

PIXEL

D E O

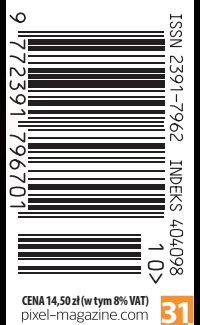


INSIDE

XING: The Land Beyond
Battle Chasers: Nightwar
Śródziemnie: Cień wojny
Arktika.1
Evil Within 2
Imagine Software
Klonowanie gier
Mafia
Medal of Honor
Historia Sonica

JEŻ ZNÓW W AKCJI

SONIC FORCES™



PIXEL HEAVEN 2018

RETRO & INDIE GAMING FEST



Gogle, nie alkomat



Temat VR wraca na tę kolumnę, bo i zjawisko nie umarło po półtora roku od swych komercyjnych narodzin – co więcej, wydaje mi się, że gdy ucichł medialny wrzask, zaczęło się wreszcie porządnie rozwijać.

Miesiąc w miesiąc mój Oculus otrzymuje zdrową dawkę papu. Wystarcza na tyle, że grając jednocześnie w pięć lub więcej produkcji, mam ciągle zagwarantowane wrażenia na tę godzinkę wieczorem, jaką poświęcam zwykle na przemierzanie wirtualnych przestrzeni. Zarazem odkryłem zupełnie nowe pole obserwacji – gatunek, który wydawał mi się martwy tak gdzieś od premiery Test Drive 3, czyli ładne ćwierć wieku. Martwy, gdyż wyścigi samochodowe dla każdego, kto na co dzień jeździ bryką po mieście, nie stanowią większej przyjemności, zwłaszcza że mogą wypaczyć dobre nawyki. Nierealistyczne odbijanie się od bandy i wchodzenie w zakręty przy ponad setce na liczniku nie są raczej tym, co tygryski lubią najbardziej. Chwilowo wziąłem na warsztat recenzowane w poprzednim Pixelu Project CARS 2, a ponieważ Oculus od pewnego czasu bezproblemowo obsługuje niemal wszystkie tytuły VR ze Steamu, dało się wsiąść do auta z hardware'em Marka Zuckerberga na głowie.

Nie spodziewałem się aż takiego odjazdu. Podobno kierownica wzmacnia wrażenia kilkakrotnie, ale i z padem w dłoniach miałem odczucie autentycznej jazdy. Niesamowite jest to, że Project CARS 2 to szachy, w których należy wykonać parę ruchów, by zadać ostateczny cios, czyli wyprzedzić kolejny bolid. Gra okazuje się arcytrudna, zaś dojechanie do mety w pierwszej piątce stanowi nie lada wyczyn. Ostrego zakrętu nie da się sprawnie wziąć bez wcześniejszego hamowania, przepychających

się przeciwników można zablokować, śledząc ich pozycję w lusterku, a na dodatek w międzyczasie oślepi nas wstające zza horyzontu słońeczko. Szalone akcje, niebywałe pole do eksperymentów w nowym medium. W wyścigach gracz porusza się do przodu, nie dookoła własnej osi, co natychmiast eliminuje efekt zmulenia błędniaka. Sporty na VR na razie się jeszcze nie przyjęły i kto wie, czy zdołają to zrobić – dla samochodówek nadarza się sposobność, by w tym środowisku odnaleźć naturalne żerowisko.

O Wilson's Heart – też mnie pochwyliło w swe macki – piszę już w środku numeru. A wzruszająca historia dziewczynki z zapalnikami albo opcja przyjrzenia się z bliska Russian Hill, celowi mojej wspinaczki podczas tegorocznego GDC? Wszystko to za sprawą gogli, za co jestem wdzięczny Palmerowi Luckeyowi i innym, którzy wywołali tę rewolucję. Nie ogarnęła ona całego świata i być może na razie nie ogarnie, ale powiadam wam – nie gardźcie VR ot tak, dla zasady. To wspaniały bezalkoholowy drink na koniec dnia. A następnego Pixela szukajcie w kioskach 30 listopada. ■



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.

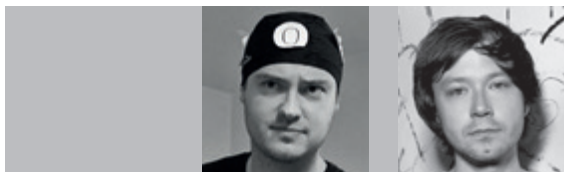
Pamiętacie Klimaty gield komputerowych z lat dziewięćdziesiątych? Zapraszamy wszystkich do podróży w czasie i udziału w wydarzeniu pod nazwą „Powrót z Przyszłości”. Już 4 listopada w Rivierze Remont! Kolejny numer Pixela ukazuje się 30 listopada.

P.



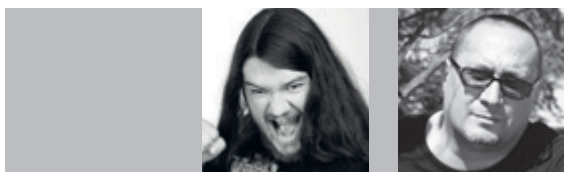
Uzupełniam zbiory: po 20 latach od przeczytania na konwencie kupiłem zbiór mangowych nowelek „Memories” Katsuhiko Otomo. Mistrzowska kreska autora „Akiry”, genialne i szalone pomysły oraz niezwykłe poczucie humoru. Klasyk, szkoda, że wciąż nie doczekał się polskiego wydania. (MRW)

Na PGA przykuła moją uwagę Unclevania, gra młodego twórcy pod pseudonimem Gurgi. To najdziwniejsza produkcja, z jaką miałem do czynienia w ostatnich latach (a bawiłem się różnymi dziwadłami). O samym tytule nie potrafię nic powiedzieć, bo jego kompozycja wykracza poza moje werbalne zdolności. (SOS)



W ramach mentalnego przygotowania do nowej części „Star Wars” nadrobiłem oryginalną trylogię... w wersji na kasie wideo z garażowym lektorem, pełnej nietypowego tłumaczenia. Luke zwraca się do Vadera per „pan”, Moc to „Siła”, a Boba Fett to „Mysliwy”. Ach, te stare, gieldowe nagrania. (MK)

Od mojego powrotu z Los Angeles co rusz ludzie pytają mnie o knajpę Danny’ego Trejo, czyli filmowego Maczety. Otóż facet ma bodaj dwa lokale (i budę z pączkami), gdzie serwuje meksykańskie jedzenie, a atrakcją menu są opcje wege. A ponoć za kuchnię roślinną traci się tam oby-watelstwo. (BC)



Powiem szczerze, że bardzo się bałem tego filmu. Martwiłem się, że zabije legendę swojego wielkiego poprzednika. Na szczęście tak się nie stało. Mowa oczywiście o nowym „Blade Runnerze 2049”. Nie jest to film bez wad. Ale cudowne zdjęcia i świetny klimat przesuwają strzałkę na stronę pozytywów. (MZ)

Miałem tę niezwykłą przyjemność brać udział w lokalizacji legendarnej gry State of Decay (podstawka plus dwa dodatki). Prawie dwa lata mojej pracy (innych - 4), kilkanaście osób, ponad trzy miliony znaków! To było naprawdę wielkie wyzwanie. Co teraz? (PP)

INSIDE

5-22

LOADING

23-50

PLAY THE GAME

51-80

HALL OF FAME

81-98

SECRET LEVEL

99-122

CREDITS

LOADING



06 W Radarze dominują gogle nowej generacji oraz zminiaturyzowane wersje sprzętu sprzed lat. Znalazło się też osiem nieopisywanych wcześniej nadchodzących premier.



12 Przygotowywana hucznie na listopad premiera *Sonic Forces* ma stać się przyczynkiem do renesansu niebieskiego jeża.



14 Reporter Pixela odwiedził położone na warszawskim Urynowie studio, które po wyścizce na Dzikim Zachód postanowiło przenieść się do świata spisków.



16 Pod wieżą Eiffli odbyła się impreza zapowiadająca ponowny start *World of Warplanes*. Wargaming przeanalizował fakty, poprawił produkt i rusza do boju.



18 Podczas tegorocznego PGA nie śledziliśmy cosplayerów, lecz przesiadywaliśmy w hali z indykami, poszukując najciekawszych powstających polskich gier.



22 Trzecia edycja *Warsaw Games Week*, czyli targów gier dedykowanych całej rodzinie, gdzie swe tytuły prezentują najwięksi rodzimi dystrybutorzy.

Moto Gamepad

Poszukujesz przyzwoitej mobilnej konsoli? Może łatwiej będzie dołączyć do posiadanej Moto Z kontroler?

Dzięki opcji rozbudowy smartfona o dodatkowe moduły Moto Mods firma Lenovo tchnęła w nieco skostniały rynek smartfonów powiew świeżości. Opakowanie Moto Z w Moto Gamepada skutkuje uzyskaniem konstrukcji przypominającej Nintendo Switch. Choć smartfon wciąż pozostaje bardziej uniwersalnym rozwiązaniem, ceny



konsoli Nintendo i Moto Z z Gamepadem są porównywalne. Gamepad wyposażono w osiem przycisków, d-pad i dwa analogowe joystyki plus trzy przełączniki funkcyjne („Home”, „Select”, „Start”). Wmontowany akumulator (1035 mAh) ma zapewnić do ośmiu godzin rozgrywki. Urządzenie waży

140 gramów (dołożymy drugie tyle na telefon), dlatego w efekcie otrzymujemy gadżet lżejszy od Switcha o 10 dekadangramów. Oby tylko dopisali producenci gier mobilnych. Lenovo dostarcza właścicielom swoich smartfonów aplikację Moto Game Explorer, która wskaże tytuły kompatybilne z Moto Gamepadem. (BD) ■

Mixed Reality



„Ucieknij do świata swoich snów” – tym hasłem Microsoft reklamuje gogle wirtualnej rzeczywistości tworzone w współpracy z Acerem, Dell'em, HP i Lenovo.

Kosztujące 399 dolarów lekkie, poręczne gogle i kontroler, dostępne od października na rynku, cechuje zupełnie nowy atut, mianowicie nie potrzebują czujników ruchu! System bez pomocy skanuje pomieszczenie i ustala granice wirtualnego środowiska. Sprzęt z komputerem, i to wcale niekoniecznie dysponującym monstrualną mocą obliczeniową, połączony jest zaledwie jednym czterometrowym kablem z wyjściem HDMI. Testowaliśmy urządzenie Acera i wrażenie było dojmujące – znaleźliśmy się w nowoczesnej rezydencji położonej pomiędzy jeziorem a górami, mogąc ją zagospodarowywać na różnorakie sposoby. Zwiedzanie cyfrowych przestrzeni odbywa się wyjątkowo naturalnie, a jakość wyświetlanego obrazu (w rozdzielczości 1440 x 1400 pikseli) wydaje się lepsza niż w Oculusie i HTC Vive. Sól ziemi stanowią jednak gry wideo i w chwili pisania tej informacji wciąż pozostawał zagadką zestaw produkcji, które miały się pojawić wkrótce po premierze gogli. Komplet zapewne osiągnie sukces, gdy tylko uda się okiełznać temat elektronicznej rozrywki. (PB) ■



Steam i złotówki

W czasie gdy powstaje ta notka, krążą niepotwierdzone wieści o tym, że największa platforma dystrybucji cyfrowej gier, czyli Steam, wprowadzi możliwość zapłaty za tytuły przez siebie rozpowszechniane w dziesięciu nowych walutach.

Co dla nas najważniejsze, na liście znalazł się polski złoty. Przelicznik 0,99 euro do 3,59 złotego, przynajmniej w kwotach netto, prezentuje się całkiem nieźle. Oczywiście niewykluczone, że wszystko się przy tym zmieni, zwłaszcza jeśli doliczymy kwestie podatkowe oraz prowizję ze strony serwisów transakcyjnych. Na dodatek portal Łowcy Gier ujawnił informacje, według których na Steamie zostanie udostępniona opcja płatności za pomocą usługi Przelewy24 i bardzo prawdopodobne, że dołączą do niej inne formy pobierania należności (na przykład Blik). Valve chce jak najszybciej uruchomić kolejne regiony – jak się okazuje, firma Gabena zamierza to zrobić jeszcze przed nadchodzącą jesienną wyprzedażą. (PS) ■

SNES Mini



SNES Mini jest, tak jak NES Mini, kolejną reedycją modelowej konsoli Nintendo. Inaczej niż w przypadku ośmiobitowej odsłony w pudełku tym razem znajdziemy dwa kontrolery, a i wybór tytułów dla dwóch graczy wydaje się wcale niezły. Na urządzeniu zainstalowano dwadzieścia klasycznych produkcji z kultowego szesnastobitowca. Z bardziej interesujących pozycji można pograć w znane RPG, między innymi Final Fantasy 6, Secret of Mana czy EarthBound, postrzelać w Super Metroid, Mega Man X oraz trzeciej części Contry lub pościgać się w Super Mario Kart i F-Zero. Dodatkową ciekawostką stanowi nigdy wcześniej niepublikowany Star Fox 2, którego da się odblokować, pokonując startowy poziom poprzednika. Pudełko konsoli z wyszczególnionymi wszystkimi grami pomimo rozmiaru ładująco przypomina opakowanie powszechnie znanego Pegasusa, zaś sam gadżet jest u nas nie lada gratką, gdyż oryginalnie szesnastobitowiec Nintendo nie zyskał w naszej ojczyźnie zbyt dużej popularności z powodu niskiej dostępności i zachodniej metki cenowej. Urządzenie sprawi niemałą frajdę zwłaszcza tym, którzy nie mieli okazji sprawdzić zawartych w pakiecie produkcji, a te w przeciwieństwie do ośmiobitowych pozycji nie zestarzały się ani trochę. (MK) ■

Star Wars w AR

Grę na smartfony zatytułowaną Jedi Challenges uruchomimy przy użyciu zestawu Lenovo Mirage AR - w jego skład wchodzi gogle AR, lokalizator i kontroler wzorowany na mieczu świetlnym Luke'a Skywalker'a.



Lenovo już na Gwiazdkę zaoferuje nam rozgrywkę w rozszerzonej rzeczywistości, w której za generowanie obrazu będzie odpowiadał kompatybilny z Jedi Challenges smartfon z system operacyjnym Android lub iOS. Ucięty lightsaber, gdy założymy gogle, zmieni się w płonąca niebieskim światłem, groźną broń, służącą do odpierania ataków przeciwników i zadawania ciosów. W produkcji przewidziano również inne, wymagające skupienia rozrywki: holoszachy, widziane przez nas na pokładzie „Sokoła Millenium”, oraz strategię polegającą na poprowadzeniu sił Rebeliantów, Ruchu Oporu i Republiki przeciw Imperium, Separatystom i potęgę Najwyższego Porządku. Z takim wyposażeniem moc musi być po naszej stronie. (BD) ■

C64 Mini



Nintendo, wypuszczając na rynek kolejne wersje zminiaturyzowanych konsol, zapoczątkowało nowy trend w retrograniu. Wysoka sprzedaż japońskich maluchów sprawiła, że następni producenci próbują swoich sił na tym polu. Już niedługo w sklepach pojawi się pomniejszony wariant C64.

Retro Games zapowiedziało sprzęt o nazwie C64 Mini, który trafi do sprzedaży na początku przyszłego roku, zaś jego cena wynosić będzie 70 dolarów (i tyle samo funtów szterlingów). Urządzenie ma być o połowę mniejsze od oryginału i oferować 64 preinstalowanych licencjonowanych gier, w tym takie produkcje jak California Games, Speedball 2: Brutal Deluxe czy Paradroid. W zestawie znajdziemy też przewodowy joystick (drugi trzeba dokupić samodzielnie) i kabel zasilający. C64 Mini podłączymy do naszego TV za pomocą kabla HDMI. Pojawi się kilka trybów wyświetlania (opcja wyostrzonej grafiki, CRT i emulacja scanline), a także funkcja zapisu rozgrywki oraz możliwość podpięcia klawiatury USB, gdyż ta ze zdjęcia jest jedynie atrapą. Dostaniemy nawet szansę aktualizacji firmware'u przy użyciu nośnika USB. (KŻ) ■

Project X

Ogromnie popularne ostatnimi czasy Playerunknown's Battlegrounds chyba niedługo zyska poważnego konkurenta. Jest nim przygotowywana przez brytyjskie studio Automaton tajemnicza produkcja pod roboczym tytułem Project X.

Jeśli wierzyć w obietnice autorów, pozycja w istocie może prezentować się okazale. W obrębie jednej mapy w zabawie udział weźmie równocześnie aż do tysiąca graczy, natomiast tryb Battle Royale pozwoli na wspólną grę nawet czterystu osobom. Same plansze także powalą rozmiarem - co jak co, ale mapka 12 km na 12 km to raczej



Tajemniczy projekt będzie korzystał z dobrodziejstw technologii SpatialOS, przez co tytuł ma działać w chmurze, a moc silnika CryEngine oraz serwerów zostanie w pełni wykorzystana.

nie ma. Spory nacisk twórcy chcą położyć na funkcje społecznościowe oraz rozwój bohaterów. Zmiany pogodowe powinny być dynamiczne, a lokalna flora i fauna niezwykle bogata, więc będzie

AUTOMATON
2019

na czym zawiesić oko, zważywszy na to, że całość ma śmigać na CryEngine. Na papierze wygląda to doprawdy intrygująco, lecz co z tego wszystkiego wyniknie? Poczekamy, zobaczymy. (PS) ■

Anno 1800

Aż trudno uwierzyć, że seria Anno w przyszłym roku stuknie dwadzieścia lat. Ubisoft, zapewne chcąc uświetnić tę rocznicę, w trakcie targów gamescom ogłosił nową odsłonę cyklu, tym razem z datą 1800 w tytule.

Póki co niewiele wiadomo na temat samej produkcji, choć możemy się spodziewać, że rozgrywka nie będzie się zbyt różnić od tej, którą znamy z poprzedniczek. Graczom przyjdzie zatem - jako władcom - rozbudowywać powierzoną im osadę, dbać o infrastrukturę i handel oraz konkurować z innymi metropoliami. A wszystko to w trybach: swobodnym, fabularnym, a także



Okres rewolucji przemysłowej to czas, w którym rozwinęły się takie obiekty jak ogrody zoologiczne.

BLUE BYTE
Q4/2018

wielosobowym. Wiek XIX stanowił okres rewolucji przemysłowej i, co za tym idzie, intrygujących wynalazków, czas rozwoju wielkich mocarstw kolonialnych, wojen napoleońskich i epoki wiktoriańskiej, więc gra zapowiada się doprawdy ciekawie. Pozostaje tylko cierpliwie czekać. (PS) ■

autofire

Andrew House, pamiętający jeszcze premierę PlayStation, odchodzi z Sony. Nowym szefem SIE zostanie Tsuyoshi Kodera, raportujący bezpośrednio prezesowi całego Sony, Kazowi Hiraiemu.

Dragon Ball FighterZ

ARC SYSTEM
WORKS
02/2018

Można rzec, że fanom twórczości Akiry Toriyamy nie brak powodów do zadowolenia. Od jakiegoś czasu ukazują się nowe anime z uniwersum „Dragon Ball”, czyli „Dragon Ball Super”, a całkiem niedawno swoją premierę miała druga część Dragon Ball Xenoverse.

Teraz Namco Bandai zapowiedziało opracowywaną przez Arc System Works pozycję Dragon Ball FighterZ, bijatykę 2,5D. Tytuł powieli elementy rozgrywki znane choćby z serii Marvel vs. Capcom. Gracze uformują



Arc System Works to ekipa mająca w swoim CV serię Guilty Gear.

drużynę z trzech zawodników, między którymi da się przełączać się w dowolnym momencie lub skorzystać z opcji asysty. W grze obowiązkowo pojawią się wszyscy Wojownicy Z, z Goku i Vegetą na czele, Cellem, Frizerem oraz androidami konstrukcji Doktora Żygago. Zadebiutuje także apetycznie wyglądający żeński Android 21 - ta babeczka ilorazem inteligencji dorównywać powinna wspomnianemu wyżej złowrogowi doktorkowi. Co ważne, grafika uległa zmianie. Autorzy odeszli od plastyczności na rzecz oprawy inspirowanej animacjami studia Toei. (PS) ■

The Last Night

ODD TALES
2018

■ Dosłownie żywcem wyjęta scena z Flashbacka, gdy Conrad przyleciał do New Washington! Tyle że miasto lśni milionem światełek.

Pamiętacie Another World i Flashback? Okazuje się, że powstaje gra, której celem nie jest miano „duchowego spadkobiercy”, a raczej ewolucyjnego następcy obu klasyków. Mowa o Last Night - owa produkcja w 2014 roku wygrała imprezę Cyberpunk Jam i stała się najlepszym darmowym tytułem roku na PC. Jej twórcy postanowili przekuć sukces na pieniądze i dzięki temu w przyszłym roku ich dzieło trafi na konsole.

Rzecz dzieje się na obszarze dużego miasta, podzielonego na cztery zdecydowanie odmienne od siebie dzielnice - w ten sposób zadania wykonywane przez głównego bohatera będą bardziej zróżnicowane i ciekawsze. Teren operacyjny prywatnego detektywa, w którego przyjdzie nam się wcielić, jest bezustannie monitorowany przez system miejskich kamer, a także regularnie nawiedzany przez patrole policji. Stąd musimy działać z ukrycia, włamywać się do rozmaitych obiektów oraz wyciągać informacje od napotkanych postaci. (KŻ) ■



Oculus Go

Podczas konferencji Oculus Connect w San Jose Mark Zuckerberg ogłosił wypuszczenie uproszczonej, niewymagającej peceta ani telefonu wersji gogli w cenie 199 dolarów. Jednocześnie Rift z kontrolerami Touch stanął do 399 dolarów.

Sieciowa wojna

Bluehole Inc. ogłosiło, że sprzedało już ponad 15 milionów PlayerUnknown's Battlegrounds. Dziennie w największy kasowy fenomen 2017 roku gra nawet do 2 milionów użytkowników, czyniąc go znacznie popularniejszym od Dota 2.

Grupa poparcia

Podczas targów PGA doszło do podpisania umowy o współpracy pomiędzy fundacją Indie Games Polska a jej odpowiednikami na Węgrzech, Słowacji, w Czechach, Chorwacji i Mołdawii. Grupa chce zająć wspólne stanowisko w sprawie legislacji UE dotyczącej gier.



Na razie dostępna jest jedynie garstka screenów, ale już na nich widać, jak fantastyczny, komiksowy świat szykuje Tim Schafer.

Natomiast to, co szykuje Double Fine po raczej niezbyt dobrze przyjętym Broken Age, naprawdę urywa głowę, gdy mówimy o fantazji wykonania produktu. Tak barwnej, bogatej w detale szaty graficznej chyba jeszcze nie widzieliśmy. W fabule chodzi o to, co zwykle - ktoś kogoś ma uratować, organizacja Psychonautów podlega jakimś przekształceniom, zaś wszystko to błędnie w zestawieniu z faktem, że będzie można poruszać się w pełnym trójwymiarze po krainach, których powinien zazdrościć studio Disney. Niech nawet sceptyczni wobec talentu Schafera zachowają ten tytuł w pamięci. (PB) ■

Psychonauts 2

Pierwszą część gry czasem określa się mianem podobnego arcydzieła jak Grim Fandango tegoż samego Tima Schafera. Wielu się jednak nie



zgadza z powyższą tezą, no bo przecież humor prezentował się bardzo specyficznie, a i kukielkowy wygląd bohaterów nie każdemu musiał odpowiadać.

Biomutant

Ludzie odpowiedzialni za takie tytuły jak Mad Max i seria Just Cause pracują pod skrzydłami THQ Nordic nad nową grą z otwartym światem. Osadzona w postapokaliptycznym uniwersum produkcja jest trzecioosobowym RPG, zaś wielką rolę odegrają w niej eksploracja, starcia oraz eksperymentowanie.

Gracze otrzymają możliwość rozwoju kierowanego przez nich zwierzęcego protagonisty i dopakują go cybernetycznymi wszczepami lub przeróżnymi mutacjami. Poza tym futrzak będzie miał do dyspozycji niemały arsenał, od japońskich katan począwszy i na karabinach maszynowych skończywszy, walka okaże się zatem pewnie mieszanką bijatyki spod znaku kung-fu i strzelaniny. Przestrzenie zapowiadają się naprawdę spore, ale tych gigantycznych odległości nie przemierzamy wyłącznie na piechotę. Wsiądziemy między innymi do balonu, mecha, a nawet pojazdu UFO. Wszystko po to, by pokonać siły zła, zarazem ratując Drzewo Życia. (PS) ■



W Biomutancie pojawi się również system Karmy. Świat przedstawiony zareaguje na graczy odpowiednio do decyzji, jakie ci podejmą w trakcie rozgrywki.

EXPERIMENT
101
2018

autofire

C64 dorobiło się własnych gogli VR. Co prawda sprzęt nie dysponuje czujnikami ruchu, ale dzięki niemu gry wyglądają jak w 3D. Flagowym tytułem obsługującym gogle jest Street Defenders.

This Land is My Land

GAME-LABS
2018



Game-Labs ma już na swoim koncie dwie produkcje osadzone za oceanem, czyli strategiczną serię Ultimate General. Ciekawe, jak Ukraińcy poradzą sobie w swoim skradankowym debiucie.

Wiađomo było, że na fali popularności Red Dead Redemption i zbliżającej się premiery jej drugiej odsłony inni deweloperzy również poprobują swoich sił, starając się uszczknąć co nieco z westernowego tortu.

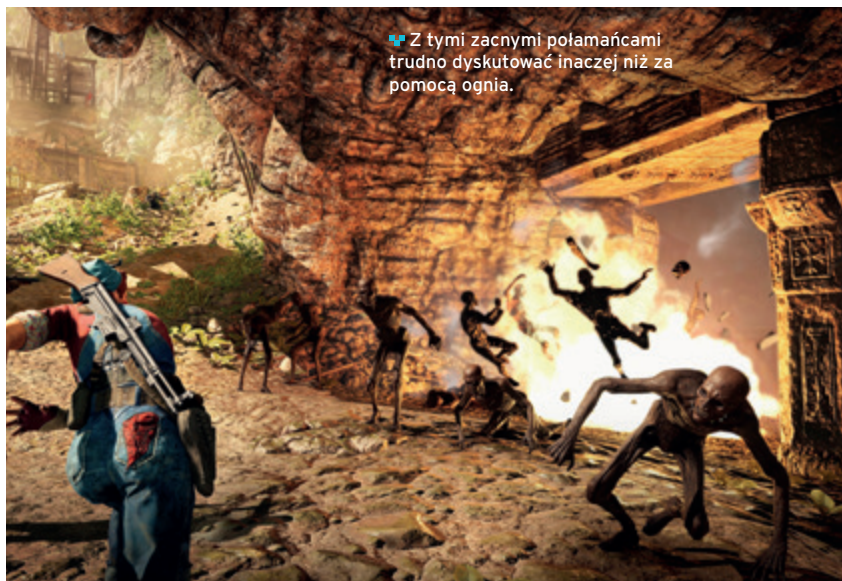
Jednym z nich jest studio Game-Labs, znane z serii Ultimate General. W This Land is My Land wcielimy się w Indianina, co już samo w sobie stanowi lekki powiew świeżości. Główny bohater produkcji nie zostanie ucieleśnieniem jednoosobowej armii, rozgrywka nastawiona będzie na cichą eliminację wrogów oraz skradanie się. Z kolei świat o otwartej strukturze ma, według zapewnień autorów, dynamicznie reagować na poczynania protagonisty. Po każdym restarcie dosłownie na własne oczy ujrzemy, jak wiele zmieniło się wokół nas za sprawą działań postaci - na przykład osady rozwiną się, a wraz z nimi patroli zmodyfikują swoje trasy. Co z tego wyjdzie? Przekonamy się najprawdopodobniej w przyszłym roku. (PS)

Strange Brigade

REBELLION
DEVELOPMENTS
2018

Rebellion znalazło chyba odpowiedź na pytanie „Co powstanie, jeśli zmiksujemy Indianę Jonesa, Tomb Raidera i Uncharted?”. Wynikiem jest kooperacyjna strzelanina Strange Brigade. Akcja dzieje się w latach trzydziestych ubiegłego stulecia. Wybieramy się w podróż po najdalszych zakamarkach Imperium Brytyjskiego, skrywających tajemnice, których strzegą niezwykłe bestie wskrzeszone przez egipską królową Seteki.

Strange Brigade to zabawa dla trzyosobowych drużyn, a ich zadaniem będzie pokonanie przeciwników i wypełnienie zleceń przypisanych do określonej misji. Jak obiecują producenci, uczestniczyć w przygodzie da się nawet bez ekipy przyjaciół chętnych do walki z ożywionymi przez egipską królową stworami - sojuszników zastąpią boty. W obu wypadkach ważną rolę odegra wykorzystywanie indywidualnych umiejętności poszczególnych postaci oraz posiadanego ekwipunku. Z pewnością nie zabraknie także okazji do strzelania. (KŻ)



Z tymi zacnymi potamancami trudno dyskutować inaczej niż za pomocą ognia.

SI mądrzejsze

Rodzima firma deepsense.ai, wykorzystując superkomputery z procesorami Intel'a, bada gry z 8-bitowego Atari. SI uczy się zwyciężać między innymi w Boxing, River Raid i Breakouta zaledwie w 24 godziny, obserwując rozgrywkę i licznik punktów.

Riot do korzeni

Założyciele Riot Games Brandon Beck i Marc Merrill postanowili powrócić do czasów, gdy wymyślali League of Legends. Z menedżerskich stanowisk zamierzają się przekierować na front gamedevu. Będą pracować nad nienazwanym jeszcze projektem.

Zynga zamyka

Niegdyś gigant rynku dla graczy niedzielnymi znalazł się obecnie w defensywie. Firma ogłosiła, że zamyka swoje biuro w Oksfordzie, gdzie pracowało 50 ludzi. Mowa o synergii i ewaluacji jakoś nie przekonują, że to sukces.



Niebieski turbojeźdźca Sonic swoje dwudziestopięcioletnie świętuje na bogato. Z tej okazji w 2016 roku zapowiedziano aż dwie gry. Sonic Mania wyszła pod koniec sierpnia roku 2017, a zaraz na początku listopada z przytupem zadebiutuje Sonic Forces.

■ Michał R. Wiśniewski

O ile Sonic Mania była nostalgiczną wyprawą do korzeni serii, przygotowaną przez fanów niebieskiego jeża w przepięknej pixelartowej oprawie, to Sonic Forces kontynuuje trójwymiarową tradycję nowoczesnych odsłon przygód mistrza prędkości. O tym, skąd wziął się Sonic i kim stał przez te wszystkie lata, można przeczytać w niniejszym numerze Pixela.

Ekipa Sonica najwyraźniej uwielbia świętować. W 2011 roku, z okazji dwudziestych urodzin bohatera, ukazała się gra Sonic Generations. Spotkały się w niej, zgodnie z tytułem, dwa pokolenia jeży - klasyczny i współczesny. Ten pierwszy młodszy i mniejszy, ten drugi starszy, większy i nie tak słodki. Choć Sonic Forces nie jest kontynuacją Generations, a zupełnie nową produkcją, tutaj także natkniemy się na obie wersje Sonica. Wróci również (a jakże!) Dr. Eggman oraz wiele znanych i lubianych postaci.

KONIEC ŚWIATA

Świeżo wydana gra, której fabuła ma wiązać się z historią przedstawioną w Sonic Manii, zaczyna się od trzęsienia ziemi. Doktor Eggman, od lat zbierający cięgi od

■ Kim jesteśmy, dokąd tuptamy? Czy warto się śpieszyć? Czy jeśli złapię się trąkacji, to pojedę jak tramwaj? Na te oraz inne egzystencjalne pytania nie znajdziemy odpowiedzi w nowej grze.



Sonica, tym razem... wygrał. Podczas jednej z potyczek Sonica i Eggmana zjawiał się nowy, tajemniczy wróg: Infinite. Dzięki niemu obłąkany naukowiec pokonał swego odwiecznego przeciwnika: jeźdźcę bez śladu i nie wiadomo, co się z nim stało. Tym samym świat legł u stóp Eggmana i już nikt nie przeszkadza mu w podboju uskutecznianym za pomocą armii robotów, a także starych sprzymierzeńców, takich jak Shadow, Metal Sonic, Zavok i Chaos.

Kolejne miasta obracają się w perzynę. Eggman trzyma je (dosłownie) żelazną ręką. Rodzi się więc ruch oporu, założony przez przyjaciół Sonica...

...A ten oczywiście powraca, bo w końcu jest tytułowym bohaterem! Pojawia się też, jak wspomniałem, klasyczny Sonic, przyciągnięty ze swojego wymiaru przez moc identyczną z tą, którą dysponuje Eggman. Razem muszą odbić świat władany przez szaleńca i jego armię. Ale nie będą sami.

ORIGINAL CHARACTER DONOT STEAL

Największą nowością jest wprowadzenie postaci zwanej „awatarem”. To nic innego jak bohater wykreowany przez gracza. Przyjmując za podstawę jedno z siedmiu różnych zwierząt (niedźwiedzia, ptaka, kota, psa, jeża, królika i wilka), da się zaprojektować awatara, który będzie odznaczał się specyficznymi zdolnościami (zależnymi od wybranego bazowego zwierzęcia), a potem modyfikować jego kolor, ubranie i dodatki.

To chyba najgłębszy ukłon w stronę fanów, jaki mogli wykonać autorzy Sonica. Wielbicie niebieskiego jeża są bowiem znani w Internecie z zamilowania do tworzenia własnych, inspirowanych bohaterami gier postaci, które występują później w amatorskich opowiadaniach czy komiksach. Nieco kpiąco mówi się o nich „original character do not steal” („postać oryginalna, nie kradnij!”) z powodu haseł umieszczanych na części projektów, zwłaszcza przez młodszych pasjonatów. Powstała nawet zabawa polegająca na wpisaniu w wyszukiwarkę swojego imienia i słowa „hedgehog” - na pewno pojawi się jakiś „original character” wymyślony przez jednego z kreatywnych zapaleńców.



✚ A może Sonic wcale nie biega na golasa, może po prostu ma na sobie obcisły, niebieski dres? To by tłumaczyło niezwykły jak na jeża kolor.

✚ Żyjąc w nieustannym pędzie, Sonic nie ma okazji nacieszyć się pięknem otaczającego go świata. My na szczęście możemy, więc pogapmy się przez kwadrans na ten obrazek.

Ostatni rodzaj poziomów podobny będzie do tych ze współczesnym Sonikiem, ale jego bohaterem zostanie wspomniany awatar. To zabawa w zupełnie nowym stylu ze względu na linę z hakiem, w którą jest wyposażona zaprojektowana przez gracza postać. Cztery tryb, „tag team”, stanowi kombinację pierwszego i trzeciego - tutaj w dowolnym momencie da się przełączać między trójwymiarowym jeżem a awatarem, tak żeby jak najlepiej wykorzystać zdolności każdego z nich.



TURLAJEŻA!

Sonic Mania była przyjemnym powrotem do krainy dzieciństwa za sprawą wariacji na temat klasycznych etapów oraz pixelartowej grafiki, oczywiście zmodernizowanej (twórcy trzymali się zasady, że produkcja ma wyglądać lepiej niż na Genesis i Mega Drive, ale gorzej niż na Saturnie). Sonic Forces stara się pchnąć serię do przodu. Mroczne otwarcie (okupacja świata przez Eggmana to nie przelewki!), płonące miasta, nastrój wojny - a jednocześnie stary, dobry Sonic pomykający jak niebieska błyskawica.

Z okazji wydania Sonic Forces ukazała się nowa gra mobilna, Sonic Forces: Speed Battle, kolejna po Sonic Dash i Sonic Dash 2 pozycja o bieganiu (w stylu Temple Run). Pod względem oprawy graficznej nawiązuje do głównego tytułu: przemierzamy między innymi zniszczone przez Eggmana miasto. Zupełnie świeżo wypada za to rozgrywka - zamiast pędzić, aż ducha wyzioniemy, ścigamy się na ograniczonym odcinku z resztą graczy w sieci. Zwycięstwo zależy nie tylko od zwinności, lecz także inwestycji w rozwój postaci. ■

DWA JEŻE I AWATAR

Trzej bohaterowie gry będą oddziaływać na jej kształt. Współczesny Sonic wystąpi w pełni trójwymiarowych etapach (przywodzących na myśl Sonic Unleashed), natomiast klasyczny w przypominających te z czasów szesnastobitowych - dwuwymiarowych, ale oczywiście wykonanych nie metodą pixel artu, tylko w nowoczesnym 3D, z widocznymi wpływami rozwiązań znanych z Sonic Mania (takich jak nowy ruch „drop dash”).

✚ Piramida Śmierci, obok Kostki Śmierci i Walca Śmierci, to jeden z odrzuconych projektów Imperium, które w ostateczności zdecydowało się na kulistą Gwiazdę Śmierci...



Tych dwóch dżentelmenów w garniturach jeszcze nie wie o tym, że za chwilę do pomieszczenia, w którym się znajdują, wparują agenci i uwolnią ich od problemów dnia codziennego.

Phantom Doctrine

■ Pjotsze

JUŻ GRAMY!

Zostałem bardzo gościnnie przyjęty przez Błażeja i Kacpra, którzy zaprezentowali mi nowe dziecko studia, szpiegowską grę taktyczną Phantom Doctrine. Akcja produkcji toczy się w 1983 roku. Jako bohater stajemy na czele tajnej organizacji, a celem tejże jest walka z międzynarodowym spiskiem. Gospodarze sami przyznali, że na początku nie myśleli o określonej epoce, w jakiej byłaby osadzona fabuła.

Pierwszą ideę stanowił w gruncie rzeczy motyw konspiracji - chęć jej odkrywania i likwidacji miał skłaniać odbiorców do spędzenia kolejnych godzin z tytułem. A dlaczego wybór padł akurat na ostatnią dekadę zimnej wojny? Autorzy odpuścili sobie współczesność, ponieważ zbyt duży nacisk kładzie się w takich przypadkach na komputery i zabawę w hakowanie. Lata pięćdziesiąte i sześćdziesiąte są natomiast nieco wyświechtane, zaś panowie w melonikach i fedorach w pojedynkę ratujący świat zdążyli się trochę znudzić. Właśnie dlatego wątek główny osnuto wokół końcówki ukrytego konfliktu USA z ZSRR.

Ostatni czwartek września, piękna, słoneczna polska jesień w pełni. Korzystając z wizyty w stolicy, dzień po koncercie moich znajomych z zespołu Across the Atlantic, odwiedziłem mieszczącą się na Ursynowie siedzibę firmy CreativeForge.

I takie rozwiązanie do mnie trafia. Nie dość, że ów okres w dziejach wykorzystuje się wyjątkowo rzadko, to tutaj podano go w nadzwyczaj autentyczny sposób. Phantom Doctrine przypomina mi swoim mrocznym klimatem filmy i książki o służbach wywiadowczych rodem z lat osiemdziesiątych, pełne wszelkich odcieni szarości. Nie, nie uświadczymy tu superagentów śmigających lamborghini countachami, popijających martini. To szpiegowska opowieść jak się patrzy, której aktorzy już dawno przestali zastanawiać się nad podziałami między dobrem a złem. A żeby nie zostać wykrytym, tajniak nie zawaha się ukatrupić zwykłego gliniarza. Bo kto wie, czy jakiś krawężnik nie jest członkiem wrogiej agentury?

Rozgrywkę podzielono na dwie płaszczyzny: taktyczną oraz strategiczną. Pierwsza z nich zawiera się

w turowym trybie, w którym sterujemy małym oddziałem szpiegów, wypełniając poszczególne misje. Tu czeka nas pełna dowolność w przejściu jakiegokolwiek z nich. Jeśli chcemy, nic nie stoi na przeszkodzie, aby przed wykonaniem zadania zainstalować swojego agenta w punkcie mającym być przez nas zinfiltrowanym. Taka wtyczka nie dość, że dostarczy nam sporo niezbędnych informacji i pomoże w rekoniesansie, to jeszcze będzie mogła cichaczem zdjąć kilku strażników, co przyszydzi się w operowaniu resztą grupy na wskazanym terenie. Oczywiście wszystko w ramach rozsądku. Posłanie na tamten świat typa stojącego w polu widzenia pozostałych przeciwników lub kamer prawie na pewno skończy się źle. Systemy bezpieczeństwa, takie jak czujniki laserowe czy kamery, zawsze da się zneutralizować, ale tu wyłania się problem.

Wyłączniki owych urządzeń pojawiają się na mapie w miarę losowo. Twórcy z góry określili, gdzie się one zespawują. Dzięki temu każde podejście do danej lokacji będzie się od siebie różnić. Obejdzie się też bez dziwacznych historii, kiedy to guzik dezaktywujący alarm znajduje się na przykład w damskiej toalecie albo na ogólnodostępnym balkonie. To samo powinno się dotyczyć ścieżek patrolowych wrażeń wartowników, przeróżnych pojemników z bronią lub innym łupem, a nawet umiejscowienia celów konkretnych misji.

Wywiadowców wyposażymy w prawdziwą broń z epoki. Choć, jak twierdzą autorzy, mogą wystąpić problemy z nazewnictwem (licencje), to na pewno bez trudu rozpoznamy mniej lub bardziej kultowe gnaty, na przykład skorpion. Uzbrojeni po zęby agenci skorzystają z umiejętności specjalnych, takich jak skoordynowany atak na lokację okupowaną przez kilku wrogów. Twórcy do dyspozycji oddadzą nam także opcję posłużenia się dodatkowymi szpiegami, operującymi poza obszarem działań, w tym obserwatorem potrafiącym odsonić część mapy albo snajpera. Ów ustrzeli typa stojącego nawet na drugim końcu rejonu, o ile będzie miał czyste pole, a sprawę ułatwimy mu, zostawiając otwarte drzwi pomieszczeń. Oczywiście rozstawienie tych pomocników przed misją odegra niebiałą rolę, jest to zatem kolejne



Na tablicy umieścimy wszelkie poszlaki, które pomogą wytropić kryjówkę będącą własnością Konspiracji. Przekopywanie się przez te tony informacji to naprawdę świetna zabawa.

rozwiązanie, przy którym trzeba będzie odrobinę pogłówkować. W grze pojawi się też odpowiednik współczynnika szczęścia znanego z *Hard West*, tak zwanego „awareness”. Im wyższy poziom tego parametru, tym lepiej poradzi sobie szpion, jednak za każdym razem, gdy oberwie, zakres jego ogarnięcia spadnie, więc nie opłaca się dawać oflankować paru przeciwnikom.

Nawet ucieczka z miejsca operacji nie jest taka łatwa. Po drużynie nie przyleci żaden helikopter, by – jak to w filmach bywa – przy dźwiękach „Cwału Walkirii” Wagnera odstawić agentów do kryjówki. Tutaj należy pamiętać, aby w odpowiednim czasie powiadomić kumpla kierującego vanem, żeby czekał na nas w umówionym punkcie, zaś sam dojazd może mu zająć dwie tury lub więcej. Mało tego, jeśli któryś z tajniaków nie zdąży na tak zwany przewóz osób, będzie zdany tylko na siebie i albo spiszemy go na straty, albo jeszcze raz wyślemy po niego furgonetkę.

Szpiegów możemy wysłać na przeróżne misje dodatkowe. W ich trakcie wywiadowcy zdobędą na przykład niezbędne informacje, sprzęt lub ulepszenia.

Scena jak z rasowego filmu szpiegowskiego: laboratoryjna aparatura, wszędobylski monitoring, dziwni ludzie w białych kitlach. Ot, dzień jak co dzień z życia każdego szpiona.



Pozostawianie szpiegów na miejscu akcji będzie wiązać się z jakimś niebezpieczeństwem, gdyż taki delikwent powróci do schronienia kierowanej przez nas organizacji, ale nigdy nie możemy być pewni, czy przypadkiem wróg nie zwerbował go w swoje szeregi. Ewentualnie czy ów agent nie stał się uśpionym szpiodem – ci kojarzący film „Telefon” z niezawodnym Charlesem Bronsonem niechodybnie wiedzą, o co chodzi. Między misjami mamy do czynienia z warstwą strategiczną gry. Tu należy zadbać o rozbudowę kryjówki lub jej zmianę, jeżeli wokół aktualnej zrobi się za gorąco. W laboratorium produkujemy specyficzne dopalacze wzmacniające wywiadowców, dzięki pomocy fałszerza zapewnimy im inną tożsamość, a nawet zmodyfikujemy ich wygląd. Co więcej, na specjalnej tablicy poszukamy poszlak dotyczących kolejnych ważnych dla fabuły szczegółów – powiem wam, że przy tym elemencie rozgrywki kapitalnie się bawiłem, niczym oficer z dochodzeniówki. Aha, nie zapomnijmy o pokoju przesłuchań – to lokum przeznaczone dla wrogich tajniaków. Właśnie tutaj wypierzemy im mózgi, stworzymy z nich „špiochów” albo przeciągniemy na swoją stronę. Sporo tego, oj sporo.

Phantom Doctrine to niezwykle ambitny projekt i już na wczesnym etapie produkcji prezentuje się naprawdę dobrze. Pozostaje tylko czekać na następne wieści związane z grą. Jak na razie jestem bardzo na TAK. ■





Druga batalia o wirtualne przestworza

■ Banzai

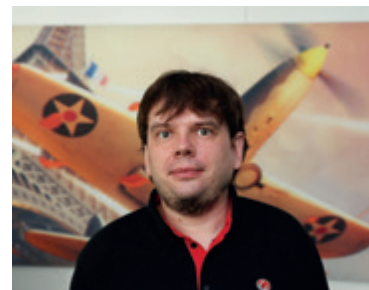
Cztery lata temu Wargaming zaoferoowało graczom potyczki lotnicze. Choć sporo samolotów wciąż unosi się w powietrzu, produkcja nie stała się przebojem. Kolejna edycja ma być nowym otwarciem dla World of Warplanes.

Ogromny sukces World of Tanks sprawił, że firma, oddając graczom przestworza, liczyła na wiele. Ale World of Warplanes, mimo że skupia stałą bazę wielbicieli i zarabia na sobie, nigdy nie zyskało miana hitu. „Największą dumą napawa mnie odwaga, z jaką oznajmiliśmy, że gra, choć działa, wymaga poważnych modyfikacji i pod względem rozgrywki musi osiągnąć kolejny poziom” – opowiada zajmujący się sprawami wydawniczymi w Wargaming Alberto Delgado. „Mogliśmy przecież osiąść na laurach, zatrzymać się na tym, co wypracowaliśmy, bez pośpiechu dodawać pojedyncze samoloty i mapy. Postanowiliśmy jednak zrobić coś, co naprawdę będzie miało znaczenie”.

Autorzy najbardziej obawiają się, że tak daleko idące przekształcenia nie przypadną do gustu obecnym fanom tytułu. „Nawet jeśli część z nich poczuje się zawiedziona, zależy nam na ich opinii, na tym, by powiedzieli nam, co możemy poprawić” – tłumaczy Alberto. „Akceptacja tak dużych zmian stanowiła olbrzymie wyzwanie również dla nas” – wyznaje Michael Zinchenko z zespołu tworzącego grę. „Poświęciliśmy tej produkcji wiele godzin życia, z ciężkim sercem wyrzucaliśmy tyle pracy do kosza”.

Rozgrywka ma być bardziej złożona. Do tej pory walki często sprowadzały się do tego, że maszyny skupiały się w jednym miejscu na planszy i latały w kręgach wokół siebie. Robiło się to monotonne. Nowy tryb – „Podbój” – wprowadza zadania dla graczy. Dzięki temu zestrzeliwanie

wrogich jednostek nie jest już tak istotne, a różnorodność klas samolotów zyskuje znaczenie. Do tego przez większą część gry możemy, po odczekaniu kilkudziesięciu sekund, wrócić do zabawy i przy okazji zmienić pojazd.



■ W pracy nad grą o samolotach bojowych zeszłego wieku Michaela Zinchenkę najbardziej fascynuje wyścig technologiczny, jaki rozgrywał się między państwami.

■ Pokaz odbył się w nowej siedzibie Wargamingu w Paryżu. Pracuje w niej prawie 200 osób, a przestrzeń biurową okupują dziesiątki gadżetów z gier.



Alberta Delgadę cieszą odważne ruchy w sprawie World of Warplanes, ale ma świadomość, że dla części obecnych graczy zmiany mogą być trudne do zaakceptowania.

Twórcy średnio raz na tydzień słyszą pytanie, czy nastąpi kiedyś połączenie światów samolotów i czołgów, jednak tymczasem brak pomysłu na sensowne wykonanie takiego zadania. Skrajnie inne rozmiary map i trudność w zbalansowaniu rozgrywki sprawiają, że prawdopodobnie nigdy nie dokonamy przelotu nad polem walki z World of Tanks.

uszkadzanie różnych modułów samolotów, powodujące tymczasowe usterki wybranych funkcji tych pojazdów.

Zinchenkę w potyczkach samolotów z czasów drugiej wojny światowej najbardziej fascynuje to, że był to przede wszystkim pojedynek technologiczny. Porównuje go do wyścigów Formuły 1, gdzie liczy się nie tylko kierowca, lecz także cały zespół starający się zapewnić przewagę techniczną bolidu. Można powiedzieć, że podobnie zmagają się autorzy produkcji z grafiką - chwilowo nie chcą zwiększać wymagań sprzętowych gry, więc zmiany w oprawie są niewielkie, mają pozwolić lepiej zanurzyć się w rozgrywce, zaoferować graczom świetną zabawę.

Nowe World of Warplanes miałem szansę sprawdzić na specjalnym pokazie i w moim odczuciu twórcy odwalili kawał dobrej roboty. O ile pierwotna edycja tytułu szybko mnie znudziła i o nim zapomniałem, teraz z chęcią ruszałem na kolejne powietrzne podboje, i to mimo że naszymi przeciwnikami były boty. Wygląda na to, że odkurzę swoje konto w grze. ■

„Chcieliśmy, aby gra stała się przyjazna dla początkujących odbiorców. W pierwotnej wersji trudno było przebić się przez skomplikowane menu i rozwiązania” - opowiada Alberto Delgado. Twórcy bardzo chlubią się tym, że mimo dodania nowych elementów udało im się uczynić mechanikę prostszą do opanowania. Jedną z modyfikacji polegała na przykład na usunięciu znacznika, który sugerował, gdzie należy celować, by nasze kule dosięgły określonego wroga - okazało się, że wiele osób miało problem ze zrozumieniem działania tej funkcji. Zamiast niej teraz zaimplementowano wyraźniejsze efekty ostrzału, dzięki czemu mierzenie do przeciwnika wydaje się naturalniejsze i radzimy sobie doskonale bez sztucznych wspomagaczy.

Na mapie pojawiły się specjalne obszary, a ich przejęcie będzie premiowane w trakcie rozgrywki. Latając nad zdobytym lotniskiem, przywrócimy samolotowi punkty wytrzymałości, zaś po śmierci możemy nad takowym na nowo przystąpić do gry. Fabryki dostarczają dużą liczbę punktów zwycięstwa, lecz stają się celem autonomicznych eskadr bombowców, nasyłanych co pewien czas z centrów dowodzenia nieprzyjaciela. Nie brak też baz wojskowych, które przeprowadzają regularne ataki raketowe na wrogie obiekty.

Magnesy na tablicy w pomieszczeniu rekreacyjnym zachęcają do kreatywności. Na większości z nich są samoloty, ale w całym biurze wygrywają czołgi, co oddaje znaczenie marek dla firmy.



Na początku wszystkie pozycje chronione są przez neutralne jednostki i stanowiska obrony przeciwniczej. Ich przejęcie wymaga zniszczenia zarówno celów powietrznych, jak i naziemnych. Na tym polu wykazać mogą się maszyny każdego rodzaju, w tym te ostatnio wprowadzonej kategorii - bombowce. Owe ciężkie samoloty wznoszą się na bardzo duże wysokości, skąd z użyciem nowego interfejsu zrzucają potężne ładunki wybuchowe, pozwalające błyskawicznie oczyścić teren z wraży lub nikomu nieprzypisanych konstrukcji i zaanektować dający premie obiekt.

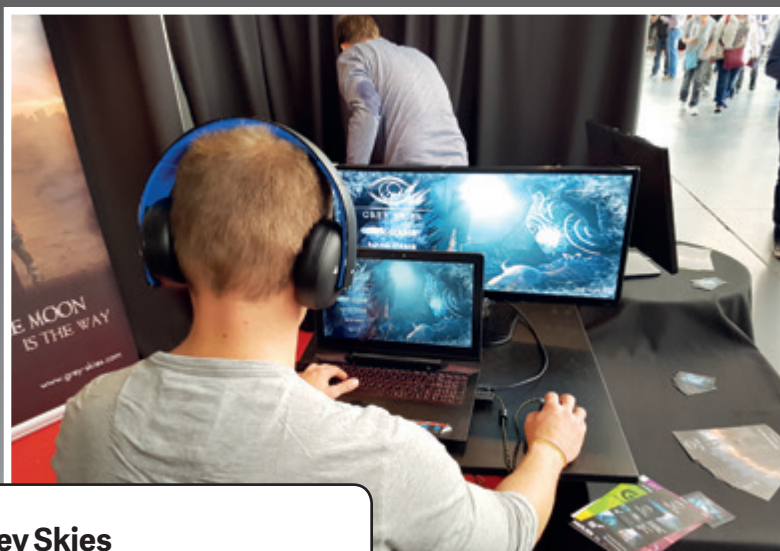
Na starcie dostępne będą trzy bombowce. Później dodane mają zostać między innymi struktury o wielu stanowiskach strzelniczych. Jest to istotne o tyle, że gra umożliwi teraz ręczne prowadzenie ognia z wykorzystaniem tylnego strzelca. Kluczowe stało się też



Polskie indyki na PGA

Tegoroczna edycja Poznań Game Arena nie różniła się zbyt wiele od tych z poprzednich lat, z tym zastrzeżeniem, że gry niezależne zyskały znacznie większą i lepiej eksponowaną przestrzeń. Wykorzystano ją, by zaprezentować prawie 60 powstających rodzimych produkcji. Bardzo dokładnie zwiedziliśmy halę 5A w poszukiwaniu najciekawszych tytułów, o których jeszcze w Pixelu nie pisaliśmy.

Micz Voyager



Grey Skies

Jedno z większych zaskoczeń ostatnich miesięcy - oto w Polsce powstaje gra TPP, w której eksplorujemy Kraj Mroku. Błądzi w niej bohater zwany Wędrowcem, wcześniej przez autorów określany mianem niepoprawnego fotografa, ale ten przydomek za bardzo mógł się kojarzyć z Dead Rising. Ów człek w prezentowanym fragmencie przemierzał podziemne jaskinie, pełne kryształów, stalagmitów i tajemniczych ołtarzyków. Musiał rozpałać ogniska, żeby nie zmarznąć na kość, i uważać, by jego myśli nie zagłuszyły głosy duchów. Survival na miarę Robinson's Requiem, wizualne ekspiacje, jakie w rodzimych tytułach nieczęsto się widuje. Do skończenia prac jeszcze ponad rok, lecz już teraz ślinka nam cieknie i krzepnie w stalaktyt.

