

PREMIERA MIESIĄCA ASSASSIN'S CREED ORIGINS

PIXEL

K U L T U R A G I E R W I D E O

SEWAN

BARDZIEJ FALLOUT NIŻ WIEDŹMIN

INSIDE

SUPER MARIO ODYSSEY ■ **WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS** ■ **CALL OF DUTY: WWII**
STAR WARS: BATTLEFRONT II ■ **DRIFTLAND: THE MAGIC REVIVAL** ■ **LANDS OF LORE**
DEMONY H.R. GIGERA ■ **PIRACI W GRACH** ■ **ON-LINE SYSTEMS ZYGOTA SIERRY**
POŚMIERTNE ŻYCIE TEKSTÓWEK

11 (32) / 2017 / GRUDZIEŃ

ISSN 2391-7962 INDEKS 404098

11 >

32



9 772391 796701

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

GIEŁDA PIXELA

gieldapixela.pl

NIEZAPOMNIANY KLIMAT GIEŁD KOMPUTEROWYCH Z LAT 80/90 POWRACA
W KLUBIE RIVIERA REMONT W WARSZAWIE!
KUP, SPRZEDAJ LUB PO PROSTU ODWIEDŹ GIEŁDĘ PIXELA I SPĘDŹ SOBOTĘ
W DOBRYM TOWARZYSTWIE, TAK JAK KIEDYŚ.

- + KOMPUTERY 8/16 BIT + OSPRZĘT, WYNAŁAZKI I OPROGRAMOWANIE
- + STARE KSIĄŻKI, KOMIKSY, GRY PLANSZOWE + KASETY AUDIO, WINYLE, PŁYTY CD
- + SPRZĘT HI-FI, FOTO I WIDEO + WYSTAWY TEMATYCZNE
- + PANELE, DYSKUSJE, PREZENTACJE, KONCERTY + WIELE WIĘCEJ

ZAPISZ DATY W KALENDARZU

27.01.2018
03.03.2018
14.04.2018
12.05.2018
22.09.2018
20.10.2018
23.11.2018

KLUB RIVIERA REMONT
WARSZAWA

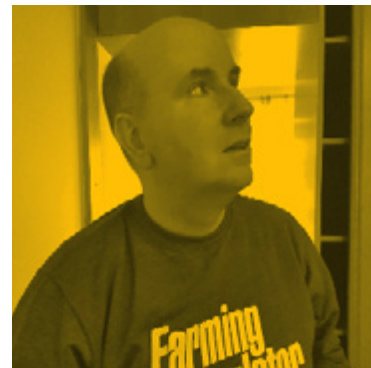
WIĘCEJ INFORMACJI, UDZIAŁ, WSPÓŁPRACA
robert@pixel-magazine.com
gieldapixela.pl

DWA TYGODNIE Z MINECRAFTEM

I na razie ani dnia dłużej. Daliśmy się z synkiem porwać magii pełnego sześcianików świata, wzniesiliśmy dom z ogromną wieżą i otoczyliśmy go bujnymi ogrodami.

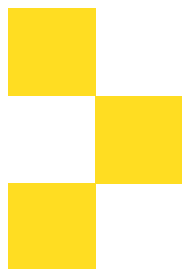
Następnie rozpoczęliśmy budowę linii kolejowej, przebijającej się przez góry niczym szwajcarski ekspres, stawiając przejazdy, mosty i wiadukty przez nieznaną krainę. Na ścianach montowaliśmy pochodnie, pod tory kładliśmy bruk. Zatoczyliśmy wielkie koło, powracając do miejsca zamieszkania i tym samym wagonik mógł z pełną swobodą krążyć po najróżniejszych krainach. Potem założyliśmy kopalnię na poziomie 11, zryliśmy przestrzeń o kubaturze większej od Stadionu Narodowego, wydobywając morze diamentów, szmaragdów, złota i lazurytu. Piece pracowały na pełnych obrotach, a stół rzemieślniczy wypuszczał kolejne przybory i narzędzia. I nagle zza pleców padło nieśmiałe „nie wiem, co mam dalej robić”. No właśnie, ja też już nie miałem pomysłu. Nie chciało mi się wertować sieci w poszukiwaniu informacji, czego jeszcze nie zrobiliśmy, zwłaszcza że filmiki minecraftowe są jeszcze gorszej jakości niż twórczość, o której już kiedyś wspominałem. Nasze zamiłowanie do Minecrafta naturalnie wygasło. Podejrzewam, że podobnie bym się obszedł z World of Warcraft czy League of Legends, aczkolwiek tu mogę tylko gdybać.

Przypominam sobie, że ani Space Invaders, ani Defender, ani nawet trójwymiarowy Zaxxon nie wciągnęły mnie w ułamek, w jakim zrobił to Vastar. Niby też strzelanina, i to z prekambryjskiego 1983 roku, ale jak zrobiona – na drugim planie widać



MICZ

było różne budowle z zasypaną piaskiem Statuą Wolności na czele. Oczywiście wtedy tego nie analizowałem, po prostu wrzuciłem do automatu kolejne piątki, bo fruujący astronauta mnie wciągnął. Teraz sobie myślę, że fascynujące było to podążanie do jądra ciemności, do tajemnicy indukowanej przez świat przedstawiony. W Space Invaders nie było żadnej tajemnicy, jedynie trening dla zginacza głębokiego palców. Vastar prowadził do obcych światów, w wyobraźni trzynastolatka jawiących się jako coś godnego porównania z „Gwiezdnymi wojnami”. Ciekawość, choć przeżył przygodę, spotkania z nieznanym – o to zawsze chodziło w grach i tego właśnie mi zabrakło w Minecraftcie, jak w każdej grze, w której chodzi o robienie, czego się chce w ramach zdefiniowanego świata. Nie piętnuję, jedynie stwierdzam, że geometryczne pole uprawne, w którym teoretycznie wszystko wolno, nie jest dla mnie. Ech, jak bardzo tęsknimy do traw Hyrule i wypełnionego życiem świata! Chcemy tam być po trosze sobą, ale zarazem kimś innym. Wracamy na ziemię, żeby skończyć kolejny numer Pixela, a okrągła 33 ukaże się już po Nowym Roku, dokładnie 4 stycznia. Zdrowych i wesołych Świąt i do zobaczenia! ■





PIXEL
MULTIMEDIA

Redaktor naczelny
Piotr Mańkowski
piotr@pixel-magazine.com

Autorzy
Patrik Andersz, Andrzej Bazyłczuk, Marcin Borkowski, Aleksandra Cwalina, Bartosz Czartoryski, Marek Czemiak, Bartłomiej Dramczyk, Mirosław Filiciał, Marcin M. Granat, Wojtek Kałużyński, Mikołaj Kamiński, Marcin Kiendra, Jacek Marczewski, Dariusz J. Michalski, Grzegorz Młodawski, Piotr Pierikowski, Piotr Pocztaerek, Ziemowit Poniewierski, Paweł Schreiber, Piotr Stypka, Michał Śledziński, Michał R. Wiśniewski, Michał Zdancewicz, Krzysztof Żołyński

Oficer dyżurny
Wolf
Opieka graficzna
Łukasz Szczepanowski
Korekta i redakcja
Señorita Clara
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. Przed nami święta Bożego Narodzenia i Nowy Rok. Życzymy Wam dobrego czasu spędzonego w gronie rodziny i przyjaciół. Można też w końcu „grać w grę”. Widzimy się ponownie w przyszłym roku, 4 stycznia.

P.
check it out
PIXELPOST.pl

Blog redaktorów Pixela, na którym publikujemy artykuły, opinie i newsy. Codziennie świeża dawka elektronicznej rozrywki!



5-22

LOADING

4. Inside • 6. GOG po polsku • 8. 25 ulubionych gier na GOG • 14. wywiad ze Stephenem Vilojenem od Project CARS 2 • 18. Powrót z przyszłości • 19. Retrokomp / Load Error 2017 • 20. Fuero Games

23-48

PLAY THE GAME

24. Seven • 28. Super Mario Odyssey • 30. Tower 57
32. Call of Duty: WWII • 34. Sonic Forces
36. Wolfenstein II: The New Colossus • 38. Indygo
39. Mad Age & This Guy • 40. Super Lucky's Tale
42. Need for Speed Payback • 43. GT Sport
44. Assassin's Creed Origins • 46. Driftland: The Magic Re-
vival • 48. Sociable Soccer • 123. Star Wars: Battlefront II

49-76

HALL OF FAME

50. Chrono Trigger • 54. Lands of Lore • 60. H.R. Giger
68. Wywiad z Davidem Mullichem
72. On-Line Systems

77-90

SECRET LEVEL

78. Amiga Forever 7 Plus i C64 Forever 7 Plus
80. Anime • 82. Kartką i kostką • 84. Machina czasu
Krupika • 88. Nawigacja w kosmosie
90. Felieton Śledzia

91-120

CREDITS

92. Pośmiertne życie tekstówek • 97. Felieton Krupika
98. Trip przed ekranem • 105. Felieton Wojciecha
Pijanowskiego • 106. Gry wideo o piratach
118. Felieton Alexa • 120. Felieton Borka

112-117

AUTOFIRE

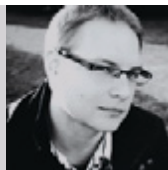
Rubryka w nowej, powiększonej objętości zastępuje Radar i dawne newsy z Autofire. Teraz pod sam koniec Pixela znajdziecie zapowiedzi i ciekawostki ze świata gier – wyselekcjonowane i zbierane pracownie przez cały miesiąc.

MICHAŁ R. WIŚNIEWSKI



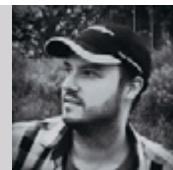
W 2015 roku miałem dyżur autografowy na Krakowskich Targach Książki. Obserwowałem na oko dwustuosobową kolejkę do Remigiusza Mroza na sąsiednim stoisku. W tym roku wynajęli mu osobną salę, a chętnych po autograf było jakieś sto razy więcej. Chyba wie o Polakach coś, czego ja nie wiem.

PIOTR POCZTAEREK



Rynek komiksowy kwitnie. Po ogromnym boomie w latach dziewięćdziesiątych czekała nas dekada suchych, ale dziś sam Egmont potrafi wydać 30 albumów miesięcznie, a nowi gracze, tacy jak Non Stop Comics, uzupełniają ofertę najciekawszymi komiksami z całego świata.

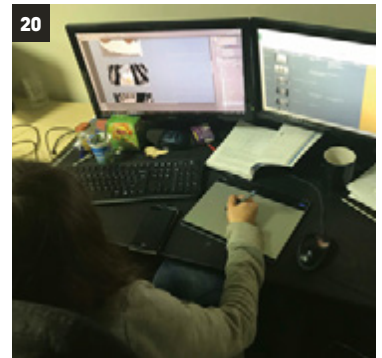
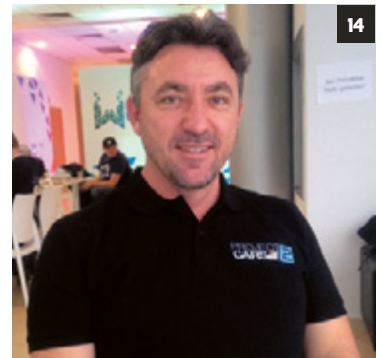
MARCIN KIENDRA



Miałem ostatnio okazję zagrać na pełnowymiarowym automacie arcade domowej roboty. Wrażenia były fantastyczne, zupełnie jak za starych dobrych lat – szarpanie wajchą, szybkie uderzenie w przyciski oraz adrenalina rozlewająca się po ciele, kiedy w Metal Slugu stanąłem naprzeciw bossa.

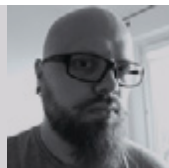
LOADING

BYŁY I MOMENTY, KIEDY Z MINIMOOGÓW DOBYWAŁY SIĘ BRZMIENIA PEŁNE GROZY I NOSTALGII, KTÓRE PÓŹNIEJ PRZESZŁY W TAK DOBRZE PAMIĘTANE MOTYWY.



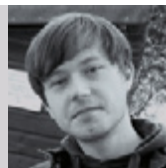
**ANDRZEJ
BAZYLCHUK**

Właśnie odsłuchuję „Paranormal” Alice’a Coopera i stwierdzam, że to muzyczny odpowiednik Zaginięcia Ethana Cartera. Płyta jest bowiem bardzo krótka (34 minuty), ale każda sekunda jest warta wydanych na nią pieniędzy. Czasem lepiej skondensować przeżycia niż grać na czas.



**PIOTR
STYPKA**

W połowie listopada we wszystkich serwisach internetowych pojawiła się informacja, że Amazon bierze się za prace nad serialem „Władca Pierścieni”. Jako fan Tolkiena jestem za, choć nawet wewnętrzny optymistą każe mi studzić optymizm.



**BARTEK
CZARTORYSKI**

Od paru tygodni polskie komiksowo żyje aferą związaną z wydawnictwem, które wzięło od ludzi hajs za tytuły, których nie wydrukowało, i wykupieniem licencji na jeden z nich przez... internetowy sklep odzieżowy. Nadal mam nadzieję, że to perfidny trolling.



GOG po polsku i w kolorze

W warszawskim Forcie Sokolnickiego odbyła się impreza celebrująca wprowadzenie dedykowanej dla polskich graczy oferty oraz płatności w złotówkach w serwisie GOG.COM. Przy okazji uświadomiliśmy sobie, że platforma „archeologów gier” istnieje już prawie równe 10 lat. To idealna okazja, żeby przywołać wszystkie najważniejsze fakty związane z GOG.

■ Micz

Najpierw liczby, żeby uświadomić sobie skalę serwisu. Wszystkich tytułów na GOG.COM jest obecnie około 2150, zliczając zaś wszystkie biblioteki użytkowników, łączna liczba posiadanych przez nich gier to ponad 90 milionów. Dostarczanie polskich wersji językowych jest jednym z priorytetów, aczkolwiek wiadomo, że w przypadku starszych, restaurowanych produkcji jest to trudniejsze do realizacji niż przy nowych grach. Obecnie jest ich ponad 400. Wśród nich 70 to rodzime dzieła.

Tyle jeśli chodzi o fakty, którymi GOG zechciał się pochwalić. Łączna liczba użytkowników nie została podana. Można ją szacować na podstawie wspomnianych wcześniej instalacji, ale stało się to pewnie dlatego, żeby nie stawać wprost do konkurowania ze Steamem, przy którym każda liczba wypadłaby błado. GOG nie traktuje zresztą Steama jako konkurencji, jak powiedział mi szef firmy Piotr Karwowski.

Ich filozofia koncentruje się na dostarczaniu gier, które uważają za dobre, bardzo dobre i wybitne, nie oglądając się na konkurencję. Oglądanie się nie ma sensu, bo równanie się do skali Redmond nikomu jeszcze nie wyszło na zdrowie. „Jeśli tworzysz jakiś produkt, którego podstawową funkcjonalnością jest bycie czyjąś konkurencją, to jest to pomysł od razu skazany na porażkę” - mówi Piotr i zaraz dodaje: „Nie patrzymy na to w ten sposób, że na Steamie ileś się czegoś sprzedawało - to dla nas jest dobrze, lub nie. Albo że Steam coś zrobił, to my też musimy to zrobić”.

Jednocześnie w jednym z komunikatów firma ogłaszała, że „monitoruje sytuację i reaguje w każdym przypadku, kiedy gra oferowana na GOG ma wyższą cenę niż na Steamie”. W przypadku zajścia takiej sytuacji obiecuje dołożyć wszelkich starań, aby jak najszybciej uzyskać zgodę partnerów na obniżenie cen ich produktów. Czyli jednak pewna konkurencja pomiędzy oboma podmiotami istnieje.



■ Promocja na Halloween obfitowała w wyspę bardzo ładnych, różnokolorowych bannerów. To była jedna z największych jak dotąd akcji serwisu.

Przedstawiciele warszawskiego serwisu ogłosili w Forcie Sokolnickiego wprowadzenie polskiej waluty przy płatnościach za gry. To spory przełom, gdyż nie jest wielką tajemnicą, że przy płaceniu na przykład PayPal'em stosowany jest bardzo niekorzystny dla odbiorcy przelicznik walut i w efekcie płaci się więcej, niż wynika z ceny gry i kursu waluty w kantorze. Dowodem na to, że również Steam kontroluje, co się dzieje w GOG, jest podjęta dwa tygodnie później decyzja Valve, że na ich platformie również pojawią się płatności w złotówkach.





➤ To nie jest ten fort, który kilka lat temu kupił Michał Kiciński. Impreza odbyła się w klimatycznym zakątku oficcerskiego Żoliborza.



Archeolodzy gier poszukują tematów na swój site na całym świecie. „Mieliśmy tytuły, gdzie firma sama się do nas zgłaszała, mieliśmy sytuacje bardzo proste, mieliśmy też takie, gdzie przez kilka lat trzeba było odbijać się od drzwi, zwłaszcza gdy kontaktowaliśmy się z dużymi firmami. Zrozumieliśmy, że różne historie wymagają odrębnego podejścia” – mówi Piotr.

Odbiorcy gier z GOG to też specyficzne środowisko, w dużej mierze rozbieżne ze steamowym. „Gry, które mają bardzo dużą część online albo multiplayerową, raczej

nie cieszą się wielkim powodzeniem wśród użytkowników GOG” – dodaje Łukasz Kukawski.

Wielką zaletą gier na GOG jest to, że zawierają one dodatki. Wiele tytułów ma w swoim menu dokument o realizacji, są unikatowe screenshoty i tapety, skany instrukcji czy inne memorabilia. Ekipa z Jagiellońskiej poszukuje cały czas nowych tytułów, rozpoznając drogi prowadzące do ich autorów. „Wiele umów było w dawnych czasach podpisywanych oddzielnie na każdy komponent. Czyli inna osoba ma prawa do grafiki, inna do dźwięku, inna do opowiadanej historii. Więc żeby to zebrać w całość,

➤ GOG Connect to usługa polegająca na połączeniu konta GOG ze Steam i graniu na tym pierwszym w wybrane tytuły posiadane w steamowej bibliotece.

trzeba odnaleźć wszystkie te osoby, często wręcz uświadomić im, że mają do tego prawa, po czym sporządzić jedną wspólną umowę i wydać grę” – opowiada Marta Adamska, zajmująca się pozyskiwaniem nowych tytułów dla GOG. „Walczyliśmy na przykład cały czas o Discworld. Sony ma papierowy kontrakt z 1997 roku i na razie nie ma czasu, żeby tam zajrzeć, ale jeśli w końcu go znajdzie, zobaczymy, co da się zrobić” – śmieje się.

Do tego dochodzi proces restauracji starych perełek. Dokładniej opisaliśmy to w Pixelu #27 w artykule „Archeolodzy wspomnień”. Po tym, gdy z twórcami zostaje podpisana umowa (zwykle na 2-3 lata z możliwością wznowienia), rozpoczyna się przeglądanie kodu i dostosowywanie programu do współczesnych platform PC. To często miesiące programistycznej dłubaniny po to, byśmy mogli się cieszyć 7th Guestem czy Harvesterem na laptopach czy na wielkich ekranach.

Patrząc na ofertę starszych gier GOG, można stwierdzić, że najwięcej jest tam tytułów z lat 1990-95, czyli złotego okresu rozwoju „multimedialności” w grach wideo. Powstało wówczas wiele tytułów nadal grywalnych, nadal robiących wrażenie swoją pomysłowością i operowaniem środkami wizualizacji. Na kolejnych stronach przygotowaliśmy zestawienie 25 naszych ulubionych dzieł z sezamu elektronicznej rozrywki, które darzymy szczególnym sentymentem. To zestaw gier, których nie miał się ząb czasu. Wchodzące w jego skład pozycje pozostają świeże i inspirujące. Polecamy je każdemu, niezależnie od upodobań i doświadczenia w danym gatunku. ■

NEW

Dodatki



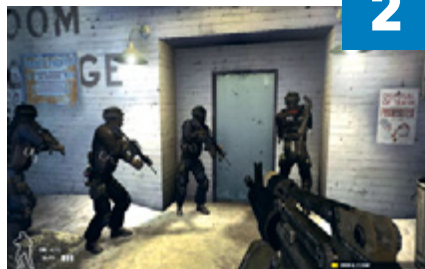
Wźmy sobie na przykład 7th Guesta i dołączone do niego bonusy. Znajdziemy tu i wersję gry na Maca, ale przede wszystkim minidokument o realizacji oraz ścieżkę dźwiękową zawierającą niezapomniany kawałek „The Game”.



1

Freedom Force

Mało jest porządnych gier o superbohaterach. W porządnej grze o superbohaterach powinno się dać podnieść na ulicy samochód, wlecieć z nim na dach i zrzucić go na głowę przechodzącemu dziesięć pięter niżej złoczyńcy. W porządnej grze o superbohaterach powinny być gigantyczne mrówki, wielkie roboty, kosmici i radzieccy komuniści. Wszystko to jest w Freedom Force, która – jakby nie dość tych cudów – nie jest bezmyślną łupanką, tylko jedną z najlepszych zapomnianych gier taktycznych, jakie wydała ludzkość.



2

SWAT 4

W grach często jest tak, że albo się dużo myśli, albo się dużo strzela. Nie można mieć wszystkiego. No, chyba że mówimy o SWAT 4. To symulator działań policyjnych w FPP, w który gra się jak w świetną strzelankę i świetną grę taktyczną. Jednocześnie. Do tego kapitalna atmosfera – nie tylko w słynnej misji w domu psychopaty, szukającego prawdziwej miłości. I losowe rozmieszczenie przeciwników, żeby kolejne przechodzenie tej samej misji kosztowało tyle nerwów, co poprzednie. Z pewnością 90% strzelanek taktycznych nie dorasta SWAT 4 do pięt.

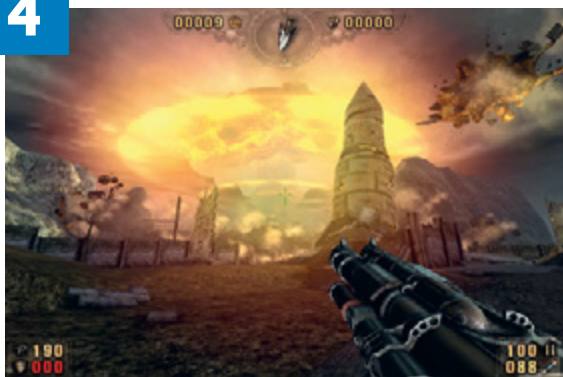


3

Riven

Jest w tej legendarnej przygodówce jedna scena, która doskonale wyjaśnia, czym Riven różni się od konkurencji. W pewnym momencie gry warto nauczyć się numeracji stosowanej przez cywilizację D'ni. W tradycyjnej przygodówce znaleźlibyśmy ukryty w zamkniętym na trzy łamigłówki sejfie dziennik z wyjaśnieniem, który numerek do czego. W Rivenie wchodzimy do miejscowej szkoły i znajdujemy zabawkę edukacyjną, dzięki której dzieciaki poznają liczby. Wszystko ma tu swój cel i sens, a to, co na pierwszy rzut oka wygląda na koszmarnie trudną zagadkę, jest po prostu elementem nieznannej kultury.

4



Painkiller: Black Edition

People Can Fly odpowiada za jeden z najciekawszych (do dziś) tytułów, które opracowano w Polsce. Painkiller stał się okazją do zaprezentowania jednej z najciekawszych wizji postdantejskiego piekła w historii gier komputerowych. Rasowy FPS z rozgrywką, której najbliższej do Doom'a i Quake'a, dał nam okazję do ćwiczeń w posługiwaniu się kołkownicą, tytułowym Painkillerem, złożonym z wirujących ostrzy i harpuna ściągającego wrogów czy mroźnej krew w żyłach wrogów dubeltówki. Rozgrywka jest przecinana niezłymi starciami z bossami i polowaniem na ukryte sekretne miejsca. W tej beczce miodu jest dużo słodczy, szczególnie wtedy, gdy uda nam się dorwać do trybu multi, który sam w sobie jest jedną z najjaśniejszych stron tej piekielnie dobrej rozrywki.

5



The Suffering i Ties That Bind

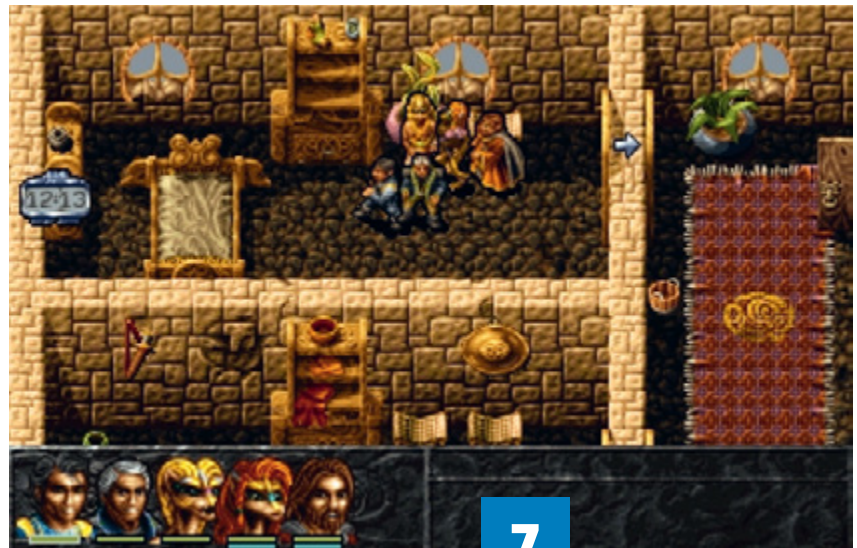
Dwa rozdziały opowieści o zbrodni i karze, o zwiariowanym świecie głównego bohatera, więźnia Torque, oczekującego na śmiertelny zastrzyk. Świat mrocznego, odizolowanego od świata więzienia Abbott nawiedzają stwory wyrwane z piekła, niszczące wokół każdy skrawek życia. Dodajmy do tego niejednoznacznego bohatera (to my!), świetną fabułę, opowiedzaną na taśmach dawnego projektora i dużą dawkę krwistej przemocy. Czego można chcieć więcej od horroru? Chyba tylko kontynuacji opowieści, którą przedstawiono w sequele: Ties That Bind. Finał tej opowieści może być różny, zależnie od dokonanych w trakcie gry wyborów. Pewnie, grafika The Suffering mocno się zestarzała, ale sama mechanika walki i niezłe opracowana fabuła wciąż kuszą, by zagłębić się w krwawych i jakże przyjemnie mrocznych wizjach studia Surreal.

6



Nox

Westwood Studios ma na swoim koncie taki piękny, izometryczny hack'n'slash, że chyba tylko Diablo może się z nim równać. I jeszcze ta fabuła, łącząca dwa światy: ten nasz, rzeczywisty, i ten drugi, pełen magii i nekromantów. Widziane z góry pole walki dużo zyskuje dzięki oryginalnemu rozwiązaniu: światło przelewa się przez drzwi i przejścia, umożliwiając nam wgląd w pobliskie pomieszczenia. Walki w Nox są emocjonujące, a do zwycięstwa często prowadzi spryt i pułapki, jakie da się rozstawić na placu boju. Wielbicieli produktów Blizzarda raczej nie oderwą się od ekranu, a kilka postaci do wyboru na starcie rozgrywki umożliwia dostosowanie zabawy do ulubionego stylu walki: z dystansu, w zwarciu albo ze wspomaganiem zwłok...



7

Albion

Thalion odpowiada za najbardziej barwne i niezwykle tytuły opracowane na Amigach, w tym doskonałego Ambermoona. Albion to okazja do poznania bogatego, ciekawego świata tych samych autorów, którzy pod szyldem Blue Byte stworzyli... właściwie idealnego JRPG-a z turowym system walki i świetnie zakreconą fabułą. No bo wyobraźmy sobie kogoś wychowanego w świecie pełnym technologii, kto trafia na planetę pełną magii. Brzmi jak powieść „Pan Lodowego Ogrodu”? Pewne podobieństwa są, choć rasa antropomorficznych kotów nie przypomina postaci wykreowanych przez Jarosława Grzędowicza. No i jeszcze ta mikstura świata przedstawianego raz w 2D, raz w 3D. To trzeba zobaczyć na własne oczy.

8



Lone Survivor

To nie jest pierwsza próba przedstawienia przez muzyka Jaspersa Byrne horroru w dwuwymiarowym świecie z pikseli. Wcześniejszy Soundless Mountain II niepokojąco kojarzy się ze stylem opowieści znanym z Silent Hill. Lone Survivor jest jeszcze bardziej przerażający i zagadkowy. To jedna z tych opowieści o przetrwaniu w świecie opanowanym przez zombie i powolnej eksploracji świata, która niekiedy zaskakuje nagłymi zwrotami akcji. Nikt tak dobrze nie straszy dużymi pikselami jak Byrne, a atmosfera w grze gęstnieje z minuty na minutę. Co ciekawe, o zdrowie naszej postaci trzeba bez przerwy dbać: zarówno o kondycję fizyczną, jak i psychiczną.

9



Shantae and the Pirate's Curse

ładne piksele, platformy, fajna fabuła i przebojowa Shantae, postać jakby wyrwana z japońskiej mangi i przeniesiona do precyzyjnie kolorowej zręcznościówki. Kiedyś podejrzewałem, że Shantae musi mieć dalekowschodni rodowód, ale okazało się, że pochodzi z amerykańskiego studia WayForward. To chyba jedna z niewielu okazji do zakosztowania na ekranie PC wrażeń, które jeszcze do niedawna były znane tylko posiadaczom Wii U i 3DS. Jak dobrze się w tym skacze i biega po nieliniowych poziomach i jak fajne są wszystkie kolejne ulepszenia czy potyczki z bossami, ten tylko się dowie, kto włożył kilkadziesiąt złotych na to, by wcielić się w ponętą kobietę dzina.

10



Gemini Rue

Dobre cyberpunkowe przygodówki da się policzyć na palcach jednej ręki. Jeden z nich trzeba zarezerwować na Gemini Rue, współczesnej pixelartowej gry studia Wadjet Eye Games, która odpowiada też za serię Blackwell i niezwyklego Resonance. W Gemini Rue naprzemiennie rozgrywamy opowieść dwiema postaciami o splecionych losach. Klimat jak z Blade Runnera, wykonanie na miarę Beneath a Steel Sky, opowieść pełna zwrotów akcji. I jeszcze to nieuchwytnie coś, co sprawia, że świat przedstawiony w tak skromnej rozdzielczości zdaje się pełen życia, choć stłamszonego przez pewien syndykat...



Waking Mars

Jedna z tych opowieści, która mogłaby dopełnić uniwersum o roboczej nazwie „Niepowodzenia na Marsie” wraz ze sfilmowanymi: „Czerwoną planetą”, „Misją na Marsa”, „Marsjaninem” i „Doomem”.

Widocznie na Marsie panuje niesprzyjająca ludziom atmosfera. Waking Mars nieźle buduje klaustrofobiczną atmosferę opowieści o pewnym astronautce, który utknął w labiryncie złożonym z marsjańskich jaskiń. Na szczęście nie jest to tylko banalna zręcznościówka połączona ze zwiedzaniem podziemi. Na Marsie jest głęboko zakopane życie, a właściwie prosty ekosystem, którego zasady funkcjonowania trzeba będzie opanować. W efekcie otrzymujemy zaskakujące połączenie dwuwymiarowej zręcznościówki i strategii opierającej się na umiejętnym zarządzaniu biomasą.



Noctropolis

Rok 1994 był złotym okresem rozwoju filmów interaktywnych lub tego, co próbowało za nie uchodzić. Także klasycznych przygodówek wypchanych po brzegi scenkami przerywnikowymi. Noctropolis powstało po tym, gdy Brent Erickson opuścił Access Software, w którym realizował gry z Texem Murphym, i założył własne studio. Gra została wypakowana wampiryzm kiczem, ale i urzekającymi, pełnymi magii i wyobraźni obrazami powodującymi, że zapomniało się o denerwującym systemie poruszania, pozwalającym na przechodzenie jedynie z punktu do punktu. W obiekcie westchnień bohatera, tajemniczą Stiletto, wcielił się króliczek Playboya Hope Marie Carlton.



Wing Commander IV

Gra nosiła podtytuł „Cena wolności”, co dobrze określało jej status. Kilka lat później Origin zniknął z powierzchni ziemi, a jej autor Chris Roberts zmienił branżę na film. Jednak w chwili premiery była to najbardziej wystawna, zrealizowana największym kosztem (budżet przekroczył 10 milionów dolarów) gra wideo. Miło jest po latach popatrzeć, jak elektroniczna rozrywka próbowała kopiować dokonania filmowe – w tym przypadku oczywiście „Gwiezdných wojen”. Gra aktorska stała w tym dziele na niebotycznym jak na gry wideo poziomie.



Shadow of the Comet

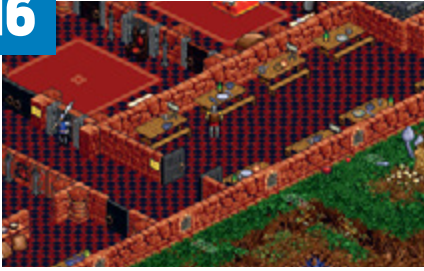
Po wydaniu Alone in the Dark Infogrames myślało o realizacji własnej gry opartej na lovecraftowskiej licencji od firmy Chaosium. Idea zamateriałizowała się w „cieniu komety”, prawie doskonałej przygodówce opowiadającej o zapyziałym Illsmouth, gdzie nastąpił przelot ciała niebieskiego zwiastującego nadejście bestii spoza czasu i przestrzeni. Gra miała rysunkową grafikę, która nie zestarzała się do dziś. Jedną z perełek lat dziewięćdziesiątych, dostarczona na GOG w wersji z głosami postaci, dostępnymi niegdys w ekskluzywnej, wydanej sporo po premierze edycji CD.



Outcast

W opus magnum Infogrames, produkcję mającą stanąć obok największych dzieł elektronicznej rozrywki, warto zagrać z powodu patcha. Otóż owa łątka czyni Outcast wyglądającym, jakby zszedł z linii produkcyjnej dosłownie kilka lat temu. Świat Adelphy z jego niesamowitymi zieleniami, pomarańczami i błękitami nabiera zupełnie nowego wymiaru. Bruno Bonnell przerwałby jedną ze swoich prezentacji z cyklu „Jak osiągnąć sukces w biznesie” i wróciłby do gier wideo, gdyby to tylko zobaczył.

16



Ultima VIII: Pagan

Tak, rdzenni fani RPG narzekali na tę grę i to bardzo. A to, że za dużo w niej elementów zręcznościowych, że nie trzyma klimatu poprzednich części, że zdrzyfowała w stronę hack'n'slash. A że generowała atmosferę przebywania na skraju piekieł, w bezlitosnej krainie, gdzie już na otwarciu zdekapitowano wcale niekoniecznie winnego delikwenta, to o tym nie warto wspomnieć? Mechanika nieco się zestarzała, jednak Paganowi należy zwracać utraconą część. Przy okazji warto powrócić też do Ascension i zagrać na pełnych detalach, żeby zobaczyć, że prawie się nie zestarzał.

17



Toonstruck

To nie było Curse of Enchantia ani nawet Legend of Kyrandia z ich bajkowymi, acz skromnymi grafikami 320x200. W połowie lat dziewięćdziesiątych drugi Dark Seed, Woodruff and the Schnibble of Azimuth czy rzeczony Toonstruck legitymowały się hi-resem, czyli grafiką 640x480. A jeszcze do tego Christopher Lloyd z „Powrotu do przyszłości” po raz pierwszy i bodaj jedyny osobiście w grze wideo! Nawet swojej macierzystej serii nie zaszczycał, gdy upominała się o nią elektroniczna rozrywka. Po latach między innymi dzięki niemu Toonstruck odróżnia się od swej konkurencji z epoki. A ponieważ na GOG nie ma Discworlda, to wybór nie powinien być trudny.

18



Return to Zork

To była monumentalna gra, wyrastająca wysoko ponad swoją epokę, czym zachwycaliśmy się w Pixelu #05. Wśród wielu zalet Return to Zork ma też absolutnie wymiatającą muzykę, obok Dark Seed i Betrayal at Krondor najdoskonalszy soundtrack w grach pierwszej połowy lat dziewięćdziesiątych. Jego współtwórca (z Teri Mason) Nathan Wang rozpoczął potem wielką hollywoodzką karierę. Motyw latarni morskiej z samego początku? Albo kawałek zatytułowany „Medley” to wyprzedzenie innych kompozytorów zajmujących się pisaniem muzyki do gier o ładną dekadę.

19



Bioforge

Film interaktywny, taki jaki powinien być. Cyborg budzi się w celi i musi poznać swój sekret istnienia. Tak jak w „Blade Runnerze” pozna swojego stwórcę, co nie skończy się dla niego zbyt dobrze. W swoim czasie animacja Lexa w Bioforge była rewolucyjna. Prawdę mówiąc, dziś robi nie mniejsze wrażenie. Kochamy Bioforge za to, że pokazuje bezlitosny świat przyszłości z objętnością, jaka towarzyszy relacjom z otwarć salonów samochodowych. Po prostu Dark Future w najlepszym wydaniu.

20



Journeyman Project I: Pegasus Prime

To właśnie ta gra, o której jeden z wpływowych miesięczników krzyczał, że wyznaczy przyszłość. I faktycznie tak się stało. Journeyman Project stał się pierwszym znaczącym tytułem na CD-ROM tuż przed nadejściem fali, przyniesionej przez The 7th Guest. W podrasowanej wersji w stosunku do swej pierwotnej inkarnacji zyskał lepszą grywalność. Choć nadal jest trudny w obyciu, studiowanie go można porównać do filmowej wycieczki w czasy francuskiej nowej fali.

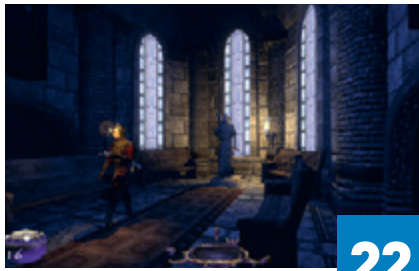
21



Tex Murphy Pandora Directive

W kryminałach Raymonda Chandlera najbardziej uwielbiamy nie zawikłane fabuły i mroczny obraz Ameryki, a sarkastyczne poczucie humoru.

Philip Marlowe nie jest nadczłowiekiem, takim jak jego kuzyni Holmes czy Poirot, ale w gruncie rzeczy nieudacznikiem, który żyje w równie nieudacznym świecie. Tex Murphy, bohater serii przygodówek firmy Access, to chyba najbardziej chandlerowski bohater w grach wideo. Jak Marlowe zwiedza mroczne zaułki Kalifornii, ale sto lat później, po wielkiej wojnie atomowej. Oczywiście okolica jest tak samo paskudna, jak za czasów Chandlera. Wszystkie przygody Texa od Under a Killing Moon są wspaniałe, ale Pandora Directive jest z nich najlepsza.



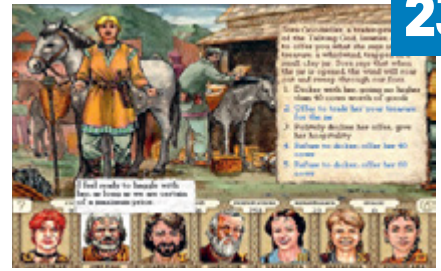
22

Thief

Jeśli już graliście w Thiefa, to wiecie, dlaczego po prostu trzeba w niego zagrać. Jeśli nie graliście, zagrajcie natychmiast, żeby się przekonać.

Królowi skradanek stuknie w przyszłym roku dwudziestka. Dla przeciętnej gry to już późna emerytura, ale Thief na emeryturę się nie wybiera, bo nic lepszego w gatunku skradanek jeszcze nie powstało. Najstarsze odłony serii warto sobie odświeżyć choćby dlatego, że kilka tygodni temu Thief 2 zyskał nową kampanię fanowską: Death's Cold Embrace. Wieść głosi, że świetną.

23



King of Dragon Pass

Genialna gra, o której mało kto słyszał. W świecie fantasy zamieszkiwanym przez klany inspirowane kulturą celtycką próbujemy panować nie tylko nad swoimi ziemkami, ale również zjednać sobie sąsiadów i stworzyć wielkie królestwo. W decyzjach musimy się kierować tradycją klanu i (różnymi!) opiniami członków rady. Rozwiązujemy problemy od wojen po figle, jakie lokalny poeta wyprawiał na sianie z kobietą przeznaczoną wojownikowi z sąsiedniego klanu. A może najcenniejszą cechą KoDP jest to, że – w przeciwieństwie do innych strategii politycznych – tutaj najważniejsze jest nie pognebnienie wroga, tylko – jak w życiu – zgnity kompromis.

24



Jagged Alliance 2

Zwykła gra taktyczna: mój ludek ukrył się za osłoną, potem wykorzystał punkty akcji, żeby strzelić do przeciwnika i trafił, ale skończyła mu się amunicja. Jagged Alliance 2: nawet, kiedy Sidney w maksymalnym skupieniu celował do przeciwnika, jego twarzy nie opuszczał sarkastyczny uśmiešek. Strzał i pląsnięcie rozbryzgującej się czaszki zabrzmiały właściwie jednocześnie. „Przychodzi mi do głowy parę dowcipów, ale to byłoby wyjątkowo niesmaczne” – mruknął Sidney, sięgając po kolejny magazynek.

25



Geneforge Saga

W tradycyjnych tytułach RPG mamy opcjonalne zadania poboczne i obowiązkowe zadania główne. W pięcioczęściowej serii Geneforge Jeffa Vogela to, co zrobimy, zależy wyłącznie od nas. Oczywiście, walka z szaleńcem grożącym zagładą świata zapowiada się ciekawie, ale jeśli wolimy po prostu uciec, nikt nam nie da po łapkach, a gra dostosuje odpowiednie zakończenie. Dodajmy do tego fascynujący świat, w którym magia manipuluje genetyką (a nasza postać może sobie hodować własną drużynę), i archaiczna oprawa graficzna przestaje mieć znaczenie. Geneforge to wciąż jedna z perełek gatunku cRPG.

LEGION



LENOVO LEGION Y720 CUBE

Innowacyjny, przenośny komputer,
który gwarantuje maksimum zabawy!



Procesor Intel® Core™ i7

Intel Inside®.
Intel zapewnia
nadzwyczajną wydajność.

sprawdź na lenovo.pl

Intel, logo Intel, Intel Inside, Intel Core i Core Inside są znakami towarowymi firmy Intel Corporation lub jej podmiotów zależnych w Stanach Zjednoczonych i/lub w innych krajach.

Lenovo™

OŻYWIENIE NA RYNKU WIRTUALNYCH RAJDÓW STAŁO SIĘ FAKTEM

PIXEL
WYWIAD

WYŚCIGI SAMOCHODOWE TO POWAŻNA ZABAWA!

Z reżyserem gry Project CARS 2 – **Stevenem Viljoenem** rozmawia Wojtek Kałużyński.

P Steven, lubisz prowadzić samochody?
Stephen Viljoen: Żartujesz? Uwielbiam!

P I jesteś dobrym kierowcą?
Mam taką nadzieję.

P A czym jeździsz w realu, prywatnie? Porsche, Ferrari...?
Nie powiem, wstydzę się, a ty?

P No, ja to się jeszcze bardziej wstydzę... A sporty samochodowe?
To jest moja największa pasja. Kiedy byłem mały, ojciec zabierał mnie czasem na tor wyścigowy niedaleko mojego rodzinnego Johannesburga – Kyalami. To był wtedy naj-

wiekszy tor w RPA. Organizowano tam nawet Grand Prix Formuły 1, ale praktycznie co tydzień właściwie odbywał się tam jakiś wyścig. Do dziś pamiętam ten dreszcz, te emocje, jakie przeżywałem jako mały chłopiec, gdy oglądałem te pierwsze w życiu zawody, słyszałem ryk silników. To była dla mnie prawdziwa inicjacja w świat sportu motorowego, początek fascynacji, pasji. I tak jest właściwie do dzisiaj. Lubię właściwie wszystkie sporty, w których chodzi o ściganie się samochodami. Ale dziś najbardziej chyba pasjonuje mnie rally-cross. To jest niesamowite. Wiesz, gdybym nie kochał wyścigów, nie brałbym się za tworzenie gry wyścigowej.

P Właśnie, gry. Grałeś w samochodówki w młodości?
No wiesz, ciągle jestem młody. Przecież pamiętasz, że

✦ Clio w rabatkach... ładne kwiatki, czyli florystyka aut. Czy to czasem nie droga na Ostrołękę? W tak pięknych okolicznościach przyrody...





kiedy byliśmy młodszy, nie było jeszcze żadnych dobrych gier. No bo co było? Czarny ekran, biała linia toru i jakiś mały samochodek. Bawiłem się, ale bez wielkich emocji. Pamiętam, że grałem w Pole Position na Atari i to już jakoś wyglądało, ale nie było wtedy gry, w jaką chętnie bym zagrał. Takiej, która naśladowałaby rzeczywistość.

P I dlatego zaangażowałeś się w Project CARS?

Między innymi. Chcieliśmy zrobić grę, w jaką sami chcielibyśmy zagrać.

P Jak długo trwała produkcja Project CARS 2?

Zaczęliśmy ponad dwa lata temu. Chociaż zależy jak na to spojrzeć. Po wydaniu pierwszej gry Slightly Mad Studios powołało niewielką grupę, by opracowała prototyp sequela, podczas gdy większa część zespołu nadal pracowała nad wsparciem dla pierwszej gry. Na początku był ten mały kreatywny zespół, który pracował nad koncepcją kontynuacji serii mniej więcej do połowy 2015 roku. Rok później dołączyła do nas reszta zespołu i zaczęliśmy na całego pracować nad sequelem. Choć tak naprawdę pracując nad tą grą od 2004 roku, kiedy zaczęła się moja przygoda jako projektanta gier wyścigowych.

✦ Wyluzowany motomaniak, czyli Steven Viljoen we własnej osobie i jego licencyjna zdobycz, dzięki której może się czuć jak dzieciak w sklepie z zabawkami.

✦ Project CARS 2 jest grą naprawdę dopracowaną. Nie tylko auta cieszą oczy.

P Jak liczny ostatecznie był to zespół?

Mniej więcej 120 osób, czyli jak na standardy podobnych produkcji dość niewielki. Nasi konkurenci - Polyphony Digital czy Microsoft i Turn 10 - zaangażowali znacznie większe ekipy do pracy nad swoimi wyścigowymi seriami. My jesteśmy dumni z tego, czego dokonaliśmy, dysponując znacznie mniejszymi środkami. Stworzyliśmy naprawdę wierne modele torów, lokacji. Zjeździliśmy pół świata, żeby zrobić ich dokumentację, co pochłonęło mnóstwo czasu, ale było niezbędne z punktu widzenia celu, jaki sobie postawiliśmy.

P No właśnie. Jaka główna idea przyświecała ci jako reżyserowi? Jakie stawiałeś przed sobą i ekipą priorytety?

Bardzo proste. Dać ludziom jak największe złudzenie realnego doświadczenia. Sprawić, by poczuli się tak, jak czują się naprawdę kierowcy wyścigowi. Oczywiście gry mają swoje ograniczenia, ale naszym głównym założeniem od początku był maksymalny realizm. Nie tylko w symulowaniu prowadzenia samochodu, ale również w odtworzeniu całego świata poza samochodem. Wielką wagę przywiązywaliśmy do wpływu pogody na zachowanie auta, na przyczepność toru. Projektując system pogody, nie ograniczyliśmy możliwości zmiany albo wyboru pogody na niektórych torach, jak to jest w niektórych grach. Stworzyliśmy model zmian pogodowych na całej naszej planecie, więc może być sucho albo może padać, w zależności gdzie i kiedy się ścigasz. Ale czy zaczniesz i kiedy, tego do końca nie wiesz. A jak zaskoczy cię nagła burza, ulewa albo w zależności od miejsca i pory roku na przykład śnieżyca, powinieneś poczuć trudność dostosowania się do nowych warunków. Chcieliśmy, żeby było tak, jak w rzeczywistości. Podobnie z porami dnia, zmianami oświetlenia, zachmurzeniem. Zaczynasz w pełnym słońcu, a kończysz przy wąłym świetle księżycy. W naszej grze są pory roku, cykl dobowy i zmieniająca się pogoda. To wszystko, a do tego



PROJECT CARS UCZY PODPATRYWANIA TEGO, CO W TRAKCIE JAZDY ROBIĄ PRZECIWNICY



✚ Jak w telewizyjnej transmisji. Jest nawet product placement, czyli reklama VLC Media Player na samym środku toru. Czy to aby nie przesada?

Jeszcze zindywidualizowana fizyka symulacji prowadzenia poszczególnych aut po to, by wrażenie realizmu było jak największe. Owszem, to miała być zabawa, bo przecież wyścigi samochodowe nawet dla zawodowych kierowców są zabawą, a nie tylko nudną rutynową pracą, ale zabawa, która byłaby jak najbliższa kompletnej symulacji, dostarczająca też prawdziwej adrenaliny. Nie skupialiśmy się na jakimś jednym aspekcie, ale chcieliśmy ogarnąć całość fenomenu wyścigów samochodowych. Z całą otoczką: mechanikami, publicznością, nawet awariami.

P Ambitnie. Choć pewnie dzięki nauce wyniesionej z pierwszej części było trochę łatwiej...

Może trochę. Pierwsza część nauczyła nas rzeczywiście całego mnóstwa rzeczy. Dzięki niej doszedłem do tego, by podczas tworzenia drugiej części połączyć podejście jak najbardziej kompleksowe z dbałością o najdrobniejsze

i pozornie nieistotne szczegóły. Połączenie obu perspektyw było chyba najtrudniejsze. Słuchaliśmy opinii fanów, a krytyka z ich strony również ogromnie nam pomogła. Były opinie, że w pierwszej grze sterowanie jest za trudne. Dlatego staraliśmy się sprawić, by było bardziej przyjazne i dostosowane do indywidualnych możliwości, ale bez utraty autentyczności. I mam wrażenie, że udało się całkiem nieźle. Poza tym pracowaliśmy nad wrażeniem prawdziwości sytuacji na torze. Spędziliśmy długie godziny w różnych modelach samochodów wyścigowych, słuchaliśmy wskazówek i opinii profesjonalnych kierowców testowych, a potem własne doświadczenia staraliśmy się przenieść na rzeczywistość gry. Chcieliśmy, żeby gracze poczuli wyraźną różnicę, przesiadając się z kierownicy Ferrari do Lamborghini czy Porsche. Większy nacisk położyliśmy na tryb multiplayer. Wprowadziliśmy system rankingowy klasyfikujący „kierowców” pod względem umiejętności, stylu



TO NA SWÓJ SPOSÓB FASCYNUJĄCE, GDY ZDAJESZ SOBIE SPRAWĘ, ŻE RÓŻNE KONCERNY MAJĄ KONKURENCJĘ W SWOIM DNA. ALE GDY W KOŃCU UZYSKUJESZ PRAWA DO ELITARNEJ MARKI, CZUJESZ SIĘ JAK DZIECKO W SKLEPIE Z ZABAWKAMI!

jazdy, zachowania fair. Jeśli jeździsz jak wariat, powodujesz kolizje albo wycofujesz się, gdy nie wygrasz, to system wyszuka ci podobnych przeciwników. Dzięki temu gra online jest teraz znacznie mniej frustrująca. Przynajmniej dla mnie.



P A z systemu sterowania jesteś zadowolony?

Nie. Mam wrażenie, że idziemy w dobrym kierunku i zrobiliśmy znaczny postęp. W pierwszej części naszej gry sterowanie było faktycznie ekstremalnie trudne. W drugiej jest znacznie lepiej, ale wciąż nad tym pracujemy. W pierwszej aktualizacji, która ukazała się niedawno, wprowadziliśmy pewne zmiany, a będą następne. Nie chcemy wielkich uproszczeń, a jedynie tego, by sterowanie było bardziej przyjazne, dawało poczucie kontroli nad pojazdem, ale też zachowywało wrażenie autentyczności. Jak myślisz, jest lepiej?

✦ W takim symulatorze wrażenie realizmu jest niesamowite. Wstrząsy, ryk silnika, wyrzucanie na zakrętach, presja, szybkość, łeb leci przy hamowaniu... Już widzę, jak wstawiam sobie to cacko do dużego pokoju...

P Łatwiej. Na klawiaturze grać się praktycznie nie da, na kontrolerze też trudno, na kierownicy jest całkiem przyjemnie...

No i poniekąd tak ma być. Próbowaliśmy kiedyś kierować na klawiaturze prawdziwym samochodem?

P Były jakieś pomysły albo opcje, które chcieliście wykorzystać, ale z jakiś powodów zrezygnowaliście.

Tak. Zawsze są takie rzeczy. Były pomysły zbyt ambitne albo nietrafione, z których trzeba było raz na zawsze zrezygnować, na przykład wypadki zbyt losowe. Były też takie, ale jakie konkretnie, nie zdradzę za nic, których nie udało się dopracować z powodu braku czasu i ograniczeń budżetowych. Być może wprowadzimy je w kolejnej grze, czy może w rozszerzeniach i aktualizacjach. Gdybyśmy

✦ Latać każdy może? A ja jestem, proszę pana, na zakręcie. Highway to Hell.

pracowali nad wszystkimi pomysłami, jakie mieliśmy, prawdopodobnie Project CARS 2 nigdy by się nie ukazało.

P Łatwo było pozyskać licencje poszczególnych marek samochodów? Przywiązywaliście do ich liczby wielką wagę?

Jasne, że chcieliśmy mieć jak najwięcej licencjonowanych aut, zwłaszcza tych, którymi chcieliby jeździć nasi gracze. Ale też ściganie się pod tym względem z konkurencją nie było priorytetem. Licencje pozyskać było raz łatwiej, raz trudniej. Z niektórymi producentami mamy przyjazne relacje. Z tymi, którzy byli przekonani, że odwzorowując ich auta, wykonamy dobrą robotę, nie było żadnych problemów. Na przekonanie innych musieliśmy poświęcić wiele czasu, pokazać projekty, odwzorowanie detali, desek rozdzielczych. Negocjacje bywały trudne i długotrwałe. Czasem trwały ponad rok. Niektórzy producenci mieli specjalne wymagania. Staraliśmy się je spełniać. Nie zawsze udawało się zdążyć, bo decyzje musiały zapaść najpóźniej kilka miesięcy przed premierą. Bywało i tak, że budżet nie pozwalał spełnić żądań finansowych. Każda marka jest wyjątkowa, a negocjacje z przedstawicielami marki na przykład włoskiej różniły się diametralnie od rozmów z Niemcami czy Japończykami. To na swój sposób fascynujące, gdy zdajesz sobie sprawę, że różne koncerny mają konkurencję w swoim DNA. Ale gdy w końcu uzyskujesz prawa do elitarnej marki, czujesz się jak dziecko w sklepie z zabawkami!

