

GAME OVER 2017: PODSUMOWANIE ROKU

# PIXEL

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

## BOSSOWIE

MALI WIELCY

 **INSIDE**  
vwv

01 (33) / 2018 / STYCZEŃ

ISSN 2391-7962 INDEKS 404098 **33**

0 1 >



GAME OVER 2017: PODSUMOWANIE ROKU

# PIXEL

KULTURA GIER WIDEO

## BOSSOWIE

MALI I WIELCY



### INSIDE

**SPELLFORCE 3** **XENOBLADE CHRONICLES 2** **ZONA OSWOJONA** **DOOM VR**  
**KINGDOM COME: DELIVERANCE** **FROSTPUNK** **QUANTIC DREAM** **ACTIVISION**  
**PINBALL STATION** **ZAPOMNIANE FPS** **PIXEL ART** **RESCUE ON FRACTALUS!**

01 (33) / 2018 / STYCZEŃ

ISSN 2391-7962 INDEKS 404098 **33**

0 1 >



9 772391 796800

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



**PRESS PLAY ON TAPE  
FEAT. JON "JOPS" HARE**

9.06.2018  
Stara Zajezdnia Autobusowa  
ul. Włocławska 52 / Warszawa

**PO RAZ PIERWSZY  
W POLSCE!**

[pixelheavenfest.com](http://pixelheavenfest.com)

**PIXEL  
HEAVEN  
2018**

RETRO & INDIE GAMING FEST

# OCEŃMY, JAK SPRAWY STOJĄ

**T**ak, odgrażaliśmy się, że wprowadzamy nowatorski system, którym nie będzie ocen gier. Jednak mijają właśnie trzy lata od startu Pixela. Każdy ma prawo zmienić zdanie i chcieć posmakować czegoś nowego, zwłaszcza że za sposób pisania recenzji byliśmy często krytykowani.

W redakcji Secret Service padało często, że system „pojedynczo procentowy” to bzdura, ponieważ nie da się rozsądnie wskazać, czym taka rzecz wyceniona na 72 różni się od tej z metką 71. Zamiast tego stosowano system „po pięć procent” po to tylko, by zaczynały się one zwykle od 90%. To nie miało najmniejszego sensu, ale kto w latach dziewięćdziesiątych zwracał uwagę na oceny? W sumie ja czasem zwracałem: gdy wpadał mi w ręce brytyjski PC Format, jedyne zachodnie pismo przed pojawieniem się w empi-kach PC Gamera, jakie widziałem na księgarskich półkach. Dokładnie rzecz biorąc, w warszawskiej księgarni w alei Solidarności zaraz za obecnym Teatrem Kamienica.

Ekipa brytyjskiego PC Formatu. Mi-strzowie. Właściwie tylko trzech stałych autorów: przemądrzały Ed Ricketts, lubiący odloty fan Morrissey’a Richard Longhurst i wyjątkowo zrównoważony Paul Pettengale. Wprowadzili system ocen od 0 do 100, egzekwowany ze starannością godną sapersa. Denerwowałem się, gdy Betrayal at Krondor dostał bodaj 58%, aczkolwiek Ricketts uzasadniał, dlaczego mu się nie podobało. Mimo to co miesiąc czekałem na to, czy chłopaki dadzą czemuś 90%. Wcześniej uczynili to tylko w przypadku Ultimy Underworld i „dwójki”, którą zresztą uważali za grę wszech czasów.

**P.**

Gdy Łopusz dał sygnał: „Dodajmy oceny i metryczkę, a w tekstach swobodnie opisujemy przeżycia”, pomyślałem właśnie o PC Formacie. Żadne tam wariacje triady 7-8-9, od których pękają zachodnie serwisy, ale system, który wymusi na nas samych surową dyscyplinę. Na pytanie: „Czym różni się 72 od 71?” opowiadamy – tym, że mając do wyboru obie te gry w sklepie w podobnej cenie, polecamy tę pierwszą. Poza tym ta skala będzie lokować kilkaset tytułów rocznie i ustawić je w hierarchii uwielbienia. To będą oceny redakcji Pixela, mają i muszą być spójne i logiczne. A że co jakiś czas wytkniecie nam jakąś pomyłkę? Będziemy się tłumaczyć. Wprowadzamy oceny po to, bo sami za nimi zatęskniliśmy. Chcemy się pojawiać w Metacriticu i innych podobnych serwisach, a poza tym wydaje mi się, że umieszczenie klepsydry wymusi eksperymenty w samych recenzjach i jeszcze mocniejsze pójście w stronę zamieszczania wrażeń, a nie relacjonowania, jak wygląda fabuła w grze. Tabelka opisująca, jak postrzegamy kolejne szczeble skali, znajduje się w wejściówce do Play the Game i będzie tam przypominać o sobie co miesiąc.

Sam jestem ciekaw, czy za miesiąc jakaś gra zdobędzie notę 85% lub więcej. Do zobaczenia w kioskach już 1 lutego! ■



MICZ



**PIXEL**  
CULTURAL SCIENCE MEDIA

Redaktor naczelny  
Piotr Mańkowski  
piotr@pixel-magazine.com

Autorzy  
Piotr Andersz, Andrzej Bazyłczuk, Marcin Borkowski, Aleksandra Cwalina, Bartosz Czartoryski, Marek Czemiak, Bartłomiej Dramczyk, Mirosław Filiciał, Marcin M. Granat, Wojtek Kałużynski, Mikołaj Kamiński, Marcin Klendra, Jacek Marzewski, 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 dy ury  
Wolf  
Opieka graficzna  
Łukasz Szczepanowski  
Korekta i redakcja  
Señorita Clara  
Prenumerata  
Marlena Kwiatkowska  
hello@pixel-magazine.com  
Wydawca



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.  
Frederick Raynal, Jon Hare, Mike Montgomery, Dino Dini, Jeff Minter, Ben Daglish, Rob Hubbard, Bo Jangeborg, Charles Cecil, bracia Oliver. Te sławy łączy udział w dotychczasowych edycjach Pixel Heaven. Kogo ugoszczymy w roku 2018? Sprawdź na pixelheavenfest.com.

**P.**  
check it out  
**PIXELPOST.pl**

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



5-24

## LOADING

4. Inside • 6. Podsumowanie 2017 roku  
12. Kingdom Come: Deliverance • 14. Wszystko z nami w porządku • 15. Głosy Dream Alone  
16. Frostpunk • 18. Fenomen pixel artu  
22. Pinball Station

25-42

## PLAY THE GAME

26. Spellforce III • 28. Xenoblade Chronicles 2  
29. Fallout 4 VR • 30. Hand of Fate 2 • 32. World of Final Fantasy • 33. Nine Parchments • 34. 80's Overdrive  
35. Football Manager 2018 • 36. Gorogoa  
37. Sky Force Reloaded • 38. Doom VFR  
40. Skyrim • 42. Outcast Second Contact

43-72

## HALL OF FAME

44. Rescue on Fractalus! • 48. Wywiad z Noahem Falsteinem z Lucasfilm Games • 52. Dan Dare  
58. Kwantowe sny – historia Quantic Dream  
66. Activision

73-90

## SECRET LEVEL

74. Neo Geo • 78. Zona oswojona – wizyta w Czarnobylu • 84. Anime • 86. Kartka i kostka  
• 88. Kosmiczne spacer • 90. Felieton Śledzia

91-120

## CREDITS

92. Final Fantasy XIV • 96. Zapomniane gry FPS  
101. Felieton Emilusa • 102. Gry Lego  
105. Felieton Wojciecha Pijanowskiego  
106. Bossowie • 113. Felieton Alexa • 120. Hardware miesiąca • 122. Felieton Borka

112-117

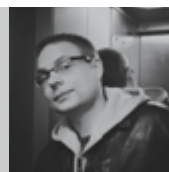
## AUTOFIRE

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.

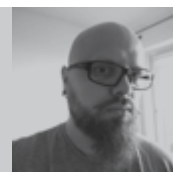
ROBERT  
ŁAPI SKI



PIOTR  
POCZTAREK



PIOTR  
STYPKA



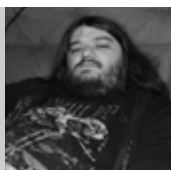
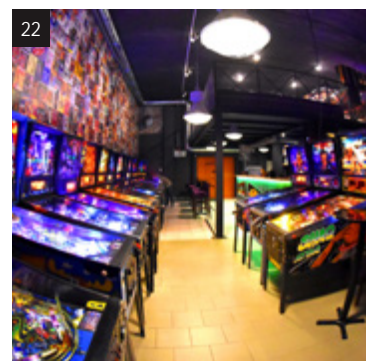
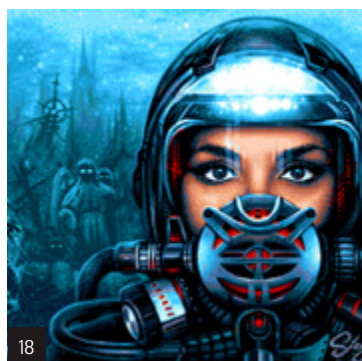
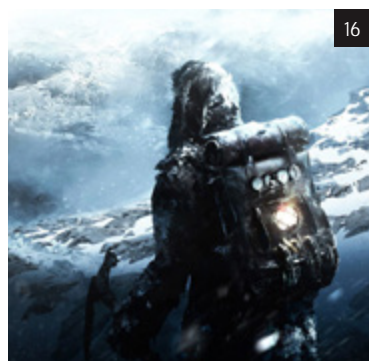
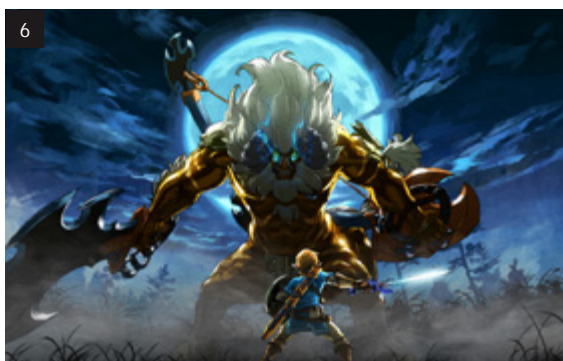
Za nami rok obfitujący w nowe gry od polskich deweloperów: zarówno tytuły od doświadczonych studiów, jak i debiuty. Observer, Get Even, Beat Cop, Seven, Ruiner, Sniper 3... A jednak z branżowych zakulisowych informacji wynika, że banku chyba nikt nie rozbił. Oby i to się zmieniło na lepsze w 2018 roku.

Rok ogrywania Fify 17 tylko cudem nie zaowocował uszkodzeniem telewizora po celnym rzucie padem. Przesiadka na edycję A.D. 2018 zaskoczyła mnie tym, że... denerwuję się jeszcze bardziej. Trenuję więc, bo jest to kluczem do zwycięstwa, podobnie jak dobra taktyka. I ten tryb story! Jest coraz lepiej.

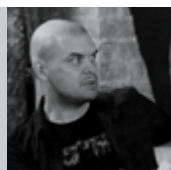
A jednak Disneyowi udało się wykupić sporą część udziałów w 21st Century Fox. Trochę mnie to martwi, ponieważ ostatnio produkowane taśmowo przez uszatyh superbohaterskie filmy nie prezentują zbyt wysokich lotów. Jeden nowy „Thor” wiosny nie czyni.

# LOADING

ŁÓ KO, NIADANIE, PÓŁ DNIA  
SIEDZENIA PRZY DZIERGANIU KODU,  
NOCNE ROZMOWY W OGRÓDKU JAKIEJ  
KNAJPKI, PRZEKŁADANIE TERMINÓW.



MICHAŁ  
ZDANCEWICZ



MICHAŁ R.  
WI NIEWSKI



PIOTR  
MA KOWSKI

Dla nerda jest teraz tylko jeden temat – nowe „Gwiezdne wojny”. Nie wiem, czy to mój wiek, czy może cynizm, ale chyba nie jestem targetem nowej trylogii. Wszędzie widzę bzdury, głupoty fabularne, nielogiczności. Krótko mówiąc – niespecjalnie podobał mi się ten film.

W 2018 roku wyjdzie adaptacja mangi „Battle Angel Alita”, klasyki cyberpunkowego postapo. James Cameron obiecywał ją od dawna, w końcu został producentem, a reżyserem Rodriguez. Odważna decyzja artystyczna: tytułowa bohaterka ma wielkie, nieludzkie oczy, wprost z doliny niesamowitości.

Pierwotnie ta notka miała brzmieć inaczej, ale tuż przed drukiem dotarła informacja, że 10 grudnia zmarł w wieku 89 lat były dyrektor generalny Atari Ray Cassar. Nie był wcale tak mroczną postacią, jak go widziała większość fanów Atari. To nie on, lecz szef Wamera Steven Ross odpowiadał za fiasco E.T.



NEW  
ZELDA

**Gra 2017 roku? Legend of Zelda: Breath of the Wild ze swoim kieszonkowym wszechświatem pełnym łąk, górskich szczytów i mistycznych 120 świątyń, z których po ponad 200 godzinach walki udało mi się wszystkie odnaleźć i zdobyć.** Najbardziej ujął mnie w tej grze mikś swobody działania i wplecionej w Hyrule opowieści, której ślady w postaci wspomnień Linka znajdowałem w przydrożnych posągach. Switch idealnie nadawał się do eksploracji bajkowej krainy. Leżałem sobie na kanapie i nie próbowałem odpałać gry na dużym ekranie, bo wówczas już Link nie wyglądał tak dobrze. Podobały mi się też RiME i Prey, ale już nie nowy Wolfenstein, odstający klimatem od swego wielkiego poprzednika. Narastającym problemem wydaje mi się sytuacja na Steamie, bo zasady politycznej poprawności nie pozwalają nazywać chlamek setek niepotrzebnych nikomu podróbek gier, przeszkadzających w wyszukiwaniu czegokolwiek. Mnóstwo radości dało mi VR, poczynając od znakomicie gotyckiego Resident Evil 7, poprzez pomazane przez Briana Fargo Mage's Tale, aż po cudownego Xinga, dostarczającego estetycznych przeżyć, jakich nie doznawałem w grach wideo od lat. Przez chwilę zastanawiałem się nawet, czy dzieło Lotus Interactive nie jest lepsze od Zeldy, ale jednak nie. VR cieszy zmysły, pozwala przeżywać przygody interaktywne i nieinteraktywne, smakować je sobie na koniec dnia. Stają się coraz mniej wyrozumiałe dla „płaszczaków”, bo nawet supermgiełki z The New Colossus nie mogą się równać z pięknym krajobrazów z Xinga. W przyszłym roku mam nadzieję odkryć kolejną z niespodziewanych niezależnych perełek, jakich w ostatnich latach kilka udało mi się wyłowić. Najbardziej kocham z nich The Talos Principle i Oxenfree, ale może rok 2018 przyniesie coś równie wielkiego?

*Piotr Mańkowski*



✦ Obok Civilization XCOM stał się najważniejszym projektem, przy którym pracuje Firaxis Sida Meiera.



Dumą każdego stratega jest nie dać się zaskoczyć. W tym roku moglibyśmy być z siebie dumni, ponieważ nie daliśmy się zaskoczyć nowościami. Niestety tylko dlatego, że ich nie było. Mijający rok upłynął bowiem pod znakiem kontynuacji, remake'ów i mikrotransakcji (w strategiach w odmianie DLC).

Z nowych rzeczy nawiązujących do znanych tytułów zyskałyśmy tak smakowite pozycje jak Blitzkrieg 3, Stellaris: Synthetic Dawn, Sudden Strike 4, Total War: Warhammer II, XCOM2: War of the Chosen. W większości bardzo udane i modyfikujące sposób gry w swoim świecie, jak choćby XCOM zmieniający zupełnie taktykę walki, ale mimo to bezpieczne, osadzone w światach poznanych, polubionych i, co nie bez znaczenia, opłaconych przez wielu graczy. Nie inaczej jest w przypadku StarCraft Remastered, starej gry z nową twarzą. Kto zamordował innowacyjność, zmuszając nas do grania w odgrzewane – trzeba przyznać, że często po mistrzowsku – kotlety?! Ani chyba brak czasu! Wystarczy popatrzeć na chociażby Total War: Warhammer. Gra za dwie i pół stowy w ciągu roku doczekała się 12 dodatków. Część możemy ściągnąć bezpłatnie, ale pozostałe kosztują łącznie ponad 290 złotych. A ta gra nie jest rekordzistką! Moją faworytką w tej kategorii pozostaje Crusader Kings II. Sama gra kosztuje na Steamie 142,99 złotych, co jest niezłą sumą za produkcję z 2012 roku. Jednak wraz ze wszystkimi dodatkami jej cena wynosi już 1141,07 złotych! Oczywiście można się przy niej dobrze bawić bez Iberian Portraits, Hymns of Abraham czy Songs of India. Tylko kiedy ci biedni ludzie mają pisać coś nowego, kiedy produkują niemal 30 dodatków do jednej gry?!

By nie kończyć tak pesymistycznie, wyjątek potwierdzający regułę: Driftland (na razie w wersji Early Access). W tym roku niewiele pograłem, ale w przyszłym z pewnością wrócę. Tym bardziej, że powinien zostać ukończony.

Dariusz J. Michalski

## WAR TACTICS

✦ Sprzedaż Breath of the Wild przekroczyła późną jesienią 4 miliony egzemplarzy.

W listopadzie 2017 roku najwięcej szumu robiły lootboksy i być może to ta afera zapisze się w annałach jako najbardziej charakterystyczny moment tego roku, ale w moim prywatnym rankingu istotnych momentów najlepiej pamiętam wrażenie, jakie zrobiły na mnie Warsaw VR Days. Wtopa, jakiej dawno nie widziałem, wtopa niezawiniona przez organizatorów. Wprost przeciwnie, Łopusz stawał na głowie, żeby coś z tego wyszło, ale o ile w 2016 roku wystawcy pchali się drzwiami i oknami, w 2017 trzeba było zrobić łapankę. Wyszedł jeden z tych smutnych eventów, o których wszyscy chcą jak najszybciej zapomnieć. To był chyba najwyrazistszy objaw odwrotu, w jakim po zeszłorocznej ekscytacji znalazła się technologia VR. Nie śledzę wszystkich targów i imprez okołogrywych w Polsce, ale i na Pixel Heaven, i na Warsaw Games Week VR był obecny dość skromnie, bardziej jako produkt niszowy niż jako jeden z głównych punktów programu. Coś jak trzydzieści lat temu pistolety do gier telewizyjnych. To oczywiście nie koniec wojny, ale wygląda na to, że po początkowej błyskawicznej ofensywie nastąpiło przejście do wojny pozycyjnej. VR okopał się na zdobytych pozycjach i zbiera siły. Pojawiają się nowe tytuły, niektóre bardzo ciekawe, ale ciągle nie widać killer app, czegoś, co spowoduje, że w sklepach ustawią się kolejki. Chyba najważniejszym testem będzie sprzedaż Fallouta 4 VR, którego recenzujemy kilkadziesiąt stron dalej.

Marcin Borkowski

VR  
EVENT



Największym cudem 2017 roku było dla mnie ukazanie się **NieR: Automata**. Ucieszyła mnie ta pozycja z wielu powodów. **Uwielbiam gry, w których czuję rękę autora, a Yoko Taro ze swoimi dziwnymi pomysłami to skarb i świetnie, że zyskał wreszcie zasłużony rozgłos.** Potrzebujemy więcej autorskich produkcji (dzięki Keiichiro Toyama za Gravity Rush 2!). W przyszłym roku wraca Goichi Suda i No More Heroes. Postapokaliptyczna wizja świata zamieszkałego przez inteligentne androidy, które mogą popełnić samobójstwo przez wyjęcie chipa z OS, wpisala NieR: Automata w mały trend powrotu cyberpunka. Do kin trafił amerykański „Ghost in the Shell” i sequel kultowego „Blade Runnera” z podtytułem 2049 i chociaż publiczność wychowana na kinowych serialach Marvela i Disneya nie okazała entuzjazmu, to mi sprawiły wiele radości. Tak samo jak fakt, że polscy twórcy postanowili ratować honor rodzimego cyberpunka i wypuścili dwie znakomite pozycje. Observer pięknie połączył futurystyczną estetykę z lokalnymi krakowskimi smakami, a Ruiner pokazał, jak podłączyć się pod światową tradycję. Nadal czekam, chociaż chwilowo nie wstrzymuję oddechu, na Cyberpunk 2077 od CDP Red. Powoli rozwija się VR, dużo radości sprawił mi karabin PSVR AIM, który dodał do zabawy zmysł dotyku (wirtualne otekstowanie prawdziwego przedmiotu dużo zmienia). VR ma przed sobą dwa zadania: przekonać publiczność (tu najbardziej pomogą obniżki cen) i dodać kolejne zmysły. Są już prototypy rękawic sensorycznych, ale kiedy trafią pod strzechy?

*Michał R. Wisniewski*

■ NieR Automata powstała w Osace. Jej twórcy z PlatinumGames zrealizowali wcześniej recenzowanego w Pixelu Star Fox Zero na Wii U.

Ten rok upłynął mi pod skrzydłami Nintendo: Switcha, nowej Zeldy, odkrywania cukierkowych światów Mario i Rabbidsów, kaprysów Peach i zachwyty nad Armsami. Rzeczywistość Nintendo faktycznie jest inna od realiów pozostałych światów (konsol, PC, Amig). Pomimo pilnych poszukiwań nowego zajęcia zarobkowego udało mi się uściśnić dłoń Roba Hubbarda, Jeroena Tela, Marka Bilińskiego, pogadać z Petro Tyschtschenko, Davidem Pleasance'em, Trevorem Dickinsonem i Rezą Esmalim. Oberwałem rakieta od Johna Romero, ale zdobyłem podpis na kartridżu z Doomem. Spotkałem Sebastiana Krośkiewicza, tego, który skopał mi tyłek w Butcherze. Poza tym, na spokojnie, nareszcie posłuchałem na żywo Skippa, AceMana, Leśnika i Dane'a. Dzięki pracowitej diagnostyce Rafała w końcu mam działającego SX-a 64 i już porwałem tego ultraprzenośnego C64 na wykład o demoscenie. W sumie tyle się wydarzyło, choć wydawało mi się, że rzadko wychylam nos poza dom (nie licząc codziennych spacerów z czworonogami). PGA i WGW uświadomiły mi, w jak wiele gier chcę zagrać. Odplynąłem w Driftlandzie, popadłem w zadumę w Indygo i chyba poczułem się jak za dawnych lat w Tower 57. Znowu wypuściłem na dyskietkach kilka opowiadań, znowu założyłem prenumeratę Fantastyki, znowu wziąłem udział w jakimś egzotycznym konkursie muzycznym w Australii. I nawet dźwięki do intr 4k na Amigę udało mi się wygenerować dzięki syntezaotorowi Phibrizzo. Wygrałem piękny plecak za muzykę na ZX Spectrum! Znowu gram w New Vegas i staram się nie być no-lifem. Nie spadała za to średnia gier, jakie cały czas mam do ukończenia, poinstalowane na dysku PC: oscyluje wokół setki. Na co czekam w przyszłym roku? Nawet nie próbuję sięgać tak daleko w przyszłość. Za dużo wokół dobrych gier, doskonałych książek, cudownych dźwięków. I tylko z kinem coś idzie nie tak...

*Bartek Dramczyk*



## STAR WARS

✦ Star Wars: Battlefront II w kampanii fabularnej zawierał kilka wydarzeń, które mogą okazać się ważne w nowej mitologii „Gwiezdnych wojen”.

Rok 2017 stał dla mnie pod znakiem „Star Wars”. Zaczęło się w grudniu jeszcze wcześniejszego roku, gdy po „Rogue One” uświadomiłem sobie, że moc daje mi znak, by nadrobić komiksowe, książkowe i wirtualne zaległości. Tygodniami śmigalem więc w skórze Dasha Rendara, Kyle’a Katarna czy Galena Marka, przypominając sobie, jak dobre mogą być gry ze świata Jedi (choć tak Force Unleashed 2 poziomu na pewno nie zawyża). Sprawilo to, że niecierpliwie wypatrywałem newsów o nowej grze szykowanej przez Visceral oraz rzecz jasna Battlefrontcie II. W Inside wspominałem nawet, że wsiałem do tego hypetrainu, ale już wtedy zaznaczyłem, że rozważam desant przed końcową stacją. I miałem nosa, gdyż w pewnym momencie wszystko zaczęło się psuć. Visceral, zamiast wydać grę, trafiło do cyfrowej Walhalli, a Bill wyszedł, ale podzielił graczy. Głównie na wściekłych z powodu krótkiej i miłej kampanii singlowej (jak ja) i wściekłych z powodu ułatwiających wygrywanie płatnych lootboksów (jak reszta świata). Gdy piszę te słowa, trwa spore zamieszanie: gracze zaniżają oceny i piszą petycje, a ludzie z EA i Dice starają się wyjść z tego z twarzą i pełnym portfelem. Wydaje się, że afera może przyćmić takie wydarzenia, jak premiera Switcha, znakomity nowy Wolf czy plotki, że Kain powróci z zaświatów. Warunkiem jest, by z tej burzy spadł deszcz mogący zmienić klimat. Na przykład jasno wyznaczając granicę, za którą nikt nie ośmieli się wyciągnąć ręki po pieniądze graczy.

Andrzej Bazylczuk

NEW WOLF

Mijający rok nie zapisze się być może w mojej pamięci jako jakiś nadzwyczajny, rewolucyjny i niezwykły. Rok wielkiej dziejowej premiery czy jakiegos cudownego odkrycia. Co nie znaczy, że nie dostarczył wielu doznań co najmniej interesujących. Jakie tytuły zapamiętam? Na pewno Divinity: Original Sin II. Nie wiedzieć czemu to znakomite klasyczne RPG nie doczekało się rodzimego wydawcy i polskiej wersji językowej. Zapamiętam sympatyczno-odlotowe animacje jak Cuphead czy Night in the Woods. Z pewnością był to też dobry rok dla samochodowych symulatorów. Na jakiś czas przykłuły mnie przed monitor i F1 2017, i Project CARS 2. Oryginalnością obrazu świata, dźwiękową kakofonią chorego umysłu, choć już niestety nie do końca samą rozgrywką zaciękawili Hellblade: Senua’s Sacrifice, jako demonstracja konsoli Sony zwrócił uwagę Horizon Zero Down. W sumie przyjemność sprawił powrót do skrajnie różnych batalistycznych serii: Wolfenstein: The New Colossus i Call of Duty: WW II. Było kilka innych ciekawych gier, w tym i rodzima – Seven: The Days Long Gone, ale dajmy spokój wyliczankom. Generalnie widać, że gry dorosłeją, coraz mniej chodzi w nich o zabijanie wszystkiego, co się rusza na kolejnych mapach. A jeśli nawet chodzi mniej więcej o to, jak w Wolfensteinie, twórcy potrafiliby wpleść tu jakąś fabułę, wcale niegłupią, pomyśleć nad oryginalnymi rozwiązaniami. Gry piszą coraz lepsi scenarzyści, pracują nad nimi twórcy coraz bardziej ambitni, coraz bardziej świadomi charakteru medium. Coraz wyraźniej przenika do świadomości ludzi, dotąd odrzucających gry jako niską rozrywkę, że wcale nie musi tak być. Stereotyp gracza – prymitywa siedzącego przed ekranem jak zombie i ćwiczącego kiuki w sianiu agresji i zniszczenia – odszedł już do lamusa. Badania wszak dowodzą, że dzisiejszy gracz to człowiek aktywnie korzystający z kultury w ogóle: chodzący do kina, teatru, kupujący książki, komiksy, muzykę, płyty DVD. Słowem gry wchodzą, a raczej już weszły w krwioobieg mainstreamowej kultury, choć w TVP Kultura dalej trudno się zająknąć o Wiedźmie, by nie narażać się na lekceważące uśmiešky koneserów „kultury wysokiej”. Jednak generalnie negatywne stereotypy odchodzą do przeszłości. I oby tak było dalej. I jeszcze lepiej! Czego sobie i Państwu życzę w nadchodzącym roku.

Wojtek Kalużyński

✦ W The New Colossus znów pojawia się kolorowa siedziba rebeliantów. Trochę inaczej wyobrażamy sobie życie na froncie...

# LOADING

PODSUMOWANIE ROKU

HORI  
ZON

Rok ten upłynął mi nad wyraz spokojnie i nie doznałem specjalnych objawień, choć przecież spędziłem niemało godzin przed konsolą. A raczej konsolami, bo odkryłem radość kryjącą się pomiędzy stykami małego Super Nintendo. Gry roku wyłonić jednak nie potrafię, mimo że rozum podpowiada Horizon Zero Dawn, a serce rwie się ku tak przecież uwielbianym przeze mnie horrorom, z sequelami The Evil Within i Resident Evil na czele. Jednak te ostatnie aż tak dobre nie były. Za to złapałem się na niejakiej fascynacji nowymi, choć jeszcze mocno niedoskonałymi, technikami grania, a mianowicie Play-Linkiem. Ukryty Plan to, co prawda, zaledwie marny cień Until Dawn, lecz już gry typowo towarzyskie dają radę, gdyż sięgnięcie po telefon wydaje się laikowi mniej zobowiązujące niż opanowanie pada i łatwiej namówić znajomych na partyjkę. Ciekawym niezmiernie, jak się to cudo rozwine. Gra od brytyjskiego Supermassive narobiła mi poza tym smaku na podobne, napędzane czystą narracją tytuły i jest to na tyle niezagospodarowany segment, że nietrudno dostrzec leżące przed nim możliwości. A na co czekam? Mam zamiar – nareszcie! – zabrać się na nieeksplorowany przeze mnie zbytnio VR i wyglądam niecierpliwie nowej odsłony Far Cry, bo to chyba jedyny FPS, który Kocham równie mocno, co amerykańskie Południe. Do tego dorzucmy jeszcze A Way Out, remake Shadow of the Colossus oraz Red Dead Redemption II – sequel mojej gry wszech czasów – i nie ma mnie dla nikogo przez co najmniej parę tygodni.

Bartek Czartoryski



Do napisania ciekawego story autorzy Killzone wynajęli Johna Gonzaleza, odpowiedzialnego wcześniej za scenariusz Fallout: New Vegas.

Nie będę oryginalny – wydarzeniem roku jest dla mnie Switch. Nie sądziłem, że będzie mnie aż tak obchodzić, ale nową Zeldę przechodziłem z ciarkami na plecach. Zupełnie jakbym dopiero odkrywał gry wideo, a nie grał w nie od trzydziestu lat. Od jakiegoś czasu różni tacy owacy mówili, gdzie się dało, że konsolki przenośne już umarły i nikogo nie obchodzi, bo przecież komu by się chciało, jak może sobie pograć na telefonie w Clash Royale. Powtarzano to tak często, że zaczęło działać jak prawda objawiona, a ja za każdym razem chciałem powiedzieć, że jak to umarły, skoro na każdy wyjazd pakuję do plecaka Vitę i 3DS, a jak mnie poniesie fantazja, to jeszcze PSP do kompletu. Nintendo świetnie wyczuło moment i okazało się, że świat jednak potrzebuje kieszonolek (ten sposób gry na Switchu jest bardziej popularny niż podpinięcie do telewizora). Czyli wyszło na moje. To zawsze cieszy. Inna rzecz, która mnie ucieszyła, to wysyp dobrych polskich gier. Co roku mam obawę, że polska branża jednak w pewnym momencie złapie zadyszkę, i co roku okazuje się, że niepotrzebnie. Get Even, Observer, Darkwood (które wreszcie wyszło z Early Access), Seven... Nie jest dobrze, jest świetnie! Na co czekam? Tradycyjnie, jak w poprzednich latach, na kolejny akt Kentucky Route Zero, Pathologic 2 i Tangiers (nie tracę nadziei, że się kiedyś ukaze). Poza tym – na Dragon Quest IX, Heaven's Vault (czyli nową grę twórców 80 Days), pokój na świecie i zbawienie powszechne.

Paweł Schreiber

POR  
TABLE





✚ Persona 5 podbiła Daleki Wschód. Ilość poważnych tematów poruszanych przez tę grę czyni z niej kulturowe zjawisko o rzadko spotykanej randze.

JRPG

Trudno wyróżnić jeden tytuł, który jakoś powalił mnie na deski w tym roku. Dobrych gier było po prostu za dużo. Ale jeśli trzeba, to stawiam na Persona 5. Ta gra jest po prostu magiczna. To prawie doskonały miks mechaniki z warstwą fabularną. Nie bez kozery dostawała takie, a nie inne oceny w mediach. Czysta rewelacja! Zaraz obok jest The Legend of Zelda: Breath of the Wild. Nintendo jak zwykle potrafi wycisnąć istne cuda ze swoich flagowych marek. Nowa Zelda to po prostu nowa jakość. To gra, która sama potrafiła sprzedać całą konsolę. Jeśli w nią nie graliście, powinniście się wstydzić. Naprawdę warto to zobaczyć i przede wszystkim tego doświadczyć. A jeśli zostajemy przy otwartych światach, nie sposób pominąć Horizon Zero Dawn. Choć nie jest tak dobry jak Zelda, to nadal dostajemy kawał pięknego świata do eksplorowania. I możemy strzelać z łuku do mehadinozaurów. Mnie to przekonuje i bawiłem się przy tym tytule znakomicie. Assassin's Creed Origins to tytuł, który tylko liźnalem, ale Egipt mnie urzekł. Na pewno wrócę do tej gry, bo zapowiada się dużo apetyczniej niż ostatnie tytuły z tej serii. Bardzo smacznym kąskim okazało się Battle Chasers: Nightwar. Tradycyjna mechanika rodem z klasycznych JRPG, świetna komiksowa oprawa – czegoż chcieć więcej? Generalnie jestem nastawiony pozytywnie, jeśli chodzi o przyszłość naszego grogowego podwórka. W tytułach można wręcz przebierać i dla każdego coś się znajdzie. Skazą na tym monolocie wydaje mi się głośna kwestia mikrotransakcji, ale mam nadzieję, że gracze zagłosują portfelami, by pokazać, co o tym myślą. Ja tak zrobiłem i każdemu to polecam.

Michał Zdancewicz

Rok 2017 zapamiętam jako czas prężenia muskułów przez Sony i Microsoft. Kto ma mocniejszy sprzęt, który może więcej i który jest „naj” na świecie. Wścig zbrojeń trwa więc dalej, a na kolejnym E3 spodziewam się, że Sony wspomni coś na temat kolejnej generacji. Największe rozczarowanie to wprowadzenie mikrotransakcji przez EA, które dosłownie próbuje wydoić kasę od graczy. Niby to opcja, ale żeby dobrze bawić się pełną wersją produktu, trzeba wyłożyć dodatkową gotówkę. Patrząc na mój ulubiony temat retro, na pewno najgłośniej mówiło się o SNES mini, a konkretnie o jego zaporowej cenie. Sklepy stacjonarne i internetowe życzyły sobie przynajmniej dwa razy więcej, niż wart jest ten reanimowany 16-bitowiec. Osobiście temat zakupu sobie odpuściłem. Tym razem rozsądek wygrał z nostalgią. W ogóle kwoty, jakie trzeba dziś wyłożyć na stare zabawki, rosną niepokojąco z każdym miesiącem. Kto oblowił się w poprzednich latach, może czuć się wygrany. I z narzekania tyle, bo dla mnie był to kolejny dobry rok ze starociami. Pojawiło się kilka interesujących publikacji z okolicznościowym numerem magazynu Crash na czele, lokalne imprezy retro rosły jak grzyby po deszczu, a YouTube pękał od programów o tematyce retro (sam wciąż dokładam małą cegiełkę, nagrywając Loading). A w 2018 roku wypatruję przede wszystkim ZX Spectrum Next i dedykowanych mu gier. Czy wreszcie doczekamy się pełnoprawnego „retrokomputera” w nowych szatach? Wszystko wskazuje na to, że tak.

Marcin Kiendra

SNES MINI

# Kingdom Come

W średniowiecznej Europie co chwila wybuchwały jakieś bunty, mniejsze lub większe wojny, a nawet epidemie. W takich cudnych okolicznościach przyrody zwykłemu człowiekowi ciężko było żyć w spokoju.

■ Pjotsze

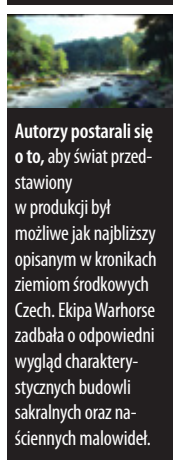
**F**ilmy lub gry komputerowe zazwyczaj przedstawiają tamten okres z perspektywy wielkiego herosa, wybranego przez Opatrzność w celu obrony królestwa przed odwiecznym wrogiem lub mającego – według prastarych podań – wyswobodzić państwo spod jarzma wielkiego tyra.

Bardzo często takie opowieści przyprawione są szczyptą fantazy. Wiadomo: smoki, lochy, magia i takie tam działające na wyobraźnię bajery. Osobiście uwielbiam takie klimaty, ale bardzo mi się spodobało to, w jaki sposób do średniowiecznego tematu podchodzą Czesi z Warhorse Studios. W przygotowywanym przez praską ekipę Kingdom Come: Deliverance wcielimy się nie w zaprawionego w bojach zabijakę, a w zwykłego typka imieniem Henry. Koleżka z niego sympatyczny i honorowy, ale do prawdziwego superbohatera wieków średnich cholernie mu daleko. I bardzo dobrze! Wybór na prowadzenie fabuły z takiej perspektywy niezmiernie mi się spodobał.

Pod koniec listopada uczestniczyłem w specjalnym pokazie dla mediów zorganizowanym przez polskiego wydawcę gry, CDP. W jego trakcie, poza krótką rozmową z jednym z ludzi odpowiedzialnych za ten tytuł, miałem okazję zagrać w trzy całkowicie nowe misje. Wszystkie z nich były częścią wątku głównego, ale nic nie stało na przeszkodzie, abym mógł odrobinę poszwendać się po wirtualnej mieścinie oraz jej przyległościach.



## Wędrowka



Autorzy postarali się o to, aby świat przedstawiony w produkcji był możliwie jak najbliższy opisanym w kronikach ziemiom środkowych Czech. Ekipa Warhorse zadbała o odpowiedni wygląd charakterystycznych budowli sakralnych oraz naziemnych malowideł.

Co skwapliwie wykorzystałem w szczególności w pierwszym z zadań, gdzie zostałem wprowadzony w fabułę oraz poznałem ważne dla przetrwania podstawy wojaczki. A to wdałem się w pyskówkę ze strażnikiem miejskim, wparowałem komuś do chaty, a nawet podjadłem trochę zupy przygotowywanej w miejscowej tawernie. Koniec końców i tak musiałem spotkać się z kapitanem straży, który przedstawił mi – żółtdziobowi – podstawy wymachiwania mieczem oraz strzelania z łuku. Na miejsce treningu trzeba było udać się o odpowiedniej porze, ponieważ mój przełożony to jegomość szanujący swój czas, niezamierzający cały dzień siedzieć na zadku i czekać aż łaskawie przyczłapie do niego jakiś włóczęga

w nie do końca balowym stroju. Gdy już spudłowałem z łuku wystarczającą liczbę razy oraz zaserwowałem kilka celnych ciosów pewnemu paniczykowi, przyszedł czas na to, co Słowianie lubią najbardziej, czyli małą bitwę. Starcie z Połowcami było naprawdę wymagające. Musiałem podchodzić do niego kilka razy, ale za każdym razem szlachtowanie wrogów sprawiało mi wręcz dziką przyjemność. Mimo że walka nie należy tu do najłatwiejszych, a Henry'emu daleko do Connora MacLeoda, to potyczki nie są niemożliwe do wygrania. Tym bardziej, że przed napadem na wraże obozowisko zawsze można się postarać, aby los trochę bardziej sprzyjał stronie, po której walczymy. Jak? Ano chociażby przez zatrucie żarcia

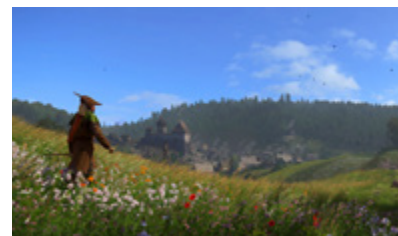
**JUŻ GRAMY**

✚ Bogaci wożą się najlepszym dostępnym środkiem lokomocji, a biedota co najwyżej może sobie popatrzeć. Jakież to ponadczasowe.

✚ I myk z miecza! Trzeba było chwycić za tarczę, a nie nonszalancko wymachiwać tą maczugą.



✚ Wizualnie wygląda to tak, jakby odsączyć Wiedźmina z magii i przejaskrawionych barw, dodać wiejskie: smród, brud i ubóstwo, a na dodatek oddać prozę prowincjonalnej łąki.



adwersarzy lub sabotowanie zasobów strzał, przez co w przyszłej potyczce łucznicy będą bardziej bezużyteczni niż tabela kalorii w osiedlowym McDonalddie. Nie samą wojaczką jednak podwładny możnowładcy żyje i czasem trzeba będzie zabawić się w szpiega. Wytropienie typa ukrywającego się w zamkniętym dla postronnych klasztorze było zdecydowanie najtrudniejszą misją, jaką dane mi było ograć. Aby owego koleżkę dopaść, musiałem podszywać się pod nowicjusza dopiero co przyjętego do opactwa, a co za tym idzie przestrzegać reguł tam panujących. Bieganie jak poparzony wewnątrz murów zostało zabronione. Należało wcześniej wstawać oraz stawiać się o odpowiedniej porze na wspólnej modlitwie i posiłku. Każde odstępstwo od normy mogło skutkować

wywaleniem z klasztoru. Siłowe wymuszanie informacji lub zwykłe sprzedanie komuś liścia nie wchodziło w grę. Jednakże zawsze pozostawało jakieś wyjście awaryjne. Twórcy podkreślają, że - przynajmniej w przypadku zadań wątku fabularnego - zawsze istnieje jakaś alternatywna opcja zaliczenia misji.

Autorzy chwalą się tym, że świat gry żyje własnym życiem, bez względu na to, co aktualnie uskuteczni gracz. Cykl dobowy gra tu niesłychanie ważną rolę. Tak jak wspominałem wcześniej, nikt nie będzie czekał na Henryka w nieskończoność, tylko zajmie się swoimi sprawami. W trakcie starć całkowicie można odpuścić sobie walkę z wrogiem lub kombinować jak tu zająć oponenta od zaplecza i sprzedać mu kilka ciosów w plecy.

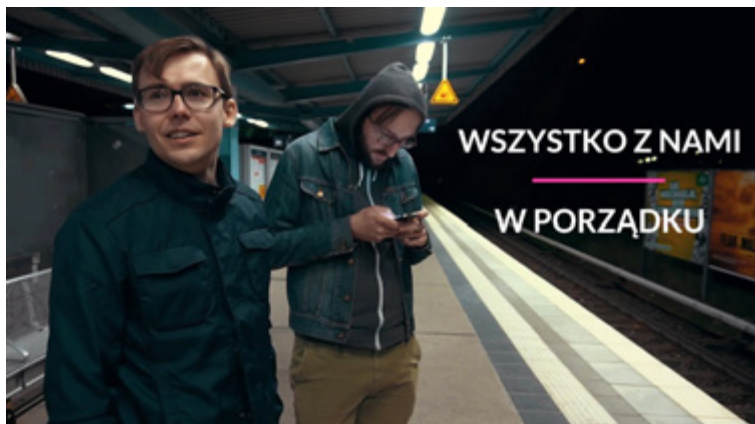
Towarzysze są zdolni tłuć się bez udziału gracza, z różnym skutkiem oczywiście. Mechanika walki, mimo że kontrowersyjna, może się podobać i dawać sporo frajdy. Mnie bardzo przyjemnie wymachiwało się mieczem, o wiele gorzej było w moim wypadku z korzystaniem z łuku. Wiem jednak, że są też i tacy, dla których to łucznictwo jest mniej problematyczne. Sytuację zdecydowanie poprawi rozwój umiejętności odpowiedzialnych za walkę, ponieważ po jakimś czasie łatwiej będzie celować lub strzalać będą leciały po innym torze (w przypadku łuku). Ciekaw jestem, jak autorzy rozwiążą kwestię podleczenia się w trakcie bitew. Na tę chwilę szybkie obandażowanie się albo przekąszenie kawałka mięsiva jest niemożliwe, co może być bardzo kłopotliwe, gdy dotarliśmy do końca bitwy, a dostajemy właśnie strzałą między oczy.

Graficznie jest naprawdę dobrze, CryEngine to jednak kapitalna technologia. Wszelkie obrazy i freski wykonane przez artystów na potrzeby tytułu wyglądają niesamowicie. Prawdziwym arcydziełem jest też mapa świata, jako żywo przypominająca średniowieczne malowidła, jakie znamy z muzeów czy książek. Do gustu przypadła mi muzyka, szczególnie ta towarzysząca graczowi w trakcie eksploracji, oraz stojący na bardzo wysokim poziomie angielski dubbing. Nic zresztą dziwnego, skoro swych głosów udzielił tu tacy aktorzy, jak chociażby znany jeszcze z „Flasha Gordona” Brian Blessed. Do lutego już niedługo, a ja mimo to nie mogę się doczekać premiery Kingdom Come: Deliverance. ■

MIMO EWALKA NIE NALE Y TU DO ŁATWYCH,  
A HENRY'EMU DALEKO DO CONNORA MACLEODA,  
TO POTYCZKI NIE S NIEMO LIWE DO WYGRANIA.

✚ Opcji dobrojenia się jest w grze bez liku. A każda część pancerza lub broń ma swoje statystyki. Oj tak, statystyk jest tu istne zatrzęsienie. Miłośnicy tabelek poczują się jak w siódmym niebie.





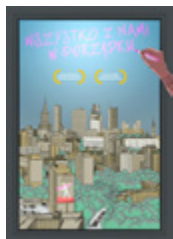
# Wszystko z nami w PORZĄDKU

Widziałem dziesiątki filmów dokumentalnych poświęconych branży gier wideo. Świetne historie poświęcone upadkowi Atari, rozłamowi w Commodore czy złotej erze automatów. Przed kamerami wypowiadały się mniejsze i większe legendy. Brakowało w tym tylko jednego: zwykłych ludzi i kulisów wielkiego cyrku gier.

■ Micz

**N**a przykład „Indie Game: The Movie” zupełnie mnie uświadomiło. Pokazywanie niezależnych twórców w postaci migawek, w których rzucają one-linerami, znudziło mnie bardziej niż wysłuchiwanie po raz enty Nolana Bushnella z jego odwieczną mantrą, że nie powinien być się sprzedawać Warnerowi. Można by podejrzewać, że dokument Jamesa Swirsky’ego mógł w jakimś stopniu zainspirować Borysa Nieśpielaka, że była to iskra zapłonu, ale nie. „Wszystko z nami w porządku” zostało zrealizowane na zupełnie inną modłę, a sam pomysł narodził się tuż przed berlińskim festiwalem indyków A MAZE. w 2016 roku.

Jest to film, w którym nie liczy się gra, lecz pracujący przy niej ludzie, ich emocje, nadzieje i rozczarowania, jakich doznają.



■ Najbliższy pokaz „Wszystko z nami w porządku” odbędzie się na krakowskim Krak Jamie (26-28 stycznia). Po tym terminie filmu przez dłuższy czas nie będzie można kupić ani obejrzeć w sieci, ponieważ jest on w obiegu festiwalowym.

Sama gra, czyli Lichtspeer jest moim zdaniem okropna - zarówno jako dzieło interaktywne, opowieść, stylizacja, jak i nawet parodia - co zupełnie nie przeszkadzało mi w projekcji. Trudno w to uwierzyć, ale ten tytuł naprawdę nie gra tu roli. Dwaj jego autorzy, Bartek Pieczonka i Rafał Zaremba, zgodzili się na świadka procesu twórczego w postaci kamery Borysa. Chłopaki są w zaawansowanym stadium tworzenia Lichtspeera, zostało im kilka miesięcy do premiery i większość dyskusji dotyczy tego, czy Kotaku napisze albo czy któryś z youtuberów z górnej półki zainteresuje się tym dziwnym produktem, w wywiadach często wzbudzającym uśmiech. Klótnie ojców Lichtspeera, zwłaszcza filipiki wygłaszane przez Rafała, wypełniają sporą część filmu. W pewnym momencie batutę w opowieści przejmuje Tomasz

Tomaszewski, designer o powierzchowności aktora hollywoodzkiego, przy którym nasze chłopaki wydają się tylko małymi żuczkami.

We „Wszystko z nami w porządku” widać prozaiczną stronę indie gamedevu. Łóżko, śniadanie, pół dnia siedzenia przy dzierganiu kodu, nocne rozmowy w ogródku jakiejś knajpki, przekładanie terminów. Dramatyczna historia, której puentą nie jest to, jak wspaniale bywa życie twórców gier, a wręcz przeciwnie: jak jest trudne, nieprzewidywalne i pełne kryzysów. Należy przygotować się na porażkę, nie na sukces, i gnać dalej w tym wyścigu, jeśli kocha się gry tak jak Bartek i Rafał.

Dokument Borysa został zgłoszony na wiele festiwali filmowych. Najbardziej życzę mu szczęścia na najważniejszej próbie dla tego typu produkcji, czyli w Sundance. Impreza rusza już pod koniec stycznia. ■

DEWELOPER WARSAW GAMES I WYDAWCA FAT DOG GAMES TWORZĄ NIEZWYKŁĄ GRĘ

# Tak brzmi Dream Alone

Spędziłem cztery godziny w studiu nagrań Big Beat Production. Nie będzie z tego nowego materiału na niszową płytę, ale garść wniosków i obserwacji, które zebrałem, słuchając na żywo pracy Aleksandra Orsztynowicza-Czyża i dowodzącego nagraniem Łukasza Rybaka.

■ Voyager

**J**ako obserwator miałem okazję przysłuchiwać się ponad trzygodzinnej sesji, w której Aleksander odbierał twardą lekcję wymowy końcowych „r”, akcentowania na odpowiednie wyrazy, natychmiastowego korygowania połączonych literek i błyskawicznego łatania niedoróbek w słowie pisanym (z niektórych punktów scenariusza jakiś złośliwy chochlik wykradał niekiedy czasowniki).

Kiedy w marcu pobierzecie ze Steamu finalną wersję Dream Alone, w każdym z przerwanych filmowych usłyszycie właśnie te fragmenty opowieści, które 29 listopada 2017 roku były pieczołowicie przygotowywane i wielokrotnie wałkowane, poczynając od nieco bezosobowych, czytanych wersji, po końcowe opowieści prawdziwie zagrane głosem. Miło jest słyszeć, jak ponura opowieść o ogarniętym zarazą świecie nabiera może nie rumieńców, ale dodatkowych odcieni szarości,



wytwarzanych poprzez każdy drobny akcent na odpowiednim słowie, bądź budowanie dramaturgii pytaniami, którym bliżej do twierdzeń. Każda z sekwencji filmowych, dopowiadanych przez krótką, kilkudzaniową narrację, wymagała przynajmniej pięciu, sześciu nagrań, by realizator dźwięku uznał nagranie za odpowiednie do przekazywanej historii i towarzyszącego jej filmu. Wszystko to przy zachowaniu niemal ponurej powagi, jakże dostosowanej do stylu

■ Mikstura baśni i bajek przetworzona na zręcznościówkę o podróży przez krainę pełną zagrożeń.

■ Gruby pies

**FAT DOG GAMES**  
Wydawcą gry jest Fat Dog Games – firma specjalizująca się w finansowaniu niezależnych projektów. Modelowe wsparcie, obejmujące cały cykl zarządzania produktem, od konceptu po sprzedaż, wynosi 100 tysięcy złotych.

■ Stylizacja dobrze znana z Limbo tym razem w świecie pełnym różnorodnych postaci i wątków.

i nastroju gry. Na koniec sesji doszły jeszcze odgłosy specjalne, do których umiejętność zachowania kamiennej twarzy i profesjonalizmu bardzo by się przydała całej ekipie śledzącej poczynania nagrywanego. Ileż trzeba było wysiłku, by nie wybuchnąć śmiechem podczas próby głosowej symulacji sceny opisanej jako zgon w wyniku zaszlachtowania nożem, utonięcia czy też odgłosów przepychania solidnego kamulca albo wysiłku włożonego w podskok. Dość rzec, że ten sam zbiór nagrań pasowałby równie dobrze do gry o bardziej różowawym zabarwieniu. Na koniec tej krótkiej opowieści nieco smutny wniosek, który płynął z rozmów z ekipą tworzącą Dream Alone. Nagrania głosowe przygotowywane są wyłącznie w języku angielskim. Brak polskich głosów wynika z mniejszego zapotrzebowania na takie produkcje na rodzimym rynku. Trochę dziwnie jest patrzeć, gdy całkowicie polska gra, realizowana przez polski zespół, przy której wykorzystywane są polskie głosy, nie będzie miała w pełni zlokalizowanej na nasz rynek edycji. Czyżbyśmy aż tak nie ufali jakości polskich gier? ■



# FROSTPUNK

Odmrożenia, kanibalizm i poczucie kompletnej beznadziei towarzyszy nam w zmaganiach o przetrwanie niewielkiej społeczności w RTS, którego akcja została osadzona w alternatywnej rzeczywistości XIX wieku.

■ Sir Haszak

Są gry, w których celem gracza jest zbudowanie pięknego zamku obronnego (+10 do władzy), małżeństwo z uroczą niedostępną księżniczką (+20 do ogłady) czy zabicie parszywego smoka (+34,62 do sławy). Są także gry, w których gracz cieszy się, gdy z kranu leci ciepła woda. A w zasadzie jakakolwiek. Najlepiej nietrująca. Specjalistami od drugiego typu gier są ludzie z 11 bit studios.

Po rewelacyjnie przynębiającym This War of Mine serwują nam wyprawę do świata skutego przez lód. Kierujemy ostatnim miastem na Ziemi, a dokładnie grupą ludzi, mającą założyć to miasto wokół generatora ciepła. Do jego uruchomienia potrzebujemy węgla, a z surowców zbieramy jeszcze drewno, rudę żelaza i żywność. Zasołem są także ludzie, których mamy ograniczoną liczbę. Możemy ich sprowadzić, wysyłając balon ze skautem poza miasto, ale trwa to sporo czasu. W skuteczniejszym zbieraniu surowców, wznoszeniu nowych budynków i zwiększaniu zasięgu generatora pomagają warsztaty. W nich opracowujemy różne ulepszenia w zamian za surowce. Naszym podstawowym zadaniem jest dbałość o ludzi.

## JUŻ GRAMY

Każdy obywatel miasta ma imię i nazwisko, ale zależy nam przede wszystkim na dobru całej społeczności. Musimy zapewnić jej żywność i ciepło. Jeśli ktoś zachoruje, wyleczyć, jeśli jest głodny, nakarmić, zapewnić odpowiednią temperaturę w domach i miejscach pracy, a jeśli już dojdzie do śmierci, przygotować godne miejsce pochówku. Nasze starania są oceniane przez mieszkańców miasta i wyrażone w postaci wskaźników niezadowolenia i nadziei.