Exo Racing

Nad tytułem czuwa dwuosobowy zespół - ona i on. Doskonale rozumieją się w życiu codziennym, toteż tym lepiej wychodzi im realizacja projektu, który po niecałym roku produkcji wygląda już jak nieco uboższa, choć niemuszająca się wcale niczego wstydzić wersja Project CARS. Autentyzm jazdy został utrzymany na wysokim poziomie, bo liczą się wszystkie stuknięcia w maskę, nie da się również brać zakrętów na hipernapędzie. Brakuje trochę soczystych kolorów i fajerwerków na poboczach, ale autorzy zdają sobie z tego sprawę i, jak przekonywali, pracują nad swoim dziełem po 14 godzin na dobę.



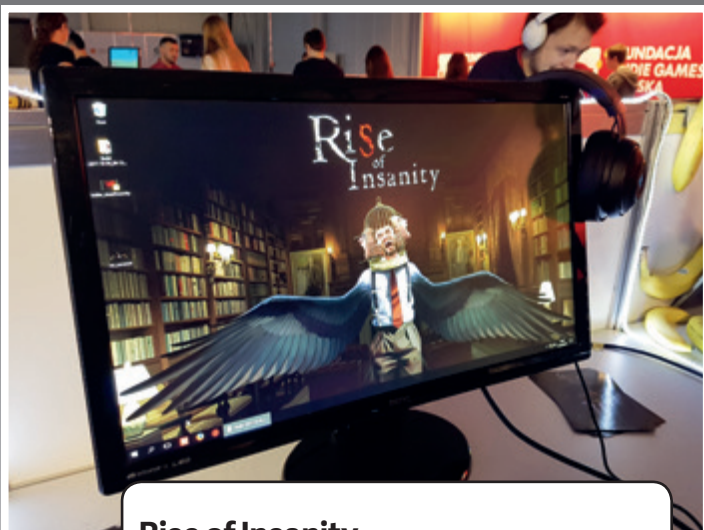


Zombie Racer

Gra obsługiwała HTC Vive, lecz wówczas do zabawy potrzebna była jeszcze jedna para rąk, która sterowałaby naszym dostawczakiem, przebijającym się poprzez nawiedzoną przez zombie prowincję. Truposzczaki przyczepiały się do wozu, ale dwie salwy z poręcznego karabinu pozbawiały ich dalszych szans na autostop. Tytuł powstaje dopiero od czterech miesięcy i zarówno same zombie, jak i wiejskie chaty nie wyglądają zbyt bosko, czego jednak nie da się zrobić w ciągu kolejnych tygodni! Zombie Racer nie jest przeznaczony wyłącznie na VR, będzie działać w różnych konfiguracjach - choćby w takiej, że gracz bez gogli pokieruje z domu samochodem, zaś połączony z nim sieciowo kolega w HTC Vive czy Oculusie dokona ostrzału. Owa szalona produkcja to rustykalny Carmageddon, acz na szczęście nie musimy już rozjeżdżać ludzi, a jedynie hordy umarłaków.

Castle of Heart

Ów produkt przeznaczony jest tylko i wyłącznie na konsolę Nintendo Switch. Autorzy wykorzystali swoje kontakty w amerykańskiej i europejskiej centrali japońskiego giganta, by otrzymać zgodę na jego publikację. To platformówka 2D z rycerzem w roli głównej, ale bardzo nietypowym, bo... kruszącym się. Bohater dosłownie się rozpada, co ilustruje wskaźnik na górze ekranu, a przed ostatecznym zgonem chroni go jedynie walka z przeciwnikami. Wówczas, jeśli oczywiście sprawnie sieka, przybywa mu sił życiowych. W grze na podbój czekają cztery krainy, zaś zwiedzenie każdej z nich kończy się obowiązkowym pojedynkiem z bossem. Studio wydaje exclusive na Switcha, przekonując, że według analityków w 2022 roku na świecie będzie ponad 130 milionów sztuk tego urządzenia.



Rise of Insanity

Nowe Gone Home, tyle że bez pierwiastka egzystencjalnego? A może raczej Layers of Fear? Rise of Insanity opowiada o tajemnicy pewnego lekarza, stosującego nietypowe metody kuracji. Na zbadanie czekają rezydencja, szpital i ogród, gdzie trzeba będzie poszukiwać zapisanych na kartkach, skrawkach gazet czy dokumentach wskazówek pozwalających zrozumieć, co tu się wydarzyło. Twórcy zgodnie twierdzą, że zależy im na stopniowym podgrzewaniu atmosfery zagrożenia i że po napędzeniu odbiorcy stracha należałoby dać mu odpocząć przed kolejną dawką wrażeń. Ci aptekarze grozą szykują naprawdę niezłą oprawę wizualną dla swojego dzieła. Oby tylko nie zmuszano nas do wzdrygnięcia się na widok kota wyskakującego zza skrzypiących drzwi!

The Way Back

Tę grę realizują studenci, głównie w weekendy, jednak owoc ich wysiłków budzi podziw. Przygotowują na silniku Unreal przygodówkę w stylu Everybody's Gone to the Rapture. Poruszając się po zrujnowanym ośrodku, cofniemy się do lat dziewięćdziesiątych, by poznać historię, która dla całej okolicy skończyła się katastrofą. Wnętrza, mgła, światła robią spore wrażenie, do tego wszystkiego trzeba jeszcze tylko dokooptować fabułę i powinno być naprawdę w porządku.



Hidden Deep

Tytuł opowiada o wyprawie do wnętrza Ziemi. Ekspedycja znika bez śladu, a na rekonesans zostaje oddelegowany samotny skaut, to jest nasz bohater. Podczas prezentacji widać było, że nieprzychylnie otoczenie potrafi uśmiercać go na rozmaite sposoby, od pożarcia, poprzez zmiżdżenie, aż po swobodny upadek na skałę z nieliczej wysokości - ale ów prze dalej, ryjąc w głąb za pomocą ogromnego świdra i dobrowolnie pchając się w objęcia Nieznanego. Dwuwymiarowa zręcznościówka Hidden Deep powstaje przy udziale jednego człowieka, weterana sceny amigowej, który, jak sam mówi, chce swoim dziełem złożyć hołd epoce „przyjaciółki”. Fabuła daje radę, do tego dochodzą ładna animacja i własny silnik gry. Projekt wymaga jeszcze miesięcy pracy, jednak znając upór twórcy, wiemy, że będzie ukończony, i to z dobrym skutkiem.



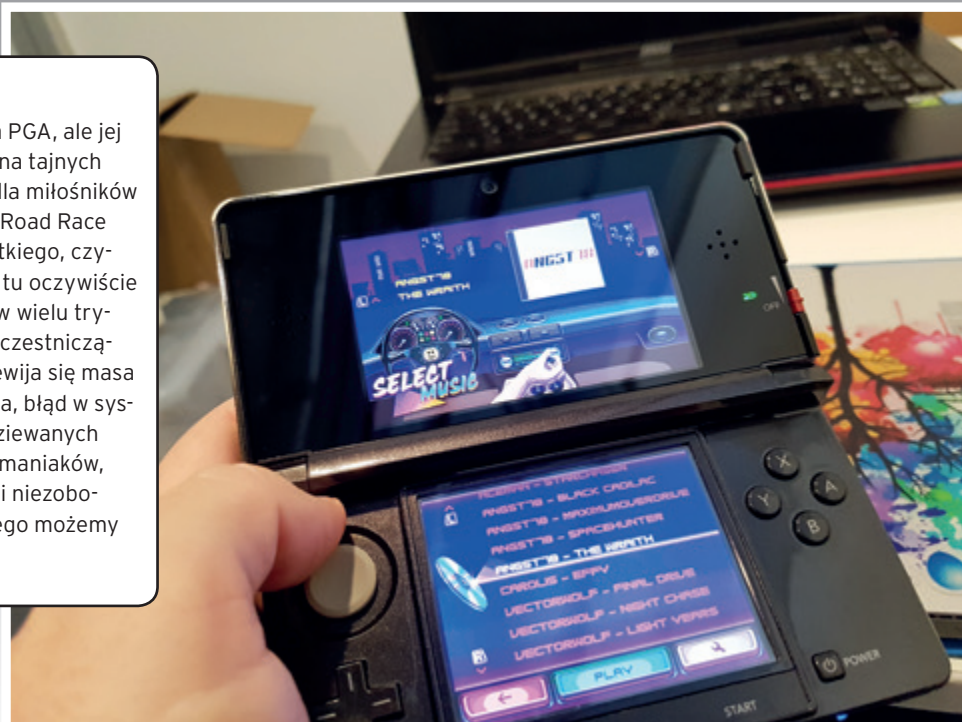
303 Squadron: Battle of Britain

Nie możemy się nie interesować tym projektem, skoro jego producentem wykonawczym został felietonista Pixela, Kapitan Alex! Wydarzyła się rzecz zaskakująca w skali całej branży gier wideo - w marcu tego roku ogłoszono rozpoczęcie prac nad cyfrową adaptacją motywów historii legendarnego polskiego Dywizjonu 303, walczącego podczas bitwy o Anglię. Minęło ponad sześć miesięcy i zdaje się, że autorzy zdążą na planowaną na grudzień premierę produkcji. Co najważniejsze, tytuł wygląda nieźle, historyczne maszyny odtworzono z dużą starannością. Elementem, który będzie odróżniać 303 Squadron od w większości darmowej lotniczej konkurencji, jest z pewnością fabuła. Pamiętnych scen oraz bon motów nie powinno zabraknąć.



80's Overdrive

Gra nie była oficjalnie prezentowana na PGA, ale jej autor pokazał nam najświeższą wersję na tajnych kompletach. Rzecz przeznaczona jest dla miłośników dawnych samochodówek, kochających Road Race i pamiętających wręcz o praojcu wszystkiego, czyli Pole Position. Z nowszych inspiracji - tu oczywiście pada hasło OutRun. Jazda odbywa się w wielu trybach, także z postronnymi pojazdami uczestniczącymi w ruchu ulicznym. Przez tory przewija się masa smaczków, również tajemniczy kierowca, błąd w systemie, pojawiający się w najmniej spodziewanych miejscach. Odniesienia dla amigowych maniaków, szalona muzyka z lat osiemdziesiątych i niezobowiązująca zabawa na Nintendo 3DS - tego możemy oczekiwać od 80's Overdrive.



Trains VR

Ileż ewolucji przeszła ta gra, by wreszcie trafić na właściwe - nomen omen - tory! Rzecz jest przeznaczona wyłącznie na gogle i szczyty się przyjemną dla oka, bardzo oculusową oprawą. W Trains VR chodzi o takie rozmieszczenie torów na mapce, żeby wyjeżdżające z domków ciuchcie zebrały po drodze wszystkie porzucane gwiazdki. Trzeba stosować różne triki, stawiać zwrotnice, wykorzystywać istniejące elementy taboru ze zdradliwymi skrętnicami na czele. Wykluwa się całkowicie nowy, świeży pomysł, który zostanie dostarczony odbiorcom wiosną przyszłego roku.

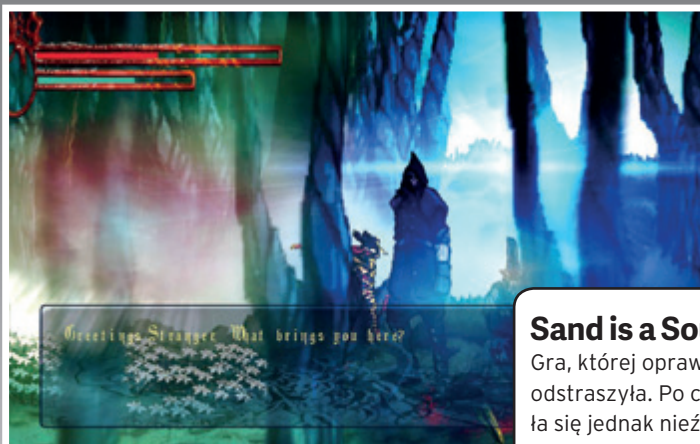


Children of Morta

Zaskakująca, zbudowana z pikseli opowieść, w której szorstkość grafiki już po kilku minutach przestaje przeszkadzać. Strażnicy góry Morta, rodzina Bergsonów, od pokoleń strzegą tajemnic ukrytych w podziemiach... a tak naprawdę ruszamy do zręcznościowego boju z zastępami stworów, świetnie bawiąc się w siekanie wrogów. Styl walki uzależniono od wybranego bohatera. Groty pełne są pułapek i pojedynków z bossami. W przyszłym roku studio Dead Mage szykuje więc coś bardzo atrakcyjnego dla wielbicieli hack'n'slashy i eksploratorów lochów pełnych niebezpieczeństw, ale również wypełnionych skarbami.

Tower 57

Właściwie niczego nie wiedzieliśmy o grze wydawanej przez 11 bit studios, zanim nie usiedliśmy na wygodnej kanapie i złapaliśmy za pada. Przed oczami roztoczył się przepięknie rozpixelowany widok krainy... aż za dobrze nam znanej. Przecież to Chaos Engine! Jeszcze większy, jeszcze ładniejszy, jeszcze bardziej wybuchowy, rozgrywany przez dwie osoby w kooperacji lub pojedynczo. To gra dopracowana, czerpiąca z pixel artu wszystko, co najlepsze, prezentująca świat, od którego trudno się oderwać. Na dodatek przedstawiająca odbiorcy dobrze zakręconą fabułę, świetne pukawki do wyboru i tyle zabawy, że ciężko oderwać się od fotela.



Sand is a Soul

Gra, której oprawa graficzna najpierw nas odstraszyła. Po chwili rozgrywki okazała się jednak nieźle ilustrować mrok wiktoriańskiej opowieści o pewnym kurierze doręczającym zapieczętowany list. Nie tylko system walki, lecz także cały świat jest niezwykle - wybór stylu potyczek, broni, a nawet elementarne decyzje mogą określić los bohatera i doprowadzić do jednego z 20 przewidzianych zakończeń. Tytułowy piasek to cenny, wyniszczający narkotyk, a jego zażywanie niesie ze sobą konsekwencje. Mieliśmy okazję rozmawiać z autorem Sand is a Soul, którego charakteryzma i pomysłowość przekładają się na tworzenie jednej z najbardziej oryginalnych produkcji, jakie ostatnio widzieliśmy.





✚ Ponad dwa tygodnie przed premierą trwały intensywne ogrywanie Call of Duty: WWII. Niektórzy siedzieli tyle, że mogli już napisać recenzję!



✚ Cosplayerka z własnym zasilaniem? To sporo ciekawsze niż kolejny ubrany w moro oddział z plastikowymi atrapaami karabinów.

Warsaw Games Week 2017

■ Voyager

Powierzchnia wystawowa mierząca 12 000 m² w trzech halach i największe tuzy branży w jednym miejscu: WGW 2017 wyrosło na najważniejszą polską imprezę dla graczy, na której mogą oni przedpremierowo wypróbować tytuły AAA.

Swoje najnowsze produkcje prezentowały Activision, Microsoft, Nintendo, Sony i Ubisoft. Nie zabrakło niezależnych twórców gier (Fat Dog Games, IMG.N.PRO), dystrybutorów (Cenega, Muve, Saturn), a także producentów sprzętu (Asus, Lenovo, Kruger & Matz, Manta) oraz wydzielonej hali dla youtuberów.

Na pokazy gier VR Sony i szansę przetestowania przedpremierowych tytułów różnych producentów trzeba grzecznie poczekać w kolejce. Gracze mogli spróbować swoich sił między innymi w: Sonic Forces, nowych odsłonach serii Lego, Call of Duty WWII, Monster Hunter World, NBA 2K18, Ni No

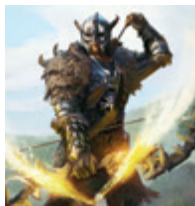
Kuni II, Project CARS 2, The Evil Within 2, Total War: Warhammer II, Assassin's Creed Origins, Far Cry 5, South Park: The Fractured But Whole, Just Dance 2018, Transference, The Crue 2, Bravo Team, The Impatient, Gran Turismo Sport, Detroit: Become Human, Forza Motosport 7, Euro Truck Simulator: Italia, Super Mario Odyssey.

Targi były też okazją do sprawdzenia Jedi Challenges, gry w rozszerzonej rzeczywistości, oraz wygrania nagród (od symbolicznych smyczy po laptopa dla graczy, do którego dostępu strzegł czterocyfrowy kod PIN). Na WGW nie zabrakło bloku planszówek, plakatów i gadżetów dla graczy, komiksów, strefy dla dzieciaków, pokazów chłodzenia układów graficznych ciekłym azotem oraz stoiska dostarczającego informacji, jak poprawić urodę youtubera odpowiednio dobranym makijażem. ■

✚ Od dwóch lat na gamescomie panuje moda na wstawianie do „hali rodzinnej” automatów arcade. WGW zaczyna podążać tym zacnym tropem.



PLAY THE GAME



24 Elex



28 Hob



29 Figment



30 Lego Ninjago



31 Evil Within 2



32 Cień wojny



34 Ys VIII



36 Xing



38 Forza Motorsport 7



39 South Park



40 Oriental Empires



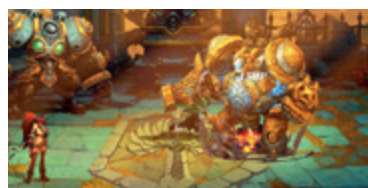
41 Marvel vs. Capcom



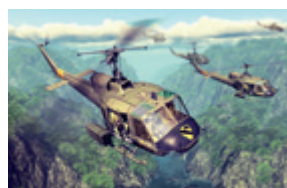
42 Echo



43 Cuphead



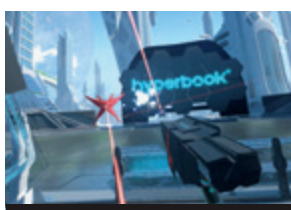
44 Battle Chasers



45 Heliborne



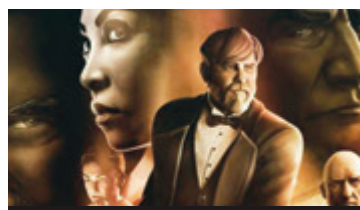
46 Land of Pain



47 Regenesis



48 Arktika.1



49 Invisible Hours



50 Sam Mallard



ELEX

PC PS4 XONE PEGI 16

PRODUCENT Piranha Bytes Wersja PL: tak

Piotr Pieńkowski

Firmy Piranha Bytes nie trzeba chyba nikomu przedstawiać. To niemieckie studio znane z kultowej serii Gothic, a także – po utracie praw do swojego dzieła na rzecz wydawcy, JoWoD Entertainment – kolejnych odsłon Risena. Obydwa cykle łączyło wiele podobieństw, choć wątek główny każdego z nich toczył się przecież w zupełnie innym świecie. Czy w ELEX, najnowszej grze zespołu, również wykorzystano pokrewne idee i pomysły? No i, przede wszystkim, czy produkcja zasługuje na miano godnej sukcesorki popularnych poprzedniczek?

Zacznijmy od wprowadzenia do fabuły. Świat Magalan przez tysiąclecia rozwijał się kulturowo i technologicznie niemal tak samo jak Ziemia. Do chwili, aż w planetę uderzyła kometa, co spowodowało zniszczenia na skalę wręcz apokaliptyczną. Mieszkańcy Magalana znów cofnęli się o stulecia i musieli podjąć trud odbudowy swojej cywilizacji. Ale nie tylko tym nowa

specyfik uzależniający jak narkotyki i równie zabójczy. Przyjmowany w pokaźniejszych dawkach przemienia ludzi w beźmyślne, żądne krwi mutanty.

I co? Ciekawie, prawda? No to jeszcze wisienka na torcie – planetę oprócz zwykłych, szarych ludzi zamieszkują także cztery frakcje: banici, berserkerzy, klerycy oraz Albowie. Ci ostatni, żyjący w lodowym Xakorze, najeżdżają pozostałe grupy, chcąc pozyskać cały zapas elexu. Jako jedyni są w stanie zażywać go bez uszczerbku dla zdrowia, choć zarazem wyzbywają się w ten sposób możliwości odczuwania jakichkolwiek emocji. I to właśnie w przedstawiciela Albów, dowódcę o imieniu Jax, wciela się gracz. Lecząc z tajną misją w rejony południowe, na skutek zdradzieckiego ataku lądujemy awaryjnie gdzieś pośrodku dziczy. Tak rozpoczyna się nasza przygoda na Magalanie.

Przyznacie, że w powyższej opowieści pojawiły się wątki znane i zupełnie zaskakujące. Stwierdzono obecność frakcji? A jakże. Przecież to Piranha Bytes. Ale gdzie się podział świat fantasy?

rzeczywistość różni się od starej. Kometa przyniosła ze sobą niezidentyfikowaną do tej pory substancję: elex. Ów nośnik ogromnej, zagadkowej energii w głównej mierze służy do napędzania maszyn i pomaga odwrócić proces erozji przyrody na Magalanie. To jednak nie wszystko. Po zażyciu kosmicznej esencji człowiek zyskuje większą wytrzymałość i sprawność, a co najważniejsze – nieznane dotychczas umiejętności z pogranicza magii. Niestety, nie każdemu pisane jest posiadanie mocy. Elex to także

Podczas swojej przygody spotkamy mnóstwo postaci, z którymi będziemy mogli porozmawiać. Oczywiście, na wzór konwersacji rodem z Gothica.



Inny świat



ELEX opowiada historię Jaxa toczącą się na Magalanie, w tak zwanym nowym świecie, czyli po uderzeniu komety. Ale ten zwrot „nowy świat”, jak łatwo zauważyć, ma także szersze znaczenie i sugeruje, że oto Piranha Bytes rozpoczyna zupełnie nowy cykl w zupełnie nowym sztafażu.

Rycerze i magowie są, tylko co z resztą? Kometa? Apokalipsa? Narkotyk? Technologia napędzana magią? Pewnie czujecie się teraz podobnie jak ja. I oczywiście liczę, że podobnie jak mnie wcale was to nie zraża, lecz wprost przeciwnie – intryguje.

Po odpaleniu gry rzuca się w oczy specyficzna, nieco surowa oprawa graficzna. I tu pierwszy zonk. Zaraz, czy to jest Gothic 3 Plus? Grając we współczesne produkcje, zwłaszcza survivalowe sandboksowe, których autorzy szczególnie dbają o wizualny realizm zastanego świata, przyzwyczailiśmy się do kinowego wręcz poziomu obrazu. A tutaj witają nas modele i tekstury trochę z poprzedniej epoki, choć w towarzystwie

✚ Skromna oprawa graficzna ekwipunku pewnie nie wszystkim się spodoba, ale technicznie element ten został wykonany naprawdę porządnie.



✚ Skrzyżowanie świata fantasy z postapo to naprawdę śmiało posunięcie. I - co najważniejsze - w tym przypadku całkowicie udane!

nowoczesnych efektów specjalnych, co poniekąd ratuje nieco odbiór całości. Nie do końca mogą się też podobać UI oraz tak zwane „inventory”, bo jakieś to takie bez wyrazu, niby technologiczne, jednak jakby wymyślone naprędce.

Na szczęście wiem, że pierwsze wrażenie – przynajmniej w przypadku gier wideo – bywa mylące. Ileż to razy człowiek ostatecznie szybko przywykał do stylu graficznego, za to zaczął dostrzegać inne, ciekawsze elementy? I z ELEX dokładnie tak jest.

Pierwszy raz zobaczyłem ELEX na gamescomie w 2015 roku. Nie powalał. To, co ekipa Björna Pankratza zrobiła przez ostatnie miesiące, zasługuje na szacunek. Powstało piękne RPG.

Piotr Mańkowski

Także za sprawą reminiscencji. Oto bowiem już na wstępie natykamy się na znajomo wyglądające zioła lecznicze, oczywiście dające się zerwać i schować do plecaka. Gdzieś za rogiem wpadamy na naszych dobrych przyjaciół: ptaszory, jak je swego czasu nazywałem w Gothicu. Nawiasem mówiąc, tak mnie to zaskoczyło i zarazem zachwytiło, że chwilę potem zginąłem. Nieco później natrafiamy też na pierwszą postać, od której dowiadujemy się, że istnieją cztery frakcje, z czego do trzech, a jakże, można się przyłączyć. Jak się następnie okazuje, stanowią one nieomal kopię tego, co widzieliśmy w Gothicu i Risenie. Znaczą, że tutejsi berserkerzy to starzy najemnicy vel bandyci, berserkerzy to strażnicy alias inkwizytorzy, a klerycy to magowie. A, nie wolno zapomnieć o Albach, czyli byłych orkach (jaszczuróludziach). Nawet cele i role tych grup wydają się podobne, choć przecież Magalan to zupełnie odmienny świat. W grze nie zabrakło również nauczycieli, punktów nauki, cech bohatera, magii – i wielu rzeczy znanych nam z poprzednich serii studia. Miło.

Tym, co oprócz znajomych motywów także mnie ujęło, jest poczucie, że mamy do czynienia z naprawdę dużym światem. W dodatku świetnie rozplanowanym przestrzennie.

Bo owszem, występują w nim różne strefy klimatyczne, że tak to nazwę, ale planeta szczyli się również bogatym ukształtowaniem terenu. Pamiętam, że w pierwszym Gothicu to właśnie zrobiło na mnie ogromne wrażenie - te wszystkie pagórki, doliny, jaskinie, podziemia, zakamarki i ostępy. Teraz wygląda to dokładnie tak samo, aczkolwiek zarazem inaczej, gdyż to jednak Magalan. Linie wysokiego napięcia określa się tu mianem starożytnych ruin, a pojedyncze budowle, które przetrwały kataklizm, stały się częścią nowego porządku, choć służą zupełnie innym celom. No i walki toczą się czasem zgoła nietradycyjnie, zwłaszcza kiedy drogę zagrozi nam machina.

Oczywiście odwiecznym zwyczajem Piranha Bytes zawarli w grze niemało gadania. Niektórzy powiedzą nawet, że za dużo, ale dla mnie, starego wygi, to akurat zaleta, a nie wada. Pojawia się także znajoma niechęć każdego napotkanego NPC, jest mnóstwo zadań i misji pobocznych oraz, niestety, stare, dobre machanie mieczem jak cepem. Choć przyznam, że dodanie ciosów specjalnych sporo zmieniło i może nie wszystko jeszcze przeżyłem jak należy. Nie o walkę wręcz w ELEX jednak chodzi (ja zresztą wolę magów), lecz o klimat, zaś tego znalazło się tu pod dostatkiem i mam wrażenie, że starczyłoby go dla kilku tytułów.

W sumie, najkrócej mówiąc, jestem na tak. ELEX to rozbudowany roleplay, nadto odważny w założeniu, bo odwołujący się do gatunku postapo, a nie - jak zazwyczaj - fantasy. Tak, wiem, część odbiorców ów pomysł może wręcz odstręczać, ale przecież to właśnie produkcje tego typu przyczyniają się do rozwoju naszej branży, nie kolejne powtarzanie utartych schematów. Co więcej, ELEX dla miłośników Gothica będzie z pewnością niezwykle głębokim doświadczeniem. Jak co poniektórzy gracze poczują się przy tej grze młodszy o całą dekadę, tak oni od pierwszych chwil odniosą wrażenie, że wrócili do domu. Polecam. ■



■ Podobnie jak w seriach Gothic czy Risen także tutaj mamy bogactwo przedmiotów i dbałość o szczegóły.

■ Świat ELEX jest duży i bogato ukształtowany pod względem różnorodności terenu oraz napotykanych obiektów.

■ Nasz robot, jak wszyscy w ELEX, także mówi po polsku. Warto przy tym dodać, że cały dubbing jest naprawdę znakomity.



OMEN by hp



OFICJALNY PARTNER OVERWATCH WORLD CUP

ZNAM

WSZYSTKIE ZAKAMARKI,
WYBIERAM NAJLEPSZY MOMENT.

JESTEM

ZBYT NIEUCHWYTNY,
ŻEBY KTOŚ MNIE ZATRZYMAŁ.



15-ce008nw
2BR99EA

Laptop OMEN
z procesorem Intel® Core™ i5-7300HQ
i nową kartą graficzną NVIDIA® GeForce® GTX 1050

Sprawdź co potrafi na hp.pl/OmenLaptop
#DOMINATETHEGAME



Intel Inside®. Intel zapewnia
nadzwyczajną wydajność.

Ultrabook, Celeron, Celeron Inside, Core Inside, Intel, logo Intel, Intel Atom, Intel Atom Inside, Intel Core, Intel Inside, logo Intel Inside, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, vPro Inside, Xeon, Xeon Phi i Xeon Inside są znakami towarowymi firmy Intel Corporation lub jej podmiotów zależnych w Stanach Zjednoczonych i/lub w innych krajach.

© Copyright 2017 Hewlett-Packard Development Company L.P.





PC PS4

PRODUCENT Runic Games Wersja PL: tak

Wojtek Kałużyński

Hob to produkcja piękna, ale przy tym pozbawiona ciekawej historii. Jest mało oryginalny i zwyczajnie nudny.

Runic Games popełniło coś zupełnie innego niż skądinąd wcale niezłe hack'n'slashe z serii Torchlight. Zaproponowało animowaną przygodową zręcznościówkę usytuowaną w baśniowym, enigmatycznym świecie, który poza tym, że jest niezwykle zdefiniowany, podczas rozgrywki się zmienia i ewoluuje. Ostrzyłem sobie zęby na ten tytuł, oglądając bajeczne zwiastuny. I jedynie sama oprawa graficzna – śliczna, kolorowa, może nawet odrobinę zbyt cukierkowa – naprawdę nie zawodzi. Fantastyczna kraina ma swój urok, ekscentryczny wdzięk, zabawnych i groźnych mieszkańców. Nic, tylko zwiedzać, eksplorować, dziwować się i zachwycać, wcielając w sympatycznego stworka w czerwonym kapturku. Skąd się tu wziął? Nie wiadomo. Odpowiedzi pojawiają się w trakcie gry, nie w formie dialogów czy tekstów, bo tych w ogóle tu nie uświadczymy, a w postaci sugestywnych odkryć. Szkopuł w tym, że owe odkrycia są mało interesujące...

Owszem, fajnie, że ten osobliwy świat, cele bohatera i ścieżki do nich

✦ Taką piąchą można konkretnie przywalić z liścia. Szczęście albo może i szkoda, że Hob nie jest kibolem Legii...

✦ Czerwony kapturek zagubiony w świecie piorunochronów. A babcia czeka.

wiodące trzeba samodzielnie poznać. Nauczyć się od kamiennego golema przebijając ściany wielką łapą, zdobyć mieczyk, spuścić łomot nieprzyjaznej istocie, a potem skorzystać ze świecących portali. Ale to zagadka na pierwszą godzinę. Później wszystko staje się wtórne. Kolejny przeciwnik do grzmotnięcia, dziura do wybicia w murze, następny tor przeszkód, jeszcze jedna frustrująca sekwencja skoków, które należy wykonać, mieszcząc się w czasie. I tak dalej, i tak dalej.

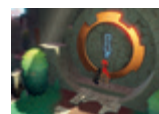
Pozornie dostępna kraina ma strukturę labiryntu, natomiast kierunki eksploracji są mocno ograniczone – niektóre przejścia zagradzają kolczaste rośliny, inne parzące fioletowe bąble, jeszcze następne musimy aktywować, więc pójść można tam, gdzie chcą tego autorzy. Ci zaś zaplanowali kolejne etapy tak



jak w klasycznej platformówce. Liczą się zręczność, refleks, szybki kciuk; pomyśleć, rozwiązać jakąś logiczną zagadkę trzeba rzadko. Jeśli zdarza się gdzieś utknąć, to raczej z powodu niedoinformowania co do zdolności bohatera.

Odkrywanie dalszych fragmentów mapy, urokliwych zakątków zaczyna z czasem męczyć, bo też ogranicza

Warianty



Mechanika gry jest prosta jak konstrukcja cepa. Jak coś się świeci – naciśnij. Jeśli coś się nie świeci – rąbnij. Jak coś się świeci, a potem gaśnie – musisz zdążyć rąbnąć, skoczyć i nacisnąć, zanim zgaśnie. Jak coś się nie świeci, a powinno – trzeba pomyśleć, ale to niestety najrzadszy przypadek.

się do skakania po kamiennych blokach, ich przesuwania, odnajdywania i naciskania następnych przycisków, które coś tam aktywują, dezaktywują, otwierają bądź dla odmiany zamykają. Nudne to się robi i monotonne, a starcia z pojawiającymi się przeciwnikami stanowią dość słabe urozmaicenie. Wszystkich da się załatwić, wyczekując odpowiedniego momentu, by po prostu ciachnąć mieczem albo swojsko przywalić z gigantycznej piąchy. Wyjątki od tej rutyny trafiają się nieczęsto.

Chociaż więc świat w Hob jest istotnie bardzo ładny i dynamicznie się zmienia, to w ciągu pierwszych kilku minut produkcja zdradza prawie wszystkie swoje tajemnice. Dalej czeka tylko szczątkowa, nieciekawa w gruncie rzeczy fabularna proteza i nużąca powtarzalność rozgrywki. Nie ma zaprawdę smutniejszego widoku niż zmarnowany potencjał piękna, z którego wieje nudą... ■



W grze czeka nas dużo atrakcji: biegamy, lataamy, strzelamy, wspina się po ścianach.

Zło wkracza do Ninjago. Krok za podstępny krokiem. Dobrze, że na straży czuwają nastoletni legoninja.

LEGO Ninjago Movie

PC PS4 XONE SWITCH PEGI 7

PRODUCENT Traveller's Tales Wersja PL: tak

Krupik

Gdy gramy z drugą osobą, dzielimy się zadaniami. Tutaj jeden z graczy buduje katapultę.



Człowiek uczy się przez całe życie. Ja na przykład jeszcze tydzień temu nie wiedziałam, że Ninjago to coś więcej niż tylko nowy film z ludzika-mi Lego. Teraz już wiem. I bardzo się z tego cieszę.

Kiedy słyszę o grze opartej na filmie, zaczynam się nerwowo drapać (choć i tak jest to o wiele mniej gwałtowna reakcja niż w sytuacji zgoła odwrotnej). W przypadku Ninjago, platformówki z elementami przygodowymi, przecucie mnie jednak nie zmyliło. Uwielbiam wirtualne produkcje Lego i właściwie nigdy się na nich nie zawiodłam - więc dlaczego ta dobra passa miałaby się skończyć teraz?

Okazało się, że intuicja słusznie mi podpowiadała, acz najpierw muszę się do czegoś przyznać: jestem już chyba za dużym chłopcem na to, by fascynować się plastikowymi ninja. Ba, przed uruchomieniem Ninjago nie wiedziałam zresztą, że zamieszkują oni całym rozbudowany świat. W jego skład wchodzi nie tylko zestawy Lego, lecz także wielosezonowy serial, a nawet kilka gier.

Opisując tę produkcję, na pierwszym miejscu trzeba wymienić sporą dawkę humoru (w tym cytaty z naszych rodzimych filmów i seriali

wplecione przez autorów polskiej wersji), gdyż to, co sprawia, że głośno się śmieję, z reguły łapie u mnie duże-go plusa. Po drugie, urozmaicona rozgrywka. Twórcy nie dość, że pozwolili nam wcielić się w różne postaci, dysponujące odmiennymi umiejętnościami, to na dodatek postawili nam wielorakie zadania: walkę z przeciwnikami (słowo na temat przemocy: zabici wrogowie rozpadają się na klocki, ich śmierć nie wygląda więc nader drastycznie, chociaż, oczywiście, pozycja nie powstawała z myślą o pacyfistach), wspinaczkę po ścianach, lot myśliwcem, strzelanie z łuku, rozwiązywanie prostych zagadek. Czasami da się nawet odnieść wrażenie, że wszystko dzieje się za szybko, zbyt chaotycznie. Część fabularną można zresztą ukończyć w parę godzin, ale potem pozostaje jeszcze zgłębienie innych tajemnic Ninjago oraz zebranie kilku kolekcji - i tutaj wyzwanie staje się znacznie bardziej wymagające. Na koniec, rzecz jasna, muszę też wspomnieć o tym, że w Ninjago poswawolimy z drugą osobą, a to jest i zawsze będzie mój ulubiony element gier z serii Lego.

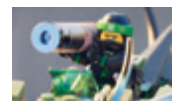
Jeżeli więc jesteście wielbicielami klockowych ninja (lub bardzo spodobał Wam się film), powinniście ruszać



Wcielenie zła, Garmadon, nie jest, jak widać, zbyt elokwentny. Nie brakuje mu za to wytrwałości w atakach na Ninjago.

do sklepu. Największą zaletę tego tytułu stanowi bowiem fakt, że można się w nim wcielić w znanych bohaterów. Niewątpliwie jednak przypadnie on do gustu również tym fanom cyfrowych produkcji Lego, którzy nigdy nie zetknęli się z Ninjago (zaś niefanom polecam zacząć od gier Lego osadzonych w ich ulubionym uniwersum) - bądź co bądź znajdą tu wszystkie atuty pozostałych zrecenzowanych z kultowymi ludzika-mi w roli głównej. ■

Lego



Ludziki Lego tym razem występują w wydaniu ninja. Ninjago to nie tylko zestawy klocków, lecz także popularny serial i kilka gier wideo. A teraz i pełnometrażowy film.

✚ Fabuła The Evil Within 2 orbituje wokół osobistej tragedii bohatera. Scenarzysta gry, Trent Haaga, zaczynał karierę w kultowej wytwórni Troma...



✚ Sebastian Castellanos mówi już innym głosem – Ansona Mounta zastąpił Marqus Bobesich.



The Evil Within 2

PC PS4 XONE **PEGI 18**

PRODUCENT Tango Gameworks **Wersja PL:** tak

✚ Bartek Czartoryski

Survival horror to szczytna bestia, bo cholernie oporna, niechętna zmianom, którą trzeba ciągnąć za sobą na smyczy, podczas gdy ona zapiera się pazurami o ziemię. Jako gatunek szalenie skonwencjonalizowany, a zarazem nieuznający kompromisu, stawia przed kolejnymi twórcami gier niełatwe zadanie: można albo zrobić to, co zostało już zrobione, tyle że (potencjalnie) lepiej, albo próbować wyrzucić wszystko do góry nogami.

Shinji Mikami rewolucji już raz – przy Resident Evil – dokonał, to nie dziwiota, że i swoje autorskie The Evil Within zbudował na wyłanym przez siebie fundamencie. Reżyserię sequela odstąpił niejakiemu Johnowi Johanasowi, który pracował przy DLC do pierwszej gry, co zaowocowało osobliwym połączeniem japońskiej wyobraźni

i zachodniego, żeby nie powiedzieć hollywoodzkiego, rozmachu. A tutaj osobliwy znaczy pożądany.

Kto nie zdążył jeszcze Sebastiana Castellanos poznać, niech nadrobi poprzednią odsłonę. Nie dość, że gra jest pierwszoligowa, to jeszcze wypadłoby zaznajomić się z zawilą (i, powiedzmy sobie szczerze, niejednokrotnie bzdurną) fabułą, bo omawiany tytuł rzuca nas na głębszą wodę. Od wydarzeń z pierwszego epizodu minęły trzy lata. Castellanos, były glina, zapomnienia szuka na dnie kielicha, lecz nie będzie mu ono dane, gdyż bohater dowiaduje się, że jego zmarła córka (za której śmierć się obwinia) nadal żyje. I stanowi część projektu STEM. Dlatego złamany, ale niemający już nic do stracenia, postawiony pod ścianą człowiek raz jeszcze wybywa do krainy rodem z sennego koszmaru, powodowany chęcią uzyskania rozgrzeszenia za dawne przewiny.

Tym razem przybiera ona kształt modelowego (z założenia projektanta) miasteczka Silent... znaczy Union,

co uchyla przed graczem drzwi do na poły otwartego świata, dając pozór swobody. Lecz, co ciekawe, bodaj najlepsze sekwencje to te liniowe, wyreżyserowane od ekierki, bo Johanas faktycznie ma dryg do budowania dynamicznych, przerysowanych scen. Ale nawet te bombastyczne nie kłują w oczy z uwagi na przyjętą, niemalże oniryczną konwencję. Szkoda tylko, że design samego miasteczka jest cokolwiek monotony i oparty na konwencjonalnych rozwiązaniach, lecz rekompensują to wymyślne stwory.

Mechanika rozgrywki praktycznie się nie zmieniła, choć nieco inaczej porozkładano akcenty i prędeziej problem rozwiążemy pistoletem niż głową. The Evil Within 2 to, po prostu, przedłużenie poprzedniej odsłony, co dla niektórych będzie znaczyło „tylko”, dla innych „aż”. Sam zaliczam się do tej drugiej grupy, dlatego nie kręcę nosem, że piszę tę recenzję rano, po całonocnej partyjce. ■

✚ Choć Mikami narzekał na kierunek ewolucji survival horroru, tutaj też częściej się strzela, niż myśli.



✚ Z przyjemnością wykorzystywałem każdą okazję, aby zadać cios z ukrycia. A okazji do nacieszenia oczu jest wystarczająco dużo!

✚ Akcja rozgrywa się tuż po wydarzeniach z Cienia Mordoru, w którym zapowiedziano powstanie kolejnego pierścienia.

Śródziemie: Cień wojny

PC PS4 XONE PEGI 18

PRODUCENT Monolith Productions **Wersja PL:** tak

■ Murmur

Jeśli za dużo masz problemów, wykuj kolejny pierścień, a ten na pewno pomoże zgładzić Saurna. Ten plan po prostu nie może się nie udać. Jak pomyśleli, tak zrobili. To chyba oczywiste, że sprawy nie pójdą tak lekko. W dużym skrócie właśnie w ten sposób dałoby się podsumować początek przygody ze Śródziemie: Cień wojny. Gry, w której ponownie wcielamy się w Taliona i Celebrimbora i ruszamy walczyć z siłami ciemności.

Cień Wojny, podobnie jak poprzednia część, to gra nastawiona głównie na eksplorację i walkę, chociaż słowo „rzeźnia” zdaje się bardziej tu pasować. Pomimo możliwości zabijania z ukrycia czy cichego przemykania pomiędzy przeciwnikami koniec końców i tak wszystko sprowadza się do wywijania mieczem na lewo i prawo i wykonywania przy tym przeróżnych piruetów. I od razu muszę przyznać, że system walki bardzo przypadł mi do gustu. Po opanowaniu podstaw starcia stają się płynne, a kolejne ciosy wymierza się

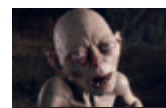
z prawdziwą przyjemnością. W tej grze combosy na poziomie 50 uderzeń na nikim nie robią wrażenia. Opcje kontrowania ciosów, wykonywania widowiskowych i brutalnych egzekucji czy używania elementów otoczenia do osłabienia przeciwnika dodatkowo podnoszą atrakcyjność potyczek. Jedynie większa liczba przeciwników naraz może nieco popsuć zabawę, gdyż w takich sytuacjach sterowanie się gubi i czasami atakujemy na oślep. Bo, ogólnie rzecz biorąc, samo sterowanie jest momentami uciążliwe, szczególnie podczas sprintu, kiedy ciężko zapanować nad bohaterem, czy też skakania po zabudowaniach niczym w Assassin's Creed, gdy kolejne próby odklejenia się od ściany kończą się niepowodzeniem. Nawet samo zbieranie przedmiotów czy wchodzenie z nimi w interakcję potrafi czasami przysporzyć kłopotów. Niby łatwo się do tego przyzwyczaić, ale niesmak pozostaje.

Wracając jeszcze do samej walki i przede wszystkim adwersarzy, to warto podkreślić ich różnorodność. Pomijam już nic nieznaczące mięso armatnie, którego jest dużo, clou są tutaj kapitanowie, z reguły pieruńsko silni i szpetni, ale przy tym nie pozbawieni wad.

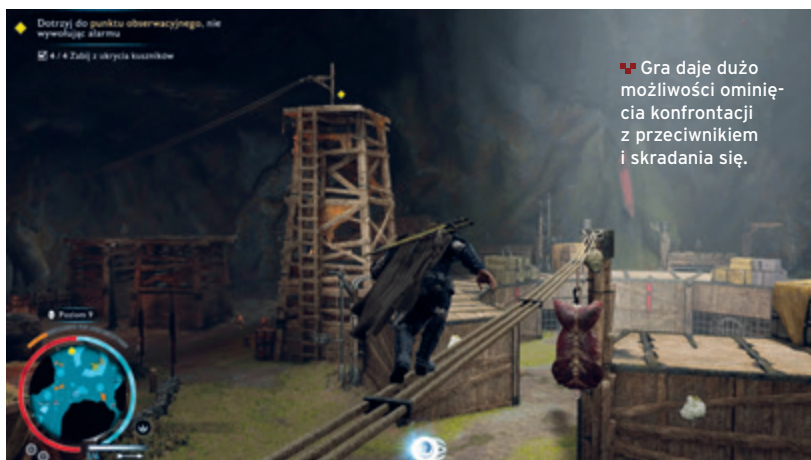
✚ Celebrimbor we własnej, ehem, osobie. To wykuty przez niego pierścień ma położyć kres panowaniu Saurona.



Poliglota



J.R.R. Tolkien oddany był ponadprzeciętną inteligencją. Szczególnie wyróżniała go zdolność do przyswajania języków, co zresztą miało duży wpływ na jego twórczość. Znał ich 30, w tym łacinę, fiński, starożytną grekę, nordycki, staroislandzki, niemiecki, niderlandzki, szwedzki tudzież rosyjski.



O ich mocnych i słabych stronach dowiadujemy się między innymi od rozsianych po całym terenie kapuśków, chętnie wyjawiających skrywane tajemnice, jeśli tylko użyjemy odpowiednich argumentów.



Starcia z kapitanami sprowadzają się z reguły do wykorzystywania tychże niewralgicznych punktów, jednak zdolność adaptacji przeciwników do naszego stylu walki potrafi niejednokrotnie skutecznie utrudnić ich powalenie czy zdominowanie. Trochę gorzej na ich tle wypadają szeregowi żołnierze, nie dość, że będący niewielkim wyzwaniem, to jeszcze potrafiący nas kompletnie ignorować w niektórych sytuacjach.

Chociaż wspomniana eksploracja na pierwszy rzut oka zdaje się polegać jedynie na odkrywaniu kolejnych regionów i wyzwań, szybko okazuje się, że przedstawiony świat żyje własnym życiem, na co niemały wpływ

ma znany już z poprzedniej części system Nemezis. Walka o superemację w regionach odbywa się tutaj na wielu płaszczyznach i wielokrotnie jesteśmy świadkami pojedynków orków o władzę. Myli się jednak ten, kto myśli, że drogą do sukcesu będzie wyeliminowanie wszystkich kapitanów i podległych im sługusów. Umiejętność dominacji, jaką daje nowo wykuty pierścień, pozwala na tworzenie własnych armii niezbędnych do zdobywania fortec, a tym samym opanowywania poszczególnych regionów. Ale to tylko wierzchołek góry lodowej.

Mordor zamieszkiwany jest przez wiele istot i bestii, w tym uwielbiane przez wszystkie smoki, nad którymi możemy przejmować kontrolę i wykorzystywać do własnych celów. Brak tu miejsca na nudę.

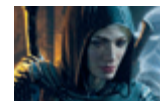
Gra oferuje tyle zadań, że podążanie za głównym wątkiem staje się wręcz kłopotliwe. Na każdym kroku czeka na nas jakieś wyzwanie, a jak nie wyzwanie, to zawsze istnieje ryzyko, że natknijemy się na wielkiego draba, który chce nam pokazać, kto tutaj rządzi. Oczywiście nie jest to w żadnym wypadku wada, tym bardziej że zadania są zróżnicowane i nie nudzą się tak szybko. Sama fabuła zaś nie wydaje się też

na tyle zawiła, aby zboczenie na dłużej z głównej ścieżki sprawiało problemy z późniejszym powrotem na nią.

Nie jestem zwolennikiem nazbyt rozbudowanych drzew rozwoju i skomplikowanych mechanizmów decydujących o sile naszej postaci, dlatego Cień wojny przypadł mi pod tym względem do gustu. Wszystko jest krystalicznie jasne i nie wymaga zbytniego kombinowania. Zdobывая punkty, rozwijamy kolejne umiejętności pasujące do naszego stylu gry, a ulepszanie broni czy pancerza podzielonych na klasy polega na umieszczaniu klejnotów w odpowiednich slotach. Rozwój postaci następuje dosyć szybko, dzięki czemu co chwilę mamy możliwość wypróbować jakieś nowe zagrania.

Mimo iż Cień wojny to w dużej części bezymyślna nawałanka, od której da się dostać odcisków na kciukach, to te kilkanaście przegranych godzin uważam za całkiem udane. Zaskakujące, jak autorom udało się na tyle urozmaicić tę całą sieczkę, aby nie znudziła się ona po pierwszych dwóch godzinach. Z pewnością jednak nie każdemu spodoba się taki sposób wykorzystania tolkienowskiej trylogii, no ale Cień Mordoru też nie był grą, którą z czystym sercem można było polecić wszystkim jej fanom. I chociaż znowu przed premierą głośno zrobiło się o mikropłatnościach, a wielu graczy wręcz zapowiedziało bojkot tej produkcji, uważam, że nie ma o co bić piany, Cień wojny to naprawdę fajny tytuł na kilka wieczorów. **L**

Bez mocy



Istnieją takie fakty z życia ludzi, o których nie każdy wie, i prawdopodobnie sami zainteresowani woleliby, aby tak zostało. Niemożliwym wyzwaniem dla Tolkiena okazała się nauka polskiego. Mimo usilnych prób ponoć nigdy nie udało mu się opanować gramatyki i wymowy. To bardzo prawdopodobne – nie bez powodu mówi się, że znajomość tego języka równa się posiadaniu supermocy.

Przesłuchiwanie sługusów ciemności jest najlepszym sposobem na zdobywanie informacji przydatnych w walce. Jako bonus po przesłuchaniu otrzymujemy krwawe fajerwerki.





✚ Jak wiadomo najlepszym partnerem do rozmowy w przypadku trójki awanturników jest truchło czerwonego dinozaura.

✚ Powiadają, że tam, gdzie kończy się tęcza, znajduje się ukryty boss i skrzynia pełna darmowego łomotu dla naszych postaci.



✚ Nie jedzcie niektórych grzybków bo zobaczycie wielkie niebieskie jaszczurki z rogami.

Ys VIII: Lacrimosa of Dana

PC PS4 PSV PEGI 12

PRODUCENT Nihon Falcom **Wersja PL:** nie

✚ Zdan

Z grami nierzadko jest tak jak z muzyką. Jeśli obserwuje się tylko główny trend i najgłośniejsze wydarzenia, multum rzeczy może nam przejść koło nosa. Część odbiorców karmi się składankami największych hitów czy tytułami, które zdefiniowały daną epokę. Zawsze to jakaś metoda. Czasem warto jednak rzucić się na głęboką wodę, to znaczy spróbować tego, co przynależy do bardziej podziemnego nurtu, bo przyjemność z wylowienia pięknej perełki odczuwa się zaiste wielką. Seria Ys to właściwie same takie perełki. Naprawdę dobre produkcje omijające wielbicieli mainstreamu. Czy po wydaniu Ys VIII coś się zmieni w tej materii? Chciałbym sobie tego życzyć...

Mamy do czynienia ze standardem, jeśli chodzi o cykl Ys - ósma odsłona to action RPG ze starciami w czasie rzeczywistym. Wolno napierać na adwersarzy i uskakiwać przez ich ramy, postacie otrzymały specyficzne umiejętności, a także pewien atrybut ataku (występują ich trzy, zaś każdy wróg jest słabszy wobec jednego konkretnego). Bohaterowie dysponują również potężnym ciosem specjalnym do odpalenia po zapelnieniu się wskaźnika. Jeżeli ktoś zna poprzednią część, czyli Ys: Memories of Celceta, to nie czekają go większe niespodzianki. Wszystko niby proste, ale wykonanie zdaje się iście wyborne. Łupanie kolejnych przeciwników sprawia dużo przyjemności, natomiast szybkie uniki i bloki są w trakcie walki odpowiednio premiowane. Podstawowa mechanika gry spisuje się świetnie. Nie tylko ona stanowi jednak o jakości tego tytułu.

Najlepsze słowo opisujące tę produkcję to: kompletna. Wszystko jest tu na właściwym miejscu, ze szczególnym naciskiem na scenerię. Akcja toczy się bowiem na bezludnej wyspie, na której rozbija się nasz heros o czerwonej czuprynie, Adol Christin. Niby nic, ale to absolutnie rewelacyjna koncepcja. Nie będziemy już wielkim bohaterem z legend, lecz zwyczajnym rozbitkiem próbującym wraz z innymi wybrnąć z niewesołej sytuacji. To świetne rozwiązanie, stanowiące pretekst do dalszych poszukiwań i rozwoju fabuły. A ponieważ widoki i lokacje są prześliczne, aż chce się pędzić do przodu. Warto jednak na chwilę przystanąć i podziwiać to, co przygotowali dla nas graficy, zaś potem zgłębiać mnóstwo dostępnych aktywności pobocznych. W tej grze po prostu mamy co robić: zadania dodatkowe, łowienie ryb, nagradzana odpowiednio eksploracja czy misje z pogranicza nieskomplikowanego tower defense. Całości nie podano nachalnie, a naturalnie wkomponowano w rozgrywkę. I jeszcze słowo o fabule - zwykła sztuczka z podwójnym bohaterem (drugim jest tytułowa Dana, pojawiająca się początkowo w snach Adola) to ciekawa strategia, choć nadprogramowy wątek rozkręca się dość długo.

Jeśli komuś zdudziły się „wielkie” produkcje RPG, niech sięgnie po nową odsłonę serii Ys. Masa frajdy gwarantowana! ■

Wędko





Polub nasz fanpage - fb.com/konsoleigry

KONSOLE I GRY.PL

Twój sklep z grami



wiele form
bezpiecznej płatności



profesjonalna
i przyjazna obsługa



atrakcyjne
promocje



gry na PC



gry konsolowe



dostawa 24h



najniższe ceny
gier na rynku



bonusy dla
stałych klientów



gry cyfrowe



akcesoria



Sezon na premiery w supercenach! Czas, start!



PRODUCENT White Lotus Interactive Wersja PL: nie

Micz

O tym, że akcja Xinga rozgrywa się w świecie zmarłych czy też może w krainie dusz, dowiedziałem się od głównej twórczyni gry, pięknej Koriel Kruer, gdy poprosiłem, żeby powiedziała kilka słów do ramki w Pixelu. Nie robiło mi to wielkiej różnicy, bo już wcześniej Xing zerwał mi skarpetki ze stóp.