P Przejmowałeś się konkurencją? Że ma więcej licencji, coś robi lepiej?

Jasne, że się przejmowałem. Projektując tę grę, chciałem stworzyć dzieło zdolne rywalizować na rynku, ale też wyraziste, inne niż reszta produkcji samochodowych. Śledzę więc pilnie to, co robi konkurencja. Jestem zapałym graczem i cieszę mnie bardzo różne gry, nawet naszych rywali. Gram w Forza Motorsport, w Assetto Corsa. Bawię się i uczę. Wiem, co robią lepiej niż my, i wcale nie chodzi o to, że w Gran Turismo jest 1000 samochodów. Wystarczy u nas 180, ale dopracowanych. Nie ścigamy się pod względem modelu jazdy z Forza Motorsport, bo to oczywiste, że jest całkiem inny: łatwiejszy, bardziej arkadowy. Mamy swoją filozofię i chcemy być jej wierni. Ostatecznie zwyciężają gracze, prawda?

P Prawda. Planujecie jakąś dodatkową zawartość do Project CARS 2?

Tak. W przyszłym roku planujemy wydanie dużego rozszerzenia z nowymi torami, samochodami, opcjami, ale szczegółów nie zdradzę.

P A co z Project CARS 3?

Będzie. Ale jeszcze nad tym nie pracujemy, choć trwa już projektowanie nowego silnika do kontynuacji. Na razie jednak koncentrujemy się na zbieraniu opinii o Project CARS 2, szlifowaniu gry, opracowaniu aktualizacji. I tak będzie przez kilka następnych miesięcy. A potem, cóż, pożyjemy, zobaczymy... ▀



Powrót z przyszłości

Kilkunastogodzinny maraton, który rozpoczął się dla mnie niemrawym bieganiem z komputerami kablami, a zakończył głową pełną nowych i starych wrażeń.

■ Voyager

Gdy przybyłem przed godziną otwarcia reaktywowanej Giełdy Bajtka, miałem okazję obserwować najpierw, jak powoli zapełniają się stoliki towarami z lat siedemdziesiątych, osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych.

Czego tam w piwnicach Rivierzy nie było: winyle, gazety komputerowe, Amigi w oryginalnych pudełkach, C16, +4, VIC-20, jakieś SuperCPU i cały stosik 1581, tudzież kilka Amstradów oraz sporo konsol do gier różnego typu. Giełdę opanowały także kartonowe pudełka z grami, joysticki, reedycje hitów na małe Atari, jakieś Puszki Pandory, była i cała sala pełna wież na kasety (ładnie grały). A stoiska handlowe powoli wykwiwały i na piętrze, gdzie można było zdobyć kartridże do konsol i monitory CRT. Jedno jest pewne: był klimat, kiedy dzieciaki grały na Falconie w Double Bobble, Speccy.pl opowiadało o historii ZX Spectrum, a AtariOnline.pl snuło opowieści o... Atari, a wokół przetaczały się tłumy ludzi i tylko komputerów ubywało.



■ Po raz kolejny okazało się, że Marek Biliński to nie tylko „Ucieczka z tropiku”. Koncert był fenomenalny.

Wieczór zastał nas w klimacie chilloutu i electro, drum'n'bassu i breakbeatu, serwowanym przez Skippa (tego samego, który zrobił muzykę do intra Planet Potion). O 19:00 Marek Biliński odpowiadał na pytania Haszaka, który po upływie godziny w końcu zamknął sesję Q&A i dał zagrać gwiazdzie wieczoru. I stało się: wielu z nas pewnie usłyszało po raz pierwszy niektóre utwory Marka Bilińskiego – pełne energii, improwizacji, zmieniające się jak w kalejdoskopie. Były i momenty, kiedy z Minimoogów

■ Specjalistyczne stanowiska z retro-sprzętem pracowały, aż furczało.

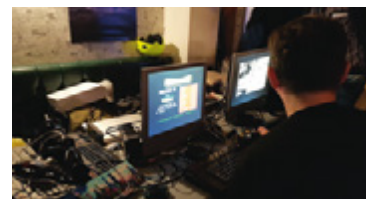
Giełdy

Chcieliście – macie! Startuje regularna Giełda Pixela. Chcesz kupić, sprzedać towary z lat 80./90. lub znów poczuć klimat giełd komputerowych ubiegłego wieku? Zapisz sobie te daty w kalendarzu. Wszystkie edycje odbędą się w Klubie Riviera Remont w Warszawie:

- 27.01.2018
- 03.03.2018
- 14.04.2018
- 12.05.2018
- 22.09.2018
- 20.10.2018
- 23.11.2018

Więcej informacji: giełdapixela.pl

■ Wśród sprzedawanego sprzętu były prawdziwe perełki, takie jak Commodore VIC-20 czy Amiga 500 z pudełkiem i pełną dokumentacją w stanie „mint”.



dobywały się brzmienia pełne grozy i nostalgii, które później przeszły w tak dobrze pamiętane motywy. Po dwóch bisach Marek Biliński jeszcze przez ponad godzinę składał autografy na płytach, winylach i kontrolerach MIDI. W tym czasie AceMan grał już swoje kawałki, wprowadzając chiptune'y na salony. Ostatnie minuty giełdy upłynęły przy demach, wyświetlanych tak, jak trzeba: z dobrym nagłośnieniem i na zaciemnionej sali. Kiedy w Rivierze pozostali już prawie sami organizatorzy, a przypadkowi goście dopytywali się, co takiego dzieje się na ekranie, trzeba było ruszać do domu. Z pewnym żalem, bo kto by miał tak pełny portfel, by spełnić wszystkie marzenia. No i z niedosytem, bo tych brzmień ze sceny można by słuchać w nieskończoność. ■



RetroKomp Load Error 2017

RetroKomp wpisał się już w kalendarz corocznych imprez dla retromaniaków. Odbywa się w październiku w Gdańsku i trwa od piątku do niedzieli. W tym czasie, oprócz możliwości pogrania na starych komputerach, można uczestniczyć w szeregu wykładów nierozdzielnie związanych z tematami imprezy.

■ Tygrys

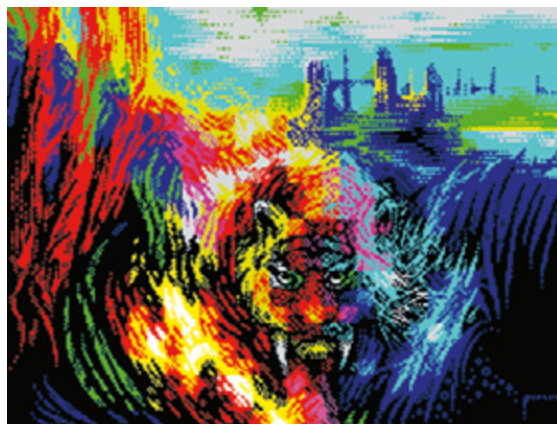
Stałym już elementem jest konkurs GameDev compo na najlepszą autorską grę na komputery i konsole 8 i 16 bit. W tym roku pierwsze miejsce spośród 10 konkurujących prac zajęła gra „Vilq.Adventure” na konsolę Sega Megadrive. Dwie kolejne wyróżnione prace przygotowano na Amigę 500.

W cyklu dwuletnim częścią imprezy jest LOAD ERROR, gdzie królują demoscena. To cześć, którą byłem najbardziej zainteresowany. Konkurencje zostały podzielone na dwie platformy sprzętowe: Amiga i 8 bit.

8 BIT

W demo compo, w której startowało 7 prac, wygrała produkcja na ZX Spectrum - Partyzanci 2017 - grupy Joker. To wielki powrót na demoscenę po 26 letniej przerwie. Drugie i trzecie miejsce zajęły produkcje na C64: Pro Memoria 4 od Arise oraz Retro autorstwa Elysium.

Grafika 8 bit to 15 prac. Zwycięską okazała się „Tigri” Piesia/specy.pl na ZX Spectrum. Nota bene na tę platformę wpłynęło najwięcej zgłoszeń. Drugie miejsce zgarnął również Piesiu z pracą „Guardian of the Deep” na Sama Coupe, trzecie



■ To właśnie „Tigri” i feeria kolorów na ZX Spectrum.

■ Zwycięska praca graficzna na Amigę 500, zatytułowana nostalgicznie „When We Were Knights”.



zaś to „Welcome in the World” Darklight/Ghostown^Specy.pl, również na Sama. Music compo wygrał XTD/Lamers z utworem „Chips.Atari”, po raz kolejny zwyciężający w tej zabawie utworem na Atari 8 bit. Kolejne miejsca zajęli: MotionRide swoim „8bit.fall” na Amigę/AHX i AceMan z „Total Malfunction” na Game Boya. Dziwi mnie dopuszczenie AHX do kategorii 8 bit music compo, ale to jest temat na dłuższy wywód.

AMIGA

Poprzednia edycja została okrzyknięta powrotem sceny amigowej w Polsce. Tegoroczna edycja pobita rekord liczby kodowanych produkcji i łącznie było ich 14! Zwycięskim demem okazało się „Zener Drive” na A500 przygotowane przez grupę Altair, pokonując demo „Beam Riders” (Ghostown+Haujobb) na Amigę wyposażoną w procesor 060.

„Smaller exe” to miejsce dla produkcji poniżej 64 kB wielkości pliku wykonywalnego. Tutaj zwycięska okazała się praca „Richie on the Moon” grupy Ghostown na A500, której głównym koderem jest autor niniejszego tekstu. Drugie zajęło „The Wave” na Amigę z 060, trzecie zaś to „International Super-Best”, które kodował sławny Slummy / Spaceballs.

Konkurs graficzny stał na światowym poziomie. Wygrał go Slayer/Ghostown z pracą „When We Were Knights” na A500, pokonując Darklighta/Ghostown oraz Joka/Dreamweb. Należałoby nadmienić, że dla zwycięzców GFX Compo PIXEL ufundował nagrody. Do music compo zgłoszono 14 prac. Wygrało „Fire in my Pants” (Jazzcat/Ghostown). Kolejne miejsca zajęli XTD z „Guess Who” oraz Dakti „Night at Baltic Sea”. Tegoroczna edycja RKLE stała, jak zwykle z resztą, na najwyższym poziomie. Organizatorzy spisali się świetnie, konkursy odbywały się zgodnie z harmonogramem, a miejsce świetnie sprzyjało integracji uczestników party. ■

Fuero Games

THE
STUDIO

FUERO
GAMES

Zazwyczaj kiedy pada hasło „studio indie”, każdy myśli o grupie pasjonatów, piszących grę swojego życia. A co, jeśli ktoś założy studio traktując to jak biznes? Zbierze grupę deweloperów, zdobędzie środki i zacznie tworzyć gry, żeby na nich zarabiać?

■ Borek

Spotkałem się ze Stanisławem Fiedorem i Danem Olthenem, szefami Fuero Games, na ostatnim piętrze niewielkiego budynku przy ulicy Wita Stwosza w Warszawie. Ciasno i niezbyt reprezentacyjnie, ale przeprowadzka musi poczekać, aż skończy się gorący okres – na początek 2018 roku planowana jest oficjalna premiera Winions.

Deweloperzy mieli zebranie robocze, więc poszliśmy do gabinetu kierownictwa. Polski Dana jest gorszy od mojego angielskiego, toteż rozmawialiśmy w tym drugim języku. Głównie mówił Stanisław,

opowiadając o historii studia, teraźniejszości i planach na przyszłość. W jego narracji co i rusz pojawiały się pieniądze, ale też firma istnieje, by na siebie zarabiać, i zorganizowana jest wokół zapewnienia ciągłości finansowej. Przez te finanse chwilami gubiłem się w skrótowcach. Na szczęście nagrywałem i mogłem sobie później przetłumaczyć z akronimowego na polski. O projektowaniu gry z myślą o użytkowniku i jego wrażeniach mówiliśmy tylko wtedy, kiedy na chwilę pałeczkę przejął Dan. Ale też taki mają podział obowiązków: Stanisław to CEO, Dan - Head of Studio.



■ Chociaż z oczywistych powodów szczyt zainteresowania był krótkotrwały, Lewandowski: Football Star ma ponad milion pobrań.

■ Szczypta „Epoki lodowcowej” plus opowieści o zaginionych wikingach... to znaczy jaskiniowcach.





na różnych konferencjach, ale zarobionych pieniędzy było za mało na zainwestowanie w nowych pracowników, a już zatrudnieni byli zbyt mocno zaangażowani w projekty zewnętrzne.

Należało poszukać innych źródeł finansowania i udało się je znaleźć między innymi w postaci funduszy VC (Venture Capital). Historia pozyskania pieniędzy była dłuższa, ale - szczerze mówiąc - puściłem większość szczegółów mimo uszu poza jednym: okazało się, że wśród zarządzających funduszami można trafić na graczy, co ułatwia rozmowy.

Pierwszym poważnym projektem growym był The Witcher: Battle Arena. Stanisław bardzo zgrabnie opowiedział o rozmowach i współpracy z CD Project Red i o początkowym sukcesie gry, pobranej ponad milion razy w ciągu pierwszych dziesięciu dni od premiery w styczniu 2015 roku, po czym płynnie pominął dalszy ciąg historii, czyli zamknięcie serwerów w grudniu tego samego roku. Nie drażyłem. Skądinąd wiem, że na porażkę złożyło się wiele czynników. Nijak nie zmienia to faktu, że technicznie TW: BA został wykonany całkiem przyzwoicie, ale nie udało mu się przebić. Cóż, nie w każdej butelce jest szampan.

Zgodnie z zasadą nie wkładania wszystkich jajek do jednego koszyka równoległe z pracami nad TW: BA trwały przygotowania do wydania innego tytułu, częściowo finansowanego z funduszy unijnych. Age of Cavemen to znowu gra sieciowa, wieloosobowa, ale w końcu jak się ma zespół fachowców znających się na danej technologii, wyciska się ją jak cytrynę (uprzedzając fakty: Age of Cavemen to nie ostatnia kropla w tym cytrusie). Dalej podobieństwa się kończą. Po pierwsze, AoC to nie tylko urządzenia mobilne, ale i komputery osobiste. Po drugie, nie mówimy o szybkich pojedynkach, ale o strategii na dni albo tygodnie grania. Tu po raz kolejny wypłynęła kwestia pieniędzy, tym razem ich zarabiania na grach rozprowadzanych w modelu free to play (F2P). Na pierwszy rzut oka sprawa wydaje się prosta i oczywista.

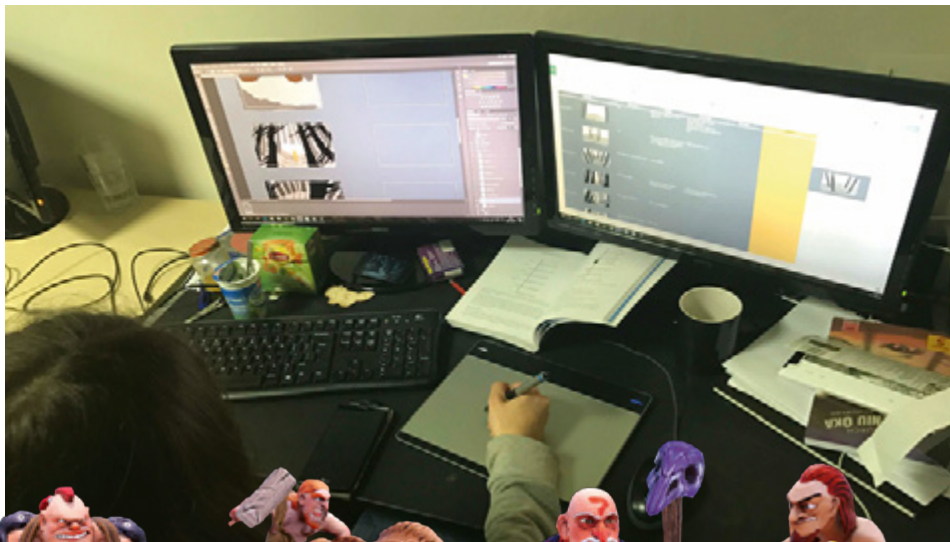


Age of Cavemen nawiązuje do epoki kamienia łupanego, Winions sięga do wzorców z krainy fantasy.

Formalnie spółka powstała w grudniu 2012 roku, choć pierwsze projekty i pierwsze rozmowy z potencjalnymi partnerami miały miejsce wcześniej, kiedy zespół występował jeszcze jako Fuero Interactive. Zaczęli od zleceń zewnętrznych, dotyczących baz danych i back-endów do trybów multiplayer - tak się bowiem składa, że są to rzeczy, na których często twórcy gier znają się słabo. Jak już się o tym przekonają, chętnie korzystają z pomocy, a akurat w tych dziedzinach pierwsi członkowie zespołu mieli już doświadczenie. Dochody miały być zainwestowane w tworzenie własnych gier, ale rzeczywistość zweryfikowała tę koncepcję. Portfolio tyłu, firma prosperowała całkiem dobrze, została uhonorowana wzmiankami



„FUERO” W NAZWIE NAWIĄZUJE DO PŁOMIENIA OBECNEGO W LOGO STUDIA



Można pozwalać odbiorcom dokupować zasoby i artefakty lub zarabiać na reklamach, ale diabeł tkwi w szczegółach i AoC było znakomitym poligonem doświadczalnym. Zresztą nie tylko ono – doświadczenie i pieniądze na dalsze prace zdobyto również dzięki dwóm innym, pod względem koncepcyjnym znacznie mniej skomplikowanym tytułom:

Euro 2012 (to jeszcze w czasach Fuero Interactive) i Lewandowski: Football Star. L:FS stanowi połączenie znanej choćby z Kickerinho rozgrywki (żonglowanie piłką) ze słynnym nazwiskiem (negocjacje z „Lewym” trwały prawie pół roku, przez co na realizację projektu zostały raptem dwa i pół miesiąca) i popularną imprezą (Euro 2016). Taki miks nie miał prawa nie przynieść zysku.

I tak doszliśmy do najnowszego dzieła: Winions. Zupełnie nie czujemy się zaskoczeni, kiedy okazuje się, że będzie to gra wieloosobowa rozprawiana jako F2P, wykorzystująca sprawdzone pomysły (strategia typu tower offence z elementami karcianki), z zakupami i reklamami. Tu na chwilę pałeczkę przejmuje Dan i, przybliżając Winions, odwołuje się do autentycznych tytułów (zwłaszcza Clash Royale), aby wyjaśnić, na czym mają polegać różnice. Z jego opisu wynika, że nie zamierzają wyważać żadnych drzwi. Pracują nad grą, korzystając ze sprawdzonych rozwiązań, zmieniając to, co się ich zdaniem nie sprawdzało. Co więcej, tworzący na potrzeby

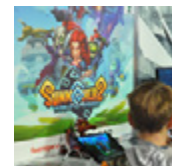
✚ Bushy Tail jest na etapie prototypu. To gra, dzięki której będzie można powrócić do okresu dzieciństwa.

gry świat (zebrał już niezłe recenzje w czasie testów) ma być wykorzystany w dwóch kolejnych pozycjach: idle RPG i PvP (owszem, mnie też narzucają się skojarzenia z Clash of Clans i Clash Royale). Zastosowanie istniejących modeli wiąże się z niższymi kosztami i znacznie krótszym okresem realizacji, wypróbowana IP (intellectual property) powinna przyciągnąć użytkowników – wszystko razem sprowadza się do minimalizacji ryzyka.

Pogadanka, jaką szefostwo próbuje zachęcać potencjalnych inwestorów, dobiegła końca. Niestety, zebranie deweloperów ciągle trwa. Nie będę miał okazji z nimi porozmawiać, choć to oni są odpowiedzialni za to, co zobaczą gracze. Do wydania Winions czasu jest coraz mniej. Wszystko musi zostać dopięte na ostatni guzik, więc wszyscy dwoją się i troją, zwłaszcza że w tle ciągle trwają prace dla innych wydawców. Tuż przed premierą nie ma czasu na twórczy ferment, romantyzm i przygodę – firma musi zarobić na sobie i swoich inwestorów. Ale to chyba dobrze, że oprócz romantyków porywających się z motyką na słońce mamy i studia mocno stojące na ziemi. ■

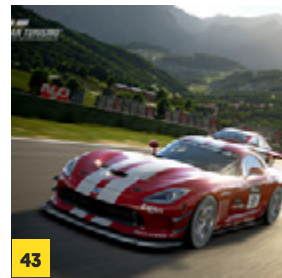
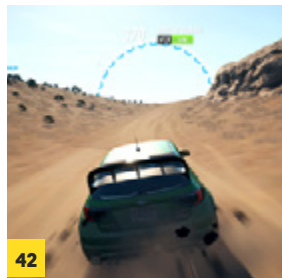
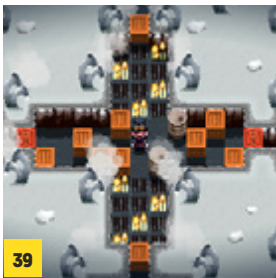
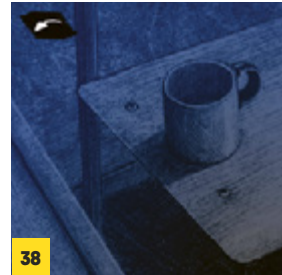
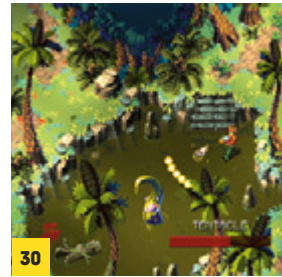
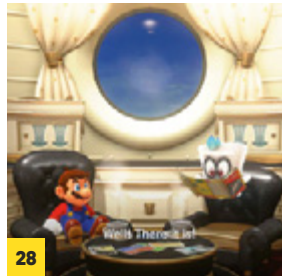
✚ „Lewy” i podwórko na blokowisku, czyli jak trafić na komórkę każdego dzieciaka (wliczając w to dzieciaki tkwiące w dorosłych).

Przemiana



Winions można już było obejrzeć na zeszłorocznych targach PGA, chociaż wtedy występowały pod nazwą Summoner: World of Heroes.



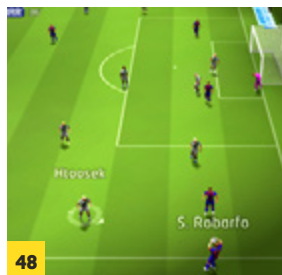


PLAY THE GAME



DYSKUTUJNA
FB.COM/GROUPS/
SECRETLEVEL

**NA POCZĄTKU GRY BOWSER POKONUJE
MARIANA, NISZCZY JEGO CZAPKĘ I STRĄCA ZE
SWOJEGO STATKU DO KRÓLESTWA KAPELUSZY.**





SEVEN

THE DAYS LONG GONE

■ PC PEGI 16

PRODUCENT Fool's Theory Wersja PL: tak

■ Wojtek Kałużyński

Świat po apokalipsie z lotu ptaka wygląda całkiem znośnie. Właściwie to nawet nie tyle z lotu ptaka całym dziobem – orła czy nawet sokoła, ale co najwyżej małego ptaszka, ot choćby wróbelka albo może jakiegoś... zmutowanego owada – trzmieła albo osy...

Wszystko zresztą jedno. Grunt, że jest widziany z niewielkiej wysokości, z ukosa, czyli tak zwanej perspektywy izometrycznej. Klasycznej, cieszącej się powodzeniem ze dwadzieścia lat temu, potem uznanej za archaiczną, ale ostatnio powracającej do łask, czego dowodem tak choćby znane i uznane tytuły, jak *Divinity: Original Sin* czy *Pillars of Eternity*. Nie jestem osobiście wielkim zwolennikiem takiego udawanego 3D z zakrzywioną perspektywą,

ale w przypadku *Seven* zadziwiająco szybko i bezboleśnie zaakceptowałem ów specyficzny sposób widzenia świata, mimo początkowych oporów. Bo też akurat w tym przypadku perspektywa izometryczna ma sens. Jest świadomym i przemyślanym wyborem, a nie wynikiem mody czy kalkulacji. Punkt widzenia, jak wszem i wobec wiadomo, zależy jest od punktu siedzenia i wymusza pewną specyficzną percepcję przedstawionej rzeczywistości. Przez filtr izometrii wydaje się ona jeszcze bardziej obca, dziwaczna, ekscentryczna i groźna, niżby to miało miejsce w perspektywie zza pleców, o pierwszoosobowej nawet nie wspominając. Niewiele tu elementów sprzyja identyfikacji gracza z wydarzeniami. Patrzenie okiem wróbla, zatroskanego boga albo złośliwego demiurga wymusza dystans, wywołuje

dojmujący efekt obcości, wzmacnia poczucie zagubienia w postapokaliptycznym świecie, a twórcy nie robią nic, by nas z nim oswoić.

No, prawie nic. Podczas eksploracji tradycyjnych skrzynek, beczek, szaf, szuflad tudzież innych schowków co i rusz natrafiamy na artefakty dla nas powszechne – złamany ołówek, piłkę tenisową, zapalki – ale w świecie gry będące pamiątkami po upadłej cywilizacji „starożytnych”. Czyli de facto naszej cywilizacji w bliżej nieokreślonej przyszłości wspomianej przez ocalałych w dalszej także nieokreślonej przyszłości. Apokalipsą była wojna ludzi z tajemniczą rasą demonów. Po wojnie ludzkość wzniosła z gruzów cywilizację, w której – jak w większości rasowych postapokaliptycznych dystopii – średniowieczne reminiscencje



PEJZAŻ STEAMPUNKOWEGO ŚMIETNIKA NAJLEPIEJ WYGLĄDA Z PEWNEGO ODDALENIA. Z BLISKA PREZENTUJE SIĘ NIECO MNIEJ INTERESUJĄCO.

koegzystują z futurystycznymi topografiami, magia z nauką, pierwotne narzędzia z zaawansowaną technologią. Potyka się człowiek co krok o anachronizmy, czasem zabawne, gdy okazuje się, że coś, o czym wiemy, że jest pilotem do telewizora, w świecie gry uchodzi za superprzrząd do sterowania statkami kosmicznymi.

Nie zaskakuje więc prawie nic. Także fakt, że postać, w którą wcielamy się w grze – złodziej imieniem Teriel – wygląda jak rycerz rozbójnik w wersji techno. Walczy się tu zgodnie z wizjami Einsteina na

kamienie, kusze, ale także... polimerowe miecze i miotacze plazmowe, a podróżować można zarówno na piechotę, jak i superszybkim pociągiem. Pomieszczenie z poplątaniem, koniunkcja sfer, czasów i totalny cyberpunkowy eklektyzm.

W tym magmowym świecie, w którym można się spodziewać prawie wszystkiego, bohater trafia na więzienną wyspę leżącą, gdzie diabeł mówi dobranoc, a na dodatek jest opętany przez nietypowego demona. Teriel jest też dziwny – niby złodziej, ale przecież w gruncie

✦ Dwa foteliki, na stoliczku kwaśne piwko, niebieska poświata... czyli postapokaliptyczna szklana pogoda.

✦ Obrobić tego technomagika, czy go elegancko zlikwidować? Oto jest pytanie.

rzeczy dla losów świata dobrodziej, ba, meszajz prawie. Choć oczywiście różne może podejmować wybory, także te etyczne. Jeszcze bardziej tajemnicza jest misja, którą ma do wykonania, a która z czasem staje się czymś znacznie więcej niż grą o wydostanie się z więzienia. Stawka rośnie wprost proporcjonalnie do rozwoju fabuły. Zawiązanie bajeczki o demonach, ludziach, walce z tyranią jest co prawda średnio wiarygodne, mało oryginalne, wtórne i zapożyczone po uszy z odsetkami w rozmaitych mitycznych i archetypicznych strukturach, ale pał sześc. Grunt, że narracja trzyma się jako tako kupy, a z czasem zaskakująco wciąga. Tak bardzo, że naprawdę chciałoby się jak najszybciej poznać dalszy ciąg i dowiedzieć, jak się to wszystko może skończyć...

Nie jest to takie proste. Rozgrywkę bowiem zaplanowano tak, że na skróty za bardzo iść się nie da, a w obrębie linearnej opowieści można też zaangażować się w zadania dodatkowe. Całkiem ich sporo, są w miarę zróżnicowane, choć większość to przysłowiowe misje z cyklu „przynieś, wynieś, pozamiataj”, co w tym wypadku znaczy raczej coś tam zakość, kogoś tam załatw, komuś tam coś zanieś. Ale nie nudzimy się,





PRZEKONUJĄCY DOWÓD, ŻE OGRANYM ELEMENTOM MOŻNA NADAĆ UNIKATOWĄ JAKOŚĆ I ORYGINALNY RYT.

bo główna fabularna oś jest ciekawa, dość urozmaicona, wewnętrznie koherentna, a przejście nie jest banalne. O pomyłkę łatwo, zwłaszcza kiedy się nie wie, co i z jakiej strony zagraża, kto przyjaciel, kto wróg, z kim jest szansa wygrać walkę, a kiedy lepiej brać nogi za pas... Warto też penetrować trudno dostępne zakątki, zbierać wartościowe artefakty, rozwijać umiejętności. Bez tego ukończenie fabuły szybko stanie się ekstremalnym wyzwaniem.

Rozgrywka jest eklektyczna jak świat przedstawiony. Widać jak na dłoni wpływy Assassin's Creed, Thiefa, z drugiej strony leciwego Syndicate, a z trzeciej jeszcze klasycznych RPG na czele oczywiście z Wiedźminem.

✚ Na górze widać tory kolejowe. Ale zanim wsiądziesz do pociągu byle jakiego, musisz rozbroić nie byle jakie zabezpieczenia.

✚ Siódme: nie kradnij. I te ciągle wyrzuły sumienia...

Oczywiście, bo choć Seven jest debiutancką produkcją polskiego studia Fool's Theory, to spore grono twórców gry zdobywało doświadczenie, pracując właśnie przy kolejnych częściach Wiedźmina. Wiedźmiński jest interfejs, poruszanie się po rozbudowanym menu, po trosze osobowość bohatera, ambiwalencja racji i parę innych rzeczy, choćby pełne dezynwoltury poczucie humoru. Ale trzeba się też skradać, poruszać jak duch, bawić w podchody, planować ze strategicznym rozmysłem kolejne kroki, rozwiązywać logiczne zagadki, w minigierkach otwierać wytrychami zamki, łamać szyfry, dekodować zabezpieczenia. Nie ukrywam, że mnie ten gatunkowy mizmasz i wciągnął, i przekonał.

Nie przekonała mnie za to strona graficzna. Owszem postapokaliptyczny świat wygląda, jak powinien. Jest ponuro, beznadziejnie, zgrzebnie i brzydtko. Jak to po apokalipsie. Tylko niewiele rzeczy naprawdę zaskakuje. Takiego malunku się wszak wszyscy spodziewaliśmy. Kreska i cały graficzny styl kojarzący się z Borderlands jest stereotypowy, przewidywalny i pozbawiony

własnej rozpoznawalnej twarzy. Choć z drugiej strony izometryczny widok pozwolił przecież zbudować bardzo złożoną konstrukcję piętrzącego się wszęź i wzdłuż rozbudowanego labiryntu, nasyczonego detalami, szczegółikami, smaczkami. Tym bardziej chciałoby się zobaczyć tu trochę finezji, a nie tylko obowiązkową wprawkę stylistyki steampunkowego śmietnika podszytego turpistyczną manierą.

W trakcie zabawy natrafiłem na sytuacje, które wprowadziły mnie w zakłopotanie. Wrogowie raz całkowicie ignorowali mojego bohatera w strzeżonym terenie – wystarczyło tylko przykucnąć, żeby sobie poszli – innym z kolei razem wyczuwali jakimś szóstym zmysłem przez ściany i ganiali wokół budynku jak opętani. Czasem zdarzało mi się przechodzić przez zanikające w izometrycznym rzucie fragmenty konstrukcji, które nie odsłaniały wnętrza, przez co można było poczuć jak ninja, co to wszedł do kopalni i tyle go widzieli.

Owszem, denerwowała mnie ta gra. Szlag mnie trafiał, gdy jakieś wyzwanie okazywało się prawie mission impossible. Zarazem jakoś też magnetycznie przyciągała, zachęcała, by pamiętać o częstych zapisach i brnąć dalej. Na końcu dawała satysfakcję albo zawstydziała, bo to, co niewykonalne, okazywało się całkiem proste. Wystarczyło jedynie pomyśleć, zamiast działać na autopilocie.

Jest naprawdę więcej niż nieźle. Karkołomny pomysł na ten RPG ostatecznie się sprawdził. Wymieszanie prawie wszystkiego z prawie wszystkim dało jakąś unikatową jakość. Kolejny to dowód, że z ograniczonych elementów można stworzyć oryginalną jakość. Nudzić się nie sposób, no i jest też drobna satysfakcja, że to polskie, swojskie, że otwieramy oczy niedowiarkom i to nie jest nasze ostatnie słowo. ■

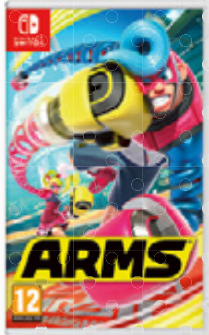


KIEDYKOLWIEK, GDZIEKOLWIEK, Z KIMKOLWIEK

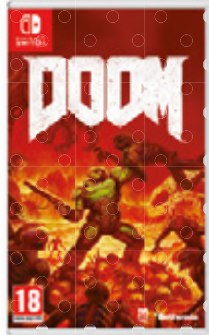
Nintendo®



1 2 Switch



ARMS



Doom



FIFA 18



Fire Emblem Warriors



Just Dance 2018



Mario Kart 8 Deluxe



Mario + Rabbids Kingdom Battle



Pokkén Tournament DX



Splatoon 2



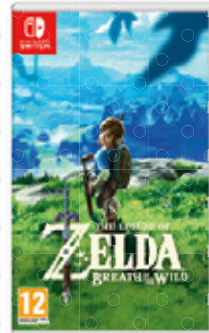
Snipperclips Plus



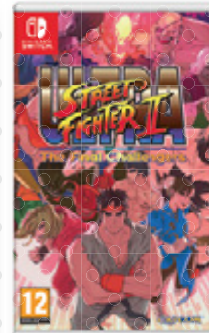
Super Mario Odyssey



The Elder Scrolls V: Skyrim



The Legend of Zelda: Breath of the Wild



Ultra Street Fighter 2: The Final Challenger



Xenoblade Chronicles 2



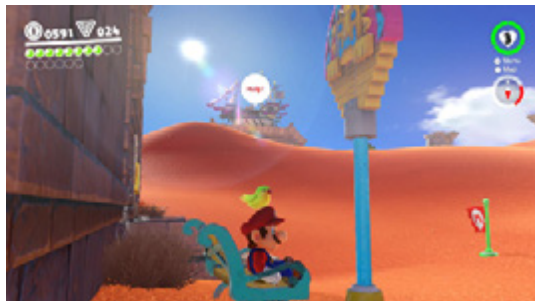
GRAJ TAK, JAK CHCESZ

CONQUEST
entertainment

www.nintendo.pl



❖ Księżyc można dostać za wszystko. Wskoczyłeś na górę? Księżyc! Rozwaliłeś skrzynkę? Księżyc! Dzięki temu gra się naprawdę miódnie!



❖ Światy w nowym Mario są całkiem spore, a sama gra nagradza nas za szperanie w zakamkach i nietrzymanie się najkrótszej drogi do Bowsera.

❖ Niektóre fragmenty gry będziemy musieli pokonać w starym stylu. Choć są to krótkie epizody, to dają wielką frajdę.

❖ Zamiast Koopa Brothers zatruwac dzień będą nam Broodale, czyli cztery brzydkie i wredne króliki. (w sumie pięć, ale jednego na początku zabijamy na śmierć).



Super Mario Odyssey

SWITCH PEGI 7

PRODUCENT: Nintendo Wersja PL: nie

Sos

Wąsatego hydraulika w czerwonej czapeczce znają wszyscy, którzy choć przez chwilę mieli styczność z grami. Jego przygód na najnowszą konsolę wyczekiwali wszyscy, zwłaszcza po opublikowaniu supermiodnego trailera, w którym znajomy Marian przedzierał się przez miasto. Miasto jest co prawda tylko jednym z wielu poziomów, ale miodności grze nie brakuje na pewno.

Seria Mario dzieli się na dwie gałęzie: klasyczną i trójwymiarową. W pierwszej, znanej jako New Super Mario Bros., idziemy w prawo i zbijamy goomby oraz inne baki. Wersje trójwymiarowe wywodzą się z gry Super Mario 64 wydanej w 1996 roku. Do tej kategorii zalicza się najnowsza odsłona serii. Super Mario Odyssey jest kolejną po Super Mario 3D World na Wii U częścią przygód wąsatego hydraulika. W grze jak zwykle zmierzmy się z kolczastym smokiem, ratując znaną z poprzednich części blondynę. Tym razem Bowser porwał księżniczkę Peach już na dobre i planuje się z nią ożenić. Potrzebuje do tego kilku rzeczy takich jak suknia, bukiet czy tort. Postanawia je kraść ze światów, które Mario, będąc krok za przerośniętą kappą, musi odwiedzić i wyzwolić, siejąc przy tym jeszcze większy zamęt.

Na początku gry Bowser pokonuje Mariana, niszczy jego czapkę i strąca ze swojego statku do królestwa kapeluszy. Tam poznajemy kapeluszonego stwora o imieniu Cappy, który postanawia zostać naszą czapką i przemierzać świat w poszukiwaniu zemsty. Światy przemierzamy

w statku powietrznym w kształcie kapelusza o dźwięcznej nazwie Odyssey. Napędza go paliwo zrobione z księżycy mocy (Power Moon), które kradniemy mieszkańcom okolicznych siedlisk na własne potrzeby. Każda z plansz jest swoistego rodzaju otwartym światem, gdzie znajduje się o wiele więcej księżyców, niż potrzebujemy do przejścia poziomu. A można zdobyć je na wiele sposobów, gdyż gra nie ogranicza naszych ruchów w żaden sposób w ramach danej planszy, podobnie jak najnowsza odsłona Zeldy na Switcha. Granice poziomów wyznaczają zazwyczaj morze, lava lub przepaść.

W grze zwiedzamy całe mnóstwo światów: pustynię, krainę lodu, tropikalną wyspę, znane z trailera miasto. Jednak to dopiero początek. W każdym z nich mamy za zadanie zdobyć określoną liczbę księżyców. Trudniejsze plansze, takie jak wodny czy lodowy świat, wymagają zgarnięcia mniejszej ich liczby. W każdym ze światów Bowser trochę namieszał, więc musimy się go pozbyć, walcząc z jego podwładnymi. Tym razem są nimi cztery brzydkie króliki. Na każdej z plansz w sumie pomagamy mieszkańcom, ale kosztem ich wszystkich kosztowności, zasobów naturalnych i godności.

Dlatego nie do końca wcielamy się tutaj w pozytywnego bohatera. Podczas przemierzania światów niszczymy dobytek mieszkańców, kradniemy ich pieniądze, skaczemy im po głowach, a na koniec opętuujemy i zabijamy ich przyjaciół. Wszystko to z uśmiechem pod wąsem przy akompaniamencie wesołej muzyki i w imię zazdrości o nowego chłopaka



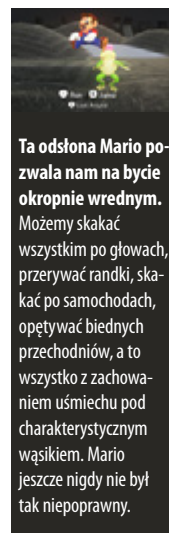
✚ Choć Switch nie jest najpotężniejszą konsolą ówczesnej generacji, to przepiękne widoki z gry ciężko będzie przez długi czas wymazać z pamięci.

byłej dziewczyny. Nie będę ukrywał, że bycie absolutnym wredniakiem stanowi świetną zabawę. Jednym z moich ulubionych zajęć w grze jest nieustanne skakanie wszystkim napotkanym osobom po głowach lub opętywanie ryby i zostawianie jej na piasku do wyschnięcia.

Gra wygląda precyzyjnie. Choć jest zdecydowanie najładniejszą grą na Switcha, utrzymuje stale 60 klatek na sekundę. Grać można zarówno w trybie przenośnym, jak i z odłączonymi Joy-Conami, do czego gra nas zachęca. Są też fragmenty wymagające użycia wbudowanych czujników ruchu. Na przykład gdy zakładamy kapelusz Bowsera z wbudowanymi mechanicznymi pięściami i możemy go napażać, machając kontrolerami. Co do muzyki, jest ona najlepsza, jaka pojawiła się w serii Mario do tej pory. Efekty dźwiękowe też należy uznać za znakomite.

Super Mario Odyssey wciągnie nas na dość długo, nawet jeżeli nie jesteśmy stuprocentowcami. Gra zaprojektowana specyficznie dla półprzenośnej konsoli idealnie sprawdza się podczas krótkich sesji. Księżycy rozsiane są dosłownie wszędzie, więc można odpalić konsolę, zdobyć księżyc albo dwa i schować Switcha z powrotem do kieszeni. A to wszystko w przeciągu 2-3 minut, co daje niesamowitą satysfakcję. Gra na mojej konsoli będzie żyła jeszcze długo, zwłaszcza że jest idealnym umilaczem kompilacji czy oglądania innego rodzaju pasków postępu. Zdecydowanie najlepsze trójwymiarowe Mario do tej pory, a przy okazji najlepsza dotychczas gra na Switcha. ■

Little devil



Ta odsłona Mario pozwala nam na bycie okropnie wrednym. Możemy skakać wszystkim po głowach, przerywać randki, skakać po samochodach, opętywać biednych przechodniów, a to wszystko z zachowaniem uśmiechu pod charakterystycznym wąsikiem. Mario jeszcze nigdy nie był tak niepoprawny.

Tower 57

PC ■ MAC ■ PS4 ■ XONE ■ AMIGA

PRODUCENT Pixwerk Wersja PL: nie

■ Voyager

Ktoś tu skutecznie i umiejętnie pogrywa na nostalgii graczy. Dzieło Pixwerk od pierwszego wejrzenia będą uwielbiać pokolenia wychowane na Chaos Engine i Alien Breed: Tower Assault. Ja o Tower 57 dowiedziałem się przy okazji pokazów na targach, na stoisku 11 bit Studios. Odkryłem wtedy, że to jedna z niewielu gier, która domyślnie powinna być przechodzona w towarzystwie, najlepiej na jednej kanapie.

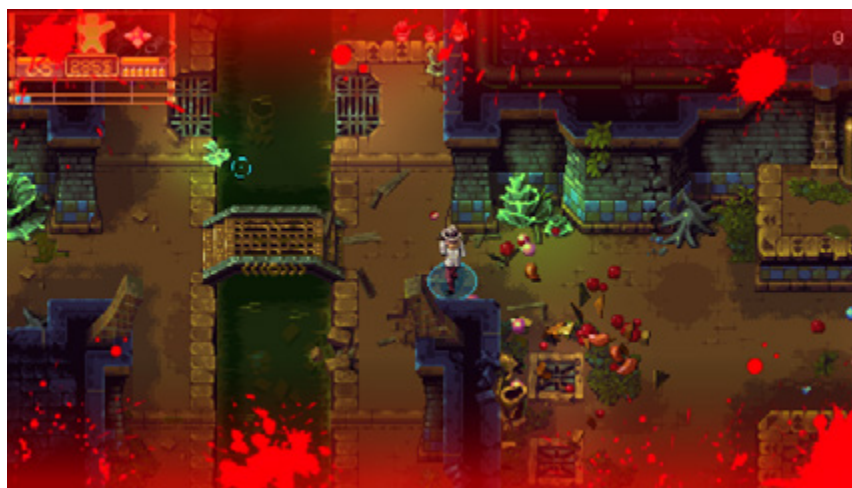
Dwuosobowa kooperacja świetnie się sprawdza w Tower 57. Przy całym tym rozpixelowanym chaosie efektów cząsteczkowych na ekranie rzadko udaje się nadażyć wzrokiem za własną postacią, ale przez to gra nabiera jeszcze więcej wdzięku. Dystopijny świat ze społeczeństwem zamieszkującym tytułowe wieże zaskakująco mocno kojarzy się z Bio-Shockiem. Jest jeszcze jeden element tej układanki, wyjęty z dawnych hitów i umiejętnie wtopiony w Tower 57 - Syndicate (wygląd menu i opcje ulepszeń ciała). Wszystko to polane subtelnie podaną dawką szczerego

■ Gdy ekran pełen czerwonej farby, zdobądź apteczkę, bo inaczej twój los będzie marny. Na straconego woja tylko jedna jest rada: złoty boing ball (serio, tak wroźka gada).

Styl retro

Tu nie ma kompromisu: wszystko będzie rozpixelowane i zarażone Amigami. Odniesienia do klasyków wręcz biją po oczach, co nie zmienia faktu, że zabawa w Tower 57 po prostu jest soczysta, pełna fajerek (spróbujcie policzyć pociski na ekranie poniżej) i walk z bossami. I jeszcze w tej całej miksturze dieselpunkowa stylizacja, dystopijne miasta, tajne misje czy wszczępy sztucznych kończyn.

■ Przestrzelenie płomienia zapala i nasze pociski. Po chwili mamy już na ekranie ogień, ogień i jeszcze więcej ognia.



zamiłowania do Amigi. Tower 57 startował jako projekt Kickstarterowy, który w 2015 roku zebrał ponad 50,000 euro, za co autorzy zobowiązali się wydać grę na postamigowe systemy (od MorphOS, przez Amiga OS 4.x, po AROS). Będzie ciężko, bo rozwałka na ekranie wymaga niezłej mocy obliczeniowej. Zdarzało się, że czterordzeniowy procesor w PC dostawał zadyszki.

Najważniejsze, że Pixwerk zadbało o dostarczenie przyjemności z prowadzenia boju w świecie Tower 57 w stopniu dalece wykraczającym poza spontaniczne nasuwające się na myśl sformułowanie przeza[.]biństwo. Tu wszystko pięknie wybuchu, zapala się, rozpada, pękają skrzynie i elementy otoczenia, rozpryskując się wokół w powodziach monet. I tylko bonusów twórcy oszczędzili, bo znalezienie apteczki wymaga niekiedy biegania z pobłyskującym

złowrogą czerwinią, kurczącym się paskiem życia przez spory kawał plan-szy. Na oddech raczej nie ma co liczyć. Ruszając do boju, wybieramy jedną z sześciu postaci (zarys jeszcze jednej główki sugeruje dostępność siódmego wojownika), z których każda dysponuje unikatowym zestawem uzbrojenia i martwych elementów otoczenia. Świetnie się płynie w rytmie dopracowanej muzyki i prowadzi ten taniec śmierci nie zawsze w wyrównanych bojach. Fabuła i przestrzenie miejskie dają pozory swobody i zbliżają Tower 57 do Retro City Rampage, jednak styl i oprawa graficzna sprawiają, że bliżej temu tytułowi do wspomnianego wcześniej Chaos Engine.

Przeciwnicy są wymagający. Nawet na najłatwiejszym poziomie Tower 57 skopie tyłek niejednemu osobnikowi mniej wprawnemu w boju. Sterowanie trzeba opanować, bo w grze przy ujęciach pola walki widzimy postać i celownik, a więc sterowanie rozłożono na parę: klawiatura i mysz lub dwa analogi. Podczas walki będzie trzeba też zwracać uwagę na wskaźniki zasobności magazynków oraz pasek ciosów specjalnych, ładowany podczas eksterminacji wrogów, by jeszcze sprawniej rozwałać przeciwników. Jak dla mnie Tower 57 to jedna z najważniejszych premier tego roku. Zdecydowanie zalecam zakup dwupaku (jeśli znajomych nie ma na wyciągnięcie ręki), albo rozgrywanie Tower 57 z kimś bliskim, na dużym ekranie. Samodzielne przedzieranie się przez kanały będzie po prostu znacznie trudniejsze. ■



ElectriX

Electro Mechanic Simulator



PC Steam
Q1 2018

www.electrix-game.com



CALL OF DUTY WWII

■ PC ■ PS4 ■ XONE PEGI 18

PRODUCENT Sledgehammer Games Wersja PL: tak

■ Murmur

Chociaż ostatnia odsłona serii Call of Duty, która ukazała się dokładnie rok temu, wzbudzała mieszane uczucia, ja mam dobre wspomnienia. Podobnie jak większość, ucieszył mnie jednak fakt, że seria powraca do korzeni i dostarcza nam kolejnej dawki rozrywki na miarę takich filmów jak „Kompania braci” czy „Szeregowiec Ryan”.

Czy to dobrze, czy źle, że najnowsza odsłona CoD po raz kolejny próbuje nas kupić filmową historyjką opowiedzianą z rozmachem? Uważam, że w porządku. Tego właśnie oczekiwałem: kilkugodzinnej kampanii, pozwalającej rozruszać się przed multiplayerem.

Bierzemy więc udział w wydarzeniach historycznych, przybliżających

■ Sekwencje filmowe płynnie przechodzące w grę doskonale budują klimat i podnoszą napięcie.



nam trudy drugiej wojny światowej. Zaczynamy na plażach Normandii, uczestniczymy w akcji wyzwolenia Paryża, aby w końcu rozprawić się z nazistami nad Renem. Naturalnie nie brakuje też w tej historii kompanów, pozwalających poznać piekło wojny z różnych perspektyw. My natomiast wcielamy się w postaci plutonowego Danielsa.

Pierwsza misja mnie rozczarowała z błahego powodu - polski dubbing. Naprawdę, jeśli chcecie mieć przyjemność z gry, czym prędzej ustawcie oryginalną ścieżkę audio. Nasi rodzimi aktorzy wypadają wyjątkowo sztywno przy Jonathanie Tuckerze czy Joshu Duhamelu, psując tym klimat. I to by było na tyle, jeśli chodzi o większe rozczarowania. Poza tym WWII zachwyca grafiką, która już na zwykłym PS4 wygląda obłędnie, i jak zwykle rozmachem.

■ Standardowo CoD obfituje w pompatyczne przemowy i wzniosłe sceny...



Davis: Tu nie chodzi tylko o zbieranie laurów za życia.



✦ ...ale po serii z 42-ki same słowa nie wystarczą, by opisać dramatyczne spustoszenie po stronie wroga.



Infantry

Wciąż aktywna, najstarsza dywizja piechoty zmechanizowanej Stanów Zjednoczonych – zwana też Wielką Czerwoną Jedyńką – obchodzi w tym roku setną rocznicę istnienia. 1 Dywizja Piechoty została sformowana 24 maja 1917 roku. Pierwszym dowódcą był generał major William L. Sibert. Żołnierze Wielkiej Czerwonej Jedyńki brali udział w pierwszej i drugiej wojnie światowej, wojnie w Wietnamie oraz pierwszej i drugiej wojnie w Zatoce Perskiej. W CoD WWII dołączamy do 1 Dywizji Piechoty, wcielając się w 19-letniego Ronalda „Reda” Danielsa z Teksasu.

Nie ma absolutnie mowy o nudzie. Poza standardową rozgrywką, w której trzymając karabin, przemierzając przed siebie, znalazło się miejsce na latanie samolotem, prowadzenie czołgu, strzelanie z dział przeciwlotniczych czy pościg za pociągiem. Zabawa sama w sobie nie odbiega też od tego, co już znamy. I chociaż energia nie odnawia się z czasem, mamy praktycznie stały dostęp do apteczek, podobnie jak do amunicji czy opcji zwiadowczych. Od czasu do czasu musimy ratować rannych towarzyszy spod ostrzału, co zalicza się do tak zwanych „heroicznych czynów”. Bardzo podobały mi się misje: szpiegowska i polegająca na uratowaniu małej dziewczynki. Cholernie żałuję, że nie było tego więcej! Ubolewam również nad tym, że twórcy tak uparli się na quick-time eventy, które nie wnoszą nic do gry, a jedynie irytują.

Biorąc pod uwagę tryb multi, CoD to pozycja, którą co najmniej warto sprawdzić, gdyż na tym polu oferuje morze świetnej zabawy. Podobnie jak tryb Zombie Naziści. W tej edycji bardzo przypadł mi do gustu. Czy kupiłbym jednak tę grę dla samego singla, który jest tak naprawdę dodatkiem do multi? Z jednej strony tak, bo oferuje on dokładnie to, czego od niego oczekiwałem, z drugiej zaś daje „tylko” to, czego oczekiwałem. Szkoda, że nie pokuszono się o więcej misji w stylu infiltracji pozycji wroga czy też o nieco ciekawsze zakończenie. Odniosłem wrażenie, że to ostatnie w obecnej formie było zrobione trochę na siłę. Praktycznie wszystko już było i jeśli ktoś oczekiwał zaskoczenia, może poczuć się nieco zawiedziony. Niemniej jednak pod względem jakości WWII to solidna gra, w którą aż chciałoby się zagrać na ogromnym kinowym ekranie. ■

The Pokémon Company

POKÉMON
ULTRASUN



Ukryte tajemnice czekają na odkrycie w regionie Alola...

POKÉMON
ULTRAMOON



© 2017 Pokémon. All Rights Reserved. Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK Inc.



Odkryj tajemniczego Necrozma...



Alolan Pokédex połączy więcej niż 100 nowych Pokémonów!



Odkryj nowe możliwości grania!



www.nintendo.pl

CONQUEST

NINTENDO DS

NEW NINTENDO DS XL

Nintendo



SONIC FORCES™

PC PS4 XONE SWITCH PEGI 7

PRODUCENT Sonic Team, Hardlight Wersja PL: tak

Bazyl

Mario za sprawą Odyssey znów jest na szczycie i świat zastanawiał się, czy kroku hydraulikowi dotrzyma Sonic, jego arcyrywal. Na to pytanie... Wam nie odpowiem, gdyż w dzieło Nintendo nie miałem okazji zagrać. Spędziłem za to sporo czasu w towarzystwie niebieskiego perszyna.