### PRAWO PRACY

Wpływ na nie mają też prawa społeczności stanowione przez nas wraz z rozwojem miasta. Dokonanych wyborów nie możemy zmienić, a z podjętych zobowiązań jesteśmy rozliczani. Nie chwalimy się nikomu, gdy decydujemy, że umarli członkowie społeczności służą na wkładkę mięsną w posiłkach. Jeśli się to wyda, mamy gwarantowany wielki wzrost niezadowolenia. Możemy zapewnić cmentarz z prawdziwego zdarzenia, dając ludziom nadzieję, ale pogrzeby zajmą wtedy więcej czasu niż wrzucenie zmarłych w zaspę. Możemy zezwolić na relaks w domu publicznym, ale musimy go wybudować i obsadzić pracownikami, co bywa trudne w warunkach ciągłych niedoborów zasobów.



■ Rola zwiadowcy jest szczególnie trudna, gdy zamiast na ziemię patrzy w niebo.

I tu mam pewną wątpliwość. Czasy i sytuacja sprawiają, że jedno z praw wydaje mi się mało wiarygodne: nadgodziny. Plan doby podzielonej na dzień i noc jest niezmienny i przewiduje 10 godzin pracy. W tym czasie pracują wynalazcy w warsztacie, kopalnie, ludzie zbierający surowce. Tylko budowniczowie nie mają przerw. I teraz prawo dopuszczające dodatkowe zmiany wydaje mi się mało wiarygodne. Przecież ludzie w ekstremalnej sytuacji, zależni tylko od siebie, mający ze sobą dzieci (fakt, że w tamtych czasach znacznie mniej kochane) nie powinni czekać fajrantu z zegarkiem w rękę (tym bardziej że



coś w rodzaju misji pobocznej i zostaniemy rozliczeni z jej wykonania po upływie dość krótkiego czasu. Brak obiecannej interwencji zwiększa niezadowolenie i zmniejsza nadzieję. Wtedy łatwo o bunt. Dlatego nie można składać obietnic bez pokrycia w nadziei, że jakoś to będzie.

Oprócz trudności w samym mieście dochodzą jeszcze zmiany pogody. Nie należy liczyć na odwilż. I o ile przy  $-20^{\circ}\text{C}$  mieszkańcy miasta dają radę pracować normalnie, to przy  $-40^{\circ}\text{C}$  praca na dworze kończy się chorobami. Choroby powodują spadek wydajności, a w ostateczności absencję w pracy. By zapewnić ciepło w domach w ekstremalnie niskiej temperaturze, musimy przesterować generator, co jest możliwe tylko przez określony czas. Potem może wysiąść, co prowadzi do zagłady miasta. Należy też zadbać o dogrzewanie miejsc pracy, by było tam tylko zimno, a nie lodowato.

Dlatego od początku atmosfera gry jest ciężka. Problem goni problem, a każda decyzja ma znaczenie. Zbudujemy szalasy, dzięki czemu 10 ludzi nie zamrznie w nocy. Jednak nie starczy drewna na rozpoczęcie badań, które przyspieszyłyby jego pozyskiwanie. Co pewien czas ludzie zwracają się z problemami, których rozwiązanie polega na wybraniu mniejszego zła. Na przykład lekarze proszą o radę: co zrobić z pacjentem odmawiającym amputacji nogi, gdyż za kilka godzin wda się gangrena i umrze. Podejmujemy wbrew jego woli decyzję o amputacji. Niedługo potem ten pacjent zgłasza się do nas z problemem i obarcza nas winą za swoje życie z kalectwem. Chwile radości są bardzo rzadkie, a przez to cenne. Najczęściej nagrodę stanowi brak katastrofy.

Mimo wszystko tę grę łatwiej oswoiłem psychicznie niż This War of Mine. Demo trwa zaledwie 10 wirtualnych dni. Jestem bardzo ciekaw dalszego ciągu. ■

➤ Żebyśmy nie zapomnieli, gdzie i po co jesteśmy, cały czas mamy przed oczami czerwone wskaźniki: chorych (w tym śmiertelnie), głodnych (w tym głodujących), z odmrożeńiami i bezdomnych. Kolejne zgony ogłasza dźwięk dzwonu.

## NEW FLESH

## Ciepło



Monitorowanie ciepła jest jedną z podstawowych czynności. Niektóre budowle wymagają wzniesienia w miejscu o wyższej temperaturze. Strefę grzewczą możemy też rozszerzać mniejszymi urządzeniami, które są jednak znacznie mniej wydajne od głównego generatora.

czasomierz był wówczas wart majątek) i natychmiast po wybiciu 18:00 rzucać młotką i iść do domu. Nawet jeśli weźmiemy pod uwagę, że świadomość społeczna była znacznie niższa niż teraz. Dość naturalna byłaby praca „ile trzeba”, ponieważ i bez ekstremalnych warunków w tamtych czasach pracowało się po kilkanaście godzin.

Zresztą niekiedy sami mieszkańcy miasta zwracają się do nas prośbą, by zatrudnić dzieci. Uważają, że miasto jest zbyt biedne, aby nie pracowały. Dlaczego zatem sami dorośli nie pracują po 12 czy 14 godzin? Przecież na ich wolny wieczór miasta też nie stać.

## CELOWE DZIAŁANIA

Miasto budujemy nie tylko według własnego widzimisię, ale według pewnego scenariusza i... potrzeb zgłaszanych przez mieszkańców. Pierwsza z tych dróg wskazuje kierunki rozwoju fabuły (zebranie zapasu węgla do uruchomienia generatora, wysłanie zwiadowcy poza miasto), druga rozwiązuje konkretne problemy: brak domów, niedogrzone mieszkania, głód, brak miejsca opieki dla ludzi z odmrożeniami, zwłoki walające się na ulicach. Zazwyczaj w przypadku problemów mieszkańców możemy odmówić pomocy. Jeśli się do niej zobowiązujemy, dostajemy

W PIXEL ARCIE TWÓRCA MUSI MIEĆ CAŁKOWITĄ KONTROLĘ NAD KAŻDYM PIKSELEM

# PIXEL ART

## CYFROWE REKODZIEŁO

Do pikseli wypełniających gry, filmy, teledyski czy reklamy zdążyliśmy się już przyzwyczaić. Popularność pixel artu zatacza jednak coraz szersze kręgi. Inspirowane nim wzornictwo przemysłowe, moda, a nawet dziecięce zabawki również przestają nas dziwić. Ale to nie tylko komercja i przemysł. Coraz częściej trend postrzegany jest jako niezależna dziedzina sztuki współczesnej.

■ Tomasz „Slayer” Pacyna

**P**ixel art to w dosłownym tłumaczeniu nic innego jak „sztuka piksela”, „sztuka z pikseli”, względnie „pikselowana sztuka”. Jedną z definicji dodaje, że jest to „sposób tworzenia grafiki rastrowej za pomocą programów pozwalających na edytowanie obrazów na poziomie pojedynczych pikseli”. To właśnie te „pojedyncze piksele” są tu kluczową kwestią.

W pixel arcie artysta musi mieć całkowitą kontrolę nad każdym pikselem, każdy z nich ma znaczenie i nie może być postawiony przypadkowo. Ujarzmienie obrazu na takim poziomie precyzji wymaga wypracowania szeregu technik (dithering, antialiasing), które mają jedną cechę wspólną: są rezultatem pracy ręcznej. Tworzenie takich grafik wiązało się niegdyś ściśle ze sprzętem. Możliwości układów graficznych pierwszych komputerów osobistych i konsoli były zbliżone do możliwości dzisiejszych wyświetlaczy pralek czy piekarników. Gdy w latach osiemdziesiątych maszyny te zaczęły masowo pojawiać się w domach, gracze z wypiekami na licach oczekiwali nowych gier, zafascynowani

nowym medium. Pixel art bierze swój początek od próby zmierzenia się z tymi ograniczeniami.

Aby lepiej zrozumieć dostępne wtedy rozdzielczości i palety kolorów, warto przypomnieć sobie tryb graficzny popularnego wówczas komputera ZX Spectrum. Ekran miał rozdzielczość 256 na 192 pikseli w 15 kolorach. Nie brzmi aż tak strasznie, prawda? Ale to nie wszystko. Na takim ekranie kolory nie były przypisywane poszczególnym pikselom, ale ich blokiem 8 na 8. W obrębie takiego bloku mogły być widoczne tylko dwa kolory, ale to jeszcze nie koniec „udogodnień”. Paleta składała się tak naprawdę tylko z 8 kolorów - pozostałe były tworzone na bazie tych pierwszych - i nie można ich było modyfikować. Na domiar złego były to w dużej mierze wątpliwej urody „koderskie barwy” o skrajnych wartościach RGB, przypominające fluorescencyjne pisaki. To wciąż nie wszystko, ale oszczędzę już dalszych szczegółów technicznych. Krótko mówiąc, ówczesni graficy robili, co tylko mogli, aby odwzorować rzeczywistość w tym niewdzięcznym tworzywie. Działali w myśl przysłowia „tak krawiec kraje, jak mu materii staje”.

Bez względu na zmieniające się trendy i mody pixel art w undergroundzie był i pozostał obecny. Mam tu na myśli demoscenę, czyli subkulturę ludzi zajmujących się tworzeniem programów, które pokazywały ich umiejętności i stanowiły niekomercyjną cyfrową sztukę. Dorobek demosceny w tym względzie doczekał się w ostatnim czasie świetnej publikacji zatytułowanej „The Masters of Pixel Art”. Ten dwutomowy i bajecznie wydany album stanowi przekrój twórczości najlepszych demoscenowych artystów

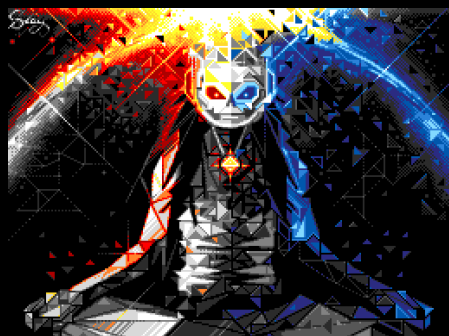
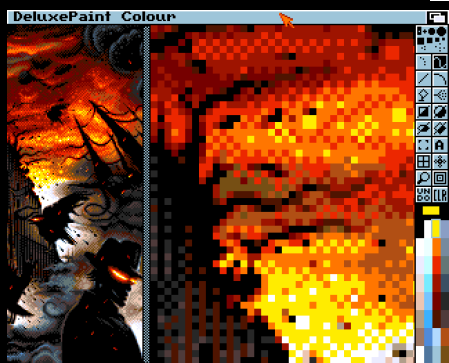


■ „The Masters of Pixel Art” to imponująco wydany dwutomowy album zawierający najlepszy demoscenowy pixel art. Więcej na: [themastersofpixelart.com](http://themastersofpixelart.com)

z ostatniego ćwierćwiecza. Znalazła się tam zresztą całkiem spora reprezentacja z Polski.

Na przełomie tysięcy lat o pixel arcie przypominała sobie na moment branża gier. Paradoksalnie wiązało się to ponownie z rozwojem technologii, a dokładniej z początkiem ekspansji telefonów komórkowych z kolorowymi wyświetlaczami, szczególnie tych bazujących na Javie. Ich możliwości graficzne nie odbiegały znacząco od starszych 16- i 32-bitowych komputerów, stąd na „edytowanie obrazów na poziomie pojedynczych pikseli” znowu pojawiło się zapotrzebowanie, choć był to raczej łabędzi śpiew. Jako że wynikało ono ponownie z ograniczeń sprzętowych, gdy zaczęły one zanikać dzięki rozwojowi telefonów, cała historia znowu zatoczyła koło. Kolejny raz pixel art został osierocony. Jednak ten zacyk trend, przyzwyczajony do podobnego obrotu spraw, ponownie wymógł sobie wygodne miejsce w artystycznym undergroundzie. I nie dał się z niego ot tak po prostu wyprzeć.

Dopiero ostatnie lata wyzwoliły go z kajdan ograniczeń sprzętowych i był to moment przełomowy.

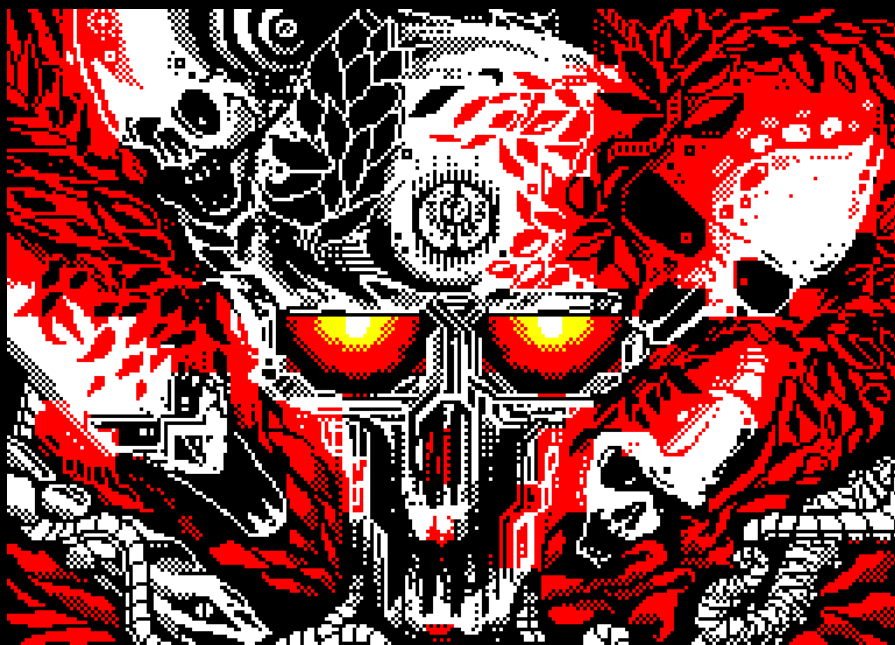


## THE BOOK

➤ Góra od lewej: kultowy amigowy Deluxe Paint w akcji, „Drowned Lullabies” (Amiga 500, autor: Slayer), „Secret Admirer” (Amiga 500, autor: Darklight).

➤ Od lewej: „God is Coming” (SAM Coupé, autor: Slayer), „No Escape” (Amiga 500, autor: Prowler).

TRYB GRAFICZNY ZX SPECTRUM TO PRAWDZIWE PIXELARTOWE WYZWANIE. ROZDZIELCZO 256 NA 192 PIKSELI I NARZUCONYCH ODGÓRNIEM 15 KOLORÓW, NAZYWANYCH PRZEZ NIEKTÓRYCH IRONICZNIE „PALET TELEGAZETY”.



➤ „Carnivora” autorstwa Darklighta (tryb graficzny ZX Spectrum).

➤ Po lewej „The Brightest Light Comes From The Darkest Place” (Amiga 500, autor: Slayer), po prawej „Future Blind” (C64, autor: Prowler).



Pixel art nareszcie zaczął istnieć w sposób samodzielny: nie jako technika uwarunkowana ułomnością sprzętu, ale jako niezależna estetyka. Aby pozostał sobą, sprzętowe ograniczenia zamieniono na arbitralnie ustalone zasady tworzenia. Choć na pierwszy rzut oka wszystko pozostało po starym, zmiana była bardzo istotna. Pikselowana sztuka nareszcie przestała wynikać z konieczności, a stała się świadomym wyborem artysty, nabierając dojrzałej formy jako kierunek artystyczny.

Co jednak sprawia, że pixel art ma się dziś tak dobrze? Po pierwsze - i od tego nie uciekniemy - nostalgia. Tego zjawiska nie trzeba chyba nikomu tłumaczyć. Skoro trzymacie w rękach nowy numer Pixela, to doskonale rozumiecie, jak wielka jest siła nostalgii. Pixel art wpasowuje się idealnie w popularny trend tęsknoty za estetyką lat osiemdziesiątych, tak jak chociażby świetny serial „Stranger Things”, czerpiący z niej pełnymi garściami na wielu płaszczyznach. Ten nurt sztuki w sposób oczywisty odwołuje się do uczucia zbiorowej nostalgii i symboli dzieciństwa ważnych dla pokoleń wychowanych na grach wideo. Nic dziwnego, że szczególnie

dobrze rozumiał ten mechanizm współczesny gamedev. Niektóre z tych symboli wryły się na tyle głęboko w świadomość konsumentów kultury, że stały się czymś w rodzaju archetypu, jak chociażby kosmiczni najeźdźcy ze Space Invaders, uchodzący za uosobienie koncepcji gier wideo.

Zarówno pixelartowa nostalgia „starszaków”, jak i ciekawość ze strony młodszych osób są często wynikiem znużenia. W świecie bezustannie zalewanym przez coraz bardziej realistyczne i wygładzone do granic możliwości gry czy filmy bezkompromisowa surowość pikseli jest doznaniem zupełnie innym. W opozycji do podanych na tacy plastikowych światów mamy medium intrygujące, pełne niedopowiedzeń, wzmagające kreatywność i wyobraźnię. I tutaj dochodzimy do kluczowego moim zdaniem czynnika popularności. A jest nią rzecz najprostsza: atrakcyjność tej estetyki. Pixel art jest po prostu cool! Jest to wciąż niezwykle inspirujący punkt wyjścia zarówno dla projektantów grafiki użytkowej, jak i dla artystów.

Kilka razy spotkałem się też z poglądem, że jednym z największych atutów pixel artu jest dla widza poczucie obcowania z rękodzielnym.

➤ Ponownie album „The Masters of Pixel Art”. Starannie wyselekcjonowane pixel artowe prace wydrukowane na wysokiej jakości papierze kredowym muszą się podobać.

**PIXEL**  
ART COMPO

Po raz pierwszy w ramach Pixel Heaven 2018 odbędzie się konkurs dla twórców grafik utrzymanych w stylistyce pixel art. Prace oceni jury złożone z doświadczonych grafików. Swoją głos oddadzą również uczestnicy imprezy, wybierając najlepsze ich zdaniem prace prezentowane w specjalnie wydzielonej strefie. Więcej informacji na stronie [pixelheavenfest.com](http://pixelheavenfest.com)

Rzeczywiście, podobnie jak w przypadku haftów, mozaik czy gobelinów, tak i tutaj dojrzeć możemy pracę ludzkiej ręki, stawiającej każdy piksel. Tej charakterystycznej cechy pozbawione są w większości współczesne komputerowe ilustracje, zwłaszcza te wykonane w programach do grafiki 3D.

Z chwilą, gdy pixel art stał się niezależnym od sprzętu stylem, ciekawe wydaje się postawienie go również blisko puentylizmu, kierunku w tradycyjnym malarstwie, w którym to płaszczyznę obrazu mozolnie pokrywano małymi punkcikami farby. Czy czegoś to wam nie przypomina? Oczywiście nie twierdzą, że pixel art to inkarnacja cyfrowego puentylizmu w wersji 2.0, ale i jeden, i drugi związane są z artystycznymi poszukiwaniami nowej formy ekspresji. Estetyka pikseli wpisuje się też doskonale w coraz bardziej popularny w projektowaniu minimalizm, nie wywołując przy tym u odbiorcy aż takiego znużenia, jak „jedynie słuszny” styl flat design. Gdy ma się do dyspozycji ledwie kilka pikseli na wyrażenie jakiejś idei, można wznieść się na prawdziwe wyżyny kreatywności.

Sam pixel art również nie stoi w miejscu. Modern pixel art polega na mieszanii tradycyjnych pikseli ze współczesnymi efektami graficznymi, przynosząc często bardzo ciekawe efekty. Natomiast połączenie pixel artu z równie popularnym glitch artem dowodzi, że te dwie stylistyki są wręcz dla siebie stworzone. Może o tym świadczyć chociażby doskonały teledysk do utworu „Sentinel” francuskiego projektu Perturbator, grającego muzykę spod znaku dark synth pop.

To wszystko niezbitnie dowodzi jednego. Nawet jeśli moda opierająca się na nostalgii do lat osiemdziesiątych w końcu przeminie, co nastąpi prędzej czy później, pixel art świetnie sobie poradzi. Jak przetrwał zniknięcie ograniczeń sprzętowych, tak przetrwa zniknięcie mody na retro, bo stał się czymś ponadczasowym. ■

# 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, WYNALEZKI I OPROGRAMOWANIE
- + STARE KSIĄŻKI, KOMIKSY, GRY PLANSZOWE + KASETY AUDIO, WINYLE, PŁYTY CD
- + SPRZĘT HI-FI, FOTO I VIDEO + 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](mailto:robert@pixel-magazine.com)  
[gieldapixela.pl](http://gieldapixela.pl)

NIEZWYKŁE MIEJSCE UKRYTE W CENTRUM WARSZAWY TUŻ OBOK SKŁADÓW KSIĄŻEK

# Pinball Station

## POWRÓT DO MAGICZNEJ KRAINY



**Niewyględna buda, kłęby papierosowego dymu, półmrok, kakofonia dźwięków i mało sympatyczny dziad za kratą rozmieniający pieniądze na drobne – tak wyglądał przeciętny „salon gier” w późnym PRL. Na pierwszy rzut oka nic ciekawego, jednak dla wielu z nas były to wrota do innego świata.**

**G**ry wideo, podobnie jak wszystko inne, pierwsze wrażenie mogły zrobić tylko raz. W Polsce ten pierwszy raz dla pokolenia dzisiejszych czterdziestolatków to były lata osiemdziesiąte właśnie w salonach automatów arcade.

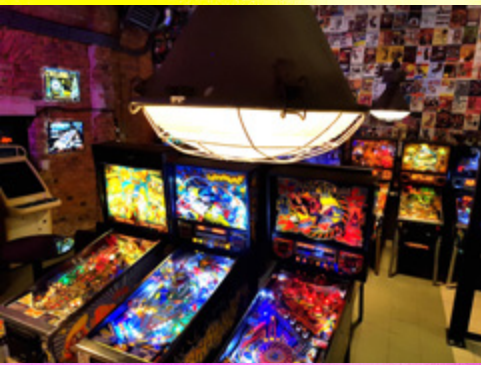
Mało kto miał wówczas dostęp do komputera domowego, zresztą w tamtych czasach jakoś grafiki i dźwięku w grach arcade biła na łeb tę z ZX Spectrum czy 8-bitowego Atari. Spędzało się więc niemal każdą wolną chwilę w tych przybytkach, wrzucając nieraz wszystkie skromne oszczędności w bebecchy automatów arcade i flipperów.

W końcu jednak domowa elektroniczna rozrywka stała się ogólnodostępna i doprowadziła do upadku salonów gier. Tysiące maszyn poszły na złom, a większość z tych, co się uchowała, wyjechała na Zachód. Część z nich ponoć popłynęła do dalekiej Australii.

### WARSZAWA, ROK 2017

Nic więc nie mogło wskazywać na to, że tamte klimaty mają jakąkolwiek szansę powrócić. Nie mówimy oczywiście o spelunach z jednorękami i bandytami, bo tych nie brakuje. Tymczasem latem w roku 2017 przy ulicy Kolejowej w Warszawie Paweł Nowak i Bartek Radomyski otwierają lokal o nazwie Pinball Station. Sami doskonale pamiętają czasy pierwszych salonów gier i dostrzegają potencjał na knajpę, gdzie będzie można spędzić czas przy barze oraz grając... na prawdziwych, klasycznych automatach arcade i flipperach! Lokalizacja w postindustrialnych przestrzeniach i surowy, klimatyczny wystrój

Wolf



W kolekcji Pinball Station znajdziemy głównie maszyny z lat osiemdziesiątych, takie jak pokazane tu dzieło Williamsa. Inspiracją dla niego stanowiły nie filmy, lecz loty wahadłowca kosmicznego Columbia, wynoszonego na orbitę na grzbiecie zmodyfikowanego Boeinga 747.

Dr. Dude od Midway to klasyczna i wyjątkowo grywalna maszyna. Wyróżnia się dopracowaną oprawą wizualną i specyficznym humorem.

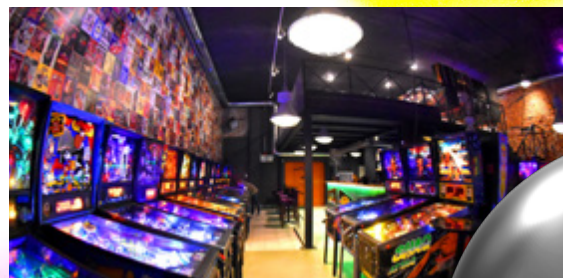


Najstarsze maszyny dostępne przy Kolejowej pochodzą z lat siedemdziesiątych. Nestorem kolekcji jest Star Dust od Williamsa, reklamowany niegdyś sloganem, że zawiera koło fortuny!

tworzą doskonałą atmosferę zarówno dla tych, którzy chcą odpocząć w towarzystwie znajomych, jak i tych, którzy chcą się przenieść 30 lat wstecz. Aktualnie w Pinball Station znajduje się ponad 30 flipperów, w tym takie klasyki jak Terminator 2, Addams Family, Indiana Jones czy Twilight Zone oraz kilka maszyn arcade. Co ważne, nie są to emulatory, tylko prawdziwe, klasyczne, odrestaurowane tytuły ze sferycznymi monitorami. Uwierzyć, że żaden emulator z LCD nie jest w stanie tego zastąpić. Tak więc jeśli szukacie pomysłu jak spędzić kolejny sobotni wieczór, podsuwam gotowe rozwiązanie: Pinball Station przy ulicy Kolejowej 8A w Warszawie! ■



## Rozmowa z właścicielami Pinball Station – Pawłem Nowakiem i Bartkiem Radomyskim.



**P** Macie niezwykley zbiór kilkudziesięciu pięknych flipperów. Skąd pomysł na takie hobby?

**B.R.:** Posiadanie własnej maszyny to było spełnienie marzeń, które skrywamy w sobie od dawna. Jak większość chłopaków urodzonych na początku lat osiemdziesiątych często gościłem w salonach gier. Miałem już swój pierwszy komputer (pocziwego C64 ze stacją dysków i Finalem), a mimo wszystko wciąż łąziłem na automaty. Wtedy interesowały mnie głównie arkejdy, chociaż czasami próbowałem swoich sił na flipperach. W okolicach roku 2000 na moim kolejnym już komputerze, wtedy niezłe wyposażonym piecu z Pentiumem 4, pojawiło się MAME. Kiedy w końcu niemal wszystkie tytuły arcade były w zasięgu ręki, postanowiłem zgłębić temat flipperów. I tak w roku 2003 prawie udało mi się kupić za kwotę 350 złotych maszynę firmy Bally. To był flipper Motordome, jednak transakcja ostatecznie nie doszła do skutku. Szukałem potem jeszcze przez jakiś czas, w końcu temat się rozplynął. Dopiero dziesięć lat później moje marzenie się spełniło, a w domu zagościł nowy mebel.

**P.N.:** Dla mnie zbieranie flipperów zaczęło się około 15 lat temu. Przeglądałem sobie któregoś dnia jedyny wtedy portal aukcyjny i „przypadkiem” trafiłem na coś, co mnie zainteresowało. To był Red & Ted's Road Show, mój faworyt z połowy lat dziewięćdziesiątych. Nie zastanawiając się długo, po prostu go kupiłem. Tak się to wszystko zaczęło. A wiesz, jak to jest z flipperami. Trudno jest poprzestać na jednej maszynie.

**P** W jaki sposób pozyskujecie maszyny?

**P.N.:** Skąd się da (śmiech). O ile tylko cena jest rozsądna i adekwatna do stanu flippera.

**B.R.:** Każdy sposób jest dobry. Szukamy w serwisach aukcyjnych, rozpuszczamy wici po znajomych.

**P** Widzę też kilka klasycznych, prawdziwych i pięknie odrestaurowanych automatów arcade. Dzięki temu czują się jak w salonie gier 30 lat temu. Czy waszym celem jest przywołanie tamtych czasów?

**B.R.:** Chyba wypadałoby podziękować w imieniu naszych arkejdówek za te miłe słowa.

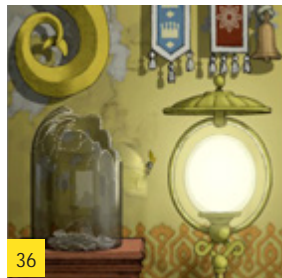
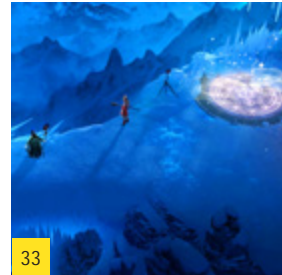
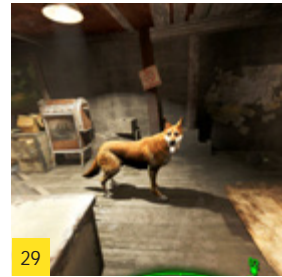
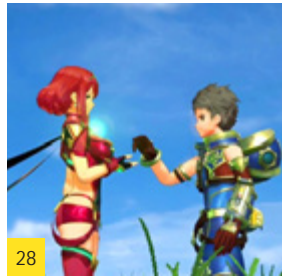
Tak naprawdę to uratowaliśmy je przed rzeźnikiem. Zrobiliśmy, co się dało, aby wydłużyć im życie przynajmniej o te kilka lat. Czy chcemy przywołać klimat salonów gier? Pewnie, że tak. Nic nie jest w stanie równać się z grą na prawdziwym automacie. Konsola z padem czy nawet z arcade stickiem i do tego wielki LCD? To nie jest to samo. Nawet wspomniane przeze mnie wcześniej MAME czy inne Pandory wsadzone w obudowę prawdziwego automatu nie oddadzą tego klimatu. Jako że w tej materii czuję znacznie się pewniej niż Paweł, dobór „arkejdowego menu” spoczywa na moich barkach. W tej chwili można u nas zagrać w Metal Sluga, Mortal Kombat oraz Street Fightera Zero 2. W miarę jak nasza biblioteka gier będzie się rozrastać, udostępniemy kolejne tytuły. Oczywiście w pierwszej kolejności pojawiają się gry, o które najczęściej pytają nasi goście, czyli Cadillacs & Dinosaurs, Punisher, Final Fight czy Alien vs. Predator.

**P.N.:** Częściowo tak. Nie możemy jednak zapomnieć o naszym głównym celu, jakim jest stworzenie muzeum flipperów. W planach na najbliższą przyszłość mamy wymianę części nowszych maszyn DMD na egzemplarze starsze, tak zwane alfanumeryki. Posiadamy też kilka ładnie zachowanych elektromechaników. Taka ciekawostka z ostatniej chwili. Kilka dni temu udało nam się zdobyć chyba najstarszego flippera w Polsce: Brillant Torero z roku 1938.

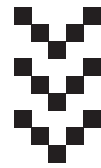
**P** Jakie dodatkowe atrakcje oferujecie gościom Pinball Station? Jakies turnieje?

**B.R.:** Mamy jeszcze sporo pomysłów. Część z nich już udało nam się wdrożyć, jak chociażby pierwsze z całej serii spotkanie ligowe czy Press Start, czyli multiplatformowy turniej w klimatach retro. Część pomysłów musimy jeszcze odrobinę dopracować.

**P.N.:** Poza flipperami i automatami arcade odwiedzający nas goście mogą skorzystać z baru. Mamy spory wybór piwa jak również napojów bezalkoholowych. Już niedługo, 7 stycznia, czeka nas kolejne ze wspomnianych przez Bartka spotkań ligowych. Od wielu lat wraz ze Stowarzyszeniem Fanów Flipperów organizujemy mistrzostwa Polski w grze na flipperach - Polish Pinball Open. ▀



P



TAK  
OCENIAMY GRY

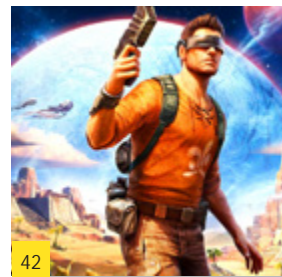
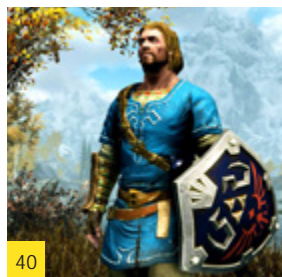
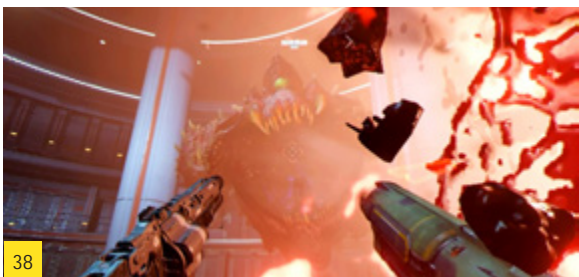
- 0-30 słabe
- 31-40 niegodne dłuższego kontaktu
- 41-50 średnie, miejscami przyzwoite
- 51-60 dobre, ale nie dla każdego
- 61-70 interesujące, godne polecenia fanom gatunku
- 71-80 bardzo dobre w swojej kategorii
- 81-90 znakomite, polecane wszystkim
- 91-100 wybitne, ponadczasowe



DYSKUTUJ NA  
FB.COM/GROUPS/  
SECRETLEVEL

# PLAY THE GAME

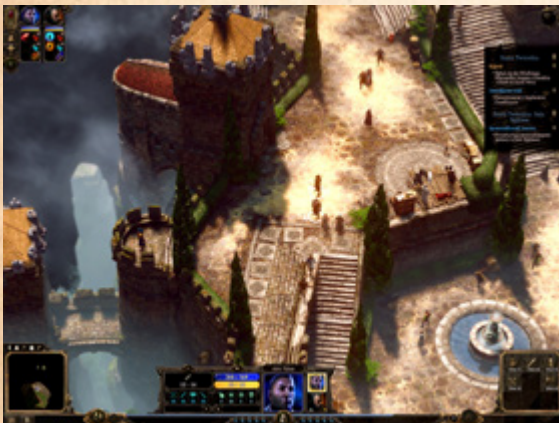
ACH TEN SPELLFORCE III... TO NAJPI KNIJSZA  
RZECZ, JAKA WYDARZYŁA SI NA KONIEC  
MIJAJ CEGO ROKU.





☒ Światło, cień, potwory i połyskujące złotym płomieniem skrzynki ze skarbami. Witaj przygodo! Długo czekaliśmy na kontynuację...

☒ Piękne zabudowania i publiczna kaźń w masce, ot zrównoważona rzeczywistość magicznego świata.



☒ Chaotyczne rozmieszczenie strategicznych budynków dobrze odpowiada realiom gry. Nie ma czasu na precyzyjne planowanie ich układu.



# SPELLFORCE III



PRODUCENT Grimlore Wersja PL: tak

Yoyager



Czy można jeszcze raz z powodzeniem opowiedzieć historię, która już u swojego zarania, w świecie zniszczonym przez żądze magów, była co najmniej dobra? Wrócić do Eo, rozerwanego na części, i jeszcze raz zagłębić się w walkę o dominację? Jest tylko jeden skuteczny sposób: cofnąć się w przeszłość i ukazać ten sam świat u swojego schyłku, wciąż perfekcyjnie piękny, ale już rozdarty konfliktami.

Zakon Świtu i Czas Mrocznych Wojen były w swoim czasie grami przełomowymi. Stworzona przez Phonemic mikstura dwóch gatunków z 2003 i 2006 roku nawiązywała bezpośrednio do struktury gier strategiczno-fabularnych, dobrze kopiując niektóre wzorce choćby WarCrafta.

Była jednak pewna różnica: uproszczona ekonomia i przejmowanie obszarów bliższe były Settlersom niż produktom Blizzarda. Dziś wiele gier strategicznych wykorzystuje wzorce, jakie zaczerpnięto ze SpellForce. Wrzucają w wir walki bohaterów z rozbudowanymi statystykami, niczym postacie wyrwane z kart dobrej gry fabularnej.

SpellForce III zabiera nas do świata, który tkwi na skraju przepaści. Prolog połączony z samouczkiem sprawnie wprowadza w podstawową mechanikę rozgrywki, jednocześnie umożliwiając przekonanie się, jak prowadzi się walkę sporym gronem bohaterów używających solidnych pancerzy. Jeszcze nie widać wszystkich aspektów walk strategicznych, ale rozmiary batalii w ciągu kilku pierwszych starć już robią wrażenie: dziesiątki jednostek

(nic to, że podobnych do siebie jak armia klonów), łomot i zgiełk wojny, całkiem wymyślne sterowanie formacją. Studio Grimlore wzorcowo opracowało opowieść o świecie i prawdziwy wstęp fabularny rozgrywający się w Szarej Twierdzy, czyli centrum kulturalnym i administracyjnym Eo. Wystrój, styl i sposób prezentacji otoczenia oszałamiają rozmachem. Potężne wieżące, pokryty patyną czasu kamień i przestronne, połykające od rozbłysków światła hale areny sądu, krużganki wież, w których zapadają decyzje polityczne, ponure lochy i pełne roślinności lasy - wszystko to układa się w prawdziwy, żywy, pełen magii świat, po którym biega się z mieczem, łukiem i magicznym kosturem z ogromną dawką ciekawości. Intryga, którą chcę pozostawić każdemu do samodzielnego odkrycia, pasuje do dobrej powieści fantasy. Zresztą w trzecim SpellForce zadbane o to, by było co czytać. Wątki fabularne, składane z fragmentów zbieranych zwojów i ksiąg, wystarczyłyby pewnie na niejedną powieść. I to właśnie fabuła dominuje nad stylem rozgrywki, prowadzi naszych bohaterów z miejsca na miejsce, jak dobrze napisana, pełna suspensu opowieść. Zwroty akcji powinny być synonimem SpellForce III.

Po krótkim, tak na oko zajmującym ze 3-4 godziny wstępie zostajemy bezpardonowo rzućeni na pożarcie orków i trolli. Świetnie w tym

wszystkim miesza dualizm rozgrywki w SpellForce: z jednej strony wymagające skupienia prowadzenie bohaterów na czele rozrastającej się armii, z drugiej strony obrona zdobytych przyczółków połączona z dbałością o sprawne funkcjonowanie miniaturowego królestwa (w zakresie zaopatrzenia, wyżywienia i produkcji jednostek ofensywnych). Męczące jest wprawdzie panowanie nad budynkami chaotycznie rozrzuconymi na sporym obszarze. Luźna zabudowa wynika z ukształtowania terenu i obecnych wokół zabudowań. Równie irytujące jest, gdy przeciwnik uderzy na kilka ledwo co zdobytych przyczółków, zmiatając w pył nasze budowle i przerywając linie zaopatrzenia. Przykro patrzeć, co oczywiście jest prostą drogą do zguby - każda błyskawiczna akcja odwetowa najczęściej skończy się równie błyskawicznie. Producent gry przewidział jednak naszą gorącą krew. Nie dosyć, że bohater, który polegnie w boju, może być przywrócony do świadomości przez innego przywódcę (co kosztuje cenny czas), to nawet w sytuacji krytycznej kamienne portale sprawią, że wysiłki nie pójdą na marne.

Drzewko rozwoju każdej z postaci nie jest szczególnie rozbudowane. Sprowadza się właściwie do wyboru aktywnych umiejętności i czarów oraz pasywnych cech bohaterów. Oprócz tego wraz z rosnącym doświadczeniem zyskujemy punkty umiejętności



■ Centrum pięknego imperium, skazanego na zagładę. W preludium rozgrywki możemy przez chwilę nacieszyć oczy światem, który za chwilę będziemy oglądać z innej perspektywy.

rozdzielane wedle naszego uznania. Resztę zalet bohaterowie zyskują w szablonowy sposób - przywdziejając zbroje i broń: buławy, laski, miecze, kopie, łuki, kusze i inne modne w magicznych wiekach średnich uzbrojenie. A wolne chwile... spędzamy na eksploracji otoczenia, co albo staje się przyczynkiem do niebanalnych odkryć, albo wykonywania pobocznych misji, w których też zdarza się zebrać solidny łomot.

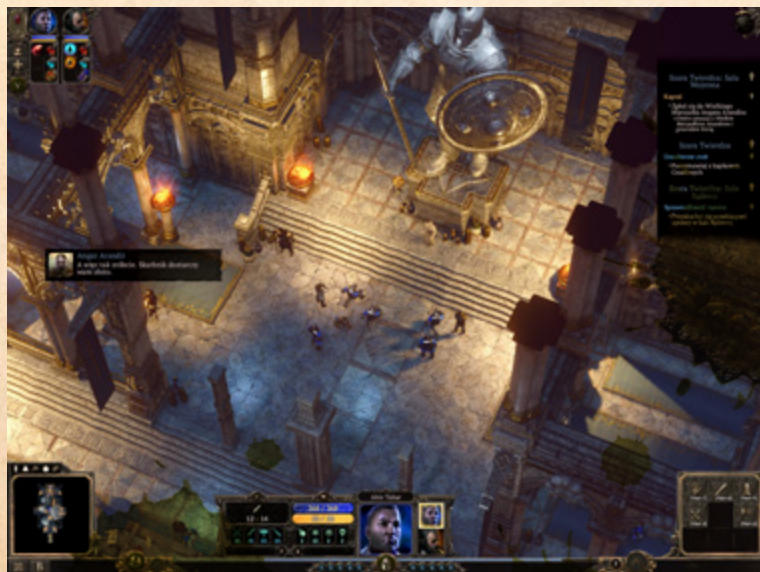
SpellForce III to właściwie klasa sama dla siebie. Tak powinno się dziś opowiadać dobre i ciekawe historie, jednocześnie ucząc gracza, że prawdziwa droga do sukcesu to nie metoda brutalnego rzucenia wszystkich sił na umocnienia przeciwnika, a raczej umiejętne wykorzystanie ukształtowania terenu i cech specjalnych poszczególnych jednostek i budowli.

Tylko dwie rzeczy w SpellForce III nie pasowały. Pierwsza polega na tym, że niekiedy jednostki giną w lesie i trudno je wypatrzyć. Ustawiona nad polem walki kamera czasami gubi się na złamaniach terenu. Drugą jest sama walka. Prowadzona w czasie rzeczywistym bez ułatwień w postaci skrótów z klawiatury była uciążliwa. Dlatego warto nie kombinować i wybrać domyślne ustawienia sterowania. Ach ten SpellForce III... To najpiękniejsza rzecz, jaka wydarzyła się na koniec mijającego roku. ■

## Handel



■ Nieskończenie pojemne kieszenie trzeba czasami opróżniać. Na setki powtarzalnych pancerzy i broni znajdziemy jedno zastosowanie: sprzedaż u wioskowego handlarza, który chętnie wymieni nasz towar na cenne mikstury lub lepszy ekwipunek.



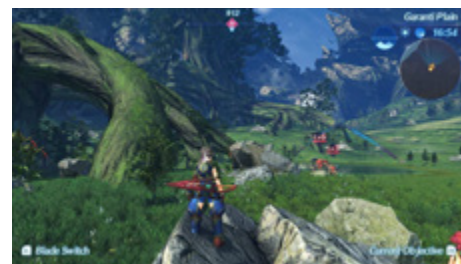
■ Imponujący świat, przedstawiony na trójwymiarowej mapie, która daje przedsmak wielkiej przygody.

- Magiczny świat SpellForce III jest jak pierwsza partia StarCrafta, odkrywanie tajemnic Baldur's Gate lub
- zwiedzanie Tristram - wciąga w swoje trzewia pełne półcieni i zagadek. Zarezerwujcie kilkadziesiąt godzin na wizytę w Eo. Po stokroć warto!

PIXEL 84



Przerośnięte miecze, wielkie topory czy piłka nożna to tylko niektóre z dostępnych w grze broni!



Xenoblade jak zwykle zachwyca lokacjami, trafiając w gusta nawet najbardziej wybrednych megalomanów.

# Xenoblade Chronicles 2

SWITCH

PRODUCENT Monolith Soft **Wersja PL:** nie

Sos

**W**ielcy tytani powracają ze zwielokrotnioną siłą dosłownie prosto do naszych dłoni. Po siedmiu latach od premiery jeden z najbardziej rozbudowanych RPG na konsole Nintendo, Xenoblade Chronicles, doczekał się kontynuacji.

Po ukazaniu się remake'u na konsole 3DS wydano w 2016 roku Xenoblade Chronicles X. Choć nie był bezpośrednią kontynuacją serii, zyskał znakomite recenzje i skradł serca fanów. Xenoblade Chronicles 2 jest bezpośrednim sequelem gry z roku 2010 i jednym z flagowych tytułów Nintendo na nową konsolę.

Gra dzieje się w świecie, który jest wielkim morzem chmur przemierzanych przez tytanów. Na ich grzbietach mieszkają ludzie. Jednakże tytani powoli umierają, więc ludzkość ma coraz mniej miejsca do życia, co grozi końcem świata.



Wcielamy się w postać Rexa, lokalnego „złomiarza”, który trudni się wydobywaniem zatopionych artefaktów. Krótko po rozpoczęciu gry dowiadujemy się, że jako jedyni jesteśmy w stanie ocalić świat. Czym prędzej

zabieramy się do roboty z nowo zebraną paczką dziwnie ubranych postaci, wyposażonych w przyduże miecze po starszych braciach.

Rozgrywka wydaje się połączeniem tytanowej fiksacji oryginału oraz otwartego świata znanego z XCX. Po grzbietach tytanów przemierzamy się wedle uznania, bacząc jedynie na potwory, które skutecznie zatruwają nam życie.

Ponieważ przez większość czasu skupiamy się na

kopaniu im tyłków, warto nadmienić, że walka jest jednym z mocniejszych elementów gry. Choć pozostał znany fanom serii przesadnie zagmatwany system statystyk, pojedynki wyglądają nieco inaczej niż w poprzednich częściach i zyskujemy trochę większą kontrolę nad akcją. W trakcie wędrówki napotkamy ogromne otwarte przestrzenie wypełnione pięknem, jednakże Switch nie do końca radzi sobie z ich rysowaniem, a gra używa dynamicznej rozdzielczości, by sobie z tym radzić. Dlatego w przypadku rozgrywki „z wolnej ręki” często napotykamy spadki rozdzielczości rekompensowane niezbyt estetycznym filtrem pogłębiającym ostrość. To ostatecznie sprawia, że Xenoblade Chronicles 2 chwilami wygląda jak zupa z JPEG, co może chwilami kłuć w oko w ferworze walki lub podczas podziwiania lokacji. Pomimo kilku niedociągnięć mamy wciąż do czynienia z niezwykłą przygodą, którą polecam nie tylko fanom serii. Urzekająca historia, malownicze lokacje (JPG), jedno z najlepiej wyreżyserowanych scenek, jakie kiedykolwiek widziałem w grach wideo, oraz miodność walki wzbogacona o nieskończone możliwości formułowania własnych strategii zapewniają dziesiątki godzin zabawy (i kilka przekleństw) każdemu fanowi japońskich RPG. **L**



Monolith jak zwykle dowozi. Pomimo kilku niedoróbek, na które pewnie i tak przyjdzie łatka, XC2 to najlepszy jRPG roku i obok Mario i Zeldy jedna z najlepszych gier na Switcha. Może i z małym grymasem na twarzy, ale nie mogę się od niej oderwać.



# FALLOUT 4 VR



PRODUCENT Bethesda Game Studios **Wersja PL:** tak

■ Micz

Zapachniało trochę premiera Dooma, której przeżyciem i „byciem tam”, dosłownie w samym oku cyklonu, kapitan Alex chwalił się niedawno młodej braci.

Ja też za ćwierć wieku będę się chwalił, że byłem przy premierze Fallouta czwartego na gogle, widziałem jak Bethesda w nocy wrzuca update'y po to, by z niegrywalnego w pierwszych chwilach tytułu stworzyć kamień milowy gatunku. No dobrze, na razie jeszcze trochę wirtualny kamień milowy.

Zacząłem grać na Oculusie. Mówili - to ekskluzywny tytuł na Vive, więc mimo faktu, że Steam VR gogle Marka Zuckerberga spokojnie obsługują, może istnieć jakiś haczyk uniemożliwiający zabawę, no bo wiadomo: Zenimax i Facebook procesują się z powodu rzekomych bezeceństw (o ironio!) współtwórcy Dooma. Nic takiego nie nastąpiło. Trzeba było tylko porządnie skonfigurować Rifta, definiując mu przestrzeń roboczą. Musiałem usunąć z dywanu niepotrzebne kłamotoy, bo Fallout 4 żądał circa dwóch metrów wzdłuż i szerzej. I co gorsza - domagał się pozycji stojącej i wykonywania kroków na boki, podczas gdy większość gier kończyłem rozwalony wygodnie w fotelu. Ba, wymagał nawet walenia kontrolerami Touch w podłogę, gdy atakującego karaczana nie dało się uziemić inaczej niż huknięciem go pięścią w odwłok!

■ Postacie w Falloucie 4, czy to płaskim, czy VR, wyglądają w miarę wiarygodnie, ale gdy zaczynają gadać, to niestety uszy wędzną.

## Przeróbki



Nie tylko Bethesda potrafi wykorzystywać swoje zasoby. Gigant z Rockville rzucił na wirtualne półki sklepowe jeszcze dodatkowo Dooma i Skyrima, ale do akcji wszedł też Rockstar, dostarczając wyłącznie na Vive L.A. Noire. Ciekawe, czy trend przenoszenia na VR tytułów sprzed kilku lat stanie się codziennością?

To jest dokładnie ten sam Fallout 4, którego kończyłem równo rok temu. Rodzinna sielanka, atomowe beknęcie i początek koszmaru. Dość ładnie wygląda ta apokalipsa. Słonko świeci, prześliczne jesienne drzewa szumią, szmerze radioaktywny potok. Stałem i słuchałem piękna tego cyfrowego świata. To są te momenty, dla których gram: sycenie się wizją twórców, ich wyobraźnią. Dzieło Bethesdy poraża ogromem wirtualnej rzeczywistości, jaką udało się zbudować. Martwiło mnie przy tym od początku, jak długo wytrzymam, skoro przeszedłem już całą grę, a w VR wcale nie jest łatwiej robić to samo, co w normalnej wersji. Przeciwnie - jest o wiele trudniej, czego już wcześniej doświadczyłem, zmagając się z The Talos Principle VR.

Obsługa Pip-Boya, operowanie inwentarzem, zbieranie przedmiotów - to wszystko jest wyczerpującym koszmarem. Dobrze chociaż, że w trakcie pojedynków włącza się bullet time, umożliwiając spokojne opróżnienie magazynku. Nawet nie chcę myśleć, ile zdrowia wymagałoby dotarcie do Bostonu. Śmiałek, który skończy tę grę jako pierwszy, powinien otrzymać medal, ale przede wszystkim musi być wyposażony w superbłędnik. Fallout 4 VR oferuje możliwość poruszania się skokami albo płynnego pędzenia. To drugie dość mocno muli zmysły, chyba że włączy się opcję winietowania podczas ruchu, co z kolei redukuje widoczność.

Ciężki jest chleb codzienny rozbitka z krypty. Jeśli miałbym głosować, to przy wszystkich zaletach i wadach Fallouta 4 VR jestem jednak na tak. To najważniejsza premiera VR tego roku, chorągiewka dla całej branży. Te 28,5 GB jeszcze trochę poleży na dysku, bo będę chciał co jakiś czas poczuć smak radu o poranku. ■

■ Gdy kończy się amunicja i trzeba powalczyć bronią białą, szykujecie się na ćwiczenia z zestawu aerobiku Jane Fondy na dywaniku przed biurkiem z komputerem.



■ Jesień w pełni, piękne kolory liści na drzewach. 23 października 2077 roku. Dokładnie ten dzień, gdy spadły bomby i trzeba było kryć się w Krypcie 111.



■ Historyczny tytuł, definiujący przyszłość VR na najbliższe miesiące. Jest immersja, ale wykonywanie operacji na Pip-Boyu stanowi doświadczenie z pogranicza teatru absurdu. Do gry niezbędne są „wrowskie nogi”, bo bieganie mężczy błędnik.



➤ Dziś kupując tarczę, otrzymacie bonusowy miecz! Może i wygląda głupio, ale to okazja 2w1!

# Hand of Fate 2

■ PC ■ PS4 ■ XONE

PRODUCENT Defiant Development **Wersja PL:** tak

■ Zdan

**Z**niespodziankami może być naprawdę różnie. Weźmy taki przykład: czekaliście długie miesiące, by dostać płytę swojego ukochanego zespołu, ale rodzinka postanowiła zrobić niespodziankę i jako prezent dała Wam... sweter. Trochę słabo nieprawdaż? Też bym się zdenerwował. W naszym ukochanym growym świecie też można się niemile przejechać. Przykłady można mnożyć. Czasem jest jednak tak, że coś zaskakuje nas pozytywnie. Premiera Hand of Fate 2 była dla mnie niespodzianką. Pozostaje pytanie czy przyjemną? Sprawdźmy...

Wypada mi wspomnieć, że znakomicie bawiłem się przy pierwszej części Hand of Fate. Podobało mi się podejście panów z Defiant Development do tematu gier rogue-lite. Mianowicie chodziło o to, że kolejne zdarzenia w naszej przygodzie opisywały karty, które mogły oznaczać spotkanie z wrogami, pułapkę, modlitwę w świątyni czy rytuał magiczny. Swoje karty miał Rozdający, ale my także mogliśmy mieć wpływ na to, co będzie w talii. Wybieraliśmy własne zdarzenia czy ekwipunek. Gdy dochodziło do

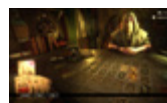
walki, przenosiliśmy się do zręcznościowej sekwencji, gdzie samo zmaganie się miało mechanikę podobną do gier z Batmanem w roli głównej: naskoki, kontry, szastanie peleryną, wykorzystywanie specjalnych mocy szerokiego garnituru broni. Podstawą było odpowiednie wycucie czasu i niewalenie w klawisze na oślep. W Hand of Fate 2 powtórzono ten schemat, wzbogacając go o nowe elementy.

Teraz kampania podzielona została na zadania, które mocno różnią się od siebie. Czasem trzeba po prostu kogoś utłuc, a czasem dowiedzieć się,

kto zamierza zabić szefa gildii złodziei. Każde zadanie można ukończyć na dwa sposoby: po prostu lub spełniając wszelkie wymogi. Od razu powiem, że bardzo podoba mi się ten pomysł, ponieważ motywuje do kombinowania i ponownej próby przejścia danego zadania. Zwłaszcza że nagrodą są żetony odblokowujące kolejne karty, które możemy włączyć do naszej talii. Nie musimy też walczyć sami. Teraz możemy zwerbować różnych towarzyszy, którzy pomagają nam w potyczkach. Znowu działanie na plus. Do tego dostajemy różne rodzaje minigier określające nasz sukces: rzucanie kością, kręcące się koło kart czy prosta gra na refleks. I ponownie - świetny pomysł w stosunku do pierwszego Hand of Fate, gdzie pojawiał się taki przerywnik, ale tylko jednego rodzaju. Co najważniejsze, dużo ciekawsze wydają się bronie oraz zdarzenia do odblokowania. W tego typu grze to absolutna podstawa. Hand of Fate 2 nie zawodzi i tym razem. Bronie różnią się od siebie i mają odpowiednie specjalne moce - czysty miód!

Jeśli lubicie karty, przygody i gry w rodzaju rogue-lite, to Hand of Fate 2 będzie naprawdę dobrym wyborem. Kupa zabawy, mnóstwo frajdy i te próby zdobycia nowego żetonu... **L**

## Szachy?



Rewelacyjnie wypadają poszczególne zadania oraz przygody. Moment, w którym trzeba znaleźć potencjalnego zabójcę poprzez zadawanie pytań, to rzecz iscie wspaniała!

