolution Studios, pięć gier), potem wjechał na PS3 i Xboxa 360 (Milestone), a numeracja przy okazji została zrestartowana. Od czasów nowej generacji i piątej części tytuł produkuje studio Kylotonn, które w tym roku dało się poznać jako zbawienie szalonej serii wyścigowej Flatout, wypuszczając doskonałą czwartą edycję (po dopracowanej fizyce widać w niej, na ile przydało im się doświadczenie w gatunku).

WRC 5, 6 i 7 odpowiadają kolejno sezonom prawdziwych rajdów: 2015, 2016 oraz 2017, co jest znaczące o tyle, że jako oficjalne produkcje zawierają wszelkie detale, między innymi sponsorów poszczególnych imprez, nazwy drużyn, nazwiska kierowców i tak dalej. W tym roku - i to najbardziej odróżnia WRC 7 od poprzedniej części - najważniejszą zmianę stanowi dostosowanie rozgrywki do nowych przepisów: auta mają większą moc, więc inaczej się je prowadzi. Poprawiony został także engine. Tytuł pozwala dopasować poziom trudności i stylu jazdy (na przykład włączyć automat, wyłączyć wpływ usterek na sterowanie). Dostępne są tryb kariery, szybka gra (można pojeździć wszystkimi

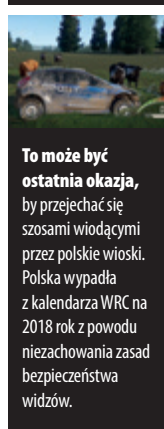


✚ Tego rzepaku nie można pomylić z niczym innym: owe piękne okolice to Polska, kraj pól, lasów, zapadłych wioseczek. I toru w Mikołajkach, na którym wisi dumnie polska flaga.



✚ Miłośnicy grzebania pod maską mogą wyregulować wszystkie elementy albo też zdać się na ustawienia automatyczne.

WRC 2018



To może być ostatnia okazja, by przejechać się szosami wiodącymi przez polskie wioski. Polska wypadła z kalendarza WRC na 2018 rok z powodu niezachowania zasad bezpieczeństwa widzów.

samochodami na każdym odcinku o dowolnej porze dnia i przy wybranej pogodzie), własne mistrzostwa tudzież multiplayer: online i na podzielonym ekranie.

Na tle głównego rywala, wywodzącej się z serii Colin McRae Rally gry DiRT 4, WRC 7 może wydawać się produkcją konserwatywną. Cóż, to, co jest jej najcenniejszą zaletą, czyli licencja WRC, wiąże się też z nieznanymi konkurencji ograniczeniami. Codemasters, tworząc swoje dzieło, byli w stanie pobawić się na przykład w proceduralnie generowane trasy. Tutaj nacisk położono na odwzorowanie rzeczywistości.

Udział da się zatem wziąć w 13 prawdziwych rajdach z sezonu 2017 (Rajd Szwecji, Che Guevara Energy Drink Tour de Corse, Vodafone Rally de Portugal, ORLEN 74. Rajd Polski, ADAC Rallye Deutschland i tak dalej), na które składają się 63 odcinki specjalne - od króciźn na zamkniętych torach po mierzące nawet 25 kilometrów przejazdu wymagające sporej wytrwałości. Owo zakotwiczenie w realu wciąż stanowi największy atut cyklu. Raczej niewiele tytułów pozwala oglądać zblazowane miny polskich krów spoczywających na przydrożnych pastwiskach. ■

Monster Hunter Stories



✚ Myśli, planuj, zbieraj jajka i walcz w turach - to oferuje spin-off serii Monster Hunter graczom, którzy nie znoszą zręcznościowych pojedynków.



PRODUCENT Capcom Wersja PL: nie

■ Voyager

Oczekiwałem monumentalnych potworów i epickich pojedynków. Dostałem wygadane-go kota, podkradanie się do gadzich gniazd i rozbijanie kolorowych jajek. Capcom, co mieliście na myśli, tworząc Stories? Plagiat Pokémonów?

Pierwsza odsłona potwornego Monster Huntera debiutowała na PS2, trzecia i czwarta zdominowały zmysły posiadaczy konsol Nintendo. Soczysta rozgrywka i megamocni przeciwnicy stali się znakiem rozpoznawczym serii, porównywanej często do Dark Souls i Borderlands. Cokolwiek wiedzieliście o Monster Hunterze - zapamiętajcie.

✚ Odpoczynek w domu to okazja do nabrania sił przed dalszą podróżą i walką.

Stories to zupełnie inna bajka. Bo co by było, gdyby usunąć z rozgrywki jej najbardziej charakterystyczny element, zamieniając zręcznościowe pojedynki z mieczem, tarczą i magią w dłoni na turową walkę w parach? Powstałoby coś, co dobrze znamy z Dragon Questa i Pokémonów: barwna gra fabularna ze złożonym, wciągającym i wymagającym systemem potyczek rozgrywanych w parach (ja i mój potwór). Można jednak wybaczyć Capcomowi stworzenie spin-offu cyklu, bo gracze i tak chętnie wdadzą się w kolejną bójkę na hasło „Monster Hunter”.

Wróćmy więc do momentu ucieczki z łupem z gadziego gniazda (przyprawiającej o gęsią skórkę). To podstawowa metoda zdobywania sprzymierzeńców. Nie dość, że stworza opakowanego w jajo trzeba wynieść z legowiska (najlepiej unikając spotkania z mamuszką), dostarczyć do pobliskiej stadniny, to jeszcze należy dopełnić reszty rytuału: ostukać i rozbić skorupkę (losując pulę parametrów potworka),



a po wykluciu obdarzyć imieniem i w drogę - osiodłać i ruszać na dalsze łowy. Do pleców domyślnie, obok miecza, przytroczono nam też wygadane go kota-komentatora. Po kilku godzinach rozgrywki można się przyzwyczaić do jego paplaniny. Koty w świecie Monster Huntera odgrywają istotną rolę (w przeciwieństwie do najnowszej Zeldy, gdzie kotowatych brak): handlują, prowadzą stadniny, zarządzają lokalnymi środkami szybkiego transportu na drewnianych wozach i zamieszkują szczeliny skalne, w których służą, opatrując rany.

Niby wszystko gra: rozległa kraina pełna potwornych istot, setki pobocznych misji do wykonania (można je wielokrotnie powtarzać), dodatkowe zadania związane z ekwipunkiem, przydzielane przez kowala, i nieodzowny element kolekcjonowania stworzonek, tak dobrze znany od momentu wynalezienia Pikachu...

Tym, co w Monster Hunter Stories przyciąga jak magnes, jest ten sam element, który przyczynił się do sukcesu Pokémonów: dobrze wyważona, turowa walka z kilkoma niespodziankami. Potyczki prowadzimy w parze z naszym bojowym wierzchowcem (do wyboru jeden z kilku w podręcznej sakwie na Pok... potwory). Niekiedy udaje się wspólnie zaatakować ten sam cel i tym samym wzmocnić siłę uderzenia.

Premiera turowej wersji Monster Huntera w Europie i USA odbyła się dopiero co. Stories bawi Japończyków od roku. I gdzie tu sprawiedliwość? Producent mógł w tym czasie zadbać o optymalizację wydajności, bo gra uruchomiona na klasycznym 3DS XL niekiedy się zacina. W pewnym stopniu rekompensują to dopracowana grafika (momentami zachwycająca, jak na potencjał kilkuletniej konsoli) i pełne wykorzystanie trójwymiarowego ekranu (czego zabrakło nowym Pokémonom). Monster Hunter Stories wkracza na nasz rynek w otoczeniu solidnych konkurentów: to między innymi kolejne części Dragon Questa oraz intrygujący Ever Oasis. ■



PC ■ MAC ■ PS4 ■ XONE

PEGI 3

PRODUCENT Codemasters Software Wersja PL: tak

■ Marcin Kiendra

Formuła 1 to najszybciej zmieniająca się dyscyplina sportowa na świecie. Kiedyś usmarowani olejem i przesiąknięci zapachem benzyny kierowcy prowadzili swoje bolidy, wyciskając z nich wszystkie soki i zaglądając śmierci w oczy.

Dzisiaj światem wyścigów rządzą duże koncerny i sponsorzy, zawodnicy są instruowani przez sztab inżynierów, a samochody to wytwór iście kosmicznych technologii. Postęp przysłużył się też grom wideo, które w przypadku królowej motosportu ewoluowały od prostych sprajtów znanych z Pole Position po omawianą tutaj oczekującą detalami F1 2017.

Seria od Codemasters ewidentnie zmierza w dobrym kierunku - twórcy co rok serwują konkretne usprawnienia, a w obecnym wydaniu zawarli kilka interesujących rozwiązań. Największym atutem produkcji jest niewątpliwie tryb kariery, pozwalający choćby wirtualnie zaznać niesamowitej otoczki świata F1. Padok tętni życiem, inżynierowie dębują przy autach,

błyskają flesze fotoreporterów, a menadżer w pocie czoła stara się o lepszy kontrakt z ekipami z góry stawki. Tymczasem my w tym całym cyrku walczyliśmy o mistrzostwo, uczestnicząc w dwudziestu kolejnych rundach sezonu. Pojawiło się drzewko rozwoju bolidu, toteż na odsłonięcie czeka olbrzymia liczba modyfikacji w takich kategoriach jak silnik, aerodynamika czy zawieszenie. Tory to oczywiście powtórka z zeszłorocznej edycji, chociaż i tutaj wkradła się pewna nowość pod postacią alternatywnej, skróconej wersji paru tras. Zmieniono ustawienia poziomu trudności SI i tradycyjny podział łatwy-trudny zastąpiono suwakiem operującym w zakresie od 1 do 110, co pozwala idealnie dostosować rozgrywkę do własnych potrzeb. Wisienką na torcie stanowi powrót dwunastu historycznych bolidów z lat 1988-2010, które raz, że wymagają więcej wprawy w prowadzeniu, a dwa - sącą uszy niesamowitym warkotem silników V8. Owymi klasykami można pojeździć w specjalnych eventach wplecionych w tryb kariery

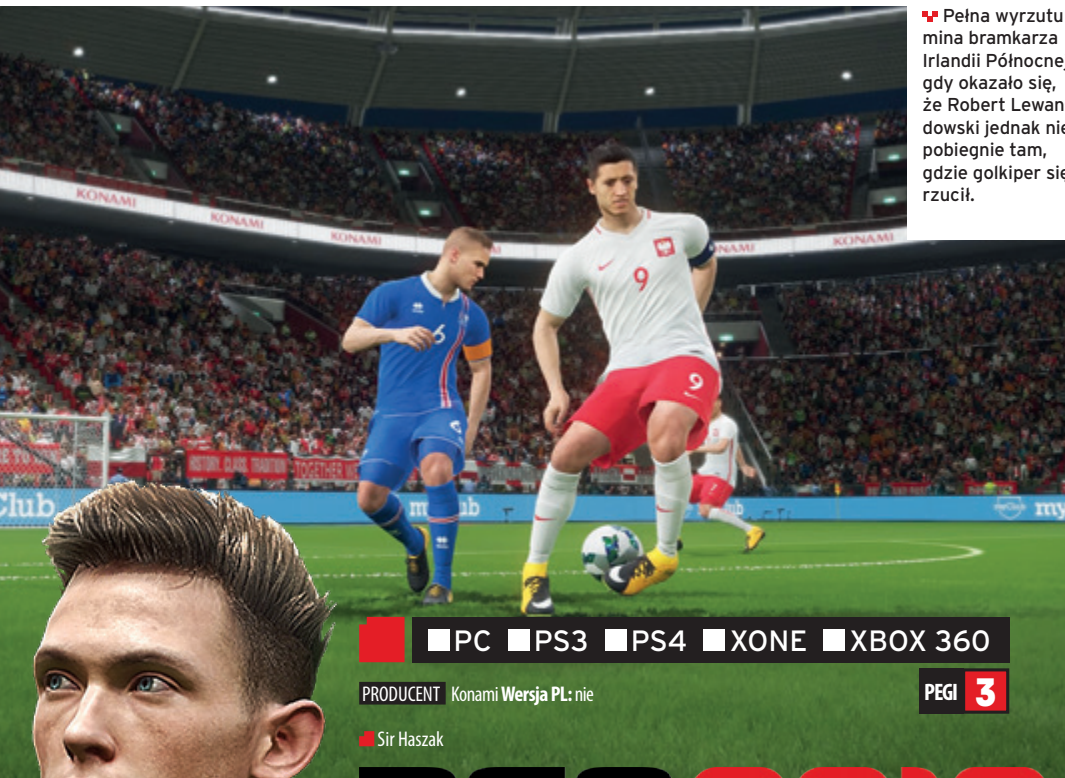
■ Wyścig w zacinającym deszczu, szczególnie na ciasnych ulicznych torach, to moment, w którym oddziela się chłopców od prawdziwych kierowców.

■ Gra Codemasters wygląda świetnie, szczególnie jeśli spojrzeć na dokładne wykonanie bolidów. Aż szkoda rozbijać te wirtualne maszyny.



oraz w zawodach online. A oprawa? W kwestii udźwiękowania niewiele się zmieniło, ale grafika doczekała się liftingu. W otoczeniu znajdziemy więcej elementów, kibice tłumnie zasiadają na trybunach, a rozgrzany asfalt jeszcze bardziej przypomina swój realny odpowiednik. Malowniczo położony tor SPA w ardeńskim lesie czy skąpany w świetle reflektorów nocny wyścig w Singapurze sprawiają, że aż chce się zatrzymać samochód i podziwiać widoki.

Nie ma co się oszukiwać, to nie jest pozycja dla osób chcących beztrudnie pojeździć, nie zwracając sobie głowy analizą toru czy parametrów samochodu. To gra dla pasjonatów motoryzacji, w której na wyniki pracuje się tygodniami, mozolnie powtarzając kolejne okrążenia po to, żeby urwać pół sekundy. O możliwych ustawieniach bolidu i strategii na długie wyścigi można by napisać grubo poradnik. Nic, tylko chwycić pada albo jeszcze lepiej - porządną kierownicę i czekać, aż zgasną światła na polu startowym. F1 2017 to kolejne mistrzowskie wydanie od Codemasters. ■



Pełna wyrzutu mina bramkarza Irlandii Północnej, gdy okazało się, że Robert Lewandowski jednak nie pobiegnie tam, gdzie golkeeper się rzucił.

PC PS3 PS4 XONE XBOX 360

PRODUCENT Konami Wersja PL: nie

PEGI 3

Sir Haszak

PES 2018

PRO EVOLUTION SOCCER

„Despacio” - to hasło tegorocznej edycji. Trzeba przyznać, że w ogólnym rozrachunku wyszło to owej produkcji na dobre, acz zatwardziali narzekacze tradycyjnie znajdują coś dla siebie. Choćby Neymara w koszulce Barcelony na okładce, który wszem wobec ogłasza: „Ta gra ma nieaktualne skład!”.

Zanim jednak przejdziemy do otoczki, udajmy się na murawę. Nie wiem jak inni, ale ja co roku powtarzałem rytuał: po publikacji nowej wersji wybierałem jakąś ekipę pokroju Argentyny, Francji czy Hiszpanii i próbowałem pokonać Chiny, Zjednoczone Emiraty Arabskie albo Uzbekistan. Z początku nie wychodziło, mimo że sterowanie znałem na pamięć. Należało oswoić się z poruszaniem się piłkarzy, odkryć, co zawodzi, a co nie, w jaki sposób najłatwiej strzelić bramkę. Tym razem nie miałem takiego problemu, choć różnica w metodzie gry jest zauważalna.

NA TRAWIE

Akcja dzieje się wolniej. Znajdzie się czas, by rozegrać podanie, rozejrzeć się, finezyjnie dograć, a przede wszystkim wkręcić przeciwnika w murawę. Generalnie posługują się niezbyt wyrafinowanym stylem „kick and run”, w którym drybling odgrywa rolę marginalną. A jednak posadzić północnoirlandzkiego bramkarza na ziemi i wejść „Lewym” z piłką do bramki było tak prosto i przyjemnie, że zacząłem kiwać stokrotnie częściej. Wtedy czuć bezwład zawodnika - nie obróci się w miejscu natychmiast po wyhamowaniu. Mamy szansę na oderwanie się od niego. Znaczenie zyskał również balans ciałem. Przy takim modelu

rozgrywki preferuje się grę podaniami, bo chociaż futbolówka toczy się niespiesznie i należy zagrywać z większą siłą, szczególnie na wolne pole, to piłkarze też biegają spokojniej. W tym biegu skutecznie przeszkadzają im rywale, teraz nie tylko wchodzący barkami, lecz także używający rąk i nóg. Bez zgubienia oponenta próba podania czy strzału nierzadko kończy się stratą piłki. Z drugiej strony kadrowicze o słusznej posturze i wysokich umiejętnościach, jak choćby madryckie trio BBC, stają się bardzo nieżyczliwi, gdy trzeba im odebrać futbolówkę.

Gra jest płynna do przesady. Bo o ile można zrozumieć, że topowe drużyny posługują się tiki-taką z wrzutami i sztuczkami technicznymi, to już przedstawiciele drugiej ligi hiszpańskiej podający co drugi raz piętą i stosujący wyrafinowane zagrywki wzbudzili moje zdumienie. Nie przeczę przy tym, że nie oglądało się tego z przyjemnością.

Gdyby zmiany podzielić na pozycje, wygląda to następująco: bramkarze potrafią wykonywać cudowne parady, lecz chyba jednak zbyt często wypluwają futbolówkę przed siebie. Na przedpolu wychodzą rzadko, ale uczą się naszych schematów rozegrań i reagują w obrębie pola bramkowego, pojawiając się choćby przy dośrodkowaniach czy blokowaniu strzałów. Obrońcy z jednej strony poznają nasz styl, z drugiej popełniają szkolne błędy.

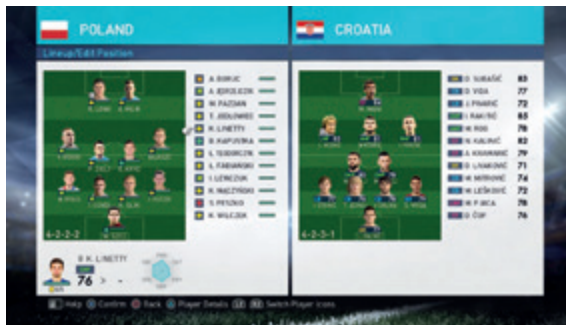
Sędzia odgwiżdżał faul, ale nie zauważył, że ręka przeciwnika przeszła przez szyję Garetha Bale'a.





✚ Ten chorwacki obrońca marzy, by oglądać plecy Arka Miłika.

✚ Skład Polski wskazuje, że nadal jesteście w okolicach finałów Mistrzostw Europy 2017. Jednak w tej edycji Robert Lewandowski osiągnął się gry na poziomie 90.



Kiedy grałem skrzydłami, wrzucając piłki na napastników, w pewnym momencie rywale zaczęli podwajać krycie w bocznych sektorach i moi zawodnicy nie mieli szans na centrę. Mimo to nie jest tak dobrze, jak mogłoby się wydawać - wystarczyło, że postanowiłem ścinać skrzydłowymi do środka. Obrońcy przeciwnika pilnowali atakujących rozbiegających się do linii pola karnego, zaś przed moimi kadrowiczami otwierała się autostrada do bramki. Pomocnicy wciąż zadziwiająco celnie dośrodkują, a napastnicy najczęściej nie marnują podobnych okazji. Zapewne będzie teraz nieco trudniej strzelić takie gole niż w poprzedniej odsłonie, acz nadal stanowczo za łatwo.

W SZATNI

Gdy schodzimy z boiska, nie wygląda to już tak różowo. Oczywiście tu też pojawiają się innowacje - choćby gra trzech na trzech w kooperacji czy rozgrywanie turniejów w opcji współpracy. Wariantów online nie mogłem przetestować, bo jeszcze nie działały serwery, ale jest ich dużo i są zróżnicowane. Master League doczekała

się nowego trybu, w którym wyznacza się nam zadania do realizacji, a piłkarze ostrzej negocjują i w ogóle prowadzenie klubu przestaje być kaszką z mleczkiem.

Za tym wyremontowanym budynkiem klubowym znajduje się jednak szatnia męska, którą zapomniano po meczu przewietrzyć. Siedzą w niej komentatorzy Peter Drury i Jim Beglin, rzucający niemal tymi samymi nudnymi tekstami co w ubiegłym roku i dwa lata temu, i trzy, i cztery... Menu również wygląda, jakby zostało częścią kontraktu z Barceloną - nikt go nawet palcem nie tknął, podobnie jak Neymara na okładce. Składy reprezentacji pochodzą z Euro 2016. Na przykład w polskiej kadrze grasuje Bartosz Kapustka, a przecież po tym turnieju przestał istnieć

w drużynie. Jak zwykle brakuje licencji, nazw zespołów i herbów, więc fani będą musieli wziąć się do roboty. Uff, już sobie ponarzekałem. Aczkolwiek na otarcie łez dostajemy Ligę Mistrzów. Możemy też w końcu pograć reprezentacją Polski i wierną kopią Roberta Lewandowskiego oraz innych naszych asów.

✚ Bardzo niewiele zawodników z pierwszego składu reprezentacji Polski pozostało z twarzy niepodobnych do nikogo.

Mimo pozaboiskowych niezręczności werdykt wydaje się prosty. Jeśli komuś zależy na płynności gry, elegancji ruchów, pięknych (choć nie zawsze realistycznych!) akcjach, a także gorących emocjach („Jak on tego nie strzelił?!”, „Jak on to obronił?!”), powinien sięgnąć po PES. Mam nadzieję, że nadmierna skuteczność wrzutek zostanie niebawem poprawiona i będzie można bezwarunkowo cieszyć się dziurawieniem siatek rywali. ▬



PIXEL HEAVEN 2018

RETRO & INDIE GAMING FEST



Dino Dini's Kick off Revival

PC PS4 PSV PEGI 3

PRODUCENT Dino Dini / Koo Games Ltd. Wersja PL: nie

Sir Haszak

Jeśli ktoś marzył o powrocie do przeszłości, otrzymał to, czego szukał. Nie podejrzewam jednak, by był zadowolony. Wyczyn twórcy należy uznać za sztukę, acz nie jest to sztuka użytkowa.

W zasadzie powinienem zacząć od tego, że Kick Off wniósł do gier piłkarskich wiele nowatorskich rozwiązań. Działo się to ćwierć wieku temu i od tamtej chwili świat poszedł naprzód, a Kick Off nie, o ile nie uwzględnimy grafiki 3D.

Pewna z reguł dobrej gry traktuje o przystępności zabawy i trudności w osiągnięciu maestri. Otóż Kick Off sprawia wrażenie trudnego nawet na łatwiejszym poziomie. Jednym z dwóch - dodajmy. Samouczek właściwie nie istnieje. Do dyspozycji mamy mecz towarzyski (może być multi), puchar wzorowany na mistrzostwach świata oraz ligę. Pomiędzy, że wersja, którą otrzymałem, okazała się francuska, choć Dino jest Anglikiem pochodzenia włoskiego.

Wybiegłem na murawę i chciałem się poczuć jak ćwierć wieku temu. Tyle że wówczas tytuł wydawał mi się sto razy łatwiejszy, bardziej grywalny, a przez to emocjonujący. Na boisku przy liniach bocznych nie było żadnych dziwnych band, od których odbija się piłka. Dawalo się przeprowadzać akcje. Zagrania na wolne pole miały sens, bo futbolówka nie zachowywała się tak, jakby powierzchnię wykonano z lodu.

Widok z góry ogromnie utrudnia ocenę, na jakiej wysokości znajduje się piłka, a co za tym idzie

Ci, co lubią po francusku, mogą się wykazać. Należy trzymać kciuki za kolejne wersje językowe.



- główkowanie. Kiedyś nie kleiła się do nogi i nadal się nie klei. Jedyną szansą na popychanie jej w kierunku wrogiej bramki jest zabieganie z właściwej strony. Oczywiście tu beczelnie wadzą zawodnicy przeciwnika, albo zgarniający ją sprzed nosa, albo robiący dziesięciometrowe wślizgi od tyłu, rzadko karane kartką. Acz trzeba przyznać, że kartki się zdarzają. Nie uświadczymy natomiast spalonych ani kontrolowania bramkarza. Na boisku rządzi chaos. Najłatwiej przejąć futbolówkę po aucie oponenta lub dopaść bezpańską, bo już „walka ciałem” wygląda jak przepychanie, podczas którego SI nie bardzo wie, komu przydzielić dominację nad piłką. Co nie znaczy, że po wielu godzinach praktyki nie uda się strzelać pięknych bramek dzięki niewiarygodnym bananom. One wciąż wchodzą! Należy jednak zapytać, ilu fanów nie zabije się z powodu frustracji własną pięścią przed osiągnięciem takiego poziomu.

Jeśli chodzi o statystyki pomeczowe, to mamy... wynik. I tyle powinno wystarczyć. Dino podkreślał, że skupił się na kwintesencji gry, a nie imponderabiliach. Chyba dobrze, bo dzięki temu sami musimy sobie policzyć, że nasza skuteczność podań sięgała 19%.

A taka informacja mogłaby zupełnie niepotrzebnie podciąć nam skrzydła.

Pozostaje jeszcze jedna kwestia, ważna we współczesnych symulatorach piłki: czy Lewandowski jest podobny do siebie? I tu kolejna zaleta: jest! Ma włosy na głowie, wspomnianą już głowę, ręce i nogi. Wypisz, wymaluj: Lewandowski!

Przy całej sympatii dla Dina Diniego i jego dokonań - znów popełnił on grę retro. Tylko że pierwsze jego produkcje stały się retro z czasem, a ta jest nią od razu. Udowodnił, że tytuł prosty (sterowanie odbywa się jednym przyciskiem!) może być diabelnie trudny, nieprzystępny i niegrywalny. A stworzyć niegrywalny symulator piłki nożnej to dopiero sztuka! 📌

Kamil Grosikey chwilę po zdobyciu bramki. Przyjmujemy zakład, który to zawodnik.



✚ Jedną z nowinek jest możliwość przebijania naszej bohaterki. Na zdjęciu bonusowy ciuch z intrygującym graffiti oka opatrności.

✚ Chloe nie przypomina jeszcze dziewczyny, którą znamy z oryginalnego Life is Strange, ale ten pociąg już wyruszył...



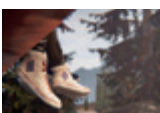
Zza kadru

Life is Strange: Before the Storm

PC PS4 XONE PEGI 16

PRODUCENT Deck Nine Wersja PL: nie

Michał R. Wiśniewski



Na gamescomie rozmawialiśmy z producentem Before the Storm Davidem Heinem.

Pomysł na Life is Strange zrodził się w trakcie prac nad Remember Me. Potem zaczęło się chodzenie od drzwi do drzwi. IP Life is Strange zostało nabyte przez Square Enix i to ono zleca kolejne produkcje studium Deck Nine czy Dontnod. Tak jak w oryginale jednym z głównych pytań było „kim jest Chloe?”, to tutaj brzmi ono „kim jest Rachel Amber?”. Autorzy tym razem położyli większy nacisk na stworzenie wiarygodnej mimiki postaci – fakt, że w oryginale wyglądały one, jakby przesadziły z zastrzykami z kwasu hialuronowego. Pierwszego Life is Strange sprzedano już ponad 3 miliony egzemplarzy.

Podchodziłem do tej gry z głęboką nieufnością. Okazało się, że w ogóle nie miałem racji.

Life is Strange, wydana w pięciu odciwkach gra przygodowa, była opowieścią o stracie. Kiedy usłyszałem, że ma wyjść jej prequel, poczułem się trochę oszukany; jakby ktoś chciał rozciąć te emocje, które przeżyłem, grając w pierwszą część – przez ten nieoczekiwany powrót do przeszłości odzyskać rzecz utraconą. Nieoczekiwany, bo nową odsłonę stworzyło inne studio, Deck Nine Games. Dontnod, autorzy oryginału, wciąż pracują nad kontynuacją. Powstało więc coś w rodzaju oficjalnego fanfika. Ale potem, gdy ściągnąłem pierwszy z trzech rozdziałów prequela, przestałem się

martwić i pokochałem tę produkcję. Ponowna wizyta w miasteczku Arcadia Bay nie tylko nie wymazała uczuć związanych z ukończeniem pierwowzoru, ale je zintensyfikowała.

To nieco inna gra: tak jak Life is Strange jest połączeniem klasycznej przygodówki z elementami visual novel, ale brakuje w niej – co oczywiste – motywu fantastycznej manipulacji czasem. Tym razem bohaterką nie została bowiem obdarzona dziwną mocą Max, ale jej przyjaciółka z dzieciństwa, Chloe Price. Zamiast wrażliwej studentki fotografii mamy szesnastoletnią zbuntowaną pannicę zakradającą się na punkowe koncerty do zakazanych mordowni, pijącą alkohol, palącą papierosy i tak dalej. Cobyśmy się nie nudzili, tytuł przełącza się momentami w tryb „pyskowania”, agresywnego dialogu, w którym należy wybrać odpowiednie opcje w celu wywarcia

nacisku na rozmówcy. Poboczną misją oryginału było robienie zdjęć ciekawym rzeczom; tutaj protagonistka biega z flamastrem i bazgra nim graffiti. I podobnie jak tam decyzje pociągają za sobą konsekwencje.

Before the Storm pokazuje, że zabawy czasem stanowiły tak naprawdę najmniej istotny element gry. Liczyła się opowieść – ujęcia z życia młodej dziewczyny, jej kontaktów z rówieśnikami, na pozór stereotypowymi, a w rzeczywistości wywracającymi schematy do góry nogami. Prequel zaczyna się jako „symulator zbuntowanej nastolatki”, ale szybko pozwala poznać głębię psychologiczną bohaterki, próbującej odnaleźć się w nowej sytuacji życiowej, poranionej, szukającej czegoś, co wypełni pustkę w jej duszy. Hałas koncertu ustępuje ścieżce dźwiękowej nagranej przez indiefolkową grupę Daughter. Można wybrać swoje nastawienie, wypuszczając odrobinę wrażliwości spod skrupy. Doznać pociechy w takich drobiazgach jak sesja RPG ze znajomymi nerdami.

A potem dostałem kopniaka prosto w odsłonięte emo i zagryzając palce, czekam na drugi odcinek. 📌



✚ W dniu, kiedy stanie się coś strasznego, jest piękna pogoda, ludzie się do siebie uśmiechają i wręczają sobie prezenty.



✚ W dniu, kiedy stanie się coś strasznego, można nawet przyjść do sąsiada oddać pożyczony dawno temu otwieracz do puszek.

Last Day of June

PC PS4 PEGI 7

PRODUCENT **Ovosonico** Wersja PL: nie

✚ Paweł Schreiber

Proszę tylko spojrzeć na obrazki. Last Day of June wygląda po prostu słodko: nasyczone kolory, malarskie tła, postaci jak laleczki, a zamiast dialogów piski, pomruki i chichoty. Pozory jednak mylą – to nie lukrowany torcik, lecz śmiertelnie poważna historia, przy której wrażliwsi uronią niejedną łezkę.

Zanim przejdziemy do samej gry, zacznijmy od listy płac, bo jest tam na co spojrzeć. Trzy najważniejsze nazwiska to główny projektant Massimo Guarini (Shadows of the Damned, Murasaki Baby), autor muzyki Steve Wilson (Porcupine Tree) i animatorka Jess Cope („The Astronomer’s Sun”, „Frankenweenie”) – jej studio, Owl House, regularnie przygotowuje dla Wilsona animowane teledyski. Może najlepszym punktem odniesienia dla Last Day of June będzie nie klasyczna przygodówka, tylko krótkometrażowy autorski film animowany, z prostą, ale zmuszającą do myślenia fabułą i delikatnie naszkicowanymi postaciami, które więcej wyrażają ruchem, a nie za pomocą słów.

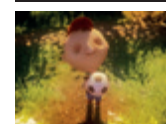
Na początku rozgrywki dochodzi do tragedii. Potem główny bohater wciąż ją na nowo rozpamiętuje, próbując się przekonać, czy można było jej w jakiś sposób uniknąć. Jak w „Dniu świstaka” albo innej Majora’s Mask wielokrotnie przeżywa te same wydarzenia, sprawdzając, czy po zmianie drobnych szczegółów historii da się przekształcić jej ponure zakończenie. Pomny niezbyt dobrych doświadczeń z Murasaki Baby bałem się, że będzie ślicznie, acz nudno. Na szczęście Guarini się od tamtego czasu rozwinął. Wcielamy się w kolejnych mieszkańców wioski, za każdym razem patrząc na zdarzenia z trochę odmienną perspektywą i kombinując, jak pomóc innym – na przykład mały chłopiec nie radzi sobie z ciężkimi drzwiami, lecz jeśli przedtem otworzy je ktoś dorosły, maluch przejdzie bez problemu. Zagadki z wykorzystaniem dosłownie kilku przedmiotów w alternatywnych odnogach jednakiej opowieści są proste, ale sprawiają sporo radości.

Oczywiście, można się też trochę poprzyczepiać, a przedostatni akapit to miejsce do tego stworzone.



✚ Nikt jeszcze nie wie, że, jak pisze klasyk, innego końca świata nie będzie.

Piłka



Piłka to jeden z kilku kluczowych rekwizytów w grze. Wybierając, czy się nią bawić, czy nie, zmieniamy bieg fabuły, a do tego możemy za jej pomocą otwierać przejścia, z których w kolejnych wariacjach feralnego dnia będą korzystać inne postaci.

Podstawową mechanikę Last Day of June oparto na powtórkach, więc zupełnie kluczową funkcją powinna być opcja przewijania obejrzanych już scenek przerywnikowych. Owszem, są krótkie, ale za czwartym razem nawet najkrótsza potrafi zirytować. Na moje oko w oprawie nieco przesadzono ze ślicznymi barwami, rozmyciami i innymi słodkościami – wywierają słabsze wrażenie niż surowa, bardziej przemysłowa kolorystyka filmów Jess Cope (na przykład teledysku do piosenki Wilsona „Drive Home”, opowiadającej w zasadzie tę samą historię co gra).

Tak czy inaczej, Last Day of June to kawał świetnej roboty – przede wszystkim dzięki temu, jak dużo jest w stanie przedstawić za pomocą postaci, które nie mówią ani słowa. I jak autentycznie potrafi wzruszyć. W coraz rozleglejszej kategorii Krótkich, Poruszających Gier o Ważnych Sprawach Last Day of June stanowi dzisiaj jeden z najlepszych tytułów. **L**



Metroid: Samus Returns

3DS PEGI 7

PRODUCENT Mercury Steam/Nintendo Wersja PL: nie

Voyager

W okutej w kombinezon ze stali postaci nikt nie rozpozna Samus - kobiety, której Metroidy nie-straszne. Ale nawet najlepsze wdzianko nie pomieści krwi, potu i łez, jakie trzeba przelać, by ukończyć grę.

To nie tylko zapowiedź renesansu platformówek 2D dla graczy niezrażających się po kilkunastu nieudanych próbach, lecz także zręcznościówka rozgrywająca się w otwartym świecie - a więc idź (właściwie biegnij lub tocz się), dokąd oczy poniosą, i strzelaj do wszystkiego, co napotkasz na swej drodze.

Brzmi jak strzelanina bez finezji? O nie! Tylko nie to - tu kombinowanie jest w cenie. Przydaje się zarówno przy umiejętnej eksploracji otoczenia, determinacji w docieraniu do niedosiężnych miejsc (ileż poukrywano tam usprawnień wszelkiej maści!), jak i właściwym doborze broni oraz stylu walki do przeciwników. Nie, nie ma szans liniowo przejść etapu za pierwszym razem. Wszystko rozwija się wraz z pozyskiwaniem kolejnych egzemplarzy oręży i form, które może przyjmować Samus. Jeśli jakieś starcie idzie nie po naszej myśli, warto rozważyć zwiedzenie innej części ogromnego labiryntu i powiększenie pojemności magazynków i zapasu zdrowia. Drzwi łączące fragmenty często blokują nam dostęp, toteż musimy wyposażać się w odpowiedni karabinek - nawet dzięki zwykłej zamrażarce damy radę zatrzymać wroga na chwilę i wskoczyć po jego plecach na wyższy poziom. Wniewić potrafi zaledwie jeden element - precyzyjne celowanie, zmuszające do przytrzymania triggera i wskazania obiektu analogiem. Na 3DS XL bywa to uciążliwe.

Grafika, w pełni zrealizowana w 3D, ukazuje intrygującą, podziemną krainę, która oczywiście pojawiła się w epizodzie dobrze znanym właścicielom Game Boya. To opowieść z 1991 roku zatytułowana Metroid II: Return of Samus - ale jakże odmienna! Nareszcie czuć głębię otoczenia, z urzędzenia dobiegają soczyste dźwięki. Rodzima planeta metroidów wypiękniała i nabrała barw, pojedynki wymagają jeszcze większej smykałki oraz wprawnego wyprowadzania ataków wręcz. I cały czas zachwyca mnie siła, z jaką zręcznościówka w otwartym świecie wciąga bardziej i bardziej... ■

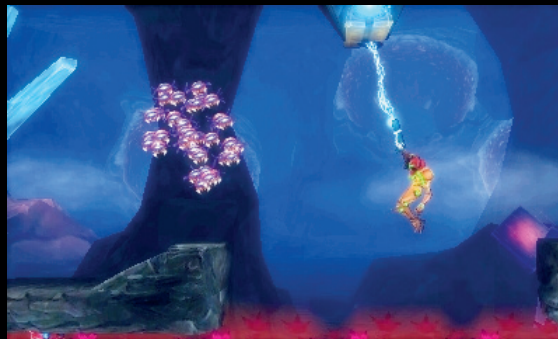
W roli bohatera platformówki kobieta występuje sporadycznie. Jeszcze rzadziej przedstawicielka płci żeńskiej staje się postacią prowadzoną w grach wymagających znaczącej zręczności. Wyjątkiem od reguły jest również opatuleństwo protagonistki zniekształcającym figurę kostiumikiem, przemieniającym ją w bezdusznego siewcę spustoszenia. A także od początku cyklu trzymanie się niemal tych samych zasad, dzięki którym odbiorca z łatwością wskazuje w ów kosmiczny kombinezon.

Samus Returns nie jest pierwszą ani ostatnią produkcją z serii. Stanowi powrót do dwuwymiarowego pierwowzoru, na pewien czas wypartego z rynku przez Metroid Prime w trzech wymiarach. Niezależnie od tego, kto z którą odsłoną bardziej się utożsamia, właścicielom konsoli 3DS właśnie oddano do dyspozycji tytuł, jakiego nie wypada pominąć.



Kombinacja dobrze wymierzonych strzałów i zręczności to klucz do sukcesu. Wierście mi, wiele razy ten klucz będzie trzeba przekreślać, a i tak nie zawsze trafimy w zamek.

Każda nowa broń i umiejętność okazuje się bezcenna w docieraniu do niedostępnych miejsc. Projekty poziomów są piekielnie dobre!



PIXEL NIGHT #2

21 / 10 / 2017
KINO ELEKTRONIK / WARSZAWA

Druga edycja Pixel Night, na którą złożą się premierowy pokaz filmu Borysa Nieśpielaka „Wszystko z nami w porządku”, rozmowa o premierach polskich gier AD 2017 z udziałem twórców i graczy oraz wieczorny afterek.

PARTNERZY

PIXEL
KULTURA GIER WIDEO



KINO Elektronik

Mazowieckie Centrum
Kultury Medialnej

WIĘCEJ INFORMACJI, UDZIAŁ, WSPÓŁPRACA

robert@pixel-magazine.com

pixelnight.pl

❗ Szaleńcze ucieczki przed wielkimi przeciwnikami przez sypanie się elementami otoczenia stanowią chleb powszedni Knacka. Uncharted to jednak nie jest, szczególnie pod względem oprawy.



Knack 2

PS4

PRODUCENT Sony Interactive Entertainment Japan Studio **Wersja PL:** tak

■ Pocztar

Pierwszy Knack stał się chłopcem do bicia. Jeden z tytułów startowych na PS4 nie pokazał pazura, mocy konsoli ani żadnych nowych rozwiązań. Weteran gamedevu Mark Cerny nie poddał się jednak i jego ekipa bardziej przyłożyła się do prac nad drugą częścią. Efekty widać od razu.

Sympatyczny stworek zbudowany z tak zwanych relikwów wciąż znajduje się w centrum uwagi. Teraz potrafi zmieniać rozmiar, dzięki czemu w locie przekształcimy się z kilkumetrowego giganta w siedemdziesięciocentymetrowego konusa, który „wszędzie wejdzie”. Ma to znaczenie podczas rozgrywki: mały Knack odkryje bonusy w niedostępnych miejscach, duży otworzy zablokowane drzwi czy przepchnie głaz.

Oprócz skakania po elementach otoczenia sedno produkcji stanowi walka. Wyobraźcie sobie God of War dla dzieci i będziecie wiedzieli, czym jest Knack 2 i jak zmienił się względem poprzednika. Tytułowy protagonista potrafi już

uderzać, kopać, zasłaniać się tarczą, atakować z wysoku, dysponuje też szeregiem ciosów specjalnych i ulepszeń, które odblokujemy na drzewku umiejętności za zebraną w grze walutę. Niestety, nie da się rozwijać ich równomiernie - aby rozpocząć kolejną z czterech odnóg, musimy doprowadzić do końca ostatnią. Starciom brakuje głębi i zbyt często sprowadzają się one do mashowania przycisków, niemniej jednak kilkakrotnie więksi przeciwnicy są w stanie zaskoczyć niespodziewanym laniem. Mimo to ani potyczki, ani eksploracja nie wiążą się z wyzwaniem, przynajmniej na średnim poziomie trudności. Pozycja prowadzi za rączkę, po śmierci odradzamy się tam, gdzie wyzionęliśmy ducha, a w obliczu nader regularnych zgonów, o zgrozo, możemy przeskoczyć bardziej skomplikowany fragment i przejść dalej.