Ten tytuł jest jak *Myst* na sterydach, jak wzorzec dla wszystkich tych nieudanych pozycji w stylu *Medusa's Labyrinth*, gdzie ani tło, ani tym bardziej zagadki nie wydawały się ciekawe. Xing wrzucił mnie w pięć różnych światów, z których każdy odznaczał się swoistą specyfiką. Nie zabrakło krainy kojarzącej się z lasem zwrotnikowym, pustynnych połaci Bliskiego Wschodu czy wyspy przywodzącej na myśl estetykę Japonii. Zwłaszcza ta ostatnia pozwalała na dogłębne zanurzenie się w uniwersum 3D, bez płaszczaków lub iluzji przestrzeni znanej z typowych gier wideo. Chodziłem po trawie porośniętej kwiatami, krzewy miały swoje igielki, woda wyglądała wyjątkowo naturalnie, zaś na horyzoncie malowały się kształty odległych gór. Tak szczegółowego środowiska w VR chyba jeszcze nie było, a co najważniejsze, poruszanie się po nim zaprojektowano w komfortowy sposób, czyli z pełną płynnością przy parciu naprzód i skokowym obrocie dookoła własnej osi. Bez żadnego problemu można spędzić w goglach ponad godzinę podczas jednej sesji z Xing.



Może i wygląda to na pocztówkę z Kanarów, ale na żywo robi piorunujące wrażenie. Eksploracja tych światów spoza naszego czasu i przestrzeni stanowi momentami mistyczne przeżycie.

Zagadki w *Myst* z dzisiejszego punktu widzenia oceniam jako nie-zbalansowane pod względem trudności. Znalazło się tam parę zawiłości, których zwykły odbiorca nie był w stanie ruszyć bez podpowiedzi. W Xingu - pomyślanym tak, by dostarczał rozrywki przez kilkanaście godzin - zawarto łamigłówek na tyle proste, że poradzi sobie z nimi każdy. Jednocześnie zabawa w przedstawianie klocków wymaga często dużej pomysłowości i nie ogranicza się do znanej choćby z *Mage's Tale* potrzeby przetestowania ośmiu kombinacji czy podpatrzenia na porzuconej kartce jakiegoś wzoru i wklepania go do tajemnego mechanizmu.

W świecie Xing magii tylko doświadczałem, sam nią nie władałem. Do dyspozycji pozostawały platformy do zmiany pór dnia, płonące kaganki, pomiędzy którymi można było przenosić ogień, tudzież szeroki wachlarz trików związanych z wodą.

Ludzi w dominium Xing nie da się uświadczyć. Spotyka się jedynie posągi upamiętniające doświadczenia bohaterów.



➤ To nie żadne Gwiazdne Wrota, lecz gustowna praca anonimowego architekta, umieszczona w krainie Itzali Point.



➤ Konstrukcja Xinga przypomina szufladki, które stopniowo należy wysuwać. Znalazienie któregoś z czterech kawałków symbolu powoduje otwarcie wrot do dalszych lokacji.



Podnoszenie jej poziomu za pomocą ściągnięcia deszczu oraz zamrażanie powierzchni poprzez przywoływanie śniegu stanowi osnowę wielu zagadek polegających na przesuwaniu kamiennych bloków po siatce połączeń. No dobrze, lecz zamrażając wszystko, by przedostać się po lodzie do następnej komnaty, niestety podzieliłyśmy również na spadającą kaskadę wody - zakławszy ją w mroźny jezór, zagrozdymy sobie dalszą drogę. A ponownie skasować śnieg nie jest łatwo, ponieważ trzeba wrócić na platformę z płatkami. Po wstąpieniu na nią znowuż usłyszymy plusk, ale nie przejdziemy już przez pierwszą komnatę, bo się utopimy.

Należy poszukać innego rozwiązania. To zwykle wymaga sprzęgnięcia ze sobą kilku czynników. Jedną z końcowych łamigłówek w Xingu wydała mi się piękna, gdyż przypomniała mi o popularnej na początku lat osiemdziesiątych grze „Mastermind”. Zbiera się też dodatkowe symbole, podobnie jak gwiazdki w The Talos Principle, pozwalające odblokować potem parę specjalnych lokacji. Coś dla lubiących zajrzeć w każdy kąt zwiedzanych przestrzeni.

Cudowna jest muzyka - to łącznie ponad dwadzieścia motywów z gatunku chillout. Raz słyszymy usypiające, melancholijne kompozycje na fortepian, by po chwili rozbudziła nas skoczna wariacja na temat „Czterech pór roku” Vivaldiego. Bucha z tego raczej nie tajemnica, jak w Myst, lecz tęsknota za czasami dawno minionymi, może wręcz za utraconym życiem? Xing to requiem opowiadające historie czwórki ludzi, których już nie ma, a da się jedynie zwiedzać miejsca ich pobytu.

Wstępne prezentacje prototypu gry odbywały się jeszcze w 2012 roku. Potem projekt wyłądownał ze

zgrabnym hasłem reklamowym „Śmierć to tylko kolejna podróż” na Kickstarterze, zbierając swoje, ale jednocześnie fundatorom obiecano gotowy produkt już na wiosnę. Publikacja opóźniła się o cztery i pół roku, co stanowi jeden z rekordów crowdfundingu. W międzyczasie Xing przeszedł metamorfozy, z których najpoważniejsza dotyczyła implementacji VR. Tytuł na Steamie działa także bez gogli, jednak wrażenia są wtedy nieporównywalnie gorsze - Xing staje się zaledwie jakąś następną częścią Kronik Uru. Z Oculussem na głowie urasta do rangi jednej z dwóch, trzech najlepszych jak dotąd produkcji eksplorujących wirtualną rzeczywistość, wspaniałego doświadczenia, na jakie w tym roku póki co nie natrafiłem.

Warto zagrać dla paru eterycznych momentów, zwłaszcza tych w Hyaku Lake. Stoi tam samotna skała, umieszczona przez Koriel wcale nie w celu zafundowania kolejnej zagadki. Rozpoznaję ją z niej widok na okoliczne wyspy. Muzyka cichnie, słychać ledwie szum wiatru. I ta panorama świata, w którym nie ma ludzi, lecz jedynie nikłe ślady ich dawnego istnienia. Trudno o inne miejsce, gdzie można lepiej poczuć pustkę i samotność wszechświata. A czy ja sam stałem się duchem, skoro bez problemów przemierzam to dominium? Ostatnia kraina nazywa się Akasa, tak jak dodatkowy żywioł dołączony do grupy czterech podstawowych. To tam znajduje się odpowiedź na to, kim jestem. ▬



Biały lotos



White Lotus

Interactive składa się z trójki osób: Koriel Krueer i dwóch jej kolegów. Autorka powiedziała nam, że przede wszystkim przy tworzeniu gry zależało jej na oddaniu jak najbardziej ludzkich aspektów egzystencji czterech bohaterów zwiedzanych krain. Bezpośrednią inspiracją dla zagadek stał się Portal, zaś cel stanowiło takie ich zaprojektowanie, żeby mogły je rozwiązywać zarówno młodszy, jak i starsi, neofici oraz doświadczeni odbiorcy.

➤ Platforma umożliwiająca zmianę pory dnia. Ma to znaczenie przy przesuwaniu pewnych elementów i aktywowaniu dźwigni.



➤ Od ogniska przy moai można odpalać kokosy i przenosić ogień w inne miejsca.



Forza Motorsport 7

PC XONE PEGI 3

PRODUCENT Turn 10 Studios Wersja PL: tak

Wojtek Kałużyński

Mistrz kierownicy goni. Świetna oprawa, siedemset samochodów i system jazdy dla każdego. Nic, tylko się ścigać.

W świecie samochodówek jest w tym roku dobrze. Nawet bardzo! Po fantastycznym Project CARS 2 także siódma odsłona Forza Motorsport spełniła pokładane w niej nadzieje. Turn 10 Studios dopieszczało tę serię od lat. Najnowsza część to z pewnością najkompletniejsza i najlepiej dopracowana gra w historii cyklu. Brak tu wielkich odkryć albo spektakularnych innowacji, ale jeździ się doskonale, a przecież o to w symulatorach wyścigów aut przede wszystkim chodzi.

Trzeba przyznać, że mamy tu czym pojeździć. Do wyboru dostajemy ponad siedemset maszyn! W Gran Turismo było ich wprawdzie więcej, acz jedynie te wyjątkowo wypasione odtworzone w miarę dokładnie, całą resztę tylko z grubsza odbito od wirtualnej sztancy. Tutaj odwzorowanie każdego modelu jest wierne, precyzyjne, nawet kokpity wyglądają idealnie, tak jak w rzeczywistości. Aby jednak zasiąść za kierownicą najbardziej

luksusowych aut, należy najpierw zdobyć mnóstwo tych mniej pożądanych. Trochę to wkurzające, lecz i motywujące zarazem. Samochody można kupować, wygrywać jako nagrody albo zyskiwać przy wykorzystywaniu znanego z innych produkcji systemu skrzynek, co wzbudza zresztą wśród graczy wiele kontrowersji i ciągnie za sobą negatywne opinie. Ja to kolekcjonowanie lubię, ale to ledwie dodatek.

Najistotniejsze rozgrywa się na torze. A tu jest i emocjonująco, i przekonująco. Serce tytułu stanowi oczywiście tryb kariery, podobny do tego znanego z poprzednich części. Trzeba więc najpierw pośmięgać fabrycznymi peugeotami czy fordami, zanim zasiądzie się na fotelu kierowcy porsche albo ferrari, ale wyścigi są na tyle urozmaicone, by nie odnosiło się wrażenia monotonnej łatwizny. Tym bardziej że sterowanie jakimkolwiek pojazdem może zwiastować wyzwanie - choć nie musi. Model jazdy został tak zbalansowany, że zadowoli zarówno starych wyjadaczy, jak i zupełnych nowicjuszy. Sięgając po wspomaganie wielu aspektów prowadzenia auta, da się rzecz całą znacznie uprościć i nadać jej charakter niemal arcade'owy. Bez cyfrowej asysty robi się trudniej, aczkolwiek nie tak realistycznie, jak by się chciało. Mimo to sztuczna inteligencja wydaje się dość zaawansowana i rywale każdy poważniejszy

➤ No i weź tu faceta wyprzedź! A potem jeszcze czterdnastu...

Klasyki



W Forzy 7 znajdziecie nie tylko wyścigowe superauta, lecz także przedwojenne klasyki, oldschoolowe bolidy z lat pięćdziesiątych, limuzyny, może nawet swoją własną toyotę, co to Niemiec plakał, jak sprzedawał. No i są ciężarówka! Mam fioła na punkcie ciężarówek. Przejechać się wozem Mercedes-Benz Tankpool po torze w Dubaju... marzenia się spełniają!

błąd wykorzystają przeciwko nam, zaś przebiecie się do czołówki po zaliczeniu wpadki bywa wręcz awykonalne.

Pod tym względem Forza Motorsport 7 plasuje się gdzieś między grą zręcznościową a symulacją i nie jest to wcale zgniły, a całkiem zdrowy kompromis. Najważniejsze, że jazda sprawia przyjemność, samochody zachowują indywidualną charakterystykę, ale też poprawnie reagują na kontroler. Ma się wrażenie swoistego „czucia” auta, wzmacnianego przez detale w rodzaju nagłych skoków kamery przy zmianie biegów, ryku silnika na wysokich obrotach. Niby nic, lecz atrakcyjne to, buduje fajną otoczkę audio-wideo. Wprawia w oszołomienie i potęguje poczucie autentyzmu.

Podobnie jak we wspomnianym Project CARS 2 znaczenia nie pozbawiono również pogody i warunków na torze. Najciekawiej prowadzi się w deszczu: wjazd w kałużę wody natychmiast skutkuje utratą przyczepności, choć nie wygląda to aż tak realistycznie jak w produkcji studia Slightly Mad. Jeśli chodzi o oprawę graficzną, tytuł zachwyca poziomem dopracowania szczegółów, ostrością tekstur, zwłaszcza efektami wizualnymi i dźwiękowymi. Z drugiej strony znajdują się pozycje, w których odwzorowanie tras i klimat wyścigów wypadają lepiej, acz to już wiadomo - co kto lubi.

Jak by nie patrzeć przez przednią szybę i nie wsłuchiwać się w pracę silnika, frajda jest gwarantowana. I to na długie godziny, monotonia nam nie grozi, gdyż trybów w grze znalazło się od groma: wyzwania, konkursy driftów, jazda dowolna, do wyboru, do koloru. Nie do końca przekonują mnie modyfikatory i cała ekonomia produkcji pozwalająca na uzyskanie znacznej przewagi za pomocą mikropłatności, ale zapewne się czepiam. Bo jednak przymusu nie ma, zaś rozrywki Forza dostarcza naprawdę sporo i bez tego. Poprzeczka zawisła wysoko, a jeśli nadchodzące premiery Gran Turismo Sport i Need for Speed Payback też sprostają oczekiwaniom, to bieżący rok dla samochodówek może okazać się wręcz nieprzychylnie udany. Natomiast ja z wirtualnych aut nie wsiądę chyba do wlosny. 📌

✚ Skarłali superbohaterowie w akcji, niemający żadnych zahamowań, gotowi na wszystko.



SOUTH PARK™

PC PS4 XONE

PEGI 18

PRODUCENT Ubisoft San Francisco **Wersja PL:** tak

■ Pjotsze

Poprawność polityczna osiąga ostatnimi czasy kolejną szczyt absurdu, przekraczając granice, z których istnienia nikt nie zdawał sobie sprawy. Całe szczęście są tacy ludzie jak Trey Parker i Matt Stone. Ci dżentelmeni celnie komentują w „Miasteczku South Park” wszelkie aktualne wydarzenia oraz zjawiska zachodzące we współczesnym społeczeństwie. Jeden z odcinków bieżącej serii porusza między innymi kwestię tak zwanych „fake news”, stając się zarazem prequelem najnowszej gry z uniwersum zwiariowanej miejscowości – Fractured But Whole.

Tym razem chłopcy nie bawią się w grę LARP, tylko zakładają ciasne wdzianka, aby walczyć ze złem, które zagroziło ich miścinie. Co gorsza, wśród nich samych nastąpił rozłam na dwie grupy: „Szopa i przyjaciół” oraz „Kumpli wolności”. Obie frakcje spierają się między sobą, by się zareklamować i zapewnić sobie środki finansowe niezbędne

do dalszej działalności i wystartowania z własnym serialem o superbohaterach. Jako znany z Kijka Prawdy Nowy (naprzemiennie zwany Dupkiem) trafiłem więc w samo centrum wojny domowej. I tak jak to było w przypadku Kijka, poczułem się, jakbym odgrywał postać w jednym z odcinków, a nie siedział z padem przed monitorem blaszaka.

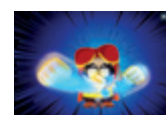
Muszę przyznać – żywiłem lekkie obawy, gdy okazało się, że za nową egranicacją „Miasteczka South Park” nie stoi Obsidian, tylko jeden z oddziałów Ubisoft. Jednak po naprawdę krótkim czasie zauważyłem, że ludzie zatrudnieni w filii w San Francisco spisali się na medal. Dodatkowo niebagatelny wpływ miała tu obecność samych Parkera i Stone'a. Sporo pracy włożono w poprawę i rozwinięcie mechaniki rozgrywki. Teraz potyczki wydają mi się bardziej taktyczne w założeniu, zaś postaci będące aktualnie w naszej ekipie należy z rozmysłem ustawiać na planie. Sam parokroć popełniłem szkolny błąd, blokując sobie Craiga, bohatera zorientowanego na walkę bezpośrednią. W trakcie turowych starć umiejętności wybiera się tym razem z menu w dolnym rogu ekranu, a te różnią się

w zależności od tego, jaki miks klas sobie stworzymy. Ja zdecydowałem się na hybrydę Pędziwiatra i Cyborga oraz dostosowałem sobie wachlarz zdolności do upodobań. Nie mówiąc już o aparycji: mój awatar wyglądał komicznie jako brodaty dziewięciolatek w stroju superbohatera i z biustonoszem na głowie.

Bawiłem się przy Fractured But Whole świetnie. Nowe dziecko Parkera, Stone'a i Ubisoftu na pewno przypadnie do gustu miłośnikom serialu, zaś za sprawą poprawionej mechaniki może spodobać się fanom RPG, o ile przetrwają oni jego specyficzny styl. Roboty poza wątkiem głównym znajdzie się tu co niemiara, gdyż kolekcja obrazów yaoi pana Tuckera sama się nie uzupełni, a kotki Big Gay Ala nie wrócą do domu bez niczyjej pomocy. 🐱

✚ Gra, niczym serialowy pierwowzór, wyśmiewa każdego: począwszy od przedstawicieli Kościoła...

■ Dopap



Możliwości dopakowania bohatera istnieje doprawdy sporo – chodźby za pomocą znajdujących tu i ówdzie artefaktów da się wzmocnić zarówno protagonistę, jak i drużynę. Wszelkie opisy takich cudniek są typowe dla klimatu „Miasteczka South Park”.



✚ ...przez zaściankowych wieśniaków, na polityce gender skończywszy. Gry też dostają za swoje (te cholerne misje eskortujące!). Ale od tacosów mogłoby się odczepić!



✚ Jak głosi stara chińska mądrość: „Gdy cię nie wpuszczą drzwiami, spróbuj wejść oknem. Gdy nie ma okien, spal drzwi!”.

Wojsko początkowo składa się z piechoty i łuczników z podziałem na szlachetnie urodzonych i chłopów, ale dość szybko okazuje się, że znacznie skuteczniejsze w polu są rydwany. Po reformie armii szlachetę powołuje się pod broń tylko w jednostkach tego typu. Koszty utrzymania rynnstunku zwiększają jej niezadowolone – łagodźmy je poprzez budowę świątyń. Niezadowolonych wielmożów nie da się zmobilizować, a gdy się zbuntują, przejmują miasta, które wtedy bez przeszkód mogą wpaść w ręce wroga.

Samo prowadzenie wojny nie jest łatwe. Po pierwsze, nie zarządzamy bezpośrednio naszymi wojskami podczas bitew toczących się między turami. Wskazujemy jedynie cel marszu lub ataku, szczyt i nastawienie: atak, szarża, obrona, wsparcie, zasadzka. Po drugie, w czasie tury wszystkie hufce poruszają się jednocześnie. To oznacza, że pustoszący nasze ziemie niewielki oddział przeciwnika może przez dłuższą chwilę wyrządzać szkody i wymyknąć się pościgowi naszej dużej armii, jeśli nie uda nam się wyczuć, w którą stronę skieruje się w kolejnej turze. Po trzecie – i dotyczy to całej produkcji – nie ma sensownego samouczka. Podpowiedzi w trakcie gry nie rozwiewają mnóstwa wątpliwości. Dotąd nie wiem, dlaczego w jednej z kampanii nie zdołałem rozbudować stolicy do poziomu miasta, choć dysponowałem pieniędzmi i spełniłem każdy z warunków. Albo jak zapewnić piechocie walczącej bronią białą asystę łuczników – przy nastawieniu ofensywnym niekiedy nacierali wręcz.

Mimo to wprost zalecam, by spróbować swoich sił. Cesarzem nigdy nie zostawało się łatwo. 📌

✚ Drzewo technologii ma miejscami dość poplątane konary.

Oriental Empires

PC

PEGI 16

PRODUCENT Iceberg Interactive **Wersja PL:** tak

✚ Sir Haszak

Wtrakcie tej turówki, osadzonej w realiach antycznych i średniowiecznych Chin, czujemy atmosferę starożytności. Tyle że tej z epoki gier komputerowych, gdy każdą produkcję należało rozgryzać samodzielnie, bo pirackich wersji nie wzbogacano o instrukcje. Dla równowagi to połączenie Civilization i Total War – projektant tytułu, Robert T. Smith, inspirował się Civilization V, a pracował wcześniej przy Total War: Medieval II – ma przynajmniej jeden unikatowy element, znacząco różniący je od pierwowzorów i ciekawie wpływający na rozgrywkę.

Zaczynamy jako jedno z dwudziestu królestw rywalizujących o zwierzchnictwo nad Chinami, posługując się techniką wojskową z epoki od 1500 roku p.n.e. i stopniowo rozwijając ją do oręża używanego w 1500 roku n.e. Mamy miasto, za to brak nam pojęcia o ukształtowaniu terenu, którym chcemy władać. Już to wskazuje, że Oriental Empires nie będzie symulacją, a przedstawicielem gier 4X.

Naszym zadaniem jest poznanie okolicy, tworzenie metropolii, szkolenie żołnierzy i zmuszenie wszystkich

innych siłą lub dyplomacją do uznania nas za cesarza. W tym celu po pierwsze zakładamy i powiększamy miasta. Wnosimy w nich obiekty przemysłowe i służące produkcji wojskowej, a poza tym budujemy kopalnie, farmy, drogi i świątynie. Rozwijamy handel, opracowujemy nowe technologie i spotykamy interesujących ludzi, którzy zazwyczaj przychodzą nam w sukurs – na przykład filozofowie mogą zapewnić premię do postępu naukowego, odkrywcy pomagają w wynalezieniu konkretnej techniki, zaś kupcy zdradzają lokalizację pobliskich miast albo daleko położonych surowców. Oczywiście nie robią tego z pobudek altruistycznych, jednak pieniądze w głównej mierze przydają się do modernizacji infrastruktury i utrzymania licznej armii, bowiem słabych w tej grze nikt nie szanuje.



Brody



Część rzek jest niezełowna, część da się przekroczyć tylko w określonych punktach. Podczas bitwy pokonywanie brodów wygląda zabawnie. Oto oddział rydwanów bojowych przeciwnika na peryskopowej. Można się jedynie dziwić, że w takim miejscu są w stanie walczyć.

Marvel vs. Capcom: Infinite

PC PS4 XONE

PEGI 12

PRODUCENT Capcom Wersja PL: tak

Zdan

Prostota to piękna rzecz. Czasem naprawdę trudno ją przebić. W przypadku gier wystarczy na warsztat wziąć takie cudeńko jak Tetris - wszyscy wiemy, jak tam wygląda rozgrywka. Niby nic powalającego, a da się spędzić godziny, wpatrując w spadające klocki. Gdy coś jest dobrze pomyślane, wtedy prostota potrafi stanowić cnotę samą w sobie. Gorzej, kiedy chcemy temat uprościć i robimy to tylko połowicznie. Jeśli do tego dodamy jeszcze dużo efekciarstwa, może to niestety skończyć się daniem nie w pełni smacznym. I tu dochodzimy do nowej odsłony serii Marvel vs. Capcom.

Miejmy to z głowy - to nie jest zła gra. Ba! Grało mi się w nią nawet przyjemnie, zaś combosy, wybuchy i rozbłyski na ekranie sprawiały całkiem dużo frajdy. Tym bardziej denerwuje mnie to, co w tym tytule niestety nie iskrzy. Po pierwsze, selekcja postaci. Do wyboru oddano nam trzydziestu wojowników. Niby sporo, lecz jedynie szóstka z nich nie była grywalna w Ultimate Marvel vs. Capcom 3, czyli prawdziwych nowości pojawia się w gruncie rzeczy mało. Szkoda, że miejsce dalej zajmują Artur czy Firebrand, gdyż tu zdają się wyjątkowo nietrafieni. Ale na to mógłbym przymknąć oko. Poważniejszy problem stanowi swoisty „rozkrok” tej produkcji. Wprowadzono uproszczenia, które pozwalają nam na mechaniczne odpalenie hipercombo po wciśnięciu ledwie dwóch przycisków, a także na automatyczne combo, jeśli tylko uda nam się wycelować kilkoma lekkimi kukuśkami pięścią z rzędu. Uczyniono ukłon w stronę nowicjuszy, pomysł



➤ Patrząc na zbroję Ultrona, dochodzę do jednego wniosku - jego specjalne combo powinno nosić nazwę „Lśnienie”.



➤ 50 twarzy Morrigan, czyli jak pokonać przeciwnika za pomocą odrobiny miłości i dużej dawki przemocy.

➤ Mając do wyboru zieloną koszulkę lub zieloną twarz, wybieram cios mieczem!

dobry i absolutnie godny poparcia. Lista ciosów każdego z zawodników też nie wydaje się jakoś szczególnie długa i skomplikowana. Mówiąc krótko, łatwo usiąść do tego na imprezie i zwyczajnie zacząć naparzać.

Sę w tym, że na całej linii zawodzi samouczek. Owszem, zapoznaję gracza z podstawową mechaniką starć, a do tego w grze zawarto dodatkowe misje przypisane do wszystkich postaci, ale to w moim mniemaniu o wiele za mało. Braki te objawiają się w samej rozgrywce: jeśli siądziemy do niej, bogaci tylko w wiedzę z samouczka, szybko rzucimy padem o ziemię po kolejnej walce, w której zebraliśmy solidny oklep. W dwojnósob problem występuje w trybie online, nawet pomimo tego, że mamy specjalną „ligę początkujących”. Szkoda, bo w tytułach pokroju Skull-girls czy BlazBlue potrafią dobrze przedstawić sterowanie i koncepcje się z nim wiążące. Tym, co wypada pochwalić, jest system Kamieni Nieskończoności - wybieramy jeden z nich



zamiast trzeciego wojownika, zaś każdy zapewnia nam określone możliwości: od kradzieży życia oponenta po błyskawiczne przemieszczanie się po polu bitwy. Ten element sprawdza się świetnie. Kamienie są zbalansowane i stanowią ciekawą opcję w połączeniu z tandemami bohaterów.

Pomimo tego wszystkiego, jeśli szukacie dobrej, widowiskowej, imprezowej nawałanki, to Marvel vs. Capcom: Infinite powinien przypaść wam do gustu. Gra się przyjemnie, a ciosy są efektowne. Osobiście z produkcji w podobnych klimatach wybieram Injustice 2. 📌

➤ Czy istnieje bardziej „harcerska” kombinacja niż Ryu i Kapitan Ameryka? Może gdyby w grze byli Hulk Hogan i Superman...



✚ Pierwsze echa przypominają bohaterkę tylko w zgrubnym zarysie, niczym nie do końca obrobione rzeźby, ale bardzo szybko się doskonalą.



✚ Czerwony sześcian mieści w sobie aktywną kopię zapasową świadomości zmarłego przyjaciela, taką kanciastą urnę z wirtualnymi prochami.

✚ Do czarnych postaci na tle jasnych, rozświetlonych komnat strzela się jak do kaczek. Niestety dotyczy to w równym stopniu postaci gracza.



nasze metody działania i korzystały z nich. Przy pierwszym przejściu gry klony pamiętają styl En tylko sprzed jednego wyciemnienia - przy kolejnym odblokowuje się najwyższy poziom trudności, w którym echa dysponują wiedzą o dwóch cyklach. Zgodnie z pierwotnym pomysłem twórców nic miało nie ograniczać pamięci kopii, ale wtedy rozgrywka zbyt szybko by się kończyła i nie byłoby żadnej zabawy.

Echo to pierwszy tytuł młodego duńskiego studia Ultra Ultra. Nad ECHO pracowało osiem osób, w tym dwóch programistów. Część tej ekipy zatrudniała wcześniej duża firma IO Interactive, znana z serii Hitman. Rozwój gry, z wykorzystaniem silnika Unreal Engine 4, trwał w sumie dwa i pół roku. Jak na produkcję niezależną rzecz wygląda świetnie, jest ambitna i pomysłowa. ■

Echo

PC PS4 XONE

PRODUCENT Ultra Ultra Wersja PL: nie

User Jama



Bohaterką gry jest En, przebudzona ze stuletniej hibernacji. Wszyscy jej bliscy od dawna nie żyją. Jedynym znajomym z minionych lat pozostaje London, przekorna i momentami bezczelna sztuczna inteligencja statku, na którym protagonistka przemierza kosmos.

Przekomarzanki pomiędzy tymi dwiema postaciami świetnie nadają tempo narracji w grze. En przemawia głosem Rose Leslie, znanej fanom serialu „Gra o tron” jako rudowłosa Ygritte. Z kolei w Londona wciela się Nick Boulton, który wcześniej wystąpił w roli kadarskiego przemytnika Reyesa Vidala w tytule Mass Effect: Andromeda.

Miejscem akcji został tajemniczy Pałac, ze stylowymi meblami, kryształowymi żyrandolami, kolumnami, sztukateriami i resztą iście wersalskiego przepychu. To niezmiernie rozległy budynek, oplatający całą planetę. W rozgrywce teren zwiedzania oczywiście ograniczono, ale ma się wrażenie, że przestrzenie są ogromne, a komnaty ciągną się

bez końca. Celem En jest ożywienie zmarłego przyjaciela. Przed śmiercią za pomocą technologii obcych zeskanowano go do artefaktu o wyglądzie czerwonego sześcianu, który En zawsze nosi na plecach.

Dość szybko odkrywamy, że Pałac wytwarza klony bohaterki, tytułowe echa. Początkowo są one nieruchome jak manekiny, potem błędzą niczym nieporadne dzieci, ale błyskawicznie się uczą. To główny atut i innowacja w tej produkcji - echa przyswajają sobie zachowania gracza, stają się jego lustrzanymi odbiciami, obracając jego siłę przeciw niemu samemu. Jeśli świetnie się skradasz, za chwilę klony będą przemykać się równie dobrze. Ty zacznasz być agresywny, one nabierają identycznej cechy. Likwidujesz je po cichu, to częściej oglądasz się przez ramię.

Pałac zdaje się śledzić poczynania gracza. Kiedy ów zaczyna stosować jakąś konkretną taktykę, Pałac dokonuje restartu, widocznego w postaci całkowitego wyciemnienia. Od tej pory wszystkie echa będą znały

✚ Z zewnątrz planeta wygląda na kolejną nudną pustynię lodową, lecz pod jej powierzchnią skryty jest gigantyczny, kipiący złotem Pałac.

Skafander



Dopasowany strój En nie tylko świetnie wygląda, lecz także pozwala skakać z wysokości, zasila broń i stanowi pancerz. Do tego ma wygodny interfejs, wizualizowany w postaci błękitnej, transparentnej kuli. Plamy na kuli pokazują kierunek przeciwników, wielkość płam sygnalizuje bliskość, a ich kolor informuje, czy zostaliśmy już zauważeni.

Cuphead

PC XONE PEGI 3

PRODUCENT Studio MDHR Wersja PL: nie

■ Paweł Schreiber

Kiedy gra powstaje przez siedem lat, należy się spodziewać, że okaże się w końcu albo przełomowym arcydziełem, albo gniotem dekady. Jak wynika z ocen na Steamie (w momencie pisania tych słów 97% głosów pozytywnych), Cuphead to fenomen. Ale gdy odłożymy na bok emocje, wychodzi na jaw, że mamy do czynienia z tylko - lub aż - całkiem porządną produkcją. W genialnej oprawie.

No dobrze, powiedzieć, że oprawa Cupheada to rzecz genialna, to nic nie powiedzieć. Pastisz kreskówek z lat trzydziestych wydaje się tu wręcz doskonały, od rozedranych ruchów postaci po tytułową piosenkę. W przedwojennych filmach krótkometrażowych Disneya czy Iwerksa widać, że ich twórcy po prostu zachali się w dynamice swoich kreacji - tak samo jak tutaj. Bohaterowie kręcą się aż miło: kiedy trzeba zrobić krok, od razu do kompletu machną rękami i zmarszczą brwi. Jest prześlicznie, ale też funkcjonalnie.

Wiadomo, że rozbuchane animacje często szkodzą platformówkom, lecz w Cuphead i sterowanie, i wykrywanie kolizji są precyzyjne, jak na solidną grę przystało.

Za cudownymi obrazkami w ruchu, bajecznym dźwiękiem i zjawiskową muzyką kryje się produkcja zaprojektowana przyzwoicie, ale definitywnie bez takiego polotu, jaki da się dostrzec w oprawie. Gwóźdź programu stanowią walki z bossami, zajmującymi pół ekranu i poruszającymi się z niesamowitą gracją, acz napierającymi zgodnie ze stałym repertuarem innych przeciwników z dziesiątek zręcznościówek, w które już się kiedyś grało. Dodatkowo do starć są



■ Pozory mylą - w krainie słodczy czekają na nas toksyczne czekoladki, cukierki z morderem w oczach i socjopatyczny torcik.



etapy, gdy biegamy i prujemy z broni, lecz stopień ich wyrafinowania zwykle nie wykracza poza omijanie dziur, skakanie po kilku niestabilnych platformach czy strzelanie do wroga, spadającego nam na łeb zamiast atakującego z boku. Czasem wreszcie wsiadamy do samolotu i bawimy się w bullet hell, choć i tu Cupheadowi daleko do liderów gatunku. Jeśli ktoś się spodziewał, że tytuł twórczo ożywi tradycję starych gier zręcznościowych, tak jak parę lat temu Shovel Knight, może się rozczarować.

Po godzinie harców napisałem do Naczelnego, że ten Cuphead to jednak przerost formy nad treścią. Ale po następnych nie byłem już tego

taki pewien - z podejrzaną uciechą zaczynałem kolejny raz te same etapy, zaś kiedy musiałem zająć się czymś innym, nie mogłem się doczekać, aż do Cupheada zasiądę. Rzecz w tym, że urok tej produkcji sięga głębiej niż jej oprawa. Ma ona w sobie ogrom radosnego wariactwa, a oszczędne skomplikowanie rozgrywki często po prostu schodzi na dalszy plan. Cuphead nie jest, jak chcieliby niektórzy, platformowym Dark Souls, wielkim powrotem tradycyjnej zręcznościówki czy innowacyjnym przetworzeniem starego gatunku. To zwyczajnie fajna, wciągająca, a do tego chwilowo najpiękniejsza gra na świecie. ■

■ Gdybym się kiedyś zdecydował na operację plastyczną, chciałbym pójść w kierunku tego, co się stało z żabką na środku powyższego obrazka.



✦ Klasykne pole bitwy jak w starych Finalach. Żeby nie było nudno, postacie gadają ze sobą w trakcie walki, a przeciwnicy atakują falami.

✦ Animowane intro i komiksowe przerywniki stoją na najwyższym poziomie - rysunkowe dziedzictwo gry zostało bardzo dobrze wykorzystane.



✦ Żadne porządne technofantasy nie może obejść się bez statków powietrznych, takie są odwieczne zasady i należy się ich trzymać!

Battle Chasers: Nightwar

PC MAC PS4 XONE SWITCH PEGI 16

PRODUCENT Airship Syndicate **Wersja PL:** tak

Michał R. Wiśniewski

Osobliwymi drogami kroczy dzisiejsza popkultura. W czasach zbierek społecznościowych odradzają się najdziwniejsze i najbardziej niszowe rzeczy. Bywa, że w zupełnie niespodziewanych formach. Tak właśnie jest z grą **Battle Chasers: Nightwar**, która stanowi kontynuację komiksu.

„Battle Chasers” to komiksowa seria fantasy (z elementami steampunku) autorstwa Joego Madureiry, ukazująca się u schyłku lat dziewięćdziesiątych nakładem amerykańskiego wydawnictwa WildStorm (a później Image Comics). Opublikowano dziewięć zeszytów uwiecznionych zawieszeniem akcji (w Polsce wydała je Mandragora); ostatniego, dziesiątego, Madureira nie skończył, gdyż postanowił zająć się realizacją gier komputerowych. Jak przystało na amerykański komiks z przełomu tysiącleci, cykl jest mocno inspirowany japońską estetyką i kulturą powieści graficznej, w pracach brał zresztą udział

jeden z najbardziej znanych rysowników czerpiących z anime, Adam Warren. Tymczasem Madureira zaprojektował produkcję Dragonkind (skasowaną wraz z bankructwem studia), następnie zaś działał przy RPG, mianowicie Dungeon Runners i Darksiders. W 2015 roku zdecydował się wrócić do „Battle Chasers”.

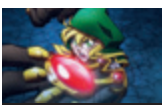
Jak styl graficzny oryginalnej serii był inspirowany anime, tak **Battle Chasers: Nightwar** odwołuje się do klasycznych japońskich RPG, co widać zwłaszcza w systemie walki, wyciągniętym wprost ze starych Final Fantasy - i rozwiniętym w ciekawy sposób (mechanizm overcharge). Nie mamy jednak do czynienia z tytułem z RPG Makera i pikselowymi ludzikami. Wręcz przeciwnie, tym, co od razu zwraca uwagę, jest przepiękna, komiksowa oprawa wizualna. Fabuła gry rozpoczyna się w miejscu, gdzie skończyły zeszyty, ale nie wymaga ich znajomości: po krótkim streszczeniu i przedstawieniu bohaterów zostajemy rzućni w środek powietrznej bitwy... i budzimy się w krzakach, sterując Gully, młodą dziewczyną będącą w posiadaniu magicznych rękawic.



Pierwsze zadanie polega na odnalezieniu członków zaginionej po starciu drużyny, drugie na odkryciu tajemnicy złych mocy czających się na wyspie, na którą trafiliśmy. Eksploracja zdaje się liniowa: po mapie świata przemieszczamy się od punktu do punktu, rozgryzając kolejne wątki w specjalnych strefach. Nie da się tego za to powiedzieć o lochach i labiryntach, generowanych losowo.

To naprawdę przyjemna produkcja, dobry odpoczynek po erpegach wymagających poświęcenia setek godzin. Gdy grałem, ogarniało mnie podobne uczucie co przy młodszym bracie Final Fantasy, Mystic Quest. Tytuł ma niską barierę wejścia, w przyjazny sposób traktuje początkujących. Rzecz stylowa, z umiejętnie nakreślonymi postaciami, klasyczna i nowoczesna jednocześnie. ■

Herosi



Ekipa to rycerz Garrison, wojenny golem Calibretto, czarno-księżnik Knolan, łowczyń nagród Red Monika, młoda Gully, dziedziczka magicznych rękawic – i nowy bohater, łowca demonów Alumon, nagroda za zebranie 675 tysięcy dolarów.



Widok z perspektywy trzeciej osoby i umieszczony powyżej helikoptera HUD sprawdzają się w boju. Mapa taktyczna oraz rozróżnione kolorami jednostki sojuszników i przeciwników ułatwiają pojedynki.

Heliborne

PC MAC

PRODUCENT JetCat Games Wersja PL: tak

Voyager



Jestem pierwszym pilotem, który położył w Heliborne śmigłowiec na boku i jeszcze z tej pozycji wystartował. Nie, nie nagram o tym filmu na YouTube.

Świat śmigłowców. Tylko tego było mało po World of Tanks, World of Warplanes i World of Warships.

Moje pierwsze zetknięcie z Heliborne można określić jako... szorstkie. Zaczynając od generowanych losowo misji treningowych, nie złapałem bakcyła walki ze sztucznym wrogiem. Czegoś brakowało. Zapewne za dużo czasu poświęciłem rozglądaniu się po niezbyt precyzyjnym systemie kolizji (przelatując przez drzewa jak przez powietrze), ubodły mnie uproszczenia w oprawie graficznej, a we znaki dały się niewielkie różnicowania w sterowaniu bojowymi maszynami. Wszystko jednak stało się oczywiste po nieśmiałym wkroczeniu na wirtualne pole bitwy i wstępnych zmaganiach z żywymi przeciwnikami, zasiadającymi w kokpitach reszty jednostek.

To jasne, że strony konfliktu podzielono na dwie nacje: Rosję i Stany Zjednoczone. Jaki inny kraj posiada takie portfolio zabójczych maszyn? Pewnie,

wlatując prosto w obszar starć, nie raz zginieemy. Z tym zamieszaniem wiąże się jeden atut: tryb dla wielu graczy w Heliborne nie jest może pozbawiony wad, ale jakże płynnie walczy się o dominację nad terytorium. Właściwie nie trzeba żadnych wyjaśnień - po sformowaniu pierwszej eskadry będziemy musieli zadbać o zdobywanie nowych baz, obronę tych już opanowanych i wykoszenie co do lotki latających pojazdów przeciwnika. Tylko cięższe jednostki zabierają na pokład ekipy desantowe. Najlejsze służą do rozpoznania i sterowania atakami moździerzy. Najbardziej masywne i najmniej zwrotne modele charakteryzują się większą odpornością na ostrzał i opcją przenoszenia potężniejszych rakiet. Dzięki temu wszystkiemu da się przyjąć niezłą strategię, dlatego warto mieć w formacji po egzemplarzu z każdej kategorii.

Walka z reguły sprowadza się do przejmowania neutralnych baz oraz ośrodków przeciwnej drużyny (po uprzednim wykluczeniu z akcji obrony

przeciwniczej) i sukcesywnym eliminowaniu wroga. Zestrzelenie naszej jednostki łączy się z oczekiwaniem na jej naprawę, w tym czasie pozostają nam do dyspozycji dwa pojazdy. Każde małe i duże zwycięstwo nagradzane jest punktami, za które wykupujemy nowe modele latających maszyn i uzbrojenie. Wybór wydaje się spory, więc będzie o co rywalizować. Jeśli już coś nie gra w tym całym zamieszaniu na dwa zespoły po osiem śmigłowców, to kolizje z drzewami i bardzo powtarzalna roślinność. Zdarzało się, że mój bojowy helikopter przepięknie ślizgał się po zboczach bez przeszkód. Udało mi się też położyć go na ziemi bokiem, a później wystartować z takiej pozycji. Rozumiem konieczność uproszczenia rozgrywki pod kątem szybkości i wydajności starć online, toteż po kilkunastu minutach przestałem zwracać na ten element uwagę.

Jak by na to nie spojrzeć - Heliborne przyciągnie fanów potyczek śmigłowcami bojowymi, a przyjemność z przejęcia terenu i dotrwania do końca batalii jest bezcenna. Przydałoby się tylko nieco większe różnicowanie map, choć w ogniu walki i o tym szczególnie łatwo zapomnieć. ■

The Land of Pain

PC

PRODUCENT Alessandro Guzzo Wersja PL: nie

User Jama

✚ Ślady szalunku na surowym betonie, rdza na rurach, zawilgocenia na kartonowych paczkach. Scenografia jest dopracowana w najdrobniejszych szczegółach.



✚ Wielka lustrzana kula jest bańką czasoprzestrzeni na styku dwóch światów. Łatwo skusić się na wejście, wy dostać trochę trudniej.

✚ Kraina bólu nie nazywa się tak bez powodu. Tropem do odnalezienia sprawcy tej masakry jest statuetka głowy pradawnego bóstwa.



Noc zmienia las w mroczny labirynt. Konary rozłożystych dębów kołyszają się niczym macki wielkiej ośmiornicy. Wiatr wyje jak drapieżne zwierzę. Mokra od deszczu ścieżka lśni w świetle księżyca, przypominając obślizgłą skórę ogromnego węża. W ciemnościach budzą się upiory.

Dla kontrastu rozpoczynamy przygodę w lesie tętniącym zielenią i skąpym w słońcu. Nie da się przejść obojętnie obok ślicznej grafiki wykorzystanej za pomocą silnika CryEngine z wykorzystaniem fotogrametrii. Różne gatunki drzew, podłoże usiane trawą i krzewami, gra światła między gałęziami - wszystko sprawia oszałamiające wrażenie. A potem jak obuchem w łeb, budzimy się w gąszczu skrajnie innym, szarym, zamglonym, groźnym, w którym nieprzerwanie siąpi deszcz. Budowanie odpowiedniego klimatu jest główną zaletą tej produkcji. Zastosowane przy tym środki nie są ekstrawaganckie, za to skuteczne. Z jednej strony mroczna leśna sceneria, z drugiej charakterystyczne

✚ Budzisz się nie wiadomo gdzie, zamknięty w klatce, otoczony dziwną maszyną, w ciemnym lesie, w którym na dźwięk ciągle pada.

dla horrorów patenty. Coś gdzieś szeleści, nie widać co, ale wiadomo, że nic dobrego. Rozdzierający noc krzyki. Szkielety pozbawione ciała, jak gdyby obgryzione przez istotę wielką i złą.

Mechanika gry, maksymalnie uproszczona, polega w większości na maszerowaniu z miejsca na miejsce. Na początku irytuje to, że każde z licznych drzwi, na jakie się natkniemy, będą zamknięte naглуcho. Nie ma tu innych postaci, brak więc dialogów. Narracja odbywa się poprzez wpisy w dzienniku i znajdowane tu i ówdzie zapiski. Choć świat jest otwarty, to budynki i pozostałe interesujące lokacje usytuowano przy wydeptanych w lesie ścieżkach. Z rzadka natrafiamy na przedmiot, który dałoby się wziąć ze sobą, a który byłby potrzebny do wykonania zadania. Z tego powodu nie uświadczymy właściwie ekwipunku jako takiego. Z założenia bohater nie może też być uzbrojony, w razie zagrożenia musi się ukryć lub uciekać.

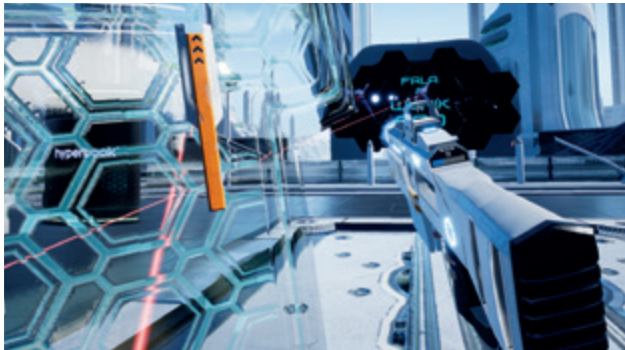
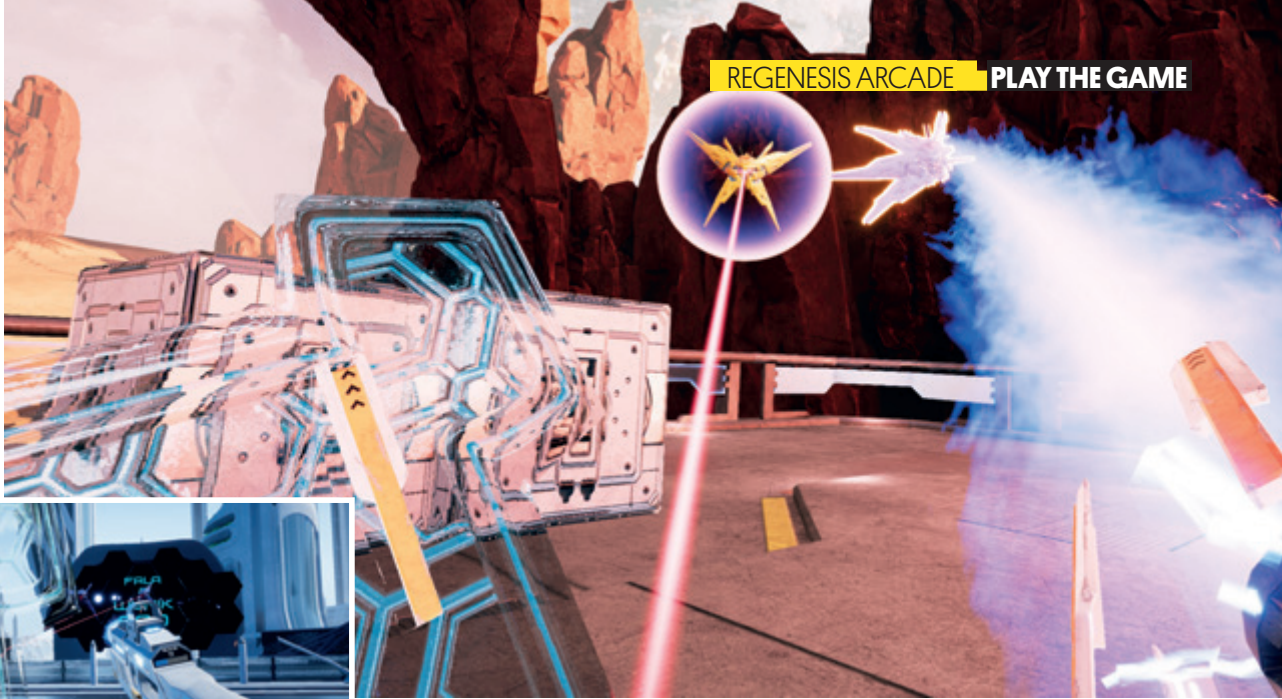
Podziemia



Istotnym elementem eksploracji jest penetrowanie rozległych podziemnych instalacji przemysłowych, które są częściowo zalane wodą. To tam, wśród transformatorów, wielkich pomp i innych urządzeń nieznanego przeznaczenia, znajdujemy kolejne ślady krwawych eksperymentów, a zarazem dalsze wskazówki.

Ograniczenia te są oczywiście pochodną nakładów. Produkcję niezależną często powstają w małych zespołach, aby obniżyć wydatki do minimum. Ta gra jest wynikiem trzyletnich starań tylko jednego człowieka. Kiedy Alessandro Guzzo zaczął prace w 2014 roku, uczył się silnika od zera. Napisał scenariusz, przygotował grafikę i muzykę. Sfinansował projekt we własnym zakresie, bez kampanii na Kickstarterze, po prostu mając się różnych zajęć dorywczycych. Gdy spojrzymy na rzecz z tej perspektywy, szklanka natychmiast wydaje się do połowy pełna. Jeśli kosztem rozbudowanej fabuły potrafisz zadowolić się chłonięciem atmosfery, to na pewno warto, byś spróbował wejść do tytułowej krainy bólu. 📌

➤ Namierzenie, strzelanie, widok rąk trzymających lasery – strzelaniny są obecnie dominującym gatunkiem na VR.



➤ Graficznie nie jest to pierwsza liga. Pozbawiony szczegółów geometryczny świat przypomina nieco Battlezone z PS VR.

Więcej czasu zajmuje rozeznanie się w arsenale, zawierającym szybkostrzelny blaster, karabin z celownikiem optycznym i strzelbę siejącą spustoszenie w zwarciu z napastnikami. Bazowe giwery da się ulepszać za zdobyte punkty doświadczenia. Dowlolny wybór dwóch sztuk uzbrojenia pozwala błyskawicznie wkroczyć w świat gry i świetnie się bawić. Sami decydujemy, jaki styl walki będzie odpowiadał nam najbardziej.

I wszystko wydawałoby się niemal standardowe, gdyby nie jeden drugorzędny szczegół: na arenach REGENESIS Arcade użyjemy także karabinku grawitacyjnego, który – podobnie jak w Half-Life 2 – umożliwi chwytanie i odrzucanie przeciwników, wykorzystywanie obiektów do uderzania we wrogów czy rozbijanie dronów o przeszkody. Na system bonusów wypadających z pokonanych maszyn składają się: bomba, dodatkowe doświadczenie i apteczka. Ta ostatnia jest bezcenna, bo stanowi jedyną metodę na uzupełnienie zdrowia; ważna zwłaszcza podczas potyczki z mechanicznym bossem.

REGENESIS Arcade błyskawicznie wciąga. Trudno oderwać się od zabawy i krążących jak uciążliwe muchy dronów. Jedyne, czego brakuje, to większego zróżnicowania przeciwników. Przydałby się też bardziej rozbudowany system ulepszeń broni i opcja modyfikacji tarczy energetycznej oraz karabinku grawitacyjnego. ■

REGENESIS Arcade



PRODUCENT Hyperbook Studio **Wersja PL:** tak

Voyager



Wykonywanie gier w roli produktów marketingowych ma długą historię. Firma Hyperbook dostrzegła już potencjał reklamowy wirtualnej rzeczywistości, tworząc studio Hyperbook Games, wyrosła również na dewelopera próbującego wcisnąć gracza w gogle. Na siłę czy z pasji do grania?

Miałem okazję przyjrzeć się obecnej wersji testowej produkcji REGENESIS Arcade, której premierę zaplanowano na 17 listopada 2017 roku. To typowa zręcznościowa strzelanina, jakich wiele powstało dotychczas na Oculusu i HTC Vive. Krótki wstęp fabularny, opowiadający historię człowieka wybudzonego z hibernacji, staje się pretekstem do reklamy własnej marki notebooków. W dalszych częściach gry akcenty marketingowe, poza logo producenta, nie biją już tak po oczach.

Rozgrywka sprowadza się do umiejętnego wykorzystywania otoczenia i jego elementów ułożonych na trzech arenach, na których toczymy starcia: w mieście, na pustkowiach i w lesie. Ograniczone pole ruchu zmusza gracza do sięgania po wszystko, co jest pod ręką, i posługiwania się ławkami, skrzyniami oraz słupkami jako nie tylko osłonami, lecz także bronią. Przeciwnikiem są maszyny: latające drony różnego typu, od podstawowych, najslabszych modeli, po chyżych, zwrotnych wrogów, uchylających się przed pociskami, i roboty wyposażone w tarcze energetyczne. Na każdy z etapów składa się kilka fal nieprzyjaciół. Droga do zwycięstwa wymaga sprawnego strzelania i unikania. Łatwo opłacać ekspresowe przemieszczanie się, przypisane do komponentów dotykowych kontrolerów. Równie szybko okiełzamy zmianę rymsztunku (przesunięcie kontrolera za plecy) czy aktywację tarczy energetycznej (przesunięcie palcem po panelu).



✚ Nasze biuro. W tle stanowisko Victorii, a ona sama przy mapie opowiada o kolejnej misji. Na parterze znajduje się zbrojownia, a poziom niżej – garaż, z którego wyrusza się do boju.



✚ Delikwenci w żółtych kostiumach zwykle nie kończą dobrze, ale i tak groźniejsi są wyposażeni w ciężki kaliber faceci z maskami hutniczymi na głowach.

Arktika.1

PC **PEGI 18**

PRODUCENT 4A Games Wersja PL: nie

Micz

VR ONLY | OCULUS

Samochód powoli jedzie w kierunku bramy. Na szybach pojawia się śnieg i zgrzany natychmiast przez pracownicę wycieraczki. Za kierownicą siedzi androidka przypominająca Angelię Jolie. Nagle do bocznych drzwi podchodzi żołnierz i prosi o identyfikator. Trzeba sięgnąć do schowka pod kokpitem i podać wyjętą stamtąd kartę. Jednocześnie szuram po omacku ręką po dywanie, próbując pozbierać szczękę. To zaledwie intro, a potem będzie tylko lepiej.

Przede wszystkim Arktika.1 nie jest klasyczną strzelaniną. To nie Gears of War, w którym po wytrzebieniu wroga i mniej lub bardziej udanej scenie rodzajowej przemy naprzód. Tutaj mamy chwilę, by odetchnąć, rozwiązać prostą zagadkę ze znalezieniem kodu do drzwi czy podłączeniem przewodów, dzięki czemu można się napawać pięknem świata przedstawionego, bijącym na głowę, moim zdaniem, samego BioShocka. Ukraińcy od serii Metro bardzo dobrze zaplanowali sposób przemieszczania się po postapokaliptycznej, zlodowaciałej Ziemi XXII wieku. Da się przeskakiwać pomiędzy wybranymi punktami, co stanowi system



✚ Przestrzeń penetrują czerwone promienie laserów, tłuczone jest szkło, a przeciwnicy umierają, wypowiadając z rosyjskim akcentem „You fucker” albo „Oh, it hurts”.

podobny do tego prezentowanego w Wilson's Heart i Unspoken, tyle że lepiej dopracowany. Po teleportacji od razu stałem we właściwym miejscu, gotów do wypuszczenia wiązek laserowych w kierunku krzątających się za kontenerami mocno okutanych panów. Sam też zresztą tak wyglądałem, o czym świadczą rękawice golema widoczne cały czas przed nosem. Ponadto wymianę ognia zrealizowano chyba jak dotąd najlepiej w grach VR. Wymaga ona nielicznej gimnastyki, tak jak w Superhot - niekiedy trzeba wystawić rękę z za węgła, innym razem jedną ręką podciągnąć kuloodporną szybę, a drugą znad niej strzelać. Arktika.1 każe ruszyć tyłek z fotela, i to w zaskakujących sytuacjach, na przykład na linii produkcyjnej, gdzie inaczej laser przeciąłby mnie na pół. Naprawdę przyda się więc przyzwoitych rozmiarów przestrzeń robocza przed biurkiem.