Sega podażyła dawno wytyczonymi drogami, zamiast na nowo odkrywać jeża. Znow więc mamy historię o walce Sonika z doktorem Eggmanem z tą różnicą, że tym razem jeź nie broni świata przed łotrem, ale odbija krainę z jego łap. Oczywiście w tym uniwersum problemy rozwiązuje się metodą Forresta Gumpa, czyli biegając. Bohaterowie pędzą więc przed siebie lub w prawo na ciekawie zaprojektowanych poziomach, które - chociaż króciutkie - za pierwszym razem nie odkrywają wszystkich swoich tajemnic.

Niby więc wszystko jest po staremu, obawiam się jednak, że dla niektórych będzie to woń odgrzanego kotleta, a nie aromat klasyki.

Przez podzieloną na 30 głównych misji historię przewijają się chyba wszyscy przyjaciele i przeciwnicy

Wbrew obawom pecetowców, sterowanie na klawiaturze okazuje się równie przyjemne, co na padzie.

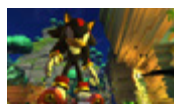
kolczastego bohatera. Wraca też jego klasyczna wersja (niemowa o krótkich nóżkach), która - obok dzisiejszego Sonica - jest drugą grywalną postacią. Trzecia to Nowy (nie ten z Kijka Prawdy). Jest on największą zmianą, gdyż tym razem gracz może sam stworzyć bohatera na podstawie jednego z siedmiu dostępnych zwierzaków. Wybór jest o tyle istotny, że każdy gatunek ma nieco inne umiejętności, co wpływa na rozgrywkę, chociaż nie na tyle, by pragnąć powtarzać kampanię innym zwierzakiem. Wygląd Nowego modyfikuje się też przez strojenie go w fatałaszkę odblokowywane w trakcie gry. Łącznie jest ich ponad 700 więc zwłaszcza fani





✚ Każdym z trzech głównych bohaterów gra się nieco inaczej, ale nie są to kolosalne różnice.

DLC



Co to za gra bez zawartości do pobrania? Sonic Forces już na początku funduje cztery DLC. Na szczęście darmowe. Najciekawsze z nich pozwalają w niektórych etapach wcielić się w Shadova i przejść nim trzy krótkie misje przedstawiające historię nowego antagonisty – Infinite'a. Pozostałe wzbogacają grę o elementy stroju Nowego, upodabniające go do wspomnianego Shadova, bohaterów Persony 5 oraz wielu innych postaci ze stajni Segi. Czy dołączymy się do kolejnych DLC? Czas pokaże, ale mam pewne przecucia...

Simsów i młodszy gracze powinni być zachwyceni. Pod względem graficznym Forces nie funduje wodotrysków, ale wygląda ładnie – tak jak klasyczny Sonic powinien w XXI wieku. Dziwnie jest za to z muzyką, gdyż o ile obecne w menu poważne tony pozytywnie mnie zaskoczyły, to dudniący w czasie misji popik, w którym jakaś daleka kuzynka Majki Jeżowskiej wyśpiewuje banały o przyjaźni i nadziei, z pewnością nie podniósł mojego mniemania o Forces. Minusem gry jest też brak jakiegokolwiek formy zabawy dla wielu osób, a przecież podobne platformówki aż się proszą choćby o kanapowego multiplayera.

Ogólnie Sonic Forces to gra dobra, ale nic więcej. Fani jeża i osoby lubiące niezobowiązujące zręcznościówki spędzą z nią miłe 5-8 godzin. Tyle wystarczy, by niespiesznie przejść kampanię, wdając się przy okazji w kilka misji pobocznych. I zapomnieć o grze. Lepiej i dłużej mogą bawić się tylko fanatyczni miłośnicy „maksowania” i zbierania osiągnięć, ponieważ w ile próg wejścia jest niski, to pokonanie dodatkowych wyzwań wymaga sporo czasu i cierpliwości. Jeśli jednak ktoś dotąd nie pałał miłością do sonnikopodobnych wynalazków, Forces nie ma żadnych argumentów, by to podeszcie zmienić. ■

NINTENDO SWITCH

Nintendo

GDYKOLWIEK, GDZIEKOLWIEK, Z KIMKOLWIEK

WYRUSZ NA FASCYNUJĄCĄ PRZYGODĘ!

SUPER MARIO ODYSSEY

7 www.nintendo.pl

amiibo

Dołącz do Mario w wielkiej trójwymiarowej przygodzie dookoła świata! Korzystaj z niesamowitych nowych zdolności, zbieraj Księżyce do napędu twojego statku, Odyssei, i pokrzyżuj matrymonialne plany Bowsera wobec Księżniczki Peach.

www.nintendo.pl

CONQUEST



Wolfenstein II: THE NEW COLO

■ PC ■ PS4 ■ XONE PEGI 18

PRODUCENT MachineGames **Wersja PL:** Tak

■ Poczta

■ Opancerzeni wrogowie robią wrażenie, ale w walkach z nimi nie ma finezji. Trzeba po prostu pruć ołowiem, ile wlezie.

■ Nazista, Ku Klux Klan i Amerykanin polskiego pochodzenia. Tak właśnie wyglądają ulice USA po wygranej Hitlera.

Wolfensteina 3D z 1992 roku pamiętają wszyscy: starsi z sesji w domowych zaciszach, młodzi z końcówek lekcji informatyki, kiedy to po zakończeniu szkolenia z obsługi Painta można było przez chwilę postrzelać do nazistów w skórze dzielnego B. J. Blazkowicza, żołnierza o polskich korzeniach.

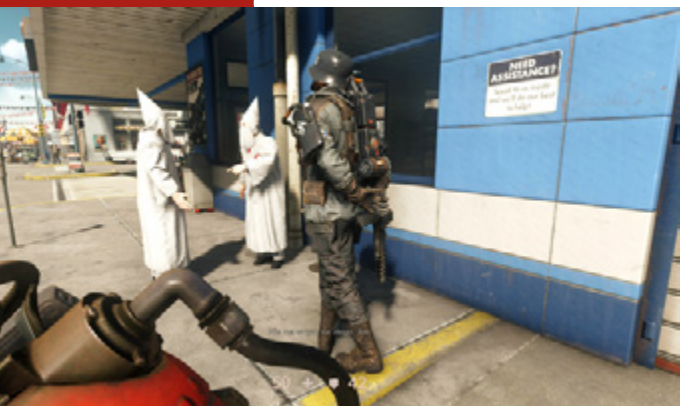
Gra doczekała się rebootu w 2001 roku, jednak dopiero siódma odsłona z 2014 roku przywróciła jej dawny blask. Właśnie zadebiutował sequel,

osadzony w alternatywnej rzeczywistości roku 1961. Niemcy wygrali drugą wojnę światową, USA zostały całkowicie podporządkowane nazizmowi, a Ty, gracz, łapiesz za giwerę albo dwie i lecisz zrobić z tym porządek.

Wolfenstein II: The New Colossus to przygoda wyłącznie dla samotnego gracza. Dziś, kiedy multiplayer wszędzie wciskany jest na siłę, taka decyzja może wydawać się ryzykowna. Twórcy jednak od początku byli pewni siebie i wiedzieli, że dostarczą bezpośrednią kontynuację, która będzie co najmniej równie dobra, co poprzednia część.

Fabularnie to sequel z prawdziwego zdarzenia, dlatego warto zapoznać się przynajmniej ze streszczeniem wydarzeń z pierwszej części. Główny bohater, teraz jeszcze bardziej napędzany osobistymi pobudkami, staje na czele ruchu oporu, chcącego wyzwolić się spod jarzma okupanta. Metody działania Blazkowicza nie są standardowe, podobnie jak szalony scenariusz. Już otwierająca sekwencja, w której bohater przemierza korytarze U-boota na wózku inwalidzkim, jednocześnie strzelając do

żołdaków i dbając o malejący pasek zdrowia, daje przedsmak celebrowanej tu krwawej rzezi. Dodam, że rzezi o starszokolnym posmaku, wyraźnym przez brak regeneracji zdrowia i konieczność poszukiwania apteczek i elementów pancerza. Gracze przyzwyczajeni do samograjów nie będą mieli łatwo. Nowy Wolf potrafi dopieć nawet na niższych poziomach trudności, szczególnie gdy fale wrogów będą napływać w nieskończoność, dopóki nie ubijemy dowódcy znajdującego się na drugim końcu planszy. Stajemy przed wyborem: skradać się (nie zawsze się da, zresztą kurczące się zdrowie promuje raczej aktywny styl gry) czy biec do przodu na osłep i liczyć, że opancerzeni i ciężko uzbrojeni robonaziści nie zdążą odstrzelić nam kupra. Są emocje. Swoje szanse w nierównej walce możemy zwiększyć przez rozwój umiejętności. Osiągamy to przez powtarzanie czynności takich jak strzały w głowę czy ciche egzekucje. Odnajdujemy też zestawy ulepszające nasz standardowy arsenał o tłumiki czy dodatkowe magazynki. W ogóle znajdziemy tu sporo: wszędzie





✚ Jeden z najbardziej pamiętnych momentów gry. Innym jest przesłuchanie do roli Führera pod okiem samego Hitlera!

” W okolicach 30 minuty jest scena, jakiej nie wymyśliliby twórcy „Guinea Pig”. Umieszczenie jej w grze dla mas wywołało u mnie zdrowy odruch obrzydzenia.

Piotr Mańkowski

SSUS

walają się notatki, nagrania, listy, grafiki koncepcyjne, szyfry do Enigmy (ciekawa minigierka) czy karty. Jeśli ktoś lubi zbieractwo, lepiej niech zajrzy w każdy kąt.

The New Colossus to zabawa konwencją serii i całego gatunku, pełna groteskowej i dosadnej brutalności, mocnego języka i niezwyklej dynamiki oraz bardzo szybkiej akcji. Dzieje się tu dużo, a gra nawet na moment nie traci klatek, przynajmniej na PS4 Pro trzymając upragnione 60 klatek na sekundę. Większe problemy sprawia detekcja kolizji i przenikanie obiektów przez tekstury ścian. Na szczęście błędy występują sporadycznie. To ważne, szczególnie że gra wygląda dużo lepiej od swojej poprzedniczki, a nowy silnik potrafi wygenerować przemiłe dla oka efekty cząsteczkowe, świetny ogień i genialną grę światłocienia. Do pełni szczęścia zabrakło mi tylko większej destrukcji otoczenia, ale modele wrogów można za to zetrzeć na krwawą miazgę. Szczególnie miło robi się to w rytm mocnej rockowej muzyki, która często przez głośniki nadaje rytm

sianiu pożogi. Wolfenstein II to wymagający kawałek kodu, który z każdym kolejnym poziomem trudności, a tych jest jak zwykle więcej niż w standardowych shooterach, potrafi podnieść ciśnienie coraz bardziej. O trybie z permanentną śmiercią nawet nie ma co wspominać – trudno będzie znaleźć śmiałka, który mu podola. Chociaż zabrakło mi bossów z prawdziwego zdarzenia. Na brak zapadających w pamięć momentów narzekać nie mogłem, że wspomnę chociażby wizytę Williama w rodzinnym domu czy spektakularną walkę o przetrwanie w gmachu sądu, gdzie zdemontowane działka były jedyną nadzieją na przetrwanie ataku fali wrogów. Dla mnie ta gra to kilkunastogodzinna jazda na oklep, bez trzymanki. Akcji tu mnóstwo

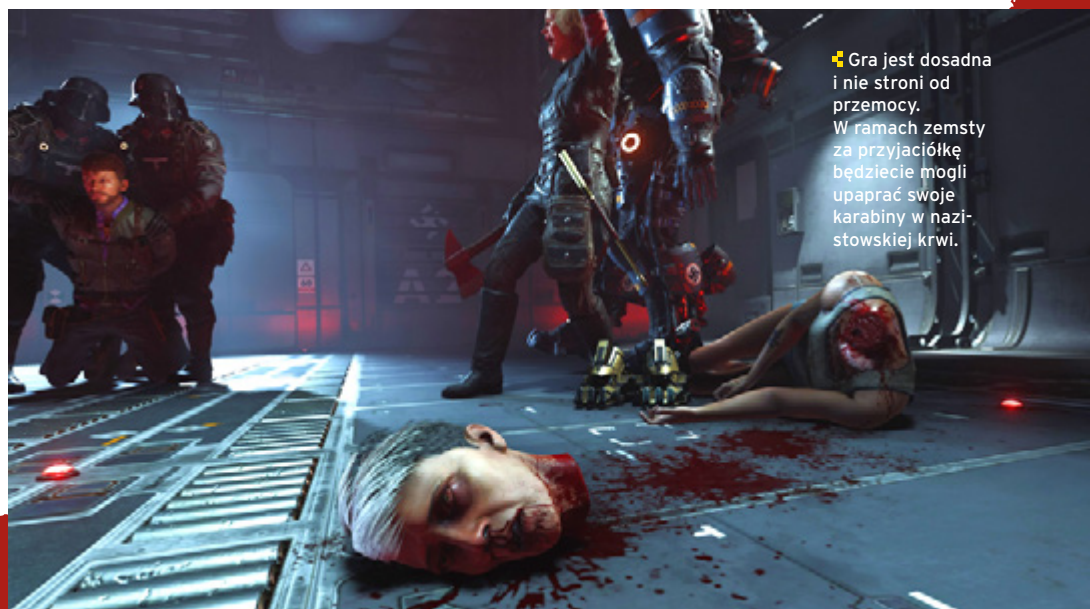
Prawie trup



Frau Irene Engel urasta do miana pierwszoplanowego antagonisty. To czarny charakter tak udany, że będziecie jej nienawidzić od pierwszej minuty.

i nawet gdy gra zwalnia, to tylko na moment. The New Colossus to także świetnie zaprojektowany świat, soczyste dialogi, dobra narracja, kilka wyborów nieco wpływających na opowieść, a także interesujące spojrzenie na wojenną propagandę. Bo też nie jest tak, że cała gra to czyste, kiczowate szaleństwo. W wielu momentach zostaniemy zmuszeni do refleksji, a bohaterowie i czarne charaktery, niezwykle wyraziści, potrafią też zagrać na emocjach i być w tym naprawdę przekonujący.

Każdy fan shooterów powinien sięgnąć po grę szwedzkiego dewelopera i samemu poczuć ten udany mariaż klasyki z nowoczesnością. O ile tylko będzie miał odwagę, by stanąć samemu naprzeciw... rzeszy wrogów. ■



✚ Gra jest dosadna i nie stroni od przemocy. W ramach zemsty za przyjaciółkę będziecie mogli upaść swoje karabiny w nazi-stowskiej krwi.



Fragmenty życia, zdjęcie, skrzynka z drobiazgami, wszystko porzucane, wymagające złożenia i naprawy, znajdź przedmiot i go przeżyj.

Indygo



PRODUCENT Pigmentum Game Studio **Wersja PL:** tak

Michał R. Wiśniewski

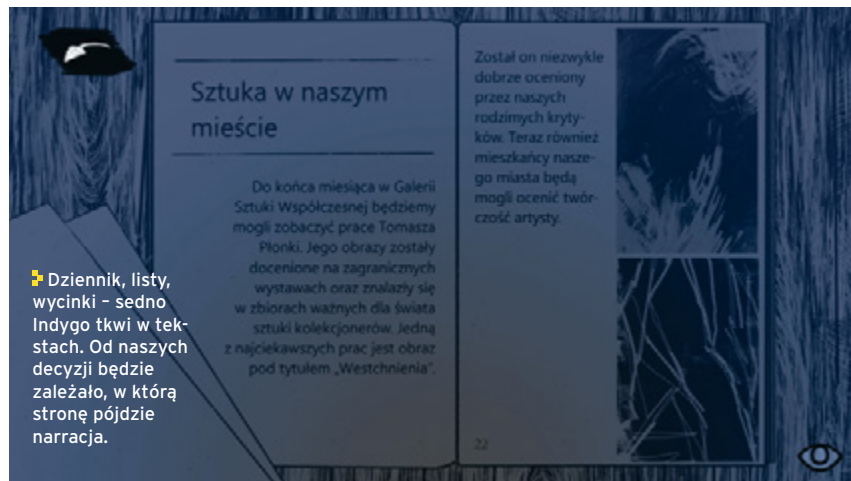
Depresja, choroba XXI wieku. Nie dlatego, że wcześniej jej nie było, tylko że się o niej nie mówiło. Tematem zajmuje się sztuka, próbują także gry. Jedną z nich jest Indygo.

Aby opowiedzieć o życiu z chorobą, Indygo używa świetnej metafory zamkniętego pokoju. Pokój, z którego należy uciec, to jeden z podgatunków gier przygodowych. W owych grach (na przykład pionierskim Crimson Room) budzimy się zwykle w zamkniętym pomieszczeniu, w otoczeniu mniej lub bardziej dziwnych przedmiotów i zagadek logicznych. Trzeba rozwikłać te łamigłówki, by zdobyć klucz do pokoju i wygrać grę.

Kolor

Indygo to nazwa barwnika, co nawiązuje do profesji głównego bohatera, ale i kolor jego stanu emocjonalnego wyrażonego grafiką. W języku angielskim depresję nazywa się „black dog”, czyli czarny pies.

Od samego patrzenia na ten kibel można doznać obniżenia samopoczucia.



Dziennik, listy, wycinki – sedno Indygo tkwi w tekstach. Od naszych decyzji będzie zależało, w którą stronę pójdzie narracja.

Sztuka w naszym mieście

Do końca miesiąca w Galerii Sztuki Współczesnej będziemy mogli zobaczyć prace Tomasza Płonki. Jego obrazy zostały docenione na zagranicznych wystawach oraz znalazły się w zbiorach ważnych dla świata sztuki kolekcjonerów. Jedną z najciekawszych prac jest obraz pod tytułem „Westchnienia”.

Został on niezwykle dobrze oceniony przez naszych rodzimych krytyków. Teraz również mieszkańcy naszego miasta będą mogli ocenić twórczość artysty.

W przypadku Indygo ten klucz od początku jest w naszym posiadaniu. Bohater po prostu nie chce wyjść. Tomasz jest malarzem, ma dziewczynę Annę. Depresja sprawia, że przestaje wychodzić z domu i powoli niszczy swój związek i życie.

Mechanizm gier przygodowych point & click został połączony z visual novel. Proste zagadki polegają na znajdowaniu i używaniu przedmiotów. Komunikacja ze światem odbywa się przez dziennik oraz listy do Anny i lekarza. Ale te proste czynności typu „znajdź baterie i włóż do radia” są tylko pretekstem do podjęcia decyzji emocjonalnej. Jakiej muzyki posłuchać? Jaki obraz namalować? Zapalić papierosa? Co odpisać w liście? Z czterech dostępnych opcji odpowiedzi nie zawsze wszystkie są dostępne (podobnie było w tekstówce Depression Quest), jeśli bohater nie ma na nie nastroju. Efekty działań wpływają na zapisy w dzienniku i tor, którym potoczy się fabuła.

Twórcy gry podeszli do tematu poważnie. W menu głównym znajdują się prosto wyłożone informacje na

temat choroby, gdzie szukać pomocy i jak traktować osoby z depresją.

Oprócz metafory (i mechaniki) zamkniętego pokoju Indygo stara się oddać stan depresji przez użyte środki artystyczne: monotonna, ponurą muzykę i malarską oprawę graficzną utrzymaną w tytułowym kolorze. Gdy dorzucić do tego komentarze bohatera, który za każdym kliknięciem na znajdującej się w mieszkaniu rzeczy mówi o tym, jaki jest stary i bezradziejny, robi się to wszystko strasznie męczące. No cóż, niby na tym polega depresja.

Każdy pewnie odbierze tę grę po swojemu, w zależności z czym do niej siadł (i czy doświadczył stanów depresyjnych). W pewnym momencie miałem wrażenie, że grze brakuje oddechu. Nie wydaje mi się, że dobrą decyzją był wybór tak specyficznego bohatera. Wiadomo, artysta, więc cierpi, pije i cierpi nadal, a potem maluje smutne czarne obrazy. Tymczasem depresja może dopaść każdego. Wspomniany Depression Quest opowiadał o zwykłym życiu, chyba bardziej zbliżając się do prawdy. ■



Mad Age & This Guy

PC

PRODUCENT AtomicWolf Wersja PL: tak

Murmur

O Atomic Wolf mogliście jeszcze nie słyszeć. Szukałem na ich temat informacji w Sieci, ale kiedy wpisanie samej nazwy w Googlach skutkowało jedynie informacjami o spółce, dałem sobie spokój. W skrócie: Atomic Wolf to bardzo świeży twór, zarejestrowany w maju 2017 roku. Na jego czele stoi Marek Czerniak, wielu z was zapewne świetnie znany, bo jest to aktualnie chyba jedna z najaktywniejszych postaci w polskiej branży gier.

Mad Age & This Guy to logiczna gra z elementami zręcznościowymi, w której znalazło się nawet miejsce na fabułę. Akcja dzieje się w czasach określonych jako wiek pary, kiedy to rozwój nauk czy technologii zaczął nabierać tempa. Naturalnie znaleźli się szaleni naukowcy, którym nie w głowie tworzenie wynalazków dla dobra ogółu. Zło to jest to, co ich nakręca i czemu poświęcają swoją inteligencję. Naszym zadaniem jest powstrzymanie tych świrów.

Całość utrzymana jest pixelowo-steampunkowej stylizacji. Lubię takie combo, a z głośników płynie zwariowana muzyka idealnie podkreślająca charakter gry. Wielka szkoda, że w kółko powtarzany jest ten sam motyw i po pewnym czasie zaczyna drażnić. Ale w świecie korytarzy opanowanych przez kopcące roboty nie ma czasu na takie głupoty. Musimy przecie pokonać aż 54 poziomy, aby osiągnąć cel. Na każdym z nich znajdziemy nie tylko bomby potrzebne do eksterminacji blaszanych przeciwników, ale też i części tajemniczej maszyny. Robienie idiotów z robotów, zapędzanie ich w kozi róg przez przesuwanie licznych skrzynek i beczek to spora frajda. Nie mniejsza niż wysadzanie automatów w powietrze. Zdarza się, że na drodze

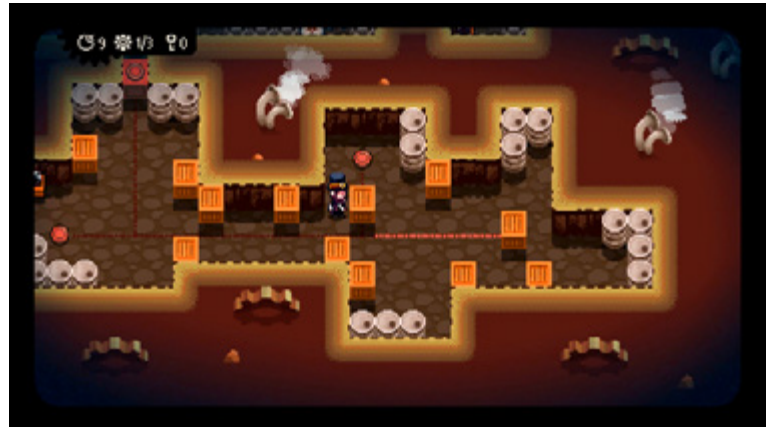
✚ Jedną źle zdetonowaną beczką potrafi pozbawić nas skrzynkę, a te czasami są niezbędne do kontynuacji przygody.

Wiek pary



Śmiało można stwierdzić, że gdyby nie XIX-wieczna rewolucja przemysłowa, prawdopodobnie nigdy nie mielibyśmy do czynienia ze steam-punkiem. W tym czasie powstały statki, kolej parowa, jak również wiele innych szalonych wynalazków.

✚ Poszczególne etapy są do siebie podobne i nie zaskakują radykalnymi rozwiązaniami.

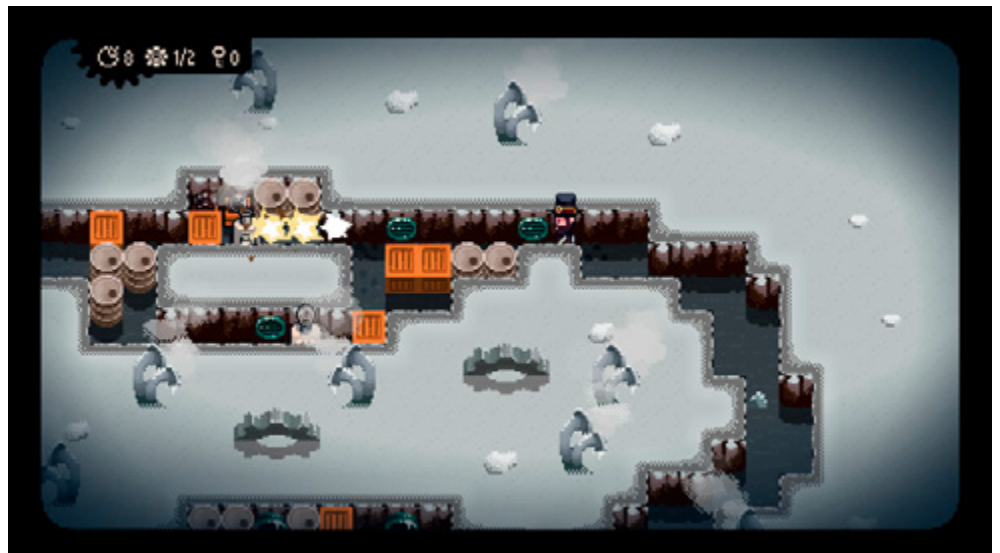


stają inne przeszkody, na przykład kraty, spod których bucha ogień. Niestety jest tego niewiele i zabawa sprowadza się głównie do cierpliwego wykańczania robotów jeden po drugim.

By osiągnąć maksymalny wynik, trzeba poświęcić trochę czasu. Szczęście w nieszczęściu, że tutaj nic nie tyka. Nie tylko nie tyka, ale też nie zlicza punktów. Nic z tych rzeczy. Nie ma więc tablicy z wynikami, nie możemy zmierzyć się ze znajomymi i tego mi trochę jednak brakowało. Mimo iż zabawa jest naprawdę przednia i wciągająca, to trudno nie przyczepić się do kilku rzeczy. Pierwsze etapy gry są dość monotonne i nie odkrywają przed nami zbyt wielu nowości. I nieważne, że później gra staje się ciekawsza i bardziej wymagająca. Gracza trzeba do tego momentu jakoś

zatrzymać. Inna sprawa, że później okazuje się, że tak naprawdę Mad Age & This Guy ma niewiele więcej do odkrycia, poza nowymi lokacjami, różniącymi się od siebie jedynie kosmetycznie. Można było śmiało pokusić się o więcej przeciwników, przeszkód czy o dodanie trybów otwierających drogę do rywalizacji z innymi.

Przyznam, że świata póki co nie uratowałem, bo trochę zabrakło mi cierpliwości, a z drugiej strony dopadło mnie znużenie. Tak czy inaczej, nim do tego doszło, minęło dobrych kilka godzin, a i też nie twierdzą, że nie powrócę, aby wykonać powierzone mi zadanie. Mam nadzieję, że niedługo ujrzemy kolejne tytuły ze stajni Atomic Wolf, bo widać, że mają dryg do pixelartu, a przy tym potrafią czerpać dobre wzorce z klasycznych gier retro. ■





Super Lucky's Tale

PC XONE PEGI 3

PRODUCENT Playful Wersja PL: tak

Micz

Lucky's Tale pojawił się jako exclusive na Oculusu i to dostępny zupełnie za darmo. Wywoływał wielkie WOW już w czasie, gdy goglowe produkcje zdążyły ostro ruszyć z kopyta.

Ktoś nazwał go Mariem 64 na VR. Zwracano też uwagę, że to bardziej demo prezentujące możliwości Oculusu niż gra, gdyż wyprano ją z głębszej rywalizacji. Niebezpieczeństwa pojawiały się niczym baloniki w lunaparku, a trzy prześliczne poziomy przechoździły się właściwie same. Gdyby tylko zrobić z tego pełnokrwistą grę... Na gamescomie David Calkins z Playful twierdził, że powstające Super Lucky's Tale będzie podobnego rozmiaru, co oryginał, bo wydawca dał im bardzo krótkie dedlajny, ale na szczęście okazało się to zmyłką. Gra poza tym, że nie obsługuje VR, jest kilkakrotnie większa niż pierwszy „lisek” i razem o wiele trudniejsza, przy czym nie wiem, czy to ostatnie jest aż taką jednoznaczną zaletą.

Skoro ja miałem problemy z przechodzeniem Super Lucky's Tale, to podejrzewam, że dzieciaki będą je miały również. Nie zapominajmy jednak ani przez chwilę, jak znakomita to rzecz. Tryska tysiącami kolorów, przenosi nas w świat, jakiego nigdy nie zdołały wykreować kreskówki.

✚ W mysich norach czekają zagadki. A to trzeba przesuwać pionki, gdzie indziej zaś czeka kulka prosząca o przeturlanie.

✚ Tak, w tym fragmencie Wazrywkowa chodzi o przemieszczanie się w prawo i skakanie po fruwających bufach.



Nie chcę przesadzić, ale Rayman, a już na pewno Sonic, mogą po nocach jedynie marzyć, by ich krainy były równie bajkowe. Wszystko się tu dodaje: znakomita animacja liska, wprowadzenie do krain postronnych mieszkańców zwierzęcego królestwa, a nie tylko - niegroźnych, bo niegroźnych - wrogów jak w oryginale, czy wreszcie zmiany perspektywy z izometrycznej na 2D jak w klasycznych platformówkach.

Lucky poszerzył swoje umiejętności o rycie jak niegorszy kreć. Jednak żeby odblokować każdy

z czterech światów, musi się sporo napracować, zbierając porozrzucane listki. Z początku idzie to jak z płatka. Problemy zaczynają się po dojściu do zatrzaśniętych drzwiczek z napisem 30 listków. Zaraz, zaraz, przecież mam ich tylko 20. Czyli co? Trzeba wracać do przebytych już lokacji, przeczesując je ponownie w poszukiwaniu bonusów i ukrytych listków, bo klasyczna metoda „naprzód do końca planszy” już nie wystarcza? To było spore zaskoczenie. Na szczęście system wznawiania zabawy po utracie wszystkich żyć to automat:





♣ To esencja pierwszego Lucky's Tale - łączki, pomosty nad nicością, skałki. Poczekaście, aż dotrzecie do Straszynhtonu.

♣ Paru przeszkadzaczy musi się znaleźć, choćby ich czas życia wynosił zaledwie kilka sekund.

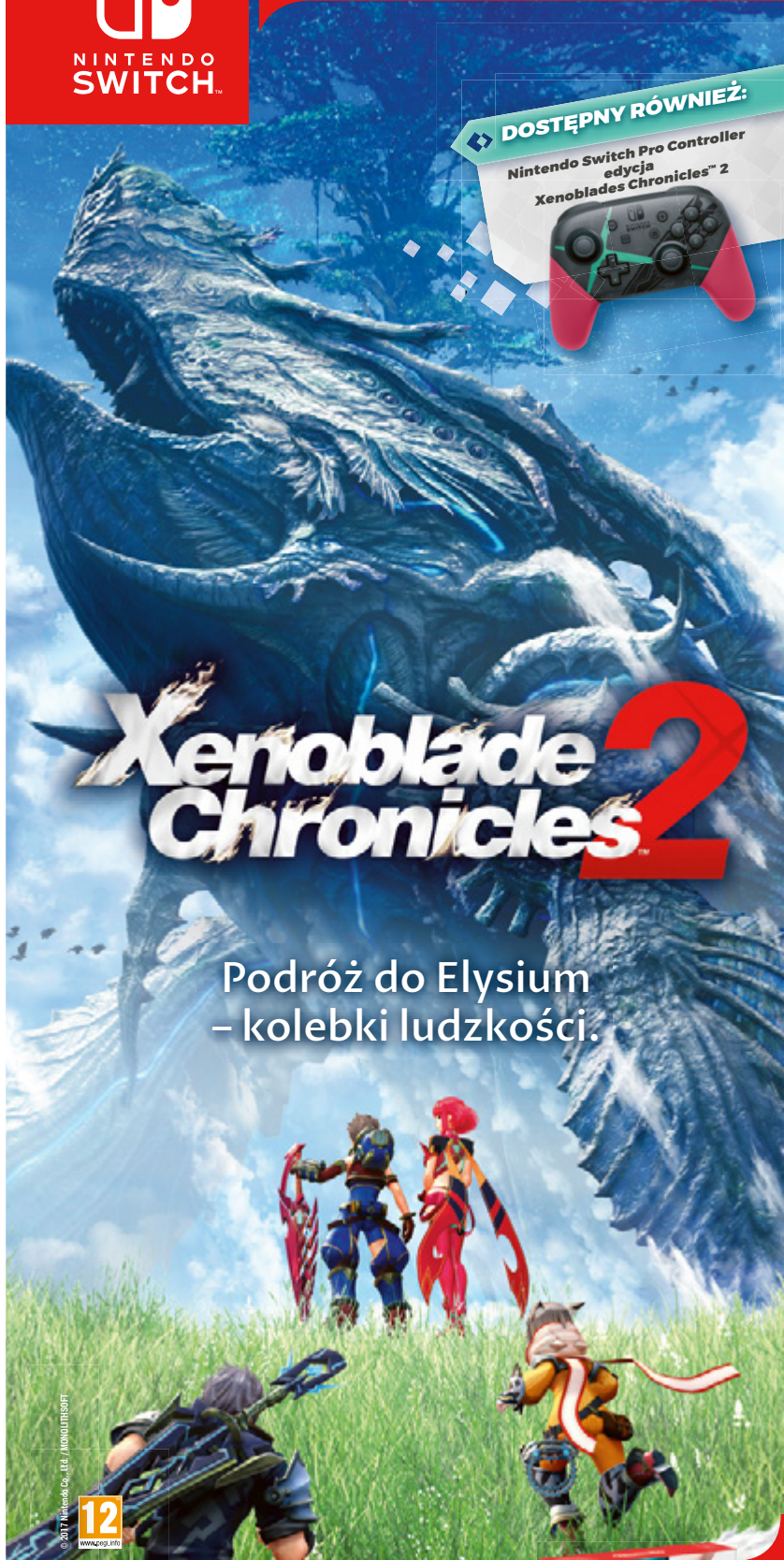


progres i liczba zebranych listków są pewne jak amen w pacierzu.

O ile Lucky's Tale był i nadal pozostaje ozdobą sklepu Oculusa, to następca błyszczą w Microsoft Store. Warto się tą grą zająć - dla odprężenia i uspokojenia po ciężkim dniu bez konieczności brania łyżki hydroksyzyny. Mój junior lokuje liska Lucky'ego na drugim miejscu zaraz za Linkiem w zestawieniu ulubionych bohaterów gier wideo wszech czasów. Pozostają nieco sceptyczny wobec aż tak wysokiej pozycji maskotki Teksańczyków z Playful, co nie zmienia faktu, że Super Lucky's Tale - przy moim sceptycyzmie wobec Cupheada - uznają za platformera roku. ■



GDYKOLWIEK, GDZIEKOLWIEK, Z KIMKOLWIEK



DOSTĘPNY RÓWNIEŻ:
 Nintendo Switch Pro Controller edycja Xenoblades Chronicles™ 2

Xenoblade Chronicles 2

Podróż do Elysium - kolebki ludzkości.

© 2017 Nintendo Co., Ltd. / MONOLITH SOFT



ZAWIERA:
 Konsolę Nintendo Switch™ + kontroler Joy-Con™ (lewy) + kontroler Joy-Con™ (prawy) + stację dokującą do Nintendo Switch + kabel Joy-Con Grip + paska Joy-Con Strap (L/R) + zasilacz do Nintendo Switch + kabel HDMI Cable

Alreest - świat przykryty nieskończonym Morzem Chmur, które przemierzają niezwykłych rozmiarów Tytany. Szukając ucieczki, ludzkość zamieszkała na grzbietach tych gigantycznych bestii. Młody poszukiwacz imieniem Rex spotyka Pyrę - brzoń w ciele kobiety - i postanawia pomóc jej dotrzeć do mitycznego Elysium...



www.nintendo.pl

NFS Payback

PC PS4 XONE PEGI 12

PRODUCENT Ghost Games Wersja PL: tak

Pjotsze

Aż trudno mi w to uwierzyć, ale z serią Need For Speed mam styczność od czasów niezwykle ciepło wspomianej przez mnie drugiej odsłony. Gdy w 1997 roku zasiadałem u swoich sąsiadów przed supermocarnym pecetem, nie mogłem przypuszczać, że 20 lat później będę kontynuował przygodę z tą marką.

I o ile z sympatią do poszczególnych części tej wysookoktanowej opery mydlanej bywało u mnie różnie, to jednak za każdym razem coś mnie ciągnie, by choć zobaczyć, co tym razem wydarzyło się w świecie NFS-a. Tym razem nie było inaczej. Musiałem sprawdzić, jak studio Ghost Games poradziło sobie w nowej produkcji o podtytule Payback.

W grze kierujemy losami trójki ziomali o różnych zamiłowaniach. Tyler, będący głównym bohaterem, specjalizuje się w wyścigach (także w tych na 1/4 mili). Jedyna białogłowa w ekipie, Jess, uwielbia ucieczki przed glinami. Śmieszkowy Mac to mistrz driftu i off-roadu. W zależności od misji lub wyścigu wcielałem się

w jedno z nich i przyznam, że bardzo spodobało mi się takie urozmaicenie. Szkoda tylko, że sama fabuła jest po prostu słaba. Fakt, podchodząc do Payback nie spodziewałem się oscarowej historii, ale i tak scenarzystom udało się mnie, niespecjalnie pozytywnie, zaskoczyć. Opowieść jest oklepana niczym fura z przygranicznego komisju, a teksty wypowiediane przez wszystkich bohaterów czerstwe jak trzydniowe pieczywo. Sytuacji nie ratuje polski dubbing, który jest zwyczajnie miałki.

Ale nie dla fabuły kupuje się kolejne odsłony NFS-ów, tylko dla samej rozgrywki. A ta dostarczyła mi sporo radochy. To prawdziwe arcade'owe szaleństwo. Bawiłem się kapitalnie, bez względu na to, czy pędziłem po górskich serpentynach, przebiegałem przez pustynne drogi lub zwiewałem przed policją. Chociaż szkoda, że wspomniane pościgi nie stanowią większego wyzwania. Przyznaję jednak, że takedowny wrogich fur wyglądają kozacko. Z kolei nie przypadło mi do gustu to, że w trakcie zabawy gra prowadziła mnie na krótkiej wirtualnej smyczy.



✦ Rajdy w terenie to rafinowana adrenalina. Nie trzeba sztywno trzymać się wytyczonej trasy, bo zawsze znajdzie się jakiś skróć.



✦ Pozamiejskie wyścigi po zmroku mają swój urok. Po prawej stronie widać rekord trasy do pobicia. Jeśli się uda, wynik się zapisze, i jak to się mówi - pójdzie w świat.

✦ Punkty reputacji można dostać dosłownie za wszystko - na przykład drift lub jazdę pod prąd.

Wystarczyło lekko wyjechać poza obręb danej trasy, a komputer teleportował mnie z powrotem na drogę, mimo że bez problemu poradziłbym sobie sam. Widać też, że autorzy zapatrzyli się w Forza Horizon, bo poza zadaniami należącymi do linii fabularnej na gigantycznej mapie dostępne jest sporo pobocznych aktywności. Dosłownie wszędzie natykałem się na próby prędkości, fotoradary, poukrywane żetony, a nawet w iście hollywoodzkim stylu rozdupcałem billboardy reklamowe. W Payback pojawia się również tuning zarówno optyczny, jak i mechaniczny. Nie zaprzeczę, sporo tu wszelkiego rodzaju modyfikacji. Wizualny odblokowywałem przez wykonywanie przeróżnych zadań dodatkowych, na przykład zdobycie odpowiedniej liczby gwiazdek za skoki. Z tuningiem mechanicznym sprawy mają się inaczej, ponieważ osiągi samochodów poprawiają karty, a zdobywałem je po każdym ukończonym wyścigu lub kupowałem w warsztacie. Jednak był to w większości szmelc. Te lepsze przychodzą w specjalnych dostawach, które można nabyć za prawdziwe pieniądze lub samemu wytworzyć za wirtualną walutę dostępną w owych dostawach i w efekcie niszczenia innych kart. Nie podoba mi się taki hazard i mikrotransakcje. Nowy NFS jest bardzo fajną arcade'ówką, ale po co go psuć takimi zagrywkami? ■





Gran Turismo Sport

PS4 PEGI 3

PRODUCENT Polyphony Digital **Wersja PL:** tak

Wojtek Kałużński VR COMPATIBLE PSVR

Gran chce być teraz bardziej Sport niż Turismo i całkiem nieźle się udaje. Tyle że przede wszystkim w sieci. Gran Turismo 6 to była prawdziwa kolubryna, łącząca historię Ayrtona Senny z misjami na Księżycu i ponad 1200 samochodami.

W nowym dziele Kazunori Yamauchi jest inaczej. Samochodów jest tylko 162, za to wymodelowane zostały z obsesyjną wręcz dbałością o szczegóły. W odróżnieniu od poprzednich części, w których można było zasiąść za kierownicą swojego własnego Fiata Pandy odwalonego byle jak, byle w zarysach przypominał oryginał. Tu tak nie ma. Na to, bym pojeździł swoją wirtualną KIA, nie było szans, ale i Sebiksy raczej nie usiądą za kierownicami aut, które parkują w garażach. Nacisk położony został na samochody z najwyższej półki, za to odrobionymi w wirtualnych modelach tak, jakby specje od modelingu pisali list miłosny z ich deseczkami rozdzielczymi. No i świetnie. Podobnie z torami odwzorowanymi szczegółowo i bezbłędnie, choć wyglądającymi trochę sterylnie. Wydaje się, że asfalt wylewali wyłącznie Niemcy na spółę z Japończykami i to dzień przed wyścigiem.

Poza tym modeli prawdziwych torów jest w grze tylko sześć. Pozostałe, choć efektowne, są fikcyjne. Troszkę szkoda.

No ale fakt jest faktem. Pościgać się jest czym i gdzie, a wizualnie wygląda to bardzo dobrze. Czy lepiej niż u konkurencji? Kwestia gustu. Jeśli chodzi o model jazdy, GT Sport stawia na kompromis między zręcznościową zabawą i symulacją. Zmieniając wspomaganie, można to i owo sobie utrudnić albo ułatwić, ale zawsze będzie to coś pomiędzy. Kompromis zgniół się nie okazał, przeciwnie - całkiem zdrowy, chociaż moim skromnym zdaniem margines, jaki gra zostawia na błędy, jest jednak ciut za szeroki. Ale czepiać się nie będę.

Uroki sieciowych wyścigów. Zawsze możesz trafić na niewyżytego Sebę w wersji swojskiej albo jankeskiej.

Domorośli Janusze tuningu raczej sobie w wirtualnym garażu nie zasza-leją...

Samochody czy to sterowane kierownicą, czy padem zachowują wyrażne osobnicze, unikatowe cechy, narowy albo z kolei przewagi.

Na początku trzeba zaliczyć kilka obowiązkowych lekcji i obejrzeć instruktaże z zakresu drogowej etykiety. Autorzy wyszli z założenia, że zanim zaczniesz jeździć, naucz się prowadzić. No, ale jak już się zdobędzie to wirtualne prawo jazdy, czeka kolejna niespodzianka. A właściwie spodzianka, bo szeptało się o tym od dawna. Okazuje się, że w trybie pojedynczego gracza w GT Sport za dużo człowiek nie pojeździ. Wieje tu pustką, przewidywalnością i cieniami dawnych pomysłów. Cały ciężar rywalizacji przeniósł się w sferę wyścigów on-line z rywalami z krwi i kości. Sieciowy jest interfejs gry, sieciowe są wyzwania, dzięki którym odblokujemy wymarzone auta, sieciowy jest cały model rozwoju kariery i odnośniki do mediów społecznościowych. Słowem wszystko, co najważniejsze.

Jest więc Gran Turismo grą dobrą, może nawet bardzo dobrą, ale jakoś pozbawioną wyraźnego charakteru, jakoś rozdartą w wysiłkach, by gonić wszystkich konkurentów naraz. Na pewno wyznacza nowy standard konsolowych wyścigów online, ale czy przeniesienie ciężaru na rozgrywkę sieciową okaże się ucieczką do przodu, czas pokaże... **L**





■ Świat w ACO jest ogromny, a do tego wiernie odtwarzający egipską rzeczywistość.

■ Minigra: wyścigi rydwonów, podobnie jak walki gladiatorów, to prawdziwy majstersztyk. Uzależnienie gwarantowane.



■ RACO sumuje doświadczenia poprzednich Asasynów, dlatego w tej części można także pływać po morzu i prowadzić morskie walki.



ASSASSIN'S CREED ORIGINS

■ PC ■ PS4 ■ XONE PEGI 18

PRODUCENT Ubisoft Montreal Wersja PL: tak

■ Piotr Pieńkowski

Z tą serią wiąże się wiele wspomnień. Urządzenie o nazwie animus, podróże w wirtualną rzeczywistość, a dokładnie w odzwierciedlenie przeszłości na bazie genetycznej pamięci, asasyni i templariusze, spisek i zemsta, ale także świetna grafika oraz niezwykle skradankowo-wspinaczkowe możliwości głównego bohatera.

Co istotne, dzisiaj Assassin's Creed to już nie tylko rozrywka na komputery i konsole, ale także komiksy, powieści, filmy krótkometrażowe, a nawet jeden pełnometrażowy (ale nie polecam). Ponieważ sama seria ma już dziewięć części, łatwo domyślić się, że nie wszystkie one zachowują poziom. Za ikoniczną uchodzą najczęściej część druga oraz czwarta bądź szósta

w zależności od gustu. Niestety, ostatnie trzy wskazywały jednak na to, iż konwencja się wyczerpuje, a autorom najwyraźniej brakuje pomysłów na nowe otwarcie lub chociaż ożywienie nudnych schematów działania i plastikowych światów. Do teraz. Nie uprzedzamy jednak faktów.

Assassin's Creed Origins przynosi nas do starożytnego Egiptu i już sam ten fakt, zważywszy że przez pół mojego życia interesuję się starożytnością, spowodował u mnie szybsze bicie serca. I jednocześnie obawę, że autorzy kompletnie ów temat sknocą. Ale nie, już od samego początku widać, że twórcy coś zmienili i że ta część różni się od poprzednich. W czym rzecz? Ano w tym, że ACO to nie tylko kolejna produkcja cyklu, będąca zbiorem osiągnięć



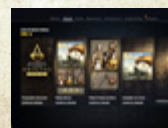
poprzednich wydań, ale raczej zupełnie nowa wartość. W istocie mamy do czynienia z krzyżówką z RPG, a ściślej rzecz biorąc z action RPG. Mamy zatem tu wątek główny, ale są także misje poboczne, których wykonywać nie trzeba, choć jest to zalecane, gdy weźmiemy pod uwagę konieczność zdobywania kolejnych poziomów doświadczenia, by radzić sobie z coraz silniejszymi przeciwnikami. Mamy też rozwój postaci. Nie chodzi tylko o wspomniane już doświadczenie, ale także o drzewko rozwoju, które pozwala pozyskiwać nowe, często bardzo praktyczne umiejętności. Mamy w końcu modyfikowalne bronie, przy czym ich zgrubna charakterystyka nie jest wcale wzięta z czapy. Krótki miecz i sztylet zadają mniej obrażeń i na krótki dystans, ale używamy ich w ekspresowym tempie. Z kolei pałki i kije miażdżą wroga, trzymając go zarazem na dystans, lecz są powolne w użyciu. Mamy też łuki. Niemal każdy z nich ma inne zastosowanie. Jest nawet coś w rodzaju granatów z ogniem

greckim. I to wszystko? A gdzie tam! Do dyspozycji mamy Senu, orlicę, która jest bardzo użyteczna w orientowaniu się w terenie, wyszukiwaniu i oznaczaniu celów oraz poszukiwaniu surowców do modyfikacji broni i zbroi. Ponadto zawsze możemy przywołać swojego wiernego wierzchowca (wielbłąda lub konia), choć w grze możemy także jeździć na cudzych zwierzętach, powozić rydwanami, pływać i walczyć na statkach, no i biegać, nurkować, wspinać się oraz ukrywać, ukrywać, ukrywać. Miejsc na to ostatnie jest naprawdę wiele, a określenie skradanka naprawdę ma tu sens, bowiem wielu przeciwników po prostu nie da się zabić w otwartej walce lub byłoby to bardzo trudne i pozostaje tylko skrytobójstwo.

I to też nie wszystko, bo są jeszcze dwie wisielenki na tym torcie. Oprócz głównego wątku i misji pobocznych mamy jeszcze, nazwijmy to, „zabawy w czasie wolnym”. Mam na myśli wyścigi rydwanów oraz walki gladiatorów. Obydwa sporty są wykonane na

Architektura w ACO to zupełnie osobny temat. Jej okazałość, ale też wierność potrafią naprawdę zadziwić.

Mikropłatności



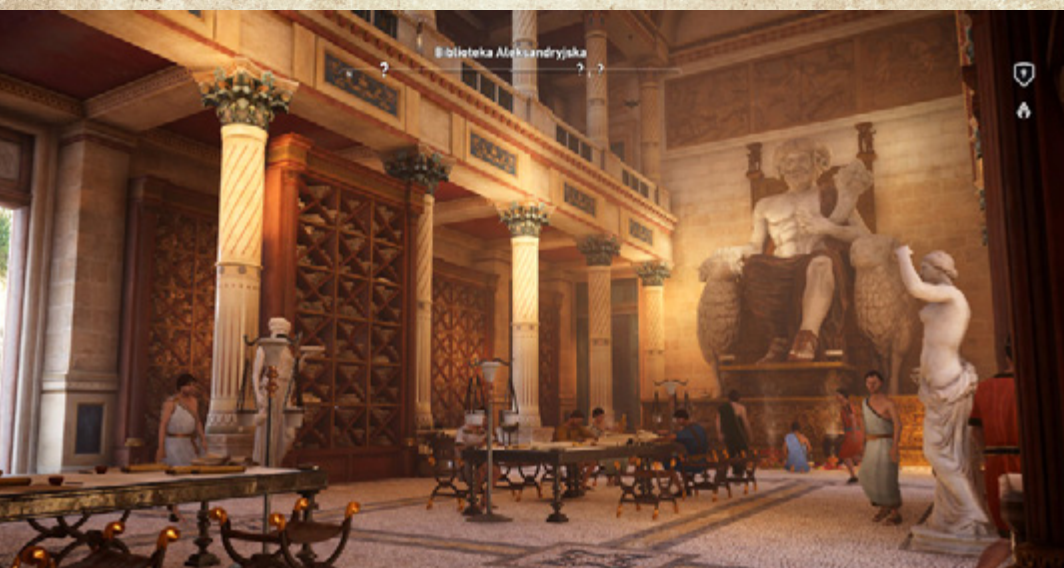
W grze obecne są także mikropłatności, które według najnowszych danych stanowią już większość przychodów Ubisoftu (przebijając sprzedaż samych gier). Zakupy jednak nie są tu konieczne do ukończenia przygody, a nabywane rzeczy to raczej ozdobniki, jak ładniejsza uprzęż wielbłąda.

Biblioteka Aleksandryjska, podobnie jak piramidy, należy do tych lokacji, które odwiedza się z zapartym tchem.

tyle dobrze, że wstyd to przyznać, ale w jakimś momencie utknąłem w nich na dłużej, zapominając, że przecież fabuła: syn, źli ludzie, zemsta.

Co do błędów, to są. Wiadomo. A to wielbłąd stoi w połowie wtopiony w mur, to znów, kierując go na jakiś obiekt, wywołujemy istną kaskadę zniszczeń. Czasem zresztą to nie tyle błędy, co konsekwencje nieprzemysłanych decyzji. Bo jak inaczej nazwać fakt, że podczas siedzenia na wielbłądzie wykonałem skok z 30 metrów i... przeżyłem to bez najmniejszego uszczerbku. Gdyby nie ta „ochrona”, pewnie ginąłbym nieustannie, bo w grze takich niebezpiecznych urwisk jednak trochę jest. Niektórzy - choć tego nie można uznać za błąd - jako coś całkowicie niedorzecznego i zbędnego potraktują mikropłatności obecne w grze, ale od razu wyjaśnię, że zakupy nie są przymusowe i mają raczej charakter estetyczny. W sumie nie ma nad czym deliberować.

Na koniec zostawiłem coś, co szczególnie przypadło mi do gustu. Chodzi o świat gry. I nie, nie chodzi o to, że jest on ogromny albo że w celu ukończenia podstawowego wątku należy odwiedzić 2/3 lokacji, a 1/3 to tereny do dodatkowej eksploracji dla takich wścibskich graczy, jak ja. Tym razem autorzy po prostu naprawdę stanęli na wysokości zadania i postarali się, aby otoczenie nie było tylko pretekstem dla przygody, ale by żyło własnym życiem, stanowiąc niezwykle sugestywne tło. W ACO mieszkańcy Egiptu pracują, jedzą, handlują, chorują, uczą się, intrygują, karzą, ratują i śpią. Wielu z nich cierpi niedostatki, a my często możemy, a nawet chcemy im pomagać. Wszystko żyje swoim własnym życiem i czujemy to na każdym kroku. Dla przykładu taka historia. Wyśledziłem na pustyni bandę złoczyńców i wszystkich ich zabiłem, bo tak i już. Jakież było moje zdziwienie, kiedy w chwilę potem przy trupach pojawiły się sępy, a jeszcze później przybiegło stado hien. Sam ledwie uszedłem stamtąd z życiem. Dla mnie bomba, a przy okazji - właśnie dzięki takim detalom i solidnej robocie przy całości - chyba najlepsza gra tego roku. ■





Driftland: The Magic Revival

PC ACCESS

PRODUCENT Star Drifters Wersja PL: nie

Voyager

Sam się o to prosiłem i udało się, zagarnąłem Haszakowi możliwość rozegrania kilku partyjek w Driftland, jeszcze zanim gra warszawskiego studia rozświetli ekrany komputerów w finalnej formie. Wydana w postaci gry we wczesnym dostępie na Steamie jest w wielu aspektach tym, czego oczekiwałem po pierwszej rozgrywce na Poznań Game Arena. Jednak na każdego, kto zetknął się z lewitującymi wyspami na PGA, czeka niespodzianka - w obecnej wersji rozgrywka jest znacznie bardziej wymagająca.

Na razie miałem okazję przyjrzeć się grze na generowanych losowo mapach. W pierwszym przebiegu przy najłatwiejszych ustawieniach i małej mapie, w drugim - na średnim poziomie trudności i rozległym obszarze potyczki.