**72**

- Bardzo solidna kontynuacja pierwszej części.
- Większość zastosowanych zmian w mechanice zasługuje na pochwały. Stopniowanie zadań do wykonania (i sam podział na zadania) to świetne rozwiązanie. Średnia oprawa graficzna oraz muzyczna.



➤ Jak kiedyś dowiodła seria Assassin's Creed, wszystko staje się lepsze, gdy doda się piratów. Albo chociaż opaski na oczy.

# znasz nas z okładek Pixela.

**numer 23.** projekt kioskowej i dla prenumeratorów.

**numer 29.** projekt dla prenumeratorów.



✚ Gadatliwy Tama jest naszym towarzyszem na dobre i złe. Dla Lynne najczęściej na złe.

✚ Uśmiech, któremu ciężko się oprzeć. Enna Kros wprowadza nas w tajniki trenowania stworków, popijając poranną kawę.



# World of Final Fantasy

PC PS4 PSV

PRODUCENT Square Enix Wersja PL: nie

Magdalena Broniec

**J**uż na pierwszy rzut oka gra wyraźnie odbiega od realistycznej grafiki ostatnich odsłon serii i prezentuje się niemalże jak gra dla dzieci. I nie ma w tym żadnej przesady, bowiem z założenia taką właśnie produkcją jest.

Wcielamy się w niej w rodzeństwo: rezolutną Reynn i ciamajdowatego Lanna. To zupełnie zwyczajni nastolatki, którzy nie posiadają żadnych szczególnych mocy i pracują w miejscowej kawiarni. Pewnego dnia okazuje się jednak, że ulice ich miasta opustoszały, a jedyną żyjącą w nim osobą jest tajemnicza kobieta, która postanowiła napić się przyrządzonej przez Lynne kawy. Kiedy do lokalu wpada Reynn, dostrzega, że na głowie brata przycupnął uroczy lisopodobny stworek. Okazuje się, że to Mirage o imieniu Tama. Tajemniczą kobietą jest natomiast sama Enna Kros, która wyjawia, że w przeszłości rodzeństwo zajmowało się trenowaniem stworków, ale odebrano im pamięć i muszą powrócić teraz na odpowiednie tory. Po co?

## Autor



**Mózgiem odpowiedzialnym za ten projekt jest Hiroki Chiba.** Spotkaliśmy go na gamescomie 2016, gdzie w krótkim wywiadzie zapewniał nas, że głównym celem gry było stworzenie możliwości wyboru odpowiedniej dla siebie postaci, a nie tak jak w klasycznych Finalach – podążania za opowieścią w ustalonych ramach.

Jak to w grze spod znaku FF bywa, żeby pokonać Tych Złych i uratować świat przed zagładą.

Pod względem mechaniki gra pełnymi garściami czerpie ze starej, dobrej szkoły Finala. Mamy więc walkę turową i przemierzanie podzielonego na instancje świata. Cechą, która wyróżnia WOFF, są pojedynki oparte na umiejętnościach Mirage'a. Stworki posiadają swoje umiejętności, statystyki i stadia rozwoju, a w dodatku możemy schwytać ich tak wiele, że każdy znajdzie towarzysza dla siebie. Same pojedynki są przyjemne, ale niestety brakuje im balansu: początkowi przeciwnicy są wręcz zbyt łatwi, za to bossowie potrafią naprawdę spędzić sen z powiek. Niestety, gra nie jest też pozbawiona innych wad. Jej głównym mankamentem jest działanie w zaledwie trzydziestu klatkach i problem z wyświetlaniem cutscenek, w których wyraźnie brakuje synchronizacji ruchu ust z wypowiedziami bohaterów. Od siebie dorzuciłabym jeszcze bardzo nieintuicyjny interfejs i brak wsparcia dla myszy, a także małe

zróżnicowanie i powtarzalność przeciwników (miejscami konieczność przedarcia się z punktu A do punktu B rodzi jedynie frustrację). Lokacje na pierwszy rzut oka wydają się puste i chociaż starszy gracz to zrozumie, młodszy może nie odczuwać motywacji do kontynuowania przygody. Zawiodą się również ci, którzy oczekują od WOFF głębszej i pełnej emocji fabuły. To raczej pełen humor ukłon w stronę fanów serii niż jej pełnoprawna odsłona. Co nie oznacza, że w grze nie można dobrze się bawić. Jeśli uzbroimy się w dużo cierpliwości i zrozumienia, zabawne kłótnie Lanna i Tamy nieraz osłodzą nam dzień. ▬

58

■ Miłośnicy klasycznych JRPG będą zadowoleni, za to gorzko mogą zawieść się ci, którzy oczekują najnowszego Finala w cukierkowej oprawie. Kto wie, może dzięki World of Final Fantasy wyrosnie nam kolejne pokolenie oddanych fanów serii?

# Nine Parchments

PC PS4 XONE SWITCH

PRODUCENT Frozenbyte Wersja PL: nie

User Jama

**M**ało kto podczas gry w RPG decyduje się na drużynę złożoną z samych magów, bo jak głosi przysłowie, gdzie kucharek sześć, tam nie ma co jeść. Tutaj z założenia nie ma innej opcji. To i różne inne uproszczenia służą jednemu celowi – maksymalnemu podkreśleniu tempa rozgrywki.

Najnowsza produkcja fińskiego studia Frozenbyte zabiera nas do świata znanego z trylogii Trine. Gra powstawała przez dwa lata w zespole liczącym w porwach do 35 osób, z wykorzystaniem autorskiego silnika Frozenbyte Editor. Znakiem rozpoznawczym jest tu cudna grafika z widokiem izometrycznym (to nie jest top-down!). Ze względu na fabułę bohaterami są wyłącznie magowie. Każdy z nich rozpoczyna z innym zestawem czarów, które można później uzupełniać. Gra uchodzi za RPG akcji, ale równie blisko jej do platformówki rozbudowanej o elementy walki. Nie znajdziemy tu wymyślnych questów, a dostępne przedmioty użyteczne w inwentarzu to tylko nowe kapelusze oraz lagi. Trochę mało jak na RPG. Za to elementem upodabniającym grę do RPG jest drzewo umiejętności, którego gałęzie odblokujemy po osiągnięciu kolejnych poziomów doświadczenia. Poziomy przechodzi my liniowo, pokonując różne zestawy



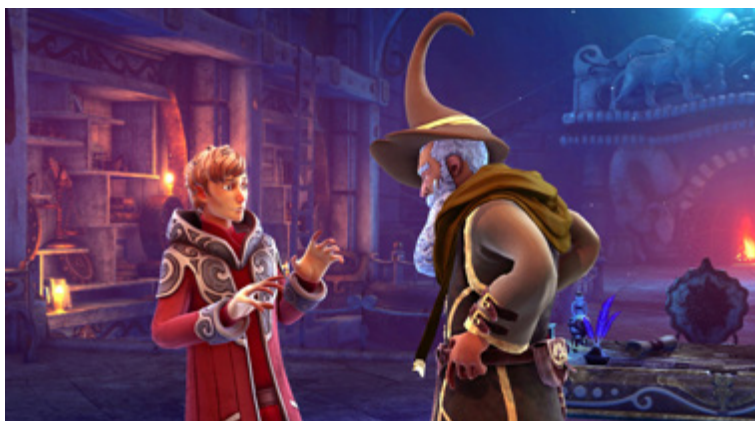
przeciwników, w tym okazjonalnych bossów. Walka potrafi być frustrująca, szczególnie kiedy gramy solo. Po prostu wymaga małej zręczności. Z jednej strony trzeba być w ciągłym ruchu, żeby nie oberwać. Można biegać, skakać lub skorzystać z blinka, czaru krótkodystansowego teleportu. Z drugiej trzeba nieustannie żonglować czarami, aby dopasować atak do słabego punktu danego przeciwnika. Warto też obserwować. Szarżujące monstra można podpuścić, tak by spadły z klifu. Niektóre z nich trzeba zejść od tyłu, gdzie są bardziej wrażliwe na atak. A kiedy wszystko inne zawiedzie, możliwie szybko okładamy maskarony lagą po łbie. Mniej znużenia powtarzającymi się sytuacjami bitewnymi daje

gra w kilka osób. Szerszy wachlarz czarów dostępny w grupie magów lepiej pozwala budować strategię rozgrywki. Żeby nie było jednak za łatwo, w ramach multiplayera trzeba walczyć z większą liczbą wrogów, więc można zapomnieć o czasie do namysłu. Wszystko dzieje się bardzo szybko. Dodatkowo trzeba uważać, żeby nie spopielić tudzież nie zmrozić na kość sojuszników, którzy przypadkowo wejdą nam w drogę.

Jeśli w graniu czerpiesz satysfakcję z wirtuozerskiego operowania padem lub klawiaturą, potrzebujesz adrenaliny, a nie fabularnych zawijasów czy rozbudowanych statystyk, to będzie odpowiednia pozycja. Szczególnie jeśli masz znajomych, którzy dzielają tę upodobania. ■

✚ Podczas rozgrywki solo trzeba się nabiegać niczym bokser w ringu. W grupie różnie, tylko można się niechcący nadziać na ataki kolegów z drużyny.

✚ Stopień wojskowego poznasz po ilości gwiazdek i belek na pagonach, a u magów wyznacznikiem statusu jest wielkość brody i kapelusza.



PIXEL 57

■ Trine 4 w jak zwykle fantastycznie kolorowej oprawie.  
■ Drzwi się automatycznie otwierają, walki się same toczą, momentami stykamy się z klimatem Harry'ego Pottera. Miłe to, ale gdzie wyzwania, gdzie tajemnice spoza sklepu z zabawkami?!

# 80's Overdrive



PRODUCENT Insane Code Wersja PL: nie

■ Paweł Schreiber

**W** co ja właściwie grałem? Pytanie niby banalne, bo wszystko wskazuje na to, że w grę 80's Overdrive bydgoskiej firmy Insane Code. Ale mam też nieodparte wrażenie, że jeszcze przed chwilą był początek lat dziewięćdziesiątych, więc nie mogłem grać na 3DS, tylko siedziałem przy Amstradzie i znowu łapałem w stare, dobre Crazy Cars II, i znowu pędziłem drogą, uciekając przed policją. Ktoś inny powie, że przecież to nie żadne CC2, tylko poczywy Lotus, przy którym zmarnował sobie dzieciństwo. Jeszcze inny powie, że nie Lotus, tylko Outrun. Może znajdzie się staruszek, który ze łzą w oku wspomni Road Race.

Wszyscy będą mieli trochę racji, bo 80's Overdrive to nostalgiczny hołd dla wszystkich gier z czasów, kiedy samochody widziało się tylko od tyłu, a trasa się nie wiła, tylko wyginała na boki. Wspomnienia przywołuje tu wszystko: piękne, opływowe samochody zbudowane z pikselków, kolorowe sprite'y drzew, ludzi i domów, które coraz szybciej zostają w tyle, kolorystyka bogata, ale często nawiązująca do pierwszej palety karty CGA i odpowiednio dobrana muzyka z radia toczka

w toczkę takiego, jak w Outrunie. To właśnie Outrun wydaje się główną inspiracją dla 80's Overdrive. Podobny jest widok trasy, podobna konieczność lawirowania między innymi samochodami na drodze, a tryb Time Attack jest po prostu powtórką rozgałęziającej się podróży z legendarnej gry SEGI. Gwoździem programu w Overdrive jest jednak tryb kariery, w którym nie tylko jedziemy przed siebie, ale również ścigamy się z innymi. A są to wyścigi bardzo emocjonujące, bo grupa zawodników jest zwykle bardzo zwarta i kiedy wylądujemy z tyłu, bardzo trudno się przez nią przebić. Od czasu do czasu dołącza do niego jeszcze policja (jak w moim ukochanym CC2!). Kiedy jakimś cudem udawało mi się przemknąć między samochodami przeciwników, jednocześnie uchylając się przed próbującym mnie zablokować radiowozem, czułem się królem świata. A po chwili lądowałem na przydrożnym słupku.

W 80's Overdrive jeździ się świetnie. Jest i odpowiednio trudno, i odpowiednio nierealistycznie, jak na wyścigi retro przystało. Nieco mniej ciekawa jest struktura trybu kariery. Zdobytymy, trochę jak w grze mobilnej, gwiazdki odblokowujące kolejne trasy i pieniądze na



❖ Odsunąć stronę od oczu, zrobić zeza, wychodzi 3D lepsze niż w goglach. Sam sprawdzałem i potwierdzam.



❖ OK, paczki jeszcze rozumiem, ale co za idiota rozrzuca po drodze dyskietki?

kolejne samochody albo poziomy ulepszenia silników, zawieszenia i sterowania. Krótko mówiąc - standard. Z rzadka pojawia się podejrzany gość, który zleca dodatkowe zadania. Za spore sumki zbieramy wtedy rozrzucone po trasie dyskietki albo uderzamy w samochód rywala, żeby sobie nie myślał. Szkoda, że jest tego tak mało. Gdyby ten załazek fabuły rozwinąć, trochę prozaiczny tryb kariery nabrały rumieńców.

Ogólnie jednak nie ma na co narzekać. Overdrive to udany pastisz starych wyścigówek. Gram w nie na przemian ze świetną 3DS-ową wersją Outruna i bawię się przy nich podobnie. Prawda, w Overdrive nie ma takiej rozkosznej atmosfery błęgiego relaksu. Ale za to w Outrunie nie ma pędzących 150 km/h polonezów. Coś za coś. ■



❖ W latach osiemdziesiątych świat wyświetlał się w niższej rozdzielczości, przez co był dużo ładniejszy niż dzisiaj.

■ Nagrody za oryginalność nie będzie, ale 80's Overdrive to świetny powrót do klasycznych samochodówek, które nie przejmowały się realizmem jazdy – zostawał w tyle, jak wszystko inne. Kwintesencja ścigalkowej nostalgii.





✚ Choć piłkarze polskiej ligi potykają się o własne nogi, zdarza im się strzelić bramkę z ostrego kąta mimo asysty obrońcy.

# Football Manager 2018

PC MAC

PRODUCENT Sports Interactive **Wersja PL:** tak

✚ Sir Haszak

**O** ile dotąd sprawna analiza liczb i osiągnięcie dobrych wyników w zasadzie wystarczało do osiągnięcia sukcesów, o tyle teraz poziom trudności wzrósł. W najnowszej edycji piłkarskiej gry menedżerskiej do głosu doszły emocje.

Wyobraźmy sobie, że całkowicie zmieniamy taktykę: ustawiamy zespół bez napastników. Z dnia na dzień ważne postaci w zespole przestają być potrzebne. Póki tylko nie grają w meczach sparingowych, nie odczuwamy ich frustracji. Gdy jednak dochodzi do rejestracji zawodników do rozgrywek ligowych i pucharowych i nie umieszczamy ich wśród uprawnionych do gry, rzucamy granat w szambo. Natychmiast przybiega do nas napastnik z awanturą. Możemy się tłumaczyć pomyłką. Wyjdziemy na głupka, a zawodnik i tak nam nie uwierzy. Możemy mu wmawiać, że ma za małe umiejętności i się nie nadaje. To będzie kłamstwo i też nam nie uwierzy, a jeszcze go dodatkowo sfrustrujemy. Niestety nie ma możliwości, by powiedzieć mu prawdę: „Drużyna

## Taktyka

**Jedną z nieprzemijających mód** są ustawienia bez jakiegokolwiek napastnika (na głównej ilustracji). Z jednej strony dają bardzo dobre wyniki, z drugiej powodują kłopoty komunikacyjne zwłaszcza po wprowadzeniu systemu dynamiki.

zmieniła ustawienie i do niego nie pasujesz, człowieku! Sorry!”. Nie ma takiej opcji dialogowej! Ponieważ nie jesteśmy w stanie udzielić wiarygodnego wytłumaczenia, po rozmowie z napastnikiem pojawia się u nas cała wzburzona drużyna i żąda wyjaśnień, dlaczego kluczowego gracza traktujemy z butą.

Takie są konsekwencje wprowadzenia systemu dynamiki, który w uproszczeniu wymaga dobrego traktowania zawodników. Zawodnicy w klubie dzielą się na grupy zależnie od wieku, stażu czy języka. Im gracz wyżej w hierarchii, tym grzeczniej z nim należy postępować, by nie wywołać buntu sympatyzujących z nim piłkarzy. Dynamika wpływa na kilka kluczowych obszarów. Pierwszym jest atmosfera w szatni. Panująca w niej nastrój przenosi się na boisko i wpływa na efektywność gry. Dobra atmosfera i częste wspólne występy owocują zgraniem - pojawia się nić porozumienia między zawodnikami obrazowana na ekranie taktyki. W końcu dobra atmosfera wpływa na poparcie dla menedżera i słuchanie tego, co mówi. Tak więc bunt zawodników staje się kolejnym powodem - po słabych wynikach - utraty posady. To najpoważniejsza, ale nie jedyna zmiana w nowej edycji FM. Naukowcy w centrum medycznym potrafią teraz określić ryzyko kontuzji i udzielić rady, co zrobić, by je zminimalizować.



Wyszukiwanie zawodników zyskało nowe ramy finansowe. Im więcej przeznaczymy na śledzenie talentów, tym więcej krajów, regionów czy kontynentów będą w stanie obserwować nasi skauci. W kontraktach można uwzględniać dodatkowe warunki wypożyczenia: wprowadzić opłaty lub wyższy procent pensji płaconej przez klub wypożyczający, gdy zawodnik nie gra. To zachęca do korzystania z jego usług, a przecież wypożyczamy go, by grał. Na boisku pojawiły się nowe role jak carrilero, mezzala czy segundo volante, dzięki czemu możemy zbliżyć się do oryginalnych ustawień Primera Division czy Serie A. Część starych grzechów też pozostała. Rozmowy są nadal drętwe, a mecze mimo poprawienia silnika nie zachwycają. Piłkarze potykają się o własne nogi, akcje niekiedy rozgrywane są w żółtym tempie, a niekiedy piłka chodzi po murawie szybciej niż we flipperze.

Mimo tych niedogodności nowy FM jest ciekawszy od ubiegłorocznej edycji i bez litości grabi z czasu, o czym parokrotnie boleśnie się przekonałem. ■



- ✚ Wprowadzenie systemu dynamiki, czyli emocji, w przyjemny sposób skomplikowało rozgrywkę.
- ✚ Do tego doszedł szereg drobnych usprawnień.
- ✚ Otrzymałmy grę jeszcze bliższą rzeczywistości, choć nadal niepozabawioną drobnymi wadami.

# Gorogoa

PC IOS SWITCH

PRODUCENT Buried Signal Wersja PL: tak

Paweł Schreiber

Zdarzają się gry powieści - gramy w nie tygodniami, a zakończenia nie widać. Są też gry opowiadania, których przejście zajmuje kilka godzin, a liczy się w nich jakość, nie długość. A Gorogoa należy do chyba najrzadszego typu gier - to gra wiersz, maksymalnie skondensowana i dopieszczona w każdym szczególe. Króciutka, ale zachęcająca do tego, żeby do niej raz po raz wracać.

Dobre powieści i opowiadania zwykle powtarzają (i ulepszają) już istniejące wzory. A naprawdę genialny wiersz nie ma żadnego wzoru. To, co robi, jest zupełnie nowe i osobne. Tak właśnie działa Gorogoa, którą teoretycznie możemy sobie wrzucić do worka gier łamiących wzory, ale w zasadzie bardzo trudno ją jednoznacznie zaklasyfikować. To przede wszystkim opowieść w obrazach: historia chłopaka, który w dzieciństwie zobaczył przez okno dziwny, kolorowy kształt przesuwający się między budynkami. Może mu się coś przywidziało, może to była tylko gra świateł, ale dziecięca wyobraźnia ma swoje prawa, więc chłopiec zaczął sobie wyobrażać tajemniczego stwora, który ukrywa się między ludźmi. Śledzimy dalsze losy chłopaka, który zmienia się w dorosłego mężczyznę, a potem staruszkę.



✚ W Gorogoi w miarę, jak zagadka się rozwija, mnożą się obrazki i w pewnym momencie już nie wiadomo, gdzie zatrzymać wzrok...

✚ ...aż do błogiej chwili, w której zamęt znika, a rozrzucone obrazki i wątki skleją się w całość.

Na kolejnych etapach życia wspomnienie z dzieciństwa obsesyjnie powraca, a to w obrazku ze starej książki, a to w znalezionej gdzieś mapie, a to w kształcie gałęzi w parku.

Mechanika gry jest łatwa do opisanie, ale opis nie jest w stanie zbyt dobrze oddać doświadczenia grania. Na podzielonym na cztery części ekranie przesuwamy i nakładamy na siebie pięknie narysowane, animowane obrazki, czasem z życia bohatera, a czasem z jego snów. Rozwiązania zagadek opierają się na niedostrzegalnych na pierwszy rzut oka związkach między różnymi scenami. Nagle okazuje się, że na zbliżeniu parapet jednego realnego budynku zaczyna przypominać gzyms budynku z sennej wizji. Przystawiamy je do siebie i voilà - dwie rzeczywistości skleją się w jedną, a nasz bohater przechodzi z jednego obrazu do drugiego. Takich sposobów łączenia jest w grze dużo, a im dalej w las, tym bardziej są pomysłowe. Budujemy drzwi tam, gdzie dotąd były ściany, zapalamy lampy od gwiazd z atlasu nieba, obracamy do góry nogami rozległy

krajobraz, który po oddaleniu okazuje się tylko obrazkiem namalowanym na eleganckim talerzu. Gorogoa potrafi zrobić coś, co w grach się rzadko udaje: zbudować jasną i prostą mechanikę, której zastosowania za każdym razem mają w sobie coś z niezrozumiałej magii.

Trwająca około dwie godziny gra powstała ponad sześć lat i to widać. Każdy drobiazg jest tu na swoim miejscu, a obrazy i animacje zostały wykonane z aptekarską dokładnością. Te dwie godziny rozgrywki to nie do końca prawda. Od razu po wygraniu wróciłem do gry, żeby zająć się już nie zagadkami, a pełną symboliką i niedopowiedzianą fabułą. Będę wracał pewnie nie raz, tak jak wraca się do najlepszych komiksów czy książek obrazkowych. No właśnie. Gra Jasona Roberta najbardziej przypomina genialne książki Shauna Tana, które można albo przejrzeć w kwadrans, albo nad każdym obrazem siedzieć w nieskończoność. ■



■ Krótka, pewnie niszowa, ale... tego po prostu trzeba doświadczyć, bo drugiej takiej gry nie ma. Ocena punktowa z chłodnego recenzenckiego dystansu, a dla miłośników hasła „gry a sztuka” – 90 z hakiem.



# Sky Force Reloaded

PC MAC

PRODUCENT Infinite Dreams **Wersja PL:** tak

Michał R. Wiśniewski

**S**ky Force Reloaded po sukcesach na platformach przenośnych wlatuje na pecety i konsole. Przeszliśmy daleką drogę od czasów prostych pikselowych strzelanek do rozbudowanych, ogromnych wirtualnych światów, ale czasem dobrze jest wrócić do źródeł.

Jednym z kustoszy kanonu jest polskie studio Infinite Dreams Inc. odpowiedzialne za serię gier Sky Force. Zaczęto się w 2004 roku od gry na komórki i smartfony, doskonałej pikselowej wariacji na temat strzelanki w stylu 1942. Doczekała się sequela - Sky Force Reloaded. W 2011 trafił też na PSP z dodanymi elementami 3D. Wypuszczony na smartfony Sky Force 2014 był już w pełni trójwymiarowy i zawierał mikropłatności, podobnie jak Sky Force Reloaded z 2016 roku.

Wersja na pecety i konsole zawiera kilka zmian. Nie ma mikrotransakcji, by udoskonalać pojazdy. Za to pojawiła się możliwość grania we dwójkę na jednym ekranie. Sterowanie za pomocą klawiatury



Może to nie bullet hell, a bullet purgatory - piąty etap trzeba pokonać bez użycia broni, trochę jak w Turrannie II.

lub pada sprawdza się znacznie lepiej niż szuranie samolotem po ekranie. Mobilna wersja miała ciekawą, ale denerwujący mechanizm spowalniania czasu, gdy ściągało się palec z ekranu.

Na pierwszy rzut oka gra wygląda na prostą strzelankę „jak na automatach”, ale nic z tego. Nie ma tu miejsca na karmienie maszyny kolejnymi żetonami w zamian za możliwość ujrzenia napisu „Insert Coin to Continue”. Aby przejść trzynaście etapów podstawowych i dwa bonusowe, nie wystarczy przelecieć przez planszę i ostrzeżliwać się. Warunkami aktywacji kolejnych poziomów są zdobyte medale. Dostaje się je za wykonanie czterech misji (zebranie jeńców, zestrzelenie 70% wrogów, totalną masakrę, przejście planszy bez ubytku). Aby ułatwić sobie to niezbyt proste w dalszych etapach zadanie, należy zbierać gwiazdki

Polskie akcenty nie muszą od razu oznaczać przeniesienia akcji fantasy do inscenizacji „Dziadów”.

i inwestować w rozwój samolotu, broni, tarczy i dodatkowych karabinów, raket i megabomby. Zdobyć wszystkich medali odblokowuje wyższy stopień trudności (najtrudniejszy wymaga ukończenia całej gry), a także dodatkowe samoloty. Zabawę ułatwiają technicy, odblokowywani za zadania dodatkowe, i karty kolekcjonerskie.

Poziom trudności wzrasta stopniowo, a stawiane przed graczem zadania - zwłaszcza zbieranie ludzi - wykluczają bezmyślną naporczankę i dają dużo satysfakcji. Jest trochę elementów bullet hell, jest etap, który trzeba pokonać z wyłączoną bronią, są dopracowani bossowie (co za pyszne detale - wielki czołg z polską rejestracją!), jest nawet trochę fabuły pod postacią dialogów. Sky Force Reloaded w idealny sposób balansuje między klasyczną strzelanką a nowymi pomysłami. ■



- Bardzo dobra adaptacja gry z platformy mobilnej na pecety i konsole, ulepszona w stosunku do pierwowzoru (tryb dwóch graczy, brak mikrotransakcji). Ciekawe ujęcie
- tematu, nowe pomysły nie zabijają ducha klasycznej
- arkaadowej strzelanki. Satysfakcja z pokonanych wyzwań.



# DOOM

## VFR

PC PS4

VR ONLY  
HTC VIVE  
PS VR

PRODUCENT id Software **Wersja PL:** tak

Michał R. Wiśniewski

**D**oom VFR w wersji na PSVR to z początku dziwne doświadczenie. Ale w ferworze walki szybko się o tym zapomina.

Współczesne VR śledzi głowę i dłonie, więc twórcy radzą sobie z brakiem nóg w różny sposób. Niektórzy (Farpoint) próbują oszacować, gdzie znajdują się dolne kończyny gracza, inni po prostu sadzają gracza na fotelu i umieszczają akcje w kokpicie. A twórcy Doom VFR po prostu na samym początku gry zabijają głównego bohatera.

✚ Płaskie zrzuły nie oddają uroku gry i przyjemności kąpienia się jak Ela Batory we krwi dziew... to znaczy potworów.

Tak właśnie: w wirtualnej odsłonie kultowego FPS sterujemy cyfrowym duchem, kopią świadomości naukowca zabitego przez demony. Ale nie latamy jako prześcieradło, tylko sterujemy specjalnym pancerzem. I jest to dziwne uczucie, ale hej, w końcu jesteśmy duchem w pancerzu, to jak nie ma być dziwnie!

Dziwne jest więc poruszanie: gra powstała jednocześnie na PS VR i PC, więc można w nią grać bez joysticków. Wtedy jedynym sposobem poruszania jest teleport wskaźnika. Z powodu ograniczeń PS VR (brak tak zwanego roomscale) nie polecam grania na samych pałkach Move. Zabawa na padzie pozwala, oprócz teleportacji, na obracanie o 30 stopni gałką oraz poruszanie się w czterech kierunkach kursorami. Daje to uczucie podobne do komórkowego Doom RPG. Celownik umieszczony jest zaś w kasku, więc można sobie skrócić kark. Ale strzelanie na PSVR powinno się odbywać za pomocą kontrolera Aim i z nim właśnie zabawa jest najlepsza, chociaż nadal jest dziwnie. W przeciwieństwie do Farpointa, który mapował wirtualną broń i obie dłonie na Aima, Doom VFR mapuje tylko prawą rękę.

✚ Warto było kupić kask. W wirtualnej rzeczywistości nawet mapa robi wrażenie, a co dopiero strzelanie z karabinu.

Lewa zaś (trzyma się w niej granaty i dodatkową broń) podpięta jest pod kask. Podczas grania miałem więc wrażenie, że steruję marionetką, ale w sumie o to chodzi w fabule. Gra jest w zasadzie samodzielnym dodatkiem do Doom z 2016 roku. Te same bronie i potwory, tylko inna historia, przeżycie i bohater - gadatliwy duch naukowca, próbujący zamknąć portal do piekła. Zabawa składa się w zasadzie z dwóch faz: przygotówki i strzelanki. Chodzimy po ciasnych korytarzach i wykonujemy zadania: a to gasimy pożar, a to znajdujemy laptopa z danymi czy baterię, hakujemy komputery, zbieramy laleczki Doomguy'a i tak dalej. A tu nagle - atak demonów. I zaczyna się świetna zabawa. Teleport służy nie tylko do transportu, ale i ogłusza wrogów, czy nawet ich zabija, a także spowalnia czas (trochę się robi wtedy Superhot). Strzelanie z karabinu Aim do galerii doomowych demonów daje dużo frajdy i jest zupełnie inny rodzaj frajdy niż ta z „normalnych” FPS. To sprawia, że choć gra jest dość krótka i dość dziwna, warto jej dać szansę. ■



✚ Izba turystyczna zaprasza na wycieczkę, w programie zwiedzanie gabinetu figur woj(j)skowych.

52

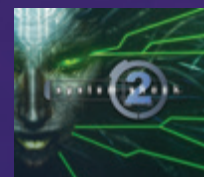
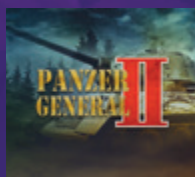
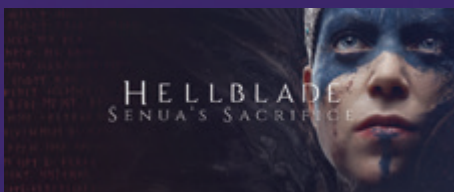
■ Dziwna gra, czerpiąca na równi z tradycji „normalnego” Doom, co z mobilnej serii Doom RPG. Oprawa na poziomie, sterowanie utrudnia immersję, ale sama walka z potworami i strzelanie (zwłaszcza z PSVR Aim) w części wynagradzają niedogodności.



GOG.COM

# SPRAWDŹ NASZĄ NIEZWYKŁĄ KOLEKCJĘ GIER

WSPÓŁCZESNE HITY, WYJĄTKOWE GRY NIEZALEŻNE I CENIONE KLASYKI



2200+ GIER NA PC



KULTOWE LOKALIZACJE



RABATY DO -90%

# SKYRIM

SWITCH

PRODUCENT Bethesda Game Studios Wersja PL: nie

Mateusz Wodecki

**C**o by nie mówić, mamy do czynienia z leciwą grą, portowaną na wszystkie możliwe platformy ostatnich dwóch generacji. Poza tym różnorodność przeciwników i ogromne otwarte tereny budziły obawy w zestawieniu z relatywnie skromną mocą obliczeniową konsoli. To wszystko okazało się jednak nieważne. Wystarczyło ponownie wkroczyć do fantastycznego Skyrimu, by spostrzec, że jest dobrze. A wręcz niesamowicie dobrze!

Po raz kolejny wskakujemy w buty Dovahkiina, śmiertelnika o duszy smoka, by uratować świat przed apokalipsą, przebijając się przez zastępy ludzi, elfów, khajiitów, argonianinów, potworów oraz fruujących maszkar.

W porównaniu do pierwowzoru z linii fabularnej nie zostało wycięte kompletnie nic – to nie jest odświeżone L.A. Noire VR pozbawione połowy epizodów. Grafika oscyluje mniej więcej na poziomie tego, co osiągnięto na PS3. Na ekranie telewizora wygląda to zadowalająco, jednak swój pazur pokazuje w trybie przenośnym. Gra wygląda wtedy fenomenalnie, zupełnie jakby od początku była przygotowywana z myślą o średniej wielkości ekranie konsoli. Co ważne, w żadnym momencie nie



straciłem płynności obrazu, spokojnie podziwiając nieliczne, znane od lat błędy Skyrima, takie jak latające truchła zwierząt czy zapadający się pod ziemię przeciwnicy.

Z operowaniem joy-conami nie ma żadnych problemów. No, może poza udręką celowania w małe przedmioty. Bardzo dobrze wykorzystane zostało zwłaszcza sterowanie gestami: podczas walki wręcz mamy możliwość wykonania tylko małego i dużego machnięcia joy-conem, które odpowiadają za normalny oraz mocny atak. System Switcha wprowadza nową jakość przy strzelaniu z łuku oraz rzucaniu czarów, ale show kradnie używanie wytrychów.

Włóczenie się po bezdrożach w poszukiwaniu mijsji i czegośkolwiek do złupienia... 200 godzin spędzonych w Skyrimie to żadna ekstrawagancja!

Podczas walki nie ma rady – trzeba odpiąć joy-cony i ostro się namachać. Warto mieć dobrą podpórkę pod konsolę.

Kręcąc jednym joy-conem, staramy się nakierować narzędzie, a drugim próbujemy otworzyć zamek. Wszystko to przypomina o najlepszej tradycji takich tytułów jak Heavenly Sword, gdzie sterowanie strzałą nabrało niezmiernie wymiaru dzięki wykorzystaniu cech pada PS3.

Bethesda udowodniła, że w ekspresowym tempie da się stworzyć port wymagającego tytułu. Ba, poza podstawową wersją gry znajdziemy tu również trzy dodatki: Dawnguard, Hearthfire oraz Dragonborn. Nie jestem pewien, czy osoby, które skończyły Skyrima ponownie do niego siądą, ale „świeżaki” ze Switchem – dla was to obowiązkowy zakup. ■



**79**

Trudno opisać, jak ładnie wyglądają te stare znajome rewiry na małym ekraniku. Po prostu cudło! Skyrim dołącza do tuzów pokroju Tetrisa w kategorii „jak sprzedać tę samą grę na nowej platformie, w nowych czasach, nowemu pokoleniu”.

# GRAJ KARNAWAŁOWO!



Z okazji Nowego Roku  
WIELE FANTASTYCZNYCH TYTUŁÓW  
W SUPERCENACH!



# Outcast Second Contact

PC PS4 XONE

PRODUCENT Appeal Wersja PL: nie

Paweł Schreiber

**B**ałem się, że kiedy włączę Outcast: Second Contact, gruntuje odświeżoną wersję gry Outcast (którą od lat czczę), zaleję mnie taka fala nostalgii, że zamiast pisać recenzję, przysiądę w kątku, łkając ze wzruszenia.

Na szczęście zamiast trybu sentymentalnego na początku włączył się mój wewnętrzny maruda. Główny bohater, emerytowany marine Cutter Slade, który zniecierpliwiony trafia na obcą planetę w równoległym wszechświecie i pomaga miejscowym obalić tyrana, w oryginale wyglądał jak niezbyt rozgarnięty Neandertalczyk (do czego się przyzwyczaiłem). Tutaj nie wiadomo po co zmienił

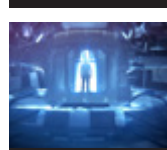


się w wypieczzonego młodzieniaszka. Krzywiłem się dalej: dawno temu uczyłem się całymi godzinami, jak trafić w ruchomych przeciwników wolniutko lecącymi pociskami pistoletu HK-P12, a tu HK-P12 zrobił się tak szybkostrzelny, że wrogowie zaczęli nagle padać jak muchy. Biegałem w kółeczko, żeby patrzeć, jak Slade'owi czasem płać się nogi. Czekałem, aż wielka bestia twon-ha zacznie wchodzić na schody i z radością stwierdziłem, że na chwilę przez nie przeniknęła. Krótko mówiąc, przez pewien czas byłem świnia.

A potem nagle zdałem sobie sprawę, że jednak nie gram w tanią, odświeżoną na szybko podróbkę oryginału, tylko po prostu w starego, dobrego Outcasta, z jego zaletami (wszystkie pozostały!) i wadami (niektóre pozniwały). To pionier gier z otwartym światem, który całkowicie zmienia się dzięki naszym działaniom, osadzony w realiach tak dziwacznych, że mogły powstać tylko w czasach, kiedy garstka francuskojęzycznych twórców gier miała więcej wyobraźni od całej reszty branży razem wziętej. Gra została przeniesiona na nowy silnik graficzny z taką dbałością o szczegóły, że nawet drobne znajźki można wyszukiwać, gdy się pamięta, gdzie były 18 lat temu. Po odświeżonej grafice i animacji czasem widać niski budżet projektu, ale są bardzo wierne duchowi oryginału. Jeśli chodzi o rozgrywkę, trochę poprawiono system walki, który w oryginale był

Wakacje last minute na planecie Adelpha. W pakiecie oferujemy dwa księżycy w cenie jednego.

## Story



Punktem wyjścia dla fabuły Outcasta jest opis działania maszyny do podróżowania po wszechświatach równoległych, na tyle bełkotliwy, że nie powstałby się go „Star Trek”. Na szczęście w dalszej części gry ten wątek już prawie nie powraca – bohater ma na głowie ciekawsze problemy.

Cutter Slade odkrywa, dlaczego na planecie Adelpha nie chodzi się w Wielką Sobotę ze święconką.

niespecjalny. Jednak reszta, od mechaniki i dialogów po zachowania postaci, pozostała prawie bez zmian. Co w sumie najbardziej wymowne - przy całej swojej miłości do oryginalnego Outcasta po zagranium w Second Contact wracam do niego z trudem.

Jeżeli kiedyś Outcast był twoją miłością, pokochasz Second Contact. Jeśli chcesz sprawdzić, o co tyle krzyku z tym Outcastem, i zastanawiasz się, czy sprawić sobie Outcast 1.1 czy Second Contact, wybierz Second Contact, bo to w tej chwili najlepsza wersja gry. Jeżeli starego Outcasta nie znasz, ale po Second Contact spodziewasz się w pełni współczesnej gry z otwartym światem, możesz się rozczarować, bo w głębi duszy to gra nie z roku 2017, tylko z 1999 (zadania z gatunku przynieś-to, niedopracowana mechanika walki, wielkie skrzynki z amunicją i całkowity brak dylematów moralnych). Stary, dobry Outcast pozostał dobry, ale pozostał też stary, co niektórym nie będzie przeszkadzać, a innym tak, bo, mili Państwo, różne są na tym świecie ludziska. ■

67

Remaster Outcasta przyciąga uroczą grafiką, ale niektórym może przeszkadzać fakt, że kryjąca się pod nią gra to wciąż ten sam klasyk sprzed 18 lat. Miłośnicy starego Outcasta mogą sobie spokojnie dodać to „18” z poprzedniego zdania do oceny.

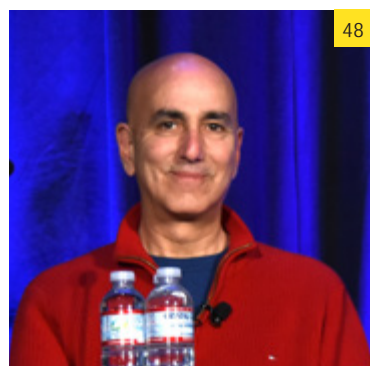
# HALL OF FAME



ATARI ODPOCZ TKU DZIAŁAŁO CI FUNKCJONOWAŁO W MODELU, W KTÓRYM WŁA CIEL PLATFORMY KONTROLOWAŁ CAŁO BIZNESU.



Miał to być technologiczny przełom w grach wideo i był, ale z powodu opóźnionej premiery i piractwa nie odniósł takiego sukcesu, jak się spodziewano. W Pixelu historia Rescue on Fractalus!



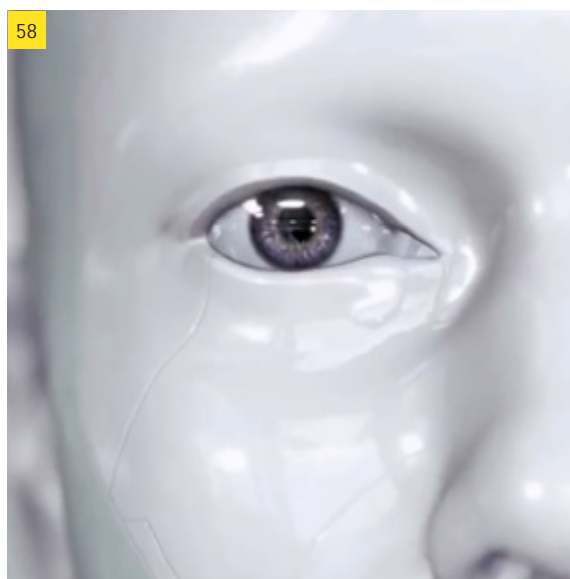
Wywiad z Noanem Falsteinem z Lucasfilm Games o tym, jak przygotowywał sequel Rescue on Fractalus! i pracował nad Indianą Jonesem.



Dan Dare – kosmiczny pilot i legenda mogąca brać się za bary z Supermanem. Pojawił się w grach wideo, inspirował Funky'ego Kovala, a potem...



Activision zostało określone mianem „anty-Atari”. Jego założycielami byli ludzie giganta z Sunnyvale. Ale cała historia firmy nie była tak wesoła, jak jej początki.



Barwna historia studia Quantic Dream rozpoczęła się, gdy David Cage trafił do biura Eidosu, żeby zaprezentować pewne demo.

# KOSMICZNA MISJA RATUNKOWA

Banalnie proste zadanie: uratować zestrzelonych pilotów, którzy utknęli na wrogiej planecie. Za tym schematem kryła się technologiczna petarda, której wykonanie wydawało się wykraczać poza możliwości 8-bitowych komputerów.

■ Marcin Kiendra



✚ Reklama gry była przygotowana naprawdę profesjonalnie. Żadnej amatorki jak w przypadku wielu produkcji z połowy lat osiemdziesiątych.

C ofnijmy się do roku 1982, kiedy to świeżo uformowany przez Georga Lucasa oddział Lucasfilm Games miał ambicje opracowywać gry, które swoim zaawansowaniem wyprzedzą konkurencję o kilka długości. Zupełnie tak jak „Gwiezdne wojny” zrobiły to z innymi filmami. Partnerem Lucasfilmu zostało Atari, wpłacając na konto firmy okrągły milion dolarów i zastrzegając sobie tym samym wyłączność wydania nowych produkcji tylko na własne platformy.

Ta pokaźna suma pozwoliła na dobry początek zatrudnić odpowiednich ludzi do tworzenia przyszłych hitów. I tak na pokład trafili nowy szef projektów gier David Fox oraz niezwykle utalentowany twórca grafiki komputerowej Loren Carpenter. Jego największym wówczas dokonaniem był tak zwany efekt genesis, stworzony na potrzeby filmu „Star Trek II: Gniew Khana”. Komputerowo generowana sekwencja formowania się powierzchni planety dosłownie wgniatała widzów w kinowe fotele. Efekt piętrenia się łądów stworzony przy użyciu fraktali (lub, jak kto woli,



■ TEN moment, kiedy nagle przed kokpit wyskakiwał wrogi Jagg! To była pierwsza tak przerażająca scena w historii gier wideo.



■ Wejście w atmosferę planety, na której za chwilę rozpocznie się karkołomna akcja ratunkowa. Iście filmowe wrażenia na 8-bitach.

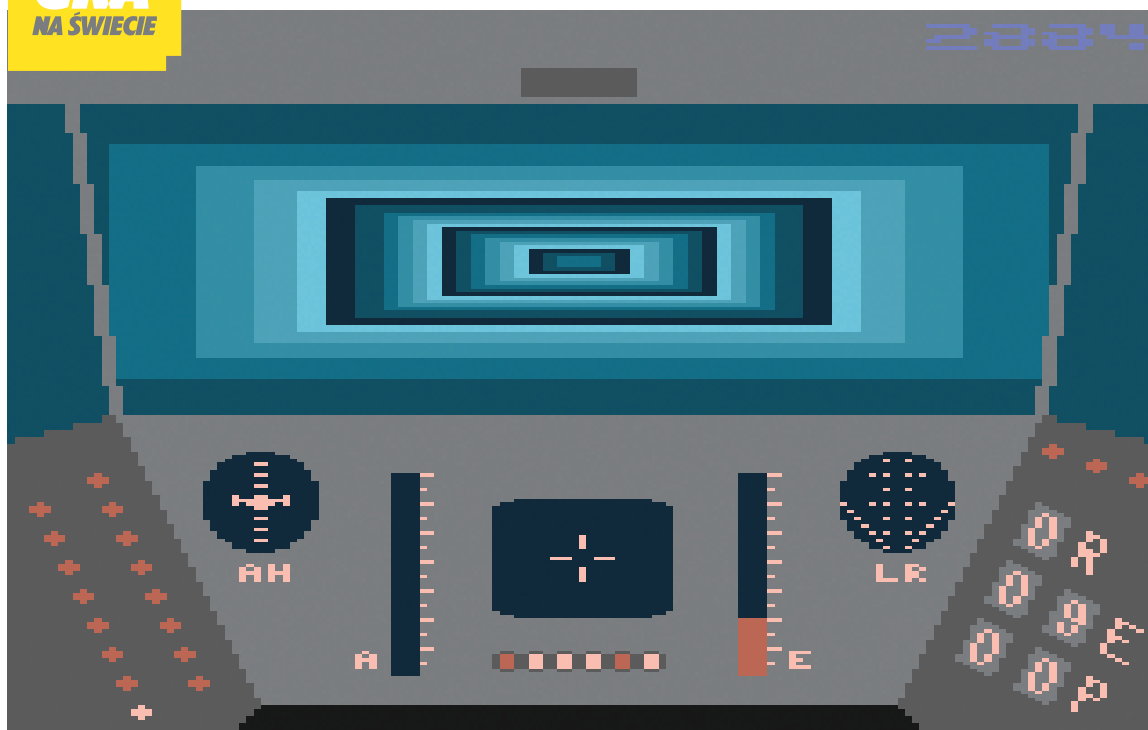
grafiki fraktalowej) stał się przedmiotem dyskusji w siedzibie Lucasfilmu. David Fox był ciekawy, czy podobny motyw, choć oczywiście na mniejszą skalę, można przenieść do gry wideo. Uwielbiający wyzwania Carpenter od razu podjął temat i przez kilka kolejnych dni uczył się Assemblera 6502 na pożyczonym Atari 800 (poprzednik popularnego u nas modelu 800XL), po czym wrócił do firmy z gotowym demem. To, co udało mu się stworzyć, można nazwać kamieniem milowym w historii elektronicznej rozrywki. Na prostym 8-bitowym komputerze z 48 kB pamięci osiągnął efekt niezwykle plastycznego terenu, po którym można było poruszać się między wąwozami i łańcuchami górskimi w czasie rzeczywistym z zadowalającą prędkością 8-10

klatek na sekundę. Członkowie ekipy Lucasfilmu byli zachwyceni i czym prędzej rozpoczęli burzę mózgów, jak powinna wyglądać gra wykorzystująca taką technologię. Dla Davida Foga, wieloletniego fana „Gwiezdnego wojen”, idealnym rozwiązaniem był tytuł oparty o to uniwersum i oczyma wyobraźni widział już „symulator” X-Winga ścigającego TIE fightersy nad powierzchnią planety Hoth. Niestety pod koniec 1982 roku Lucas, o ironio, nie dysponował prawami do wydawania gier zawierających postacie i pojazdy ze świata Star Wars, odstępując tymczasowo licencję firmie Parker Brothers. W ten sposób Fox zastąpił X-Winga statkiem nazwanym Valkyria, a skute lodem Hoth planetą Fractalus, na której rządziła bezwzględna rasa wrogo nastawionych Jaggów.

Inspiracje filmami Lucasa były jednak wciąż dobrze widoczne. Kokpit statku kosmicznego już od pierwszego szkicu producent gry wzorował na wnętrzu słynnego gwiazdowego myśliwca, przyglądając się, jak wyglądają instrumenty pokładowe w modelu naturalnych rozmiarów, zbudowanym na potrzeby kręcenia ujęć do „Nowej nadziei”. Fox nadał grze roboczy tytuł Rebel Rescue (znowu nawiązanie, tym razem do filmowego oddziału rebeliantów), a jej krótkie zasady opisał jako ewakuację pilotów z jałowej planety położonej gdzieś na rubieżach galaktyki. W międzyczasie Carpenter dalej dłużył przy kodzie gry, z tygodnia na tydzień dopracowując szczegóły, dzięki czemu jego silnik generował coraz bardziej skomplikowane formacje górskich szczytów.

#### PASJONACI PRZY PRACY

Wiele rzeczy trzeba było robić metodą prób i błędów, ponieważ nie istniały żadne wzorce ani podręczniki na tyle dobre, żeby pomóc ekipie Lucasfilmu przy pracy. Profesjonalizm mieszał się czasem z prostotą rozwiązań, taką jak choćby znalezienie odpowiedniego dźwięku dla otwierania drzwi hangaru podczas startu Valkyrii.



David Fox „odgrywa” rolę pilota w sesji zdjęciowej do materiałów promocyjnych *Rescue on Fractalus!*

Pasy zapięte, stan paliwa sprawdzony, ciśnienie w normie, wycieraczkę działają. Można startować na misję.

Ówczesny szef działu growego firmy Peter Langston wpadł na pomysł nagrania odgłosów pracy kilku urządzeń gospodarstwa domowego i spośród nich wybrał... dźwięk elektrycznego otwieracza do puszek. Pasował idealnie. Wykryształizowały się też zasady gry, w której głównym i jedynym celem miało być ratowanie zestrzelonych pilotów. Gracz, posługując się przyrządami pokładowymi widocznymi na ekranie, musiał odnaleźć rozbitków, wylądować statkiem w bezpiecznym miejscu i po otwarciu luku ratunkowego zabrać ich na pokład. Według Foxa całość miała mieć wydźwięk pacyfistyczny bez możliwości strzelania z laserowych działek do nadlatujących nieprzyjaciół. Dość odważna decyzja w czasach, kiedy typowa gra z akcją umieszczoną w kosmosie nierozzerwalnie łączyła się z wymianą ognia z innymi pojazdami.

Niespodziewanie owe założenia wywrócił do góry nogami sam George Lucas, a miało to miejsce podczas prezentacji na wewnętrznym spotkaniu w Lucasfilmie. Reżyser zaciekawiony świetnie wyglądającą produkcją chwycił za joystick, polatał przez chwilę statkiem, sprawdzając możliwości gry, i zaskoczony stwierdził, że po naciśnięciu przycisku fire nic się nie dzieje. To wtedy z jego ust padło pamiętne zapytanie „To gdzie jest ten przycisk strzału?”. Zaskoczony Fox przyznał Lucasowi rację, wprowadzając stosowne zmiany. Tempo rozgrywki znacznie wzrosło, kiedy na powierzchni planety dodano stacjonarne działa, a przestrzeń powietrzną patrolowały nieprzyjacielskie myśliwce, które można było zestrzelić. Twórca „Gwiezdnego wojen” zasugerował dodanie jeszcze jednego elementu, który obok grafiki stał się znakiem rozpoznawczym gry. Kiedy Valkyria lądowała na skalistym podłożu i z kokpitu widać było zbliżającego się do statku pilota, w losowych momentach okazywało się, że oto nadbiega nie osoba

czekająca na ratunek, lecz przerażający obcy! Moment, w którym nagle wyskakiwał przed ekran, próbując pięściami rozbić owiewkę kokpitu, u niejednego gracza mógł wywołać krzyk przerażenia, szczególnie gdy działo się to po raz pierwszy. Lucasfilm nie wspominał o tym fragmencie gry ani w materiałach prasowych, ani w instrukcji, licząc na zaskoczenie osób siedzących przed telewizorem. Z postacią wrogiego Jagga wiąże się jeszcze jedna ciekawostka. Otóż jeśli spojrzeć na jego skafander, widać na nim odwrócone litery układające się w inicjały autorów gry. Ten swoisty easter egg był prztyczkiem w nos Atari, które stosowało nieelegancką politykę pomijania nazwisk twórców w wydawanych przez siebie produkcjach.

W Lucasfilmie panowała wówczas wyjątkowo dobra atmosfera i ekipa tworząca gry pozwalała sobie na realizację różnych nietypowych pomysłów. Skoro *Rebel Rescue* zapowiadał się tak dobrze, wypadało go sprzedać w odpowiednim opakowaniu. David Fox poprosił ekipę Industrial Light & Magic o pomoc w przygotowaniu materiałów promocyjnych i grafik do zamieszczenia na pudełku gry oraz w instrukcji. A że pracujący dla

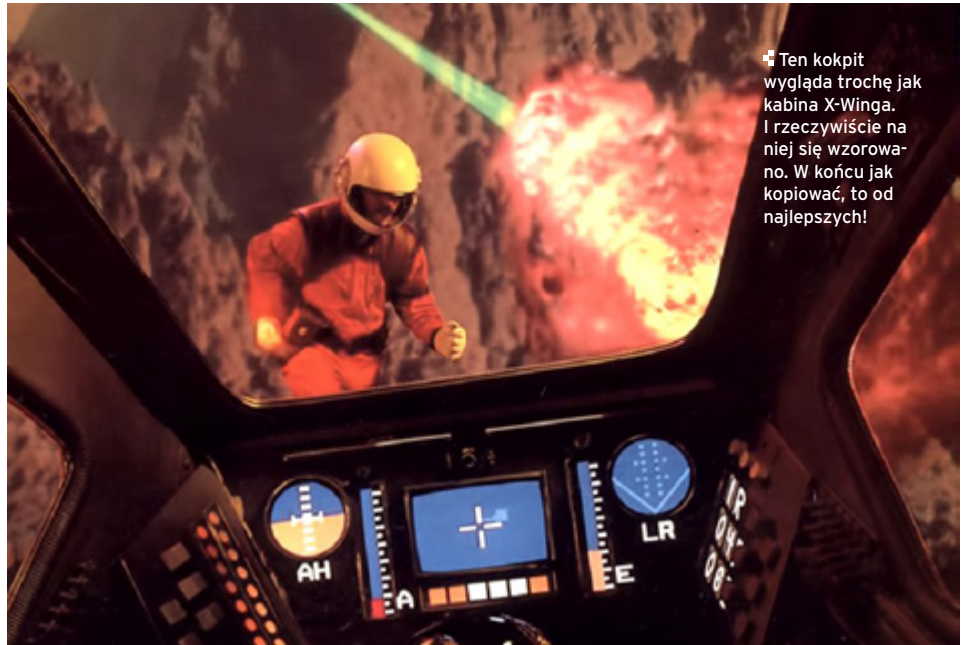
Lucasa ludzie od efektów specjalnych znali się na rzeczy, końcowy efekt wyszedł znakomicie. Na potrzeby sesji zdjęciowej ILM zbudowało naturalnych rozmiarów kokpit statku wraz z przyrządami pokładowymi, a rola pilota przypadła Foxowi, który nosił specjalnie uszyty do tego celu skafander oraz hełm motocyklowy poddany różnym przeróbkom, tak żeby wyglądał na prawdziwe wyposażenie astronauty. Pojawiły się też miniaturowe modele Valkyrii, latających spodków i stacjonarnych dział, które sfotografowane trafiły na kolejne strony instrukcji. Całość robiła piorunujące wrażenie, szczególnie jeśli porównać ją z typowymi wydaniem gier z pierwszej połowy lat osiemdziesiątych. Lucasfilm konsekwentnie realizował swój plan bycia o krok przed innymi.