4A Games stworzyło shootera AAA spokojnie mogącego rywalizować z bezgogłową konkurencją pod względem jakości wykonania. Prześiąknięte atmosferą grozy komnaty wypełnione manekinami,

opuszczone sklepy to niemalże ożywiona, technologicznie dopalona Prypeć. Nagle gaśnie światło i słychać jedynie dyszenie „jagusiów”, których trzeba natychmiast usmażyć wiernym laserem Ikari. Wdrożono wspaniały patent z rozświetlaniem dalszej drogi za pomocą tubelek z substancją fluoroescencyjną. Podczas gry byłem przeziębiony i kaslałem, co skutkowało takim efektem, że przed sobą widziałem mgiełkę powietrza - te cholerne gogle wyczuwały specyficzny ruch głowy! W wolnej chwili przestrzeliwałem opony samochodów i słuchałem, jak włącza się alarm. Rozwalałem z broni stalaktyty, czytałem sobie wiadomości z tabletek. W scenach działających się w bazie, w trakcie wyznaczania nowej misji, starałem się patrzeć Victorii prosto w oczy, żeby tylko wzrok nie uciekał na boki.

Oto czego wymaga się od gier VR - szansa na wcielenie się w postać tak dogłębne, że po zdjęciu gogli częścią zmysłów wciąż pozostaje się w tamtej rzeczywistości. A mnie nadal marzną ręce i nogi i nie mogę się uwolnić od widoków stacji Vostok. ■

Manekiny



Jest ich sporo w grze, bo przecież poruszamy się między innymi po terenie supermarketu. Niesamowite są sceny, gdy w szczątkowym świetle dochodzi się do ludzkiej głowy i palec na cynglu nie wytrzyma... nigdy nie wiadomo, czy to coś nagle nie ożyje.

Fragment pracowni Tesli. Tutaj jedynie przeprowadzono elektryczne wyładowania, zaś serce tego miejsca znajdowało się za drzwiami pancernymi.



The Invisible Hours



PRODUCENT Tequila Works **Wersja PL:** nie

Pagan Baby



Pierwsze spotkanie detektywa z Florą. Gdzieś w tym deszczu zawiązuje się początek intrygi...



Interaktywna fikcja w nowoczesnym ujęciu, opowieść z pogranicza gier i filmu. Niemal dosłownie wrzuca odbiorcę w wir wydarzeń z początków XX wieku, by ukazać ludzkie namiętności i chęć przejścia na drugą stronę lustra. I, co ciekawe, jest to rzecz od zespołu, który kilka miesięcy temu dostarczył znakomite RiME!

The Invisible Hours mieści się w schemacie „mystery thriller”, przedstawiając historię rozgrywaną się w rezydencji Nikoli Tesli gdzieś niedaleko Nowego Jorku. W rzeczywistości genialny innowator zbudował pod „Wielkim Jabłkiem” 57-metrową wieżę Wardenclyffe, za pomocą której próbował zrealizować ideę bezprzewodowego przesyłania energii. Mieszkańcy Manhattanu skarżyli się na dziwne błyski na niebie, zaś zaniepokojony inwestor, bankier J. P. Morgan, wstrzymał w końcu finansowanie projektu. Wkrótce potem nadszedł rok 1908 i niepokodzony z przerwaniem prac Tesla nadal planował śmiałe eksperymenty w Wardenclyffe.

A dokładnie w tym czasie zdarzyła się katastrofa tunguska, dając początek jednej z najbardziej smakowitych teorii spiskowych.

Osoba Tesli zawsze gwarantuje dobrą historię, nieważne, który fragment jego życiorysu bierze się na warsztat. W grze na wyspie zjawia się detektyw i niemal w tym samym momencie dochodzi do morderstwa. Nie chcę ujawniać nic więcej, dodam tylko, że w rezydencji przebywają też Tomasz Edison, pewien młody przedsiębiorca, aktorka i jeszcze troje ludzi proveniencji bardziej niż podejrzanej. Jeden z nich zna supertajny kod do piwnicy, gdzie... Miałem przecież nic nie zdradzać! W każdym razie atmosfera gęstnieje jak widmo nad Innsmouth, postacie spotykają się ze sobą w różnych pokojach - jaka zaś jest rola gracza? Obserwacja. Za pomocą żabich skoków podążamy za dowolnymi bohaterami, zamykamy się z nimi w pomieszczeniach, śledzimy, co mówią i robią. Ponieważ nie da się być w kilku miejscach jednocześnie, trzeba wybrać, czego słuchać, chyba że zdecydujemy się na ruch nie fair i włączymy opcję „Rewind”, cofając dzięki niej czas.

Rezydencja Tesli wypełniona jest mnóstwem obrazów. Nawet taki pyszałek jak Tomasz Edison wydaje się nimi zainteresowany.



To nie jest gra per se, raczej interaktywne doświadczenie, możliwość znalezienia się w środku filmu bardziej namacalnie, niż dokonał tego Tytus de Zoo, wskakując do westernu „Strzały znikąd”. Zakres działania wydaje się tu zarazem większy aniżeli w świętej pamięci obrazach interaktywnych, w których wymagano od odbiorcy wciśnięcia klawisza „strzał” w odpowiednim momencie. W The Invisible Hours trzeba podejmować decyzje i na bieżąco analizować sytuację, a wówczas dotrze się do jądra ciemności. Nowatorski, świeży, pełny wigoru eksperyment wyznaczający dla VR nowe pole ekspansji. ■

Sam Mallard – The Case of the Missing Swan

■ ZX SPECTRUM 48K

PRODUCENT Monument Microgames **Wersja PL:** nie

■ Emilus



It's a take-out menu for 'Sal's Pizza'. There's numerous pizzas available for order. At the bottom of the menu there's a phone number: 555-4376.

■ Co my tu mamy? Lepsza wersja Mystery House od Roberty Williams? Jest jeszcze nieznan w 1980 roku interfejs.

■ Sceny, jakich 30 lat temu raczej unikano. Szykuje się ciekawa, wielowątkowa fabuła, podszyta mnogimi smaczkami...



It's a photo of a scantily clad young woman, Asian by appearance, on the back of the picture there's some writing: "To my handsome captain, yours forever, Chun"

■ Kolekcyjne pudełko z paroma gadżetami stanowi znak firmowy wielu retro wydań.



Zegar wybił północ i właśnie miałem wychodzić z biura, kiedy usłyszałem pukanie do drzwi. To był pan Swan, właściciel lokalnej firmy transportowej Swanline.

Wyjaśnił, że jego żona przepadła, a policja poinformowała go, że „dopóki nie będzie dowodów na porwanie, to spiszą jedynie protokół i na tym zakończą sprawę”. Powiedział, że zapłaci mi tysiąc dolarów z góry, jeśli tylko odzyskam jego małżonkę do rana, bez zadawania zbędnych pytań. Suma mogła się wydawać podejrzanie wysoka jak za przypadek zwykłego zaginięcia, ale nie obsługiwałem aktualnie zbyt wielu klientów, natomiast mój portfel ostatnio mocno wyszczuplał, więc po co miałem o cokolwiek pytać?

Tak wygląda początek przygody detektywistycznej w klimacie noir w wydanej tego roku grze Sam Mallard - The Case of the Missing Swan na komputery ZX Spectrum. Owszem, to nie pomyłka, pozycję opublikowało brytyjskie wydawnictwo Monument Microgames, specjalizujące się w nowych produkcjach na ten kiedyś bardzo popularny, a dzisiaj już naprawdę retro sprzęt ośmiobitowy.

Jako tytułowy detektyw Sam Mallard rozpoczynamy dochodzenie w swoim biurze, zaraz po wyjściu pana Swana. Rozgrywka to klasyczna tekstowa przygodówka, urozmaicona monochromatycznymi grafikami lokacji i bohaterów, dodatkowo wzbogacona o innowacyjny jak na ośmiobitowce system wyboru poleceń oraz przedmiotów z tak zwanego „inventory”, to jest ekwipunku.

Gra się wyśmienicie, zagadki nie są zbyt skomplikowane, natomiast sama przygoda stanowi miks klimatu znanego z perypetii detektywa Philipa Marlowe'a i „Kaczycz opowieści”. Tak, to znowu nie pomyłka. Bohaterami uczyniono spersonifikowane kaczkę rodem ze świata Kaczora Donalda i wujka Sknerusa - chociaż zdecydowanie bardziej mroczne.

Całą opowieść da się poznać w godzinę, a może i mniej, jednak te krótkie chwile zrekomensowano zarówno ciekawymi zwrotami akcji, jak i posępnym klimatem noir oraz ośmiobitowym charakterem retro gry. No i warto też sobie przypomnieć, że komputer ZX Spectrum dysponuje łącznie 48 KB pamięci RAM, zaś to plus minus tyle, ile zajmuje ikona FB we współczesnych telefonach komórkowych.

Przygody Sama wydano w bardzo ładnym zestawie - oprócz dużego, plastikowego pudełka otrzymujemy drukowaną instrukcję, oryginalną, obrandowaną kasetę do wgrania z magnetofonu, a także mini-CD z zapisem obrazu taśmy, zarówno w postaci pliku WAV, jak i w formacie TZX, korespondującym z emulatorami ZX na PC. To znaczy, że nawet nie posiadając komputera ZX Spectrum, będziemy mogli cieszyć się produkcją. Na dodatek dostajemy specjalną kartę oraz przypinkę.

Jak zapewnia autor gry, Mike Ohrn, Sprawa Zaginionego Łabędzie to preludeum do dalszych przygód detektywa Sama Mallarda, na które bardzo liczę. ■



52 Trzecia i ostatnia część wywiadu z Marcinem Iwińskim. Mowa jest o Rise of the White Wolf, Wiedźminie 2 oraz Dzikim Goniu.



66 Opowieść o ćwierćwieczu historii Sonica i jego rodziny, od kiedy pocieszny jeź zajmuje miejsce w świadomości graczy.



60 Najlepsza Gra na Świecie imituje co prawda trochę „Szeregowca Ryana”, ale czyni to tak sprawnie, że należałby się jej Medal Honoru.



74 Imagine Software – niegdyś najpotężniejsi brytyjscy twórcy gier, więksi nawet od Ultimate Play The Game, którzy zniknęli ze sceny praktycznie z dnia na dzień.



64 Wywiad z Hirokazu Yasuharą, twórcą poziomów do pierwszej części Sonic the Hedgehog, a także jednym z autorów Jaka i Daxtera.

HALL OF FAME

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

Akt urodzenia Wiedźmina cz.3

**PIXEL
WYWIAD**

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



Niestety Aurora, technologia BioWare'u, którą dotychczas wykorzystywaliśmy, kompletnie się do tego nie nadawała. Analizowaliśmy opcje konwersji we własnym zakresie, ale okazywało się, że prościej będzie napisać Wiedźmina na konsole od zera niż konwertować Aurorę. To rozwiązanie nie wchodziło w rachubę, bo od razu przestawiliśmy cały zespół na prace nad Wiedźminem 2. Jedynym wyjściem było zlecić proces zewnętrznej firmie.

Po kilku miesiącach poszukiwań znaleźliśmy studio sprawiające wrażenie, że da radę udźwignąć temat, konkretnie zespół Widescreen Games z Lyonu. Wszystko wyglądało pięknie, ale niestety tylko na początku. Wtedy nie wiedzieliśmy jeszcze o problemach tej ekipy – byli zdesperowani i zdecydowani podpisać cokolwiek, bo zatrudnili maksimum osób, zaś Eidos właśnie skasował im realizowanego przez nich Highlandera. Przyjechali do nas z demem na swoim silniku i wydawali się w pełni zmotywowani, a ich technologia miała stanowić gotowe rozwiązanie dla obydwu platform. W następstwie zawarliśmy dwa kontrakty na The Witcher: Rise of the White Wolf: pierwszy z Atari, finansującym projekt, drugi z Widescreen Games, na mocy którego to już my zlecaliśmy określone prace w ramach z góry ustalonego planu produkcyjnego. W efekcie powstały konsole Wiedźmin w jakości AAA.

P Po wydaniu Wiedźmina na PC postanowiacie iść za ciosem i rozpoczynacie prace nad wersją konsolową, zlecając ją francuskiemu Widescreen Games...

Wiedźmin pecetowy sprzedawał się bardzo dobrze – szczególnie na naszym kontynencie, lecz potencjał miał znacznie większy. Do pełnego sukcesu komercyjnego brakowało nam edycji na konsole, konkretnie PS3 i X360. Sama wersja PC z natury rzeczy trafiała raczej do core'owego odbiorcy, zwłaszcza w Europie Zachodniej, nie wspominając już o Stanach Zjednoczonych. Zastanawialiśmy się, jak ugryźć temat, a dodatkowo gorąco namawiało nas do niego Atari.

+ Koszmar rozgrywający się w Lyonie wziął się z tego, że pracownicy Widescreen Games traktowali Rise of the White Wolf jako zlecenie, które trzeba odpracować niczym pańszczyznę.



Wiedźmin 2 od początku był projektowany jako skomplikowana gra fabularna, wielowątkowa, z co najmniej jednym momentem, w którym istniałaby możliwość wyboru niezależnych od siebie ścieżek rozwoju przygody.



Tego według nas nie dało się zaakceptować, więc wraz z kilkoma kluczowymi osobami z ekipy Wiedźmina 2 spędziliśmy siedem dni w Lyonie, przeprowadzając dokładny przegląd projektu zwany „due dilligence”. Ostatecznie zdecydowaliśmy, że przerywamy produkcję i kończymy współpracę z WSG. Łączyło się to z koniecznością rozwiązania kontraktu z Atari i zwrotu paru milionów dolarów wydanych na realizację, za którą przed Atari odpowiadaliśmy my. Nie dysponowaliśmy takimi środkami i gdyby Atari okazało choć cień złej woli, to cała historia mogłaby skutkować naszym bankructwem. Po dobrym tygodniu rozmów doszliśmy jednak do porozumienia, że spłata zobowiązania dokona się poprzez przyznanie im praw do amerykańskiej dystrybucji Wiedźmina 2 na PC. Podsumowując: straciliśmy niemal dwa lata na szarpaninie z zewnętrznym studiem, najpierw z pompą ogłosiliśmy, a potem z hukiem zamknęliśmy Rise of the White Wolf, natomiast finansowo byliśmy miliony dolarów w plecy.

Gdyby po skasowaniu Rise of the White Wolf Atari okazało choć cień złej woli, to cała historia mogłaby skutkować bankructwem CD Projektu.

Niestety po paru miesiącach zaczęły się opóźnienia po stronie Widescreen Games. Wstępnie planowaliśmy, że będzie tam pracować dwójka ludzi od nas, znających wersję pecetową oraz napędzającą ją technologię. Widząc, jak podwykonawca coraz bardziej sobie nie radzi, wysyłaliśmy następne posiłki. W pewnym momencie działało tam już piętnaście osób z RED i z dnia na dzień więcej rzeczy robiliśmy sami. Wówczas pojawiło się spostrzeżenie: „To nie tak miało wyglądać, że trzon studia jedzie do Francji na ratunek”. W końcu przyszła kluczowa chwila, kiedy zaliczywszy „vertical slice”, który udało się zamknąć wielkim wysiłkiem naszego zespołu na miejscu w Lyonie, dosłownie tydzień po przelaniu na konto francuskiej firmy dużej kwoty za wspomniany cel pośredni WSG beztrzesko oznajmiło nam, że naprawdę im przykro, ale projekt się wydłużył o dalsze cztery, pięć miesięcy – w rezultacie musimy po raz kolejny renegować umowę, zwiększyć budżet i generalnie uzbroić się w cierpliwość.



W tym czasie w Polsce działy się rzeczy dla mnie nie do końca zrozumiałe. Powiedz, dlaczego tak bardzo chcieliście wtedy wejść na giełdę?

Spójrzmy szerzej na całą sytuację. Wpakowaliśmy kilka milionów dolarów w Rise of the White Wolf, dystrybuowaliśmy gry w Polsce, na Węgrzech, w Czechach i na Słowacji, prowadziliśmy serwis gram.pl, mieliśmy firmę usługową zajmującą się lokalizacją i konwersją tytułów pomiędzy platformami, startowaliśmy z GOG.com, a do tego był jeszcze zespół pracujący nad Wiedźminem 2. W celu sfinansowania naszych ambitnych planów po raz pierwszy decydujemy się wziąć kredyt inwestycyjny, i to nie byle jaki, bo w wysokości ponad dwudziestu milionów złotych. Działamy na wielu frontach jednocześnie, maszyna o nazwie CD Projekt jest maksymalnie rozpędzona, pieniądze rozlokowane, gdy nagle w 2008 roku nastaje kryzys ekonomiczny i w przeciągu dosłownie paru miesięcy rynek u nas w kraju kurczy się o połowę.

Chcieliśmy wejść na giełdę z jak najlepszą wyceną, a tymczasem dystrybucja gier, która powinna przynosić zyski, zamieniła się w czarną dziurę, natychmiast wymagającą dofinansowania. Na przestrzeni kilku miesięcy zwróciliśmy nam koszarne ilości zalegającego towaru, przez następne dwa lata wyprzedawaliśmy go za bezcen. Niezapłacone rachunki piętrzyły się w przerażającym tempie, więc błyskawicznie musieliśmy rozpocząć szeroko zakrojoną restrukturyzację - zamknąć zagraniczne oddziały i zwolnić dużą część pracowników. Niestety pomimo głębokich cięć, redukcji zatrudnienia i likwidacji nierentownych spółek bez zastrzyku gotówki nie mieliśmy szans na dalszą działalność. Przystąpiliśmy do rozmów z bankami, lecz te, spojrzawszy na nasze wyniki, od razu nam podziękowały. Później przyszła kolej na fundusze venture capital, ale i w tym przypadku albo szybko dostawaliśmy odmowę, albo przedstawiano nam nieakceptowalne warunki na zasadzie „przejmujemy waszą firmę za grosze”. Do dziś pamiętam, jak jeden z większych funduszy złożył nam propozycję zainwestowania dziesięciu milionów złotych w zamian za 95% naszych udziałów. Szczerze mówiąc, woleliśmy zbankrutować i zacząć od zera niż przyjąć taką ofertę.

Szukaliśmy dalej i w pewnym momencie Adam Kiciński dowiedział się, że Zbigniew Jakubas, główny akcjonariusz Optimusa, wypatruje firmy zainteresowanej fuzją z jego przedsiębiorstwem. Warto przypomnieć, że wtedy Optimus ograniczał się praktycznie tylko do nazwy, nieruchomości w Nowym Sączu i dosłownie kilku osób na pokładzie. Po dawnej działalności pozostał jedynie magazyn starych części do komputerów. Dla nas jednak Optimus miał wielki atut - mianowicie był spółką notowaną na giełdzie. Negocjowaliśmy przez parę miesięcy, aż wreszcie udało nam się ustalić warunki akceptowalne dla obydwu stron. Otrzymaaliśmy dofinansowanie, wyemitowaliśmy nowe akcje i weszliśmy na GPW. Zastrzyk gotówki pozwolił nam na dokończenie zarówno restrukturyzacji, jak i Wiedźmina 2, po wydaniu którego spłaciliśmy zobowiązania wobec Atari. Po latach walki wyszliśmy na prostą. Cała sytuacja z giełdą nauczyła nas pokory, a dodatkowo obecność na parkiecie wymusiła na nas konkretne długofalowe planowanie i stała, transparentną komunikacją z rynkiem.

Po co dokładnie chodziło z wycofaniem się Michała Kicińskiego z biznesu?

Michał zawsze nakręcał nasz interes, stanowił wulkan pomysłów. Ja stabilizowałem sytuację i dużo jeździłem po świecie, rozwijając stronę międzynarodową naszej działalności. Ten aktywny tryb życia okazał się dla nas obydwu wyczerpujący, ale Michał ewidentnie szybciej się wypalał.



Wiedźmin w Rise of the White Wolf był nieco zniewieściaty, aczkolwiek filmiki pokazujące go w trakcie walki z wilkami do dziś robią wrażenie.

W 2014 roku CD Projekt obchodził hucznie 20-lecie działalności. Dwie postacie na torcie to Marcin i Michał.

Czterysta tysięcy egzemplarzy Wiedźmina 2 sprzedało się w pierwszym tygodniu po premierze. Do końca 2011 roku – ponad milion kopii.



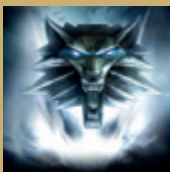
Wiele lat upłynęło od czasu, gdy na Marszałkowskiej firma rozkręcała swoją działalność... Marcin Iwiński i Adam Kiciński kroją urodzinowy tort.





✚ **Starcia z bossami** zostały w Wiedźminie 2 dobrze przemyślane i wymagały specyficznej taktyki. Płonący demon wojny Draug wydawał się na pierwszy rzut oka nie do pokonania. Był duchem okrutnego wodza...

Symbol



Już przed premierą Wiedźmina CD Projekt miał podpisaną z Andrzejem Sapkowskim umowę, na mocy której firmie przysługiwało prawo do rozporządzania motywami z twórczości pisarza w grach, komiksach i na polu gadżetów (koszulki, kubki). W 2014 roku Dark Horse Comics opublikowało we współpracy z CD Projektom komiks „Dom ze szkła”, a ostatnio Netflix ogłosił realizację wiedźmińskiego serialu, którego reżyserem został Tomasz Bagiński.



Do tego doszedł jeszcze kryzys ekonomiczny, który, mówiąc oględnie, mocno dał nam w kość. Prywatnie uważam te dwa lata za najgorsze - był to czas, gdy na koniec miesiąca należało się zastanawiać, czy mamy z czego zapłacić pracownikom. Zatrudnialiśmy wtedy ponad trzysta osób, a z powodu złej koniunktury musieliśmy zwolnić więcej niż połowę.

W takich momentach przychodzi refleksja: co jest w życiu ważne? Zarówno ja, jak i Michał szukaliśmy drogi duchowej, próbując wszelkiego rodzaju warsztatów i technik, lecz zmiana dokonała się z pomocą mojej żony. Zdecydowała się ona wyjechać na dwa tygodnie do Indii na medytację vipassana i zachęciła mnie, żebym też się tam wybrał. Zapisałem się na kurs, kupiłem bilety lotnicze i dosłownie w ostatniej chwili Michał zapytał mnie, czy mógłby dołączyć. Zdołał dostać miejsce, więc w podróż udaliśmy się razem. Nie wdając się w szczegóły - było to doświadczenie, które odmieniło nasze życie, pozwoliło nam rozładować tonę stresu i gruntownie poprzestawiać priorytety, a jednocześnie dzięki niemu poznaliśmy sposób medytacji, jaki da się praktykować co dzień. W efekcie Michał postanowił powołać coraz mniej się angażować, aż wreszcie całkowicie scedował wszystkie swoje obowiązki i opuścił firmę. Wszedł na ścieżkę rozwoju wewnętrznego, natomiast od strony biznesowej czuwa nad projektami związanymi ze zdrowiem i duchowością. Ja zostałem, ale bardzo zmieniłem podejście do tego, czym się zajmuję, i nabrałem dystansu, co pozytywnie odbiło się tak na mnie, jak na funkcjonowaniu przedsiębiorstwa.

P Możesz opowiedzieć, na czym polega medytacja?

Rodzajów medytacji istnieje wiele, ale ponieważ poszliśmy drogą vipassany, to wspomnę kilka słów właśnie na jej temat. Ośrodki vipassany znajdują się na całym świecie, a niedawno temu otwarto pierwszy w Polsce. Technika jest bardzo konkretna, zaś uczniowie zapoznają się z nią i praktykują ją podczas dziesięciodniowych darmowych kursów. Brak opłat stanowi zasadniczy czynnik - w ten sposób eliminuje się jakiegokolwiek podejrzenia, że ktoś na tym zarabia, natomiast jednocześnie nie rozbudza oczekiwań, to znaczy podejścia „zapłaciłem, ale inaczej wszystko sobie wyobrażałem”. Dopiero po ukończeniu szkolenia każdy z uczestników może, lecz bynajmniej nie musi, zostawić darowiznę, acz tylko w sytuacji, gdy czuje się zadowolony z warsztatów i chciałby, aby inni też tego spróbowali. Mówiąc językiem gier: to taki „free to play”, choć bez mikrotransakcji.

Zapisujemy się na kurs i po przybyciu do ośrodka oddajemy wszystkie cywilizacyjne „przeszkadzaczki”, czyli telefon, komputer, ale i książki, gazety bądź notatniki - tak, aby móc skoncentrować się tylko i wyłącznie na medytacji. Przez cały czas nie rozmawiamy z nikim poza nauczycielem, więc mamy w końcu szansę pobyć sam na sam ze sobą, a uwierz mi, to wcale nie jest takie łatwe, jak się wydaje. Minimum stymulacji, cisza i sto procent siebie. Bywa fajnie, bywa też bardzo ciężko.

Odnosnie do samej medytacji, bez zbędnych szczegółów: przez pierwsze trzy dni siedzimy i należycie oddychamy, aby uwrażliwić uwagę i poprawić koncentrację, a przez kolejnych siedem praktykujemy już właściwą vipassanę, zgłębiając nasze ciało. To niesamowite, jak bardzo te dziesięć dni nas oczyszcza, co z nas potrafi wyjść wyłącznie za sprawą skupienia na sobie i oddechu.

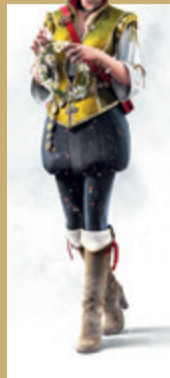


Lekko bynajmniej nie jest, bo to wszak prawie klasztor. Dzień zaczyna się więc o 4:00 rano od medytacji i trwa z przerwami do 21:00, kończąc się wykładem. Warto napomknąć o jeszcze jednym istotnym fakcie dotyczącym całości - uczy się nas medytacji, i tyle. Nie ma tu żadnego zabarwienia religijnego i niczego się nam nie narzuca. Na ostatek sami decydujemy, czy technika nam odpowiada, czy ją akceptujemy i chcemy stosować.

P Wróćmy na ziemię, bo chciałbym cię zapytać, w którym momencie wpadł wam do głowy pomysł, by zrealizować Wiedźmina 3.

Wiedźmin od początku został zaplanowany jako trylogia. Do każdej części podchodziliśmy maksymalnie ambitnie, rzecz jasna na miarę naszych ówczesnych możliwości i dostępnej technologii. W „jedynce” znalazło się dużo inspiracji seria Baldur’s Gate, ale oczywiście przedstawiliśmy historię Geralta po swojemu. W „dwójce” dzięki własnemu silnikowi byliśmy w stanie skoncentrować się na kwintesencji gry, prezentacji losów bohaterów w sposób znacznie bardziej filmowy, a nie na walce z programowaniem. Rozwinęliśmy koncept

✚ Szkice koncepcyjne do Wiedźmina 3 tworzyła pokaźna grupa rysowników...



✚ ...między innymi Monika Zawistowska, Marek Madej czy Bartłomiej Gaweł...

P Istnieje taka miejska legenda, że w CD Projekcie pracuje się bardzo, bardzo ciężko. O tym, że ludzie często nie wytrzymują tego wyścigu, miałyby świadczyć słynne zdjęcie ekipy Wiedźmina z czerwonymi krzyżykami wskazującymi, kto odszedł z zespołu. Z owej fotografii wynika, że zostało tylko kilka osób. Nie było aż tak źle - do zespołu zajmującego się „dwójką” weszło dużo osób z oryginalnego składu. Niestety, chcąc produkować tytuły na najwyższym poziomie, trzeba liczyć się z tym, że to nie będzie robota od dziewiętej do piątej, tylko krew, pot i łzy. Lwia część pracy nad AAA równa się działaniu na wysokich obrotach, a do tego dochodzi jeszcze kluczowy etap domykania i szlifowania projektu, wymagający ogromnego poświęcenia. Na tej wojnie nie bierze się jeńców i kto dołącza do ekipy, ten się o tym dowiaduje, bo mówimy o wszystkim otwarcie. Tworzenie gier to proces kreatywny związany ze stale zmieniającą się i coraz bardziej zaawansowaną technologią, toteż nie da się zaplanować go od A do Z. Startując z produkcją AAA, która ma podbić świat - przecież takie założenie przyświecało nam i przyświeca przy każdej realizacji - nie wiemy znacznie więcej, niż wiemy. Brzmi to jak czyste szaleństwo i często tak jest, ale w przeciwnym razie na rynku pojawiałyby się tysiąc pozycji premium rocznie.

✚ ...część ich oryginalnych projektów trafiła w 2016 roku do sprzedaży w sklepie internetowym Cook & Becker. Niektóre z nich są nadal dostępne na stronie „dilerów sztuki nowej generacji”. Ceny oscylują w okolicach 100 euro za jedną pracę.



P Piętro nad nami w wielkiej tajemnicy pracuje zespół na Cyberpunkiem 2077. Rozumiem, że nic nie możesz o tym projekcie na razie powiedzieć, ale nie jest chyba tajemnicą, kiedy narodził się pomysł na tę grę? Dla mnie to fascynująca sprawa, uwzględniając, że temat cyberpunku jak dotąd nigdy się w grach nie udawał.

Od dłuższego zamierzaliśmy przystąpić do pracy nad jeszcze jednym IP. Zabraliśmy się za poszukiwania licencji. Nie chcieliśmy już fantasy, a tak się złożyło, że Adam Badowski interesował się genetyką, militariami i nowymi technologiami, więc to naprowadziło nas na trop. Próbowaliśmy wstępnie rozglądać się za polem działania w światach wykreowanych przez Williama Gibsona i Philipa K. Dicka, ale wyszło na jaw, że prawa są zablokowane przez studia filmowe - na wszelki wypadek również prawa do gier. Michał Nowakowski, który jest z nami w zarządzie i zarazem zajmuje się całą stroną biznesową przedsiębiorstwa, grał dużo w RPG i znał „Cyberpunka 2020” autorstwa Mike’a Pondsmitha. Usiedliśmy do rozmów na ten temat z resztą ekipy i pomysł spotkał się z wielkim entuzjazmem.

W efekcie, dokładnie przeanalizowawszy system - a podręczników firma Mike’a wydała naprawdę sporo - utwierdziliśmy się w przekonaniu, że to właściwy kierunek. Jak się dodatkowo wyjaśniło, Mike miał do czynienia z gamedevem, zatem rozumie, jak przebiega proces realizacji takiej produkcji, co znacząco ułatwiło nam negocjacje. Dogadaliśmy się dość szybko i tak rozpoczęła się kolejny rozdział pod tytułem Cyberpunk 2077.



+ Dzięki Wiedźminowi 3 szeroki świat poznał uroki mitologii słowiańskiej.

P Na razie poza trailerem sprzed kilku lat niczego nie zaprezentowaliście...

Ten zwiastun miał między innymi na celu sprawdzenie, czy odbiorcy będą zainteresowani tematem. Wyniki przerosły nasze najśmielsze oczekiwania, bo w przeciągu tygodnia film obejrzano ponad dziesięć milionów razy, dzięki czemu został najczęściej odtwarzanym materiałem wideo w historii naszej firmy. To dowodzi, że w marce drzemie ogromny potencjał. Mimo że z premedytacją ani słowa od tego czasu o Cyberpunku 2077 nie powiedzieliśmy, to biorąc pod uwagę największe światowe serwisy zajmujące się naszą branżą, jest on stale jedną z najbardziej wypatrywanych gier.

P Jako fan technologii VR nie mogę nie zapytać na koniec o twój stosunek do niej.

Jeszcze rok temu na GDC wszyscy się VR zachwycaли, ale już podczas tegorocznej edycji było o temacie znacznie ciszej. Jeżeli baza użytkowników będzie duża, a jednocześnie za pomocą owej technologii historie w naszych grach da się opowiadać w ciekawszy i bardziej immersyjny sposób, to zaczniemy poważnie rozważać implementację tego rozwiązania. Tyle w kwestii podejścia do VR, jeśli chodzi o sprawy zawodowe.

Jeżeli zaś pytasz mnie prywatnie, to w moim przypadku z VR nie najlepiej trafiłeś. Próbowalem co najmniej kilku gier przy użyciu każdego z urządzeń i niestety mój błędnik szaleje już po jakichś pięciu minutach. Osobiście więcej szans dawałbym AR i czekam na



+ Wiedźmin 3 za każdym razem, gdy pojawiał się na targach gier, wzbudzał ogromne zainteresowanie. Przez kilka lat lokował się w czołówce najbardziej oczekiwanych gier wideo.



Praca nad Cyberpunkiem 2077 odbywa się na drugim piętrze budynku przy ulicy Jagiellońskiej. Poza deweloperami nikt nie wie, co tam powstaje. Informacje są najściślej strzeżone.



Dwa dodatki do Wiedźmina 3 - Serca z kamienia oraz Krew i wino - zebrały świetne recenzje. W tej drugiej grze zawarto być może najpiękniejsze wiedźmińskie lokacje.



pierwsze komercyjne wersje HoloLens. Czy wygra VR, AR, czy jeszcze coś innego - pokaże czas, ale najważniejsze, że to wszystko popycha gry wideo do przodu, gdyż właśnie ciągłe innowacje są podstawą naszej branży.

P Co byś chciał w swoim gamedevowym życiu jeszcze osiągnąć po tym, jak z protegowanych BioWare wyrosliście ponad nich?

Nie wiem, czy wyrosliśmy ponad BioWare - nie mnie to oceniać, ale korzystając z okazji, chciałbym podziękować Rayowi i Gregowi, bo właśnie oni podali nam pomocną dłoń na początku naszej gamedevowej kariery. Jestem im za to głęboko wdzięczny do dzisiaj.

A co dalej? Hmm... W sumie to samo, bo przede wszystkim chcemy tworzyć najlepsze gry na świecie. Ja na co dzień zajmuję się rozwojem naszego biznesu i budowaniem pozycji firmy wśród odbiorców w różnych zakątkach globu. Aktualnie mocno koncentruję się na Chinach, gdzie jeszcze nie cieszymy się tak wielką sławą, ale powoli się przebijamy do powszechnej świadomości. Niesamowity w naszej branży jest fakt, że język gier to medium uniwersalne i jeśli tytuł okazuje się naprawdę dobry, to przy założeniu wysokiej jakości lokalizacji w Wiedźmina wsiąkają nie tylko Polacy albo Niemcy, lecz także Amerykanie, Chińczycy czy Japończycy.

Jeżeli natomiast chodzi o to, nad czym pracuję w tej chwili, to jest to przede wszystkim GWINT i gra jako serwis - to dla nas nowy temat i przez cały czas się uczymy. Dodatkowo wiąże się z tą kwestią aspekt e-sportu, więc naprawdę nie możemy narzekać na brak ambitnych wyzwań. Nie zapominajmy też o Cyberpunku 2077. Na razie siedzimy cicho, ale gdy będziemy gotowi, damy czadu. ■

Wszyscy wypatrują Cyberpunka 2077, ale na podstawie funduszy strukturalnych, jakie otrzymał CD Projekt na produkcję tej gry, można mniemać, że wcześniej niż jesienią 2019 roku nie należy się spodziewać skończonej wersji superdzieła.



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: Piłter

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



MEDAL OF HONOR

■ Marcin Kiendra

Chociaż największą pasją Stevena Spielberga jest praca nad filmem, to niemałą uwagę poświęca on również grom wideo. Widząc potencjał branży i chcąc realizować się w tym medium, reżyser założył w 1995 roku firmę DreamWorks Interactive.

Przez pięć kolejnych lat działalności DWI dorobiło się kilku udanych produkcji pokroju *The Neverhood* i *Skullmonkeys*, ale najważniejszym tytułem w jego portfolio na zawsze pozostanie *Medal of Honor*. Jego historia rozpoczyna się w listopadzie 1997 roku, kiedy Spielberg zakończył zdjęcia do „Szeregowca Ryana”. Praca nad tym wojennym dramatem zainspirowała go do stworzenia gry osadzonej w podobnych realiach, jednak nie miała być to typowa filmowa adaptacja. Dla reżysera liczyły się walor edukacyjny i autentyczność wydarzeń II wojny światowej, podane w formie przystępnej dla młodych odbiorców. Punktem odniesienia stał się *GoldenEye 007* na N64, w który zagrywał się syn Spielberga, Max. Hit od Rare wywarł na mężczyźnie duże wrażenie, szczególnie pod względem jakości wykonania i sposobie przedstawienia rozgrywki z perspektywy pierwszej osoby.

Odznaczenie



Medal honoru jako najwyższe amerykańskie odznaczenie wojskowe w USA jest nadawany od 1862 roku. Został wtedy przewidziany dla żołnierzy marynarki wojennej oraz wojsk lądowych, a od 1960 roku także dla sił powietrznych. Otrzymują go żołnierze za wyjątkowe akty odwagi i męstwa.

■ Podczas misji często coś idzie nie tak. Kumple z oddziału już nie wrócą do bazy, ale na pewno wzniesiemy toast ku ich pamięci.

Zrazu decyzja o rozpoczęciu prac nad Medal of Honor oznaczała dla DWI dwa problemy. Po pierwsze, jedyną docelową platformą miało być PlayStation, zdominowane przez wszelkiej maści bijatyki i wyścigi, więc publikacja pozycji FPS na konsole mogła równać się marketingowej klapie. Wcześniej na sprzęt Sony ukazały się raptem dwie takie produkcje: Disruptor i Jumping Flash!, które nie sprzedały się zbyt dobrze. Po drugie, pod koniec lat dziewięćdziesiątych tematyka wojenna wydawała się mało interesująca dla przeciętnego gracza, wołającego biegać i strzelać z blasterów w kolejnych klonach Doom lub zanurzyć się w piekielny świat znakomitego Quake'a. Zapewne w każdym innym przypadku tytuł trafiłby do kosza, jednak osobiste zaangażowanie Spielberga dawało temu przedsięwzięciu wielką szansę na sukces. Planowano, że Medal of Honor, nazwany na cześć najwyższego odznaczenia wojskowego w Stanach Zjednoczonych, powstanie niczym filmowy przebój, wsparty dużym budżetem i przez zespół fachowców odpowiedzialnych za poszczególne elementy gry. Na pokładzie znaleźli się znajomi reżysera: pieczę nad projektem sprawował Chris Cross, scenariuszem zajął się Peter Hirschmann, zaś funkcję konsultanta otrzymał Dale Dye, zatrudniony uprzednio przy „Szeregowcu Ryanie”. Jego zadaniem było pilnowanie, by ekipa wiernie oddała realia historyczne.

Akcję osadzono w targanej wojnie Europie pod koniec 1944 roku, a głównym bohaterem został

Amerikanin Jimmy Patterson. Już na wstępnym etapie odrzucono wszelkie koncepcje jednoosobowej armii wycinającej w pień całe oddziały nazistów, skupiając się na wypadkach widzianych oczyma samotnego wilka działającego potajemnie daleko za linią wroga. Kolejne stawiane graczowi zadania obejmowały na przykład sabotaż rakiet V2, kradzież tajnych dokumentów czy infiltrację stoczni budującej nowy rodzaj śmiercionośnego U-Boota. Ten typ rozgrywki sprawdził się znakomicie, w jednych momentach wymuszając planowanie i krycie się w cieniu, podczas gdy w innych – w trakcie wymiany ognia z żołnierzami Wehrmachtu – pompywał adrenalinę. Wszystkie misje poprzedzono odprawami obrazowanymi historycznymi filmami i zdjęciami wzmagającymi poczucie uczestnictwa w autentycznych wydarzeniach. Nazwisko Spielberga otwierało wiele drzwi, dając dostęp do archiwalnych materiałów zgromadzonych w takich miejscach jak Muzeum Wojskowe w Londynie, z czego twórcy ochoczo korzystali.



■ Czasem zamiast wymiany ognia wrogów da się „pokonać”, machając im przed nosem podrabianymi dokumentami.

Medal of Honor to już prawdziwy tasiemiec. Do tej pory ukazało się 14 gier z serii, nawiązujących do tematyki II wojny światowej.



■ Ciche i spokojne miasteczko. Wszyscy śpią, tylko wredne szkopy szukają guza.

■ Wprawdzie nikogo nie widać, ale lada moment zza winkła może wychynąć patrol Wehrmachtu.

Na linii frontu

Dla DWI największym wyzwaniem stało się okiełznanie możliwości technicznych PSX. W 1997 roku nie istniały gotowe silniki pokroju Unreal Engine, więc wszystko należało zaprojektować od zera. Pierwszy prototyp MOH skonstruowano w oparciu o inny tytuł studia, Jurassic Park: The Lost World, natomiast stworzone w ten sposób demo miało wskazać, jakie zadania będą czekać zespół w następnych miesiącach. Chris Cross wspominał, że praca z urzędzeniem Sony przywozili na myśl czasy eksperymentów na osmiobitowcach, kiedy to chwytało się przeróżnych sztuczek, żeby obejść ograniczenia sprzętowe. Zasadniczy problem stanowiły skromne 2 MB pamięci RAM, wpływające na takie elementy jak wielkość poziomów czy jakość odwzorowania detali. Programiści znaleźli zatem furtkę w postaci dzielenia plasz na kilka obszarów połączonych korytarzami i gdy gracz przechodził przez taki „tunel”, konsola doczytywała w locie dane kolejnej lokacji.



■ Odprawa przed misją to cisza przed burzą. Warto dokładnie zapoznać się z celami zadania.



W przypadku tekstur często korzystano z jednego typu skórki, którą obracano lub skalowano tak, aby po nałożeniu na modele nie przypominała pieczętki. W wyglądzie broni niesionej przez naszego bohatera też pokuszono się o pewne uproszczenia. Szablony wzorów przygotowano tylko dla obecnych na ekranie części karabinów bądź pistoletu, co znowu pozwoliło zaoszczędzić cenne zasoby PSX. Celem zachowania płynności rozgrywki naraz nigdy nie pojawiała się więcej niż czterech przeciwników - i jeśli bliżej im się przyjrzeć, to na każdego z nich przypadało jakieś 250 wielokątów, a to z punktu widzenia dzisiejszych standardów jest wręcz histerycznie śmieszną wartością. Łatwo także zauważyć, że wszelkie misje dzieją się w nocy albo w zamkniętych budynkach. Dzięki temu wyeliminowano konieczność równomiernego doświetlenia całej sceny wraz z rysowaniem dalekiego krajobrazu, a to przełożyło się na odciążenie procesora i przy okazji pasowało do charakteru produkcji.

Pomimo tych kompromisów MOH wciąż uchodził za grę z pierwszej ligi. Na pozytywny odbiór całości kształtu wpływały filmowa narracja, dobrze zaprojektowane lokacje oraz symfoniczna muzyka. Nie bez znaczenia byli wymagający przeciwnicy, którzy nie stali jak bezmyślne kukły, tylko reagowali na poczynania bohatera, kryjąc się za osłonami i odkopując rzucane im pod nogi granaty.



❏ W porządnym przedstawicielu gatunku shootera FPS nie mogło zabraknąć wymiany ognia w ciasnych korytarzach.



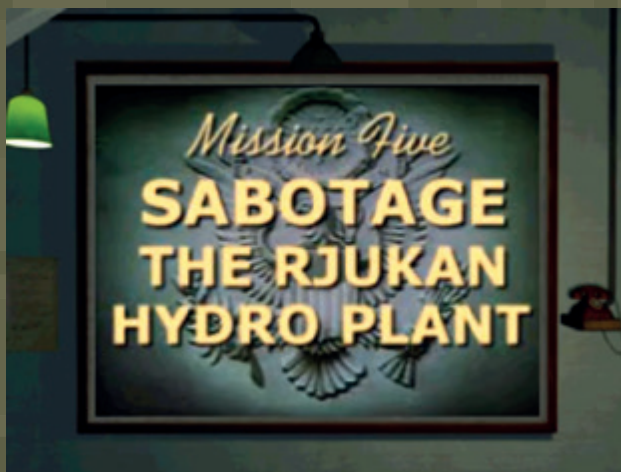
❏ Oprócz pukawek zawsze warto mieć przy sobie nietrywialny zapas granatów na czarną godzinę.

❏ Ciągłe pakowanie się w kłopoty to chleb powszedni dla Jimmy'ego Pattersona.

D-Day



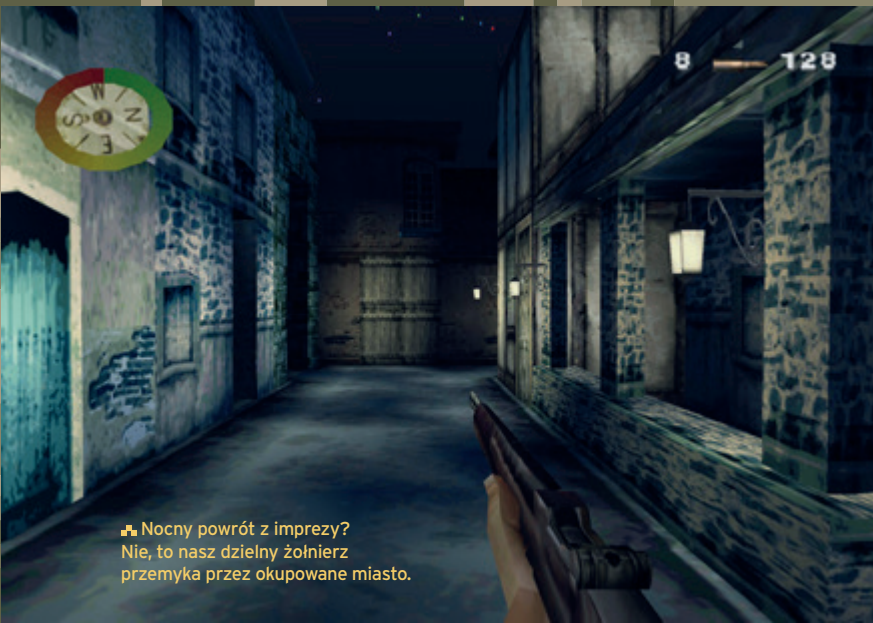
Wydanego na PS2
MOH: Frontline (2002) otwierała zapierająca dech w piersiach sceną lądowania na plaży Omaha podczas inwazji w Normandii. Jako żywo przypominała początkowe fragmenty filmu „Szeregowiec Ryan”. Podobne chwile mogli przeżyć właściciele pecetów, walcząc w MOH: Allied Assault.



❏ Zapowiada się ciężka misja w mroźnej Norwegii. Trzeba powstrzymać nazistów przed zbudowaniem bomby atomowej!

Decydujące starcia

Kiedy prace nad MOH zbliżały się ku końcowi, rozegrały się dwa wydarzenia, które o mały włos nie przyczyniły się do skasowania tytułu z planu wydawniczego. W kwietniu 1999 roku doszło do masakry w liceum w Columbine (stan Kolorado), gdzie dwóch nastolatków zastrzeliło z zimną krwią dwanaścioro uczniów i jednego nauczyciela. Sprawa odbiła się szerokim echem, zaś media wśród winowajców tragedii wymieniały wirtualną rozgrywkę.



➤ Nocny powrót z imprezy? Nie, to nasz dzielny żołnierz przemyka przez okupowane miasto.

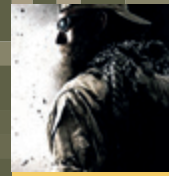


➤ Żołnierz przy bramie na pewno nie da się przekupić. Trzeba będzie posłać mu kulkę z karabinu.



➤ Za 3 sekundy ten cud nazistowskiej inżynierii poleci w kierunku Londynu. Dezaktywujemy go dosłownie w ostatniej chwili.

Nowa wojna



W 2010 roku seria MOH przeniosła się w czas współczesne, wrzucając nas w konflikt w Afganistanie. Nie była to specjalnie udana gra i przegrała wyścig o portfele klientów z kolejnymi odcinkami Call of Duty.

Konkretnie chodziło o tytuł, ponieważ ów – zdaniem Buchy – „nie miał prawa być użyty w czymś tak błahym jak gra wideo”. Spielberg bardzo poważnie potraktował sprawę, przez co rozważał nawet rezygnację z publikacji i wzięcie na siebie całość konsekwencji finansowych. I to w chwili, kiedy kolejne sztuki właśnie zjeżdżały z taśmy w tłoczni i pakowano je do wysyłki. Sytuację uratował Peter Hirschmann, zapraszając Paula Buchę na obszerną prezentację, podczas której wyjaśnił, w jaki sposób zespół dążył do odwzorowania historycznych wydarzeń, lokacji oraz uzbrojenia. W oczach weterana MOH ewoluował z bezmyślnej strzelanki w wartościowy produkt wyróżniający się walorami edukacyjnymi. Spielberg mógł spać spokojnie. Recenzje w prasie okazały się nad wyraz optymistyczne, oceny nie schodziły poniżej 80%, więc klienci gorliwie gnali do sklepów, by nabyć własny egzemplarz. Wkrótce później DWI zostało wchłonięte przez Electronic Arts, co szczególnie przysłużyło się marce MOH rozwijanej w dalszych latach. Underground, Allied Assault, Wojna na Pacyfiku, Airborne – każda z tych produkcji dołożyła swoją cegiełkę do tej znakomitej serii, przenosząc akcję w następne zapalne rejony teatru II wojny światowej. Ale to już opowieść na inny artykuł. ■

Wielu wydawców zaczęło więc wycofywać lub zmieniać daty premier poszczególnych nadchodzących pozycji i taki sam los spotkał MOH. Na ówczesnym etapie produkcji gra epatowała sporą dawką brutalności, wrogowie ginęli w fontannach posoki, a celnie rzucony granat rozdzierał ich na strzępy. Electronic Arts żądało modyfikacji, w związku z czym DWI usunęło kontrowersyjne sekwencje, przy okazji zaliczając kilkumiesięczny poślizg.

W momencie, gdy wszystko wydawało się dopięte na ostatni guzik, Steven Spielberg otrzymał list od Paula Buchy, wojennego weterana pełniącego funkcję prezesa Stowarzyszenia Odznaczonych Medalem Honoru. Żołnierz w stanowczych słowach domagał się wstrzymania sprzedaży dzieła.



➤ Pomiędzy misjami można było oglądać fragmenty oryginalnych nagrań z okresu II wojny światowej. W kadrze widoczny test startu rakiety V2.

PO ZIO MY JE ŻA



O tym, jak tworzył poziomy oryginalnego Sonica Hedgehoga, z **Hirokazu Yasuharą** rozmawia Piotr Mańkowski.

**PIXEL
WYWIAD**



P Co zdecydowało o tym, że pod koniec lat osiemdziesiątych trafiłeś do Segi, a nie do Nintendo?

Urodziłem się w Tokio, a Nintendo, jak wiadomo, działa w Kioto, więc wybór był poniekąd naturalny. Aczkolwiek wcześniej zaproszono mnie na rozmowę do Namco, ale tam operował kombinat trzystu ludzi, do którego nie zdołałem się dopasować. Miałem wrażenie, że w Sedze panowała bardziej przyjazna atmosfera.

P Twoim pierwszym projektem w Sedze był Altered Beast. Co oznaczała przypisana ci wówczas rola „game planner”?

To uprzejmy opis kogoś, kto dopiero poznaje game design i de facto funkcjonuje jako tester. Jednym z moich zadań było kopiowanie postaci z wersji arcade'owej i przenoszenie ich na konsole. Uczyłem się, jak skalkulować umieszczenie gry w pamięci oraz tego, jak zaprogramować daną maszynę. W Japonii „game planner” to generalnie osoba pomiędzy game designerem a producentem, który musi również szczególnie dbać o kalendarz prac.

P W tamtym czasie maskotką Segi był Alex Kidd. Pamiętasz ten moment, gdy idea Sonica pojawiła się po raz pierwszy?

Alex całym sercem i duszą przynależał do epoki ośmiobitowej. W takiej oprawie się sprawdzał, ale nie pasował do nowocześniejszych mechanik. Prezes Segi, Hayao Nakayama, poprosił nas pewnego dnia, gdzieś około 1990 roku, żebyśmy pomyśleli o nowej maskotce, mogącej zaistnieć w dobie szesnastobitowej. Z początku mało kto wierzył w powodzenie owej misji, bo sądziliśmy, że Mario zgarnął już wszystko, co dało się wygrać.

Projektowałem poziomy do pierwszego Sonica, a gdy okazał się on wielkim hitem na konsole Sega Mega Drive, zapadła natychmiastowa decyzja o produkcji sequela. Zwrócono się do mnie z prośbą o realizację Sonic the Hedgehog 2. Znowu starałem się wykonać to samo zadanie, którego trzymałem się przy oryginale, czyli sprawić, by gra dostarczała rozrywki. To uważam za najważniejsze: fun, fun i jeszcze raz fun. Pracowałem w kampusie Segi, gdzie wszystko było uporządkowane. Siedziałem w budynku określanym mianem „konsumentki”, zaś dla przykładu Yu Suzuki – spotkałem go tylko kilkakrotnie – miał stanowisko w obiekcie przeznaczonym dla maszyn arcade. Zanim pojawił się Sonic, działała tam łącznie zaledwie mniej więcej setka ludzi.

P Sukces Sonica wynikał z faktu stworzenia nowej, ciekawej postaci czy może był pochodną dobrze skonstruowanych poziomów? Albo jeszcze czegoś innego? Gra zapraszała do zabawy i głównie to się liczyło, ale przede wszystkim prezentowała się zupełnie inaczej od tego, co produkowało Nintendo. To stanowiło przyczynę sukcesu. Swoją rolę w kreowaniu Sonica odegrał rynek amerykański i jego potęga reklamowa. Tam właśnie prezes amerykańskiej centrali, Tom Kalinske, odpowiednio nagłośnił sprawę naszego jeża.

✚ Jedną z najważniejszych umiejętności Sonica była znajomość breakdance'u. Jeż cały swój styl walki oparł na tym unikatowym tańcu.

Starałem się wykonać to samo zadanie, którego trzymałem się przy oryginale, czyli sprawić, by gra dostarczała rozrywki.



✚ Pierwszy Jak and Daxter ukazał się w 2001 roku na PS2, definiując standardy platformówkowe dla tej wchodzącej wówczas na rynek konsoli.




✚ Pierwszy Sonic ukazał się nawet na tak archaiczne 8-bitowe konsole jak Game Gear. Ale nie było wersji na żaden z komputerów!

P Dlaczego odszedłeś z Segi?

W 2000 roku stery w firmie przejął Isao Okawa, już dwa lata po tym, gdy zrezygnował prezes Nakayama. Trudno tę sytuację opisać słowami, bo to się po prostu czuło – zmieniła się atmosfera, resztą Segę opuściło wtedy bardzo dużo ludzi. Ja chciałem robić dalej to samo, czyli projektować gry, lecz zamierzałem przenieść się do Stanów. I tak trafiłem do Naughty Dog. Pomogłem przy tworzeniu poziomów w Uncharted: Drake's Fortune, ale zajmowałem się głównie Jakiem i Daxterem.