Spokojny zazwyczaj żywot dryfującego królestwa zakłócają niekiedy losowe potyczki z barbarzyńcami, duchami, krukami, orłami i smokami. Prawdziwa walka wywiązuje się dopiero po zetknięciu z inną nacją.

W wersji Driftlandu, w jaką zagrałem, były dostępne dwie z ras zasiedlających świat rozbitą przez magów na wyspy, orbitujące wokół planety żarzącej się blaskiem lawy. Zagrałem ludźmi i mrocznymi elfami. W finalnej wersji będą jeszcze barbarzyńcy i krasnoludy.

Przystępując do spajania fragmentów świata rozdartego przez dawne konflikty, obserwujemy tytułowe odradzanie się magii w Driftlandzie. Gra rzuca nas na jedną z wysp, dając do dyspozycji centralny zamek i limitowane zasoby. Od samych podstaw budujemy nasze magiczne imperium, najpierw dbając o siedziby mieszkalne przyszłych podatników, później rozbudowując infrastrukturę magicznego miasta o farmy, tartaki, młyny i kopalnie innych zasobów. Już po pierwszych kilkunastu minutach rozgrywki zaczyna się

There are three kinds of flying creatures: Ravens, Eagles and Dragons, each stronger than the previous one. You can attack and capture their nests to tame them, mage. Novice Heroes can mount Ravens, while those on Tier II or III can mount Eagles and Dragons consecutively.



wojna o... zachowanie balansu pomiędzy wydatkami na rozrastające się królestwo a płynnością dostaw chleba, drewna, kamienia, węgla, złota, stali i many, w późniejszych etapach także diamentów i rubinów. Podstawowe zasoby są niezbędne do utrzymania populacji i budowania elementarnych struktur, te rzadsze wykorzystujemy do kilkupoziomowej rozbudowy budynków. Co najbardziej zaskakujące w mechanice Driftlandu, jakże podobnej do skrzyżowania Settlersów i Mega Lo Manii,



✦ Wielka magia krainy to czary związane z wyspami: naprawa ekosystemu, kreacja dryfujących obiektów i moc niszczenia kawałków skał.

atakami i jeszcze stałą kontrolę nad rozwijającym się królestwem. O ile łatwy poziom rozgrywki nie wymusza szczególnej podzielności uwagi (służy raczej do zapoznania się z mechanizmami rozgrywki), to już na średnim zaczyna być gorąco: nie od razu zorientowałem się, że niewłaściwy dla niektórych kopalni zasobów ekosystem mocno obniża ich sprawność i w efekcie... zatrudnianie w kopalniach ludzi tylko obniża ich efektywność! Po raz pierwszy zobaczyłem też buntujących się mieszkańców, którzy weszczynali rebelię. Jeszcze więcej zamieszania czynią jednostki ofensywne: magowie, łucznicy i piechurzy. Przez korzystanie z bibliotek lub szkółek mogą nabywać nowe umiejętności, na przykład leczenie obrażeń czy miotanie ognistymi kulami. Tym samym stają się bardziej samodzielni i niejako zmuszają nas do prowadzenia ludzi do boju dopiero po przeszkoleniu. Czasami udaje się trafić na skrzynki ze skarbami, które podnoszą umiejętności naszych jednostek. Kluczowe będzie jednak przejmowanie gniazd smoków lub orłów. Takie jednostki mogą szybciej się przemieszczać i siłą solidnie spustoszenie w szeregach wroga, z którym prędzej czy później przyjdzie nam się zmierzyć. Bardzo pomocne okazują się dwa elementy interfejsu: lista wydobycia zasobów, która ułatwi błyskawiczne przypisanie pracowników do poszczególnych zajęć oraz widok mapy (uzyskiwany po oddaleniu ujęcia), na którym dostrzeżemy stopień rozwoju poszczególnych zabudowań.

✦ Wieże obronne to najważniejszy, stacjonarny element defensywny każdego królestwa. Rozstawione na krańcowych wyspach, reagują na zbliżające się jednostki wroga.

Widoku samych wysp w ujęciu z góry nie da się obracać, co jednak nie przeszkadza w planowaniu rozwoju, obronie i ofensywie. Tylko kilka razy udało mi się utknąć w rozbudowie miast przez brak zasobów. Zapasy surowców można jednak uzupełnić, korzystając z usług targowiska.

Przesmaczna audiowizualnie strategia o lewitujących wyspach nie wykorzystuje tych dziwnych, wykreowanych przez fantazję twórców kawałków skał wyłącznie w celach podniesienia atrakcyjności odbioru gry. Magia napędzana maną działa i sprawia, że wysepki da się przyciągać do naszego królestwa, łączyć mostami i teleportami, terraformować w celu łatwiejszego pozyskiwania zasobów. Duża porcja magii umożliwi również niszczenie i tworzenie wysp, co daje spore możliwości rozwoju, siania zniszczenia w zabudowaniach wroga i wreszcie ekspansji. To nie wszystkie zastosowania many, bo ta przydaje się podczas szybkiego reagowania na atak wroga. Niczym bóg Driftlandu możemy miotać ogień, razić piorunami i wszczynać tornada. Da się też uleczyć naszych, oby tylko many starczyło...

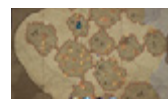
Twórcy gry, oferują we wczesnym dostępie losowo generowane mapy i możliwość prowadzenia rozgrywek dwiema z czterech ras. Na obecnym etapie zaawansowania gry może rozczarować niewielkie zróżnicowanie umiejętności przypisane do każdej z dostępnych ras. W przyszłości ma to jednak ulec zmianie, na co bardzo liczę. W kolejnym etapie prac nad Driftlandem dostaniemy opcję rozgrywek wieloosobowych i wreszcie to, co najważniejsze: kampanie przypisane do poszczególnych ras. Warto będzie poczekać! Osobiście nawet nie zauważyłem wpływu kilku godzin spędzonych na planowaniu i rozwoju mojego małego, magicznego królestwa... O tyle drobnych rzeczy trzeba było zadbać.

Zastanawia mnie tylko jedno, o co zapomniałem zapytać twórców. Ciekawe, czy będzie można zawiązywać tymczasowe sojusze z przeciwnikami. Mogłoby być zabawnie... ■



to płynność, z jaką to wszystko działa. Nie ma w tej grze żadnego przyspieszania czasu, choć rozbudowa i eksploracja trwa, a przy tym wszystkim cały czas jest co robić. I nie chodzi tu wyłącznie o stałą eksplorację sąsiednich wysp czy losowe potyczki, wynikające ze spotkań z barbarzyńcami, dzikimi orłami, czy najbardziej przerażającymi stworami tego świata - smokami. To raczej konieczność stałego zwracania uwagi na większość aspektów ekonomicznych, obronę przed

Podgląd



Mapa taktyczna – element interfejsu gry, przy którym właściwie moglibyśmy rozegrać całą kampanię. Widać na niej zarówno stopień rozwoju budynków, jak i poruszające się jednostki, a także znaczniki zadań związanych z eksploracją, badaniami geologicznymi oraz stopień zużycia zasobów.



Właśnie w tej sytuacji Polska straciła trzecią bramkę, ponieważ piłka w czarodziejski sposób znalazła się w siatce. Jedni nazywają to magią piłki, inni bugiem.

Sociable Soccer

PC PEGI 12

PRODUCENT Tower Studios Ltd Wersja PL: nie

Sir Haszak

ACCESS

W stanie, w jakim znajduje się obecnie gra, można o niej powiedzieć jedynie, że ma potencjał. O ile jej konkurent Kick Off Revival razii absurdalnie wysokim poziomem trudności, Sociable Soccer jest zadziwiająco przystępne. Nawet za bardzo.

Krótką przygodą z tą piłką i już wiadomo, że przydałby się VAR: piłka całym obwodem minęła linię końcową boiska, po czym nagle znalazła w siatce. W jednym z meczów sędzia uznał przeciwnikowi dwie takie bramki. Zazwyczaj nie jest to problemem, bo strzela się pięć, sześć, a niekiedy i dziesięć goli. Ale poczucie sprawiedliwości łka, zgwałcone bezwstydnie na oczach wszystkich.

Takich błędów wieku Early Access gra ma więcej: beznadziejne zachowanie bramkarzy, dramatyczna sztuczna inteligencja przeciwników, którzy często stają w miejscu, gdy piłka staje się bezpieczna. Co prawda przeciwnicy przestali sobie strzelać samobójce ze wznowienia gry od środka, ale nadal rozpoczęcie od bramki czy z autu stanowi poważny problem. Na szczęście autorzy

Karty



Jak dotąd ich zbieranie nie ma wielkiego sensu, ponieważ i tak zawsze gramy najslabszym składem.

Mimo bramkarza gotowego na wszystko, piłka po lekkim podkręceniu znajdzie drogę do siatki.

są świadomi tych mankamentów. Niektóre już usunęli i zapewniają, że pracują nad eliminacją kolejnych.

Co zatem napawa optymizmem? Powodów jest parę. Przede wszystkim mnóstwo drużyn z tak poprzekręcanymi nazwiskami, że da się je bez trudu odgadnąć. Poza tym dla purystów ma być edytor. Dwa główne tryby gry: meczowy i trenera. W pierwszym rozgrywamy mecze towarzyskie, pucharowe, ligowe lub turniejowe. Z wyjątkiem pierwszego przypadku możemy dobrać skład i zmieniać taktykę. Rozgrywamy je przeciw SI lub żywemu przeciwnikowi. Ta druga opcja po raz kolejny skłania do optymizmu: nawet jeśli SI się nie poprawi, zawsze będzie można zmierzyć się z drugą osobą, co zapewni właściwy poziom rywalizacji. W trybie trenera otrzymujemy zadania typu „Zajmij określone miejsce w lidze” lub „Zdobądź puchar”.



Niektóre misje wymagają rozegrania trzech meczy, inne aż 46. Program uczciwie o tym informuje. Wynagrodzenie stanowią monety, którymi potem płacimy za awans w karierze, a tym samym za prowadzenie lepszych drużyn w lepszych ligach. Przy czym jest o tyle śmiesznie, że nawet jak wykonamy zadanie znacznie przed końcem rozgrywek ligowych, zleceniodawca będzie nas nadal zachęcał do większego wysiłku, a nagrodę wypłaci dopiero po ostatnim meczu sezonu.

Na boisku nie ma zmęczenia zawodników, więc gra się zawsze najslabszym składem. Ułatwia to jeszcze zasada, że czerwone kartki eliminują tylko z bieżącego meczu. Później nie mają wpływu. Nie ma także spalonych i kontuzji. To stawia pod znakiem zapytania sensowność umieszczania w każdej drużynie więcej niż jedenastu najlepszych graczy.

Jest za to dynamiczna akcja, są podkreślone strzały, bez których nie zdobywa się bramek, oraz dynamiczne wślizgi. Przy grze w trybie multi to wystarczy do dobrej zabawy.

Czekamy jednak na poprawienie błędów, których jest sporo i mają przykre konsekwencje. Bez nich gra może rzeczywiście stać się popularną rozgrywką multi (pojedynki ośmioosobowych zespołów w drodze!) na miarę Sensible Soccer. Dostaniemy też tryb menedżerski, w którym będziemy budować składy przez kupowanie kart zawodników. W grze jest ich 30 tysięcy. Nie będzie też trzeba rozgrywać samodzielnie meczów. Dlatego warto poczekać na rezultat. Piłka ciągle jest w grze. ■

HALL OF FAME



WSZEDŁEM DO ŚRODKA I ZE ZDUMIENIEM SPOSTRZEGŁEM, ŻE WSZYSTKIE ŚCIANY SĄ POMALOWANE NA CZARNO.



50
Wszedł na PlayStation w czasie, gdy nikomu się nie śniło, że na konsole mogą ukazywać się rozbudowane serie RPG. Pierwszy Suikoden był świetny, drugi okazał się zjawiskowy.



54
Gdy wielki Westwood nie dogadał się zSSI w sprawie produkcji Eye of the Beholder III, pojawiło się Lands of Lore.



60
Hans Rudolf Giger urodził się w czasie II wojny światowej w szwajcarskim Chur. Czterdzieści lat później stworzył Obcego.



68
David Mullich tworzył jedno z dekawskich fabuł w latach dziewięćdziesiątych. Legendarny producent opowiada o tym, jak poznał Kena Williamsa czy H.R. Giger.

72
Docieramy do samych źródeł, z których wylonila się Sierra i jej King's Quest. Artykuł kończy się właśnie w momencie pojawienia się księcia Grahama, koncentrując się na mało znanym okresie działalności małżeństwa Williamsów.



CHRONO TRIGGER



■ Zdan

Śmiem twierdzić, że w każdym aspekcie życia jedną z najważniejszych rzeczy jest pewien ideał. Coś, do czego dążymy, coś z czym się porównujemy. Nie musi chodzić o coś idealnego – wystarczy, że jest jednym z najlepszych dzieł w danej kategorii. Tak jest wszędzie.

Widać to jak na dłoni w muzyce, literaturze, filmie. Przykładami można rzucać jak z rękawa: The Beatles, Blade Runner, William Gibson. Gdy powstaje coś nowego, często wręcz z automatu porównujemy do tego, co dla danej szufladki jest tekstem kanonicznym. Trudno byłoby myśleć o literaturze cyberpunkowej, nie przywołując wspomnianego już Gibsona czy Philipa K. Dicka. To twórcy, którzy przetarli szlak, pokazali potencjał drzemący w tym gatunku. Dlaczego o tym wspominam? To proste. Uważam, że Chrono Trigger jest jedną z takich gier, jeśli mówimy o japońskich RPG, a może nawet o grach w ogóle. Oczywiście nie jest to prekursor w temacie JRPG. Było wiele dobrych gier przed

NAJLEPSZA
GRA
NA ŚWIECIE

chrono trigger **HALL OF FAME** 🏆

tym tytułem. Moc Chrono Triggera leży gdzie indziej. Idzie po prostu o jakość. Krótko mówiąc, wszystko jest tutaj dopięte na ostatni guzik. Nie ma mowy o jakichś niedociągnięciach czy nietrafionych rozwiązaniach. To po prostu jedna z najlepszych gier wszech czasów.

Zabawne, ale przez długi czas wydawało mi się, że jestem jednym z nielicznych, którzy to cudnie doceniają i stawiają na piedestale. Chrono Trigger pochodzi bowiem z epoki - mam wrażenie - w Polsce „zapomnianej”. Mówimy o wielkiej wojnie 16-bitowców: SNES versus Mega Drive. Zdarzały się jednostki, które takie maszyny w domu miały, ale to wszystko należało do rzadkości. Gdy pyta się w Polsce graczy o najlepsze JRPG, najczęściej padają tytuły z epoki pierwszego PlayStation. Dla mnie jednak to Chrono Trigger wyznaczył standard tego, czym powinna być dobra gra z tego gatunku. Właściwie stanowi znakomity punkt wyjścia do pewnego stwierdzenia: naprawdę dobre gry się nie starzeją. Ich oprawa może wydać nam się teraz anachroniczna czy śmieszna, ale w swojej istocie - czyli grywalności - są nadal perełkami. Nie trzeba sięgać daleko. Wystarczy Super Street Fighter 2 Turbo.



❖ I tak to często wygląda - sielanka, spokój, łódeczka sobie płynie. A za zakrętem walki turowe, czary potężne i zadania długie. Nie dziwne, że bohaterowie wolą potem siedzieć w domu.



Pixelowi bohaterowie przy pixelowym ogniu snują pixelowe plany o pixelowym zwycięstwie.

Gwarantuję, że do dziś można się w to zagrywać i w euforii kolejnych partii zapomnieć, że to gra ze swoim bagażem lat. Z Chrono Triggerem jest identycznie. Możemy usiąść do niego dziś i siedzieć jak zauroczeni. Ale właściwie dlaczego? Co wyróżnia tę grę spośród innych tak do niej podobnych, a jednak nie tak magicznych?

Mam wrażenie, że przesądza o tym kombinacja wielu składników połączonych w jeden magiczny wywar. Składnik pierwszy i chyba najważniejszy stanowią postacie. Kolejna moja teoria: gra RPG opiera się na bohaterach. Historia może być słaba, mechanika miła, ale jeśli lubimy postacie, którymi sterujemy, dociągniemy temat do końca. W przypadku Chrono Triggera jest świetnie. Nasza banda awanturników jest różnorodna i przede wszystkim da się lubić. Każda postać jest charakterystyczna: czy to waleczny rycerz żaba o odpowiednim imieniu Frog, czy porywca i pochodząca z prehistorii Ayla (do tego zaraz dojdziemy). Każda postać ma swój wątek i nie jest on potraktowany po macoszemu. Wiemy, po co przyjaciele walczą u naszego boku. Wiemy, po co chcą ocalić świat. Każda postać ma też swoje unikatowe umiejętności od strony mechanicznej, więc trzeba się dobrze zastanowić, kto będzie w aktywnej drużynie. Nie muszę chyba wspominać, że to rzecz, za którą należą się potężne pochwały. Nawet z pozoru najmniej wyrazisty Crono ma swój „moment chwały”!

Po drugie - fabuła. I znów - niby proste i oczywiste rozwiązania, za którymi kryje się drugie dno. Jasne, ostatecznie ratujemy świat przed Wielkim Złym, czyli Lavosem. Gdyby chodziło tylko o to, można by zarzucić Chrono Triggerowi sztampę. Ale tu pojawia się kolejny as z rękawa - podróże w czasie. Globalnie temat też wyświechtany, ale w 1995 roku zdecydowanie nie było to popularne rozwiązanie fabularne. Nawet takiego asa można jednak zmarnować. I tu do głosu znów dochodzi wspomniana na wstępie jakość. Wszystkie epoki, do których podróżujemy, mają swój charakter oraz klimat. Co najważniejsze, nasza podróż daje nam pewne poczucie ciągłości. Widzimy planetę w różnych stadiach rozwoju. Wiemy też, co zdarzy się, jeśli nie uda nam się pokonać Lavosa.

SNES



W przypadku Chrono Triggera już okładka jasno zaprasza do sięgnięcia po ten tytuł. Wyrazista, stylowa, pełna akcji - perfekcyjna reklama świetnego tytułu!

To wszystko dodaje sensu naszym poczynaniom. Zawsze odrzucały mnie gry, w których nie wiedziałem, po co coś robię. Tutaj wiem doskonale i łączy się to z punktem pierwszym. Przez pokazanie mi tej planety jako bytu mającego swoją przeszłość i smutną przyszłość, jeśli czegoś nie zrobię, Chrono Trigger napędza mnie do działania. Jeśli wiem, po co klepię kolejne potwory, to znaczy, że nie robię tego z musu lub nudy. Wątki osobiste postaci są wplecione w fabułę w sposób mistrzowski. Nie sposób tutaj nie chylić czoła przed tym, co zrobiło Square.

Czas na drugą teorię: bohaterowie są najważniejsi, ale zaraz obok nich

A imię ich HP będzie po trzykroć 800 i straszny, a przerażający Zombor ich przeciwnikiem będzie!



jest mechanika. To ona stanowi o frajdzie z rozgrywki. Możemy dociągnąć do końca, jeśli lubimy bohaterów, ale to może oznaczać długie i pełne nudy godziny przed monitorem czy konsolą. Jeśli dołożymy do tego dobrą mechanikę, nawet marna fabuła nam nie przeszkodzi. Chrono Trigger był w tym aspekcie rewolucyjny. Mechanika walki nie jest turowa. Wszystko dzieje się w czasie rzeczywistym, a nasza akcja następuje, gdy postaci naładuje się odpowiedni wskaźnik. Ale najważniejsza jest możliwość łączenia technik zależnie od składu drużyny. Bohaterowie mogą bowiem atakować w tandemie lub nawet we trójkę, a każdy skład drużyny ma dostęp do innych technik. Rozwiązanie tyleż proste, co genialne. Jedne składy będą miały potężne ataki magiczne, inni będą lepiej leczyć czy bić wrogów fizycznie. Pomijam fakt, że często chce się po prostu zobaczyć wszystkie techniki. A to nie koniec! Mamy przecież do dyspozycji 13 unikatowych zakończeń oraz opcję New Game Plus. Teraz można wydawać się to normalne, ale mówimy o grze z 1995 roku. Sprawa iście powalająca!

Dlaczego o tym wszystkim piszę? Bo ta gra ma magię. To jeden z TYCH tytułów, obok których nie powinno się przechodzić obojętnie. Jej rozwiązania dziś mogą wydać się proste i oczywiste, ale część z nich była wtedy nowatorska.



✚ Możesz sobie być mechaniczną żółwio-żyrafą, ale gwarantuję, że jak wbiją ci miecz w kółko, to dzień i tak będzie do kitu!

MOŻNA POWIEDZIEĆ, ŻE CHRONO TRIGGER TO GRA DLA KAŻDEGO. ZARÓW- NO FANI MECHA- NIKI, JAK I ŚWIETNEJ FABUŁY ZNAJDĄ TU COŚ DLA SIEBIE!

Jednemu nie sposób zaprzeczyć: wszystkie powyższe składniki łączą się ze sobą w iście czarodziejski sposób. Często słyszę, że dziś grom brakuje duszy, brakuje klimatu. Chrono Trigger ma to wszystko w nadmiarze. To prostu świetna opowieść ubrana w szaty wspaniałej gry. To jedna z historii wartych poznania, nawet jeśli otoczka początkowo nas odrzuca. Bo w takich gra można się zakochać. Znam ludzi, którzy regularnie robią sobie przerwę od nowości i znów kończą Chrono Triggera. Nie dlatego, że teraz wychodzi mało dobrych gier czy z jakiegoś przymusu albo sztucznie napędzanej nostalgii. Ta gra ma w sobie to COŚ. Jeśli ktoś czytający te słowa w nią nie grał, a to, co przeczytał, poruszyło go w jakikolwiek sposób, w wolnej chwili niech odpali ten piękny kawałek historii. Obiecuję, że się nie zawiedzie. ▀



✚ Ten obrazek tylko z pozoru wygląda niewinnie. Ten, kto oglądał fim „Mucha” Davida Cronenberga, doskonale wie, co może pójść źle w takiej sytuacji.



✚ Zagląda na skalę całej planety, która przyjmuje postać... kosmicznego jeża. Kreatywność, mili państwo!





➤ W pierwszej części Lands of Lore przeciwniczką jest wiedźma Scotia, a większość scenariusza zbudowana jest dookoła zdobywania potrzebnych do jej pokonania artefaktów.

LANDS OF LORE

Nie mam pojęcia, dlaczego dobrze wspominam tę serię gier. Żadna z części nie wyróżniała się w momencie premiery niczym szczególnym. Powiedziałbym nawet, że każda z nich w dniu wydania była mocno zapóźniona technologicznie.

 Borek

Opowiadane historyjki ani głębią, ani stopniem komplikacji nie różniły się znacząco od tego, co w swoich grach oferowała konkurencja. Świat i jego historia nie grzeszyły wyrafinowaniem i nie olśniewały bogactwem pomysłów. A mimo to czuję do tej serii jakiś sentyment.

Wśród miłośników RPG Westwood miał - po wydaniu na początku lat dziewięćdziesiątych dwóch części Eye of the Beholder - wyrobioną markę. Niestety, podpisanie w 1992 roku umowy o przejęciu studia przez Virgin Games zamknęło drogę do wydania trzeciej części sagi. Prawa do tytułu posiadało Strategic Simulations, Inc. i nie miało zamiaru się ich pozbyć, nawet jeśli miało to oznaczać napisanie EoB III od zera przez nowy zespół, co się zresztą w końcu stało. Westwood musiał szukać nowego pomysłu. Różne są wersje tego, jak doszło do podjęcia decyzji. Na pewno jakiś udział w tym miało szefostwo Virgin, które bardzo chciało wydać RPG dla szerszej publiczności. Oczywiście gdyby usunąć z gry system RPG, nie dając nic w zamian, mógłby

powstać nudny i niegrywalny potworek. Trzeba było zaproponować coś innego. Dlatego postanowiono uatrakcyjnić tytuł animacjami, dobrym scenariuszem i dodatkowymi informacjami o świecie i jego historii.

Wydane we wrześniu 1993 roku Lands of Lore: The Throne of Chaos zachowało z grubsza układ ekranu znany z EoB ze sztywnym widokiem w czterech kierunkach. Od premiery Wolfensteina 3D (pozwalającego na patrzenie w każdą stronę) minęło już szesnaście miesięcy, wydane w międzyczasie RPG Ultima Underworld: The Stygian Abyss generowało obraz technologią podobną do dzieła id Software, więc żeby zmniejszyć dystans do konkurencji, dołożono naśladowującą efekt obrotu sztuczkę ze skalowaniem tekstur. Sterowanie było intuicyjne, ale nie zachwycało przez brak konsekwencji i toporność: większość czynności była obsługiwana wyłącznie myszą, przeglądanie listy niesionych przedmiotów polegało na jej żmudnym przewijaniu, rzucanie czarów w czasie walki wymagało celnego klikania na odpowiednich ikonkach. Z klawiatury można było tylko chodzić oraz atakować bronią białą i dystansową.



✦ W *Lands of Lore: The Throne of Chaos* w Glastone rządzi główny przeciwnik Scotii, król Richard, ale jego udział w wydarzeniach sprowadza się do zostania otrutym oraz zahibernowanym i liczenia na naszą pomoc.

Porzucenie systemu AD&D bardzo ułatwiło rozgrywkę, tyle że tak naprawdę gra przestała być RPG-iem. Rozwój postaci stał się niemal nieistotny. I tak szedł mniej więcej równo z liniową rozgrywką. Dlatego nie miało większego znaczenia, że przeciwnicy, na których się trafiało, byli coraz mocniejsi. Właściwie jedyną istotną rzeczą było optymalne rozdzielanie broni i zbroi między członków drużyny, jako że ten sam przedmiot miewał różną skuteczność w zależności od tego, kto nim operował i co trzymał w pozostałych kończynach (ludzie w dwóch, thomgog Baccata w czterech).

Największe wrażenie robiło znakomite jak na tamte czasy intro. W wersji dyskietkowej głosy pod postacią

podkładali głównie członkowie zespołu: kilka drobnych ról zagrał Frank Klepacki, pracujący dla Westwood kompozytor polskiego pochodzenia, kilka innych Eric Gooch, na co dzień pracujący w dziale graficznym (za kilka lat zobaczymy go w roli Setha w *Command & Conquer*). Sprzedaż była na tyle dobra, że po roku Westwood zdecydował się na wydanie wersji CD z rozbudowaną ścieżką dźwiękową. Część dubbingu została bez zmian, ale duże fragmenty dograł Patrick Stewart. Status gwiazdy *Star Treka* miał swoją wymierną wartość: za trzy godziny pracy w studiu Stewart wziął 30 tysięcy dolarów. Jak wspomina producent *LoL 1*, Rick Gush, tej samej jakości nagranie można było bez problemu

zrobić z kimś znacznie tańszym. Chodziło głównie o umieszczenie na pudełku znanego nazwiska.

LoL: TToC zebrał bardzo dobre recenzje i zyskał sobie sympatię graczy, którzy zaczęli czekać na następną wersję. Musieli się uzbroić w cierpliwość, bo prace nad następcą trwały do września 1997 roku. Przebiegały się między innymi dlatego, że Westwood po przejęciu przez Virgin przechodził z modelu garażowego do modelu korporacyjnego i na problemy techniczne nałożyła się zmiana trybu i kultury pracy. W nowych warunkach nie wszyscy potrafili się odnaleźć.

Drobna dygresja: czekanie na *LoL 2* przypomina mi historię innego głośnego RPG z tamtych czasów, *Stonekeepa*, wydanego w 1995 roku przez Interplay Productions. Zapowiadające tę grę wideo oglądaliśmy na kilku targach ECTS. Za pierwszym razem to był techniczny i jakościowy majstersztyk, który zrobił na wszystkich gigantyczne wrażenie. Potem na kolejnych targach coraz łatwiej było przejść nad nim do porządku dziennego, a kiedy w końcu *Stonekeep* wyszedł, był technicznie o generację za czołówką, a samo intro zbyliśmy w redakcji wzruszeniem ramion - ile można się zachwycać tym samym. Z *LoL 2* było podobnie: pierwsze zwiastuny pojawiły się już w 1994 roku, animację ze spotkania z Dracacłą widzieliśmy kilka razy. Z każdym mijającym półroczem,



✦ W *The Throne of Chaos* (poza samym początkiem) dowodzimy drużyną. I całe szczęście, bo przeciwnicy często pojawiają się w grupach. Pokonanie ich w pojedynkę jest praktycznie niemożliwe.



TAŻ JEST WYROČZNIA
DRABAKLIJSKA,
CO ZAGADKAMI MÓWIĄC,
WE WSZYSTKICH
CZEŚCIACH GRACZY
KONFUDUJE.

bo targi ECTS miały wydanie wiosenne i jesienne, robiła coraz mniejsze wrażenie. Oglądane pierwszy raz rzutowanie filmów na ściany pomieszczeń stanowiło ciekawą innowację, ale zanim gra doczekała publikacji, pomysł był już przestarzały i oklepany.

Premiera drugiej części cyklu, zatytułowanej Lands of Lore: Guardians of Destiny, miała miejsce

30 września 1997 roku. Tym razem zrezygnowano z prowadzenia drużyny. Sterowaliśmy tylko jednym bohaterem, korzystając z zajmującego górną część ekranu widoku FPP. Tylko na dole znajdowało się kilka przeszkadzajek. Gra okazała się zaskakująco słaba technicznie. Wtedy nie rzucano się to tak w oczy. Sama koncepcja FPP była świeża i nie zdążyliśmy się z nią jeszcze oswoić, ale

z dzisiejszej perspektywy i w porównaniu z wydanymi wówczas innymi tytułami widać, że silnik LoL 2 był o klasę gorszy. Pamiętajmy, że Quake (rozdzielczości VESA do 1280x1024) miał już ponad rok, że Duke Nukem 3D, który ukazał się 21 miesięcy wcześniej, oferował kilka trybów z 800x600 na czele, więc grafika 3D w dwóch rozdzielczościach (z których high to śmieszne

LoL 1 było wydawane właściwie trzy razy: najpierw w wersji dyskietkowej, potem w wersji CD, w końcu jako część zestawu Westwood: 10th Anniversary.



LoL 1 kończy się śmiercią Scotii. Scotia jest dość archetypiczną wredną wiedźmą, planującą podbój świata. Pomóc mają jej w tym Nether Mask (pierścień pozwalający na zmianę postaci) i Dark Army (armia to armia).



W LoL 2 wcielamy się w Luthera - syna Scotii. W odróżnieniu od mamusi Luther (w prawym dolnym rogu) nie jest wcieleniem zła. Przynajmniej na początku, bo sytuacja może się różnie rozwinąć.

640x480) sugerowała silnik z drugiej ligi. Jakość generowanego obrazu to potwierdzała. Granice między teksturami niskiej rozdzielczości gryzły w oczy, podkreślając krawędzie wieloboków tworzących świat. Znakomite screeny publikowane w prasie pochodziły głównie z animacji i prerenderowanych lokacji. Lepiej było w wersji z akceleracją sprzętową, ale jej uruchomienie rzadko kiedy przebiegało bezproblemowo.

Niewiele lepiej było z filmami, na których opierała się interakcja z NPC-ami. Wyświetlanie wideo digitalizowanego do 256 kolorów wymagało bardzo starannego zoptymalizowania palety, czego nie zrobiono (wydany rok wcześniej Daggerfall, korzystający ze zbliżonej technologii, wygląda o niebo lepiej). Co więcej, w wielu scenach rażąco drewniane aktorstwo i paździerzowa scenografia. Jakiś wpływ na to miały kłopoty Hollywood: naciski związków zawodowych powodowały, że plany filmowe stały się abstrakcyjnie kosztowne. Był to jeden z powodów, dla których Westwood - po przeniesieniu do nowej siedziby w 1995 roku - zainwestował we własne studio - zainwestował w blue boxem i próbował zbudować swoją ekipę realizatorską. Efekty jej pracy były nierówne. Postacie Vincenta Schiavelliego czy Julie Newmar (grającej kolejną kocią rolę) były OK, ale niektóre inne kreacje wywoływały zażenowanie.

*GDY ZAŚ
W LOL 3 COPPER OD DRARACLI
WYJŚĆ ZECHCIAŁ, SKIEROWAŁ GO
JAKEL DO JASKIŃ,
Z LOL 1 PAMIĘTNYCH.*



Etapy



Całą serię można podzielić na dwie części – dopracowane LoL 1 i słabsze LoL 2 i LoL 3. Podobnemu podziałowi podlegają świat i atmosfera odston sagi. LoL 3 ma wiele odniesień do LoL 2 i wspólny z nim w dużej części bestiariusz, LoL 1 należy zaś do nieco innej rzeczywistości i traktuje swój świat dużo poważniej.

Broń i zbroje strażników z Gladstone zrobił Gush z kartonów po mleku i śmieci znalezionych gdzieś na poboczu w pobliżu siedziby firmy. Jak na swój rodowód wyglądały zaskakująco dobrze. Za to Hulinowie nie przypominali kotów. Wyglądali jak ubrani w rajtuzy ludzie, którym domalowano kocie wąsy. Gdyby nie wiek aktorów, chwilami można było pomyśleć, że ogląda się przedstawienie szkolne.

Grafika to nie był jedyny problem. Druga połowa lat dziewięćdziesiątych to czasy eksperymentów z interfejsem użytkownika w grach FPP i akurat LoL 2 stanowił eksperyment wyjątkowo nieudany. Kilka trybów korzystania z myszy – osobny do chodzenia, osobny do interakcji z otoczeniem, osobny do walki – a i tak żeby patrzeć góra/dół, trzeba się było wspomagać klawiaturą. O ile interfejs użytkownika w LoL 1 był niewygodny przez swoje ubóstwo, o tyle interfejs użytkownika w LoL 2 został rozbudowany

do przesady, ale wcale nie ułatwiał rozgrywki. Wręcz przeciwnie, czasem ją utrudniał, uniemożliwiając wykonanie odpowiednio szybko jakiejś czynności. Zdarzało się, że w ten sposób gra „sama” wybierała jedną ze ścieżek rozwidlającego się scenariusza, co okazywało się dopiero później. Oczywiście pewne rzeczy łatwo jest krytykować z dzisiejszej perspektywy, kiedy WASD stał się standardem. Jednak w 1997 roku istniały już tytuły z interfejsem użytkownika dopieszczonym i zoptymalizowanym pod kątem wygody gracza. LoL 2 do nich nie należał.

Przy wszystkich problemach technicznych gra zebrała w większości pochlebne recenzje. Wprawdzie scenariusz był dość liniowy, ale miał kilka wariantów, pojawiły się opcjonalne zadania dodatkowe, podejmowane decyzje zaczęły mieć wpływ na dalszy ciąg rozgrywki. Lekkie przyzmużenie oka i wprowadzenie pomysłów rodem z końca dwudziestego



➤ Luther jest pod wpływem klątwy, powodującej że czasem zmienia się w coś wielkiego, silnego i paskudnego, a czasem w małą jaszczurkę. Portrecik w rogu pokazuje jego aktualną formę.

wieku (na przykład przypominające nowoczesne ekspozycje multimedialne muzeum Draracli) też stanowiło jakieś urozmaicenie. Nawet jeśli wszystko to oznaczało tylko gonienie czołówki, LoL 2 na poziomie scenariusza i stopnia jego komplikacji nie odstawał od konkurencyjnych tytułów tak bardzo, jak zostawał w tyle technicznie. Trochę przez sentyment do poprzedniej części, trochę przez istniejące na rynku zapotrzebowanie na tytuły RPG LoL 2 sprzedawał się na tyle dobrze, że przystąpiono do prac na trzecią część.

Tym razem nie trzeba było czekać tak długo. Choć w międzyczasie studio znowu zmieniło właściciela - tym razem w sierpniu 1998 roku przeszło pod skrzydła Electronic Arts - nie wpłynęło to na organizację pracy i wystarczyły niespełna dwa lata.

Lands of Lore III (bez podtytułu) wyszło w marcu 1999 roku. Generalna koncepcja nie zmieniła się specjalnie w porównaniu z drugą częścią cyklu. Dalej sterowaliśmy jedną postacią, nadal korzystaliśmy z widoku FPP. Ale chociaż wiele z problemów technicznych, z jakimi borykał się LoL 2, zostało poprawionych, przepaść między LoL 3 a konkurencyjnymi tytułami tylko wzrosła.

Silnik został wprawdzie przeniesiony pod Direct3D, co ułatwiło automatyczne korzystanie z akceleratorów sprzętowych, ale generowany obraz ciągle zostawał wrażenie niechlujności i niedopracowania.

Najpoważniejsze wady interfejsu użytkownika zostały usunięte, mimo to sterowanie ciągle było niezbyt wygodne. A trzeba pamiętać, że wcześniej wyszły Quake 2, Half-Life i Unreal, ustanawiając w grach FPP zupełnie nowe standardy jakości obrazu, sterowania i wprowadzając trójwymiarowe postacie zamiast płaskich animacji.

Scenariusz (autorstwa wspomnianego już Gusha) zawierał rozwiązania rodem z pulp fiction, na przykład rasę gorących kobiet, zamieszkujących lodową krainę, czekających na wojownika z wielkim czymś. Pojawiły się gildie, ale ich wpływ na rozgrywkę był nieznaczący. Scenografia i gra aktorów ciągle wywoływały skojarzenia z filmami klasy B. LoL3 próbował puszczać oko do gracza, rozwijając znane już z LoL2 mieszanie współczesnych koncepcji z paraśredniowieczną rzeczywistością świata, a dialogi i wygłaszane przez główną postać komentarze często ocierały się o czwartą ścianę. Zabrakło jednak konsekwencji, więc to, co wyszło, nie było ani na poważnie, ani próbą parodii. Utknęło gdzieś pomiędzy. W dodatku gra zachowywała się bardzo kapryśnie. Przejmujące rynek Windows 98 były już (zwłaszcza w porównaniu z Windows 95) całkiem stabilne, tymczasem LoL 3 potrafił się wieszać i odmawiać działania bez żadnego powodu. To nie mogło skończyć się sukcesem. Jeśli długość artykułów w Wikipedii jest jakimkolwiek miernikiem



♦ Głównym bohaterem w LoL 3 jest Copper LeGre', bratanek króla Ryszarda z pierwszej części. W wyniku ataku Rift Dogs stracił duszę, ojca i braci. Teraz musi posklejać swoje życie i uratować świat.

sentymencie graczy, LoL 3 wypada bardzo mizernie w porównaniu ze swoimi starszymi braćmi.

W sumie wszystkich trzech części serii sprzedano się nieco ponad milion sztuk. Wbrew pozorom wcale nie było dużo. Razem z dochodami z wydawanej mniej więcej w tym samym czasie Kyrandii ledwo wystarczało na utrzymanie studia. Sukcesami finansowymi, które zrobiły z Westwood łakomy kąsek wart zainteresowania większych graczy, były Blade Runner i Command & Conquer, ale to już temat na zupełnie inny artykuł. ▀



♦ Gladstone w LoL 3 nabrało nieco głębi, ale w prasie większość dobrze wyglądających screenów pochodziła nie z rozgrywki, a z bardzo przyzwoicie zrealizowanych animacji.



♦ Świat LoL 3 składa się z kilku wymiarów. Różnią się między sobą grafiką i mieszkańcami, ale w każdym trzeba szukać fragmentów stłuczonego zwierciadła.



❖ W pracach Giger'a nie chodzi o nagość czy seks, lecz o przepotężne poczucie samotności w groźnym, stchnicyzowanym świecie.

WSZYSTKIE POTWORY PANA GIGERA

H.R. Giger zasłynął przede wszystkim jako kreator słynnego ksenomorfa z cyklu filmów „Obcy”. Tymczasem twórczość szwajcarskiego malarza, rzeźbiarza i scenografa, przekuwającego swoje koszmary w fantasmagoryczne dzieła, od zawsze wydawały się znakomitym tworzywem także dla twórców gier.

■ Wojtek Kałużyński

Gra inspirowana twórczością Gigera miała się ukazać we wrześniu tego roku. Niestety premiera została przełożona na przyszły rok. Mowa o Scorn opracowanym przez niezbyt duże serbskie studio Ebb Software.

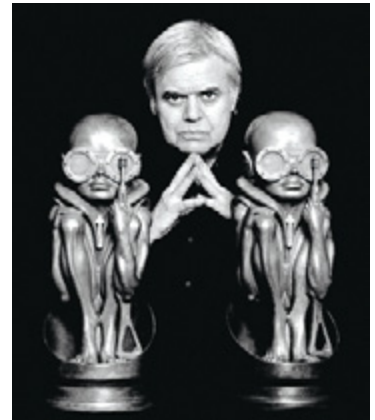
Oczywiście zabrakło pieniędzy na skończenie gry. Fundusze prywatnego inwestora się wyczerpały i twórcy chcą zebrać brakujące 150 tysięcy euro na Kickstarterze. Dołożyłem się, bo tym, co dotąd pokazali, przekonali mnie, że pomysł mają. Na zwiastunach, szkicach czy fragmentach, które można zobaczyć w sieci, widać kompletną kreację opartą na wyobraźni szwajcarskiego mistrza, jakiej nie było od czasów pierwszego „Obcego”. Jakaś nieludzka surrealistyczna

rzeczywistość zbudowana z dziwacznie poskręcanych elementów, połączonych w przerażającą organiczną tkankę. Dziwne „żyjące” korytarze ociekają śluzem, pętają się po nich insektoidalno-embrionalne stwory. Nawet przeładowanie broni wywołuje coś w rodzaju podszytego grozą obrzydzenia. Ta świetnie wymodelowana, wyczelowana w szczegółach sceneria jako żywo przypomina prace Gigera. W grze trzeba ją będzie eksplorować, poznawać, oswajając, ale i walczyć z zagrożeniem. Ma być coś na pograniczu surrealistycznego horroru i klaustrofobicznej strzelaniny science fiction bez żadnych przerw i interfejsu HUD i bez kompromisów.

MUMIA Z MUZEUM

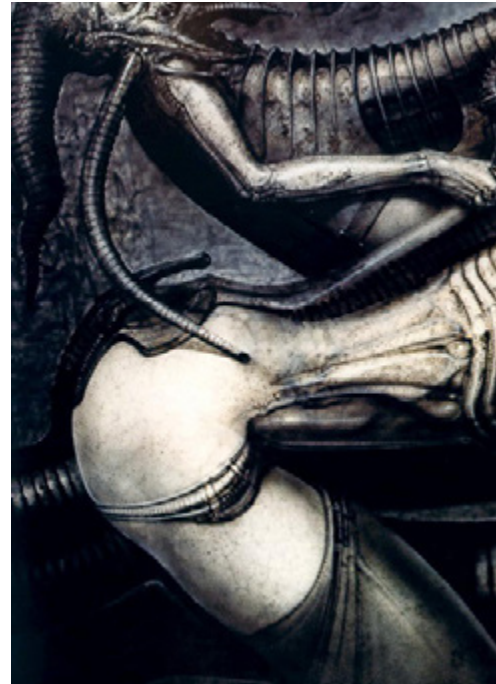
Zapowiada się zatem horror ekscentryczny, klimatyczny, przerażający, no i gigerowski z ducha i z ciała.

✚ Mistrz i jego dwie Małgorzatki - emblematiczne Born Machine Babys, powracające w wielu pracach...



Projekty Scorn z jednej strony przypominają wprawione w ruch obrazy malarza, a z drugiej trafiają w samą istotę jego dzieł podszytych lękiem najbardziej pierwotnym: sensualnym i egzystencjalnym zarazem. „Prace Gigera niepokoją, przerażają ze względu na ich ogromną ewolucyjną perspektywę czasową.





Pokazują aż nazbyt wyraźnie, skąd pochodzimy i dokąd zmierzamy” – mówił Timothy Leary, psychodeliczny guru i przyjaciel Gigera.

Potworne organiczne deformacje, które stały się obsesją artysty i elementem jego stylu, zaczęły się pojawiać już w jego najwcześniejszych, młodzieńczych rysunkach i szkicach. Ich źródłem nie była jednak żadna trauma. On sam twierdził, że dzieciństwo miał wyjątkowo szczęśliwe. Hans Rudolf urodził się w 1940 roku, a dziecięce lata spędził w malowniczym mieście Chur w dolinie Renu. Jako moment, który zmienił beztronskiego chłopca w zaniepokojonego własnym istnieniem nadwrażliwca, sam Giger wskazuje dzień, kiedy jako ośmiolatek ujrzał w miejscowym muzeum egipską mumię. Powracał tam później wielokrotnie i obsesyjnie tworzył wariacje na temat wizerunku zmuumifikowanego, zdeformowanego ciała. Był jako dziecko chorobliwie nieśmiały, introwertyczny. W rodzinnym domu jego ulubionym miejscem zabaw było pozbawione okien,

mroczne poddasze. Spędzał tam samotne długie godziny, rysował, lepił surrealistyczne figury. I tak mu zostało.

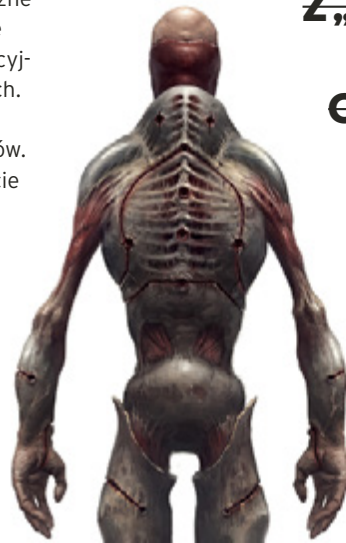
Ojciec, z zawodu chemik, namawiał syna na studia farmaceutyczne. Plastyczne próby Hansa uważał za ciekawe, ale zupełnie niepraktyczne hobby. Giger jednak wybrał własną drogę i zaczął studia na kierunku wzornictwa przemysłowego w akademii w Zurychu. Chciał połączyć artystyczną pasję z praktycznym zawodem, zwłaszcza w czasach, kiedy sztuka designu tak szybko zyskiwała na znaczeniu. W Zurychu Giger organizował swoje pierwsze wystawy, które znajomi często utrwalali na zdjęciach lub taśmie filmowej. Na tych pierwszych obrazach już pojawiały się charakterystyczne biomechaniczne motywy, ale najczęściej w jawnie erotycznych czy wręcz prowokacyjnie pornograficznych konotacjach.

Dał się porwać klimatowi młodzieżowej rewolty tamtych czasów. Tworzył, prowadził ożywione życie towarzyskie. Poznał Li Tobler

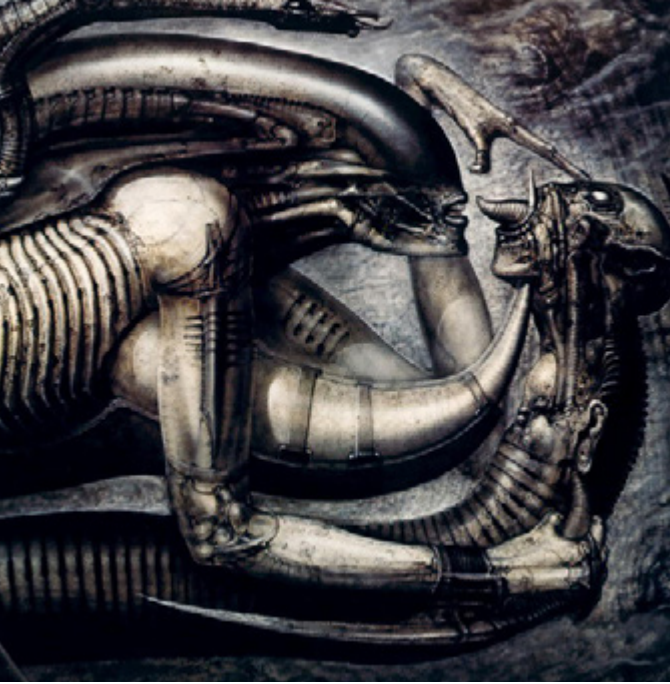
■ Bar jak z *Nostromo*, czyli czuj się jak u Ellen Ripley w domu. W lokalu w Gruyères można po prostu zamówić colę za pięć franków szwajcarskich, by posiedzieć trochę w tych niewygodnych fotelach.

– aktorkę i modelkę, która stała się jego towarzyszką życia. W 1975 roku popełniła samobójstwo. Niektórzy oskarżali Gigera o to, że „zaraził” ją obsesją śmierci, motywem, który już wtedy – obok seksu – najczęściej pojawiał się w jego dziełach. Giger nie zaprzeczał, nie tłumaczył. Dopiero wiele lat później mówił o załamaniu, jakie wówczas przeżył. Jego malarstwo stało się jeszcze bardziej mroczne, niepokojące. Przez wiele lat z właściwą sobie obsesją wciąż upodabniał do

PRZED DOJŚCIEM DO KLIMATÓW ZWIĄZANYCH Z „OBCYM” GIGER PRZEZ PEWIEN CZAS UPRAWIAŁ REGULARNĄ PORNOGRAFIĘ.



■ Humanoid ze Scorn, czyli hold dla proroka z Chur.



W muzeum biotechnologicznych osobliwości w Gruyères.

Li Tobler: muza, obsesja, niekwestionowana królowa gigerowskich koszmarów.

Tobler charakterystyczne postaci kobiece na swych obrazach...

NECRONOMICON WEDŁUG GIGERA

Na początku lat siedemdziesiątych Giger poznał Salvadora Dalego i Alejandro Jodorowsky'ego. Ten drugi był tak przejęty jego biomechanicznym barokowym stylem, że zaproponował mu przygotowanie scenografii do planowanej ekranizacji „Diuny” Franka Herberta. Projekt filmu nie doszedł wówczas do skutku. Sfinalizował go dopiero ponad dekadę później David Lynch, a w jego filmie niewiele zachowało się projektów Jodorowsky'ego i Gigera.

Giger w tym czasie projektował wnętrza, okładki płyt, ale przede wszystkim zamykał się na długie miesiące i malował. Cierpiał na bezsenność. Bał się zasnąć, prześladowały go koszmary. „Piekiło było moim rajem” - wyznawał. Z piekielnych snów wypełzały widma, które były rajem dla jego wyobraźni. Więc je malował, żył

Necronom V, czyli prawie Biblia. Seks, turpizm, sadyzm, niemoc i cybernetyka łączą się tu w jedność.

na granicy snu i jawy i takie były jego surrealistyczno-barokowe dzieła. Taka była też słynna grafika „Necronom IV” przedstawiająca istotę o humanoidalno-mechanicznym ciele i obłej fallicznej czaszce. Ukazała się w pierwszym albumie prac Gigera, wydanym w 1977 roku, a zatytułowanym „Necronomicon”. Nawiązanie do tytułu fikcyjnej książki pojawiającej się w opowiadaniach H. P. Lovecrafta opowiadającej o czasach przedwiecznych było oczywiste. I świadome. Bo też grafiki Gigera odsyłały do mrocznych początków ludzkości, a zarazem jej równie mrocznego końca - zestawiały futurystyczną technologię i starożytną mistykę. Część krytyki oskarżała cykl „Necronomicon” o kicz, ale artysta miał już liczne grono fanów. „Moje obrazy wydają się robić najsilniejsze wrażenie na ludziach albo z natury dobrych, albo szalonych” - komentował Szwajcar. Nie wiadomo, do której z tych kategorii należał Ridley Scott. Wiadomo za to, że gdy zobaczył „Necronom IV” natychmiast zatrudnił Gigera

jako scenografa przy planowanym filmie „Obcy - ósmy pasażer Nostro-mo”. Producent Gordon Carroll był przeciwny. Określał prace artysty mianem „chorych”, a wytwórnia 20th Century Fox obawiała się, że jego wizje okażą się dla widzów zbyt wstrząsające. Ale Scott się uparł. I postawił na swoim. „Powiedział, że mam to zrobić w stu procentach po mojemu. Poczulem się dodatkowo doceniony, kiedy pokazał reszcie zespołu moją książkę z namaszczeniem takim, jakby była to co najmniej Biblia” - mówił Giger.

WCIAŹ BARDZIEJ OBCY

I tak oto stworzył ksenomorfa - najbardziej przerażający organizm w dziejach, ale zarazem także najdoskonalszy. Ciało, które jest bronią i pancerzem, żrąca krew, całkowite podporządkowanie prawu przetrwania gatunku. Słowem perfekcyjna maszyna do zabijania: bezdusznie inteligentna, przerażająco odporna, ale i na swój sposób pociągająca. Także seksualnie. Falliczne kształty, waginalny układ szczęk, ogon





POSTAĆ LITOBLER POWRACAŁA W WIELU DZIELACH GIGERA, STAŁA SIĘ RÓWNIEŻ OSNOWĄ FABUŁY DARK SEED.

umożliwiający śmiertelną penetrację, embrionalna forma przetrwalnikowa Obcego podświadomie budziły perwersyjne, erotyczne skojarzenia.

Bo też u Gigera egzystencjalny lęk, refleksja nad początkiem i końcem czasu, fascynacja i zarazem przerażenie wynaturzoną przez technikę cielesnością sąsiadowały z perwersyjną seksualnością. Już nie tak dostojną, jak we wczesnych pracach, ale stale obecną, wydobywaną z mroków podświadomości.

Za efekty wizualne „Obcego” Giger dostał Oscara. Zarobił na ksenomorfie naprawdę duże pieniądze, ale przede wszystkim ten jeden jedyny raz był naprawdę zadowolony ze swej filmowej kreacji. Wszyscy zresztą wydawali się zadowoleni, więc Giger był więcej niż rozczarowany, gdy ani studio Fox, ani reżyser James Cameron nie zaprosili go do pracy nad kontynuacją serii. „Może chcę mnie trzymać z dala od Obcych, żeby chronić ich stwórcy” - ironizował. Dopiero niedługo przed premierą dostał list od Camerona, w którym ten pisał, że to właśnie psychoseksualne twory Gigera przekonały go do zrobienia filmu, ale chciał na nim odcisnąć własne piętno i bał się, że zostanie przez wyobraźnię tak wielkiego artysty przygnieciony. Po czym błagał o przebaczenie. Giger wielkodusznie wybaczył. Tym chętniej, że tantiemy, jakie dostał jako twórca pierwotnych projektów, miały odpowiednią liczbę zer. Do pracy przy trzeciej części Giger został już zaproszony. Ale jego wizje przeniknęły na ekran w niewielkiej części, temperowane przez skupionego na psychologicznej analizie sytuacji zagrożenia reżysera Davida Finchera i liczących pieniądze księgowych.