#### **KŁOPOTY NA FRACTALUSIE**

Kiedy jesienią 1983 roku prace dobiegały końca, zdarzyła się dość niespodziewana rzecz, która zaważyła na przyszłości gry. Lucasfilm przekazał do Atari wersję demo *Rebel Rescue* pod nową kodową nazwą *Behind Jaggi Lines* oraz równoległe powstającego tytułu *Ballblaster*, który to gracz poznał później jako *Ballblazer*. Nieszczęśliwie obydwie produkcje

wysłano na niezabezpieczonych nośnikach, które ktoś skopiował i puścił w szeroki świat za pomocą BBS. Praktycznie gotowe gry szybko zagościły u posiadaczy komputerów Atari 800. Szczególnie Behind Jaggi Lines wywołał wręcz euforię ze względu na niespotykaną wcześniej grafiką fraktalową. Mało tego, wiele czasopism umieściło na swoich łamach recenzje tej produkcji oparte de facto na pirackiej wersji... Wysokie oceny były chyba jedynym pocieszeniem dla rozgoryczonej ekipy Lucasfilmu, która straciła szansę na wysoką sprzedaż swoich premierowych tytułów. Jakby tego było mało, Atari zdecydowanie nie chciało wziąć na siebie winy i na dodatek opóźniało wydanie gier na rynek, tłumacząc się poważną reorganizacją pracy w firmie. Akurat w tym drugim przypadku jest ziarno prawdy, ponieważ stery w Atari przejął Jack Tramiel, który miał inne plany niż zajmowanie się produkcjami Lucasfilmu. Koniec końców Behind Jaggi Lines zmieniło nazwę na Rescue on Fractalus! i pod takim tytułem pojawiło się na konsoli Atari 5200 dopiero w 1985 roku.

Na tym skończyła się współpraca obydwu firm, w związku z czym David Fox musiał szukać nowego wydawcy. Szczęśliwie trafił na Epyx, dzięki czemu gra ukazała się na komputerach Atari XL/XE, C64 i Apple II. Produkcja Lucasfilmu zawitała oczywiście nad Wisłę, gdzie krążyła po giełdach jako nielegalne Behind Jaggi Lines. Co ciekawe Bajtek w numerze z lipca 1986 roku zamieścił recenzję prawdopodobnie pełnej wersji Rescue on Fractalus!, co można wnioskować po rzetelnym przygotowaniu tamtego tekstu. Inaczej wyglądał artykuł w specjalnym dodatku do czasopisma Komputer - „44 gry na Atari”. Nie dość, że przedstawiono tam Behind Jaggi Lines, to jeszcze autor wymyślił do niej wysnaną z palca historyjkę. Można było w niej znaleźć takie kwiatki, jak „planeta Elan”, na której rozgrywała się akcja gry, i postać chemika „Jana Kowalskiego” odpowiedzialnego za odkrycie na niej tajemniczego minerału. To doskonale obrazuje ówczesną rzeczywistość pisania artykułów na podstawie oprogramowania przegranego od handlarza albo kolegi. Fabułę trzeba było wymyślać samemu.



✚ Ten kokpit wygląda trochę jak kabina X-Winga. I rzeczywiście na niej się wzorowano. W końcu jak kopiować, to od najlepszych!



#### DZIEDZICTWO

Na Zachodzie Rescue on Fractalus! sprzedało się przyzwoicie, pomimo wcześniejszego wycieku. Lucasfilm chętnie skorzystał z silnika stworzonego przez Carpentera, wykorzystując go w jeszcze dwóch produkcjach. Już pod koniec 1985 roku na rynek trafił Koronis Rift, w którym gracz za sterami łazika przeszukiwał powierzchnię odległej planety w poszukiwaniu pozostałości po upadłej wysoko rozwiniętej cywilizacji. W atarowskiej wersji grafika wyraźnie ewoluowała, wyświetlając w niektórych momentach aż 128 kolorów jednocześnie na ekranie. Drugim tytułem był The Eidolon, porzucający kosmiczne klimaty na rzecz podróży w inny wymiar za pomocą XIX-wiecznej maszyny godnej wizji H.G. Wellsa. Uzbrojone w laserowe działka statki ustąpiły miejsca fantastycznym istotom, a górskie krajobrazy zastąpiły podziemne tunele stworzone oczywiście za pomocą fraktali. Ta gra to kolejny powód do dumy posiadaczy małego Atari oraz C64 i szkoda, że pojawiła się jedynie w wersji dyskietkowej, co szczególnie w Polsce zawęziło krąg odbiorców.

Lucasfilm niewątpliwie miał szczęście do zatrudniania zdolnych i kreatywnych ludzi, wyciskających siódme poty z komputerów o ograniczonych przecież możliwościach. Dekady mijają, a my wciąż z uznaniem wspominamy ich wielkie dokonania na polu elektronicznej rozrywki. ■

## PIONIERZY I PASJONACI KOMPUTEROWEJ ROZRYWKI. TAK MO NA OKRELI EKIP PRACUJ C NAD PIERWSZYMI GRAMI LUCASFILMU.



✚ Główny bohater gry - gwiazdny myśliwiec Valkyria w pełnej krasie. Lucasfilm umieścił jego sylwetkę w oryginalnej instrukcji. Cudo!



G D Y

L U C C A

S F I L M

R Z

D Z I I L

PIXEL  
WYWIAD

✚ Akcja Koronis Rift rozgrywała się w 2049 roku. Wersja na Amstrada CPC wyglądała najlepiej.

✚ Noah przez ostatnie cztery lata był odpowiedzialny za dział grywy Google. Zrezygnował w kwietniu 2017 roku, zapowiadając, że chce zająć się produkcją gier niezależnych.

Z Noahem Falsteinem o czasach, gdy w Lucasfilm Games powstawało Rescue on Fractalus!, a potem pionierska gra sieciowa, rozmawia Piotr Mańkowski.

**P** Zanim trafiłeś do Lucasfilmu, zrealizowałeś grę, o której kompletnie nic mi nie wiadomo. Co kryło się za złowrogim tytułem Sinistar?

To była produkcja wypuszczona na automaty, sygnowana przez Williama. Z czasem stała się kultowym klasykiem, pamiętnym także z tego, że może nie jako pierwsza gra w historii, ale jako pierwsza tak skutecznie wykorzystywała syntezę mowy. Z automatu wydobywał się czysty głos, padały tam zdania typu „Ostrożnie, idę, jestem głodny”. Przy Sinistarze pracowałem z Johnem Newcomerem, który dostarczał wcześniej pomysły Eugene Jarvisowi do Jousta. Poznałem tam też R.J. Micala, jeszcze do niedawna pracującego ze mną w Google.

**P** Jak trafiłeś do Lucasfilm Games?

Moim pierwszym kontaktem w firmie był David Fox. Nigdy wcześniej nie słyszałem o ich oddziale grywym, ale perspektywa znalezienia się w zespole ludzi odpowiedzialnych za „Star Wars” wyglądała elektryzująco. Akurat wraz z wieloma innymi osobami zostałem zwolniony z Williama, trafiłem na rozmowę do Davida. Był rok 1984, branża gier wciąż wydawała się młoda, choć przeżyła właśnie potężny kryzys. Początkowo Lucasfilm nie za bardzo chciał mnie przyjąć, bo pochodziłem z firmy kojarzącej się ze „starym porządkiem”, który właśnie upadł, a oni chcieli robić coś kompletnie nowego.

**P** Byłeś przy tym, jak David Fox wypuszczał na rynek Rescue on Fractalus! Tę samą technologię 3D wykorzystasteś w swoim pierwszym własnym projekcie, czyli Koronis Rift...

Tak, to był ten sam silnik. Byłem ciekaw, czy udałoby się zrobić Rescue on Fractalus! na powierzchni Ziemi. W samej grze da się wylądować, ale nie możesz się wówczas przemieszczać.



✚ Noah udzielał się nie tylko przy przygodówkach. W 1988 roku został producentem Battlehawks 1942, ściągając do Lucasfilmu nowego zdolnego autora - Larry'ego Hollanda.

✚ Smaczków w Indiana Jones and the Last Crusade było bez liku. W schowku nazistów z lewej posąg z Maniac Mansion, zaś z prawej - słynny obraz Georges'a Seurata.



Natomiast góry wyglądały tak przekonująco i niezmiernie realnie... Zaczęłem pracować w zespole z Charliem Kellnerem nad Koronis Rift. W pewnym momencie wpadł do nas Loren Carpenter, który tworzył ten fraktalny silnik ponad rok wcześniej, i trochę nam pomógł. Wysłała nam z tego niemalże produkcja FPP: miałaś broń i tarcze, po pokonaniu przeciwnika przejmowałaś jego przedmioty. Dosłownie tak samo, jak w strzelaninach w kolejnej dekadzie.

**P** Opowiedz, w jaki sposób zwerbowałeś do Lucasfilmu Rona Gilberta.

W połowie lat osiemdziesiątych C64 zaczęło przebijać Atari w wynikach sprzedaży. Ron był jednym z wczesnych ekspertów od tego komputera. Przyszedł do nas z HESware i doskonale zdawał sobie sprawę, co było złego w produkowanych przez nich grach. To nie była jego wina, że się nie udawały. Miał pełną świadomość, co należałoby robić lepiej. Byłem pod wrażeniem jego uczciwości i przenikliwości w ocenianiu tego, co da się, a czego nie da się zrobić w elektronicznej rozrywce. Ron został zatrudniony do przygotowania konwersji Koronis Rift na C64. Dodam jeszcze, że zwerbowałem też do Lucasfilmu Larry'ego Hollanda, niedługo potem słynnego jako twórcę między innymi X-Winga. Także śmieję się, że mój wpływ na firmę był większy poprzez ludzi, których zatrudniałem, niż przez moją własną pracę.

**P** Przypominasz sobie, kto rzucił pomysł, by realizować pierwszą w historii grę online, czyli Habitat? Oczywiście. To był Chip Morningstar, z którym dzieliłem biuro. On był mistrzem tworzenia narzędzi programistycznych. Napisał od zera silnik gry sieciowej w czasach, gdy nikomu się to nawet nie marzyło. Pracował nad tym trzy lata, co w dekadzie ośmiobitówek jawiło się

niebawem długim okresem. Habitat powstawał na C64. Do maszyny sprzedawane były dedykowane modemy, takie choćby jak 1650 o prędkości przesyłu 300 bodów, i gra Lucasfilmu miała je wykorzystywać. W połowie lat osiemdziesiątych komunikację modemową wykorzystywano do podłączania się do punktów BBS albo wysyłania wiadomości tekstowych. Nasza gra zupełnie rozsadzała ramy tego systemu. Problem polegał na tym, że rozmowy telefoniczne były wówczas drogie, a gracze chcieliby w świecie Habitatu spędzać długie godziny, co wiązało się z koniecznością wieszania na modemie. Mogło się okazać, że w skali miesiąca zabawa kosztowałaby... dziesiątki tysięcy dolarów. Uświadomiliśmy to sobie w pełni pod koniec prac nad grą. Zresztą wiele pomysłów musieliśmy wyeliminować, ponieważ stało się jasne, że przy przepustowości 300 bodów nie ma szans ich zrealizować. Gra nigdy oficjalnie się została wydana na C64, natomiast - i o tym mało osób wie - w 1987 roku doczekała się premiery na wypuszczony przez Fujitsu komputer FM Towns.

**P** Nie do końca rozumiem, co miała wspólnego z Habitatem America Online. Bo że coś miała, to wiadomo.

Gra korzystała z systemu Quantum Link dla C64 napisanego przez Steve'a Case'a, czyli legendę Doliny Krzemowej - założyciela America Online. Dzięki niemu Habitat miał w ogóle działać. Zaczęliśmy współpracować w 1985 roku, gdy równolegle powstawał AOL. Lucasfilm Games orbitował w samym centrum technologicznych wydarzeń.

**P** Potem pracowałeś przy Indiana Jones and the Last Crusade...

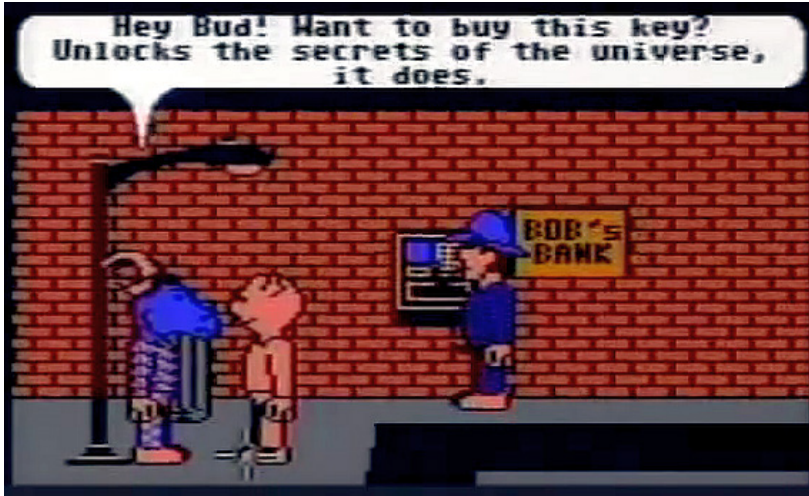
Zaczynałem ten projekt. Przez dwa miesiące działałem sam. Zbliżała się wszakże premiera filmu kinowego, zostało bodaj 7 miesięcy, i zdecydowano, że trzeba przyspieszyć prace, by zdążyć z równoległym wydaniem gry.



✚ Wersja Rescue on Fractalus! na Atari 5200 nie odróżniała się od tej z 2600.



✚ Gogle na okładce Koronis Rift i samo słowo Rift... wyprzedzają o 30 lat elektroniczną rozrywkę.



Szef studia Steve Arnold przydzielił mi Rona Gilberta i Davida Foxa, po czym we trójkę tworzyliśmy grę. Dzieliły nas różnice artystyczne, ale ponieważ w dyskusji były trzy głosy, zawsze w demokratyczny sposób dochodziliśmy do zgody.

**P** No a potem *The Dig*. To dopiero sensacyjna historia, prawda?

To przede wszystkim długa historia, więc podam ci jej skróconą wersję. Steven Spielberg wpadał czasem do naszego biura. Jako fan gier przyglądał się temu, co robimy. Pogrywał w *Last Crusade* i pewnego dnia stwierdził, że ma scenariusz, którego nie da rady zmieścić w formule serialu „Amazing Stories”, ponieważ nie wytrzymałby tego budżet produkcji telewizyjnej. Zapytał po prostu: „Czy mogę go wam streścić?”. To oczywiście bardzo miłe, gdy Steven chce ci dostarczyć filmowy scenariusz, by zrobić z niego grę, jednak miałem pewne wątpliwości. Scenariusz stanowił połączenie „Skarbu Sierra Madre” z „Zakazaną planetą” i opowiadał o dwóch grupach archeologów eksplorujących asteroidę, z biegiem czasu tracących do siebie zaufanie. Zostałem project leaderem, współpracując bezpośrednio ze Stevenem i George'em Lucasem, wprowadzając wiele elementów RPG. Ale gdy doszło do opisywania konfliktów pomiędzy bohaterami, na pokład został przyjęty Brian Moriarty, potem zastąpił go Dave Grossman, a *The Dig* kończył Sean Clark. Proces produkcji trwał 6 lat, co stanowiło w 1995 roku rekord branży. Okazało się, że ze Stevenem Spielbergiem niektórym nie jest łatwo pracować, ponieważ chciał w takim samym stopniu dorzucać pomysły i rozwiązania jak autorzy z Lucasfilmu. Ja akurat zachowałem dobre wspomnienia - mam nawet kasetę magnetofonową dokumentującą spotkanie w domu Spielberga, gdy dyskutowaliśmy z Ronem i szefem LucasArts Dougiem Glenem.

**P** Czy prawdą jest, że już pierwszy dzień produkcji *The Dig* naznaczyło fatum w postaci trzęsienia ziemi?

Tak, to zresztą było jedyne trzęsienie ziemi w okolicach San Francisco od ostatnich kilkudziesięciu lat. Był rok 1989, mieliśmy inauguracyjne spotkanie na Skywalker Ranch. Zaczęło się od lekkich wstrząsów i Brian Moriarty,



który studiował sejsmologię, żartował sobie nawet na ten temat. Lecz nagle ziemia zaczęła się mocno trząść i Brian rzucił „Wskakiwać pod stół”. I jak w filmie animowanym, wszyscy spojrzeli po sobie i dali nura pod wielki stół konferencyjny stojący na środku sali.

**P** Ale końca produkcji *The Dig* już nie doczekałeś?

Znalazłem się na liście do zwolnień, bo po restrukturyzacji LucasArts na początku lat dziewięćdziesiątych około 10% pracownikom podziękowano, a ponieważ nie miałem wtedy pod sobą żadnego projektu, który miałby się zaraz ukazać, padło między innymi na mnie. Pracowałem później dla 3DO Company nad pierwszą w historii konsolą wyposażoną w CD-ROM. W 1995 roku trafiłem do Dreamworks, ale nie do zespołu *Neverhooda*, lecz do projektu osadzonego w realiach drugiej wojny światowej zatytułowanego *Normandy Beach*. Steven Spielberg był tym okresem historii szczególnie zainteresowany. Kilka lat później powstał przecież „Szeregowiec Ryan”. Ale wtedy uznano, że ów temat nie nadaje się na gry i zespół kończył projekt w zupełnie innej oprawie. Powstał *Trespasser*, który zresztą nie odniósł kasowego sukcesu.

**P** Lubię zadawać to pytanie na koniec: co cię ujęło w ostatnich latach w elektronicznej rozrywce?

Niech pomyślę chwilę... to nie jest gra, ale taki film VR 360 stopni zwączy się Pearl. Był nominowany do Oscara, ale niestety nie zdobył statuetki. Siedzisz sobie na tylnym fotelu w samochodzie i obserwujesz rozciągniętą na 20 lat relację pomiędzy ojcem a córką. Płakałem, mając google HTC Vive na głowie. To było krępujące i nieprzyjemne, ale potem nastąpiło pełne katharsis. 🍷

✚ *The Dig* zostało przez recenzentów zbesztane głównie za grafikę o rozdzielczości 320x200. Po latach trzeba znacznie przychylniej spojrzeć na tę grę.

## Twórcy



**Lucasfilm Games pod koniec lat osiemdziesiątych.** Z lewej Ron Gilbert, w środku Noah Falstein, zaś z prawej – David Fox. Wywiady z tym pierwszym zamieściliśmy w Pixelu #04 i #16. Rozmowę z Davidem Foxem opublikowaliśmy w Pixelu #04.

6  
BIG  
PAGES

DANIEL - HARCERZYK, KTÓRY URATOWAŁ ZIEMIĘ

1 2018

# DAN DARE



DIRECT EDITION

000257

3561899721

Wielki bohater ery kosmicznej, który podbił serca Brytyjczyków. Pojawił się nie tylko na kartach komiksu czy w audycjach radiowych, lecz również w piosenkach Pink Floyd, Davida Bowiego czy Eltona Johna. Ba, doczekał się nawet własnego pomnika! Mimo żelaznej kurtyny w drugiej połowie lat osiemdziesiątych podbił też serca polskich graczy, choć... nikt z nas nie miał bladego pojęcia, z kim tak naprawdę ma do czynienia.

■ Marcin M. Drews

O kim mowa? Wszyscy bez cienia wątpliwości odpowiecie, że chodzi o Doktora Who. Otóż nie. Poznajcie pułkownika Daniela McGregora Dare, pilota przyszłości, właściciela najbardziej charakterystycznych brwi w całej galaktyce!

#### APANTOWOGÓLEJESTKTO?

Na stronie speccy.pl 24 stycznia 2013 roku pod recenzją gry Dan Dare pojawił się taki oto wpis autorstwa redaktora Tygrysa: „Lubiłem grać w Dan Dare, choć niezbyt wiedziałem, o co chodzi”. Jakże często powtarzaliśmy te słowa w latach osiemdziesiątych! Gry przychodziły bowiem wówczas z Anglii do Polski w wersjach pirackich. Nie wiedzieliśmy, jak wyglądały oryginalne okładki, a instrukcji nie widzieliśmy na oczy. To była inna epoka. Nie było wstępów wyjaśniających tło fabularne. Do tego służyła papierowa instrukcja, której my jednak nie mieliśmy. Owszem, z pomocą przychodził czasem Bajtek, ale w czasach żelaznej kurtyny informacja nie była produktem tak łatwo dostępnym, jak dziś, w czasach transgranicznego, globalnego internetu.

I tak właśnie dotarł do Polski Dan Dare. Gra trafiła do naszych rąk, owszem, ale mówiące wiele hasło reklamowe wydrukowane na okładce kasety już nie. A brzmiało ono następująco: „Jeden z najsłynniejszych komiksowych bohaterów wszech czasów ożywa w tej wspaniałej grze zręcznościowo-przygodowej. Pełny opis znajdziecie w środku!”.

W 1986 roku zasiedliśmy z wypiekami na twarzy, wiedząc jedno: Dan to kosmiczny bohater z Ziemi, walczący ze złymi obcymi o wielkich zielonych głowach. Tyle bowiem wynioskowaliśmy z obrazka, jaki pojawił się na ekranie w trakcie ładowania gry. O tym, że w Wielkiej Brytanii Dan Dare to postać kultowa, dowiedziałem się przypadkiem... kilka miesięcy temu. I dlatego teraz o wszystkim tym wam opowiadam.

DAWNO, DAWNOTEMU, W 1950 ROKU... Ojcem Dana był brytyjski rysownik Frank Hampson (1918-1985). To on stworzył wizerunek kosmicznego bohatera oraz napisał i zilustrował jego pierwsze przygody. Dan zadebiutował 14 kwietnia 1950 roku w pierwszym numerze komiksowego tygodnika Eagle, który osiągnął oszałamiający wynik sprzedażowy - czasopismo zostało zakupione przez 900 tysięcy młodych czytelników. Opowieści o pilocie z przyszłości pojawiały się w tym magazynie regularnie aż do 1967 roku. Dan szybko podbił serca czytelników. Do tego stopnia, że w latach 1951-1956 siedem razy w tygodniu słynne Radio Luxembourg emitowało oparte na komiksie słuchowisko.

Co ciekawe, wystarczy spojrzeć na okładkę pierwszego numeru Eagle, by odnieść wrażenie, że to właśnie stylistyką Franka Hampsona inspirował się Bogusław Polch, tworząc lata później Funky'ego Kovala. Ba, Funky w mundurze to wręcz wykpany Dan Dare!

Nie można tu też pominąć innej ciekawostki. Otóż założycielem czasopisma Eagle był... wielbny John Marcus Harston Morris, duchowny



TRUDNO UWIERZYĆ,  
ŻE TEN KOMIKS  
WYDAWAŁ DUCHOWNY.

NAZYWAM SIĘ DARE. DAN DARE.  
W GALAKTYCE NA TĘ BREWKĘ  
ZŁAPAŁEM NIEJEDNĄ MEWKĘ.  
CZAIŚ BAZĘ?



kościola anglikańskiego. I nie był to jedyny ksiądz związany z kosmiczną sagą, bowiem w tworzenie opowieści o Danie żywo zaangażowany był wieloletni Chad Varah, który pełnił w czasopiśmie rolę konsultanta do spraw naukowych i astronautycznych (sic!).

Kim natomiast jest sam Dan? To pilot Międzyplanetarnej Floty Kosmicznej, urodzony w 1967 roku w angielskim Manchesterze. Jak przystało na kosmicznego prymusa, ukończył oba słynne uniwersytety: Cambridge i Harvard. Nie jest superbohaterem, a choć dobrze zna jujutsu, unika przemocy i stawia na pokojowe rozwiązania. Ot taki harcerzyk, ale nie śmiecie się, bo to właśnie on kilkakrotnie uratował Ziemię przed niechybną zagładą!

Daniela charakteryzują dwie rzeczy: niezwykle brwi i doskonale odprasowany mundur. Co ciekawe, początkowo miał być kapelanem. Czyżby z uwagi na postać wydawcy czasopisma Eagle?

A skoro już scharakteryzowaliśmy głównego bohatera, czas na kilka słów o jego nemezis. Arcylotrem w tym świecie jest niejaki Mekon, którego wielką zieloną twarz zobaczyliśmy w Polsce po raz pierwszy na ilustracji widocznej podczas ładowania gry Dan Dare na ZX Spectrum. To urodzony w 1750 roku superinteligentny, genetycznie zmodyfikowany obcy, władca rasy Treen zamieszkującej północną półkulę Wenus. Jak twierdził Frank Hampson, wspomniany już twórca historii, konflikt między Ziemianami a Treenami to alegoria drugiej wojny światowej, a Treenowie to po prostu naziści. To w ogóle dość popularna rasa, wzięwszy pod uwagę, iż pojawia się gościnnie w innych uniwersach, w tym w Marvelu czy „Lidze niezwykłych džentelmenów”.

#### DANIEL ZMIENIA STYLÓW

W roku 1960 pałeczkę od Hampsona przejęli inni graficy: Frank Bellamy, Don Harley, Keith Watson, Gerald Palmer i Bruce Cornwell. Nie były to nazwiska z górnej półki, więc choć odświeżono wizerunek Dana i otaczającego go świata, już po dwóch latach komiks spadł z pierwszej

strony magazynu Eagle, a zmiany względem oryginału fani przyjmowali dość chłodno. Co prawda nasz pilot wrócił na krótko na pierwszą stronę w 1967 roku, ale tylko po to, by zrezygnować z karkołomnych akcji i przejść na swoistą emeryturę w charakterze kontrolera lotów kosmicznej floty.

#### DANIEL POZNAJE DREDDA (PRAWIE)

Brytyjski obrońca Ziemi nie odszedł na dobre. Powrót zajął mu jednak aż 10 lat. W 1977 roku pilot pojawił się bowiem w innym komiksowym piśmie – 2000 AD. Tak, nie mylicie się, tym samym, które zaprezentowało światu sędziego Dredda. Wiele się jednak w otoczeniu naszego bohatera zmieniło. Dan zostaje bowiem wybudzony ze stanu anabiozy 200 lat po swoich ostatnich przygodach. Zastaje więc innych bohaterów i inny świat w bardziej punkowym sztafazu tak charakterystycznym dla wydawnictwa 2000 AD. Jedno się nie zmieniło – w dalszym ciągu głównym zagrożeniem był złowrogi długowieczny Mekon. Nadal też zadziwiała... brwi Daniela.

O przygodach pilota opowiadać by można długo, ale Pixel to medium papierowe, więc miejsce mamy ograniczone. Dość powiedzieć, że w pewnym momencie Dan stracił pamięć i zginąłby, gdyby nie... Mekon, który uratował naszego bohatera, a następnie zrobił mu pranie mózgu i uczynił swoim żołnierzem. A był to dopiero wstęp epickiej historii, która okazała się jednak kolejnym początkiem końca Dana, z którym wydawnictwo 2000 AD rozstało się 18 sierpnia 1979 roku.

#### DANIEL JAK STEVEN SEAGAL – TRUDNY DO ZABICIA

Nie na darmo Dan nazywa się Dare (ang. śmieć, ośmielać się, odważyć się, odważnie podjąć się czegoś). Facet okazał się twardy jak socjalistyczna landrynka. Nic dziwnego, że w 1982 roku na rynku ponownie wylądował orzeł, czyli komiksowe czasopismo Eagle – oczywiście z historią Dana Dare’a jako opowieścią flagową. Tym razem jednak naszego bohatera zastąpił jego... potomek, prapraprawnuk. Kto jeszcze przetrwał do lat osiemdziesiątych? Rzecz jasna, Mekon! Złego wszak licho nie bierze.

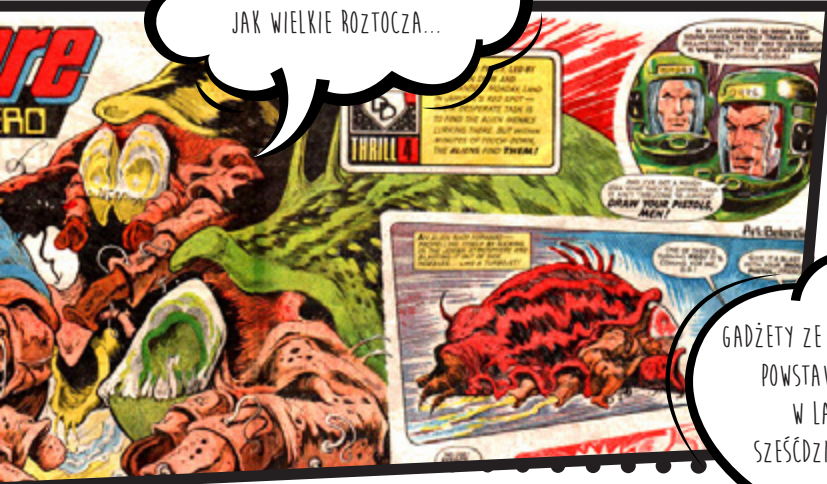
Nowy Dan bardzo przypominał oryginał, o co postarał się rysownik Gerry Embleton, jednak szybko musiał on ustąpić pola lanowi Kennedy’emu, który odmłodził pilota i uczynił zeń blondyna. Nowe przygody napisane przez Pat Mills i Johna Wagnera (nota bene znanego z krótkiego romansu z Doktorą Who), które czytelnicy smakowali przez 18 miesięcy, rozpoczynały się retrospekcją, ukazującą finałny pojedynek Dana z Mekonem. Złoczyńca został pokonany i zamknięty w sztucznej asteroidzie, którą wysłano następnie w głęboki kosmos. Wieki później Mekon został przypadkowo uwolniony i powrócił, by podbić Ziemię (to dopiero prawdziwa obsesja!). Treenowie w końcu zdobyli naszą planetę. Z głębokiej przestrzeni wrócił jednak potomek Dana, również Dan (a jakże!), skompletował nową załogę i rozpoczął walkę o wolność.

Komiks przechodził kolejne mutacje, aż w 1987 roku zyskał kształt space opery niestroniącej od przemocy. Czas harcerzyka minął...

14 KWIEŚNIA 1950 ROKU  
NA RYNKU POJAWIŁ SIĘ  
PIERWSZY KOMIKS O DANIE.



W 2000 AD NIEMILCY ZACZĘLI WYGLĄDĄĆ NAPRAWDĘ GROŹNIE. JAK WIELKIE ROZTOCZA...



GADŻETY ZE ŚWIATA DANA POWSTAŁY JUŻ W LATACH SZESZCZDZIESIĄTYCH.



DAN DARE STAŁ SI POSTACIĄ KULTOWĄ W CAŁEJ ZACHODNIEJ EUROPIE. MIAŁ SWÓJ KOMIKS, SŁUCHOWISKO RADIOWE, A NAWET POSTAWIONO MU NAWET POMNIK! DO POLSKI TRAFIŁ JEDNAK DOPIERO 36 LAT PÓŃNIEJ... W OGÓLE NIE ZOSTAŁ TU ROZPOZNANY.



PIERWOTNIE DAN DARE ZAMIERZAŁ BYĆ KAPELANEM WOJSKOWYM. CZYŻBY MIAŁ WALCZYĆ Z OBCYMI KRZYŻEM I WODĄ ŚWIĘCONĄ?

DAN DARE W WERSJI 2000 AD TO PRZEPIĘKNY WIZUALNY OLD SCHOOL!



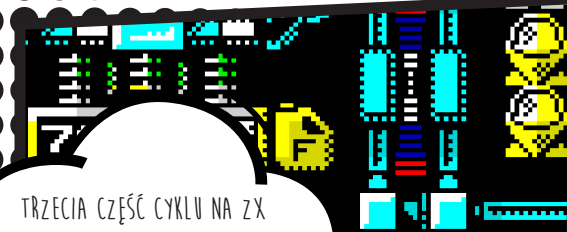
DAN DARE NA BRYTYJSKIM ZNACZKU POCZTOWYM! TUŻ OBOK BANDY MISIÓW I KRÓLICZKA.



ROK 1986. DAN DARE WKRACZA NA EKRANY KOMPUTERÓW OSOBISTYCH W PLATFORMÓWCE.

ŚPIEWAMY: ZIELONE WŁOSY,  
ZIELONE BUTKI, MEKON TO SZUJA,  
NIE JEST MILUTKI!

DAN DARE  
PILOT OF THE FUTURE



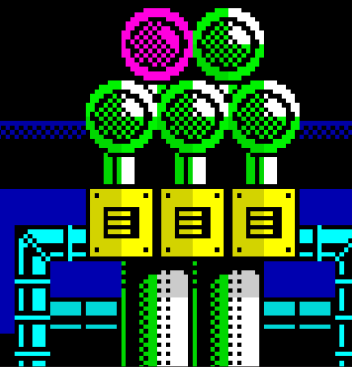
TRZECIA CZĘŚĆ CYKLU NA ZX SPECTRUM ZASKAKIWAŁA BOGATĄ KOLORYSTYKĄ!

DAN DARE STAŁ SIĘ ULUBIWCEM ARTYSTÓW SCENY MUZYCZNEJ. BOHATER POJAWIŁ SIĘ W PIOSENCE PINK FLOYD CZY UTWORZE „DJ” DAVIDA BOWIEGO („FEELS LIKE DAN DARE LIES DOWN”). UTWÓR „DAN DARE” ZNALAZŁ SIĘ TAKŻE NA PŁYTCIE SŁYNNEJ GRUPY ART OF NOISE, A PIOSENKĘ O TAKIM TYTULE NAGRAŁ ZESPÓŁ... THE MEKONS!



GRĘ Z 1986 ROKU STWORZYŁ ZAŁOŻONY PRZEZ VIRGIN ZESPÓŁ GANG OF FIVE.

GRA ZBIERAŁA W PRASIE OCENY POWYŻEJ 90%. POD WZGLĘDEM JAKOŚCI WYKONANIA BYŁO TO CZYSTE AAA.





WIEDZIAŁEM, ŻE BOTOKS  
I SZMINKA TO NIE NAJLEP-  
SZY POMYSŁ NA POWRÓT DO  
GRY. ALE NADAL BRONIĘ SIĘ  
BREWKA.

#### DANDARE: PILOT OF THE FUTURE

Tymczasem w 1986 roku Daniel (ten oryginalny, a nie jego potomek) postanowił zaprzyjaźnić się z Clive'em Sinclairem. Tym samym po raz pierwszy w historii to my mogliśmy pokierować kosmicznym bohaterem. Dan Dare: Pilot of the Future opowiada historię asteroidy, która zmierza w kierunku Ziemi. Szybko okazuje się, że to sztuczny twór wykreowany przez Mekona, by zniszczyć naszą planetę. Dan rusza w misję na pokładzie swego statku Anastasia, lądując na asteroidzie i po raz kolejny próbuje ocalić Ziemię. Ma na to tylko dwie godziny, a czas biegnie nieubłaganie...

Grę oficjalnie poświęcono pamięci Franka Hampsona, który zmarł rok wcześniej, 8 lipca 1985 roku. Twórcy napisali w instrukcji: „Mamy nadzieję, że Frank zaakceptowałby naszą wizję jego bohaterów”.

Choć gra to niespecjalnie wyróżniający się platformowy shooter, nie tylko podbiła Wyspy Brytyjskie (Your Sinclair - 90%, Crash - 92%), ale i spodobała się Polakom. U nas oczywiście można było kupić tytuł w wersji pirackiej za przysłowiowe grosze. W Anglii gra, wydana przez Virgin Games, kosztowała 9,95 funtów. O sukcesie zdecydowały ponoć zgrabna grafika i reżim czasowy, który dodawał smaczku. Nie wyrobisz się w dwie godziny? Pożegnaj się z Ziemią na zawsze...

#### DANDARE II: MEKON'S REVENGE

Dwa lata później Dan powrócił, co oznacza, że niezależnie od tego, jak nam poszło w części pierwszej, nasz bohater koniec końców wysadził groźną asteroidę Mekona, ratując miliardy Ziemiaków.

Tym razem wenusjański geniusz zbrodni buduje ogromny statek kosmiczny. Na jego pokładzie znajdują się inkubatory z zarodkami genetycznie zmodyfikowanych Treenów. Mimo że zielony niemilec zablokował łączność na Ziemi, Dan zdołał zebrać ekipę doborowych pilotów i razem wyruszają do walki na pokładzie wenusjańskiego okrętu. Muszą zrobić to, przeciwko czemu protestowałyby obecny rząd - zniszczyć zarodki.

Kto jednak oburzony jest takim rozwojem sytuacji, może wybrać... drugą stronę konfliktu i pokierować samym Mekonem, który musi ochronić kapsuły z embrionami i w imię obrony życia poczętego wysłać je w stronę Ziemi celem jej podbicia.

Część druga zyskała podobne oceny, co poprzedniczka. Podobną też miała grafikę, choć zmianie uległa grywalność. Wszystkiego było więcej, Dan już nie biegał, lecz latał, a całość stała się wręcz dramatycznie trudna. Spróbujcie zagrać w nią dziś i przeżyć dłużej niż 30 sekund...

#### DANDARE III: THE ESCAPE

No cóż, jak zapewne się domyśliście, Mekon przeżył. Zresztą kim byłby Dan bez swego głównego wroga? Nic więc dziwnego, że po kolejnych dwóch latach na rynku pojawiła się część trzecia. Tym razem zielony bandyta podszedł do tematu w sposób nowatorski. Miast z miejsca podbijać Ziemię, postanowił rozpocząć od porwania Dana i użycia go w swych eksperymentach genetycznych.

Ziemijski pilot budzi się więc na pokładzie wielkiego satelity orbitującego wokół Wenus, na którego pokładzie roi się od nieudanych twórców Mekona. Dan zakłada odrzutowy plecak i rozpoczyna walkę o przeżycie. Głównym zadaniem jest jednak zebranie odpowiedniej ilości paliwa, które pozwoli naszemu bohaterowi uciec ze szponów diabolicznego oprawcy i wrócić na Ziemię.

Pamiętam recenzję jednego z redaktorów magazynu Crash. Brzmiała ona następująco: „WOW!”. I faktycznie, gra porywa od pierwszej sekundy. Choć spora część ekranu zawłaszczona jest przez interfejs, pole rozgrywki dosłownie eksploduje kolorami, co na ZX Spectrum jest nie lada wyczynem. Całość szybkością i estetyką przypomina takie hity jak Starquake czy Cybernoid.

Ostatnia część interaktywnej trylogii ma jedną sporą wadę. Powstała za późno. Rok 1990 stanowią już zmierni chwaly Sinclaira i Dan Dare z pewnością nie odniósł sukcesu sprzedażowego. Był też ostatnią komputerową produkcją opowiadającą o losach brytyjskiego pilota kosmicznego. Krótko potem Dan popadł w zapomnienie...

#### MOMENT, JAKIE ZAPOMNIENIE?!

Dan wcale się nie skończył. I, co ważniejsze, nie skończył jak Andrzej Chyra czy Nicolas Cage. Po prostu usunął się w cień, lecz nadal broni naszej planety. Z powodzeniem wkroczył w XXI wiek, doczekał się wielu reedycji, serialu animowanego oraz planów, które zapierają dech w piersiach - powstała bowiem koncepcja tematycznego parku rozrywki osadzonego w realiach Dana oraz pomysł nakręcenia wysokobudżetowej produkcji kinowej. I choć niewiele na ten temat wiadomo, jedna z plotek głosi, iż w postaci pilota przyszłości wcielić się ma Sam Worthington.

Jednak elektroniczna historia Dana rozpoczęła się i zakończyła na komputerach 8-bitowych i trwała zaledwie cztery lata. Cztery lata, w trakcie których nikt z nas w Polsce nie miał pojęcia, z jak wielkim bohaterem ma do czynienia... ■

ZAŁOŻONE PRZEZ DAVIDA CAGE'A STUDIO QUANTIC DREAM TWORZY WYJĄTKOWE GRY. FAHRENHEIT I HEAVY RAIN, A NAWET WYRAŹNIE SŁABSZA PRODUKCJA BEYOND: TWO SOULS BYŁY JEDNYMI Z CIEKAWSZYCH INTERAKTYWNYCH FILMÓW W HISTORII.

■ Wojtek Kałużyński

# KWANTOWY SEN



W  
W  
W

**G**ier paryskiego studia nie sposób pomylić z innymi produkcjami. Mają swój wyrazisty charakter, każda, nawet mniej udana, posiada bardzo specyficzną sznyć. Patentem na wyjątkowość wedle założyciela studia Davida Cage'a i jego ekipy jest coś tak prostego, że aż banalnego - opowiadanie interesujących historii. Spécialité de la maison studia stały się więc swego rodzaju interaktywne filmy. **Quantic Dream** potrafi je tworzyć tak, by faktycznie spełniały obietnice o przygodzie, w której rozwój fabuły naprawdę, a nie tylko na niby, zależy od decyzji i działań gracza.

Gry Quantic Dream ukazują się rzadko. Ostatnia premiera miała miejsce ponad cztery lata temu. Zawsze elektryzują, wywołują gorące spory, nigdy nie są takie, jak inne.

#### NAZYWAMSI CAGE... DAVIDCAGE

David Cage to postać dość ekscentryczna, oryginalna i tajemnicza. Naprawdę nazywa się David de Gruttola. Zaczynał jako muzyk. A że był też zapalonym kinomanem i graczem, zaczął na początku lat dziewięćdziesiątych szukać pracy w charakterze kompozytora ilustracji muzycznych do filmów i gier. To wtedy właśnie przybrał pseudonim, pod którym jest dziś znany. - Gdy dzwoniłem z propozycją współpracy do producentów z Anglii albo ze Stanów i mówiłem, że nazywam się David de Gruttola, często słyszałem: „Boże, zmiłuj się!”. Wtedy pomyślałem, że muszę coś zrobić. Potrzebowałem prostszego nazwiska, które można by zapamiętać w każdym kraju i wymyśliłem Davida Cage'a.

Pomogło. De Gruttola już jako Cage kupił małe studio o nazwie Totem na Montparnasse i zaczął pracę w branży gier wideo jako kompozytor i aranżer. Dziś gier, które ilustrował muzyką, trochę się wstydzi. Nie lubi, jak mu się przypomina takie tytuły, jak Super Dany czy Cheese Cat-Astrophe Starring Speedy Gonzales. Ale to właśnie marność tych gier, które go denerwowały prostotą i prostactwem, sprawiła, że zaczął myśleć o napisaniu własnej. Zatrudnił na początek trzy osoby i zaczął. Nie od scenariusza, ale od prac nad stroną techniczną. - Dostaliśmy wtedy karty 3D, chyba od ATI - pierwsze prototypy 3dfx! Uczyliśmy się z nich korzystać.

Udało się nawiązać współpracę z firmą eksperymentującą ze skanowaniem twarzy, przechwytywaniem w trójwymiarze ruchów aktorów i zapisywaniem w cyfrowej postaci, czyli



## NAUKOWOŚĆ FIZYKI KWANTOWEJ POŁĄCZONA Z IRRACJONALNOŚCIĄ SNU TO NAJLEPSZY WYKŁADNIK TEGO, O CZYM MARZY QUANTIC DREAM.

wczesną wersją dzisiejszego motion capture. - Myślę, że wtedy pierwszy raz użyto tej technologii w historii gier wideo - wspomina Cage. - To był całkowity eksperyment. Przez sześć miesięcy pracowaliśmy jak szaleni, zamknięci w studiu. I po sześciu miesiącach, jakimś boskim cudem, opracowaliśmy od podstaw silnik 3D. Zaprojektowali fragment miasta pełnego przechodniów. Poruszało się po nim swobodnie bohaterem, którym był przeniesiony do pamięci aktor.

Cage wziął pod pachę komputer wielkości trzech walizek i poleciał do Londynu. Pukał do rozmaitych dużych producentów. Traf chciał, że pierwsze drzwi, które się przed nim otworzyły, stanowiły nieodłączną część gabinetu jednego z szefów studia Eidos, opromienionego sukcesem pierwszego Tomb Raidera. - Zobaczył to moje demo, prawie spadł z krzesła i powiedział: „Świetnie, przygotuję umowę”. Miałem wracać do Paryża,

ale mnie zatrzymał. Pierwszy raz w życiu mieszkałem w pięciogwiazdkowym hotelu, zaprosili mnie na mecz Arsenalu, poznałem osobiście Arsene'a Wengera, a następnego ranka umowa, przetłumaczona na francuski, była gotowa.

Eidos postawił warunek, że prace nad grą muszą się rozpocząć w ciągu miesiąca. Tymczasem Cage nie miał biura, wystarczająco dużego studia ani odpowiednio licznej ekipy. Zażądał więc bardzo dużej zaliczki, która miała pokryć te koszty. Ku jego zdumieniu Eidos zgodził się bez wahania, a za gotową grę zaoferował sumę zawrotną jak na ówczesne wyobrażenia Cage'a. Wystarczyło na wynajęcie lokali, zatrudnienie czterdziestoosobowej ekipy, zakup komputerów. I nowa firma zaczęła działalność już pod nazwą Quantic Dream. Nazwę Cage wymyślił sam. Uważał, że oksymoroniczne połączenie naukowości kwantowej fizyki z irracjonalnością snu będzie najlepszym wykładnikiem tego, o czym marzy. Po miesiącu jego nowe studio gotowe było do pracy nad projektem gry zatytułowanej roboczo Omikron...

### DAVID BOWIE I DUSZA NOMADÓW

Cage napędce napisał scenariusz historii o futurystycznym mieście Omikron, gdzie w odpowiedzi na desperackie wezwanie z zaświatów wraca dusza głównego bohatera, próbując pokonać czyhające wokół wrogie siły.

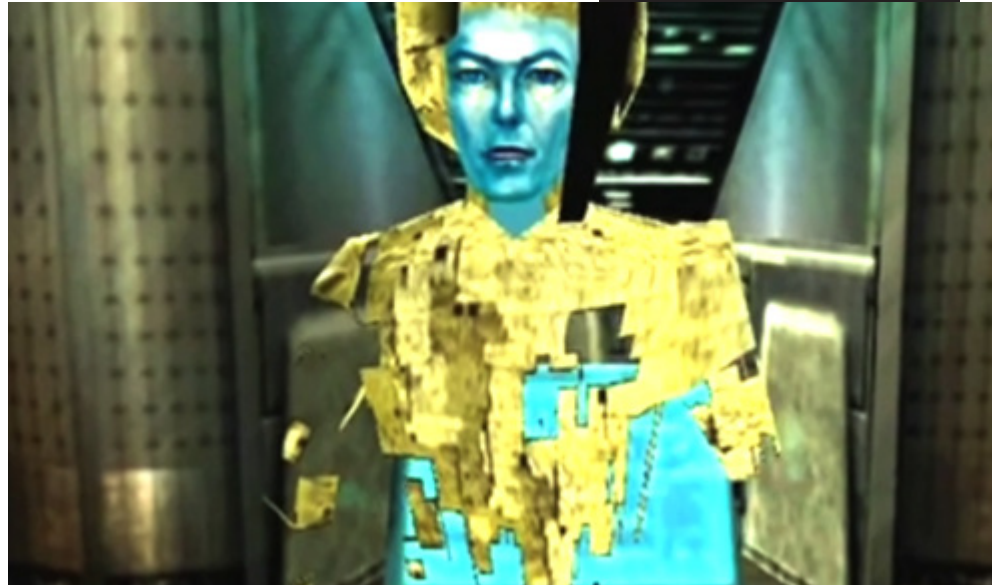


### The Man

**Jako prorok nowej ery gier wideo, David Cage ma dość krytyczną opinię o branży: „Myślę, że powinniśmy mieć więcej odwagi i więcej ryzykować. No bo ile można jeszcze zrobić FPS? Ile można jeszcze zabić potworów obcych albo zombie? W końcu przychodzi moment, kiedy trzeba dorosnąć. [...] Trzeba się rozwijać”.**



Ulice w deszczu. Szklany drapacz. Straż pożarna w akcji. Policja. FBI. Czyli prawie jak scena ze „Szklanej pułapki”. Tylko Bruce’a Willis’a brak.



## OMIKRON

**Bowie skomponował muzykę całkowicie różną od oczekiwań Cage'a. – Podchodziłem do tego tak, jakbym robił film.**

Starałem się zrobić coś, co dotykałoby emocjonalnego serca gry – wspominał Bowie po latach. Zamiast gęstej technorockowej ilustracji, kojarzącej się z science fiction, napisał ścieżkę oszczędną z akustycznymi gitarami, bębnami, dyskretną wokalizą i melodiami, które oswajały wszechświat przedstawiony w warstwie wizualnej. Muzyka brzmiała świetnie. Część utworów ukazała się na solowym albumie „Hours”.

Szkice do Omikrona zobaczył David Bowie i to o dziwo wystarczyło, by zgodził się skomponować jedną z najbardziej niezwykłych ilustracji muzycznych w dziejach gier.

Cieszył się, że wreszcie napisze muzykę, która nie będzie chałturą. Tyle że akurat na muzykę nie starczyło Cage'owi czasu w nawale pracy. Wymyślił więc, że poprosi o możliwość wykorzystania na ścieżce dźwiękowej kilku utworów jednego ze swoich ulubionych wykonawców – Davida Bowie, którego twórczość wydawała mu się idealną ilustracją świata łączącego science fiction z psychodelicznym fantasy. – Spotkaliśmy się w biurze Eidosa na Wimbledonie. Przekonywałem go dwie godziny – pokazałem mu projekty, opo-

wiedziałem historię... Wreszcie zapytał, czego od niego oczekuję. Odpowiedziałem, że chcielibyśmy wykorzystać kilka jego piosenek. Odpowiedział krótko: „Nie”. Już chciałem wyjść, ale on mnie zatrzymał i mówi: „Nie zrozumiałeś, chciałbym napisać oryginalną muzykę do tej gry”. Myślałem, że się prześłyszałem. Nawet o czymś takim nie śmiałem marzyć i, prawdę mówiąc, nie wierzyłem, że on to naprawdę zrobi, ale następnego dnia byliśmy już razem w Paryżu i David natychmiast zabrał się do pracy...

Udział Bowiego w projekcie Omikron ostatecznie nie skończył się wyłącznie na muzyce. Zgodził się zagrać drugoplanową rolę. – Przyszedł, by poddać się przechwytywaniu ruchu. Miałem ogromną treść, gdy reżyserowałem go w studiu. Przecież był także aktorem, grał chociażby w świetnej „Zagadce nieśmiertelności”. Nie powiedział ani jednego krytycznego słowa. Mało tego, przyprowadził swoją żonę Iman, absolutnie olśniewającą supermodelkę, i ona również pojawiła się w grze. Naprawdę się zaangażował. Współpraca z nim sprawiała prawdziwą przyjemność – wspomina Cage. Gra – wydana ostatecznie w 1999 roku na konsolę Dreamcast i na PC pod tytułem Omikron: The Nomad Soul, a rok później także na PlayStation – pod względem wizualnym wyprzedzała swoje czasy.



✚ Detroit przyszłości z zabytkowymi wieżowcami w tle.

✚ Czy złe androidy sniá o elektrycznych owcach, czy o małych dziewczynkach?

## DETROIT

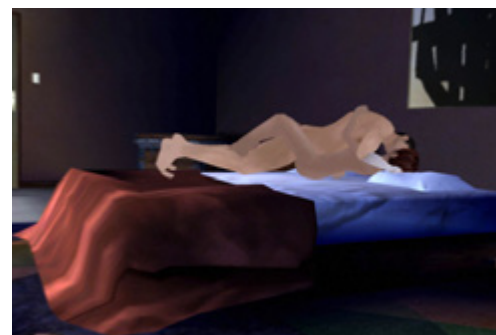
Nic dziwnego, że kolejny interaktywny sen Cage'a i spółki, *Detroit: Become Human*, zajmuje wysokie miejsce na krótkiej liście najbardziej oczekiwanych tytułów przyszłego roku.

Będzie to interaktywna opowieść w stylu poprzednich gier firmowanych przez Quantic Dream. Pomysł narodził się w zaprezentowanym w 2012 roku demie technologicznym Kara, przedstawiającym proces powstawania obdarzonej uczuciami kobiety-androida.

Akcja rozgrywać się będzie w Detroit w niedalekiej przyszłości, gdy obok ludzi żyją będące ich wierną kopią androidy. Główna bohaterka, czyli właśnie Kara, jako jedyny android obdarzony prawdziwymi ludzkimi uczuciami będzie próbowała poznać prawdę o sobie oraz innych robotach i, jeśli to możliwe, powstrzymać ich bunt. Skojarzenia z „Blade Runnerem” i „Ghost in the Shell” są nieprzypadkowe, ale Cage zapewnia, że dość oczywiste pytanie, czy obdarzony uczuciami robot jest tylko maszyną, czy czymś więcej, nie będzie ani banalne, ani wtórne. Skłonny jestem wierzyć, ale nie jestem obiektywny, bo gry firmowane przez Quantic Dream zwykajnie lubię. Nawet ich potknięcia wydają mi się ciekawe i odkrywczce, a kierunek poszukiwań więcej niż obiecujący, budzący wręcz nadzieję na odkrycie nowej jakości w sztuce narracji. Kibicuję im niemal od samego początku, a trzeba przyznać, że owe początki były niełatwe i dość osobliwe.



Z narracją i mechaniką rozgrywki Cage i spółka zdecydowanie jednak przedobrzyli. Ambitnie próbowali gatunkowej syntezy - upchnęli elementy pierwszoosobowej strzelaniny, zręcznościowe walki, przygodowe misje, eksplorację, zagadki logiczne. Część rozwiązań narzucił im Eidos, wierząc, że trzymanie się stylistyki wydanego akurat Half-Life pomoże w promocji i sprzedaży gry. Nie była to gra zła, ale irytująco nierówna, w której świetne pomysły mieszały się z kompletnie nie trafionymi, znakomite fragmenty z meczącymi. Dziś ma status pozycji kultowej głównie z uwagi na udział Bowiego, ale nie tylko - Omikron charakteryzują sprawna narracja oraz melancholijny urok świata przyszłości, zaprezentowanego w sposób, jakiego nie powstydziliby się twórcy filmowi. Zagrałem po latach i stwierdzam, że z czasem ów tytuł wręcz zyskuje. Jest współczesny jak mało która inna gra z przełomu wieków. - Popelniliśmy wszelkie możliwe błędy ambitnych programistów, którzy chcieli wszystkiego naraz, co było szaleństwem i nie mogło się udać. Ale i tak jestem z Nomad Soul dumny. To była nierozsądna gra, ale sprawiła, że chcieliśmy zrobić następny, bardziej przemysłany krok... - podsumowuje Cage.



## FAHRENHEIT

Dziś podobny mechanizm wykorzystuje wiele gier, choćby *Life is Strange*, stało się to wręcz modnym trendem.

Jednak to, co dziś wydaje się oczywiste, wówczas jednak wcale takie nie było. Absolutne nowatorstwo projektu polegało na zerwaniu z przygodową konwencją point and click, braku interfejsu i zagadek.

