

PIXEL

K U L T U R A G I E R



02 (34) / 2018 / LUTY

INSIDE

12 MEGAHITÓW 2018 ■ LOST SPEAR ■ THE INPATIENT ■ RED STRINGS CLUB
NINTENDO DIRECT MINI ■ TEX MURPHY ■ THE LAST EXPRESS ■ KAPITAN TSUBASA
HISTORIA USENETU ■ JOB STAUFFER Z TELLTALE GAMES ■ FILMY INTERAKTYWNE

LEGION Y520

SIŁA PRAWDZIWEGO GAMERA



**LAPTOP LENOVO LEGION Y520
JUŻ OD 3549 ZŁ**



PROCESSOR
INTEL® CORE™ i7.
INTEL INSIDE®.
INTEL ZAPEWNIŁA
NADZWYCZAJNĄ
WYDAJNOŚĆ.

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

Lenovo™

OD KINA PRZEZ GRY DO SUFITU

W nowym numerze zamieszczamy kilka artykułów o temacie niegdyś bardzo popularnym, a obecnie mniej dyskutowanym: związkach gier z filmem. Tymczasem rzecz ciągle jest aktualna, a obecnie można o zjawisku rozmawiać głębiej, widząc, co się wydarzyło w ostatnich dwóch dekadach.

Najpierw było malarstwo, w XIX wieku utrwalanie rzeczywistości stało się proste dzięki wynalazkowi fotografii. Kino moim zdaniem wyrosło bardziej z fotografii właśnie niż z literatury. Po prostu wprowadziło najpierw ruch do statycznych, zaklętych w jednym kadrze opowieści, a z czasem również dźwięk. Telewizja uczyniła kino bardziej dostępnym dla ludzi. Gry wideo w swoim założeniu oferowały to samo, co kino, czyli przesuwające się obrazki wraz z fonią. Tyle że dorzuciły do tego niezbywalny, unikatowy element: współkreowanie opowieści przez odbiorcę. Zobaczcie, jak bardzo kusząca i zarazem niebezpieczna jest to perspektywa: z jednej strony chcemy uczestniczyć w fantastycznych historiach, ale z drugiej – na nasze bary zrzucony zostaje obowiązek bycia ich współtwórcą. Pal licha, gdy 30 lat temu chodziło o zebranie kuleczek, co zawsze musiało się skończyć w ten sam sposób. Ale problem pojawia się w MMO, gdy jeden człek nienadający się do tworzenia czegokolwiek może srogo napsuć w całej opowieści. Gry poniekąd wrzucają odbiorcę do środka fabuły, przebijają szklaną barierę oddzielającą go od świata przedstawionego. VR wydaje się krokiem dalej w tej ewolucji, ponieważ zwiększa zagłębienie się odbiorcy w owym środowisku, przenosząc go sprzed fotela do „tam i wówczas”. Trudno sobie wyobrazić, co będzie dalej,



bo rozwój mediów wizualnych dotarł chyba do sufitu. Oczywiście, można się spierać o poziom szczegółu, o szlifowanie progu dostępu do innej rzeczywistości, o akcesoria, które bardziej namacalnie pozwolą poczuć jej materię. Jednak sama idea się nie zmienia: będziemy poruszać się po zbudowanym przez komputer uniwersum, w mniejszym lub większym stopniu mogąc w nie ingerować. Dla mnie to ostateczny poziom rozwoju mediów, bo kolejnego po prostu nie jestem w stanie sobie wyobrazić. I tak jak mówię, jesteśmy już blisko osiągnięcia tego pułapu, po którym fukuyamowski koniec historii stanie się faktem w mediach elektronicznych.

Co dalej? Te niższe w hierarchii media z kinem na czele wcale nie umierają. Co więcej, ostatnio po wielu latach przerwy przełączyłem telewizor na inne kanały niż MiniMini+ czy TVP ABC. Obejrzałem program kulinarny Okrasy, program podróżniczy pokazujący ciekawostki z Pragi, dokument o piramidach w Dahszur. Świetne rzeczy, porządnie zmontowane, prowadzone przez wyszkolonych zawodowców, dające mózgowi znacznie bogatszą w witaminy pożywkę niż sypialniano-kuchenne występy wodzirejów z serwisu na „y”. Ta wysmiewana telewizja wcale jednak nie ma się najgorzej. A literatura, dostępna za darmo w nowoczesnych, miłutkich bibliotekach? Można korzystać i nie trzeba zamartwiać się tym, w którym kierunku podążą media. One sobie poradzą, bylebyśmy tylko my potrafili czerpać z nich to, co najlepsze dla nas samych.