W czwartej części cyklu „Obcy: Przebudzenie” nazwisko ojca ksenomorfów miało się w ogóle nie pojawić nawet w napisach. Studio odmawiało też tantiem. Giger napisał do Foxa list, w którym dowodził, że wykorzystane w filmie projekty bliższe są jego oryginalnym pomysłom niż te z dwóch poprzednich części, więc uważa, że wytwórnia powinna umieścić jego nazwisko w napisach i wypłacić uczciwie zarobione pieniądze.

Skończyło się ugodą, ale Giger był swoją pracą w kinie mocno rozczarowany. Pracę w sequele „Poltergeist” wspominał jako koszmar znacznie bardziej przerażający niż sam raczej śmieszny film, który wszak z definicji miał być horrorem. Jeszcze większym rozczarowaniem okazała się praca przy filmie „Batman Forever”, do której zaprosił Gigera Tim Burton. Efekt współpracy tej pary mógłby być interesujący. Ale skonfliktowany z producentem Burton ostatecznie zrezygnował. Giger zaś zdążył zaprojektować radykalnie odchodzący od graficznej stylistyki serii batmobil wyglądający jak pazurasty homar. Nowy reżyser Joel Schumacher nie chciał na niego nawet patrzeć.

Giger ostatecznie zrozumiał, że jego ekscentryczne pomysły nie mają w zachowawczym Hollywood szans. Z nostalgią wspominał mało znaną niskobudżetową szwajcarską produkcję „Swiss Made” z 1969 roku, w której poniekąd stworzył prototyp Obcego dziesięć lat przed Obcym. W opowiadającym o wizycie kosmity na Ziemi filmie zaprojektował... kosmicznego psa. Prawdziwego psa ubrał w ubranko z poliestru, a na głowę włożył falliczno-banano-wą maskę jako żywo przypominającą późniejsze projekty. Od „Obcego” się więc jego przegrada zaczęła i poniekąd na „Obcym” skończyła. Bo Ridley Scott zaprosił go do pracy przy niejako kontynuującym wątku serii „Prometeuszu”, a potem

wykorzystał projekty w piątej części sagi, nakręconej już po śmierci Gigera...

KRAJOBRAZ Z PENISAMI

Popkultura była żywiołem Gigera. Dorabiał jej surrealistyczno-apokaliptyczną gębę, ale i przemyślał coś, co z pewnością było sztuką. Widać to choćby na okładkach płyt, które sam stworzył, i na tych, na których wykorzystane zostały jego obrazy. Po raz pierwszy dwa obrazy Gigera pojawiły się na okładce płyty „Brain Salad Surgery” progresywnej supergrupy Emerson, Lake and Palmer z 1973 roku. Twórca utrzymywał, że zespół nie pytał go o zgodę na wykorzystanie dzieł. Nigdy też za nie nie zapłacił. Dziwnym trafem oba obrazy później zaginęły w bardzo tajemniczych okolicznościach. Wystawione w Narodowym Muzeum Techniki w Pradze w 2005 roku, choć rzekomo odesłane twórcy, nie dotarły do adresata. Giger oferował wysokie nagrody za zwrot dzieł, ale do dzisiaj ich nie odnaleziono.

Najczęściej, co zrozumiacie, po twórczość Gigera sięgały grupy grające różne odmiany metalu. Choćby Celtic Frost, który powierzył Gigerowi projekt okładki swego drugiego, całkiem niezłego zresztą albumu „To Mega Therion”. Giger stworzył ciekawy koncept: Szatana strzelającego z procy w kształcie figury ukrzyżowanego Jezusa. Metafora może i ryzykowna, ale niejednoznaczna, niepokojąca, a przy tym utrzymana w niepodrabialnym klimacie gigerowskiego mroku.

Giger używał swoich prac na okładki deathmetalowego Atrocity, grindcore’owego Carcass, ale też gitarowego wirtuoza Steve’a Stevensa. Okładkę płyty zespołu Danzig „How The Gods Kill” zdobi znakomity obraz mistrza zatytułowany „Mistrz i Małgorzata”.

Ale najsztywniejszą bodaj okładkę zaprojektował Giger osobiście dla Debbie Harry. Była liderka Blondie





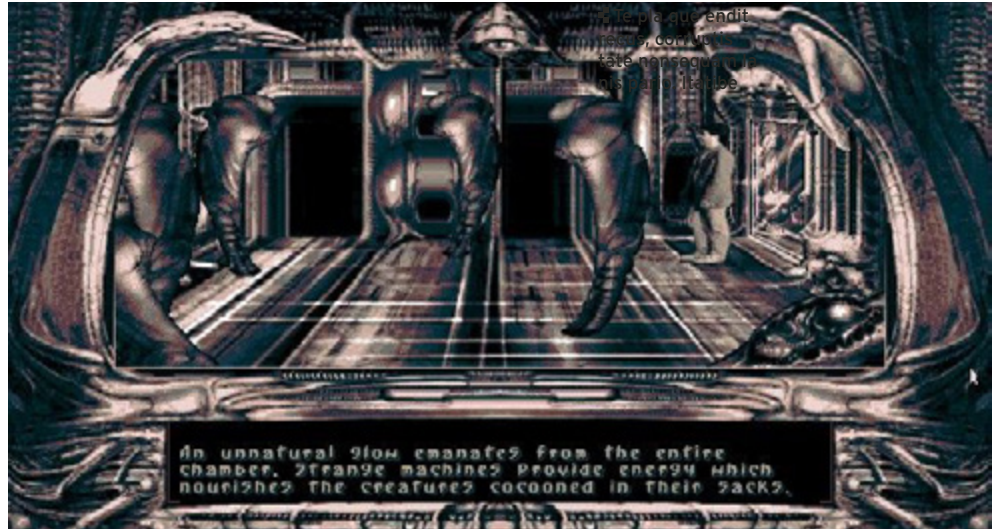
❖ Tego kształtu czaszki nie da się z niczym pomylić. Chyba że z odkurzaczem...

❖ Kto wie, czy „realny świat” z Dark Seed nie był bardziej przerażający od ukrytej za lustrem krainy koszmarów.



❖ Mike Dawson z Dark Seed ciągle jeszcze myśli, że to będzie zwykły dzień...

❖ Gabinet figur wcale nie woskowych. Diabeł wie, czy to penisy, płody, polipy czy co tam innego drążyło wyobraźnię Szwajcara.



była zachwycona jego pracami, ponoć więc zapożyczyła się, byle tylko zgodził się stworzyć okładkę jej solowego albumu „KooKoo”. W rezultacie powstał obraz przedstawiający wystylizowaną twarz Debbie, a jej szyja, policzki i skroń przebite zostały czterema szpikulcami. Osobliwy projekt, w którym piękno miesza się z bólem, a życie zwiastuje śmierć - karykaturalny obraz popkulturowego kultu cielesności.

Okładka uznana została za drastyczną, w Wielkiej Brytanii zakazane zostało używanie jej w reklamach. Ale największym skandalem okazało się wykorzystanie projektu Gigera przez legendarny punkowy skład

Dead Kennedys na płycie „Frankenchrist”. Lider kapeli Jello Biafra zachwyił się namalowaną w 1973 roku grafiką Gigera „Penis Landscape” i chciał wykorzystać na okładce. Wydawca się wystraszył, więc ostatecznie grafika przedstawiająca penisy kopulujące z piętzącymi się waginami, splątane z nimi w jedno, znalazła się na wewnętrznej wkładce albumu. Zrobiła się z tego niewąska afera zakończona wycofaniem płyty ze sprzedaży, olbrzymimi stratami finansowymi, a w końcu procesem Biafry, na którym Giger zeznawał jako świadek. Jak wspominał, odetchnął z ulgą, gdy Biafra został ostatecznie uniewinniony.

Związki Gigera z przemysłem muzycznym nie ograniczały się jedynie do okładek płyt. Artysta użył swego talentu i nazwiska limitowanej serii gitar elektrycznych Ibanez. Każdy z egzemplarzy jest do dzisiaj przedmiotem pragnień kolekcjonerów pamiętek związanych ze szwajcarskim wizjonerem. Zaprojektował też biomechaniczny statywny mikrofon dla lidera zespołu Korn Jonathana Davisa, skądinąd swego wielkiego wielbiciela.

NASIONA OBCEGO

Scorn nie będzie oczywiście pierwszą gigerowską grą w historii. Same gry z jego najślawniejszymi twórcami,





➤ Mrok, który otaczał Gigera twórcę, niemal nie odcisnął piętna na jego życiu prywatnym.



➤ Sfinks z Gruyères jest kupionym przez Gigera dziełem Ernsta Fuchsa – dziecięce lęki prześladowały mistrza do końca życia.

DUCH GIGERA I WYWIĘDZONEGO Z LOVERCRAFTA NECRONOMICONU CZUJE SIĘ W DARKSEED NA KAŻDYM KROKU: W NIEPOKOJĄCEJ AURZE, LEDWO UCHWYTNYM PRZECZUCIU TAJEMNICY.

czyli ksenomorfami, to już całkiem spora antologia. W zaledwie trzy lata od premiery pierwszego filmu Ridleya Scotta na rynek trafiła pierwsza gra osadzona w uniwersum Obcego – Alien na platformę Atari. Potem były kolejne, aż w roku 1995 za sprawą gry Alien Trilogy Obcy pojawił się na PC. Ale dopiero kultowy Aliens versus Predator z 1999 roku zrobił prawdziwą furorę. Kolejne części, wznowienia i próby odkurzenia nie były już jednak tak udane. Koncertowo spartaczone było Aliens: Colonial Marines i dopiero wydana w 2014 roku gra Aliens: Isolation okazała się godna gigerowskiej spuścizny. Przeróżające monstrum objawiło tu znów oblicze znane z filmu Scotta. Projekty graficzne także odwoływały się do oryginalnej filmowej stylistyki. Fabuła ciekawie zarysowana, niestety stawała się z czasem pretekstowa, patenty na wykonanie kolejnych zadań dość mechaniczne, ale każde spotkanie z Obcym przyprawiało

jednak o dreszcz emocji, jak na rasowy survival horror przystało. Do fascynacji i inspiracji Gigerem przyznawali się i inni twórcy gier i to tak różnych jak Doom, Half-Life czy BioShock. Ale tylko jedna, a właściwie dwie gry w historii sięgały wprost po gigerowską estetykę i po jego oryginalne projekty. Mowa o wydanym w 1992 roku przez Cyberdreams Dark Seed i trzy lata późniejszym sequele Dark Seed II.

Klasyczna przygodówka z gatunku point & click opowiadała o pisarzu Mike'u Dawsonie, który zakupił wiktoriańską posiadłość w niewielkim miasteczku. Zaczynają dręczyć go przerażające koszmary o obcych istotach, wszechpajających embrion do jego mózgu. Co dzień budzi się ze straszliwym bólem głowy. Stopniowo Mike odkrywa budzącą groźbę prawdę o Mrocznym Świecie i odrażających eksperymentach obcej rasy Przedwiecznych... Duch Gigera i wywiędzonego z Lovecrafta Necronomiconu czuje się na każdym kroku: w niepokojącej aurze, ledwo uchwytym przeczuciu tajemnicy, w samym rozwoju fabuły. Dopelnieniem było wykorzystanie oryginalnych prac Gigera. Wprawdzie specjalnie na potrzeby gry artysta niczego sam nie zaprojektował, ale zgodził się użyć swoich grafik. Podobnie jak w drugiej części, w której bohater podejrzany o zabójstwo przyjaciółki prowadzi prywatne śledztwo i ponownie staje po drugiej stronie lustra – w Mrocznym Świecie. Obca rasa Starożytnych

powróciła, a Mike jest jedyną osobą na Ziemi, która się z nimi zetknęła i przeżyła to spotkanie. Klimat nie był już tak gęsty, za to graficznie gra wyglądała znacznie lepiej i gigerowskie projekty robiły jak na owe czasy naprawdę świetne wrażenie. Tak jak niemal wszystkie jego dzieła budziły groźę i fascynację zarazem. Oczywiście na miarę owych czasów.

Sam Giger, choć narzekał na niską rozdzielczość reprodukcji, był z Dark Seed w miarę zadowolony. Przyznawał, że powstawał bez jego osobistego zaangażowania, ale dość udanie wplatał jego obrazy w mroczną akcję. Twórczość Gigera jest dla gier wideo wręcz stworzona. Mam wrażenie, że Scorn nie będzie zatem wcale ostatnim tytułem sięgającym po twory wyobraźni szwajcarskiego geniusza mroku.

BAR W STARYM ZAMKU

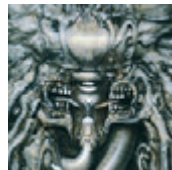
Zdumiewające, ale mrok, który otaczał Gigera twórcę – wynikający z jego jaźni, lęków – nie odcisnął niemal piętna na jego życiu prywatnym. Malarz przelewający na płótno własne koszmarne wizje, przerażający pracami przez wielu uważanymi za chore, prywatnie był człowiekiem skromnym, wręcz nieśmiałym. Nigdy nie uwikłał się w żaden skandal.



Widok z baru na wejście do muzeum – jedynej w swoim rodzaju cyberpunkowej świątyni.

Ba, nigdy nie złamał prawa, nawet nie zapłacił mandatu. Jako introwert nie przepadał za tłumami. Zwierzał się, że przed spotkaniami z wielbicielami nieraz miał ochotę włożyć maskę Obcego. Fascynował się kobietami, które uznawał za swoje muzy, ale nie wdawał się w żadne głośne romanse.

Pracował wręcz obsesyjnie. Potrafił malować nawet przez trzy dni bez żadnej przerwy. Projektował biżuterię, karoserie samochodów, pracował nad wystrojem wnętrz. Niezwykłym rezultatem jego aktywności na tym polu były firmowane jego nazwiskiem bary zaprojektowane w stylu statku kosmicznego Nostromo z charakterystycznymi organicznymi elementami, wizerunkami Obcego. Każdy był inny. Pierwszy powstał w Japonii, kolejny w Stanach Zjednoczonych, ale sponsorom zależało przede wszystkim na szybkim zysku, nie na dochowaniu wierności koncepcjom Gigera, więc rezygnowali z co bardziej kontrowersyjnych pomysłów artysty. Ostatecznie więc tylko dwa z tych lokali, oba działające w Szwajcarii, zachowały oryginalny, rozpoznawalny na pierwszy rzut oka gigerowski styl. Jeden z nich działa przy muzeum Gigera w Gruyères. W mury średniowiecznej twierdzy Château St. Germain, którą



Muzyka

Prace Gigera wykorzystane zostały na ponad 20 okładkach płyt. Ta do „To Mega Therion” w wykonaniu Celtic Frost jest jedną z najbardziej znanych. Jeśli Szatan strzela do ciebie z procy, której naciąg spoczywa na ramionach ukrzyżowanego Chrystusa, to od kogo właściwie oberwałeś? Może to i banalna metafora, ale...



Czy Scorn będzie udaną inkarnacją świata Gigera? Szkice koncepcyjne obiecują wiele.

Giger kupił w latach dziewięćdziesiątych, wpisał fragmenty niezemskich szkieletów, anatomiczno-mechaniczne, obłe elementy. Bar i muzeum do dziś stanowią cel pielgrzymek wielbicieli artysty. Drugi bar działa w rodzinnym mieście twórcy, w Chur. Kiedyś stała przed nim naturalnej wielkości rzeźba przedstawiająca Obcego, ale władze miasta uznały, że nie współgra z wizerunkiem miasta i zażądały jej usunięcia.

Giger zmarł 12 maja 2014 roku w wyniku obrażeń doznanych w domowym wypadku.

Wyznawał, że nie boi się śmierci, że przeżył ją tak wiele razy w swych koszmarach, że prawdziwa nie może być straszniejsza. Niedługo po jego śmierci hodowca roślin Matthew Kaelin nadał odkrytemu przez siebie gatunkowi mięsożernej rośliny nazwę Nepenthes H.R. Giger. Chwytająca w pułapkę owady i małe zwierzęta roślina z kolcami i perystomatycznymi zębami wygląda rzeczycywiście niemal jak twór Gigera, pochodzący z wrogiego obcego świata. Trudno o lepszy hołd dla takiego artysty. ■



INTERAKTYWNE KOSZMARY

**PIXEL
WYWIAD**

Pracował przy najważniejszych grach Cyberdreams, a potem przy Heroes of Might & Magic. Z **Davidem Mullichem** o jego karierze w elektronicznej rozrywce i znajomości z H.R. Gigerem rozmawia Piotr Mańkowski.

P Urodziłeś się w 1958 roku, więc mniemam, że twój pierwszy kontakt z komputerami dotyczył mainframe?

Tak, studiowałem informatykę na California State University i pewnego dnia podczas oczekiwania w pracowni komputerowej na dostęp do drukarki zobaczyłem grę tekstową, oczywiście nielicencjonowaną, z uniwersum „Star Treka”. Wtedy po raz pierwszy zetknąłem się z czymś takim jak interaktywność w rozrywce. Wkrótce potem jeden z profesorów zaproponował mi pracę sprzedawcy w świeżo otwartym, drugim w Los Angeles, sklepie z komputerami. Nazywał się on Rainbow Computing i zajmował się na początku sprzedażą Apple II. To właśnie po ten komputer przybył do nas Ken Williams, kupił go i napisał na nim Mystery House. Innym z naszych klientów był Sherwin Steffin, który w 1979 roku założył Edu-Ware. Ze sklepu trafiłem do tej firmy i stworzyłem w niej swoją pierwszą grę Space Two. Programowałem przez dwa tygodnie, dostałem za tę robotę 100 dolarów. Edu-Ware składało się z czterech ludzi pracujących w jednym pokoju. Nawiasem mówiąc, to do nas przyszedł Ken Williams z propozycją wydania Mystery House, ale szefostwo zaproponowało mu niezbyt wysokie tantiemy i nie dogadali się, po czym on zdecydował się założyć On-Line Systems. Ja z kolei po trwającej pół roku pracy zrealizowałem w 1980 roku swoją pierwszą dużą grę The Prisoner, luźno opartą na kultowym serialu telewizyjnym.

P Jaki był twój stosunek do Atari?

Grałem w Pong i Asteroids zaraz po ich premierach, bawiły mnie, ale nic ponadto. Gdy Atari wypuściło konsolę VCS, dołączyło do niej niesamowity, mały czarny joystick - zwłaszcza to zapamiętałem. Ogólnie postrzegałem konsole i automaty jako konkurencję dla platformy, na której sam pracowałem, czyli Apple II.

P Potem przeniostałeś się do Disneya...

Tak, moja własna firma nie wypaliła i byłem przez dwa lata bez pracy. A ponieważ w dzieciństwie mieszkalem blisko Disneylandu w Anaheim, temat był mi bliski. Doprowadziłem do powstania Dicka Tracy'ego. Wypuściliśmy też grę opartą na filmie z naszej własnej stajni, a był nią Who Framed Roger Rabbit. W pewnym sensie staliśmy się ofiarami własnego sukcesu, gdyż każdy menedżer Disneya chciał brać udział w podejmowaniu decyzji. Praca dla korporacji stała się nie do zniesienia...

P Spotkaliście się głównie po to, żeby porozmawiać o Gigerze i Cyberdreams. Powiedz, jak trafiłeś do tej firmy?

Po odejściu z Disneya pracowałem dla firmy produkującej gry na konsolę 3DO. Któregoś dnia zadzwonił do mnie Patrick Ketchum - nie wiem, skąd miał mój numer - i zaproponował przejście do Cyberdreams, gdzie zatrudniono mnie jako producenta. To zabawne, ale rok wcześniej byłem na GDC w San Francisco, gdzie Harlan

✚ Łazienka i kabina prysznicowa w Dark Seed 2 przynosiły pewne skojarzenia z oryginałem. Tyle że ta gra była obłędnie wyrenderowana, działając w rozdzielczości 640x480 pikseli.

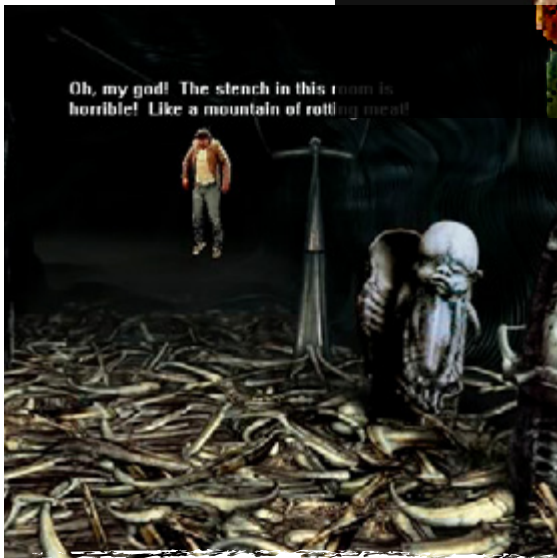
DARK SEED II BYŁ POD KAŻDYM WZGLĘDEM LEPIEJ ZROBIONY OD ORYGINAŁU, A JEDNAK NIE ZOSTAŁ DOCENIONY ANI PRZEZ KRYTYKÓW, ANI PRZEZ FANÓW.



✚ Akcja Dark Seed II rozgrywa się w teksańskim Crowley - kolebce Mike'a Dawsona. Co ciekawe, takie miasteczko istnieje naprawdę.



✚ Pradawni bogowie co pewien czas lustrują nasz świat. Wiedzą, że gnije i że nie zdołają mu już pomóc...



✚ David Mullich w fotomontażu zespalającym go z Mikiem Dawsonem. David pracował dla mnóstwa firm - w tym także dla niewymienianych w wywiadzie Philips Interactive Media i Activision.



✚ Wszystko przez to, że dwójka niesubordynowanych ludzi próbowała powywoływać duchy poetów, a przez pomyłkę wywołali Behemotha, który wnet prześlizgnął się do naszego wymiaru.

✚ Tyle rur, światełek i eksponatów, a do uziemienia tego wszystkiego wystarczyło przecięcie mieczem kabla zasilającego statek Pradawnych.



Ellison i producent Cyberdreams David Sears opowiadali o powstającym I Have No Mouth and I Must Scream, które było moim ukochanym opowiadaniem wszech czasów. Ale zanim zacząłem działać jako producent tej gry, pracowałem jeszcze nad zręcznościową grą CyberRace, za który to projekt odpowiadał futurysta Syd Mead. Cyberdreams wykorzystywało talenty pisarzy, filmowców czy artystów grafików - takie było założenie od samego początku. Gdy trafiłem do studia, podjęto decyzję o zwolnieniu własnych programistów i zajęciu się nadzorowaniem zewnętrznych zespołów. Gdy David Sears odchodził, I Have no Mouth and I Must Scream było skończone w połowie. Siadając do projektu, postanowiliśmy z Harlanem, że z jego short story utkamy dłuższą opowieść, w której wystąpi kilkoro bohaterów. Poruszyliśmy w fabule wątek obozów koncentracyjnych i prawdą jest, że gdy to ogłosiliśmy, do Cyberdreams dotarł list z Centrum Szymona Wiesenthala nie tyle z groźbą, co z zapytaniem, czy realizujemy grę wideo opowiadającą o Holokauście. W Cyberdreams pomyślano, że ta sytuacja może się przyczynić do reklamy gry, ale niestety żaden więcej list od tej organizacji już nie dotarł.

P W czasie realizacji I Have No Mouth and I Must Scream pracowałeś także nad Principles of Fear według pomysłu reżysera „Koszmaru z ulicy Wiązów” Wesa Cravena. Jaki był dokładnie jego udział w projekcie i czy spotkałeś go osobiście?

Napisał dla nas tak zwany treatment scenariusza, który składał się z całych trzech stron. Była to opowieść o domu, który emanował złem i ludzie w nim wariowali. Sam Wes nigdy się u nas nie pojawił. Cyberdreams wynajęło zewnętrzny zespół do produkcji Principles of Fear, powstał nawet prototyp, który zaprezentowaliśmy na targach E3. Któryś z magazynów dał nam nawet nagrodę, ale gdy ów prototyp zobaczyła agentka Cravena, wydawała się przerażona, cały czas mamrocząc pod nosem: „O nie, wpadliśmy w kłopoty”. Doprowadziła do zerwania kontraktu i projekt poszedł do kosza.

P Jak Patrick Ketchum organizował pracę w Cyberdreams?

Mieliśmy biuro w Woodland Hills, a potem przenieśliśmy się do Calabasas, także w Kalifornii. Na stałe pracowało 20 osób - już po wspomnianej zmianie profilu na zarządzanie zewnętrznymi zespołami.

P W międzyczasie pracowałeś nad sequelem Dark Seed...

Pierwsza część powstała, zanim przyszedłem do Cyberdreams. Została pomyślana jako przygody Mike'a Dawsona. H.R. Giger dostarczył prace, na bazie których stworzono mroczną replikę rzeczywistości. Gra odniosła sukces, więc postanowiono zrobić sequel, którego zostałem producentem. Mike Dawson odszedł właśnie z Cyberdreams, ale postanowiliśmy ponownie wykorzystać jego postać w fabule. Do tworzenia scenariusza

GIGER NIE BYŁ FANEM GIER. CYBERDREAMS UDAŁO SIĘ PRZEKONAĆ SZWAJCARA, ŻE INSPIROWANE JEGO TWÓRCZOŚCIĄ TYTUŁY BĘDĄ CZYMŚ WIĘCEJ NIŻ GRAMI.

Dark Seed II zatrudniłem Raymonda Bensona świeżo po tym, jak skończył pracę dla MicroProse przy Return of the Phantom. Grafika świata koszmarów oparta została na pracach H.R. Gigera, natomiast projektowaniem „normalnego” świata zajął się wcześniej pracujący ze mną w Disneyu Peter Delgado. No i w końcu pojechaliśmy do Szwajcarii w odwiedziny do samego Gigera...

P O, opowiadaj! Ten facet był w codziennym życiu tak bardzo niezwykły, jak jego prace?

Na pewno miał niezwykły dom, bardzo wyróżniający się w okolicy. Żadne środki komunikacji miejskiej tam nie docierały, przybyliśmy więc taksówką i to tak się złożyło, że w nocy. Giger przywitał nas w drzwiach, oświetlony słabym światłem. Wyglądał jak postać wyjęta żywcem z horrorów. Wszedłem do środka i ze zdumieniem spostrzegłem, że wszystkie ściany są pomalowane na czarno. W niemal każdym wolnym miejscu stały lub wisiały dzieła Gigera. Wszystkie znajdujące się tam meble były zaprojektowane przez niego samego. Przypominały te z barów, które firmował swoim nazwiskiem. W środku tej rezydencji czułem się, jakbyś wskoczył do któregoś z jego obrazów. Poza tym był bardzo uprzejmym człowiekiem. Usadził nas na krzesłach i poszedł po herbatę i ciasteczka. Następnie pokazaliśmy mu aktualną wersję Dark Seed II, na co nie zareagował zbyt pozytywnie. Nie podobała mu się fabuła. Nie czuł, że ma z nią cokolwiek wspólnego. Jego pomysł był taki, by gra rozgrywała się w środku piramidy, gdzie celem byłoby podążanie do wierzchołka i tam okazywałoby się, że znajdujesz się w kolejnej piramidzie. Zaproponował też kilka innych pomysłów, jak metalowe elementy ze świata koszmarów, które skwapliwie chciałem wcielić do gry także po to, żeby go zadowolić. Osobiście uważałem, że Dark Seed II wyszedł nam lepiej niż I Have no Mouth and I Must Scream, ale został schlastany przez krytyków. Zupełnie odwrotnie jak gra na podstawie Ellisona.

P Ostatnią grą Cyberdreams był Noir: A Shadowy Thriller. Fascynujący projekt wskrzeszenia starego kina gangsterskiego w grach.

Tak, pomysł na niego powstał, gdy zgłosił się do nas Jeff Blyth, pracujący wcześniej - niespodzianka! - dla Disneya, głównie przy filmach do parków tematycznych. Marzyła mu się produkcja inspirowana mrocznym kinem kryminalnym z lat trzydziestych i czterdziestych. Musieliśmy do tej produkcji zbudować prawdziwe scenerie, a także korzystać z istniejących. Kręciliśmy na przykład w znanym z „Blade Runnera” Bradbury Building w Los Angeles. Działaliśmy na podkładzie statku zacumowanego w Long Beach.

Były kat z obozów zagłady, Nimdok z I Have No Mouth and I Must Scream, przypominał nieco granego przez Laurence'a Oliviera nazistę z filmu „Maratończyk”.



Serial



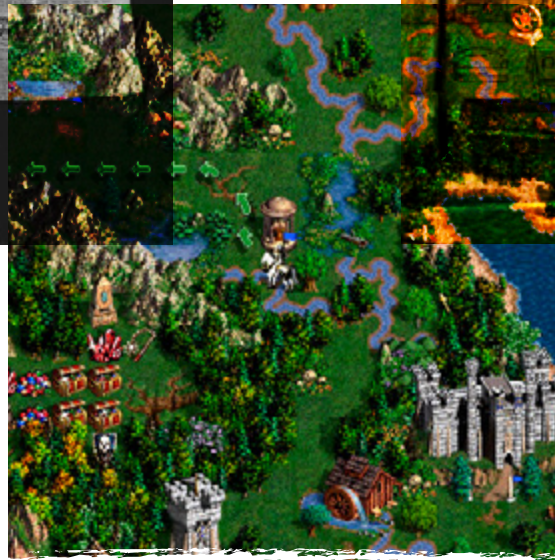
Pierwszy duży przebój Davida Mullicha został oparty na niesamowitym serialu z 1967 roku opowiadającym o człowieku udeklającym przed Systemem... „The Prisoner” stał się inspiracją dla twórców „Truman Show” czy „Matrixa”, nie wspominając o George'u Lucasie i jego „THX 1138”.



Heroes of Might & Magic III przez większość fanów uznawane jest za najlepszą część serii. Doczekało się zresztą wersji HD na Steamie.



Prawie równolegle z Noir: Shadowy Thriller podobne klimatycznie interactive movie o nazwie Ripper wypuściło Take-Two. Gra Cyberdreams okazała się klapą i gwoździem do trumny całego przedsiębiorstwa.



Apokalipsa w I Have No Mouth and I Must Scream wyłazi właściwie z każdej klatki gry. Bogowie, ich ofiary oraz postronni szaleńcy plawią się w jednym potwornym kotle.

Jednak moje początkowe obawy sprawdziły się i gra podryfowała bardziej w kierunku filmu niż interaktywnego doświadczenia i ogólnie nie została dobrze przyjęta. Jej tworzenie było niesamowitym przeżyciem i realizacją marzeń, jednak - jak wiadomo - to nie wszystko.

P Co się wydarzyło w Cyberdreams, że firma zniknęła tak nagle?

Cyberdreams było własnością Rolfa Kluga. Tego samego, którego nazwiskiem firmowany został sklepik w pierwszym Dark Seed. Rolf posiadał wiele biznesów i aktywów, więc nasza firma była tylko jednym z elementów w tej układance. Pamiętam, że Patrick Ketchum, który pełnił rolę dyrektora zarządzającego, zabrał nas w 1995 roku na targi CES do Las Vegas, a po powrocie okazało się, że firma nie ma już nawet pieniędzy na wypłaty. Klug zdenerwował się, gdy się o tym dowiedział, ponieważ Pat wcześniej nie raportował mu o złej sytuacji. Zapadła decyzja, że Patrick Ketchum musi zostać kimś zastąpiony i wybór padł na Paula Licarię. W 1996 roku Cyberdreams składało się z czterech osób: dyrektora, mnie, jednego człowieka od operacji finansowych i jednego zajmującego się administracją.

Doszło do tego, że pracowaliśmy w domach i firma zdołała jeszcze wytrwać ze dwa miesiące, ale potem Rolf Klug uznał, że skupia się na innych biznesach i na początku 1997 roku zamknął Cyberdreams.


P Co robiłeś potem?

Na GDC spotkałem założyciela New World Computing Jana Van Caneghema, zostałem polecony przez byłego pracownika Cyberdreams i tak zacząłem pracę nad Heroes of Might & Magic III. Powoli się jednak wycofałem z produkcji gier. Zostałem konsultantem, a potem wykładowcą tutaj, w Los Angeles. Czasem jeszcze w coś grywam. Podobało mi się The Last of Us, ale to już po-jedyncze wypadki do elektronicznej rozrywki. Skupiam się na nauczaniu młodych ludzi. Tym niemniej miło było powrócić do tamtych lat podczas tego wywiadu.

P Podeślę ci go, gdy numer już się ukáže.

Ale to będzie po polsku?

P No, tak.

To dobrze. Moja żona jest z pochodzenia Polką. Damy radę przeczytać. Dzięki i do zobaczenia! 



❏ Ta granitowa formacja skalna Half Dome w Parku Narodowym Yosemite w stanie Kalifornia przez wiele lat kojarzona była z Sierra.

STWORZONY PRZEZ JOHNA HARRISA JAWBREAKER, KLON PAC-MANA, MARKI LICENCJONOWANEJ PRZEZ ATARI, MÓGŁ DOPROWADZIĆ FIRMĘ DO BANKRUCTWA.

❏ VersaWriter – tani odpowiednik myszki, która dla Apple II pojawiła się dopiero w 1983 roku.





SIERRA™

Ken Williams od czasów młodości pragnął dużych pieniędzy, które pozwoliłyby jego przyszej rodzinie na dostatnie życie. Już w wieku 18 lat ożenił się z o rok starszą Robertą Heuer.

■ Dominik Rzeźnicki

Po nieudanej przygodzie ze studiami na Wydziale Fizyki na Kalifornijskiej Politechnice w Pomonie zapisał się na kurs obsługi superkomputerów mainframe w Control Data Institute. Mimo że obcował z nimi na co dzień, uważał je za mało znaczące zabawki, na których nie da się wzbogacić. Dopiero sukces finansowy aplikacji: VisiCalc i WordStar otworzył mu oczy.

W międzyczasie Ken dorabiał jako konsultant programista. Pewnego dnia przyniósł do domu dalekopis pełniący funkcję terminalu, za pomocą którego mógł się łączyć z innymi superkomputerami. Na jednym z nich była zainstalowana gra legenda: Adventure. Pokazując ją swojej żonie jako ciekawostkę, nie sądził, że będzie to kluczowy moment w ich życiu. Roberta wsiąknęła w ten fascynujący świat. Kiedy na początku 1980 roku w ich domu pojawiło się Apple II, z zapalem sięgnęła po tytuły Scotta Adamsa. Wkrótce przestało to jej wystarczać. Inspirując się powieścią „Dziesięciu małych murzynków” Agathy Christie oraz grą planszową Clue, w trzy tygodnie napisała scenariusz gry przygodowej. Teraz należało przekonać męża. Nie było to łatwe zadanie. Ken założył firmę On-Line Systems z zamiarem zawojowania rynku aplikacji biznesowych. Angażowanie się w jakieś bajki uważał za stratę czasu. W końcu, widząc na przykładzie Adventure International możliwości, jakie daje ten segment rynku, a zarazem chcąc wykorzystać niegasnącą pasję żony do kreowania opowieści, zmienił zdanie. Miał tylko jeden warunek. Uważał, że każda gra, która wyjdzie spod ich rąk, musi być czymś niezwykłym, wyróżniać się spośród innych tytułów - mieć „współczynnik ŁAŁ”. Jak wyjaśniał John Williams, ówczesny kierownik marketingu: „Jeśli nie powiesz »łak«, gdy ktoś opisuje ci grę lub gdy widzisz ją z odległości dziesięciu stóp, nie ma



■ Pierwsza rocznica założenia On-Line Systems, 16 maja 1981 roku. Ken Williams (pośrodku) i Phil Knopp z Sirius Software (po prawej).

■ Softporn [tytuł roboczy: Przygody superogiera] - jedyna gra w portfolio firmy bez grafiki. Wielki sukces Chucka Bentona, jednak ani planowana wersja dla kobiet, ani kontynuacja rozgrywająca się na uniwersytecie nie doszły do skutku.





11 TYSIĄCY DOLARÓW W CIĄGU MIESIĄCA, KOLEJNE 20 DOSZŁO W CIĄGU NASTĘPNEGO, PO TRZECIM PAŃSTWO WILLIAMS MIELI NA KONCIE PONAD 60 TYSIĘCY.

najmniejszego sensu jej wydawać". Tym czynnikiem miała być grafika i to ona stanowiła furtkę do przyszłości.

Na rynku coraz więcej pojawiało się przygodówek, ale wszystkie ograniczały się do wyświetlanego tekstu. Małżeństwo postanowiło, że ich pierwsza produkcja *Mystery House* będzie zawierała ilustracje do każdej z 30 lokacji narysowanych przez Robertę. Wykorzystano tryb graficzny hi-res, w którym obraz podzielony jest na dwie nierówne części: główną, zajmującą około 90% powierzchni ekranu, i dolną o szerokości 32 pikseli. Dzięki temu, że mniejsze „okienko” korzystało z innych obszarów pamięci, było to idealne rozwiązanie na połączenie dwóch odmiennych form. Do pracy zakupiono niedrogi gadżet zaprojektowany z myślą o rysunkach technicznych - VersaWriter. Jego poważnym ograniczeniem była możliwość rysowania tylko linii prostych. Problemem była też grafika, która pożerała mnóstwo pamięci Apple II. Nie chcąc wydawać tytułu na kilku dyskietkach, trzeba było poszukać rozwiązania, które z jednej strony byłoby oszczędne (tylko 48 kB pamięci), z drugiej nie trzeba byłoby iść na kompromis w warstwie wizualnej. W tym celu Ken zaprogramował grę w taki sposób, że wszystkie ilustracje były przechowywane w komputerze nie jako grafika rastrowa, a wektorowa. Innymi słowy pliki graficzne nie były zapisywane jako gotowe dane, do których odwoływał się program, tylko jako komendy nakazujące rysowanie obrazka. I faktycznie, za każdym razem, gdy na ekranie monitora wyświetlana była lokacja, gra rysowała ją na oczach gracza, odwzorowując ruchy rysika Roberty.

Z gotowym produktem pozostało już tylko poszukać wydawcy. Zaproponowane przez Programma International

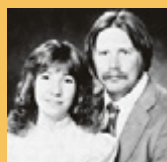
W wyścigu o pierwszą graficzną przygodówkę *Mystery House* przegrało o jeden rok z mało znaną i zapomnianą Atlantean Odyssey od The Programmers Guild.

25% zysków ze sprzedaży (obietowano co najmniej 9000 dolarów do końca roku) spotkało się z odmową ze strony Kena, którego interesowały dużo większe pieniądze. Po powrocie do domu przygotowano czyste dyskietki, proste ulotki i woreczki strunowe jako opakowania. Tytuł demonstrowano we wszystkich lokalnych sklepach komputerowych. Wkrótce całe Los Angeles i okolice miało w swoim katalogu dzieło Roberty. W zdobywaniu zamówień poza stanem pomagał brat Kena, John, który studiował niedaleko Chicago. W ten oto sposób w maju 1980 roku na rynku pojawiły się pierwsze produkty pod szyldem On-Line Systems.

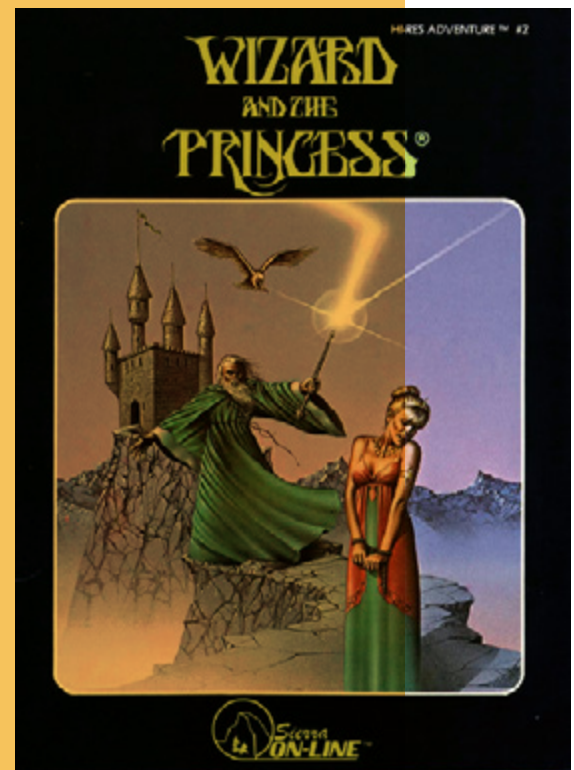
Efektom jednego miesiąca pracy stała się przygodówka, która zrobiła krok w ewolucji gatunku. Niespotykana w owym czasie w tytułach kładących nacisk na narrację interaktywna grafika dała na siebie (i na przyszłe projekty) zarobić. To był hit. Jedenaście tysięcy dolarów w ciągu miesiąca, kolejne 20,000 doszło w ciągu następnego, po trzecim państwo Williams mieli na koncie ponad 60,000. Łącznie sprzedano około dziesięć tysięcy egzemplarzy.

Sierra miała też w swoim katalogu programy użytkowe *Paddle Graphics* i *Tablet Graphics*, których użyto po raz pierwszy do stworzenia *Wizard and the Princess*.

Razem



Przez kilkanaście lat małżeństwo dostarczało graczom mnóstwa radości, inwestując w innowacyjne pomysły i nie bojąc się przedierać nowych szlaków w branży. W 2014 roku zostali uhonorowani nagrodą Industry Icon Award podczas gali The Game Awards.



Ryzyko się opłaciło. Z takimi środkami nie musieli już oszczędzać na tańszych (i gorszych) peryferiach. Mieli w planach kolejny przełom...

Podczas gdy Mystery House zaczęło zarabiać, Ken pracował już nad kolejnymi usprawnieniami. Miał dwa pomysły, które chciał zaimplementować w następnej produkcji: lepsza jakość grafiki i kolor. To pierwsze uzyskał, pisząc oprogramowanie do kontrolerów dołączanych do każdego egzemplarza Apple II. Stworzone z myślą o grze Breakout dobrze spełniały rolę narzędzi do rysowania: jeden odpowiadał za ustawienie „kursora” na osi X, drugi na osi Y. Programiście udało się przekroczyć limit sześciu kolorów, jakie Apple II mogło oficjalnie wyświetlać, poprzez zastosowanie ditheringu, techniki dającej złudne wrażenie płynnego przejścia między kolorami, a tym samym „zwiększającej” ich liczbę przy wykorzystaniu podstawowej palety barw. Docelowo ekran wyświetlał 21 kolorów.

Cztery miesiące po tym, jak pierwsze dzieło Williamsów ujrzęło światło dzienne, gotowy był kolejny produkt. Wizard and the Princess czarował barwą. Wrażenie, jakie wywarło przełamanie bariery technologicznej, było na tyle silne, że nie fabuła, nie mechanika, ale aspekt wizualny miał największe znaczenie. Gra okazała się jeszcze większym hitem niż poprzednie dzieło twórców. Sprzedano około 60,000 sztuk.

Odniesiony sukces pozwolił małżeństwu w przeniesieniu się pod koniec roku do wymarzonego domu w Coarsegold niedaleko Parku Narodowego Yosemite. Dodatkowo wynajęto małe biuro w okolicznym Oakhurst. Nawiązując do wykorzystywanego trybu wysokiej rozdzielczości Apple'a II, a jednocześnie pragnąc usystematyzować katalog przygodówek, każdy tytuł zaczęto opatrywać nazwą Hi-Res Adventure. Miało to ułatwić potencjalnemu nabywcy wyszukanie tytułów On-Line Systems oraz zagwarantować wysoką jakość grafiki.

Pierwsze lata działalności firmy nie przypominały obecnych standardów w branży. Wspólne wypady na spływy kajakowe i imprezy alkoholowe miały więcej z obozu wakacyjnego niż poważnej firmy wydawniczo-produkcyjnej. Luźne relacje damsko-męskie były normą. To był okres, kiedy każdy robił to, co lubił. Tego typu zachowania nie spotykały się z pozytywną reakcją ze strony starszych mieszkańców regionu, uważających pracowników On-Line Systems za demoralizatorów.



JEŚLI NIE POWIESZ „ŁĄŁ”, GDY KTOŚ OPISUJE CI GRĘ LUB GDY WIDZISZ JĄ Z ODLEGŁOŚCI DZIESIĘCIU STÓP, NIE MA SENSU JEJ WYDAWAĆ.

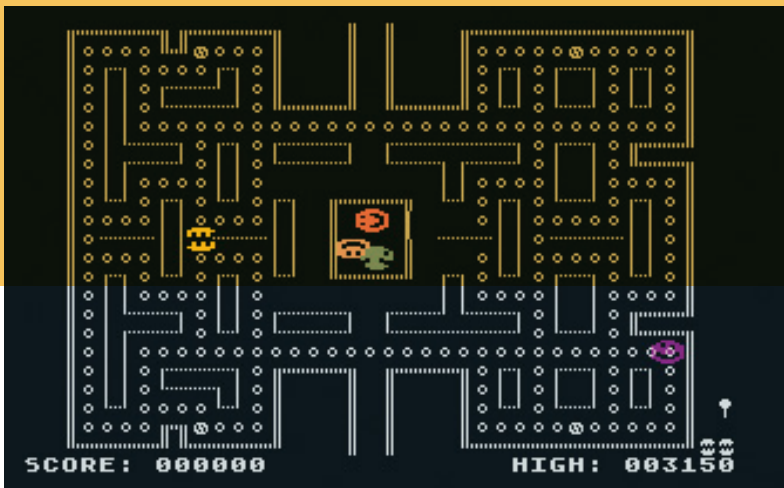


Odwaga decyzja o wydaniu w 1981 roku Softporn Adventure, pierwszej komercyjnej gry erotycznej na świecie, tylko nasiliła niechętnie nastroje lokalnej społeczności. Produkcję potępiano, zarzucając jej seksizm. Wydawcy wysyłano pogróżki. W celu zminimalizowania kontrowersji zrezygnowano z grafiki i usunięto narkotyki, sceny seksu pozostawiono wyobraźni, a opisy dalekie były od obsceniczności. Mimo to odmawiano publikacji reklam, bojąc się zszargania opinii. Ken dzięki kontaktom z małżeństwem Tommervik nie musiał się martwić o promocję. Wkrótce w Softtalk i Softline pojawiły się zdjęcia trzech kobiet w jacuzzi, w tym samej Roberty Williams. Pięćdziesiąt tysięcy sprzedanych egzemplarzy było bardzo dobrym wynikiem, szczególnie że tytuł właściwie został zignorowany przez periodyki branżowe. To mainstreamowe media podchwyciły temat (Time, Software for the Masses), stając się darmową reklamą erotycznych wyzwań.

Softporn Adventure nie był pierwszym przypadkiem, kiedy krótko-wzroczność samego założyciela



Pracownicy On-Line Systems w firmowym jacuzzi. Sesja zdjęciowa trwała kilka godzin, co widać po twarzach uczestników.



❑ Jawbreaker mógł być początkiem końca On-Line Systems.

❑ Przygodówki Roberta cierpiały na lakoniczne opisy, monotonne labirynty, nieuczciwe pułapki, sytuacje bez wyjścia czy „falszywe tropy”.



BAŁAGAN W BIURACH UPORZĄDKOWANO, KENA UBRANO W GARNITUR, LEŻĄCE NA WIERZCHU DYSKIETKI ZASZYFROWANO.

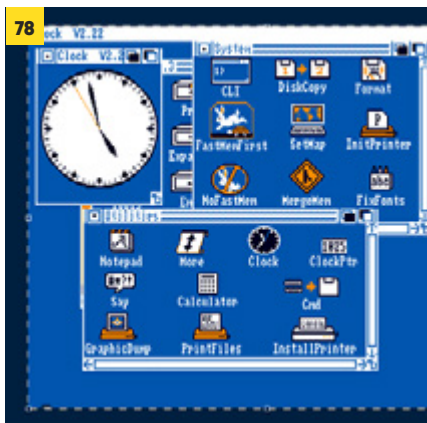
On-Line Systems mogła zniweczyć dotychczasowe osiągnięcia. Stworzony przez Johna Harrisa na Atari 400 i 800 Jawbreaker, klon Pac-Mana, marki licencjonowanej przez Atari, mógł doprowadzić firmę do bankructwa. Zmiana tematyki oscylującej wokół słodyczy miała zagwarantować oddalenie ewentualnego pozwu. Tak też się stało. Bazując na regule „dziesięciu stóp”, określającej odległość, z jakiej obserwator musiał nie dostrzegać różnicy między tytułami, by zasadność oskarżenia była potwierdzona, oddalono wniosek prawników producenta sprzętu komputerowego. To był mały sukces On-Line Systems, ale duża porażka branży. Ken Williams przyjął decyzję sądu ambiwalentnie. Z jednej strony ocalił firmę, ale nie mógł nie zareagować na decyzję przyzwalającą na łamanie praw autorskich. Skontaktował się z wódcami Atari i w 1982 roku wydał autoryzowaną wersję dzieła Johna Harrisa na konsolę Atari VCS.

Idąca w miliony sprzedaż komputerów i konsol musiała w końcu wzbudzić zainteresowanie inwestorów finansujących do tej pory medycynę i technologię. Początkowo na oprogramowanie patrzono z dystansem, bojąc się zaryzykować lokowania kapitału w niematerialne linijki kodu. W 1982 roku TA Associates dostrzegło w On-Line Systems potencjał w nieustannie powiększającej się branży. Wdrażanie najnowszych technologii, wypuszczanie hitów i ciągłe szukanie możliwości rozwoju przekonało ich do inwestycji. W zamian za 24% udziałów, czynny wpływ na strategię firmy, zaadaptowanie profesjonalizmu i zwyczajów biznesowych w codziennej pracy, miliony dolarów zaczęły spływać do firmy. Bałagan w biurach uporządkowano, Kena ubrano w garnitur, leżące na wierzchu dyskietki ze ściśle tajnymi informacjami zaszyfrowano i zamknięto pod klucz, utworzono kopie zapasowe danych.

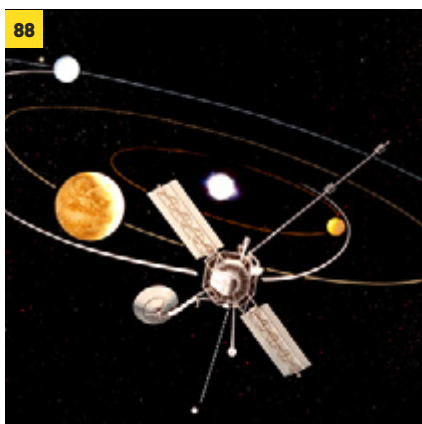
Odtwórcza, nijaka nazwa On-Line Systems została zastąpiona przez Sierra On-Line z dodanym logo malowniczej formacji skalnej na horyzoncie. Pierwszy człon nawiązywał do pasma górskiego, niepowtarzalnego miejsca z dala od cywilizacji, gdzie było ulokowane faktycznie biuro Williamsów. Drugi pozostawiono jako odnoszący się do wczesnych lat działalności firmy, a jednocześnie oznaczający nowoczesność, zaawansowane rozwiązania technologiczne. Adaptacji do nowych warunków nie uniknął też katalog produktów. Zmieniono opakowania, linię Hi-Res Adventures nazwano SierraVenture, a gry akcji odtąd były wydawane pod marką SierraVision. Ostatnim krokiem, ale niezwykle ważnym, była praca PR. Nawiązywanie kontaktów w biznesie i mediach, aranżowanie wywiadów i wizytacji promowało wizerunek firmy. Szczególny prym wiodła tutaj Roberta Williams, uroczą, młoda dziewczyna. Czy można było jej nie uwierzyć, gdy zachęcała do elektronicznej rozrywki?

Pomimo dużej popularności wśród mediów i zainteresowania korporacji wykupieniem całej działalności „królowa przygodówek” zaczęła wpadać w kłopoty finansowe. Przeszacowano potencjał rynkowy, koncentrując się na tworzeniu jak największej liczby produktów, których najważniejszą cechą była łatwość konwersji na inne platformy. Uważano, że baza użytkowników będzie rosła w zawrotnym tempie i trzeba się temu podporządkować, zalewając rynek starymi, ogranyymi już tytułami.

Nie było czasu na kreatywność. Jakość zesłała na dalszy plan. Nie byli w tym odosobnieni. Zamówienia na produkcję nośników trzeba było składać na kilka miesięcy wprzód. W magazynach wydawców w całym kraju zalegały miliony kartridżów. Przesycenie rynku tytułami bardzo niskiej jakości, pojawienie się klonów istniejących konsol oraz agresywna kampania Jacka Tramiela promująca Commodore 64 jako maszynę do zabawy i nauki, doprowadziły w 1983 roku do krachu rynku gier wideo. Olbrzymie straty poniesione przez Sierrę doprowadziły ją na skraj bankructwa. Zmniejszono liczbę pracowników ze 100 do 20, a zaległy czynsz za nowe biuro spłacano z własnych kieszeni. Uratował ich kontrakt z jednym z największych producentów sprzętu komputerowego zawarty jeszcze pod koniec 1982 roku. Po opanowaniu środowiska korporacyjnego IBM zaczęło coraz bardziej interesować się segmentem zdominowanym przez Commodore. Rozpoczęto pracę nad PCjr - 16-bitowym komputerem z 64/128 kB pamięci i oszałamiającymi możliwościami graficznymi. Potrzebne było jeszcze tylko oprogramowanie, które potrafiłoby wykorzystać potencjał drzemący w maszynie. Wybór padł na Sierrę On-Line, renomowanego twórcę głośnych przygodówek Hi-Res Adventure. Jednak nie chciało kolejnego portu na prymitywnym już silniku. Oczekiwano czegoś całkowicie nowego, nieliniowego, bardziej dynamicznego. Czegoś, czego świat jeszcze nie widział... ■



SECRET



LEVEL

**ROB FULOP, TAK JAK I INNI „SZEREGOWI”
PRACOWNICY ATARI, ZAMIAST TŁUSTEGO CZEKU
DOSTAŁ... KUPON NA TŁUSTEGO INDYKA.**



Amiga Forever 7 Plus

Tuż przed wakacjami firma Cloanto zaprezentowała kolejne edycje swoich najbardziej rozpoznawalnych produktów: Amiga Forever 7 i C64 Forever 7. W obu pakietach sporo zmian, które mogą uzasadniać wydatek rzędu 10 euro [C64] i 30 euro [Amiga] za emulator.