Pomimo że tytuł przeznaczono dla młodszych odbiorców, w Knack 2 grało mi się bardzo przyjemnie. Tym razem to zróżnicowana pod względem



❗ Przy skoku Knack może zrobić piruet, ale wtedy ciężko zapanować nad nim w locie. Prowadzi to do upadku w przepaść, lecz gra nie pozwala na frustrację.

środowiska (fabryki, miasto, pustynia, góry, zamki), chociaż nieco nierówna w kwestii oprawy produkcyjnej. Obiekty są schludne, ale ubogie w detale. Najlepiej wypada animacja bohatera, szczególnie gdy wchłania on w siebie metal, kamienie czy lód i zmieniają się jego wygląd, siła i umiejętności. Rewelacyjnie sieje się chaos dziesięciometrowym Knackiem, kiedy niestraszny nam żaden przeciwnik. Gra chowa w zanadru zaskakujące momenty, na przykład jazdę czołgiem, sekwencje skradankowe lub możliwość objęcia sterów wielkiego mecha, acz zdecydowanie za rzadko je serwuje. Przez większość czasu robimy to samo: skaczemy, walimy złe gobliny i roboty po gębach, okazjonalnie przejdziemy prosty QTE. Niestety sztafeta fabuła o walce z zębami nie zainteresuje nikogo, kto skończył 13 lat, a humor występuje raczej w śladowych ilościach.

Knack 2 to postępek pod każdym względem w porównaniu z pierwowzorem i przyjemna gierka pozwalająca odstresować się po pracy (o ile dozuje się ją w niedużych dawkach). Przygotowała wystarczająco na kilkanaście godzin i warto dotrzeć do jej dynamicznego, udanego finału. Potem można odblokować opcje Koloseum i NewGame+, szukać skarbów czy wypróbować wyższe poziomy trudności. Dzięki dodanemu trybowi kooperacji da się przejść Knacka 2 z pociechą lub ukochaną, chociaż we dwójkę lepiej się walczy niż skacze po platformach. ■

Kameleon



Knack zmienia wygląd w zależności od elementów, które przyswoi. Jego lodowa wersja zamraża przeciwników i tnie ich szponami niczym Wolverine.



HALL OF FAME

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

50 Druga część wywiadu z Marcinem Iwirskim z CD Projekt RED, a w niej o tworzeniu pierwszej części Wiedźmina.



56 Flashback był kolorowy, miał świetną animację, ale przede wszystkim wyróżniała go niesamowita, pełna tajemnic fabuła.



62 Wywiad z Halem Barwoodem, twórcą Indiana Jones and the Fate of Atlantis oraz Indiana Jones and the Infernal Machine.



66 Dziewięć stron historii Indiana Jonesa w elektronicznej rozrywce. Archeolog z biczem do dziś szaleje w grach wideo i na flipperach!



Akt urodzenia Wiedźmina cz.2

Dalszy ciąg rozmowy z **Marcinem Iwińskim** o narodzinach najświetniejszej polskiej gry wideo.



P W Polsce - z tego, co sobie przypominam - nie byliście zbyt lubiani przez resztę branży. Pamiętam, że zwłaszcza Marcin Turski z ówczesnego DMG i Grzegorz Onichimowski z IPS za wami nie przepadali. Nigdy się tym nie przejmowaliśmy i robiliśmy swoje. Byliśmy młodzi, głodni sukcesu, a przez pierwsze lata firma pozostawała bardzo mała - liczyła dosłownie kilka osób. Z racji takiej skali wszystkie decyzje zapadały błyskawicznie, a komunikacja pomiędzy nami wyglądała tak, że osoba chcąca podzielić się jakąś ważną informacją po prostu wstawała i oznajmiała, w czym rzecz. Nie mieliśmy prawie nic do stracenia, a dużo do wygrania.

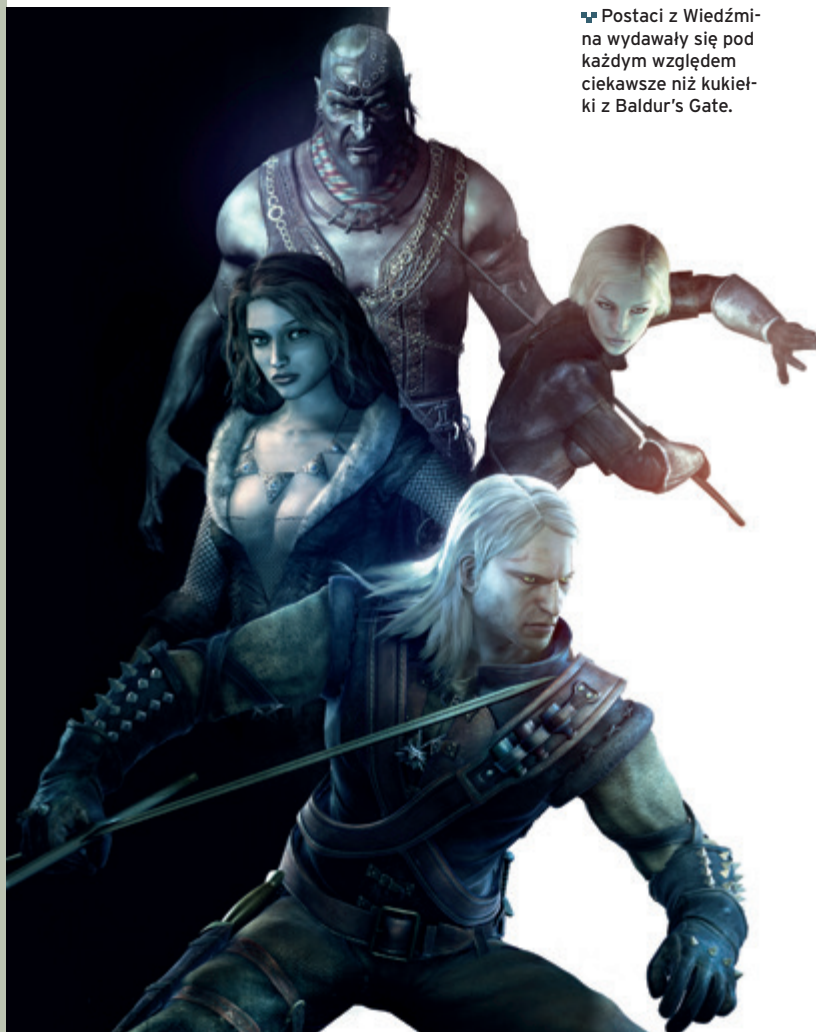
Od samego początku jechaliśmy po bandzie i nigdy nie baliśmy się ryzyka. Z braku jakiegokolwiek wcześniejszego doświadczenia w biznesie brały się też jednak pewne nasze duże wady. Popelnialiśmy mnóstwo sztabackich błędów, a prawdziwą zmorą było dla nas wszystko, co wiązało się z finansami, gdyż ani ja, ani Michał nigdy nie darzyliśmy tej dziedziny zbyt wielką sympatią. Parę razy znaleźliśmy się przez to na krawędzi bankructwa. Pomimo wielu porażek parliśmy usilnie do przodu. Gry były całym naszym życiem, a to, że komuś mogło się to nie podobać... Cóż, mierzyliśmy się z większymi problemami.

P Waszym kluczowym kontrahentem stał się Interplay?

Tak, ale musieliśmy o niego powalczyć. Ich gry dystrybuował wtedy – o ile dobrze pamiętam – IPS. Interplay był dla nich jedną z wielu firm, jakie reprezentowali, a przy tym ani nie największą, ani nie najważniejszą. Z łatwością dało się dostrzec, że stawiają przede wszystkim na Electronic Arts i Virgin. Natomiast nam los zesłał wielką szansę, więc automatycznie czuliśmy się bardzo zmotywani i ostro licytowaliśmy. Do dziś wspominam, jakie frycowe za to zapłaciliśmy na początku naszej współpracy. Pani z Interplaya wkręciła nas w czterysta egzemplarzy angielskiej pudełkowej wersji Dungeon Mastera II – tytuł z gatunku dla totalnych hardcore'owców, więc popyt szacowaliśmy na jakieś pięćdziesiąt do stu sztuk. Rozmowa, niestety, nie trwała długo: albo bierzemy towar, albo pani szuka innego dystrybutora. Sprzedawaliśmy potem te czterysta pudełek przez jakieś dwa lata, z każdym kolejnym miesiącem obniżając cenę.

Zaliczyliśmy konkretną wtopę, ale potem było już tylko lepiej. Największym przedsięwzięciem końca lat dziewięćdziesiątych stała się oczywiście lokalizacja Baldura. Całość organizowałem ja, natomiast mój tata, zajmujący się na co dzień produkcją filmów dokumentalnych, przekonał do współpracy znanych aktorów i wziął na siebie nadzór nad ogółem nagrań i postprodukcję. Z kolei kumpel programista zadbał o implementację. Krótko mówiąc: wszystkie ręce na pokład. Michał w tym czasie przygotowywał reklamy, koordynował PR i zbierał zamówienia.

W dniu premiery sprzedaliśmy na pniu cały nakład, czyli 18 tysięcy sztuk, a warto wspomnieć, że wówczas najlepsze tytuły schodziły w liczbie ledwie kilku tysięcy. W ciągu roku do rąk graczy trafiło ponad 50 tysięcy egzemplarzy, a nasza firma weszła do pierwszej ligi. Moim zdaniem właśnie polska edycja Baldur's Gate była jednym z kamieni milowych rozwoju rynku gier w naszym kraju. W dużej mierze to owa produkcja przekonała odbiorców, że zakup oryginałów ma sens.



Postaci z Wiedźmina wydawały się pod każdym względem ciekawsze niż kukielki z Baldur's Gate.

P Gdzie mieściła się wasza pierwsza siedziba?

Dobrze pamiętam słynne biuro na Marszałkowskiej.

Zaczynaliśmy w małym pokoju na Wiejskiej, który Michałowi za darmo udostępnił znajomy. Nasza pierwsza siedziba z prawdziwego zdarzenia mieściła się jednak we wspomnianym dwupokojowym mieszkaniu na Marszałkowskiej. Niedaleko placu Unii Lubelskiej znajdowało się biuro ogłoszeń Życia Warszawy, a my działaliśmy dokładnie nad nim, na pierwszym piętrze. Po kolejnych dwóch latach dołożyliśmy jeszcze jeden lokal na tej samej ulicy, jakieś dwieście metrów dalej. Integracja obu biur stanowiła nie lada wyzwanie, bo wtedy standardem w sieciach komputerowych był kabel koncentryczny, a przy większych odległościach występowały z nim same problemy. Połączenie sieciowe pomiędzy biurami mieliśmy, ale padało nam kilka razy w tygodniu. Potrzebowaliśmy większej powierzchni, bo firma liczyła już około dwudziestu pracowników, a dodatkowo musieliśmy gdzieś zmieścić piętrzące się i coraz lepiej sprzedające gry. Pamiętam, że pomimo nowego biura i nowej powierzchni magazynowej nie udało nam się tam wpakować nawet części pierwszego nakładu Baldura i specjalnie w związku z tą jedną premierą przyszło nam wynająć zewnętrzny magazyn.



Różowa Pantera została wyprodukowana w 1997 roku przez studio Wanderlust Interactive. Była ważnym krokiem w historii lokalizacji gier przez CD Projekt.



W wiedźmińskim świecie jucha i posoka były oczywiście obecne i choć w grze nie zostały jakoś nadmiernie wyeksponowane, i tak otrzymała ona klasyfikację PEGI 18.

Tak się złożyło, że wkrótce potem jechaliśmy na E3 do Los Angeles. To był moment, gdy Interplay połączył się z Virgin Interactive i nasz dotychczasowy kontakt od wydawcy przejmował kontrolę nad całością biznesu. Niestety nie mógł osobiście pojawić się na targach, by z nami porozmawiać, więc przysłał osobę z Virgin. Panią, która przez kilka lat współpracowała z IPS. Wchodzimy dumni i bladzi na spotkanie i okazuje się, że Baldur's Gate pobit wszelkie rekordy sprzedaży. Pani nam na to, że to niemożliwe - w Polsce nikt nigdy nie sprzedał żadnego tytułu w takiej liczbie, więc nam po prostu nie mogło się to udać. Długo ją przekonywaliśmy, ale dyskusję zakończył dopiero argument, że przelew z należnymi im opłatami licencyjnymi już wyszedł.

P Dlaczego zdecydowaliście się stworzyć własną grę? Czy to był świadomy, zaplanowany ruch?

Nie przeceniaj nas z tymi zaplanowanymi ruchami. Faktycznie, stworzenie własnej gry zawsze było naszym marzeniem. Może najpierw w skrócie opowiem, dlaczego w ogóle zaczęliśmy o tym myśleć. Wydając produkcje zachodnich partnerów w Polsce, mieliśmy na początku wolną rękę. To my zdecydowaliśmy o doborze aktorów do

lokalizacji, przekazie marketingowym, pudełku, instrukcji - w efekcie kształtowaliśmy dany tytuł i czuliśmy się za niego stuprocentowo odpowiedzialni. Niestety wraz z rozwojem rynku kontrahenci coraz częściej zaczęli nadzorować proces, wywierać presję w związku ze zmianami, jeśli tylko coś nie zgadzało się z ich globalnym planem. Z samodzielnego wydawcy szybko zmierzaliśmy w kierunku działalności czysto dystrybucyjnej. Nie muszę dodawać, że to wszystko łączyło się ze spadkiem naszej marży, bo przecież coraz większa część wysiłków leżała po drugiej stronie. Nie zrozum mnie źle, to zupełnie normalny proces. Wraz z dojrzywaniem rynku marże zmniejszają się, za to rośnie nakład. Problem w tym, że nas nigdy nie pasjonował kolportaż, a całe serce wkładaliśmy właśnie w budowanie pozycji danej produkcji w kraju. Jednocześnie jeżdżąc na zagraniczne imprezy targowe, spotykaliśmy deweloperów gier, na których patrzyliśmy z wielkim podziwem. W ich dzieła grały setki tysięcy czy miliony graczy na świecie, efekty ich pracy tworzyły historię, a my... sprzedawaliśmy pudełka do sklepów.

Mentalnie czuliśmy się gotowi, potrzebowaliśmy tylko jakiegoś impulsu do działania, a tym stał się tytuł Interplay - Baldur's Gate: Dark Alliance. Kilka dni przed kolejnymi targami E3 zostaliśmy zaproszeni na tak zwany „Export Day” do siedziby firmy w Irvine w Kalifornii. Celem tego typu spotkań było zademonstrowanie dystrybutorom nowych gier i na końcu zebranie na nie zamówień. Podczas całego dnia prezentacji odbyliśmy rozmowy kolejno z Davidem Perrym z Shiny Entertainment oraz Feargusem Urquhartem z Black Isle, ale kluczowym punktem programu okazało się demo Baldur's Gate: Dark Alliance. Tytuł wyglądał prześlicznie, acz z naszego punktu widzenia wiązało się z nim jeden problem: stanowił pierwszą lub jedną z pierwszych dużych produkcji Interplaya przeznaczoną wyłącznie na konsole. Rynek konsolowy w tym czasie w Polsce nie istniał, a nam w głowach się nie mieściło, by kolejny BG nie wyszedł na komputery. Jeszcze tego samego dnia wieczorem zaczęliśmy męczyć ludzi z Interplaya, że muszą zrobić wersję PC, że bez niej nie tylko na naszym rynku, lecz także w Rosji czy Niemczech nie wykorzystają potencjału sprzedaży. Odpowiedź była krótka: „Jeśli chcecie mieć wersję PC, to OK, ale opracujcie ją sami”.

Pierwszy Wiedźmin - jak powiada Marcin - nie wyglądał kulawo w 2007 roku. I faktycznie, BioWare już wtedy miało prawo się bać!



Stosunki CD Projektu z BioWare przypominały relację uczeń–mistrz. Po kilku latach te role się odwróciły. Co ważne, obyło się bez konfliktu pomiędzy firmami.



➤ Jeden z wczesnych szkiców koncepcyjnych autorstwa Przemysława Truścińskiego. Na samym początku bohater funkcjonował jeszcze jako beżmienny wiedźmin. Dopiero z czasem pojawił się pomysł wykorzystania postaci Geralta.

P Jak zabraliście się do konwersji? Przecież nie mieliście żadnego doświadczenia w tym zakresie. Zaraz po E3 wpadliśmy do londyńskiego oddziału Interplaya, żeby porozmawiać o porcie Baldur's Gate: Dark Alliance. Dostaliśmy od nich devkit do PlayStation 2 i tak zaczęły się nasze prace nad tym projektem, który potem przerodził się w Wiedźmina, ale o tym za chwilę. Devkit przekazaliśmy deweloperowi z Łodzi,

Sebastianowi Zielińskiemu - twórcy Mortyra, poznałem go podczas jednej z Gambleriad. Sebastian zakasał rękawy, ale dosłownie kilka miesięcy potem zadzwonił do nas dobry znajomy z Interplaya i powiedział, że firma cienko przędzie i żebyśmy darowali sobie podpisanie kontraktu, bo po pierwsze nikt nam za konwersję nie zapłaci, a jak ją zrobimy, to pewnie jej też nie wydadzą. To był początek końca tego przedsięwzięcia.

Konwersja Baldur's Gate: Dark Alliance nie doszła do skutku, ale pozytywny efekt tej historii okazał się taki, że razem z Michałem złapaliśmy bakcyła gamedevu i na serio powzięliśmy plan stworzenia własnej gry. Pomyśłów na tytuł pojawiło się sporo, ale jako fani RPG chcieliśmy koniecznie wyprodukować coś w tym gatunku. Jednocześnie obydwoj zczytywaliśmy się prozą Andrzeja Sapkowskiego, więc od razu zaczęliśmy sprawdzać, czy nie dałoby się zdobyć praw właśnie do cyklu o wiedźminie. Po kilku rozmowach dowiedzieliśmy się, że owszem, prawa są dostępne, ale Metropolis zajmuje się już czymś wiedźmińskim na urządzenia mobilne, dlatego musimy albo porozumieć się z tamtą ekipą, albo poczekać do czasu, aż produkcja zostanie wydana. Michał zabrał się poważnie do tematu i w efekcie podpisaliśmy umowę na zakup praw.

P Teraz Andrzej Sapkowski wypowiada się publicznie o tym, że mógł otrzymać procent od sprzedaży komputerowego Wiedźmina, ale wybrał jednorazową kwotę i popełnił wielki błąd. Jak to wyglądało z waszej strony?

Było dokładnie tak, jak powiedział. Pan Andrzej oczekiwał jednorazowej opłaty i nie chciał brać żadnego udziału w produkcji. Pamiętaj, że chwilę wcześniej pojawił się film kinowy, czyniący straszną krzywdę całemu wiedźmińskiemu uniwersum. Pana Andrzeja, zdaje się, o nic nie pytano, nie zaproszono go na premierę. Nastęły ciężkie czasy dla prozy o wiedźminie, a tutaj pojawiają się jacyś kolesie i chcą robić grę. Nie dziwi mnie jego podejście.

P O ile się nie mylę, Wiedźmin zaczął powstawać w Łodzi...

Tak. Jak wcześniej wspominałem, konwersję Baldur's Gate: Dark Alliance przygotowywał twórca Mortyra, więc naturalnym ruchem dla nas było powierzenie mu prac nad Wiedźminem. Sebastian Zieliński dysponował własnym silnikiem, a jednocześnie w przeciwieństwie do nas miał już na koncie ukończone projekty. Na początku nie nadzorowaliśmy prac jakoś specjalnie. Raz na miesiąc dostawaliśmy informacje o postępach, a po około roku zamierzaliśmy otrzymać demo technologiczne. Po tym, jak powstało, zaplanowaliśmy tournée po Europie w celu zaprezentowania go wydawcom. Wykorzystałem wszystkie kontakty zagraniczne, aby dotrzeć do właściwych osób. Wydawało nam się, że bardzo dobrze się przygotowaliśmy, posiadaliśmy najmocniejszego laptopa, jakiego udało się kupić, demo i przepięknie przygotowanego design doca.



■ Lokacja na grobli była chyba najbardziej klimatycznym środowiskiem w całej grze.

■ Jeden z pierwszych zwiastunów Wiedźmina pokazywał zwanie Geralta z bestią dysponującą bogatym uzębieniem.



Niestety efekt pokazów bardzo rozminął się z naszymi oczekiwaniami. Po powrocie do kraju zapoznaliśmy się z rezultatem tych ponad dziesięciu spotkań i demonstracji, to znaczy dokładnie dwoma e-mailami, w których w bardzo elokwentny sposób - Ach! Ta angielska kurtuazja - sugerowano nam, że to, co pokazaliśmy, jest słabe.

Nasze marzenia legły w gruzach - nie mieliśmy złudzeń, że musimy całościowo zmienić podejście do tematu. Zaczęliśmy od rozmów z Sebastianem, ale nie byliśmy w stanie się porozumieć. Technologia należała do niego, a on nie zgadzał się na dopuszczenie do niej żadnych dodatkowych programistów, co w naszym odczuciu przekreślało szanse na stworzenie RPG z prawdziwego zdarzenia. Zdecydowaliśmy się zakończyć współpracę i przenieść produkcję do Warszawy. Osobom działającym przy projekcie zaproponowaliśmy przeprowadzkę i dalsze zatrudnienie - wszyscy na to przystali. Wzięliśmy taksówkę bagażową i całość sprzętu przewieźliśmy do stolicy, prosto do naszego biura na Jagiellońskiej. Zaraz potem rozpoczęliśmy proces rekrutacji, więc w ciągu kilku miesięcy na pokładzie pojawiło się już ponad dziesięć osób.

Po raz kolejny okazało się, że wielkiej gry nie da się tworzyć zdalnie. Musi ona powstawać w macierzystym zespole.

Jedyny problem stanowił brak silnika, toteż zaczęliśmy rozglądać się za nim na rynku. Niestety nie istniały żadne komercyjnie dostępne rozwiązania do produkcji gier RPG. Ponieważ temat wypłynął zaraz przed E3, przy okazji wizyty na miejscu odwiedziliśmy stoisko BioWare, pytając, czy może zupełnie przypadkiem nie byłoby zainteresowani udzieleniem nam licencji na swoją Aurorę - silnik, na bazie którego stworzyli Neverwinter Nights. Reakcja nas bardzo zaskoczyła, bo wyszło na jaw, że właśnie rozważali jego komercyjne udostępnianie. Kod źródłowy dostaliśmy praktycznie zaraz po targach i natychmiast wystartowaliśmy z pracami. Wielki plusem tego rozwiązania okazał się fakt, że już po kilku miesiącach mieliśmy pierwsze grywalne lokacje.

Regularnie informowaliśmy BioWare o postępach, ale nie spodziewaliśmy się, że zaproszą nas na swoje stoisko na E3. Pamiętam, jak podczas jednej z rozmów telefonicznych powiedzieli: „Chłopaki, jeśli stworzyliście fajny prototyp, to może pokażemy go na naszym stoisku podczas kolejnych targów?”. Wszystko pod warunkiem, że złożymy im wizytę w ich siedzibie w Edmonton w Kanadzie, by zademonstrować rzecz Rayowi Muzyce i Gregowi Zeschukowi.



Producentem Baldur's Gate: Dark Alliance na konsole było studio Snowblind, znane między innymi z Top Gear Hyper-Bike.

Nie ukrywam - to było dla nas być albo nie być i nie chodziło tu nawet o miejsce na imprezie. Nie wyobrażaliśmy sobie sytuacji, w której Ray i Greg, największe autorytety w dziedzinie tytułów RPG, określiliby prototyp jako taki sobie, a my kontynuowalibyśmy prace. Na szczęście się spodobał i parę miesięcy później zadebiutowaliśmy z własną produkcją na największych targach gier na świecie. BioWare prezentowało wtedy swój pierwszy exclusive na Xboxa, Jade Empire, a za zamkniętymi drzwiami szkice koncepcyjne do Dragon Age'a. Na stoisku pojawiali się dziennikarze


Adam Badowski w swoim kąciaku podczas projektowania pierwszej części Wiedźmina.



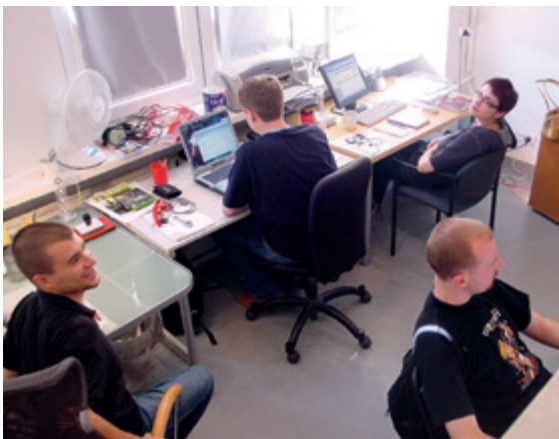
Ekipa Wiedźmina drugiego. W pierwszym rzędzie pierwszy od lewej stoi Michał Kiciński. Dwa rzędy za nim - Marcin Iwiński.



z najważniejszych czasopism i serwisów growych na całym globie, a po obejrzeniu Jade Empire kierowali się prosto do nas. W efekcie każda licząca się redakcja napisała o Wiedźminie. Z perspektywy czasu mogą powiedzieć, że był to punkt zwrotny. Dzięki wsparciu Raya i Grega przebiliśmy się do kluczowych mediów, mając zaledwie prototyp - wynik niecałego roku wysiłków. Do dziś jestem im za to bardzo wdzięczny.

P I co - gdy w 2007 roku wychodzi pierwszy Wiedźmin, od razu stajecie się sławni i bogaci? To było pięć lat krwi, potu i łez. W grę zainwestowaliśmy wszystkie pieniądze, jakie mieliśmy, i te pożyczone też, a ostatni rok produkcji współfinansował wydawca, bo sami nie zdołalibyśmy dłużej udźwignąć inwestycji. Kontrakt wydawniczy i proces pozyskania wydawcy to temat na oddzielną historię. W sumie zajęło nam to ponad dwa lata, z czego dziewięć miesięcy trwały negocjacje z prawnikami. Standard w branży stanowiło wtedy przejmowanie praw własności do marki i kreatywnej kontroli nad projektem, co dla nas było warunkiem nieakceptowalnym. Koniec końców podpisaliśmy kontrakt z Atari i po długiej walce dostaliśmy przedpłatę na pokrycie części wydatków związanych z produkcją oraz stawkę opłat licencyjnych na poziomie 30%. Z każdego dolara przychodu netto po odliczeniu kosztów marketingu, dystrybucji, produkcji pudełka, instrukcji i tak dalej my otrzymywaliśmy 30, a Atari 70 centów. To chyba dość dobrze obrazuje, że nie tak łatwo stać się bogatym od zaraz. Świadomie zaczęliśmy od inwestycji, zrobiliśmy dobry tytuł RPG, wypromowaliśmy go i czuliśmy się superzadowoleni, bo mogliśmy szczerzyć się własnym IP, ale dopiero wtedy dobiliśmy do punktu startowego. To znaczy do Wiedźmina 2... 

Jagiellońska, środek dnia. Pracująca wówczas jako producentka Wiedźmina Krupik z niepokojem wygląda, jakie nowe pomysły dostarczy za chwilę Michał.



Ciąg dalszy w następnym numerze.



Jedno z haseł reklamujących Flashbacka brzmiało „The first CD-ROM game in a cartridge!”. W ogóle się z nim nie zgadzam: Flashback był zwyczajnie lepszy od tego, czym zapychano pierwsze płyty.

■ Michał R. Wiśniewski

Wielokąty



Wektorowa animacja przerywników (podobna do technologii Flash) nadawała grze komiksowego ducha – to w końcu francuska produkcja! Po latach te stylizowane filmy zastarzały się mniej niż rendery 3D z wersji CD-ROM.

Pierwsze gry na CD-ROM oneśmiały twórców. Co zrobić z taką pojemnością? Powstały długie, nudne i kiepsko kręcone animacje wprowadzające. Na ich tle Flashback błyszczał oszczędnością i stylem, mimo że mieścił się na kilku tylko dyskietkach.

Otwierając Flashbacka animację powinno się stawiać za przykład wszystkim twórcom gier: zaczyna się w środku akcji, dramatyczna muzyka, bohater ucieka, jeszcze niewidoczny, w kadrze migają tylko niebieskie dżinsy i białe adidasy, a za chwilę – strzały z laserów i stopy prześladowców. Dopada latającego motocykla i odlatuje; goni go uzbrojony statek, wieżyczka pluje wiązkami energii, aż trafia. Wreszcie rozbija się gdzieś w zmutowanej dżungli pod obcym niebem; zostaje po nim ledwie wąty dym. Statek prześladowców omiata okolicę snopem światła, a potem odlatuje. Wszystko trwa 49 sekund. Perfekcyjne 49 sekund.

WELCOME TO THE JUNGLE

A potem: ekran startowy i wreszcie etap numer jeden, znów rozpoczynający się krótką animacją. Oto niezmiernie budzi leżącego na ziemi nieprzytomnego mężczyznę, który podnosi się, zrzucając tkwiący obok tajemniczy przedmiot. I zaczyna się gra. Bohater stoi na platformie (bo Flashback to platformówka) w dżungli, słysząc jedynie odgłosy przyrody i denerwujące pikanie. Jeśli pójdzie się w lewo, można spaść w bezdenną przepaść – i zobaczyć pierwszą ze słynnych animacji ukazujących śmierć protagonisty. Game over.

Ale jeżeli wybierze się kierunek w prawo, dojdzie się do zaciętych drzwi broniących dostępu do dalszej części planszy. Wkrótce okaże się, że mają one związek ze źródłem denerwującego dźwięku: to przedmiot strącony przy pobudce zablokował czujnik odpowiedzialny za otwieranie wjazdu. Aby przejść dalej, trzeba go podnieść i obejrzeć kolejną animację (podobną nieco do tej z Another World, gdy Lester chwycił za broń) – jakże to

odmienne od zwykłego „wzięcia itema” w innych platformówkach tamtych czasów. Okazuje się, że ów przedmiot to kostka z nagrany hologramem. Z niego można dowiedzieć się, co robić dalej: bohater nazywa się Conrad, stracił pamięć i musi dostać się do Nowego Waszyngtonu, by spotkać się z przyjacielem, lanem. Jak to wszystko zostało elegancko wymyślone: animacja ze strącaną kostką i pretekst, żeby zmusić gracza do jej podniesienia. Tytuł pełen jest różnych eleganckich rozwiązań. W dalszej części etapu konieczne będzie zasilenie kartridża uruchamiającego most nad przepaścią, ładowanego w tej samej stacji co osobista tarcza ochronna (odpowiednik „punktów energii”). Na koniec poziomu, wyposażeni w pas antygravitacyjny, musimy wykonać „skok wiary” w przepaść (tamteży wiedzie droga do Nowego Waszyngtonu) - tylko po to, by zobaczyć wspomnianą wcześniej animację śmierci: bohater koziółkuje i znika w czarnej otchłani... a wtem aktywuje urządzenie i bezpiecznie ląduje na ziemi! Gra kupiła mnie od razu, ale to był ten moment, gdy zakochałem się w niej na wieki.

INNY ŚWIAT, INNA GRA

Wspomniałem o Another World, bo trudno pisać o Flashbacku, nie odnosząc się do poprzedniej produkcji francuskiego studia Delphine Software International. Dwadzieścia pięć lat temu wszyscy myśleliśmy, że Flashback stanowi drugą część kultowej gry Érica Chahi. Mijało się to z prawdą na wielu płaszczynach. Nie dość, że tytuł popełnił zupełnie ktoś inny (Paul Cuisset, który wcześniej zrealizował między innymi przygodówkę Future Wars, a Éric stworzył do niej oprawę graficzną) i że inaczej wyglądała w nim fabuła, to należał do zupełnie odmiennego gatunku. Tym, co łączyło go z poprzedniczką, okazała się kinowość. Obie pozycje chciały wyglądać jak film, ale osiągały cel w różny sposób. Choć Another World miał elementy platformówki, wydawał się bardziej przygodowy, dużo akcji zależało w nim od kontekstu. Flashback wpisywał się w klasyczne ramy gatunkowe, był w większej mierze sformalizowany, nie odcinał się tak mocno od swego medium jak Another World (gdzie brakowało na przykład HUD czy kieszeni na przedmioty).

Za sprawą płynnej, rotoskopowej animacji sprite'ów Flashback przypominał Prince of Persia, ale tę grę przywołał na myśl również układ platform. Każdy ekran miał trzy poziomy, Conrad mógł się wspinać i opuszczać (gdy spadał ze zbyt wysoka, ginął); poza tym biegać, skakać i podskakiwać, a także wykonywać bardziej skomplikowane akrobacje, takie jak „rozbieg - skok nad przepaścią - złapanie się krawędzi”. Co najciekawsze, produkcja w ogóle nie wymagała platformówkowej, pikselowej precyzji, te niezbędne do eksploracji wygibaszy robiło się, wybierając odpowiednią

Wbrew powszechnemu przekonaniu Flashback nie był kontynuacją Another World, lecz samodzielnym, oryginalnym tytułem.



■ Tajemniczy przedmiot, kostka holograficzna, którą Conrad gubi - i zaraz znajduje - na początku gry, zawiera klucz do zagadki jego utraconej pamięci.

■ Mistrzostwo narracji: poznana wcześniej scena śmierci zmienia się w przejście do następnego etapu.



■ Co za szkoda, że tak wielowymiarowy bohater jak Conrad B. Hart pojawił się jeszcze tylko w Fade to Black.

sekwencję, co na początku wprowadzało w konfuzję wielu graczy (zwłaszcza tych, którzy swój egzemplarz dostali bez pudełka, instrukcji, na dyskietkach z naklejkami z odręcznym pismem lokalnego sprzedawcy). Realizm sprawiał wrażenie - strzelaniu towarzyszyły tylko huk i spadająca łuska, nie było widać pocisku. Muzyka pojawiała się jedynie w dramatycznych momentach, zupełnie jak w kinie.

GRAWKINO

Bo Flashback wziął się z kina. Nie trudno dostrzec w nim wpływy filmów SF, ale zaczęło się od zupełnie innego tytułu.

„U. S. Gold, jeden z partnerów Delphine Software, zamierzał wyprodukować adaptację filmu «Ojciec Chrzestny»” - opowiedział mi Paul

Bestseller



Flashback trafił do „Księgi rekordów Guinnessa” jako najlepiej sprzedająca się francuska gra. Na rynku pojawiła się najpierw wersja na Amigę. Wyszła oczywiście na Mega Drive, PC, SNES, Mac OS, Jaguar, 3DO czy Segę CD. Delphine Software wiedziało, że temat należy kontynuować w 3D, ale Paul Cuisset nie miał już tego samego zacięcia do scenariusza.

Cuisset. - „Nie wiedzieli dokładnie, jakiego rodzaju grę chcą dostać, więc zaproponowałem, żeby umieścić akcję w przyszłości i w ten sposób zyskać większą swobodę twórczą. Najpierw napisałem scenariusz o gościu uciekającym przed mafijną rodziną, jak w filmie Coppoli, i zaczęliśmy prace nad pierwotną wersją demonstracyjną. Kiedy kilka miesięcy później pokazaliśmy kontrahentom pierwszy działający kod, okazało się, że produkcja jest na tyle samodzielna, że nie potrzebuje licencji. Delphine i U. S. Gold zdecydowały się dalej ją rozwijać i tak powstał Flashback. W latach dziewięćdziesiątych tematykę SF nieczęsto spotykało się w grach, zresztą w tym medium umieszczano często



➤ Kolejny przykład elegancji Flashbacka: kartridż potrzebny do zasilenia pola siłowego mostu ładuje się w tej samej stacji co osobistą tarczę ochronną. Po uważnym przyjrzeniu się widać, że to gra platformowa, chociaż platformy są jak na tamte czasy dość zamaskowane.



➤ Europejska okładka wersji amigowej (ta z promieniem strzelającym w oczy) była chyba najlepszą grafiką w historii Delphine. Zwłaszcza zamorskie edycje Future Wars i Another World stanowiły esencję kiczu.

bardzo uproszczone historie. Pragnąłem stworzyć mroczniejszą i dojrzałą narrację. Korzystając z braku ścisłych ograniczeń, zdecydowałem się rozwinąć wątek długiej podróży kosmicznej. Zależało mi, by gracze mogli zanurzyć się w skomplikowany świat fantastyki naukowej”.

Scenki



Flashback słynął z tego, że kluczowe momenty fabuły przedstawiane były za pomocą krótkich animowanych scenek. Nawet przekazanie sobie przedmiotu wyglądało niczym podniesienie lasera w Another World.

Gdy grałem we Flashbacka w latach dziewięćdziesiątych, zachwyliła mnie mnogość odniesień do uwielbianych przeze mnie filmów fantastycznych. Okulary, jakich Conrad używa, by wykryć spisek obcych, stanowią oczywistą aluzję do „Oni żyją”. Nowy Waszyngton, ludzka kolonia na Tytanie, przywodzi na myśl marsjańskie miasto z „Pamięci absolutnej” (wszechobecne wentylatory!); Ziemia wygląda jak z komiksów Moebiusa (będącego zresztą autorem okładki sequela Flashbacka, trójwymiarowego Fade to Black). Morderczy teleturniej Death Tower Show, w którym Conrad usiłuje wygrać podróż na ojczystą planetę, to akurat nie „Uciekinier” z Arnoldem, a francuski obraz „A stawką jest śmierć”. Okazuje się, że nie były to nawiązania dla samych nawiązań, ale narzędzia narracji.

➤ Conrad na Tytanie brał każdą robotę - był kurierem, blade runnerem, ochroniarzem i uratował miasto przed zagładą, naprawiając reaktor. Dzień jak co dzień.

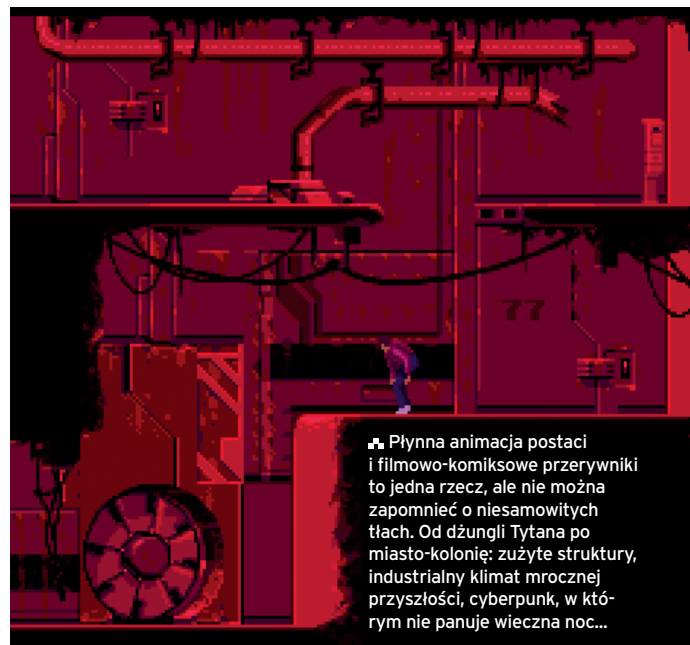


„Inspirowałem się popularnymi wówczas filmami. «Terminator», «Łowca androidów», «Pamięć absolutna», «Oni żyją» i tak dalej” – przyznał Paul. – „Odkryłem, że wykorzystywanie odwołań do filmów to dobry i tani sposób, by wzbogacić nasz wszechświat bez konieczności tłumaczenia każdego szczegółu. Przecież każdy wie, co to jest replikant. Było to ważne, bo mieliśmy ograniczone zasoby”.

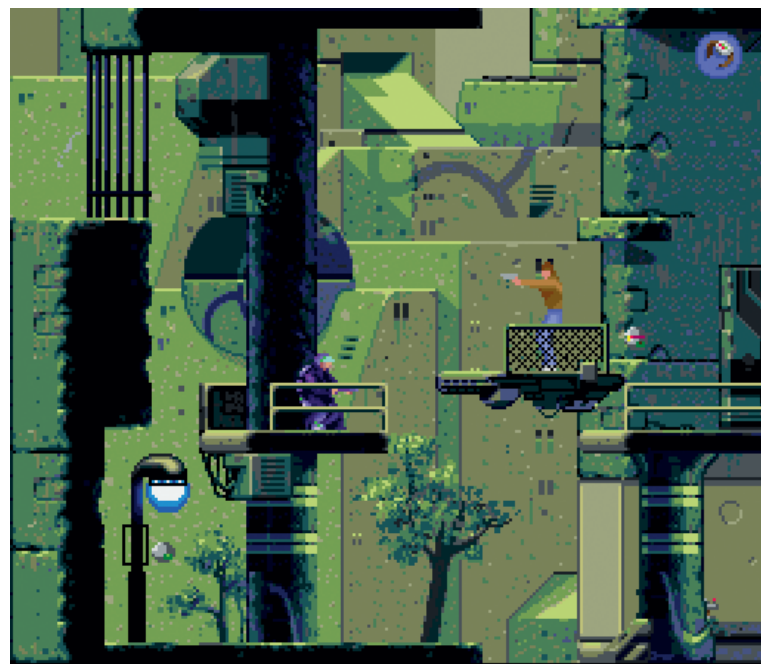
24 KLATKINA SEKUNDĘ

Tytuł w wersji na Amigę zajmował cztery dyskietki, ale to nie stanowiło problemu – była nim pojemność kartridża Sega Mega Drive. To właśnie z myślą o tej konsoli powstał Flashback (choć na rynek trafiła najpierw wersja amigowa). Spytałem Paula, czy z tego powodu musieli coś wyciąć.