P Gdy patrzysz na współczesne gry, wskrzeszenie nurtu retro, gdzie odnajdujesz swoje miejsce? Raczej właśnie w pieśniach przeszłości czy lubujesz się w poszukiwaniu nowych technologii?

Uważam się za fana i wyznawcę augmented reality (AR), czyli technologii łączącej rzeczywistość z płaszczyzną wirtualną. VR jest w porządku, ale świata nie da się odwzorować wiernie za pomocą hardware'u. Pokémon GO pokazało potencjał tego zjawiska, a jego rozwój nastąpi zapewne w najbliższych latach. Poszukuję projektu AR, w którym mógłbym się sprawdzić. 





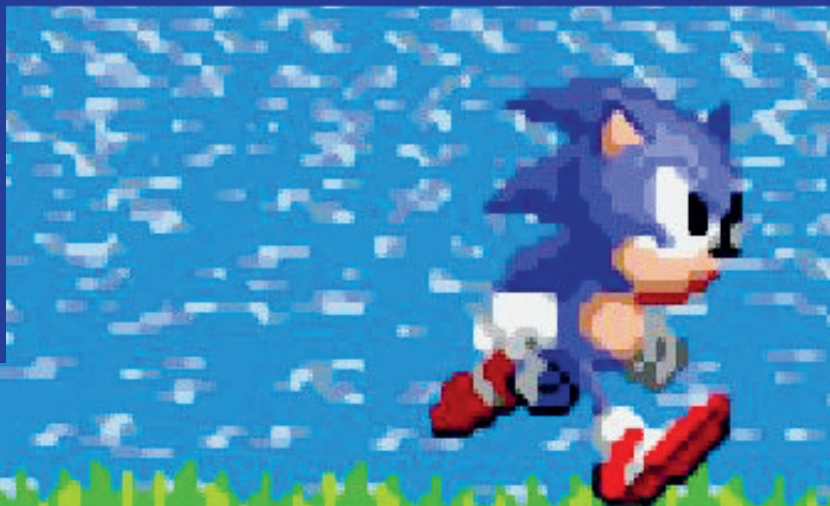
JAKŻE INNY JEŻ

Relatywnie łatwo jest zrobić wielką karierę, będąc fikcyjnym psem, myszą, a nawet królikiem. Znacznie trudniejszą drogę w światło reflektorów ma jeż. No, chyba że to najszybszy jeż świata. Taki jak nasz dzisiejszy bohater – Sonic <brawa>.

■ Bazyl



młodości Sonica wiemy niewiele. Zimami zapewne spał, a nocami tuptał nie wiadomo dokąd, by wciąć owady i zmniejszać w ten sposób liczebność szkodników. Świat poznał go dopiero w 1991 roku, ale nim Sonic mógł wejść na scenę, musiał pokonać pokaźną konkurencję, walczącą o posadę nowego pupila Segi.



SONIC
X
5

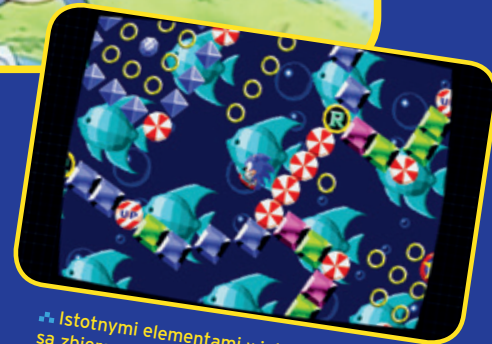
❖ Sonic CD, jak nazwa wskazuje, wydano na płycie. Dodatkowo miejsce wykorzystano na animowane przerywniki.

Jeź kontra reszta świata

Firma spoglądała bowiem zazdrośnie w kierunku Nintendo, które z wężaczą z Donkey Konga zrobiło hydrauliką i profesjonalnego ratownika księżniczek. Choć Mario wiecznie trafiał do niewłaściwego zamku, to z trafianiem do serc i portfeli fanów takich problemów nie doświadczał. Pod koniec lat osiemdziesiątych miał więc już na koncie szereg gier, kreskówkę i status ikony elektronicznej rozrywki. Tego samego nie mógł Sedze zapewnić Alex Kidd – jej dotychczasowy flagowy bohater będący nieoficjalną maskotką korporacji. Alex, gdy ostro pracowano nad wyborem jego następcy, zapewne wpadał w depresję i dawał się opłacać szponom nałogów, w które zwykli popadać spychani na margines protagoniści gier wideo.

Zorganizowano akcję pod hasłem „Pokonać Mario”, w ramach której pomysł na nowy symbol Segi mógł zgłosić każdy pracownik firmy. W efekcie pojawiło się około 200 kandydatów. W castingu udział wzięli między innymi królik, pancernik, pies i grubas z wąsami. Zwycięsko z tej rywalizacji wyszedł jednak zaproponowany przez Naoto Ohshimę jeź, lider kapeli złożonej ze zwierzaków. Jasnym stało się, że kolczasty zwierzak – żeby zrobić karierę – musi porzucić zespół i postawić na działalność solową. Pomógł mu też kolor futerka szczęśliwym trafem idealnie komponujący się z niebieskim logo Segi i zapewniający łatwą identyfikację z marką. Sonic swoją wyjątkową barwę zawdzięczał wypadkowi, do którego doszło w laboratorium, kiedy testując nowe buty, po raz pierwszy przekroczył barierę dźwięku. Tak przynajmniej tłumaczono w komiksie z 1993 roku.

Nie wszyscy jednak byli przekonani do nowego bohatera. Musiało mu być smutno, szczególnie gdy do rozmów włączyli się ludzie z Sega of America. Twierdzili oni, że Amerykanie nie będą w ogóle wiedzieli, co to jest jeź. Na szczęście dla niebieskiego malca Japończycy



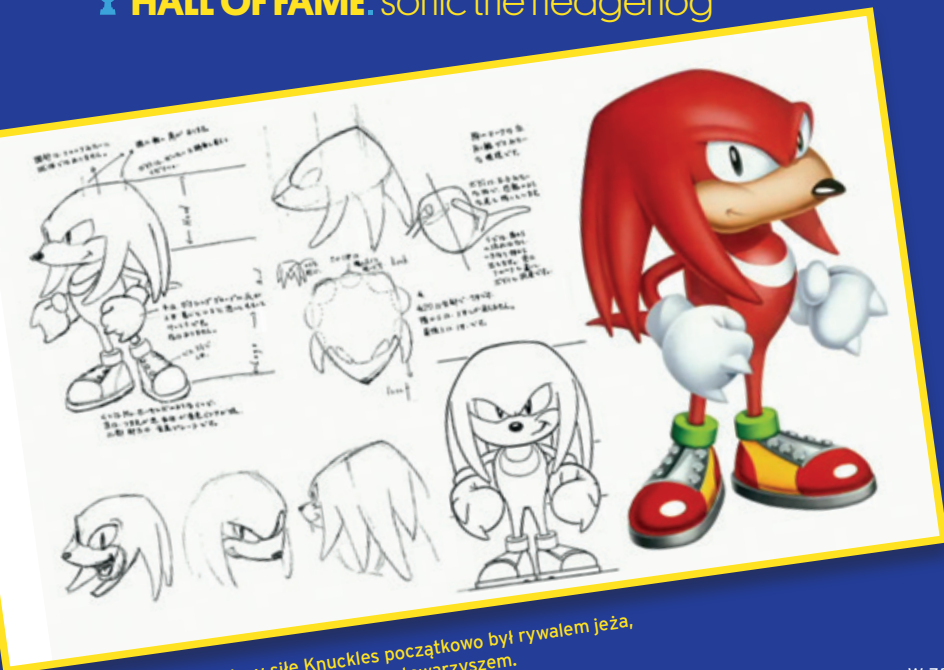
❖ Istotnymi elementami większości gier są zbierane podczas specjalnych etapów szmaragdy chaosu.

pokładali większą wiarę w system edukacji w USA i decyzji nie zmienili. Bądź co bądź, nieustępliwi Janke si za plecami autorów zafundowali Sonicowi szybką operację plastyczną, nadając mu mniej agresywny wygląd. Ekipa z Kraju Kwitnącej Wiśni podobno się wściekła, ale trudno było dyskutować z argumentem, że modyfikacje pomogą dotrzeć do amerykańskich klientów. Sonica o zdanie nikt nie zapytał.



❖ Za niemal wszystkimi problemami Sonica stoi podstępny Eggman, czyli Doktor Ivo Robotnik.





Sonic – licząc spin-offy oraz gościnne występy – ma dziś na koncie około 80 gier na różne platformy. Mniej niż Mario, acz zawsze coś...

Reprezentujący siłę Knuckles początkowo był rywalem Jeża, ale z czasem został jego wiernym towarzyszem.

Jeż i Madonna

Jeż dostał więc swoją wielką rolę, ale strata zespołu i zmiana wyglądu nie okazały się jedynymi wyrzeczeniami, jakie musiał ponieść. Odebrano mu także dziewczynę. W jednej z pierwszych wersji dzielny Sonic oswoiwał swoją ukochaną o imieniu Madonna. Była ona człowiekiem i wyglądała jak skrzyżowanie Jessiki Rabbit z kreskówkową wersją śpiewającej Madonny z czołówki filmu „Kim jest ta dziewczyna?”. Pomysł wyrzucano jednak do kosza. Uczucia uczuciami, ale widząc kolejny tytuł o ratowaniu damy w opałach, gracze mogliby kiwać głowami, a Mario szyderczo kręcić wężą i razem z kumplami z Nintendo śmiać się, że konkurenci nie są w stanie zaprezentować niczego bardziej odkrywczego. W dodatku związek ludzi z jeżami to raczej kiepski pomysł, o czym wie każdy, kto słyszał muzyczne dokonania zamieszkującej Świat Dysku Niani Ogg. Wygrała koncepcja zakładająca, że Sonic będzie walczył ze złym Doktorem Robotnikiem (w Japonii zwącym się Doktorem Eggmanem) zamieniającym zwierzęta w roboty

i chcącym zapanować nad światem, czego swoją drogą także specjalnie oryginalnym nie dało się nazwać. Jako arcyłotra, który na stałe zamieszkał w sonicowym uniwersum i na lata miał zostać nemesis naszego jeża, obsadzono znanego już z castingu na maskotkę firmy wążacza. Oczywiście wcześniej poddając go odpowiedniemu liftingowi.

Wyrazisty bohater oraz historia czekały na użycie, ale potrzebna była jeszcze rozgrywka, nad którą czuwał Yuji Naka. Od początku chciał osiągnąć efekt sprawiający, że akcja w Mario wyglądałaby przy nim równie dynamicznie co ruch kontynentów. W tym celu ograniczono sterowanie do zaledwie jednego klawisza prócz kursorów. Aby umożliwić bohaterowi pędzenie

Kartridż z Sonic & Knuckles można było łączyć z poprzednimi gramami, dzięki czemu kolczątka stawała się w nich grywalną postacią.

w zawrotnym tempie, wykorzystano zdolność jeży do zwijania się w kulkę. Wprawdzie większość przedstawicieli tego gatunku w takiej pozycji nie toczy się z prędkością dźwięku, ale przecież Sonic nie jest zwykłym jeżem. Za to Naka musiał zmagać się ze zwykłymi dla programistów problemami i chcąc osiągnąć szybki przebieg, walczył ze spadającą płynnością animacji. Pokusa popelnienia bardzo dynamicznej gry mogła także doprowadzić do przesady i w pewnym

Zbieranie złotych pierścieni to nieodłączny element bycia Sonikiem.





☛ Początkowo niebieski jeź nazywał się Needlemouse. Potem imię zmieniono na Sonic. Pomysłodawca tego ruchu był geniuszem.



☛ Sonic 3D Blast i jego pseudotrójwymiar nie wzbudziły entuzjazmu w graczach i krytykach.

momencie rozgrywkę należało spowalniać. Podkręceniu rytmu zabawy sprzyjało także wywieranie presji na graczu, który na ukończenie każdego poziomu miał 10 minut i nie mógł swobodnie zwiedzać planszy, by odkryć wszystkie jej tajemnice już przy pierwszym podejściu.

Jeź za darmo

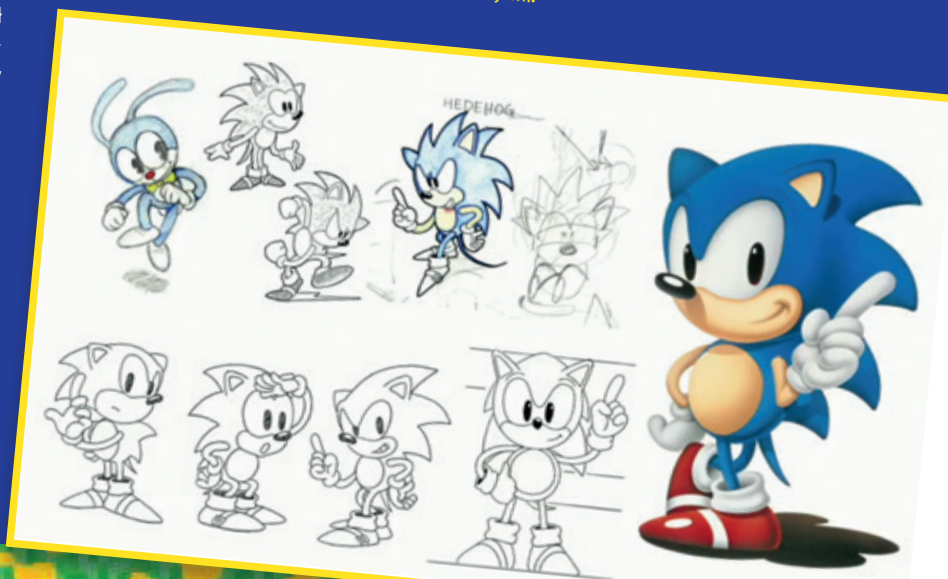
Zespół, który w międzyczasie przyjął nazwę Sonic Team, ukończył prace i latem 1991 roku do sklepów trafiła gra zatytułowana po prostu Sonic the Hedgehog. Nie był to jednak debiut niebieskiego jeża w świecie elektronicznej rozrywki, gdyż już kilka miesięcy wcześniej pojawił się on w wyścigach zwanycy Rad Mobile, gdzie wystąpił jako dyndająca w kabinie zawieszka. Podobnie mogli skończyć ludzie z Sonic Teamu, gdyby ich dzieło nie spełniło pokładanych w nim nadziei. A te sięgały nieba - Sonic musiał nie tylko pędzić z zawrotną prędkością, by pokonać łotra, ale także podbić serca graczy, przekonać ich, że Sega nie ustępuje rywalowi zza miedzy, a Genesis (u nas znana jako Mega Drive) to konsola, bez której nie można czuć się szczęśliwym. Świetne recenzje i wzlatujące ku chmurom słupki sprzedaży pierwszego Sonica nie wystarczyły więc, by odtrąbić całkowity sukces. Szampany otwarto dopiero wtedy, gdy Sonic the Hedgehog okazał się system sellerem, na który tak bardzo liczyła Sega.

Genialnie zadziałało dodawanie tytułu do każdego zakupionego Genesisisa. Niewiele brakowało, a strategia ta nie weszłaby w życie, gdyż - mówiąc eufemistycznie - niezbyt spodobała się prezesowi Segi Hayao Nakayamie. - Wstał i kopnął krzesło - wspominał były wiceprezes firmy Shinobu Toyoda, który wspólnie z dyrektorem amerykańskiego działu, Tomem Kalinskiem, przedstawił szefowi nową ideę. Nakayama już miał opuścić spotkanie, kiedy odwrócił się i stwierdził, że jeśli tą drogą uda się pokonać Nintendo, to pomysł może być realizowany. W efekcie grę nie tylko

dołączano do nowych konsol - darmową kopię mogli otrzymać również ludzie, którzy nabyli Genesis przed debiutem pędzącego jeża. Dzięki temu Sonic zaczął jednoznacznie kojarzyć się z Segą, a Genesis sprzedawał się tak dobrze, że na początku 1992 roku Nintendo po raz pierwszy od lat straciło pozycję lidera na amerykańskim rynku konsol. Sega triumfowała i stało się jasne, że mały sprinter wyrósł na gwiazdę godną kolejnych inwestycji.

Sonic dostał więc krótkie wakacje, ale już pod koniec 1991 roku zaczął myśleć o drugiej części swoich przygód. Nie musiał się specjalnie napracować, gdyż robił to samo, co w pierwszej odsłonie. W dodatku do pomocy dostał kolegę - lisa Tailsa, prawdopodobnie wychowywanego na jakimś poligonie atomowym, gdyż miał dwa

☛ Każda zmiana wyglądu Sonica poprzedzona jest burzliwymi dyskusjami.



pozwalające mu latać ogony. Zaistnienie duetu bohaterów oznaczało dobrą wiadomość dla graczy, gdyż wprowadzono tryb wieloosobowy umożliwiający wspólną zabawę na podzielonym ekranie. Sega nie zamierzała oddawać wywalzonego pola, więc nie szczędzono wydatków na akcję promocyjną, pochłaniającą aż 10 milionów dolarów. Postanowiono także premierę na całym świecie urządzić jednocześnie, co wówczas stanowiło nie lada ewenement. Ostatecznie Sonic the Hedgehog 2 do Japonczyków trafił 21 listopada



Shadow zadebiutował w Sonic Adventures 2. Potem dostał własną grę, ale krytykowano ją między innymi za przemoc i mroczny klimat.

Eggman zazwyczaj próbuje podbić świat, ale zdarzyło mu się też bronić go przed inwazją kosmitów.



1992 roku, zaś do odbiorców pod innymi szerokościami geograficznymi kilka dni później. Problem, co kupić na Gwiazdkę, rozwiązał się sam, a pieniądze wpakowane w reklamę nie poszły na marne i Sega znów świętowała ogromny sukces.

Firma szła za ciosem i w kolejnych latach spis osiągnięć Sonica wydłużał się. W Sonic CD bohater spotykał żeńskiego przedstawiciela swojego gatunku - Amy Rose i walczył ze swoim zrobotyzowanym alter ego - Metal Sonikiem. Sonic the Hedgehog 3 zapamiętany zostanie z tego, że przy muzyce pracował Michael Jackson (do dziś nie wiadomo, czy końcowy efekt to jego dzieło), a Sonic & Knuckles wprowadzał kolczatkę Knucklesa. Kartridge z tą grą można było łączyć ze starszymi nośnikami, co pozwalało przeżyć dawne przygody nowym bohaterem. Listę przeznaczonych na Genesis odsłon bazowej serii zamykał Sonic 3D Blast (1996), który - wbrew nazwie - oferował tylko „fałszywy trójwymiar”. Między podstawowymi produkcjami ukazywały się spin-offy, takie jak przeznaczony na automaty SegaSonic the Hedgehog, w którym zamiast klasycznego widoku z boku zafundowano rzut

izometryczny, pinball Sonic Spinball czy szereg części na przenośne konsole jak wyścigi Sonic Drift, stanowiące klon Mario Karta. Swoje pięć minut zyskali także kumple Sonica - Tails grał pierwsze skrzypce w Tails' Skypatrol i Tails Adventure, a Knuckles został gwiazdą Knuckles' Chaotix. Nawet dyżurny czarny charakter dostał własny tytuł - tetrisopodobny Dr. Robotnik's Mean Bean Machine. Wprawdzie pozycje te popularnością nie dorównywały głównej serii, ale nie było wątpliwości, że w połowie lat dziewięćdziesiątych Sonic znalazł się na szczycie.

Jeź w bolidzie

Popularność niebieskiego jeża wyrastała daleko poza ramy gier. W 1992 roku wydawnictwo Archie rozpoczęło publikację serii „Sonic the Hedgehog”, ukazującej się nieprzerwanie aż do lata 2017 roku. Prócz 290 zeszytów głównego cyklu światło dzienne ujrzały także liczne miniserie i wydania specjalne. Coś dla siebie mieli także

Sonic Adventures 2 pozwala wcielić się także w „tych złych”.



brytyjscy fani Sonica, do których między 1993 a 2002 rokiem trafiała seria „Sonic the Comic”. Szybki jeź występował także w filmach animowanych - na początku lat dziewięćdziesiątych można było oglądać poświęcone mu seriale „Adventures of Sonic the Hedgehog” oraz „Sonic the Hedgehog”. W 1993 roku Sonic został pierwszą postacią z gry wideo, jaka pojawiła się na słynnej nowojorskiej paradzie z okazji Dnia Dziękczynienia.

Nic nie kojarzy się z prędkością tak, jak wyścigi Formuły 1, więc Sega została sponsorem zespołu Williamsa i Sonic zagościł na bolidach i kaskach Alaina Prosta oraz Damona Hilla. Zainwestowano także w Grand Prix Europy w 1993 roku, więc cały tor Donnington Park roił się od symboli japońskiego koncernu i jego maskotki. Zwycięski wówczas Ayrton Senna oprócz tradycyjnego pucharu otrzymał trofeum z podobizną najszybszego jeźa świata. Równolegle Sonic spoglądał z dziesiątków produktów na czele z opakowaniami Happy Meala. Niektóre badania wykazywały rzekomo, że wśród dzieci w wieku 6-11 lat niebieski jeź cieszył się większą rozpoznawalnością niż sama Myszka Miki. Wprawdzie mniej więcej w tym samym okresie Mario doczekał się

Wpiszcie „Sonic” w Google, a następnie klikajcie ikonkę z jeżem. Efekty są bardziej niż interesujące.



W Generations Sonic spotyka swoją wersję znaną ze starszych gier.



W ciągu wielu lat swego istnienia w elektronicznej rozrywce Sonic dorobił się sporej grupy przyjaciół.

własnego filmu kinowego, ale biorąc pod uwagę jego jakość, można mieć pewność, że gdyby wścacz z Nintendo był w stanie cofnąć czas, to chwile spędzone na planie wolałby przeznaczyć na odtykanie umywalk.

Jeź na Saturnie

Złote czasy mają do siebie to, że zawsze kiedyś się kończą i prawidłowość ta nie ominęła Sonica. Druga połowa lat dziewięćdziesiątych należała bowiem do konsol piątej generacji. Świat podbiło Sony ze swoim PlayStation, a spory kawałek tortu zdołało wykroić Nintendo, które

na barykady znów powiódł Mario - tym razem w zbierającym znakomite recenzje Mario 64, przyczyniającym się do świetnej sprzedaży N64. W tyle nie chciała pozostawać Sega, po zaprezentowaniu konsoli Saturn desygnująca do jej promocji swoją najszybszą gwiazdę. Planowano, że jeź powróci w wielkim stylu w Sonic X-treamie - w pełni trójwymiarowej grze pokazującej wszystkie sztuczki nowego cacka Segi.



Śledząc losy tego tytułu, można odnieść wrażenie, że w poprzek wejścia do kwatery korporacji wiodła autostrada dla czarnych kotów. Efekt okazał się bowiem taki, że wszystko szło źle – ciągle zmieniano fabułę, kłopoty sprawiał silnik, a kierownictwu nie podobały się prezentowane wyniki pracy. - Panował chaos, a z powodu wewnętrznej polityki firmy jeszcze trudniej było cokolwiek zrobić – żalił się producent Mike Wallis. Grę dobiły choroby głównych programistów – Chris Coffin nabawił się poważnego zapalenia płuc, a Chris Senn usłyszał od lekarza, że zostało mu pół roku życia. Na szczęście fatalna diagnoza się nie sprawdziła. Przynajmniej dla programisty, gdyż dla Sonic X-treame oznaczało to wyrok śmierci.

Jeż odmieniony

Wprawdzie nie była to jedyna skasowana gra o Sonicu, acz zdecydowanie najważniejsza. Jak bowiem pojawienie się jeża przyniosło sukces Genesis, tak w jego braku doszukiwano się jednej z przyczyn klęski Saturna. Oczywiście na nowej konsoli dało się spotkać Sonica, ale konwersje starych tytułów czy wyścigi sprinterskie Sonic R nie mogły zagrozić pozycji PSX i N64. Na szczęście kłapa nie oznaczała dla Sonica podzielenia losu Aleksa Kidda, ale jeż zapadł w bardzo niespokojny sen zimowy. Na dobre wybudził się z niego w 1998 roku, gdy należało promować kolejne dzieło Segi – Dreamcasta.

Okazało się, że w międzyczasie jeżowi wydłużyły się nogi i kolce. Odmieniony Sonic pojawił się w Sonic Adventures i znów wbiegł na szczyt. Pierwsza w pełni trójwymiarowa produkcja z niebieskim wyścigowcem została hitem i najchętniej kupowanym tytułem na Dreamcasta. Świetnie przyjęto także kontynuację, czyli Sonic Adventures 2. Na początku nowego milenium akcje



❖ Sonic zaczął od platformówek, ale pojawiał się też w wyścigach, grach sportowych, a nawet bijatykach i strzelance.



❖ Alex Kidd, któremu Sonic „zabrał robotę”, pojawił się gościnnie w kilku grach o jeżu.

Sonica znów więc stały wysoko. Od tego czasu bohater nie próżnował i wystąpił w szeregu kolejnych pozycji, niektórych zresztą niezbyt chlubnych – jak reboot Sonic the Hedgehog, bijatyka Sonic the Fighters czy Sonic Boom: Rise of Lyric na Wii U. Znalazło się również trochę tradycyjnego odcinania kuponów oraz oczywiście gry przypominające, dlaczego Sonic jest jedną z najbardziej kochanych postaci. Warto napomknąć choćby o wydanej w dwóch odcinkach Sonic the Hedgehog 4 lub Sonic Generations (2011), w którym z okazji 20-lecia serii bardzo udanie połączono elementy znane z poprzednich przygód jeża. Szczególnie pracowity dla niebieskiego nicponia stał się rok 2017 – latem ukazała się Sonic Mania, a na jesień zaplanowana premierę Sonic Forces.

Jeż w każdym z nas

Co ciekawe, w międzyczasie Sonic zakumulował się ze swoim odwiecznym rywalem – Mariem. Sega nabyła bowiem licencję na tworzenie oficjalnych gier igrzysk olimpijskich i uznano, że ducha współzawodnicstwa świetnie odda udział postaci

z dwóch rywalizujących ze sobą światów. Nintendo propozycję przyjęło i tak oto poczynawszy od 2008 roku wszystkie zmagania olimpijczyków mają swoje odzwierciedlenia w serii Mario & Sonic at the Olympic Games. Duet okazał się na tyle skuteczny, że wykoszono całą konkurencję, próbującą przedstawiać igrzyska w poważniejszej formie. Sonic pojawił się także gościnnie w bijatyce Super Smash Bros. Brawl, dzięki czemu świat mógł uzyskać odpowiedź na odwieczne pytanie – czy jeż jest w stanie skopać tyłek hydraulikowi?

Sonic stał się gwiazdą, która w swojej 26-letniej karierze zanotowała zarówno spektakularne sukcesy, jak i bolesny upadek. Nie ma jednak wątpliwości, że dziś jest jedną z ikon gier wideo, pojawiającą się też w wielu miejscach poza telewizorami i ekranami monitorów. Ba, nosi go w sobie każdy z nas. Na cześć malca nazwano bowiem jedno z występujących u kregowców białek (Sonic hedgehog). To się dopiero nazywa popularność! ■



„Jest pomysł, jest jatka,
jest zabawa!”

PSX Extreme

„BJ Blazkowicz powraca
w wielkim stylu.”

gram.pl

„Niesamowicie
przyjemna zabawa.”

Gry-Online.pl



wolfenstein® II

THE NEW COLOSSUS™

GRA W POLSKIEJ (NAPISY) I ANGIELSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ NA PC I KONSOLE

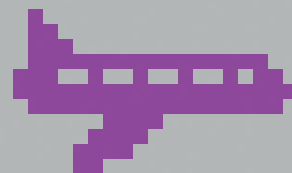
© 2017 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Developed in association with MachineGames. Wolfenstein and related logos are registered trademarks or trademarks of id Software LLC in the U.S. and/or other countries. MachineGames, Bethesda, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved.

Wolfenstein® II: The New Colossus™ is a fictional story set in an alternate universe in the 1960's. Names, characters, organizations, locations and events are either imaginary or depicted in a fictionalized manner. The story and contents of this game are not intended to and should not be construed in any way to condone, glorify or endorse the beliefs, ideologies, events, actions, persons or behavior of the Nazi regime or to trivialize its war crimes, genocide and other crimes against humanity.

Dystrybucja gry w Polsce: CENEGA S.A., ul. Krakowiaków 50, 02-255 Warszawa.



Bethesda



Nic tak nie budzi zainteresowania jak upadek. W szczególności upadek spektakularny, z wysokości Olimpu, ubrany w huk piorunów i obłoki pyłu. Tak się składa, że historia branży nadziana jest takimi wydarzeniami jak ciasto rodzynekami.

❏ W całej historii Imagine jedynie Jumping Jack został wydany na małe Atari, na dodatek pod zmienioną nazwą Leggit.



■ Ziemowit Poniewierski

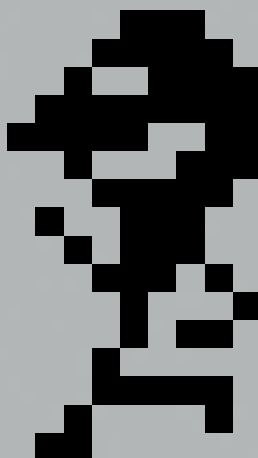
Pamięć o nich nie mija mimo upływu lat, głównie dzięki głębokim walorom edukacyjnym. Przykładowo akt zakopania milionów kartridżów na pustyni Alamogordo, znany dzisiaj większości fanów elektronicznej rozrywki, to nie tylko symbol końca dominacji Atari, lecz przede wszystkim przestroga przed nadmierną wiarą w osobistą nieomylność w starciu z nieobliczalnym i kapryśnym rynkiem. I mimo że gry powstały w Stanach i tam też najszybciej rozwinęła się odpowiadająca im kultura, to Europa również szczyci się sporymi osiągnięciami na tym polu. Innymi słowy - mamy własne mity, uświadomione lub nie, kształtujące postawy i przekonania kolejnych pokoleń twórców i odbiorców. Jednym z nich jest mit Imagine, firmy, która w kilka miesięcy od założenia sięgnęła gwiazd, by chwilę później roztrzaskać się przed obiektywami kamer czekających na uwiecznienie jej wspaniałego lotu.

Przypadek Imagine zyskał nieśmiertelność za sprawą filmu dokumentalnego nakręconego w roku 1984 dla BBC przez reżysera Paula Andersena, w którym obserwujemy, jak wizjonerskie przedsięwzięcie z miesiąca na miesiąc rozpada się, by w końcu się zamknąć w atmosferze skandalu. Zanim jednak nagranie to powstało i zostało wyemitowane, opinią publiczną wstrząsnął bezprecedensowy artykuł opublikowany w 1983 roku przez Daily Star pod krzykliwym nieco tytułem „35,000 Whizz Kid”. Z jego powodu branża gier zwróciła na siebie uwagę nie tylko na Wyspach, lecz także w całej pospiesznie komputeryzującej się Europie.

Życie celebrytów

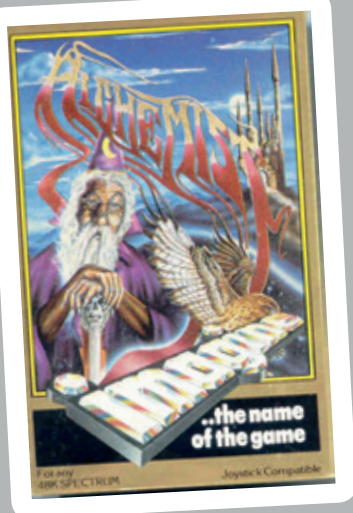
Krótki, niepozorny na pierwszy rzut oka artykuł traktował o przypadku 16-letniego programisty gier, Eugene'a Evansa, chwającego się, mimo młodego wieku, bardzo wysokimi zarobkami i luksusowym stylem życia. Wrażenie sprawiał zwłaszcza opis sportowego lotusa esprit, nabytego z nonszalancją, z jaką rówieśnicy kupowali zabawki. Wówczas to w głowach mnóstwa osób zapaliła się lampka: na czym polega biznes, w którym dzieciaki bez prawa jazdy robią sobie prezenty warte wielokrotność rocznych pensji? Podobne pytanie zadał Andersen, poszukujący kolejnego tematu do programu telewizyjnego o nazwie „Commercial Breaks”, ilustrującego historie przedsiębiorców próbujących zdobyć rynek niestandardowymi usługami i produktami. Idąc dobrze zapowiadającym się tropem, trafił do dwóch spółek: Ocean oraz mieszczącej się w Liverpoolu Imagine. Solidnie zawiadywane Ocean chętnie przyjęło propozycję wpuszczenia do biura ekipy filmowców, nie czując obawy przed obnażeniem tajemnic firmy. Zarząd Imagine zrazu odmówił, ale gdy padła informacja, że ich bezpośrednia konkurencja pojawi się na ekranach telewizorów, decyzja natychmiast uległa zmianie. Był początek roku 1984, kończył się okres świątecznych żniw i należało walczyć o pozycję wśród konsumentów. Darmowa promocja zdawała się idealnie komponować z ambitnymi planami przedsiębiorstwa.

■ Eugene Evans w lotusie. Jak się później okazało, samochód został zwrócony do salonu po zakończeniu akcji promującej Imagine w mediach.



■ Pomysł na promocję firmy i ściąganie utalentowanych pracowników przez odwołanie do skojarzeń z życiem celebrytów był strzałem w dziesiątkę.





Skandal wokół Imagine nie może przesłonić faktu, że niektóre gry, jak Alchemist, były nowatorskie i dostarczały znakomitej rozrywki.



Inne, jak Ah Diddums, sprzedawały się co prawda znakomicie, ale wykonaniem bardziej przypominały wczesne prototypy aniżeli finalne produkty.

Wstępne obserwacje Andersena zgadzały się z medialnym obrazem Imagine: dwudziestokilkuletni milionerzy zarządzający ponad setką osób, nowe, wystawne biuro, drogi sprzęt komputerowy. I samochody. Bmw, porsche, jaguar pyszniły się w garażu, podobnie jak robiony na zamówienie motocykl, zakupiony z myślą o firmowej drużynie wyścigowej. Na oczach operatorów spełniał się sen Tripa Hawkinsa o twórcach gier podobnych gwiazdom rocka i wiodących życie celebrytów. Czyżby Liverpool zrodził kolejnych Beatlesów? Najwidoczniej tak. Po dość krótkim, lecz jakże spektakularnym funkcjonowaniu na rynku Imagine szykowało się właśnie do wielkiej ofensywy za sprawą dwóch (z sześciu) megaprodukcji, z których każda miała przyćmić dotychczasowe dokonania i wysłać konkurencję w niebyt. Ale skąd Imagine się wzięło i w jaki sposób dotarło tak wysoko i to w tak niedługim czasie?

Fundamenty

Odpowiedzi należy szukać jeszcze w latach siedemdziesiątych, kiedy idea taniego komputera dopiero torowała sobie drogę do powszechnej świadomości. Bruce Everiss jako jeden z pierwszych w Wielkiej Brytanii założył sklep z mikrokomputerami o nazwie Microdigital. Zachodzili do niego pasjonaci, gotowi przeznaczyć znaczne sumy na sprzęt i oprogramowanie. Biznes się kręcił. Zanim Everiss zdecydował się sprzedać go większej sieci, przez firmę przewinęło się немало pracowników, w tym wspomniane wcześniej Eugene Evans (na stanowisku pomocy) oraz handlowiec Mark Butler. Nie minęło wiele czasu i panowie spotkali się ponownie, tym razem w strukturach Bug-Byte, wydawcy



Bruce Everiss z uśmiechem promujący gry Imagine w pierwszym, rozwojowym okresie działania firmy. Późniejsze zdjęcia są zdecydowanie mniej entuzjastyczne.



Gry na ZX Spectrum z lat 1982-83 rzadko oferowały atrakcyjną grafikę. Sprzedaż gwarantowała sama możliwość podjęcia wirtualnego wyzwania.

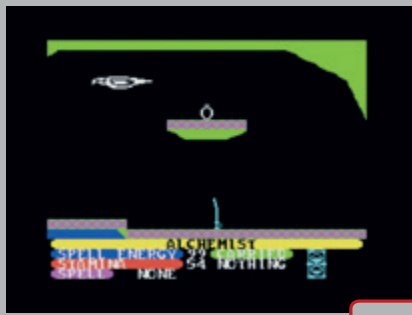
gier unieśmiertelnionego publikacją Manic Minera. Szybko zakwitła też myśl o uniezależnieniu. Butler wraz z programistą Davidem Lawsonem opuścili Bug-Byte, zabierając ze sobą jako kapitał zakładowy przedsięwzięcia najnowsze dziecko tego drugiego: produkcję Arcadia. Zaproponowali przy tym Everissowi posadę szefa biura, na co ten przystał bez wahania. Wkrótce dołączył do nich młody Evans, a także ostatnia z kluczowych postaci – Ian Hetherington, pełniący funkcję dyrektora finansowego. Imagine ruszyło po sławę.

Arcadia pojawiła się w sklepach na Boże Narodzenie 1982 roku i przyniosła firmie fortunę. Gra działała na wszystkich modelach najnowszego obiektu zachwyty Anglików, ZX Spectrum, a przy tym z gracją imitowała tytuły z salonów arcade, co stanowiło najlepszą rekomendację do zakupu. Sukces rozbudził apetyt na więcej. Na rynek ekspresowo trafiły następne produkcje, wystarczająco dobre, żeby podtrzymać wzrostowy trend. Zatrudniano dodatkowych ludzi, zmieniano lokale na przestronniejsze (często ogromnym kosztem kar za przedwczesne zrywanie uzgodnień), podpisywano kontrakty z innymi zamawiającymi, nie stroniąc przy tym od wydatków.



Podobnie jak w przypadku pierwszych hitów na telefony komórkowe o popularności wczesnych gier Imagine decydowała prostota.

Imagine udowodniało, że w trudnych warunkach początku lat osiemdziesiątych dało się zrobić spektakularną karierę.



Zbieranie i używanie magicznych przedmiotów oraz wykorzystywanie zdolności przemiany głównego bohatera w orla stanowiły dużą nowość jak na rok 1983 (Alchemist).

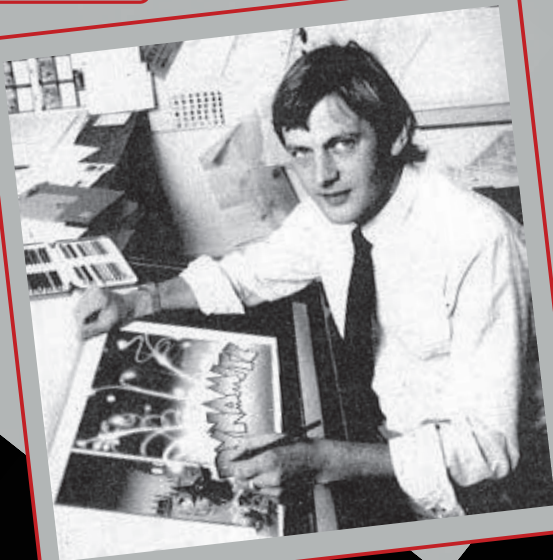
Arcadia nie jest być może najwybitniejszym przedstawicielem shoot'em up'ów ze złotej ery gier wideo, ale swego czasu stanowiła najlepszy wybór na ZX Spectrum.



Zoom nawiązywał do popularnego w roku 1983 modelu rozgrywki zbliżonego do strzelanin FPP, w szczególności nieco zapomnianych już dzisiaj „celowniczków”.



Stephen Blower stanowił jeden z atutów firmy, którego zazdrościli konkurenci. Nie jest tajemnicą, że jego okładki sprzedawały tytuły Imagine równie skutecznie co sama rozgrywka.



Czy to sprawka młodego wieku szefostwa, czy też gigantycznych pieniędzy na koncie i wielokrotnie większych sum negocjowanych umów – dość powiedzieć, że przedsiębiorstwo zdobyło rozgłos z racji wystawnego stylu bycia. Imagine udowodniało, że w trudnych warunkach gospodarczych Anglii początku lat osiemdziesiątych dało się zrobić błyskawiczną karierę od etatowego handlowca do playboya milionera. Publika chciała o tym czytać, prasa podgrzewała atmosferę, a na horyzoncie już majaczyły kolejne święta, z którymi miały przyjść dalsze niebotyczne zyski. Zdawało się, że nic nie jest w stanie zagrozić pozycji studia.

Rysy na szkłe

Prawda o Imagine była jednak daleka od prasowego ideału, o czym ekipa Andersena przekonała się bardzo szybko. Zarząd podejmował ryzykowne kroki, kompletnie ignorując przy tym konieczność radzenia sobie z bałaganem, gdy śmiałe plany obracały się wniwecz. Pod koniec roku 1983 firma dwukrotnie położyła na szali prawie wszystko, dwukrotnie przegrała i tyleż samo razy nie zrobiła nic, aby zminimalizować straty. Pierwsze z takich przedsięwzięć zakładało fizyczne zablokowanie zdolności branżowych rywali do produkowania gier. Wówczas rynek brytyjski opierał się na kasetach magnetofonowych jako podstawowym nośniku danych. Klucz do intrygi stanowiło wykupienie większości czasu pracy powielarek taśm głównego dostawcy tej usługi – Kiltale. Zamysł wypalił jedynie częściowo. Podobnie jak Atari znacznie przeszacowało wpływ z E.T., tak Imagine przeliczyło się z chłonnością rodzimej sceny, wchodząc w rok 1984 z hurtowymi ilościami nieupłynionych kaset. Sytuacja stała się groźna, kiedy koszty magazynowania zaczęły zjadać zyski. Nie pomogły upusty; przyniosły wręcz same negatywne skutki. Lojalni dotychczas detalści jęli z wrogością patrzeć na dystrybutora, który najpierw sprzedał im niechodliwy towar, by następnie obniżyć jego cenę, pozbawiając marży. Agresją zareagowała również konkurencja. Przedsiębiorstwo otrzymało nie tylko cios wizerunkowy, lecz także poważne ostrzeżenie finansowe, niestety nie ocenione trzeźwo, bo Imagine chowało w rękawie asa zdającego się równoważyć niepowodzenia.

Tym asem był kontrakt z liczącym się wydawcą prasy drukowanej, Marshall Cavendish, ostrzącym sobie zęby na zdominowanie sektora magazynów komputerowych za pomocą dodatków w postaci kaset z oryginalnymi gramami. Imagine zobowiązało się co dwa tygodnie dostarczać nowy tytuł, za co MC zapłacić miał ogółem 11 milionów, z niebanalną zaliczką w wysokości 200 tysięcy funtów. Wizja ogromnych zysków uśpiła czujność zarządu, który uznał, że sama umowa gwarantuje firmie bezpieczeństwo finansowe. Jak się okazało - nie do końca. Na przeszkodzie stanął brak umiejętności zawiadywania produkcją. David Lawson (z racji programistycznego doświadczenia wytyczający kierunek prowadzenia projektów) wyrażał opinię, że z programowaniem jest jak z tworzeniem sztuki i każda forma nacisku i kontroli zabija kreatywność. Nie minął kwartał, a kontrahent zerwał porozumienie i zażądał zwrotu kwoty a conto, powołując się na nieterminowość i niski poziom zamówionych pozycji.

Wydawca się mogło, że teraz wreszcie dowództwo Imagine zauważy problem. Bynajmniej. Utratę kluczowego kontraktu potraktowano niczym nieistotny szczegół do tego stopnia, że nie zwolniono żadnego z kilkudziesięciu programistów zatrudnionych z myślą o zleceniu. Skąd ta niefrasobliwość? Przyczyną stała się wiara w jeszcze jeden, oryginalny i śmiały nawet jak na tamte szalone czasy projekt. Nazwany roboczo Megagames, zakładał stworzenie paru dzieł znacznie bardziej zaawansowanych niż typowe produkcje na ówczesne mikrokomputery. Za jakość zapłacić miał oczywiście użytkownik, i to kilkukrotną wartość standardowego tytułu, czyli około 40 funtów (dla porównania: gry w premierowych cenach sprzedawano wtedy po 5,99 lub 6,99 funta). Czy rynek w Wielkiej Brytanii był gotowy na równie radykalną zmianę? Z dzisiejszej perspektywy odpowiedź jest prosta: tak, ale jeszcze nie w latach tamtej generacji sprzętu.



❖ Wszystkie twarze przedsięwzięcia „Megagames” w jednym miejscu. Bardzo szybko okazało się, że z powodu braku postępu w produkcji tego typu promocja będzie jedyną.



Wielki plan

Trzeba przyznać, że plan szefostwa Imagine wydawał się nieskomplikowany i z pozoru wyjątkowo racjonalny. Należało powtórzyć sytuację sprzed dwóch lat i wypuścić odpowiedni produkt we właściwym momencie, zgarbiając całą pulę. Ludzie oczekiwali co prawda lepszej jakości i rozmachu, lecz to akurat Megagames miały zapewnić z nawiązką. Kluczowym tytułem tego przedsięwzięcia został Bandersnatch: gra przygodowa z dużymi, animowanymi postaciami, rozbudowaną intrygą i szczegółowym odzwierciedleniem świata w klimatach SF. Sama skala wyróżniała go na tle ówczesnych pozycji na ZX Spectrum, ale było coś więcej. Tym czymś okazała się konieczność korzystania z dołączonego do zestawu rozszerzenia pamięci, pozwalającego na

❖ Zdobywanie jedzenia i kobiet za pomocą celnego uderzenia maczugą w głowę nie budziło kontrowersji.



❖ Proste, lecz uzależniające gry arcade zbudowały wiarygodność Imagine w początkowym okresie istnienia firmy.



❖ Ocean przejęło markę Imagine, aby wydawać licencjonowane gry Konami pod niezależnym szyldem.



■ Bruce Everiss wiele lat po zamknięciu Imagine wciąż udziela wywiadów i opowiada o sukcesach firmy oraz przyczynach jej porażek i upadku.

szybkie doładowywanie okazałych bloków danych graficznych (na dodatek stanowiącego również zabezpieczenie antypirackie).

O tym, jak głęboko zarząd Imagine uwierzył w powodzenie projektu, świadczą wypowiedzi Marka Butlera, przekonującego o dziejowej wręcz potrzebie wyprodukowania takiego właśnie tytułu. Dość kontrastowo wygląda przy tym zapis rozmowy z poirytowanym głównym programistą, ewidentnie niepotrafiącym poradzić sobie z kodem animacji protagonisty. Prawda była taka, że Megagames zdążyły donikąd, a przy tym wymagały ogromnej (dwumilionowej) inwestycji niezbędnej do nabycia sprzętu i dostarczenia gry na półki. Firma tych pieniędzy nie miała, choć naprawdę liczyła na rezerwy zastrzyk gotówki, co również da się zaobserwować, przyglądając nerwowemu zachowaniu dyrektora finansowego Iana Hetheringtona podczas pozornie mało istotnego spotkania dotyczącego kształtu i jakości pudełek. Uderza zmiana, jaka zachodzi u wszystkich zgromadzonych, kiedy po którymś odebranych telefonie Ian pochyla się nad stołem i komunikuje, że od tej pory każdy zakup należy konsultować z nim osobiście. Jest to chwila, w której do dowództwa nareszcie trafia, że przedsiębiorstwo znalazło się w sytuacji bardziej niż trudnej.

Zmierzch

Dalsze postanowienia w kwestii losów Imagine zapadały już za zamkniętymi drzwiami, chociaż spekulacji nie brakowało (Crash z dużą uwagą na bieżąco śledził

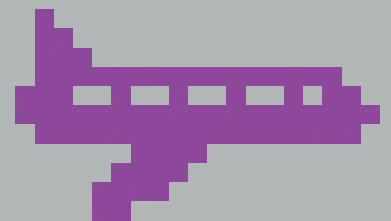
doniesienia i plotki). Mamy jednak dowody pośrednie, że nastąpił faktyczny koniec studia. W kwietniu 1984 roku jeden z wierzycieli podał kasus do sądu. Okazało się przy tym, że firm oczekujących na rozliczenie za usługi jest o wiele więcej, a kwoty zobowiązań sięgają setek tysięcy funtów. Pion decyzyjny nie zareagował na wezwanie, co zresztą było bez znaczenia, bo na początku lipca wniesiono kolejną sprawę, tym razem wniosując o postawienie przedsiębiorstwa w stan upadłości. Ta również nie doczekała się odzewu i to z automatu skazało Imagine na likwidację. W tym czasie trzon zarządu w osobach Hetheringtona i Lawsona przebywał w Stanach Zjednoczonych, rzekomo w celu pozyskania finansowania przyszłej działalności, ale wszystko wskazuje na to, że rzeczywisty powód stanowiło odcięcie się od uczestnictwa w pogrzebie i przygotowanie na przeniesienie co bardziej wartościowych zasobów w miejsce, gdzie zainteresowani nie mogliby się do nich dostać.

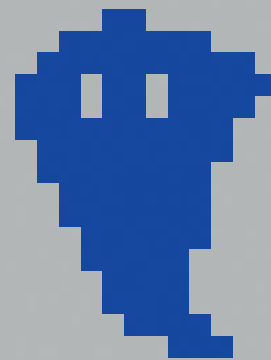


■ Okładki Imagine zawsze wyróżniały się na tle konkurencji. Unikalny design i estetyka sprawiają, że stanowią dzisiaj walor kolekcjonerski.



■ Stonkers zastąpiło z oryginalnego podejścia do rozgrywki oraz ogromnej ilości błędów skutecznie zniechęcających do zabawy.





■ Molar Maul to dowód, że w czasie popularności prostych gier zręcznościowych sięgano po każdy temat. Tu motywem przewodnim jest walka z próchnicą zębów.



■ Wacky Waiters jest jednym z pierwszych tytułów Imagine z czasów, kiedy firma wspierała jeszcze komputery Commodore VIC-20.

Na placu boju pozostali jedynie Bruce Everiss, próbujący zapanować nad chaosem, oraz Mark Butler, tak skupiony na wyścigach motocyklowych, że nie docierały do niego ani powaga sytuacji, ani fakt, że za jego plecami wspólnicy organizowali sobie miękkie lądowanie.

W takiej atmosferze nadszedł 28 lipca, a z nim apokalipsa. Powracający z przerwy obiadowej pracownicy natrafili na zamknięte drzwi oraz brygadę komorniczy w pośpiechu spisującą majątek firmy, wszystko pod czujnym okiem kamery Andersena. Szok na twarzach tych, których wyproszone z lokalu, był autentyczny, tak samo jak niekłamne zdawało się niedowierzanie Marka Butlera obserwującego urzędników pakujących na lawetę i wywożących w siną dal ukochane auta. Bruce Everiss nie znajdował się już wtedy na liście płac. Tydzień wcześniej zwolnił się sam, choć nie bez nacisków ze strony kolegów przebywających w Stanach. Imagine - chluba i nadzieja Liverpoolu zniknęła ze świata tak nagle, jak się pojawiła. Nadużyciem byłoby jednak stwierdzenie, że na dobre odeszła w zapomnienie.

Pogrzeb i chrzciny

W całej tej historii najciekawsze jest to, co działo się po inwazji komorników. Hetherington i Lawson wrócili zza oceanu i stanęli przed sądem. Wyszło na jaw, że wiedząc o złej kondycji spółki i jej półmilionowych długach, wyprzedali (lub wręcz wynieśli) z przedsiębiorstwa najcenniejsze zasoby. Dzięki temu niedługo przed ogłoszeniem upadłości portfolio tytułów Imagine trafiło do Beau Jolly - wydawcy słynącego ze znakomitych kompilacji starszych, lecz uznanych hitów. Nawet tutaj doszło jednak do manipulacji, bo według słów nowego właściciela kontrakt obejmował również gry w produkcji, w tym te z grupy Megagames. Tymczasem spectrumowy tytuł należał już do zupełnie innej firmy. O Finchspeed, bo tak się nazywała, wiadomo było tylko tyle, że Hetherington z Lawsonem założyli ją na krótko przed pamiętnym wyjazdem i, co wielce prawdopodobne,

w totalnej tajemnicy przed Butlerem i Ewerissem. Ten ostatni odciął się od sprawy, nie szczędząc przy tym gorzkich komentarzy, Butler z kolei zaproszony został przez bardziej dalekowzrocznych kolegów do uczestnictwa w następnym biznesie i mimo że pewnie czuł się oszukany, ofertę przyjął, licząc na zachowanie stanu posiadania, z dnia na dzień wymykającego mu się z rąk.

Upadek Imagine stanowił nie tylko terapię wstrząsową dla wierzących w grawy raj o bezkresnym potencjale, lecz przede wszystkim sygnał bardzo poważnych zmian, nasycań się rynku i radykalnego wzrostu oczekiwań klientów. Anglia, podobnie jak Stany Zjednoczone, musiała odrobić bolesną lekcję i zmodyfikować podejście do biznesu. Tak też się stało. Jeszcze tego samego roku rozgłos zyskały Mastertronic i Ocean, oferujące swoje produkty w wyjątkowo tanich, masowych, a przy tym znakomicie dopracowanych seriach. Ocean przejęło zresztą logo i markę Imagine i pod nią właśnie wydawało swe najbardziej znane hity arcade, w większości na licencji Konami. Nie był to jednak jedyny ślad, jaki firma z Liverpoolu po sobie pozostawiła. Część tamtejszych programistów założyła własną działalność o nazwie Denton Designs i zasłynęła w ośmiobitowym światku szalenie oryginalnymi i ambitnymi tytułami z The Great Escape na czele. Inni - tacy jak Stephen Blower, twórca podziwianych w owym czasie okładek gier - wsparli swoim talentem konkurencję. Jeszcze następni przeszli do Finchspeed, dochowując wierności byłemu zarządowi Imagine. O tych ostatnich również miało zrobić się głośno, i to nie tylko dlatego, że sąd zobowiązał ich do spłaty wcześniejszych wierzytelności z przychodów nowej spółki. W 1985 roku przedsiębiorstwo zostało przemianowane, otrzymało wspaniałe logo autorstwa Rogera Deana i zaczęło powolny marsz ku świetności, tym razem pod marką, którą dekadę później kojarzono już tylko z wielką legendą Amigi i tronem rewolucji Sony PlayStation: Psygnosis. ■

RTS



Stonkers wyprzedziło swoje czasy o dobrą dekadę. Militarna potyczka rozgrywana w czasie rzeczywistym byłaby wyzwaniem nawet na bardziej zaawansowanych platformach niż ZX Spectrum, na którym debiutowała.

Publicity



Jedna z reklam prasowych promujących Megagames. Imagine postawiło na dwa tytuły (z docelowych sześciu), z których tylko Bandersnatch doczekał się premiery na Amidzie i Atari ST pod nazwą Bratacaas.

Logo

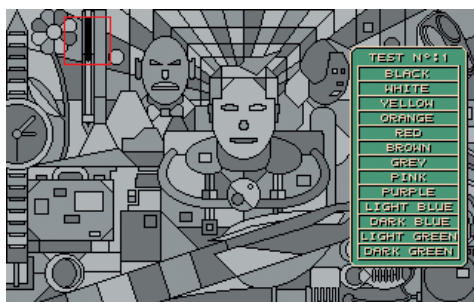


Mimo ogromnych sukcesów marketingowych firmy logo Imagine zyskało największą rozpoznawalność dzięki konkurencyjnemu Ocean i znakomitym konwersjom japońskich hitów z salonów arcade.