■ Voyager

W przypadku C64 i rodziny ośmiobitowców Commodore sprawa przedstawia się jasno: Cloanto udostępnia gratis wersję Express, proponując wariant Plus w cenie 10 euro. Różnice pomiędzy odpłatną a darmową edycją sprowadzają się do implementacji trybu pełnoekranowego oraz przygotowania nośnika CD (USB) z grami na wynos...

Pewnie, to samo da się uzyskać, korzystając z bezpłatnego oprogramowania, na przykład WinVICE (na bazie którego tak naprawdę Cloanto opracowało swój produkt). Jednak C64 Forever to dobre rozwiązanie dla leniwych: dostarczane z wygodnym menu, umożliwiającym wybór emulacji jednego z kilkunastu ośmiobitowych komputerów Commodore (od PET 2001, przez VIC-20 i C64, po C128 i gotowego do użytku GEOS). Aczkolwiek tym, co stanowi walor zestawu C64 Forever Plus, jest komplet gier. I są to nie tylko pozbierane z łapanek, rozpowszechniane za darmo nowe tytuły, lecz także okazała porcja klasyków od Domarku, Grandslamu, Gremlina, Hewsona, Imagine i Mastertronica. Warto - dla czystej przyjemności kopania w Yie Ar Kung-Fu II, skakania piłką w Traiblaizerze, podboju w Supremacy, ścigania się w Super Cars i Lotusie, zjadania kulek w Pac-Manii, przedzierania się przez zawile labirynty Cybernoidów, Dan Dare'a III, Auf Wiedersehen Monty czy Equinox albo ustrzelenia sobie czegoś w Licence to Kill, Chopliferze,

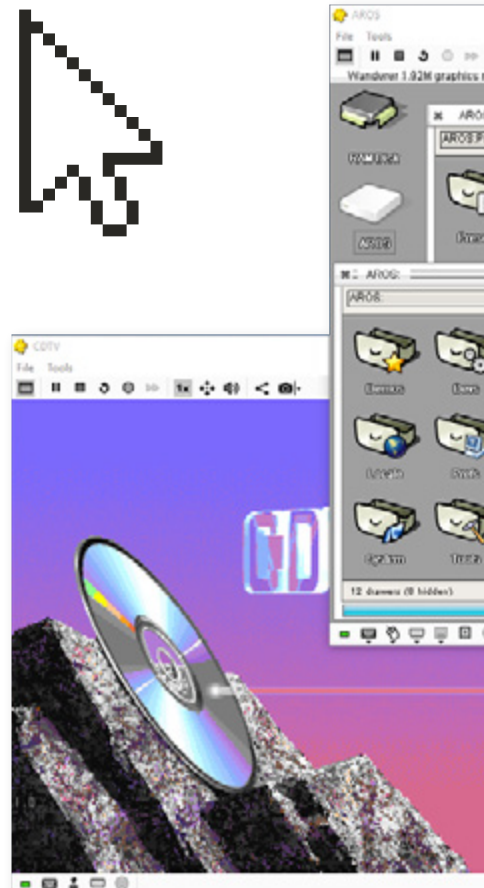
R.I.S.K., Death Wish 3 oraz Exolonie, a także odstresowania się w Revenge of Doh, Lode Runnerze, Chuck Rocku, Bombo bądź B.C.'s Quest for Tires. Kolekcję 120 produkcji uzupełniono ponad setką dem (demoscenowych, ma się rozumieć), ale niestety zabrakło wśród nich mnóstwa najnowszych pozycji z lat 2009-2017.

Pliki zawierające obrazy gier i informacje o nich (w tym datę wydania, nazwę producenta, grafiki, ocenę, gatunek) to autorski wymysł Cloanto o rozszerzeniu RP9 (Retro-Platform 9), a de facto zwyczajne archiwum ZIP, w którym skompresowano obrazy dyskietek, screenshotsy i konfigurację w dokumencie XML. Emulator C64 Forever nie oferuje zbyt wielu możliwości modyfikacji. W zasadzie wszystko sprowadza się do regulacji rozdzielczości ekranu oraz wskazania zestawu klawiszy lub kontrolera zastępującego joystick. Więcej opcji da się odnaleźć w menu kontekstowym określonej produkcji albo podczas dodawania do kolekcji własnych tytułów zapisanych na przykład w postaci plików T64 czy D64. I w tym przypadku brak jednak kilku istotnych detali: między innymi wyboru modelu układu SID, odpowiedzialnego w C64 za dźwięk.

Szkoda, że Cloanto zaniedbało nieco uaktualnianie paczki dem. Uderza też nieobecność materiałów historycznych i gier na pozostałe ośmiobitowe commodorki. Przecież nie samym C64 tętni cyfrowa rozrywka...

NA ZAWSZE Z AMIGĄ

Emulator Amigi za jedyne 30 euro w wydaniu Cloanto dostarczany jest z identycznym menu co C64 Forever. Po instalacji obu aplikacji uzyskujemy wspólny ekran startowy do zabawy z C64 i Amigą. O ile pliki ROM ośmiobitowców Commodore są dostępne za darmo, o tyle z amigowymi Kickstartami sprawa ma się inaczej. Krótko rzecz ujmując, zakup cyfrowej edycji Amiga Forever pozwoli nam korzystać z legalnych Kickstartów, od tych najstarszych, w wersjach beta i alfa, przez popularne warianty (1.3, 2.0, 3.0 i 3.1), po konsolowe odmiany z Amigi CDTV i CD32 oraz prototypowe Walkery, kosztowne Cyberstormy PPC i wielorakie, najdziwniejsze konfiguracje (na przykład A500 udającą CDTV z A570). Organizacja opcji Amiga Forever wygląda kropka w kropkę jak w siostrzanej paczce com-



modorowskiej: do dyspozycji oddano nam emulacje wybranych maszyn (od A1000 po Amigę PPC), acz część systemów wymaga pobrania dodatkowych plików (między innymi Walker Prototype, AROS i AmigaSYS). Nie zagłębiając się zbyt w wielowarstwowy świat emulacji Amigi, pakiet Forever 7 skompletowano na bazie WinUAE, a także programu WinFellow. W większości wypadków sami zdecydujemy, który z nich zostanie użyty do symulowania pracy „przyjaciółki”.

Zestaw wzbogacono o ponad setkę demoscenowych produkcji (ponownie - brakuje dem najnowszych, z ostatniej dekady) i prawie tyleż gier. Selekcja tychże pozostawia wiele do życzenia. Klucze w oczy nieobecność prawdziwych perełek, choć za sprawą kilku pozycji można pokusić

NEW GAME!

Praca w branży growej jest dla bohaterki spełnieniem dziecięcych marzeń.



Dziewczyny z Eagle Jump same wystąpiły w grze New Game! - Challenge Stage na PS4/VITA (JP).



Jedną z pierwszych postaci, nad którymi pracowała Aoba - NPC do gry Fairies Story III, jeszcze nieco niedorobiona.



W zalewie ponurych prawdziwych i nieprawdziwych informacji oraz posepnych amerykańskich seriali i gorzkich animowanych komedii o braku sensu życia coraz trudniej trafić na coś pozytywnego. Wtedy z pomocą przychodzi anime takie jak New Game!

Michał R. Wiśniewski

Lubię japońską animację z wielu powodów, ale najważniejszym jest doskonały balans między fantazją a rzeczywistością. Kiedy serial opowiada o czymś niesamowitym, realistyczne podejście do rysunków i detali tylko wzmacnia ten efekt.

Taka była Sailor Moon. Odjechana opowieść o gimnazjalistkach walczących z siłami ciemności oglądało się zupełnie inaczej na tle prawdziwego, choć namalowanego pastelami Tokio, jakże różnego od amerykańskich karykaturalnych cartoonów.

Właśnie zamiłowanie do realistycznego detalu jest ważnym elementem, którym wygrywa New Game! Bo sama fabuła wydaje się bajkowa. Oto Aoba Suzukaze kończy szkołę średnią, wdziewa garsonkę i zaczyna pracę marzeń w Eagle Jump, firmie robiącej gry. Projektuje postaci. Marzyła o tej robocie od dzieciństwa, gdy zagrywała się w RPG Fairies Story, poruszona projektami artystycznymi niejakiej Rin Toyamy. I co się okazuje: nie dość, że bezpośrednią przełożoną Aoby okazuje się jej idolka, to jeszcze pracować będzie nad sequelem swojej ukochanej gry! Po prostu ziszczona

fantazja wielu graczy, przynajmniej tych z pokolenia, które śniło o robieniu gier, a nie o graniu w gry na YouTube.

Kolejnym elementem bajkowym jest załoga Eagle Jump, złożona z samych kobiet, czy raczej dziewcząt, rysowanych w uroczym stylu kawaii. Gdybym chciał sobie popsuć humor, zrobiłbym smutną refleksję na temat paradoksu: zachwyty nad animowanymi postaciami kontra branżowy seksizm. Ale dziś chciałem być pozytywny.

Oglądamy więc zmagania dziewczyny stawiającej swoje pierwsze kroki w trudnej branży. Nie jest łatwo: nadgodziny, crunch, goniące dedlajny, odrzucane projekty. Jednak te wszystkie ciemne strony gamedevu pokrywa lukier nie tyle animacji, co tego - znów częstego w anime - optymistycznego, niezmordowanego ducha, który każe bohaterkom iść do przodu, nawet jeśli przez chwilę czują się źle.

Tyle z fantazji, a co z elementem realistycznym? Sprzęt, oprogramowanie, wszystko wygląda jak należy. Nawet ekran z kodem jest całkiem prawdziwy. Niesamowicie wyglądają gry, nad którymi pracuje ekipa Eagle Jump, zwłaszcza Peco z drugiej serii (New Game!). Aż żal, że nie można w nią zagrać.

Dużo śmiechu, trochę wzruszeń i masa zaraźliwego, naiwnego optymizmu. ■

Doskonałe połączenie strategii z RPG

SpellForce

Tej premiery
nie możesz przegapić

7.12.2017



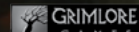
Edycja standardowa



Edycja kolekcjonerska



© 2017 firmy THQ Nordic GmbH, Austria. Stworzony przez Grimlore Games GmbH, Niemcy. Wydany przez THQ Nordic GmbH. SpellForce jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy THQ Nordic AB w Szwecji. Wszystkie inne marki, nazwy produktów i logotypy są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi odpowiednich właścicieli.



DOOM



Czymś zupełnie innym jest oddanie klimatu i charakteru danej produkcji. Szczególnie gdy mówimy o czymś tak charakterystycznym, jak Doom. Myślę, że żadnemu graczowi nie trzeba specjalnie opisywać fenomenu tej gry.

Czwarta część serii okazała się powrotem w glorii i chwale. Nie powinno więc specjalnie dziwić wydanie edycji planszowej tego znakomitego tytułu. Na usta ciśnie się podstawowe pytanie: czy udało się oddać klimat prucia do demonów z każdej giwery, jaką mamy pod ręką?

Jak możecie się domyślać, nie ma jednoznacznej odpowiedzi na to pytanie. Jednak zanim do tego przejdziemy, poznajmy odrobinę historii. Pierwsza edycja planszowego Dooma ukazała się w 2004 roku i była oparta na trzeciej części komputerowego hitu. Wraz z pojawieniem się nowej odsłony symulatora demonicznej sieczki dostaliśmy nową edycję planszówki.

Nie ma nic dziwnego w tym, że ludzie odnoszą się z pewnym dystansem do produktów opartych na jakiejś licencji. W końcu bardzo łatwo wypuścić na rynek coś ze znanym logo i liczyć, że w ten sposób sprzedamy mnóstwo egzemplarzy i będziemy pływać w forsie.

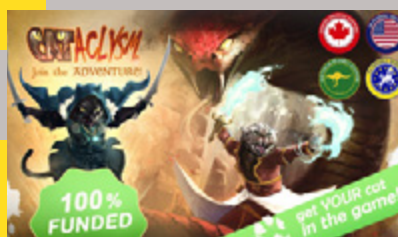
■ Zdan

Zasady i zostały przebudowane tak, by stawić na bardziej dynamiczną rozgrywkę.

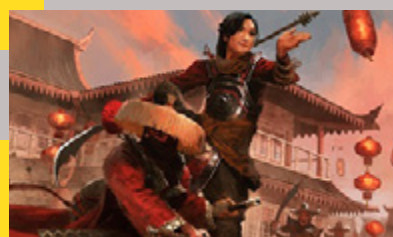
Pierwsze wrażenie po otwarciu ogromnego pudła to opad szczęki. Dzieje się tak dlatego, że figurki wyglądają wręcz obłędnie: mnóstwo detali, znakomite odwzorowanie komputerowych potworów. Czegoż chcieć więcej? Specjalne okłaski należą się za złożoną z trzech elementów figurkę Cyberdemonia. Przesadą będzie powiedzieć, że należy kupić tę grę dla samej figurki, ale jedno jest pewne: robi wrażenie. Reszta elementów też prezentuje się tak jak trzeba: mnóstwo znaczników, puzzli, z których układamy mapy, i kart oznaczających broń, potwory, klasy i inne rzeczy ważne w samej rozgrywce. Ilustracje są pełne doomowego klimatu, więc i tutaj strzał w dziesiątkę. Niestety, na pierwszy problem napotykamy, gdy weźmiemy w ręce instrukcję. Mamy podział na zasady

podstawowe i zaawansowane. Nawet prostsza wersja może okazać się bardzo trudna do przełknięcia. Jest mnóstwo terminów i zasad do przyswojenia, a samą instrukcję napisano w niespecjalnie przyjazny sposób. Przydaje się przykładowy scenariusz. Po jego rozegraniu powinniśmy wszystko rozumieć, bo da się to sprawdzić „w praniu”. No dobrze, ale czy „mięso” jest doomowe? I tutaj pojawiają się wspomniane problemy. Otóż... nie do końca.

Choć podstawę rozgrywki stanowi pranie po pyskach demonów, brakuje jednak szybkości i dynamiki rodem



Na rynku RPG pojawił się nowy gracz: firma Akinji Entertainment. Ich pierwszy Kickstarter, by ufundować wydanie systemu RPG CATadysm, zakończył się sukcesem, a zebrana kwota znacząco przewyższyła wyznaczony cel. CATadysm ma być prostym mechanicznie systemem RPG, w którym wcielamy się w koty. Nie są to jednak zwykłe znane nam futrzaki. Te koty chodzą na dwóch nogach, mają do dyspozycji swoją magię (zwaną w systemie „miałgą”) oraz mogą chwycić za miecze i topory. Wszystko dzieje się w świecie, gdzie ludzie z jakiegoś powodu zabrakło. Przeciwnikami mają być szczury, ropuchy czy żaby. Gra ma pojawić się w lipcu 2018 roku.



Kolejnym wielkim sukcesem zakończył się Kickstarter nowego systemu RPG, osadzonego w świecie 7th Sea: Khitai. Dostajemy w nim całkowicie nowy setting oraz nowe możliwości, jeśli chodzi o odtwarzane postaci. Istota mechaniki pozostaje taka sama jak w „podstawowej” drugiej edycji 7th Sea. Khitai ma jednak swoje charakterystyczne elementy: inną magię, większy nacisk na sztukę walki oraz elementy mistyczne. Zapowiedziany został też pierwszy dodatek, opisujący nację Fuso. Systemu można także użyć jako dodatku rozbudowującego pierwotną grę.

FAST
NEWS

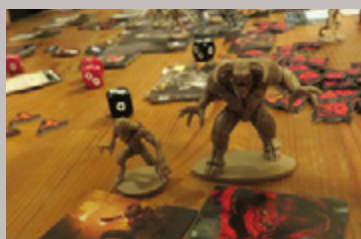
■ A tu widzimy komitet powitalny. Przewodzą Lord Tłustomir i Rakietnik.



z komputerowego pierwowzoru. Gra przewiduje maksymalnie pięciu graczy: czterech z nich może wcielić się w kosmicznych marines, a jeden kontroluje demoniczne hordy. Każdy z graczy grających marines dostaje do ręki talię kart określających jego możliwości ruchu, ataku czy zasięg danej broni. Karty są oparte na tym, jaką broń wybraliśmy. Każdy marine może wykonać jedną akcję główną oraz dowolną liczbę akcji dodatkowych, a także odpowiednie reakcje (karty opisują odpowiednimi znacznikami, jaki typ akcji reprezentują). Do dyspozycji dostajemy też pewien pakiet podstawowy. Jeśli nadejdzie tura gracza „demonicznego”, aktywuje on całą grupę potworów i wykonuje nimi odpowiednie akcje. Gracz demoniczny ma także do dyspozycji swoją talię, za pomocą której może pomagać w ataku swoim demonom czy przeszkadzać marines. Sam atak jest dość prosty. Karty mówią nam, ile mamy zasięgu i iloma kostkami możemy rzucić, by przeciwnika pognębić. Zależnie od wyniku rzutu zadajemy oponentowi pewną liczbę obrażeń, a ten z kolei może bronić się za pomocą swoich kart reakcji lub pierwszej karty z wierzchu swojej talii. Kolejność działania w danej turze wyznacza talia inicjatywy: tyle kart, ilu jest marines, oraz po jednej dla demonów za każdy ich rodzaj obecny na planszy.



■ Żetonów i kart u nas dostatek, ale i tę masę przyjmiemy jako znak zwycięstwa planszówkowego!



■ Takich trzech jak nas dwóch to nie ma ani jednego piekielnego.

■ SPECYFIKACJA

WYDAWCA: Galakta

LICZBA GRACZY: 2–5

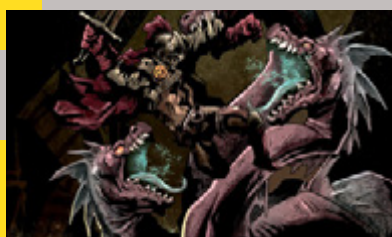
DLA GRACZY W WIEKU: od 14 lat

CENA: 299,95 złotych

Niestety, o ile ta mechanika dodaje dramatyzmu i jest ciekawa, o tyle jednocześnie okazuje się elementem mocno psującym balans rozgrywki. Może bowiem być tak, że marines dostaną dwie tury z rzędu i bez problemu wykoszą dużą część grupy demonów, zanim te zdążą się ruszyć. Podstawowy problem jest wszakże inny. Otóż to w sumie gra taktyczna. Bardzo duże znaczenie ma rozstawienie naszych jednostek, rodzaj wylosowanych kart, kolejność poruszania się postaci. Nie jest to radosny wygrzew znany nam dobrze z wersji elektronicznej. Same bronie są ciekawe, a ich zdobywanie podczas rozgrywki sprawia mnóstwo frajdy (jest BFG!). Całość rozgrywki jest długa i czasem musimy sporo czekać na naszą turę. Jednak jako gra dungeon crawler/skirmish sprawdza się znakomicie. Pytanie czy oddaje to klimat Doom? Moim zdaniem - nie do końca. Sprawdźcie jednak ten tytuł, bo zagrać warto. Choć dla samej przyjemności wpakowania serii z miniguna w Cyberdemon! ■



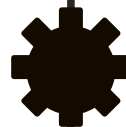
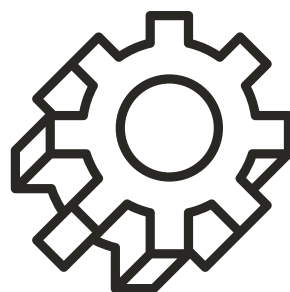
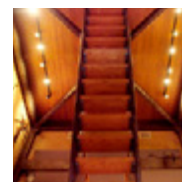
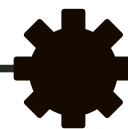
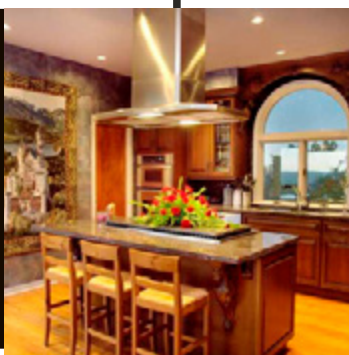
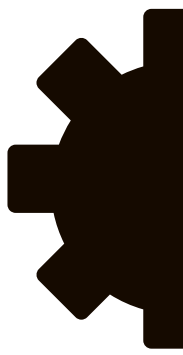
Firma Mantic Games zbiera zamówienia na swoją nową figurkową grę SF – Star Saga. Zamówienia złożone przed 30 listopada otrzymają dodatkową specjalną figurkę jednego z najemników. Sama Star Saga ma obsługiwać kilka rodzajów rozgrywki: kooperację, grę jeden-przeciwko-kilku oraz możliwość gry solo. Rozgrywka jest przewidziana dla aż do pięciu graczy. Krótki scenariusz ma trwać około 30 minut, ale jest możliwość łączenia kilku w dłuższe kampanie. Nasze postacie będą mogły także zwiększać swój poziom i nabywać nowe umiejętności.



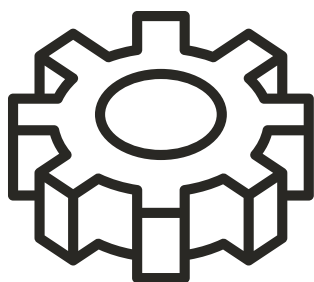
Na portalu wspieram.to trwa właśnie zbieranie środków na wydanie w formie fizycznej polskiego systemu RPG Wyjątkowi Bohaterowie i Niezwykłe Zdarzenia. W 45 minut od rozpoczęcia zbiórki zebrano wymagane pieniądze na wydanie podręcznika podstawowego. Podręcznik ma mieć 60 stron, wydanie w pełnym kolorze, miękkiej okładce oraz na kredowym papierze. Obecnie odblokowano aż dziewięć dodatków: trzy suplementy oraz sześć przygód. Drukowana wersja podręcznika kosztuje 50 zł. Autorem gry jest Michał „kuglarz” Dzdzi.



Kiedy piszę te słowa, w sklepach królują halloweenowe potworności [dosłownie i w przenośni, zupełnie nie rozumiem, jak można chcieć ozdobić sobie dom plastikowymi nagrobkami], ale kiedy ta Machina dotrze do was, będzie już całkiem blisko Gwiazdki. Odcinek ten poświęcimy więc prezentom, pieniądzom na prezenty, świetnemu miejscu na świąteczne przyjęcie i ogólnie świątecznemu nastrojowi. Ho, ho, ho, miłej lektury!



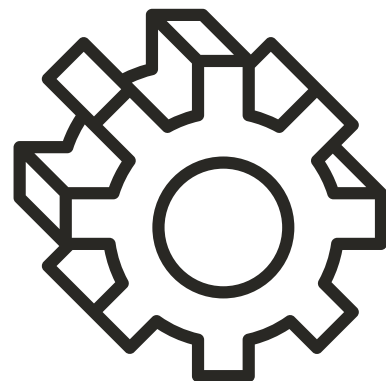
MACHINA CZ



Pieniądze. Podobno szczęścia nie dają, ale pomagają znosić nieszczęście. Zwłaszcza nieszczęście w okresie przedświątecznym, kiedy wydaje się małą fortunę na prezenty. Jest jednak pewien sposób na szybkie podreperowanie budżetu: wystarczy znaleźć w swoich zbiorach jedną z droższych gier retro. Czego szukać? Na przykład nagród z zawodów organizowanych w latach dziewięćdziesiątych XX wieku przez Nintendo. W 1990 roku podczas odbywającego się w 29 miastach (dwa razy w Los Angeles) Nintendo World Championships uczestnicy grali w specjalne minigry na Nintendo Entertainment System oparte na Super Mario Bros., Rad Racerze i Tetrisie. Zwycięzcy z trzech kategorii wiekowych otrzymywali używane podczas zawodów szare kartridże i, jak łatwo policzyć, istnieje tylko 90 sztuk tego produktu. Nic więc dziwnego, że kolekcjonerzy gotowi są zapłacić za niego nawet po 15 tysięcy dolarów. Jeszcze droższe są złote kartridże (a raczej złotawe, bo nie wykonano ich z prawdziwego złota), które były nagrodą w konkursie ogłoszonym przez magazyn Nintendo Power. Wyprodukowano tylko 26 egzemplarzy i osiągają one cenę prawie 30 tysięcy dolarów za sztukę (zdarzyła się też licytacja na eBayu, która doszła do khm... 100 tysięcy). No to miłego przekopywania piwnic i strychów!



Nic tak nie cieszy, jak własnoręcznie zrobiony prezent albo karteczka z życzeniami. Nie każdy ma jednak artystyczny talent (ja, niestety, zatrzymałam się na poziomie rysowania głownogów), więc można się wspomóc komputerowo. Na przykład taką piękną choinką rodem z Atari Connection, pisma Atari wydawanego na początku lat osiemdziesiątych XX wieku. Prawda, że jak żywa? Miłego wklepywania kodu! A jeśli naprawdę go wklepicie, zróbcie zdjęcie smartfonem (hehehehe) i wyślijcie rezultat do znajomych. Albo do redakcji Pixela!



Jeżeli chce się przygotować świąteczne przyjęcie, którego nasi goście nie zapomną do końca życia, należy przede wszystkim znaleźć odpowiednio spektakularne miejsce. A skoro pod koniec lat dziewięćdziesiątych XX wieku spędziłam wiele godzin, grając w Ultimę Online, i mam lekką obsesję na punkcie jej twórcy Lorda Britisha (w cywilu zwykłego Richarda Garriotta), to nic dziwnego, że moim marzeniem jest spędzenie świąt właśnie w jego byłym domu. Prawdziwym, znajdującym się koło Austin w Stanach Zjednoczonych, nie wirtualnym. Za czasów Lorda w mającej ponad 600 metrów kwadratowych Britannii Manor, bo tak (oczywiście) nazywa się owa posiadłość, było wszystko, co niezbędne samotnej kobiecie do życia: loch, tajemne przejścia, ukryte pokoje, obserwatorium na dachu, miecze, kusze, zbroje, a także działające działo. Brakowało jedynie fosy i zwodzonego mostu. Obawiam się tylko, że nowi właściciele Britannii mogli zmienić wystrój i zniszczyć moje marzenia. Ech, chyba lepiej będzie dołożyć parę funtów i kupić zamek w Szkocji.

ASU KRUPCIKA



Wszyscy znamy to uczucie głębokiego zawodu na widok nietrafionego gwiazdkowego prezentu (skarpetki? krawat? żelazko? gadżet ze Star Wars dla fana Star Treka? gadżet ze Star Treka dla fana Star Wars? gadżet z Pokemona dla fana Star Wars i Star Treka?). Okazuje się, że taki prezent może być kroplą, która przeleje wieceelką czarę goryczy. Legenda głosi, że tak właśnie stało się w przypadku programisty i projektanta Atari Roba Fulopa, twórcy wydanego w 1981 roku Missile Command na Atari 2600 (przeróbki z wersji na automaty). Gra sprzedawała się jak gorące bułeczki (2,5 miliona egzemplarzy) i do kieszeni tuzów z Atari trafiły miliony dolarów, nic więc dziwnego, że w 1981 roku Fulop spodziewał się niezłej premii na święta. Wiemy jednak doskonale, jak Atari traktowała swoich projektantów (pisałam o tym na przykład przy okazji tekstu o powstaniu Activision). Fulop, tak jak i inni „szeregowi” pracownicy, zamiast tłustego czeku dostał... kupon na tłustego indyka. W sumie dobrze się stało, bo Fulop oprawił ów kupon w ramki i współzłożył Imagic (twórców między innymi Cosmic Ark i Demon Attack), jednego z wiodących niezależnych producentów gier na Atari. Później pracował też przy kontrowersyjnym Night Trap, a także przy moich ukochanych Dogz i Catz.



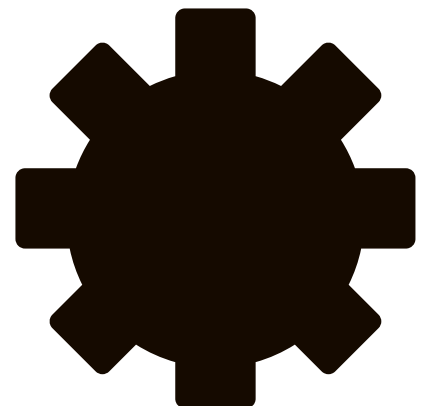
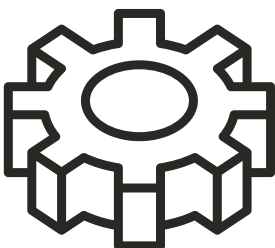


Pisanie to zajęcie dosyć samotne i często mało wdzięczne. Człowiek siedzi godzinami przed komputerem, stuka i stuka w klawiaturę, a potem to gdzieś wysyła i cykl się powtarza. Rzadko kiedy słyszymy, że nasz tekst wpłynął pozytywnie na czyjeś życie, dużo częściej dowiadujemy się, że przecinek nie tam, w nazwie błąd, a w ogóle to nie potrafimy pisać i trzeba było wybrać inny zawód. Jeżeli do tego piszemy o czymś, co uważane jest za mało istotne (na przykład... o grach), to uczucie, że nic nie wnosi się do życia innych ludzi, może być wyjątkowo silne. Dlatego też miło się czyta o takich tekstach, jak opublikowany w 1982 roku, w świątecznym numerze pisma Electronic Games, felieton Harolda Goldesa pod tytułem „You Can Be a Game Designer” („Możesz zostać projektantem gier”). O Electronic Games pisałam już w Machinie, ale przypomnijmy, że było to pierwsze amerykańskie pismo zajmujące się grami wideo. Cieszyło się bardzo dużą popularnością i wiele osób pracujących w branży gier komputerowych wspomina, że właśnie dzięki tekstowi Goldesa pomyślało o wykonywaniu w przyszłości takiego zawodu.



MACHINA CZ

Aż głupio się przyznać, ale w tej chwili nie mam w domu ani jednego komputera. To znaczy mam, ale laptopy. Dwa. Jeden ciężki do pracy przy biurku, a drugi lekki do pracy w łóżku (tak, wiem, szczyt lenistwa) i poza domem. Tak się przyzwyczaiłam do przenośnej wygody, że myśl o byciu przywiązaną do skrzynki napawa mnie lekkim przerażeniem. Kiedyś nie miałabym takich możliwości... Zaraz... Zapomniałam o moim ukochanym Commodore? Zapomniałam, a raczej nie wiedziałam, że w 1984 roku na rynku pojawił się Commodore SX-64, inaczej nazywany Executive 64. Był to właśnie przenośny, zamykany w walizeczce model C64, pierwszy komputer tego typu z kolorowym monitorem. Produkt ten nie okazał się jednak strzałem w dziesiątkę (był zbyt duży, zbyt ciężki i miał mniej programów biznesowych niż inne komputery przenośne: Osborne 1 i Compaq Portable). Chyba też niezbyt wierzyło w niego szefostwo Commodore, bo jego marketing pozostawiał wiele do życzenia. Nic więc dziwnego, że sprzedał się w liczbie jedynie dziewięciu tysięcy egzemplarzy.





Innym komputerem przenośnym (jak widać na zdjęciu) był UNIVAC I. Przenoszą go? Przenoszą! No to przenoszą! A tak na poważnie, UNIVAC (ang. UNIVERSAL Automatic Computer), pierwszy komputer komercyjny, nie był bynajmniej małym dziełem i ważył ponad 7 ton (choć i tak nie ma co go porównywać do jednego z pierwszych komputerów, czyli skonstruowanego w latach czterdziestych XX wieku ENIAC, ważącego 27 ton). Projektantami UNIVAC byli John Presper Eckert i John Mauchly, a pierwszy egzemplarz kupiło w marcu 1951 roku amerykańskie biuro spisowe (w sumie wyprodukowano 46 sztuk tego komputera). Maszyna stała się sławna już rok później, kiedy za jej pomocą trafnie przewidziano wyniki głosowania w wyborach prezydenckich. Odbyło się to podczas transmisji telewizyjnej na żywo i prognozy UNIVAC tak bardzo różniły się od prognoz wyborczych zebranych za pomocą tradycyjnych metod, że prerażeni tym prezenterzy udawali, że maszyna się zepsuła.

ASU KRUPIKA



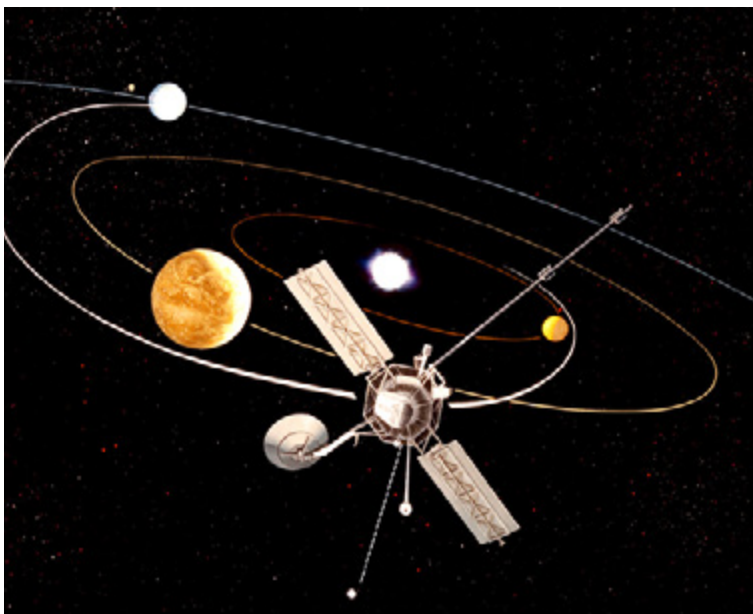
Wiem, że w Machinie zwykle umieszczam dziwne reklamy z dawnych lat, ale tym razem wolę pokazać wam cudowną świąteczną okładkę Compute! (wydawanego w latach 1979–1994 amerykańskiego pisma) z 1989 roku. Bo, proszę państwa, jest radość i radość... i jest ta rodzina. O jakiejś kilka poziomów radości wyżej niż cokolwiek, co widziałam. Co z tego, że wyglądają nieco przerażająco? Takiego niepojętego szczęścia Wam i sobie życzę. Nie tylko w czasie świąt!



✚ W naszej galaktyce znanych jest ponad 250 pulsarów milisekundowych, które mogłyby w przyszłości służyć jako namierniki nawigacyjne. Ten obraz pulsara pochodzi z pracującego w zakresie promieniowania rentgenowskiego kosmicznego teleskopu Chandra. Na fotce NASA jedni widzą dymek z papierosa, inni maskę ułpiora z opery. Niesamowite jest, że cokolwiek widać, bo pulsar oddalony jest od Ziemi o 1000 lat świetlnych i obraca się szybciej od rotora helikoptera.

**„PRZYGOTOWAĆ PHAZERY I NAMIERZAĆ CELE! UTRZYMYWAĆ GOTOWOŚĆ DO SKOKU Z PRĘDKOŚCIĄ WARP DZIEWIĘĆ. KIERUNEK SIEDEM SIEDEM MARK DWADZIEŚCIA. WYKONAĆ!”
– KAPITAN JEAN-LUC PICARD**

✚ Autentyczna konsola nawigacyjna rosyjskiego pojazdu kosmicznego Wostok. Pochodzący z lat sześćdziesiątych sprzęt wygląda bardzo solidnie i zaprojektowany jest w stylistyce, którą współcześnie znamy z serii gier Fallout.



✚ Jak pokazuje schemat lotu amerykańskiej sondy Mariner 10 do Merkurego, w kosmosie nie nawigujemy na najkrótszą trasę, bo ta jest najdroższa energetycznie. Lepiej jest polecieć naokoło i zawinąć się wokół planety, która wystrzeli statek jak z procy.

✚ Zegar atomowy ACES na ISS został zaprojektowany przez ESA. W jednej obudowie ulokowane są dwa różne mechanizmy. Pierwszy jest klasycznym zegarem atomowym, wykorzystującym drgania atomów cezu, drugim jest aktywny maser wodorowy.



Nawigacja w kosmosie

W domenie nawigacji kosmicznej borykamy się dzisiaj zasadniczo z tym samym problemem, który był utrapieniem żeglarzy aż do XVIII wieku. Zarówno na żaglowcu, jak i sondzie kosmicznej potrzebny jest wystarczająco precyzyjny i stabilny w długim okresie, odporny na warunki zewnętrzne, a zarazem przenośny chronometr.

■ User Jama

Klasyczna nawigacja żeglarska opierała się na dwóch obserwacjach. Podczas pomiaru kąta nachylenia Słońca nad horyzontem w południe, czyli kiedy było ono w najwyższym punkcie, za pomocą odpowiednich tablic można było w prosty sposób określić szerokość geograficzną. Tu dokładność czasu wykonania pomiaru nie była krytyczna.

Można było zrobić kilka pomiarów sekstantem i wziąć największą wartość. Przez długi czas problemem był pomiar długości geograficznej. W tym celu należało w czasie lokalnego południa, zobaczyć jak duża jest odchyłka od czasu referencyjnego znanej lokalizacji, Greenwich, by na podstawie innych tablic odczytać długość geograficzną. Aby metoda dawała precyzyjny wynik, pokładowy zegar z czasem referencyjnym w ciągu trzech miesięcy nie powinien różnić się wskazaniem od czasomierzy w Greenwich o więcej niż sekundę, niezależnie od tego jak bardzo buja, grzeje czy pada.

Podobny problem występuje w nawigacji sond kosmicznych. Ponieważ odległości w kosmosie są o wielokrotnie większe niż na oceanie, zegary używane w nawigacji kosmicznej muszą być znacznie dokładniejsze. Te kryteria spełniają w zasadzie tylko



Choć wyglądem przypomina steampunkową maszynę do szycia, to urządzenie może wkrótce zrewolucjonizować dalszą eksplorację kosmosu. Kosmiczny zegar atomowy NASA, którego nazwa rozwija się jako Deep Space Atomic Clock. Jest nowinką techniczną znajdującą się dopiero w trakcie testów. Został zaprojektowany tak, by był mały, lekki, a przy tym wystarczająco dokładny do wykorzystania w kosmicznej nawigacji. A już za parę lat pojawi się pewnie wersja do noszenia na nadgarstku.

zegary atomowe. Najdokładniejszy wśród tych używanych na Ziemi waha się o sekundę dopiero w ciągu 15 miliardów lat. To mniej więcej tyle, ile wynosi szacowany wiek wszechświata.

Zegary atomowe, choć hiperdokładne, do niedawna były zbyt wielkie i ciężkie, żeby zabierać je w kosmos. Przykładowo czasomierz zainstalowany na pokładzie Międzynarodowej Stacji Kosmicznej zwany ACES (Atomic Clock Ensemble in Space) waży 227 kg i ma wielkość sklepowej zamrażarki na lody. Na małej sondzie taka „busola” byłaby zbyt dużym garbem. Bardziej przenośna wersja kosmicznego zegara atomowego, DSAC (Deep Space Atomic Clock), ma ważyć już tylko 3 kg i mieć objętość jednego litra. Taki zegar jest projektowany, by był odporny między innymi na efekty grawitacyjne oraz na wiatr słoneczny.

Tradycyjna dwukierunkowa metoda nawigowania sondami w kosmosie odbywa się z Ziemi. Wielkie anteny wysyłają sygnał radiowy w kierunku sondy, sonda odpowiednio modyfikuje sygnał i wysyła go z powrotem. W wielkim uproszczeniu kierunek od Ziemi do sondy oblicza się z ukierunkowania anteny, odległość na podstawie czasu wysyłki i odbioru sygnału, a prędkość sondy na podstawie przesunięcia dopplerowskiego.

Przez porównanie rzeczywistego kursu z tym planowanym można wysłać instrukcje jego korekty. Wadą tej metody są spore opóźnienia, związane z odległościami rzędu dziesiątek lub setek milionów kilometrów. Przykładowo jeśli sonda znajduje się w okolicy Jowisza, przesłanie sygnału w obie strony zajmuje ponad godzinę. Pod tym względem o nieco lepszą byłaby metoda jednokierunkowa. Sygnał wysyłany z Ziemi pełniłby wtedy rolę namiennika, a wszystkie obliczenia - z wykorzystaniem dokładnego pokładowego zegara atomowego oraz ewentualne korekty kursu - dokonywane byłyby w czasie rzeczywistym przez samą sondę.

Pewne namienniki już mamy w postaci satelitów systemu GPS. Nadają one sygnał w kierunku Ziemi, ale część przekazu wykracza poza obłoczną planetę i wędruje w kosmos. Satelity GPS orbitują na wysokości 20 tysięcy kilometrów, a ich sygnał w ramach eksperymentu wychwycono z wysokości 50 tysięcy kilometrów. Przy zastosowaniu superczułego sprzętu pewnie można by go złapać dalej, ale z Księżycą już raczej nie, a z innych planet na pewno nie.

Innymi gotowymi namiennikami, szczególnie przydatnymi do dalszych kosmicznych podróży, są pulsary. To szybko obracające się gwiazdy neutronowe, które ciągle omiatają przestrzeń wiązką promieniowania elektromagnetycznego. Takie naturalne kosmiczne latarnie. Każda latarnia morska ma swoją charakterystykę świecenia, dzięki której można ją łatwo rozpoznać z morza. Przykładowo latarnia w Uście pali się przez 4 sekundy w ciągu każdych 6 sekund. Podobne właściwości mają pulsary: każdy z nich „świeci” w regularnych odstępach od sekundowych do milisekundowych. Podobnie jak w ziemskim GPS w teorii wystarczyłoby wziąć namiar na cztery lub więcej pulsarów, by obliczyć swoją pozycję w kosmosie. Szkopuł tkwi w tym, że do odebrania sygnału pulsara potrzebny jest radioteleskop. A te chwilowo są jeszcze większe, cięższe i mniej poręczne od zegara atomowego. ■



KDP 32

EDYCJA HANDMADE

MIAŁEM OSTATNIO OKAZJĘ ODWIEDZIĆ NA DŁUŻEJ RODZINNĄ BYDGOSZCZ.

BĘDĄC JUŻ MIEŚCIE, WBIĘM SIĘ NA KRZYWY RYJ NA JEDEN Z FESTIWALOWYCH AFTERÓW, BO AKURAT CAMERIMAGE SIĘ ODBYWAŁ. MIAŁ BONUS, DLATEGO WSPOMINAM.



WPADŁEM NA 90 URODZINY DZIADKA, ABY ZNÓW ZDZIWIĆ SIĘ W JAK DOBREJ FORMIE JEST TEN FACET!

BO ZDROWIE... WIADOMO.

ZEBRAŁO SIĘ NAS NA UROCZYSTOŚCI PARĘ OSÓB, ALE TO MI PRZYPADŁO W UDZIALE OTWIERANIE IGRISTOJE. NIE WIEM DLACZEGO, BO JESTEM PRZECIEŻ STRASZNĄ ŁĄŻĄ.

I TO JEST TEN MOMENT, KIEDY BYĆ MOŻE ROBIĘ SIĘ MONOTEMATYCZNY, BO DRUGI RAZ Z RZĘDU W KDP O WŁASNEJ KRZYWDZIE WSPOMINAM...

ALE MAM PEWNE MARZENIE...



BO TYM RAZEM KOMPLEMENTY SOBIE KCIUKAI

OFIARA Z KRWI ZŁOŻONA, DZIADEK BĘDZIE ŻYŁ KOLEJNE 90 LAT. TAK SOBIE ŻARTOWALIŚMY PRZY STOLE.

ALE JA JUŻ MYŚLAŁEM O TYM, CO ZA CHWILĘ.



ŻE JESTEM WYLĄCZONY Z GRANIA NA MÍNIMUM TYDZIEŃ, WIĘC NICI Z ZABAWY W DÓDATEK DO HORIZONA W TYM CZASIE.. PRZYKRO.

I ŻE NIE POWALCZĘ Z PRACĄ W PHOTOSHOPIE, WIĘC TEN ODCINEK POWSTANIE PRZY UŻYCIU STARODAWNYCH METOD: PISAKÓW I FARB.

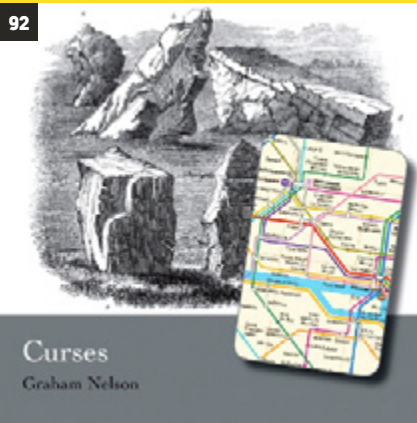
NO I CZEKAM NA KOLEJNY URAZ, PONIEWAŻ WYMARZYŁEM SOBIE...

ŻE ODCINKI 31, 32 I 33 KDP ZOSTANĄ ZAPAMIĘTANE JAKO TRYLOGIA URAZU.

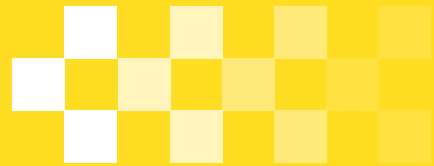


CRASH

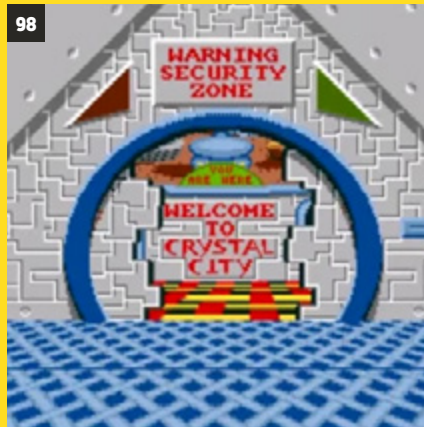
92



Curses
Graham Nelson



98



106

F E L I E T O N Y

97

Krupik

105

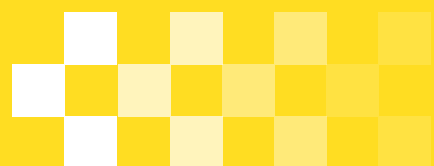
Pijanowski

118

Alex

120

Borek



ANTYNARKOTYKOWY PRZEKAZ POJAWIA SIĘ W SYMULATORZE FLIPPERA Z 1989 ROKU O NAZWIE MAZIUM III: DRUGS=DEATH.





POŚMIERTNE ŻYCIE TEKSTÓWEK > ■

Jak powszechnie wiadomo gatunek tradycyjnych tekstowych gier przygodowych ostatecznie wyzionął ducha w roku 1993. Legend Entertainment – ostatnia firma kontynuująca wielką tradycję Infocomu – wydała wtedy grę Gateway 2.

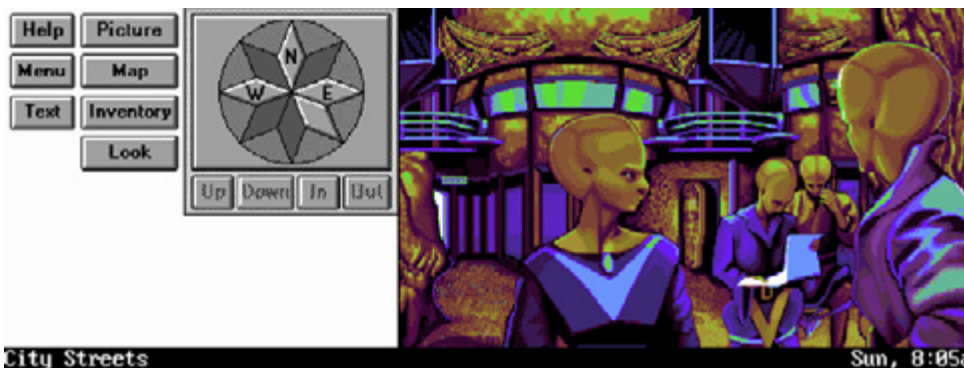
■ Paweł Schreiber

Miała animowane intro, była pełna kolorowych i częściowo interaktywnych ilustracji, ale żeby coś w niej zrobić, trzeba było, jak za starych dobrych czasów, wstukać na klawiaturze odpowiednie polecenie, a potem przeczytać, jaki przyniosło efekt. Obrazy były tylko dodatkiem do tekstu.

Jak wiadomo trochę mniej powszechnie za każdy razem, kiedy ogłasza się śmierć jakiejś formy czy gatunku

w grach wideo, trzeba się ugryźć w język. W takich przypadkach zwykle okazuje się, że nieboszczyk albo miewa się całkiem dobrze, albo rzeczywiście na chwilę mu się zmarło, ale leżenie w trumnie mu się tak szybko znudziło, że z niej wyszedł. Rok 1993 był dla tekstówek przykry o tyle, że przyniósł koniec krótkiej (trwającej nieco ponad 10 lat) ery komercyjnych gier tekstowych, ale jednocześnie okazał się przełomem w (o wiele dłuższej) historii tekstówek darmowych, tworzonych przez społeczność.

Pierwsze gry tekstowe, takie jak Adventure Willa Crowthera i Dona Woodsa czy pierwotna wersja Zorka, powstawały w gronie entuzjastów i były swobodnie rozprowadzane po amerykańskich sieciach uniwersyteckich. Kolejna duża fala niezależnych od rynku tekstówek zaczęła się w roku 1983, kiedy pojawił się program The Quill, w którym każdy mógł sobie stworzyć całkiem



City Streets

Sun, 8:05a

>go south
You step out of your quarters into a bustling street.

City Streets

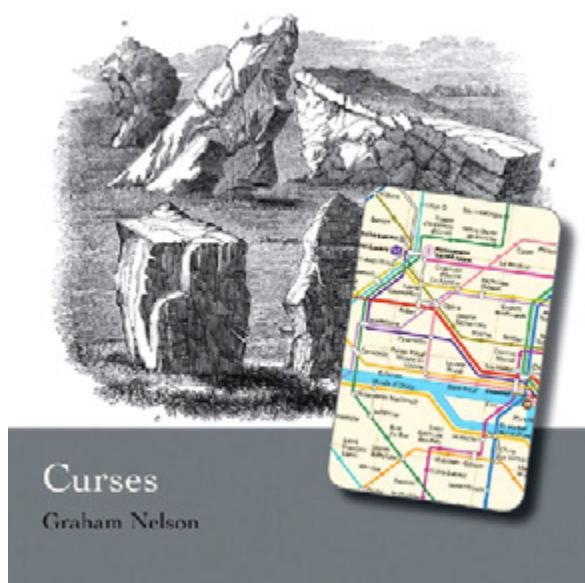
You stand on a crowded walkway. Buildings are all around, and the streets wander between them. Wherever you look, Heechee bustle back and forth, pushing and jostling you. Like the Heechee tunnel installations that humans have found on other planets, this city is entirely underground. You can barely see the ceiling, but you somehow you feel the weight of the tons of rock overhead. This street, and others branching from it, are really little more than tunnels built on a grand scale. To the west, you see a sign pointing to the 'Place of Moving'. You see exits to the north, east, southeast, and west.

>|

CREDITS

✦ Wśród rasy Heechee przeżywali tylko ci, którym udało się uniknąć przykrych incydentów z patyczkami do czyszczenia uszu.

✦ Losing Your Grip, klasyk tekstówek z późnych lat dziewięćdziesiątych, to seria halucynacji podczas terapii rehabilitacyjnej.



Curses

Graham Nelson

W ROKU 1993 GRAHAM NELSON STWORZYŁ INFORM – NARZĘDZIE DO TWORZENIA TEKSTÓWEK JESZCZE LEPSZE NIŻ SILNIK INFOCOMU.

wydał Inform – najlepsze w historii gatunku narzędzie do tworzenia gier tekstowych. Żeby społeczność wiedziała, z czym ma do czynienia, Nelson wydał też od razu grę Curses – surrealistyczną historię o angielskim arystokracie próbującym zdjąć ze swojej rodziny tajemniczą klątwę. Nelson stanął na wysokości zadania. Jego darmowa gra mogłaby być sprzedawana jako dawno zaginiony przebój ze złotej ery Infocomu. Społeczność radośnie rzuciła się na Inform, a konkurencja zmusiła też do dalszego rozwoju TADS. Zaczęła się najlepsza epoka w rozwoju gier tekstowych.

Darmowe tekstówki zaczęły odkrywać to, co kilkanaście lat później mieli odkryć twórcy gier niezależnych: nic nie pobudza rozwoju gier lepiej niż wolność od armii księgowych, którzy mówią, co się opłaca, a co nie. Jeszcze weselej robi się, kiedy czynnik rynkowy w ogóle nie wchodzi w rachubę. Można wtedy zdobyć najwyższą sławę w ramach społeczności, ale za to nikt nie

przeszkadza w swobodnym eksperymentowaniu. W razie porażki traci się tylko czas poświęcony na zrobienie gry, a nie oszczędności całego życia.

Schemat tradycyjnej tekstówki z lat osiemdziesiątych był dość sztywny: musiała być pełna dobrze skonstruowanych zagadek, dobrze widziane były pomysłowe labirynty, a najlepiej sprzedawały się fabuły fantasy, SF i kryminalne. Projekty śmielsze w kwestii koncepcji rozgrywki czy fabuły, takie jak na przykład najciekawsze gry Infocomu, A Mind Forever Voyaging i Trinity, sprzedawały się gorzej. Twórcy niezależni, którzy nie musieli się już przejmować wynikami sprzedaży, zaczęli ten gorset rozluźniać. Po pierwsze, przestali się bać poważniejszych tematów, mniej typowych dla ówczesnych gier. Coraz częściej punktem wyjścia dla najbardziej cenionych produkcji była nie walka ze smokiem, potrzeba ratowania wszechświata czy trup w łazience, a problemy osobiste postaci. Bohaterowie gier So Far Andrew Plotkina i Losing Your Grip Stephena

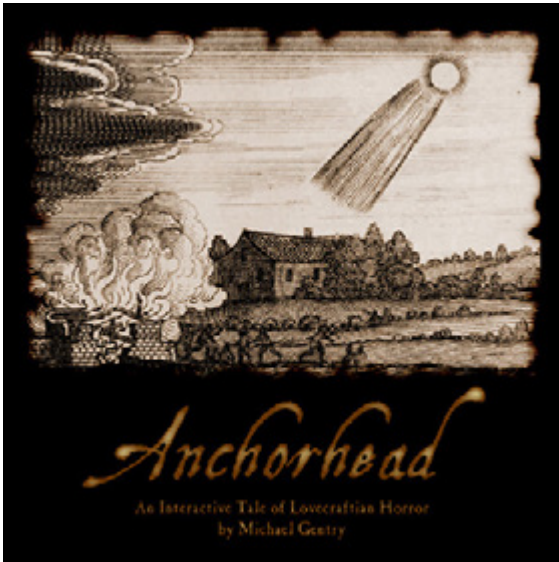
przyzwoitą grę. Robiło się je w The Quill nie tylko do szuflady. Firma Zenobi Software zarabiała na wydawanych na ZX Spectrum tekstówkach do roku 1997 (!).