„Od początku wiedziałem, że klimat gry będzie wymagał bardziej dojrzałego i realistycznego podejścia, dlatego zaczęliśmy rozwijać system animacji oparty na rotoskopie, to znaczy nagrywaniu aktorów i rysowaniu każdej klatki animacji na tej podstawie. Załadowanie całości sprite’ów na Mega Drive okazało się sporym wyzwaniem, ale czuliśmy się dość zadowoleni z efektów, toteż postanowiliśmy skompresować wszystko na kartridżu i wypakowywać w czasie rzeczywistym. Użytkaliśmy płynną animację 24 klatek na sekundę. Niestety produkcja tak się rozrosła, że musieliśmy opracować własne kartridże testowe, bo te dostarczone przez Segę miały tylko szesnaście megabajtów. W końcu po kompromisach udało się wszystko wcisnąć na nośnik o pojemności

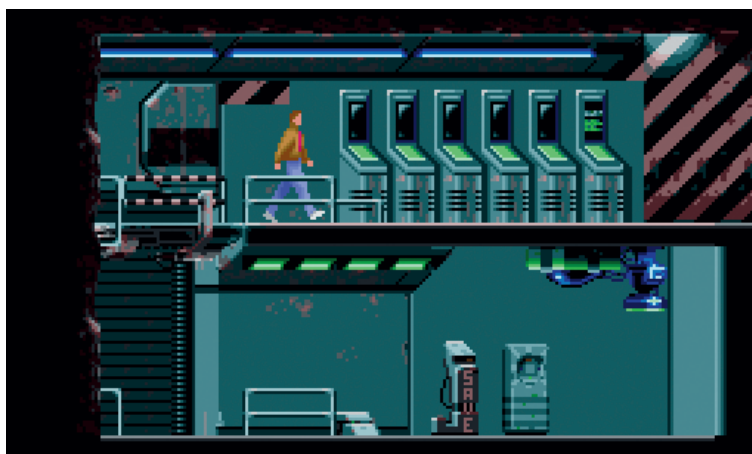


➤ Płynna animacja postaci i filmowo-komiksowe przerywniki to jedna rzecz, ale nie można zapomnieć o niesamowitych tłach. Od dżungli Tytana po miasto-koloniję: zużyte struktury, industrialny klimat mrocznej przyszłości, cyberpunk, w którym nie panuje wieczna noc...



➤ ...architektura i klimat Ziemi przywodzą na myśl francuskie komiksy albo „Piąty element” Bessona, film młodszy od gry, ale dzielący z nią korzenie.

➤ Najciekawszy moment całej gry – praca. Aby wyostać się z Tytana, Conrad musi walczyć nie tylko z replikantami, mutantami, skorumpowaną policją, lecz także z biurokracją oraz kapitalizmem.

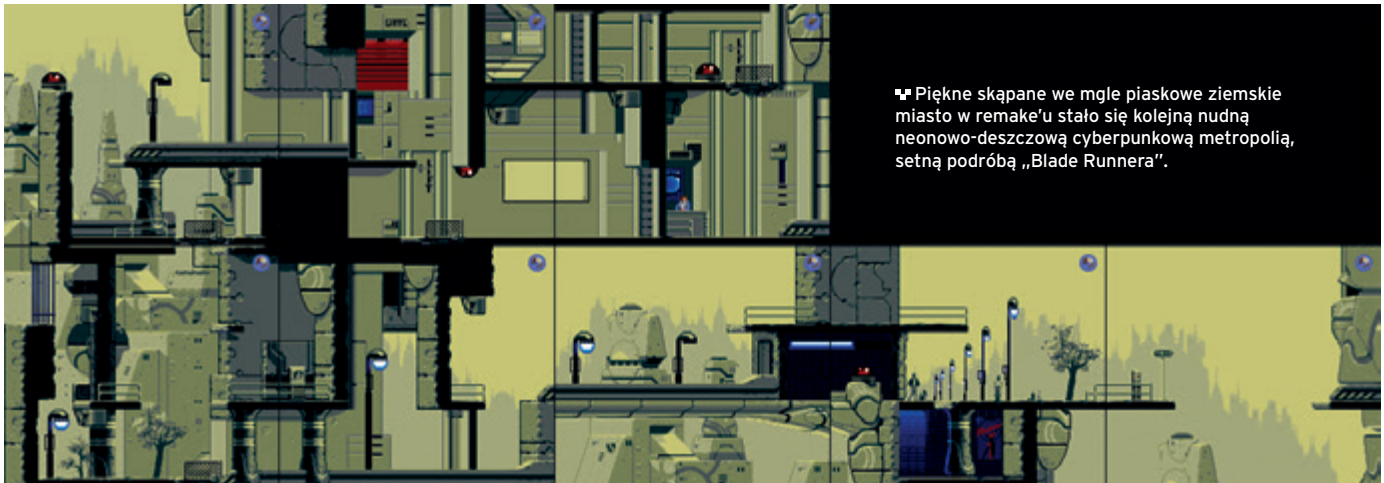


24 MB. Żałuję szczególnie fragmentu z początku, gdy w dżungli na Tytanie Conrada atakował dziki kot. Jego animacja była bardzo dobra”.

W młodości miałem obsesję na punkcie Flashbacka. Sprawdziłem wówczas dyskietkach, znajdując nieużywane animacje, takie jak Conrad wsiadający do metra (korzysta z tego środka lokomocji na drugim etapie). Paul odpowiedział mi, że wycięto je, by nie zaburzać odbioru gry. Przy okazji wyjaśniła się tajemnica animacji, którą można znaleźć w sieci na stronie Reminiscence, emulatora silnika Flashbacka: Conrad wsiada na niej do mecha. Paul wspomniał, że to jedna z animacji przygotowana przez kogoś ze współpracowników z myślą o sequelu, lecz ów nigdy nie powstał.

TOŻSAMOŚĆ CONRADA

Jedną z głównych zagadek Flashbacka jest tożsamość głównego bohatera. I nie chodzi tu o jego utraconą pamięć, odzyskiwaną dość szybko – na początku drugiego etapu. To wtedy, dzięki zaszczepieniu zapisanych wcześniej wspomnień, Conrad przypomina sobie, jak podczas pisania pracy semestralnej odkrył, że wśród ludzi znajdują się zmiennokształtni kosmici, wyróżniający się gęstością molekularną. Praca semestralna?

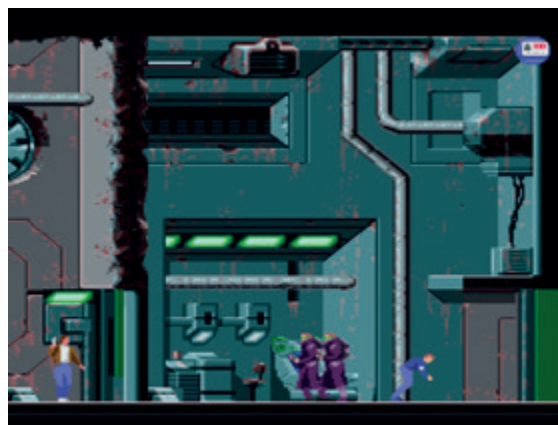


❖ Piękne skąpane we mgłę piaskowe ziemskie miasto w remake'u stało się kolejną nudną neonowo-deszczową cyberpunkową metropolią, setną podróżą „Blade Runnera”.

To znaczy, że Conrad B. Hart studiował jakiś inżynierski albo ścisły kierunek. Nie klei się to z notatką podaną w instrukcji do gry (na przykład w wersji na PC), gdyż w tej określa się go mianem agenta Galaktycznego Biura Śledczego. Widać, że tę historię dopisano później, jakby w celu uzasadnienia, dlaczego zwykły student tak dobrze strzela, biega i skacze. Nie mam jej bowiem w wersji amigowej. „Conrad jest młodym studentem, który chce zostać agentem specjalnym” - wyjaśnił Paul, ale odnoszę wrażenie, że trochę kręci. - „To naukowiec, ale przeszkolono go też na agenta”.

Sprawę dodatkowo gmatwa (swoją drogą okropny) komiks Marvela, dodawany do amerykańskich konsolowych wersji produkcji (za oceanem Flashback nosił podtytuł Quest for Identity, jakby pierwotny okazał się zbyt subtelny dla hamburgerojadów). Conrad jest tam twardzielem, ma nawet dziewczynę, po której w grze słuch ginie. Niestety, owe dzieło stanowiło kanwę remake'a Flashback HD; wzorowana na nim przerywniki to najgorsza na nim rzecz, jaka trafiła do nowej wersji. Był to pomysł Ubisoftu, wydawcy „poprawionej” edycji. Conrad w wariancie HD w ogóle nie przypomina siebie samego. Nie zamyka mu się gęba, wydaje się niesympatyczny. I starszy.

„Ubisoft bardzo chciał, żeby był większym twardzielem” - wytłumaczył Paul. Conrad z oryginału miał zupełnie inne pochodzenie.



❖ Przedzieranie się przez wnętrza pełne delikwentów z laserami mocno przypominało Another World, aczkolwiek Éric Chahi i Paul Cuisset zgodnie twierdzą, że gry powstawały niezależnie od siebie.

upadł wraz z Delphine Software, platformówce utrzymanej w komiksowej stylistyce, Conrad występował w koszulce... czerwonej. Może się przebrał.

Nie ma idealnego Flashbacka. Paul za najdoskonalszą wersję uważa oryginał na Mega Drive'a, ale Amiga dostała przecież o wiele lepszą muzykę. Znakomitych kompozycji Jeana Baudlota i Fabrice'a Visserota (wyszły też w ciekawych remiksach na płycie) w aranżacji Raphaëla Gesqua (alias Audiomonster) słuchałem godzinami. Ale widać było słabszą grafikę. Gdyby je tylko połączyć...

Pecciarze dostali rozbudowane animacje (strasznie im ich początkowo zazdrościłem, potem mi przeszło) i piękniejszą grafikę, za to za karę - różową koszulkę. Wersja na SNES została oceniona (Death Tower stała się... Cyber Tower). Na CD-ROM (Sega CD, PC, 3DO, CDi) wyszła nowa, „poprawiona” edycja, w której oryginalne wektorowe animacje przerywnikowe zastąpiono trójwymiarowymi renderami. Zestarzały się okrutnie i za grosz brak im uroku.

Paul Cuisset



Urodzony w 1964 roku. Przed FB działał przy Future Wars i Operation Stealth. Zrobił pionierskiego Fade to Black i Shaq Fu, za którym szła legenda najgorszej gry świata. W ostatnich latach wypuścił horror Amy, przygodówkę Subject 13 i remake Flashback HD. Nie lubi pojawiać się publicznie, ale udzielił nam obszernego wywiadu (Pixel #06).

- „Wzorowałem go na Martym McFly'u z «Powrotu do przyszłości». Na początku mówiłem na niego Michael, jak Michael Corleone. Nie chciałem, by jego imię brzmiało z francuska. Poprosiłem o poradę U. S. Gold i zaproponowali Conrada”.

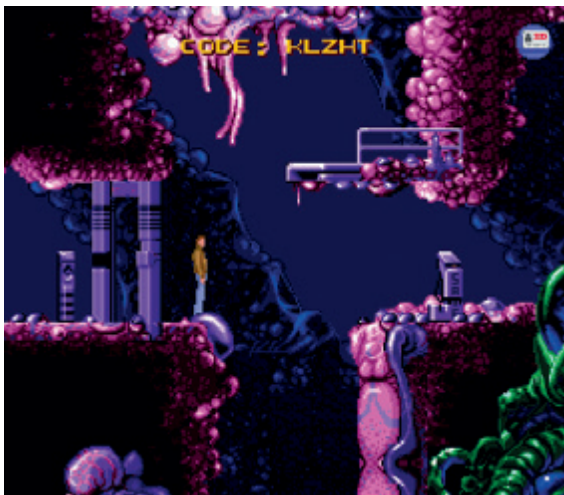
To tłumaczy, dlaczego biega w białych adidasach. Ale o co chodzi z różową koszulką, którą nosi pod swoją skórzaną kurtką?

IDEALNY FLASHBACK

Ustalmy raz na zawsze - koszulka Conrada jest biała. Taka była w oryginale zarówno na Mega Drive, jak i na Amidze. W grze na PC, SNES i inne konsole, wyświetlające większą paletę barw, z jakiegoś powodu stała się różowa. Na animacjach wciąż ma biały kolor, tak samo jak w Fade to Black, bezpośredniej kontynuacji (ale to temat na inną opowieść). Śmieszna sprawa, ale we Flashback Legends, projekcie, który

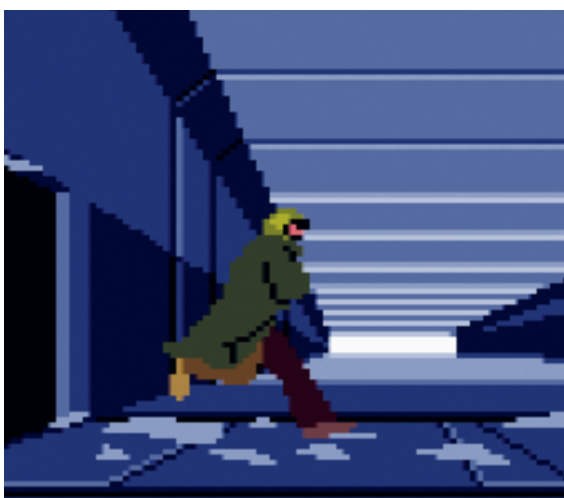
Sega CD dodatkowo otrzymała (całkiem zbędny) podkład muzyczny z płyty oraz mówione dialogi (brzmiące jak nagrane amatorsko w jakiejś szafie).

W roku 2013 wydano wspomniany wcześniej remake, Flashback HD. Gra to dziwna i nierówna, pełna smaczków dla fanów, ale i pozbawiona ducha oryginału. Tymczasem Paul Cuisset zapowiedział nową, poprawioną wersję Flashbacka na Nintendo Switch. Ma ukazać się w czwartym kwartale 2017 roku.



Planeta Morphów, zmiennokształtnych kosmitów planujących podbić Ziemię, organiczny i lekko psychodeliczny obcy świat, interesująca odmiana po pięciu etapach biegania po betonowych i szklanych korytarzach. Przebyłeś długą drogę, Conradzie!

Pozostało wiele wspomnień po Flashbacku, ale najważniejsze są związane z intrem. Gdy Conrad uciekł na śmigaczu, jego tropem podążyli Oni. Ta sekwencja w 1992 roku po prostu miażdżyła.



REKLAMA

WALKA TRWA!

木蘭拳 POKÉKEN™ DX TOURNAMENT™



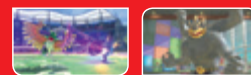
© 2017 Pokémon. © 1995-2017 Nintendo. Conquest, Inc. / GAME FREAK, Inc. © 2017 BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

7
www.pegi.info



www.nintendo.pl

CONQUEST
ENTERTAINMENT



Wciel się z Pokemony takie jak Pikachu, Decidueye, Mewtwo i inne, i weź udział w emocjonujących walkach uzbrojony w wachlarz potężnych ataków! Stań do walki, gdzie chcesz, i wyzwyj na pojedynek, kogo chcesz, z konsolą Nintendo Switch.



ZESTAW ZAWIERA:

Konsolę Nintendo Switch™ + Joy-Con™ (L) + Joy-Con™ (R)
+ stację dokującą Nintendo Switch + Joy-Con grip + Joy-Con strap (x2) + Ładowarkę AC Nintendo Switch + Kabel HDMI

The Pokémon Company



POMIĘDZY SPIELBERGIEM A LUCASEM

**PIXEL
WYWIAD**

Z autorem
Fate of Atlantis
Halem Barwoodem
rozmawia Piotr Mańkowski.

P Jak poznałeś....

Przepraszam, nagrywasz to tym modelem Samsunga, który wybuchał?

P Nie, wybuchał Galaxy Note 7, a to jest Galaxy S7. Te nie wybuchają. Moim zdaniem są lepsze od nowych iPhone'ów.

Z łatwością jestem w stanie w to uwierzyć. Dobrze, pytaj.

P Jak poznałeś George'a Lucasa?

Chodziliśmy razem do szkoły filmowej na Uniwersytecie Południowej Kalifornii i szybko staliśmy się przyjaciółmi. Ja w tamtym czasie szkoliłem się na animatora, a George pracował nad zrzębami swojego pierwszego filmu fabularnego „THX 1138”. Potrzebował do niego grafik koncepcyjnych, a działo się to oczywiście w epoce, gdy grafika komputerowa nie była jeszcze znana, więc rysowałem wszystko ręcznie - tak, jak się projektuje szkice na potrzeby filmu niskobudżetowego. Później znalazłem zatrudnienie w branży filmowej i dziewiczy okres rozwoju gier wideo zupełnie mnie ominął. W 1980 roku mój kumpel Matthew Robbins zaczął przygotowywać film „Pogromca smoków”, którego zostałem

scenarzystą oraz producentem, i pamiętam, że nagrywał nieopodal słynnego brytyjskiego Pinewood Studios na przedmieściach Londynu. Męczyliśmy się podczas nocnych zdjęć, gdzie należało stworzyć sztuczną księżycową poświatę, a na dodatek jeden z aktorów nie dotarł na plan i zamiast niego musiała wystąpić dziewczyna. Sfrustrowany zamknąłem się w przyczepie, wyjąłem mój wierny kalkulator graficzny HP-41C i całą noc spędziłem nad klasycznym Hunt the Wumpus. Wtedy zrozumiałem, że film i gry to jeden biznes. Zajęło mi to 10 lat, w międzyczasie zrealizowałem jeszcze jeden film, ale właśnie w 1980 roku poczułem chęć tworzenia gier wideo.

P Trafiłeś na dobry czas, trwał właśnie złoty wiek ery automatów...

W tamtym czasie Atari zaczęło proponować George'owi, że da mu pieniądze na realizację gier z uniwersum Star Wars. Byłem przy tym, jak powstawało Lucasfilm Games, ale potem pozostawałem jedynie luźno związany z firmą, aż do 1990 roku, gdy zaczęli potrzebować projektanta.

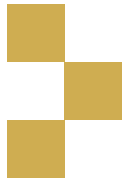
P Powiedz jeszcze o Lucasia, jaki jest naprawdę.

George to wspaniale kreatywna osoba, ale z biegiem lat stał się coraz mniej skory do współpracy z innymi - myślę, że tak brzmi odpowiednie określenie. Gdy tworzył „Gwiezdne wojny”, czytałem cztery czy pięć szkiców scenariusza na przestrzeni kilku lat od czasu realizacji

„American Graffiti”. Mieszkaliśmy swego czasu w San Anselmo w Kalifornii, razem z Matthew Robbinsem coś pisaliśmy i spotkaliśmy się pewnego dnia z Georgem w chińskiej restauracji. Pokazał nam sekwencję, w której księżniczka Leia idzie korytarzem, śledzona przez gości w plastikowych kostiumach. Pomyśleliśmy - Jezu, to najgłupsza rzecz, jaką widzieliśmy w życiu. Jakiś rok później zaprosił mnie z żoną do swojego prywatnego kina na projekcję wczesnej wersji filmu z TIE fighterami wyglądającymi jak hitlerowskie maszyny z czasów II wojny światowej. Nagle zrozumiałem, że to będzie genialny obraz. On bardzo dobrze pojmował rolę komputerów w rozwoju kina, mimo że sam nie był ich znawcą, co nie przeszkadzało mu w założeniu Industrial Light & Magic.

P Pracowałeś też ze Stevenem Spielbergiem przy „Bliskich spotkaniach trzeciego stopnia”.

Razem z Matthew napisaliśmy scenariusz pierwszego filmu Spielberga „Sugarland Express”. Przy „Bliskich spotkaniach” on miał już kilka scenariuszy, ale wszystkie były bezduszne, pełne facetów w czerni. Podpowiedziałem mu skałę Devils Tower w stanie Wyoming, która stała się symbolem spotkania ras. Zresztą pojawia się w filmie jako jeden z wchodzących na pokład statku kosmicznego. Do dziś otrzymuję jakieś pieniądze z okazji niewielkiego, ale jednak udziału w filmie.



✦ Razem z przygodową wersją Fate of Atlantis ukazała się jej zręcznościowa inkarnacja wydana również na platformy ośmiobitowe.



✦ Jest rok 1939, kilkanaście miesięcy po wydarzeniach z Last Crusade. W atmosferze nadchodzącej wojny rodzi się tajemnica...



✦ Mapki starych gier LucasArts ukazują dziesiątki przepysznych szczegółów. Patrząc po latach, lepiej zniosły próbę czasu niż produkcje Sierra On-Line.



W Indiana Jones and the Infernal Machine Sophia Hapgood prosi doktora o zbadanie ruin Babilonu. Prawdopodobnie jest tam maszyna, która pozwalała dawnym ludom łączyć się z bogiem Mardukiem...

P Pracowałeś na Skywalker Ranch?

Powiem ci więcej - widziałem, jak budowano tam ten wielki, biały dom. Ale w samym miejscu przepracowałem tylko kilka miesięcy. Atmosfera panowała znakomita - siedzieliśmy z Ronem Gilbertem i Davidem Foxem w jednym pokoju. To wówczas była bardzo mała firma.

P Przenieśmy się zatem do 1990 roku, gdy Lucasfilm Games zaczęło pracować nad Indiana Jones and the Fate of Atlantis.

Na pudełku znajdowały się, nawiasem mówiąc, dwa loga - Lucasfilmu i LucasArts, bo działo się to w okresie przejściowym. Do projektu ściągnął mnie Noah Falstein, który już kilka lat pracował w firmie. Scenariusz gry zdążył ktoś napisać, nie powiem ci kto, bo narobiłbym tej osobie wstydu - ale rzecz przedstawiała się okropnie, naprawdę strasznie. Skrypt osadzono w klimatach azjatyckich, kompletnie niezrozumiałych dla Amerykanów. W bibliotece George'a Lucasa natrafiłem na książkę z serii „Tajemnice przeszłości” i tam zawarto szkic Atlantydy składającej się z trzech koncentrycznych kręgów. To było to! Razem z Noahem zakasaliśmy rękawy i zaczęliśmy tworzyć nowy scenariusz.

Nowy Jork, przedstawienie Sophia Tonight! Indy zaraz pozna Sophię Hapgood. W finale gry jej los mógł zostać przypieczonekowany na dwa sposoby.



Kalkulator HP-41C pojawił się w 1979 roku. Miał rewolucyjny wyświetlacz LCD. Dało się na nim uruchamiać proste gry.



Lokacja typowa dla przygodówek z lat dziewięćdziesiątych - zgłęb nowojorskiej ulicy i boczna alejka, w której można załatwić to, czego nie da się przed głównym wejściem.



Sequelem Fate of Atlantis miał być Iron Phoenix. Gra trafiła na półkę, gdy okazało się, że zawiera nazistowskie symbole.



W sferze formalnej Fate of Atlantis nie różniło się od Secret of Monkey Island. Interfejs był ten sam, sposób wprowadzania scenek przerywnikowych - również.

Jak pamiętasz, to był okres, gdy modne stało się słowo „multimedia”, w związku z czym po premierze dyskietkowej ukazała się edycja na CD z dodaną mową bohaterów - Indianie głosu używał Doug Lee. Ta wersja sprzedawała się szczególnie dobrze. Wydawaliśmy ją już sami, a nie tak jak wcześniej poprzez Electronic Arts.

Potem była jeszcze jedna gra o Indianie Jonesie... Infernal Machine. Stanowiła ogromny sukces komercyjny, jakieś pięć razy większy od Fate of Atlantis, mimo że mało kto o tym wie. Może pod pewnymi względami ta gra się zestarzała, ale sam jej design uważam za znakomity. Już podczas realizacji Fate of Atlantis moja producentka Shelley Day, która zresztą zaraz potem odeszła z Ronem Gilbertem, by założyć Humongous Entertainment, podpowiedziała, że SCUMM przestaje spełniać swoją rolę. Ów system wykorzystano jeszcze co prawda w Secret of Monkey Island 2, ale proszono, by go usprawnić i tym sposobem w Infernal Machine pojawił się interfejs ikonkowy. To był mój wkład w rozwój gier LucasArts. Podczas produkcji swoich dwóch tytułów zrozumiałem, że moim powołaniem jest tworzenie opowieści i że nigdy nie będę równocześnie prawdziwym programistą, takim choćby jak Ron.

Czy któraś z ostatnich gier chwyciła cię mocniej za serce?

The Journey na PS3, a jeszcze kilka lat wcześniej ICO. W minionym roku najbardziej podobał mi się Firewatch. Kocham ten stylizowany krajobraz. Przygodówki posługiwały się często sztucznym, nienaturalnym sztafażem, a w produkcji Campo Santo wszystko wydawało się takie naturalne. Ale wiesz, cały czas lubię wracać do przeszłości, gdy graliśmy z Matthew i Georgem w „Ryzyko”. To była jedna z nielicznych aktywności Lucasa w dziedzinie gier, bo komputera rzadko używał, a od elektronicznej rozrywki zwykł trzymać się z daleka.



Końcówka lat dziewięćdziesiątych obfitowała w dokonywane właściwie przez wszystkich próby przenoszenia różnych tematów w 3D.

Prywatnie uważaliśmy, że Atlantyda nie istniała, więc do jej opisu w grze używaliśmy komicznych dialogów. Zdecydowaliśmy się, że fabuła będzie zawierać trzy niezależne ścieżki - dla graczy lubiących akcję, supertrudne łamigłówki oraz tych preferujących prowadzenie za rączkę. Role podzieliłiśmy potem tak, że ja zostałem lead designerem, a Noah głównym programistą. Mieliśmy nad sobą przysłanego przez George'a Lucasa „pass mastera”, którego zadaniem było sprawdzanie, czy to, co robimy, jest zgodne z kanwencją trzech filmów kinowych. Nasz bohater musiał z grubsza wiekiem i zarostem przypominać Harrisona Forda. Gra odniosła duży sukces kasowy.

Ta lokacja wydaje się dziwnie przypominać peruwiańską dżunglę z Zaka McKrackena. Nic dziwnego, skoro przy obu pracowali graficy James Dollar i Martin Cameron.

Złym delikwentem był w Fate of Atlantis dr Hans Ubermann, planujący nazbierać jak najwięcej starożytnego orychalku - minerału, o którym pisał Platon, a który istniał naprawdę!





 Voyager

Początek lat osiemdziesiątych. Kino nowej przygody właśnie nabiera rozpędu i wbija widzów w fotele, gromadząc tłumy przy kasach i miliony dolarów za emisję filmów. Nurt zapoczątkowany przez „Gwiezdne wojny”, „Obcego” czy przygody Indiany Jonesa nie umarł do dziś. I tylko sequele nie smakują tak jak dawniej premierowe części... dzisiejszych tasiemców.

URODZONY 1 LIPCA 1899 ROKU, BOI SIĘ WĘŻY

Filmowa premiera „Poszukiwaczy zaginionej Arki”, czerwiec 1981 roku. Świat szaleje na punkcie nieortodoksyjnego archeologa, a jego fenomen przyćmiewa na moment nawet „Gwiazdne wojny”. Nad Wisłą poznaliśmy Indianę dopiero dwa i pół roku później, tymczasem Amerykanie od razu zaczęli prowadzić wyścigi na jego najlepszą kopię w elektronicznym wydaniu, oczywiście bez wnoszenia okupu licencyjnego. Pierwszą firmą, jakiej udało się przenieść na napędy konsolowe podróżnika wykreowanego na wzór doktora Jonesa, było Activision. Przedsiębiorstwo już w kwietniu 1982 roku zaprezentowało posiadaczom Atari VCS grę Pitfall!, a w tym skarby, skorpiony, krokodyle i skoki na lianach. Wprawdzie protagonista nie przywdziewał symbolicznego kapelusza ani nie nosił biczka, ale im seria bardziej się rozwijała, tym bliżej było Harry’emu do Indiany. I choć w 1986 roku w Super Pitfall bohater wyglądał raczej jak grotolaz, to już Pitfall: The Mayan Adventure z roku 1994 prezentował osobnika w kurtce, ostro batożącego przeciwników (no dobra, nie miał panamy). Bez nakrycia łepetyny biegał też Harry w trójwymiarowych Pitfall 3D: Beyond the Jungle (1998) i Pitfall: The Lost Expedition (2004). Dopiero w prostej

✚ Raiders of the Lost Ark (1982). Niedoskonałości to słowo najlepiej definiujące rozgrywkę i oprawę. Przemysł gier odkrył Indianę dopiero rok po premierze filmowej. I było to odkrycie, które można jedynie porównać do koszmaru E.T. wracającego do domu. Wymyślonego zresztą przez tego samego twórcę!

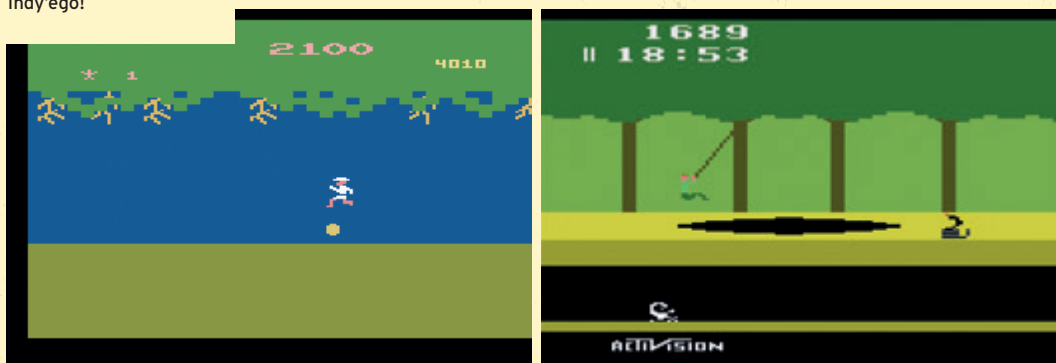
Pułapka



Nakręcony emojami gracz błyskawicznie dawał się wciągnąć w pułapkę Atari. I tylko wyobraźnia decydowała o przełożeniu symbolicznej grafiki złożonej z kilkunastu punktów na postać Indy’ego.



✚ Jungle Hunt (1982). Unikanie toczących się kamieni? Skądś to znamy - mogliby zakrzyknąć wielbiciele kinowych przygód Indy’ego!



✚ Pitfall! (1982). Liny, jadowite żmije, skorpiony i krokodyle – podróżnik o imieniu Harry ma za sobą długą ewolucję, która wraz z każdą nową edycją gry zbliżała postać bohatera do archetypu kinowego archeologa.

zręcznościówce z 2012 roku, zatytułowanej po prostu Pitfall!, pokazano nam cyfrowego herosa z biczem w garści i kapeluszem na głowie.

Z tego samego roku co pierwszy Pitfall! pochodzi zręcznościówka na automaty Taito Jungle Hunt (pierwotnie: Jungle King; nieco później zaznaczyła swoją obecność także na ośmiobitowcach i konsolach Atari oraz ColecoVision). Podobieństwa do opowieści o Indianie właściwie sprowadzają się do etapu z toczącymi się na bohatera kamieniami... których należy sprawnie unikać.

Oficjalny, licencjonowany Indiana Jones pojawił się na ekranie Atari VCS dopiero pod koniec 1982 roku w Raiders of the Lost Ark. Projekt Howarda Scotta Warshawa okazał się wykonany równie nieudolnie... jak E. T. tego samego autora, niekompletna instrukcja obsługi działała odbiorcom na nerwy, a zawile zasady gry i postać przypominająca Indy’ego jedynie przy dużej dozie wyobraźni tylko pogarszały sprawę, utrudniając wielbicielom Jonesa Juniora wcielenie się w słynnego fikcyjnego archeologa. Poczynania autora tej pozycji da się usprawiedliwić właściwie w jeden sposób: był pionierem i pozwalał sobie na śmiałe eksperymenty w zakresie rozwiązań mechanicznych. Podczas gdy Pitfall! osiągał szczyty popularności, Raiders of the Lost Ark nadawało się raczej do zakopania tuż obok składowiska nieużywanych kartridży z E.T. Jedyne, o co zadbano w tej komputerowej adaptacji, to pewne zapożyczenia fabularne z „Poszukiwaczy zaginionej Arki” oraz intrygująca, złożona rozgrywka (będąca przy okazji największą zmarą edycji konsolowej).

Kiedy Lucasfilm wciąż rozważał, jak przełożyć świat doktora Jonesa na język miłośników rozrywki elektronicznej i zgarnąć gotówkę od żądnych wykopalisk i trzaskania biczem graczy, kolejni stylizowani na Indy'ego bohaterowie już uśmiechali się do właścicieli konsol i komputerów z drugiej strony szklanego ekranu. Po Harrym z Pitfalla! przyszedł czas na Pedro, czyli postać znaną również jako Panama Joe z produkcji pod tym samym tytułem, wydanej także jako Montezuma's Revenge w 1984 roku. Mały, krągły ludzik w kapeluszu biegał sobie wśród czaszek, jadowitych węży i pajaków, zbierając klucze i otwierając zamknięte drzwi (czasami na zupełnie pozbawionych światła planszach). Nie dość, że gra o zbieraczu skarbów w azteckich ruinach okazała się świetna, to doczekała się później, w 1998 roku, tak samo dobrej trójwymiarowej kontynuacji, której akcja też toczyła się we wnętrzach piramid. Tym razem Pedro, wprawdzie bez kultowego bicia, za to w brązowych spodniach i panamie, nareszcie do złudzenia przypominał Indianę Jonesa, aczkolwiek w trakcie zabawy nie było szans go obserwować, gdyż Montezuma's Return! to gra z perspektywą pierwszoosobową.

Początek 1985 roku był w stanie przynieść przełom w myśleniu o grach z filmowymi bohaterami.

Izometria



Automaty do gier opanowała prawdziwa moda na trzaskanie biczem w sierpniu 1985 roku. Dużo się działo, bo gra wideo przedstawiła świat Indy'ego w rzucie izometrycznym, sprawnie czerpiąc z motywów filmowych.



■ Indiana Jones and the Temple of Doom (1985). Zamek Pankot i okolice w udawanym 3D. Walka biczem z wyznawcami Kali i uwalnianie młodocianych więźniów. Czego więcej może chcieć odbiorca?

Indy wyładniał w czerwcu 1985 roku na automatach. Autorem Temple of Doom był Peter Lipson, aktywny po latach przy Skylanders.

■ Indiana Jones in the Lost Kingdom (1985). Kiedy w kinach zostaliśmy zaczarowani okropieństwami zamku Pankot i kultu Kali, na C64 mogliśmy co najwyżej pomóc monochromatycznego Indy'ego o urodzie szkieletu z biczem.

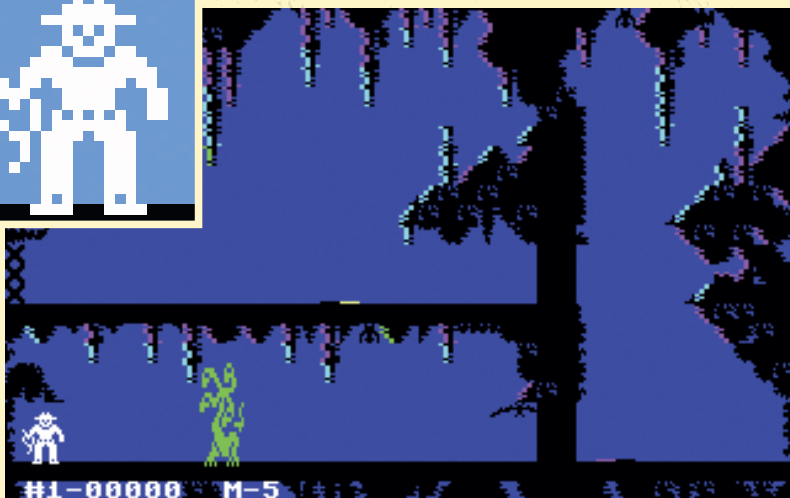
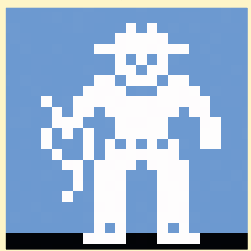
Spin-Off



Wycieczka do Zagubionego Królestwa być może stała się przyczółkiem do tworzenia nowych wątków w opowieściach o Indy'ego, ale nie była to podróż udana.

Pół roku po premierze „Indiany Jonesa i Świątyni Zagłady” posiadacze C64 otrzymali produkcję Indiana Jones in the Lost Kingdom. Jednak i tym razem gracze mogli poczuć się podwójnie zawiedzeni. Nie dość, że Lost Kingdom miało się nijak do fabuły „Świątyni Zagłady”, to jeden z recenzentów wymyślił dla produktu Mindscape przydomek „Indiana Jones w Zagubionym Królestwie przegranych spraw”, który pozycja zawdzięczała uciążliwej rozgrywce i bardzo przeciętnej grafice.

W świecie automatów rzeczywistość prezentowała się przed odbiorcami zgoła inaczej: w sierpniu 1985 roku na Atari System 1 powstał Indiana Jones and the Temple of Doom – zręcznościówka będąca adaptacją drugiej części filmowych perypetii Indy'ego. Tym razem gracze nareszcie mogli przeżyć przygody Indiany w odtworzonych elektronicznie



podziemiach pałacu Pankot, a nawet usłyszeć głos głównego bohatera! Nie zabrakło uwalniania z klatek porwanych dzieci, walki biczem z kultystami, zginięcia wyznawców Kali prasą do kamieni, wyścigów górniczą kolejką i przeprawy przez wiszący most linowy. Wiele z plansz zrealizowano w rzucie izometrycznym, dzięki czemu obraz zyskał trójwymiarową głębię. Nic dziwnego, że już po roku Temple of Doom doczekała się konwersji na ośmiobitowce (Amstrad CPC, Apple II, Commodore 64, MSX, ZX Spectrum) oraz Atari ST - o port na małe Atari nikt nie zadbał! W 1988 roku powstała wersja na NES, natomiast dwanaście miesięcy później Świątynię Zagłady uruchamiali właściciele Amig.

Kiedy wydawało się, że droga z dużego ekranu na mniejsze została wreszcie przetarta, na fali popularności kina nowej przygody i mijającej mody na gry tekstowe w 1987 roku powstał Indiana Jones in Revenge of the Ancients, kolejna opowieść snuta wyłącznie za pomocą tekstu (Apple II, PC), w której Indy odwiedza Meksyk, by ubiec nazistów i wykraść artefakt ukryty w piramidzie Tepotzeco.

Rok 1989 zamyka oryginalną serię przygód amerykańskiego archeologa filmem „Indiana Jones and the Last Crusade”. Przeładowana humorystycznym podejściem do relacji rodzinnych opowieść o zaginionym Henrym Jonesie Seniorze musiała doczekać się dobrej adaptacji w krainie gier.

Tym razem firma Lucasfilm (później przemianowana na LucasArts) ewidentnie się wykazała, wydając aż dwie produkcje: zręcznościówkę Indiana Jones and the Last Crusade: The Action Game na większość popularnych wówczas komputerów i konsol oraz Indiana Jones and the Last Crusade: The Graphic Adventure, czwartą przygodówkę po Labyrinth, Maniac Mansion i Zacku McKrackenie sygnowaną przez to samo studio. W obu przypadkach mieliśmy do czynienia z pozycjami znacznie dojrzałszymi od wcześniejszych prób przetłumaczenia kinowej serii na język rozrywki elektronicznej.

Krucjata



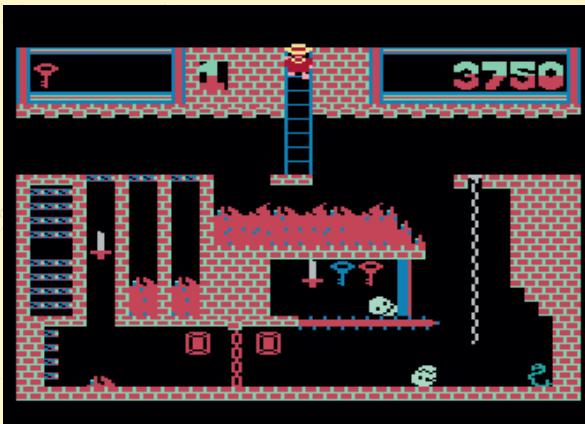
Po udanej arcade'owej adaptacji drugiej części filmowej sagi ostatni z klasycznych filmów o Indy'ach doczekał się świetnej wersji zręcznościowej na konsolę Segi.

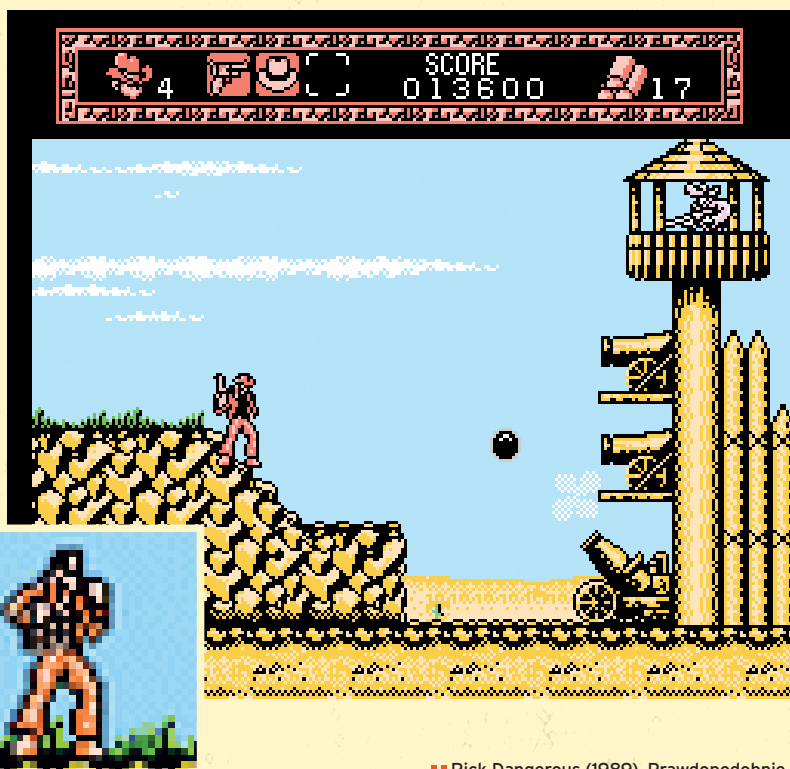


Indiana Jones and the Last Crusade: The Action Game (1989). Właściciele konsol i komputerów oszaleli na punkcie kolejnej adaptacji filmowego świata Indiany Jonesa.

Le Fetiche Maya (1989). Francuski wkład w klonowanie archeologów-awanturników: bardzo oryginalna opowieść o eksploracji piramid i unikaniu jadowitych żmij.