SECRET LEVEL



82 Wtórne, kopiujące pomysły innych gry wideo – tak już mawiano ponad 40 lat temu!



86 Temat zabezpieczeń antypirackich przez lata uchodził za ciekawostkę, obecnie coraz bardziej egzotyczną.



90 W tym miesiącu na planszówkowym warsztacie Pixela znakomity Lovecraft!



96 Nawet rakiety kiedyś umierają... Ich szczątki stanowią kosmiczny dowód na istnienie ludzkości.



98 Podobno, gdy Śledziu dobieje z KDP do numeru 48, będzie zamierzał wydać album!

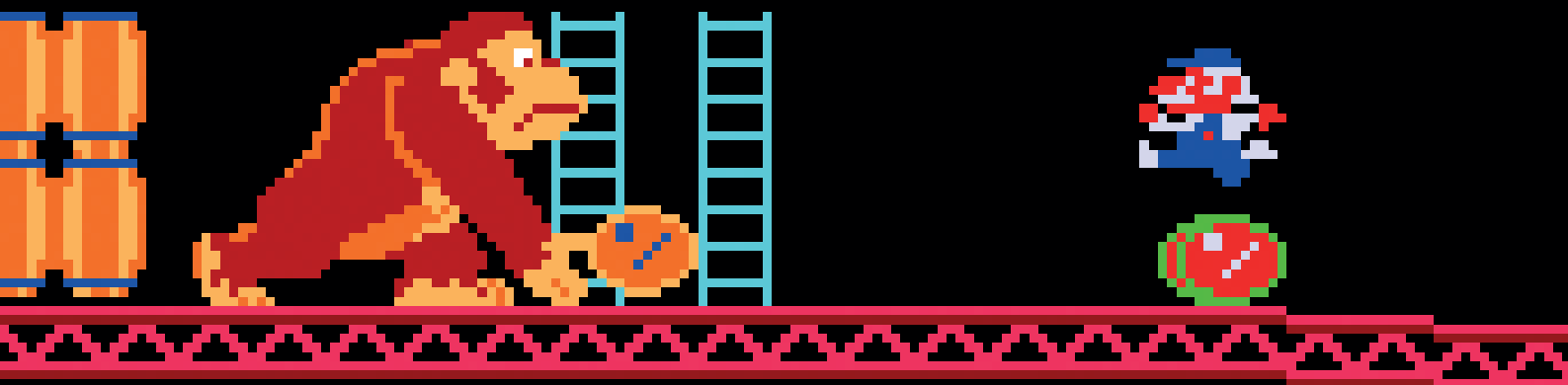
IF YOU'RE STILL PLAYING SEGA, NEC, OR NINTENDO YOU'RE NOTHING BUT A WEENIE!



IF YOU'RE PLAYING THE INCREDIBLY HIGH POWERED NEO-GEO SYSTEM YOU'RE A REAL HOT DOG!



92 Historia gier miesza się z życiem, jego złożonością, dramataми – tak zawsze pisze Krupik.



WOJNY KLONÓW

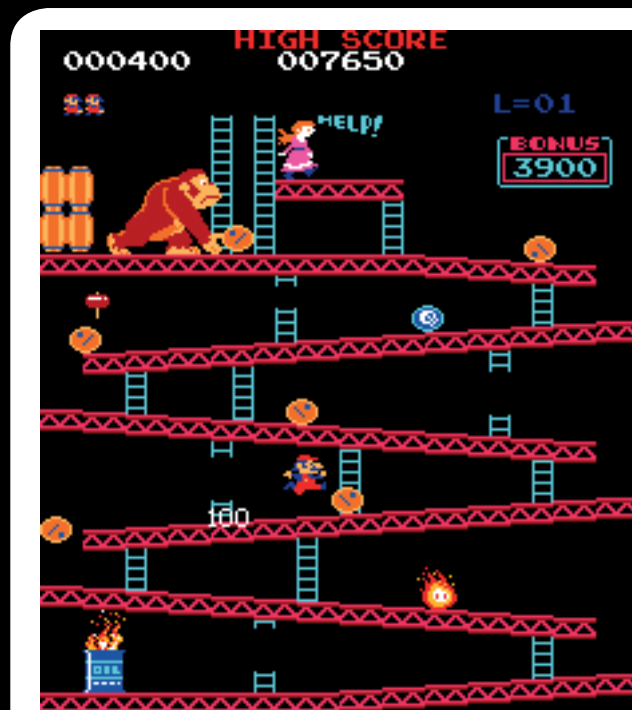
W BRANŻY GIER WIDEO

■ Marcin Balicki

Ponoć naśladownictwo jest najwyższą formą uznania. Niestety niektórzy naśladowcy wyrażają swoje uznanie poprzez kopiowanie oryginału jeden do jednego, próbując skorzystać na jego popularności. Problem w tym, że kiedy upodabnianie do pierwowzorów zachodzi za daleko, przestajemy oceniać dzieła w kategoriach etycznych, a zaczynamy w prawnych.

Klonowanie gier wideo ma długoletnią tradycję, zapoczątkowaną przez Atari w odległym 1976 roku wydaniem słynnego Ponga - będącego niczym innym jak kopią Table Tennis, opublikowanego kilka miesięcy wcześniej na konsolę Magnavox Odyssey. Obecnie ofiarami tego procederu padają głównie zręcznościówki lub puzzle na Androida bądź iOS, których siła tkwi w atrakcyjnym trybie rozgrywki i niepowtarzalnej szacie, na przykład Candy Crush Saga i Flappy Bird, acz papugowano już tak kultowe produkcje jak Donkey Kong, Pac-Man, Asteroids, Tetris czy Street Fighter. Sęk w tym, że pomimo tylu lat doświadczeń granicę pomiędzy złowrogim plagiatem a niewinną inspiracją często niełatwo wyznaczyć. Zwłaszcza że klonowanie wielokrotnie nie sprowadza się do stworzenia rzeczywistego „klona”, kopii wyjściowej gry, lecz wariacji na jej temat, bazującej na koncepcji artystycznej tudzież pomysłach pierwowzoru

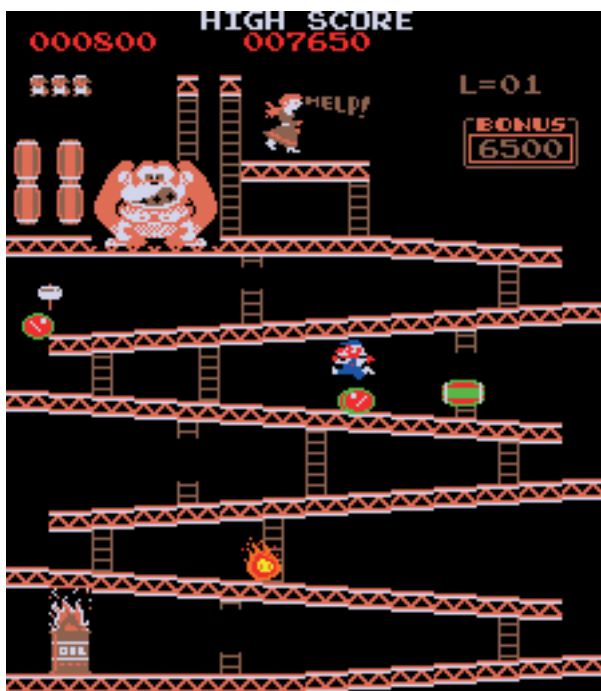
i uzupełnionej drugorzędnymi modyfikacjami w warstwie audiowizualnej. Taka operacja bywa „wzbogacana” o przejęcie miana oraz ikony, a wtedy odróżnienie oryginału od kalki z poziomu sklepu internetowego jest niemal niemożliwe. Za przykład niech posłuży zamieszczenie w Google Play Store pozycji o identycznym tytule, symbolu i wyglądzie co Ridiculous Fishing autorstwa holenderskiego dewelopera Vlambeer. Jedyną rozbieżność stanowiła nazwa producenta i fakt, że plagiat rozpowszechniano... za darmo. Pechowo z zarzutem nieuczciwego żerowania na dziele Holendrów spotkali się również Gamenauts, podczas gdy ich Ninja Fishing odznaczał się wieloma zmianami w mechanice, a także całkowicie odmienną oprawą graficzną i dźwiękową.



■ U Nintendo nic się nie marnowało. Toczące się beczki zostały w Mario Bros. zamienione na żółwie, płonące stwory - na lodowe.



W filmowych horrorach istnieje pojęcie „scream queen” oznaczające kobietę poddaną terrorowi. W grach wideo pierwszą krzyżącą bohaterką była właśnie Pauline.



Crazy Kong został oparty na innym hardware niż oryginał. Gra znana była również jako Congorilla i Monkey Donkey.

Wydawałoby się, że w erze przeczułenia na naruszenie własności intelektualnej (utwory chronione prawem autorskim, znaki towarowe) „bezkarne” klonowanie stanie się wykluczone. Tymczasem przepisy nie zapewniają twórcom wyłączności na kwintesencję gry – pomysł na rozgrywkę i jej zasady (a więc, w przybliżeniu, gameplay). Dopiero konkretny sposób ich wyrażenia może podlegać ochronie, między innymi program komputerowy, modele przeciwników, ścieżka dźwiękowa, dialogi et cetera. Kod źródłowy naśladowcy przeważnie piszą samodzielnie, scenariusz bywa szczątkowy, dlatego w praktyce jedynym punktem zaczepienia dla poszkodowanego autora będzie zbyt daleko idące upodobnienie oprawy audiowizualnej kalki do pierwowzoru.

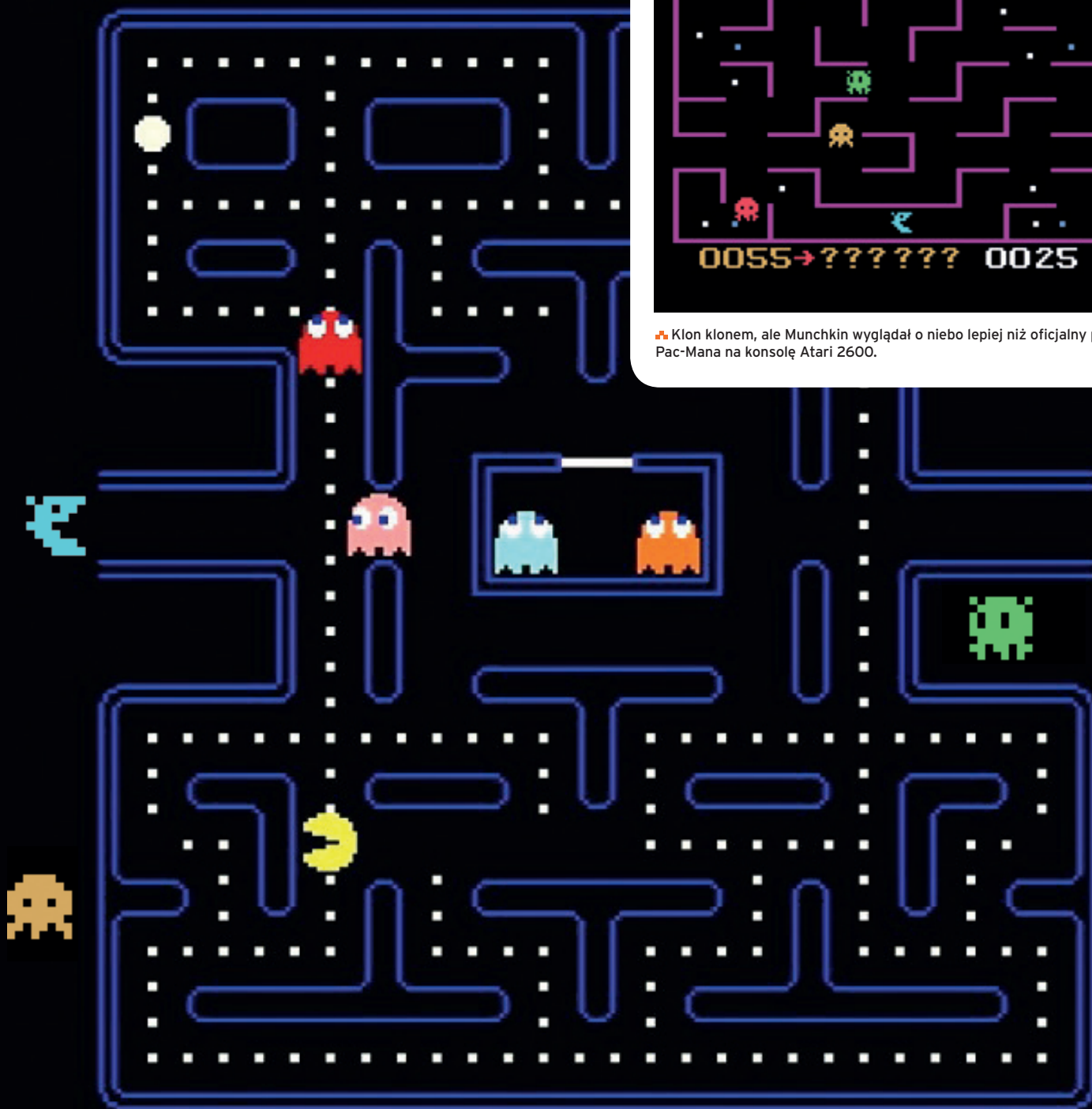
Przed obliczem wymiaru sprawiedliwości nieraz się jednak okazywało, że domniemani plagiatorzy dopuścili się tylko – w pełni dozwolonej – inspiracji słynnym oryginałem.

Za ową względem Asteroids uznano Meteors w toczącym się w Stanach w 1981 roku procesie. Zdaniem sądu rozstrzygającego spór Atari i Amusement World ewentualne podobieństwa pomiędzy tytułami ograniczały się do mechaniki rozgrywki: przesuwania się i oddawania strzałów przez kosmiczny myśliwiec, rosnącego tempa ruchu asteroid, a także ich rozpadu na coraz mniejsze skały po celnym trafieniu (zresztą gameplay został też przez imitatorów odrobinię usprawniony). Solidniejsze podstawy miało Nintendo, występując przeciwko Elcon, którego Crazy Kong stanowił wzorcowy przykład klonu Donkey Konga. W obydwu produkcjach identycznie przedstawiała się oprawa dźwiękowa, natomiast w warstwie graficznej naśladowcy zmodyfikowali nieco kolorystykę i rozmieszczenie tabeli wyników, zmiany okazały się więc na tyle nieznaczące, że powodów oskarżono o popełnienie plagiatu.

Sądy, przeważnie amerykańskie, rozsądzały waśnie dotyczące naruszenia praw autorskich wypracowały trzy podstawowe zasady

Kod źródłowy naśladowcy przeważnie piszą samodzielnie, scenariusz bywa szczątkowy – liczy się upodobnienie oprawy audiowizualnej do pierwowzoru.

oceny, czy klon „rzekomy” jest klonem „rzeczywistym”. Po pierwsze, konieczność odróżnienia pomysłu na grę i jej mechaniki od sposobów ich wyrażenia. Po drugie, uwzględnienie swobody korzystania z elementów, które są wspólnym standardem w produkcjach wpisujących się w zdefiniowany gatunek, takich jak pasek zdrowia w bijatykach, zobrazowanie perspektywy z lunety karabinu snajperskiego w strzelaninach pierwszoosobowych. Po trzecie wreszcie, jeżeli wskazaną ideę da się przedstawić tylko za pomocą jednego, konkretnego rozwiązania, to ani ona, ani metoda jej sformułowania nie podlegają ochronie – przykładowo ograniczona kombinacja ruchów kontrolera powiązanych ze specyficznymi czynnościami wykonywanymi przez postać.



■ Klon klonem, ale Munchkin wyglądał o niebo lepiej niż oficjalny port Pac-Mana na konsolę Atari 2600.

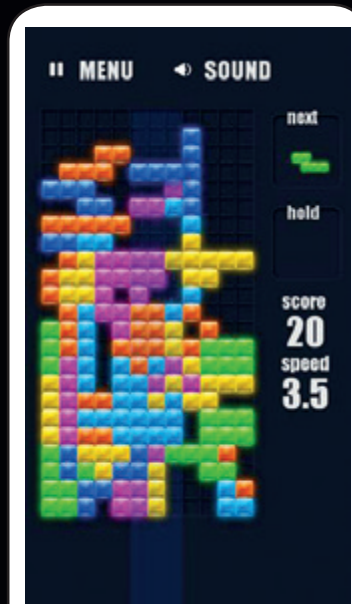
■ W 1980 roku w grach wideo zaczęły pojawiać się tak zwane „power-upy”. W Pac-Manie była to kuleczka przeobrażająca bohatera w krwiożerczą bestię, a na przykład w Defenderze – superbomba niszcząca od razu wszystkich przeciwników na ekranie.

Praktyczne zastosowanie tych założeń dobrze oddaje starcie pomiędzy Pac-Manem (Nintendo) a K.C. Munchkin (Philips). Naśladowcy zachowali mechanikę i konstrukcję rozgrywki, ale jednocześnie w oszczędnej oprawie Pac-Mana wprowadzili kilka zmian. Taka taktyka przyczyniła się tylko do połowicznego sukcesu: sam labirynt wypełniony kropkami pochłanianymi przez tytułowego bohatera sąd uznal za typowy składnik tego gatunku gier wideo („maze chase game”).

Naruszeniem praw mogłoby być co najwyżej jego dokładne odwzorowanie. Podobieństwa w rozrywce obydwu produkcji nie tłumaczą natomiast wykorzystania gobblera i duszków o niemal identycznych kształtach, proporcjach i animacjach co w oryginale. W tym zakresie zarzut Nintendo był słuszny. Na jednakowej zasadzie prawo autorskie chroni również insektoidalny fizys kosmitów z Galaxiana (Space Invaders), co potwierdziło rozstrzygnięcie sporu Midway z Bandai America.

Z drugiej strony implementacja postaci o podobnych umiejętnościach, ale odmiennym wyglądem nie stanowiła problemu. Z tego powodu Capcom musiał obejść się smakiem, oskarżając Data East o skopiowanie Guile'a z gry Street Fighter II na potrzeby wykreowania Matloka z Fighter's History. Naruszeniem praw autorskich w tej sprawie nie było też oczywiście posłużenie się (w większości przypadków) analogicznymi animacjami ciosów wyprowadzanych przez bohaterów - między innymi rzucona przez zawodników kula ognia została odzwierciedlona grafikami w różnych barwach.

Prawie dwadzieścia lat po opisanych sporach początkujący deweloper Xio Interactive postanowił zmierzyć się z innym legendarnym tytułem: Tetris (Tetris Holding). W Mino - bo tak nazywała się wariacja wykreowana przez studio - nie wykorzystano bezpośrednio ani kodu źródłowego, ani grafiki z oryginalnej produkcji. Ku zaskoczeniu naśladowców sąd w New Jersey uznał, że pogwałceniem monopolu autorskiego stało się już wierne odtworzenie wielkości pola gry, kolorów i kształtów klocków tetromino oraz animacji kończącej partię. Zapewne żaden z tych elementów sam w sobie nie zasługiwał na ochronę, lecz powtórzenie w całości wyborów artystycznych dokonanych przez Aleksieja Pażytnowa i jego współpracowników oznaczało, zdaniem tego sądu, naruszenie ich praw.



➤ Znowu mamy sytuację, w której klon wygląda lepiej od oryginału, ale czy twórcom udało się odtworzyć wszystkie subtelności dzieła Pażytnowa?



➤ Prawda jest taka, że Ridiculous Fishing to chora gra, w której do ryb strzela się z karabinów. Pretensja twórców o sklonowanie ich „pomysłu” była tyleż żałosa, co nieistotna.



➤ Twórcy Ninja Fishing też nie mogli się opanować przed umieszczeniem w grze krwistych robryzów po chwytych nieprzepisowo rybach.

W uzasadnieniu wyroku posunięto się dość daleko, wskazując nawet, że Xio mogło inaczej zaprezentować takie rozwiązania jak zapowiedź kolejnego tetromino (tak zwaną „preview pieces”). Jak na złość w różnego rodzaju łamigłówkach właśnie sposoby na przedstawienie mechaniki są mocno ograniczone - trudno przecież wyobrazić sobie inną metodę wcielenia w życie pomysłu pokazywania następnego klocka, który pojawi się na planszy, niż... wyświetlenie następnego klocka, który pojawi się na planszy. Również sama plansza nie powinna być zanedo duża ani nad wyraz mała (w odniesieniu do wymiarów tetromino), w przeciwnym razie uczyniłoby to rozgrywkę zbyt łatwą albo wyjątkowo skomplikowaną. Poza tym zastosowanie przez twórców Tetrisa wszystkich siedmiu dostępnych tetrominos też nie jest wyborem artystycznym, lecz funkcjonalnym - sięgnięcie na przykład po pentominos (klocki złożone z pięciu, a nie czterech kwadratów) diametralnie zmieniłoby gameplay. Da się powziąć podejrzenie, że sąd dostrzegł te kwestie, ale nie chciał zgodzić się na swoiste pasożytność na słynnym dziele, toteż na potrzeby sprawy nieco uelastycznił granice prawa autorskiego.

Niestety, dopóki gra nie osiągnie statusu legendy - niczym Tetris - to prawo autorskie per se przeważnie nie będzie najporęczniejszą bronią do odparcia ataku klonów. Dlatego już na etapie produkcji warto się okopać: zastrzec znak towarowy, wybrać wyrazisty styl graficzny, a być może nawet zarejestrować głównego bohatera jako wzór przemysłowy. Rzecz bowiem nie w tym, żeby wygrać długoletni proces, ale by odstraszyć żarłoczne papugi i przekonać je do dobrowolnego wycofania kopii z App Store, Google Play i innych platform dystrybucji. ■



ZABEZPIECZENIA ANTYPIRACKIE

■ Marcin Kiendra

Nielegalne kopiowanie oprogramowania to problem stary jak komputery. W latach osiemdziesiątych piractwo dotyczyło praktycznie wszystkich rynków, a Polski już w szczególności, ponieważ skuteczna ustawa o ochronie praw autorskich weszła w życie nad Wisłą dopiero w 1994 roku. Żeby zdobyć upatrzoną grę, wystarczyło udać się na giełdę komputerową albo do specjalistycznego sklepu, gdzie za niewielkie pieniądze handlarz przegrywał ją na taśmę lub dysk.

Na Zachodzie trudniej było o nieoficjalne wersje programów, ale przecież dało się pożyczyć nośnik od kolegi i skopiować go w domowym zaciszu. Dlatego wydawcy starali się jak mogli ukrócić ten proceder i szukali różnych skutecznych metod zabezpieczania swoich dzieł. Pierwsze próby wydawały się dość nieudolne, a polegały na dorzuceniu do opakowania kilku kartek z zapisanymi kodami koniecznymi do uruchomienia danego tytułu. Sprawa okazała się łatwa do obejścia za pomocą kserokopiarek, ewentualnie istniała też możliwość poświęcenia chwili czasu i przepisania zawartości.

Już w 1984 roku pojawił się Jet Set Willy z usprawnioną formą zabezpieczenia w postaci kartki zadrukowanej siatką kolorowych kresek ułożonych w 10 rzędach i 18 kolumnach. Przed rozpoczęciem zabawy należało odczytać kolor z losowo wybranych przez program współrzędnych i wpisać w komputer. Pomysł miał swoją wadę - na małej kartce trudno było rozróżnić konkretną barwę, a dwie pomyłki oznaczały zablokowanie gry i konieczność wczytania jej od początku. Ale przynajmniej okazał się skuteczny, ponieważ skopiowanie karty stanowiło niezwykle trudny wyczyn ze względu na nikłą wówczas dostępność kolorowego ksera. Z podobnej formy zabezpieczenia korzystało jeszcze parę innych produkcji. Do takiego SimCity załączono karty z kodami, wydrukowane na błyszczącym czerwonym papierze, praktycznie niemożliwym do powielenia. Notabene błąd przy wpisaniu hasła nie blokował aplikacji, pozwalając cieszyć się rozgrywką przez kilkadziesiąt minut, po czym przez wzniesione w pocie czoła miasta przetaczała się fala katastrof w formie tsunami, trzęsienia ziemi i ataku Godzilli. Marny koniec dla każdego budowniczego-pirata.

W poszukiwaniu hasła

Najczęściej stosowaną metodą ochrony gier z przełomu lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych stanowiły instrukcje dołączane do oryginalnych wydań. Zwykle po wczytaniu danego tytułu na ekranie pojawiał się komunikat o konieczności wpisania określonego wyrazu znajdującego się w linii X na miejscu Y na stronie Z. Jako że poszukiwane hasło mogło widnieć zarówno na początkowych, jak i ostatnich stronach, kopiowanie całych instrukcji miało się z celem. Francuskie Infogrames poszło jeszcze dalej, drukując zwroty do Alone in the Dark w książeczce wielkości paczki zapalek. Konia z rzędem temu, kto chciałby podjąć się próby powielenia tych miniaturowych kartek we własnym zakresie. Z drugiej strony właściciele legalnych wersji zostali zmuszeni do

❖ Pożyczając koledze oryginalną grę, nie wystarczyło dać mu dyskietki. Trzeba było dostarczyć całą zawartość pudełka, żeby w ogóle mógł ją uruchomić.



wertowania zawartości w poszukiwaniu kluczowych słów za każdym razem, kiedy uruchamiali grę. A jeśli ktoś zgubił instrukcję? No cóż, na zamiennik raczej nie miał co liczyć.

MicroProse i inne firmy zmieniły nieco tę formułę i zamiast prośby o podanie wyrazu ich gry zawierały wymóg rozpoznania konkretnego modelu pojazdu z obrazka pokazanego na ekranie. I tak w symulatorach lotu F-19 czy Gunship 2000 wystąpiły samoloty i helikoptery, zaś w Railroad Tycoon pociągi. Objawił się wszakże pewien minus tego rozwiązania. Akurat w wymienionych przypadkach znawcy tematu mogli sami domyśleć się kształtu danej

❖ Kłopoty



Jeszcze kilka lat temu systemy zabezpieczeń a to wymagały stałego połączenia z internetem, dopuszczały jednorazową aktywację gry tylko na jednym komputerze albo ingerowały w system operacyjny.

maszyny i niekoniecznie potrzebowali do tego instrukcji z podpowiedzią. Zdarzały się też tytuły zadające pytania z zakresu historii powszechnej. W Pirates! należało trafnie odgadnąć datę przyplłynięcia do określonych portów hiszpańskiej floty przewożącej skarby z Nowego Świata, a Buzz Aldrin's Race into Space sprawdzało wiedzę gracza na temat amerykańskiego programu kosmicznego. W obydwu przypadkach odpowiedzi znajdowały się oczywiście w opasłych książeczkach.

Ciekawym sposobem zabezpieczeń gier były tak zwane „code wheels”, stanowiące pewną formę łamigłówek zastępujących męczące poszukiwanie odpowiednich wyrazów lub cyfr. Oryginalne wydania zawierały więc kartonowe okręgi (najczęściej dwa, czasem trzy) nakładane jeden na drugi, które ustawione w odpowiedniej pozycji pozwalały

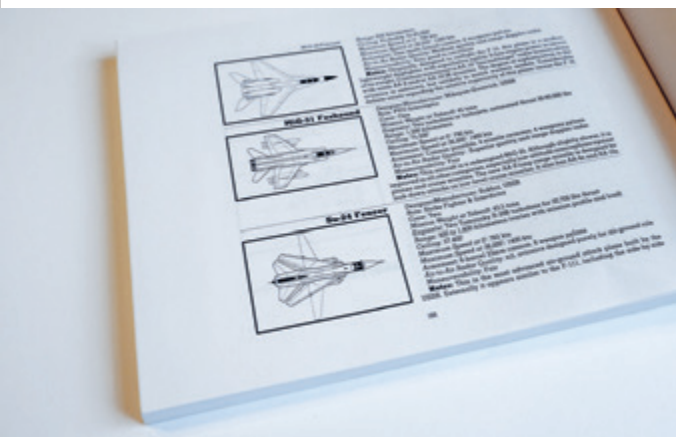
odczytać ze specjalnie powycinanych okienek poszukiwane w danym momencie hasła. Dobry przykład „code wheel” znalazł się w The Secret of Monkey Island, tam na okręgach dopasowywało się buźki groźnych piratów (tych grasujących po Karaibach, nie handlarzy z giełdy), co w efekcie odsłaniało rok, gdy dany delikwent zawisł na stryczku.

Wydawcy zdawali sobie sprawę, że ich zabezpieczenia bywają uciążliwe, dlatego niektórzy starali się uatrakcyjnić ich formę. Pecetowa edycja Indiana Jones and the Last Crusade otrzymała replikę dziennika Henry'ego Jonesa zawierającą wskazówki do gry w postaci wycinków z gazet, notatek i szkiców, a przy okazji także wydrukowane znaki runiczne stanowiące odpowiedzi konieczne



❖ Tomisko instrukcji do F-17 zawierało strony z narysowanymi konturami samolotów i opisami ich parametrów. Rozpoznaj model i podaj jako odpowiedź.

❖ Zamieśmy nudne szukanie kodów w instrukcji na zabawę w analizowanie odcisków palców za pomocą specjalnej lupy. Brawa dla Sierry za pomysły!



✚ Mordki groźnych piratów z Karaibów. Kręć okręgiem, żeby znaleźć datę, kiedy dany delikwent zawisł na stryczku.



do odgadnięcia na ekranie, kiedy trwało sprawdzanie legalności kopii. W innej przygodówce The Colonel's Bequest hasłami uczyniono nazwiska przypisane do odcisków palców, ukryte na specjalnej karcie. Do ich odczytania służyło dołączone do pudełka szkło powiększające ze specjalnym czerwonym filtrem.

Nietrafione pomysły

Tytuł najbardziej uciążliwego zabezpieczenia niewątpliwie należy się urządzeniu zwanemu Lenslok. Ten mały kawałek plastiku z przezroczystą szybką miał w połowie lat osiemdziesiątych stanowić skuteczny oręż w walce z nielegalnym kopiowaniem oprogramowania. Nie dało się go powielić i planowano, że różne gry będą działać tylko z poświęconymi im egzemplarzami. Pomysł może i dobry, ale położyło go fatalne wykonanie. Przede wszystkim Lenslok był nad wyraz niewygodny w użyciu, co w połączeniu z koniecznością poświęcenia kilku minut na jego obsługę niejednego gracza doprowadziło do białej gorączki.

Na początek po wczytaniu programu urządzenie należało skalibrować, trzymając je w dłoni przed

telewizorem tak, żeby widoczną na ekranie literę „H” dopasować do wycięt w plastikowej obudowie. Obróciwszy gadżet o 90 stopni, kazano zgiąć plastikowe „uszy” i patrzeć przez specjalne szkiełko na widoczny na ekranie zdeformowany napis, starać się odczytać słowo „OK!”. Kiedy było ono już dostatecznie widoczne, oznaczało to, że Lenslok złapał ostrość i wolno przejść do kolejnego kroku. Po naciśnięciu spacji komputer losował dwie stanowiące hasło litery, które gołym okiem również wyglądały jak zlepek przypadkowych symboli. Ponownie trzeba było spojrzeć przez Lenslok (nie odrywając go wcześniej nawet na moment od ekranu!), starając się odcyfrować kod. Cały ten karkołomny proces i tak mógł zakończyć się zawieszeniem gry, jeśli dwa razy z rzędu popełniliśmy błąd, przepisując litery.

Pierwszym tytułem wykorzystującym to zabezpieczenie zostało Elite na ZX Spectrum i od razu miało pecha w postaci wadliwej partii Lensloków, przez co wszyscy klienci musieli zwrócić swoje egzemplarze gry. Jakby tego było mało, to nawet poprawione modele „szkiełek” trapiły wady, ponieważ nie dały się skalibrować z telewizorami

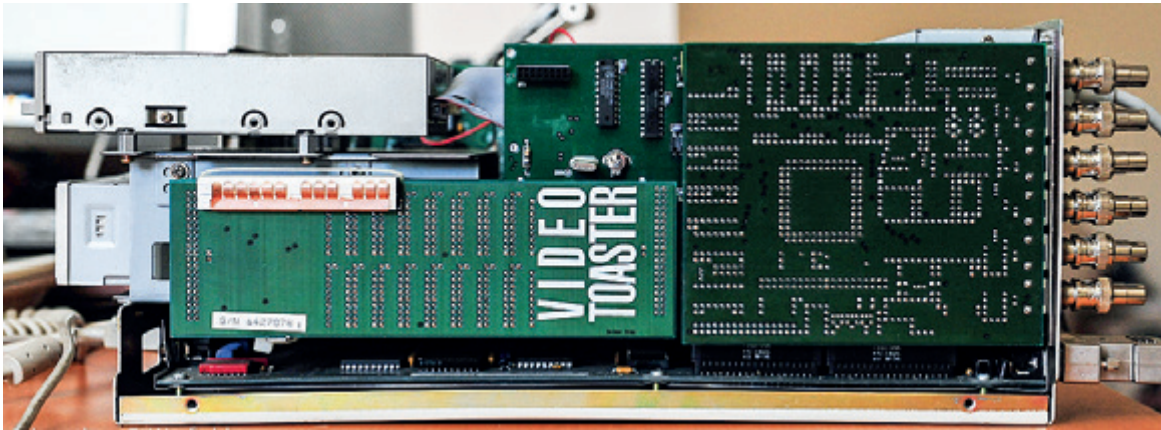
W czasach 8-bitowców mało która gra miała zabezpieczenie. A już w kolejnej generacji komputerów było na odwrót

o dużych przekątnych. Pomysł szybko zarzucono, słusznie zdając sobie sprawę, że klienci zaczną omijać produkcje wyposażone w ten niedopracowany wynalazek.

Walka z piractwem ciągle trwała, a wydawcy wymyślali coraz to nowe metody ochrony swoich produktów. Najbardziej zaawansowanym technicznie pomysłem były fizyczne interfejsy (nazywane „dongle key”), które podpinano do komputera najczęściej przez port joysticka lub drukarki. Uruchomiony program sprawdzał, czy urządzenie jest na swoim miejscu, i dopiero wtedy można było z niego korzystać. Takiego elektronicznego strażnika dołączano do gry RoboCop 3 na Amigę, co stało się powodem nie lada problemu dla właścicieli nowego modelu A600. Interfejsu nie dawało się podpiąć ze względu na kształt obudowy blokujący dościsnięcie do portu joysticka (w modelach A500 wszystko pasowało jak trzeba)

✚ Dyskietki na konsole NES to dość nietypowy i rzadki rodzaj nośnika, który zabezpieczano w całkiem niezwykły sposób. W stacji można było odpalić tylko dyski z wytłobionym napisem „Nintendo”.





✚ Spory ten kawałek elektroniki. Video Toaster był niezbędny do pracy w programie Lightwave 3D. Piraci nie mogli go skopiować.

i producentowi pozostało przyjmować zwroty od rozczarowanych klientów. Podobne rozwiązania wprawdzie nie zyskały popularności na rynku gier, ale wybierano je w sektorze profesjonalnego oprogramowania graficznego oraz inżynierskiego typu CAD. W tym przypadku nic nie mogło równać się z Video Toasterem na komputery Amiga, wypuszczonym na rynek w 1990 roku. Urządzenie kosztowało aż 2399 dolarów, ale cenę uzasadniano jego praktycznym zastosowaniem. Interfejs nie tylko pełnił funkcję zabezpieczenia, lecz także wspomagał komputer mocą obliczeniową w programie Lightwave służącym do modelowania 3D i animacji (jego najbardziej znane komercyjne spożytkowanie to stworzenie efektów specjalnych w serialu „Babylon 5”).

Gra karze pirata

Bywały też produkcje dające się uruchomić pomimo wpisania błędnego hasła. Właściciel nielegalnej kopii mógł pomyśleć, że szczęśliwie obszedł zabezpieczenie, tymczasem w dalszej części rozgrywki czekała na niego przykra niespodzianka. W 8-bitowym skopiowanym z oryginału Alternate Reality postać gracza w pewnym momencie zapadała na różne choroby, których nie sposób było uleczyć. Zapewne co niektórzy próbowali różnymi metodami ratować bohatera, ale i tak ostatecznie pojawiał się napis „game over”. Z kolei w sequelu podczas starć z przeciwnikami zawsze pojawiali się dwaj adwersarze w postaci niepokonanych agentów FBI (!). Dla fanów przygódówek kłopot stanowił

✚ Indiana Jones nie mógł się obyć bez skomplikowanych zagadek. Nie tylko w samej grze, ale też w sposobie zabezpieczenia.



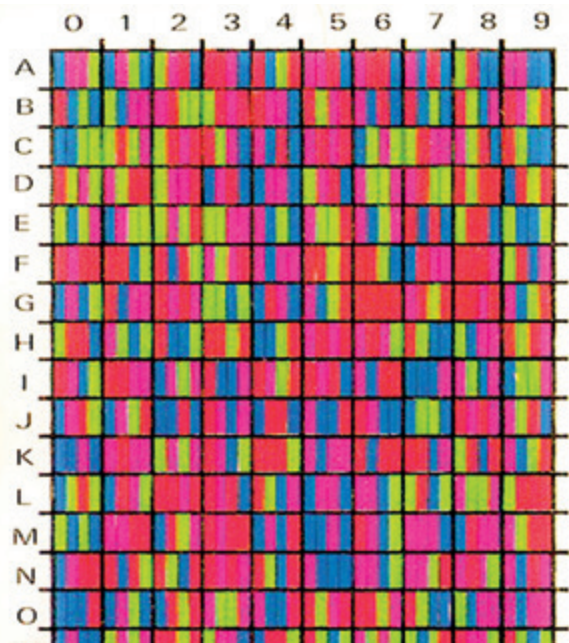
King's Quest VI, zawierający co prawda złamane początkowe zabezpieczenie, tyle że w toku przygód gra ponownie sprawdza legalność kopii, tym razem nie dając szans na odpowiedź osobom nieposiadającym oryginalnej instrukcji.

I tak dochodzimy do wyjątkowego przypadku, jakim był Earthbound wydany na SNES. Jeżeli program zabezpieczający wykrył, że tytuł uruchomiony jest z potencjalnie pirackiego kartridża, to gra przechodziła w tryb absurdałnego poziomu trudności, rzucając na bohaterów całe hordy najsilniejszych potworów i uniemożliwiając normalną rozgrywkę. Jeśli jednak komuś udało się nadludzkiem wysiłkiem trafić na ostatniego bossa, to przed walką następował nagły reset konsoli, po czym wszystkie zapisane stany gry ulegały skasowaniu.

Kto stracił kilkadziesiąt godzin na przebrnięcie przez piekło Earthbound, ten mógł poczuć się, łagodnie mówiąc, mocno zdenerwowany.

Ochrona przed powielaniem współczesnego oprogramowania to już zupełnie inne realia, które można podsumować jako zabawę w kotka i myszkę między wydawcami a hackerami. Kiedy ci pierwsi ogłaszają zastosowanie zabezpieczenia nie do obejścia, drudzy za punkt honoru stawiają sobie znalezienie sposobu na jego złamanie. I to wszystko dzieje się już w świecie bez haseł drukowanych na kolorowych kartkach, dopasowywania symboli na papierowych okręgach czy poszukiwania konkretnego wyrazu na trzydziestej stronie instrukcji. ■

✚ Od samego patrzenia na kartę kolorów do Jet Set Willy można dostać oczopląsu. Znaleźć odpowiednią komórkę to dopiero zadanie.





kartka i kostka



Fantasy Flight Games ogłosiło nową edycję znanego uniwersum RPG „Legend of the Five Rings” (w Polsce pod nazwą „Legenda Pięciu

Kręgów”). Dla przypomnienia: jest to system, w którym gracze wcielają się w samurajów w fantastycznym świecie Rokugan przywodzącym na myśl mityczną odmianę Japonii (ze szczyptą innych krajów azjatyckich). Zasady w wersji beta będzie można pobrać bezpłatnie ze strony wydawcy. „Legend of the Five Rings” wyszła także jako bardzo popularna gra karciana, stworzono również kilka planszówek osadzonych w Rokuganie.

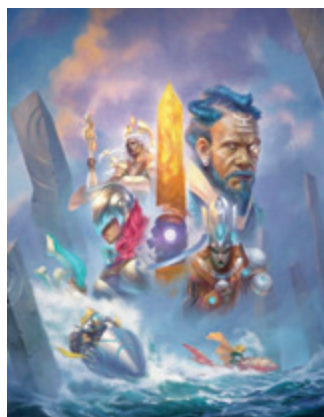
Swoją premierę miała angielska wersja gry planszowej „This War of Mine”, opartej na komputerowym hicie naszego rodzimego studia 11bit studios. Produkcja przeznaczona jest tylko i wyłącznie dla osób pełnoletnich. Została wydana przez firmę Galakta (znaną z polskich edycji takich tytułów jak „Talisman” czy „Settlers of Catan”), a jej projektantem był Michał Oracz.



Jedną z głównych cech planszówki stanowi „Księga skryptów” - znajduje się w niej 1900 opowieści, które sprawiają, że żadna partia nie będzie taka jak poprzednie. Polskie wydanie zapowiedziano na czwarty kwartał 2017 roku.



Dostępna jest już druga edycja systemu „Astonishing Swordsman and Sorcerers of Hyperborea”. Pod tym długim tytułem kryje się gra oparta mechanicznie na pierwszym „Advanced Dungeons and Dragons”, klimatem jednak odnosi się wyraźnie do opowieści z gatunku „magia i miecz”: potężni barbarzyńcy, źli magowie, przerażające demony. W najświeższej odsłonie autorzy oddają graczom do dyspozycji więcej klas postaci, zaklęć, potworów i magicznych przedmiotów. Podręcznik zamieszczono w wersji PDF na portalu DriveThruRPG (RPGNow). Książkę można także zamówić bezpośrednio na stronie wydawcy, czyli firmy North Wind Adventures.



Monte Cook Games poinformowało o projekcie kickstarterym, za sprawą którego zostanie ufundowana „Numenera 2”. Nie będzie to wbrew pozorom kolejna edycja owego systemu RPG, a jedynie odświeżenie istniejącego materiału. Celem kampanii jest zdobycie dofinansowania potrzebnego do wydania dwóch książek: „Numenera Discovery” (czyli nowej odsłony podręcznika podstawowego) oraz „Numenera Destiny” (zawierającej dokładniejszy

opis świata i miejsca zwanego Ellomyr). Publikację tytułów zaplanowano na 2018 rok. W zamian za wsparcie w wysokości 120 dolarów przewidziano obie pozycje w formie papierowej.



Rozpoczęła się zapowiadana kampania kickstarterym dotycząca „Worlds of Empyrea”. Ma to być świat fantasy piora samego Franka Mentzera, jednego z demiurgów wczesnego rynku RPG, autora pudełek z serii BECMI. Nagrodą za wsparcie w wysokości 50 dolarów jest pudełko w pliku PDF, a już za 15 dolarów więcej otrzymamy je w wersji fizycznej. Zestaw będzie zawierał mapę, dwa podręczniki oraz zasady do jednego z 10 (!) systemów RPG. Do wyboru są między innymi: kilka edycji „D&D”, „RuneQuest” czy „Savage Worlds”. Cel wydaje się ambitny - ustanowiono go na poziomie 250 tysięcy dolarów.



☛ Spotkania w kawiarni nie zawsze są miłe i przyjemne - czasem śliczna pani z internetowego zdjęcia okazuje się niebieskim koszmarem z otchłani. Pech!

kartami magicznych przedmiotów, które nierzadko bywają naprawdę pomocne.

Właśnie, to całe zaczynanie od nowa. Gra nie jest prosta - rozgrywając pięć partii z rzędu, wygraliśmy tylko jedną. Ale nieskomplikowane zasady i spora regrywalność (kilku bohaterów do wyboru i niemało Przedwiecznych) sprawiają, że natychmiast chce się powtórzyć próbę ratowania świata. Tę pozycję zwyczajnie dobrze zrobiono. Nie czujemy frustracji, gdy przegrywamy, a odkrywanie kolejnych Wielkich Przedwiecznych budzi odpowiedni dreszczyk emocji. Same postacie są niestety lekko niezbalansowane i od razu można dostrzec, kto bardziej się przydaje (bierzcie łowczynię, jeśli się da!). To jednak znikomy problem. Mechanika wydaje się przednia, klimat

Pandemic: Czas Cthulhu

■ Zdan

Nie wiem jak wy, ale w moim przypadku, gdy ktoś ledwie wspomina o Cthulhu, od razu nad głową zapala mi się lampka sygnalizująca zainteresowanie. Planszówki interesują mnie zawsze i wszędzie. Gra planszowa, w której pojawia się Cthulhu?

To oznacza tylko jedno - trzeba sprawdzić. Choćby był to najgorszy knot i dziadostwo. Taka nieudana pozycja ściągnie na siebie niełaskę Wielkiego Przedwiecznego, a jej twórcy popadną w obłęd albo po prostu zgniecie ich któraś ze świętych macek. I nawet nie będzie mi ich żal. Czy autorzy „Czasu Cthulhu” podzielą los podobnych nieszczęśników?

Co mamy na tapecie? Mówiąc bez ogródek - to wariacja na temat popularnej „Pandemii” („Pandemic”). Tym razem zamiast zapobiegać chorobom próbujemy zamknąć cztery bramy, aby na świecie przedostało się przedwieczne zło: Cthulhu i jego kumple. Przenosimy się do epoki wiktoriańskiej, co świetnie oddają plansza oraz karty postaci - są bardzo klimatyczne. Nadzwyczaj dobre wrażenie sprawiają też figurki shoggothów. Poruszamy się po czterech miastach, starając się zebrać pięć kart w odpowiednim

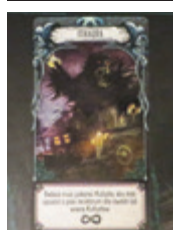
kolorze, by zamknąć daną bramę. „Czas Cthulhu” to, tak samo jak klasyczna „Pandemia”, tytuł kooperacyjny. Podstawą rozgrywki jest więc wymienianie się kartami i właściwe korzystanie ze specjalnych zdolności naszych postaci. Na planszy co chwila pojawiają się nowi kultysty oraz wspomniane shoggothy. Te ostatnie to jakby mobilni czciciele Wielkich Przedwiecznych na sterydach. Trudniej je zabić, a spotkanie z nimi może kosztować nas poczytalność.

O tym systemie warto napomknąć. Bohaterowie dysponują czterema punktami poczytalności. Różne akcje powodują, że rzucamy kostką, w wyniku czego poziom tej cechy ma szansę spaść. Jeśli tak się stanie, liczba naszych opcji działania skurczy się, a jeżeli wszystkie postaci zwariują, gra się kończy. Znów - bardzo w klimacie Lovecrafta. Nie należy też pozwalać, by na planszy znalazło za dużo kultystów czy shoggothów, ponieważ mogą oni obudzić kolejnych Przedwiecznych, zaś każdy z nich wywołuje jakiś efekt przeszkadzający nam w rozgrywce. Gdy zbudzi się Cthulhu, świat niestety zostaje zjedzony, przeżuty i wypluty, natomiast my zaczynamy od nowa. Gracze na szczęście operują również

świętej. Szukacie ciekawej kooperacyjnej produkcji ze znakomicie napisaną instrukcją i czyhającymi wszędzie mackami? „Czas Cthulhu” was nie zawiedzie. Ja idę odprawiać rytuały. Cthulhu fhtagn! ■



Stare istoty



Karty Przedwiecznych to świetne rozwiązanie. Przyspieszają rozgrywkę i wprowadzają przeszkadzające nam efekty, które zmuszają do kombinowania. Doskonały pomysł!

Specyfikacja

Wydawca Lacerta
Liczba graczy 2-4
Dla graczy w wieku 14+
Cena 144,95 zł



■ Krupik

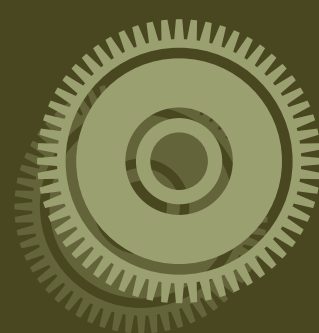
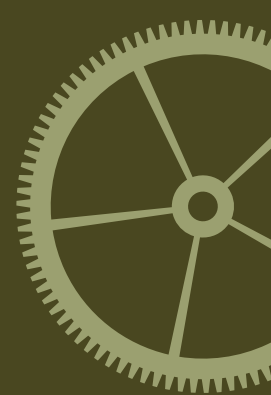
Zwykle nie spoglądam w przeszłość z... czy ja wiem... smutkiem, ale w tym roku minęły dwie dekady od kilku ważnych wydarzeń w moim życiu (ślub, pierwszy tekst w Secret Service, podjęcie decyzji o zmianie kariery zawodowej) i ogarnął mnie sentyment. Niewątpliwie pasuje tutaj cytata z „Powieści o dwóch miastach” Charlesa Dickensa: „Były to czasy najlepsze i były to czasy najgorsze” i niekiedy trudno na nie patrzeć z dystansem, nawet po tylu latach. Mam jednak nadzieję, że zbyt wiele owego sentymentu nie przedostało się do tego odcinka Machiny i że mimo wszystko będzie to miła lektura. Serdecznie do niej zapraszam!



■ Kiedy miałam 23 lata, byłam pewna, że chcę zostać lekarzem. Wprawdzie cichy wewnętrzny głosik podpowiadał mi, że moim przeznaczeniem jest pisanie, ale według otoczenia nie dało się tego nazwać konkretnym zawodem ani sposobem na utrzymanie się. Oczywiście wszyscy wiemy, jak się takie dylematy kończą i do jakiej frustracji doprowadzają. Co do mnie, to na piątym roku studiów któregoś ranka obudziłam się z głębokim przekonaniem, że jeśli będę musiała spędzić chociaż jeszcze jeden dzień na medycynie, stanie się jak w Postalu.

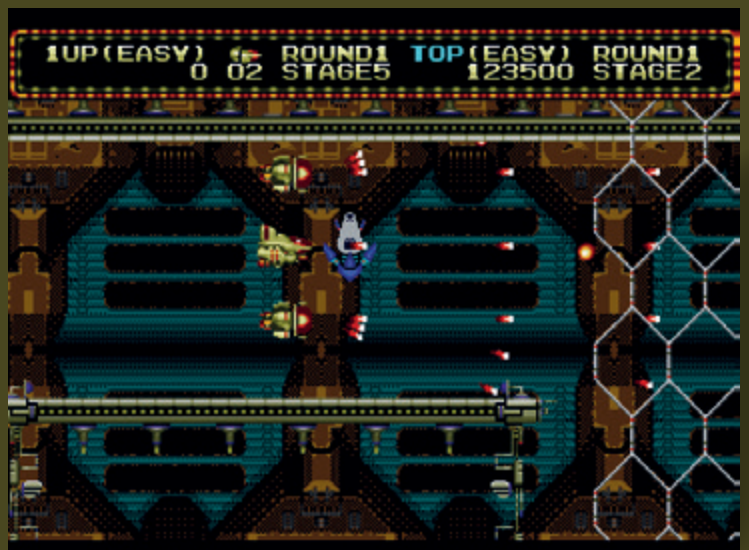
Nic więc dziwnego, że interesuje mnie kariera osób, które tak jak ja poszły własną drogą w późniejszym wieku. Za taki przykład niech posłuży historia Anne Westfall, współwłaścicielki firmy Free Fall Associates – odpowiedzialnej między innymi za sławną wariację na temat szachów, czyli grę Archon (1983) i jej kontynuację Archon II: Adept (1984). Anne możecie kojarzyć z gwiazdorskiego zdjęcia przedstawiającego deweloperów Electronic Arts, zamieszczonego w jednej z poprzednich Machin Krupika (Archon został wydany przez EA na samym początku działalności przedsiębiorstwa).

Pod koniec lat siedemdziesiątych 30-letnia Anne, dotychczas zajmująca się prowadzeniem domu i wychowywaniem dzieci, zapisała się na studia. Ze wszystkich kursów najbardziej spodobała jej się nauka programowania w języku BASIC i postanowiła zostać programistką, szybko otrzymała też zatrudnienie przy tworzeniu aplikacji na TRS-80. Los chciał, że podczas targów branżowych w 1980 roku stanowisko jej chlebodawcy znajdowało się obok stoiska Automated Simulations, firmy, której współzałożycielem był projektant Jon Freeman (potem znanej jako Epyx). Do tego momentu Anne zupełnie nie interesowała się grami, ale Jon i jego praca zrobili na niej tak duże wrażenie, że niewiele miesięcy później nie tylko zdecydowała się przenieść do Automated, lecz także wyjść za mąż za Freemana. W 1981 roku para odeszła z przedsiębiorstwa i powołała do życia Free Fall Associates.



■ Kiedy przez kilka dobrych lat zajmowałam się opracowywaniem polskich wersji językowych gier, nigdy nie zaglądałam do ukończonych produktów po ich ukazaniu się na rynku. Po pierwsze, znałam już doskonale fabułę - i to psuło zabawę. Po drugie, nawet w ostatecznym wydaniu zawsze znalazłam coś, co bym jeszcze zmieniła, a uwierzcie mi, żaden z dystrybutorów nie da się przekonać do wyłożenia pieniędzy na przygotowanie łatki, która ma poprawić jedynie garść precinków i literówek (wiem, bo próbowałam paru do tego namówić).

Moje rozterki musiały być wprawdzie niczym w porównaniu ze wstydem twórców tekstu uważanego za najgorsze tłumaczenie w historii wirtualnej rozrywki (osobiście przyznałabym ten tytuł dawnym „lokalizacjom” pirackich wersji). Chodzi o angielskie intro wydanej w 1991 roku na Mega Drive produkcji Zero Wing (portu edycji na automaty). Przypomnijmy, że pojawia się w niej straszliwy przeciwnik wygłaszający jednak straszącą pogrozkę: „How are you gentlemen! All your base are belong to us. You are on the way to destruction. You have no chance to survive make your time. Ha ha ha ha...”. Ha, ha, ha, zaiste... Co ciekawe, popularność tej odezwy wyraźnie wykroczyła poza branżę gier komputerowych i wystąpiła ona między innymi jako mem w książkach, filmach i teledysku. Chociaż w pewnym momencie nie dało się jednak otworzyć lodówki, by nie wyskoczyło z niej: „All your base are belong to us. You have no chance to survive make your time”. Nastoletni żartownisie, którzy nanieśli frażę w 2003 roku na znaki umieszczone w Sturgis, stan Michigan, omal nie zostali uznani za terrorystów, a napis za groźbę skierowaną do obywateli owego zacnego miasteczka. Ha, ha, ha, zaiste...





Jeżeli musiałabym wybrać jedną grę mającą największy wpływ na to, czym zajmowałam się przez gros mojego dorosłego życia, niewątpliwie byłby to *Harvester* - wydana w 1996 roku najbardziej kontrowersyjna przygodówka wszech czasów. Dla przypomnienia: wcieliłam się w niej w niejakiego Steve'a zobligowanego do odkrycia tajemnic Harvest, miejsciny, przy której sławne Twin Peaks i jego mieszkańcy prezentują się wyjątkowo normalnie i niewinnie (tak, nawet kobieta z pieńkiem). Pewien recenzent nazwał *Harvestera* „Miasteczkiem Twin Peaks” w reżyserii Uwego Bolla i całkowicie się z tym zgadzam.