Kolejnego numeru Pixela spodziewajcie się w kioskach 1 marca. Przygotowujemy między innymi duży artykuł na temat wyczekiwanego przez niektórych armagedonu w świecie gier! ■



MICZ



PIXEL
KULTURA • GRY • MIEJSCA

Redaktor naczelny

Piotr Mańkowski
piotr@pixel-magazine.com

Autorzy

Patryk Andersz, Andrzej Bazyliczuk, Marcin Borkowski, Aleksandra Cwalina, Bartosz Czartoryski, Marek Czerniak, Bartłomiej Dramczyk, Mirosław Filiciał, Marcin M. Granat, Wojtek Kałużynski, Mikołaj Kamiński, Marcin Kiendra, Jacek Marczewski, Dariusz J. Michalski, Grzegorz Młodawski, Piotr Pierńkowski, Piotr Pocztarek, Ziemowit Poniewierski, Paweł Schreiber, Piotr Stypka, Michał Śledziński, Michał R. Wiśniewski, Michał Zdancewicz

Oficer dyżurny

Wolf
Opieka graficzna
Łukasz Szczepanowski
Korekta i redakcja
Señorita Clara
Prenumerata
Marlena Kwiatkowska
hello@pixel-magazine.com

Wydawca

Idea Ahead
Al. KEN 36A lok. 93A
02-797 Warszawa (PL)
+48 (22) 855 10 35
idea-ahead.com

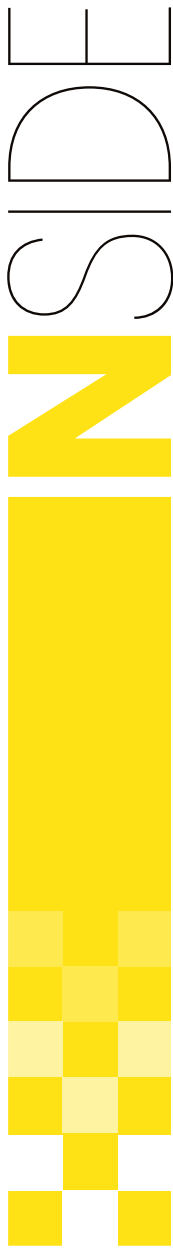
Redakcja nie zwraca materiałów niezamówionych, zastrzega sobie prawo do ich bezpłatnej publikacji oraz prawo do skrótów i redakcyjnego opracowania tekstów i innych materiałów przyjętych do druku. Za treść reklam i ogłoszeń redakcja nie odpowiada.

9 czerwca rozegramy Mundial. Chętni do wzięcia udziału w Social Soccer World Cup podczas Pixel Heaven 2018 mogą się zgłaszać na adres hello@pixel-magazine.com



check it out
PIXELPOST.pl

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



5-18

LOADING

4. Inside • 6. Zapowiedzi 2018 roku
9. Wspomnienie o Rayu Kassarze • 10. Nintendo Direct Mini • 12. Grafika twarzy, targi telewizyjne w Amsterdamie • 16. Wizyta w Roboto Translation

19-42

PLAY THE GAME

20. PUBG • 24. Monster Hunter: World • 26. LocoRoco 2
28. Fallen Legion+ • 29. Play with Me • 30. Reigns: Her Majesty • 31. Nantucket • 32. Okami HD • 33. The Nightfall
34. Getting Over It with Bennett Foddy • 36. Fade to Silence • 37. Survive the Nights • 38. The Inpatient
39. Red Strings Club • 40. Lost Sphear • 42. Sam's Journey

43-66

HALL OF FAME

44. The Last Express • 50. Tex Murphy • 58. Wywiad z Brentem Ericksonem z Access Software
62. NHL '94

67-88

SECRET LEVEL

68. Kapitan Tsubasa • 76. Historia Usenetu
82. Anime • 84. Kartką i kostką
86. Kosmiczne rytuały • 88. Felieton Śledzia

89-122

CREDITS

90. Gry akcji na podstawie filmów • 96. Lego łączy pokolenia • 99. Felieton MRW • 100. Narodziny filmu interaktywnego • 104. Kino i gry 20 lat później
109. Felieton Wojciecha Pijanowskiego
110. Wywiad z Jobem Staufferem z Telltale
113. Felieton Piotra Pierńkowskiego • 120. Felieton Alexa • 122. Felieton Borka

114-119

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.