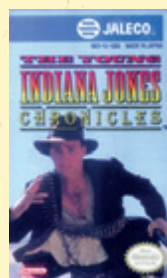
Montezuma's Revenge (1984). Panama Joe w hicie o eksploracji azteckich ruin doczekał się tylko jednej kontynuacji w 3D w 1998 roku.





❖ The Young Indiana Jones Chronicles (1992). Brak kinowego, dorosłego Indy'ego rekompensowała nieco gra przygotowana dla posiadaczy konsol NES, ale tylko troszeczkę...

Młodzik



Próba wprowadzenia na ekrany TV i konsol młodszej wersji Indy'ego była tylko odcinaniem kuponów od prawdziwych filmów z ulubionym archeologiem.

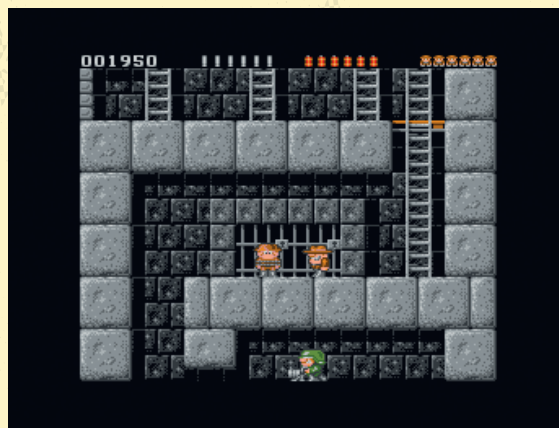
z biczem, mimo to chadzał podobnymi ścieżkami co Indy. Najpierw szukał jakiegoś zaginionego plemienia Goolu, później zwiedzał egipskie piramidy, by następnie przeczesać zamek Schwarzendumpf (sic!), w którym roilo się od nazistów oraz ich tajnych baz. Pełna lin, drabin, pułapek i elementów do wysadzenia platformówka doczekała się wersji na Amigę, Atari ST, Amstrada CPC, C64, ZX i PC. Rok 1990 stał się okazją do zaprezentowania kolejnej porcji przygód Ricka, tym razem podczas zapowiedzianej w poprzedniej części inwazji obcych. Zupełnie jakby autorzy Ricka Dangerous 2 przewidzieli, że w przyszłości i sam Indy zetknie się z UFO. Niemniej jednak w przededniu lat dziewięćdziesiątych seria urwała się w najmniej spodziewanym momencie. Ponad ćwierć wieku czekamy już na trzecią odsłonę perypetii chwackiego bohatera (tak więc gdyby ktoś narzekał, że wyglądanie HL 3 mu się dłuży, to co mają powiedzieć biedni fani Ricka?).

Pisząc o grach z końca lat osiemdziesiątych, przedstawiających przygody dzielnych archeologów, wypada jeszcze napomknąć o francuskim tytule Le Fetiche Maya z 1989 roku. Jego bohater, podążając śladami tragicznie zmarłego mentora, zagłębia się w świat tajemnic Majów i potyka się niekiedy o jadowite zmije...

Lata dziewięćdziesiąte – bez bicia w kinie

Po opowieści o „Ostatniej krucjacie” na kolejny odcinek kinowych przygód Indiany Jonesa przyszło nam poczekać aż do 2008 roku. Gdyby nie obecność serialowego młodego Indy'ego oraz przeboju, jaki wkradł się na ekrany komputerów w 1992 roku, właściwie moglibyśmy zapomnieć o postaci z biczem i w nieodłącznej panamie. Firma LucasArts zaprezentowała ponownie dwie gry opowiadające o przypadkach doktora Jonesa, tym razem pochłoniętego

❖ Rick Dangerous (1989). Prawdopodobnie najlepszy zręcznościowy bohater wystylizowany na Indianę Jonesa. Wypełnił pustkę, gdy uwielbiany archeolog zniknął z kin.



❖ Flight of the Amazon Queen (1995). Nawiązania do Świątyni Zagłady są aż nazbyt wyraźne. A sam bohater również dowcipny i sarkastyczny jak pierwowzór.



Etapy w grze zręcznościowej odpowiadały kolejnym scenom z „Ostatniej krucjaty”, podobnie jak akcja przedstawiona w przygodowej ściśle korespondowała z historią ze srebrnego ekranu, a jednocześnie sama w sobie stanowiła nową jakość w reprezentowanym gatunku. W 1991 roku powstała także platformówka na NES zainspirowana ostatnią odsłoną kinowego cyklu i choć tak samo jak The Action Game opierała się fabularnie na filmie, to pod względem rozgrywki znacznie się od niej różniła. Krótko rzecz ujmując: The Last Crusade dało się przejść na kilka różnych sposobów.

Zanim na dobre opuścimy lata osiemdziesiąte, warto wspomnieć o ostatniej fenomenalnej papudze nie lękającej się udawać Indy'ego i sprawnie się wymykającej toczącym się głazom. Przyznajcie się, kto pamięta Ricka? Jedna z najbarwniejszych i najskoczniejszych postaci 1989 roku na zawsze zapadła nam w pamięć za sprawą pierwszego etapu gry, gdy w podskokach uciekała przed gigantycznym kamieniem. Rick Dangerous był nieco lepiej uzbrojony (między innymi w dynamit) i trochę bardziej niebezpieczny od swojego pierwowzoru



✚ Indiana Jones and the Fate of Atlantis: A Graphic Adventure (1992). Wciąż trudno dziś pobić złożoność rozgrywki i fabuły w tym tytule. Plus trzy ścieżki podróży...

Atlantyda pojawiła się na kartach historii dzięki dialogom antycznego filozofa Platona, który opisał jej zagładę.

Atlantyda



Do dziś wielu graczy oczekuje filmu na podstawie fabuły Fate of Atlantis. Szkoda, że LucasFilm Games nie poszło drogą znacznie dekadszą niż opowieść o UFO.

poszukiwaniem zaginionej Atlantydy. Mało kto pamięta dziś zgrabną, izometryczną zręcznościówkę Indiana Jones and the Fate of Atlantis: The Action Game wydaną na ośmiobitowce, PC, Atari ST oraz Amigę. Za to o Indiana Jones and The Fate of Atlantis (1992) wie każdy fan przygódówek. U szczytu formy gatunku, tuż po publikacji drugiej części The Secret of Monkey Island, pozwolono nam poznać nowe perypetie Indiany Jonesa, tak samo wciągające jak opowieść o ostatniej krucjacie, ale zdecydowanie lepiej narysowane. Co więcej, okazało się, że w krainie gier Indy ma już zaklepane drugie życie, nawet jeśli tego samego nie dawało się powiedzieć o kinie. Fate of Atlantis stanowiło też pewien zwrot w stylizacji przygód słynnego archeologa - usunięto zjawiska nadprzyrodzone, niezmiennie pojawiające się w serii ze srebrnego ekranu. Narracja również podążyła nowymi torami: gracz mógł zdecydować, jak dokładnie potoczy się fabuła. W tym samym roku odbyła się telewizyjna premiera serialu „Kroniki młodego Indiany Jonesa”, w USA emitowanego do 1996 roku.

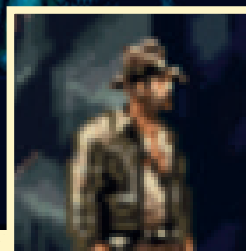
✚ Mapa podróży Indiany. Staraliśmy się uwzględnić wszystkie najważniejsze miejsca na świecie, jakie odwiedził Indy, bohater gier wideo. Nie zapominamy o jego młodszych wcieleniu.



Nieco później, w 1999 roku, pojawiła się kontynuacja historii o młodości Indy'ego w formie filmowego cyklu zatytułowanego „Przygody młodego Indiany Jonesa”. Łącznie odbiorcy otrzymali 28 odcinków serialu i 22 filmy przygodowe, lecz wyraźnie doskwierał brak charyzmatycznego Harrisona Forda w roli głównego bohatera i treści, które zadowolilyby wielbicieli starszego wcielenia.

W 1992 roku właścicielom konsol NES jako jedynym pozwolono zapoznać się z przygodami młodego Indiany w zręcznościówce The Young Indiana Jones Chronicles, opartej na serialu. Tymczasem starsze wcielenie Henry'ego Waltona Jonesa Juniora najpierw przybrało formę mechanicznego flippera Indiana Jones: The Pinball Adventure Williama (sprawiającego graczom przyjemność motywami ze wszystkich trzech części kultowej sagi), a następnie odegrało dużą rolę w produkcji Indiana Jones' Greatest Adventures, czyli adaptacji filmów „trzy w jednym” na konsole SNES z 1994 roku. Po raz pierwszy mieliśmy okazję rozegrać tak pokazną część historii z „Poszukiwaczy zaginionej Arki” - Indy z biczem wyglądał wreszcie jak w kinie, no i toczący się głąz także budził respekt. Nic dziwnego, że w tym samym roku Activision zaserwowało nam ładząco podobną platformówkę Pitfall: The Mayan Adventure. W tym samym roku posiadacze Segi 2 otrzymali platformówkę Instruments of Chaos starring Young Indiana Jones, lecz daleko jej jednak było do Greatest Adventures.

W 1995 roku Renegade Software wydało jedną z najciekawszych przygodówek wyraźnie podążających śladami doktora Jonesa: Flight of the Amazon Queen. Joe King nie jest co prawda archeologiem, ale zarówno epoka, w której toczy się akcja, jak i przeciwnicy (profesor Frank Ironstein) oraz protagoniści (amazonki z południowoamerykańskiej dżungli) pozwalają nam poczuć się jak w środku fabuły kolejnego filmu o perypetiach Indy'go. Jak by nie patrzeć na australijską pozycję - jej autorzy przewidzieli, że pewnego dnia Indiana Jones zetknie się z kryształową czaszką...



Indiana Jones' Greatest Adventures (1994). Wspomnienia o filmach z lat osiemdziesiątych nieustannie powracały na ekrany komputerów, choć w kolejce stali już nowi bohaterowie.

SNES



Romans Indy'ego z konsolami

SNES był krótki, ale intensywny; zręcznościówka z 1994 roku przywróciła nadzieje graczy, oddając w ich ręce filmową trylogię do rozegrania raz jeszcze.

NES

Instruments of Chaos starring Young Indiana Jones (1992). Właścicielom konsol NES pozostało granie w młodego Indy'ego. Pewnie poczuli się nieco wyrolowani.



Przygody młodego Indiany Jonesa

w grze na NES z 1992 roku bazują na tasiemcowym serialu liczącym prawie 30 odcinków. Jednak edukacyjne tasiemce filmowe to nie to samo co sarkazm i dowcip późniejszego bohatera archeologicznych opowieści.



Dzisiaj grę opracowaną przez Interactive Binary Illusions można zdobyć za darmo i uruchomić za pomocą ScummVM.

Rok później Indiana Jones jeszcze raz powrócił na ekrany PC i Macintoshy, tym razem jednak w zaskakująco zminiaturyzowanym wcieleniu. Eksperymentalna produkcja Indiana Jones

and His Desktop Adventures stanowi ciekawą odmianę po serii przygodówek oraz platformówek. To także pierwsza gra z Indym, która w systemie Windows działała w okienku. W swoim miniaturowym świecie, obserwowanym z góry, nasz ulubiony poszukiwacz guza rozwiązywał proste zagadki i szukał przejść w płataninie

losowo generowanych labiryntów. Desktop Adventures doczekało się kontynuacji, jednak druga część toczyła się już w innym uniwersum (rzecz dla fanów „Gwiezdnych wojen”).

Jeszcze zanim Sowietci zastąpili głównego przeciwnika Indiany w kinowych przygodach, archeolog zetknął się z rosyjskimi poszukiwaczami potężnych artefaktów w grze Indiana Jones and the Infernal Machine - po raz pierwszy zyskując trójwymiarową postać (bohatera mogliśmy obserwować zza jego pleców). LucasArts, wydając Infernal Machine na Nintendo 64 i PC oraz uproszczoną wersję tejże na Game Boy Color, próbowało niewątpliwie pokonać w konkursie popularności Larę Croft, której przygody z zapartym tchem gracze śledzili już od 1996 roku w trzech kolejnych odsłonach Tomb Raidera. I choć Indy był nieco bardziej kwadratowy i wtórny, to prawdziwy fan perypetii doktora Jonesa na nic nie zamieniłby trzaskania biczem i motywów muzycznych z filmu.

Indy nowego tysiąclecia

Sklamałbym, twierdząc, że nowe milenium zaczęło się dobrze dla wielbicieli Indiany Jonesa. Aby wskoczyć w kapelusz i wybrać się na połów skarbów, należało poczekać aż do 2003 roku i publikacji tytułu Indiana Jones and the Emperor's Tomb. Było warto, bo Indy stał się bohaterem świetnej



zręcznościówki, a w kolejnej porcji jego przygód przedstawiono nam zupełnie inną historię niż ta znana z filmowego cyklu. Tym razem Indiana zwiedzał Chiny i zmagał się między innymi z Niemcami. Emperor's Tomb to zdecydowanie jedna z najładniejszych opowieści o doktorze Jonesie i zarazem gra zręcznościowa wyróżniająca się spośród innych trójwymiarowych produkcji o archeologu najlepszą mechaniką. Szkoda, że na kolejnych kilka lat LucasArts zamilkło, na szczęście z odsieczą znów przyszli nielicjonowani naśladowcy. Rok 2005 należał do La-Mulany, dwuwymiarowej platformówki z panem archeologiem w kapeluszu (i z biczem) w roli głównej. Platformówki świetnej, wciągającej, wymagającej

■ **Indiana Jones and The Infernal Machine (1999).** Pierwsza próba dodania trzeciego wymiaru do opowieści o Indym.

Indy 3D



Tam, gdzie rodzą się kolejni bohaterowie, ci starzy muszą nabrać nowych barw i wymiarów. I tak się stało. Pomimo dekady upływającej od ostatnich kinowych opowieści o Indym nie zabrakło go na ekranie Nintendo 64.

i... rozpowszechnianej za darmo. Wywodzący się z Japonii odpowiednik Indy'ego zwał się Lemeza Kosugi, a komercyjnego remake'u doczekał się dopiero siedem lat później. Premierę kontynuacji La-Mulany zaplanowano na przyszły rok. A skoro o kopiowaniu wzorców mowa, to warto wspomnieć, że w 2007 roku na C64 powstał Joe Gunn Gold, jeszcze jedna całkiem ładna platformówka z protagonistą w kapeluszu zwiedzającym egipskie piramidy.

Tymczasem w alternatywnej rzeczywistości młodego Indiany Jonesa LucasArts częściej nas serią gier edukacyjnych opublikowanych w latach 2007 i 2008. Za to długo wyczekiwany Indy starszy powraca w „Królestwie Kryształowej Czaszki” i prostą zręcznościówką na telefony i smartfony BlackBerry. W roku filmowej premiery okazuje się też, że Indy pojawił się w zupełnie odmienionej wersji swych kinowych przygód – jako ludzik w LEGO Indiana Jones: The Original Adventures (produkcję wydano na duże konsole, PC i Maca oraz PSP i DS).

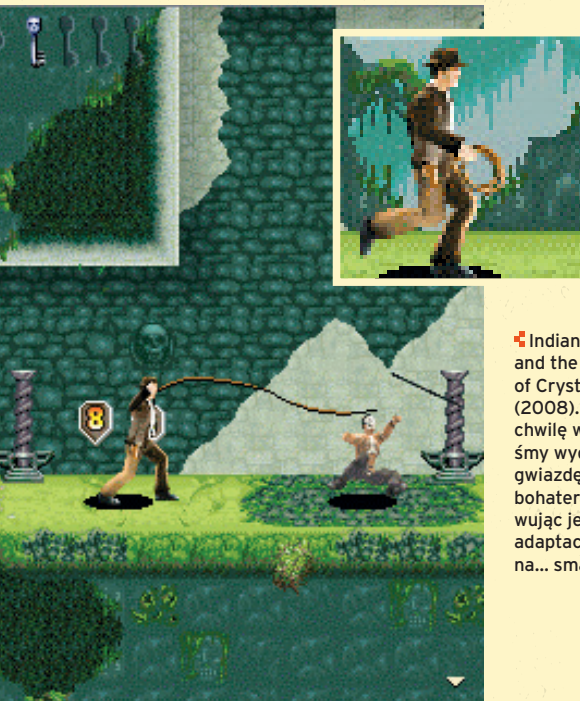
■ **Indiana Jones and the Emperor's Tomb (2003).** Do dziś to jedna z najlepiej zrealizowanych gier o Indianie Jonesie, choć jej fabuła nie nawiązuje do historii znanych z filmów.

Powtórka z 3D



Na jedną z najładniejszych, trójwymiarowych gier o Indym trzeba było czekać aż do 2003 roku. Szkoda, bo w tym czasie rosła sława innej archeologicznej gwiazdy...





❖ **Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull (2008).** Przez chwilę widzieliśmy wygasającą gwiazdę naszego bohatera, obserwując jedną jedyną adaptację filmu na... smartfony.

Kostur



Kryształowa Czaszka, jak widać, nie zasłużyła sobie na dobrą adaptację, za to kontynuację przygód Indy'ego LucasArts zaproponował w opowieści o Staff of the Kings. Wizualnie niezłej, ale różniące się fabularnie niemal na każdej z konsol.

Nie dość, że budując świat z klocków, udało się zgrabnie i z dużą dawką humoru opowiedzieć jeszcze raz całą historię z trzech pierwszych odsłon kultowej sagi, to sam tytuł jest niemal perfekcyjną zręcznościówką z wieloma wciągającymi zagadkami. W 2008 roku powstają również kolejny pinball (tym razem opracowany przez amerykańskiego Sterna) oraz gra edukacyjna

na podstawie najnowszego filmu, przeznaczona na przenośne konsole Didj.

Końcówka pierwszej dekady XXI wieku także przynosi kilka nowych przypadków Indy'go. Na fali popularności filmu w 2009 roku ukazuje się konsolowy Indiana Jones and the Staff of Kings, następna przygoda, w której Indy mierzy się z nazistami, poszukując tym razem kostura Mojżesza.

Ludzik Indy



Udane zespolenie światów LEGO i Indiana Jonesa z 2008 roku doprowadziło do powstania kontynuacji gry w uniwersum LEGO. Przygody ludzika Indy rozgrywają się w miejscach, które dobrze znamy z sagi filmowej.



❖ **LEGO Indiana Jones 2: The Adventure Continues (2009).** Jak na razie ostatni, ciekawy epizod przygód komputerowego ludzika, dobrze opowiadający historie znane z przeobrażeń filmowych.



Niemal we wszystkich wersjach gry fabułę poprowadzono w nieco odmienny sposób, więc właściciele Wii zetknęli się z inną opowieścią niż ci grający na PSP. W tym samym roku THQ wydaje prostą łamigłówkę Indiana Jones and the Lost Puzzles na telefony BlackBerry oraz systemy Windows Mobile i iOS. Ot, zwyczajne łączenie elementów i niekończąca się radość z serii udanych combosów. Koniec pierwszej dekady nowego wieku zamknięto z przytupem dzięki LEGO Indiana Jones 2: The Adventure Continues, produkcji wydanej na PC, Maca, PS3, Xbxa 360, Wii oraz konsole przenośne. To kolejna powtórka z rozrywki w klockowej formie: powracamy do motywów z pierwszych trzech kinowych perypetii dorosłego Indiany Jonesa, jednak główną oś fabularną stanowi Królestwo Kryształowej Czaszki i to w nim najwięcej czasu spędzi nasz ludzik.

W 2009 roku powstaje jeszcze jeden nielicencjonowany naśladowca doktora Jonesa - mimo że pierwowzorem dla Spelunky była gra Spelunker z 1983 roku, w której pewien górnik zbierał skarby w jaskiniach. Współczesna edycja górnika nosi jednak w nieco bardziej tajemnicze miejsca, a sam bohater nosi górniczą lampkę nałożoną na panamę. Pomimo oręża w postaci podręcznego kilofa i grotołaza w tytule stylistyka dwuwymiarowej platformówki nie pozostawia wątpliwości co do inspiracji. Jadownicze węże też się znajdują.

Jedna z niedawnych prób przełożenia sławy Indiany Jonesa na media elektroniczne dokonała się już w oknie przeglądarki i przyjęła formę gry Indiana Jones Adventure World przeznaczonej dla posiadaczy kont na Facebooku. Na kolejną opowieść o przygodach Indy'ego przemianowano tak naprawdę izometryczną zręcznościówkę, pierwotnie zatytułowaną po prostu Adventure World. Owa pozycja z 2011 roku przetrwała niestety zaledwie dwa lata i dziś możemy ją jedynie obejrzeć w zwiastunach, filmach i na obrazkach. W tym samym roku poznaliśmy jeszcze jednego kłona Indiany Jonesa, Hamiltona z produkcji Hamilton's Great Adventure, sprawnie skaczącego w trójwymiarowej zręcznościówce na PC, PS3 i Androida. Ostatni inspirowany przygodami Indy'ego epizod (a już szczególnie jedną spektakularną rejteradą) to wydany w 2013 roku na smartfony Indiana Stone: The Brave and the Boulder - zręcznościowa ucieczka przed przerośniętym otoczkamiem.

Dziś trudno określić, jak dalek potoczą się losy doktora Jonesa. George Lucas wyraźnie zaniechał już rozwijania opowieści o młodym Indy (co mu się chwali), a kolejne kinowe przygody dorosłego wcielenia zaplanowano dopiero na rok 2020. Do tego czasu teoretycznie możemy jedynie spodziewać się jakiejś wariacji LEGO, ale Disney ma przecież w zanadru jeszcze wielu innych bohaterów, a oni zapewne okażą się lepsi w te klocki... ❖

SECRET LEVEL



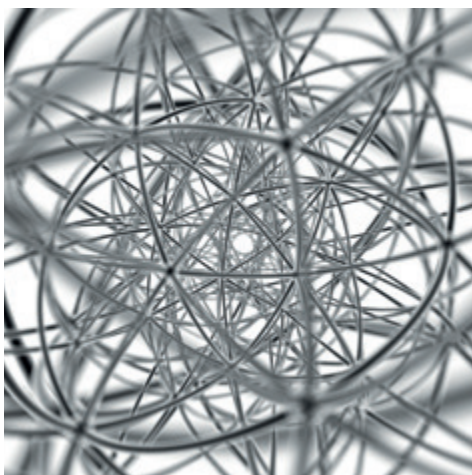
76 Jedną z najbardziej ukochanych konsol w dziejach – uśmierconą przez Segę 15 lat temu nadal uparcie odmawia odejścia w zapomnienie.



82 Miesiąc temu pisaliśmy o Kickstarterowym sukcesie „Enchanters”, zaś teraz recenzujemy jej polski oryginał oraz oczywiście dostarczamy newsy ze świata RPG.



84 W nowej Machinie czasu Krupika jest o sporze o miano pierwszej twórczyni gier wideo w historii.



88 Dwie kolumny o nieskończoności wszechświata, paradoksy Olbersa i właściwościach czasoprzestrzeni.

TOWARZYSTWO JEST
Z MIAST, W KTÓRYCH
RACZEJ KRÓLUJE
CZARNY SPORT NIŻ
KOPANINA, WIĘC
ŻUŻŁOWA **NAKŁADKA**
NA GRĘ BYŁA
KWESTIĄ CZASU.



90 Odcinek KDP dotarł na czas, więc wiemy już, że pojawi się w nim motyw Mario Kart.



Dreamcast

■ Krzysztof Żołyński

Dreamcast powstał w zamierzonych czasach, toteż warto przypomnieć, co się wtedy działo. Nie zaszkodzi także zwrócić uwagi na kilka ważnych okoliczności, które z pewnością przyczyniły się do jego klęski.

■ Minęło wiele lat, a taki zestaw wciąż cieszy oko i co ciekawe, trzeba na niego wydać kilka ładnych stówek.

Premiera konsoli Sega Dreamcast odbyła się w listopadzie 1998 roku w Japonii, a rok później urządzenie pojawiło się na pozostałych terytoriach świata. W fazie produkcyjnej maszynka przybierała rozmaite nazwy: White Belt, Black Belt, Dural, Dricas, Vortex, Katana, Shark i Guppy. Dreamcast w dniu debiutu był prawdziwym zabójcą konkurencji. Żadna z ówczesnych konsol nie dotrzymywała mu kroku w dziedzinie możliwości graficznych. Do dziś wśród fanów panuje przekonanie, że DC pod względem technicznym górował nad królową szóstej generacji, konsolą PlayStation 2.

W Dreamcaście zastosowano 128-bitowy procesor Hitachi SH-4 RISC o częstotliwości taktowania 200 MHz, za grafikę odpowiadał procesor graficzny PowerVR2 CLX2 o prędkości taktowania 100 MHz oraz z 8 MB własnej pamięci RAM, cały system natomiast dysponował 16 MB pamięci operacyjnej RAM na 64-bitowej szynie.

Dreamcast mógł być złotym dzieckiem Segi. Konsola miała ogromnego pecha – zdecydowanie wyprzedziła epokę, jej potencjału i nowatorstwa nie rozumieli decydenci z Japonii, nie zapewniono jej odpowiedniego wsparcia w postaci gier, a konkurencji udało się skonstruować maszyny zdolne do rywalizacji. Dlatego po dwóch latach na rynku Dreamcast został uśmiercony. Jednak, co ciekawe, nie popadł w zapomnienie. Spokojnie da się powiedzieć, że dopiero po oficjalnym przejściu na emeryturę stał się popularny i wciąż znakomicie się sprzedaje, a mali producenci garażowi nadal tworzą na niego proste tytuły oraz masę innego oprogramowania.





■ Pad do Dreamcasta do dzisiaj zadziwia odważnym designem i nowatorskim podejściem do karty pamięci.



■ Wejścia na cztery pady sugerowały frajdę dla grupy znajomych. Nie tylko sieć, lecz także grupowa zabawa na jednej maszynie była mile widziana!

Nośnikiem gier wydawanych na tę platformę były płyty GD-ROM o pojemności 1,2 GB oraz płyty CD odczytywane przez wmontowany czytnik Yamaha GD-ROM o prędkości 12x. Pomimo dużej pojemności dysków większość produkcji mieściła się na nich bez kompresji. Kierując się głosem graczy, Sega postanowiła umieścić w konsoli cztery porty kontrolerów. Owe naturalnie wyewoluowały z Sega 3D Control Pada dołączanego do Sega Saturna. Wyposażono je w gałkę analogową, D-Pada, cztery przednie przyciski (oraz dodatki: „Start”), a także dwa analogowe triggery umieszczone pod spodem. Wzorem N64 zdecydowano się na implementację w kontrolerze portów rozszerzeń. Wykorzystywano je do podłączania zestawów słuchawkowych, mikrofonów, vibration packów (oryginalne kontrolery DC nie wibrowały tak jak Dual-Shock), a przede wszystkim VMU (Visual Memory Unit), czyli kart pamięci. Dreamcast działał w oparciu o system operacyjny Microsoft Windows CE, dzięki czemu stał się pierwszą konsolą pozwalającą na przeglądanie Internetu. Dawało się dokupić do niego również mysz i klawiaturę i w ten sposób ułatwić sobie surfowanie w sieci.



■ Mistrz Yu Suzuki niegdyś był filarem Segi, a obecnie jego Shenmue 3 zostało ufundowane na Kickstarterze, zbierając rekordowe na tej platformie ponad sześć milionów dolarów.

■ Peryferia



Pad o kosmicznym kształcie i dołączana do niego karta pamięci, którą można było zabierać ze sobą wszędzie, a nawet pogrywać w niewielkie tytuły. Szkoda, że w późniejszych konsolach nikt nie próbował naśladować tego pomysłu.

Co prawda przeglądarkę należało wczytać z oddzielnej płyty, ale wtedy jawiło się to jako coś niesamowitego, pozostawiającego konkurencję w tyle. Urządzenie posiadało też wbudowany zasilacz. W oczy rzuca się unikalny jak na tamte czasy design. Trzeba przyznać, że Dreamcast wygląda znakomicie.

Największe wrażenie zawsze sprawiała karta pamięci, całkowicie różniąca się od konkurencyjnych rozwiązań. Wtedy było to naprawdę coś rewolucyjnego. Nazwano ją Visual Memory Unit i na pierwszy rzut oka przypominała Game Boya, a to za sprawą małego wyświetlacza LCD

i kilku przycisków. VMU wpinało się bezpośrednio do kontrolera. Podczas gry na małym ekranie pojawiały się informacje dotyczące rozgrywki, obrazki, tudzież podpowiedzi. Kilka tytułów oferowało dodatkowe opcje, a wśród nich grę bez konsoli – tak, już wtedy ktoś wpadł na taki pomysł. Osobiście korzystałem z tego w przypadku Sonic Adventure i uznaję tę cechę za bardzo ciekawą. Aż dziwne, że nikt później nie próbował skorzystać z tego patentu i go rozwijać. Twórcy gier na DC mieli możliwość tworzenia krótkich produkcji na kartę pamięci, będących w sam raz na przykład na podróż.

W praktyce na VMU wyszło niewiele pozycji, a samo korzystanie z gadżetu stawało się uciążliwe z powodu zastosowania drogich baterii CR2032, które nie ładowały się po podłączeniu karty do konsoli i rozładowywały się stosunkowo szybko, a także przez brak podświetlenia ekraniku.

Istnieje też mała ciekawostka związana z „makaronem”. Chodzi o rozmaite kolory logo, charakterystyczne dla każdego regionu. W Japonii symbol na konsoli był pomarańczowy, w Stanach czerwony, a w Europie niebieski. W zamyśle przeznaczono mu czerwień, jednak okazało się, że europejski producent gier Tivola korzysta już z bardzo podobnego znaku towarowego w tym kolorze i ma na niego patent w Europie. To wymusiło wprowadzenie wariacji kolorystycznych.

Początkowo sprzedaż konsoli wydawała się znakomita, mimo że na starcie towarzyszyło jej dużo mniej gier, niż początkowo zapowiadano, bo tylko siedem. Z pewnością na wyniki sprzedaży miało wpływ kilka posunięć ludzi odpowiedzialnych za rynki w Europie i USA. Jak wspominał prezes amerykańskiego oddziału Segi, Bernie Stolar, przed premierą udało mu się poprawić relacje z głównymi sprzedawcami detalicznymi - wielu z nich nie zostało uwzględnionych przy premierze Saturna i zwyczajnie obraziło się na Segę. Inni mieli rozpoczęte



■ Sega Game Gear
- przenośna konsola firmy Sega, która pod względem technicznym była zdecydowanie lepsza od Game Boya. Posiadała kolorowy wyświetlacz, ale pobierała bardzo dużo prądu i rozgrywka ograniczała się do 3 godzin.

produkcje, które upadły wraz ze śmiercią Saturna. Po drugie, egzemplarze demonstracyjne Dreamcasta pojawiły się w sklepach dużo wcześniej, a więc każdy zainteresowany zakupem konsoli mógł zapoznać się z pozycjami premierowymi oraz samą maszynką. Z kolei w Europie postawiono na promocję w oparciu o cztery drużyny piłkarskie (Arsenal Londyn, AS Saint-Étienne, US Sampdoria oraz Deportivo La Coruña). O ile sam pomysł nie był zły, to już jego realizacja okazała się całkowitą porażką. Nieefektywna współpraca z wymienionymi zespołami pochłonięła po prostu znaczną część budżetu. Zabrakło funduszy na produkcję i promocję następnych tytułów, a to skutkowało spadkiem zainteresowania graczy, dla których dostęp do unikalnych nowości jest sprawą kluczową.

Rynek europejski był najbardziej poszkodowany. Większość gier wydawano na Starym Kontynencie w edycjach pozbawionych trybu online.



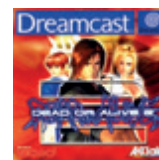
■ Uśmiechnięta twarz twórcy Dreamcasta Berniego Stolara mówi wszystko - radość i duma. Ciekawe, czy spodziewał się, że finał będzie ponury?



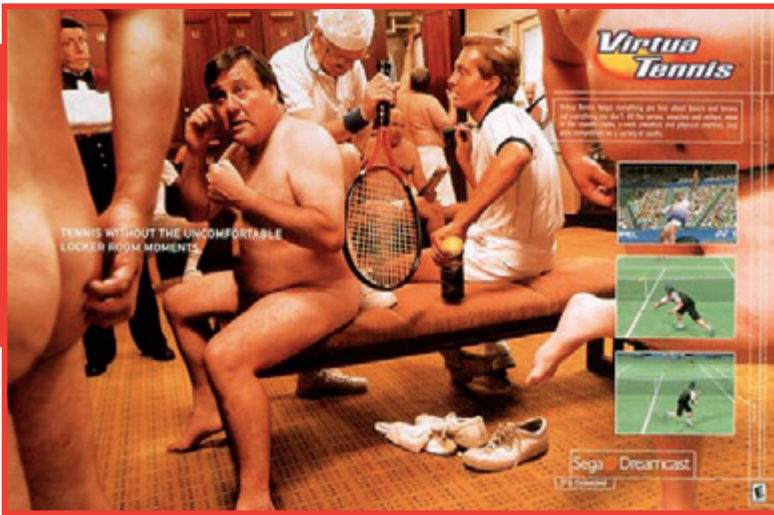
■ Wielkim błędem Segi było związanie się umowami z klubami piłkarskimi, mającymi zapewnić promocję Dreamcasta.

■ Crazy Taxi to gra z otwartym światem, która po premierze na automatach trafiła na Dreamcasta. Celem jest błyskawiczne przewożenie pasażerów.

Walka



Dead or Alive 2 na Dreamcasta wyglądało zdecydowanie lepiej niż późniejsza wersja na PlayStation 2. Gra została stworzona przez zawodowców z japońskiego Tecmo, istniejącego od 1967 roku. W 2010 roku firmę przejęło Koei Tecmo Games.



■ Te pięknie wyrzeźbione męskie ciała pojawiły się w reklamie Virtua Tennis. Nie jest pewne, czy nietypowe pomysły działów i marketingu, i promocji nie przyczyniły się przypadkiem do szybszego zejścia Dreamcasta ze sceny.

Znakomity przykład stanowi tu Unreal Tournament, który w wersji okrojonej nie mógł przecież zostać przebojem. Ostatecznie w nasze rejony dotarło jedynie tylko kilka rasowych sieciówek: Phantasy Star Online, Quake III: Arena, Starlancer, Toy Racer oraz Worms World Party, co wiązało się z oczywistym ciosem dla konsoli wykreowanej z myślą o starciach w internecie. Ów stan rzeczy wynikał z całkowitego niezrozumienia rynku i nowatorskiej idei twórców konsoli przez szefów Segi. To ich nieudolność i niekompetencja porzuciła Dreamcasta.

Urządzenie miałooby szansę na dłuższy żywot, gdyby nie premiery PlayStation 2 i Xboxa. Co prawda Sony również przespało tryb online, ale za to doskonale zadbało o bibliotekę gier. Z kolei Microsoft wyposażył swoją konsolę w system Xbox Live,

nie tylko umożliwiającą właścicielom maszyny prowadzenie rozgrywek w sieci, lecz także kładący podwaliny pod wspólnotę graczy i ogólną metodę ich łączenia - to właśnie zaowocowało wielkim sukcesem.

Z premierą Dreamcasta wiązą się moje osobiste wspomnienia. Pamiętam, że jako dumny właściciel PSX regularnie, każdej niedzieli, odwiedzałem giełdę komputerową zlokalizowaną w stołowie Politechniki Wrocławskiej. Działo się to w epoce internetu łupanego, kiedy dostęp do wszystkiego odbywał się za pośrednictwem panów sprzedających ze stolika skopiowane płyty z grami, oprogramowaniem i innymi niezbędnymi rzeczami. Wtedy nawet nie trzeba się było czaić, ponieważ w owych zamierzonych czasach nie istniało pojęcie piractwa, przynajmniej



■ Szefowie Segi nie rozumieli, że stworzenie nawet najdoskonalszego sprzętu do grania nie sprawi, że będzie się on doskonale sprzedawał.

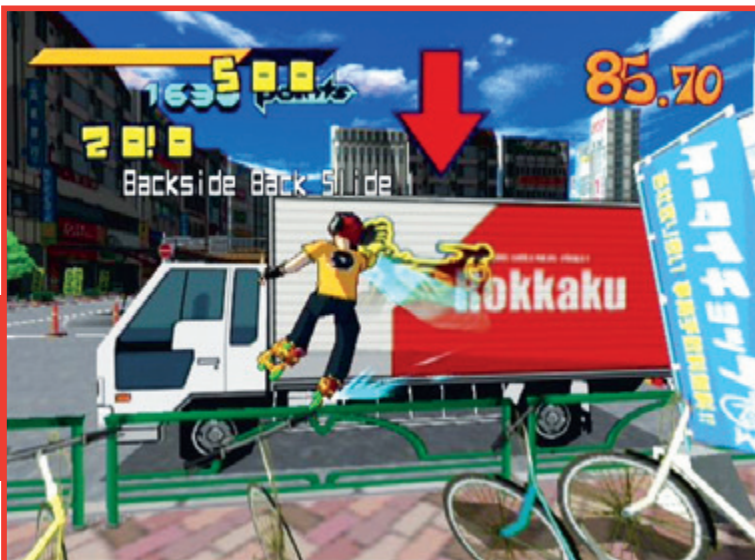
w Polsce, a więc nikt handlujących nie prześladował. Tak czy siak, gdy już odstałem swoje w kolejce po bilet i znalazłem się na miejscu, zauważyłem, że pośrodku tego sporego pomieszczenia ktoś ustawił gigantyczny telewizor - wtedy królowały kineskopowe, a więc sięgał on rozmiarów monstrualnych. Podpięto do niego wzmacniacz z kolumnami i magnetowid, z którego odtwarzano filmy z gier na Dreamcasta, wkrótce mającego ukazać się w sprzedaży. Nie wiem, kto i skąd zdobył takie materiały, ale doskonale przypominam sobie tę podniosłą, pełną ekscytacji i wielkiego napięcia chwilę. Masę ludzi gapiących się w ekran i okrzyki zachwytu. Tak przedstawiał się mój polski przedpremierowy kontakt z Dreamcastem. Kupiłem go zresztą jakiś czas po tym, jak pojawił się w Polsce, i mam do dzisiaj.

■ Tony Hawk's Pro Skater był bardzo innowacyjny. Oferował niespotykane dotąd rozgrywkę oraz schemat sterowania postacią.

XXX



■ Hydro Thunder to produkcja z 1999 roku, która zapoczątkowała długodystansową serię. Najnowsza jak do tej pory odsłona tych wodnych wyścigów pojawiła się w 2010 roku na Xbox Live. Oto kolejny z symboli niepozwalających zapomnieć o konsoli Segi.





✚ Nie patrzy, to przywalę jej z tyłu po nogach, bo bardziej zabolii Port Soulcalibura z automatów został zrealizowany ekspresowo.

✚ MMORPG Phantasy Star Online zostało stworzone przez Sonic Team. Niebawem, czego Sega dokonywała już w 2000 roku!

Kluczową postacią związaną z Dreamcastem jest wspomniany już Bernie Stolar, który pojawił się w Sedze w 1996 roku, a jego rolą było zreformowanie firmy i przygotowanie jej na premierę nowej konsoli. To właśnie on podjął wiele niepopularnych i trudnych decyzji. Przede wszystkim postawił na wymianę kadrową, gdyż uważał dotychczasowy zespół za niewystarczająco silny i elastyczny. Także dzięki niemu do Segi dołączył Peter Moore z Reeboka. Japońscy szefowie wydawali się, delikatnie mówiąc, zszokowani postępowaniem Stolarza. O ile przełknęli zwolnienia, to już zatrudnienia człowieka spoza branży nie potrafili pojąć. Stolar musiał tłumaczyć, że Moore ma się zająć budowaniem świadomości marki i do tego konieczna będzie wiedza, jak to zrobić, a nie znajomość gier.

Przed załogą wprowadzającą na rynek nową maszynkę Segi postawiono arcytrudne zadanie. Barię pojawiło się kilka. Po pierwsze, wspomniana już kiepska współpraca ze sprzedawcami. Po drugie, bardzo silny konkurent w postaci PlayStation, szczytujący się obszerną biblioteką gier - i w końcu opór ze strony zarządu Segi oraz totalny brak zrozumienia dla zamysłów Stolarza. Jego wizja wykraczała daleko poza aktualne wówczas możliwości konsol. Amerykanin stawiał na treści pobierane z sieci oraz funkcje online.



Z pewnością nie były to jedyne przemyślenia tego typu, ale Dreamcast miał zostać pierwszym urządzeniem realizującym je na poważnie. Patrząc na poczynania Stolarza z perspektywy czasu, da się je ocenić rozmaicie. Jedni z pewnością powiedzą, że tak naprawdę to on odpowiada za porażkę Dreamcasta, ale z drugiej strony są i tacy, dla których „makaron” stanowi obiekt kultu. Wystarczy spojrzeć na jego obecne ceny i fakt, że jest ciągle żywy dzięki aktywnemu środowisku fanów.

Stolar zdawał sobie sprawę z fundamentalnej kwestii: że nawet najlepszy sprzęt bez dużej bazy gier stanie się całkowicie bezwartościowy. Swoje przekonanie oparł na wcześniejszych doświadczeniach. Pracował przecież dla Atari i był świadkiem upadku ich Lynxa. Przeszedłszy do Segi, napotkał podobną barierę, czyli ludzi niepotrafiących pojąć owego prostego faktu.

Jego przełożeni inwestowali we wszystko, tylko nie w solidną liczbę tytułów. Sony obrało wtedy inny kurs - decydenci dysponowali znacznym budżetem i wydawali mnóstwo pieniędzy na umowy z deweloperami, dzięki czemu zyskali masę rozmaitych produkcji. Zgodzę się, że nie każda okazała się przebojem, ale użytkownik miał w czym wybierać, a pudełka fizycznie pojawiały się na sklepowych półkach. Zespół z Segi o większości gier mógł jedynie opowiadać, gdyż nie wychodziły one z fazy projektów i realizacji. To właśnie przesądziło o upadku Dreamcasta i sukcesie PlayStation. Stolar, zatrudniając się w Sedze, liczył prawdopodobnie na to, że firma tak bardzo pragnąca odzyskać rynek i zaufanie graczy da mu więcej swobody i pozwoli budować wizerunek Dreamcasta jako maszyny do grania wyposażonej w nowoczesne funkcje i sprawiającej rewelacyjną frajdę.