Harvester miał stanowić poważny głos w dyskusji na temat przemocy i gier komputerowych, lecz wyszła z tego przedziwna mieszanka kontrowersji i obrzydliwości, nie był to też szczyt gatunku przygodówek. Jak jednak wiadomo, zakazany owoc smakuje najlepiej, więc i *Harvester* dorobił się wielbicieli.

No dobrze, tylko co łączy to arcydzieło z moją karierą zawodową? Otóż fani gier mają to do siebie, że koniecznie, ale to koniecznie muszą się dzielić poglądem w kwestii owych produkcji. Najlepiej w jak najszybszym gronie. W 1996 roku nie istniał bezlik opcji, by znaleźć odbiorców takowej opinii; blogi, Twitter, Facebook itepe, itede pozostawały w sferze marzeń. Jeśli chciało się wynieść swój punkt widzenia poza domowe pielesze, należało się dostać do jakiegoś magazynu o rozrywce elektronicznej. Traf sprawił, że zaręczyłam się wtedy z C(w)alinczką, pracującym w Secret Service. Ponieważ grałam w gry od wielu lat i oczywiście nie skąpiłam na ich temat własnego zdania, też pragnęłam pisać do Secreta. Nie czułam się jednak dość zdesperowana, by zabrać się za to poważnie. Aż do momentu, kiedy przeczytałam recenzję *Harvestera* (pióra bodajże Micza lub User Jamy). „O nie” - krzyknęłam - „jak oni mogli!”. Niezbyt pamiętam teraz, co właściwie mogli, ale wiem doskonale, że nie zgodziłam się z ich stanowiskiem. Nie było wyjścia - jeżeli zamierzałam zaprezentować swą kontropinię, nadeszła pora zakasać rękawy i zahaczyć się w Secretcie. I tak to się wszystko zaczęło...



❏ Czy zauważyliście, jak często zdarzają się pozornie przypadkowe rzeczy, które decydują o całym naszym przyszłym życiu? Możemy robić plany na kilkadziesiąt lat do przodu, a tu nagle dzieje się coś (nazywam to momentem „Aha!”, „Eureka!” lub „płonącym krzakiem”), co przewraca wszystko do góry nogami. Nauczyłam się, że należy wtedy zamknąć oczy, wstrzymać oddech i po prostu rzucić się na głęboką wodę, bez względu na to, czy czujemy się gotowi, czy nie. Słuszność takiego podejścia potwierdza zresztą historia powstania Microsoftu.

W tym przypadku moment „Aha!” wydarzył się w 1975 roku, gdy Paul Allen ujrzał okładkę styczniowego numeru Popular Electronics (znanego pisma technicznego założonego w 1954 roku) – widniał na niej Altair 8800. Allen pokazał magazyn Billowi Gatesowi i razem postanowili sporządzić interpreter języka BASIC na Altaira, a także zawrzeć kontrakt na jego dystrybucję z właścicielem firmy Micro Instrumentation and Telemetry Systems (MITS), wytwarzającej urządzenie. Problem jednak w tym, że w czasie umówienia się na spotkanie w przedsiębiorstwie i prezentację BASICA, które miało się odbyć ledwie parę tygodni później, Allen i Gates nie dysponowali gotowym produktem (ani zresztą Altaiem). Prace nad interpreterem (na komputerze PDP-10) trwały dosłownie do ostatniej chwili, zaś finałny jego fragment powstał w trakcie lotu Allena na wizytę w MITS. Do samego końca Allen i Gates nie wiedzieli też, czy program uda się uruchomić na Altairze. Udało się i w ten sposób narodziło się pierwsze dzieło Microsoftu. Reszta, jak mawiają, jest już historią.

HOW TO "READ" FM TUNER SPECIFICATIONS

Popular Electronics

WORLD'S LARGEST-SELLING ELECTRONICS MAGAZINE JANUARY 1975/75¢

PROJECT BREAKTHROUGH!

World's First Minicomputer Kit to Rival Commercial Models...

"ALTAIR 8800" SAVE OVER \$1000



ALSO IN THIS ISSUE!

- An Under-\$90 Scientific Calculator Project
- CCD's—TV Camera Tube Successor?
- Thyristor-Controlled Photoflashers

TEST REPORTS!

- Technics 200 Speaker System
- Pioneer RT-1011 Open-Reel Recorder
- Tram Diamond-40 CB AM Transceiver
- Edmund Scientific "Kirlian" Photo Kit
- Hewlett-Packard 5381 Frequency Counter

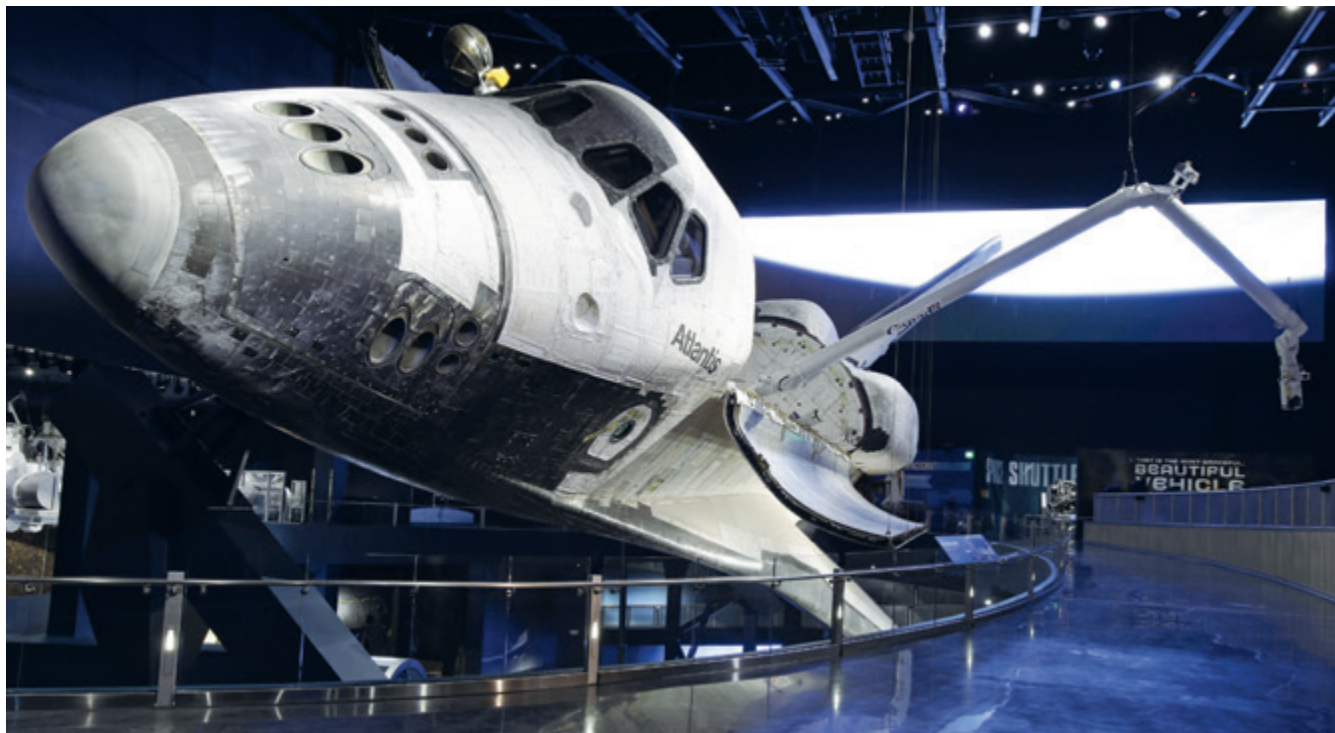
SHIFT HAPPENS.



Warning: Once you start head-to-head, day-and-night high speed 2-player simultaneous racing with Kemco's brake-squealing, nitro-blasting Top Gear for your Super NES™ it's almost impossible to stop. **KEMCO**

Coming Soon: Look for GHOST GUN, Kemco's new RPG for beginners. SPT vs SPT, Operation: Body Swap, the mad mad world for Game Boy. And KA RECOVER, the mind-blowing puzzle game.

❏ Szukając materiałów do kąciaka o zakręconych reklamach (zobaczcie, jakie piękne wyszperałam!), przypominałam sobie o wydarzeniu sprzed kilkunastu lat, acz chyba wolałabym o nim zapomnieć. Otóż kiedyś, dawno, dawno temu, jeden z klientów, dla których przygotowywałam kampanie marketingowe, uparł się, by w reklamie gry znalazły się kontrowersyjne rekwizyty, a mianowicie wódka i pewne akcesoria z sex shopu. Nie powiem, wizyta w takim przybytku, wówczas mało ekskluzywnym, była całkiem niepowtarzalnym przeżyciem. Niestety żadne z pism nie zgodziło się wydrukować tych materiałów. Dobrze przynajmniej, że wódkę kole-dzy wypili. Ach, ta młodość...



Cmentarzyska rakiet

Kiedy zbliża się kres użyteczności sprzętu wystrzelonego na orbitę, nadchodzi kłopotliwy moment, kiedy trzeba coś z nim zrobić. Możliwości jest kilka, a to, gdzie spoczną szczątki danego satelity, zależy wprost od tego, jak wysoko pracował.

■ User Jama

Wśrodku Układu Słonecznego jest wielki termojądrowy piec w postaci Słońca, który spokojnie mógłby skremować wszystkie niepotrzebne sprzęty skierowane w jego stronę. Problem w tym, że rozpędzenie zużytych satelitów tak, by były w stanie podążać do naszej gwiazdy, wymagałoby dużej ilości paliwa, a tego mają jak na lekarstwo.

Każdy nowoczesny satelita ma jakiś rodzaj napędu pozwalającego mu dokonywać korekt orbity, najczęściej mały silnik rakietowy. Paliwo, którego może być w satelicie od circa 80 kg, czyli trochę więcej niż w baku zwykłego samolotu, do około 300 kg, czyli sporo mniej niż w ciężarówce, musi starczyć na kilkanaście lat takich manewrów. Im dłużej, tym lepiej, bo koniec paliwa oznacza kres działania sprzętu, a ponowne wystrzelenie nowego satelity wiąże się z astronomicznymi kosztami.

Jedną z metod odsunięcia problemu, na w zasadzie dowolny czas, byłoby tankowanie satelitów na orbicie, podobnie jak tankujemy niektóre samoloty w locie. Pierwszą tego typu wyprawą może zostać planowana przez NASA bezzałogowa misja Restore-L w 2020 roku,

podczas której uzupełnione ma być paliwo satelity Landsat 7.

W przypadku satelitów geostacjonarnych, krążących nad Ziemią wysoko, prawie w odległości 36,000 km, stosuje się złoty środek czy, jak kto woli, półśrodek. Prawo obowiązujące w USA od piętnastu lat wymusza, by takie maszyny na koniec lądowały na „orbicie cmentarnej”. Wykorzystując resztki paliwa, które starczyłyby na następne 2-3 miesiące korekt orbitalnych, satelita pnie się kolejne 300 km w górę i tam jest wyłączany. Nie zaśmieca orbity geostacjonarnej i zużywa mniej paliwa, niżby potrzebował, by zejść na Ziemię. Póki co wszyscy są z tego stanu rzeczy zadowoleni, bo nikt nie lata tak daleko. To się jednak kiedyś zmieni. Szkoda byłoby, gdyby przyszło klepać nówkę sztukę rakietę

z załogą w drodze na Marsa, bo miała stłuczkę z jakimś zapomnianym satelitą meteo.

Satelity na niższych orbitach czeka jeden koniec, traumatyczny upadek. Atmosfera ziemska działa na te delikatne sprzęty jak palnik acetylenowy i młot pneumatyczny. Aż przykro patrzeć, jak miliony dolarów rozpadają się na płonące kawałki. Inna sprawa, że przy większych obiektach nie wszystko ulega dezintegracji i coś jednak spada, więc trzeba zdecydować, gdzie celować, żeby było najbezpieczniej. Miejsce wybrane na „cmentarz rakiet” znajduje się na południowym Pacyfiku, w obszarze oddalonym od dowolnego skrawka lądu o prawie 2,500 km.

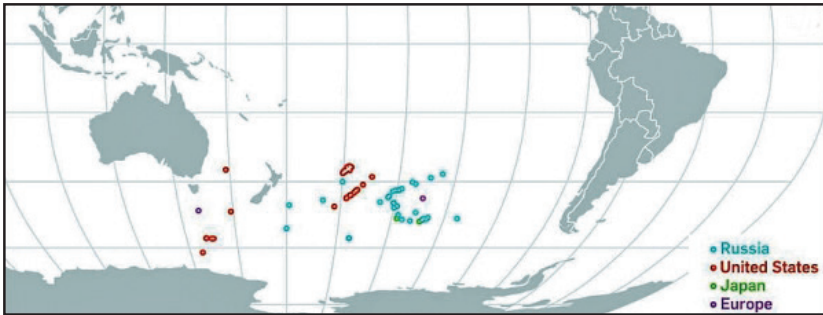
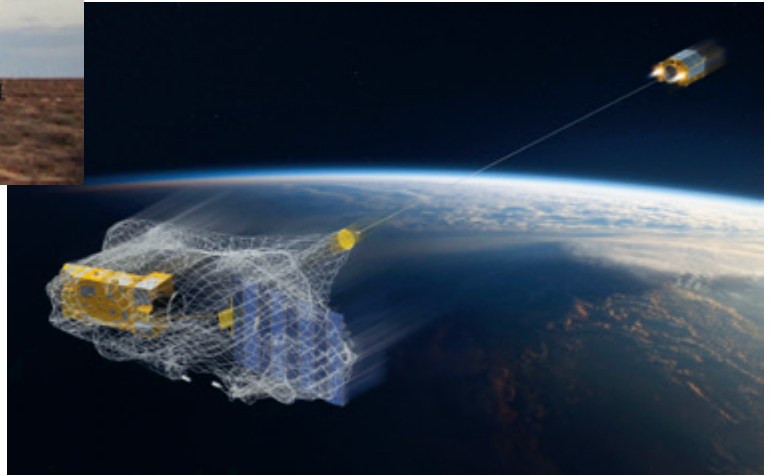


✚ Na stepie w Kazachstanie spoczywają szczątki rakiet Sojuz, którym nie udało się wspiąć na orbitę, ale tylko do czasu, aż nie zainteresują się nimi lokalni zbieracze złomu.



✚ Ogniste zejście do Pacyfiku europejskiego automatycznego wehikulu transferowego Jules Verne.

✚ W teorii „cmentarzysko rakiet” jest na wschód od Nowej Zelandii, ale w praktyce z celnością zejść bywa różnie.

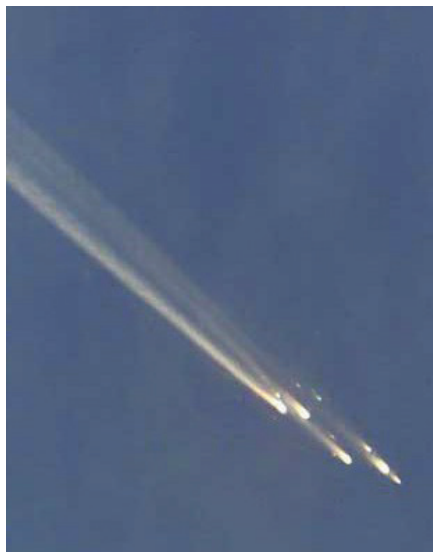


będzie zrobić. SpaceX dowodzi, że rakiety nie muszą być jednorazówkami, można nimi wylądować i je ponownie wykorzystać. Pewnie kiedyś prawo wręcz to wymusi. Zawsze wydaje się to prostsze niż budowanie rakiet z elementów biodegradowalnych lub łatwopalnych.

✚ Tak ESA widzi jeden z wariantów misji „e.Deorbit” – satelita grabarz będzie zbierał martwe maszyny w wielką sieć i zrzucił je do oceanu.

Największym problemem są jednak nie satelity, nad którymi mamy kontrolę i które posłusznie opadną lub oddalą się wedle życzenia. Wokół naszej planety orbituje mnóstwo rzeczy, jakich nie jesteśmy w stanie kontrolować. Satelity uszkodzone albo po zderzeniu z innym satelitą, rakiety po wybuchu, satelity rozstrzelane w drobny mak z Ziemi podczas chińsko-amerykańskiego prężenia mięśni, różne sprzęty i narzędzia upuszczone podczas kosmicznych spacerów. Do uprzątnięcia tego wszystkiego przydałby się kosmiczny grabarz.

Europejska Agencja Kosmiczna planuje na 2023 rok misję „e.Deorbit”, której celem będzie uprzątnięcie czegoś większego, przechwycenie jednego z uszkodzonych satelitów ESA, a następnie wykonanie kontrolowanego upadku na Ziemię. Rozważane są dwa warianty: w pierwszym satelita złapany byłby w sieć, w drugim uchwycony przez robotyczne ramię. Misja ma być bezzałogowa, satelity z natury rzeczy obracają się, łatwo nie będzie. ■



Nie jest to jednak punkt na mapie, gdzie nurkując, dałoby się obejrzeć piękne gwiazdne wraki. Największym obiektem, który do tej pory „spoczął” na cmentarzu rakiet, była rosyjska stacja kosmiczna Mir. Choć ważyła 130 ton Mir spalał się i rozpadał w atmosferze, to jego szczątki rozsiane są na dnie oceanu w pasie długim na 1500 km i szerokim na 100 km. Na cmentarz rakiet opadły w mniej efektowny sposób szczątki ponad 160 innych obiektów, takich jak kosmiczne transportowce: rosyjskie Progress, japońskie HTV i europejskie ATV, oraz resztki kilku rosyjskich stacji kosmicznych programu Salut.

Wyrzucanie śmieci do oceanu jest mniej więcej tak samo dobrym pomysłem jak wyrzucanie ich w lesie, więc na dłuższą metę coś z tym trzeba

✚ Ostatnia droga pierwszej modułowej stacji kosmicznej Mir. Rosjanie sprowadzili kolosa na Ziemię w sposób kontrolowany, ale to, co z niego zostało, nie nadaje się do muzeum.



GRY WIDEO TO NAJBARDZIEJ ZAAWANSOWANA TECHNOLOGICZNIE FORMA ROZRYWKI NA ZIEMI.

TRUDNO SIĘ Z TYM NIE ZGODZIĆ.

NAJBAR DZIEJ.

O WIELE BARDZIEJ ZAAWANSOWANA, NIŻ KINO, BO POTRZEBUJESZ SKOMPLIKOWANEJ INFRASTRUKTURY, ABY W PEŁNI CIESZYĆ SIĘ Z GRY.

SPRÓBUJ ZAGRAĆ NA KINOWYM PROJEKTORZE, ŚMIECH NA SALI. I W OGÓLE KIEDY KINO PRZESKOCZYŁO NA CYFRE, NO WEŻ...

ALE O CO CI CHODZI?

ALE SIĘ NIE KŁOĆ!

KONTROLA NAD KAMERA, RENDEROWANIE W LOCIĘ PEŁNYCH ŚRODOWISK, ZE ŚWIATŁEM, EFEKTAMI SPECJALNYMI, ZAŁUDNIONYCH DZIESIĄTKAMI POSTACI ZE SZCZĄTKOWĄ SZTUCZNĄ INTELIGENCJĄ, NIESAMOWITE TO, JAKIŚ CUD.

TEŻ SIĘ ZACHWYCAM.

ALE SIĘ NIE KŁOĆ!

PRZECIEŻ ZGADZAM SIĘ Z KAŻDYM...

DOBRE ZOPTIMALIZOWANA GRA, WYŚWIETLA O WIELE WIĘCEJ Klatek NA SEKUNDE, NIŻ KINO CZY TELEWIZJA.

MOMENT, MOMENT...

COŚ MI TU NIE GRA...

OKAZAŁO SIĘ, ŻE WYSZEDŁEM WYRZUCIĆ ŚMIECI, MAJĄC GORĄCZKĘ I WYRZNAŁEM ĘBEM W TRZĘPAK, KTÓRY STOI OBOK KONTENERÓW.

NOS JUŻ WRÓCIŁ DO SWOICH ZWYKŁYCH KOLORÓW. OKULARY JAKOŚ TRZYMAJĄ SIĘ SKLEJONE.

ALE JAKAŚ CZĘŚĆ MNIE ZOSTAŁA W ŚMIETNIKU. CIERPLIWIE CZEKA W CIENIU.

CZY TY TEŻ LUBISZ GRY? POROZMAWIJMY O TYM.

CREDITS



100 Co pewien czas odslaniamy się z naszymi redakcyjnymi fascynacjami zapomnianymi grami. Tym razem Galaxy of Heroes.



102 Gogle cały czas są w użyciu i ciężko się słucha bajek o tym, jakoby VR już skończyło. Żyje i ma się lepiej niż jeszcze rok temu!



106 Zdajemy sobie sprawę, że twórczość Kanadyjki Christine Love to nisza pełną gębą, ale Pixel lubi opowiadać o obrzeżach branży gier.



112 Mało kto pamięta, że Mafia powstała w czeskim Brnie. Wystawna seria dorobiła się trzech części i kilku dodatków.

FELIETONY

105 W felietonie Wojciecha Pijanowskiego przewijają się takie hasła jak „Monopoly” czy „Rzyko”.

119 Kapitan Alex zebrał się na takie wspomnienia, że niejedna osoba uroni łezkę.

111 Członek Zespołu Emil Leszczyński pisze w Pixelu o wszechobecnych absurdach.

122 Borek nie tylko dowcipkuje, lecz także zdarza mu się dokonywać analiz na polu – uwaga – gier wideo!

STAR WARS™ GALAXY OF HEROES



Wojtek Kalużyński

„Dlaczego i po co ciągle gram w Star Wars: Galaxy Of Heroes?“, czyli zwierzenia stetryczalego nałogowca.

Od razu przyznaję bez bicia. Nie cierpię grać na mobilnych platformach. Jakichkolwiek – smartfonach, tabletach z iOS, Windowsem czy Androidem, PSP, PS Vicie, 3DS i wszystkich innych możliwych. Nigdy mnie nie kusiło, próbowałem i szybko zrozumiałem, że to nie dla mnie. Pewnie za stary jestem na takie wynalazki. Nawet do konsol długo się przekonywałem, uważając i głosząc wszem wobec, że pecet to pecet i niech mnie do tego, by przed telewizorem wymachiwać jakimś

durnym padem, tylko ktoś zmusi. Zmusili mnie. Poddąłem się, gdy zobaczyłem, jakie delicje omijają stetryczalego, ortodoksyjnego pece-towca. Ale do grania na telefonie nikt mnie i końmi nie był w stanie zawlec. Jak się okazało, do czasu...

Jechałem niedawno temu z jakimś odczytem na drugi koniec Polski – autobusem. Podróż dłużyła się niemiłosiernie. Wszystko, co wziąłem do czytania, przeczytałem, więc z nudów i w akcie desperacji wlałem do App Store i jałem szukać jakiegoś

✚ Zanim polatasz Sokółem Millennium, którego taniej kupić w wersji Lego, niż zdobyć w tej grze, muszą wystarczyć zwykłe X-wingi.

wypełniacza czasu. Kręciłem nosem, wybrzydzałem i właśnie miałem włączyć po prostu szachy, które skądinąd uwielbiam, gdy kątem oka zauważyłem tytuł związany ze „Star Wars”. „Gwiezdne wojny” przyciągała mnie jak magnes, toteż wcisnąłem ikonkę. Zobaczyłem mistrza Yodę, nazwę Star Wars: Galaxy of Heroes oraz średnią ocen bliską maksymalnej. I tak nie wierzę, ale jeszcze z dwieście kilometrów. Co ja będę robił? Ściągnąłem zatem aplikację, otworzyłem i... się zaczęło! Pograżam się w Galaxy of Heroes już z pół roku i przestać nie mogę. Opatrzność mnie w tym autobusie najwyraźniej opuściła, skoro zesłała na mnie ową plagę. Tłumaczę sobie, że przecież ta produkcja jest prymitywna, że powtarzalna, na dodatek jej twórcy to pospolici naciągacze żerujący na moich najniższych instynktach. Nie pomaga. Grywam dalej.

Swoją drogą gdzie ja się podziewałem, kiedy prawie dwa lata temu EA tę pozycję wydawało? Jakim cudem tak późno odkryłem coś, w czym, jeśli wierzyć statystykom pobrań, uczestniczy kilka ładnych milionów użytkowników z całego świata? Może to zresztą lepiej? Bo ledwie odkąd z posłizgiem właściwym tetrykom wypatrzyłem Galaxy of Heroes, nie potrafię nie tylko przestać grać, lecz także przede wszystkim zrozumieć, dlaczego tak się dzieje. Bo przecież rzecz jest w istocie bardzo prosta, wręcz prostacka, oparta na mechanice rodem z Heroesów. Na początek mamy parę postaci i walczymy w bitwach bazujących na nieskomplikowanym systemie turowym po jasnej stronie Mocy, po ciemnej albo w ogólnych bójkach bez sprawdzania, kto się za czym opowiada – jak to w kantine Mos Eisley.

Kup Hana



Zmora mobilnych graczy, czyli mikropłatności. Chcesz mieć Hana Solo natychmiast, w dodatku od razu wypaszonego i opancerzonego po zęby zamiast tygodniami zbierać „shardsy” – zapłać! Jedyne 279,99 złotych albo 2799 fioletowych kryształów. Nie zamierzasz czekać? Kup kryształ. Największa paczka – 479,99 złotych. Sprytnie wymyślona kwadratura koła.

✚ Kantine w Mos Eisley: szumowiny z całej galaktyki snują tu swe szczytne i nieczne plany, a między nimi krąży R2D2 i podaje... chyba nie herbatkę.





☒ Komu przydzwonić i czym? Oto jest pytanie! Polecam trio Biggs Darklighter, Wedge Antilles, Lando Calrissian. Osobno - cienkie bolki, razem - jest Moc!

Na wszelki wypadek nie bierzcie się za tę grę, bo nawet na wakacjach w głuszy będziecie biegać, szukając nerwowo zasięgu albo Wi-Fi.

Sukcesywnie naszych bohaterów awansujemy na wyższe poziomy umiejętności, zbroimy, modyfikujemy, przystępujemy nimi do cięższych walk. I pewnie szybko by się to każdemu znudziło, gdyby nie fakt, że opcji zabawy już na starcie istnieje kilka, a w miarę zdobywania doświadczenia pojawia się ich jeszcze więcej. Poza udziałem w kolejnych potyczkach „fabularnych” pozwolono nam mierzyć się z rywalami na arenie i piąć w górę list rankingowych, prowadzić galaktyczne kampanie o różnym stopniu trudności, podejmować wyzwania, zgarniać nagrody w trakcie

wydarzeń, po wstąpieniu do gildii wspólnie z towarzyszami broni wyprowadzić się na Rancora - potwora z piwnicy Jabby lub z czasem przesiąść się do statków kosmicznych i toczyć pojedynki TIE fighterami, X-wingami, a nawet „Sokołem Millennium”, dowodząc całą flotą jako admirał Ackbar, mistrz Mace Windu czy, jak kto woli, wielki moff Tarkin.

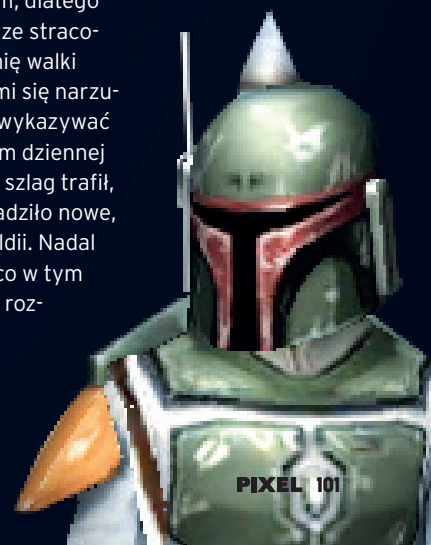
Przemyślnie to zrobiono, przyznaję, choć i tak pewnie w końcu powtarzalność misji by mnie zniechęciła. Dlaczego więc wciąż gram? Sam się dziwię, jakiej przyjemności można doznać z powodu swego

☒ Najnowszy wynalazek EA - grupowa wojna o lodową planetę Hoth. Jak się nie ma wystarczającej siły, na nagrodę w postaci pani general Leï Organy można popatrzeć, zgrzytając zębami, przez dziurę w lodzie.

hodowania z cząstek (shards) kolejnych bohaterów - tych bardziej emblematycznych, ale i takich, o których słyszeli tylko najwięksi fani sagi. Ile radochy sprawia awansowanie, dajmy na to, Wedge'a Antilesa do maksymalnej rangi siedmiu gwiazdek; ile - niewątpliwie głupiej - satysfakcji płynie z uformowania składu spuszczonego łupnia innym maniakom, zwłaszcza jeśli teoretycznie wroga drużyna jest silniejsza! Ileż emocji wzbudza ordynarna rąbanka z Rancorem i jaki piękny to obrazek, gdy po dwóch albo trzech dniach naporzania potwora przez całą gildię ów wreszcie pada! Bezcenne!

Uzależnić się od czegoś takiego? Na pewno nie ja, nie ma mowy! A jednak stało się. Nie bierzcie się więc na wszelki wypadek za tę grę, ponieważ tak jak ja nawet na wakacjach w głuszy będziecie biegać, szukając zasięgu czy Wi-Fi (grzecznie jest pomóc kolegom zakończyć misję). Albo przed snem na chwileczkę klikać ikonkę z Darthem Vaderem i Yodą, by tylko zobaczyć, co się dzieje, i zastanie was czwarta nad ranem, bo przecież jeszcze jedna bitwa, jeszcze jedynie panczer dla Chewbakkii - on go niezwłocznie potrzebuje. Uważajcie! I żeby potem nie było, że nie ostrzegałem!

Jedno mnie pociesza. Nałóg nałogiem, ale nie wydałem w tej grze ani złotówki. A autorzy przekonują, że warto się poratować, przyspieszyć mozolne powiększanie stanu posiadania, w sklepie oferując masę przecen, okazji i naprawdę potężnych pakietów z gotowymi i uzbrojonymi po zęby bohaterami tudzież wspomagaczami wszelkiej maści. Nic, tylko dać się skusić mikropłatnościom, które wcale nie są takie mikro, bo znajdują się megapaczki i po 300 złotych. Owszem, kupowałem, lecz jedynie za wirtualną walutę - a jest jej w tym uniwersum kilka rodzajów - wydartą z pojedynków, misji, kampanii... Nie porzążyłem się ze szczętem, dlatego może nie wszystko jeszcze stracone. Ostatnio nawet, w imię walki z uzależnieniem, udało mi się narzucić sobie ograniczenia i wykazywać tylko niezbędne minimum dziennej aktywności. Acz kurację szlag trafił, gdyż EA właśnie wprowadziło nowe, terytorialne bitwy dla gildii. Nadal nie do końca kumam, o co w tym chodzi, więc biorę się za rozkminianie zamiast pisać głupoty. Niech Moc będzie z wami! ☒



Co miesiąc ukazuje się kilkadziesiąt tytułów pod VR, z których siłą rzeczy jesteśmy w stanie zrecenzować jedynie niewielki procent. To nie tylko gry, lecz także często produkty z półki interactive fiction czy programy edukacyjne. Testujemy właściwie wszystko, co wychodzi na gogle, oceniamy największe objawienia, w tym artykule przybliżamy dziesiątkę tytułów z ostatniego półtora roku, nieopisywanych wcześniej w Pixelu, lecz wartych założenia wirtualnego kasku. Jest w co grać, wbrew temu, co twierdzą neofici. Gogle nie mają czasu się kurzyć.

■ Micz



Witchblood

Bardzo niewiele zabrakło, żebyśmy zrecenzowali tę znakomitą grę w poprzednim Pixelu. Było dużo innych produkcji, a zadecydował argument, że to niszowy exclusive, bo tylko na Oculus. Witchblood stanowi doprowadzoną do perfekcji platformówkę wymagającą rozwiązywania prostych łamigłówek, a przede wszystkim szukania drogi naprzód. Walka pozostaje drugorzędna. Piękne, soczyste kolory, środowiska niczym z muzeum miniatur i do tego pompatyczna muzyka w tle, przywodząca mi na myśl Betrayal at Krondor. Podobnie jak w przypadku Mage's Tale zaprojektowano nieco za trudny finał, ale ogólnie jest to jeden z lepszych tytułów na VR tego roku.

PERRE



Herobound: Spirit Champion

Od tej produkcji studio Gunfire Games rozpoczęło swoją przygodę z VR, zwieńczoną Chronosem i wypuszczanym na dniach From Other Suns. To niegrzeczna wersja Lucky's Tale, kukielkowa platformówka stanowiąca esencję „juvenile fantasy”. Świeższa i teoretycznie bardziej złożona Preta nie daje rady, natomiast Herobound pozostaje grywalny i w kulturalny sposób zachęca, by odkrywać jego kolejne sekrety.

Google Earth VR

Tak, niby to samo uruchamiamy w klasycznej wersji w przeglądarce, ale tam widok 3D nie umożliwia tak swobodnego fruwania, a zwłaszcza obracania się jak po zaimplementowaniu map na VR. Absolutny mistrz chilloutu pozwalający na obejrzenie w zbliżeniu sylwetki hotelu, w którym się kiedyś mieszkało, albo ulubionych miejsc w Polsce i na świecie. Bardziej popularne obszary dopracowano z większą dbałością o szczegóły, wioski pozostają płaskie jak sprasowana makieta - nie da się mieć w końcu wszystkiego, i satelity muszą czasem odpocząć. Jednak szansa na dotknięcie czubka Jezusa z Rio de Janeiro albo wejście na Uluru, gdzie zaginęły bohaterki „Pikniku pod Wiszącą Skalą” przeradza się w naprawdę niezapomniane momenty.





Wilson's Heart

Gra z Frankensteinem pod skórą, obdarowana nowatorskim sterowaniem i koniecznością operowania w przestrzeni 360 stopni. Wspaniała czarno-biała grafika, system kierowania postacią, który można polubić lub go szybko znienawidzić, plus pierwszy chyba moment w grach, gdy da się spojrzeć na siebie samego. Scena, kiedy Wilson staje przed lustrem, po czym wyciąga sobie przyssawki z głowy, powinna wejść do historii elektronicznej rozrywki. A te komiksy, przeglądane w słabym świetle lampki nocnej? Lista aktorów podkładających głosy wprawia w szok. W bohatera wciela się Peter Weller („Robocop”), a asystuje mu między innymi jego filmowy oprawca Kurtwood Smith, który jedyną niepsychopatyczną rolę zagrał chyba w „Stowarzyszeniu umarłych poetów”. Do tego Rosario Dawson, Alfred Molina czy Paul Reubens. Nie przypominam sobie bardziej artystowskiej obsady w grze wideo. A klimat noir? Od czasu Shadowy Thriller od Cyberdreams nie było w cyfrowym świecie tak mrocznego kryminału spod znaku mystery! Bo The Darkness to jednak jedynie smętne wygłupy.



Robo Recall

Najładniejsze miasto w VR, jakie zna ludzkość, do tego zespół Epic Games, czyli twórcy Gears of War. Naparzenie się z hordami robotów ma wszakże tę drobną wadę, że autorzy, chcąc włączyć zawroty głowy, wprowadzili system poruszania się żabimi skokami. Samo w sobie jest to w porządku, natomiast rodzi problemy, gdy trzeba się szybko odwrócić, bo łatwo wówczas o utratę orientacji w terenie. Są ludzie swobodnie sobie z tym radzący, zaś my, pomijając zabawne sceny unieruchamiania robotów poprzez wyrwanie im rąk ze stawów, mieliśmy z Robo Recall sporo problemów. Tym niemniej warto zobaczyć te balety.

The Climb

Najlepiej sprzedający się tytuł na Oculus. Uberkombinat Marka Zuckerberga ogłosił, że wpływy z jego sprzedaży w sklepie internetowym przekroczyły milion dolarów. To niezbyt dużo jak na grę wideo i bardzo dużo jak na tytuł raczkującego VR. The Climb pozwala na skałkową wspinaczkę w kilku różnych środowiskach. Pokonywanie przestrzeni polega na wyszukaniu odpowiedniego zaczepienia dla rąk, natarciu ich talkiem co jakiś czas oraz okazjonalnym skoku à la Tarzan. Gdy Crytek zaimplementował obsługę Oculus Touch, The Climb nabrał nowego wymiaru. Teraz ramiona naprawdę bolą od wspinaczki.





Allumette

Sztandarowa produkcja Penrose Studios, definiujących samych siebie jako snujących opowieści za pomocą AR oraz VR. Wzruszająca historia o miłości i śmierci ubrana w szaty „Dziewczynki z zapalnikami”. Penrose stworzyło także faworyta filmowych indyków z festiwalu w Sundance zatytułowanego „Rose and I”, lecz rzecz nie chwyciła już tak mocno za serce. Konkurencyjne wyprawy w świat VR fundowało nam zamknięte kilka miesięcy temu Oculus Story Studio, dostarczając między innymi doskonale „Dear Angelica”. Cóż, nie można narzekać na brak „auteurów” wypuszczających krótkie formy narracyjne na gogle.

Senza Peso

Oto kolejny międzygatunkowy twór - wirtualna podróż czółnem przez magiczne krainy przy dźwiękach miniopery „Senza Peso” autorstwa ekipy zgromadzonej pod szyldem The Love Project. Na YouTube można znaleźć wersję aktorską tej sztuki, z płynącą łodzią i tajemniczym labiryntem, ale na VR w wyrenderowanych krajobrazach rzecz robi stanowczo większe wrażenie niż w scenerii z powiewającymi płótnami udającymi mroczny świat.



Manifest 99

Świeże dzieło autorstwa ekipy Flight School Studio. Ciekawe połączenie artystycznego widowiska z prostą grą, w której celem jest patrzenie prosto w oczy ptakom i odsłanianie tym samym kolejnych komnat. Nowe wcielenie interaktywnej fikcji, kontynuacja dzieła Infocomu w nowej, prostej, ale także wymownej szacie. Podczas jazdy pociągiem spotkało się kilka zwierzęcych postaci. Kim były, co się zdarzyło w trakcie katastrofy? Gracz musi to ustalić, ale nie poprzez znajdowanie przedmiotów i rozwiązywanie łamigłówek, lecz analizę tego, co widzi.

Technolust

To mógł być „Blade Runner” w VR przesiąknięty sadomasochizmem, starsieńkie Battlezone Eda Rotberga ubrane w szaty gibsonowskiej cyberprzestrzeni. Ruch Kanadyjczycy z Iris VR zaprojektowali całkiem nieźle, serwując FPP bez ataku na błędnik. Są w Technolust momenty warte grzechu, są lokacje, które zwyczajnie w świecie zrywają kask. Oto bowiem można wejść do salonu gier przyszłości i napażać na automatach! Jednak jest też wiele błędów, takich zwykłych, w konstrukcji game designu, niepozwalających uznać Technolust za wielki tytuł. Fani cyberpunka będą z pewnością bardziej wyrozumiali.





Wojciech Pijanowski

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

ZMIANY, ZMIANY, ZMIANY...

Każdy od czasu do czasu potrzebuje zmiany – dobrej, złej, wszystko zależy od tego, jaką decyzję podejmie. Głównie zmiana następuje wtedy, gdy mamy już czegoś dosyć albo coś nam się znudziło i chcemy to poprawić (często jednak zamiast poprawić udaje nam się zepsuć). W grach jest tak samo. Oto przykłady z mojego życia, kiedy dochodziło do zmian (nie zawsze na lepsze).

Klasyk gier planszowych: „Monopoly”. W sumie po kilkudziesięciu partiach można dojść do wniosku, że w gruncie rzeczy jest to produkcja oparta w dużej mierze na losowości. O tym bowiem, na które pole trafi nasz pionek, przesądza kostka. Postanowiłem więc zmienić jedną regułę: w miejsce kostki gracze posługiwać się będą tradycyjnymi kartami (każdy otrzyma dowolny pełny kolor z talii do brydża) i sami określą, o ile pól porusza figurkę. Jeśli wyłożą na stół dwójkę, to o dwa pola, jeżeli damę – dwanaście i tak dalej. As ma zastoso- wanie szczególne, dzięki niemu da się przesunąć pionek o jedno pole lub o czternaście. Po zagranii wszystkich kart wracają one ponownie do właściciela. No i gotowa już inna rozgrywka, nielosowa.

Grałem w „Ryzyko” bardzo często, z różnym skutkiem. Po wielu rozgrywkach nieco nudne stało się ciągłe rzucanie kostkami i gromadzenie kompletów celem powiększenia swoich sił. A więc zmiana: zamiast wymieniać pojedyncze komplety na armię wystarczy je zbierać i... w trakcie partii użyć raz sześciu jako „bomby atomowej”, czyli wyłożyć je na planszę i określić, gdzie ta bomba spada. Wszystkie wojska znajdujące się we wskazanym „państwie” i na polach ościennych giną (własne także). Powstaje w ten sposób nowa strategia. Czy ciekawsza? Według mnie tak, ale przecież są gusta i guściki.

Pojedyncza modyfikacja reguł i wszystko jest inne. Choćby brydż. Jeśli dodamy cztery jokery i wprowadzimy zasadę, że owa karta bije asa, a jego samego dwójka, to rozgrywka staje się wielce interesująca. Trzeba jeszcze wzbogacić licytację o jedną możliwość: „wielkiego szlema”, czyli „wezmę czternaście lew”. Rodzi się nowa gra, podobna do brydża, lecz nim niebędąca. Dobra zmiana?

Grałem kiedyś w grę na PC, acz nazwy niestety nie pamiętam. No cóż, w „dostojnym” wieku już jestem, a działa się to kilkadziesiąt lat temu. Całość polegała na rozwoju własnego społeczeństwa, walce z wrogami, rozgrywała się na przestrzeni stuleć (od Cesarstwa Rzymskiego do współczesności). Pewnego dnia, gdy toczyłem bitwę w epoce Cesarstwa, postanowiłem sprawdzić, czy mogę się jakoś „dozbroić”. Okazało się, że owszem, lecz zamiast dodatkowych mieczy wziąłem z „magazynu wojskowego” w pełni uzbrojony myśliwiec F-16 i tymże wróciłem do starcia. Błyskawicznie wybiłem przeciwników do nogi. Wygrałem!... No cóż, ze wstydem przyznaję, że jednak przegrałem, nie miałem bowiem gdzie wylądować i zabrakło mi paliwa. Rozbiłem się tą maszyną. Pomysł na zwycięstwo na pierwszy rzut oka był doskonały i jakże kreatywny, skutki však opłakane. Nie zawsze trafny wstępnie koncept wychodzi nam na dobre, czasami daje odwrotny wynik. Uważajmy więc na zmiany, szczególnie te, które z pozoru wydają nam się rewelacyjne. ■

W. Pijanowski



Christine Love uważa, że miłość zawsze triumfuje, ale jej gry opowiadają też często o nienawiści.

Love Conquers All games

❖ Bestia i Piękność/Ślicznotka są ściśle ze sobą związane, a Prześladowczy ni nigdy nie jest daleko...

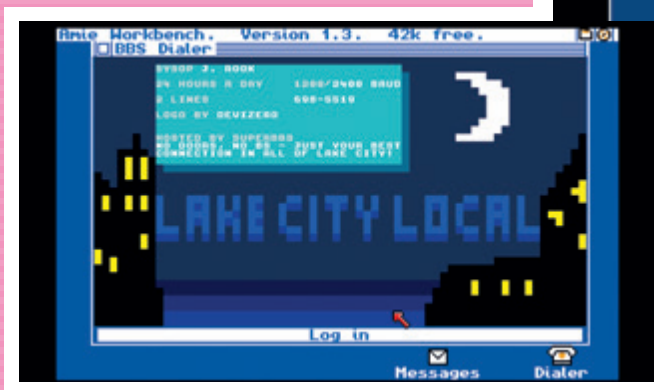
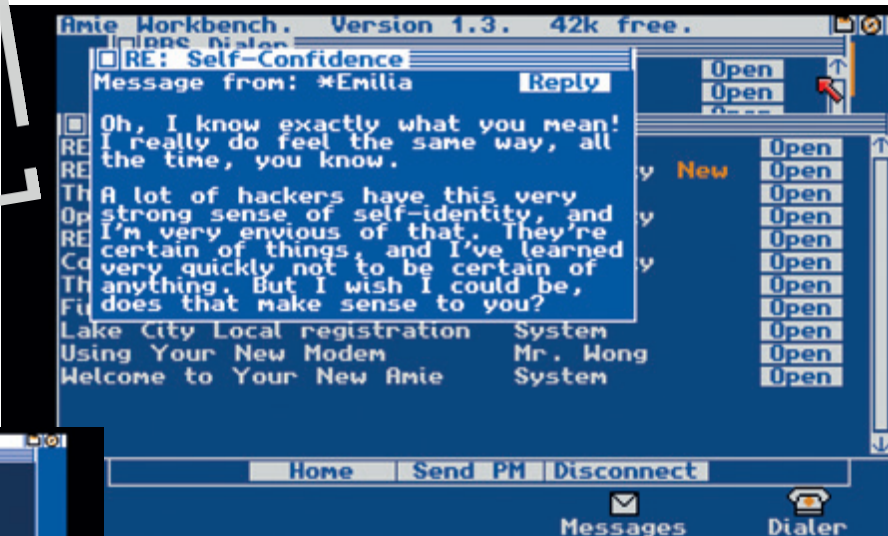
■ Jakub Steczko

Gatunek visual novel o popularność w zachodnim świecie zabiega dopiero od niedawna. Wcześniej królowała głównie w Japonii - należała do niego, i nadal należy, około połowa ukazujących się tam gier. Miał oczywiście oddanych fanów i poza Krajem Kwitnącej Wiśni, ale w społeczności graczy stanowili oni drobny odsetek. Wynikało to z bariery językowej oraz braku rodzimych pozycji. Dzięki nieoficjalnym przekładom powieści wizualne zaczęły z wolna zyskiwać wielbicieli także w innych krajach. Wydawcy dostrzegli zmiany. Profesjonalnie przetłumaczone tytuły trafiły do zachodnich odbiorców. Dziś na Steamie dostępna jest spora biblioteka VN w języku angielskim, lecz w porównaniu z morzem, to znaczy rynkiem japońskim, przypomina ona raczej kroplę. Niemniej jednak w wiele produkcji uznawanych za najbardziej wartościowe gajini mogą już zagrać.

❖ Christine Love to postać kolorowa, zarówno w dosłownym znaczeniu, jak i w przenośni.



DIGITAL A LOVE STORY



➤ Dźwięk synchronizujących się modemów i ekrany powitalne BBS wzbudzą w starszych graczach uczucie sentymentu.

➤ Digital: A Love Story bawiąc, także uczy, a w fabułę wpleciono sporo ciekawostek i informacji o początkach internetu.

A jak sprawa wygląda w Polsce? Sądzę, że większość miłośników elektronicznej rozrywki wie, co to visual novel i z czym się to je, acz z gatunkiem bliżej się nie zetknęła. Zapora, jaką była konieczność znajomości japońskiego, zmieniła się w plotek, no, niewysoki murek - wymóg opanowania angielskiego. Na polskojęzyczne wydania nie ma raczej co liczyć w niedalkiej przyszłości. Rynek na to sprawia wrażenie zbyt niszowego. Istnieją oczywiście nieoficjalne spolszczenia wykonane przez zapaleńców, lecz jeśli chcecie poznać klasykę, bez angielskiego będzie ciężko. Polscy gracze rzadko sięgają po visual novel także i z innych powodów. Wiele osób uważa, że odbijają się od ścian tekstu, szczególnie napisanego w obcym języku. To nieprawda. Nawet najbardziej wzruszającą i skomplikowaną historię da się opowiedzieć prostymi słowami i właśnie tak przedstawia się sytuacja w przypadku lwiej części VN. A co do obszernej narracji, to cóż, w RPG również ona występuje. Ponadto niemało odbiorców omija

powieści wizualne szerokim łukiem, ponieważ kojarzą się im one głównie z hentai oraz symulatorami randkowania. Jasne, w sprzedaży, zwłaszcza w Japonii, jest takich tytułów zatrzęsienie, jednak każdy znajdzie coś dla siebie. Uwielbiacie fantasy, science-fiction lub horrory? Czy też wolicie thrillery i kryminały? Albo obyczajówki i romanse? A może naszła Was ochota na mieszaninę gatunków? Bez względu na preferencje na pewno wyłowicie visual novel, która przypadnie Wam do gustu.

Rosnąca w ostatnich latach popularność trendu indie przyczyniła się do większego zainteresowania powieściami wizualnymi. Niezależni twórcy zmuszeni są stawiać na ciekawą fabułę i mechanikę zamiast na liczbę wielokątów - tym samym sięgają po ów gatunek chętniej i częściej. Dotychczasowa absolutna japońska dominacja została przełamana, a przynajmniej nieco nadkruszona. Naturalnie, tamtejsi autorzy nadal wiodą prym, jednak na rynku zaczęło pojawiać się coraz więcej produkcji z zachodniego kręgu kulturowego.

W tym artykule chciałbym Was namówić do zapoznania się z grami Kanadyjki Christine Love i jej studia Love Conquers All Games.

Christine Love to postać dość kolorowa. Piję tutaj zarówno do barwy jej włosów, jak i za patrywań. A te ostatnie znajdują oczywiście odzwierciedlenie w dziełach autorki. Love zajęła się tworzeniem gier podczas studiów. Początki były skromne, a sama działalność hobbystyczna. Pierwsze większe tytuły, Digital: A Love Story (2010) i Don't Take It Personally, Babe, It Just Ain't Your Story (2011), wydała na wolnych licencjach i udostępniła za darmo.

Digital: A Love Story jest króciutką historyjką osadzoną u schyłku lat osiemdziesiątych. Zaczyna się jak kiepskie młodzieżowe romansidło, by zmienić się w opowieść detektywistyczną i zakończyć niczym technothriller. W jej trakcie usiłujemy odnaleźć naszą internetową sympatię, z którą nieoczekiwanie utraciliśmy kontakt.

Analogowa nienawiść plus cyfrowa miłość w tych paskudnych czasach; nie bierz tego do siebie, dziecino, bo to nie o Tobie! [Chyba że jesteś zapędzonym w kozłi róg flirciarzem – lub flirciara].



❖ Czy troska o podopiecznych usprawiedliwia naruszenie ich prywatności? W tej grze wielokrotnie staniemy przed podobnymi wyborami.

❖ Młodość to czas wielkich emocji, niepokojów i miłosnych zawodów – ale nie bierzcie tego do siebie, przecież to nie o was...



w dzisiejszych czasach prywatność i jak odmiennie postrzega kwestię jej zachowania młode pokolenie. Jeśli komuś podobało się *Gone Home* (mniej owszem), to sądzę, że ta opowiadka także go zainteresuje.

Obie produkcje zostały docenione i przyjęte ciepło przez odbiorców. *Love* znalazła dzięki temu zatrudnienie przy profesjonalnym projekcie. To podsunęło jej myśl, aby tworzeniem gier zarabiać na życie. Młoda Kanadyjka rzuciła studia na wydziale anglistyki i skupiła się na pracy nad *Analogue: A Hate Story* (2012), swoim pierwszym samodzielnym komercyjnym tytułem. Tak wygląda w skrócie historia *Love Conquers All Games*, w którym odpowiadającej za fabułę i programowanie *Love* permanentnie towarzyszą grafik Raide i kompozytor Isaac Schankler.

Historia nienawiści nawiązuje oczywiście tytułem do poprzedzającej ją

Historii miłości, pod względem fabularnym gier nic jednak nie łączy. W *Analogue: A Hate Story* akcja osadzona jest w dalekiej przyszłości. Wcielamy się w niezależnego przedsiębiorcę mającego odzyskać dane z dryfującego po orbicie odległej planety wraku. „Mugunghwa”, statek pokoleniowy jeszcze sprzed ery napędów FTL, zaginął wieki wcześniej. Podpinamy się do jego pokładowego komputera. Prowadząc ograniczony dialog z dwiema rezydującymi w nim sztucznymi inteligencjami (które za sobą nie przepadają), przeglądamy dokumenty w bankach pamięci. W ten sposób poznajemy losy jednostki. Co zaszło na pokładzie? Jaki splot wydarzeń skutkował śmiercią załogi i pasażerów? Wszystko zdaje się kręcić wokół tajemniczej nastolatki, „Bladej panny”. Kim była i co się z nią stało?

❖ Smaczek – zwróćcie uwagę na nazwisko bohatera, w którego się wcielamy, a potem spojrzcie na personalia admina BBS z *Digital: A Love Story*.

Poszukiwania prowadzimy za pomocą pixelartowego interfejsu przypominającego starą Amigę. To okraszona dawką humoru nowela na jakieś dwie godziny, grająca na strunie nostalgii (ach, ten dźwięk synchronizujących się modemów i ekrany powitalne BBS).

Don't Take It Personally, Babe, It Just Ain't Your Story rozgrywa się w nieodległej przyszłości. Mamy tu elitarny ogólniak, niedużą klasę, szkolne dramaty i nadstawiającego ucha belfra, w którego się wcielamy, czytającego w lokalnej sieci komputerowej osobistą korespondencję podopiecznych. To bardzo fajna, ładnie narysowana, dobrze napisana i ciekawie zrealizowana historia obyczajowa, formułująca na koniec pytanie, czym jest

❖ *Hyun-ae aż się pali, aby pomóc nam poznać tajemnice Mugunghwy.



❖ Użytkownik za postępy w grze prócz achievementów zostanie nagrodzony dostępem do szeregu szkiców i grafik koncepcyjnych z procesu jej tworzenia.

아날로그 ANALOGUE A HATE STORY

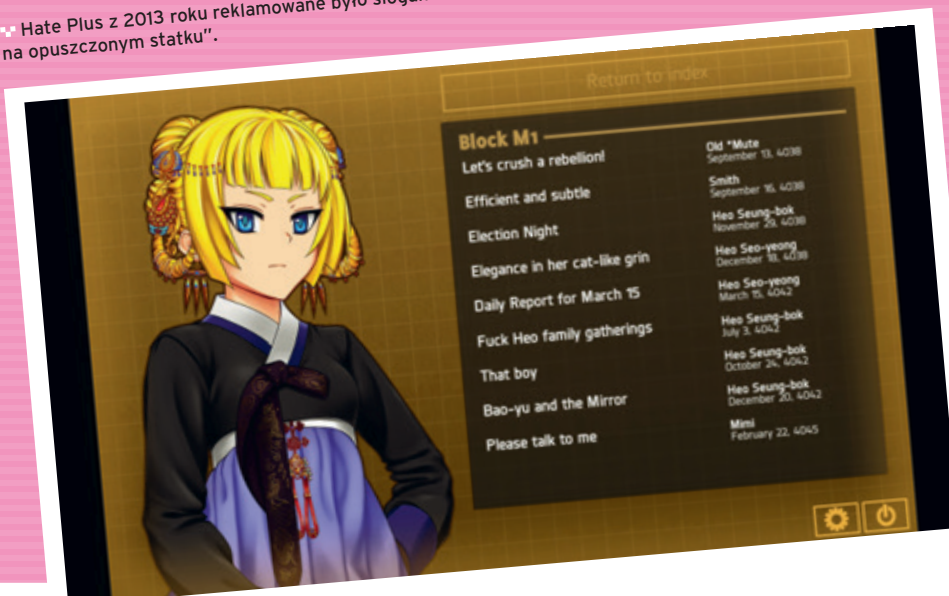
Tytuł oceniono bardzo dobrze. Co więcej, dzięki niemu studio odniosło sukces finansowy. Love wielokrotnie podkreślała w wywiadach, że uważa się w pierwszej kolejności za pisarkę, a dopiero potem za twórczynię gier, choć na niwie prozatorskiej jej się nie powiodło. Niemniej jednak zacięcie literackie jest w jej produkcjach, zwłaszcza w świetnie skreślonych dialogach, wyraźnie widoczne.