PRZEPOWIEDNIA W KOLORZE INDYGO  
Zanim jednak Cage mógł ów następny krok zrobić, musiał poradzić sobie z kłopotami, w które popadła jego firma. Sprzedaż *Nomad Soul* wyglądała raczej rozczarowująco - sprzedało się od 300 do 350 tysięcy egzemplarzy, co było dalekie od oczekiwań. Mimo to Eidos chciał, by Quantic Dream zaczął pracę na kontynuację. Cage jednak zdecydowanie odmówił. Nie chciał powtórki, planował grę o epizodycznej



strukturze, filmowej narracji, a tego Eidos nie chciał. Zerwanie współpracy oznaczało finansowy kryzys. - To był jedyny moment w historii Quantic, w ciągu dwudziestu lat istnienia, kiedy prawie zamknęliśmy firmę - wspomina.

Ratunkiem okazała się umowa z medialnym koncernem Vivendi, który sam borykał się z kłopotami. Gdy jednak Cage zaprezentował Christophe'owi Rambozowi, stojącemu na czele oddziału odpowiedzialnego za produkcję gier, wstępną koncepcję gry Fahrenheit, ten uwierzył w pomysł i zdecydował się weń zainwestować. Starczyło na otwarcie biura w USA, zakup zestawu do przechwytywania ruchu i zatrudnienie większej ekipy.

Istota pomysłu Cage'a na nową grę była nader prosta. - Zdałem sobie sprawę, że to, co mnie interesuje, to wywoływanie emocji, opowiadanie historii. Dotarło do mnie, że nie wszyscy chcą strzelać do ludzi albo rozwiązywać godzinami zagadki, ale to, co lubią wszyscy i tego szukają w książkach czy filmach, to dobrze opowiedziane, poruszające historie. Udowodnijmy, że gry także mogą je opowiadać. Cage zasiadł do pisania scenariusza i pisał go przez rok. Wymyślił fabułę w konwencji thrillera paranormalnego rozgrywającą się Nowym Jorku. Miastem wstrząsa seria brutalnych morderstw popełnianych w afekcie przez zupełnie przypadkowe osoby niezające sobie sprawy z tego, co robią. Jeden z owych nieświadomych zabójców Lucas Kane próbuje rozwiązać dziwną zagadkę. Cage chciał, żeby gracz od początku dał się wciągnąć w opowieść,

Gra rzeczywiście była filmowa w komponowaniu kadrów, w wewnątrzkadrowym montażu, w eliptycznej narracji, przypominającej patenty z konkretnych obrazów, w prowadzeniu wirtualnych kamer, stylizacji świata i bohaterów. W momencie premiery w 2005 roku Fahrenheit był bez wątpienia najlepiej wyreżyserowaną grą na rynku. Już same napisy początkowe na tle podbitej niepokojącej sekwencji leżącego kruka przysiadającego w oknie, w którym za chwilę miała rozpocząć się akcja, imitowała filmowe chwytły.

Owszem, w tym naśladowaniu kina kryło się jeszcze wiele niedoskonałości. Akcja miała liniowe ograniczenia. Gdy nie udało się wykonać jakiegoś zadania, trzeba było je powtarzać. Gdy bohater ginął, rozpoczynaliśmy od ostatnio zapisanego stanu. Tradycyjne ograniczenia gier wytrącały zatem z poczucia obcowania z interaktywnym filmem, który możemy współreżyserować, decydować w ograniczonym zakresie, w którym kierunku rozwinie się akcja.

Wcale nie taka krótka rozprawa między przeciętnym nowojorczykiem, nieprzeciętnym żarłokiem i bardzo przyzwoitym plebanem.

PRZED FAHRENHEITEM QUANTIC DREAM BYŁ FIRMĄ MAŁĄ, NISZOWĄ, PO SUKCESIE GRY STAŁ SIĘ NAGLE CZOŁOWYM AWANGARDOWYM STUDIEM NA ŚWIECIE. JEDNOCZEŚNIE DAVID CAGE WYRÓSŁ NA GURU NOWEJ FALI.

identyfikował z protagonistami - jak w kinie, ale oprócz tego, by - inaczej niż w kinie - nie tylko ciekawy był dalszego ciągu zdarzeń, ale miał nań realny wpływ.

Cage przyszłość gier wideo widział z jednej strony w ich filmowości narracyjnej i obrazowej, w zastosowaniu motion capture, z drugiej we wciągnięciu gracza w konstruowanie historii i wzięciu odpowiedzialności za jej rozwój. - Chciałem opowiedzieć historię zmuszającą do podejmowania wyborów, które będą miały istotne konsekwencje. Gracz musi się poczuć bohaterem opowieści. Długo myśleliśmy jak to przełożyć na mechanikę gry. Zgubiliśmy się po drodze z dziesięć razy. Wraz z tym tytułem musiały zostać wynalezione pewne pojęcia, których nie było! Nic nie było, totalna pustynia. Kiedy rozmawialiśmy o interaktywnej narracji, ona nie istniała. Musieliśmy wszystko wymyślić i wymyśliliśmy koncepcję elastycznych opowieści.

Aby stworzyć Fahrenheita, Quantic Dream opracował nowy system sterowania nazwany MPAR (Motion Physical Action Reaction) i dzięki niemu właśnie opowiedzenie historii napisanej przez Cage'a stało się możliwe. Po sześciu latach Fahrenheit wreszcie się ukazał w USA pod tytułem Indigo Prophecy na konsolę Sony i na PC.

Po drugie szwankowała grywalność.

Minigry QTE, wymagające niemal nadludzkiej momentami sprawności w stukaniu w klawiaturę, irytująco rozbiły narrację na epizodyczne zadania, a dopiero ich wykonanie pozwalało poznać ciąg dalszy kryminalnej opowieści o równoległym, wielowątkowym śledztwie z wątkami paranormalnymi rodem z horroru. Niemniej jednak w historii studia Fahrenheit stanowią krok milowy, namacalny dowód na to, że to, co niemożliwe, jednak może się udać.

ULEWNY DESZCZ

Przed Fahrenheitem Quantic Dream był firmą małą, niszową, dla rekinów branży prawie anonimową. Po sukcesie rozdzwoniły się telefony z propozycjami współpracy od najwiękzych na rynku.



Fahrenheit sprzedał się dobrze, miał pozytywne recenzje. Cage wspomina, że ten sukces kompletnie go zaskoczył. – Szczerze mówiąc, kiedy skończyłem grę, byłem zniechęcony. Myślałem, że wszystko spieprzyliśmy. Sądziłem, że to prawdopodobnie będzie nasza ostatnia produkcja. W końcu stworzyliśmy grę, w której nie było strzelanin, samochodów do ścigania. Nikogo to nie zainteresuje. Powoli godziłem się z faktem, że aby Quantic Dream nadal istniało, będę musiał porzucić wszystkie moje szalone pomysły... i jednak stworzyć Nomad Soul 2. Ale wtedy się okazało, że wielu ludzi to kupiło, że pisanie takich gier ma sens.

Cage przez następne dwa lata jeździł po świecie, spotykał się z fanami, wielkich wydawców przekonywał, że przyszłość gier wideo to emocje i narracja. Po czym wrócił do Paryża i przez kolejny rok pisał scenariusz kolejnej gry – Heavy Rain. – Wtedy dopiero co zostałem ojcem i któregoś wieczora przyszło mi do głowy, co by było, gdybym zgubił swoje dziecko w centrum handlowym i co się stanie, jeśli go nie znajdę? Przez dziesięć minut ta myśl mnie przerażała i to doświadczenie stało się początkiem scenariusza Heavy Rain.

Cage pisał scenariusz, a w tym czasie zespół Quantic Dream doskonalił silnik i system ruchu wykorzystany w Fahrenheitie. Gdy scenariusz został ukończony, produkcja ruszyła niemal natychmiast. Gra, która ukazała się

w przypadku kina, w którym jesteśmy tylko biernymi widzami, byłaby poważnym zarzutem, o tyle gdy wychodzimy z roli widzów i sami współtworzymy dalszy ciąg akcji, nawet te najbardziej wytarte szlaki i najbardziej schematyczne rozwiązania zyskują walor oryginalności, angażują emocje, trzymają w napięciu, zaskakują suspensem. Czyli działają jak dobre kino. A być może i silniej.

Komputerowe aktorstwo jest tu najwyższej próby, choć i ono na nic by się zdało, gdyby nie wiarygodność samych protagonistów, obdarzonych już w punkcie wyjścia całkiem skomplikowanymi osobowościami dopełnianymi przez nas podczas rozgrywki. A stopień identyfikacji z kreowanymi postaciami zapewnia z gruntu filmowe emocje. Istotą gry jest podejmowanie decyzji, których skutki nie zawsze dają się łatwo przewidzieć. Sporo zależy od drobiazgów: czy uda nam się prawidłowo zawiązać



## HEAVY RAIN

*Niejednokrotnie, gdy coś się nie uda, podejmiemy błędną decyzję, nie dość szybko zareagujemy na rozwój sytuacji, dopada nas zwykłe poczucie winy, że to my zawiedliśmy.*

*Obserwujemy nie wirtualne byty wykreowane przez grafików, ale zdigitalizowane awatary ludzi. Taki performance capture, wcale nie gorszy niż na przykład w „Beowulfie”.*

## DROGA DO SPEŁNIENIA MARZEŃ O INTERAKTYWNYM KINIE WIEDZIE BYĆ MOŻE NIE PRZEZ EWOLUCJĘ SAMEGO KINA, ALE PRZEZ REWOLUCJĘ, JAKIEJ DOKONUJĄ GRY WIDEO.

w 2010 roku, zrewolucjonizowała swój gatunek. W Heavy Rain większość wad Fahrenheita udało się wyeliminować. Narracja jest bardziej płynna, w każdej chwili któraś z postaci, w którą się wcielamy, może zginąć, a opowieść toczy się dalej. Przestrzeń wolności we współdecydowaniu o kształcie fabuły poszerzyła się przy tym o całe niebo. Imitacja formuły filmowego spektaklu przeżywanego nie z perspektywy widza, ale uczestnika, jest znacznie doskonalsze. To w rzeczy samej prawie interaktywny film. Dramat obyczajowy, ewoluujący w psychologiczny thriller i kryminał noir. Rodzinna wizyta w centrum handlowym, złowrogi clown, czerwony balonik, wypadek samochodowy, zaginione dziecko. Po chwili przenosimy się o dwa lata w przyszłość, gdy toczy się śledztwo w sprawie przypadków zaginięć dzieci. Zrozpaczony ojciec, agent FBI, zmęczony życiem prywatny detektyw, dziennikarka przypadkiem wplątana w sprawę – wszystko to są postacie niemal archetypiczne, znane z dziesiątków wcieleń. Scenerie też odsyłają do kina: ciemne zaułki, tani obskurny hotelik na godziny, sklep w podłej dzielnicy, skąpane w deszczu ulice. Wszystkie te miejsca „filmowane” zgodnie z gatunkową matrycą szybko nasuwają czytelne konotacje, podsuwają tropy i nastroje. Akcja też garściami czerpie z rozwiązań w kinie już sztabowych i ogranych. O ile jednak wtórność

krawat, nie rozbić talerzy podczas ustawiania ich na stole. Z czasem wybory robią się bardziej dramatyczne: skoczyć z okna, ryzykując życie, czy przedzierać się przez ogień w płonącym budynku? Ale wybierać można też na innym poziomie, choćby decydując o gatunkowej tożsamości dzieła. Można dać się wciągnąć w zabawę w codzienność: poszukać misia, by synek mógł zasnąć, wziąć prysznic, zrobić jajecznicę albo nie angażować się w takie drobiazgi. Film się zmienia. Możemy zdecydować, czy wprowadzić do fabuły wątek melodramatyczny, czy go sobie darować, czy pozwolić bohaterom na sceny erotyczne (samodzielnie niejako w nich uczestnicząc!), czy też nie. Tego w grze wideo przed Heavy Rain jeszcze nie było!

### DWIE DUSZE ANDROIDA

Gry ze studia Quantic Dream nie tylko przynosiły kolejne metafilmowe

doświadczenia. Być może pionierskość Heavy Rain, a wcześniej Fahrenheit, polegała nie na podrabianiu i udawaniu kina, nie na doskonałości wykonania, ale na udowodnieniu, że interaktywne kino rzeczywiście jest nową jakością w audiowizualnym pejzażu. A droga do jego pełnego ukształtowania wiedzie być może nie przez ewolucję kina, ale niedocenianych i lekceważonych gier, coraz częściej wymykających się z ram ciasnych ograniczeń w kierunkach, dla których trzeba szukać nowych definicji. Heavy Rain był w istocie czymś więcej niż grą, choć jeszcze mimo wszystko nie do końca interaktywnym filmem.

Ale tą produkcją Quantic Dream wytyczyło jakąś mapę nowych możliwości, pokazało alternatywny kierunek, którym podążyli inni.

Tymczasem samo paryskie studio wciąż szukało nowych pomysłów. Kolejna gra firmowana przez Quantic



☒ Stoi baba na cmentarzu. Przyjdzie duch? Jesienna melancholia z podtekstami. Swoją drogą, jedna z kilku najlepszych scen Heavy Rain.

☒ Brakuje jeszcze tylko Jamesa Deana i byłoby kropka w kropkę jak na słynnym obrazie hiperrealisty Edwarda Hoppera.



decyzje gracza i dostosowująca się do nich, czyli twórcze rozwinięcie Heavy Rain i być może wreszcie rzeczywiście interaktywne kino z prawdziwego zdarzenia. Rozwidłające się linie fabularne w grze mają być znacznie bardziej rozbudowane niż w poprzednich produkcjach, a konsekwencje decyzji gracza wpisane w same podstawy, dużo bardziej wpływające na przebieg akcji, ale i długość rozgrywki. Słowem opowieść ma być jeszcze bardziej elastyczna. - Nie obiecuję wam milionów rozgałęzień tej historii - będziecie działać w ramach z góry przygotowanych opcji, ale będzie ich wystarczająco wiele, by można było się poczuć jak współautor produkcji - mówi Cage. Obiecuje też eksploatację znacznie większych lokacji, a także możliwość swobodnego sterowania kamerą jako alternatywę dla typowo kinowych ujęć znanych z poprzednich tytułów.

Miejmy nadzieję, że dostaniemy kolejny interaktywny film z dobrą historią, rozgałęziającą się narracją, potężną dawką emocji. A może będzie to coś więcej: piękny kwantowy sen, który stanie się kolejnym krokiem do przeżywania wirtualnego świata coraz bardziej jak realnego, do czego prędzej czy później dojdzie. O tym ostatnim, podobnie jak Cage, jestem święcie przekonany. **L**

Dream, Beyond: Dwie dusze, wydana w 2013 roku na PlayStation 3, okazała się jednak wyprawą na manowce. Opowiada o 15 latach z życia pewnej dziewczyny, której losy związane są z tajemniczą istotą z innego świata. Owszem, można się było w tej grze zachwycać technicznym wykonaniem, rozplątać się nad tym, że bohaterka w każdej scenie jest inna, docenić aktorstwo tak znanych wykonawców jak Ellen Paige czy Willem Dafoe, ale zawiodło to, co stanowiło

od początku istotę pomysłu Cage'a - fabuła. Chciał, jak mówi, pogłębić psychologię postaci, sprawić, by identyfikacja z bohaterką była głębsza, wręcz intymna. I ponieważ nawet mu się udało. Cóż z tego, skoro historia nie wciągała, nie budziła ciekawości, a po ułożeniu jej porzucanych niechronologicznie fragmentów we właściwej kolejności okazywała się zwyczajnie banalna.

Cage zapewnia, że wyciągnął z tej porażki wnioski. Obiecuje, że w Detroit: Become Human, nie rezygnując z głębokiego wnikania w psychologię, w życie wewnętrzne protagonistów, znów będzie ciekawa fabuła i zaskakujący sposób opowiadania. Ma to być produkcja spełniająca obietnicę nieliniowej narracji, reagująca na

# ACTIVISION

Activision stanowi siłę, z którą należy się liczyć. Od lat z pełną świadomością wykorzystuje potencjał brandów pokroju Call of Duty, dbając przy tym o wysoki poziom techniczny gier i profesjonalny marketing. To duży gracz, choć trudno nazwać go innowacyjnym lub wyznaczającym trendy.

■ Ziemowit Poniewierski

**T**ymczasem cztery dekady temu Activision cechowały wartości, które w spektakularny sposób zadecydowały o losach branży, doprowadzając do poważnych zmian na wielu polach: od modelu biznesowego po innowacje w rozgrywce i technologii. I jak w każdej solidnej historii, tak i tu bohater musiał zmierzyć się z potężną, nieprzychylną siłą. Tą siłą w przypadku Activision było Atari, niekwestionowany lider rynku w złotej erze gier arcade.

## ATARI

Atari połowy lat siedemdziesiątych było organizacją walczącą. Zaczęło się od sukcesu Ponga z roku 1972, budzącego powszechne zainteresowanie biznesem gromym, czego Nolan Bushnell - założyciel i główny wizjoner - był doskonale świadom i co spędzało mu sen z powiek. Szef Atari robił wszystko, żeby zabezpieczyć przyszłość firmy i jej dominującą pozycję, słusznie uważając, że jeśli nie będzie w stanie zaproponować użytkownikom nowych gier wysokiej jakości, szybko znajdzie się ktoś, kto go wyręczy. Te starania przybrały wiele form, od eksperymentów z rozgrywką po próby obejścia limitów dystrybucyjnych odziedziczonych przez branżę jeszcze



✚ Wspaniałe dni zaraz po założeniu Activision. Jim Levy na dole w samym środku.

**DOMOWY PONG  
PRAWIE PRZEPADŁ  
RYNKOWO JU  
NA STARCIE PRZY  
PRÓBACH DYS-  
TRYBUCJI KON-  
SOLI ZA POMOC  
RODKÓW  
WŁASNYCH ATARI.**

z rynku flipperów. Trzeba uczciwie przyznać, że Bushnell rozumiał, skąd biorą się pieniądze, i potrafił tworzyć okoliczności do ich zarabiania. Świadczyło o tym założenie Kee Games (1973) - spółki córki, której zadaniem była sprzedaż tych samych gier różnym operatorom (pod zmienionymi nazwami) - oraz słynne wejście na rynek konsumencki w roku 1975 z miniaturową wersją Ponga.

Domowy Pong o mały włos nie przepadł rynkowo już na starcie. Dowodem na to, że sprawy mogły przybrać zły obrót, były pierwsze nieudane próby dystrybucji konsoli za pomocą własnych środków firmy i przy własnym, nieistniejącym właściwie know-how. Gdyby nie szybka

# ON



🚩 Dbalość Activision o wizualną stronę opakowań widać na przykładzie Beamridera z 1983 roku, którego różne wersje otrzymały unikatowe, zachwycające jakością ilustracje.

🚩 Przykład Beamridera pokazuje również, jak doskonałą znajomością hardware'u VCS odznaczyli się programiści Activision, tworząc doświadczenia typowe dla gier arcade.



## ROK 1976 KOJARZONY JEST ZE ZJAWISKIEM ZNANYM JAKO „WOJNY KLONÓW PONGA”, KIEDY DZIESIĄTKI WERSJI KONSOLI ZALAŁY SKLEPY Z ZABAWKAMI.

i mądra decyzja o związaniu się z siecią supermarketów Sears i oparcia na ich sieci dystrybucji, Atari mogło nigdy nie zdobyć najważniejszego dla siebie przychłku. Ostatecznie jednak Pong stał się fenomenem sprzedażowym, otwierając przed firmą drogę do sławy i bogactwa, choć przy okazji przyczynił się również do zintensyfikowania działań konkurencji, z Magnavox i Coleco na czele. I tak nadszedł rok 1976, a wraz z nim zjawisko znane jako „wojny klonów Ponga”, kiedy to praktycznie każdy, kto miał dostęp do części i potrafił montować elektronikę, próbował uszczknąć kawałek growego tortu dla siebie. Klony różnej jakości i coraz wymyślniejszych kształtów zalały sklepy z zabawkami. Nie minęło kilka miesięcy i nawet mniej spostrzegawczy zaczęli zauważać oznaki nadchodzącego przesytu. Ostatecznie ile można grać w tę samą grę, szczególnie jeśli jest ona prostym symulatorem ping-ponga? Co innego, gdyby gry można było wymienić bez ponoszenia kosztu samej maszyny...

Pomysł na konsolę, na której można uruchamiać wiele gier, nie był niczym niezwykłym. Już pionierski Magnavox Odyssey z 1972 roku pozwalał na zmianę gier za pomocą specjalnych kart, toteż kiedy cztery lata później do sprzedaży trafiła konstrukcja, która w pełni realizowała odważne założenia, świat przyjął ją spokojnie.



🚩 Okładka Pitfall! z dużą dokładnością rekonstruuje układ początkowych plansz gry, kusząc przy tym dynamiczną akcją i przygodą nawiązującą do stylistyki kina nowej przygody.



🚩 Brak stylizacji oraz wszechobecnego w produktach Activision tęczowego logo to tylko kilka z wielu niestandardowych cech udanego symulatora promu kosmicznego Space Shuttle.



🚩 Star Raiders, uważany za jeden z najważniejszych tytułów na 8-bitowe Atari, doczekał się ambitnej interpretacji na konsolę VCS pod postacią wydanego w 1982 roku Starmastera.



🚩 Mimo mało popularnego w grach wideo tematu praca kowboja chwyającego rozbrzykane bydło na lasso stała się ikonicznym tytułem dla VCS za sprawą Stampede Boba Whiteheada.



🚩 Zanim nadeszła era gier sportowych opartych na znanych licencjach, na konsolach domowych królowały tytuły o prostych, bezpretensjonalnych nazwach takich jak Tennis z 1981 roku.



🚩 Skiing miało swoją premierę w roku 1980 i należało do pierwszych tytułów, jakimi Activision próbowało zająć rynek. Debiutowi towarzyszyła charakterystyczna reklama telewizyjna.



Wyprodukowany przez Fairchild Semiconductor Fairchild Channel F był wyposażony w mikroprocesor oraz jeden z bardziej niezwykłych kontrolerów w historii, a przy tym pozwalał na uruchamianie gier zapisanych w programowalnych ROM-ach dystrybuowanych w formie żółtych, estetycznie wykonanych kartridży. Bushnell, który od dłuższego czasu sam inwestował w podobny projekt, zdał sobie sprawę, że ważyć się losy Atari. Nie posiadając wystarczającego kapitału na szybkie zakończenie prac, postanowił poszukać pieniędzy, a uznawszy, że giełda nie byłaby w stanie zapewnić odpowiedniego wsparcia, zdecydował się sprzedać firmę Warner Communications. I tak zaplecze medialnego giganta oraz determinacja szefa Atari spowodowały, że już we wrześniu 1977 premierę miała konsola o nazwie Atari VCS, rozpoczynając nowy etap w historii gier. Jednocześnie w samej firmie kończył się czas romantycznych eksperymentów. W miejscu luźnej, kreatywnej atmosfery pojawiły się: korporacyjny dryl, polityka i walka o wpływ. Wielu osobom to nie odpowiadało. Z nieubłaganą konsekwencją rodził się bunt, na którego eskalację nie trzeba było długo czekać.

👉 Ghostbusters - jedna z bardziej znanych gier na komputery 8-bit.

👉 Inny kultowy tytuł z lat osiemdziesiątych - River Raid.



## W ATARI SKO CZYŁ SI CZAS ROMANTYCZNYCH EKSPERYMENTÓW. W MIEJSCU LUŻNEJ, KREATYWNEJ ATMOSFERY POJAWIŁ SI KORPORACYJNY DRYL, POLITYKA I WALKA O WPŁYWY.

### WARNER

Pierwszą ofiarą zmian okazał się sam Nolan Bushnell. Warner, rękami nowego prezesa Atari Raya Kassara, doprowadził w kilka miesięcy do jego rezygnacji. Niestety, wraz z odejściem założyciela firmy pogrzebane zostały oczekiwania wielu pracowników, szczególnie tych odpowiedzialnych za kreatywną stronę przedsięwzięcia. Nie każdy rozumiał, a już na pewno mało kto w nowym zarządzie, jak bardzo Atari różniło się od innych spółek komputerowych. Specyfikę firmy stanowiła zdolność wytwarzania pożądanych na rynku

**ACTIVISION**



JIM LEVY

Jedyny nie-programista w całym zespole, którego doświadczenie biznesowe zapewniło stabilność świeżo założonej spółce.



LARRY KAPLAN

Mimo mniejszej liczby tytułów na koncie w porównaniu do swoich kolegów, Kaplan przeszedł do historii za sprawą Kaboom!



ALAN MILLER

Współzałożyciel Activision, a wkrótce później Accolade, był pierwszym, który zbuntował się wobec polityki Atari.



DAVID CRANE

Nie tylko genialny twórca, ale również wizjoner przestrzegający przed niszczeniem rynku gier produktami niskiej jakości.



BOB WHITEHEAD

Projektant znany przede wszystkim z gier sportowych, po zakończeniu przygody z Activision założył Accolade.



wartości niematerialnych, gdzie sam hardware był już tylko opakowaniem, zresztą szybko powielonym przez konkurencję. Wielu komentatorów zwraca uwagę na fakt, że będąc spółką kalifornijską, Atari nie podzielało wartości charakterystycznych dla startupów z tego regionu, czyli faworyzowania kreatywności oraz nagradzania za współtworzenie sukcesu firmy udziałami i premiami od zysków. Co gorsza, Atari nie spieszyło się z przyznaniem prawa do zwykłej autorskiej dumy. Projektanci gier nie mogli liczyć nawet na wymienienie w instrukcji, o bardziej widocznych formach uznania nie wspominając. Taki stan rzeczy mógł się utrzymać jeszcze w 1977 roku, kiedy losy nowej konsoli były mocno niepewne. Jednak kiedy już na początku roku 1979 wiadomo było, że maszyna jest komercyjnym sukcesem, niektórzy zaczęli zastanawiać się, dlaczego nie mają w nim swojego udziału.

### NIEPOKÓJ

Niepokój pracowników Atari miał dwa źródła: finansowe i kreatywne. Ich wpływ ze szczególną intensywnością odczuwali projektanci zatrudnieni w dziale konsol domowych, którzy z racji specyfiki pracy uważali się za jedynych autorów tworzonych przez siebie gier. Proces wytwarzania

Space Shuttle (1983) budziło nie małe zdumienie wśród posiadaczy małego Atari, przyzwyczajonych do platformówek i prostych gier arcade.



Jednym ze sposobów Activision na utrzymanie dobrego kontaktu z klientami było nagradzanie za wysokie wyniki w grach specjalnymi naszywkami.

## WYDARZENIEM, KTÓRE PRZYPIECZ TOWAŁO POWSTANIE ACTIVISION, BYŁO WYSŁANIE PRZEZ ZARZĄD ATARI RAPORTU O NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ TYTUŁACH FIRMY W ROKU 1978.

tytułów na VCS zakładał, że programista był jednocześnie pomysłodawcą, grafikiem, muzykiem i testerem swojej gry, nigdy jednak nie było mu dane cieszyć się choćby odrobiną sławy, nie mówiąc już o dodatkowych zyskach. Najlepszym dowodem na to, że Atari na własną szkodę tłumiło naturalne instynkty młodych twórców, zmuszając ich do szukania alternatywnego sposobu wyrażania i działania, jest historia Warrena Robinetta.

Ów autor zasłynął z oryginalnej interpretacji Colossal Cave Adventure Willa Crowthera, przenosząc tekstową przygodę w świat grafiki i szybkiej akcji. Jednak wydana w 1980 roku gra zyskała sławę nie tylko za sprawą atrakcyjnego, jak na swoje czasy, podania. W kilka miesięcy po premierze do Atari trafił list od nastoletniego gracza, który podczas zabawy odkrył tajemniczą komnatę opatrzoną tekstem „Created by Robinett”. Lokacja ta, szybko okrzyknięta przez prasę grą pierwszą „easter egg”, stała się symbolem niewłaściwego traktowania twórców przez Raya

Kassara, który mimo wielkich zasług dla umocnienia pozycji firmy na rynku, nigdy nie zrozumiał, jakimi motywacjami kierują się jego najcenniejsi pracownicy i co skłania ich do rezygnacji z posady. Kiedy doszło do wspomnianego odkrycia, Warrena Robinetta nie było już w firmie. Odszedł podobnie jak wielu innych, nie będąc w stanie zaakceptować podrzędnej roli, jaką wyznaczyła mu kadra zarządzająca.

### BUNT

W tym miejscu dochodzimy do wydarzenia, które przypieczętowało powstanie Activision i stworzyło precedens wywracający do góry nogami zasady funkcjonowania branży. Było nim wysłanie przez zarząd raportu o najlepiej sprzedających się tytułach Atari wraz kwotami wygenerowanych zysków. W zamyśle raport miał zachęcać projektantów do dalszego wysiłku, ostatecznie jednak wprowadził zamęt wśród osób wymienionych jako najskuteczniejsze w produkowaniu hitów.

**KASSAR WYRAZIŁ  
POGLĄD, JAKI TWÓRCY GIER  
SĄ JAK OSOBY PAKUJĄCE  
TOWAR DO PUDEŁEK.**

A byli nimi: David Crane, przyszła legenda i twórca Pitfall!, Robert Whitehead, Larry Kaplan i Alan Miller, który jako pierwszy oficjalnie wyraził swoje niezadowolenie, pociągając za sobą pozostałą trójkę.

Warunki do wzniesienia buntu były niezwykle korzystne. Atari samo dostarczało amunicji. Zgodnie z raportem przedsiębiorstwo wygenerowało w roku 1978 około 100 milionów dolarów ze sprzedaży kartridżów, w czym 60% udziałów miały tytuły stworzone przez czwórkę programistów. Nie trudno było zauważyć dysproporcję pomiędzy rocznym wynagrodzeniem każdego z nich, mieszczącym się w przedziale 25-30 tysięcy dolarów, a dochodem firmy. Alan Miller uznał, że przy takim wkładzie twórcom należy się traktowanie jak w przypadku branży muzycznej, wystosował więc do Kassara odpowiednie pismo, w którym wyłożył swoje racje. Oczekiwał od firmy nagradzania projektantów adekwatnymi tantiemami i uznaniem ich artystycznego wkładu. Pozostała trójka udzieliła mu poparcia i tak doszło do szeregu rozmów zwieńczonych słynnym spotkaniem z samym Rayem Kassarem, podczas którego w sposób niedopuszczający dyskusji odmówił on wprowadzania zmian. Co gorsza, wyraził pogląd, że projektanci znaczą w procesie produkcyjnym dokładnie tyle samo, ile

🚩 H.E.R.O. wydany został w czasie trwania wielkiego kryzysu branży, mimo to jednak zdołał zgromadzić wokół siebie ogromną rzeszę fanów.

🚩 Fishing Derby to klasyczna gra arcade z początkowego okresu działalności firmy: intuicyjne zasady, estetyczna grafika i solidna rozgrywka.



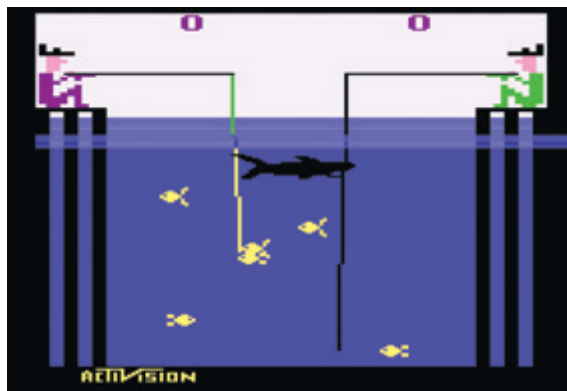
osoby pakujące towar do pudełek. To przypieczętowało sprawę. Miller i pozostali wychodzili z pokoju prezesa, będąc pracownikami Atari już tylko formalnie. W ich głowach dojrzał pomysł na własne przedsięwzięcie.

**ACTIVISION**

Ray Kassar miał powody, żeby grać ostro. Atari od początku działalności funkcjonowało w modelu, w którym właściciel platformy kontrolował całość biznesu, z produkcją i sprzedażą gier włącznie. Pomysł, że ktoś mógłby próbował tworzyć własne tytuły na VCS, wydawał się niedorzeczny i prawnie ryzykowny, choć jak się szybko okazało, Atari nie zrobiło wiele, żeby korzystny dla siebie stan zabezpieczyć. Tym większy był gniew zarządu firmy, kiedy na początku roku 1980 Activision ogłosiło swoje istnienie, wypuszczając w krótkim czasie kilka bardzo dobrze przyjętych hitów. Reakcja mogła być tylko jedna: posypały się pozwy sądowe, które w zwykłych warunkach zgłuszyłyby lub przynajmniej poważnie ograniczyły zdolność nowego przedsięwzięcia do działania. Tymczasem Activision ze spokojem odpięło ataki,

wypuszczając hit za hitem i z miesiąca na miesiąc budując pozycję lidera na rynku konsolowej rozrywki.

Spokój i stabilność zapewnił nowemu przedsięwzięciu piąty członek grupy założycielskiej - przedsiębiorca z branży muzycznej Jim Levy, którego Miller i pozostali poznali za sprawą kancelarii odpowiedzialnej za prawną stronę spółki. Wystarczyło jedno spotkanie, żeby Levy porzucił wcześniejsze plany inwestycji w przemysł kasetowy i dołączył do byłych pracowników Atari, przynosząc ze sobą kapitał i niemałe doświadczenie. To ono podsunęło mu pomysł na zabezpieczenie znacznych sum na procesy, dzięki czemu firma mogła funkcjonować bez przeszkód mimo agresji ze strony Atari. Również jego pomysłem było przeprowadzenie czynności przygotowawczych do startu spółki w taki sposób, żeby nie naruszać patentów giganta. Tym samym przez rok od wakacji 1979, podczas których doszło do rozmowy z Kassarem, aż do wakacji 1980, kiedy to Activision wypuściło na rynek pierwsze tytuły, firma wytworzyła własne, oryginalne narzędzia programistyczne i hardware. Nawet fakt rejestracji spółki na



jesieni 1979 roku długo pozostawał w tajemnicy, podobnie jak bez rozgłosu odbyło się pożegnanie z Atari. Programiści odchodzili pojedynczo, kończąc projekty i składając wy-mówienia w kilkutygodniowych od-stępach czasu. Gigant do końca nie zdawał sobie sprawy ze skali zmian, jakie zachodziły za jego plecami.

Założenie Activision okazało się znakomitą decyzją. Firma od startu zaczęła generować niebagatelne zyski, głównie dzięki doskonałej sytu-acji Atari VCS, które szturmem zdo-bywało amerykański rynek. Popular-na konsola potrzebowała wysokiej jakości oprogramowania, a Activision je dostarczało, dbając przy tym o po-trzeby wszystkich zainteresowanych. Gracze szybko nauczyli się ufać logo z tęczą, twórcy z kolei mogli wreszcie kąpać się w blasku sławy. Już nie tylko nazwiska, lecz odpowiednio ucharakteryzowane zdjęcia projek-tantów wraz z osobistymi uwaga-mi i poradami stanowiły bowiem istotną część każdej instrukcji. Nowy wydawca systematycznie zasypywał przepaść między fanami i artystami i robił to z wdziękiem i stylem, które-mu trudno było się oprzeć.

Równie stylowe okazały się okładki gier, słusznie uważane dzisiaj za dzieła sztuki. Kiedy Activision debiutowało na rynku, Atari nie przykładało jeszcze wielkiej wagi do ilustracji, co szybko uległo zmianie pod presją konkurenta. Pudełka z charakterystyczną tęczą sprzedawały się znakomicie.

## ZAŁOŻENIE ACTIVISION OKAZAŁO SIĘ ZNAKOMITĄ DECYZJĄ. FIRMA NATYCHMIAST ZACZĘŁA GENEROWAĆ ZYSKI LICZONE W MILIONACH.



✚ Wysokiej jakości reklamy i katalogi produktów firmy regularnie rozsyłane były do tysięcy zarejestrowanych użytkowników.

To spowodowało, że już w pierwszym roku działalności Activision szczytowało się prawie 60 milionami dolarów obro-tu oraz rzeszą wiernych odbiorców, do których dziesiątkami tysięcy trafiały atrakcyjne materiały promocyjne, jeszcze bardziej podgrzewające atmosferę. Najważniejsze w tym wszystkim pozostawały jednak gry: doskonale za-projektowane, atrakcyjne wizualnie i dźwiękowo, a przede wszystkim wyjątkowo kreatywne, nawet jak na wyma-gające lata złotego okresu gier arcade, kiedy to każdy miesiąc przynosił nowe, przełomowe tytuły.

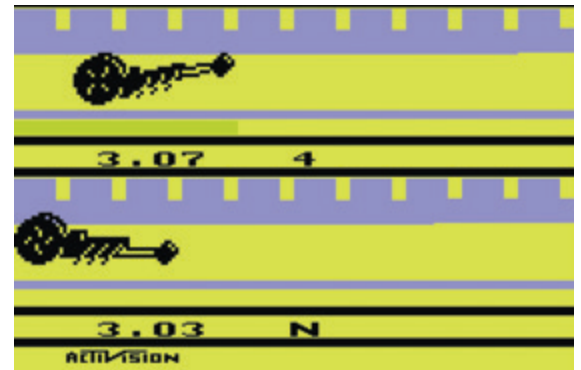
### KRACH

Trudno dzisiaj wyobrazić sobie listę top 20 na Atari VCS bez dominującej roli tytułów Activision. Dwa lata działal-ności wydawniczej przyniosły takie perełki jak Chopper Command Boba Whiteheada, Kaboom! Larry'ego Kaplana oraz River Raid Carol Shaw, która przeszła do historii nie tylko za sprawą kultowego (również w Polsce) shoot'em



✚ Dystrybu-owane ogólnie nasze gry stanowiły pierwowzór dzisiejszych achievementów.

✚ Mimo prymityw-nego gameplaya i symbolicznej grafiki Dragster pomógł zbudować reputację Activi-sion jako topowej firmy na rynku.



✚ Okładki i reno-ma gier Activision same napędzały sprzedaż, mimo to firma nie zaniedbywała promocji, systema-tycznie poszerzając grono odbiorców.



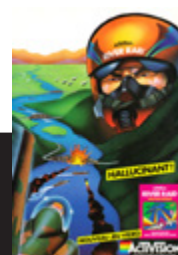
✚ Charakte-rystyczny styl promocyjnych Ac-tivision sprawiał, że nawet proste tytuły wyglądały jak najnowsze hity z salonów gier.



✚ Activision szybko spostrze-gło potencjał gier sportowych, wypuszczając na rynek symulato-ry praktycznie każdej popularnej dyscypliny.



✚ Kultowy tytuł znany chyba każ-demu posiadaczowi małego Atari zaprojektowany został przez programistkę, zapewne pierwszą kobietę w branży - Carol Shaw.



✚ River Raid doczekał się por-tów na większość ośmiobitowych maszyn i na wszystkich przyjęty został z ogromnym entuzjazmem.

**ACTIVISION**



🏆 Pitfall! uważany jest za prekursora gier typu action-adventure, święcącego ostatnio tryumfy za sprawą Uncharted i Rise of the Tomb Raider.

🏆 W rok po premierze oryginału na rynku ukazał się jeszcze bardziej niesamowity Pitfall 2 o podtytuł The Lost Caverns.



upa, lecz przede wszystkim jako jedna z pierwszych (o ile nie pierwsza) kobieta projektantka w branży. Rok 1983, dla większości firm gromych wyjątkowo niewdzięczny za sprawą pogłębiającego się kryzysu, zaowocował dalszymi przebojami takimi jak: Pitfall! i Decathlon Davida Crane'a oraz wyjątkowo niearcade'owy symulator promu kosmicznego Space Shuttle Steve'a Kitchena. Firma nie traciła fantazji nawet w roku 1984 (Pitfall 2, H.E.R.O., Beamrider), choć nawet ona zaczęła odczuwać skutki krachu. Branża chwiała się w posadach, a jedną z przyczyn takiego stanu rzeczy było samo Activision, a zwłaszcza przyciągająca epigonów skala sukcesu oraz prawna furtka, jaką byli pracownicy Atari otworzyli przed innymi twórcami.

W roku 1982 sąd oddalił roszczenia Atari względem niezależnego wydawcy, dając sygnał, że każdy może tworzyć i sprzedawać gry na najpopularniejszą na rynku konsolę. Natychmiast zaroilo się od mniejszych i większych przedsięwzięć próbujących powielić sukces Activision. Niektórym dopisało szczęście, innym niekoniecznie, co nie było niczym zaskakującym w obliczu ogromnej konkurencji. Rynek zalała tandeta, klienci czuli się coraz bardziej zdezorientowani i zniechęceni.

## WIDZ C SZYBKO , Z JAK COMMODORE 64 ZNAJDOWAŁO WŁA CICIELI NA CAŁYM WIECIE, KONSOLOWY TWÓRCA POSTANOWIŁ PRZENIE SI NA KOMPUTERY DOMOWE.



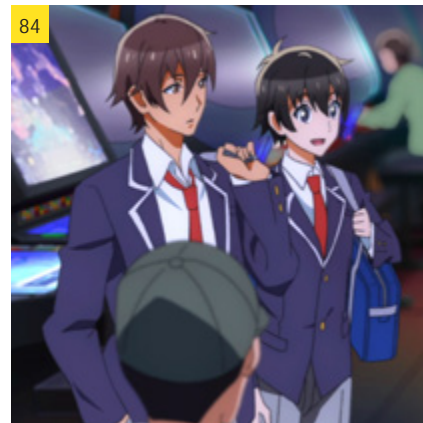
🏆 Przez podobną tematykę i styl rozgrywki The Activision Decathlon często mylony jest z nieco późniejszym Daley Thompson's Decathlon od Ocean.

Nawet Atari dopuściło się poważnych grzechów, psując reputację VCS grami pokroju Pac-Man i E.T. Gwoździem do trumny okazał się jednak handel tanimi kartridżami, które trafiły na rynek po wcześniejszym wykupieniu z magazynów upadających spółek. Były to gry słabe, nawet jak na niskie standardy VCS, ale kuśły ceną tak niską, że gracze stanęli wobec poważnego dylematu: jedna gra znanego wydawcy lub dziesięć nieznanych.

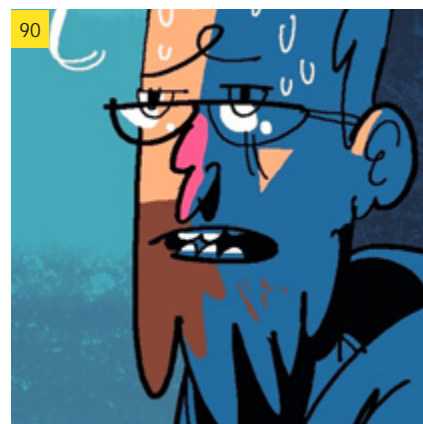
W efekcie, mimo znakomitego lineupu tytułów, rok 1983 zakończył się w Activision ograniczeniem zatrudnienia i wdrożeniem planu naprawczego, zakładającego dywersyfikację rynku. Widząc szybkość, z jaką Commodore 64 znajdowało właścicieli na całym świecie, konsolowy twórca postanowił przenieść się na komputery domowe. W firmie wierzono, że powtórzy się sytuacja sprzed dwóch lat. Tak się jednak nie stało i mimo wielu zasług dla rozwoju sceny gier komputerowych (z Little Computer People na czele) Activision z roku na rok traciło na znaczeniu aż do przekształcenia w Mediasync w roku 1988 i przejęcia przez Bobby'ego Koticka dwa lata później.

Dzisiejsze Activision łączy z epoką VCS jedynie nazwa i dbałość o jakość produktów. Wartości takie jak innowacje i kontestowanie pozornie nienaruszalnych zasad i reguł biznesowych należą już do historii, choć sama marka wciąż kojarzona jest z epoką, w której budowane były zręby branży takiej, jaką znamy obecnie. 🏆





# SECRET



# LEVEL

WIDZIAŁEM TYLKO EBRZ CE OPOKARM, BARDZO PRZYJAZNE PSY (STERYLIZOWANE I ZNAKOWANE – ICH POPULACJA JEST CI LE KONTROLOWANA) I SUMY GIGANTY.



# NEO GEO



## POMI DZY WIATAMI

Pod koniec lat osiemdziesiątych japońska firma SNK, niesiona falą sukcesów automatów, ale też portów swoich gier na konsole i komputery, postanowiła połączyć dwa światy: salonów gier i grania domowego. Tak narodziło się Neo Geo.

■ Mirek Filiciak



**S**NK, które zadebiutowało w arcade'ach w roku 1979 tytułem Ozma Wars, wyraźnie inspirowanym Space Invaders, przez kolejną dekadę powiększało swoje udziały w rynku gier. Sukcesy takich tytułów jak Ikari Warriors, które trafiło na większość domowych platform, sprawiły, że już w połowie lat osiemdziesiątych firma otworzyła oddział w Kalifornii i zaczęła stopniowo przygotowywać się do pożegnania statusu „drugoligowca” oraz rzucenia wyzwania gigantom branży. Plan oparty był na dwóch filarach, które łączyła nazwa: Neo Geo.

Pierwszym przełomem była adresowana do właścicieli salonów gier platforma Neo Geo MVS, czyli Multi Video System, która zadebiutowała w Japonii w kwietniu 1990. W USA pojawiła się kilka, a w Europie kilkanaście miesięcy później. Sercem arcade'owej maszyny był 16-bitowy procesor Motorola 68000, dodatkowo wspierany przez 8-bitowy Z80. Do dyspozycji miały łącznie 214 kB SRAM, z czego 84 kB dedykowane wyłącznie grafice, a także 512 kB ROM. Układ graficzny wyposażony był w wydajną, 24-bitową szynę danych. Sprzęt radził sobie z obsługą rozdzielczości 320x224 piksele przy równoczesnym

➤ Wśród tytułów, które narodziły się po boomie na bijatyki - „efekcie Street Fightera II” - znalazło się King of Fighters.



➤ Automaty SNK nie tylko wpasowywały się w ograniczoną przestrzeń w salonie gier, ale też łączyły ją z salonem domowym. AES było pierwszą konsolą wyposażoną w zewnętrzną kartę pamięci, z pomocą której możliwy był transfer save'ów.

➤ Last Blade, spadkobierca hitu Samurai Shodown, zaferował graczom unikatową możliwością wyboru jednego z dwóch stylów walki.

wyświetlaniu 4096 kolorów oraz setek sprite'ów, których wielkość mogła przekraczać rozmiar ekranu. Do tego dochodził stereofoniczny dźwięk generowany przez 15-kanalowy układ Yamaha. Ale choć parametry techniczne budziły szacunek, nie one miały być głównym novum platformy.

Kluczowy był prosty, ale zarazem rewolucyjny, pomysł, który można określić mianem „ukonsolowienia” automatów. Wcześniej każdy salonowy cabinet przypisany był do jednego tytułu - software został zintegrowany z płytą drukowaną automatu. MVS to zmieniało: gry uruchamiano z kartridży, na których znajdował się tylko program, bez układów potrzebnych do jego odpalenia. Choć dziś wydaje się to mało odkrywcze, wtedy było rewolucyjne. Kartridże z grami można

było wymieniać, w wypadku modeli posiadających 2, 4 lub 6 slotów, bez rozkręcania sprzętu. Wystarczyło wymienić elementy dekoracji obudowy... Oznaczało to oczywistą oszczędność i było rozwiązaniem, które dawało właścicielom salonów ogromną elastyczność. Zresztą nie tylko im, bo SNK za sprawą MVS udało się poszerzyć japoński rynek automatów do gier, wychodząc poza salony i wprowadzając maszyny także w miejsca takie jak supermarkety czy księgarnie. Dzięki temu MVS nie tylko odniosło szybki sukces, ale też okazało się niezwykle żywotne. Pomimo ekspansji grafiki 3D w połowie lat dziewięćdziesiątych zdecydowanie dwuwymiarowa platforma wciąż cieszyła się powodzeniem. Ale MVS stanowiło zaledwie połowę planu SNK.

Drugą jego częścią była debiutująca w tym samym czasie konsola Neo Geo AES (Advanced Entertainment System) - domowy odpowiednik MVS. Założenie było proste: skoro ideałem dla wielu graczy pozostaje sprzęt z salonów gier, a przy konwersjach na domowe maszyny trzeba dokonywać wielu kompromisów, spełnieniem marzeń będzie konsola o dokładnie tych samych możliwościach, co automat arcade'owy. Dlatego SNK zapakowało do konsoli te same bebechy, co do automatu. Efekt był porażający - możliwościami AES zjadał Segę Mega Drive i SNES na śniadanie.



Co oczywiście miało swoją, rozumianą jak najbardziej dosłownie, cenę. Sprzęt, promowany jako „24-bitowy”, był potwornie drogi w produkcji, stąd w chwili premiery był dostępny w Japonii wyłącznie jako konsola do wypożyczenia. Pozytywna reakcja graczy zachęciła jednak firmę do wprowadzenia jej do sprzedaży. Cena była - i po dziś dzień jest - rekordowa. Zestaw, w skład którego wchodziła konsola, dwa nie mniejsze od niej, podkreślające arcade'owe korzenie sprzętu i odcinające się od „zabawkowej” konkurencji joysticki, oraz jedna gra, kosztował w USA 650 dolarów. Zestaw z jednym joystickiem i bez gry - 400 dolarów. Dla porównania: konsola Segi sprzedawana była w USA za 189 dolarów, a SNES - 199. Szokował też koszt gier. Ceny kartridży, od wersji dla MVS różniących się wyłącznie ustawieniem pinów, zaczynały się od... 200 dolarów. Pierwsze tytuły to głównie produkcje SNK (do listy deweloperów stopniowo dołączyło kilka japońskich i koreańskich firm; pomimo prób współpraca z amerykańskimi studiami pozostała w sferze planów), które zresztą określiły specyfikę platformy, definiowaną przez gatunki typowo arcade'owe: strzelaniny (jak NAM-1975), wyścigi (Thrash Rally, Riding Hero) i gry sportowe (Top Player's Golf, Super Sidekicks). Z jednym, ale znaczącym wyjątkiem: w kolejnych latach, za sprawą „efektu Street Fightera II” i eksplozji zainteresowania bijatykami,



## NEO GEO POZOSTAJE SYMBOLEM ZMIANY RYNKU GIER – PAMIĘTKĄ CZASÓW, W KTÓRYCH WYDAWAŁO SIĘ, JEDE SERCE TEJ KULTURY BIJE NIE PRZED DOMOWYMI EKRAANAMI, ALE W SALONACH.

✦ Shock Troopers nigdy nie trafiło na AES, ale za pomocą specjalnych przejściówek posiadacze konsoli odpalają ją z wersji automatowej. Na rynku wtórnym kartridże MVS są tańsze od tych konsolowych.

znaczna część katalogu zaczęła ewoluować w tym kierunku. Stąd piękne i cenione przez koneserów bijatyki 2D jak Fatal Fury, World Heroes i Art of Fighting, a w 1993 hit: Samurai Shodown. Później dołączyły do nich jeszcze King of Fighters i The Last Blade.

Wczesne gry „ważyły” do 40 MB (później ten wynik został podwojony),

co było kolejnym wskaźnikiem przewagi nad konkurencją, której kartridże mieściły przeszło 10-krotnie mniej danych. Dawało to pole do zastosowania pamięciożernych, ale robiących na graczach w latach dziewięćdziesiątych ogromne wrażenie zabiegów - począwszy od szczegółowych, pre-renderowanych grafik w tle, na syntezie mowy kończąc. Tytułów wciąż było jednak mało: gdy Sega i Nintendo otrzymywały dziesiątki nowych gier rocznie, SNK z bardzo ograniczonym wsparciem innych deweloperów po prostu nie nadążało. W 1990 na Neo Geo wydano ponad 20 tytułów, ale rok później już tylko 11. W 1993 - 7. Od początku było wiadomo, że AES będzie sprzętem niszowym i ekskluzywnym, adresowanym do bywalców salonów gier, którzy są gotowi zainwestować w to, żeby szlifować swoje





umiejętności w domu. Mimo wszystko jednak platforma zaczęła tonąć. Pierwsze opinie były entuzjastyczne. Na przykład w Game Informerze w grudniu 1991 można było przeczytać, że „AES to przyszłość branży”. Tyle tylko, że ta branża zaczęła się szybko zmieniać, co obok cen stało się dodatkowym balastem dla Neo Geo.

W roku 1993 SNK, walcząc o wzrost zasięgu AES, zintensyfikowało wysiłki promocyjne, wśród których znalazła się publikacja magazynu Bigger-Badder-Better. Stanowił on apologię maskulinistycznej kultury salonów gier, podkreślając na przykład, że AES nie jest kierowane do dzieci, czy poddając w wątpliwość męskość użytkowników sprzętu Sega, firmy NEC czy Nintendo. Okazało się jednak, że to, co smakowało na automatach, w domu okazywało się nużące.



Benjamin Nicoll na łamach akademickiego Games and Culture analizował, w jaki sposób zmieniało się postrzeganie sprzętu NSK. W miesiącach tuż po premierze było dobrze: „Neo Geo AES było postrzegane jako system zdolny połączyć publiczną przestrzeń salonu gier z prywatną przestrzenią domu”. Ale sytuacja szybko uległa zmianie: „Do połowy lat dziewięćdziesiątych (...) Neo Geo miało już reputację przestarzałego systemu, którego możliwości techniczne były przez deweloperów SNK w dużej mierze niewykorzystane”.

Próby ratowania się wersją z napędem CD na niewiele się zdały, zarówno ze względu na użycie wolnego czytnika, jak i braku zmian w katalogu gier. To wciąż były te same tytuły, które zdawały egzamin w salonach, ale w domu często okazywały się monotonne, w dodatku mocno ograniczone, jeśli chodzi o rozpiętość gatunkową. Produkcję konsol Neo Geo AES zakończono w roku 1996, tym samym, gdy na automaty i konsole trafił jeden

✦ Drukowany później na kartridżach wściekły pitbull, niekompletnie ubrana kobieta czy karta pamięci przedstawiana jako „złota karta gracza”... Dzieci w reklamach Neo Geo pojawiały się wyłącznie jako użytkownicy sprzętu konkurencji.

✦ Na Neo Geo trafiło łącznie pięć odsłon Metal Slug, jednej z najśłynniejszych serii SNK.

z najważniejszych tytułów platformy: Metal Slug. Ze względu na kompatybilność z wciąż dobrze radzącymi sobie automatami MVS, Neo Geo AES ciągle miało dopływ nowych tytułów, stając się najdłużej wspieraną konsolą w historii: ostatnią wydaną grą było Samurai Shodown V Special, wprowadzone na rynek w... lipcu 2004. Jak przystało na legendarnie drogą platformę, i tu cena była niezwykła: 360 dolarów!

SNK wykonało jeszcze jeden atak na rynek konsol - tym razem w wydaniu kieszonkowym. W 1998 roku w Japonii zadebiutowało Neo Geo Pocket, już rok później zastąpione przez Neo Geo Pocket Color, chyba jako jedyne z domowych produktów SNK zauważone także w Polsce. Nie przebiło się jednak, konkurując między innymi ze wspieranym przez pierwszą falę pokemonowego szaleństwa Nintendo. Na przełomie wieków SNK zaczęło upadać. W roku 2001 firma ogłosiła bankructwo. Dziś prawa do marki krążą pomiędzy różnymi podmiotami. ■



✦ Jednym ze „znaków firmowych” AES są wielkie kartridże - większe nie tylko od tych z innych platform, ale nawet od kaset VHS. Wymiary: 190x136 milimetrów!