ANDRZEJ BAZYLCZUK



MARCIN KIENDRA



MICHAŁ ZDANCEWICZ



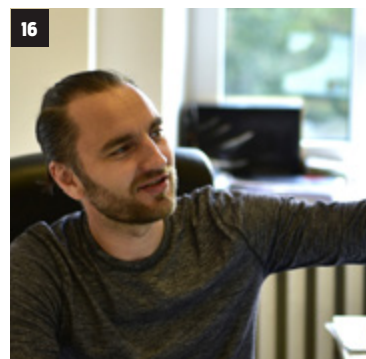
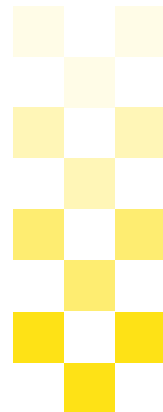
Ostatnio przywróciłem do życia leciwego laptopa i stanąłem przed kluczową kwestią – jaką tapetę ustawić? I wtedy przypomniałem sobie o płycie „Saga” słoweńskiego zespołu Siddharta. Książeczkę tego albumu niesamowitymi grafikami zilustrował niejaki Blaž Porenta. Koniecznie ich poszukajcie u wujka Google’a.

Cale te nowe filmowe „Gwiezdne wojny” są generalnie w porządku, ale nie wywołują u mnie takich emocji jak oryginalna trylogia. Świat pędzi do przodu, nowe pokolenie potrzebuje nowych bohaterów, a ja wciąż rozkoszuję się imperialnym atakiem na Hoth i bitwą nad Endor.

Led Zeppelin wielkim zespołem był. Co do tego nie ma dyskusji. Czas pozostaje nieubłagany, ale jest na to rada. Ta rada to Greta Van Fleet. Ta młoda kapela absolutnie powaliła mnie na deski. Wokalista to po prostu reinkarnacja Roberta Plant’a! Każdemu polecam z całego serca!

LOADING

**PROGRAMIŚCI NAZYWALI GO
„CAREM OD RĘCZNIKÓW”, A CZĘSTO
WRĘCZ SABOTOWALI DECYZJE SZEFA.**



**PIOTR
STYPKA**

Początek roku przyniósł nowe muzyczne wydawnictwo autorstwa austriackiego Summoning. Jako fan kapeli oraz uniwersum J.R.R. Tolkiena z radością mogę oświadczyć, iż panowie Protector i Silenius podoleli zadaniu, ponownie tworząc kapitalny materiał.



**BARTEK
CZARTORYSKI**

Na rynku posucha i dokończam ponopoczynane gry, z satysfakcją obserwując, jak pamięć mięśniowa nawet po długim okresie rozłąki błyskawicznie załapuje, który przycisk do czego. Ale czuję lekki wstyd, że tyle rzeczy się nazbierało. Postanowienie noworoczne: więcej grać!



**PIOTR
MAŃKOWSKI**

Dwa razy w tygodniu podzucam synka na zajęcia i mam wolną godzinę. Zaczęłam więc po ćwierćwieczu przerwy wpadać do bibliotek, gdzie czytam sobie komiksy i czasopisma. Rety, ile się przez te lata zmieniło. Są nowości, są wygodne krzesła. Ruszcie się sprzed komputerów i zajrzyjcie czasem do swoich bibliotek!





LUTY **METAL GEAR SURVIVE**

Pierwsza część serii Metal Gear po tym, jak drogi jej ojca Hideo Kojimy oraz wieloletniego wydawcy Konami rozeszły się w dość nieprzyjemnych okolicznościach. Akcja nowej odsłony będzie toczyć się między Ground Zeroes i Phantom Pain, a fabuła wkracza w obszary, jakich wcześniej nie uświadczylismy, albowiem przyjdzie nam walczyć z zombie w alternatywnej rzeczywistości. Rozgrywka została zaprojektowana jako kooperacyjny multiplayer, ale dostępny będzie także tryb solo, w którym inni gracze zostaną zastąpieni przez boty. Jak Konami poradzi sobie z wyzwaniem, będziecie mogli przekonać się sami już 20 lutego na PC, PS4 i Xbox One.