Potem pojawiły się AGT (Adventure Game Toolkit – 1985) i TADS (Text Adventure Development System – 1988) – produkty o dużo większych ambicjach. Ich autorzy marzyli, żeby się zbliżyć do standardów gier tekstowych wyznaczonego przez Infocom. Wreszcie w roku 1993, kiedy tekstówki jakoby umarły, Graham Nelson, matematyk i poeta wykładający na uniwersytecie w Cambridge,

✦ Curses Grahama Nelsona miał to, co miłośnicy tekstówek najbardziej kochali – mnóstwo dobrych zagadek i szczyptę surrealistycznej magii.

CREDITS

>■ **GRY TEKSTOWE DUŻO WCZEŚNIEJ NIŻ GŁÓWNY NURT ZABRAŁY SIĘ ZA POWAŻNE TEMATY WZIĘTE Z CODZIENNEGO ŻYCIA.**



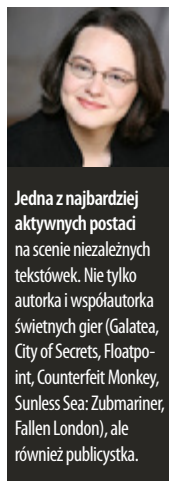
Granade'a przechodzą przez całą serię surrealistycznych światów, które są przede wszystkim symbolicznymi odbiciami ich psychiki. W So Far głównym problemem jest niespełniona miłość, a bohater Losing Your Grip przechodzi terapię odwykową, w trakcie której próbuje się zmierzyć z traumami ze swojej przeszłości. Gry tekstowe stopniowo zabierały się za coraz szersze spektrum tematów zwykłych i codziennych: radzenie sobie w pracy, trudne relacje między uczniami w szkole, rozpad rodziny... Często robiły to z odwagą, o jakiej nawet dzisiaj nie śniło się najbardziej kontrowersyjnym grom głównego nurtu. Gdybym tu napisał, czego dotyczy The Baron Victora Gijsbersa, byłby to spoiler najgorszego kalibru. Powiem tylko: taka tematyka, związana z bardzo realnymi problemami, od razu wywołałaby zawał serca u każdego producenta gier komercyjnych.

Za eksperymentami z tematyką poszły też próby szukania nowych

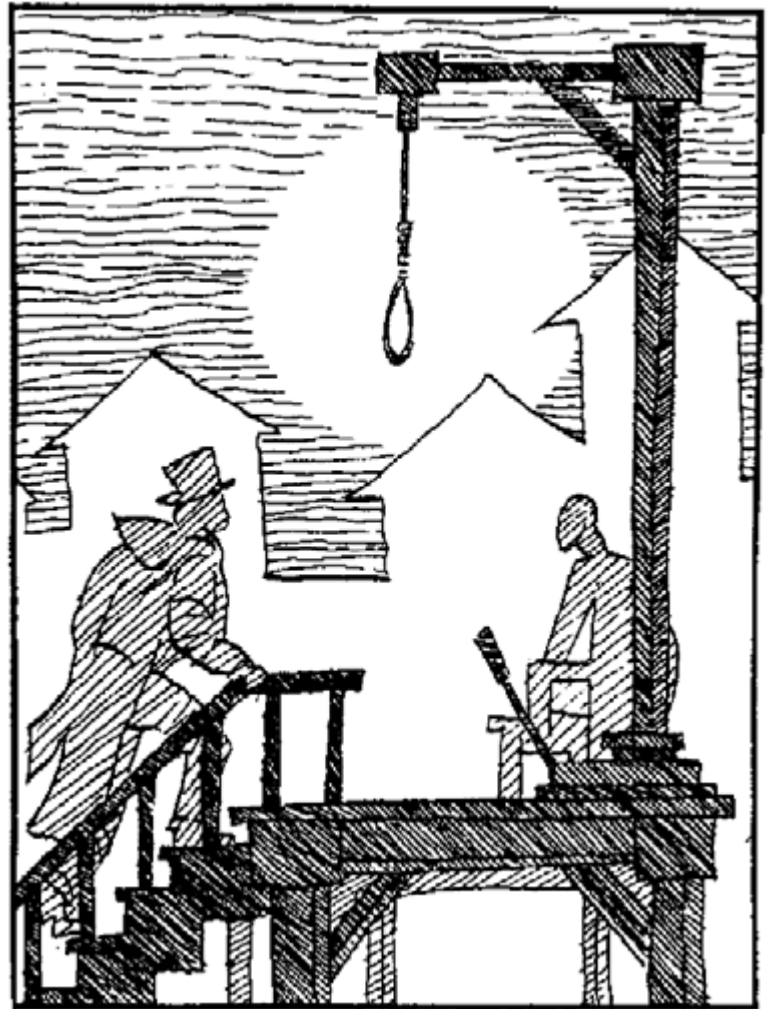
🚩 **Anchorhead** - jedna z najlepszych i najmniej znanych gier zainspirowanych twórczością H. P. Lovecrafta.



Emily Short



Jedną z najbardziej aktywnych postaci na scenie niezależnych tekstówek. Nie tylko autorka i współautorka świetnych gier (Galatea, City of Secrets, Floatpoint, Counterfeit Monkey, Sunless Sea; Zubmarineer, Fallen London), ale również publicystka.

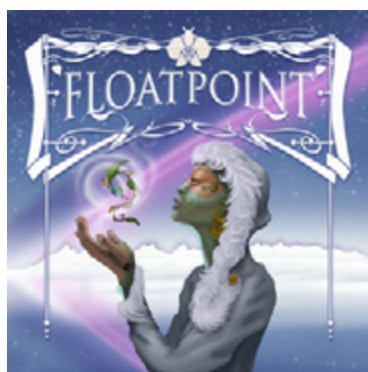


sposobów budowania i opowiadania fabuły. W Spider and Web Andrew Plotkin bawi się formułą thrillera szpiegowskiego, ale kolejne sceny, które rozgrywamy, nie są wspomnieniami naszej postaci, tylko fałszywymi zeznaniami składanymi w celu zmylenia przesłuchującego ją człowieka. W I-0 Adam Cadre próbuje stworzyć nie fabułę, a sytuację: samochód głównej bohaterki popsuł się na odludnym odcinku autostrady, a ona musi zrobić wszystko, żeby dotrzeć na czas do domu na Święto Dziękczynienia. Gra jest króciutka, ale zadziwiająco wielotorowa, bo Cadre próbował stworzyć tytuł, w którym gracz prawie nie będzie widywał typowego dla tekstówek komunikatu: „Tego się nie da zrobić”. Bodaj najlepsza gra Cadre'a, rozgrywająca się w świecie dworskich intryg Varicella, wymaga wielokrotnego przechodzenia, bo zanim zorientujemy się, kto tu co i przeciwko komu knuje, wiele razy napotkamy a to truciznę w winie, a to sztylet pod żebrem. W Aisle Sama Barlowa po wpisaniu jednego polecenia gra się kończy i zachęca nas do ponownej próby. Poprzez eksplorowanie różnych reakcji bohatera na nasze pomysły poznajemy jego przeszłość, problemy i nadzieje na przyszłość. Galatea Emily Short skupia się wyłącznie na rozmowie z ożywionym posągiem z mitologii greckiej. Oparty na wyborze tematów rozmowy system dialogowy z początku wydaje się bardzo prosty, ale szybko się okazuje, że musimy brać pod uwagę również emocje Galatei i rozmowa nabiera zupełnie

🚩 **Slouching Towards Bedlam - cyberpunk AD 1885**, w świecie, w którym komputery są oparte na maszynie różnicowej Babbage'a.



✚ Thaumistry to najnowsza gra Boba Batesa, założyciela Legend Entertainment – firmy, która jako ostatnia wydawała komercyjne gry tekstowe.



> ■ PODOBNIIE JAK RADIO NIE UMARŁO PO POJAWIENIU SIĘ TELEWIZJI, TAK TEKSTÓWEK NIE ZDOŁAŁO ZABIĆ POJAWIENIE SIĘ GRAFIKI W PRZYGODÓWKACH.

Howarda Shermana, Uwe Bolla gier tekstowych. Wydawała kolejne gry (jedna gorsza od drugiej) przez długie lata, poczynając od roku 2002. Na szczęście Sherman zamknął działalność w roku 2015. Wydawało się, że jakiś przełom może nastąpić dzięki Kickstarterowi, który wskrzesił niejedną dawną konwencję. Weteran sceny niezależnej Andrew Plotkin wydał dzięki niemu jedną z najlepszych gier tekstowych wszech czasów – Hadean Lands, mieszkankę tradycyjnego SF ze średniowieczną alchemią. Do gier tekstowych wróciła też legenda branży, Bob Bates, twórca, nomen omen, Legend Entertainment. Bates wydał w październiku tego roku Thaumistry. In Charm's Way, grę może nie tak dobrą jak Hadean Lands, ale miłośniczy tradycyjnych tekstówek

✚ Floatpoint (SF à la cykl Hain Ursuli Le Guin) i Counterfeit Monkey (wesole zabawy słowne) to dwie spośród najlepszych gier Emily Short.

IF Comp

Konkurs IF Comp istnieje od 23 lat i co roku wyłania najlepsze przykłady tekstówek stworzonych przez społeczność. Do pewnego momentu trzymał się wyłącznie tradycyjnych gier, opartych na wpisywaniu poleceń, ale dziś jest bardziej elastyczny – dopuszcza również niektóre gry paragrafowe.

i poczucia humoru Batesa (takiego, jak kiedyś w Eric the Unready) nie powinni mieć powodów do narzekania. Problem w tym, że to właściwie jedyne warte wzmianki tradycyjne tekstówki wydane w ostatnich latach. Wygląda na to, że powrotu do ery komercyjnej już nie będzie.

Czy to oznacza, że twórcy tekstówek są już na wieki skazani na pozostawanie w swojej (prawda, że wygodnej i ciekawej, ale jednak) niszy? Niekoniecznie. Bardzo często zdarza się, że przenoszą swoje doświadczenie również do innych gałęzi gier. Najbardziej widowiskowym przykładem jest sukces Sama Barlowa; każdy, kto grał w Aisle, rozpoznał w Her Story potomka tekstówki, od której Barlow zaczynał swoją karierę. Długo związany ze sceną tekstówek

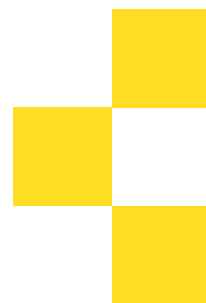
Jon Ingold założył firmę Inkle (Sorcery!, 80 Days). Pokazała ona, że gry, w których się dużo czyta, wcale nie muszą być staroświeckie. Emily Short pisuje scenariusze do bardzo różnych gier, ale szerszy krąg odbiorców może ją kojarzyć przede wszystkim z Zubmariner, rozszerzeniem do Sunless Sea. Chociaż przez długie lata wydawało się, że tekst pisaný na ekranie to w grach przeżytek, dzisiaj wiadomo, że raczej prędko nie zniknie, a współcześni autorzy tekstówek znajdują się na nim jak mały kto.

Jak powszechnie wiadomo tekstówki umarły w roku 1993. Prawie ćwierć wieku później, w trwającej właśnie 23. edycji corocznego konkursu IF Comp, bierze udział 79 gier. Trup okazał się wyjątkowo dziarski i uparty. ■



Ola Cwalina

Była redaktor naczelna Secret Service i Clicka!
Lubi stare przygodówki oraz wszystko, co wiąże się z nostalgią. Ponadprzeciętnie inteligentna.



GDY ZA MŁODU SKORUPKA CALL OF DUTY NIE NASIĄKNIE

W szkole nauczyłam się wielu ciekawych rzeczy: na przykład tego, na którym fragmencie trasy spotkają się pociągi, które wyruszyły z określoną prędkością z dwóch znajdujących się na przeciwnych krańcach Polski miast; wiem, jaką liczbę i masę atomową ma technet; potrafię też wyrecytować cykl rozrodzcy muszki owocówki.

Niestety, oprócz tych jakże interesujących, ale mało przydatnych (chyba że ktoś chce pracować na kolei, w laboratorium czy w sadzie) faktów, wchłonęłam coś bardzo, ale to bardzo utrudniającego mi życie. Otóż na każdym kroku wpajano mi, że moja opinia tak właściwie się nie liczy. Ważne jest tylko to, żebym to ja liczyła się z opinią innych ludzi. W tym przypadku pod określeniem ludzie kryje się całkiem pokaźna grupa rodziców, cioc, wujków, kuzynów, księży, sióstr zakonnych (wychowywałam się w bardzo, ale to bardzo religijnej rodzinie), nauczycieli i kolegów. Na samą myśl o byciu buntownikiem (a raczej wybraniu innej drogi niż chciało Szacowne Grono) robiło mi się, delikatnie mówiąc, słabo.

Oczywiście wiem doskonale, skąd się to wszystko wzięło. Kiedy jeszcze siedzieliśmy w jaskiniach, a za jej bezpiecznymi ścianami czało się wiele zła, nie mieliśmy innego wyjścia niż zgadzać się z Szacownym. W innym wypadku groziło nam wykopanie z jaskini, co z kolei kończyło się prawie zawsze śmiercią. I jeśli wydaje Wam się, że od tych czasów minęły już babiliony lat i wszystko się zmieniło, to jesteście w wielkim błędzie. W naszym mózgu znajdują się ewolucyjnie stare części, do których jeszcze nie dotarło, że wyrzucenie z jaskini wcale nie jest (dosłownie) końcem świata.

I to one podstępnie szepczą nam do ucha, że co ludzie powiedzą, że nie jesteśmy wystarczająco ładni, zdolni ani silni. A jak nie jesteśmy, to struuu z jaskini na mróz i zagładę!

Taka myśl przewodnia towarzyszyła mi jeszcze wiele lat po szkole, ba, nawet po studiach. Nawet teraz zdarza mi się złapać na tym, że jest mi przykro, jak ktoś krytykuje mój wygląd, bo przecież oznacza to, że nie będzie mnie lubił, a jak nie będzie mnie lubił, to inni na pewno też mnie nie polubią, więc już nigdy nie znajdę partnerki/partnera (swoją drogą, jestem sama od 3 lat i jest cudownie). O ironio, najbardziej w radzeniu sobie z problemem opinii innych ludzi na mój temat pomagają mi gry. Można powiedzieć, że są one dla mnie takim własnym poletkiem buntu. Po pierwsze, Szacowne Grono uważa gry za kompletną stratę czasu, więc zajmowanie się nimi jest już pierwszym przejawem oporu. Po drugie, nie mam orientacji przestrzennej i pewnie nie powinnam grać w FPS, bo przez pierwsze parę godzin moje zmagania z orientacją w terenie wyglądają dosyć boleśnie. I co z tego? Gram, bo sprawia mi to przyjemność! A jak się komuś nie podoba, to nie musi grać ze mną. NIE MUSI MNIE TEŻ LUBIĆ!

Ostatnio zrozumiałam też, że wszystko powinnam sprawdzić na własnej skórze, a nie słucać Autorytetów. Przez lata stroniłam od Call of Duty, bo parę ludzi, znających moją zdolność zgubienia się nawet na prostej drodze, przekonało mnie, że NIE JEST TO GRA DLA KRUPIKA. Jakiś rok temu straszliwie się nudziłam, a do gry miałam tylko CoD. Spróbowałam i zakochałam się! Okazało się, że CoD (linia fabularna, oczywiście) tak naprawdę prowadzi nas za rękę i żaden Krupik nie zostanie z tyłu. I teraz już wiem, w co będę grała w listopadzie.

W GRĘ, KTÓRA WCALE NIE JEST DLA KRUPIKA! ■

Krupik



Trip przed ekranem

Twierdzenie, że ludzie od najdawniejszych czasów sięgali po środki odurzające, brzmi jak cliché, jest niemniej jednak prawdziwe. Substancje te są grupą związków, która ze względu na swoje psychoaktywne właściwości od zawsze budziła spore zainteresowanie.

■ Marcin M. Granat

Jeśli doda się do tego częste wykorzystywanie narkotyków do obrzędów religijnych, badań naukowych i szeroko pojętej rekreacji, jak również ich masową obecność w dziełach ludzkiej twórczości, zyska się wytłumaczenie, dlaczego są tak dobrze rozpoznawalne. Ich brak w grach wideo byłby więc dość osobliwy.

UZALEŻNIA JUŻ PIERWSZA DAWKA

Dobrze znany jest wpływ używek na psychikę, skutkujący zmianami zachowania. Dlatego, choć nie do końca wiadomo, co połączył Pac-Man, gdy jeszcze w 1980 roku gościł na automatach, śmiało można przypuszczać, że nie była to aspiryna. W efekcie działania niewielkiej pigułki, będącej przy okazji pierwszym w grach wideo power-upem, bohater zmieniał się z bezbronnego uciekiniera w agresywną bestię zdolną do pożarcia goniących go przeciwników.

Cała rodzina sympatycznych kulek miała zresztą słabość do zażywania wspomnianego specyfiku. Zarówno „kobieta” Pac-Mana, której poświęcono podobny tytuł z 1982 roku, jak i ich potomek Jr. Pac-Man z późniejszej gry skwapliwie korzystali z dającej moc tabletki. Na marginesie warto zaznaczyć, że główny protagonista tej słynnej serii jest najdłużej odurzającym się bohaterem z naszej branży. Trudno bowiem nie zauważyć, że wraz z premierą zestawu gier Arcade Game Series z 2016 roku, zawierającego między innymi reedycję oryginalnej odsłony cyklu, Pac-Manowi wybiło na liczniku 36 lat stosowania nietypowego wspomagacza.

W 1980 roku pojawił się też Toker, będący symulatorem zażywania marihuany. Sam tytuł pochodził od słowa oznaczającego w miejskim slangu palacza tego euforyzującego zioła, a rozgrywka miała charakter zręcznościowy i polegała na wdychaniu odurzającego dymu wydobywającego się z fajki wodnej typu bong. Podczas zabawy należało

pilnować, aby zbyt nie zaciągnąć, co skutkowało kaszlem, ale też nie palić zbyt wolno, co powodowało utratę tchu. Po kilku chwilach spędzonych z grą okazywało się jednak, że Toker jest grą jednej sztuczki, a swoje pięć minut sławy zawdzięcza wyłącznie naruszeniu pewnego tabu.

Od substancji o niecodziennym działaniu nie stronił również pewien włoski hydraulik. Bohater gry Super Mario Bros., wydanej w 1985 roku na konsolę NES, mógł bowiem zjadać grzyby, które przypominały wyglądem muchomora czerwonego. Spożycie go było jak najbardziej pożądane, gdyż skutkowało powiększeniem się protagonisty oraz możliwością przyjęcia od przeciwników jednego uderzenia więcej. Shigeru Miyamoto, główny projektant gry, zdradził w jednym z wywiadów, że zmienianie rozmiarów przez Mario było inspirowane powieścią „Alicja w Krainie Czarów”, w której bohaterka w magiczny sposób rosła lub malała. Zwiększona odporność Maria na ataki wrogów wymaga jednak



❖ Kobieta powyżej krzyczy po szwedzku. Berra nie została przetłumaczona na język angielski.

innego wytłumaczenia i może być wyjaśniona w odniesieniu do wspomnianego gatunku muchomora. Grzybem Amanita muscaria intoksykowali się bowiem berserkerzy – nieustraszeni nordyccy wojownicy, którym odwagę podczas bitwy oraz przypominającą trans walkę umożliwiał występujący w muchomorze psychodelik o nazwie muscymol. I choć Mario nie wymachiwał wikińskim mieczem, lecz głównie skakał oponentom na głowy, pomysł dodających wigoru grzybów dobrze przyjął się w serii, a w kolejnych odsłonach pojawiły się nawet różne ich odmiany.

NARKOBIZNES

Lata osiemdziesiąte to także czas, w którym pojawiła się produkcja o tematyce całkowicie poświęconej sprzedawaniu narkotyków. Wszystko za sprawą Johna E. Della i jego prostej strategii Drugwars z 1984 roku na MS-DOS. Jej rozgrywka trwa równe 30 dni i ma miejsce w Nowym Jorku. Pomiędzy dzielnicami możemy się przemieszczać, co skutkuje



GRZYBY PSYCHOAKTYWNE WYSTĘPUJĄ NATURALNIE RÓWNIEŻ W POLSCE. JEDNYM Z NICH JEST PRZEDSTAWIONA OBOK ŁYSICZKA LANCETOWATA.

upływem jednej doby. Rolą gracza jest handlowanie narkotykami takimi jak kokaina, heroina, LSD, marihuana, speed (amfetamina) oraz ludes (metakwalon). U podłoża Drugwars leżą proste mechanizmy ekonomiczne polegające na kupowaniu poszczególnych używek i odsprzedawaniu ich w tych rejonach miasta, gdzie ich cena jest najwyższa. Cały czas należy monitorować też nasze zadłużenie u lichwiarza i sukcesywnie starać się zarobić jak najwięcej.

Zabawa pozbawiona jest artystycznej oprawy graficznej, ograniczając się jedynie do formy tekstowej. Nie przeszkadza to jednak w rozgrywce, która jest urozmaicona różnymi zdarzeniami. Jeśli rozprowadzamy nasz towar zbyt intensywnie, musimy liczyć się ze spotkaniem policjantów. Z kolei gdy rywalizujący z nami dilerzy napadają na aptekę, zdobywając uspokajający metakwalon, jego ceny na czarnym rynku dramatycznie spadają. Dzieło Della spotkało się ze sporym zainteresowaniem, dając podwaliny pod stworzenie wielu



❖ Początek zabawy w Alien Drug Lords. Wspomniany tytuł stanowi dziś gratkę dla kolekcjonerów i osiąga spore sumy na aukcjach.



❖ Grange Hill w wersji na ZX Spectrum. Gra została wydana jeszcze na Amstradzie CPC i C64.

adaptacji, wśród których znalazły się chociażby wersje przeznaczone na systemy Windows oraz Android. Nieco mylącą – wydaną pod inną nazwą, aczkolwiek niemalże wierną kopią Drugwars – jest produkcja Drug Lord z 1991 roku. Kosmetyczne zmiany, jakich dokonano w stosunku do oryginału, obejmowały w zasadzie tylko dodanie dwóch nowych substancji (cracku i metamfetaminy) oraz zmianę nowojorskich dzielnic na amerykańskie miasta. Trochę szkoda, że w tych wszystkich grach zabrakło opcji przyjmowania przez

NAWET GENALIT ZETKNAŁ SIĘ Z NARKOTYKAMI. ZADANIE SKLEPIK Z MARZENIAMI Z WIEDZMIANA Z PRZYPOMINAŁO SŁYNNĄ AFERĘ Z DOPALACZAMI.



✚ W Drugwars przez większość rozgrywki wpatrujemy się w listę narkotyków, jak powyżej.

naszą postać poszczególnych środków i związanych z tym efektów, lecz, jak wiemy, profesjonalny diler nie zażywa własnego towaru.

Mniej odpowiedzialnie mogliśmy się zachować w przygodowym tytule Grange Hill z 1987 roku. Ta wzorowana na brytyjskim serialu dla młodszych widzów produkcja pozwalała bowiem na kupienie od podejrzanego wyglądającego jegomościa „białego proszku”, który był prawdopodobnie kokainą. Po transakcji na ekranie pojawiał się sugestywny opis wyglądu handlarza, jednoznacznie sugerujący, iż jest on narkomanem. Wkrótce okazywało się, że nasz bohater też staje się uzależniony, a nałóg doprowadza do jego śmierci, po czym następował przedwczesny koniec gry. Kokainowe interesy były także ważnym elementem fabuły Corruption, wydanej rok później przez studio Magnetic Scrolls (o którym pisaliśmy szerzej w Pixelu #29). Podczas zabawy niczym filmowi bohaterowie



BYWAŁO, ŻE NARKOTYKI STOSOWALI SAMI TWÓRCY GIER. W FILMIE DOKUMENTALNYM „ONCE UPON ATARI” WIELU PROGRAMISTÓW PRZYZNAŁO SIĘ, ŻE PALENIE MARIHUANY BYŁO W SIEDZIBIE FIRMY POWSZECHNE.



✚ W Syndicate mogliśmy rozkazać postaciom wejście w centrum najniebezpieczniejszych wydarzeń. Wystarczyło obniżyć ich zdolność do postrzegania rzeczywistości i zwiększyć poziom adrenaliny za pośrednictwem CHIP.

znajdowaliśmy bowiem foliowy worek z uzależniającym proszkiem ukryty w toaletowej spłuczce, który okazywał się ważnym dowodem i stanowił wskazówkę zbliżającą nas do pokonania tytułowej korupcji.

KAŻDY MOŻE ZECHCIEĆ ODPŁYNAĆ

Prawdziwe narkotyki trafiają zarówno w ręce ludzi z wyższych sfer, jak i osób ze społecznego marginesu. Podobna wszędobylskość charakteryzuje też ich wirtualne odpowiedniki, których ślady znajdują się nie tylko w popularnych i udanych grach, ale również w tytułach niszowych. Antynarkotykowy przekaz pojawia się na przykład w prostym symulatorze flippera z 1989 roku o nazwie Mazium III – Drugs=Death. Podczas odbijania kuleczki w tej stworzonej na Commodore 64 grze przez cały czas widzimy bowiem przestrzegający nas przed używkami napis: „Drugs=Death so why would you want to die?”. W tym samym czasie i na ten sam sprzęt pojawił się też inny tytuł, lecz dziś równie zapomniany. Ochrzczono go lapidarnie Drugs i reprezentował on gatunek



✚ Zjedzenie muchomora przez Maria wiązało się również z otrzymaniem bonusowych punktów.

CREDITS

shoot'em up, a zagrać w niego mieli okazję głównie niemieckojęzyczni odbiorcy, gdyż rozprowadzono go ze specjalnym numerem komputerowego magazynu 64'er. Był on irytująco trudny, a środki uzależniające potraktowano w nim wyłącznie jako pretekst do zabawy, każąc graczowi walczyć z przybyszami z kosmosu, którzy planują zniewolić ludzki gatunek wyjątkowo silnym narkotykiem.

Jednak zanim zostaną posądzony o hipsterstwo, wróćmy może do gier, o których miał szansę słyszeć normalny człowiek. Na początku lat dziewięćdziesiątych stosunkowo głośno zrobiło się o Alien Drug Lords: The Chyropian Connection. Ten stworzony przez australijskie Panther Games tytuł zabierał nas w pełną niebezpieczeństw wyprawę na odległą planetę. Wspomniane ciało niebieskie nosiło nazwę Chyropia i, jak przedstawiał scenariusz, stanowiło siedzibę korporacji rządzonej przez obcą rasę. Celem jej działalności było wydobywanie zasobów mineralnych i przetwarzanie ich na nowatorski narkotyk o ogromnym potencjale uzależniającym. To właśnie ten proceder mieliśmy zastrzykać, choć zadanie wcale do łatwych nie należało – kosmiczne środowisko

✦ Zielone barwy dominujące w Tokerze jednoznacznie kojarzą się z liśćmi pewnej bogatej w kannabinoidy rośliny.

TEMATYKA NARKOTYKÓW OD DAWNA PORUSZANA JEST PRZEZ MUZYKÓW. SZCZEGÓLNIE WARTO POSŁUCHAC UTWORÓW THE TIGER LILLIES, TAVICH JAK „HEROIN AND COCAINE” I „BEGIN THE BEGGINE”.



✦ Tak naprawdę to nie wiadomo, jak skomentować narkotyczne wizje z gry LSD.

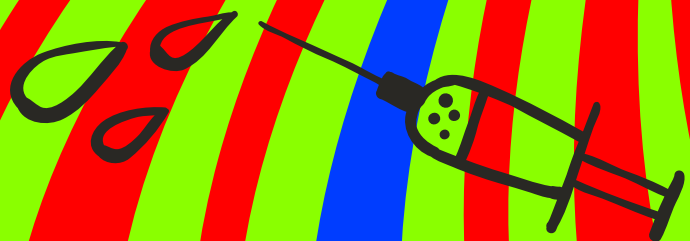
Alien Drug Lords obfitowało w mnóstwo zagrożeń na modłę gier Sierry, często skutkujących nagłą śmiercią bohatera.

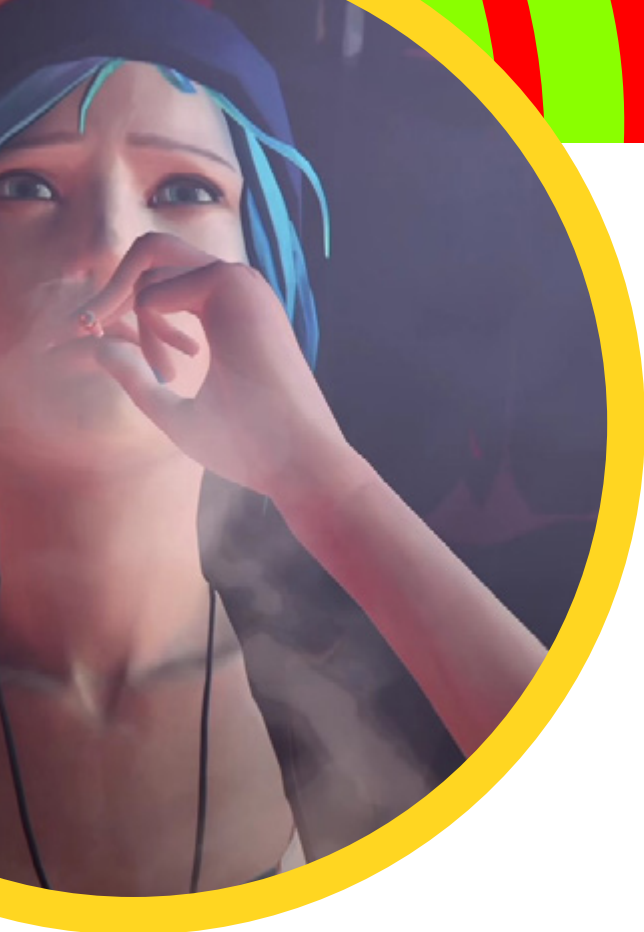
Oderwana od szarej rzeczywistości była też taktyczna gra Syndicate z 1993 roku. Jej akcja rozgrywała się pod koniec XXI wieku, a klimat świata przedstawionego zrealizowano przez estetykę cyberpunku. W powyższych realiach dowiadaliśmy się o CHIP – urzędzeniu, które, jak czytaliśmy już w instrukcji, „jest lepsze niż jakikolwiek narkotyk”. Umieszczone pod skórą na szyi miało zdolność stymulowania mózgu, wpływając na postrzeganie otoczenia. Tak jak najmocniejsza używka pozwalało zapomnieć o patologjach życia codziennego, zastępując je najpiękniejszymi obrazami. Nic więc dziwnego, że wkrótce zaczęto używać CHIP-a do kontrolowania ludzi, a sam gracz wykorzystywał jego możliwości do manipulowania zachowaniem sterowanych przez niego postaci.

Nie mniej futurystyczne wspomagały, ale tym razem oparte już na klasycznym działaniu związków chemicznych, a nie zaawansowanej elektronice, pojawiły się później w System Shocku ze studia Looking Glass Technologies.

✦ Chloe Price jest nastolatką, która szuka w używkach ukojenia. Nie radzi sobie ze śmiercią ojca, utratą przyjaciółki oraz charakterystycznymi dla jej wieku złością i bezradnością.

Ta niezwykle immersywna produkcja stawiała używki w roli środków ułatwiających przetrwanie. W trakcie przygody bohater mógł aplikować sobie plastry transdermalne z będącymi na etapie badań substancjami. Ich działanie było różnorakie. Podczas gdy jeden ich rodzaj uwrażliwiał siatkówkę na światło, pozwalając widzieć w ciemności, inny z kolei poprawiał refleks. Co ciekawe, do niemalże identycznego wykorzystywania środków psychoaktywnych dochodziło podczas drugiej wojny światowej. Historycy są bowiem zgodni co do wojskowych praktyk podawania żołnierzom narkotyków zwiększających koncentrację i niwelujących zmęczenie, a za przykłady podają alianckich pilotów łykających amfetaminę oraz wojska Hitlera ochoczo sięgające po jej N-metylową pochodną.





NARKOTYKOWY BOOM

Wraz z kolejnymi latami narkotyki poczynały sobie w grach wideo coraz śmiej. Światło dzienne ujrzało wiele humorystycznych produkcji, wśród których wymienić można chociażby szwedzki tytuł Berra. Ta oczekująca kontrowersyjnymi żartami produkcja stawiała nas w roli narkomana, którego stan opisywał między innymi pasek zażytej ilości heroiny. Wskaźnik ten malał w miarę upływu czasu, a gdy osiągał wartość zerową, a my nie zdążyliśmy dostarczyć do krwiobiegu kolejnej dawki, bohater umierał. Co interesujące, pod tym nieskomplikowanym mechanizmem Berra skrywała nie tylko banalny dowcip, ale też bardziej subtelny przekaz. Wymóg zażywania narkotyków w celu ukończenia rozgrywki stał bowiem w jawnej opozycji do słynnego hasła „Winners Don't Use Drugs”, który w latach 1989–2000 wyświetlał się przed rozpoczęciem zabawy na północnoamerykańskich automatach do gier.

Śmieszne doświadczenia z wirtualnymi używkami zapewniał też Death Rally, debiutujący w 1996 roku. Podczas wyścigów na drogach od czasu do czasu pojawiał się muchomor, który był przeciwieństwem power-upa i powodował drganie ekranu. Wątpliwości, czy za wspomniany efekt odpowiada zawarty w nim psychodelik, rozwiali sami twórcy. Tworząc kody do gry, nazwali jeden z nich „DRUG” i sparowali go z wizualnymi wrażeniami towarzyszącymi zebraniu grzyba. Bardzo podobny zabieg znalazł się w wydanym rok później Carmageddonie. Samochodowe szaleństwa ponownie utrudniono przez narkotyczne zmiany w wyświetlanym obrazie. Nie zabrakło też możliwości przywołania tychże przez wpisanie kodu.

I choć dzieło Stainless Games stało się synonimem kontrowersyjnej gry wyścigowej, gatunkowe pierwszeństwo w szokowaniu opinii publicznej za pośrednictwem używek należy się starszemu o dwa lata Wipeoutowi. Wszystko za sprawą plakatu reklamowego przedstawiającego wizerunki kobiety i mężczyzny, których krwawiące nosy i oteplone spojrzenia wyraźnie sugerowały przedawkowanie.

Choć w wielu grach odnajdujemy próby oddania działania narkotyków, ich efekty trwają zazwyczaj przez krótki czas. Wyjątkiem jest japońska produkcja wymownie zatytułowana LSD, która pojawiła się na pierwsze PlayStation w 1998 roku. Całą jej rozgrywkę przedstawiono bowiem jako surrealistyczne doświadczenie, rządzące się prawami narkotycznego odurzenia. Sedno zabawy stanowi eksploracja przedziwnych lokacji, które zmieniają się z dużą losowością, przypominając wizje po używkach. Odwiedzane przez nas poziomy są wysoce zróżnicowane. Mogą to być opuszczone nocne ulice, senne azjatyckie miasteczka czy kolorowe etapy zbudowane z sześciennych klocków dla dzieci. Nawet spotykane przez nas istoty

✦ Skoomeę przyrządza się z księżycowego cukru, widoczne go w poniższych miskach.

ŚRODKI ODURZAJĄCE PROWADZIŁY NAWET DO WYBUCHÓW
KONFLIKTÓW ZBRÓJNYCH, A PRZYKŁADAMI MOGĄ
BYĆ WOJNY OPIUMOWE.





✚ Lot Michaela nad miastem w samej białźnie to efekt działania weterynaryjnego anestetyku.



sposób główny wątek. Przykładami mogą być przywołujące wspomnienia misje z Far Cry 3 czy autorefleksyjny trip Michaela z GTA V. Wśród twórców gier popularnością cieszą się również dowcipne wzmianki zahaczające o temat używek. Trudno nie uśmiechnąć się podczas sceny, w której odurzony B. J. Blazkiewicz przeżywa muzyczne uniesienia lub gdy Chloe z Life is Strange: Before the Storm pisze na starym kamperze: „Definitely absolutely not a meth lab!”, co jawnie odnosi się do serialu „Breaking Bad”.

Jeszcze inne tytuły starają się przedstawić istnienie narkotyków maksymalnie realistycznie, wprowadzając ograniczenia w handlu tymi środkami, czego przykładem jest seria The Elder Scrolls. Począwszy od Morrowinda w każdej odsłonie cyklu występuje nielegalna Skooma, którą można jednak nabyć w ukrytych przed organami ścigania spelunach. W grach Bethesda spotykamy też wytwórców tego specyfiku. Podczas rozmów z postaciami niezależnymi dowiadujemy się nawet, że niektórzy z nich – tak jak w prawdziwym świecie – oszukują, sprzedając towar rozcieńczony wodą. Nie mniej ambitnie do tematu podeszli twórcy Elite: Dangerous, w którym jako kosmiczny pilot możemy parać się dochodowym zajęciem przemytnika. Wśród wielu nielegalnych dóbr znajdują się też narkotyki. Próba handlu nimi wiąże się z nawiązaniem kontaktów na czarnym rynku i sprawia, że warto zainstalować na naszym statku moduły utrudniające jego wykrywanie. A skoro substancje uzależniające znajdują się w grze, której akcja rozgrywa się w przyszłości oddalonej o 1286 lat, ich obecność w nadchodzących produkcjach wydaje się niezagrożona. ■

✚ Sherlock Holmes nie stronił od kokainy i morfiny. W XIX-wiecznej Anglii oba specyfiki były legalne.

LSD ZSYNTEZYLOWAŁ CHEMIK ALBERT HOFMANN. W 1943 ROKU
CELOWO ZAŻYŁ NOWO ODKRYTĄ SUBSTANCJĘ I, DOŚWIADCZAJĄC
HALUCYNACJI, WRACAŁ DO DOMU NA ROWERZE...

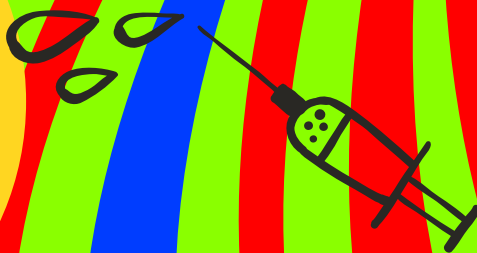
są ostentacyjnie oniryczne, bo tylko tak można określić tajemniczo podskakujące zwierzęta z trąbami lub postacie o wyglądzie twarzy z doczepionymi rękami i nogami. Nietypowość LSD podkreślają dołączone do niej dodatki w postaci albumu muzycznego oraz książki „Lovely Sweet Dream”, powstałej w wyniku dziesięcioletniego spisywania marzeń sennych.

Eksperymentowanie z narkotykami często dostarcza przyjemności, lecz bywa również źródłem cierpienia, o czym brutalnie przekonywaliśmy się w skórze Maxa Payne’a. Już w prologu uzależnieni degeneraci mordowali bowiem jego żonę i córeczkę, z których utratą bohater nigdy się nie pogodził. Wokół substancji o nazwie Valkyr, krążącej w żyłach napaśników, obraca się zresztą cała fabuła gry. Payne bez wahania wypowiada wojnę handlarzom niebezpiecznego specyfiku i nie odkłada broni do momentu pomszczenia rodziny.

Nieprzyjemne doznania związane z zażywaniem psychodelików odczuwają nie rzadko sami narkomani, a taki niepożądany stan odurzenia określany jest w ich żargonie jako „bad trip”. Analogiczne, zdominowane przez lęk doświadczenia pojawiły się także w grach wideo, a mierzyliśmy się z nimi chociażby jako wybawiciel miasta Gotham. Stawienie czoła Strachowi na Wróble narażało nas bowiem na działanie jego halucynogennej substancji, a spowodowane nią przepełnione fobiami wizje przeżyliśmy w Batman: Arkham Asylum oraz Batman: Arkham Knight.

CODZIENNIE PO TROCHU

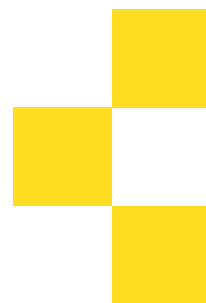
W ostatnich latach narkotyki występują w grach często, lecz rzadko pełnią w nich dominującą rolę. Część deweloperów wykorzystuje ich odrealniający wpływ na rzeczywistość jako środek do stworzenia nietypowych etapów, urozmaiacząc w ten





Wojciech Pijanowski

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



W „REALU”

Zdaję sobie sprawę, że Pixel to jest miesięcznik adresowany głównie do miłośników gier wideo. Na przekór postanowiłem dzisiaj wspominać czasy, w których komputery były wielkości trzech trzydrzwiowych szaf, a prędkość dokonywania obliczeń równała się prędkości dodawania osiąganę przez pierwszoklasistę.

Na szczęście, gdy byłem młody, nie miałem problemów związanych z zawieszaniem się systemu. Co najwyżej miałem problemy z zawieszaniem się na trzepaku (ciekawi mnie, gdzie one zniknęły, te bardzo przydatne przyrządy gimnastyczne). Graliśmy z kolegami w gry planszowe – w domach – i gry podwórkowe, jak sama nazwa wskazuje, na podwórkach. To, że udało się nam przeżyć te podwórkowe gry i zabawy, graniczy niemal z cudem. Każdy szanujący się chłopak musiał mieć na przykład nóż finkę, którą w Warszawie można było kupić w Składnicy Harcerskiej, nie będąc nawet harcerzem. Każdy umiał zrobić łuk i, co ważniejsze, strzałę do tego łuku, która latała prosto i daleko. Na rowerach jeździliśmy bez kasków, a na łyżwach bez ochraniaczy. Bramkarz broniący w meczu hokejowym rozgrywanym na wylanym na podwórku lodowisku również nie miał ochraniaczy. Wielu chętnych do roli bramkarza nie było. Niekiedy trzeba było losować, komu przypadnie ten zaszczyt. Strzelaliśmy do siebie z własnoręcznie zrobionych proc prawdziwymi kamieniami, strzelaliśmy z tak zwanych korkowców, które nabijane były „korkami” wydającymi z siebie ogromny huk, a na dodatek ziały ogniem. Nabijaliśmy klucze siarką. Po jej ubiciu i włożeniu gwoźdźcia do dziurki w kluczu uderzaliśmy tą konstrukcją o ścianę, ciesząc się

z osiągniętego efektu, czyli huku. W grach podwórkowych obowiązywała żelazna zasada: przestrzeganie reguł. Ten, kto ich nie przestrzegał, stawał się czarną owcą i był wykluczany z zabawy. Na podwórku, na którym miałem przyjemność się bawić, było nas kilkudziesięciu. I każdy chętny do zabawy.

Wspominałem wcześniej o fince. Służyła ona nie do atakowania przeciwnika, lecz do zabaw sportowych. Rzucano się nią do drzewa, wycinało na korze czy ławce wyznania miłosne czy też grało w wyścigi. I tutaj przyszedł czas na opis jednej z rozgrywek w wyścigi. Gra polegała na tym, że na ziemi rysowało się trasę podzieloną na kilkadziesiąt odcinków. Wyglądała ona jak wąż składający się z prostokątów. Zasady były proste. Rzucano się finką w kolejne pola. Aby zaliczyć pole, nóż musiał się w nie wbić. Strata kolejki następowała, gdy nóż się nie wbił. Kto pierwszy ukończył trasę wygrywał. Proste? Moim zdaniem bardzo. Pewnego dnia kilku z nas postanowiło rozegrać wyścig. Był gorący letni dzień. Zawodnicy byli w sandałach lub boso. Wyścig rozpoczął kolega Marian. Wprawnie wbił finkę w kolejne pola, lecz w pewnym momencie zapomniał (no cóż, każdemu może się zdarzyć), w które kolejne pole powinien wbić nóż. Z pomocą przyszedł kolega Zdzisiek, który wskazał mu właściwe pole. Wskazał je gołą stopą i nie zdążył jej wycofać przed rzutem Mariana. Finka przybiła stopę do podłoża. Zdzisiek nawet nie mrugnął, ze stoickim spokojem wyjął nóż, przeprosił, że na chwilę musi iść do domu i poszedł. Przerwaliśmy wyścig, bo, prawdę mówiąc, entuzjazm nam minął. Po kilku minutach Zdzisiek wrócił z obandażowaną stopą. Zobaczył, że już nie gramy, i zaproponował, abyśmy poszli na basen. Na „Legię”. Tamże wpadł nam do głowy pomysł, aby pobawić się w podchody, czyli bieganie i łapanie się. No to zaczęliśmy podchody. Na mokrej podłodze Zdzisiek poślizgnął się i wpadł w szybę w drzwiach. Tym razem nieco pokaleczył sobie brzuch. Gdy wstał, powiedział: „Mam na dziś dość zabawy” i poszedł do domu. Czy takie przeżycia mogą wystąpić w wirtualnej rzeczywistości? Nie! Tylko w realu! ■

▣ Dobrej pirackiej gry nie uświadczylimy od lat, lecz niebawem może się to zmienić.



Na wodach z pikseli



Piraci i gry to śliska sprawa. Połączenie jednego z drugim skutkuje konotacjami zakorzenionymi tak głęboko, że człek prędszej pomyśli o panu Zenku z niegdysiejszej giełdy, który żonglował dyskietaami z gracją cyrkowego profesjonalisty, niż o Czarnobrodym szczerzącym się z pokładu pozbijanego z pikseli okrętu.

▣ Bartek Czartoryski

A trochę jednak szkoda, że ten przecież utrwalony popkulturowy mit o zdobywcach mórza ganiających po Karaibach za skarbami i rumem, dorównujący popularnością temu o kowbojach czy wojownikach ninja, nadal jest niedostatecznie reprezentowany na komputerach i konsolach.

Można sobie podumać, z czego ten stan rzeczy wynika. Z pewnością potencjał komercyjny jest, co udowadnia chociażby nieustający sukces następujących po

sobie wysokobudżetowych spektakli z Jackiem Sparrowem czy popularność serialu „Black Sails”, u nas ochrzczonego po prostu „Piraci”. I choć wybudzony nad ranem, fascynujący się podobnymi przygodami gracz jednym tchem wymieni zapewne bliskie jego sercu Pirates! Sida Meiera i The Secret of Monkey Island, wydaje się, że ciężko byłoby mu skompilować listę choćby dziesięciu godnych uwagi gier o morskich rozbójnikach. Nie znaczy to, że producenci nigdy się tematem nie interesowali – nic z tych rzeczy, bynajmniej – ale kanon jest nadzwyczaj ubogi. Historia gier o piratach nie jest przez to mniej atrakcyjna.

To nadal kawał opowieści godnej snucia przy kuflu.

Jeśli cofnąć się do połowy lat osiemdziesiątych, należy zauważyć, że historie o okrutnych kapitanach z poczerniałymi zębami i korsarzach epatujących owłosionym torsem pobłyskującym pomiędzy połami rozchlestonej koszuliny coraz mniej interesowały studia filmowe, zachłyśnięte raczkującymi dopiero blockbusterami. Nie da się ukryć, że to Hollywood dyktowało, co jest popularne. Od wydania słynnej „Wyspy skarbów” Roberta Louisa Stevensona zdążyło upłynąć całe stulecie, o Douglasie Fairbanksie i Errolu Flynnie pamiętali już



TEMAT PIRATÓW MA TO DO SIEBIE, ŻE ŁATWO GO
PODŁĄCZYĆ DO RÓŻNYCH GATUNKÓW GIER WIDEO.

■ Ted Elliott, który napisał niezrealizowany film animowany o Małpiej Wyspie, to scenarzysta serii „Piraci z Karaibów”.



■ Pirates! Sida Meiera pozwalała nie tylko przebić wraźnego kapitana szpadą, ale i ożenić się z córką gubernatora.



chyba tylko nieliczni amatorzy starego kina, ambitny projekt „Piraci” Romana Polańskiego został zaś zapamiętany jako bodaj największa komercyjna klęska polskiego reżysera. Programiści, dopiero odkrywający postawiony przed nimi na biurkach sprzęt, nie zarzucili praktycznie nieeksplorowanego do tej pory tematu. Owszem, w 1978 roku wyszło inspirowane powieścią Stevenson tekstowe Pirate Adventure autorstwa Scotta Adamsa, pracującego potem chociażby przy serii gier na licencji wydawnictwa Marvel Comics, lecz z każdym rokiem pojawiały się nowe możliwości, za którymi jego firma Adventure International nie nadążała. Trudno też uznać ten tytuł za wyjątkowo prekursorski, bo Adams pisał swoje gry taśmowo, osadzając je po kolei w różnych środowiskach. Otoczka piracka była dlań naturalnym przystankiem, choć nie sposób nie docenić, że na wyspę, gdzie rozpoczynała się prawdziwa przygoda, przenieśliśmy się po wypowiedzeniu słowa klucza „Yoho!” oraz że poszukiwania skarbu prowadziliśmy do spółki z napotkanym piratem, co było jednak pewnym novum. Dopiero tytuły, jakie ukazały się na przestrzeni kolejnej

dekady, z uwagi na ich gatunkową rozpiętość, zasługują na uwagę graczy.

Choć szybko uwolniono się od książki Stevenson, w 1984 roku ukazało się Treasure Island, czerpiące z niej nie tyle motywy, co imiona. Gracz sterował Jimem Hawkinsem, czyli bohaterem powieści, którego zadaniem było utorować sobie drogę przez wyspę na statek. Po drodze kościło się załogantów Długiego Johna Silvera, rzucających kordelasami. Można je było podnosić i za ich pomocą eliminować blokujących przejście przeciwników, co wymagało nieco strategicznego planowania. Na końcu uciekało się przed samym kapitanem. Interesujące jest również to, że tę grę wydano potem ponownie pod tytułem The Willow Pattern Adventure, lecz z zasadniczą różnicą: scenografię zmieniono z pirackiej na azjatycką. Ciekawszą pozycją okazało się jednak wydane w tym samym roku Booty (nie chodzi o tylną część ciała, ale łupy), gdzie kazano graczowi przemieszczać się po ładowniach ogromnego galeonu i zbierać pirackie skarby, bo kraść od złodzieja to nie grzech. Przed paroma laty Booty doczekało się bardziej zaawansowanego

■ To dzięki „Wyspie skarbów” pirata wyobrażamy sobie jako jedenonogiego draba z papugą na ramieniu.





Obecnie prawa do Secret of Monkey Island należą do Disneya. Przed przeszło rokiem Ron Gilbert pół żartem, pół serio wyraził chęć ich odkupienia.



CHOĆ KANON GIER PIRACKICH JEST NADZWYCZAJ UBOGI, JEGO HISTORIA STANOWI OPowieść GODNĄ SNUCIA PRZY KUFLU.

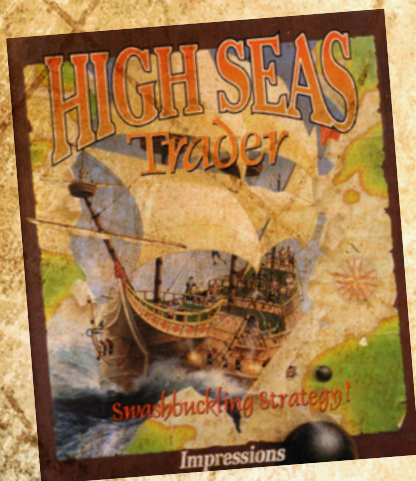


graficznie remake'u. Potwierdził on, że rozgrywka, choć niezaprzeczalnie archaiczna, nie zestarzała się na tyle, aby pozbawić człeka radochy. Jeszcze przed końcem tej dekady wyszło parę gier znacznie różniących się gatunkowo. Pierwszą było rozgrywane się na dwóch płaszczyznach Roland Ahoy! (1984), gdzie nawigowało się okrętem od portu do jaskiń, które można było rabować po opuszczeniu pokładu.

Drugą propozycję stanowił przygodowy romans tekstowy Plundered Hearts (1987), mający podobno przyciągnąć przed monitor żeńską część graczy, jako że bohaterką była porwana przez pirata dama. Trzecia to hiszpańskie Corsarios (1988), w którym gracz sterujący zawadiaką o szerokich barach miał przebyć dżunglę, okładając napotkanych rzeźmieszków po gębach gołymi pięściami, a potem uratować ukochaną z pirackiego okrętu, torując sobie drogę kordelasem. Wszystkie miały jeden mankament, który nie pozwalał wynieść ich ponad inne: nie były Pirates!

Przez lata osiemdziesiąte MicroProse wyrobiło sobie na rynku opinię solidnego producenta symulacji wojskowych, za które odpowiadał współzałożyciel firmy Sid Meier. Dlatego to jego nazwisko, już znane i uznane, wylądowało na opakowaniu wydanej w 1987 roku rewolucyjnej gry Pirates!. Nie trzeba zapewne nikomu owego tytułu przybliżyć, acz

dla porządku należy wyluszczyć choćby w paru zdaniach, czemu rzeczona produkcja okazała się przełomowa. Meier zaofiarował graczy otwartym światem, losowo generowane przygody i nieliniowy rozwój akcji, na który odbiorca miał niebagatelny wpływ. Po otrzymaniu korsarskiego glejtu od władcy któregoś z trzęsących morzami i oceanami imperiów oraz wyborze okresu gry (zależnie od dekady różnił się obowiązujący układ sił) mogliśmy bowiem robić wszystko, czego dusza zapagnie: napadać na miasta, polować na pirackie statki, dojść do bogactwa dyplomacją i handlem albo szukać skarbu. Pirates! nie miało odgórnie narzuconego celu. Przygodę kończyliśmy, gdy nasz bohater z biegiem lat słabł, nie radził sobie z kordelasem jak niegdyś, a załoganci nie ciągnęli do niego jak dawniej. Wtedy zdecydowaliśmy wystać go na emeryturę. Gra oceniała nasze postępy i skazywała na żebrającą tułaczkę lub, na przykład, nagradzała wygodną posadką u królewskiego boku. Nowatorskie Pirates!, choć zainspirowało chociażby rosyjskie Sea Legends (1996) czy nieco młodsze High Seas Trader (1995), nie było jednak zarzewiem zakrojonej na szeroką skalę rewolucji. Co nie znaczy, że pirackie gry w kolejnym dziesięcioleciu dopadł hollywoodzki kryzys (po porażce wysokobudżetowej „Wyspy piratów” z 1995 roku studia filmowe nie chciały dotykać



Piraci to nie tylko gwałty i grabieże - niektóre tytuły stawały na wymianę handlową oraz dyplomację.