# ЧОРНОБИЛЬ ZONNA OSWOJONA

Ukraińcy śmieją się, że po tym jak w 2000 roku zatrzymany został ostatni działający reaktor numer 3, elektrownia jądrowa w Czarnobylu to jedyna tego typu placówka, która tylko zżera prąd zamiast go produkować.

■ Squork

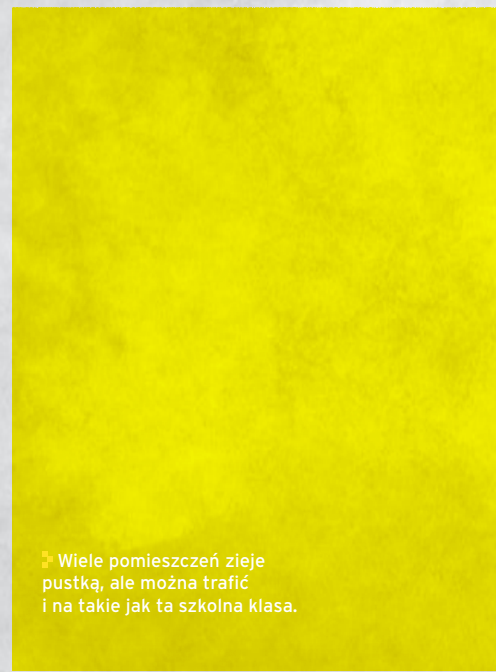
**T**o nie jest jednak zwykłe muzeum. Nie da się po prostu przyjechać, zapłacić za bilet wstępu i wjechać. Ze względów bezpieczeństwa o przepustkę na teren Czarnobyla należy postarać się na kilka tygodni przed planowanym przybyciem, ponieważ musi być ona zatwierdzona przez ukraińską służbę bezpieczeństwa, policję oraz czarnobylską administrację.

Oficjalna turystyka w Strefie Wykluczenia nie istnieje i niby wszystkie podania o przepustki są rozpatrywane indywidualnie, ale wcale nie jest trudno o pozwolenie na wjazd - dostaje je praktycznie każdy, a najważniejszym kryterium pozostaje pełnoletność aplikującego. Kosztuje to, zależnie od opcji i długości pobytu, od kilkudziesięciu euro wwyż. Upoważnienia kupuje się w obowiązkowych zestawach

z noclegiem i posiłkami w jedynym dostępnym na terenie strefy hotelu „Dziesiątka”. Regularnym „turystom” wolno w strefie przebywać do 5 dni. Za czasów ZSRR szlabany dookoła kompleksu elektrowni wraz z jej przyległościami pełniły rolę ochronną przed niepożądanymi gośćmi z zewnątrz i szpiegami ze „zgnitego Zachodu”. Teraz tych terenów nadal pilnuje wojsko, tylko prerogatywy się zmieniły. Obecnie żołnierze bronią świat zewnętrzny przed wpływem tego, co znajduje się w środku. No i oczywiście sprawdzają przepustki i dokumenty tożsamości turystom. Aby dopełnić reszty formalności, we wsi Dytjatki - przy wjeździe do strefy Czarnobyla - trzeba jeszcze podpisać standardowe oświadczenie, że jesteśmy świadomi ryzyka, jakie wiąże się z wjazdem na radioaktywnie skażony obszar, i możemy rozpocząć wycieczkę.

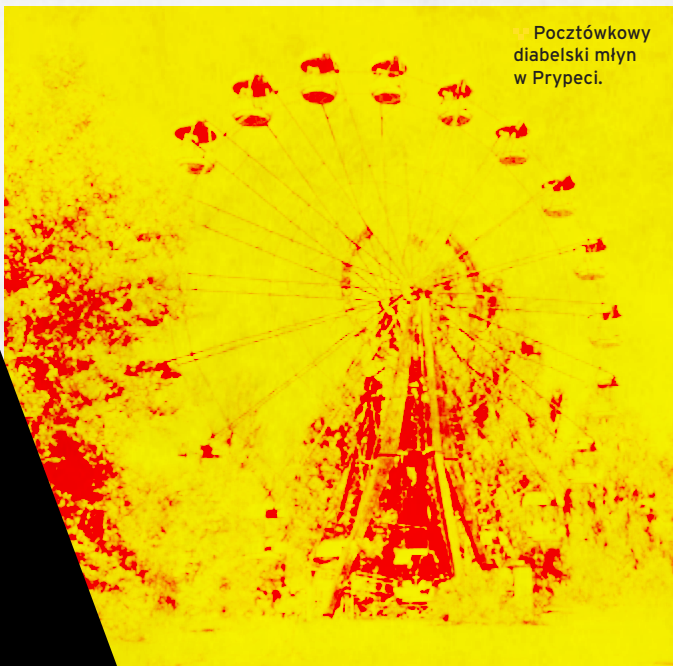


■ W S.T.A.L.K.E.R. ciężko opędzić się od wrogów, w realu trudno złapać żywą duszę w kadr.



■ Wiele pomieszczeń zaje pustką, ale można trafić i na takie jak ta szkolna klasa.

# A



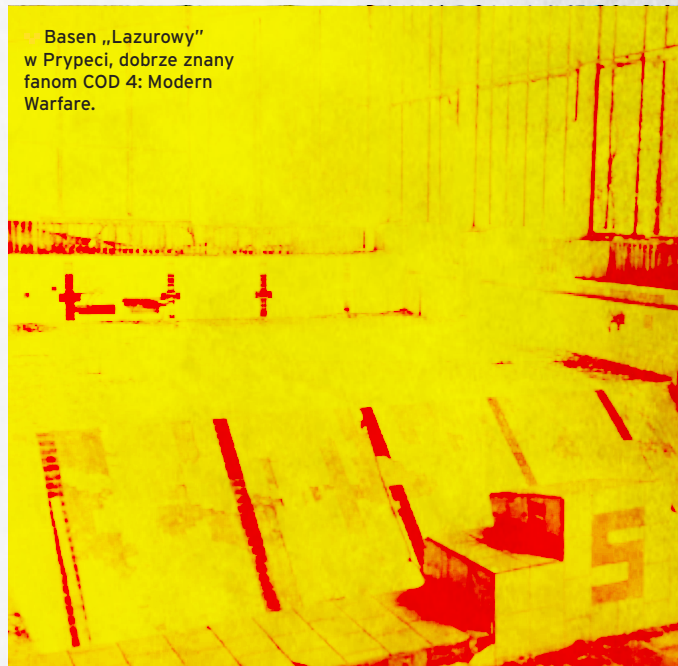
Pocztówkowy diabelski młyn w Prypeci.



Czarnobylska wersja tablicy „Proszę nie dotykać eksponatów”.



W POLSCE FUNKCJONUJE KILKANAŚCIE PODMIOTÓW ORGANIZUJĄCYCH WYCIĘCZKI DO CZARNOBYLA. WIELE Z NICH SPECJALIZUJE SIĘ WYŁĄCZNIE W PODRÓŻACH DO STREFY.



Basen „Lazurowy” w Prypeci, dobrze znany fanom COD 4: Modern Warfare.



Przed nami 16 pięter wspinaczki schodami w górę...



...ale widok z dachu prypeckiego wieżowca wynagradza trud.



**TURYSTYKA KATASTROFICZNA**

Po wybuchu w czwartym reaktorze wraz z elektrownią odgrodzone od świata zostało 4769 kilometrów kwadratowych terenu, na którym znajdowały się trzy miasta (w tym Czarnobyl i Prypeć) oraz 93 wsie, więc jest co zwiedzać. To, dokąd i w jakiej kolejności trafimy, zależy od inwencji naszego ukraińskiego przewodnika, którego obecność jest dla każdej wycieczki po zonie obowiązkowa. Żelazny punkt programu to oczywiście słynna Prypeć. To nie tylko miasto widmo, ale również wzorowy przykład koncepcji urbanistycznej Związku Radzieckiego.

nie wolno, ale jak się bardzo chce, to można. To truizm, ale wszystkie te zapuszczone, często pogrążone w ciemnościach wnętrza, odłożone sprzęty, wyblakłe malowidła, czy wreszcie widok z dachu 16-piętrowca na panoramę miasta robią niesamowite wrażenie. My, gracze, znamy te klimaty z wielu produkcji, nie tylko o tematyce post-apo. No i detale, które można samemu odkryć: szkolna gazetka z Leninem w roli głównej, wiszący w gablotce egzemplarz dziennika Sowiecki Patriotą datowany na 23 kwietnia 1986 roku, czyli trzy



Wrak ciężarówki marki Ural jaki jest, każdy widzi.

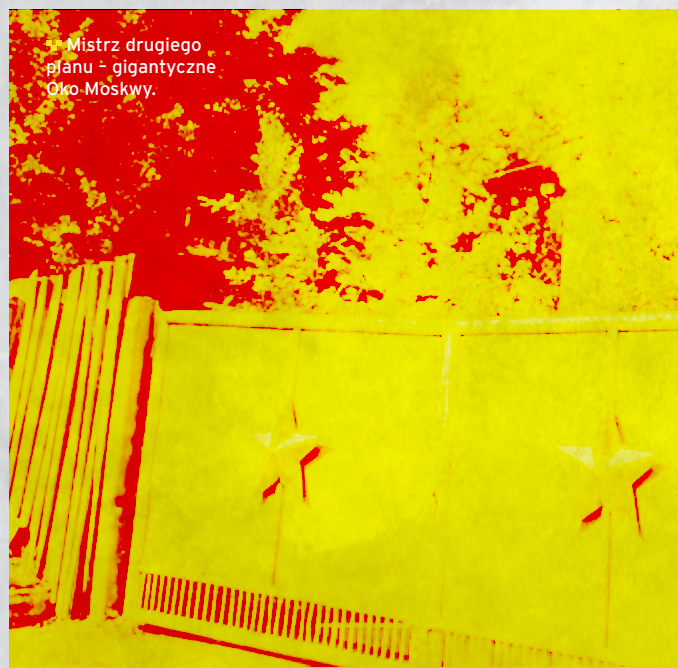


W CZARNOBYLU W WIĘKSZOŚCI MIEJSC PROMIENIOWANIE TO 0,3-1,5 MIKROSIWERTA NA GODZINĘ. ROBIĄC PRZEŚWIETLENIE RENTGENOWSKIE, JEDNORAZOWO BIERZEMY NA KLATĘ OKOŁO 7000.

Budowane od 1970 roku osiedle było praktycznie samowystarczalne: na relatywnie niewielkiej powierzchni zbudowano bloki mieszkalne, pięć szkół, szesnaście przedszkoli, dom kultury, kino, teatr, stadion, basen, hale sportowe, hotel, a nawet wesołe miasteczko z pocztówkowym, diabelskim młynem, który nigdy nie został uruchomiony. Brakowało tylko cerkwi, zresztą zgodnie z komunistyczną myślą przewodnią ZSRR. Będąc tam, można zrozumieć ogrom tragedii, jaka spotkała 50 tysięcy mieszkańców Prypeci, którzy zostali wysiedleni z miasta marzeń z dnia na dzień. Do budynków wchodzić oczywiście

dni przed katastrofą, ciągle stojące na szpitalnych półkach słoiki zawierające jakieś preparaty zanurzone w formalinie. Spizniane wieki przygotowane trzy dekady temu przez ówczesne gospodynie domowe. Stare wózki inwalidzkie rodem z Silent Hill, a nawet zmumifikowany pies, który nie załapał się na ewakuację...

Kolejnym przystankiem na trasie zwiedzania powinna być Duga, gigantyczny zestaw dwóch anten o łącznej długości około 700 i wysokości 150 metrów w najwyższym punkcie. Jest to jedyna pozostałość po kompleksie znanym jako Oko Moskwy, które składało się kiedyś z trzech takich radarów,



Mistrz drugiego planu - gigantyczne Oko Moskwy.

zaprojektowanych jako system wczesnego ostrzegania przed atakiem rakietowym przede wszystkim z USA. Dziś stalowa konstrukcja ciągle góruje nad krajobrazem i poraża swoim ogromem. Windy oczywiście dawno nie działają, więc jedyną opcją dotarcia na szczyt pozostają pokryte warstwą rdzy chwiejne drabiny (i znowu - nie wolno się wspinać, ale można). Poziomów jest 21, mnie udało się dotrzeć na piątą (to i tak ponad 30 metrów po szczeblach), skąd już ponad linią drzew pięknie widać oddalony zaledwie o 9 kilometrów sarkofag czarnobylskiej elektrowni.

Warte zobaczenia są opuszczone hale produkcyjne zakładów Jupiter, w których oficjalnie montowano magnetofony szpulowe, a nieoficjalnie podobno układy scalone wykorzystywane w systemach obronnych ZSRR. Co ciekawe, produkcja w placówce trwała jeszcze długo po katastrofie, a wszystko wskazuje na to, że w Jupiterze prowadzono też badania laboratoryjne nad właściwościami plutonu.

Duże wrażenie mogą zrobić również wielkie chłodnie kominowe czy niedokończony blok numer 5, znajdujący się niedaleko elektrowni właściwej. Interesujących miejsc do zobaczenia jest mnóstwo. Co krok napotyka się jakiś ciekawy obiekt: a to wrak samochodu czy barki rzecznej, a to ruiny kawiarni czy domu. Prawdziwy Fallout na żywo.

#### NIEWIDZIALNE ZAGROŻENIE


Nie chciałbym bagatelizować kwestii bezpieczeństwa, ale nie taki straszny czarnobylski diabeł, jak go malują. Podczas tragicznego dnia prawie 32 lata temu oprócz epicentrum wybuchu najbardziej ucierpiały Czerwony Las (nazwany tak od rudego koloru natychmiast obumarłych drzew, na które poleciała pierwsza fala pyłów i radiacji) i wieś Kopaczi. Zwłaszcza to pierwsze miejsce do dziś pozostaje najmocniej skażonym obszarem strefy, pomimo że w ramach niwelowania szkód poczynionych przez radioaktywny opad zostało zrównane z ziemią i zasypane warstwą gruntu, podobnie zresztą jak wspomniana wioska. Sporo promieniowania kumuluje tam wyrosły na nowo mech, więc należy unikać z nim kontaktu. Jednak po pierwsze w strefie są znacznie

ciekawsze miejsca do zobaczenia, a po drugie nikt przy zdrowych zmysłach nie planuje przecież biegać boso po czarnobylskich lasach, prawda?

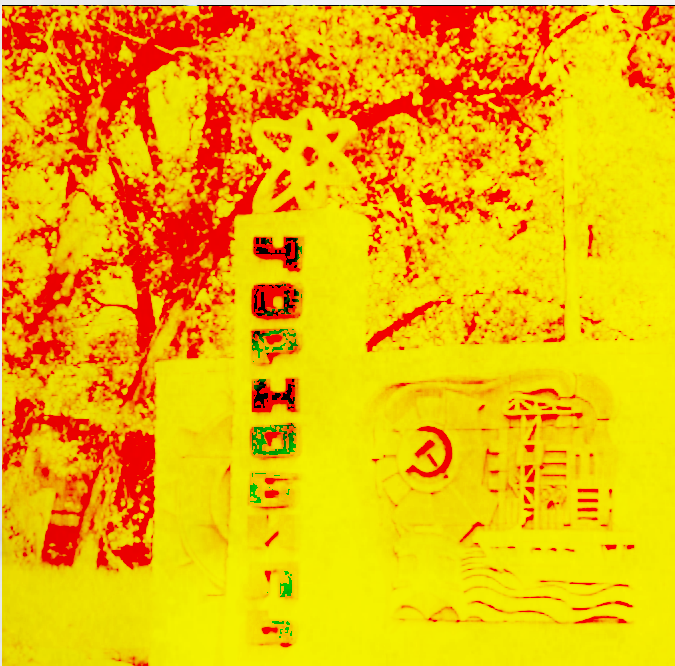
Dziś dawka normalnego promieniowania nie przekracza 0,3 Sv/h (mikrosiwertów - jednostki działania promieniowania jonizującego na organizmy żywe), czyli tyle, co promieniowanie tła w dużych miastach, a o wiele mniej niż na przykład w lecących samolocie, choć oczywiście w wielu miejscach Czarnobyla ta norma bywa grubo przekroczona. Uczestnicy wypraw są skrupulatnie przestrzegani przed najbardziej radioaktywnie czynnymi punktami, a dodatkowo mają do dyspozycji wydawane przez przewodnika liczniki Geigera. Większe zagrożenie stanowią nieremontowane od ponad trzech dekad pustostany, więc i w nich koniecznie należy zachować ostrożność podczas eksploracji.

Sławetne cmentarzyska porzuconego, napromieniowanego sprzętu również już w większości nie istnieją, ponieważ porzucone pojazdy i helikoptery są systematycznie neutralizowane (myte z radioaktywnego pyłu, w przypadkach beznadziejnych zakopywane). Ubrania używane przez pierwszych likwidatorów skażenia (nazywanych przez władze ZSRR... bio-robotami), które podobnie jak mech mocno skumulowały promieniowanie, zostały pierwotnie porzucone w podziemiach szpitala w Prypeci, a lata później zasypane, aby zapobiec ich szabrowaniu przez nieodpowiedzialnych śmieciaków. Za to powietrze, dzięki ogromnej ilości zieleni i długotrwałej nieingerencji człowieka, jest na tyle czyste (pod warunkiem, że akurat nie pyli), że nie zdziwię się, jeśli pewnego dnia Strefa Wykluczenia zostanie przemianowana na Czarnobyl Zdrój.

Sam feralny reaktor jest obecnie zabezpieczony tak zwaną Arką, największą ruchomą konstrukcją na świecie, która ze względu na zły stan oryginalnego sarkofagu reaktora została zbudowana w pobliżu bloku numer 4 i w 2016 roku powoli nasunięta na niebezpieczną część placówki. Teren wokół samej elektrowni jest zadbane, ciągle pracują tam ludzie, którzy monitorują stan techniczny obiektu i uważają, abyśmy nie zaliczyli



■ Hala produkcyjna Jupitera. Montowano tu zwykłą elektronikę czy również broń?

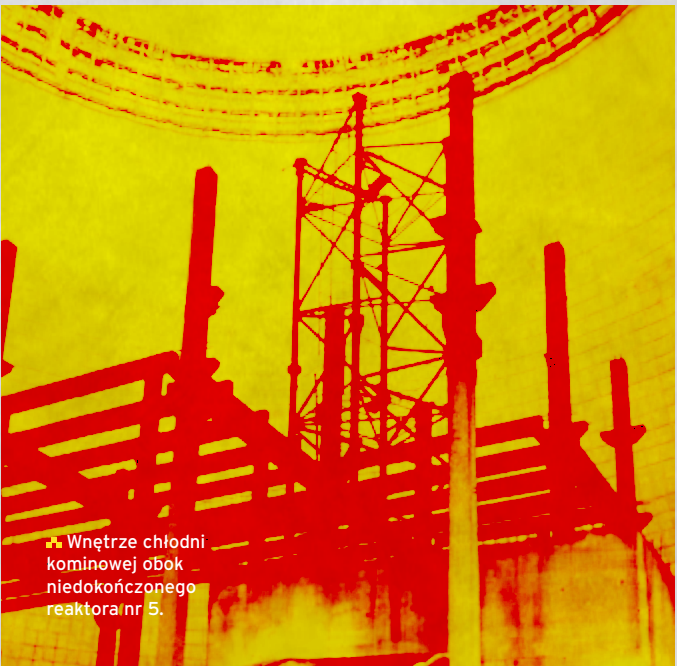


■ Przy wjeździe do Czarnobyla wita nas socrealistyczna tablica z epoki.

■ W domu kultury Energetyk mieścił się wydział propagandy.



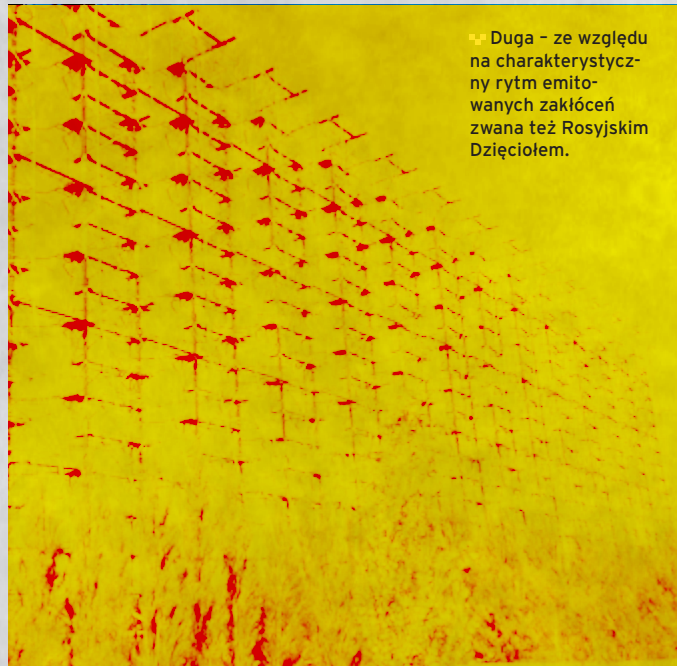
■ Wjeżdżając do Czarnobyla, widać tuż przy wjeździe do miasta Energetyk.



Wnętrze chłodni kominowej obok niedokończonego reaktora nr 5.

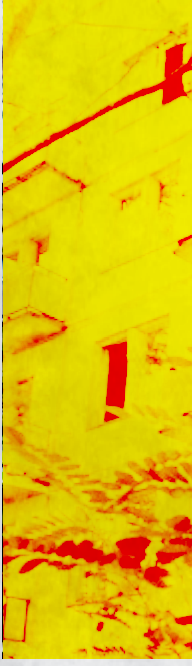


Jedyny, niegroźny rodzaj Snorka, na jakiego możemy się natknąć w Czarnobylu.



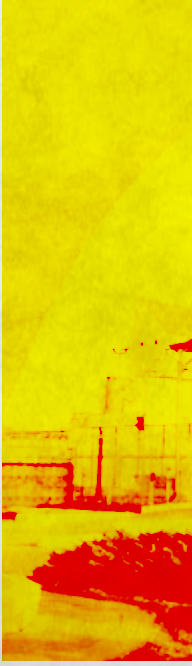
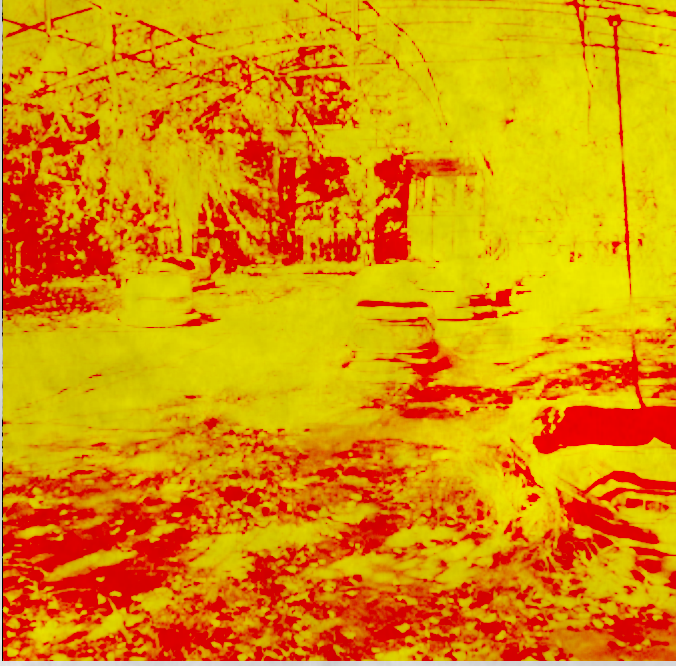
Duga - ze względu na charakterystyczny rytm emitowanych zakłóceń zwana też Rosyjskim Dziecięciem.

OPRÓCZ OCZYWISTEGO CHERNOBYL VR PROJECT MOŻNA SIĘGNAĆ PO BUDŻETOWEGO FPS CHERNOBYL COMMANDO OD STUDIA SILDEN, CIERPIĄCEGO NA TE SAME PRZYPADŁOŚCI, CO DAWNE KIOSKOWE SERIE CITY INTERACTIVE.



Ze stadionu w Prypeci pozostała tylko trybuna. Niekoszona murawa porośla lasem.

Mniej znana atrakcja prypeckiego wesołego miasteczka.





✦ Sporym rozczarowaniem było odkrycie, że nie jesteśmy pierwszymi Polakami w zonie.



✦ Natura upomina się o swoje...



✦ Kosztująca około 1,5 miliarda euro Arka przykrywająca feralny reaktor to 29 tysięcy ton na szynach.

powtórki z rozrywki. Mieszkają oni w zewnętrznej strefie Czarnobyla, zwanej 30-kilometrową (wszystkie obiekty, które wymieniłem wyżej, usytuowane są w strefie tak zwanej „10-kilometrowej”, do której przechodzi się przez osobną kontrolę) i pracują w systemie rotacyjnym 14/14 dni (dwa tygodnie pracy, potem dwa wolnego), podobnie jak na przykład na platformach wiertniczych, choć podobno ta zasada bywa czasem naginana. Właśnie w „trzydziestce” znajduje się między innymi hotel dla przyjezdnych (z czynnym barem), ale także posterunek policji, poczta i sklep wielobranżowy rodem z PRL. Co ciekawe, można w nim bez problemu kupić alkohol, również wysoko-procentowy, choć zona to zamknięty obszar, w którym przede wszystkim się pracuje. To prawdziwe, działające miasteczko dla ponad 2 tysięcy rotujących mieszkańców, tyle że bez dzieci i z godziną policyjną od 22:00 do 6:00.

Przyjeżdżcie z każdej ze stref zony wszyscy sprawdzani są przez specjalne bramki dozymetryczne i jeśli któraś część garderoby wykazuje skażenie radioaktywne, należy ją oczyścić lub nawet wyrzucić. Dotyczy to zwłaszcza obuwia, które z oczywistych względów jest najbardziej narażone na kontakt z pyłem i gruntem. W przypadku mojej grupy podczas wyjazdu z zewnętrznej strefy sprawdzeni nie zostaliśmy wcale, ponieważ... zabrakło prądu.

#### STALKERZY

Bracia Strugaccy w powieści „Piknik na skraju drogi” wymyślili stalkerów jako współczesnych rewolwerowców odkrywających na nowo futurystyczny Dzikie Zachód (może powinienem napisać Wschód?). Ten obraz ugruntowało najpierw rosyjskie kino (Andriej Tarkowski), a później gry: S.T.A.L.K.E.R., którego dziesięciolecie powstania pierwszej części trylogii w zeszłym roku obchodziliśmy, ale też seria Metro na podstawie prozy Głuchowskiego.

W prawdziwej czarnobylskiej zonie również pojawiają się „stalkerzy”, ale raczej daleko im do romantycznych bohaterów z książek i gier. Zdarzają się szabrownicy, którzy do strefy przychodzą po złom, lub chojracy, dla których spędzenie nocy w porzuconym prypeckim mieszkaniu czy urządzenie

w nim imprezy stanowi pamiętną przygodę. Bywają też żartownisie. Choćby tacy, którzy pod umieszczonym na jednym z budynków Prypeci i w sumie niegłupim komunistycznym hasłem „Niech atom będzie pracownikiem, a nie żołnierzem”, dopisali niepozabawione w tym przypadku racji „Ch\*j będzie, a nie atom”. Nielegalnych gości nie odstrasza grzywna, wynosząca zaledwie 400 hrywien (około 55 złotych). Jeśli za to zostaną przyłapani na wynoszeniu z zony czegoś niebezpiecznego, to już zupełnie inny kaliber przewiny. Wtedy na karze finansowej może się nie skończyć.

Co ze znanymi z gier mutantami? Ja widziałem tylko żebrzące o pokarm, bardzo przyjazne psy (sterylizowane i znakowane - ich populacja jest ściśle kontrolowana) i sumy giganty (będące w stanie jednym kłapnięciem paszczy wchłonąć bochen chleba). Tych ostatnich z wiadomych powodów nikt z rzeki Prypec nie odławia. Większość miejsc w strefie nie wygląda już dawno jak lokacje ze S.T.A.L.K.E.R.Ó.W czy pamiętnej misji z Call of Duty: Modern Warfare, dziejącej się w Prypeci.

Wszelkie niezamieszkałe miejsca przez trzy dekady porósł bujny las, przez co zona straciła na przejrzystości. Dajmy na to Prypec wygląda jak dżungla. W jej prześwitach zamiast starożytnych świątyń wyłaniają się ruiny komunistycznych budowli z wielkiej płyty. Tylko na wybetonowanych placach widać jeszcze, że to miasto. Dlatego najlepiej do Czarnobyla pojechać wczesną wiosną lub późną jesienią, kiedy nie ma liści na drzewach. Wtedy nie tylko widoczność jest lepsza, ale i promieniowanie niższe niż w gorące, słoneczne dni. Ze względów bezpieczeństwa najmniej warto wybierać się do strefy zimą, bo śnieg przykrywa wszelkie nierówności terenu i łatwiej wtedy wpaść na przykład w nieosłoniętą studzienkę kanalizacyjną czy inną wyrwę w nawierzchni. W każdym razie warto się z wizytą śpieszyć, zanim zona do końca ulegnie degeneracji i zostanie całkiem pożarta przez upominającą się o nią naturę. Natomiast wspomnień i otrzymanej dawki promieniowania radioaktywnego nikt nam już nie odbierze. ■

Horror każdego gracza: idziesz sobie po grę na PZ4, a tu koleżanka ze szkoły!



# GAMERS!

Problem z komediami romantycznymi polega na tym, że w większości z nich dorośli bohaterowie zachowują się jak nastolatki. Dlatego te najlepsze są po prostu o nastolatkach. A bohaterowie anime Gamers! różnią się od innych jednym szczegółem – lubią gry.

Michał R. Wiśniewski

**K**eita Amano chodzi do drugiej klasy liceum i kocha grać. Pewnego dnia w sklepie z grami spotyka Karen Tendo. To najpopularniejsza dziewczyna w całej szkole, perfekcyjna pod każdym względem. I do tego interesuje się grami: jest nawet przewodniczącą szkolnego kółka zainteresowań, zajmującego się poważnym graniem w gry. Dziewczyna proponuje, żeby Keita dołączył do klubu.

Byłby to typowy początek „anime o przygodach szkolnego kółka zainteresowań”, ale... Keita odmawia.

Szanuje Karen i jej klub, ale nie widzi dla siebie miejsca wśród zawodowych graczy. Bo gra dla przyjemności, nie interesują go turnieje. Gra, bo kocha: na komórce, na konsolach, w różne dziwne indie. Gra, chociaż jest słabym graczem: zbiera na przykład bęcki w Persona 4 Arena od kolegi z klasy, Tasuku Uehary. Tasuku to były maniak gier, który po przejściu z gimnazjum do liceum „wymyślił się na nowo” jako „fajny koleś”. Jest przystojny, poważny, ma dziewczynę imieniem Aguri, na pierwszy rzut oka sprawiającą wrażenie pustaka o różowych włosach. Ale ta seria lubi się bawić



stereotypami i pierwszymi wrażeniami. Piątą bohaterką jest Chiaki Hoshimori – grająca dziewczyna, która jest niemalże idealną kopią Keity. Wiele ich łączy, zgadzają się ze sobą niemalże w 100% – poza jedną, istotną kwestią...

Co można zrobić z pięcioma bohaterami? Skomplikować ich relacje. Ponieważ są młodzi i większości mają problemy z relacjami społecznymi, o zabawne (i w uroczy sposób żenujące) nieporozumienia nietrudno; ale tak się właśnie dzieje, kiedy zamiast szczerej komunikacji ludzie wolą konsultować się z głosami w swoich głowach. Serial co chwila zmienia perspektywę, odsłaniając wnętrza bohaterów. Tasuku widzi w Keicie młodszego siebie i chce mu pomóc, wymyślając skomplikowane plany. Aguri zaprzyjaźnia się z Keitą i znajduje w nim powiernika; Karen durzy się w nim, zauroczona jego gorącą pasją do gier, Chiaki zaś Keity nienawidzi, oczywiście do czasu...

Gdzie w tym wszystkim gry? Są ważne i pokazane jak w prawdziwym życiu: hobby jako coś, co zbliża ludzi, pretekst, żeby poznać kogoś nowego, ale nie wystarczającego, żeby tylko na nim oprzeć związek. Dużo smaczków w tle. A w finale (na razie pierwszej) serii wiwisekcja duszy gracza na tle aktualnego i gorącego problemu... mikroplątności. Serio! ■

# GDC

GAME DEVELOPERS CONFERENCE

MOSCONE CENTER  
SAN FRANCISCO, CA

MARCH 19-23, 2018  
EXPO: MAR 21-23, 2018

Save 10% on All Access &  
GDC Conference passes  
with code: GDC18PIX

[www.gdconf.com](http://www.gdconf.com)



# VRDC

@GDC 2018

MARCH 19-20  
MOSCONE CENTER, SAN FRANCISCO, CA

[www.gdconf.com/vrdc](http://www.gdconf.com/vrdc)

# STAR REALMS™



Czasem jest tak, że prawdziwie powalające niespodzianki skryte są w małych pudełkach. Tak jest w przypadku „Star Realms”. Niepozorne opakowanie kryje w sobie jednak prawdziwego gwiazdowego tyta. Ale po kolei...

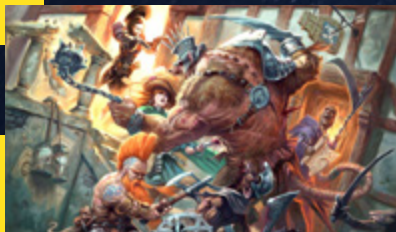
Małe pudełeczko jest wypełnione po brzegi kartami. Dostajemy też dwie instrukcje. Jedną z nich służy do gry wieloosobowej, która staje się możliwa po dokupieniu dodatkowego zestawu. Same karty i znajdujące się na nich ilustracje nie powalają, ale nie ma tu też specjalnych brzydactw. Takie dość standardowe malunki przedstawiające różne rodzaje statków kosmicznych czy baz planetarnych. „Star Realms” to karcianka opierająca się na deckbuildingu, czyli budowie talii. Naszym zadaniem jest zredukowanie życia oponenta (tutaj nazywanego Autorytetem) do zera. Jak to robimy? Banalnie prosto.

Muszę wam się do czegoś przyznać. Uwielbiam gry, które przychodzą w wielkich pudłach. Takie, które mają mnóstwo komponentów, figurek, żetonów, map i innych cududek. To prawda, że nie zawsze są najlepsze, ale na mnie robią wrażenie. Nie mogę nic na to poradzić – jestem prostym gościem.

■ Zdan

Tu pojawia się pierwszy ogromny plus. Mechanikę zrozumie absolutnie każdy i podejrzewam, że po pierwszej partii już nigdy nie sięgnie do instrukcji. Czyli „Star Realms” to wręcz rewelacyjny tytuł dla początkujących. Mamy więc dwa rodzaje kart: statki oraz bazy. Pierwsze z nich lądują na stole, generują opisane efekty i po rozegraniu wchodzą na stos kart odrzuconych. Będą w następnych turach wracać do gry. Bazy pozostają w grze, chroniąc nas przed obrażeniami (choć oczywiście można je zniszczyć i trafiają wtedy na stos kart odrzuconych), a także mają własne efekty. Każdy z graczy na samym początku dostaje do swojej talii te same podstawowe karty: statki atakujące i takie, które pozwolą nam kupować lepsze karty do naszej talii. Za statki generujące punkty handlu kupujemy lepsze karty, które znajdują się na stole w liczbie pięciu.

Po nabyciu karty na jej miejsce zawsze wchodzi nowa. Świeżo kupiona karta ląduje w stosie kart odrzuconych, ale nie ma co się martwić – zaraz będzie przecież znów w naszej ręce. Statki atakujące, jak sama nazwa wskazuje, generują punkty ataku, które obniżają Autorytet przeciwnika lub mogą zniszczyć jego bazy, jeśli jakieś ma. Są jeszcze statki odkrywców, lepsza wersja podstawowych statków „handlowych”. Smaczek pojawia się przy kupowanych statkach: każdy z nich należy do jednego z sojuszy.



Znamy już okładkę czwartej edycji „Warhammer Fantasy Roleplay”, którą ma w 2018 roku wydać Cubicle 7. Widać na niej odniesienia do okładki pierwszej edycji systemu. Wiadomo, że nowe zasady mają w klimacie i mechanice odwoływać się do pierwszej oraz drugiej edycji WFRP. Ukazę się także „edycja deluxe” sławnej kampanii „Wewnętrzny wróg” – także do nadchodzącej czwartej edycji „Warhammera”. Pierwsza edycja „Warhammera Fantasy Roleplay” jest też dostępna w pliku PDF na platformie RPGNow. Wypada wspomnieć, że to jeden z dwóch systemów, które Cubicle 7 wyda pod szyldem „Warhammer”. Drugim będzie system oparty na grze bitewnej „Age of Sigmar”.



Na Kickstarterze ufundowano podręcznik gracza do settingu „Dragon Kings” w wersji kompatybilnej z piątą edycją Dungeons & Dragons. Autorem settingu jest Tim Brown, jeden z twórców świata „Dark Sun”. „Dragon Kings” jest światem z podobnymi założeniami co „Dark Sun” – wszystko jest bardziej niebezpieczne, świat znajduje się na skraju apokalipsy, a moce psioniczne właśnie się budzą. Projekt wsparły 243 osoby, a uzbierano ponad sześć tysięcy dolarów, podwójnie przebijając wymaganą kwotę.

**FAST NEWS**



✦ Jeden z graczy wykonuje właśnie desant blobowo-handlowy. Drugi otrzymuje przysłowiowy strzał w dziaślo!

## SPECYFIKACJA

WYDAWCA: Games Factory

LICZBA GRACZY: 2

DLA GRACZY W WIEKU: od 12 lat

CENA: 55 złotych



✦ Małe pudełko, dużo kart, zabawy tyle, że nie da się policzyć!



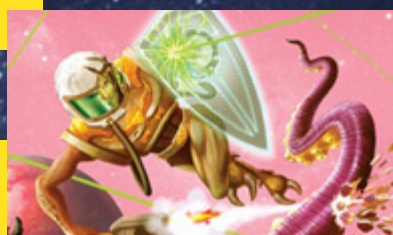
✦ Jeśli ktoś polubił klasyczny horror „Blob” z jedną z wczesnych ról Steve’a McQueena, to tutaj może wcielić się w całe Imperium Blobów. Jako dodatek – ładny zielony kolor!

Gdy wykładamy dwie karty należące do jakiegoś sojuszu, możemy wygenerować dodatkowy efekt. Może to być zmuszenie przeciwnika do odrzucenia karty z ręki, dociągnięcie kolejnej karty lub odzyskanie punktów Autorytetu. Każdy z sojuszy celuje w inne zdolności. Warto dodać, że każda z nich jest praktycznie tak samo przydatna. Sojusz Kultu Maszyn pozwala nam na przykład wyrzucać z talii karty, które uznamy za nieprzydatne, co wydatnie zwiększa jej efektywność. Tu pojawiają się naprawdę spore możliwości kombinowania. Znaczenie ma kolejność wykładanych kart i to, w jaki sojusz zainwestowaliśmy. Pojawia się też akcja złomowania kart: wyrzucamy je poza grę, by wygenerować pewien dodatkowy efekt. Liczba kombinacji powala, a jednak cała gra jest wręcz piekielnie szybka. Sytuacja na stole potrafi diametralnie zmienić się w jednej turze. Mamy też pewien efekt losowy, bo nie wiemy, co za chwilę pociągniemy na rękę, ale osobiście niespecjalnie mi to przeszkadzało. To taki smaczek dodający odrobinę nieprzewidywalności. Minusem może być to, jak oznaczamy nasz aktualny poziom Autorytetu, a dzieje się to za pomocą kart z numerami. Ten pomysł jest moim zdaniem chybiony i lepiej po prostu złapać za kartkę i długopis.

„Star Realms” okazało się bardzo dobrą produkcją. Naprawdę nie spodziewałem się, że tak mała i prosta gra może dać tyle frajdy. Deckbuilding wykorzystano w pełni, a mechanika jest bardzo dopracowana. Do tego gra spokojnie sprawdzi się u graczy z większym stażem jako swoisty przerywnik pomiędzy bardziej skomplikowanymi tytułami. Liczba kombinacji bez problemu powinna ich zadowolić. Wydaje się też, że „Star Realms” wręcz idealnie nadaje się na turnieje czy na szybką grę konwentową. Ja mam ochotę w tej chwili zagrać kolejną partię, bo regrywalność tego tytułu jest zaskakująco duża. Może nie wygląda najlepiej, może nie jest specjalnie klimatyczna. Cóż z tego?! Jest za to świetnie wymyślona. Dodajmy do tego niską cenę i werdykt może być tylko jeden – marsz do sklepów! ■



Jednym ze słynniejszych bohaterów ery pulp pozostaje Flash Gordon. Polakom może być znany z filmu z 1980 roku. Doczekał się on też swojej adaptacji do świata RPG. Kampania na Kickstarterze zakończyła się wielkim sukcesem: uzbierano ponad 100 tysięcy dolarów przy wymaganej kwocie 15 tysięcy. Pod względem mechaniki gra będzie oparta na uniwersalnym systemie „Savage Worlds”. W ramach kampanii oferowano limitowany boks z wieloma dodatkami. Wydawcą zostało Pinnacle Entertainment.



Dostępna jest już gra planszowa „Space Freaks”. Jedna rozgrywka trwa od 60 do 90 minut, zabawa przeznaczona jest dla 2–4 graczy. Gracz prowadzi menedżera zespołu kosmicznych dziwaków. Jego zadaniem jest stworzenie dziwaka idealnego i zwycięstwo z innymi dziwakami. Wygrać można poprzez spełnianie zadań mistrza areny lub po prostu zniszczenie innych dziwaków. W pudełku z grą mamy ponad 20 plastikowych figurek oraz ponad 100 kart wskazujących na elementy ciała dziwaków. Projektantem gry jest Max Wikström.



✚ Astronauta Mark Lee był pierwszym użytkownikiem systemu asekuracyjnego SAFER. To odrzutowa nakładka na plecak, przypięta od dołu i po bokach, ze sterowaniem przy klatce piersiowej, wyposażona w 24 dysze uwalniające azot pod ciśnieniem.



„RÓ NE DRZWI WIODŁY NAS W KOSMOS.  
GDYBY NIE BYŁO TYCH, NIE BYŁOBY I MOICH  
PROWADZ CYCH ZE STATKU W OTWART  
PRZESTRZE KOSMICZN ”  
ALEKSIEJ LEONOW, KOSMONAUTA



✚ Kadr z rosyjskiego filmu „Czas pionierów” o wyczynie Leonowa. Choć to rekonstrukcja, warto zwrócić uwagę, jak mała jest kapsuła i jak prowizorycznie wygląda słuza. Dla porównania powyżej autentyczny selfik Leonowa z historycznej misji.



✚ W trakcie misji STS-114, pierwszej po katastrofie wahadłowca Columbia, astronauta Stephen Robinson spacerował na leniucha, wykorzystując robotyczne ramię, będące na wyposażeniu Międzynarodowej Stacji Kosmicznej.

# Spacery kosmiczne

Spacery kojarzą nam się ze zdrowym wypoczynkiem na świeżym powietrzu, swobodą i beztróską. Spacery kosmiczne to zupełne przeciwieństwo tradycyjnego spacerowania. Są stresujące, niebezpieczne i niezbyt wygodne. Jednak dla spektakularnych widoków danych naprawdę nielicznym ludziom warto ponieść wszelkie wyrzeczenia.

■ User Jama

**P**ierwszy spacer kosmiczny wykonał Rosjanin Aleksiej Leonow w ramach misji *Woschod 2* w marcu 1965 roku. Spacer trwał 12 minut i 9 sekund, a trzydziestoletni Leonow intensywnie szkolił się do niego przez 18 miesięcy. W końcu po raz pierwszy w historii człowiek miał wydostać się ze statku kosmicznego i wyjść w otwartą przestrzeń.

Dowódcą misji i pierwszym pilotem był Paweł Bielajew. Rakietą startująca z kosmodromu w Bajkonurze wyniosła ich na orbitę około 500 km. W statku ze względu na ciasnotę mieściło się tylko dwóch kosmonautów i tylko jeden z nich mógł wcisnąć się w skafander kosmiczny. Aby człowiek mógł wydostać się na zewnątrz, już na orbicie uruchamiano wąską, nadmuchiwaną śluzę. Leonow z trudem przecisnął się na zewnątrz. Eskapada była uwieczniana na kamerze doczepionej do śluzę. Pokonany dystans wyniósł około 5 metrów. Tyle luzu zapewniała uwięź łącząca go ze statkiem. Niby niedaleko, ale szybko okazało się, że nawet na tak krótką przechadzkę trzeba się odpowiednio ubrać. Ciśnienie w skafandrze,

wobec braku ciśnienia na zewnątrz i prawdopodobnie zbyt małej liczby warstw, rozdeptało go jak balon i spacerowicz nie miał jak wcisnąć się z powrotem do statku. Musiał spuścić dużo powietrza, żeby skafander oklapł. Ryzykował przy tym utratę przytomności z braku tlenu, a potem z przegrzania w wyniku z desperackich ruchów podczas prób dostania się do statku. Misja skończyła się pomyślnie, wyczyn był historyczny, ale wymagał straceńczej wręcz odwagi i determinacji.

Pierwszy amerykański spacer kosmiczny odbył Ed White tylko kilka tygodni później, w czerwcu 1965 roku w ramach misji *Gemini 4*. Brała w niej udział też załoga tylko dwuosobowa, w której dowódcą był James McDivitt. Amerykanie swój spacer przygotowali z przytupem. White był na dłuższej, bo 8-metrowej uwięzi, i spędził na zewnątrz 23 minuty - prawie dwa razy dłużej niż Leonow. Dodatkowo miał do dyspozycji prototypowy egzemplarz specjalnego pistoletu odrzutowego, którego używał do manewrowania. W bajeranckim gadźecie w stylu Jamesa Bonda paliwo skończyło się jednak już po trzech minutach, więc potem musiał manewrować przez podciąganie się na uwięzi tak jak Rosjanin. White też miał trudności z powrotem ze spaceru, ale zupełnie innego rodzaju, niż można by się spodziewać. McDivitt zachęcał go do powrotu do statku, a White przekomarzał się, że za bardzo podoba mu się na zewnątrz, żeby wracać. Choć oglądał Ziemię z prawie o połowę mniejszego pułapu niż Leonow, trudno mu się dziwić, że po prostu nie chciał przestać się napawać widokiem.

Od tych pionierskich czasów minęło ponad 50 lat. Choć spacerowanie w kosmosie nadal jest zajęciem mocno elitarnym i niebezpiecznym, to jednak sporo się zmieniło. Wyjścia na spacer z Międzynarodowej

Stacji Kosmicznej trwają teraz typowo od pięciu do nawet ośmiu godzin. To już prawie normalne dniówki, jednak „dojazd” do pracy trwa dłużej niż dla większości z nas. Przygotowania do wyjścia w przestrzeń, czyli włożenia skafandra i oddychania czystym tlenem w celu pozbycia się azotu z krwi, też trwają kilka godzin. Tego w filmach SF nie zobaczymy, ale tak długie czasy w skafandrze kosmicznym wiążą się z koniecznością noszenia pieluchomajtek, bo na spacerze nie ma ani jak, ani gdzie pójść na stronę. Lepiej też nie jeść nic wywołującego nudności, bo wymiotowanie w skafandrze kosmicznym do przyjemności nie należy.

Normą bezpieczeństwa pozostaje praca na uwięzi. Jeśli spacerowicz straci uchwyt i odpadnie od statku, zawsze może wrócić, ciągnąc za linę. Bez środków asekuracyjnych astronauta mógłby znajdować się kilka metrów od statku, machać rękami i nogami, ile wlezie, i nie posunąć się ani o centymetr. Do amerykańskich skafandrów na Międzynarodowej Stacji Kosmicznej doczepiany jest dodatkowo SAFER. To rodzaj raketowego plecaka, który pozwala na ograniczone manewrowanie, zatrzymanie niepożądanego ruchu obrotowego lub powrót do statku, nawet w przypadku zerwania się z uwięzi. To odchudzona wersja większego plecaka MMU - Manned Maneuvering Unit, którym George Clooney wykonywał szalone piruety w filmie „Grawitacja”.

W niedalekiej przyszłości tego rodzaju środki asekuracyjne będą prawdopodobnie działały podobnie jak drony same wracające do bazy. Wystarczyłoby wcisnąć przysłowiowy czerwony guzik, a elektronika wykonałaby resztę i to nie tylko w sytuacji zerwania z uwięzi, ale też po prostu przy zwykłej dezorientacji. Nad takim rozwojem technologii pracuje firma Draper. Dodatkowo system samodzielnego powrotu można by uruchamiać zdalnie z pokładu, gdyby kosmiczny spacerowicz stracił przytomność. ■



# KDP <sup>33</sup>

OSTATNI MIESIĄC  
PEŁEN BYŁ  
SPOKO MOMENTÓW,  
JAK PREMIERA WYDANIA  
ZBIORCZEGO JEDNEJ  
Z MOICH SERII  
I ZWIĄZANE Z TYM  
PODRÓŻE PO  
POLSCIE...

GŁASZCZEMY EGO.



WYSZEDŁ  
NOWY MARIO,  
NIEMAL ZARAZ  
PO NIM  
KOLEJNY  
XENOBŁADE.  
TO TEŻ BYŁO  
SPOKO.  
BARDZO.

ALE JA (OCZYWIŚCIE)  
CZekałem NA NOWĄ  
KONTUZJĘ (BO ŻYCIE  
TO KONTUZJA), ABYM  
W PIXELU #33  
MÓGŁ ZAKOŃCZYĆ

## TRYLOGIĘ URAZU



TYM RAZEM WALNĄŁ  
KRĘGOSŁUP. STARA SPRAWA.  
DZIEŃ PO KILKUGODZINNYM  
PODPISYWANIU KOMIKSU.



OD CZASU DO CZASU,  
MÓJ ORGANIZM FUNDUJE MI  
COŚ W RODZAJU SYMULACJI  
TEGO JAK BĘDĘ SIĘ PORUSZAŁ,  
ZA KILKADZIESIĄT LAT.



ALBO... JAK  
NIE BĘDĘ SIĘ  
PORUSZAŁ.

DLATEGO TAK  
BARDZO BYŁO SPOKO,  
ŻE NA SWITCHU POD  
KONIEC ROKU UKAZAŁY  
SIĘ MOCNE TYTUŁY.



KILKA DNI  
PRZELEŻAŁEM,  
TAK NIMNIE!



PAMIĘTAM JEDEN MOCNO  
ZAKRĄPIANY WIECZÓR  
Z CZASÓW TUŻ PO LECUM.  
PIERWSZA PLEJKA POD TV,  
WIĘC I MOCNA PODJARKA.



GADALIŚMY O STAROŚCI,  
ŻE BĘDZIEMY SIEDZIEĆ  
NA EMERYTURACH I WCIAŻ  
GRAĆ. W NASZEJ WIZJI  
GRAŁO SIĘ JUŻ TYLKO  
W VR, OCZYWIŚCIE.



CUDOWNĄ WIZJĄ,  
SZCZEGÓLNIE W  
TEMACIE EMERYTUR.

A JEŚLI VR FAKTYCZNIE  
ZOSTANIE ŚRODKIEM  
ŁAGODZĄCYM STAROŚĆ?

WIDZIAŁEM EKSPERYMENTY,  
W KTÓRYCH GOGLE I ODPOWIEDNIE  
ŚRODOWISKO WYKORZYSTANO  
DO ŁAGODZENIA BÓLU U DZIECI,  
KTÓRE DOSTAJĄ ZASTRZYK.

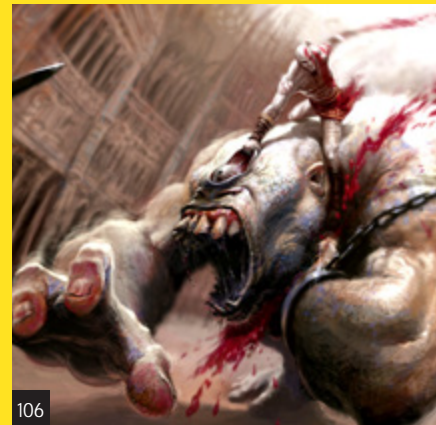
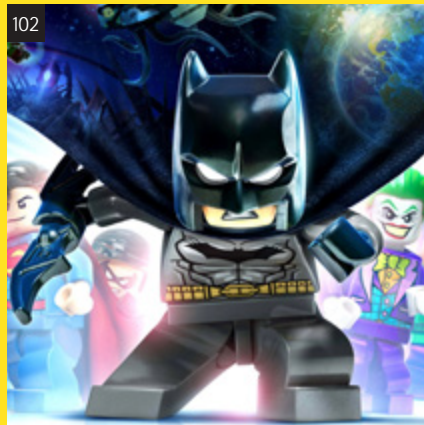
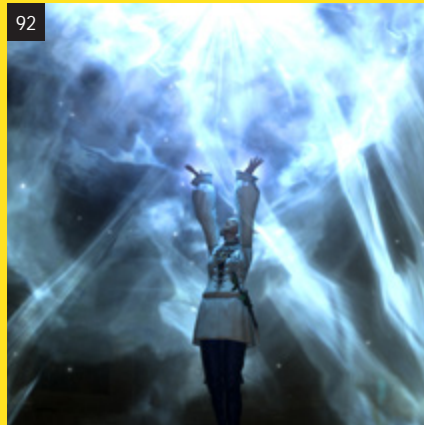
A STAROŚĆ  
TO BÓL.



JEŚLI ZABAWNA  
PLATFORMÓWKA  
POTRAFI GO NA  
CHWILĘ DALEKO  
ODSUNĄĆ...



# BOSS



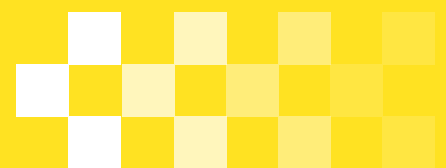
## F E L I E T O N Y

101 Emilus

105 Pijanowski

113 Alex

122 Borek



JAKO NAJSTARSZY PRZYKŁAD U YCIA SŁOWA „BOSS” W KONTEK CIE CYFROWYCH RYWALI PODAWANY JEST AMERYKA SKI MAGAZYN JOYSTICK Z GRUDNIA 1983 ROKU.



# FINAL FANTASY



Mówi się, że koniec świata nadejdzie zniecka. Że lasy zapłoną, rzeki zawrzą, a gwiazdy spadną na ziemię, zmiecione ogonem wielkiego smoka. Że zewsząd będzie słycać jedynie krzyk, płacz i zgrzytanie zębów. Że nie będzie już ratunku. Wszystko jednak po to, by na zgliszczach starego świata mógł wyrosnąć nowy, lepszy. Nie brzmi to jak coś, co chcielibyśmy przeżyć, chyba że jesteśmy graczami Final Fantasy XIV. Wtedy jeden koniec świata mamy już za sobą.

■ Magdalena Broniec

**F**inal Fantasy XIV nie było pierwszym MMORPG osadzonym w uniwersum Ostatniej Fantazji. W 2002 roku panowie ze Square popełnili bawiem Final Fantasy XI – tytuł, który pioniersko wyniósł gatunek na konsole i dokonał w ten sposób tego, co powszechnie uważano za niemożliwe.