WIOSNA **GOD OF WAR**

Nowa odsłona przygód Kratosa nie ma jeszcze konkretnej daty premiery, ale zwykle podawany jest pierwszy kwartał 2018 roku. Seria zaliczy miękki reset (stąd brak czwórki w tytule), definitywnie kończąc z tematyką bogów greckich i przenosząc nas w świat mitologii nordyckiej. Producenci unikają słowa „reboot”. Tłumaczą, że główny protagonista rozpocznie nowy etap swojego życia. Nowością i dość istotnym fabularnym elementem ma być syn Kratos, Atreus, którym prawdopodobnie będzie można sterować pośrednio za pomocą dedykowanego na padzie przycisku interakcji ojciec–syn. God of War to oczywiście exclusive na PlayStation 4.



MARZEC **SEA OF THIEVES**

20 marca posiadacze Xboxa One oraz pecetów postawią żagle i wyruszą w rejs pirackim statkiem w najnowszej grze kultowego studia Rare. Założeniem jest multiplayer w trybie kooperacji, gdzie gracze będą dzielić się zadaniami na statku: sterowaniem, nawigacją, obsługą żagli czy też strzelaniem z dział. Nad produkcją pieczę sprawuje Microsoft, dzięki czemu dostaniemy pełen cross-platform. Pecetowcy zagrają jednocześnie z użytkownikami Xboxa, a program Play Anywhere umożliwi uruchomienie gry zarówno na komputerze, jak i na konsoli.



Oto lista 12 najbardziej wyczekiwanych gier tego roku. Jak zwykle w takich przypadkach, lista będzie zapewne dość subiektywna i nie oczekuję, że każdy się ze mną zgodzi w stu procentach. O prawie wszystkich tytułach już w Pixelu pisaliśmy, warto jednak przypomnieć te nadchodzące hity.



MARZEC CRACKDOWN 3

Ta gra już jest opóźniona o dobre półtora roku, więc miejmy nadzieję, że obecny termin zostanie dotrzymany. Jeśli przechwałki Microsoftu okażą się prawdą, dostaniemy sandbox pozwalający w znaczącym stopniu na destrukcję środowiska. Będzie to możliwe jednak wyłącznie w trybie multiplayer, gdyż gra ma korzystać z chmury obliczeniowej Microsoft Azure. W trybie offline dla jednego gracza goły Xbox One czy nawet zwykły PC wydajnościowo nie dałby rady i niszczenie otoczenia zostanie mocno ograniczone.



PS4

2018 SPIDER-MAN

Spider-Man to kolejny exclusive na PS4. To również gra, która zrobiła na mnie największe wrażenie podczas październikowej konferencji Sony w ramach Paris Games Week. Nie będzie ona związana z żadnym filmem, komiksem czy też inną grą. Opowie nową, oryginalną historię, podczas której wcielimy się zarówno w Petera Parkera, jak i w Spider-Mana. Czy wreszcie jakaś gra ze stajni Marvela dorówna doskonale przyjętym Batmanom z kolejnych odsłon serii Arkham, okaże się zapewne w pierwszej połowie roku.