Łupy



Booty z 1984 roku okazało się niemal natychmiastowym sukcesem i było, zależnie od źródła, pierwszą albo jedną z pierwszych gier, które sprzedały się w Wielkiej Brytanii w nakładzie ponad stu tysięcy egzemplarzy. Gra ze stajni Firebird wyglądała dość podobnie jak Pyjamarama.

tej tematyki choćby kijem). Ba, dość powiedzieć, że dekadę tę zdominowała przygodowa seria Monkey Island.

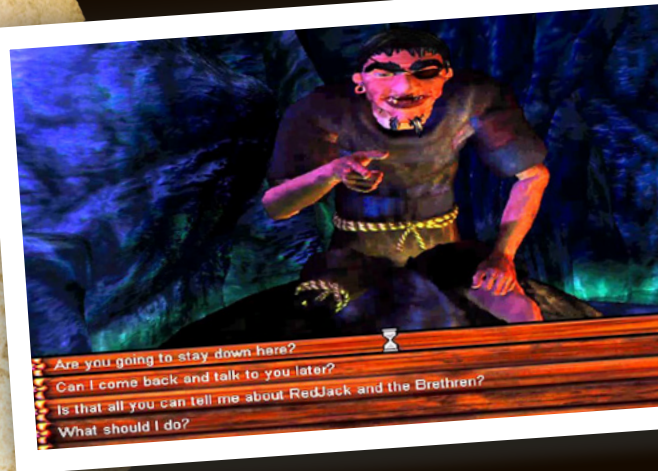
Interesujące, że The Secret of Monkey Island (1990) – klasyk Rona Gilberta, Tima Schafera i Dave'a Grossmana – ma te same korzenie, co „Piraci z Karaibów”, film, który w 2003 roku przywrócił dla świata kino pirackie, czyli atrakcję z Disneylandu oraz praktycznie nieznaną u nas powieść Tima Powersa „On Stranger Tides”. Grę osadzono w złotej erze piractwa, czyli na przełomie siedemnastego i osiemnastego wieku, a fabuła opowiadała o Guybrushu Threepwoodzie, pechowym młodzieńcu marzącym o morskich podbojach. Pano wie z LucasArts, inaczej niż konkurencja z Infocomu i Sierra On-Line, stawiali na nieskrępowaną niczym zabawę i nie chcieli zapędzać gracza co rusz w kozł róg ani ubijać przy każdej możliwej okazji. Dlatego wymyślili sposób rozgrywki charakterystyczny potem dla innych produkcji firmy. Nie znaczy to, że ich gra była łatwa. Po prostu wyeliminowano czynniki powodujące frustrację i okraszono całość humorem. Rozwiązanie przyjazne odbiorcy, ale nie traktujące go protekcjonalnie, przypadło do gustu sporej rzeszy graczy, atrakcyjnie odświeżając format przygodówki point & click. Komercyjny sukces gry i uznanie krytyki przyczyniły się do szybkiego powstania sequela z podtytułem LeChuck's Revenge (1991): upiorny pirat z pierwszej części powrócił z martwych i ponownie nękał Guybrusha oraz jego ukochaną Elaine. Surrealistyczne zakończenie sequela otwierało pole do rozmaitych interpretacji i zostało wyjaśnione dopiero

sześć lat później, ale już bez udziału Gilberta, Schafera i Grossmana. The Curse of Monkey Island (1997), zapożyczające interfejs z Full Throttle, również zostało znakomicie przyjęte. Świetnie powitano też kolejną odsłonę, Escape from Monkey Island (2000), ostatnią wydaną przez LucasArts grę przygodową, a zarazem pierwszą z serii o Threepwoodzie nieopierającą się na wykorzystywanym do tej pory mechanizmie „wskaż i kliknij”. Grossman i Gilbert powrócili do serii przy części piątej, Tales of Monkey Island (2009), wyprodukowanej już przez Telltale Games, specjalizującą się w grach w odcinkach. I znowu im się udało. Przez niemal dwadzieścia lat ewolucji seria nie odcięła się od korzeni. W autorski sposób łączyła obrosniętą popkulturą piracką mitologię z atrakcyjnym mechanizmem, definiując pojęcie gry o piratach, choć posługiwała się jedynie gatunkowym sztafażem.

Końcówka dekady przyniosła parę strategii czasu rzeczywistego jak Cutthroats: Terror on the High Seas (1999) czy Corsairs: Conquest at Seas (1999). Ich przeciętny poziom i niewyróżnianie się niczym w tym segmencie sprawiają, że szkoda strześcić na nie klawiaturę. Lepiej poświęcić miejsce znacznie ciekawszemu połączeniu piractwa z motywami science fiction, czyli grze Space Pirates. Wydała ją firma American Laser Games – producent Mad Dog McCree – w 1992 roku, kiedy zabawa z Full Motion Video trwała w najlepsze.



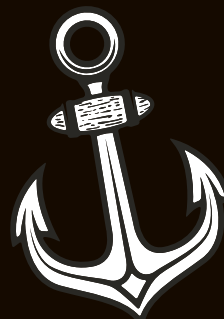
Jack Sparrow wygrzył Guybrusha Threepwooda jako naczelnego pirata z katalogu Disneya.



Redjack: Revenge of the Brethren było przygodówką zrealizowaną przez istniejące w latach 1993-2006 studio CyberFlix.



**WSZYSTKIE GRY PIRACKIE MIAŁY PEWEN MANKAMENT,
KTÓRY NIE POZWAŁ WYNIĘĆ JEDNEJ PONAD INNE:
ŻADNA NIE BYŁA PIRATES!**



Sea of Thieves powstaje w legendarnym studiu Rare, o których to twórcach wspominaliśmy w Pixelu #23 przy okazji Elviry.

■ Motyw polowania na wieloryby w Assassin's Creed: Black Flag wywołał protesty organizacji ochrony praw zwierząt PETA.



CIEKAWIE BĘDZIE OBSERWOWAĆ ROZCIĄGNIĘTĄ W CZASIE POTYCZKĘ POMIĘDZY SEA OF THIEVES A SKULL & BONES ZZA STERU FOTEŁA.

Tytuł ten nie różnił się zbytnio od pozostałych propozycji firmy. Ot, kolejna strzelanina na szynach. Oprawa zasługuje jednak na uwagę. Lokacje odwiedzane przez gracza to wypadkowa scenografii podprowadzonej z taniego filmu o kosmosie i zabawkowego okrętu, a kostiumy wygrzebano z jakiejś zapomnianej, zakurzonej hollywoodzkiej szafy. Niektórzy gwiazdowi piraci noszą nawet gustowne czarne opaski. Naciąganiem rzeczywistości byłoby przypisać American Laser Games chęć zrewolucjonizowania pirackich opowieści, ale mimochodem udało im się stworzyć cokolwiek interesującą pozycję godną odświeżenia, szczególnie że da się ją ukończyć w dwadzieścia minut. Nieco dłużej można posiedzieć za to przy zapomnianym już Redjack: Revenge of the Brethren (1998), całkiem niezłe napisanej trójwymiarowej grze przygodowej o młodym piracie z zasadami, który musi zdobyć skarb i dziewczynę. Zepsuto ją koślawymi elementami dynamicznej (w założeniu) akcji. Nie zabrakło gier strategicznych, polegających na rozbudowie pirackiego imperium jak Tropico 2: Pirate Cove (2003) albo trylogia Port Royale (2003–2012). Pojawiła się całkiem niezła, wymagająca zręczności Pirates: The Legend of Black Cat

(2002) oraz remake Pirates! (2004), ale powodzenie filmu z Johnnym Deppem pociągnęło za sobą wysyp gier na licencji Disneya. O dziwo pierwsza z nich, Pirates of the Caribbean (2003), nie jest bezpośrednią adaptacją filmu. Ma z nim jedynie kilka punktów stycznych. Powodem takiego stanu rzeczy jest fakt, że pierwotnie gra miała być sequelem Sea Dogs z 2000 roku. Ostatecznie zrobiono ją na tytuł na licencji. Sterujemy tam kapitanem Nathanielem Hawkiem, a z kinowym hitem ma tyle wspólnego, że narratorką jest Keira Knightley, głównym przeciwnikiem zaś statek widmo Czarna Perła. Adaptacjami filmu nie są też Dead Man's Chest (2006) ani The Legend of Jack Sparrow (2006), choć sugerują to tytuły. Obie gry to niewybijające się ponad przeciętność pozycje przygodowe. Wydarzenia z filmu śledzą dopiero At World's End (2007) oraz Lego Pirates of the Caribbean: The Video Game (2011). Dość powiedzieć, że to ten drugi tytuł, choć wcale nie najlepszy, wychodzi z owej potyczki zwycięsko.

Ostatnie lata nie były dla pirackiej braci łaskawe. Risen 2: Dark Waters (2012) nie spełnił pokładanych w nim nadziei, a mało znana strategia czasu rzeczywistego Pirates of Black Cove (2011) nie bez przyczyny jest mało znana.

■ W pirackie klimaty wskoczyli twórcy Gothica, w drugiej części gry porzucając sztafaż fantasy.

Co zaskakujące, honoru na morzach broni niespodziewanie trzeci sequel Assassin's Creed z podtytułem Black Flag. Elementy łupieżcze okazały się największym atutem tej odłony serii, popadającej w nieznośną monotonię. Żal, że trzeba było czasem zejść z pokładu. Gracze polubili pirackie przygody na tyle, że Ubisoft zdecydował się rozdmuchać ten aspekt czwartego Asasyna do rozmiaru pełnoprawnej gry. Zapożyczony koncept przekuwa się aktualnie na Skull & Bones, która to pozycja ukaże się najprawdopodobniej na jesieni 2018 roku i ma być realistycznym odwzorowaniem kapitańskiego żywota. Jakby na przeciwległym biegunie znajduje się Sea of Thieves, humorystyczna propozycja studia Rare, oferująca rozgrywkę sieciową na bezkresnych oceanach już na początku nadchodzącego roku. Ciekawie będzie obserwować tę rozciągniętą w czasie potyczkę zza steru swojego fotela. ■



2 koncerty w jeden wieczór!
gwEm / Astralwerks, Shitkatapult / - Londyn / Wielka Brytania
KK / Altair / Polska /

45 lecie FIRMY ATARI



25 lecie komputera Falcon 030



40 lecie konsoli Atari 2600

najnowszy software i hardware do Twojego ATARI!
Produkty firm



LOTHAREK



RETRONICS

Nadeszła premiera Xbox One X



DŁUGO WYCZEKIWANA NAJNOWSZA KONSOLA MICROSOFTU W KOŃCU TRAFIŁA NA PÓŁKI SKLEPOWE, A Z NICH DO GOSPODARSTW DOMOWYCH. Nie jest to oczywiście produkt nowej generacji, a jedynie ulepszona wersja Xbox One. Można to potraktować jako odpowiedź Microsoftu na konsolę PlayStation 4 Pro od Sony. Wersja X cechuje się takimi możliwościami, jak wyświetlanie gier natywnie w rozdzielczości 4K, wykorzystanie systemu kolorów HDR, a także poprawienie ogólnej wydajności, co przekłada się na krótsze czasy ładowania i większą liczbę klatek animacji. Komponenty dają naprawdę duży przyrost mocy. Za opis niech wystarczy fakt, że możliwości zwykłego Xbox One były na poziomie 1,31 teraflopów, podczas gdy jego młodszy brat może się pochwalić liczbą 6 teraflopów, czyli ponad 4,5 raza większą.

Teoria teorią, ale jak to się przekłada na gry? To oczywiście zależy od danego tytułu, który musi te wszystkie dobrodziejstwa obsługiwać. Serwis GameSpot stwierdził, że Gears of War 4, wykorzystując zarówno 4K, jak i HDR, wygląda na Xbox One X lepiej niż na komputerze wyposażonym w kartę GeForce GTX 1080. Uczciwie też jednak przyznali, że animacja nie ma pełnych 60 klatek w tym trybie. Aby je uzyskać, trzeba zmniejszyć rozdzielczość. Inne testowane tytuły, takie jak Killer Instinct, ujawniły też poprawiony antyaliasing oraz filtrowanie anizotropowe. Xbox One X nie jest tanią maszyną, ale stosunek ceny do jakości wydaje się bardzo korzystny. Ciężko byłoby zbudować w tej cenie równie dobrego peceta. Fani konsol, którzy oczekują od swojego sprzętu możliwie dobrych osiągnięć, powinni być z tego zakupu zadowoleni. ■■■■



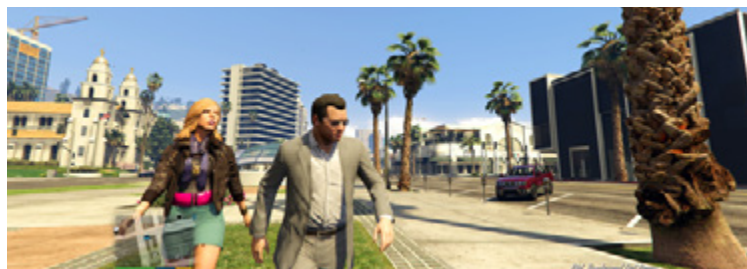
Stranger Things i Minecraft łączą siły

POPULARNY SERIAL ZNAJDZIE SWOJE ODZWIERCIEDLENIE W ZNAJĘJ I LUBIANEJ GRZE.

Start drugiego sezonu „Stranger Things” zbiegł się z premierą powiązanego pakietu skórek do Minecrafta. Pakiet zawiera ich ponad 50, co sprawia, że każdy bohater serialu (z obydwu sezonów) uzyskał swoją prostopadłościenną wersję. Na oficjalnym blogu gry znajdują się jednak ostrzeżenia: skórki mogą zawierać spoilery dotyczące wydarzeń z drugiego sezonu. Zostaliście ostrzeżeni. ■■■■

HOT

STOP



Nie będzie dodatków single player w GTA V

DYREKTOR DZIAŁU PROJEKTOWEGO ROCKSTAR, IMRAN SARWAR, UZASADNIŁ TĘ DECYZJĘ. Przede wszystkim GTA V zostało przez Sarwara określone jako „gra kompletna”. Deweloper dodatkowo przyznał, że po premierze energia i zasoby były przeznaczane na rozwój GTA Online. Nie zmienia to faktu, że Rockstar widzi duże

zalety w trybie dla pojedynczego gracza i w związku z tym nie wyklucza DLC zorientowanych na ten tryb w swoich przyszłych produkcjach. Nie jest to oczywiście żadna konkretna obietnica, ale rodzi nadzieje chociażby w stosunku do nadchodzącego Red Dead Redemption 2. ■■■■



EA wykupuje Respawn Entertainment

Amerkańskie studio zostało przejęte przez potentata branży. Całkowity koszt przedsięwzięcia opiewa na sumę 455 milionów dolarów. Jednocześnie szef studia Vince Zampella potwierdził, że w planach jest kolejny tytuł z ich flagowej serii, czyli Titanfall.



Nintendo Switch

PIERWSZY PRODUKT ROCKSTAR WYDANY NA NOWĄ KONSOLĘ NINTENDO OKAZUJE SIĘ ZBYT DUŻY DLA BAZOWEJ WERSJI URZĄDZENIA.

Wprawdzie Switch wyposażony jest w 32 GB pamięci, ale ponad 6 GB jest przeznaczony dla systemu. Dlatego „ważący” 29 GB LA Noire będzie niedostępny dla użytkowników konsoli nieposiadających dodatkowej karty SD. To całkiem okazały rozmiar, porównując tę grę z Doomem. Jego tryby dla pojedynczego gracza zajmą, według Bethesda, raptem 16 GB (tryb multiplayer to dodatkowe 9 GB, które będą do ściągnięcia osobno).

Rozmiar przekraczający możliwości podstawowej wersji konsoli z pewnością jest utrudnieniem, ale dopiero premiera LA Noire pokaże jak dużym. Jeżeli gra zostanie doceniona pomimo tej przeszkody, będzie to znak dla twórców, że czasem warto ponieść koszt w postaci rozrośniętej gry, jeśli dzięki temu na rynek trafi lepszy produkt.

Playerunknown's Battlegrounds niedługo na Xbox One

NAJPOPULARNIEJSZA STRZELANKA SIECOWA OSTATNIH MIESIĘCY WKRÓTCE BĘDZIE DOSTĘPNA TAKŻE DLA POSIADACZY KONSOLI MICROSOFTU. Najpierw Brendan Greene oficjalnie potwierdził wydanie wersji dyskowej, a kilka dni później została ujawniona oficjalna data – 12 grudnia 2017 roku. Brak jak dotąd

szczegółów dotyczących ewentualnej konwersji na PlayStation 4, co oznacza, że jeśli sytuacja się nie zmieni, to Xbox One dostanie tytuł ekskluzywny. Dodatkowo na oficjalnym Twitterze gry pojawiła się informacja, że twórca chętnie widziałby w niej funkcję cross-play między posiadaczami konsoli a pecetowcami.

ONE



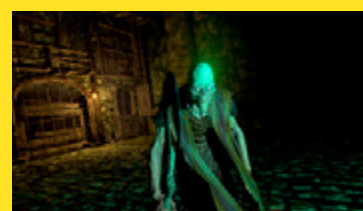
Bluehole Studios atakuje nowe fronty

Wydawcy PUBG postanowili rozszerzyć repertuar i zapowiedzieli grę o tytule **Ascent: Infinite Realm**, która będzie MMORPG osadzonym w klimatach steampunk. Nic nie wiadomo na temat daty wydania pełnej wersji, ale na pierwszą połowę 2018 roku przewidziana jest beta, do której zapisy już trwają na oficjalnej stronie projektu.



Capcom wyda więcej gier na Switcha

Japoński producent podchodził do nowej konsoli Nintendo z rezerwą, ale to się zapewne zmieni w przyszłym roku. Haruhiro Tsujiro potwierdził, że Capcom planuje stworzyć szereg produkcji, które zostaną wydane po kwietniu 2018 roku. Jak dotąd tylko jeden tytuł został potwierdzony: gra z popularnej serii Ace Attorney.



Left-Hand Path wychodzi z Early Access

Ten inspirowany serią Dark Souls horror na VR doczekał się w końcu pełnej wersji. Znajdziemy w niej tryb „Low Terror” przewidziany dla osób, które niekoniecznie lubią się bać. Pozycja została bardzo ciepło przyjęta przez fanów rzeczywistości wirtualnej. W chwili pisania tych słów średnia ocena w serwisie Steam wynosi 86%.



Więści od Blizzarda

JEDEN Z GIGANTÓW BRANŻY UJAWNIŁ NA NIEDAWNYM BLIZZCONIE 2017 DUŻO INFORMACJI, KTÓRE Z PEWNOŚCIĄ UCIESZĄ FANÓW.

Praktycznie każda seria prowadzona przez Blizzard otrzymała coś dodatkowego i nie są to błahostki. Znany i lubiany wśród fanów strategii StarCraft II otrzymał swoją darmową wersję dostępną dla wszystkich. Zdecydowanie najbardziej cieszy fakt, że wśród tak udostępnionej zawartości znajdzie się cała pierwsza kampania, czyli Wings of Liberty. Jeżeli ktoś ją zakupił, również nie będzie stratny, bo w zamian

otrzyma Heart of the Swarm – drugą kampanię z serii poświęconą Zergom. Powód do świętowania mają też miłośnicy World of Warcraft, bowiem zapowiedziano nowy dodatek – Battle of Azeroth – a także wersję gry Classic, w której rozgrywka będzie toczyła się bez dodatków (o co prosili liczni fani). Wisienką na torcie są zapowiedzi nowych postaci do gier Overwatch i Heroes of the Storm, a także nowy dodatek do karcianki Hearthstone, który dodaje między innymi nowy tryb Dungeon Run przeznaczony dla pojedynczego gracza. ■ ■ ■ ■ ■



Razer atakuje rynek gier mobilnych

PRODUCENT KOJARZONY PRZEDE WSZYSTKIM Z AKCESORIAMI DO GIER, TAKIMI JAK MYSZY CZY KLAWIATURY, ROZSZERZA SWÓJ REPERTUAR O TELEFON. Urządzenie, którego premiera odbyła się 17 listopada, nazywa się po prostu Razer Phone. Ujawniono już sporo parametrów technicznych – wyświetlacz będzie w rozmiarze 5,72 cala z częstotliwością odświeżania 120 Hz i rozdzielczością 2560 x 1440. Oprócz tego maszyna będzie wyposażona w 8 GB pamięci RAM.

Najważniejsze jednak są oczywiście gry. Na początek ogłoszono wydanie telefonicznych wersji Final Fantasy XV oraz Tekkena. Trzeba przyznać, że oferta robi wrażenie. Jeżeli plan się powiedzie, można przewidywać, że inni duzi wydawcy zainteresują się urządzeniem, a granie na telefonach zacznie być powszechnie kojarzone z produkcjami bardziej złożonymi niż nieśmiertelne Angry Birds. ■ ■ ■ ■ ■

Tex Murphy powraca



CHAOTIC FUSION WE WSPÓŁPRACY Z BIG FINISH GAMES SZYKUJĄ NOWĄ ODSŁONĘ ZNAJĘJ SERII GIER PRZYGODOWYCH. Tytuł nadchodzącego dzieła to The Poisoned Pawn (odniesienie do sytuacji w szachach, gdzie zabicie pionka przeciwnika może przynieść więcej szkody niż korzyści). Dokładna data wydania nie jest jeszcze znana. Na razie mówi się o roku 2018.

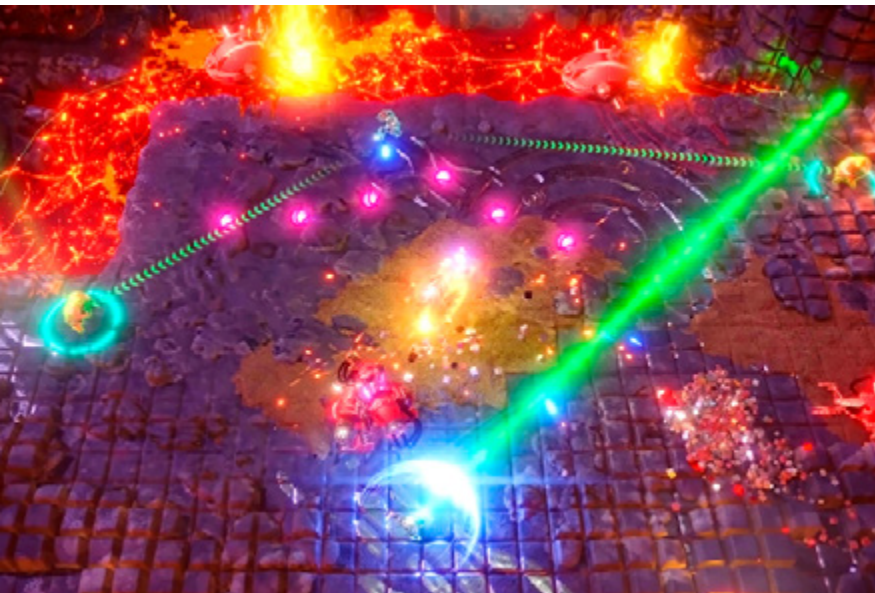
Wiadomo, że gra będzie bezpośrednią kontynuacją Tesla Effect z 2014 roku. W związku z tym umiejscowienie akcji pozostaje takie samo, jak w poprzednich grach serii: post-apokaliptyczne San Francisco z dalekiej przyszłości zamieszkałe zarówno przez ludzi, jak i mutanty. Niezmiernie miło zobaczyć, że gatunek tak relatywnie dziś niepopularny, jak przygodówki, co jakiś czas otrzymuje nową odsłonę serii, która ma już 28 lat! Pierwsze spotkanie graczy z Texem Murphym miało miejsce w grze Mean Streets z 1989 roku. ■ ■ ■ ■ ■

TEX



Wojownicze Żółwie Ninja w dodatku do Injustice 2

W trzecim już DLC do najnowszej bijatki od NetherRealm Studios ujrzymy między innymi Enchantress i Atoma. Jednakże to zapowiedziane niedawno Wojownicze Żółwie Ninja stanowią tu gwóźdź programu. Nie zdradzono jeszcze szczegółów technicznych dotyczących rozgrywki, ale już sama obecność tych znanych i lubianych bohaterów w bijatce wywołała radość u fanów.



Housemarque odchodzi od arkadowych strzelanek

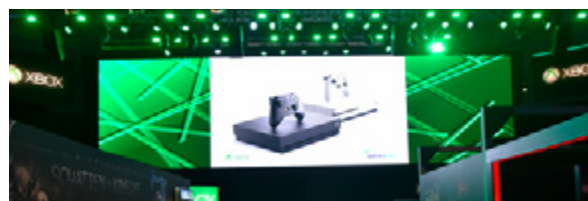
POWÓD DECYZJI JEST PROSTY, ACZ BRUTALNY – SŁABA SPRZEDAŻ. Twórcy takich produkcji jak Resogun czy Nex Machina, czyli naszpikowanych wybuchami i laserami gier akcji, zaprzestają dalszych prac w gatunku, z którym byli jak dotąd kojarzeni. Szef fińskiego studia Ilari Kuittinen wydał na blogu firmy oświadczenie mówiące o tym, że ich gry wprawdzie zbierały bardzo pozytywne noty, ale niestety nie przekładało się to na wyniki sprzedażowe. Zdaniem Kuittinena zainteresowanie graczy poszło teraz w stronę gier sieciowych

opartych o duże, zorganizowane społeczności. Nie oznacza to jednak, że Housemarque samo będzie tworzyć tytuły tego typu. Jest to po prostu obserwacja, której wynikiem będzie obranie przez studio nowych torów, bardziej dostosowanych do obecnych realiów. Jest to smutna informacja, bo może oznaczać, że twórcy indie, którzy dotąd chronili niektóre zapomniane przez rynek AAA gatunki przed wyginieciem, także odsuną się od nich z czysto praktycznych pobudek. ■ ■ ■ ■ ■



Data i miejsce Evolution Championship Series 2018 ujawnione

COROCZNE ŚWIĘTO WSZYSTKICH FANÓW GIER WALKI, POPULARNIE ZNANE JAKO „EVO”, BĘDZIE MIAŁO MIEJSCE W LAS VEGAS MANDALAY BAY RESORT AND CASINO. Nie wiadomo jeszcze, jakie dokładnie tytuły ujrzymy na turnieju, gdzie najlepsi z najlepszych skonfrontują swoje umiejętności, ale samo wydarzenie na pewno nastąpi w dniach 3-5 sierpnia. Wśród gier pokazanych w zwiastunie promującym turniej znajduje się między innymi oczekujący jeszcze na premierę Dragon Ball FighterZ i nie ma powodu, aby wątpić, że ta nowa produkcja studia Arc System Works znajdzie się w oficjalnym programie zawodów. ■ ■ ■ ■ ■



AM General pozywa Activision

Powodem sporu jest obecność w grach Call of Duty pojazdów Humvee produkowanych przez wspomnianą firmę. AM General posunęło się nawet do stwierdzenia, że ich pojazdy są główną przyczyną dużej popularności serii, a nigdy nie nawiązało współpracy z Activision. Trochę późna reakcja – Humvee pojawiły się już w pierwszym Modern Warfare w roku 2007.



Nie będzie czwartego Wiedźmina

Adam Kiciński, prezes zarządu CD Projekt, powiedział, że Wiedźmin zawsze był postrzegany jako trylogia. W związku z tym szansa na zobaczenie czwartej odsłony przygód Geralta w takiej formie, jaką znamy, jest znikoma. Jednocześnie nie wyklucza powstania w przyszłości innej gry w tym samym uniwersum.

Xbox One jeszcze bardziej kompatybilny

SWEGO CZASU XBOX ONE UZYSKAŁ MOŻLIWOŚĆ ODTWARZANIA WYBRANYCH GIER Z XBOX 360. TERAZ DO TEGO GRONA DOŁĄCZAJĄ GRY Z PIERWSZEJ KONSOLI MICROSOFTU.

Obsługiwanych na starcie jest trzynaście tytułów, wśród których znajdziemy takie perełki jak Ninja Gaiden Black, Star Wars: Knights of the Old Republic czy Sid Meier's Pirates (oczywiście wersja z 2004 roku). Należy tutaj pamiętać, że w tytuły z pierwszego Xboxa nie zagramy w sieci. Możliwy jest jedynie lokalny tryb multiplayer. Kolejne tytuły z Xboxa mają trafić na najnowszą generację konsol Microsoftu wiosną 2018 roku. ■ ■ ■ ■ ■



Zbliża się dziewiąta edycja Silly Venture



TA MIĘDZYNARODOWA IMPREZA DLA FANÓW KOMPUTERÓW FIRMY ATARI ODBĘDZIE SIĘ W GDAŃSKU JUŻ W GRUDNIU. Program przewiduje dużo atrakcji. Obecność zadeklarowało ponad 200 uczestników, a dodatkowo na ten rok przypadają trzy wielkie rocznice, które znajdą swoje odzwierciedlenie na Silly Venture: 45-lecie założenia Atari, 40-lecie konsoli Atari 2600 oraz 25-lecie komputera Atari Falcon 030. Na imprezie odbędą się też dwa koncerty, podczas których jako gwiazdy wystąpią gwEm oraz KK / Altair. Całość będzie miała miejsce w dniach 8-10 grudnia, a więcej szczegółów można znaleźć na oficjalnej stronie imprezy dostępnej pod adresem www.sillyventure.eu. Atarowcy wszystkich krajów, łącznie się!

Pierwsza duża łata do Wolfenstein II: The New Colossus

TWÓRCY POPRAWILI BŁĘDY TECHNICZNE I UDOSTĘPNILI NOWĄ ZAWARTOŚĆ.

Kurz jeszcze nie zdążył opaść po październikowej premierze najnowszej części przygód Williama „B.J.” Blazkowicza, a MachineGames już wypuściło sporej wielkości poprawkę. Przede wszystkim dodaje ona epizod zerowy Kronik Wolności – prolog do szeregu nowych scenariuszy, do których dostęp można uzyskać przez zakup przepustki sezonowej. Epizod zerowy jest dostępny także dla osób, które zamówiły grę przedpremierowo. W grze zaimplementowano także dziesięć „symulacji bitewnych”

kolektywnie określanych jako „Vault”.

Są to scenariusze nastawione na rywalizację z przyjaciółmi, bowiem nasze wyniki zostaną umieszczone na przeznaczony do tego tablicy, gdzie mogą być porównywane. Błędy, które zostały naprawione w łacie, to przede wszystkim problemy ze stabilnością na komputerach wyposażonych w karty NVIDIA z serii 10xx. Poprawiono też skyboxy. Jeśli chodzi zaś o konsole, update dodał obsługę najnowszego sprzętu Microsoftu, czyli Xbox One X, co pozwala na odtwarzanie gry w rozdzielczości 4K.

NEW



Wzrośnie produkcja konsol Nintendo Switch

W związku z sukcesem urządzenia Nintendo zapowiedziało wyprodukowanie 25-30 milionów egzemplarzy w przyszłym roku fiskalnym. Dokładna liczba nie jest jeszcze znana, ale na pewno pomoże to rozwiązać problemy z dostępnością konsoli, które zdarzały się u niektórych dystrybutorów. Do tej pory sprzedano około 8 milionów egzemplarzy Switcha.



Raja Koduri przechodzi do Intel

Szef projektu Radeon dopiero co odszedł z AMD, a już dołączył do szeregów firmy Intel. Nie jest zaskoczeniem, że pomoże tam w projektowaniu układów graficznych. Może to oznaczać, że Intel mocno zaatakuje rynek kart graficznych dla graczy i włączy się w rywalizację firm AMD i NVIDIA.



PlayStation Move znów popularne dzięki VR

Analogicznie do Nintendo Sony zamierza zwiększyć produkcję kontrolerów PlayStation Move. Powodem jest to, że akcesoria te są preferowaną metodą sterowania grami VR na konsoli. Jest to ciekawy zwrot wydarzeń, bowiem PlayStation Move nie sprzedawało się tak dobrze, jak Sony oczekiwało, gdy urządzenie zadebiutowało w 2010 roku.



Trofea zdobyte na konsoli PlayStation 4

NOWA FUNKCJA ZOSTAŁA UDOSTĘPNIONA DLA UCZESTNIKÓW PROGRAMU SONY REWARDS. Niestety obecnie z usługi mogą skorzystać jedynie gracze ze Stanów Zjednoczonych, ale liczymy na to, że inne kraje też zostaną z czasem włączone. W skrócie chodzi o to, że po zdobyciu trofeów w grach możemy przeliczyć je na walutę do wykorzystania w sklepie PSN. Nie jest to łatwe. Trofea brązowe w ogóle się nie liczą, sto złotych trofeów lub dziesięć platynowych da nam zaś równowartość dziesięciu dolarów. Usługa nie działa też wstecz, czyli trofea zdobyte przed dołączeniem do programu Sony Rewards nie będą brane pod uwagę. Niemniej jednak jest to jakiś bonus i miły gest ze strony Sony. Łowcy trofeów będą teraz mieli dodatkową motywację, aby doskonalić się w swoich ulubionych grach. ■ ■ ■ ■ ■



Harry Potter wkracza na telefony

NAJNOWSZE DZIEŁO NIANCIE NIE BĘDZIE JEDNAK KLASYCZNĄ GRĄ ZNANĄ Z PLATFORM STACJONARNYCH. Podobnie jak poprzednie gry studia, takie jak Ingress czy Pokemon GO, nadchodząca produkcja o tytule Harry Potter: Wizards Unite wykorzysta rzeczywistość rozszerzoną. Pozwoli to na spotkanie czarodziejów i potworów na ulicach naszych miast, które zostaną przetransformowane w magiczny świat pełen przygód. Biorąc pod uwagę sukces Pokemon GO i fakt, że marka Harry Potter również jest rozpoznawalna na całym świecie, sporo wskazuje na to, że nasze otoczenie ponownie wypełnione zostanie ludźmi, którzy będą rysować telefonami przeróżne kształty w powietrzu, aby rzucić swoje ulubione zaklęcia znane z serii książek, filmów czy gier. ■ ■ ■ ■ ■

Nintendo

NOWY DESIGN

EKRAN XL

KOMPATYBILNOŚĆ Z amiibo

new NINTENDO 2DS XL

© 2017 Nintendo. **12** www.pegi.info

PLAYS IN 2D

Nintendo

The Pokémon Company

new NINTENDO 2DS XL

© 1995 - 2017 Nintendo Co., Ltd. / Creatures Inc. / GAC/FREEM Inc.

7

Poké Ball Edition Edition Poké Ball

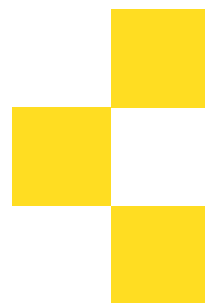
www.nintendo.pl CONQUEST

PLAYS IN 2D



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.



MÓJ PIERWSZY RAZ. I DRUGI. I KOLEJNE

To się wydarzyło, rzecz jasna, na wakacjach. Byłem ciekawy świata i spragniony nowych, dorosłych doświadczeń. Nigdy nie zapomnę tego dnia, choć miałem wtedy zaledwie siedem lat.

Wakacje odbywały się nad Bałtykiem, w Mielnie. Ileż to pokus dla młodego człowieka! A pośród nich – przybysze z innego świata: błyszczące, kolorowe i dźwięczące automaty do gier. W szarzyźnie Polski stanu wojennego (rok 1982) robiły na mnie wrażenie niebywałe. Oczywiście gdy tylko je zobaczyłem, od razu chciałem spróbować. Do wyboru były między innymi Missile Command i Defendera. Postawiłem na tego ostatniego. To był błąd. Trudna gra, dużo przycisków, nic z niej nie rozumiałem. Zginąłem szybko. GAME OVER.

Po powrocie do Warszawy dość szybko stworzyłem mapę lokali automatowych w okolicy. Najbliżej było do hangarów na Gocławiu. Tam zdaje się była jakaś baza Zjednoczonych Przedsiębiorstw Rozrywkowych, firmy obsługującej te tematy w czasach PRL. Stały tam automaty w klasycznych barakowozach, do których wchodziło się po chybliwych drewnianych schodkach, ale też kilkadziesiąt maszyn ustawionych wprost na betonie w polotniskowym hangarze. Drugi, mniejszy, ale bardziej luksusowy salon gier, mieścił się w pawilonach przy placu Szembeka. Najwspanialsze automaty naturalnie stały w centrum Warszawy. W podziemiach przy Dworcu Centralnym i niedaleko dalej, przy Rotundzie, było ich dużo i były świetne. To rzadkie i dziś trudne do wyobrażenia czasy, w których gry na automatach zazwyczaj wyglądały NAJLEPIEJ. Najładniejsze, najpłynniejsza grafika, często fikuśne sterowanie (kierownice!). Tę palmę pierwszeństwa automaty utraciły gdzieś pod koniec XX wieku. Po trzecie: przyznaję nie pamiętam tytułów większości gier, w które grałem. Większość z nich nie była przez nas wówczas identyfikowana tytułem. Centipede to była po prostu „gąsienica”.

Pole Position – „wyścigi” albo „rajdowy” (ach, ten pierwszy w historii rozrywki syntetyzowany głos, mówiący „Prepare to qualify”, do dziś daje mi, jak mawiają w internecie, #ciary). I tylko na Bomb Jacka mówiliśmy po prostu Bomb Jack. „Salony gier” to były niebezpieczne miejsca, przyciągające obok takich proto-nerdów jak ja również zwyczajną bandyterkę z półświatka. Wielokrotnie, z różnym skutkiem, próbowano mnie tam obrobić z pieniędzy. Na Dworcu Centralnym (oraz w przejściu podziemnym na rogu Marszałkowskiej i Al. Jerozolimskich) dochodziło do regularnych, poważnych burd. Do dziś pamiętam jak jacyś antycypatorzy Mortal Kombat lali się tak efektywnie, że aż zakończyli swoistym fatality. Jeden walnął głową drugiego o wyłożoną kafelkami ścianę przejścia podziemnego z takim efektem, że odleciał metr kwadratowy tych kafelków (pamiętajcie, to czasy PRL, jakość montażu i klejów była fatalna; ofiara wyszła z tego bez szwanku – w każdym razie na ile mogłem ocenić). W budzie pod trasą Łazienkowską jakiś bandzior złamał mi kiedyś nos, tak na dzień dobry, bez dania racji. A w publicznej toalecie przy Dworcu Centralnym regularnie grasował zboczeniec. Szczegółów wam oszczędzę, zaznaczę tylko, iż żadnego szwanku nie doznałem. Zostawiłem na automatach więcej pieniędzy, niżby kosztował najwypańszy ośmiobitowiec. Doznałem parę razy uszczerbku na zdrowiu, czasem też na nerwach. Z pewnej perspektywy – zmarnowałem kawał młodego życia. Po co to wszystko było? Bo tam, w tych budach, w tych podziemiach, wśród tego syfu i tych bandziorów działa się magia. Tam otwierały się portaliki do tej tajemnej, innej rzeczywistości, w której można było się zanurzyć, rozkochać i odnaleźć. To było nasze miejsce wtedy, i dlatego czytamy Pixela dziś.

Ach, jakąż odmianą było, gdy w drugiej połowie lat dziewięćdziesiątych obecny czcigodny naczelny Pixela, Micz, zalecił mi w Londynie iść do położonego w centrum Trocadero, które przebudowano na świat automatów Segi. Pięć pięter, wyłącznie najnowsze maszyny – niebo fana. Przeszedłem przez to w zachwycie, ale dość prędko. Brakowało klimatu. On już nigdy nie powrócił. Wyznam szczerze – będziecie zdziwieni – że na wszystkich wspaniałych pixelowych imprezach, na których już tak wielu miałem zaszczyt być – ani razu w nic na automatach nie zagrałem. Przechoďte, oglądam szybko, nie zatrzymuję się, nie wrzucam monet (ostatni fragment potwierdza, że Kapitan istotnie nie miał z nimi kontaktu, ponieważ na Pixel Heaven wszystkie automaty są za darmo – przypis redaktora). Czemu? Bo dawne czasy już nie wrócą. Boję się konfrontacji ze wspomnieniami. ■

ALEX

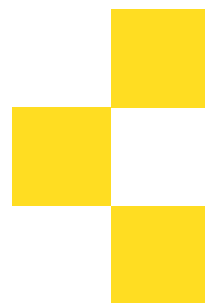
PIXEL HEAVEN 2018

RETRO & INDIE GAMING FEST





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



KTO I OD CZEGO JEST NIEZALEŻNY

Na afterku po Pixel Night zasiadłem sobie w kąciaku w bardzo zacnym towarzystwie, żeby porozmawiać o sensie życia, Wszczęświata i wszystkiego. Kiedy już obrobiliśmy dupy wszystkim wspólnym znajomym, skoncentrowaliśmy się na tematach ezoterycznych. Na przykład: kto to jest indyk?

Zacznę od wstępu historycznego, który akurat w rozmowie pominęliśmy jako oczywisty. W epoce komputera łupanego, każdy, kto napisał grę, usiłował ją sprzedawać sam. Całkiem samemu można dotrzeć do rodziny i sąsiadów, ewentualnie do nieco większego grona w miejscu będącym ekwiwalentem zlotu członków plemienia (konwent, giełda, te rzeczy). Żeby sprzedać dużo, trzeba się znaleźć na półkach sklepowych. Można albo samemu biegać od sklepu do sklepu, albo poszukać sieci, która będzie zainteresowana towarem. Kto pierwszy podołał zadaniu i wyrobił sobie odpowiednie kontakty, miał szanse stać się wydawcą, takim co to do niego przychodzą inni twórcy, żeby wpaść w jego sieci. Nic niezwykłego, każda branża tak ewoluje. Po jakimś czasie sytuacja się ustabilizowała: najsprawniejsi stali się wydawcami, czasem sprzedającymi rzeczy robione przez siebie, czasem rzeczy przyniesione przez innych, czasem robione przez innych, ale na zamówienie. Własne studia i studia finansowane przez wydawców były od nich zależne. Jak ktoś do nich nie należał i próbował coś robić sam, był independent, czyli „indie”.

O ile był taki krótki moment, że sprawy wyglądały w miarę prosto, szybko się skomplikowały. Wydawcy nie byli zainteresowani finansowaniem gier eksperymentalnych, niszowych, artystycznych, bo tego typu

tytuły zawsze niosą ze sobą ryzyko, a inwestowany pieniądz ma na siebie zarabiać. Takie gry powstawały wyłącznie w studiach niezależnych. Na ogół kończyło się to wtopą, czasem spektakularnym sukcesem i „indie” stało się synonimem czegoś nowatorskiego i interesującego. Bycie „indie” stało się cool, zagarnęli je marketingowcy i zaczęli naklejać znaczek „indie” na wszystkim, aż diabli wzięli pierwotne znaczenie.

Wracając do naszej rozmowy: usiłowaliśmy znaleźć jakieś cechy charakterystyczne, które pomagałyby sklasyfikować firmę wydającą grę jako indyka. I nie szło. Jak ktoś sam pisze grę, korzystając wyłącznie własnych z pieniędzy, to indyk. A jak pożyczył od mamusi? Sąsiada? A jak sąsiadem jest multimilioner i w zamian za pieniądze chce udziałów? A jak pieniądze są pozyskane z funduszu venture capital? Gdzie jest granica?

Posiadanie wydawcy? Tu też jest haczyk, bo oczywiście jak wydawca zamówił i finansował, to o niezależności raczej nie ma mowy, ale jak ktoś przyszedł z gotowym produktem i podpisał umowę, to właściwie jest indykiem, choć ma wydawcę. Może rozmiar? Kilka osób to indyk, duże studio już nie indyk? Czy jeśli mały zespół zrobi grę na zlecenie, choćby na potrzeby marketingu, da się go zaklasyfikować jako indyka?

To może kwestia wewnętrznej organizacji? Jak już ktoś wchodzi na taki poziom, że zaczyna mieć strukturę korporacyjną, to automatycznie przestaje być indykiem? Tylko że struktura nie przesądza o sposobie finansowania. Jakby taki Gates zatrudnił sto osób, żeby z nimi napisać AAA symulator dużej firmy programistycznej (różne można o nim rzeczy mówić, ale ma pieniądze i zna te sprawy od środka), to struktura garażowa by nie przeszła. Byłby to indyk, czy już jednak nie?

Wyszło na to, że indyk jest niezależny, tylko nie bardzo wiadomo od czego. Po kątach ścielił się trup niezależny od rozumu. Zakończyliśmy dysputę konkluzywnym brakiem konkluzji i, korzystając z funkcjonującej zależności nóg od wysyłanych przez nasze mózgi sygnałów, rozeszliśmy się grzecznie do domów. ■

BOREK

STAR WARS BATTLEFRONT II




AT-AT to cholernie twarde do ubicia skurczybyk. Pojedyncza salwa z działa może go co najwyżej pogilać.

Umiejętność skanowania otoczenia bardzo ułatwia życie każdemu komandosowi.



PC PS4 XONE PEGI 16

PRODUCENT EA DICE Wersja PL: tak

Pjotsze

Jestem miłośnikiem „Gwiezdnych wojen” odkąd tylko pamiętam. Czyli gdzieś od zamierzonych czasów, kiedy to będąc w wieku przedszkolnym, siedziałem przed telewizorem i oglądałem epizody od czwartego do szóstego puszczane z zajętych kaset VHS.

Przyznam się bez bicia, że z dość dużą rezerwą podchodziłem do najnowszego Battlefronta, wciąż mając w pamięci jego mało udanego poprzednika sprzed dwóch lat. Już styczność z betą dwójki lekko mnie uspokoiła, ponieważ ilość wprowadzonych do jej mechaniki zmian i poprawek była gigantyczna. Dlatego też, gdy tylko nadarzyła się okazja, postanowiłem zapoznać się z finalną wersją tej gwiazdnowojennej produkcji.

Swoją styczność z dzieckiem DICE, Criterion i Motive rozpocząłem od kampanii singlowej, której zabrakło w „Jedynce”. Nie nastawiałem się jednak na epicką opowieść, a bardziej na coś w rodzaju krótkiej historyjki na siłę doklejonej do trybu wieloosobowego. Moje oczekiwania okazały się w stu procentach trafne, gdyż przygoda, której główną bohaterką jest imperialna agentka Iden Versio, nie aspiruje do niczego więcej. A szkoda, bo drzemie w tej opowieści potencjał. Tym bardziej, że mnie – jako fanowi serii – przypadła ona do gustu. Przez te niespełna 5 godzin, jakie spędziłem w trybie dla jednego gracza, czułem się jak w miniseriale osadzonym w uniwersum „Gwiezdnych wojen”. Odwiedziłem znane mi miejsca, latałem X-Wingiem, mogłem wcielić się w Luke’a,

✚ Zwiedzanie imperialnych placówek potrafi przyprawić człowieka o ciarki. Ach, nie ma to jak monumentalna zabudowa.



W DNIU PREMIERY SZEF DICE OGŁOSIŁO, ŻE EA TYMCZASOWO WSTRZYMUJE MIKROPŁATNOŚCI W BATTLEFRONCIE II. STAŁO SIĘ TAK Z POWODU MASOWYCH PROTESTÓW GRACZY.

Hana lub Lando, którego kwestie dialogowe wywoływały ciepły uśmiech na mojej twarzy. Żałuję jednak, że kampania singlowa została potraktowana po macoszemu. Zabawa jest bardzo krótka, fabuła rzuca gracza to tu, to tam, a niektóre z misji zdają się wepchnięte na siłę tylko po to, aby sztucznie wydłużyć historię. Tym bardziej, że ta jest po prostu niedokończona. Autorzy zostawili sobie furtkę na dodatkowe misje lub sequel.

Ale przecież to nie dla singla kupuje się takie tytuły jak

Battlefront 2, lecz dla trybu multiplayer. I tutaj jest doprawdy nieźle, ponieważ do dyspozycji oddano graczom pięć trybów rozgrywki. Mnie najbardziej przypadł do gustu Galaktyczny Szturm, w którym na jednej mapie jednocześnie, w dwóch drużynach, walczy ze sobą do czterdziestu graczy. Areny są pokaźnych rozmiarów, więc znalazła się opcja, by schować się przed ogniem nieprzyjaciela, oflankować go lub zwyczajnie zacząć się na niczego niespodziewającego się przeciwnika.

✚ Serce się raduje, gdy widzi się imperialny krążownik w jego naturalnej formie. Czyli w totalnej ruinie.

✚ Walki powietrzne – nawet toczone w atmosferze – to jeden z najlepszych elementów Battlefront 2. Choć ten kopający się jegomość może nie podzielać mego entuzjazmu.

Dynamiki w tym trybie dodają minizadania, które musi wykonać każda z ekip. Jest to na przykład obrona strategicznych punktów, uratowanie więźniów, zniszczenie baterii dział przeciwlotniczych czy ochrona gigantycznego, powolnego transportowca. Sprawilo to, że grając z bandą kompletnie nieznanymi mi ludźmi, miałem przed sobą jakiś cel, a nie tylko biegałem w około po mapce. Co fajne, współpraca z innymi graczami jest dodatkowo punktowana. Gra nalicza nawet asysty przy wysyłaniu adwersarzy na tamten świat. A muszę przyznać, że eliminowanie wroga jest naprawdę przyjemne (jakkolwiek by to zabrzmiało), gdyż autorzy zadbali o bardzo dobry model strzelania. Niezależnie od tego, jaką klasą postaci grałem, czułem, że mój awatar trzyma w łapach sprzęt do zadawania bólu każdemu, kto nawinie mi się pod lufę. Broń snajperska ma inną moc i zasięg niż karabinek szturmowca. I to mi się cholernie podoba. Pod tym względem nowy Battlefront jest jak najbardziej udaną sieciową strzelanką. Wielka szkoda, że tak jak dopracowano kapitalną mechanikę strzelania, tak po całości pokpiiono kwestię granatów. Może to zabrzmiało śmiesznie,



MOŻLIWOŚĆ DOKUPYWANIA KRYSZTAŁÓW POWODOWAŁA SZYBSZE ODBLOKOWYWANIE POSTACI I BURZYŁA RÓWNOWAGĘ SIŁY W ROZGRYWKACH ONLINE.



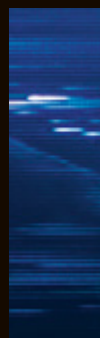
W kampanii singlowej na krótką chwilę wcielimy się w Luke'a Skywalker'a. Siekanie szturmowców za pomocą miecza świetlnego to czysta przyjemność.

ale czuję, że w tym aspekcie walki jest coś nie tak. Najczęściej w strzelaninach nie brakuje mi wycucia, rzucam ładunek wybuchowy tam, gdzie chcę, by wylądował. Tutaj natomiast bardzo często zdarzało mi się, że ciśnięty przeze mnie w stronę wroga granat dosłownie mijał się z celem. Albo co gorsza, nie przeleciał nawet połowy planowanej przeze mnie drogi. Coś w rodzaju: „jak się uda, tak polec”. I to chyba moje największe zastrzeżenie, jeśli chodzi o aspekt strzelankowy.

Genialnie prezentuje się za to tryb walk kosmicznych. Oczywiście nie ma on nic wspólnego z prawdziwymi symulatorami, ponieważ jest zręcznościowy aż do bólu. Ale czy to źle? Nie! Przecież Battlefront 2 jest produkcją nastawioną na dynamiczną zabawę. I taki jest właśnie ten tryb! Zapoznanie się z mechaniką latania zajęło mi niewiele czasu, choć na początku byłem odrobinę przytłoczony, szczególnie w sytuacji, gdy wleciałem w sam wir akcji. Tutaj naprawdę liczy się dobry refleks i krótka czas reakcji, ponieważ cała walka bywa bardzo chaotyczna. Zresztą nie raz zdjął mnie jakiś typ, którego nawet nie widziałem. Sam również łapałem się na tym, że już z daleka prulem z działek do gościa

zajętego walką z kimś z mojej ekipy. Ot, uroki walki w przestworzach. Uwierzcie mi na słowo, te potyczki są niezwykle emocjonujące oraz satysfakcjonujące. Dużo radości sprawiło mi wykonywanie kolejnych zadań lub zemsta na przeciwniku, który dopiero co przyczynił się do zniszczenia mojego ARC-170. To właśnie myśliwcami typu X-Wing lub lżejszymi, lecz zwrotniejszymi, maszynami przechwytyjącymi śmigano mi się najprzyjemniej. Opuściłem sobie z kolei lekkie bombowce rodzaju Y-Winga. Nie podpasował mi ten rodzaj statków.

Sporo czasu spędziłem też przy Potyczkach i Uderzeniach. Te pierwsze to nic innego jak drużynowy death match w gwiazdnowojennym przebraniu. Z kolei drugi tryb nastawiony jest na wykonywanie



Tryb Galaktycznego Szturmu zabiera w takie uroczne miejsca jak Hoth, Takodana czy Baza Starkiller.



określonych zadań przez mniejsze grupy. Jakoś mi one nie podeszły. Może dlatego, że w mniejszych, zamkniętych pomieszczeniach walka sprowadza się do chaotycznej wymiany strzałów z blasterów lub obrzucania się granatami. O wiele bardziej polubiłem starcia na większych, otwartych mapach. Fajnie by było, gdyby liczba graczy w Galaktycznym Szturmie została podwyższona do pięćdziesięciu lub sześćdziesięciu.

Battlefront 2 przewyższa swojego starszego brata. Oferuje nowy mechanizm rozwoju postaci powiązany z systemem skrzynek, które kupuje się za kredyty zdobyte na przykład w trakcie meczy lub zaliczanie poszczególnych osiągnięć. Gdy zasiadałem do gry, zawierała ona jeszcze opcję mikrotransakcji faworyzującą tych, którzy wydali prawdziwe pieniądze na dodatkowe skrzyneczki. Po serii protestów fanów EA zawiesiło tę możliwość na czas nieokreślony. Pozostaje się tylko cieszyć, bo bez żadnych mikrokombinacji Battlefront 2 okazuje się kapitalną sieciową strzelanką. Wciąż towarzyszy mi syndrom „jeszcze jednego meczu”. A takie uzależnienie gracza od tytułu to najlepsza rekomendacja. ■

PONOWNIE W UNIWERSUM GWIEZDNYCH WOJEN

PIXEL

K U L T U R A G I E R W I D E O



STAR WARS™

BATTLEFRONT II™