Wizja nowej konsoli była konkretna: stworzyć maszynkę zdolną do rywalizacji z PlayStation. Za istotne sprawy uznano: tryb multiplayer, funkcjonalność sieciową, bibliotekę gier oraz cenę. Założenia okazały się słuszne. W samych Stanach Zjednoczonych przedpremierowo zamówiono 300 tysięcy sztuk, po czym w ciągu dwóch tygodni od momentu debiutu konsoli do odbiorców trafiło pół miliona jej egzemplarzy (z czego niemal połowa tej liczby w pierwszej dobie). Sprzedaż Dreamcasta stale rosła, aż na koniec września 2000 roku wyprzedził on w wynikach Nintendo 64. Firma potwierdziła, od momentu premiery urządzenia 9 września 1999 zainkasowała dzięki niemu 98,4 milionów dolarów. Porównała nawet zestawienia z filmem „Gwiezdne wojny: część I - Mroczne widmo”, który pierwszego dnia wyświetlania w kinach zarobił 28,5 milionów dolarów. Odtrąbiono niewątpliwy sukces.

We wrześniu 2000 roku, jeszcze przed premierą PlayStation 2 na rynku amerykańskim, dochody z Dreamcasta zaczęły powoli spadać.

Tenis



Virtua Tennis (Power Smash w Japonii) to dziecko Segi przeniesione na Dreamcasta w 2000 roku. Do klasycznych zręcznościowych turniejów dorzucono wtedy nowy tryb kampanii. I ta seria żyła wiele lat po wygaszeniu Dreamcasta.



■ W Rayman 2: The Great Escape bohater zmagał się z piratami Admirała Brzytwobrodego.



■ Ach, Shenmue... Rozmach tej gry do dziś budzi podziw, a pod koniec 1999 roku była to najgorętsza rzecz w całym świecie elektronicznej rozrywki.



■ Skies of Arcadia było JRPG stworzonym jako exclusive na Dreamcasta. Dopiero po dwóch latach ukazał się port na GameCube.

Kierowcy



Samochódki to prawdziwy „must have” dla każdej konsoli. Na Dreamcaście, dzięki emulatorowi, można uruchomić Gran Turismo 2 od konkurencji i wygląda ono dużo lepiej niż na konsoli Sony.

W drugiej połowie roku zdecydowano się obniżyć cenę produktu z początkowych 199 na 149 dolarów (to jest połowę kwoty, jaką trzeba było zapłacić za PS2, czego Sega nie omieszkała wykorzystać w kampanii reklamowej prowadzonej przeciwko Sony). Pozwoliło to na krótko podnieść wyniki sprzedażowe. Do tego momentu nabywców znalazło tylko 2,6 miliona sztuk urządzenia, co niezupełnie pokrywało się z przewidywanym celem analityków, którzy ustalili zadowalający pułap sprzedaży na poziomie pięciu milionów egzemplarzy.

Szefowie Segi stwierdzili, że nowa konsola zbyt wiele ich kosztuje. Niestety wciąż patrzyli na wszystko jedynie przez pryzmat sprzętu i do końca nie zrozumieli, że konsole sprzedają się dzięki grom. Ostatecznie niepowodzenia rynkowe skłoniły firmę do rezygnacji z dalszych inwestycji w Dreamcasta. 26 marca 2001 roku wygaszono produkcję, a egzemplarze magazynowe sprzedawano za niecałe pięćdziesiąt dolarów. Ostatnią grą, jaka pojawiła się na tę maszynkę w Stanach, było NHL 2K2 wydane w lutym 2002 roku. Sega przyznała także, że poddaje się zupełnie i nie wróci już na rynek z kolejnym urządzeniem. Słowa dotrzymała.

Na świecie łącznie ukazało się kilka setek tytułów przeznaczonych na Dreamcasta. Wśród najważniejszych należy wymienić: Shenmue, Power Stone, Tony Hawk's Pro Skater 2, Phantasy Star Online (pierwszy konsolowy MMORPG), Seaman, The Typing of the Dead, MDK2, Jet Set Radio i oczywiście Soulcalibur.

Obecnie siłą maszynki jest tak zwana scena. Myślę, że Sega, uśmiercając swoją ostatnią konsolę, nawet przez chwilę nie spodziewała się, że powróci ona zza grobu z taką siłą i przetrwa wśród graczy równie długo, a na dokładkę będzie rozwijana. Wciąż powstaje masa aplikacji, demek oraz pełnoprawnych gier. Wystarczy spojrzeć na Kickstartera, gdzie z produkcjami co chwila pojawiają się nowi deweloperzy poszukujący wsparcia. To nie koniec - wiele tytułów doczekało się reedycji i po latach można w końcu odpalić te, które w czasach świetności nie były dostępne w Europie.

Kolejny temat to emulacja. Za sprawą takich programów jak choćby doskonale znany Bleemcast! da się na Dreamcaście odpalać produkcje z PSX. Co prawda Sony puściło jego twórców z torbami, ale w sieci udostępniono kod źródłowy, a więc powstają modyfikacje. Bez problemu działają takie hity jak Gran Turismo 2, Tekken 3 oraz Metal Gear Solid i wyglądają dużo lepiej niż na konsoli Sony. Można emulować także wiele automatów, dzięki czemu zyskujemy dostęp do całkiem sporej biblioteki gier, także tych mniej znanych. Oczywiście istnieje też opcja emulacji w drugą stronę, toteż jeśli interesują was jakieś tytuły na konsolę Segi, a niekoniecznie chcecie inwestować w sprzęt lub pragniecie tylko poczuć klimat tamtej epoki, wystarczy aplikacja NullDC zainstalowana na komputerze PC - natomiast do gry w znakomitą bijatykę Soulcalibur będziecie potrzebować Chankasta.

Można powiedzieć - Dreamcast wiecznie żywy! ■



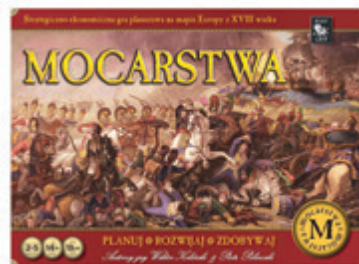
■ House of the Dead Sega stworzyła z myślą o Saturnie, zaś sequel miał napędzać sprzedaż Dreamcasta. Seria była karykaturalną wariacją na temat Resident Evil'a.



kartka i kostka



Podręcznik podstawowy do „Pugmire” jest już dostępny w wersji PDF na stronie DriveThruRPG. „Pugmire” to nowy system fantasy od wydawnictwa Onyx Path (odpowiedzialnego między innymi za takie uniwersa jak „Exalted” czy „Świat Mroku”). Zagramy w nim... psami, które odziedziczyły świat po człowieku oraz zyskały ludzką inteligencję. System mechanicznie przypomina ostatnie edycje Dungeons & Dragons, ale zawiera odpowiednią dawkę własnego smaczku - mniejszą rolę będzie pełnić tu na przykład magia.



We wrześniu na platformie wspieram.to rozpoczęła się kampania dotycząca gry „Mocarstwa” wydawnictwa Biały Gryf. To niezależny, polski tytuł strategiczno-losowy, którego akcja toczy się XVIII wieku w Europie. Wcielimy się we władcę jednego z dziewięciu dostępnych państw i za pomocą jednostek, a także potęgi gospodarczej spróbujemy zwyciężyć przeciwników. Przewidziano trzy poziomy rozgrywki: scenariusze, kampanie oraz tryb pełen z rozbudowanym aspektem ekonomicznym. Inicjatywa związana z „Mocarstwami” potrwa do 9 października.

Pojawił się długo zapowiadany kolejny system autorstwa Paizo, czyli „Starfinder”. Można go opisać jako edycję science fiction dobrze znanego graczom „Pathfindera”. Uniwersum od razu okazało się sprzedażowym hitem i już otrzymało wsparcie w postaci kompatybilnych z nim podręczników od innych wydawców.



Najważniejszym z nich jest „Starfarer’s Companion” od Rogue Genius Games, zawierający tonę nowych zasad, a także dodatkowe rasy, klasy, atuty czy potwory. Wersję PDF udostępniono na stronie RPGNow.

Chaosium wyda rozszerzoną wersję swej klasycznej kampanii w systemie „Zew Cthulhu”, czyli „Masks of Nyarlathotep”. Polscy odbiorcy mogą ją pamiętać - w 1998 roku przystąpiła do naszego czystym języku. To jedna z największych i najważniejszych kampanii w całej historii RPG. W jej trakcie gracze odwiedzą między innymi Stany, Anglię, Egipt czy Kenię. Nowa edycja pojawi się wraz z dodatkowym epizodem - trzeba będzie udać się do Peru. Tytuł trafi do sprzedaży w tym roku.



2 października rozpoczyna się kickstarterowa kampania dotycząca uniwersum „World of Empyrea”, którego ojcem jest Frank Mentzer. Jeśli inicjatywa zakończy się sukcesem, całość czeka publikacja w formie „boxed set”: pudełka z podręcznikami, mapami et cetera. Opisany świat nie wiąże się z żadną konkretną mechaniką - istnieje już czterdzieści lat i stanowi część settingu Oerth, a tym samym większej rzeczywistości znanej jako Greyhawk. W tej wersji zostanie on poszerzony i uzupełniony o oryginalne notatki twórcy. Warto pamiętać, że Mentzer był autorem jednej z linii „basic «DnD»”, czyli tak zwanych BECMI: podręczników „Basic”, „Expert”, „Companion”, „Master” oraz „Immortals”.



- nie mam do czego się przyczepić. Jedyny mankament to powtarzające się karty w taliach krain. Tutaj przydałoby się odrobinę więcej różnorodności. Mogę za to pochwalić teksty na kartach, gdyż są autentycznie zabawne i pełne odniesień do popkultury. Szary smok „we wszystkich pięćdziesięciu odcieniach” istotnie powalił mnie na łopatki.

Dla kogo właściwym są „Zaklinacze”? Powiedziałbym, że na pewno okażą się wręcz idealni dla początkujących i tych, którzy mają ochotę po prostu rozegrać kilka partii na imprezie. Czy planszówkowi weterani będą się dobrze bawić przy tego typu grze? Według mnie tak - jest w niej wystarczająco dużo interakcji i kombinowania. Tytuł oferuje całkiem sporo możliwych układów kart i wiosek, więc dochodzi do tego nie najgorsza regrywalność.

Zaklinacze

■ Na zdjęciu możemy zobaczyć najbardziej mordercze kombo w grze - Pułapkę Oślizgłych Złodziei!

■ Zdan

Muszę wam coś wyznać. W zasadzie jestem człowiekiem prostym i mam dość plebejskie gusta. Lubię zmróżone trunki, wybuchy, wszelkiego rodzaju jatkę (najchętniej w wydaniu MMA) i komiksy o superbohaterach. Dla tych, którzy śledzą moją pisaninę, nie będzie to wielka nowość. Pozostaje więc pytanie: czy lubię też nieskomplikowane planszówki? Tak - bardzo. Przystępne, szybkie, konkretne. Gdy w moje ręce wpadli „Zaklinacze”, to nie mogło się skończyć inaczej jak ogromnym uśmiechem na zarośniętej twarzy.

wiosek, dostajemy pięć kryształów, które są czymś w rodzaju waluty, a następnie wyciągamy sześć kart składających się na nasz tor Wyprawy. Uczestnicy mogą wykonać dwie akcje: zapłacić i iść na przygodę, czyli w efekcie wziąć do ręki jakiś przedmiot, zaklęcie lub walczyć z potworem - albo zostać w wiosce, by się podleczyć i zebrać trochę funduszy. Wioski także opatrzone specjalnymi zasadami działania. Całość wydaje się bajecznie szybka i da się wytłumaczyć mniej więcej w dwie minuty. Reguły pozwalają graczom na umiarkowaną interakcję: wolno zadać komuś dodatkową ranę czy pozbawić go majątku. Jeśli nie ruszamy się spoza wioski, wyrzucamy pierwszą kartę z toru Wyprawy, co z kolei znacznie przyspiesza rozgrywkę. Musimy też mądrze decydować o przedmiotach i zaklęciach: ekwipunek układamy je na sobie, a aktywny będzie tylko ten widoczny, dlatego choć wszystko dzieje się błkawicznie, odrobina pomysłu również się przyda.

Co z potworami? Walka z nimi także toczy się szybko i sprawnie. Patrzymy, czy nasz atak równa się ich żywotności i czy zadały nam jakieś rany. Podstawę stanowi jednak bardzo dynamiczna akcja. Jeśli chodzi o samą mechanikę, „Zaklinacze” zasługują na najwyższe noty.

Pierwsze, co dosłownie rzuca się w oczy, to tonacja. Pudełko od „Zaklinaczy” mieni się wszelkimi barwami tęczy i momentalnie przyciąga uwagę. Stanowi jakby zaproszenie do świata fantastycznej przygody. W środku nie jest gorzej. Mamy do czynienia z karcianką dla od dwóch do czterech graczy. Same karty ozdobiono równie ślicznymi malunkami jak opakowanie. Wszystko wygląda bajkowo, nad wyraz kolorowo i całkiem klimatycznie.

A jak gra się w „Zaklinaczy”? Całkiem prosto. Naszym zadaniem jest stworzenie potężnego magicznego artefaktu z przedmiotów i zaklęć oraz zaciukanie jak największej liczby potworów atakujących wioskę. Do dyspozycji oddano nam sześć tali krain - losujemy ich tyle, ilu mamy osób (w wariantcie dla dwóch dobieramy odpowiednio oznaczone karty z każdej talii), wskazujemy jedną z jedenastu



Karty

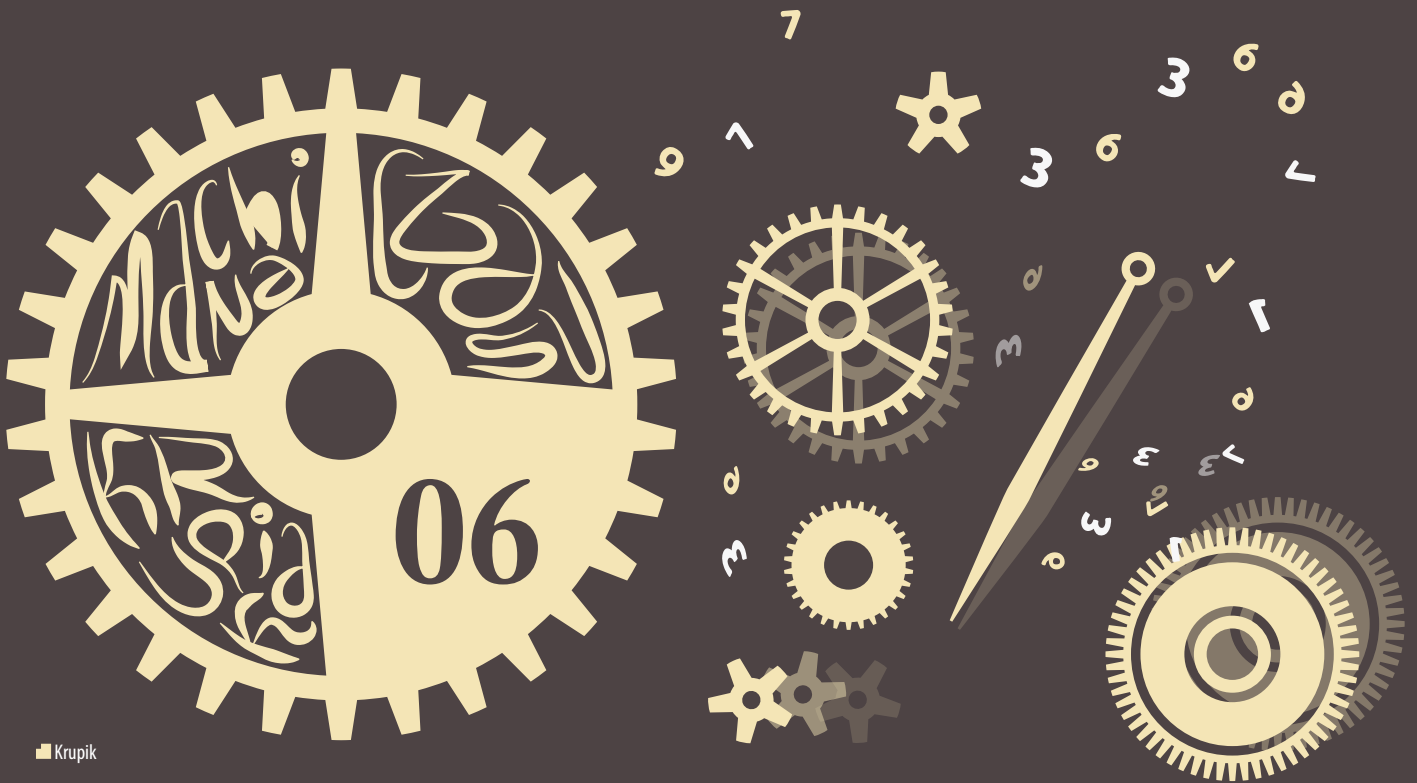


Mantykorą wbrew swojej nazwie nie zjada kory. Przypomina langustę - gdyby mogła, jadłaby dżem. Same karty natomiast są wykonane solidnie - nie ma wielkiego szalu, ale nie jest źle. Powinny wytrzymać co najmniej kilkaset partii.

Specyfikacja

Wydawca	Gindie
Liczba graczy	2-4
Dla graczy w wieku	12+
Cena	99 zł

Warto też wspomnieć o pierwszym dodatku do „Zaklinaczy”, to znaczy „Śmierci w Szlamie”. Twórcy oddali nam w nim do dyspozycji nadprogramowe dwie talie i nową związaną z nimi mechanikę. Jeśli weźmiemy to pod uwagę, czeka nas naprawdę moc frajdy za niedużą cenę. Mówiąc krótko - „Zaklinacze” to gra ładna, szybka i wciągająca. ■



■ Krupik

Wakacje, wakacje i po wakacjach. Niebawem zacznie się gorączka przedświąteczna i nastąpi wysyp świeżych gier. Zanim jednak ogarnie nas szaleństwo nowości, możemy kolejny raz odpalić Maszynę i powspominać stare, dobre czasy.

W dzisiejszym odcinku dowiedziecie się, co jest moją największą miłością, dlaczego nie mogę spać po nocach i co Tom Cruise ma wspólnego z Doomem. Miłej lektury!

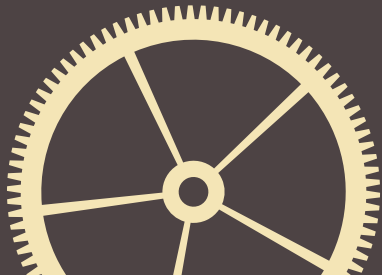


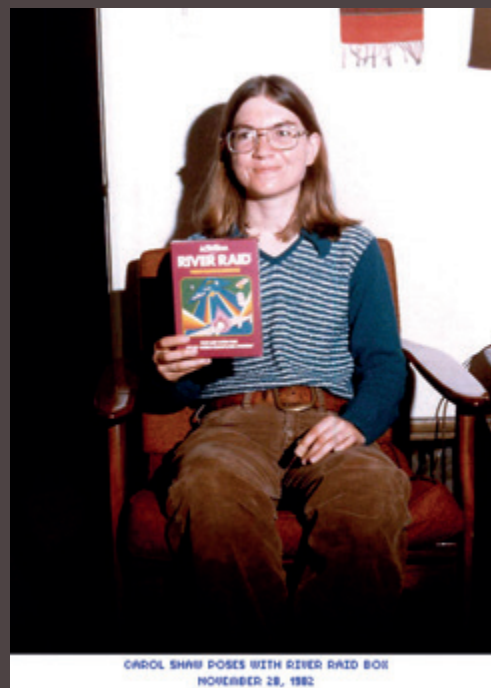
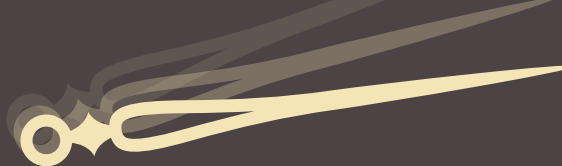
■ Kiedy piszę ten tekst, w Warszawie panują potworne upały, a moje myśli krążą wokół drinków z pałkami i pustyni. Gorącej, skwarnej pustyni. A skoro już mowa o pustyni, to nie przyznałam się jeszcze w Machinie, że jedną z moich ulubionych gier z dawnych czasów jest Prince of Persia. Pierwsza pozycja z serii kilkunastu o zmaganiach bezimiennego Księcia, ratującego piękną księżniczkę przed morderczymi zapędami okrutnego wezyra, została wydana w 1989 roku przez Brøderbund Software (pierwotnie na Apple II, później na wiele innych komputerów i konsol). W owej produkcji większość czasu spędzało się, skacząc z platformy na platformę i machając mieczykiem. Do tej pory pamiętam, jaką traumę przeżywałam, gdy biedny Książę spadał na kolce umieszczone w pułapkach i ginął okrutną śmiercią (czy to tłumaczy, dlaczego nie mogę spać po nocach?). Co jednak ciekawe, główny twórca przeboju, Jordan Mechner, nie chciał mieć nic wspólnego z wydaną w 2004 roku przez Ubisoft Prince of Persia: Duszą wojownika (Prince of Persia: Warrior Within), ponieważ uznał, że będzie przesyciona brutalnością (Serio, panie Mechner? A kolce, panie Mechner, a kolce?). I jeszcze jeden interesujący szczegół: pierwszą odsłonę innej mojej ukochanej serii, Assassin's Creed, na początku w zamierzeniu traktowano jako kolejną część cyklu Prince of Persia, tym razem przedstawiającą przygody ochroniarza głównego bohatera. Całe szczęście pomysł ten uznano za niezbyt udany.

Na początku lat osiemdziesiątych mój tata, młody naukowiec, pojechał na stypendium do Holandii. Podejrzewam, że przymierał tam głodem, ale dzięki takiemu poświęceniu zaoszczędził dość pieniędzy, by przywieźć mi najlepszy prezent pod słońcem: Commodore 64. I tak to się zaczęło (tak więc, kochany tato, sam widzisz, że te gry i zmarnowana kariera lekarza to wcale nie moja wina...), nie tylko moja miłość do elektronicznej rozrywki, lecz także do samego C64. Do dzisiaj uwielbiam wszystko, co jest związane z tym komputerem, a że mam słabość do ładnych rysunków, nie mogłam nie zachwycić się obrazkiem, który znalazłam w marcowym numerze z 1984 roku pisma *Ahoy!*, ilustrującym artykuł „Anatomy of the Commodore 64”. Prawda, że piękny?



Zbierając materiały do Machiny, dowiaduję się przedziwnych rzeczy, które, mimo że na pierwszy rzut oka wydają się drobiazgami, są dla mnie niemal równe rewelacji o nieistnieniu Świętego Mikołaja. Weźmy na przykład takie-*go* Doom (1993), w momencie premiery (i jeszcze wiele lat później, wystarczy wpisać w Google: Doom plus satanizm) wzbudzającego ogromne kontrowersje. Gra owa jako jedna z pierwszych dostała ocenę M (mature) w systemie organizacji Entertainment Software Rating Board (ESRB). Doooma nazywano też symulatorem dla seryjnych morderców, a jego autorzy zostali pozwani przez rodziny ofiar masakry w Columbine High School w 1999 roku, kiedy wyszło na jaw, że jeden ze sprawców był wielkim fanem tej pozycji (pozew został oddalony). Krótko mówiąc – Doom to produkcja (dosłownie) z piekła rodem. I teraz ciekawostka... Zgadnijcie, skąd wziął się jej tytuł. Przez dwadzieścia parę lat sądziłam, że twórców natchnął Tolkien i jego „Władca Pierścieni” (znajdująca się w Mordorze przerażająca Góra Przeznaczenia to po angielsku właśnie Mount Doom). Okazuje się jednak, że John Carmack zapożyczył tytuł z filmu z... Tomem Cruise'em. W scenie z „Koloru pieniędzy” (1986) mistrz bilarda, grany przez Cruise'a, nazwał swój kij „Doomem” i bez żadnego trudu pokonał innego gracza. Carmack uznał, że dzięki swojej grze w podobny sposób zniży konkurencję i w ten sposób Doom został Doomem.





✚ Gdy opowiadam znajomym o początkach branży gier wideo, niekiedy dziwią się, że już wtedy pracowały w niej kobiety. A skoro ja się dziwię, że oni się dziwią, postanowiłam przedstawić osiągnięcia dwóch z owych „pionierek”, Carol Shaw i Carli Meninsky.

Carol, uważana za pierwszą twórczynię gier elektronicznych, w latach 1978-80 zaprojektowała i zaprogramowała takie tytuły na Atari 2600 jak 3-D Tic-Tac-Toe i Video Checkers, a także uczestniczyła w pracach nad Super Breakout. Tamten czas wspomina bardzo dobrze oprócz spotkania z ówczesnym dyrektorem generalnym korporacji, Rayem Kassarem, który na jej widok zawołał: „Och, wreszcie! Mamy kobietę projektanta! Będzie dostarczać programy o kosmetykach i wystroju wnętrz!”. Carol nieco się przerażyła, ponieważ akurat te dwie dziedziny zupełnie jej nie interesowały.

Po odejściu z Atari Carol pracowała w Tandem Computers, a w 1982 roku przeniósła się do Activision, gdzie stworzyła między innymi bardzo sławne River Raid. W latach 1984-1990 znów była na usługach Tandem, a w 1990 roku mogła sobie pozwolić na to, by przejść na wczesną emeryturę (między innymi dzięki dużemu sukcesowi River Raid) i zająć się działalnością charytatywną.

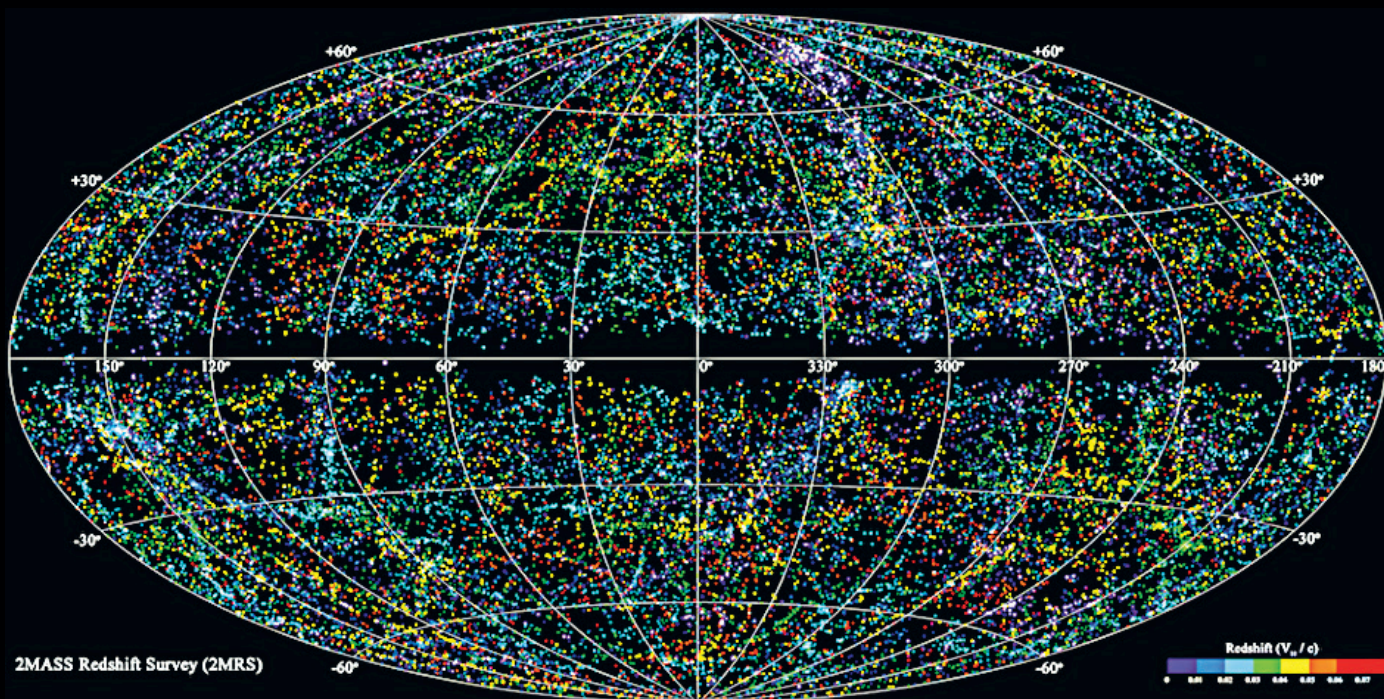
Carla została zatrudniona przez Atari w 1980 roku i stworzyła takie gry na Atari 2600 jak Dodge 'Em oraz porty wydanych na automaty Warlords i Star Raiders. Później działała w Electronic Arts i prowadziła własną firmę konsultingową specjalizującą się w branży gier wideo. Kiedy podczas prac nad jednym z projektów, w których uczestniczyła, omal nie wykorzystano skradzionego kodu, Carla zainteresowała się sprawą ochrony własności intelektualnej, skończyła studia prawnicze i od 2004 roku zawodowo zajmuje się kwestiami prawa autorskiego.

✚ W dzisiejszym odcinku serii zatytułowanej „Sławy z dawnych lat”: Synapse Software Corporation i smutna opowieść o tym, jak szybko sukces może przerodzić się w porażkę.

Firma Synapse, założona w 1981 roku przez Ihora Wolosenko i Kena Granta, w latach swej świetności była największym niezależnym producentem gier na komputery Atari, a w jej portfolio znajdowały się między innymi takie perełki jak Blue Max, Shamus, Necromancer, Alley Cat, Pharaoh's Curse, Zeppelin i Fort Apocalypse. Ten ostatni tytuł, niesłusznie uważany za Klon Chopliftera (gdyby nie opóźnienia podczas prac finalnych ukazały się pierwszy w sprzedaży), dostarczył mi swojego czasu wielu godzin rozrywki.

W 1983 roku właściciele Synapse, wciąż utrzymujący się na fali, postanowili rozszerzyć działalność o produkcję na Commodore 64, przygodowe tekstówki (tak zwana interactive fiction), w tym Mindwheel, oraz, niestety, aplikacje biznesowe na Atari (SynFile+, SynCalc, SynChron, SynComm, SynStock i SynTrend). Dlaczego niestety? Otóż dlatego, że ten ostatni ruch okazał się gwoździem do trumny przedsiębiorstwa. Atari miało kupić od Synapse 40 tysięcy takich aplikacji, ale jego nowy właściciel, którym w 1984 roku został Jack Tramiel (czyli nasz rodak Jacek Trzmieł, założyciel Commodore International), nie zechciał zapłacić za gotowe już produkty. To był cios, po jakim Synapse więcej się nie podniosło. Firmę sprzedano Bröderbund i ostatecznie zamknięto w 1984 roku.





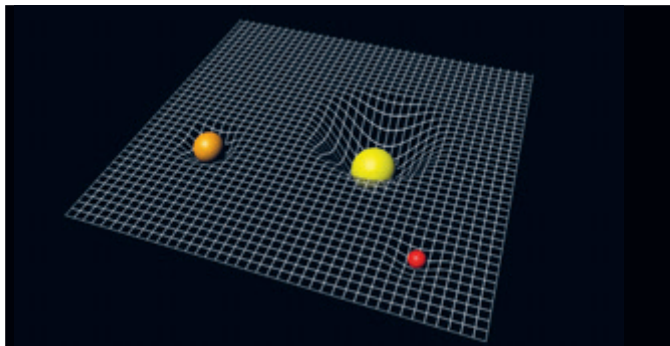
Topologia kosmosu

■ User Jama

Kiedy stajemy na plaży i nic nam nie przysłania widoku, ogarniamy wzrokiem horyzont oddalony o niecałe pięć kilometrów. Ciężko byłoby wnioskować o tym, jaka jest topologia morza, gdyby nasze morskie podróże ograniczały się do postawienia w wodzie dosłownie kilku kroków. A dokładnie z takim wyzwaniem borykamy się, starając się określić kształt wszechświata, w którym żyjemy.

Stoimy więc na plaży i zerkamy w górę na rozgwieżdzone nocne niebo. Widzialny horyzont kosmosu z Ziemi znajduje się niepomiaralnie dalej, niż kiedy patrzymy w morze. Możemy dostrzec galaktyki oddalone o miliony, a nawet miliardy lat świetlnych. Pierwsze wrażenie odnosimy takie, że wszechświat musi być nieskończony, zarówno w przestrzeni, jak i czasie. Jak jednak zauważył niemiecki astronom Heinrich Olbers w roku 1823, gdyby tak było, to zdołalibyśmy ujrzeć gwiazdy, patrząc w dowolnym kierunku, a więc nieboskłon powinien być rozświetlony litym ich dywanem. Ponieważ tak nie jest, paradoks Olbersa zdaje się świadczyć o tym, że wszechświat, przynajmniej w pewnych aspektach, gdzieś się mimo wszystko kończy.

Ponad sto lat później, w 1929 roku, amerykański astronom Edwin Hubble dokonuje obserwacyjnego odkrycia ucieczki galaktyk na podstawie przesunięcia dobiegającego z nich światła ku czerwieni. Widzialne układy gwiazd w większości się od nas oddalają, i to w każdą ze stron, a im są dalej, tym szybciej się poruszają. Stąd już tylko krok od dominującego obecnie poglądu na początek wszechświata w postaci Wielkiego Wybuchu. Jak coś wybucha, to odłamki lecą we wszystkich możliwych kierunkach, a środek zostaje pusty.



■ Studnie grawitacyjne gwiazd, planet, całych galaktyk są niczym gwoździکی wbite w osnowę przestrzeni, powstrzymujące ją w danym obszarze przed ekspansją.

✚ W ramach projektu 2MASS skatalogowano prawie milion galaktyk w celu określenia ich dystrybucji w przestrzeni oraz prędkości ucieczki. Środkowy pas jest w płaszczyźnie naszej galaktyki, której światło utrudnia obserwacje w tym obszarze.

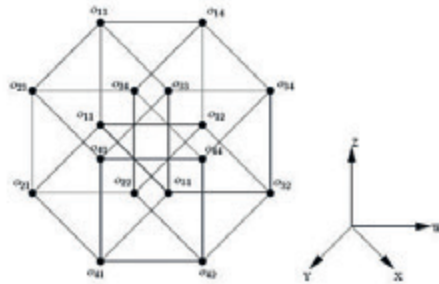
Nazwa Wielki Wybuch jest o tyle myląca, że może sugerować, jakoby kosmos przyjmował kształt powiększającej się sfery materii w obrębie wielkiej, pustej przestrzeni - hipoteza dotyczy zaś „eksplozji” samej przestrzeni jako takiej. Solidny argument za tą teorią znaleziono przypadkowo w 1965 roku. Dwaj fizycy z laboratoriów Bella, Arno Penzias oraz Robert Wilson, testowali nowy typ bardzo czułej anteny. Mimo podejmowanych wysiłków antena ciągle odbierała szum, ze wszystkich stron nieba, dniami i nocami. Dzisiaj ów szum nazywamy mikrofalowym promieniowaniem tła stanowi zgodny z przewidywaniami teoretycznymi relikw po Wielkim Wybuchu.

Początkowa ekspansja przestrzeni rozpoczęła się według wyliczeń 13,8 miliardów lat temu. Niezależnie od dostępnych technologii i teleskopów obserwowały wszechświat jest dla nas ograniczony tym czasem, jaki miało światło, by dotrzeć z najodleglejszych galaktyk do Ziemi. Wspomnianego procesu nie doświadczamy lokalnie, w Układzie Słonecznym czy naszej galaktyce, Drodze Mlecznej, przypuszczalnie ze względu na oddziaływania grawitacyjne tych skupisk materii.

✚ Hipersześcian powstaje poprzez przesunięcie trójwymiarowego sześcianu (osie x , y , z) w czwartym wymiarze (oś w) o długość jego boku. W wyniku rozwinięcia „boków” hipersześcianu na trójwymiarowej przestrzeni formuje się figura złożona z ośmiu sześcianów, trochę przypominająca rozwinięcie boków sześcianu na płaskiej powierzchni.

„Patrz w górę na gwiazdy, a nie w dół na własne stopy. Spróbuj nadać sens temu, co widzisz, i zastanawiaj się, co sprawia, że kosmos istnieje”.

Stephen Hawking



Natomiast w ujęciu makro przestrzeń kosmosu dalej nieustannie się rozrasta. Dotychczasowe obserwacje nie wykazały żadnego obszaru, który można by określić jako centrum ekspansji - zdaje się ona zachodzić wszędzie. A jeśli wszechświat nie posiada środka, to prawdopodobnie nie posiada też granicy czy „krawędzi”.

W dwuwymiarowej przestrzeni łatwo wysnuć topologię bez środka oraz bez brzegu: stanie się nią powierzchnia torusa albo kuli. Żeglarzowi ocean wydaje się wielką płaszczyzną, podczas gdy faktycznie tafla wody zakrzywia się. Być może lecąc w kosmosie odpowiednio długo, wrócilibyśmy do tego samego punktu. Wyobrazić sobie jednak trójwymiarową przestrzeń zawiniętą w czwarty wymiar w celu otrzymania hipersfery nie jest równie prosto. Nasze oczy wyposażone są w dwuwymiarowe receptory światłoczułe. Z informacji przez nie pozyskanych mózg składa iluzję trójwymiarowego obrazu, który poddajemy analizie. Lecz skoro potrafimy na dwuwymiarowym ekranie komputerowym stworzyć iluzję obrazu w trzech wymiarach, szczególnie przekonującą w odpowiednim oświetleniu i ruchu, to teoretycznie w przyszłości, jak już pojawią się prawdziwe trójwymiarowe ekrany, zapewne łatwiej będzie nam ogarnąć naturę obiektów 4D.

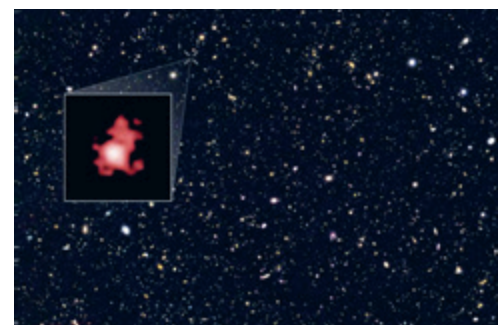


Jedną z implikacji wszechświata zawiniętego w czterowymiarową hipersferę byłaby taka, że patrząc w niebo, dalibyśmy radę gdzieś tam w oddali spostrzec naszą własną galaktykę sprzed miliardów lat, tylko nie poznalibyśmy jej, bo wyglądała wtedy zupełnie inaczej. Niewykluczone, że kosmos wcale nie jest taki wielki, tylko oglądaliśmy go jak w sali luster w wesołym miasteczku, z poprawką na przesunięcia czasowe widzianych obrazów. Ponieważ puchnięcie przestrzeni zapewne nie łamiąc zasad ogólnej teorii względności, może odbywać się szybciej niż z prędkością światła, poza obserwowalnym wszechświatem może równie dobrze znajdować się cały szmat przestrzeni, której nadal nie dostrzegamy, oraz jeszcze większe połacie, których nigdy nie ujrzymy - o ile wreszcie nie zaczniemy naprawdę podróżować do gwiazd. ■

✚ Odkryta w zeszłym roku galaktyka GN-z11 jest póki co najbardziej odległym obiektem od Ziemi, jaki znamy, jej światło dociera do nas po 13,4 miliardach lat.



✚ Instalacja japońskiej artystki Yayoi Kusamy z 1965 roku pod tytułem „Nieskończoność w lustrzanym pokoju” ukazuje otchłań elegancko upakowaną w skończonej kubaturze sali wystawowej.



TXT & GFX: DR FURZU

KDP³⁰

CO BY TU TAKIEGO W PIERWSZYM KADRZE DAĆ, ŻEBY BYŁO ZABAWNIE I NAWIĄZAĆ DO OKAZJI? MOŻE...

NIE PRZYPOMINAM SOBIE, ŻEBYM SŁYSZAŁ O PSIE, KTÓRY DOŻYŁ TRZYDZIESTKI.

SKORO NAWIĄZANIE DO LICZBY WIDNIEJĄCEJ NA GRZBIECIE TEGO PIXELA MAMY Z GŁOWY... PŁYNIEMY DALEJ!



TAK SIĘ ZŁOŻYŁO, ŻE PRZYUCZYŁEM CAŁKIEM SPORE GRONO OSÓB DO ODNAJDYWANIA RADOŚCI W ŚCIGANIU SIĘ MARIANEM I SPÓKĄ. NIC TRUDNEGO, BO **MARIO KART 8 (DELUXE)** JAK ŚWIETNYM TYTUŁEM Z MINIMALNĄ BARIERĄ WEJŚCIA DLA OSÓB NIEGRAJĄCYCH.

TOWARZYSTWO JEST JUŻ NIEŻLE ROZHUŁANE W TEMACIE, ZNA WSZELKIE SZTUCZKI, PATRZY W STATYSY, CMOKA DOBIERAJĄC CZĘŚCI, WYGRYWA O SZEROKOŚĆ ZDERZAKA, CZASAMI PRZEGRYWA O KÓŁKO. KAŻDY WYŚCIG TO BEZLITOSNA, BRUDNA ROZGRYWKA, OCZYWIŚCIE, JAK TO W MK.

TOWARZYSTWO JEST Z MIAST, W KTÓRYCH RACZEJ KRÓLUJE CZARNY SPORT NIŻ KOPANINA, WIĘC ŻUŻLOWA **NAKLADKA** NA GRĘ BYŁA KWESTIĄ CZASU.



GRANIE JEDNOŚLADAMI, BIEGI DRUŻYNOWE, U SIEBIE, NA WYJEŹDZIE I NAJWAŻNIEJSZE - TABELA Z PUNKTACJĄ.