Hate Story doczekało się w roku 2013 sequela zatytułowanego Hate Plus. W drodze powrotnej na Ziemię przeglądamy odszyfrowane dokumenty ukryte w kodzie źródłowym sztucznej inteligencji. Wylania się z nich historia „Mugunghwy” z czasów po starcie, ale sprzed wydarzeń, o których dowiedzieliśmy się we wcześniejszej odsłonie. Składają się na nią spiski polityczne, zdrady i wielkie namiętności, bo to opowieść o przewrocie i nieudanej kontrrewolucji... I to dobra, naprawdę dobra. To Hate Plus sprawiło, że zainteresowałem się twórczością Christine Love. Podczas steamowej wyprzedaży zaintrygowała mnie jedna z recenzji w sklepowej witrynie gry.

Love fascynuje technologia oraz to, jak jej rozwój odbija się na relacjach społecznych i międzyludzkich. Owa tematyka w zasadzie stała gości w jej projektach. Właśnie tego dotyczy głębsza warstwa jej gier, bez względu na przyjętą konwencję (Hate Story i Hate Plus to czyste science fiction, Don't Take It Personally jest obyczajówką, Digital czymś pośrednim, Ladykiller zaś najbliższe do pikantnej komedii erotycznej - ktoś mógłby nawet powiedzieć, że do pornografii). Podobnie jak to uczyniono w Gone Home, autorka w swoich produkcjach (choć nie we wszystkich) omawia zagadnienie orientacji seksualnej.



❖ Hate Plus z 2013 roku reklamowane było sloganem „Spędźmy trzy rzeczywiste dni na opuszczonym statku”.





❖ Piękność/ Ślicznotka pomoże nam uniknąć podejrzeń, lecz za jej pomoc zapłacimy nocą określoną cenę...

❖ Pływaczka wygląda zawsze, jakby dopiero co wyszła z basenu.

❖ Sportowiec jest niezwykle sympatycznym ziomkiem, czyli gościem patrzącym na życie w nieskomplikowany sposób.

Jeśli w jakiegokolwiek recenzji bądź opisie pojawia się zwrot typu „gay drama”, to zazwyczaj takowego dzieła nie trącam kijem. Trzymam się od niego z dala, zakładając, że to kolejny wykwit walczącego marksizmu i feminizmu. Nie zawsze mam rację. Sposób, w jaki Love porusza tę problematykę, nie razi.

Na dziewiętnastym festiwalu IGF (The Independent Games Festival) najnowsza gra Christine Love Ladykiller in a Bind (2017; pełny alternatywny tytuł to My Twin Brother Made Me Crossdress as Him and Now I Have to Deal with a Geeky Stalker and a Domme Beauty Who Want Me in a Bind!!) zdobyła nagrodę w dziedzinie „Excellence in Narrative”. A konkurencja była groźna – nominowano między innymi pozycje takie jak Virginia, Orwell i Event[0]. Ladykiller reklamował się jako produkcja o społecznej manipulacji, zabawna, przesycona erotyzmem, skomplikowana. Z twórczości Love to jedyny projekt mieszczący się w kategorii symulatorów randkowania, z którymi visual novel są często kojarzone. Tematyka relacji damsko-męskich (czy też raczej damsko-damskich, ze sporą dawką BDSM) stanowi tu oś i wokół niej obraca się cała fabuła. W przeciwieństwie do wcześniejszych dzieł Love Ladykiller in a Bind ze względu na niemalą liczbę scen erotycznych przeznaczono dla dorosłego odbiorcy. W grze wcielamy się w Bestię, zbuntowaną osiemnastolatkę z bogatej

rodziny, noszącą skórzaną kurtkę i jeżdżącą motocyklem. Bestia musi spłacić dług zaciągnięty u Księcia, swojego brata, mistrza towarzyskich intryg. Ma się za niego przebrać i zastąpić go podczas tygodniowego rejsu luksusowym statkiem. Na pokładzie sekunduje nam znajomi brata: zarówno przyjaciele, jak i wrogowie. Naszym celem jest oczywiście nie dać się zdemaskować. Historia Bestii doczeka się kontynuacji w zapowiadzonym sequele zatytułowanym Ladykiller Unleashed.

Jeśli ktoś nie miał dotąd styczności z visual novel lub nie słyszał o produkcjach studia Love Conquers All, zachęcam do zaznajomienia się z nimi. Polecam zacząć od pakietu Hateful Days, w którego skład wchodzi Analogue: A Hate Story i Hate Plus. Druga z powyższych to zdecydowanie moja ulubiona gra Love. Urzekła mnie i przykuła do monitora. Aby cieszyć się nią w pełni, koniecznie trzeba zgłębić wydarzenia przedstawione w części poprzedniej. Na szczęście Analogue także prezentuje się wyśmienicie. Wielbiciele dystopii i SF w nieco zajdrowskim stylu według mnie się nie rozczarują. Próg wejścia jest tutaj stosunkowo niski. Każdy z wymienionych tytułów da się ukończyć w jeden wieczór (chyba że zechcecie poznać wszystkie finały alternatywne). Jeżeli zaś od science fiction wolicie powieści obyczajowe osadzone w licealnych realiach, sięgnijcie na początek po dostępne za darmo Don't Take It Personally, Babe, It Just Ain't Your Story. ■





Emil Leszczyński

Były redaktor naczelny magazynów Reset, Secret Service, Futura, e-Media. Twórca i reżyser programów telewizyjnych: ESCAPE, W Sieci. Kierowca rajdowy z licencją międzynarodową FIA.

W OPARACH ABSURDU

Jestem hobbystycznym łowcą absurdów. Dzięki temu mogę nienerwowo i z dystansem poruszać się po współczesnym świecie. W którym ogólnie dostępne słońce dostarcza energię pozwalającą zasilić wszystkie gospodarstwa domowe za darmo przez kolejne miliony lat. Natomiast ceny prądu na Ziemi wciąż rosną.

Absurdy, czyli rzeczy i zjawiska wewnętrznie sprzeczne, otaczają nas i przenikają do każdej dziedziny życia, także i do gier.

Jednym z istnych kuriozów pod tym względem jest rynek gier mobilnych, na którym obecnie trwa wojna cenowa pomiędzy producentami darmowych aplikacji. Tak, to absurd, kiedy czołowe koncerty oferujące swoje tytuły bezpłatnie prześcigają się w tym, kto więcej wyda na promocję i marketing tylko po to, aby przegonić konkurencję. Powód: chcą utrzymać liczbę stałych odbiorców na bieżącym poziomie i ewentualnie zarobić coś na reklamach.

Kolejny absurd znalazłem niedawno w branży PC. Dotyczył jednego z rodzimych studiów, które po udanym debiucie zostało „zaatakowane” przez sklepy oferujące nielegalnie zdobyte kody do gry. W odpowiedzi studio zdecydowało się udostępnić owoc swojej wieloletniej pracy za darmo jako plik torrent, tylko po to, aby nie dać zarobić „nielegalsom”. Tak, to nie żart. Raczej niewiarygodna bezradność wobec szarej strefy rozprowadzania kluczy do cyfrowych wersji produktów.

Ów fakt wygenerował następny absurd, w jakim miałem okazję uczestniczyć osobiście. Jako człowiek od wielu lat grający w gry, za które zapłacił, poczułem się dziwnie, dowiedziawszy się, że produkt kosztujący mnie

pełną cenę dzień później mogłem pobrać za darmo i do tego legalnie. Zajście tłumaczę sobie tak, że moje pieniądze otrzymał deweloper i w zamian za to zrobi kolejny, jeszcze lepszy tytuł – ale mimo to nadal przeżywam wewnętrzny dysonans i rozdarcie w tej sprawie.

Równolegle zaobserwować da się sytuację, gdy konsument w Polsce płaci mniej w sklepie za grę w pudełku niżli za jej cyfrową edycję. Skąd to absurdalne zjawisko? Przecież wyprodukowanie wersji fizycznej kosztuje więcej. Ano właśnie z powodu nielegalnej dystrybucji cyfrowej i różnic w portfelach klientów na świecie. Skoro Polak jest w stanie przeznaczyć na tytuł, powiedzmy, 50 złotych, a Niemiec 50 euro, to żeby nie dochodziło do elektronicznego przemytu, ujednolica się ceny publikacji cyfrowych – a wydania pudełkowe lokalizuje się, tylko jeśli mają trafić na dany rynek. Oczywiście tenże proces polega na podniesieniu ceny do 50 euro.

W tym samym czasie czytam, że założyciel SteamSpy nawołuje producentów niezależnych do podnoszenia cen, bo według jego analiz studia indie oferują gry na Steama za tanio.

I tak oto aktualnie posiadam więcej gier w pudełkach niż w katalogu cyfrowym na Steamie.

Do usłyszenia, pozdrawia hobbystyczny łowca absurdów. ■

EMILUS

La Cosa



Realia Stanów Zjednoczonych z okresu pierwszej połowy XX wieku często nasuwają skojarzenia z rozkwitem włoskiej przestępczości zorganizowanej, a dzieła kultury do tych specyficznych czasów niejednokrotnie nawiązują. Nie powinno to dziwić, gdyż w stylu życia eleganckich gangsterów ubranych w drogie garnitury, spowitych dymem z cygar i popijających whiskey jest coś pociągającego. Z drugiej strony jednak historiom o członkach mafii zawsze towarzyszy też mroczny pierwiastek brutalności, morderstw oraz bezwzględnego prowadzenia interesów.

■ Marcin M. Granat

Wyjątkowo udane połączenie zarówno powierzchownej atrakcyjności, jak i krwawych trudów gangsterskiego życia świetnie ukazano w czechosłowackiej produkcji z 2002 roku o tytule *Mafia: The City of Lost Heaven*. Grę studia Illusion Softworks wydano rok po premierze *GTA III*, kiedy raczej nikt nie spodziewał się próby zdekonieczowania najlepszego sandboksa przedstawiającego przestępczy świat. Mimo tak silnego konkurenta *Mafia* zdołała się jednak wyróżnić i zyskać uznanie szerokiego grona odbiorców. Czechosłowaccy deweloperzy dokonali tego między innymi dzięki mistrzowsko napisanemu scenariuszowi.

Nostra

❖ Miastem Lost Heaven rządzi gangsterzy, nie więc dziwnego, że popełniają przestępstwa w biały dzień.



❖ Tommy w barze swojego szefa dona Salieriego. To właśnie w tym miejscu zlecana nam jest większość zadań.



Filmowy strzał w serce

Fabulę Mafii ukazano w formie opowieści, jaką były mafioso Tommy Angelo raczy detektywa policji. Nie robi tego bezinteresownie. W zamian za informacje obciążające najgroźniejszych gangsterów z miasta chce uzyskać ochronę dla siebie i swojej rodziny. Jego historia zaczyna się feralnej jesiennej nocy w 1930 roku, kiedy jako zwykły taksówkarz zostaje zmuszony przez dwóch mężczyzn do ucieczki przed ścigającymi ich kryminalistami. Gdy wydawałoby się, że nietypowa przygoda należy już do przeszłości, a bohater następnego dnia wraca do swojego regularnego zajęcia, napastnicy znowu się pojawiają. Pragną ukarać Tommy'ego za udzielenie pomocy niewłaściwym osobom, w wyniku czego taryfiarz postanawia szukać protekcji u gentlemanów, którym niedawno uratował życie. Snując główny wątek w ten sposób, twórcy gry wiarygodnie przedstawili trudną sytuację człowieka stawiającego pierwsze kroki w przestępczej organizacji nie z własnego wyboru, lecz wskutek „propozycji nie do odrzucenia”.

Podczas gry szybko poznajemy, że włoską mafię określa się często mianem „rodziny”, której struktura jest wysoce zhierarchizowana. Na jej ciele stoi don, posiadający doradcę zwanego consigliere.

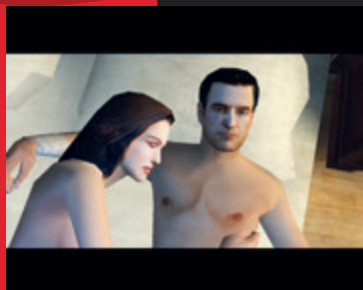
CREDITS

❖ Mafia II to jedyna część serii, w której przedstawiono zimę. Śnieg i gołoledź wpływały na sposób prowadzenia samochodów.

Szefowi podlega kilku caporegime, a każdy z nich nadzoruje pewną grupę osób przypominającą wojskowy oddział. Na samym spodzie znajdują się natomiast żołnierze, czyli soldati. W trakcie rozgrywki Tommy pomału pnie się po szczeblach gangsterskiej kariery, zaś fabuła przekonująco przedstawia cały ten proces. Przykładem może być pierwszy awans bohatera, następujący po odzyskaniu przez niego skradzionego haraczu, natychmiastowo zmieniający Tommy'ego z chłopca na posyłki w postać budzącą strach i respekt.

Pozostając przy scenariuszu, warto zaznaczyć, że Mafia jest całkowicie liniowa. Dyspozycje otrzymujemy zawsze w tej samej kolejności, a wykonać da się je wyłącznie w jeden słuszny sposób. Na taką konstrukcję gry akcji zapewne

nie odważyłoby się zbyt wielu współczesnych deweloperów. Czeskiej produkcji wyszło to jednak na dobre, gdyż rezygnując z nieistotnych fabularnie misji pobocznych, skupiono się na historii, w której każde zadanie wiąże się z innym.



❖ Podział terytorium stanowi dla gangsterów priorytet. Naruszenie granic skutkuje takimi scenami jak ta po lewej.

❖ W Mafii odważnie poruszono temat miłości. Tommy nie wstydzi się mówić o Sarze: „Jeśli mam z kimś spędzić resztę życia, to właśnie z nią”.

Jazda



Jazda ekstremalna nazwano specjalny tryb zawierający żarłokliwe misje. Wśród zadań znalazło się śledzenie niewidzialnego człowieka, unikanie bomb zrzuconych przez zeppelin czy ograniczone czasowo odbieranie dzwoniących telefonów w budynkach.

Większość zleceń polega na umacnianiu wpływów „rodziny”. Mordujemy nieprzychylnych nam polityków, kradniemy obciążające nas dowody czy łamiemy prawo prohibicji, nadzorując zakup alkoholu. Nieustannie rywalizujemy też z drugą rządzącą w mieście mafią, sukcesywnie likwidując co ważniejszych jej członków. Podczas wypełniania tych wszystkich instrukcji Tommy Angelo nie spełnia ślepo rozkazów szefa. Zdarza mu się kwestionować zasadność jego poleceń, w wyniku czego sporadycznie lituje się nad swoimi ofiarami, porzucając ostatecznie myśl o zabiciu ich. Dzięki temu jego postać jawi się jako pełna rozterek i refleksji. Łatwo się z nim utożsamić, szczególnie że poznajemy multum faktów z jego życia osobistego - dojrzałe przedstawiony wątek miłosny, urodziny córki lub spowodowany stresem okres nader częstego sięgania po kieliszek.

Mafia: The City of Lost Heaven to nie tylko fabuła, swoim poziomem nasuwająca skojarzenia z takimi dziełami filmowymi jak „Chłopcy

❖ W drugiej odsłonie trafiamy na chwilę do więzienia. Znajomości pozyskane za kratami okazują się pomocne po wyjściu na wolność.



z ferajny”, „Dawno temu w Ameryce” czy trylogia o „Ojcu chrzestnym”. Produkcję studia Illusion Softworks także wyjątkowo dopracowano zarówno pod względem technologicznym, jak i mechaniki rozgrywki. Wymiana ognia stanowi przykład starej szkoły gier wideo - brakuje tu automatycznie regenerującego się zdrowia lub opcji przybliżenia widoku w trakcie celowania. Poza strzelaninami większość czasu spędzamy w przeróżnych samochodach. Model jazdy zaprogramowano przyzwoicie, a wygląd dawnych gablot cieszy oko, gdyż przy ich

projektowaniu korzystano z porad właścicieli zabytkowych samochodów. Należy jednak pamiętać, że nadużywanie wolności za kierownicą nie popłaca, ponieważ policja rusza za nami w pościg z powodu błahostek, między innymi niezatrzymanie się na czerwonym świetle, potrącenia pieszego, stłuczki albo nawet przekroczenia prędkości. Fani serii z pewnością nie zapomnieli zadania najlepiej łączącego pułap wyzwania z testem umiejętności gracza na miejscu kierowcy, to znaczy słynnego wyścigu rajdowego. Ogromny wysiłek, jaki trzeba było włożyć w przejście tego etapu, zauważyli najwyraźniej sami twórcy, bowiem przy okazji aktualizacji wprowadzili przed nim wybór stopnia trudności.

Od strony wizualnej Mafia ambitnie celowała w naturalizm. Założenia udało się zrealizować, a w momencie premiery obraz na ekranie stanowił szczytowe osiągnięcie grafiki komputerowej.

„Chciałem połączyć akcję, emocjonujące wydarzenia i humor, tak jak dzieje się to w prawdziwym życiu”
– Daniel Vávra, jeden z twórców Mafii.

❏ Pięć okrążeń to nie mało. Kluczem do zwycięstwa jest szybkie wysunięcie się na prowadzenie.



❏ Zdrada „rodziny” nie jest tolerowana i zasługuje na wyrok. Wyjątków nie ma nawet dla osób służących w niej wiele lat.

I choć obecnie gra się na tym polu niestety zestarzała, należy pamiętać, że jeszcze długo po wydaniu uważano ją za wzór do naśladowania. Aktualna pozostała natomiast ścieżka dźwiękowa. Niepomiarnej przyjemność sprawia odsłuchiwanie sączących się z głośników brzmień jazzu i bluesa, które oddają klimat barów minionej epoki.

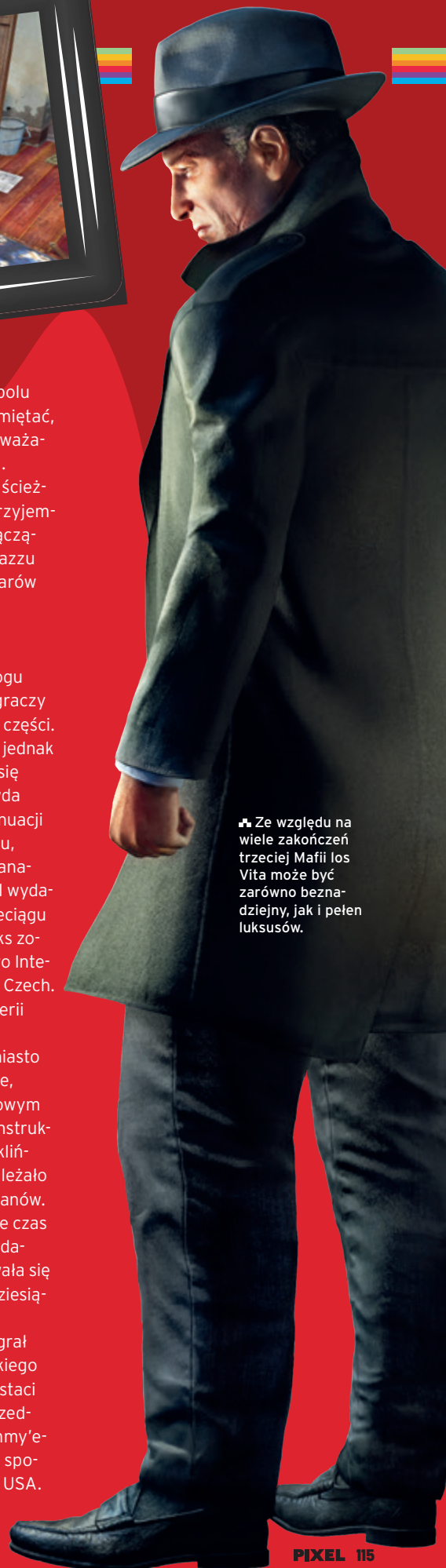
Solidna seria z karabinu

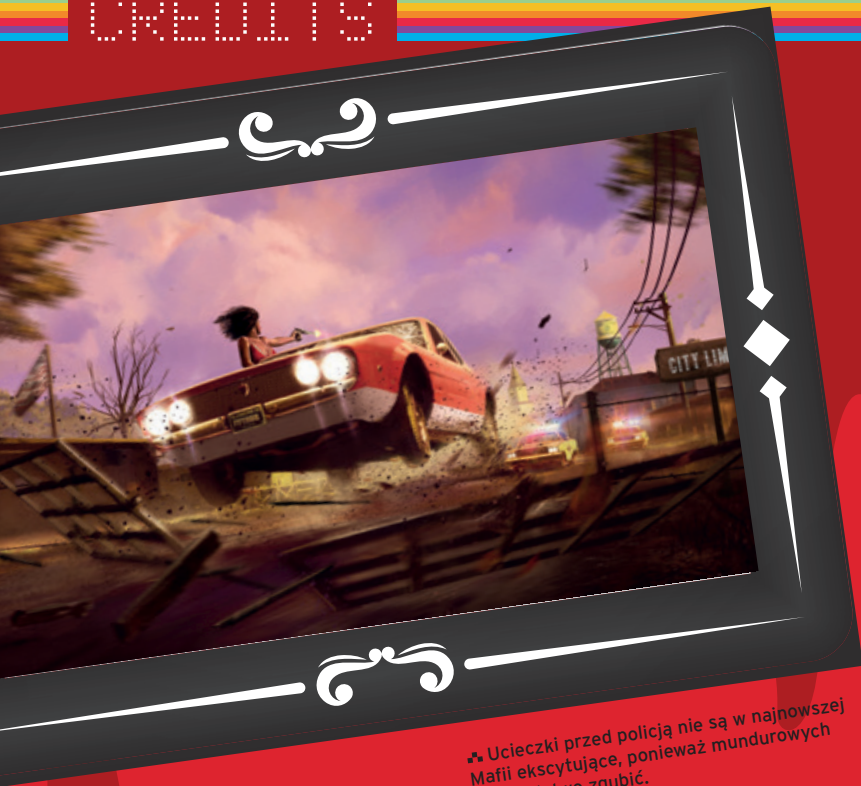
Po wzbudzającym emocje epilogu pierwszej odsłony cyklu wielu graczy nie mogło doczekać się drugiej części. Cierpliwość fanów wystawiono jednak na próbę, gdyż Mafia II rodziła się w straszliwych bólach. Co prawda prace nad scenariuszem kontynuacji rozpoczęto jeszcze w 2003 roku, a załączki kodu napisano już dwanaście miesięcy później, to sequel wydano dopiero w roku 2010. W przeciągu tych ośmiu lat Illusion Softworks zostało wykupione przez Take-Two Interactive i przemianowane na 2K Czech.

Kolejny epizod kultowej już serii przeniósł nas z fikcyjnego Lost Heaven do Empire Bay. Choć miasto to również było wymyślone, budziło pewne skojarzenia z Nowym Jorkiem, zawierało bowiem konstrukcje przypominające Most Brookliński oraz Empire State Building, leżało też na wschodnim wybrzeżu Stanów. Poza miejscem zmienił się także czas prezentowanych na ekranie wydarzeń. Tym razem akcja rozgrywała się w latach czterdziestych i pięćdziesiątych ubiegłego wieku.

Główną rolę w „dwójce” odegrał Vito Scaletta, imigrant sycylijskiego pochodzenia. Przeszłość tej postaci okazała się nieco dokładniej przedstawiona niż w przypadku Tommy’ego Angelo – wyjaśniono, w jaki sposób protagonista znalazł się w USA.

❏ Ze względu na wiele zakończeń trzeciej Mafii los Vito może być zarówno bezdziedziczny, jak i pełen luksusów.



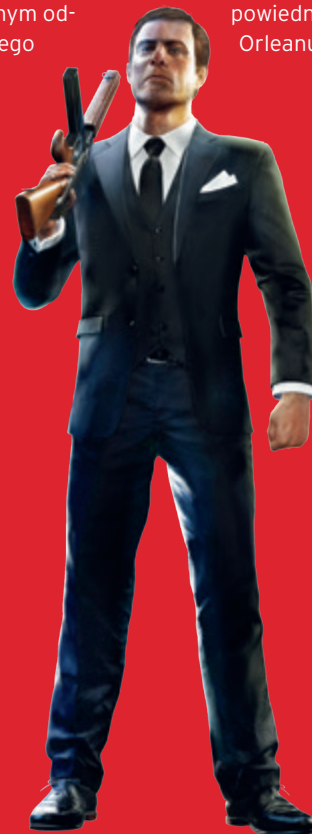


Ucieczki przed policją nie są w najnowszej Mafii ekscytujące, ponieważ mundurowych bardzo łatwo zgubić.

Podczas rozgrywki dowiadujemy się, że rodzina Vito przybyła do Stanów Zjednoczonych w poszukiwaniu lepszego życia. Nie udało im się jednak uciec od biedy, zaś sytuację pogorszyła dodatkowo przedwczesna śmierć ojca bohatera. Vito czuje się zobowiązany pomagać matce i siostrze, a problemy finansowe to jeden z powodów, dla których skory jest połączyć się na duże pieniądze płynące z podejrzanych interesów.

Mafia II składa się z dopracowanych, acz typowych dla gangsterskich gier akcji zadań, takich jak zabijanie na zlecenie, kradzieże czy nielegalny handel. Przerzywniki filmowe są nienagannie wyreżyserowane i skutecznie budują właściwą atmosferę - w pamięć zapada chociażby scena z ceremonii przyjęcia Vito do „rodziny”. Fabuła zyskuje nadto poprzez interesująco przedstawiony motyw przyjaźni bohatera z Joem Barbaro, znajomości sięgającej czasów dzieciństwa. W przeciwieństwie do oryginalnej odsłony w drugiej części mamy okazję bliżej przyjrzeć się nie tylko włoskiej przestępczości zorganizowanej, lecz także triadzie. Momenty wątku głównego ukazują narkotykowe układy Scaletty z chińskimi bandziorami, co prowadzi

Główni antagoniści trzeciej części: pośrodku don Marcano, po prawej jego brat, Tommy, a po lewej syn, Giorgi.



do ważnego fabularnie konfliktu między włoską mafią a Azjatami. Scenariuszowi drugiej Mafii trudno cokolwiek zarzucić, gdyż we wszystkich misjach autorzy zasewrowali odpowiedni poziom adrenaliny, natomiast zakończenie historii jest równie gorzkie co w „jedynce” i tak samo skierowane do dorosłego odbiorcy. Twórcy popełnili jednak niewybaczalne faux pas, a stało się to za sprawą wyjątkowo nużących i niegodnych uwagi DLC.

W kwestii graficznej Mafia II stanowi przykład solidnego rzemiosła. Świetnie prezentuje się również silnik fizyczny PhysX, zaimplementowany w grze dzięki współpracy programistów z Nvidią. Na potrzeby warstwy audio nagrano oryginalne utwory wykonane przez specjalnie wynajętą orkiestrę symfoniczną. Pojawiły się też stacje radiowe, emitujące sporo licencjonowanych piosenek. Z łatwością dało się rozpoznać przeboje Binga Crosby'ego, Roya Hamiltona czy „Rock Around the Clock” zespołu Bill Haley & His Comets. Poza dawnymi szlagierami w radiu nadawano także krótkie wiadomości, a wśród nich wiele traktowało o wydarzeniach z Empire Bay. Nierzadko dotyczyły one pokłosa przestępczych akcji, w których braliśmy udział, co zwiększało immersję i pozwalało doznać wrażenia wpływu na otaczający nas świat.

Strzał w stopę

W 2014 roku 2K Games założyło kolejne studio o nazwie Hangar 13. To właśnie ono, z niewielką pomocą 2K Czech, wzięło na swoje barki ciężar stworzenia trzeciej części Mafii. Najnowsza odsłona powstawała tylko odrobinę szybciej od poprzedniczki, a jej premiera odbyła się w ubiegłym roku. Akcję osadzono tym razem w New Bordeaux, wirtualnym od-ku Nowego powiedni-Orleanu.



✚ Napad na bank z pierwszej Mafii stanowi punkt zwrotny w fabule całego tytułu.

Już w trakcie intry przybliżony zostaje nam charakter tego oryginalnego miasta. Mieszą się w nim doniosłe reminiscencje francuskiego kolonializmu, południowe wartości sięgające korzeniami do czasów Skonfederowanych Stanów Ameryki oraz nowoczesny styl życia ludzi starających się spełnić swój „amerykański sen”.

Postacią pierwszoplanową jest czarnoskóry Lincoln Clay, a tytuł rozgrywa się w 1968 roku, wkrótce po powrocie protagonisty z walk w Wietnamie. Jak przystało na produkcję z gangsterskiego cyklu, większość czasu spędzamy w przestępczym podziemiu. Ze względu na pochodzenie bohatera nie będzie to jednak włoska „rodzina”, lecz gang utworzony przez Afroamerykanów. Imigrantów utożsamiających się z południem Europy bynajmniej nie brakuje – stoją po prostu na drugiej stronie barykady. I choć początek gry przedstawia współpracę obu organizacji, to szybko okazuje się ona iluzoryczna. Włosi bez wahania zdradzają swych ciemnoskórych towarzyszy

✚ Nie tylko Blazkowicz walczy z nazistami. Poniżej Vito w trakcie operacji „Husky” z 1943 roku.



✚ Zwalczenie sekty przez dzielnego gangstera – nie tego oczekiwałem po cyklu kojarzonym z włoską przestępczością zorganizowaną.

i ze słowami „stupid fucking niggers” podpalają ich siedzibę. Lincoln kończy postrzelony w głowę, zaś gdy po długiej rekonwalescencji dochodzi do siebie, pragnie tylko jednego – zniszczyć ugrupowanie dona Marciano.

Po raz pierwszy w serii zaoferowano opcję wyboru kolejności wykonywania zadań. Polegają one na stopniowej likwidacji popleczników Marciano i sukcesywnym wyzwaniu spod jego wpływów dalszych dzielnic miasta. Odbite obszary New Bordeaux oddajemy pod kontrolę jednego z trojga naszych sojuszników. Są nimi przywódcy niewielkich szajek, których łączy nienawiść do włoskiego mafiosa. Wstępnie napotykaemy wyznawczynię voodoo Casandrę, zawiadującą Haitańczykami. Wkrótce do drużyny przystępują niestroniący od alkoholu Irlandczyk Thomas Burke oraz dobrze nam już znany Vito Scaletta. Każda z tych postaci ma dla nas misję dodatkową, lecz niestety żadna z nich nie wybija się ponad przeciętność.

Pojazdy



Wymiana felg, zmiana koloru lakierni czy podrasowanie silnika – w warsztatach drugiej Mafii można ulepszać samochody. Podczas pościgu warto z kolei kupić nowe tablice rejestracyjne, co rozwiązuje problemy z policją.



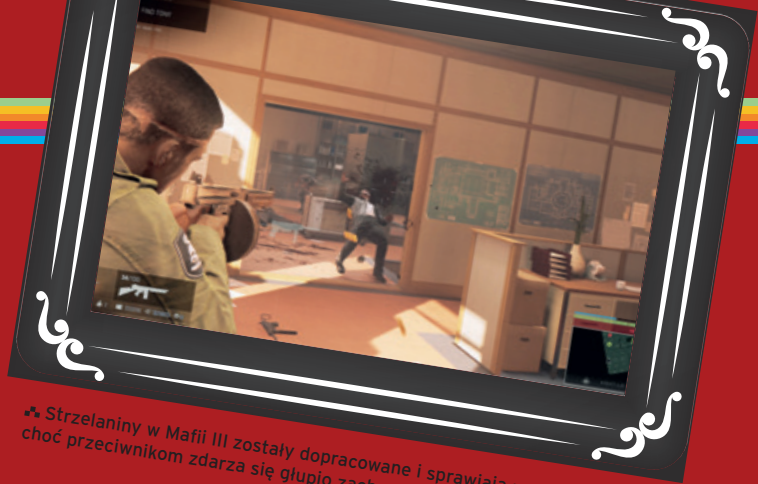
✚ W serii nie brakuje brutalnych scen, choć są one zawsze środkiem, a nie celem.



✚ Cygara, alkohol, kobiety i hazard. Don Marciano zdaje się szczególnie cenić ten ostatni, gdyż rozpoczął budowę własnego kasyna.



John Donovan to przyjaciel Lincolna z wojennych czasów. Po napisach końcowych warto obejrzeć sekretny film z jego postacią w roli głównej.



Strzelaniny w Mafii III zostały dopracowane i sprawiają przyjemność, choć przeciwnikom zdarza się głupio zachowywać.

Fikcyjny



Repent to magazyn wymyślony na potrzeby trzeciej części. Dostępne są tylko jego okładki, lecz już z nich można wywnioskować antyfeministyczny charakter pisma.

Prawdziwy



Jak najbardziej realne są z kolei numery Playboya. Poza zdjęciami nagich pań znaleźć w nich można chociażby obszerny wywiad ze Stanleyem Kubrickiem.

Fanów cyklu mogą co prawda zainteresować zlecenia od Scaletty, gdyż pozwalają odkryć nowe fakty z życia Joego Barbaro - ich atrakcyjność mija jednak, kiedy przestajemy na nie spoglądać przez pryzmat drugiej Mafii.

Śledzenie wątku głównego sprawia przyjemność, acz trudno ukryć, że motyw zemsty odbiega w prostocie swej konstrukcji od bardziej zawiłych historii znanych z części pierwszej i drugiej. We znaki daje się też powtarzalność rozgrywki, szczególnie naprawdę nieskomplikowane elementy skradankowe tudzież konieczność częstego przesłuchiwania przeciwników celem zdobycia informacji. Ciekawie prezentuje się za to dalszy plan właściwej zabawy, który dla mnie paradoksalnie stał się podstawową atrakcją tytułu. W grach wideo rzadko spotykamy bowiem próby zobrazowania amerykańskich realiów lat sześćdziesiątych. Mafia III stara się ukazać te czasy wierne, jako pełne napięć zarówno na linii światowych mocarstw (komunistyczne plakaty przypominają o zimnej wojnie), jak i w kwestii obyczajowości - jesteśmy świadkami feminizmu drugiej fali oraz dążeń do wyrównywania szans pomiędzy przedstawicielami ras białej i czarnej. W najnowszej Mafii uwypuklenie dysproporcji na tle etnicznym wyjątkowo wzięto sobie do serca. W skórze Lincolna nie tylko mierzymy się z członkami Ku Klux Klanu. Podczas każdego spaceru zauważamy chociażby policjantów, którzy na nasz widok zatrzymują się i bacznie nas obserwują, zakładając, że chcemy popełnić jakieś przestępstwo.

Czasami warto zabić przeciwnika z daleka, lecz broń snajperska jest najczęściej nieprzydatna.



Wykorzystanie prawdziwych zdjęć nadaje trzeciej Mafii autentyczności. Poniżej zamordowany Vincenzo Gibaldi.



Eleganckie białe kobiety przyspieszają z kolei kroku, mocniej chwytając swoje torebki. Także projektanci poziomów odrobili lekcję z rasizmu, dzięki czemu zwiedzając budynki, spostrzegamy, że nawet prysznice dla osób białoskórych są oddzielone od tych przeznaczonych dla ludzi innej rasy.

Niestety Mafię III cechuje dużo więcej niedociągnięć niż zalet. Choć oprawa graficzna stoi na wysokim poziomie, zabawę skutecznie utrudniają częste spadki płynności. Na domiar złego wersja przeznaczona na komputery charakteryzowała się koszmarną optymalizacją, a dopóki nie wydano stosownej łatki, wyświetlany obraz nie był w stanie przekroczyć 30 klatek na sekundę. Daleka od ideału jest również sztuczna inteligencja oponentów, której infantylność najbardziej uwidaczniają etapy skradane. Twórcom zabrakło ponadto wizji na wykreowanie zapamiętywalnych bossów. Niechlubny przykład może stanowić jeden z pierwszych ważniejszych wrogów, ukrywający się w opuszczonym wesołym miasteczku i przypominający nieudaną imitację

Jokera. Podobnie jak Mafia II trzecia część nie przekonuje jakością opublikowanych po premierze dodatków. Wśród typowo kosmetycznych bonusów znalazły się trzy rozszerzenia fabularne. Pech chciał, że są one krótkie i sztapkowe - na odbiorców czeka pomoc przyjacielowi w pokonaniu zdrajcy, walka z sektą oraz unieszkodliwienie skorumpowanego szeryfa. Pomimo wzlotów i upadków Mafia to cykl, który na dobre zaistniał w świadomości graczy z całego świata, a pośród ogromu wydawanych w naszej branży tytułów uzyskanie samej rozpoznawalności jest już niemalym sukcesem. Trudno się co prawda nie zgodzić z krytykami, zarzucającymi serii staczenie się po równi pochyłej, należy jednak pamiętać, że w przeszłości niejedni deweloperzy wychodzili obronną ręką nawet z większych kłopotów. Warto sięgnąć po wszystkie trzy odsłony Mafii, lecz jeśli miałbym polecić wyłącznie jedną, bez wahania wskazałbym pierwszą część. To właśnie ona dumnie stoi na stanowisku capo di tutti capi gangsterskich gier wideo. ■



Aleksy Uchański

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

A GDY BĘDĘ UMIERAŁ

Najbardziej inspirującą rzeczą w 2017 roku usłyszałem – nie zdziwicie się – od Sir Haszaka, w czasie rozmowy, jaką miałem przyjemność przeprowadzić z nim na scenie majowego Pixel Heaven.

Haszak wspominał o jednym z zasłużonych twórców gier, Brusie Shelleyu, współpracowniku Sida Meiera przy Civilization, który w wywiadzie dla Pixela wyznał uczciwie, że ma lat siedemdziesiąt i, co zrozumiałe, nie jest już aktywnym graczem – ów temat przestał go interesować. Bardzo zapadło mi to w pamięć i mocno skłoniło do rozważań.

Kiedy zaczynaliśmy naszą przygodę z elektroniczną rozrywką, lat temu trzydzieści i dawniej, wszystko wydawało się dość jednoznaczne. Gry były, w powszechnym mniemaniu, dla dzieci. My, samozwańcy ewaneglisty tej nowej religii, oczywiście się z tym przekonaniem – zasadnie – nie zgadzaliśmy, z zapałem listę kontrprzykładów układaliśmy i przez lata wskutek naturalnego procesu biologicznego starzejąc się, własnymi osobami coraz potężniej zadawaliśmy kłam temu twierdzeniu. Gdzieś w XXI wieku stało się już zupełnie jasne, że gry są dla każdego. Zwyciężyliśmy. Czy na pewno?

Być może, lecz pod jednym warunkiem: muszą się pojawić gry dla starych. Nie dla dorosłych, te już mamy. Dla seniorów. Trochę jak samochody. W Stanach sprzedawano taką markę Mercury, bardzo zbliżoną do Forda. Średni wiek nabywcy jej modelu Grand Marquis wynosił ponad 65 lat. To było auto dla takich osób. Idealna sekwencja: klient – potrzeba – produkt, który ją zaspokaja. Mercury Grand Marquis, ale bym nim jeździł! (Mercuręgo zlikwidowano, bo – ojej! – chyba w końcu zabrakło zainteresowanych, nie o tym jednak przyszło nam tu rozmawiać).

Czy istnieją gry dla starych? O ile się orientuję – jeszcze nie, ale przecież jestem pewien, że ich produkcja musi ruszyć. Nawet mam jedno konkretne proroctwo. Fallout. Fallout 7 (8? 9?) będzie dla emerytów. Będzie dla mnie. Skąd to wiem? Bo Fallout cudownie starzeje się razem ze mną. Z niejakim opóźnieniem ogrywam ostatnio Fallouta 4,

aktualnie już na etapie wszystkich dodatków. Wpadłem jak śliwka w kompot. Od miesięcy z satysfakcją w nim siedzę, niechętnie spoglądając na cokolwiek innego. Jednocześnie dostrzegam – i w pełni się z nim zgadzam – krytycyzm, z jakim wiele osób traktuje tę edycję. Że strzelanka, nie RPG. Że uproszczone dialogi. Że naiwna grafika. W zasadzie mają stuprocentową rację.

Większość z tych zarzutów umiem jednak usprawiedliwić tym, że są to ukłony w stronę odbiorców dwadzieścia lat temu zarywających noce z powodu dwóch pierwszych części, zaś obecnie, no cóż – dwie dekady starszych. Po pierwsze więc, prezentowany system walki (opracowywany przy dużym udziale id Software) jest rewelacyjny. Pozwala poczuć się królem headshotów i mistrzem prucia z miniguna, a jednocześnie odwala moc roboty za gracza, któremu paluszki nie chodzą jak kiedyś. Podobnie uproszczenie dialogów: niestety, wcale nie mamy już ochoty tyle czytać i kombinować, te małe literki wywołują ból głowy. Uchodząca za naiwną grafika mnie się wydaje wyjątkowo piękna. No i jeszcze fabuła: poszukiwanie zaginionego dziecka. Oczywiście, to jeden z klasycznych motywów popkulturowych. Ale do kogo ten kontekst przemawia najsilniej? Przecież nie do gimnastyki, tylko do nas, do grających matek i ojców!

Jestem przekonany, że Fallout będzie się starzał wraz z nami, a my będziemy go lojalnie kupować, nabijając kabzę Bethesda. Za kolejne dwie dekady staniemy się gromadką emerytów latających po postatomowych pustkowiach i radośnie naporządzających z miniguna do wszystkiego, co się rusza. Jakie zmiany zostaną wprowadzone, co się pojawi, aby gra nadążyła za naszym wiekiem? Rzecz jasna nie mam błędnego pojęcia. Ale jedno biorę za pewnik: cztery koła. Zobaczycie, że w końcu pozwolą nam jeździć samochodami. Niewątpliwie przypominającymi koncepcyjnie modele Grand Marquisa. ■

ALEX

Hyperbook SL970VR

■ Odpowiednio czarny, dostojny design przeplatany kolorową, podświetlaną klawiaturą.

Maszyna opakowana w aluminiową obudowę, ważąca 3 kilogramy, o grubości prawie 25 milimetrów. Ile można upchnąć w 17,3-calowym urządzeniu? Tyle, ile zniesie nasz portfel.

■ Voyager

Kilka lat temu na fali popularności unosiły się ultrabooki, biznesowe komputery niestacjonarne w aluminiowych obudowach, ważące do 2 kilogramów. W takim sprzęcie często niewątpliwym elementem był układ graficzny. Sytuacja na rynku zmieniła się wraz z ich kolejnymi mobilnymi generacjami. Dziś nikogo nie zaskakuje już podobne urządzenie z GPU, które udźwignie wymagającego Wiedźmina 3. Do tego właśnie stworzono model Hyperbook SL970VR, wyposażony w testowanej konfiguracji w kartę Nvidia GeForce 1070 (8 GB DDR5) i 16 GB RAM DDR4. Nie bez znaczenia w tym zestawie pozostaje procesor Core i7-7700HQ (Kaby Lake), domyślnie taktowany zegarem 2,8 GHz (maksymalnie 3,8 GHz). Taka kombinacja parametrów wydrenuje baterię o pojemności 66 Wh w około dwie godziny.

Nie jest to jednak maszyna przeznaczona do zadań w terenie. Za sprawą 17-calowego, matowego wyświetlacza IPS Full HD stanowi raczej mobilne narzędzie do użytku profesjonalnego, świetny komputer do gier i obsługi gogli VR. W trakcie pracy przyda się wyspową, wygodną klawiaturę z blokiem numerycznym (oraz trzema strefami kolorowej iluminacji). Umieszczony bliżej lewej krawędzi precyzyjny touchpad zintegrowano z czytnikiem linii papilarnych. Hyperbooka wyposażono w niezłe, 2-watowe głośniki i subwoofer o mocy 4 W - tyle wystarczy do oglądania filmów i innych rozrywek. Wypada także wspomnieć o bogatym wyborze gniazd znajdujących się na lewej i prawej krawędzi obudowy, w tym: czterech portach USB, HDMI, podwójnym Mini Display i Thunderbolt. Właściwie nie ma co obawiać się o wydajność - Core i7 i GeForce 1070 to wystarczająca kombinacja do uzyskania najlepszych możliwych detali w większości gier (13744 3DMark Fire Strike Performance Test), perfekcyjnie sprawdza się też podłączony do gogli VR HTC Vive. Owszem, przy wymagających tytułach szum wentylatorów jest w stanie dać się we znaki, podobnie jak mocne nagrzewanie się elementu obudowy położonego przy ekranie.



Ciepło emitują otwory wylotowe umieszczone na tylnej krawędzi laptopa. Wzornictwo utrzymanej w czerni maszyny nie wydaje się tak agresywne jak w przypadku innych konstrukcji dla graczy - Hyperbook SL970VR na skali pomiędzy minimalizmem a urządzeniem „z charakterem” plasuje się mniej więcej pośrodku, o ile wyłączymy barwne podświetlenie klawiatury. Górna pokrywa, umieszczone pod kątem wyloty powietrza i centralnie położony wyłącznik, znajdujący się pod ekranem, składają się na spójny design. W obudowie ulokowano dwa napędy: SSD o pojemności 275 GB i dysk twardy 2 TB. Brakuje napędu optycznego.

W swojej klasie - wydajnych notebooków dla graczy, urządzeń do obsługi gogli VR lub mobilnych stacji roboczych - Hyperbook SL970 jest jedną z najciekawszych propozycji, o ile stać nas na wydatek rzędu ponad 8000 zł. ■



Specyfikacja ■

Procesor	Intel Core i7-7700HQ, 2,8 GHz
Pamięć	16 GB
Karta graficzna	Nvidia GeForce GTX 1070
Ekran	17,3" Full HD IP
Wymiary/waga	418,5 mm x 287 mm x 24,9 mm/3 kg
Cena	8100 zł

Program Kreatywna Europa jednym z motorów napędowych polskiego sektora gier video

Rynek gier video to imponujący rewir globalnej gospodarki, najszybciej rosnący sektor przemysłu rozrywkowego na świecie. Komisja Europejska rozpoznając istotę tej branży w kontekście rozwoju rynku audiowizualnego w Europie, tylko w ciągu trzech ostatnich lat przeznaczyła łącznie ponad 12 mln euro na development projektów oraz koncepcji gier video o rozbudowanej narracji i wymiarze europejskim.



„In Pale Lamplight”/ NAWIA GAMES

Dofinansowanie zostało rozdystrybuowane dzięki unijnej inicjatywie zaplanowanej na lata 2014-2020 - programowi Kreatywna Europa. Program oferuje wsparcie finansowe w ramach trzech komponentów: Kultura, MEDIA oraz komponentu międzysektorowego.

Rozszerzenie cyrkulacji dzieł europejskich oraz wsparcie w odpowiadaniu na wyzwania rewolucji cyfrowej i globalizacji należą do strategicznych, pierwszoplanowych dążeń Kreatywnej Europy, dlatego też komponent MEDIA koncentruje się na dofinansowywaniu nowych technologii, w tym gier video, dystrybucji i promocji online, działań związanych z rozpowszechnianiem europejskich filmów i utworów audiowizualnych na europejskim i międzynarodowym rynku.

Sektor gier komputerowych to również jeden z najbardziej innowacyjnych obszarów polskiego przemysłu kreatywnego, który odnosi ogromny sukces eksportowy. Od trzech lat polscy producenci gier plasują się w bezsprzecznej czołówce na tle pozostałych krajów uczestniczących w komponencie MEDIA. W samym 2017 roku na development polskich gier video zostało przeznaczonych 358 936 00 euro.

Łącznie dotychczas dofinansowanie uzyskało 15 projektów z Polski, a budżet przeznaczony na ich współfinansowanie ze środków programu Kreatywna Europa-komponent MEDIA wyniósł 1 815 856 00 euro.

Dofinansowanie developmentu gier video skierowane jest do niezależnych firm europejskich, pragnących rozwijać projekt cyfrowej gry video, niezależnie od platformy oraz planowanego sposobu dystrybucji. Projekty muszą być jednak przeznaczone do komercyjnej dystrybucji, charakteryzować się wysokim stopniem interaktywności oraz posiadać silne elementy narracyjne żeby kwalifikować się do otrzymania wsparcia. Projekty powinny także cechować się oryginalnością, innowacyjnością i kreatywnością oraz promować różnorodność kulturową, europejską tożsamość i dziedzictwo. Development gry video oznacza działania od pierwszego pomysłu do produkcji pierwszego prototypu nadającego się do gry lub pierwszej wersji testowej, w zależności od tego, co nastąpi wcześniej.

Wśród polskich beneficjentów znaleźli się do tej pory m.in: Bloober Team („Medium” i „Dum Spiro”), CD Projekt („CPF” - roboczy tytuł, „Wiedźmin 3: krew i wino” oraz pozostałe części trylogii dofinansowane

w ramach poprzedniej edycji programu MEDIA 2007-2013), Telehorse („Transatlantic”), Nawia Games („In Pale Lamplight”), Fuego Games („Bushy Tail”), Future Green Innovations („Flynn and Emma’s funny adventure”), 11 Bit Studios („Industrial” oraz „Dreamtime” - roboczy tytuł), Plastic s.c. („Your Kingdom Come”), Wastelands Interactive („Mythology Cube”). W ramach komponentu MEDIA można ubiegać się o dofinansowanie w wysokości od 10 000 do 150 000 euro. Wysokość przyznanego grantu nie może przekroczyć jednak 50% całkowitych kwalifikowanych kosztów działania.

Projekty dofinansowane w ostatnich latach rozwijają się bardzo intensywnie, niektóre z nich weszły już w fazę produkcji. Wiedząc, że dostarczą graczom niepowседневnych emocji, z niecierpliwością czekamy na ich odsłony i zachęcamy do składania wniosków na kolejny nabór, który zostanie ogłoszony na początku przyszłego roku i potrwa do 8 marca 2018 r.*

Więcej informacji:
www.kreatywna-europa.eu

*termin może ulec zmianie



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

TRZY KATEGORIE

Przeglądałem sobie jakieś starocie i doszedłem do wniosku, że gry retro – a przynajmniej niektóre z nich – da się podzielić na trzy kategorie: te, które się zestarzały brzydko, te, które się zestarzały z klasą, i te, które się nie zestarzały.

Klasyfikacja nie zawsze jest prosta, a i pewnie nie każdy się ze mną zgodzi (obowiązkowo nie ma), ale na przykład według mnie Doom zestarzał się brzydko, Pinball Fantasies z klasą, a Monkey Island 3 wcale. Spróbuję wyjaśnić dlaczego.

Doom (jak i wiele innych produkcji FPS) stał się niegrzalny w momencie, gdy świat zdominował WASD. Tak, można się pobawić konfiguracją i zbliżyć do owego systemu, acz to ciągle nie do końca to samo. Silnik graficzny od biedy się broni – kiedy w zeszłym roku oglądałem filmy Patrola z przechodzenia Dooma na Nightmare, nadal było widać, ile ta gra ma dynamiki i ikry. Cóż, przynajmniej mnie sterowanie z czasów króla Ćwieczka odstręcza. Pewnie gdybym na to poświęcił kilka godzin, z powrotem bym się przyzwyczył, ale postęp jest nie po to, żeby sobie dzisiaj utrudniać życie, czytając przy świecach.

Pinball Fantasies – główny problem polega na tym, że brak mu rozdzielczości i kolorów. To już skądinąd zaczęło stanowić wadę w epoce, gdy 21st Century Entertainment święciło triumfy, 320 pikseli w szerokości było standardem, ale z karty VGA dawało się wycisnąć więcej. W dodatku punktem wyjścia został amigowy oryginał, więc tytuł nie wykorzystywał pełnej palety barw (wersja na PC ma bodajże 96 tonów zamiast 256). Stąd te budzące dzisiaj uśmiech politowania cieniowania rodem z Deluxe Painta. Choć trzeba przyznać, że pomimo ograniczeń sprzętowych cała seria pinballi szczyła się pixel artem na wysokim poziomie i to się nie zmieniło, tak jak zresztą grywalność. Ząb czasu widać, lecz grało się świetnie kiedyś i gra się świetnie nadal.

Z kolei Monkey Island 3 to jedna z tych produkcji (dominujących w trzeciej grupie), których autorzy w swoim czasie świadomie dopasowali się do możliwości sprzętu, przyjęli narzuconą przez nie stylistykę i doprowadzili ją do perfekcji. Uczynili z kurewstwa sztukę, że to tak kolokwialnie ujmę. Sztandarowy przykład stanowi Another World, gdzie indziej piszę o The Settlers II. MI3 przetrwała moim zdaniem lepiej niż MI1 – ta wprawdzie również się zestarzała, ale z klasą. MI2 i MI4 w tym zestawieniu nie uwzględniam, bo za nimi niespecjalnie przepadam, co stawia je na z góry przegranej pozycji.

Generalnie w mojej opinii – a uchodzę za wzrokowca – najczęstszym powodem starzenia się gier jest grafika. I nie, nie dlatego, że Skyrim czy Wiedźmin przyzwyczyli mnie do fotorealizmu. Wspominałem o Another World? W wersji 15th Anniversary poprawiono rozdzielczość, nie ruszając praktycznie nic więcej (pozwoliła na to wektowość oprawy). Nie zaszła taka potrzeba, całość była od początku wystarczająco bliska perfekcji.

Właśnie przez kłopoty z jakością obrazu w kategorii tytułów, które zaśniedziały brzydko, wyjątkowo łatwo łądują gry usiłujące łączyć prawdziwe filmy z rysowanymi tłami i wtlaczające to wszystko w 256 kolorów. To nie wyglądało dobrze nawet w momentach premier w latach dziewięćdziesiątych, a dzisiaj efekty są często żenujące. Chociaż na przykład Phantasmagoria zestarzała się z klasą. Ktoś włożył dużo wysiłku w zoptymalizowanie palety tak, żeby jak najmniej widać było związane z jej ograniczeniami artefakty – barwy stroju Adrienne chyba również dobrano pod tym kątem.

Szczęśliwie gier, które się nie zestarzały brzydko, jest tyle, że długo będziemy mieli co wspominać. ■

BOREK

INDYGO

Narracyjna gra przygodowa poruszająca temat depresji



PRODUKCJA DOSTĘPNA NA



STEAM®





Zagraj w prawdziwym 4K
na najpotężniejszej konsoli na świecie*

Premiera 7 listopada 2017

 XBOX ONE X

* Na dzień 7.11.2017. Rozdzielczość 4K Ultra HD w grach dostępna od premiery konsoli Xbox One X.

 Microsoft