Sam w sobie był produkcją wymagającą od gracza ogromnej ilości czasu spędzonego na bezustannym grindzie, rozwijaniu klas i poszukiwaniu kompanów. Gra była trudna

i zdecydowanie nie trafiała w casualowe gusta. Żadnego prowadzenia za rączkę ani taryfy ulgowej dla niedzielnych graczy. Tymi jednak nikt się ówczśnie nie przejmował. Tytuł był skierowany na rynek dalekowschodni, a nie od dzisiaj wiadomo, jak bardzo Azjaci kochają tego typu produkcje (i jak bardzo są w nich dobrzy). Final Fantasy XI odniosło wielki sukces i chociaż obecnie jest tytułem, do którego najchętniej powraca się pod wpływem nostalgii, nadal ma spore grono oddanych graczy i jak do tej pory nie musiało jeszcze ratować się systemem free to play. Dlatego mogłoby się wydawać, że kolejna gra MMORPG stworzona przez Square zachowa wysokie standardy poprzedniczki. A jednak mimo ogromnego doświadczenia deweloperów szumnie zapowiadane Final Fantasy XIV okazało się niewypałem i zyskało miano jednego z najgorszych MMORPG w historii.



## ZŁE DOBREGO POCZĄTKI

Kiedy opowiadam znajomym historię upadku Final Fantasy XIV, słyszę czasami odpowiedź: „Ale to niemożliwe! Przecież studio Square Enix nie mogłoby stworzyć słabej gry!”. Cóż, jego członkowie też zapewne tak myśleli, bowiem aż do ostatniej chwili naciskali na premierę gry, mimo że spora część graczy testujących ją w biecie wyraźnie dawała do zrozumienia, że produkcja jest niegrywalna. System walki cierpiał na brak dynamiki, doskwierało ograniczenie możliwości szybkiego podróżowania, mała różnorodność zbroi i interfejs tak nieintuicyjny, że niektórzy mieli problemy

z... wyłączeniem gry. To w połączeniu z wielkimi, powtarzalnymi i kosztownie pustymi lokacjami sprawiało, że gracze szybko nudzili się przemierzaniem wirtualnego świata i rezygnowali z opłacania abonamentu. Z początku twórcy sądzili, że to typowe błędy, z jakimi musi mierzyć się każdy tytuł wchodzący na rynek. Żywili nadzieję, że wszystko da się uratować zaledwie kilkoma aktualizacjami. Jednak pomimo dodawania coraz to nowej zawartości niezadowolone graczy wcale nie malało. I nic w tym dziwnego: gra była wyraźnie niedopracowana, a sama rozgrywka pozbawiona polotu i mająca wiele

■ Prawdziwy lord niczego się nie boi. Nawet zawierania sojuszu ze smokami.

■ Oszałamiające widoki to jeden z największych atutów gry. Można godzinami kontemlować surowe piękno krajobrazu.

elementów, które bardziej irytowały niż zachęcały do zdobywania osiągnięć. Całość sprawiała mocno niespójne wrażenie i widać było brak komunikacji między poszczególnymi zespołami pracującymi nad tytułem. Nic zatem dziwnego, że skrzynka Square Enix została wręcz zalana negatywnym feedbackiem. Twórcy bardzo chcieli powiedzieć fanom, że ci nie rozumieją konceptu gry. Że to, co tamci nazywają bugiem, jest dobrze zaplanowanym „tak miało być”. Jednak w końcu i do nich dotarło, że gracze mają rację. Kiedy nad projektem zawisło realne widmo katastrofy, wydarzył się cud. I chociaż z pobliskiego krzaka wcale nie wyskoczył John Cusack, gotów uratować świat przed nadchodzącą apokalipsą, był to czas dla bohatera. Do biura zespołu pracującego nad Final Fantasy XIV wkroczył Naoki Yoshida.



## Sukces

Square Enix świętowało ostatnio z okazji dziesięciu milionów zarejestrowanych w grze kont. Mało który MMORPG może pochwalić się podobnym wynikiem.

## JAK FENIKS Z POPIOŁÓW

Yoshida różnił się od swoich kolegów tym, że grał w World of Warcraft i bardzo dobrze rozumiał kierunek zmian gatunku MMORPG na Zachodzie. Grono odbiorców gier znacznie się poszerzyło, obejmując już nie tylko przykutych do monitora zapaleńców, ale również

# CREDITS



FC Knights of Ishgard na serwerze Zodiark – najlepsi kompani do gry, jakich można sobie wyobrazić.



Niezwykle charyzmatyczni antagoniści budzą całą gamę różnych emocji: od zachwytu po nienawiść.

# XIV

całkowicie przeciętnych Kowalskich i Smithów, którzy szukali odprężającej rozrywki po pracy i gotowi byli regularnie płacić za dostarczenie im produktu najwyższej jakości. Jednak Final Fantasy XIV nie mogło być drugim World of Warcraft – musiało zachować ducha serii i zawierać rozwiązania, za które tak wielu ludzi kochało tytuły tego uniwersum. Świat nie mógł już dłużej przypominać przypadkowo sklejonych ze sobą pustych map. Należało usunąć irytujące rozwiązania mechaniczne, zrobić upgrade graficzny i dodać masę zawartości, która odzyska zaufanie graczy. Nie było to łatwe, szczególnie że nowy projekt wystartował w ukryciu i wymagał utrzymania przy życiu swojego pierwszego nieudanego dziecka. Na drodze do osiągnięcia sukcesu stała również mała ilość czasu i szybko uświadomiono sobie, że gra będzie albo arcydziełem, albo ciężką kotwicą, która pociągnie zespół na dno. O ile w miarę postępu prac serca twórców wypełniała nadzieja, o tyle w sercach graczy rodziła się panika. Na wirtualnym niebie gry pojawiła się bowiem tajemnicza kula ognia, która nieubłaganie zbliżała się

w kierunku ziemi. Kiedy nowa wersja była dopinana na ostatni guzik, świat zasiedliły niemożliwe do pokonania monstra: gracze dwouli i troili wysiłki, ale szybko zrozumieli, że mierzą się z czymś o wiele potężniejszym od siebie. I kiedy produkcję dopięto, rozpętało się piekło. Niebo wypełniła łuna ognia, na ziemię spadły gwiazdy, pograżając wsie i miasta w pożodze, a spomiędzy chmur zastąpił ogromny smok Bahamut. Gracze mogli odczuć dokładnie to samo, co wykreowane przez nich postacie: strach, beznadzieję i przeświadczenie, że to już koniec. Jednak w przypadku tej opowieści koniec świata był jedynie początkiem – w ten oto sposób narodziło się bowiem Final Fantasy XIV: A Realm Reborn.

Nikt nie spodziewał się hiszpańskiej inkwizycji, nawet w Ishgardzie.

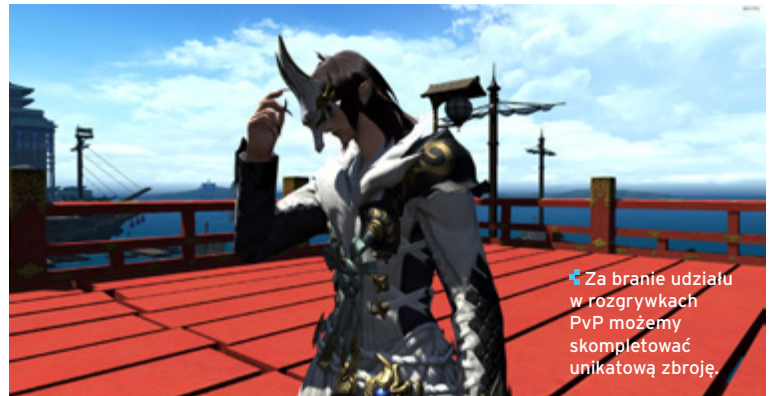


➤ Każda z towarzyszących nam postaci niezależnych ma do opowiedzenia swoją własną historię.

### RAJ NA ZIEMI

Nowa odsłona gry ujrzała światło dzienne 24 sierpnia 2013 roku i właściwie z miejsca stała się dowodem na to, że warto dawać drugą szansę. Należy również dodać, że twórcy wcale nie wymazali jej ponurej i niezbyt pozytywnej przeszłości. Wręcz przeciwnie: wydarzenia sprzed Calamity (czyli wspomnianej wyżej katastrofy) na zawsze zapisały się na kartach historii Eorzei. Usunięto pustkę z map, przebudowano wiele istniejących już lokacji i dodano nowe. Zmianie uległ również system walki, który zyskał większą dynamikę, a także auction house czy animacja postaci. Interfejs stał się bardziej intuicyjny, a sama gra przyjazna zarówno dla weteranów MMORPG, jak i dla całkowitych nowicjuszy. Tytuł porzucił nadmierne przywiązanie do starszych rozwiązań i postanowił iść z duchem czasu, nie rezygnując jednocześnie z oferowania treści najwyższej jakości. Nic zatem dziwnego, że w chwili premiery ze wzruszenia odebrało Yoshidzie mowę. Graczom też.

Dzisiaj Final Fantasy XIV to prawdziwa perełka świata MMORPG, która w mistrzowski sposób łączy zalety gry singleplayer, oferując graczom personalizowaną kampanię fabularną, i zachęca ich do współdziałania poprzez czynności wykonywane w grupie. Oczywiście standardowo to właśnie my wyrastamy na jedynych bohaterów, którzy mogą uratować świat, ale prezentowana nam opowieść kryje tyle interesujących wątków i zwrotów akcji, że nie sprawia wrażenia jedynie wypełniacza pomiędzy stawianiem pierwszych kroków a zbliżaniem się do zakończenia. Po drodze napotykamy szereg interesujących postaci niezależnych, również takich, które próbują wejść z nami w najróżniejsze relacje (z miłością włącznie). Całość mocno angażuje emocjonalnie i nikogo nie dziwi sytuacja, w której inny gracz przeżywa śmierć swojego ulubionego bohatera. Gra porusza zresztą wiele nie zawsze łatwych i oczywistych tematów, takich jak uchodźstwo czy bękarstwo, a także nie boi się opowiadać o życiu erotycznym swoich mieszkańców, co w kategorii MMORPG czyni z niej prawdziwy fenomen. Ci, którzy pragną czegoś więcej, mogą dać się porwać zdobywaniu rozmaitych osiągnięć (niektóre z nich wymagają dużego



nakładu czasu), polowaniu na wyjątkowo rzadkie potwory, zabawie w Gold Saucer (gdzie w zamian za fanty można sprawdzić swoje umiejętności taneczne, oddać się grze w karty czy pościgać się na chocobo), zdobywaniu stopni wojskowych czy nawet szkoleniu własnego oddziału. Wisienką na torcie jest animacja postaci. Dopracowano nawet takie detale, jak podążanie wzrokiem za swoim rozmówcą czy poruszanie się ust postaci, kiedy piszemy do kogoś na czacie. Graczy można spotkać dosłownie wszędzie, a dzięki możliwości wyboru oznaczenia przy nazwie postaci szybko znaleźć tych, którzy preferują podobny styl gry (na przykład role playing).

### NOWY ŚWIAT

Oczywiście nie ma róży bez kolców i Final Fantasy XIV nie jest grą dla każdego. Nie spodoba się ona przede wszystkim miłośnikom non-targowej walki, otwartego świata czy otwartego PvP, a należy dodać, że te trzy cechy są obecnie uznawane za absolutnie niezbędne, żeby tytuł mógł osiągnąć sukces.

Również ci, którzy najczęściej przeklikują dialogi i pomijają cutsценki, mogą poczuć się nieco przytłoczeni ich ilością. Przyznam szczerze, że dla mnie rzeczą niemalże nie do przeskokowania były efekty używania umiejętności. Przy współdziałaniu całej drużyny potrafiły zmienić ekran monitora w dyskotekę. Na szczęście można to znacznie ograniczyć w opcjach. Pamiętam też, że byłam zawiedziona zakończeniem kampanii fabularnej A Realm Reborn i koniecznością zbierania Aether Currents, żeby odblokować latanie w danej lokacji. Musiałabym też mieć klapki na oczach, gdybym napisała, że w grze nie można natknąć się na graczy tokstycznych, ale sama miałam „przyjemność” spotkać ich tylko dwa razy. Jednak parę kropel wad ginie dla mnie w morzu pozytywów. Jeszcze żadna inna produkcja nie wkręciła mnie na 1500 godzin i nie sprawiła, że poznałam tak fantastycznych i dojrzałych ludzi. I co tam next-genowe smoki, gwiazdy obłędnej grafiki i morza pożogi nowych tytułów – żaden koniec świata gromowej branży nie jest mi już straszny. ■





# ZAGRAJ W TO JESZCZE RAZ SAM

Oto opowieść o zapomnianych grach FPS, które nierzadko wiodą sekretne drugie życie w umysłach czterdziestolatków. Młodość odpowie, że najpierw był Wolfenstein 3D, potem Doom, a następnie pojawił się Quake, by na zawsze odmienić gatunek.

■ Marcin M. Drews



**T**ymczasem przez ekrany naszych 14-calowych monitorów przemaszerował pochod naprawdę wielu innych tytułów, a agent William Joseph Błazkowicz wcale nie był pierwszy...

## HATAKUMBA MATATA

A dokładnie Catacomb 3-D. Ten tytuł podadzą wam znawcy, gdy zapytacie o pierwszy nowożytny pecetowy FPS. Ale i oni będą się mylić. Nim na dobre rozpoczęła się kilkuczęściowa eksploracja katakumb, panowie Tom Hall, John Carmack i John Romero stworzyli Hovertank 3D. Gra wyszła w kwietniu 1991 roku, nie miała tekstur i była niczym innym jak wprawką przed jakże przecież przełomowym Wolfensteinem 3D.

Wróćmy jednak pod ziemię. Catacomb 3-D, podobnie jak Hovertank 3D, stanowiło test technologiczny do przygotowywanych już wówczas przygód dzielnego agenta Błazkowicza. Tercet Hall, Carmack, Romero – podobno zainspirowany światem Ultima

Underworld (mającym jeszcze wówczas status „in development”) – postanowił wykreować prosty shooter fantasy na własnym silniku.

Gra pozwalała nam wcielić się w postać maga Peltona Everhaila, Wielkiego Czarodzieja Tharii, który zszedł do złowrogich podziemi w poszukiwaniu mrocznego indywiduum znanego jako Grelminar the Lich. Naszym zadaniem było pokonać wroga i uwolnić tajemniczą postać o imieniu Nemesis znaną jako Kroczący Widmowymi Ścieżkami.

Gra ukazała się w listopadzie 1991 roku pod nazwą Catacombs 3 i... wzbudziła spore zdziwienie okładką. Ta bowiem nie prezentowała wcale świata fantasy, lecz grafikę merytorycznie korespondującą z Hovertank 3D. Zamiast maga mieliśmy postać z dymiącym pistoletem, a w tle atomowy grzyb i potwora z poprzedniej gry, który jednak faktycznie pojawił się również w eksplorowanych przez nas katakumbach.

W finałowej scenie docieramy do komnat Grelminara, gdzie po decydującym starciu stajemy przed blokiem bursztynu, w którym zatopiony jest



# CREDITS



Nemesis – łysawy starszy pan w zielonej bluzie. Kroczący Widmowymi Ścieżkami zostaje uwolniony i gdy w uniesieniu czekamy na epicką pointę, ten pyta nas... czy mamy ręcznik. Koniec.

Żeby było jeszcze śmieszniej, źródła internetowe gubią się w realiach, bowiem opis z okładki i teksty pojawiające się w trakcie gry wyraźnie sobie przeczą. Wielu autorów twierdzi, iż to Grelminar był postacią, której spieszyliśmy na ratunek, a Nemesis (zgodnie ze swym imieniem) naszym głównym wrogiem. Do sprawy odniósł się sam John Romero, który na swoim blogu podjął temat całkiem niedawno, bo 28 sierpnia 2017 roku. Napisał wówczas, iż to Grelminar jest nieumarłym stworem i naszym głównym wrogiem.

## HATAKUMBA RUMBA PUMBA

Tymczasem w 1992 roku pojawiła się kontynuacja pod nazwą Catacomb: Abyss. Gra dystrybuowana była jako shareware i zarazem pierwsza część trylogii znanej jako Catacomb Adventure Series. Choć wykorzystano poprawiony silnik pierwowzoru, w ekipie tworzącej tytuł zabrakło Halla, Carmacka i Romero. Nowi twórcy wrócili natomiast do założenia, że naszym arcywrogiem o płonącej nagiej czaszce, przywodzącej na myśl marvelowskiego Ghost Ridera, jest... Nemesis. I bądź tu mądry!

Co jednak w tej grze ważne, to niesamowita frajda i różnorodność, jakiej zabrakło w późniejszym przeciwie Wolfensteinie 3D. W czasie premiery grafika zachwycała, a dziś może uchodzić za cudowny wręcz pixel art. Cieszyły też oko trupy wydostające się z grobów czy ściany, które można było zniszczyć miotanymi przez nas magicznymi ognistymi pociskami. Fabuła oczywiście nadal pozostawała szczątkowa.



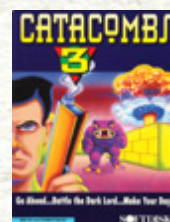
Armageddon, drugi epizod trylogii Catacomb, wydany został potem jako osobna gra Curse of the Catacombs.



Blake Stone ponosił porażkę tylko dlatego, że wydany został za późno, zaledwie tydzień przed premierą Dooma.



Corridor 7 stworzony został przez fetyszystę gradientów. Co zresztą widać już po okładce pudełkowej wersji...



Okładka Catacombs 3 z pistoletem i wybuchem nuklearnym. Ani jedno, ani drugie nie znalazło się w grze.

Jak możemy się domyślić, nasz wróg, jakkolwiek miał na imię, postanowił powrócić do życia, więc zadaniem gracza był powrót do katakumb i doobicie drania.

Kolejny epizod, Catacomb: Armageddon to (niespodzianka!) wciąż walka z tym samym łotrem, który nie na darmo okazał się wrogiem nieumarłym. Nowością były natomiast krwiozercze króliki czy raczej króliczyska (królikory?). Po finalnej jatce mogliśmy uciec oko widokiem naszego bohatera trzymającego w rękach odciętą głowę demona.

Co ciekawe, wiele opisów podaje, iż tym razem akcja dzieje się w czasach nam współczesnych. Nic jednak w grze na to nie wskazuje. Skąd więc ta informacja? Prawdopodobnie taki był pierwotny zamysł. Jak już wiecie, to nie pierwsza w katakumbach sprzeczność. Szczerze mówiąc, odkopywanie danych na temat tej właśnie serii to praca równie ciężka i fascynująca, jak odkrywanie nowych piramid w Egipcie. Czy ktoś już wymyślił termin „game archeology”? Jeśli nie, zgłaszam się na autora.

Ostatni epizod, Catacomb: Apocalypse, to... Tak, zgadliście! Kolejne starcie z płonącą czaszką. Tym razem Nemesis uwięził nas w czasoprzestrzennym



❖ (z lewej) Blake Stone zachwycał bogactwem pałpek i przeciwników. Był wręcz doskonałym rozwinięciem Wolfensteina 3D.

❖ (z lewej) Żywe trupy wydostające się z grobów potrafiły przestraszyć. OK, nie śmieć się, bo mówimy serio.

❖ Milutki króliczek przed przemianą, po prawej tuż po. Złośliwi mówią, że to alegoria małżeństwa...



FABUŁA W ÓWCZESNYCH GRACH FPS STANOWIŁA ZALEDWIE NIESZKODLIWY DODATEK. WZORZEC BYŁ ZAWSZE TEN SAM: TY, BOHATER LUDZKO CI, KONTRA SIĘ ZŁA (OBCY, DEMONY, NAZI CI).

labirynt, gdzie oprócz magicznych wrogów spotkamy też technopotwory. W finale widzimy naszego bohatera spoglądającego przez wrota czasu na nieznaną planetę. The end.

### BRZYDKIE ZABAWY W KORYTARZU

Kolejnym zabytkiem bez wątplenia wartym wspomnienia jest Corridor 7: Alien Invasion. O ile gry z serii Catacomb były pierwocinami silnika Wolfenstein 3D, o tyle Corridor był produktem stworzonym na bazie zmodyfikowanego, rozwiniętego już engine'u wykorzystanego do opowiedzenia historii agenta Blazkowicza. Niestety, wszelkie techniczne modyfikacje przyjęte zostały chłodno, by nie powiedzieć: lodowato. Grę wydano w marcu 1994 roku. Kwartał po tym, jak świat bez reszty zawojował Doom.

Tekstury były wręcz błędne, ale nie jest to komplement. Twórcy strony wizualnej najwyraźniej uznali gradienty za najwyższy, wręcz kosmiczny fetysz. To mogło się podobać (na tej samej zasadzie, na jakiej niektórym podobały się cliparty z Corela 3.0), jednak w porównaniu do Dooma Corridor 7 wyglądał jak produkcja wręcz amatorska. Na pewno jednak pozostał w sercach

wszystkich, którzy lubują się w tonących w mroku lokacjach.

O czym była sama gra? Otóż w 2012 roku ludzkość wysłała pierwszy załogowy statek na Marsa. Uczestnicy misji znaleźli tam dziwny metalowy przedmiot zdecydowanie sztucznego pochodzenia. Artefakt został przewieziony na Ziemię i umieszczony w tajnym, podziemnym laboratorium na najniższym poziomie, w tytułowym Korytarzu 7. Z nieznanych nam bliżej powodów naukowcy postanowili naświetlić obcy obiekt promieniami gamma (no bo czemu równie dobrze mogli go posmarować dżemem). Efekt zaskoczył wszystkich. Artefakt został aktywowany i otworzył wrota do innego świata. Zaraz potem rozpoczęła się inwazja obcych. W sumie historia niezwykle archetypiczna. Wszak z tego samego wzorca fabularnego skorzystał potem chociażby Half-Life.

Oczywiście jedynym ratunkiem dla Ziemi zostałeś ty, drogi bohaterze, agencie Sił Specjalnych. Samotny nierzycym John McClane w Nakatomi Plaza rozpoczynasz nierówną walkę z obcymi. Nierówną, bo te kreatury nie mają z tobą szans...Gra pojawiła się na rynku w dwóch wersjach.

❖ Właśnie zabiłeś diabolicznego robota, który pilnował elektronicznej karty dostępu. Co zrobisz dalej?



### Docień to

Wszystkie te gry byłyby dziś niedziałającymi zabytkami, gdyby nie DOSBox. Skwapliwie korzystają z niego dystrybutorzy, oferując stare gry zintegrowane z tym emulatorem, dzięki czemu możesz bez oporów grać na współczesnych maszynach, a nawet pod Linuxem!

Dyskietkowa oferowała 30 poziomów w trybie jednoosobowym. Edycja CD zawierała 10 dodatkowych z nowymi postaciami, a także tryb multiplayer (Deathmatch i Team Deathmatch) dla 12 graczy. Niektórzy twierdzą, iż był to pierwszy w historii FPS z tak rozbudowaną opcją rozgrywki wieloosobowej.

### A TERAZ POBAWIMY SIĘ W DOKTORA

Nitemare 3D to mój czarny koń w niniejszym zestawie. Wersja pod DOS pojawiła się w maju 1994 roku, a w grudniu do sklepów trafiła edycja pod... Windows 3.11 (sic!). Już to czyni tytuł produkcją wyjątkową, bo nie od dziś przecież wiadomo, że gry na ten jakże nieprzyjazny rozrywce system pisali szaleńcy lub branżowi samobójcy.

Gra stanowi kontynuację Hugo III: Jungle of Doom. Znacze? Nie wierzę, naprawdę nie znacze!? W porządku, ja też nie. Nie mam zielonego pojęcia, kim był Hugo (nie, to nie ten Hugo z Polsatu!) i jakie przygody przeżywał w trzech poprzednich częściach, nim w 1994 roku trafił do nawiedzonego dworu. Podobno i wcześniej odwiedzał mroczne domostwa, jednak dotychczas tylko w 2D.

# CREDITS



Penelope, ukochana naszego bohatera, zostaje porwana przez złowrogięgo doktora Hamersteina, który więzi ją w swym nawiedzonym domu strzeżonym przez różnej maści kreatury: mumie, wilkołaki, kościotrupy, wampiry w strojach wieczorowych, nawiedzone kobiety (serio!) czy wściekłe nietoperze.

Dwie rzeczy wynoszą tę grę ponad przeciętność: wspaniała stylizowana muzyka oraz multum zagadek, które sprawiają, że Nitemare 3D jest czymś więcej niż zwykłym pierwszoosobowym shooterem. A jeśli chcecie poń sięgnąć, wiedźcie, że gra nadal jest w cieniu! Można ją nabyć w sieci za 12 dolarów...

## KAMIENIEM W ŻŁOTO

I kolejny mój faworyt, który – podobnie jak Corridor 7 – pojawił się zbyt późno i uległ presji wszechmocnego Doom. Blake Stone: Aliens of Gold to futurystyczny shooter oparty na, a jakże!, silniku Wolfensteina 3D. Gra miażdży swego przeciwnika rozmachem. Mamy tu bowiem naprawdę zróżnicowane lokacje, tekstury na podłogach i ścianach (nareszcie!) oraz całą galerię niemilców, którzy skutecznie przyciągają naszą uwagę. Tego właśnie zabrakło w Wolfensteinie, gdzie eksploracja przejętego przez nazistów we władanie zamku szybko stawała się monotonna i nudna.

Blake Stone to tytuł z mojej ubóstwianej stajni Apogee, która pozwoliła mi się rozkochać w pecetowych grach. I nim zapytacie, odpowiem: tak, z wypiekami na twarzy zakupiłem słynny

■ Czy te oczy mogą kłamać? Chyba nie. Czy ja mógłbym serce złamać? Itepe... Okodron z dwoma karabinami da ci popalić!



## Kto zabił?

Zabójcą wszystkich FPS sprzed czasów 3dfx okazał się Doom wraz ze swą kontynuacją. Przeciwstawił mu się potrafił tylko Duke Nukem 3D (w grze znajdziecie nawet ukryte zwłoki bohatera Doom), choć i tak królem nie został. A potem przyszedł Quake...



■ World of Warcraft, space edition? Nie, to Corridor 7 i obcy, który nie wie, że szerokie ramiona wyszły z mody.

już na Steamie pakiet Apogee i jestem wniebowzięty!

Ale ad rem. Tym razem wcielamy się w postać Roberta Willsa Stone'a III, brytyjskiego agenta znanego jako tytułowy Blake Stone. Jest rok 2140. Genialny, lecz szalony doktor Pyrus Goldfire planuje podbić Ziemię (odwieczne marzenie megalomanów). Pomóc mu w tym ma armia dziwadła będących efektem eksperymentów genetycznych zdeprawowanego naukowca. I w tym momencie wkraczamy my, cali na białą (no, prawie). Nasza misja obejmuje sześć epizodów, a każdy z nich zawiera 11 etapów: dziewięć standardowych i dwa ukryte.

Blake prawie został przebojem. Niestety, prawie robi wielką różnicę. Wersja shareware została wydana 3 grudnia 1993 roku. Zaledwie tydzień później pojawił się Doom, który jednym celnym

strzałem odesłał techniczny standard Wolfensteina 3D do lamusa. Blake nie obronił się nawet interesującymi rozwiązaniami gameplayowymi. Z miejsca został niechciany emerytem i pomimo pozytywnych recenzji jego sprzedaż okazała się nikła. Nic dziwnego, wszyscy przecież odlecieli na Marsa, by walczyć z piekielnymi hordami...

Nie wiedzieć czemu (prawdopodobnie siłą rozpędu) spółka Apogee wydała w 1994 roku kontynuację pod tytułem Blake Stone: Planet Strike. Uwaga, miesiąc po premierze Doom II. I tego chyba nie trzeba komentować...

## WIĘCEJ I WIĘCEJ

Zapomnianych gier w konwencji FPS jest oczywiście znacznie więcej. W kolejce czekają takie tytuły jak Depth Dwellers, Rise of the Triad, Heretic, Hexen: Beyond Heretic, Powerslave (europejski tytuł: Exhumed), Blood, Shadow Warrior czy Star Wars: Dark Forces. Owszem, część z nich znanie dzięki remake'om lub kontynuacjom, jednak młodsze pokolenie prawdopodobnie nie słyszało nawet o Hereticu, który przecież był grą wybitnie wręcz kultową. Kto z kolei pamięta, że w shareware'owej wersji Dark Forces wykradaliśmy plany Gwiazdy Śmierci z tajnej placówki Imperium? Tak, nie mylicie się – właśnie o tym opowiadał „Rogue One”, choć oczywiście realia tej opowieści uległy sporej zmianie...

Czy jakies tytuły pominalem? Czy czegoś nie znam? Czy umknęła mi prawdziwa perła, którą przed laty polerowaliście kulkową myszką? Napiszcie do mnie i wspólnie stwórzmy kolejną opowieść! ■



**Emil Leszczyński**

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

# CHODZI O FAJNOŚĆ

**W**łaśnie skończyłem czytać rewelacyjną książkę „Wojny konsolowe”, której lektura zajęła mi ponad miesiąc. Ale nie dlatego, że historia walki o światową dominację na rynku konsolowym spisana została na 570 stronach, ale ze względu na fakt, że sięgałem po nią w przerwach w trakcie pracy – a że nie palę, to czytam – i powiem, że było warto.

Dzięki książce udało mi się w końcu zdefiniować fenomen rzeczy retro, który dopadł także i mnie – po zebraniu wszystkich modeli ZX Spectrum aktualnie kolekcja przeskoczyła na Amigę. Ale o co w tym chodzi? Czym się tak emocjonujemy? Dlaczego na przykład takie BMW E30 czy maluch, które w czasie swoich premier wywoływały olbrzymie emocje, przez długi czas uważane były za obciachowe, a teraz znowu są fajne i pożądane? Otóż właśnie chodzi o fajność – termin tak precyzyjnie opisany w powyższej książce, który przytoczyć muszę, bo inaczej się uduszę:

„Chodziło o fajność. Oto Święty Graal. Rodzisz się, umierasz, w tak zwanym międzyczasie poświęcasz parę lat na jej odnalezienie – chcesz fajnie wyglądać, fajnie mówić, kupować fajne rzeczy i za wszelką cenę uniknąć miana nefajnego. To był tajny przepis. Fajność potrafi być uzależniająca, ale i olśniewająca, i opiera się cholernym recesjom. Ludzie mogą sobie chodzić i krzyczeć to, co chcą, lecz koniec końców liczy się tylko jeden przymiotnik: fajny”.

I oto chodzi we współczesnych grach, samochodach czy innych gadżetach takich, jak chociażby irracjonalny iPhone X. O tym ostatnim sam Steve Wozniak powiedział, że nie kupi, bo aktualnie

posiada iPhone 8, który według niego jest bardzo dobry. Równocześnie dodał, że jest taki sam jak iPhone 7 i iPhone 6 – autentyczny cytat z wywiadu z Wozniakiem z listopada 2017 roku.

„Wojny konsolowe” przypomniały mi też fajne czasy „Escape”, w trakcie których miałem okazję być zarówno na E3, jak i bezpośrednio przy rewolucji konsol i gier z lat dziewięćdziesiątych, w tym poznać między innymi prezesa Sony czy Richarda Garfielda, twórcę Magic: The Gathering, a także brać udział w mistrzostwach świata w tę kultową już grę karcianą, reprezentując nasz piękny kraj – ale o tym może w kolejnym felietonie.

O fajność też chodzi w fenomenie retro. Sięgając po stare komputery, konsole czy gry z czasów naszej młodości, przypominamy sobie fajne czasy i czujemy się fajnie. Nawet jeżeli niektóre hity z perspektywy czasu nie wydają się już takie przełomowe i zachwycające, a zderzenie współczesnych oczekiwań z jakością grafiki, rozdzielczością czy nawet muzyką w starych tytułach może wywołać rozczarowanie, pozostaje jednak to, co najfajniejsze: czasy, kiedy człowiek był młody. I trudno z tym konkurować teraźniejszości, mimo że dzisiaj też jest fajnie. ■

EMILUS



## JAK PLASTIK WKROCZYŁ NA WIRTUALNE SALONY

Chociaż o historii firmy Lego i jej wejściu do dominium elektronicznej rozrywki pisałam już w Pixelu #17 Bazyl, postanowiłam wrócić do tematu, skupiając się tym razem na grach z klockami opartych na filmowych i książkowych hitach.

■ Krupik

**N**ie chcę się chwalić, ale jak na osobę, która nie ma dzieci (podobno psie dzieci się nie liczą), mam całkiem spore doświadczenie, jeśli chodzi o gry dla tego przedziału wiekowego. O ironio, bo na początku unikałam ich jak ognia.

Kiedy zaczynałam pracę w Secret Service, uznano za oczywiste, że kobieta będzie opisywała gry dla dzieci, co wywołało u 22-letniej mnie lekki bunt. Na szczęście szybko udało mi się zająć tematyką dużo bardziej mnie interesującą, czyli przygodówkami dla bardzo bardzo dorosłych dorosłych. Kilka lat później wyłądownałam jednak na stanowisku

Kierownika Działu Gier Dla Dzieci firmy CD Projekt i utonąłam w setkach przeróżnych produktów dla najmłodszych, przede wszystkim edukacyjnych. To wtedy właśnie odkryłam, że wcale nie gry edukacyjne są najlepsze dla rozwoju naszego potomstwa.

### ŚWIĘTY SPOKÓJ I MOTYLA NOGA

Teoretycznie wydaje się, że skoro nie możemy odciąć naszej pociechy od wszechobecnej technologii, to najlepszym wyjściem jest kupienie jej gry „o literkach” albo „o cyferkach”. Wprawdzie moje wnioski wynikają tylko z obserwacji liczego potomstwa moich kuzynów i przyjaciół, ale zauważyłam, że dzieci szybko nudzą się tym, co wpycha im się jako edukację, bez względu na to, jak ładnie jest to opakowane. Bardzo szybko też znajdują sposób na znalezienie innej, dużo mniej odpowiedniej rozrywki. Moim zdaniem kluczem do sukcesu jest granie razem z nimi (to samo sprawdza się w przypadku, gdy nasza druga połowa nie rozumie, dlaczego do trzeciej



■ Prekursor Ludzika Lego bez ruchomych nóg ukazał się w 1975 roku. Trzy lata później światło dnia ujrział tak dobrze znany bohater popkultury.





## GRY LEGO NIE BYŁYBY TAK DOSKONAŁE, GDYBY NIE MO NA BYŁO BAWI SI NIMI W PAR OSÓB. I TO NIE PRZECIWKO SOBIE, ALE RAZEM, W DRU YNIE.

nad ranem gramy w World of Warcraft, ale to temat na zupełnie inny artykuł). Być może zarzucicie mi, że łatwo o takie zdanie, gdy nie rozumie się, że człowiek czasami chce sobie od nich odpocząć, posadzić przy komputerze, telewizorze lub konsoli i MIEĆ, MOTYLA NOGA, ŚWIĘTY SPOKÓJ!, a tym bardziej nie ma ochoty na gry, w których misio układa literki w słówka. Wystarczy jednak znaleźć taki przebój, który spodoba się zarówno im, jak i nam, i problem z głowy!

### POGRAJ ZE MNĄ, MAMO

Niemożliwe? Na pewno trudne, ale wydaje mi się, że jednak znalazłam rozwiązanie tego problemu, kiedy odkryłam pewne gry wieloosobowe. Spokojnie, wcale nie chcę was przekonać do tego, żebyście grali ze swoimi pierwszakami w Call of Duty. Chodzi mi o bardzo specyficzne gry, a dokładnie produkcje Lego. Duńska firma wkroczyła na rynek elektronicznej rozrywki już dość dawno, na początku odnosząc więcej porażek niż sukcesów. Strzałem w dziesiątkę okazała się zapoczątkowana w 2005 roku seria z bohaterami i lokacjami zbudowanymi z klocków. Fabuły gier wchodzących w jej skład oparto na znanych książkach i filmach. Z kilkunastu powstałych dotąd produktów (patrz ramka na kolejnej stronie) każdy mogę polecić z czystym sumieniem.

### PODRÓŻ DO ŚWIATA KSIĄŻEK I FILMÓW

Skąd u mnie tak głębokie przekonanie, że to właśnie gry Lego są najlepszą rozrywką dla dzieci i ich dorosłych?

Na pewno dlatego, że są one niesamowicie wciągające (o niebo bardziej niż wymienione już wcześniej misie i ich literki), ponieważ umożliwiają przeżycie przygód w kilku różnych światach znanych z bardzo popularnych książek i filmów. Nawet jeśli dla dziecka nie jest odpowiedni świat superbohaterów Marvela czy „Gwiezdných wojen” (gry są przeznaczone dla odbiorców w różnych przedziałach wiekowych), to założę się, że będzie chciało przeżyć przygodę w świecie Harry’ego Pottera. I chociaż w grach w większości przypadków przedstawione są wydarzenia z popularnych książek czy filmów, zrobiono to w tak oryginalny i niezmiernie zabawny sposób, że wcale nas nie nudzi przeżywanie doskonale znanej historii. Hobbit w wersji Lego spodoba się nawet tym, którzy obudzeni w środku nocy potrafią wyrecytować imiona wszystkich krasnoludów z kompanii Thorina. Dla tych, co jednak potrzebują nowości, przygotowano zupełnie oryginalną fabułę cyklu o Batmanie, a także Lego Dimensions, w którym zebrano między innymi postacie z „Powrotu do przyszłości”, „Doktora Who”, „Simpsonów”, „Pogromców duchów” czy „Władcy Pierścieni”.

### WE DWOJE RAŻNIEJ

Jeśli jednak mam wybrać największą zaletę gier wideo z Lego, na pewno jest to dwuosobowy tryb rozgrywki (można zmagać się samemu, ale co to za przyjemność). A co może sprawić dziecku większą radochę, jak uczestniczenie w wielkiej przygodzie z ukochanym rodzicem, w przygodzie, której nie można przeżyć w rzeczywistym świecie (choć słyszałam, że gdzieś budują Hogwart i zaraz po skończeniu tego tekstu zabieram się za pakowanie walizek, a raczej psów do walizek). Co więcej, w grach Lego obaj gracze mają ważne zadania do



➤ Gry Lego to przygodowe gry akcji, więc od czasu do czasu będzie trzeba wysilić szare komórki i znaleźć rozwiązanie paru problemów.



➤ Klasyka gier Lego - Harry Potter. Magiczna zabawa, która wciągnie nawet największego przeciwnika gier (i magii).



wykonania – zręcznościowe i logiczne, najczęściej z użyciem klocków Lego, więc nie ma się co martwić, że dziecko marnuje czas na grę i nie rozwija swoich szarych komórek czy refleksu – i nigdy nie czują się jak przysłowiowe piąte koło u wozu, co ma duże znaczenie, jeśli chodzi o budowanie poczucia własnej wartości. Bardzo doceniam też to, że w grach Lego nacisk jest kładziony na współpracę (postacie mają odmienne umiejętności), a nie na rywalizację (bo rywalizacji to w naszym oszalałym świecie już naprawdę nikomu więcej nie potrzeba). Jeśli gracze nie współpracują ze sobą, to nie odniosą sukcesu i nie dojdą do końca zabawy.

I jeszcze jakże ważny szczegół: sterowanie jest proste i praktycznie nie zmienia się z tytułu na tytuł, więc jeśli już raz je opanujemy, nie będziemy mieli z nim najmniejszego kłopotu (a także nie trzeba będzie zbierać części pada, którym nasza latorośl rzuciła w przyływie frustracji o ścianę). Elementem, który przyciąga także do zabawy, jest motyw zbieractwa, czyli kompletowania ukrytych przez twórców przedmiotów. Główną linię fabularną można skończyć całkiem szybko, ale jeśli chce się skompletować wszystkie zestawy różnych różności, zajmie nam to dobre parę godzin. Spokojni mogą być też fani tematu brutalności w grach, bo nie wykracza ona poza ramy zwykle spotykane w filmach animowanych, i chociaż zdarzają się bijatyki czy uderzanie się łopatami po głowach, to wszystko utrzymane jest w zabawowym klimacie, a postacie zamiast umierać rozpadają się na... klocki Lego.

Również bardziej przerażający przeciwnicy (na przykład pająki w „Harrym Potterze” czy dinozaury w „Parku Jurajskim”) w wersji klockowo-plastikowej są dużo łatwiejsi do zaakceptowania. Oczywiście do tematu przemocy w grach Lego trzeba podchodzić, pamiętając o tym, że zostały one oparte na mniej lub bardziej brutalnych pierwowzorach.

#### ALE JA GIEEEER NIE LUBIĘ...

Jestem pewna, że nawet mocno zmęczony po całym dniu orki na ugorze rodzic da się namówić na godzinę zabawy w jeden z interaktywnych tytułów z klockami w rolach głównych. Są one dostępne na prawie wszystkich platformach, więc zamiast kulić się przed komputerem, można się wygodnie rozłożyć z dzieckiem na dywanie i łupać na konsoli. I dam sobie motylą nogę uciąć, że gry Lego przyciągną do komputera lub konsoli także tych członków rodziny, którzy od wieków zarzekają się, że tego ZŁA to oni za żadne cuda nie tkną. ■



## GRY WIDEO

### LEGO HARRY POTTER

Lego Harry Potter:  
Years 1–4  
Lego Harry Potter:  
Years 5–7

### LEGO INDIANA JONES

Lego Indiana Jones:  
The Original Adventures  
Lego Indiana Jones 2:  
The Adventure Continues

### LEGO WŁADCA PIERŚCIENI/HOBBIT

Lego The Lord of the Rings  
Lego The Hobbit

### LEGO GWIEZDNE WOJNY

Lego Star Wars:  
The Video Game  
Lego Star Wars II:  
The Original Trilogy  
Lego Star Wars:  
The Complete Saga  
Lego Star Wars III:  
The Clone Wars

Lego Star Wars:  
The Force Awakens

### LEGO BATMAN

Lego Batman:  
The Videogame  
Lego Batman 2:  
DC Super Heroes  
Lego Batman 3:  
Beyond Gotham

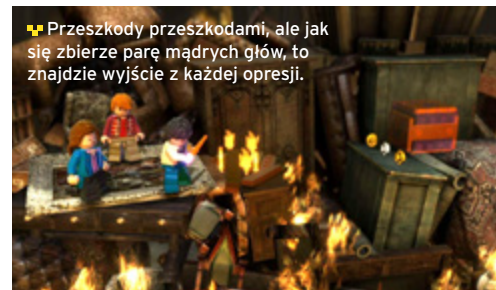
### LEGO MARVEL

Lego Marvel Super Heroes  
Lego Marvel Super Heroes:  
Universe in Peril  
Lego Marvel Super  
Heroes 2  
Lego Marvel's Avengers

### INNE

Lego Pirates of the  
Caribbean: The Video Game  
Lego Jurassic World  
The Lego Movie Videogame  
Lego Dimensions

■ Przeszkody przeszkodami, ale jak się zbierze parę mądrych głów, to znajdzie wyjście z każdej opresji.



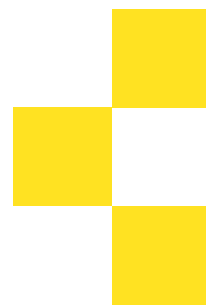
■ Zdjęcie pamiątkowe ze zlotu postaci z Lego Hobbit. Chociaż chyba tylko jeden z uczestników naprawdę tutaj doleciał...





#### Wojciech Pijanowski

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



# OLIMPIJSKIE PRZYGOTOWANIA REPREZENTACJI GIMNASTYKÓW

**J**ednak zmieniłem zdanie i dzisiaj będzie przynajmniej troszkę o komputerach. Był rok 1992, czyli wiek ubiegły. Paweł Hanczakowski i ja przystąpiliśmy do realizacji umowy z programem II TVP, na mocy której nasza firma Uni Vision miała dostarczać gotowe do emisji odcinki licencyjnego teleturnieju „Koła Fortuny”.

Jedną z wielu potrzebnych, a nawet niezbędnych rzeczy, był komputer i jego oprogramowanie. Komputer został zakupiony, mocarny był bardzo (256 kB RAM i dysk 40 MB). Oprogramowanie powstało. Pozwalało ono na tworzenie haseł do odgadywania, wpisywanie ich do pamięci maszyny, podświetlanie pól, na których znajdowały się odgadnięte przez graczy litery. Ponadto komputer wydawał z siebie odpowiednie dźwięki: optymistycznie brzmiące „ping, ping” i okrutnie brzmiące „brr, brr”.

Byłem jedynym, który wymyślał hasła. Wpisywałem je w specjalnym programie (na ekranie miałem szkic tablicy z „Koła Fortuny”). Mogłem więc bawić się układaniem liter, kategoriami, do których należały układane przeze mnie hasła... Naprawdę mnie to bawiło. Po wymyśleniu wszystkich haseł potrzebnych do jednego odcinka zapisywałem je na dyskietce 3,5 cala. Przed rejestracją programu pan obsługujący komputer wgrywał zestaw na twardego dysku i dalej już wszystko było w jego rękach. Gdy gracz powiedział na przykład „K jak kajak”, pan naciskał literkę K na klawiaturze. Jeśli występowała ona na tablicy, pole, na którym się znajdowała, zostawało podświetlone, słyszeliśmy „ping”, Magda odśpiewała to pole, przekręcając kostkę, publiczność biła brawo i wszyscy byli zadowoleni.

Gdy litery nie było na tablicy, komputer wydawał z siebie „brrr”, publiczność „uuuuuu”, a Magda nie miała nic do roboty. Pewnego dnia dałem sobie następujące zadanie: wymyślę hasło, które zajmie wszystkie pola na tablicy i nie będzie na niej żadnych wolnych pól. Tablica składała się z czterech rzędów pól: w górnym rzędzie było ich jedenaście, w drugim i trzecim od góry po trzynaście i w ostatnim, czwartym, jedenaście. Wymyślone hasło należało do kategorii „czynność”. Gdy podczas rozgrywki zapaliły się wszystkie światła na tablicy, gracze popatrzyli na siebie z lekkim przerażeniem i zapewne pomyśleli, że to jakaś awaria. Awarii nie było, gra się rozpoczęła i w końcu jeden z uczestników odgadł hasło. A było to hasło stanowiące tytuł dzisiejszego odcinka.

Awaria to chyba nastąpiła pewnego dnia w moim mózgu. Podczas przedstawiania się jeden z uczestników powiedział „Nazywam się (imięcia niestety nie pamiętam, powiedzmy Adam) Pijanowski”. No to postanowiłem sobie zażartować i powiedziałem: „Proszę Państwa, to mój kuzyn i tak się umówiliśmy, że on dzisiaj wygra”. Żarcik taki powiedziałem. Gra się zaczęła i „mój kuzyn” zaczął wygrywać. Dopiero wtedy dotarło do mnie, że zbyt rozsądnie nie postąpiłem. Powiedziałbym nawet, że bardzo nierozsądnie, mianując gracza moim kuzynem. Byłaby afera na sto fajerek, gdyby „kuzyn” wygrał. Na jego nieszczęście, a na moje szczęście, wykręcił na kole pole „bankrut” i stracił wszystko. Kamień spadł mi z serca. I więcej tego typu pomysły do głowy mi nie przychodziły.

A jeśli chodzi o komputer, po kilku miesiącach musieliśmy dokupić mu trochę pamięci. Gdyby tak w prawdziwym ludzkim życiu można było dokupić sobie pamięci... ■



# BOSSOWIE

Przeważnie są wielcy, zabójczy, odporni, potężni, wredni i irytujący. Stanowią ostatnią przeszkodę na drodze do zbawienia galaktyki, uratowania księżniczki, wymierzenia ogólnie pojętej sprawiedliwości albo po prostu wyświecenia listy płac. Bossowie to element, bez którego trudno wyobrazić sobie gry.

■ Bazyl

**D**la wielu może być to szok, ale gry nie są jak życie. W naszej codzienności przeplatają się okresy lepsze i gorsze. Jednego dnia dostaniemy podwyżkę, drugiego ukradną nam samochód i padnie nam telefon, bo nieszczęścia chodzą parami. Trzeciego zorientujemy się, że przecież aparat był służbowy i wymienią nam na lepszy, więc znów będziemy uśmiechnięci. Tymczasem w cyfrowym świecie gracz niemal zawsze ma pod górkę.

Oczywiście z tego schematu wyłamują się niektóre gry sportowe, gdzie trudność zależy od kalendarza spotkań, czy RPG, w których można rozwinąć postać do poziomu boga niszczącego pod koniec gry wszystko, co ośmieli się wyskoczyć na ekran. To jednak tylko wyjątki potwierdzające regułę, gdyż gracz musi dostawać coraz trudniejsze wyzwania, by nie znudzić się grą. Każdy chce wiedzieć, że tytuł może go jeszcze zaskoczyć zadaniem, którego pokonanie da wielką satysfakcję. A chyba nic nie cieszy tak bardzo, jak wysłanie w cyfrowe zaświaty potężnego bossa.

## BOSS WSZYSTKICH BOSSÓW

Po tym przydługim wstępie wypada przejść do tego, czego nie może zabraknąć w żadnym szanującym się artykule przekrojowym, czyli do prehistorii. W tym wypadku musimy cofnąć się o ponad 40 lat. Najprawdopodobniej miano pierwszego bossa w grach komputerowych dźrzyży Złoty Smok, którego trzeba było pokonać, aby zakończyć sukcesem przygodę z RPG dnd z 1975 roku. Jak sam tytuł sugeruje, była to wirtualna wariacja na temat zaprezentowanego po raz pierwszy zaledwie rok wcześniej pierwszego wydania Dungeons & Dragons. Nikt z próbujących ubić bestię nie nazywał jej jednak bossem, bo o ile świat jest raczej zgodny, że pierwszą postacią, zasługującą na to określenie



■ Hitler z Wolfensteina 3D musi się pojawić w zasadzie przy każdej dyskusji czy tekście o bossach.



■ Duke na bossów miał niezawodny sposób – nafaszerować ich ołowiem i zbezcześcić zwłoki.

# CREDITS

✦ Rywale z pierwszych trzech części Mortal Kombat potrafili doprowadzić graczy do łez. Potem bywało z tym różnie.



✦ W Shadows of the Empire porażka z końcowym rywalem zmuszała do powtarzania całego etapu, co przyczyniło się do uznawania gry za bardzo trudną.

CZASAMI BOSSOWIE STAJ SI GRYWALNYMI POSTACIAMI W KOLEJNYCH CZ CIACH SERII. TAK BYŁO Z SHANG TSUNGIEM Z MK, SAREVOKIEM Z BALDUR'S GATE CZY WIELOMA POSTACIAMI Z GIER O MARIO LUB SONICU.



✦ Bossowie i postacie z serii Dark Souls stanowią wzorzec ohydy.

✦ Seria Legacy of Kain serwowała ciekawe pojedynki z wrogami całkowicie odpornymi na zwykłe ataki lub zmuszającymi do zmiany strategii w trakcie starcia.

jest właśnie Złoty Smok, to pochodzenie samego terminu jest dużo bardziej tajemnicze.

Zagadnienie to próbuje tłumaczyć kilka konkurencyjnych teorii. Zazwyczaj jako najstarszy przykład użycia słowa „boss” w kontekście cyfrowych rywali podawany jest amerykański magazyn Joystick z grudnia 1983 roku. W dziale z poradami można znaleźć trick pomagający zdobyć dodatkowe punkty w Galadze. I rzeczywiście kilka razy pojawia się tam określenie „Boss Galaga”. Nie odnosi się ono do konkretnego arcywroga, ale rodzaju statków przeciwnika, zwącego się właśnie „Boss Galaga”. Oczywiście możliwe, że w ten sposób kosmiczna strzelanka od Namco zasiała ziarno, które wykiełkowało w tak popularny dziś termin. Inna teoria głosi, że „bossowie” po prostu musieli się tak nazywać, bo przecież szefują hordom przeciwników, których bohater musi położyć pokotem w drodze do ostatecznego pojedynku. Zwolennicy tej opcji nie wiedzą jednak, dlaczego padło akurat na określenie „boss”, a nie „leader” czy „chief”. Jest też wyjaśnienie każące spojrzeć w kierunku Nintendo. Japończycy często stosowali patent z potężnymi przeszkodami stawianymi na końcach leveli i być może to właśnie oni wymyślili dla nich wspólną nazwę. Słowo „boss” znajdziemy w instrukcjach do takich gier na NES jak Kung-Fu Master z 1984 roku czy niewiele młodszych Metroid i Double Dragon. Termin ten był też używany od początku istnienia magazynu Nintendo Power, który zaczął się ukazywać w USA w 1988 roku. Być może więc to japoński gigant dał graczom – albo chociaż spopularyzował wśród nich – określenie „boss”.

Teoria ta mogłaby wiązać się z wnioskami, do których doszły osoby porównujące zawartość amerykańskich i brytyjskich magazynów o grach. Otóż według nich w tych pierwszych „bossowie” pojawiali się znacznie wcześniej, a że za oceanem Nintendo cieszy się popularnością, której nie udało się mu zdobyć na Starym Kontynencie, to logiczne wydaje się, że łatwiej było mu odcisnąć swoje piętno na amerykańskim rynku. Dla ludzi kładących podwaliny pod pisanie



o grach nad Wisłą oknem na zachodni świat elektroniki były raczej periodyki brytyjskie. Dlatego wszelka terminologia trafiała do nas dopiero wtedy, gdy na dobre zadomowiła się wśród poddanych Jej Królewskiej Mości. I tu dochodzimy do rzeczy dla nas kluczowej – kiedy polscy gracze dowiedzieli się, że paskudy stojące między nimi a outrem to „bossowie”?

#### BOSSOWIE NAD WISŁĄ

Pytane osoby z branży nie pamiętały lub ich przypuszczenia okazywały się rozmijać z faktami. Pozostało więc wertowanie tysięcy stron magazynów o grach. Ten żmudny research pozwolił przenieść się w czasie oraz ustalić, że słowo „boss” występowało już w numerach Top Secret i Secret Service z 1993 roku. Znacznie dłużej trzeba było przeglądać ŚGK, gdyż przypadki nazywania przeciwników „bossami” znalazłem dopiero w 1995 roku. Wcześniej autorzy pisali o „głównych wrogach”, „specjalnych przeciwnikach” albo „przywódcy czekającym na końcu etapu”. Słowo „boss” jednak Bydgoszczy, gdzie powstawał ŚGK, nie ominęło, gdyż był to jeden z pseudonimów pisującego dziś do Pixela Piotra Pieńkowskiego. Można więc było podejrzewać, że autorzy nie chcieli pisać o pokonywaniu swojego naczelnego. Okazuje się, że wytłumaczenie jest zupełnie inne. – Staraliśmy się wtedy używać

■ Henryk I Ptasznik wpisuje się w listę historycznych postaci, które zostały bossami w grach. Jego wizja z Return to Castle Wolfenstein ma niewiele wspólnego z faktami.

■ Freeze z Arkham City na każdą sztuczkę nabierał się tylko raz, co zmuszało do kombinowania i czyniło z niego trudnego rywala.