KIEDY NA KANAPIE DWE DRUŻYNY WYPRUWAJĄ Z SIEBIE SKORUPY, OBOK ZACZYNAJĄ SIĘ DZIADKO-ŻUŻLOWE O TABELI ROZWAŻAŃ.

BO MOŻE WARTO W NAJBLIŻSZYM BIEGU ZREMISOWAĆ, ABY SPOTKAĆ SIĘ W NASTĘPNEJ KOLEJCE Z DRUŻYNĄ, KTÓREJ SŁABA FORMA GWARANTUJE DOWIEZIEŃ KOMPLETU PUNKTÓW?



LUBIĘ TĘ **NAKLADKĘ**, MIMO ŻE ZAINTERESOWANIE ŻUŻLEM STRACIŁEM KIEDY PRZECIĘLI MI PĘPOWINE, CZYLI WCZEŚNIE.

A PRZECIĘŻ BYŁ CZAS, KIEDY **NAKLADKA** BYŁA WRĘCZ NIEZBĘDNA, ŻEBY SOBIE WYTEUMACZYĆ NA CO SIĘ PATRZY I CO SIĘ ROBI. PIRACKA GRA POZBAWIONA BYŁA OKŁADKI, CZY INSTRUKCJI CZĘSTO TEUMACZĄCEJ FABULĘ, GRĘ, OPISUJĄCEJ BOHATERA.

W PEWNYM SENSIE, NAWET JEŚLI GRALIŚCIE ZE ZNAJOMYMI W TĘ SAMĄ SZPILE, KAŻDY Z WAS MÓGŁ GRAĆ W COŚ INNEGO.



CREDITS



92

Miesiąc temu pisaliśmy o najważniejszych grach na C64, teraz bierzemy na warsztat cztery legendy związane z tym kultowym komputerem.



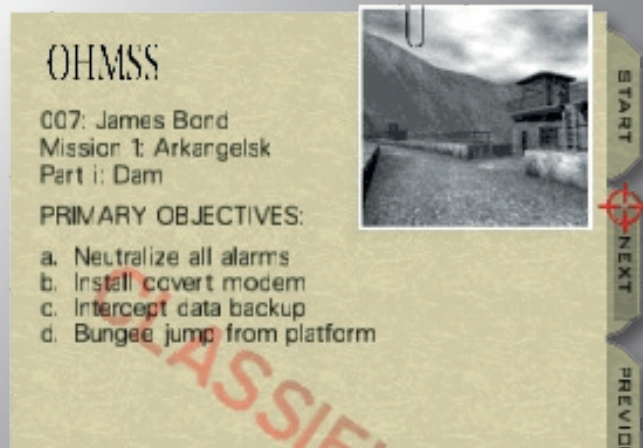
96

John Ronald Reuel Tolkien pojawił się w grach wideo z przytupem, potem nastąpiło bezkrólowie, a następnie odrodzenie.



102

Pasjonująca, doskonale napisana historia piłek nożnych, którymi przez ostatnich 40 lat karmiła się elektroniczna rozrywka.



110

Ogłoszono już datę premiery 25. odcinka kinowego Bonda, co dało nam asumpt do przejrzenia growych wcieleń agenta 007.

FELIETONY

101

Wojciech Pijanowski po raz drugi w Pixelu – pisze o Krynicy i o tym, jak gra pokonała wódkę.

109

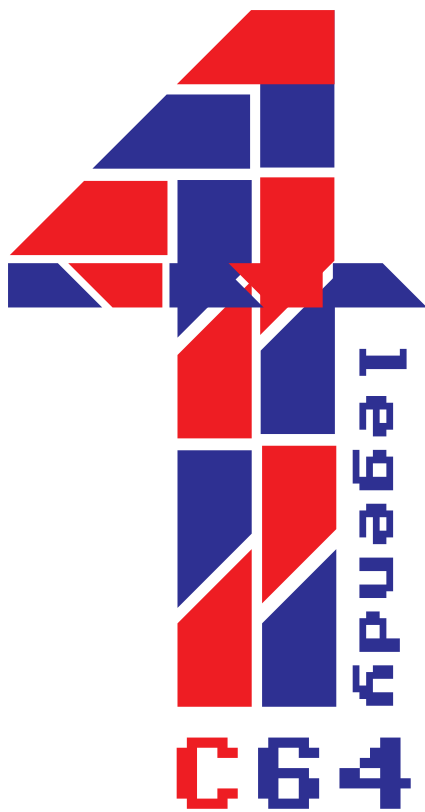
Kapitan Alex przyznaje się do tego, że „walking simulatorów” nie jest największym fanem, ale...

119

Michał R. Wiśniewski jak zwykle o sztuce, grach, mandze i całej popkulturowej reszce.

122

Borek przeczytał nową biografię Stanisława Lema i oczywiście wysnuł z tego wnioski à propos gier.



■ Marcin Kiendra

ZZAP!64

Jeżeli spojrzeć wstecz na czasopisma poświęcone tematyce C64, to niewątpliwie na pierwsze miejsce wysuwa się Zzap!64. Ten brytyjski miesięcznik pojawił się w marcu 1985 roku i od razu pokazał konkurencji jej miejsce w szeregu. To była prawdziwa Biblia dla graczy, na łamach której prezentowano nowości, oceny oraz opisy wraz z mapami, szczyła się również rozbudowanym działem z trikami. Wysoki poziom wydawnictwa znalazł potwierdzenie w sprzedaży - w szczytowym okresie miesięcznie rozchodziło się ponad 90,000 egzemplarzy magazynu! Początkowo redaktorzy Zzap!64, podobnie jak to działo się w jego siostrzanym czasopiśmie Crash (dla spectrumowców), korzystali z pomocy nastolatków z pobliskich szkół, recenzujących hurtowe ilości gier. Po kilku numerach zmieniono podejście na bardziej profesjonalne i nowe produkcje opisywał już stały zespół.

Przyjęto też zasadę, że do recenzji swoje krótkie opinie dorzucały trzy osoby z redakcji, dzięki czemu czytelnicy mogli się zapoznać z różnymi punktami widzenia. Największe hity otrzymywały specjalne wyróżnienie nazwane „Sizzler”, na którym szczególnie zależało wydawcom, ponieważ przyznanie nagrody wyraźnie przekładało się na sprzedaż. Zzap!64 zawsze stawiał na dziennikarską rzetelność i nie ulegał naciskom z zewnątrz.

Nieodłączny element czasopisma stanowiły niesamowite grafiki goszczące na okładkach, rysowane przez Olivera Freya. Czego tam nie było - żołnierze plujący ogniem z karabinów, statki kosmiczne pikujące na gwiazdne krążowniki i muskularni wojownicy z potężnymi toporami. Nie obyło się bez kontrowersji, kiedy w jednym z numerów pojawiła się dziewczyna w dużej odzieży, w czym dopatrywano się erotycznej aluzji.

♥ Entuzjastyczne recenzje gier pchały słupki sprzedaży komputerów ze stajni Commodore.

Przez siedem lat istnienia Zzap!64 zbudował szczególną więź z czytelnikami. Redakcja organizowała drzwi otwarte, na łamach miesięcznika prowadziła duży dział z listami i wsłuchiwała się w propozycje zmian. Upływ czasu był jednak nieubłagany i zmierzch popularności C64 wymusił zmiany w wydawnictwie. W 1992 roku magazyn przemianowano na Commodore Force, pojawili się nowi recenzenci, a trzon starego zespołu odszedł, szukając nowych wyzwań. Magia czasopisma bezpowrotnie uleciała.



♥ Taka okładka na pewno wyróżniała się na półce z prasą.

♥ Wybuchy, żołnierze, helikoptery, adrenalina. Wądek na klientów.



➤ Licytacja dotycząca liczby gier umieszczanych na „gratisowych” taśmach trwała w najlepsze.



COVER TAPE DLA C64

W czasach świetności prasy, kiedy na rynku rozpychało się wiele czasopism dla graczy, każdy wydawca szukał sposobu, by przyciągnąć jak najszersze grono czytelników. Więcej stron, recenzje na wyłączność, konkursy - na przemian stosowano podobne chwytaki, aż w końcu nastały czasy „cover tape”, czyli gratisowych taśm z wersjami demo nadchodzących gier. Szlak przetrwał w 1984 roku Personal Computer Magazine, dołączając do grudniowego numeru kasetę z sześcioma tytułami na ZX, C64 i BBC Micro. Pomysł okazał się na tyle trafiony, że wkrótce tą samą ścieżką podążyły kolejne poczytne (głównie spectrumowskie) miesięczniki.

Posiadacze C64 musieli poczekać do czerwca 1987 roku, kiedy to Zzap!64 dołożył do wydania przeznaczoną na ten komputer taśmę ochrzczoną jako „Mega-Tape”. Umieszczono na niej grywalne fragmenty kilku produkcji oraz muzykę Roba Hubbarda w wersji audio do odsłuchania na standardowym magnetofonie. Jesienią do grona czasopism z „gratisową” kasetą dołączył Commodore User, a jeszcze później Commodore Format. Walka o klienta trwała na całego. Wydawcy prasy licytowali się, kto wrzuci więcej demek albo kto zdobędzie bardziej łakome kąski. Kiedy na stronie A brakowało miejsca, zapełniano stronę B, a u szczytu popularności cover tape dorzucano nawet drugą taśmę, przy okazji doprawiając okładkę numeru krzyżującymi nagłówkami „Two Free Tapes” lub „10 Mega Demo Mayhem”, koniecznie z dużą liczbą wykrzykników.



➤➤ Dzisiaj wersje demo są rzadkością. Kiedyś wydawcy wręcz zabiegali o umieszczenie ich wersji próbnych gier celem zainteresowania potencjalnych nabywców. W czasach przed Internetem możliwość prezentacji miała zupełnie inną wartość niż obecnie.



➤ Commodore Format najdłużej utrzymywał przy życiu zjawisko „cover tape”. Magazyn istniał w latach 1990-95, wydawany przez Future Publishing.



➤ Szalony sen grafika? Nie, to typowa okładka kasy z demami. Miało być krzykliwe i jaskrawo, żeby przykuć uwagę nabywców czasopiśma.

Pod koniec lat osiemdziesiątych wersje demo miały niebagatelne znaczenie, ponieważ pozwalały osobiście zapoznać się z nadciągającymi tytułami, co w przyszłości mogło przesądzić o zakupie lub nie konkretnej gry. Jak podkreślał wydawca Commodore Format, dołączanie kaset stało się oczywistością i warunkiem utrzymania się pisma na fali. Chociaż cover tapes nie dodawano do każdego numeru, to i tak dzięki ich regularnemu pojawianiu się co dwa, trzy miesiące magazyny budowały bazę wiernych czytelników. Ostatnim etapem decydującym o konkurencyjności danego wydawnictwa było zamieszczanie pełnych wersji gier, często leciwych, ale na pewno wciąż grywalnych. Prym wiodł Zzap!64, dostarczając w kolejnych miesiącach Parallax, Spy vs. Spy czy Doomdark's Revenge. Stawkę znacząco podbił Commodore Format, serwując swoje „Power Packi” zawierające nawet cztery pełnoprawne tytuły. Działo się to już jednak w latach dziewięćdziesiątych, kiedy poczytawy C64 odsuwał się w cień, więc wydawcy próbowali utrzymać resztki odpływających odbiorców w swoistym akcie desperacji.



NASTĘPNY POZIOM

W 1985 roku pojawił się Commodore 128, którego tryb C64 pozwalał uruchamiać większość gier z jego starszego brata. Użytkownicy maszyny liczyli, że dwukrotnie szybszy procesor i pamięć RAM rozbudowana do 128 KB otworzą pole do śmiałych, ekskluzywnych produkcji. Rzeczywistość okazała się nieco inna. Wydawcy woleli mniejszym kosztem wypuszczać znane już gry, usprawnione o nowe elementy. Najpierw firma Mastertronic w swojej serii groszowych tytułów zaoferowała posiadaczom C128 wznowienie The Last V8. Jazdę samochodem w postnuklearnej scenerii wzbogacono o dodatkowy etap i digitalizowaną mowę. Mało istotne zmiany w obliczu tragicznego sterowania, znanego już z wersji na C64. Dopiero kolejna reedycja motocrossowych wyścigów Kikstart pokazała, jak skutecznie wykorzystać większą pamięć. Przede wszystkim do ośmiu znanych tras dołożono aż szesnaście innych, urozmaicono je nowymi przeszkodami i umożliwiono rywalizację z komputerem, której wcześniej zabrakło. Zmian było tyle, że de facto gracze otrzymali zupełnie nową pozycję.

Szersze możliwości C128 wykorzystywały przed wszystkim rozbudowane produkcje. W Ultimie V więcej pamięci RAM pozwoliło ładować dużą ilość danych z dyskietki naraz, a odświeżone Elite dzięki wydajniejszemu procesorowi działało ponad 40% szybciej niż na C64. Trochę zapomniana dzisiaj zręcznościowa przygodówka



❖ C128 już samym wyglądem sugerował, że jest poważniejszą maszyną. Z założenia miał służyć jako urządzenie do pracy.

The Rocky Horror Picture Show została gruntownie odświeżona, a monochromatyczna grafika z oryginału nabrała soczystych barw, zyskując drugą młodość.

Jedynym dostawcą gier na wyłączność dla C128 był amerykański Infocom. Firma wydała kilka klasycznych tekstówek pozbawionych grafiki i muzyki, za to z niezwykle rozbudowaną, wielowątkową fabułą przedstawioną na ekranie za pomocą morza tekstu. Do tej grupy należały Trinity, Beyond Zork, Bureaucracy i A Mind Forever Voyaging. W ostatecznym rozrachunku C128 jako maszyna dla graczy nie stanowił znaczącego kroku naprzód. Garstka ekskluzywnych tytułów i kilka usprawnionych, znanych już pozycji nie były dostatecznym powodem do jego zakupu. Samo Commodore reklamowało go jako komputer do użytku profesjonalnego i jako taki sprawdzał się dużo lepiej.

❖ Porównując The Rocky Horror Picture Show w wersjach C64 i C128, da się dostrzec wyraźną różnicę in plus w przypadku tego drugiego komputera.



C128 było horrendalnie drogie jak na polskie warunki. Na szczęście do gier w zupełności wystarczyło kupno C64.



❖ Pole gry zajmujące jakąś 1/3 ekranu raczej nie zachęcało do kupna The Last V8, nawet jeśli w wersji na C128 dołożono nowy rozbudowany etap.

❖ Ultima po usprawnieniach na nowym modelu Commodore - szybsze czytanie i przygrywanie w tle muzyka. Dobre i to.



ZAGINIONE W AKCJI

Kasowanie dużych projektów gier to nie tylko domena obecnego stanu rzeczy. W swoim czasie C64 także stracił wiele z głośno zapowiadanych tytułów. Pierwsza część Armalyte wyraźnie wybijała się w morzu kosmicznych strzelanin, pchając Commodorka ku granicy jego możliwości. Nic dziwnego, że programiści z Cyberdyne w wywiadzie na łamach Zzap!64 zapowiedzieli kontynuację, mającą zawstydzić nawet właścicieli szesnastobitowców. Niestety po kilku miesiącach działań zła atmosfera w firmie zgęstniała do tego stopnia, że grafik odpowiedzialny za całokształt strony wizualnej zrezygnował, porzucając niedokończone fragmenty. Reszta składu nie była w stanie wznowić jego pracy i podjęto decyzję o kasacji Armalyte 2. Redaktorzy Zzap!64 zdążyli jeszcze sprawdzić wersję demo (byli nią zresztą zachwyceni) i słuch po grze zaginął. Skądinąd zespół wspomnianego magazynu miał okazję testować sporo innych niewydanych tytułów. W 1992 roku na jego łamach opublikowano entuzjastyczną recenzję Daffy'ego Ducka, która to pozycja zgarnęła nawet tytuł gry miesiąca z notą 94%. Owa platformówka z postaciami z kreskówek „Zwariowane

melodie” być może zawojowałyby rynek, gdyby nie bankructwo studia Hi-Tec. Produkcję próbowano ratować, sprzedając prawa Codemasters, ale opłata licencyjna naliczona przez Warner Bros. okazała się tak wysoka, że u schyłku życia C64 podobna inwestycja stała się zbyt ryzykowna. Szkoda, że Daffy Duck, choć gotowy do wydania, nigdy nie pojawił się na półkach sklepowych.

Inną praktycznie ukończoną produkcją, która nie trafiła do odbiorców, był Gauntlet 3. Dziennikarze kilku czasopism zdołali ogrzać swoje wersje i wystawić pozycji wysokie noty, nstawiając czytelników na potencjalny hit. Niestety po raz kolejny wewnętrzne spory w Software Creations spowodowały wstrzymanie prac dosłownie w ostatnim momencie. Wydawca U. S. Gold próbował ratować sytuację zewnętrznymi programistami, zlecając im poskładanie tytułu do kupy. Przygotowano nawet kilkanaście kopii Gauntlet 3 i wysłano je najaktywniejszym członkom korespondencyjnego klubu U. S. Gold, ale gry oficjalnie nigdy nie sprzedawano.

♥ IK+ prawie doczekał się spadkobiercy. Jedyne dostępne obrazy gry 10th Dan prezentuje się wybornie.



♥ W bibliotece C64 dobrych kosmicznych strzelanek nie brakowało. Armalyte 2 miał szansę walczyć o szczyty list przebojów.

♥ Daffy Duck kontra Porky Pig? To mogło się sprawdzić. Szkoda, że gotowej gry nikt nie chciał wydać.

Kiedy w 1994 roku komercyjne życie C64 praktycznie nie istniało, programista Jon Wells na łamach miesięcznika Commodore Format przedstawił swój raport z postępów prac nad grą 10th Dan, która miała zostać godnym następcą IK+. Tytuł przynajmniej na screenach zapowiadał się rewelacyjnie z bogatą paletą kolorów, dużymi postaciami zawodników i scenariuszem pełnymi detalami. Ostatecznie po pół roku kodowania Wells, przygotowawszy jakąś jedną czwartą całości, zmuszony był zająć się innymi pilnymi sprawami i 10th Dan odłożył „na później”. Nigdy już nie wrócił do rozpoczętego projektu. ▀





JEDNA GRA,
BY WSZYSTKIMI
RZĄDZIĆ

■ Bartosz Czarторыcki

Komu chciałoby się od rana sypać złośliwościami, ten stosunkowo łatwo mógłby zdyskredytować Christophera Tolkiena – syna słynnego prozaika i spadkobiercę jego spuścizny, pełniącego funkcję swoistego strażnika ojcowskich prac – jako markotnego malkontenta. Bo ów co jakiś czas wygrzebuje z szuflady nieopublikowane dzieła i zapiski angielskiego profesora, opatruje je przedmową czy postowiem, kompiluje, redaguje, a kiedy już odchodzi od biurka, narzeka, jak popkultura przeżuła i wypluła jego rodzinne dziedzictwo.

Mało co mu się podoba, kręcił nosem i na adaptacje Petera Jacksona (sądowe boje pomiędzy nim a studium New Line Cinema dotyczyły jednak, niespodzianka, pieniędzy), i na ustawione w amerykańskich kasynach automaty, będące według niego nie tylko bezczelnym sprzeniewierzeniem się tolkienowskiej myśli, lecz także jawnym złamaniem umowy licencyjnej. Umowy, dodajmy, podpisanej jeszcze w 1969 roku przez samego Johna Ronalda Reuela. Niewykluczone, że owo zgorzknienie Christophera podyktowane jest niemożnością sprawowania kontroli nad jakże dzisiaj istotnym aspektem wykreowanego przez jego ojca multiświata: procesem produkcji filmowej. Acz mowa o tym wszystkim z niebagatelnego powodu, bezpośrednio związanego z grami: niedaleko pada jabłko od jabłoni.

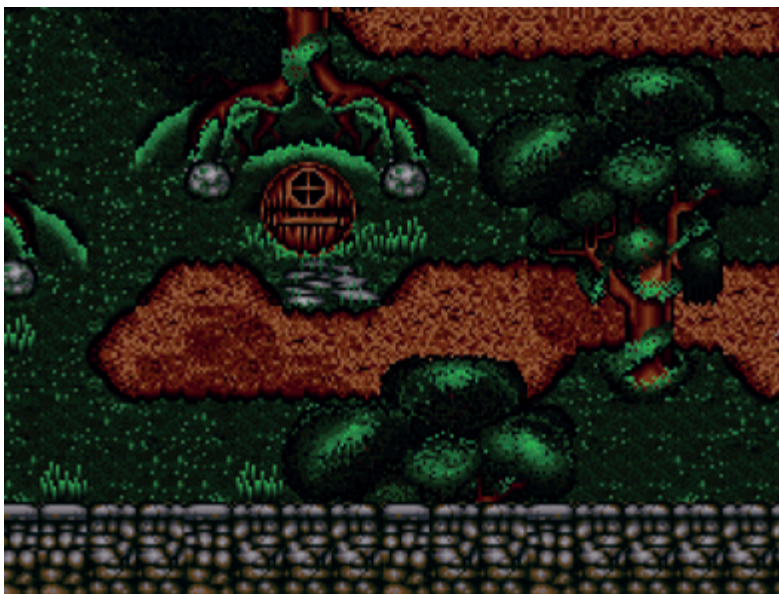


Na mocy umowy ze spadkobiercami Tolkiena do każdej sztuki gry za darmo dorzucano egzemplarz powieści „Hobbit”.

Bestseller



Na tyle, na ile da się to ustalić, Beam Software spieniężyło kilkaset tysięcy sztuk swojego wychuchanego dzieła (nieśmiało mówi się o pół miliona), co czyni z The Hobbit prawdopodobnie najlepiej sprzedającą się grę tekstową wszech czasów.



Nabywcy J.R.R. Tolkien's The Lord of the Rings Vol.1 na SNES nigdy nie poznali dalszych losów Drużyny Pierścienia, ponieważ fabuła urywała się w Morii.



Tolkien senior jedynie gorzkimi słowy komentował zarówno radiowe adaptacje swojej prozy - ich realizację uznawał za cokolwiek mierną - jak i scenariusz Mortona Zimmermana do planowanego obrazu kinowego na podstawie „Władcy Pierścieni” („Łatwiej nakręcić «Odyseję» niż moją książkę” - twierdził). Stąd producenci gier również nie mieli łatwej przeprawy ani z dzierżącą prawa do literackiego dziedzictwa brytyjskiego fantasy fundacją Tolkien Estate, na czele której stoi nie kto inny jak Christopher Tolkien, ani z Middle-earth Enterprises (dawniej funkcjonującym jako Tolkien Enterprises), czyli posiadaczem wyłącznych praw do ekranizacji kultowej trylogii oraz „Hobbita”.

Tolkien jest ojcem chrzestnym tak mitopoetycznego fantasy, jak RPG. Może to i na pierwszy (czy nawet drugi) rzut oka zbyt daleko idąca konkluzja, co nie czyni jej jednak nieprawdziwą. Pokrótce: angielski mistrz pióra rozpoznał bowiem niepomierny potencjał powieści zrodzonych na gruncie mitu, które zamiast stanowić rozproszoną całość nadającą się do późniejszego skompilowania w zbiór powiązanych ze sobą, lecz jednak autonomicznych gawęd, tworzyć mogą spójną i koherentną narrację. Czyli, pomijając oczywistą zasługę, jaką było wykreowanie zniuansowanego fikcyjnego świata, ze specyfiką, topografią i kwestiami społecznymi służącymi od tamtej pory za podwaliny niezliczonych historii - literackich, filmowych i napisanych na potrzeby gier - z reprezentowanego przezeń gatunku opracował rozbudowany i elastyczny schemat narracyjny. Dlatego raczej nie powinno zaskakiwać, że kiedy nowe medium zabrało się za przekładanie na swój język pokomplikowanych tolkienowskich fraz, efektem owych starań została gra tekstowa.

War in Middle Earth sprawnie oferowało unikalne spojrzenie na wydarzenia z książkowej trylogii: jednocześnie w skali makro, jak i mikro.

Jeszcze przed wydaniem wyprodukowanej przez Beam Software gry *The Hobbit* (1982) swoją premierę zaliczyło parę animacji, a jako że Tolkien Enterprises zezwalało na obrót sprzedanymi przez nich licencjami, odpowiednie papierki wylądowały po czasie na biurku Interplay Productions. Pozycja od Beam okazała się na tyle nośna, że firma wypuściła przed końcem dekady aż trzy oparte na „Władcy Pierścieni”, korzystające z podobnej mechaniki sequele (sam dystrybutor tychże, australijski Melbourne House, dorzucił do puli jeszcze jeden: opracowaną samodzielnie strategię czasu rzeczywistego ochrzczoną *War in Middle Earth* z 1988 roku). Pion decyzyjny Interplaya, pozyskawszy prawa do tej samej licencji, z której korzystał Ralph Bakshi, autor filmu animowanego z 1978 roku, zaczął na szybko przerabiać przygotowywaną już produkcję RPG. Ukazała się ona jednak dopiero w 1990 roku, a lata osiemdziesiąte miały do zaferowania jeszcze jeden, pomijany często, bo nieoficjalny tytuł - *Shadowfax* (1982). I choć prócz *Cienistogrzywego* w nazwie nie odnosił się on *explicitie* do swojego literackiego pierwowzoru, nie było wątpliwości, że odziany w śnieżnobiałe szaty, ciskającymi gromami jego mocność to nikt inny jak Gandalf odpierający zastępy nacierających na niego Nazguli. Rzecz jasna *Shadowfax* nie należał do najlepszych propozycji, po jakie fani prozy Tolkiena zechcieliby sięgnąć, szczególnie porównawszy go z fabularną złożonością dzieł Beam. Bodaj najlepszą pozycją owej dekady inspirowaną twórczością Anglika pozostaje jednak wspomniane *War in Middle Earth*, ambitny projekt pozwalający odbiorcom korzystać ze szczegółowej mapy rozdartego wojną Śródziemia. Gracz mógł obserwować zmagania armii z lotu ptaka albo, kiedy ścierały się ze sobą mniejsze oddziały lub podejmował indywidualne decyzje co do działań Drużyny, z atrakcyjniejszej, bliższej perspektywy. Ponadto produkcja chlubiła się nie lada gratką, to znaczy opcją

zmiany biegu książkowej opowieści. Innymi słowy Frodo był w stanie zginąć, a wtedy jego brzemień przejmował inny członek ekspedycji. Przez długi czas - przeszło dekadę! - uznawano tę pozycję za chyba najciekawszą z tolkienowskiego, niezbyt znowu obszernego katalogu gier. Dałoby się do niego co prawda dopisać nigdy niewydaną przez Parker Brothers *Lord of the Rings: Journey to Rivendell* na Atari 2600, której rozgrywka obejmowała tytułową podróż, lecz nie zmieniłoby to powyższego wniosku.

■ Gry bazujące na filmowej trylogii Petera Jacksona przeniosły ciężar gatunkowy z RPG i strategii na radosną rozpierduchę.

■ Jako rzecz ponadczasowa „Władca Pierścieni” doczekał się jednej z najzabawniejszych form uznania w świecie gier, czyli klockowego remiksu.

Tolkien jest ojcem chrzestnym tak mitopoetycznego fantasy, jak RPG. Bez niego nie byłoby zapewne *Dungeons & Dragons*.





✦ Śródziemie: Cień Mordoru otworzyło przed graczami świat Tolkiena, i to całkiem dosłownie: takiego open-worldu przed 2014 rokiem nie było.

✦ Jako że EA nie posiadało praw do adaptacji powieści, a filmu, twórcy Trzeciej Ery musieli uciekać się do fabularnych akrobacji.

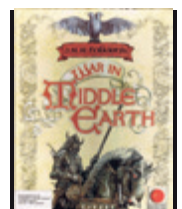
Bo i, tak po prawdzie, długo nie miało co przeboju od Melbourne House przebić, choć możliwe, że tak arbitralna opinia byłaby krzywdząca dla produkcji rzeźzonego Interplaya, wspomnianych w poprzednim akapicie. Ochrzczone odpowiednio pozycje J. R. R. Tolkien's The Lord of the Rings Vol. 1 (1990) i Vol. 2 (1992) okazały się przecież skądinąd udane, tyle że świadomość, że wyjściowo szkielec części pierwszej przygotowany został pod zupełnie inne RPG i dopiero później poddano go tolkienowskiemu liftingowi, jest w stanie zepsuć jej smak ultrasom „Władcy Pierścieni”. Fabularnie oba tytuły dość wiernie odtwarzały wydarzenia z „Drużyny Pierścienia” i „Dwóch wież” (czego zresztą wymagała licencja), ale ponieważ od premiery ekranizacji Jacksona, umocnienia marki na rynku i początku globalnego szalu świat dzieliła jeszcze dekada z hakiem, pozostawiono autorom trochę swobody, dzięki czemu graczom oddano do eksploracji kawałek Śródziemia. W grze zaimplementowano zmienny cykl pór dnia (toteż Nazgule mogły pojawiać się częściej), opracowano przygody nieobecne na stronach powieści, a nawet dopisano nowe postacie, co parę lat później stałoby się kompletnie nie do pomyślenia.

Trylogia nie została nigdy przez Interplay ukończona, bo marne przyjęcie miernej konwersji na SNES z 1994 roku zdusiło entuzjazm firmy. Nie próżnowało i znane nam przedsiębiorstwo Beam Software, które, sprzymierzone z Papyrus Design Group i Konami (jako wydawcą), wypuściło J. R. R. Tolkien's Riders of Rohan (1991), interesująco zaprojektowaną strategię z elementami zręcznościowymi, stanowiącą duchowego kuzyna War in Middle Earth. Rzecz działa się od razu po wypadkach z pierwszego tomu trylogii (czyli niezaznajomieni z literackim pierwowzorem nie mieli za bardzo czego szukać), a główna część rozgrywki obejmowała toczącą się na oglądanej z lotu ptaka mapie bitwę z Sarumanem o ziemię Rohirrimów. Pojawiło się jednak urozmaicenie pozwalające przejąć kontrolę nad Gandalfem, Gimlim czy Legolasem i stoczyć indywidualną potyczkę z orkami, korzystając ze zróżnicowanych umiejętności danego bohatera. Elf pruć z łuku, krasnolud siekł toporem, a mag ścierał się z Nazgulem (nasyłanym przez Saurona każdorazowo, gdy folgowaliśmy sobie z czarami podczas potyczek wojsk). I to by było na tyle. Tytuły oparte na tolkienowskiej prozie nie ukazywały się bowiem aż do początku następnego stulecia.



Po gigantycznym sukcesie komercyjnym adaptacji wyreżyserowanych przez Petera Jacksona posiadacz stosownego glejtu uprawniającego do przeniesienia ich na konsole i komputery, Electronic Arts, nie zasypywał gruszek w popiele. W wypuszczonych rok po roku grach The Lord of the Rings: Two Towers (2002) i The Lord of the Rings: The Return of the King (2003) zrobiono znakomity użytek z licencji pomimo dość ograniczonej, hackandslashowej akcji. Choć same produkcje były krótkie i niedostatecznie urozmaicone, dało się perfekcyjnie odwzorować filmowy klimat.

Twórca



War in Middle Earth to projekt zmarłego w 2012 roku byłego nauczyciela angielskiego Mike'a Singletona, autora popularnej niegdyś trylogii fantasy Lords of Midnight.



Pojawił się wyraźny znak, że Tolkien z impetem wkroczył w XXI wiek. Niemniej jednak zaledwie parę tygodni przez premierą pierwszej z wymienionych pozycji ukazał się zapomniany dziś, acz sprzedany w przeszło miliony egzemplarzy tytuł *The Lord of the Rings: Fellowship of the Ring*, niemający nic wspólnego z dylogią od EA. Oparto go na licencji książkowej, ale - mimo że pozostawał wierny opowieści wymyślonej przez Tolkiena - wypadł blado w porównaniu z kinową, bardzo wysublimowaną wizją Śródziemia odtworzoną niemalże jeden do jednego przez EA. Prace nad planowanymi sequelami ostatecznie zarzucono. Nie udało się także, tak samo czerpiąca z materiału literackiego, w założeniu ambitna gra *The Hobbit* (2003). Przedłużający się, dwuletni etap produkcji spowodowany spięciami z domagającym się absolutnej dokładności

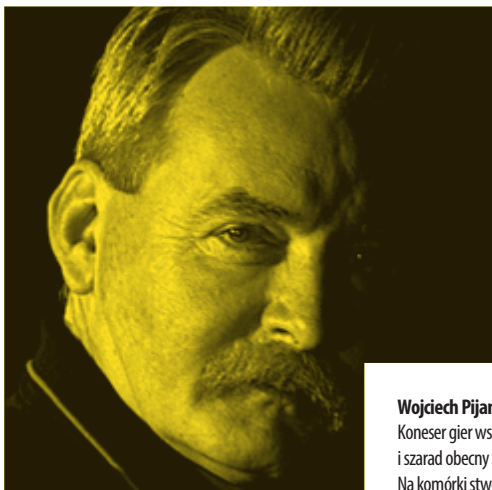
✚ Kusi, aby *The Hobbit* nazwać piękną katastrofą. Grze nie pomogła wierność materiałowi źródłowemu.

Tolkien Estate, bałagan organizacyjny, ciśnienie góry o uproszczenie systemu rozgrywki i ciągłe zmiany personalne praktycznie zdusiły projekt zaplanowany pierwotnie jako RPG w japońskim stylu. Na półkach wylądowała byle jaka, prosta platformówka dla dzieci, przyjęta przez odbiorców cokolwiek chłodno. Obie pozycje zatoneły bynajmniej nie tyle przez indolencję realizujących je ludzi, co licencyjne kajdany, bo należało nie tylko negocjować rozmaite pierdoły z Tolkien Estate, ale i zważać, czy aby nie narusza się praw posiadanych przez EA, a to przypominało niesprzyjający kreatywności ślalom.

To wszystko nie oznacza wszak, że Electronic Arts miało łatwo. Firma zmagiała się z bliźniaczym problemem, bo zespołowi producenckiemu wolno było korzystać jedynie z tego, co dało się zobaczyć w filmach. Doprowadziło to do sytuacji niejako absurdalnych, gdyż na przykład wyciągano postacie tła, które jedynie mignęły na ekranie, i przekształcano w bohaterów pierwszoplanowych, jak chociażby we *Władcy Pierścieni: Trzeciej Erze*, grze zresztą udanej. EA wyściskało z posiadanej licencji wszystkie soki i wypuszczało aż do 2009 roku praktycznie jeden tytuł rocznie. Ostatecznie firma zdołała pozyskać również prawa do książek, akurat żeby przygotować sequel *Bitwy o Śródziemie* (2006). Electronic Arts nie cieszyło się jednak licencją długo potem, bo

po wydaniu *Podboju* (2009) przejęło ją Warner Bros. Interactive. I zaczęło od falstartu: ani *Wyprawa Aragorna*, ani *Wojna na północy* nie okazały się godne uwagi. Dopiero remiksy klocków Lego z tolkienowskim światem - początkowo *Władcą Pierścieni*, a następnie *Hobbitem* - wydane odpowiednio w 2012 i 2014 roku, zrodziły nadzieję, że prawa są bądź co bądź w dobrych rękach. WB zrehabilitowało się całkowicie *Śródziemem: Cieniem Mordoru* (2014), produkcją o tyle znaczącą, że bodaj jako pierwsza faktycznie rozwinęła uniwersum Tolkiena o nowe rozdziały fabularne (MMORPG *The Lord of the Rings Online* z 2007 roku z przyczyn oczywistych nie bierze się pod uwagę). Akcja, osadzona pomiędzy wydarzeniami z „*Hobbita*” i „*Władcy Pierścieni*”, służy jako całkiem sensowne spoiwo. Mechanika, oferująca nie tylko otwarty świat, ale i wyjątkowy system interakcji między postaciami, zapewniała bogate doświadczenie, jakiego gracze chcący zanurzyć się we *Śródziemiu* jeszcze nie znali. Dlatego z optymizmem spoglądać można w stronę sequela, *Cienia wojny*, którego światową premierę zaplanowano na dziesiątego października. Czy jednak zaaprobowałyby tę grę sam J. R. R. Tolkien? Na to pytanie odpowiedzi oczywiście nigdy nie poznamy, a Christophera pewnie nie ma co pytać, bo tylko gruchnie ze złości pięścią w stół. Innymi słowy: należy zaufać Pixelowi. ■

✚ Wynik sądowego sporu pomiędzy Warner Bros. a Tolkien Estate pozwala spojrzeć optymistycznie w przyszłość, bo *Śródziemie: Cień wojny* z pewnością nie będzie ostatnim tytułem ze stajni giganta.



Wojciech Pijanowski

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

KONCERT NA BUTELKACH W KRYNICY

Raz w życiu byłem w Krynicy i zapamiętam ten pobyt do końca moich dni. Poznałem bowiem w tej miejscowości „siłę” gier. A stało się to tak.

W latach siedemdziesiątych od czasu do czasu tworzyłem wraz ze wspomnianym w poprzednim numerze Pixela Wiktorem Askanasem gry dla dyrektorów różnych państwowych przedsiębiorstw (państwowych, bo prywatnych nie było). Staraliśmy się, aby rozgrywka odzwierciedlała tak zwany rynek, ale nie socjalistyczny, bo takowy nie istniał, raczej kapitalistyczny. Pozycja opisywana w niniejszym felietonie nosiła bardzo oryginalny tytuł – „Rynek”. Chodziło w niej o to, by prowadzić firmę wytwarzającą wielorakie towary, minimalizując koszty i maksymalizując zysk. Zasady zajmowały trzydzieści stron, a wśród nich znalazło się takie zadanie: „Proszę zapisać te punkty reguł, które pozwolą wam na rozpoczęcie gry”.

Przyjechałem do Krynicy pociągiem. Wraz ze mną wysiadło około trzydziestu facetów z walizkami. Z każdej z nich dochodził dźwięk objajających się o siebie butelek. Panowie dyrektorzy poważnych przedsiębiorstw najwyraźniej przybyli na szkolenie wraz z osobistym dopingiem.

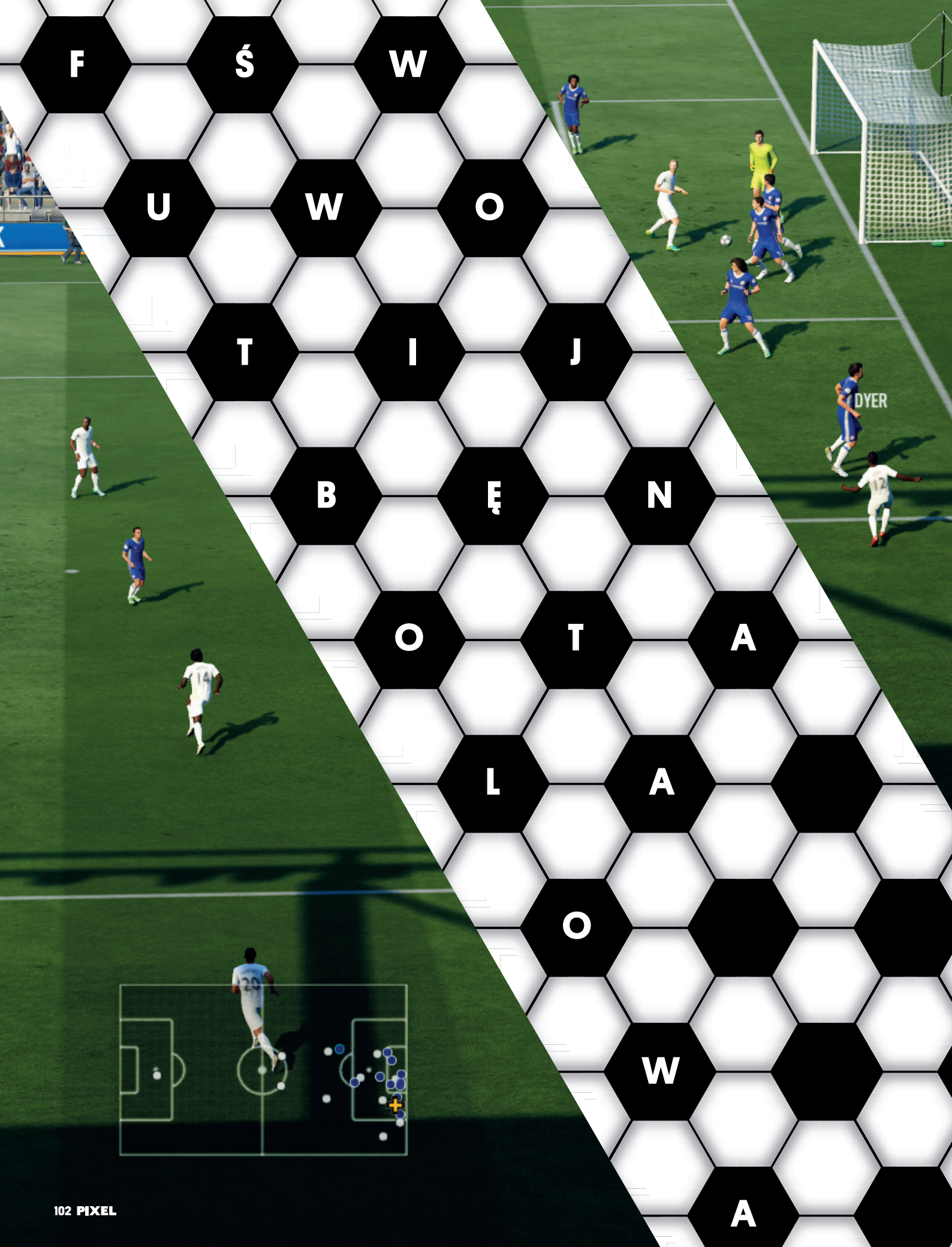
Po południu odbyło się pierwsze spotkanie z „kursantami”. Zapytałem, czy lekcja jest odrobiona, panowie odpowiedzieli, że owszem, i jeden z nich przyszedł z kartką, na której było wykonane zadanie. Chciał mi ją wręczyć, lecz poprosiłem, aby wszyscy oddali reguły. Gdy tak uczynili, powiedziałem: „No to zaczynamy”. I cisza. Najpierw panowie przestudowali swoje zapiski – przecież powinny im pozwolić rozpocząć – a następnie wystąpili o zasady. Nikt bowiem nie wiedział, jak gra się zaczyna. Wyjąłem przygotowany wcześniej słoik, tak zwany wek, i ogłosiłem, że korzystanie z norm kosztuje dziesięć złotych za dziesięć minut. Zebrała się spora sumka, wystarczyło na herbatę dla każdego.