WILD WEST



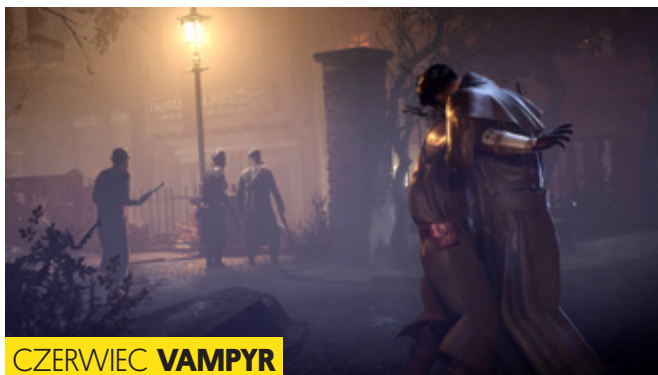
WIOSNA RED DEAD REDEMPTION 2

Mój absolutny faworyt tego roku. Pierwsza część to dla mnie bez wątpienia najlepszy tytuł poprzedniej generacji konsol. W dużym skrócie to po prostu „GTA na Dzikim Zachodzie”, dla którego niejeden posiadacz peceta kupił X360 lub PS3. Rockstar rzadko zawodzi i wypuszcza grę zbierającą oceny poniżej 90%, więc i tym razem możemy spać spokojnie. Jedyne czego należy się obawiać, to data premiery, albowiem studio znane jest z ich przekładania i może się okazać, że w 2018 roku jeszcze nie dane nam będzie wrócić do Stanów Zjednoczonych przełomu XIX i XX wieku. Na razie oficjalna strona producenta mówi o wiosnie, a nieoficjalne źródła (wyciek ze strony jednego ze sklepów) wskazują 6 czerwca.



CZERWIEC DETROIT: BECOME HUMAN

I tak sobie skacemy między exclusive'ami na platformy Microsoftu i Sony. W Detroit: Become Human wcielimy się w androida, próbującego znaleźć swoje miejsce w świecie zamieszkanym przez ludzi. Dość oryginalnym pomysłem tej trzecieosobowej strzelanki jest fakt, że nie doświadczymy napisu „game over”. Będziemy mieli do dyspozycji wiele grywalnych postaci, a historia potoczy się dalej mimo śmierci niektórych z nich. Całość, firmowana nazwiskiem Davida Cage'a (o Quantic Dream pisaliśmy w Pixelu #33), ukaże się późną wiosną.



CZERWIEC VAMPIR

Na mniej więcej połowę roku twórcy Life is Strange przygotowują grę akcji z elementami RPG. Fabuła przeniesie nas do Londynu z 1918 roku, w czasy panującej pandemii „hiszpanki”. Doktor Jonathan Reid, przemieniony w wampira, będzie zmagał się z moralnym dylematem: przestrzegać złożonej przysięgi Hipokratesa czy zaspokajając żądze picia ludzkiej krwi? Wybór kogo ugryźć, a kogo oszczędzić, będzie miał spore znaczenie dla rozgrywki. W Vampira zagramy na PC, PS4 i Xbox One.



2018 **THE LAST OF US PART II**

O tej grze zbyt wiele nie napiszę. Pierwszej części nawet nie włączyłem. Biję się mocno w pierś – remaster na PS4 czeka na półce na kupce wstydu. Zdaję sobie sprawę, że dla niektórych może to być najbardziej wyczekiwany tytuł roku. Z dziennikarskiego obowiązku wspomnę, że akcja drugiej części będzie miała miejsce pięć lat po wydarzeniach z pierwszej i pokierujemy losami Ellie, drugoplanowej bohaterki oryginalnego Last of Us. Moją uwagę podczas oglądania relacji z Paris Games Week przykuła przepiękna grafika (dostępna zapewne wyłącznie dla posiadaczy PS4 Pro) oraz spora dawka przemocy i brutalnych scen. Blżej określonej daty premiery nie ma. Jak dotąd jest to dość enigmatyczne „2018”.



JESIEŃ **METRO: EXODUS**

Fanem postapokaliptycznego świata wykreowanego przez Dmitrija Głuchowskiego zostałem już podczas pierwszego kontaktu z jego książką. Akcja nadchodzącej gry, już trzeciej osadzonej w tym uniwersum, dzieje się w 2036 roku i jest bezpośrednią kontynuacją ostatniej części trylogii książkowej. Główny bohater Artem wyndostaje się z moskiewskiego metra i wyrusza w głąb terenów należących przed apokalipsą do Federacji Rosyjskiej. Warty odnotowania jest fakt, że Głuchowski ma zgoła odmienne podejście do gier wideo od naszego naczelnego fantasty i bierze bezpośredni udział w produkcji, pisząc historię. Premiera na PC, PS4 i Xbox One w czwartym kwartale 2018.



2018 **SOULCALIBUR VI**

Bandai Namco chce uświetnić obchody 20-lecia serii, która zadebiutowała na automatach w lipcu 1998 roku, wydaniem nowej odsłony gry. Nie wiadomo o niej na razie zbyt wiele, ale podobnie jak w pierwowzorze akcja będzie toczyć się w XVI wieku. Ponownie odwiedzimy te same miejsca i stoczmy walki tymi samymi bohaterami. Oczekiwana premiera to koniec 2018 roku, standardowo na PC, PS4 i Xbox One.