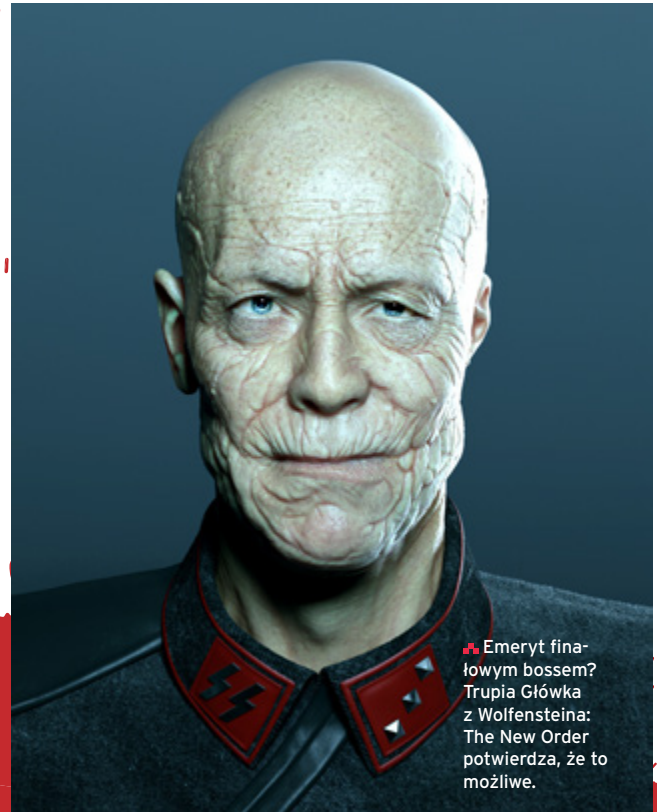


polских, poprawnych odpowiedników słów angielskich – tłumaczy Naczelnik brak „bossów” czy „solucji” w pierwszych rocznikach ŚGK. Okazuje się także, że jego alternatywnego pseudonimu nie zaczerpnięto z gier, ale z... napisu na koszulce. W każdym razie w końcu także redakcja ŚGK ugięła się przed bossami i w połowie lat dziewięćdziesiątych termin ten był już powszechny wśród polskich graczy i wszystkich mediów poświęconych łamaniu joysticka.

Wróćmy jednak do samych bossów. Ziarno zasiane w dnd wydało bardzo obfity plon i twórcy masowo rzucali na drogę graczy kończących etap czy całą grę wyjątkowych przeciwników. Szybko też wyrobiono sobie wyobrażenie, jak powinni wyglądać. Obowiązkowo respekt muszą budzić samą prezencją, a zazwyczaj także imponującymi rozmiarami.



➤ Tradycją God of War stało się, że Kratos spotyka bestie średnio sto razy większe od niego.



➤ Emeryt finałowym bossem? Trupia Główka z Wolfensteina: The New Order potwierdza, że to możliwe.

Taki Kronos z God of War III czy Riftworm z Gears of War 2 są tak wielcy, że część pojedynku toczy się w ich wnętrznościach. Nieodzowne stały się też potężne ataki, niedostępne dla innych rywali i potrafiące w mgnieniu oka wysłać herosa do pikselowego nieba, oraz odporność sprawiająca, że wszelkie pociski, ciosy czy obelgi słowne mają sobie za nic. Rozwiązanie to okazało się świetnie sprawdzać w niemal wszystkich gatunkach. Najbardziej oczywiste to RPG, platformówki oraz pierwso- i trzecioposobowe strzelaniny, ale za nimi poszły też inne. Bossowie znakomicie sprawdzili się w bijatykach, gdzie czekają na śmiałka, który zdołał pokonać pozostałych wojowników. Tacy Death Adder z serii Golden Axe czy M. Bison ze Street Fightera II potrafili wyciągnąć od graczy drobne, pozwalające zasypać niejedną dziurę budżetową. Odpowiednio zmodyfikowany pomysł z bossami stosowano także w przygodówkach jak Escape from Monkey Island i Broken Sword: The Sleeping Dragon, strategiach pokroju WarCrafta III i Dawn of War II, a nawet

## NIE ZAWSZE ROZLEW KRWI JEST JEDYNYM SPOSOBEM NA BOSSA. W WIELU RPG SPRAW MO NA ZAŁATWI RETORYCZNYMI SZTUCZKAMI. OCZYWIŃCIE ODPOWIEDNIO ROZWINĘŁO SIĘ POSTAĆ

w wyścigach. W końcu członków czarnej listy z Need For Speed Most Wanted z 2005 roku spokojnie można nazwać bossami.

### POKONAĆ BESTIĘ

Także klasyczny sposób walki z ostatecznym rywalem od lat wygląda podobnie. W Zybeksie, Contrze, Wolfie czy innym Duke'u wystarczy naszpikować przeciwnika ołowiem lub zasypać ciosami, unikając przy tym wysuwanych przez niego argumentów siły. Przy odrobinie cierpliwości w końcu udaje się dobrać do szczęśliwego zakończenia. Ten sprawdzony schemat bywa jednak urozmaicany. Często okazuje się, że wróg ma jakiś słaby punkt i można go pokonać, tylko trafiając w tył głowy lub w kolano pod kątem 45 stopni.

Jednym z powszechnie stosowanych manewrów jest także dzielenie starcia z bossem na segmenty. W każdym z nich przeciwnik używa innych ataków, więc strategia skuteczna na początku, w dalszej fazie okazuje się równie przydatna, co sutki na stroju Batmana. Znalazienie nowej taktyki rzadko bywa łatwe, więc rozpoznanie bojem zazwyczaj kończy się spektakularną klęską. – Lubię, gdy na poziomie z bossem znajdują się jakieś bezpieczne miejsca, które pozwalają złapać oddech podczas walki, przemyśleć strategię, zmienić broń czy poobserwować przeciwnika. Nie przepadam za rozwiązaniami, gdzie stajemy na arenie i musimy wszystko błyskawicznie wymyślić albo zginiemy i będziemy musieli dochodzić do zwycięskiej strategii metodą prób i błędów



– ocenia doświadczony twórca gier Maciej Miąsik. Niestety, przeważnie trzeba działać szybko i natychmiast reagować na zmieniające się zasady. Walki zaś potrafią przyjmować rozmiary całych etapów jak starcie z Kejraniem w Wiedźminie 2 czy Gorogiem z drugiego Force Unleashed.

Chwała deweloperom, którzy w przypadku śmierci pozwalają przy ponownym podejściu pominąć ukończone już fazy walki. Niestety, takie miłosierdzie nie jest powszechne. W dodatku autorzy lubią uprzykrzać graczom życie i sprawiają, że między kolejnymi segmentami boss wysłał do walki swoich przydupasów, samemu spokojnie czytając gazetę w nadziei, że problem z natrętnym bohaterem rozwiąże się sam. Bywa też, że na początku starcia szwarczarakter jest nietykalny i trzeba wykombinować, jak mu się dobrać do skóry. Przeważnie oznacza to konieczność niszczenia generatorów pola siłowego bądź zabijania kapłanów rzucających na poczwarg ochronne zaklęcia.

### ZAGADKOWI PRZECIWNICY

Istnieją jednak sytuacje, gdy rozwiązanie siłowe zda się na nic, gdyż przeciwnik jest całkowicie odporny na wszelkie ataki lub ma tyle energii, że jej powolne odbieranie zajęłoby wieczność. Tu trzeba znaleźć inny sposób niż nieustająca kanonada. Wiąże się to z koniecznością kreatywnego podejścia do otoczenia, a starcie przeradza się w rozwiązywanie zagadki. Metoda ta jest naturalna dla przygodówek, ale trudno ustalić, kto pierwszy zastosował ją w grach akcji. Jej ślady znajdziemy już w Super Mario Bros. z 1985 roku, gdzie Bowsera można pokonać tradycyjnie lub sprytnie – przez zrzucenie go z mostu. Od końca lat osiemdziesiątych twórcze podejście do bossów upowszechniło się, o czym świadczą takie tytuły jak Prince of Persia, Commander Keen in Invasion of the Vorticons czy The Adventures of Rad Gravity. Dziś jest ono chętnie stosowane, a w całej okazałości zaprezentował je choćby pierwszy Soul Reaver. Często bohater czy narrator przed takim starciem rzuca uwagi uświadamiające, że frontalny atak nie ma sensu, i zwraca uwagę na jakąś pułapkę, która aż prosi, by zwabić



w nią wroga. Warto było choćby słuchać Geralta podczas walki z królową kikimor w pierwszym Wiedźminie. Bez tego można było wpaść w nerwicę, gdyż poczwara jednym ciosem zabijała Białego Wilka, a sama niespecjalnie się przejmowała jego paradami i piruetami. Co ciekawe, w sieci są filmiki pokazujące, że znaleźli się „wielbiciele czystej formy”, którzy zdołali pokonać potwora w tradycyjny, acz ekstremalnie trudny sposób. To uświadamia, że czasami twórcy dają graczom pewną swobodę, a najbardziej oczywista droga do sukcesu nie jest jedyną.

Zdarzają się także dużo bardziej zwirowane pomysły. Chyba najbardziej znany z nich zafundowano w Metal Gear Solid. Pojedynek z Psycho Mantisem był niezwykle oryginalny, gdyż Hideo Kojima uznał, że parapsychologiczne zdolności złoczyńcy powinien odczuć nie tylko Solid Snake, ale także sterujący nim gracz. W efekcie w czasie walki kontroler zaczynał nagle wibrować, a Mantis wygłaszał komentarze dotyczące zapisanych na karcie pamięci sobie z nim. Trzeba było przepiąć kontroler do drugiego portu. Warto wspomnieć także o rodaku Kojimy, czyli Fumito Uedzie i jego Shadow of the Colossus. Ogromne monstra są tam jedynymi przeciwnikami, więc nikomu nie szefują. Z drugiej strony ich rozmiary i sposób walki sprawiają, że słowo „boss” samo ciśnie się na usta. Przez lata bawiono się też konwencją, więc w cyfrowym świecie spotkamy innych finalnych przeciwników wymykających się definicjom. W Dragon's Crown jest to zapożyczony od Monty Pythonów zabójczy królik, a w God Hand grupa karłów przebranych za Power Rangers. Ciekawie wypada też Soul Reaver 2, gdyż

✚ Piankowy marynarzyk w grze z pogromcami duchów robił nie mniejsze wrażenie niż jego filmowy pierwowzór.



✚ Bossowie z gier Lego zazwyczaj są łatwi, ale za to walki z nimi dzielą się na kilka etapów.



ZNANYM TRIKIEM BOSSÓW JEST ZMIANA FORMY  
TU PRZEDNADCHODZ C KL SK .WSIADAJ DO  
WIELKIEGO ROBOTA, ZAMIENIAJ SI W POTWORA  
I DOPIERO WÓWCZAS NAST PUJE OSTATECZNE STARCIE.



✚ W Dark Souls 3 można było wzywać innych użytkowników na pomoc. Tutaj za bossa zabrały się dwa przywołane fantomy.

✚ Quantum Break to przykład gry, w której początkowi bossowie w miarę rozwoju bohatera stają się regularnymi przeciwnikami.

przed ostatecznymi pojedynkami Raziel staje się nieśmiertelny, więc o ile walki nie są szybkie, łatwe i przyjemne, to przegrać ich nie można. Niezależnie od przyjętego rozwiązania, pokonanie bossa powinno dawać wielką satysfakcję związaną z dobrnięciem do szczęśliwego (albo nie) końca historii lub chociaż przeżycia jej ważnego momentu. Nie zawsze się to udaje. Z krytyką spotka się na przykład oderwanie stylu pojedynku od reszty rozgrywki. Oberwało się za to ludziom z Crystal Dynamics przy okazji rebootu Tomb Raidera. Wprawdzie nową wersję przygód Lary Croft chwalono, ale chyba wszyscy

w wielkim finale spodziewali się wymagającej walki, będącej testem umiejętności, które gracz i początkująca poszukiwaczka przygód nabyli podczas wspólnej podróży. Zamiast tego pojawiła się sekwencja QTE. Deprymująco działa także sytuacja, gdy człowiek dwoi się i troi, żeby powalić napakowany zbiór zer i jedynek, a gdy się to w końcu uda... okazuje się, że tak naprawdę przegrał. Zazwyczaj w takiej sytuacji pojawia się animacja pokazująca, jak przeciwnik nagle kilkoma ruchami rozkłada naszego herosa. Przeważnie jest to ważne dla fabuły, niemniej widząc, jak wymęczone zwycięstwo zamienia się w kłę-

ską, można czuć się oszukany. Tak było chociażby w Wiedźminie 2, kiedy Geralt po raz pierwszy miał okazję wypróbować na Letho swój repertuar ciosów i uników. Finałowy przeciwnik nie zyska też uznania graczy, jeśli jego działania będą przypadkowe. – Boss ma zachowywać się wedle określonego schematu, posiadać słabe punkty, które powinno się relatywnie łatwo zidentyfikować. Mamy to odkryć i wykorzystać do pokonania go. Oczywiście, nie jest powiedziane, że strategia musi być stała na całą walkę – zaznacza Maciej Miąsik.

Twórcy przeginają także z trudnością. Oczywiście bossowie nie mogą padać łatwo jak Shinnok z Mortal Kombat 4, ale przesada nie jest wskazana. Problemami z umiarem zasłynęli szczególnie ludzie z SNK, których bijatyki z serii Art of Fighting, Fatal Fury i The King of Fighters miały tak przesadzonych wojowników, że gdy w końcu udało się ich pokonać, to satysfakcja nie wynikała z ukończenia gry, tylko opanowania chęci walenia krzesłem w automat czy konsolę. Brało się to z faktu, że bossowie byli nie tylko potężniejsi, ale też dysponowali nieblokowanymi ciosami. Do tego na wklepkiwane przez gracza polecenia reagowali szybciej niż kierowany przez niego wojownik. To wywoływało poczucie niesprawiedliwości, które jest idealną drogą do zrażenia graczy. Na szczęście niemal zawsze programiści rozumieją, że powodowania frustracji powinni unikać jak ognia. Wie o tym choćby Hidetaka Miyazaki, który właśnie w ten sposób tłumaczył obniżenie trudności pokonywania początkowych bossów w Dark Souls 3, względem tego, co zaserwowano w Bloodborne.

Bossowie stają więc nam na drodze od ponad 40 lat i chociaż wciąż potrafia zmusić nas do wzniesienia się na szczyty umiejętności i dać sporo satysfakcji, to od dawna korzystają z tych samych patentów. Czy ktoś zdoła przebić Kojimę i wymyślić lepszy numer niż w Metal Gear Solid, czy może w temacie ostatecznych przeciwników powiedziano już wszystko i teraz pozostało parafrazowanie? Do dyskusji o bossach zapraszamy na [www.fb.com/groups/secretlevel/](http://www.fb.com/groups/secretlevel/)



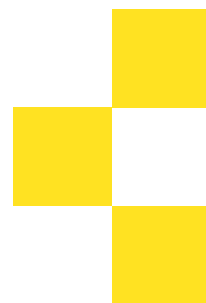
### Old Monk

Ten rywal z Demon's Souls to dowód, że ludziom z FromSoftware nie brakuje pomysłów. Otóż w Old Monka mógł wcielić się żywy przeciwnik i to on walczył z graczem. Trudność starcia zależała więc od dobrej woli i umiejętności osoby po drugiej stronie.



**Aleksy Ucharński**

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



## NIE GAMIFIKUJCIE NAM GIER!

**W** okresie, w którym zawodowo mniej zajmowałem się grami, pochłaniało mnie się coś, co nazywaliśmy „robieniem internetów”. Ta dziedzina doświadczała różnych biznesowych mód, wśród których jedną z najdurniejszych była gamifikacja.

„Gamifikacja”, która szczęśliwie już gdzieś chyba umiera, leżąc obok wystygłych trucheł telewizorów 3D i stygnących smartwatchy – mam nadzieję, że zostawili trochę miejsca na VR! – to miał być cud natury polegający na, w uproszczeniu, zrobieniu ze wszystkiego gry. Wykorzystaniu naturalnego (w czytelnym domyśle „baraniego”) ludzkiego pędu, by w każdym momencie naszej aktywności grać, bawić się, szaleć. Czytaj: wykonywać misje, zbierać achievements, porównywać się z innymi. Na przykład w czasie czytania artykułów o celebrytach albo robienia zakupów.

Do dzisiaj jestem ofiarą gamifikacji, bo jeden z moich banków nieszczęśliwie zgamifikował swoje konta, przez co, jak rozumiem (nie zważam na szczegóły), przysyła mi orderki za przelewy powyżej 1000 złotych (jestem pod głębokim wrażeniem!) albo zachęca do rywalizacji w liczbie założonych lokat, albo jeszcze inne działania wykonuje, mające jeden wspólny element: niepotrzebną komplikację czegoś, co z natury rzeczy powinno być proste.

Kiedy chcę sobie pograć, włączam konsolę, peceta albo telefon. Kiedy loguję się do banku, nie oczekuję żadnych rozrywek, choć rzecz jasna marzyłbym, by stan mego konta dostarczał mi radości z jego kontemplacji. Mam w e-bankowości konkretną robotę do zrobienia: na przykład wykonać przelew. Chciałbym to zrobić szybko, sprawnie i bezpiecznie. Czy wszyscy mądrze, którzy siedzą w tym banku, tego nie rozumieją? Po jaką cholere trudnią mi życie?

Oczywiście, bumerang „innovacji biznesowych” dotyczy też komputerów. Do niedawna wszystko w grach, przynajmniej tych pecetowych i konsolowych, było dobrze.

Kupowało się grę indie w cenie biletu do kina i miało dobrą weekendową rozrywkę, albo grę AAA za blisko 300 złotych (o rety!) i można w nią było grać miesiącami. Prawdę powiedziawszy: to brzmi jak uczciwy deal. I takim pozostaje, dopóki któryś z producentów nie wprowadzi do swojej gry rozwiązań pozwalających wyciągnąć z gracza nie 300, a 600 złotych: dodatkowych poziomów, postaci, cudownych skrzynek z cudowną zawartością – no sami wiecie. Wszyscy pozostali producenci czują się wtedy zdrowo sfrajzerzeni: mogli zarobić 600 złotych na graczu, a zarabiają 300. To tak jakby stracili połowę!

Trochę podobnie ma biedny Microsoft. Kupiłem kiedyś w sklepie Office’a 2007, było to prawie 10 lat temu i używam go do dzisiaj – na przykład pisząc ten tekst. To przecież okropne: 10 lat temu zapłaciłem jednorazowo Microsoftowi dwieście złotych i będę teraz – cwaniaczek – używał tego Office’a za darmo do końca świata?! Coś z tym już chyba próbują zrobić: na moich nowych Windowsach z grubsza co tydzień coś się sypie na styku system – stary Office, który przestaje działać i wymaga reinstalacji, a wszystkie stosowne pliki automatycznie otwierają się w Office 365, który jak wiemy jest dużo lepszy, bo zupełnie darmowy, w każdym razie przez chwilę, potem zaś trzeba za niego płacić, ale najlepiej w modelu abonamentowym, bo taniej. To taka malutka kwota co miesiąc. Gdybym używał Office’a 365 przez 10 lat, zapłaciłbym za niego, jak widzę na stronie Microsoftu, okrągłe 5000 złotych.

Boli mnie, gdy ten trend dociera do gier. Zjawisko, w którym gra przestaje być produktem, a staje się (płatną) usługą, to sposób skuteczniejszego golenia graczy z pieniędzy. Po stronie artystycznej może to wyłącznie pogarszać efekt: bazowa gra staje się czymś w rodzaju rusztowania z pustymi miejscami do przykręcenia płatnych dodatków.

Dlatego jestem taki dumny z gównoburzy, którą urządzili gracze Star Wars Battlefrontowi II, grze z modelem ekonomicznym wymyślonym przez uzależnionego od heroiny księgowego na głodzie, pełnej mikrotransakcji i innych rurek do wyciągania kasy. Krytycyzm graczy, zmasowane obniżanie ocen i wszechstronna presja spowodowały, że producent wycofał wiele z tych mechanizmów. Oczywiście nie po to, by za nie przeprosić, lecz by je „ulepszyć”. I w istocie tak będzie. Ulepszą. Będą chcieli tę samą pigułkę obtoczyć w cukrze i znów nam podsunąć. W dodatku – niestety im się uda. A jak nie im, to innym, a jak nie teraz, to za chwilę. Taki jest świat, ale to niewystarczający powód, bo to akceptować. ■

ALEX

## Zapowiedzi Vivid Games na 2018 rok



**MIAŁO JEST POSŁUCHAĆ O GRACH I PASJI DO ICH TWORZENIA BEZPOŚREDNIO OD PREZESA FIRMY, ZATRUDNIAJĄCEJ 80 OSÓB ZMAGAJĄCYCH SIĘ Z TRUDNĄ MATERIAŁ RYNKU GIER FREE TO PLAY NA SMARTFONY I TABLETY.** Miałem okazję spędzić chwilę, bawiąc się gotowymi elementami mechaniki trzech nowych tytułów zaplanowanych na rok 2018. Skusił mnie widok Space Pioneera, skrzyżowania action RPG ze strategią. Space Pioneer rzeczywiście przyciąga wzrok minimalistyczną oprawą graficzną i dynamiczną rozgrywką.

Biegamy naszym bohaterem po wybranych planetach. Towarzyszy nam bojowy droid, mocna spluwa i specjalne wyposażenie: wieżyczki obronne, granaty, miny i inne zabójcze cacka, zdobywane podczas gry. Właściwie można pałętać się po planecie bez celu, eliminując przygodnych przeciwników, ale zdecydowanie ciekawiej jest realizować wyznaczone zadania, które często sprowadzają się do dopierania ataków wrogów, przebywania pod ostrzałem w ściśle określonym miejscu albo niszczenia wyznaczonych celów. Po ukończeniu misji da się odetchnąć i spędzić czas

2018

na rozbudowie bazy (czasami atakowanej przez wrogów), a każdą z planet kończymy, tańcząc w nierównym pojedynku z bossem. Miłe to i zgrabnie wymyślone. Z kolei Gravity Rider od razu przypomniał mi zmagania z bardzo udanym (i wymagającym) Urban Trial Freestyle 2 na 3DS. W grze na smartfony i tablety generalnie chodzi o to samo: przejechanie toru z umiejętnym wykorzystaniem gazu i hamulca oraz sprawnym operowaniem balansem. Tak by się nie wywrócić i dojechać do celu w jednym kawałku. Zamknięte tory obserwujemy z boku. Będzie możliwość tworzenia własnych wyzwań i złożenia ich z gotowych komponentów. Choć wystrój graficzny Gravity Ridera jest zupełnie inny od wspomnianego Urban Trial Freestyle 2, gracze przyzwyczajeni do zręcznościówki z 3DS poczują się tu jak w domu. Metal Fist domknął cały pokaz i jak na mój gust spośród trzech prezentowanych tytułów jest grą najbardziej wciągającą i stanowiącą największe wyzwanie. Zmagania sprowadzają się do totalnej bijatyki na pokaznych planszach z platformami. Sporo kombinowania, wiele bonusów, umiejętności i boosterów dają duże pole do popisu. Do tego dodajmy charakterystycznych, komiksowych superwojowników, specjalne ciosy, dostępne na planszy elementy, które mogą przechylić szalę zwycięstwa na naszą stronę, no i tryb walki gracz kontra gracz (przez sieć). Może z tego wyrosnąć naprawdę mocna bijatyka. (BD)

STOP



**PEŁNĄ FUNKCJONALNOŚCIĄ TYTUŁU MOŻNA SIĘ JESZCZE CIESZYĆ PRZEZ KILKA MIESIĘCY.** Japoński i amerykański wydawca, czyli odpowiednio Sony i Atlus, podjęli decyzję, że 28 lutego 2018 roku będzie ostatnim dniem funkcjonowania serwerów gry. Po tej dacie dalej będzie można grać w pierwsze Soulsy od FromSoftware, ale jedynie w trybie offline. Oznacza to, że z gry znikną chociażby charakterystyczne wiadomości zostawiane przez innych graczy we wszelakich lokacjach. Odbije się to

też na walce ze Starym Mniczem. Oryginalnie starcie zdawało się kolejną potyczką z jednym z bossów gry, ale niespodzianka polegała na tym, że tak naprawdę przeciwnikiem sterował inny gracz przywołany ze swojej sesji. Dopiero gdy znalezienie takiego gracza było niemożliwe, kontrolę nad Starym Mniczem przejmowała sztuczna inteligencja. Siłą rzeczy z początkiem marca ta druga opcja będzie jedyną dostępną. Korzystajcie w pełni z gry, póki jeszcze można!



### Koniec z gnębieniem graczy Magic the Gathering

**Wizards of the Coast (wydawca gry) zapowiedział walkę z chamstwem i agresją skierowaną przeciw użytkownikom komputerowej wersji popularnej karcianki.** Osoby, które nie zastosują się do zasad etykiety spisanej na potrzeby gry, będą karane usunięciem z rozgrywki, a w skrajnym wypadku blokadą konta.



## Nadchodzi horror od Fat Dog Games

### GRA NOSI TYTUŁ APPARITION I OPOWIADA O DOKUMENTOWANIU DZIAŁALNOŚCI PARANORMALNEJ.

W internecie dostępna jest już krótka zapowiedź w formie filmu pokazującego fragmenty rozgrywki. Wiemy, że toczy się ona z perspektywy pierwszej osoby, a miejscem akcji jest amerykański las w Karolinie Północnej o wdzięcznej nazwie „Devil’s Tramping Ground”. Bohater tej mrocznej historii oprócz licznych obowiązków będzie

musiał porozumiewać się ze zjawami, w czym pomoże mu tabliczka Ouija. W jego ekwipunku znajdziemy również kamerę i dyktafon pozwalające zarejestrować zaobserwowane zjawiska nadprzyrodzone. Tytuł ma już swoją stronę w sklepie Steam, gdzie można zapoznać się z wymaganiami sprzętowymi. Nie są one wygórowane jak na dzisiejsze czasy, co na pewno stanowi dodatkowy atut produkcji. Trzymamy kciuki za naszego rodzimego wydawcę!

F A T



## Pierwszy oficjalny dodatek do Civilization VI

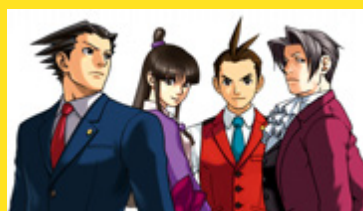
### ROZSZERZENIE NOSI TYTUŁ RISE AND FALL I WPROWADZA NOWĄ, CIEKAWĄ MECHANIKĘ.

Mowa o zgodnych z nazwą okolicznościach „wzlotu i upadku” dla naszych cywilizacji. Są to czynniki, które – oprócz tych już znanych – mogą dodatkowo utrudnić zarządzanie ogółem naszych miast. Jeśli jednak gracz sprosta tym okolicznościom i przetrwa trudne czasy, zostanie odpowiednio nagrodzony. Takie wyzwania na pewno spodobać się weteranom tytułu. Dodatek wniesie też nowy system lojalności miast, a także dodatkowych liderów, jednostki i budynki. Znana jest też dokładna data wydania: 8 lutego 2018 roku.



### DayZ wychodzi z fazy Early Access

Twórcy gry (Bohemia Interactive) zapowiedzieli, że pełna wersja gry zostanie wydana w 2018 roku. Dodatkowo światło dzienne ujrzą też jej porty konsolowe. Jeśli te obietnice zostaną dotrzymane, fani gry z pewnością odetchną z ulgą – DayZ znajduje się w Early Access od grudnia 2013 roku.



### 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.



### Gry Nintendo na Nvidia Shield

Prawdopodobnie z racji niechęci Chin do konsoli japoński potentat postanowił wydać tam swoje gry na platformę Nvidia Shield. W początkowej ofercie znajdują się cztery tytuły, między innymi Super Mario Galaxy. Nie są to najnowsze produkcje, ale dzięki temu Nintendo mało ryzykuje, gdyby ktoś przeniósł te gry na inne urządzenia oparte o system Android.



## Star Wars Battlefront II notuje straty

**KONTROWERSJE, KTÓRE NAROSŁY WOKÓŁ NAJNOWSZEJ GRY WYDANEJ PRZEZ ELECTRONIC ARTS, PRZYNIOSŁY REALNE, NEGATYWNE SKUTKI.**

Sprzedż fizycznych kopii Star Wars Battlefront II była w dniu premiery o 60% niższa niż w przypadku poprzedniej części gry. Niemalży wpływ na taki stan rzeczy miało masowo wyrażone w internecie niezadowolony graczy związane z obecnością w tytule mikropłatności, za pomocą których mogliśmy nabyć skrzynki zawierające losowe usprawnienia dla postaci w grze wykorzystywane w trybie sieciowym. Mimo że nie jest to pierwszy przypadek takiej mechaniki w tytule zorientowanym na tryb multi, to właśnie twór studia EA DICE zwrócił uwagę na to zjawisko. Sprawą zainteresowały się między innymi

belgijskie organy zajmujące się hazardem, próbując ustalić, czy tego typu mechanika aby na pewno powinna być zawarta w grze, do której dostęp mają też dzieci. Niedługo później swoją opinię wyraził też Chris Lee, członek Izby Reprezentantów Hawajów. Przypomniał on mechanikę kupowania skrzynek z losowym ekwipunkiem do hazardu i stwierdził, że według niego jest to „drapieżna praktyka”, przed którą w szczególności trzeba chronić dzieci. Bez względu na to, kto ma rację, głos graczy okazał się mieć znaczenie. W momencie premiery wszystkie mikropłatności w grze zostały zablokowane przez twórców, którzy obiecali przyjrzeć się systemowi i dopracować go tak, aby końcowi użytkownicy byli zadowoleni.



## Koniec Marvel Heroes i marzeń jego twórców



MMO

**GRA MMO OSADZONA W ŚWIECIE SŁYNNYCH KOMIKSOWYCH BOHATERÓW NIE JEST JUŻ DOSTĘPNA.**

Pierwotne zapewnienia Gazillion Entertainment o tym, że serwery gry pozostaną czynne do końca roku, niestety nie znalazły pokrycia w rzeczywistości. Jeszcze w listopadzie Disney oznajmił, iż kończy z twórcami współpracę, co spowodowało szybki i negatywny rozwój wydarzeń. Strona gry, jej forum oraz możliwość zakupu zostały zablokowane. Samo Gazillion Entertainment musiało zwolnić pracowników, a ostatecznie również zostało całkowicie rozwiązane. Dawny twórca Diablo David Brevik musi czuć się rozczarowany, że superbohaterki projekt mu nie wyszedł.



BRIT AWARDS 2017

## Nowe nagrody dla brytyjskich dziennikarzy z branży gier

**PIERWSZA EDYCJA JUŻ 17 MAJA 2018 ROKU W LONDYNIE.**

Games Media Brit Awards, bo tak nazywa się nadchodząca impreza, będzie przeprowadzona przez Mimram Media – podmiot odpowiedzialny za prowadzenie w przeszłości Games Media Awards (obecnie anulowanych). Do nagród nominowany

może być ktokolwiek, kto w przeciągu ostatnich 12 miesięcy pracował dla brytyjskich mediów związanych z grami. Oprócz tradycyjnych kategorii, takich jak najlepszy dziennikarz, istnieją również te, które biorą pod uwagę nowe formy przekazu, na przykład najlepszy streamer czy twórca najlepszego podcastu.



**Lootboxy w prawdziwym życiu**

Australijski oddział Xbox wpadł na niecodzienny pomysł promocji PlayerUnknown's Battlegrounds. Postanowił rozmieścić w trzech miastach prawdziwe skrzynki z łupami, które zawierały konsole Xbox One X. Aby uzyskać przedmiot ze skrzynki, gracze musieli podać hasło umieszczone na fejsbukowej stronie serwisu.

BRIT



## Mama broni gracza oskarżonego o oszukiwanie online

### POZWANY TO AMERYKAŃSKI 14-LATEK, KTÓRY UŻYWAŁ CHEATÓW W GRZE FORTNITE.

Rzecz w tym, że podłożem pozwu nie jest sam fakt oszukiwania, ale to, że oskarżony współpracował z serwisem zajmującym się produkcją i dystrybucją cheatów. Umieszczał on na swoim kanale YouTube filmy, pokazujące oszustwa w akcji, a Epic Games (twórcy gry) zareagowali nakazem usunięcia tych treści na mocy prawa DMCA. Dopiero gdy spotkali się z odmową, wystosowali

pozew związany z naruszeniem praw autorskich poprzez modyfikację gry oprogramowaniem od osób trzecich. Tutaj do akcji wkroczyła matka chłopca. Odpowiedziała listem zawierającym szereg argumentów, które jej zdaniem czynią pozew nieuzasadnionym. Napisała między innymi, że jej syn sam nie stworzył żadnych cheatów, a jedynie korzystał z już dostępnych, że nie zarobił żadnych pieniędzy na opublikowanych filmach i że Epic Games nie może mówić o żadnych stratach

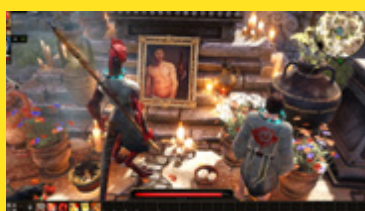
finansowych, bo tryb, którego dotyczyło oszustwo (battle royale), jest dostępny dla wszystkich za darmo. Oprócz tego wspomniała, że imię i dane dotyczące jej syna zostały upublicznione, co jest niezgodne z prawem, biorąc pod uwagę, że jest on nieletni.

Jak widać sprawa jest trudna, bo z jednej strony produkcja i sprzedaż cheatów przyniosą realne zyski ich twórcom (a straty producentom gier), a z drugiej w proceder ten mogą być wmieszane osoby nieletnie, co wymaga specyficznego podejścia i zapewne nie ma jeszcze dobrze ugruntowanej podstawy prawnej. Mimo wszystko miejmy nadzieję, że Epic poradzi sobie z sytuacją, bo oszuści to plaga, która skutecznie psuje zabawę w rozgrywkach sieciowych. ■■■■



### Xen znów opóźniony

Twórcy gry Black Mesa (remake'u Half-Life'a powstałego przy aprobacie Valve) nie dotrzywali grudniowego terminu wydania finalnego etapu gry. Brak też jakichkolwiek nowych zapowiedzi. Prace nad tym jednym etapem trwają już bardzo długo. Pierwsza wersja gry zawierająca wszystkie pozostałe plansze została wydana w 2012 roku.



### Ogromny sukces Divinity: Original Sin 2

Gra stworzona przez Larian Studios sprzedała się w milionie egzemplarzy przez nieco ponad dwa miesiące od czasu premiery. Dodatkowo w chwili pisania tych słów tytuł cały czas znajduje się na liście stu najpopularniejszych gier dostępnych na platformie Steam. Miło zobaczyć, że to „starszokolne RPG” zostało tak docenione przez graczy.



### Nowy spin-off dla Portal

Firma ClockStone Software postanowiła wpleść w swoją serię o budowaniu mostów technologię znaną z serii Portal, która umożliwia przenoszenie obiektów przez tytułowe portale umieszczane na płaskich powierzchniach. Efektem jest Bridge Constructor Portal, w którym nadzór nad poprawnością konstrukcji obejmie sama GLaDOS.



## Chiny planują park rozrywki z VR w roli głównej

**Wartość inwestycji to półtora miliarda dolarów. Pełna nazwa parku brzmi „The Oriental Science Fiction Valley Park” i zostanie on postawiony w mieście Guiyang, leżącym na południu kraju.** Na razie zaplanowane jest 35 atrakcji wykorzystujących wirtualną rzeczywistość. Znajdą się wśród nich kolejki górskie, wycieczki po malowniczych sceneriach, a także gry. Szczegółów co do tych ostatnich jak dotąd brak, ale mówi się, że będą to strzelanki. Goście mieszczącego się na powierzchni 330 akrów parku będą też mieli okazję wziąć udział w symulowanych lotach w kosmos. ■ ■ ■ ■ ■

## Pierwsze ogłoszenia dotyczące Brasil Game Show 2018

### MIMO ŻE DO IMPREZY JESZCZE DALEKO, JUŻ ZAPOWIEDZIANO PIERWSZEGO GOŚCIA.

Zaproszoną osobą jest Katsuhiro Harada, najbardziej znany ze swojej roli producenta przy serii Tekken. Podczas imprezy Harada otrzyma nagrodę za całokształt twórczości, a jego nazwisko zostanie umieszczone na ścianie sławy przeznaczonej dla legend branży. Można na niej znaleźć takie osoby jak Nolan Bushnell (założyciel Atari), Ed Boon (twórca serii Mortal Kombat), Hideo Kojima (twórca serii Metal Gear) czy Phil Spencer

(szef projektu Xbox). Brasil Game Show to największe tego typu wydarzenie w Ameryce Łacińskiej i jedno z większych na świecie. Szacuje się, że na tegoroczną edycję pojawiło się na nim około 300 tysięcy osób. Marcelo Tavares, główna osoba odpowiedzialna za organizację, zapowiedział, że obecność Harady to tylko pierwsze z serii dużych ogłoszeń związanych z nadchodzącą imprezą. Brasil Game Show 2018 odbędzie się w dniach 10–14 października w Expo Center Norte w Sao Paulo. ■ ■ ■ ■ ■



## Disney może przejąć część 20th Century Fox



### JESZCZE NIC NIE SFINALIZOWANO, ALE NEGOCJACJE W SPRAWIE WYKUPU TRWAJĄ.

Przedmiotem rozmów są między innymi studia telewizyjne i filmowe należące do Fox. Tego typu przejście oznaczałoby, że Disney uzyskałby prawa do bardzo znanej i lubianej franczyzy: X-men. To z kolei może przełożyć się na obecność mutantów w grach. Bohaterowie ci zostali pominięci chociażby w najnowszej części serii Marvel vs. Capcom. Spotkało się z negatywną reakcją fanów gry, a serwisy takie jak IGN zasugerowały, iż była to decyzja polityczna, aby nie promować postaci Marvela, do których Disney nie ma praw filmowych. ■ ■ ■ ■ ■



### Zapowiedziano nowy tytuł autorstwa The Astronauts

**Studio Adriana Chmielarza upubliczniło zapowiedź Witchfire.** Twórcy określają ją jako FPS w klimatach dark fantasy, a we wspomnianym zwiastunie czuć nutę słynnego Painkillera. Wiadomo, że gra powstaje na silniku Unreal Engine 4 i jak dotąd jedyną potwierdzoną platformą, na którą ma się ukazać, jest PC (Steam).



### Wiadomo, kto przełoży Wiedźmina na serial Netflix

**Za to zadanie będzie odpowiedzialna Lauren Schmidt Hissrich.** Wśród jej dokonań znajduje się między innymi praca przy innym, bardzo ciepło przyjętym przez krytyków i widzów serialu wyświetlanym przez Netflix – „Daredevil”. Przy Wiedźminie Lauren obejmie stanowisko producenta wykonawczego.



## Twórcy Forza Horizon nadjeżdżają

**BĘDZIE TO PIERWSZY PROJEKT PLAYGROUND GAMES, KTÓRY NIE JEST GRĄ WYŚCIGOWĄ, A ZORIENTOWANYM NA AKCJĘ TYTUŁEM OSADZONYM W OTWARTYM ŚWIECIE.**

Brzmi ambitnie i równie ambitne są przygotowania. Aby sprostać wyzwaniu, Playground Games otwiera nowe studio o powierzchni ponad 1500 metrów kwadratowych, w którym docelowo pracować będzie ponad dwustu nowych członków firmy, co podwoi obecny skład.

Pojawiły się też pierwsze informacje o tym, kto dokładnie ma zasilić szeregi studia. Wśród nazwisk jest chociażby Sean Eystone, który obejmie rolę

dyrektora produkcji. Eystone pracował między innymi jako starszy producent przy Battlefield II (ze studia EA DICE), a wcześniej poświęcił dziesięć lat na pracę przy grach z serii Metal Gear Solid. Oprócz niego do drużyny dołączyli też główny projektant Will Kennedy (wcześniej pracujący w Rockstar North przy Grand Theft Auto V) oraz Juan Fernandez di Simon, projektant systemu walki, który pomagał przy tworzeniu Hellblade. Wszystko wskazuje na to, że Playground Games poważnie podchodzi do sprawy i może sprawić niemałą niespodziankę, mimo że są to ich pierwsze kroki na nowym gatunkowo terytorium. ■ ■ ■ ■ ■

new

## Hotel i gry retro w jednym



**JEST TAKIE MIEJSCE W BUDAPESZCIE, GDZIE TE ASPEKTY ZOSTAŁY POŁĄCZONE.**

Mowa o Ibis Styles Budapest Center, hotelu zaprojektowanym przez polską firmę Tremend. Jego wnętrze stylizowane jest na kulturę indie i retro. Do oferowanych atrakcji należy chociażby wypożyczenie w recepcji niewielkich konsol, które można podłączyć do pokojowych telewizorów i grać w takie tytuły jak Super Mario Bros, Asteroids czy Pac-Man. Warto też dodać, że mural zdobiący wejście został narysowany przez Macieja Sobolewskiego z firmy Techland. Dokładny adres hotelu to Rákóczi út 58. ■ ■ ■ ■ ■



### Więści dotyczące Stardew Valley

Wydawca gry, firma Chucklefish, wypuściła pojedyncze zdjęcie. Sugeruje ono, że nadchodzące uaktualnienie zawartości przyniesie etapy z akcją pod wodą. Potwierdzili też na blogu, że beta trybu sieciowego będzie miała miejsce w pierwszym kwartale roku 2018. Tryb ten umożliwi graczom między innymi wzięcie ślubu między sterowanymi przez nich bohaterami.



### Metro Exodus nadejdzie za rok

Deep Silver (wydawca) zapowiedział wydanie najnowszej odsłony serii na jesień 2018 roku. Gra ukaże się na PlayStation 4, Xbox One oraz pecety i stanowi kontynuację gier Metro 2033 oraz Metro Last Light, których akcja dzieje się w postapokaliptycznej Moskwie.



### Capcom świętuje 30-lecie serii Street Fighter

Z tej okazji zostanie wydany Street Fighter: 30th Anniversary Collection. Kolekcja będzie zawierać aż 12 tytułów, począwszy od pierwszej odsłony serii, a skończywszy na ostatniej wersji „trójki”. Całość ukaże się na PlayStation 4, Xbox One, Switchu oraz Steamie. Dystrybucja rozpocznie się w maju 2018 roku, a w internecie jest już obecny zwiastun.

## Lenovo Legion Y520-15IKBN [80WK00CKPB]

**UDANE POŁĄCZENIE ZGRABNEJ, LEKKIEJ KONSTRUKCJI I KOMPONENTÓW, KTÓRE MOGĄ ZADOWOLIĆ MNIEJ WYMAGAJĄCYCH GRACZY: NA POKŁADZIE CZTERORDZIENIOWY INTEL CORE I7-7700HQ, GEFORCE 1050 TI, 32 GB RAM I NAPĘD SSD 480 GB. W PODSTAWOWEJ KONFIGURACJI ZABRAKŁO JEDYNIEMIEJSCA NA NAPĘD OPTYCZNY I BARDZIEJ POJEMNY AKUMULATOR. ZA TO GAMINGOWA STYLIZACJA I NIECZAŁE 2,5 KILOGRAMA MASY TO ELEMENTY, KTÓRE NATYCHMIAST ZWRÓCĄ UWAGĘ POTENCJALNIEGO NABYWCY.**

Core i7 siódmej generacji wraz z 1050 Ti nie jest może szczytem marzeń graczy, ale umożliwia swobodne rozegranie Wiedźmina 3 bądź płynną rozgrywkę w Rise of the Tomb Raider na wbudowanym 15-calowym ekranie Full HD. Model Lenovo Legion Y520-15IKBN w testowej konfiguracji został wyposażony w 32 GB RAM i napęd SSD. Za kompletną maszynę z Windows 10 należy zapłacić około 5700 zł. Można sporo zaoszczędzić, redukując RAM do 8 GB i decydując się na terabajtowy dysk magnetyczny. Wtedy cena spadnie nawet o 1000 zł. Y520 to niezły kompromis pomiędzy masywnymi, wydajnymi konstrukcjami zbudowanymi na bazie GeForce 1070 a smukłymi ultrabookami: 2,4 kg elektroniki w plecaku plus zasilacz ważący 540 gramów to kusząca propozycja. Pomimo obudowy wykonanej z tworzywa sztucznego komponenty laptopa są dobrze dopasowane, a szum wentylatorów, nawet przy dużym obciążeniu, nie daje się mocno we znaki. Powietrze jest zasysane pod



spodem notebooka i odprowadzane na tylną krawędź maszyny. Dzięki temu klawiatura i obudowa, na której trzymamy dłonie, nie nagrzewa się zbyt mocno i nie powoduje dyskomfortu podczas długotrwałej zabawy. Na tylnej i przedniej krawędzi Y520 nie znajdziemy ani jednego złącza. Wszystkie wyprowadzono na lewą i prawą krawędź komputera. Po lewej stronie mamy Kensington Lock, gniazdo zasilania, port ethernetowy, złącze USB 2.0 i gniazdo słuchawkowe połączone ze złączem mikrofonowym. Na prawej krawędzi znajdują się gniazdo USB 3.1 (USB-C), czytnik kart SD, dwa porty

USB 3.0 i złącze HDMI. Uwaga: zasilacz o prostokątnej wtyczce można przez pomyłkę podłączyć do RJ45. Nie wyrządzimy w ten sposób szkody maszynie, ale możemy nie zauważyć, że laptop pracuje na baterii. Ciekawie za to rozwiązano umieszczenie złącza ethernetowego, którego wysokość jest nieco większa od zaokrąglonych krawędzi Y520: niewielka, odchylana klapka umożliwia swobodne podłączenie wtyczki. Zgodnie z tradycją gamingowych laptopów otrzymujemy urządzenie z podświetlaną, wyspową klawiaturą i wyróżnionym WSAD, ale też z kompletnym blokiem numerycznym i klawiszami kursorów o pełnej wielkości, co nie jest regułą w maszynach 15,6-calowych. W Lenovo Legion Y520 zrezygnowano z bloku klawiszy umieszczonego standardowo nad kursorami, przypisując jego funkcje klawiszom bloku numerycznego. Touchpad jest umieszczony bliżej lewej krawędzi, pod spacją, nieco zagłębiony w obudowie, z przyciskami ustawionymi pod kątem, co trochę utrudnia jego obsługę. Wbudowana bateria sprawdzi się podczas typowych prac biurowych lub surfowania po internecie, zapewniając mniej więcej cztery godziny pracy, jednak zupełnie nie nadaje się do zabawy. Przy dużym obciążeniu Y520 działa niecałą godzinę. W klasie laptopów dla graczy Y520 to właściwie dziś podstawowa konfiguracja, na której da się zagrać w większość współczesnych gier i nieco starszych tytułów. Może nie na pełnych detalach, ale z przyzwoitą jakością, w rozdzielczości Full HD. Cena podstawowej edycji Y520 z i7-7700HQ, GeForce 1050, HD i 8 GB RAM to około 3,5 tysiąca złotych – całkiem atrakcyjna, jak na zgrabną i stosunkowo lekką konstrukcję. Za większą pojemność RAM i SSD trzeba sporo dopłacić, ale też komfort użytkowania i zabawy znacząco wzrasta.

Y520



- Processor:** Intel Core i7-7700HQ (Kaby Lake, 14 nm)/2,8 GHz
- Pamięć:** 32 GB DDR4-2400
- Karta graficzna:** NVIDIA GeForce GTX 1050 Ti (4 GB GDDR5)
- Nośnik danych:** SSD, 480 GB
- Wyświetlacz:** 15,6", 1820x1080 Full HD, IPS, matowy, 141 PPI
- Klawiatura:** podświetlana, wyspowa, z wyróżnionym blokiem WSAD i wydzielonym blokiem numerycznym
- Komunikacja:** Wi-Fi 802.11a/c, Bluetooth 4.1
- Złącza:** czytnik kart SD/MMC, 2x USB 3.0, 1x USB 2.0, 1x USB-C, HDMI, połączone gniazdo słuchawkowe/mikrofonowe, RJ-45 (gigabit ethernet)
- Dodatkowe wyposażenie:** kamera HD, Kensington Lock, mikrofon, głośniki stereo
- System operacyjny:** Windows 10 Home
- Wymiary/masa:** 38x26,5x2,58/2,4 kg
- Wbudowana bateria:** 45 Wh
- Moc zasilacza/masa:** 135 W/540 g
- Cena:** 5600 zł

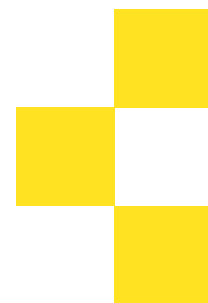
# PIXEL HEAVEN 2018

RETRO & INDIE GAMING FEST





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



## O STARZENIU SIĘ GIER PO RAZ WTÓRY

**K**ilka dni po tym, jak ukazał się w druku felieton, w którym nudziłem na temat starzenia się gier, jeden z moich znajomych pochwalił się, że w ramach czyszczenia kupki wstytu właśnie uruchomił Skyrima.

W pierwszej chwili pomyślałem, że przecież ta gra to już sześćdziesięcioletni starość, ale potem dotarło do mnie, że sam dopiero co zacząłem grać w kupionego dwa lata temu Wiedźmina, a w zeszłym roku skończyłem The Last of Us na PS3 i ani przez chwilę nie miałem wrażenia, że mam do czynienia ze staruszkami. Zwłaszcza to TLOUS nie dość, że miało w momencie, kiedy w nie grałem, cztery lata, to jeszcze uruchamiałem je na platformie mającej lat dziesięć. Jeszcze raz: DZIESIĘĆ.

W latach dziewięćdziesiątych, zwłaszcza na pecech, gra roczna to był na ogół starość, gra dwuletnia – trup. Oczywiście było to przede wszystkim związane ze zmianami w sprzęcie. Komputery z roku na rok stawały się coraz szybsze, rosły rozdzielczości, rosła liczba kolorów, możliwości każdej kolejnej generacji procesorów i kart graficznych spychały większość gier przystosowanych do generacji wcześniejszych w niebyt. Ale przecież dzisiaj sprzęt też się rozwija, PS4 i PS3 to nieporównywalne maszyny, mój pecet, na którym chodzi Wiedźmin, jest dużo mocniejszy od trzydziestodwubitowca, na którym sześć lat temu tłukłem smoki jako Dovahkiin. Mimo to wygląda na to, że gry i platformy starzeją się wolniej niż kiedyś. Więc w czym rzecz?

U podstawy leży chyba kwestia techniczno-biologiczna. Wszystkie technologie bezpośrednio oddziałujące na zmysły rozwijają się tylko do momentu, w którym zmysły przestają zauważać, że są robione w konia.

Nasze uszy odbierają częstotliwości z zakresu mniej więcej od 16 Hz do 22 kHz. Nie wnikając w szczegóły, próbkowanie powyżej 44 kHz (dwa razy więcej niż górna granica zakresu ucha) nie ma wiele sensu, bo nie jesteśmy tego w stanie usłyszeć (tak, upraszczam, tak, zdarza się stosować wyższe częstotliwości). To jeden z powodów, dla których w pewnym momencie karty dźwiękowe dla rynku konsumenckiego praktycznie przestały się rozwijać: bardziej oszukać ucha się nie dawało.

Sytuacja ze wzrokiem jest dużo bardziej skomplikowana, bo w grę wchodzi więcej czynników (to temat na książkę, nie felieton), ale zaczniemy od najprostszego. Ludzkie oko ma w centrum pola widzenia rozdzielczość rzędu jednej minuty kątowej (1/60 stopnia), co odpowiada mniej więcej 0,9 mm z odległości trzech metrów. Ekran mojego telewizora HD ma 93 cm w podstawie, czyli pojedynczy piksel ma około 0,5 mm szerokości – siedząc trzy metry od ekranu nie jestem w stanie ich rozróżnić. To oczywiście nie znaczy, że każdy obraz zawsze będzie wyglądał na takim ekranie naturalnie. Nasza kora wzrokowa wyciąga znacznie więcej informacji z obrazu, niż oko widzi w rzeczywistości, więc bezbłędnie wykryje różne niedokładności. Tym niemniej ten najbardziej podstawowy warunek osiągnięcia poziomu, przy którym zmysły dają się robić w konia, mój telewizor gwarantuje.

HD jest technologią, której Sony użyło w PS3 w 2006 roku. Moce obliczeniowe potrzebne do wygenerowania świata 3D o całkiem przyzwoitym poziomie komplikacji też już wtedy były dostępne, więc otrzymany obraz miał wystarczającą jakość. Widać, że sztuczny, bo fotorealizm to to nie był. Jednak właśnie gdzieś w okolicach premiery PS3 przekroczona została granica, przy której zostaliśmy oszukani „wystarczająco dobrze”. I to „wystarczająco dobrze” jest powodem, dla którego w ostatnich latach gry korzystające z silników 3D nie starzeją się tak gwałtownie. Zwłaszcza że teraz do głosu doszła zasada „ostatnie 90% wysiłku odpowiada za ostatnie 10% jakości”, więc zmiany w jakości są dużo wolniejsze. ■

BOREK

# PRENUMERATA. CZYTASZ GDZIE CHCESZ. I NA CZYM CHCESZ. TANIEJ.

Roczna prenumerata magazynu PIXEL (11 wydań)  
wraz z przesyłką na terenie Polski: ~~159,50 PLN~~ **121 PLN**



Zagraniczna roczna prenumerata magazynu PIXEL (11 wydań)  
wraz z przesyłką  
kraje UE: **347,60 PLN**  
USA, Kanada: **391,60 PLN**



## WERSJA CYFROWA W CENIE PRENUMERATY!



### TRZY PROSTE SPOSOBY NA ZAMÓWIENIE JUŻ DZIŚ

shop.pixel-magazine.com  
prenumerata@pixel-magazine.com  
+48 (22) 855 10 37

# PIXEL

KULTURA GIER WIDEO

#### REGULAMIN

1. Prenumerata realizowana jest za pośrednictwem Poczty Polskiej, listem ekonomicznym, najpóźniej jeden dzień roboczy przed ukazaniem się bieżącego wydania w sprzedaży detalicznej.
2. Koszt wysyłki wliczony jest w cenę prenumeraty.
3. Prenumerata rozpoczyna się od najbliższego numeru, który ukaże się po odnotowaniu wpłaty za zamówioną prenumeratę.
4. Wpłat można dokonywać on-line na stronie shop.pixel-magazine.com lub na podstawie faktury pro-forma.
5. Pytania i reklamacje prosimy kierować pod adres prenumerata@pixel-magazine.com lub telefonicznie pod numer +48 (22) 8551037
6. Zamawiający wyraża zgodę na przetwarzanie danych osobowych dla potrzeb niezbędnych do realizacji zamówienia przez firmę Idea Ahead (zgodnie z Ustawą z dnia 29.08.1997 roku o Ochronie Danych Osobowych; tekst jednolity: Dz. U. z 2002r. Nr 101, poz. 926 ze zm.).

# LEGION Y520

## SIŁA PRAWDZIWEGO GAMERA



**LAPTOP LENOVO LEGION Y520  
JUŻ OD 3549 ZŁ**



PROCESOR  
INTEL® CORE™ i7.  
INTEL INSIDE®.  
INTEL ZAPEWNIĄ  
NADZWYCZAJNĄ  
WYDAJNOŚĆ.

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™