Gracze zostali podzieleni na cztery grupy. Zadaniem każdej z nich było zbudowanie fabryki, zakupienie maszyn i surowców, zatrudnienie odpowiednich fachowców, wyprodukowanie towaru i sprzedanie go na rynku. Na początek zespoły dostały po milionie złotych i poleceniu: uczestnikom kazano określić, jaki zysk osiągną po roku działalności. Mieli na to dwie godziny. Po ich upływie ponownie się spotkaliśmy i drużyny przedstawiły swoje założenia co do wysokości rezultatów. Jedna z nich zameldowała: „dwa”, inna – „sześć”. Profity szły w miliony. Odesłałem „kursantów”, by kolejny raz wykonali obliczenia, a gdy wrócili, zwracali się do mnie „panie magistrze” i znowu zademonstrowali zarobek. Jeszcze wyższy niż poprzednio. W końcu nie wytrzymałem i podyktowałem im, ile powinien wynieść zysk – w tej grupie czterdzieści tysięcy złotych, w tamtej pięćdziesiąt i tak dalej.

„Jak to tak mało?” – zapytał jeden z uczestników. – „Gdy centrala daje nam pieniądze, to musimy zarobić przynajmniej trzy razy tyle”. „Nie w tej grze, panowie” – odpowiedziałem. – „Macie trzy godziny na uruchomienie produkcji”.

Podczas kolejnego spotkania o godzinie pół do dwunastej w nocy osiągnąłem tytuł „doktora”. O dziesiątej rano następnego dnia byłem „docentem”. Panowie pracowali dosłownie bez przerwy, próbując urozmaicać produkcję, modernizować park maszyn. Pod koniec zyskałem miano „profesora” i gdy wsiadałem do pociągu wraz z dyrektoraми, ponownie usłyszałem dźwięk objajających się o siebie butelek. Prawdziwy koncert na pełne flaszki. Gra pokonała wódkę! ■

W. Pijanowski



F

Ś

W

U

W

O

T

I

J

B

Ę

N

O

T

A

L

A

O

W

A

DYER

Co roku, mniej więcej wtedy, gdy dojrzewają kasztany, z nową siłą wybuchają spory między miłośnikami dwóch najpopularniejszych symulatorów piłki nożnej: Pro Evolution Soccer i FIFA. Owa waśń, przypominająca debatę na temat wyższości Wielkanocy nad świętami Bożego Narodzenia, wydaje się nie tylko nierozstrzygalna, lecz także wręcz odwieczna. Tymczasem wcale tak nie jest, bo symulatorów piłkarskich dotychczas pojawiło się na rynku ponad dwieście, a wojny między ich fanami toczyły się, zanim o PES czy FIFIE ktokolwiek usłyszał...

■ Wojtek Kałużyrski

Wirtualna wojna futbolowa to taki doroczny rytuał. Walczą użytkownicy wszelkich możliwych platform.

Spierają się na internetowych forach o fizykę piłki, system symulacji podań i strzałów, taktyczne niuanse. Ale też o to, czy „Lewy” przypomina siebie samego bardziej w PES, czy w FIFIE, dlaczego Messi cechują wyższe „skille” niż Ronaldo albo odwrotnie, czy tatuaże Vidala w PES wyglądają dokładnie tak samo jak prawdziwe i dlaczego u diabła stadion Portsmouth w FIFIE ma trybunę główną od północy, podczas gdy powszechnie wiadomo, że jest ona usytuowana od południa. Wre dyskusja o wszystkim, co tylko da się wymyślić w kwestii elektronicznej piłki.

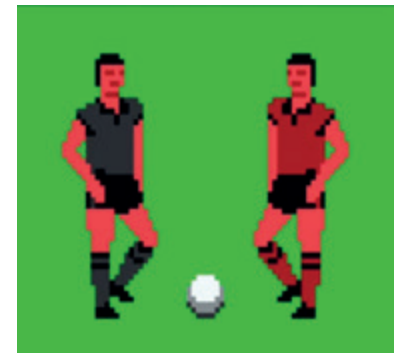
PIŁKA JEST OKRĄGLA, A BRAMKI SĄ DWIE!

Odwieczonej waśni przybierającej rozmiary corocznego El Clásico rozstrzygnąć jednoznacznie nie sposób. Tyle że nie jest to waśń taka znowu odwieczna. Toczy się wszak od kilkunastu zaledwie lat, a to w porównaniu z prawdziwymi piłkarskimi świętymi wojnami Realu z Barceloną, United z City czy nawet Wisły z Cracovią tyle, co nic. A poza tym nie pierwszy to wcale konflikt w świecie wirtualnego futbolu. Zanim zaczęła się rywalizacja między FIFA a PES o miano najlepszej piłki, równie zażarcie konkurowały ze sobą Kick Off



■ „Bramkarz za to zagranie powinien ujrzyć co najmniej żółtą bramkę” – Jacek Laskowski. Zupełnie jak w International Soccer (1983).

■ „Czerwoni, jak przystało na czerwonych, grają w czerwonych strojach” – Wojciech Bernard. Poza tym od czarnych niczym się nie różnią (International Soccer).



Maski



„Mecz z Boliwią był rozgrywany na takiej wysokości, że Kolumbijczycy musieli grać w maskach gazowych” – Radosław Nawrot. Protoplastę PES – ISS 98 reklamował kolumbijski gwiazdor Carlos Valderrama – bez maski.

i Sensible Soccer. A jeszcze wcześniej, niemal czterdzieści lat temu, triumfy święciły takie produkcje jak NASL Soccer czy Pelé's Soccer, w których piłka, wbrew słowom Kazimierza Górskiego, wcale okrągła nie była.

Działo się to w czasach, gdy o PS4 i Xboxach opowiadało się dzieciom bajki na dobranoc, a ja sam w knajpach czy wesołych miasteczkach grywałem jako kilkulatek w rozmaite odmiany legendarnego Ponga. I właśnie jako potomstwo tegoż w 1979 roku ukazała się bodaj pierwsza piłkarska symulacja w dziejach: NASL Soccer, wydana na konsolę Intellivision. Sprawiała wrażenie dość pokracznej – z kwadratową piłką i molekularnymi zbitkami pikseli w roli zawodników, ale była! Za to widok meczu przedstawiono w niej z perspektywy kibica na trybunach, co dziś jest standardem, ale wtedy rozgrywki wcale nie ułatwiało.

Podobnie ubogo wyglądała pierwsza gra piłkarska, która zdobyła na świecie jako taką popularność – przeznaczona na Atari 2600 Championship Soccer, wydana w 1980 roku. Produkcja sygnowana była nazwiskiem ówczesnego króla futbolu, Pelégo, i osobiście przezeń reklamowana. Nic dziwnego, że stała się znana jako Pelé's Soccer. Tu także za piłkę robił biały kwadracik, popychany do symbolicznych bramek za pomocą prostokątów udających zawodników w rzucie od góry. W każdej drużynie grało ich tylko czterech, a napastnikiem i dwoma obrońcami sterowało się jednocześnie.

Nową jakością w grach piłkarskich zapoczątkowała pozycja International Soccer opublikowana w 1983 roku na Commodore 64. Poznawałem ją jako pacholę na sprzęcie kolegi z bloku.



„I znowu niecelne trafienie!”
- Dariusz Szpakowski.
W Sensible World of Soccer
96-97 (1996) celnie trafić nie
było wcale łatwo.

„Piłka jest okrągła, a bramki są
dwie, albo my wygramy, albo oni”
- Kazimierz Górski. Niby prawda,
ale w Pelé's Soccer (1980) piłka
wcale okrągła nie była.



„Wybił piłkę na
tak zwaną pałę”
- Jan Tomaszewski.
W prehistorycznym
NASL Soccer
(1979) inaczej
wybić się nie
dało.

Z wypiekami na twarzy śledziło się przemieszczające się na ekranie piksele, które stały się nieco bardziej człekokształtne. To się nazywał postęp! Drużyna liczyła sześciu zawodników, a piłka nabrała wreszcie kulistych kształtów. Oprawa wizualna wydawała się - jak na tamte czasy - rewolucyjna, a co więcej, rozgrywkę dawało się obserwować w widoku z trybun. Znacznie przyjemniej było śledzić animowane sprite'y niż oglądać piłkarzy przedstawionych w formie prostych kresek, a poza tym i fizyka gry, i sztuczna inteligencja prezentowały się wówczas naprawdę znakomicie. Grało się więc całe popołudnia, w przerwach od haratania w prawdziwą gałę przed blokiem.

Ten tytuł zapoczątkował popularność gier piłkarskich na komputerach ośmiobitowych. W kolejnych latach właściciele C64, ZX Spectrum, Amstradów lub Atari mogli pobawić się wieloma futbolowymi symulatorami, a także pierwszymi menedżerami. Ukazywały się nawet produkcje na licencjach znanych klubów, na przykład Liverpool: The Computer Game, a także edycje z okazji największych imprez, przede wszystkim następnym mundialu - World Cup Carnival: Mexico '86 czy World Cup Soccer: Italia 90. Pозиcji było mnóstwo, ale tak naprawdę poza stopniową poprawą oprawy wizualnej niewiele się między sobą różniły, a większość opierano na schemacie niezbyt skomplikowanych zręcznościówek. Zbliżała się jednak rewolucja...



CHODZIŁO TO, ŻEBY STRZELIĆ JEDNĄ BRAMKĘ WIĘCEJ OD PRZECIWNIKA

Dokładnie. Słowa trenera wszech czasów sprawdzają się i na prawdziwym, i na wirtualnym boisku. To się nie zmienia. Ale fakt, że chodziło o to samo, nie znaczył, że robiło się to tak samo. Po pionierskim okresie, kiedy piłkarskie symulatory raczkowały, w czasach komputerów szesnastobitowych pojawiły się dwie gry, które zdefiniowały nową epokę: Kick Off i Sensible Soccer.

Wydany w 1992 roku Sensible Soccer stał się następcą popularnego w wersji na C64 Microprose Soccera. Tamtą grę wyróżniało jedno - autorzy, powracając niejako do źródeł, zaproponowali w niej perspektywę z lotu ptaka. Podobny zabieg zastosowano w Sensible Soccer. Wyglądało to może i zabawnie: kamera przesuwała się w górę i w dół oraz postacie zawodników, którym spod główek wystawały

„Szwedzcy obrońcy przypominają takie laleczki z obrotowymi głowami - nieznanym komentator. Nic dodać, nic ująć (Kick Off 2, rok 1990).



podrygujące śmiesznie nogi. Kwestię najważniejszą stanowiła jednak przyjemność, a tej Sensible Soccer dostarczał. Była to już całkiem przyzwoita piłka, a poza tym na dysponujących najlepszą wówczas grafiką Amigach prezentowała się w porównaniu z konkurencją wręcz kosmicznie. Inną sprawą, że z realnym futbolem produkcja owa wiele wspólnego nie miała. Patentem na zdobywanie efektywnych goli zostało „bananowe” podkręcanie piłek. Takich bramek nawet Ronaldo nie strzeli! Owszem, akcja wymagała nadzwyczajnych zdolności manualnych, ale największą radochę sprawiała, gdy grało się w dwa dżojstiki.

Seria Kick Off - firmowana przez ówczesnego potentata, firmę Ocean, a także wydana wcześniej w dużo słabszej wersji na komputery ośmiobitowe - reprezentowała trochę odmienną filozofię. Owszem, w niej również postawiono na rzut z góry, ale przy okazji stworzono najbardziej zaawansowaną futbolową symulację owych czasów.



Actua Soccer na tle konkurencji wyglądał dobrze i całkiem nieźle się w niego łupało po sesji we czterech przy jednym komputerze.



„Ta bramka nie mogła być uznana, gdyż - jak widać w powtórcie - bramki nie było” - Dariusz Szpakowski (Microprose Soccer, 1988).

„Należy powiedzieć, że wynik 0:0 jest dla obu zespołów absolutnie remisowy” - Krzysztof Ratajczak (Actua Soccer, 1995).

„Brazylijczycy popełnili błąd, przegrywając w półfinale z Nigerią” - Andrzej Zydorowicz (Winning Eleven, 1996).



„Gol jest wtedy, kiedy piłka całym swoim obwodem przekroczy odległość równą obwodowi piłki” - Andrzej Zydorowicz (Winning Eleven 3, 1998).



Wprowadziła ona piłkę animowaną oddzielnie od zawodników, atrybuty opisujące umiejętności piłkarzy i korzystanie z różnych taktyk. Grywalna była może i nieco mniej od Sensible Soccera oraz odrobinę gorzej wyglądała, za to znacznie bardziej przypominała prawdziwy futbol.

Po dwóch niezłych edycjach trzecia okazała się jednak tak koszmarna, że grać się w nią nie dało. Twórca serii, Dino Dini, próbował wprawdzie wskrzesić klimat i styl Kick Off w produkcji Goal!, ale z tej pierwszej w dziejach świętej wojny piłkarskich symulatorów zwycięsko wyszedł Sensible Soccer. Pojawił się jeszcze w kilku odsłonach, z których najlepszą była Sensible World of Soccer '96/'97 - najzagorzalsi fani odpalają ją do dziś, organizując nawet swoje mistrzostwa: Sensible Days. W końcu i ten tytuł musiał zejść ze sceny. Zaczynała się zupełnie nowa era.

PIŁKA TO GRA PROSTA.

NIE POTRZEBA DO NIEJ FILOZOFII

Pierwsza FIFA pojawiła się w 1993 roku. Pamiętam, z jakim drżeniem serc instalowaliśmy ją ze skombinowanych jako dyskietek w akademiku na Kickiego. I co? I nic. No owszem, niewyobrażalne wydawało się inne przedstawienie meczu niż z kamery zawieszanej pionowo nad boiskiem, co wynikało oczywiście z ograniczeń sprzętowych, ale ta pierwotna FIFA, prezentująca rzut izometryczny na wzór relacji telewizyjnej, po inicjalnych ochach i achach rozczarowywała toporną mechaniką i fizyką słabszą od tej znanej z International Soccer.

Gole zdobywane strzałami z połowy boiska to nie było jednak to.

FIFA zatem wcale nie od razu zafundowała sercami miłośników wirtualnej piłki nożnej i wcale nie ona dokonała prawdziwej rewolucji. Tę przyniosło oczywiście 3D. Pierwszym tytułem, w którym zawodników, boisko i piłkę stworzono w trzech wymiarach, był wydany w 1994 roku Virtua Striker. Acz to opublikowany rok później, dziś kompletnie zapomniany Actua Soccer stanowił tak naprawdę pierwotny futbol 3D z prawdziwego zdarzenia. Na tle konkurencji rzeczywiście wyglądał dobrze i całkiem nieźle się w niego łupało po sesji we czterech przy jednym komputerze. Potentat na rynku symulatorów sportowych, mający już wówczas w portfolio elektroniczne odmiany golfa, futbolu amerykańskiego, koszykówki, hokeja, rugby, a nawet krykieta, szybko odrobił jednak lekcję i w 1995 roku wypuścił pozycję FIFA Soccer 1996 z własnym trójwymiarowym silnikiem. No i dopiero owa produkcja nadała grom piłkarskim kształt z grubszą powielany do dzisiaj.

W pamięć zapadł mi zwłaszcza mój pierwszy mundial z FIFA: ten we Francji w 1998 roku. EA Sports wydało wtedy perełkę - World Cup 98. To było coś! Oryginalne składy, zawodnicy wreszcie podobni do autentycznych, klimat na boisku, porywająca rozgrywka równoważąca symulację rzeczywistości z dobrą zabawą. A na dodatek pewien fenomen. Wygrywając mecze, odblokowywało się reprezentacje futbolowe z dawnych lat, legendarnych piłkarzy: Di Stéfano, Puskása, Pelégo...

Dało się odtworzyć zmagania z przeszłych mistrzostw z zawodnikami w „dynamówkach” do kolan i koszulkach z trokami. Co więcej, stylizowano je na transmisje z epoki. I tak rozgrywając finał mundialu 1954 roku, oglądało się go w sepii udającej czarno-białą telewizję. Ta gra rzeczywiście podbiła moje i nie tylko moje serce. Następne coroczne edycje stały przynosiły lepszą grafikę, coraz lepiej podrobiły transmisje telewizyjne, rozbudowywano je o nowe tryby. FIFA właściwie zmiotła całą konkurencję i wydawało się, że seria będzie panować niepodzielnie przez lata. Tymczasem jednak pojawił się rywal, i to zupełnie nie tam, gdzie by go oczekiwano...

TAK SIĘ GRA, JAK PRZECIWNIK POZWALA

Gdy w Europie kopaliliśmy w coraz lepszą i niezmiernie wiodącą rej FIFĘ, w Japonii narodziła się niepozorna konsolowa gra, która szybko podbiła całą Azję, a wkrótce także Amerykę: Winning Eleven. Początki tej skromnej pierwotnie symulacji sięgają roku 1991, kiedy kibic piłkarski z Tokio Shingo „Seabass” Takatsuka wyprodukował stosunkowo prosty graficznie futbol na konsolę NES, Konami Hyper Soccer. Mecze rozgrywało się w nim wyłącznie drużynami narodowymi, w zmyślonych, nielicencjonowanych składach, a zawodnicy byli identyczni i różnili się tylko kolorem włosów. Mimo że na tle konkurencji tytuł prezentował się ubożuchno, skrywał wyjątkowo jak na tamte czasy

realistyczny system rozgrywki. To przede wszystkim sprawiło, że sprzedaż znacznie przekroczyła wielkie oczekiwania producenta i zachęciła specjalizujące się w zupełnie innych gatunkach Konami do zajęcia się wirtualną piłką na poważnie.

W 1994 roku światło dzienne ujrzała więc produkcja J-League Winning Eleven na konsole SNES. Wciąż nie wyglądała najlepiej, za to grało się rewelacyjnie. Pod względem złożoności, fizyki i realizmu była rywali na głowę. Wkrótce pod nazwą International Winning Eleven ukazała się także wersja na rynek amerykański. Oba tytuły doczekały się konwersji na PlayStation, a rok później kolejną edycję na urządzenia Sony wydano również w Europie, nadając jej miano International Superstar Soccer. Nie bardzo wiem, jakim cudem, ale Japończycy stworzyli lepszy wirtualny futbol niż europejscy producenci. Szybko też ISS zaczęło coraz ciekawiej się prezentować. W 1996 roku Konami opublikowało pierwszą trójwymiarową część serii, a po jej sukcesie wzorem FIFY co roku wznawiało grę, modyfikując ją w niewielkim stopniu.

Nieodwołalny przełom przyniosła edycja Winning Eleven 3 (w Europie znana jako ISS 98) wydana na PlayStation i Nintendo 64. Gruntowny lifting przeszła oprawa graficzna - wreszcie dawało się ją porównać z tytułem EA Sports, a poza tym nowy silnik fizyki, poziom SI i złożoność opcji taktycznych oraz dbałość o drobiazgi z miejsca wywindowały produkcję Konami



„Koniarek w tej sytuacji zachował się, jakby był w krzakach z butelką wina” - Maciej Szczęsny. Wciąż wracam do PES 6 z aktualizacjami i... wciąż się zachowuję jak Koniarek.



„Ronaldo, Ronaldo... podwojony przez francuskich obrońców” - Andrzej Janisz. Podwojony? To tylko cień (FIFA 07, 2006).

na niekwestionowanego lidera konsolowego futbolu. W grze po raz pierwszy w historii pojawiła się możliwość odblokowywania ukrytych dodatków, tyle że nazwiska piłkarzy zmyślono. Od tej pory konsolowym odbiorcom przez kilka lat wolno było z wyższością spoglądać na biednych, skazanych na niezłą, ale pogrążoną w stagnacji FIFĘ - mieli wszak znakomite Winning Eleven.



„Szwedzi są o tyle niebezpieczni, że nie są groźni” - Stanisław Terlecki (PES 3, 2003).

IM DŁUŻEJ MY PRZY PIŁCE, TYM KRÓCEJ ONI

Na konsolach rządził więc Winning Eleven, przewyższając wydawaną od 1995 roku w wersjach na ten typ urządzeń FIFĘ realizmem, złożonością, a później i lepiej dopracowaną grafiką. Na pecetach, które wówczas wciąż były najpopularniejszymi, przynajmniej u nas, maszynami do grania, królowała pozbawiona konkurencji FIFA. Taki stan rzeczy trwał aż do 2003 roku, gdy Konami opublikowało swą piłkę także w edycji na PC. Wcześniej zmieniła się europejska nazwa produkcji, znanej od 2001 roku jako Pro Evolution Soccer.

Pierwotnie oznaczano ją kolejnymi numerami, odbiegającymi od amerykańskich i japońskich wariantów - w tych nadal stosowano tytuł Winning Eleven. Zamieszanie panowało do 2007 roku, kiedy miano w końcu ujednociono, a cykliczne odsłony analogicznie jak FIFĘ zaczęto wyróżniać rokiem następującym po premierze.

Pierwszy pecetowy PES, oznaczony cyferką 3, okazał się bardzo przeciętną konwersją, pełną błędów i niedoróbek, acz z roku na rok pojawiały się coraz lepsze edycje, więc w segmencie PC Konami błyskawicznie dogoniło EA Sports. Obie gry zaczęły wtedy na dobre ze sobą rywalizować - do czasu, gdy wydany w 2006 roku PES 6 po prostu zmiażdżył FIFĘ. Była to w mojej opinii najlepsza symulacja piłkarska, jaką dotąd opublikowano! Owszem, PES nie posiadał większości licencji, a FIFA miała niemal wszystkie. Ale, po pierwsze, niewiele to przeszkadzało, a po drugie puryści, którzy tak



„Dostałem sygnał, że mają już państwo obraz, więc możemy spokojnie we dwójkę oglądać mecz” - Dariusz Szpakowski (PES 6, 2006).

„Strzelanie rzutów wolnych i karnych nie ma nic wspólnego z piłką nożną” - Włodzimierz Lubański (FIFA 98 World Cup, 1998).



„A oto na państwa ekranach bracia bliźniacy Frank i Ronald de Boerowie, z których większość gra w Barcelonie” - Dariusz Szpakowski (FIFA 10, 2009).



jak ją lubią odwzorowanie rzeczywistości w detalach, szybko doczekali się produkowanych przez fanów łatek implementujących prawdziwe nazwy zespołów i nazwiska zawodników.

W porównaniu z nieco zbyt arcade'ową, umowną FIFA z tamtego okresu PES sprawiał wrażenie do bólu realistycznego, oddawał istotę rzeczywistych spotkań, łącznie z ich przypadkowością. Mimo to nie frustrował, bo o wygranej decydowały jednak umiejętności, a nie wprowadzające pewną losowość skrypty. Ile ja się nadenerwowałem, grając w FIFĘ 2007, gdy gniewiony niemiłosiernie przeciwnik potrafił „z niczego” strzelić dwa gole w kilka sekund! Powtórka meczu - i to samo. W PES takich cudów nie uświadczylismy, a jeśli już, to bądź co bądź nie zdarzały się na zawołanie i nie brały z powietrza. Do dziś społeczność futbolowych ekstremistów co roku uaktualnia ten tytuł. Wciąż ukazują się patche (choćby te tworzone przez najbardziej znanego moddera, Shollyma) uzupełniające składy, poprawiające grafikę, koszulki, piłki, buty. Wracam czasem z sentymentem do tamtej produkcji, bo też pomimo upływu lat dzięki aktualizacjom da się w nią z powodzeniem i z satysfakcją grać.

To było, moim zdaniem, apogeum PES, ale od tamtej pory zaczął się powolny regres. Pojawiły się kompromisy na rzecz graczy, którym mniej zależało na realizmie, a bardziej na efektywności, uproszczenia i uduźnienia w rozgrywce, tymczasem FIFA przeszła do kontrataku i to na froncie stanowiącym wcześniej pole jej porażek...

CZASAMI SIĘ WYGRYWA, CZASAMI SIĘ PRZEGRYWA, A CZASAMI REMISUJE

Na początku XXI wieku święta futbolowa wojna stała się faktem. Fani wirtualnej piłki podzielili się na dwa obozy: wyznawców PES i wielbicieli FIFY. Pierwsi chwalili serię Konami za realizm, drudzy przyznawali cześć produkcji EA Sports za grywalność i mnogość licencji, choć słusznie marudzi, że następne edycje wnoszą do cyklu niewiele nowego, a twórcy skupiają się na kwestiach oprawy graficznej, wprowadzając więcej przerywnikowych animacji i tym podobne bajery. Obie gry coraz lepiej wyglądały, kusiły powiększającą się liczbą trybów - w obu pojawiła się opcja rozwoju kariery jednego zawodnika, tryb menedżerski, transfery weszły do kanonu, można było rozgrywać całe sezony ligowe, pucharowe i co kto tylko chciał. Niemniej jednak PES, jak wspominałem, po świetnych odsłonach numer 5 i 6 popadł w pewną stagnację, natomiast EA Sports po jako tako udanej FIFIE 2003 co roku po prostu aktualizowało składy na wszystkich platformach i fundowało lekkie lifting - nic się nie zmieniło, a jeśli już, to na gorsze.

Stan względnej równowagi sił trwał do roku 2007. Rok wcześniej EA Sports wydało FIFĘ na Xboxa 360, opartą na zupełnie nowym silniku meczowym. FIFA 07 wprawdzie była jeszcze pełna usterek i potknięć, ale już kolejna edycja, przeznaczona na Xboxa 360 i PlayStation3, pobiła Pro Evo na głowę w segmencie platform „nowej generacji”.



Pojawił się zaawansowany drybling i system podań wykorzystujący pełne 360°, rewolucyjny mechanizm obrony, zróżnicowane strzały, możliwość modyfikacji poziomu SI. Niestety – w wariacie na PC wciąż nic się nie zmieniło. Szansę spostrzegło Konami: zebrało się i PES 2009 nieco zmniejszył przewagę FIFY na konsolach, za to zdystansował ją znacznie na PC. Czyż to nie chichot historii? Dawny niekwestionowany lider konsolowego futbolu zaczął rządzić na PC, zaś bezkonkurencyjny król pecetowej piłki zasiadł na konsolowym tronie.

Sytuacja utrzymywała się aż do 2010 roku, kiedy to EA Sports zmieniło wreszcie leciwy i wysłużony pecetowy engine na silnik graficzny nowej generacji, stosowany w wersjach konsolowych. FIFA stała się na wszystkich platformach mniej więcej tą samą grą i przestała na pececie wyglądać jak ubogi krewny czarujących telewizyjnym realizmem edycji na PS3 albo Xboksa, nie raziła też już więcej niedoróbkami ani powtarzalnością. Konami tym razem jednak nie zaspalo i również zaskoczyło innowacyjnym silnikiem, który po inicjalnych problemach pozwolił stworzyć udane odsłony.

Waśń między producentami piłkarskich symulacji wkroczyła w nową fazę: wojny totalnej bez wyraźnego lidera. W jednym roku recenzenci ogłaszają minimalne zwycięstwo FIFY, w kolejnym przyznają je PES, a ogólnie wynik jest bliski remisu.

DOPÓKI PIŁKA W GRZE...

Odpowiedź na pytanie, co lepsze – PES czy FIFA – bywa nie tylko rocznicowo inna, lecz także zależy w dużym stopniu od tego, co kto zwyczajnie lubi. A o gustach się wszak nie dyskutuje. Niemniej jednak obie gry mają pewną własną specyfikę, która w ostatnich latach zmienia się niewiele. Klimat piłkarskiego spektaklu obie odtwarzają podobnie, w duchu transmisji telewizyjnej, aczkolwiek FIFIE udaje się to nieco trafniej. Przed, w trakcie i po meczu wydaje nam się, że faktycznie oglądamy pokaz telewizyjny. Przerywniki demonstrujące wymiany, kontuzje, radość ze zdobytej bramki organicznie wpisują się w atmosferę futbolowego pojedynku. W PES jest niby porównywalnie, ale jakoś osobliwie drętwo. Cała oprawa trąci teatralnością, a animacje, mimo że realizowane z wykorzystaniem filmowej technologii motion capture, rażą sztucznością i schematycznością oraz wyglądają, jakby podczas transmisji na żywo ktoś je puścił z odtworzenia. To samo dotyczy powtórek: w Pro Evolution Soccer sprawiają wrażenie na pozór dokładniejszych, za to wypieszczone aż do przesady. Obie produkcje odznaczają się zmodyfikowanym systemem przekazywania piłki, wymuszającym precyzyjniejsze wskazywanie kierunku i siły podań. Szczerze mówiąc, wolę ten stosowany przez Konami, choć czasem dochodzi do sytuacji kuriozalnych, gdy zawodnik uprze się, by nie przejąć piłki toczącej mu się tuż pod

✚ „I teraz kolejna sytuacja – kórner. I bramkarz. Ja nie wiem... muchy chyba łapie” – Jacek Gmoch (FIFA 2017, 2016).

nogami, bo podano ją do kogoś innego. Z kolei w FIFIE, zanim się mechanikę jako tako opanuje, mecz Barcelony z Realem przypomina spotkanie polskiej okręgówki. Generalnie w najświeższych edycjach sprawdza się też reguła, że w PES wciąż najłatwiej przedzierać się skrzydłami i dośrodkowywać, zaś w FIFIE opłaca się grać kombinacyjnie, wymieniać wiele podań i wypatrywać piłkarzy na wolnych pozycjach albo wyprowadzać kontry. Dzięki staraniom autorów obu tytułów z roku na rok trudniej się bronić, a bramkarze są coraz lepsi, za to faule zdarzają się rzadziej. W PES 2016 nie trafiały się prawie wcale, na co narzekali zresztą najzagorzalsi fani. Z drugiej strony pod względem grafiki FIFA odrobinę ustępowała PES, acz cyzelowane szczególiki w pozycji Konami raziły momentami dziwną sterylnością.

FIFA rozwija się w ostatnich latach jakby nieco bardziej harmonijnie i ewolucyjnie, za to PES skokowo i sinusoidalnie. Poprzedni rok był skądinąd o tyle dziwny, że kolejny silnik Frostbyte nadał FIFIE naprawdę miło wyglądającego sznytu wideo, ale gra wprawiała we frustrację kiepskim balansem poziomów czy niezrozumiałymi błędami dotyczącymi fizyki. PES 2017 to zaś odsłona najlepsza od lat, przywołująca na myśl kultowy PES 6. Odrobinę może mniej od tamtej pozycji taktyczna, jednak wywołująca znacznie więcej emocji niż FIFA, przywracająca wreszcie faule SI, przejrzysta i płynna, a jednocześnie dająca wrażenie uproszczonego, ale bądź co bądź realizmu – palce lizać. FIFA prowadzi w dalszym ciągu większą liczbą licencji: ma prawa do kilkudziesięciu lig, mimo to PES oferuje licencjonowaną Ligę Mistrzów, Europy czy Copa Libertadores, aczkolwiek w rozgrywkach zamiast na przykład Chelsea wystawia się drużynę o nazwie North London. Na szczęście wciąż da się produkcję Konami już parę dni po premierze załatać patchami autorstwa fanów, choć obecnie nieco trudniej niż kiedyś je zaimplementować. W roku 2016 PES zmienił się ewidentnie, i to w dobry sposób, dlatego według mnie wygrał z FIFA po dogrywce i rzutach karnych. Ciekawe, jaki wynik świętej futbolowej wirtualnej wojny będzie w tym roku? ■



Michał R. Wiśniewski

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

DEKONSTRUKCJA DEKONSTRUKCJI

Wspaniała wieść – znakomity „The Lure” w reżyserii Agnieszki Smoczyńskiej został wydany na DVD i Blu-rayu w prestiżowej The Criterion Collection. Wielki sukces polskiego kina! Okładka zapowiada mroczne dzieło: w obskurnej wannie siedzi syrena z wyrazem twarzy, jakby miała kogoś zjeść. Od razu widać, dla kogo jest ten film; trailer zresztą nie pozostawiał wątpliwości, że to gratka dla miłośników ambitnych horrorów w duchu Cronenberga.

Jakże różni się on od poprzedniego filmu Smoczyńskiej, kolorowego musicalu „Córki dancingu”! Wystarczy spojrzeć na superbarwny plakat, przedstawiający tytułowe bohaterki w rozświetlonym peerelowskim lokalu. I to neonowe logo, wiadomo: sentymentalna komedia muzyczna, pewnie coś w stylu „Mamma Mia!” z muzyką Abby.

Oczywiście jeśli ktoś nie spędził ostatnich paru lat pod kamieniem, dawno przejrzał mój niewinny żarcik – „The Lure” i „Córki dancingu” to jeden i ten sam film, opowiadający o dwóch warszawskich syrenach, które robią karierę jako tancerki w nocnym klubie, a poza tym wcinają ludzkie mięso i oddają się ekscesom seksualnym.

Decyzja polskiego dystrybutora, żeby zwabić (ang. to lure, co za pyszna ironia!) do kin szeroką publiczność, była wielokrotnie krytykowana, na film nie trafiła bowiem właściwa widownia! Miłośników gore i body horror od wizyty w kinie odrzucił plakat i trailer, wskazujący właśnie na produkcję w stylu wesołego „Disco Polo”.

Sam bym nie poszedł na „Córki...”, ale tak się złożyło, że spotkałem reżyserkę podczas nagrania „Hali od lotów” w TVP Kultura i informację, co to za obraz, uzyskałem z pierwszej ręki. Przeciwnie niż inni widzowie:

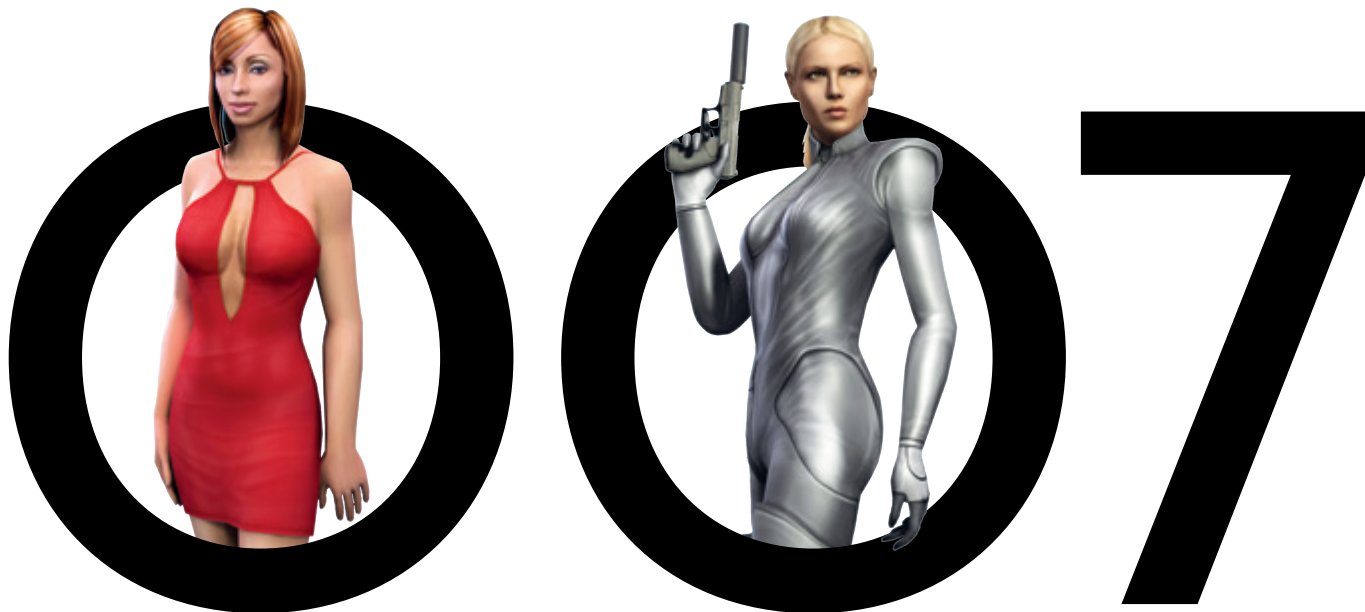
wycieczki zaprzyjaźnionych małżeństw czy zakochane pary, oczekujące niewyrafinowanej, relaksującej rozrywki. Nie pamiętam, kiedy tak się dobrze bawiłem w kinie, patrząc, jak ci wszyscy biedni ludzie uciekają w środku seansu obrzydzeni sceną kanibalizmu albo lesbijskiego seksu z syreną.

Czyż to nie było właśnie cudowne? Po co pokazywać horror komuś, kto lubi oglądać takie rzeczy, jaka jest siła rażenia obrzydliwości, gdy widz się lubuje w jej oglądaniu? A tu taki psikus, oto prawdziwa sztuka!

Problem „jak trafić do odpowiedniego odbiorcy, a jednocześnie nie zdradzać tajemnic” to największe wyzwanie przy tworzeniu dzieł dekonstruujących gatunek. Taką pułapkę stanowił Nier. Gra zaczynająca się jak zwykłe RPG, a dopiero potem odwracająca schematy. Grałem w nią z przyjemnością, ale gdy już wiedziałem, o co chodzi. Po zwykłego RPG bym nie sięgnął, co więcej – wielu recenzentów dało się nabrać na to pierwsze wrażenie i wystawiło Nierowi słabe oceny!

Jak pisać książki, jak robić gry i filmy, żeby przebijać się przez bąbelek fanów gatunku i ich przyzwyczajęń – oto jest pytanie, na które wciąż szukam odpowiedzi. Nie ma nic przyjemniejszego dla twórcy, niż zastawić pułapkę na odbiorcę, wciągnąć w jakąś historię, a potem postawić świat na głowie. Zabrać fantastykę z getta półek zapelnionych książkami, które na okładkach mają „spoczonego karła z mieczem” i wcisnąć ją komuś, kto w życiu nie zbłądził w te rejony, ale jednocześnie nie tracić z oczu znawców gatunku. Staram się pisać wielowarstwowo, wysłać przekaz jednocześnie do różnych odbiorców. Rozpoznawać bojem, bo inaczej się nie da. ■

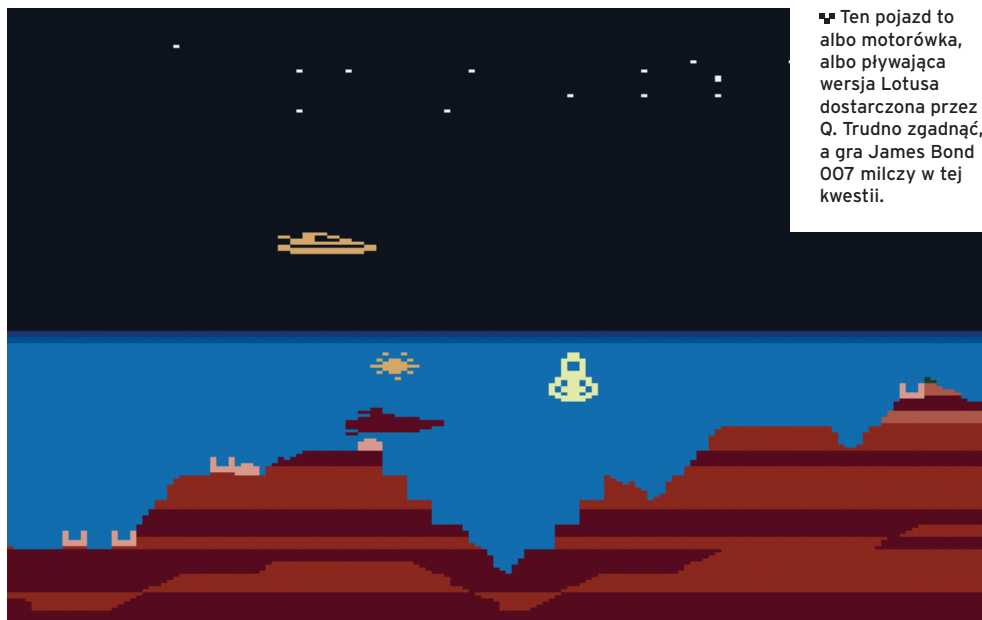
MRW ☺



MISJA RETRO

■ Marcin Kiendra

James Bond, tajny agent Jej Królewskiej Mości, od ponad pięćdziesięciu lat ratuje świat przed zagładą. Jego postać nie umknęła uwadze producentów gier i jak to w przypadku tytułów opartych na licencji bywa, dostaliśmy kilka szmir, ale też parę świetnych, wręcz wybitnych produkcji.



■ Ten pojazd to albo motorówka, albo pływająca wersja Lotusa dostarczona przez Q. Trudno zgadnąć, a gra James Bond 007 milczy w tej kwestii.

Na początku lat osiemdziesiątych marka 007 stała się na tyle dobrze rozpoznawalna, że firma Parker Brothers, mająca już na koncie pierwszą w historii adaptację filmu na grę (Empire Strikes Back), zainteresowała się przeniesieniem tej wybuchowej mieszanki strzelania, pościgów i gadżetów na ekrany sprzętu służącego rozrywce elektronicznej. Tytuł wydanej w 1983 roku konsolowej wersji brzmiał James Bond 007, co nijak nie wskazywało, czy produkcję oparto na którymkolwiek z pełnometrażowych obrazów. Dopiero rzut oka na tylną okładkę pudełka pozwalał dowiedzieć się, że możemy wziąć udział w „mrożących krew w żyłach misjach znanych z aż czterech kinowych hitów”. Dość odważna zapowiedź, biorąc pod uwagę, że docelową platformą została konsola Atari 2600 (później pojawiły się wydania na C64 i małe Atari), która już wtedy liczyła parę ładnych lat i nie grzeszyła mocą obliczeniową. Stąd też prosta grafika i równie skromne udźwiękowienie,



a każdy z etapów polegał z grubsza na tym samym – za kierownicą pojazdu przypominającego Lotusa z filmu „Szpieg, który mnie kochał” należało jechać (lub płynąć) ciągle w prawo, strzelając przy okazji do bliżej niezidentyfikowanych przeciwników. Kolejne fragmenty rozgrywki chciały przywołać na myśl sceny z „Moonrakera” czy „Diamenty są wieczne”, ale powiedzmy sobie szczerze: trzeba było mocno wysilić wyobraźnię, żeby dostrzec w nich obiecywane „filmowe emocje”.

Przejęta sprzedaż nie zachęciła Parker Brothers do wydania kontynuacji, więc pałeczkę przejęło Mindscape, przygotowując dwa tytuły z rodzaju czystej krwi tekstówek. Szalona decyzja? Niekoniecznie. Wprawdzie Bond kojarzył się z dynamiczną akcją, a nie wklepywaniem kolejnych linijek tekstu, lecz zarówno A View to a Kill (1984), jak i Goldfinger (1985) okazały się całkiem udanymi produkcjami. Pojawiły się akurat w połowie lat osiemdziesiątych, kiedy to gry tekstowe przeżywały swój szczyt popularności, a za adaptację scenariuszy odpowiadał Raymond Benson, autor powieści o Jamesie Bondzie. Pisarz mocno trzymał się wątków przedstawionych w obydwu filmach, co szczególnie dało się odczuć w Goldfingerze, chociaż gdzieś tam fabuła oferowała spojrzenie na znane wydarzenia z innej perspektywy. Postarano się o to, żeby nieco podkręcić tempo, toteż w niektórych momentach należało szybko podejmować decyzje, nerwowo spoglądając na zegar odliczający czas pozostały na wykonanie zadania. Dość nietypowa rzecz w tym gatunku. Mindscape pierwotnie chciało umieścić na ekranie kilka statycznych grafik, ale ilość tekstu całkowicie zajęła i tak skromne zasoby pamięci ZX i C64.



❖ Pan na ekranie to Roger Moore, który w roli 007 pojawił się na srebrnym ekranie aż 8 razy. Ostatni jego występ to właśnie „Zabójczy widok”.



❖ Pościg ulicami Paryża w A View to a Kill. Niezły pomysł, ale siermiężne wykonanie.

❖ Biała koszula i spodnie od garnituru – Bond nawet na 8-bitowcach nie był przypadkowym zlepkiem pikseli.

Wideo



W Polsce lat osiemdziesiątych filmy z brytyjskim agentem były obowiązkową pozycją na VHS obok takich tytułów jak „Rambo” czy „Commando”. Chyba każdy lubił popatrzeć, jak 007 daje solidnego łupnia zniezawidzonemu KGB.

W 1985 roku brytyjski wydawca Domark wynegocjował umowę na dostarczenie na komputerowy rynek sześciu kolejnych produkcji z logiem 007.

Firma ubiła dobry interes, ponieważ wytwórnia MGM, dysponująca prawami do Bonda, nie narzucała żadnych szczegółowych wytycznych co do kształtu przyszłych gier. Jedyny warunek stawiła taki, że powinny one nawiązywać do filmów i ukazywać się kolejno co rok.

Na pierwszy ogień poszedł A View to a Kill z Rogerem Moorem, przy którym Domark chciał pokazać, że ma ambicje stworzyć tytuł z rozmachem. Pomysł zakładał przygotowanie trzech etapów odpowiadających najbardziej spektakularnym scenom z kinowego obrazu. Założenie słuszne, ale realizacja już niekoniecznie. Wydawca zlecił prace niezależnym programistom amatorom i przyznał im wszystkim kolejno inny fragment produkcji. Planowano, że pierwszy etap, gdy 007 ulicami Paryża ściga w taksówce uciekającą Mayday, będzie najbardziej widowiskowy, a wyszła z tego niestrawna papka. Ekran wyglądał jak zlepek przypadkowych okien przedstawiających mapę miasta, wskaźników samochodu oraz widoku pseudo-3D zza kierownicy, a każdy z tych elementów wydawał się żyć własnym życiem. Niechlujstwo wykonania oraz brak kontroli jakości sprawiły, że tylko najwytrwalsi fani Bonda zdołali sprawdzić, co kryło się dalej. Lepiej jednak nie było.

Amigowe Live and Let Die to jeden i ten sam schemat płynięcia motorówką powtórzony w kilku etapach.



❖ Pomędzy misjami w The Living Daylights warto było zajrzeć do laboratorium Q po nowe zabawki.

❖ Misja w Bratysławie pod koniec zimnej wojny oznacza konfrontację z agentami KGB.

Ucieczka z płonącego ratusza w San Francisco i pogoń w kopalni za szaleńcem Zorinem nie uratowały tej fatalnej pozycji. Żadna z wersji na popularne ośmiobitowce nie wypadła dobrze, chociaż właściciele C64 mogli przynajmniej posłuchać niezłej aranżacji utworu zespołu Duran Duran, zapożyczonego z czołówki filmu.

Eksplozje i gadżety

Na szczęście z kolejnym tytułem było już znacznie lepiej. Przy The Living Daylights wydawca odpuścił sobie eksperymenty z różnorodnymi etapami, stawiając na klasyczną strzelaninę.

Wskoczywszy w garnitur Bonda (w filmie grał go Timothy Dalton), biegliśmy w prawo przez osiem poziomów, eliminując w Bratysławie kolejnych agentów KGB i strzelając w Afganistanie do radzieckich żołnierzy, żeby na końcu w Tangierze rozprawić się z handlarzem bronią Bradem Whitakerem. Udało się wyprodukować naprawdę udaną pozycję z ciekawym sterowaniem (osobno kierowanie postacią oraz poruszanie celownikami i strzelanie), dobrą grafiką z efektem paralaksy, a także gadżetami. Wreszcie dało się poszperać w laboratorium Q, wybierając specjalne wyposażenie. Kusza ukryta w rękawie marynarki czy długopis ze strzałkami? Każdy właściciel Atari lub Commodore mógł poczuć się jak 007. The Living Daylights trafiło nawet do bundle packa nowego ZX Spectrum 128 +2 (model z wbudowanym magnetofonem), do którego dorzucono bonusu w postaci instrukcji i wypowiedzi do wydrukowanych w formie tajnych dokumentów. Brytyjski komputer, brytyjski agent - ktoś wpadł na świetne marketingowe posunięcie.

❏ **Operation Stealth** - zapomniane cudo z 1990 roku, za pośrednictwem którego Delphine Software udowodniło, że swobodnie może konkurować ze Sierrą On-Line.

– Spodziewa się pan, że będę mówić?
– zapytał 007. – Nie, panie Bond.
Spodziewam się, że pan umrze!
– odpowiedział Auric Goldfinger.
Goldfinger, 1964

Warto jeszcze przyrzeć się okładce, nawiązującej do filmowego plakatu i obiecującej szaloną jazdę Aston Martinem oraz piękne kobiety. Niestety ani jedno, ani drugie nie trafiło do finalnej wersji. Ciekawostką stanowi też informacja na pudełku, jakoby The Living Daylights na osiemobitowce bazowało na wersji arcade, o tej jednak nikt nigdy nie słyszał. Po latach wyszło na jaw, że istniały plany wydania gry na automaty w oparciu o port na Amigę, ale produkcja okazała się zbyt słaba, więc zaniechano wypuszczenia jej na rynek.



❏ Licence to Kill w wersji na ZX Spectrum miało monochromatyczną, ale szczegółową grafikę.

Ponieważ rok 1988 nie przyniósł żadnej kinowej ekranizacji przygód Jamesa Bonda, Domark musiał sięgnąć po jeden ze starszych obrazów. A było z czego wybierać - „Moonraker” czy „Operacja Piorun” w sam raz nadawały się na adaptację w postaci gry wideo. Tymczasem padło na „Żyj i pozwól umrzeć” z 1973 roku, w którym Roger Moore w swojej debiutanckiej roli agenta 007 stawiał czoła kultystom voodoo szmuglującym narkotyki do USA. Twórcom chodziło konkretnie o jeden z fragmentów filmu, mianowicie pościg łodziami motorowymi po rzekach Luizjany.

Supertajne



W 1990 roku 007 wystąpił w jeszcze jednej grze, a przynajmniej tak sugerował amerykański tytuł James Bond: The Stealth Affair. W przygodówce od Delphine Software agent przypominający Bonda musiał odnaleźć niewykrywalny bombowiec skradziony przez dyktatora bananowej republiki. W Europie produkcja wyszła pod nazwą Operation Stealth.

❖ Po całym dniu ścigania największych złooczyńców tego świata należy się chwila relaksu. Nawet gdy przeszkadzają w tym wszędobylskie kamery i przeróżni natręci.



I'M KEEPING THE BRITISH END UP.



❖ Samochód wygląda i jeździ jak w Spy Hunter? Owszem, ten fragment The Spy Who Loved Me przypomina hit Midwaya z 1983 roku.

❖ Tak jak w filmie pod koniec gry wypada stoczyć pojedynek na śmierć i życie z naczelnym złym aktualnego odcinka przyciód 007.



Czerwoni

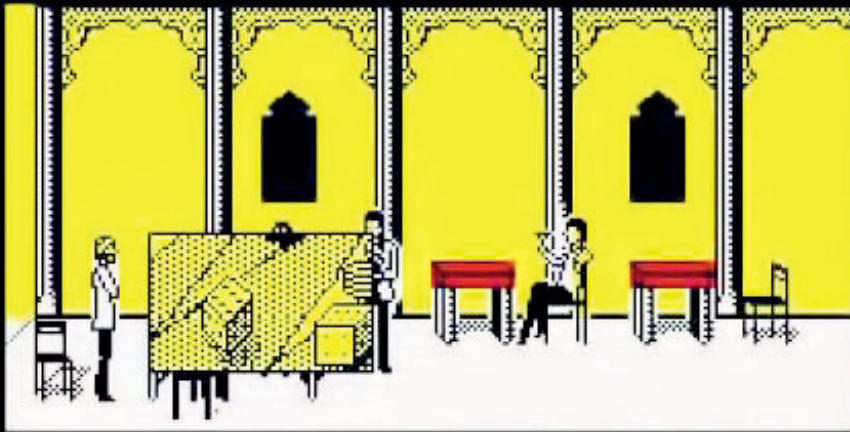


Spy Who Loved Me, podobnie jak wiele innych gier Domarku, został stworzony przez wewnętrzny zespół studia - The Kremlin. Ta płodna ekipa w latach 1990-95 wypuściła ponad 20 tytułów!

Tak się akurat złożyło, że Domark miał niebawem wydać Aquablastera, a ów po kilku przeróbkach pasowałby do wspomnianej sceny z Bonda. Stąd cała zabawa w gotowej produkcji sprowadzała się do płynięcia motorówką, omijania przeszkód i unikania strzelających do nas przeciwników. Wszystko zamknięto w czterech etapach, z czego trzy wyraźnie odbiegały od wydarzeń znanych z dużego ekranu, wrzucając nas do lokacji w Egipcie czy na Arktyce. Domark ewidentnie poszedł na łatwiznę, przygotowując produkt

mierny i - co najważniejsze - w ogóle nie dający poczucia uczestnictwa w misji agenta Jej Królewskiej Mości. Wydawca próbował reklamować Live and Let Die jako „najbardziej widowiskową grę z Bondem”, ale na jego nieszczęście klienci okazali się czujni i sprzedaż zakończyła się klęską.

Brytyjski wydawca miał więc na koncie jeden dobry tytuł i dwa słabe. Dlatego do kolejnej produkcji firma przygotowała się naprawdę solidnie. Jesienią 1988 roku trwały zdjęcia do „Licencji na zabijanie” z Daltonem, co skrzętnie wykorzystali programiści, doglądając kręcenia kolejnych scen. Pozwolono im też na wgląd w scenariusz oraz storyboardy, dzięki czemu mogli wybrać najlepsze fragmenty i umieścić je w grze. Wzorem wcześniejszego A View to a Kill podobnie ten tytuł podzielono na różnorodne typy rozgrywki, dostarczając w sumie ściśle napakowanych akcją etapów ściśle trzymających się filmowego odpowiednika. Brałszy zatem udział w pościgu helikopterem za samolotem narkotykowego barona Sancheza oraz wymianie ognia z przemytnikami, żeby na końcu prowadzić wielką rozpędzoną cysternę wypełnioną heroiną. Licenccie to Kill osiągnęło najlepszy wynik sprzedaży ze wszystkich dotychczasowych pozycji z tej serii. Na pewno spora w tym zasługa przygotowania wielu wariantów na ośmio- i szesnastobitowce. Prym wiodła Amiga, a z amigowej wersji następnie tworzono udane porty na ZX czy C64 i jedynie właściciele Amstradów narzekali na fatalny scrolling ekranu, skutecznie uprzykrzający zabawę. Z historycznego punktu widzenia istotny jest fakt, że była to pierwsza produkcja z Bondem opisana na łamach polskiej prasy komputerowej. Konkretnie jej pochlebna recenzja znalazła się w pierwszym numerze Top Secretu, trafiając do działu „Video” opisującego gry na licencjach filmowych.



■ Octopussy to dobra produkcja naszych południowych sąsiadów. Szkoda, że nie zyskała szerszego rozgłosu.



– Nie możesz mnie zabić, ja już nie żyję! – krzyknął Renard.
– Niedostatecznie jak na mój gust – odparł Bond.

The World is Not Enough, 1999



■ Tomorrow Never Dies na PSX okazało się sporym rozczarowaniem dla graczy oczekujących zabawy równie dobrej jak w GoldenEye.

Ciekawe, że do tej pory żadna z wymienionych produkcji nie proponowała typowo skradankowych misji i działania w ukryciu, a w końcu to charakterystyczne motywy dla świata 007. Na taki tytuł przyszło nam jeszcze poczekać.

Agent bez licencji

Kolejny rok to kolejny tytuł od Domark. Tym razem padło na adaptację „Szpiega, który mnie kochał”, co ponownie oznaczało sięgnięcie wstecz po materiał, w którym Roger Moor i piękna agentka KGB Anya wspólnie demaskują plany obłąkanego naukowca Stormberga szykującego się do rozpętania III wojny światowej za pomocą skradzionych łodzi podwodnych z pociskami balistycznymi. I o ile wydarzenia ze srebrnego ekranu na pewno były inspiracją dla programistów, to jeszcze większy wpływ miała na nich produkcja Spy Hunter wydana przez Midway w 1983 roku. Ewidentnie dało się dostrzec podobieństwo obu gier. Co je łączyło? Szpiegowska intryga i szybka jazda samochodem po drodze najeżonej wybuchającymi minami,

zdradzieckimi plamami oleju oraz wrogimi pojazdami usilnie starającymi się zadrapać nam lakier. Nasze cztery kółka okazjonalnie transformowały się w motorówkę, kiedy pościg trwał dalej po rzece, a mobilne centrum dowodzenia dostarczało opcjonalnego uzbrojenia. Dlaczego więc Midway nie posądziło Domark o plagiat? Ponieważ samo przy tworzeniu Spy Huntera próbowało podszyc się pod licencję 007, sadzając graczy za kierownicą auta łudząco podobnego do Lotusu brytyjskiego agenta, wyposażonego w gadżety znane ze wspomnianego wyżej filmu.

W latach 1990-1994 na skutek różnych zawirowań z prawami do marki nie ukazał się ani jeden nowy obraz kinowy z udziałem Jamesa Bonda, co wcale nie powstrzymało deweloperów przed publikacją kolejnych tytułów, w których brytyjski agent walczy o bezpieczniejsze jutro. Wtedy też powstała Octopussy, prawdopodobnie najmniej znana pozycja z tej serii. Napisana na Spectrum przez słowacką (!) firmę Ultrasoft nie została nigdy oficjalnie wydana na Zachodzie. Producent rozprowadzał ją własnym sumptem na lokalnym rynku, nie posiadając przy okazji żadnych praw licencyjnych od wytwórni MGM. O grze nie usłyszał zapewne żaden duży wydawca, a szkoda, bo trzeba przyznać, że programiści odwalili kawał solidnej roboty. Przede

■ W filmie „Szpieg, który mnie kochał” pojawił się pan Szczęki, grany przez Richarda Kiela. Zabójca do wynajęcia mordował ofiary, zatapiając w nich swoje stalowe zęby. Ewentualnie przecinał nimi metalowe kraty.



wszystkim wzrok przykuwała światła jak na ZX grafika z dużymi, dobrze animowanymi sprajkami postaci oraz starannie przygotowana sceneria przypominająca znane z filmu indyjskie miasto Udajpur.

Rozgrywka to klasyczny action-adventure: zbieranie przedmiotów do spółki z machaniem joystickiem. Jedyne, co w produkcji nie wyszło, to okropne popiskiwanie ze spectrumowego bzyczka i ekran tytułowy starający się naśladować kinowy plakat. W oryginale 007 oplatają kobiece ręce, które w komputerowej wersji przypominają macki obcej istoty z odległej galaktyki...

Konsolowcom zaprezentowano pozycję James Bond Jr. (1992), całkowicie oderwaną od filmowej sagi, choć ze znanym nazwiskiem w tytule. Oparta na książkach dla młodzieży opowiadających o przygodach nastoletniego agenta pozwalała poskakać po platformach i postrzelać do przerysowanych szwarczarakterów. Ogólnie utrzymano ją w mało poważnym tonie, bez przemocy - w sam raz pasowała do familijnego charakteru gier propagowanego przez Nintendo. Dlatego konkurencja spod znaku Segi zatroszczyła się o to, żeby na jej urządzeniach 007 nie stracił pazura.

❏ GoldenEye 007 (1997) na N64 było wielkim sukcesem studia Rare. Bond jako żywo przypominał tu Pierce'a Brosnana.



Japończycy zaklepalili sobie kolejną produkcję na wyłączność u „weterana” bondowskich produkcji, czyli w firmie Domark. Wydawca zwlekał prawie rok z podjęciem prac, czekając, aż wyklaruje się kwestia rozpoczęcia zdjęć do nowego obrazu kinowego. Scenariusz ciągle odkładano na później, toteż Domark zdecydował, że tytuł będzie stanowić niezależną historię.

W James Bond 007: The Duel naszego dzielnego bohatera rzucono na karaibską wyspę z zadaniem powstrzymania profesora Gravemera grożącego unicestwieniem zachodnich mocarstw. Prosta historyjka wpisująca się w przyjęty kanon, podobnie jak nieustająca akcja, wybuchy, gadżety oraz ratowanie pięknych dam z opresji. Na okładce pojawił się Timothy Dalton (notabene zdjęcie pochodziło z materiałów promocyjnych Licence to Kill), a całość wykonano na tyle porządnie, że osoby nieobeznane z tematem mogły przyjąć, że mają do czynienia z pełnoprawną adaptacją kinowego hitu.

❏ Gdzieś daleko na wschodzie ZSRR trwa wymiana ognia między brytyjskim agentem a żołnierzami spod znaku czerwonej gwiazdy.

❏ Wszystkomający zegarek z laserem, usypiającymi strzałkami i paralizatorem. Ciekawe, na ile starcza bateria?



❏ Tajny agent stara się działać w ukryciu, ale od czasu do czasu musi coś ostentacyjnie wysadzić w powietrze.



❏ Kolejne GoldenEye 007 (2010) ukazało się pierwotnie na Wii. Bohater głosowo bardziej przypominał Daniela Craiga niż Pierce'a Brosnana.



Najważniejsza misja

Później nastąpiła cisza przed burzą, a właściwie nawałnicą, ponieważ kolejna odsłona elektronicznych przygód 007 wstrząsnęła branżą i stała się jednym z najważniejszych tytułów w historii gier wideo. Kiedy w połowie 1994 roku magicy z Rare pod wodzą braci Stamperów zapowiedzieli nowy projekt oparty na licencji bondowskiej, oznaczało to tyle, że mogliśmy się spodziewać najbardziej dopieszczanej wirtualnej wersji tajnego agenta Jej Królewskiej Mości. GoldenEye 007 rozpoczął swój żywot jako kompozycja z digitalizowaną grafiką 2D na Super Nintendo, żeby szybko przeskoczyć na zapowiedzianą na początek 1996 roku konsolę Nintendo 64. Nowa platforma pozwoliła twórcom przenieść się w oszałamiające środowisko 3D, chociaż na początku Rare nie zakładało pełnej swobody, a raczej „strzelaninę na szynach” na wzór popularnego wówczas Virtua Cop. Zamknięcie Bonda w tak sztywnych ramach uwłaczało jednak ambicji Stamperów, więc zespół szukał kolejnych pomysłów. Rozwiązanie poniekąd dostarczyło samo Nintendo, przekazując deweloperowi prototyp kontrolera do N64, wyposażony w analogową gałkę.

Nagle okazało się, że dzięki takiej konfiguracji joypada da się swobodnie operować postacią w trybie pierwszej osoby. Stąd wiodła już prosta droga do decyzji o stworzeniu pozycji FPS, to znaczy w gatunku zdominowanym wówczas przez PC.

Proces produkcyjny nieco się przeciągał i gra ominęła okienko premierowe filmu (listopad 1995 roku). Zresztą sama konsola zaliczyła poślizg, więc Rare miało jeszcze sporo czasu na dopieszczenie detali, szczególnie widocznych na modelach postaci. Zaawansowane jak na ówczesne standardy sesje motion capture nadały im niespotykaną naturalność ruchów.



▼ Bondy z PlayStation graficznie starzej się brzydko, ale wciąż tkwią w nich pokłady grywalności.



❏ James Bond Jr. to humorystyczna odskocznia od brutalnego świata agentów. Brakuje tylko słodkich misji do zbierania.

Ethan Hunt



Inną popularną serią z agentami w rolach głównych jest Mission: Impossible, zaczynające w 1966 roku jako serial telewizyjny, które doczekało się aż 7 sezonów (oraz dwóch kolejnych pod koniec lat 80-tych). Później przyszły całkiem udane filmy z wiecznie młodym Tomem Cruisem.

❏ Amstrad po przejęciu zasobów sir Clive'a stosował nowoczesne chwyt marketingowe z wykorzystaniem 007.

Podczas wymiany ognia w zależności od miejsca trafienia wrogowie utykali lub padali na ziemię, chwytając się za postrzelone części ciała, a celnie wymierzony w głowę pocisk załatwiał sprawę na miejscu. Do tego czekały nas takie graficzne smaczki jak zeskanowane twarze głównych bohaterów, efekty przezroczystości szkła czy widowiskowe eksplozje. Tytuł powstawał na stacjach roboczych Silicon Graphics i kiedy wreszcie do rąk dewelopera trafiła ostateczna specyfikacja N64, okazało się, że jej parametry techniczne nie są tak potężne, jak zapowiadało Nintendo. Pod nóż musiały iść starannie przygotowane tekstury i bogate w wielokąty modele otoczenia, ale sprytni graficy z Rare nie byłoby sobą, gdyby nie wymyślili jakiejś sztuczki. Wiele wzorów zamienili z kolorowych na czarno-białe, dzięki czemu znacznie zaoszczędzono zasoby N64, podbijając przy okazji rozdzielczość i płynność animacji.



✚ Misja 007 z reguły niesie ryzyko destrukcji otoczenia. Rachunek za straty pokrywa M16.

Prawdopodobnie najbardziej pamiętny element GoldenEye stanowił tryb multi, pozwalający na zabawę na jednej konsoli czterem osobom. Przez długi czas Stamperowie sprzeciwiali się takiemu pomysłowi, ponieważ nie widzieli sensu w grze, w której uczestnicy mogą tak łatwo podpatrywać swoje pozycje. W związku z tym tryb opracowywano po godzinach, a kiedy nabrał realnych kształtów, udało się wreszcie przekonać do niego szefostwo.

GoldenEye, wydany ostatecznie w 1997 roku, stał się absolutną rewelacją, produkcją uwielbianą nie tylko przez fanów Bonda, lecz także graczy na całym świecie. Odnosił się świetnie zbalansowaną rozgrywką, podzieloną między sporą dawkę strzelania, działania z ukrycia, używanie filmowych gadżetów czy interakcje z innymi postaciami. Żadna następna pozycja z 007 nie osiągnęła już takiego efektu „Wow!”.

Aż żal było patrzeć, jak wydane dwa lata później (już pod skrzydłami Electronic Arts) Tomorrow Never Dies ociera się o produkcję ledwo co dostateczną. Pościg Bonda za medialnym magnatem Eliotem Carverem odbywał się w trybie TPP w środowisku skąpych wielokątów i niewyraźnych tekstur. Posiadacze PlayStation mogli się czuć zawiedzeni, tym bardziej że zapowiadany tryb multi ostatecznie wycięto. EA podobnie jak wcześniej Domark zapewniło sobie wyłączność na wydanie kilku kolejnych tytułów z 007 i tak samo zaliczyło wpadkę przy pierwszym podejściu. Acz kolejna gra

- World is Not Enough (2000) - zmażała grzechy poprzedniczki, wracając do trybu FPP i wzorując się na znakomitym GoldenEye. Oznaczało to, że sekcje z intensywną wymianą ognia przeplatały się ze skrytą infiltracją wrogich placówek i korzystaniem z wyposażenia dostarczanego przez Q. Fabuła podążała śladem wydarzeń ze srebrnego ekranu od Londynu przez Baku do Stambułu, a między misjami po raz pierwszy pozwolono nam oglądać przerywniki wzięte wprost z filmowego odpowiednika. Od strony technicznej pozycję napędzał silnik zastosowany wcześniej w Medal of Honor, dobrze radzący sobie z korytarzowym układem etapów, ale niespecjalnie nadający się do przeliczania dużych, otwartych przestrzeni

i dlatego przez większość czasu przemierzaliśmy wnętrza budynków. Przyzwoite oceny wystawiane przez recenzentów dały czytelny sygnał, że 007 w trybie FPP to właściwy kierunek, który należy obierać w przyszłości. World is Not Enough kończy bondowską epokę gier z gatunku retro. Po roku 2000 EA, wykorzystując kolejną dłuższą przerwę w filmowym cyklu, opracowywało własne scenariusze i wysyłało 007 na misje w obronie ojczyzny i królowej. Dwie nowe produkcje, Agent Under Fire oraz Nightfire, przygotowały solidny grunt pod znakomite Everything or Nothing stworzone na modłę prawdziwego hollywoodzkiego blockbusteru z kipiącą akcją, szalonymi pościgami i demolką otoczenia.

W następnych latach Bond tracił impet, występując raczej w przeciętniakach pokroju Rogue Agent czy 007 Legends. Ostatni rozdział tej historii to Blood Stone (2007) - jeszcze jeden tytuł spoza kinowego kanonu, w którym rolę agenta odegrał Daniel Craig. Od strony technicznej wyszedł poprawnie, ale sama rozgrywka to kalka innych pozycji - trochę strzelania z wykorzystaniem osłon, trochę etapów za kierownicą pojazdów i szczypta skradanki. W swoim czasie nie zaskoczył niczym szczególnym i przeszedł niezauważony wśród głośniejszych hitów. Zakończenie Blood Stone zapowiadało nadejście kontynuacji, lecz na tę czekamy już dziesięć lat. Póki co oprócz niesprawdzonych plotek żadne studio nie podjęło tematu, ale Bond zapewne powróci. Jak zawsze. ▀



✚ Dzień jak co dzień dla 007. Pobiega po egzotycznych lokacjach, ustrzeli kilku wrogów demokracji i na koniec wypije drinka w towarzystwie pięknej kobiety.



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.

O RZECZACH PRZEDWCZESNYCH, KTÓRE ZAZWYCZAJ NIE SĄ DOBRE

„Co to, u diabła, jest?!” – rzekłem do mego kumpla Gawrona na widok urządzenia, jakie dzierzył w dłoniach. „To komputer: przenośny i nie ma klawiatury” – odparł Gawron, który ten przełomowy sprzęt otrzymał do testów z redakcji Bajtka. „Czy można na tym grać?” – zapytałem z gasnącą nadzieją.

„Nie, nie bardzo. No, zawiera taki Tetris wbudowany, klocki spadają wolniej, jeśli dobrze wpisujesz litery, a on się przy okazji uczy twojego stylu”.

Tak oto wyglądał mój pierwszy kontakt z urządzeniem firmy Apple. Kiedy dowiedziałem się, że kosztuje ono grubo ponad tysiąc dolarów – wówczas równowartość połowy mego samochodu albo półrocznych zarobków – uznałem przedsiębiorstwo za producenta wydumanych gadżetów dla bogatych snobów. Prawdę rzekłszy, nie inaczej uważam teraz.

Nadciągał przełom lat 1993 i 1994, a my oglądaliśmy Apple Newtona, jedno z pierwszych podejść do stworzenia aparatu dziś nazywanego smartfonem. Newton wydawał się bez dwóch zdań rewolucyjny. Zarazem po prostu przyszedł za wcześnie. Brakowało mu kolorowego wyświetlacza, wystarczająco wydajnej baterii, był wyraźnie zbyt duży. No i, bagatela, nie istniał internet, do którego można by go podłączyć. Bezprzewodowy przesył danych też zresztą nie. Ani cały zestaw usług i produktów, obecnie sprawiających, że telefon jest naszym niezrównanie funkcjonalnym centrum dowodzenia rzeczywistością.

Newton wyprzedził swoją epokę i umarł jako kuriozum, dzieląc los wielu podobnych urządzeń. Wspomnijmy hełmy do VR VFX1, którymi się jaraliśmy (ja nie!) parę lat później. Oraz sławnego nintendowskiego Virtual Boya. VR również chciało się narodzić dwie dekady za wcześnie. Skądinąd mam duże wątpliwości, czy dziś także już na nie czas. Immersja wydaje mi się za słaba, fotorealizm niewystarczająco fotorealistyczny, sprzęt wciąż nieporęczny.

Wcale natomiast nie sądzę, że problemem są nudności. Z nimi nasze mózgi sobie poradzą, jeśli cała reszta będzie jak trzeba. Jak na razie, moim zdaniem, nie jest.

W zasadzie wszystko, co napisałem powyżej, stanowi komentarz do dość błahej obserwacji, jaką poczyniłem w związku z pojawieniem się gatunku (rodzaju) określanego czasami złośliwie „walking simulator”, do którego bywają zaliczane dzieła tak wybitne jak *Vanishing of Ethan Carter* czy *Firewatch*. Są to gry pozbawione niekiedy elementów jawnie... hmm... growych. W tychże, zgodnie z cytowanym ironicznym mianem, się chodzi i poprzez pewne działania uczestniczy w jakiejś opowieści. Na dodatek odbiorcy niewątpliwie za nimi przepadają: akceptują, płacą. Dlaczego? Według mnie w ten sposób właśnie realizuje się na nowo odkryta idea filmu interaktywnego. Znów – dwie dekady temu takie produkcje także powstawały, okazjonalnie opracowywano je, dysponując dosyć pokaznym budżetem. Mnie, nie wiedzieć czemu, najbardziej intrygował odrobinę zapomniany *Silent Steel*, w zamierzeniu historia w stylu Clancy’ego, oczywiście o okrętach podwodnych. Wówczas – nazwa zobowiązuje – otrzymywaliśmy standardowe obrazy pełnometrażowe poprzedzielane momentami, gdy gracz mógł podjąć jakąś decyzję, trochę jak w grze paragrafowej. Jasne, że fascynującymi bym ich nie ochrzczył: ani to filmy (w wymiarze hollywoodzkim), ani interaktywne. Teraz, dwa dziesięciolecia później, całość da się zrobić lepiej, ciekawiej, mocniej wciągnąć widza. A jednocześnie nieustannie skupiać się na fabule, a nie „grywalności”.

W takich chwilach lubię być starym, a aktywnym graczem. Z jednej strony – ciągle odkrywam coś nowego, z drugiej – mam wspomnienia, punkt odniesienia. Umiem ocenić postęp, bo pamiętam, skąd wyszliśmy. ■

ALEX

Zestaw gracza:

Logitech G903, G413 i G PowerPlay

Jeśli zamierzacie wydać na komplet mysz plus klawiatura dla graczy ponad 1000 zł [a na dodatek więcej niż połowę tej kwoty na podkładkę] – będziecie musieli poszukać solidnej wymówki, czemu zabawki do grania kosztują tyle, co średniej klasy karta graficzna. Do testów otrzymaliśmy zestaw złożony z bezprzewodowej myszy G903, klawiatury mechanicznej G413 i podkładki G PowerPlay służącej do indukcyjnego ładowania gryzonia.

■ Voyager



G903

Symetryczną mysz G903 zaopatrzone w sensor optyczny o imponującej rozdzielczości 12,000 dpi. Zmiany położenia raportowane są co 1 ms. Oprócz klasycznych dwóch przycisków i wychylanej na boki lub naciśniętej rolki (wybór trybu: obrót staje się wyczuwalny albo nie) pod kciukiem i małym palcem znajdują się dodatkowe dwie pary klawiszy. Zależnie od potrzeb da się nałożyć na nie zaślepki i tym samym zrezygnować z nadprogramowych przełączników. W centralnej części sprzętu ułożono dwa przyciski pozwalające na regulację rozdzielczości sensora w zakresie od 200 do 12,000 dpi. Z przodu umieszczono gniazdo zasilające w standardzie micro USB (pojemność akumulatora wystarczy na około trzydzieści godzin pracy, można także podpiąć kabel). Gdyby urządzenie okazało się zbyt lekkie (waży 110 gramów), w obudowie

zostawiono miejsce na dziesięciogramowy odważnik - innych nie uświadczymy. Pod względem estetycznym gadżet, utrzymany w czerni, z podświetlanym, wielobarwnym logo „G” oraz paskami wskazującymi rozdzielczość sensora, wypada nieźle na tle bardziej obrzydliwie kolorowych gryzoni dla graczy. Komfort użytkowania stanowi mocną stronę G903. Dzięki oprogramowaniu precyzyjnym przyciskom (łącznie jedenastu) przypiszemy dowolne funkcje. Karbowane krawędzie sprawiają, że mysz dobrze leży w dłoni.



GPowerPlay

Zamiast podpinąć kabel - mysz G903 da się zasilać indukcyjnie za pomocą podkładki G PowerPlay o wymiarach 320 x 275 mm, z parą nakładek różniących się stopniem twardości. Elementem ozdobnym jest tu logo G, którego barwne pulsowanie można zsynchronizować z myszą. Rozwiązanie takie pozwoli utrzymać stały poziom naładowania akumulatora podczas zabawy.



G413

Klawiaturę mechaniczną wykonano naprawdę solidnie. Całość osadzono na pięciu gumowych podstawkach zapobiegających przemieszczaniu się. Tylną część urządzenia da się unieść dzięki wysuwającym nóżkom. Pod przyciskami znajduje się tafla szczotkowanego aluminium. Klawisze przy górnym brzegu pozbawiono obudowy. Zastosowane przełączniki to coś pomiędzy Cherry MX Red i Brown, moment naciśnięcia jest wyczuwalny, choć bardzo subtelny. Logitech wykorzystuje własną technologię Romer-G, sprzęt funkcjonuje precyzyjnie i bez zarzutu. Istnieje szansa wymiany bloku klawiszy do grania (I-5, WSAD, QE) na przyciski o nieco innym profilu, zawarte w zestawie. Czarno-szara klawiatura w wersji Carbon jarzy się na czerwono. W przypadku liter iluminacja wydaje się równomierna, gorzej wypadają cyfry i przełączniki - tu widać słabsze światło na krawędziach opisów. Podświetlenie można wyłączyć, zmienić jego jasność lub aktywować pulsowanie kolorów. ■

Specyfikacja ■

- Producent _____ Logitech
1. Mysz G903: bezprzewodowa, ładowana indukcyjnie, sensor 12,000 dpi.
 2. Klawiatura G413: mechaniczna, przełączniki Romer-G.
 3. G PowerPlay: współpracuje z G703 i G903.

WRC

THE OFFICIAL GAME



2017, **NOWA ERA**
RAJDOWYCH MISTRZOSTW ŚWIATA



JUŻ W SPRZEDAŻY!



wrcthegame.com



WORK IN PROGRESS. LIVERIES ARE SUBJECT TO CHANGE. ©2017 Published by Bigben Interactive and developed by KT Racing. PlayStation and PlayStation 4 are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. PlayStation 4 is also a trademark of the same company. All rights reserved. ©2017 Valve Corporation. Steam and the Steam logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries. An official product of the FIA World Rally Championship, under license of the WRC Promoter GmbH and the Fédération Internationale de l'Automobile. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. WRC and the WRC logo are registered trademarks of the Fédération Internationale de l'Automobile. All rights reserved.



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

LEM PRZEZ DWA PRYZMATY

Sława to sława, w maju zrobił ze mną do Dużego Formatu wywiad Wojtek Orliński. Spotkaliśmy się w jakiejś knajpce, naopowiadałem mu, co tam pamiętałem z czasów Bajtka i Top Secretu, Wojtek to nagrał, spisał, zredagował i przysłał. W tym, co przysłał, znalazłem rzeczy, których nigdy nie powiedziałem.

Żebyśmy się dobrze zrozumieli – to nie jest żaden zarzut. W rozmowie łatwo o nieświadome nieporozumienia. Można się przejęzyczyć, pomylić, powiedzieć coś dwuznacznego, co zostanie opacznie zrozumiane, każdy się posługuje jakimś swoim zestawem skrótów myślowych, rozmówca nie zdoła rozszyfrować ich zgodnie z intencjami, moje skojarzenia i moje konteksty nie muszą być dla niego oczywiste – sposobności do przeinaczenia istnieje multum. Po to się robi autoryzację, żeby takie rzeczy wyłapać, ale ten pierwotny tekst, który do mnie dotarł, dał mi pewien wgląd w warsztat: Wojtek zamiast cytować dosłownie (i zostawiać ewentualne niedopowiedzenia do analizy czytelnikowi) buduje sobie obraz tego, o czym mówił rozmówca, a potem przedstawia ten obraz, uzupełniając braki własną wiedzą i doświadczeniem. Ta metoda z jednej strony pozwala dostarczyć czytelnikowi relację dużo precyzyjniejszą, z drugiej bywa ryzykowna, bo dopowiedzenia mają szansę rozminąć się z rzeczywistością i nagiąć ją do punktu widzenia prowadzącego rozmowę. Niektóre rzeczy poprawiłem, inne uznałem za nieistotne i machnąłem na nie ręką, wywiad poszedł do druku, kto chciał, ten przeczytał.

W sierpniu wyszła napisana przez Wojtka biografia „Lem. Życie nie z tej ziemi”. Bardzo mi się spodobała, gdyby nie okoliczności rodzinno-przyrodniczo-wakacyjne, pewnie przeczytałbym ją jednym tchem. Z każdej strony bije tam fascynacja Lemem, fascynacja znakomicie przeze mnie rozumiana, bo też się na Lemie wychowałem. W 1974 r. jako dwunastolatek wygrałem 100 zł w zakładzie o szczegółowe brzmienie jakiegoś cytatu z tego, co demon drugiego rodzaju

Gębowski pisakiem brylantowym na wstędze papierowej wypisywał. Kiedy w ramach wymiany numerów telefonicznych Wojtek przysłał mi próbnego SMS o treści „To my, trociny”, jedyny problem miałem z przypomnieniem sobie numeru podróży Trurla i Klapaucjusza, w której karteczka z owym napisem wystąpiła. Ba! Dwa razy w życiu byłem bliski skompletowania wszystkiego (no, prawie), co Lem popełnił, niestety na przeszkodzie stawały kolejne przeprowadzki i reorganizacja codzienności. No i teraz czytałem tę biografię, książkę zadziwiająco osobistą, daleką od suchej encyklopedyczności, i regularnie się zastanawiałem, którą przebiega linia oddzielająca rzetelną wiedzę i nagie fakty od szpachłówki wyglądającej szczeliny domysłów. Znowu – to nie zarzut, żadna próba szukania dziury w całym. Wojtek bardzo starannie dokumentuje większość tego, o czym pisze, podając w przypisach źródła. Tam, gdzie zgaduje, uczciwie nadmienia, że są to jego hipotezy, cytuje na ich poparcie fragmenty lemowej korespondencji i wywiadów, często dodając jeszcze komentarze pochodzące od adresatów listów, żeby nakreślić jak najpełniejszy i jak najbardziej wielowymiarowy obraz, i w wielu miejscach jego pomysły brzmią naprawdę przekonująco. Co nie zmienia faktu, że po moich obserwacjach związanych z wywiadem przez cały czas lektury chodził mi gdzieś za uszami złośliwy chochlik, podpowiadając: tu nie było szans na autoryzację.

Nie żeby ta autoryzacja mogła dużo pomóc. Znaczącym wątkiem książki jest to, jak bardzo Lem wodził otoczenie za nos, unikając pewnych tematów i fałszując niedomówieniami historię swojego dzieciństwa i młodości w czasach okupacji. To czyni Wojtka wysiłek w odcyfrowaniu tego, co ukryte, jeszcze bardziej godnym podziwu.

Polecam. ■

BORKU

Nowości na

NINTENDO 3DS™



Premiera
17. 11.

Pokémon Ultra Sun



Premiera
17. 11.

Pokémon Ultra Moon



Premiera
22. 9.

Pokémon Gold



Premiera
22. 9.

Pokémon Silver



Premiera
20. 10.

Fire Emblem Warriors



Premiera
6. 10.

Layton's Mystery Journey



Premiera
15. 9.

Metroid: Samus Returns



Premiera
8. 9.

Monster Hunter Stories



Hey! Pikmin



Premiera
6. 10.

Mario & Luigi: Superstar Saga
+ Bowser's Minions



Premiera
13. 10.

Story of Seasons:
Trio of Towns



Premiera
29. 9.

YO-KAI WATCH 2:
Psychic Specters



Premiera
13. 10.

Nintendo Selects
Kirby Triple Deluxe



Premiera
13. 10.

Nintendo Selects
Luigi's Mansion 2



Premiera
13. 10.

Nintendo Selects
Super Mario 3D Land



Darmowa
wersja
demo



Darmowa
wersja
demo



Nintendo

CONQUEST
ENTERTAINMENT

www.nintendo.pl

new
NINTENDO 2DS XL

new
NINTENDO 3DS XL

Nintendo 2DS and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo. ©2017



3 KOLEJNYCH NUMERÓW

życzy TP-Link