GRUDZIEŃ **MEGA MAN II**

Ostatnimi czasy bardzo trudno (może poza konsolami Nintendo) o dobrą platformówkę w starym stylu. Szansę na zmianę tego stanu rzeczy da Capcom w czwartym kwartale bieżącego roku, na kiedy to zapowiedziano premierę jedenastej odsłony Mega Mana (a licząc spin-offy, będzie tego już pewnie kilkadziesiąt). Tytuł wydany zostanie na każdą liczącą się „dużą” platformę do gier, czyli na PC, Switcha, PS4 i Xboxa One.

WSZYSTKIE DATY PREMIER ZWERYFIKOWALIŚMY TUŻ PRZED DRUKIEM, ALE W ELEKTRONICZNEJ ROZRYWCE JUŻ OD LAT WIADOMO, ŻE TERMINY MOGĄ SIĘ ZNACZNIE PRZESUNĄĆ.

ODESZŁA JEDNA Z LEGEND DOLINY KRZEMOWEJ, FAKTYCZNY TWÓRCA POTĘGI ATARI

RAY KASSAR

1928—2017

„Goodbye my friend, who knows when we shall meet again. The stars wait for me”

■ Micz

ALAN PARSONS PROJECT

Był królem życia, który nie bał się niczego i nie pozwalał innym niszczyć swojego własnego świata. Przez przypadek na kilka lat znalazł się w sercu elektronicznej rozrywki, by zmienić ją na zawsze. Gier nigdy nie lubił ani się nimi nie bawił, a mimo to okazał się je rozumieć lepiej niż niejeden z wczesnych geeków. Śmierć Raya Kassara stanowiła pewne zaskoczenie, ponieważ pomimo sędziwego wieku dobrze wyglądał, żwawo się poruszał i wydawał się cały czas aktywny. A jednak 10 grudnia zmarł.

Ray Kassar miał w żyłach domieszkę armeńskiej i syryjskiej krwi. Sprawdzał się przez lata w Burlington Industries, ale do historii wszedł po tym, gdy przyjaciel z wydawnictwa książkowego zaproponował go Warnerowi, by sprawdzić, czy nadawałby się na menedżera firmy hi-tech z Doliny Krzemowej. Mimo że nigdy nie chciał się tam przeprowadzać z Nowego Jorku, zaryzykował. Atari do tego momentu rządził człowiek, którego największym osiągnięciem było podkradzenie pomysłów Steve'owi Russellowi i Ralphowi Baerowi na odpowiednio Computer Space i Ponga. Różne wariacje tych patentów raz robiły klapę (Gotcha!), innym razem odnosiły sukces (Tank), jednak było widać, że Nolan Bushnell zaraz zarznie Atari.



Nawet gdy dostał pieniądze Warnera, wypompowywał je z firmy do tworzenia sieci pizzerii. To jest przesympatyczny człowiek, legenda, jednak po latach historia staje się dla niego coraz mniej łaskawa. Tak naprawdę to Ray Kassar, wkraczając na pokład jako dyrektor generalny na początku 1978 roku, otworzył złoty wiek gier wideo, odpalił nieśmiertelne hity pokroju Asteroids, Lunar Lander czy Battlezone i wystrzelił Atari nie tylko na ekran „Blade Runnera”, ale również do statystyk zrównujących jego popularność z Coca-Colą.

Programiści nazywali go „carem od ręczników”, a często wręcz sabotowali decyzje szefa. Atmosfera gęstniała, Kassar zdawał nic sobie z tego nie robić, bo i całe Atari potężniało i stawało się gigantem medialnym nowego typu. Zaczęło produkować nawet własne komputery. Brakowało tylko jednej, jedynej rzeczy – spojrzenia przez szefostwo na to, co może się wydarzyć za następne trzy lata. Nie było planu, nie było strategii, a właściwie były, tyle że skazujące firmę na cofanie się. Szef zupełnie nie zauważał, że płynie prosto w paszczę katastrofy. Ostatnia szansa na ratunek

była jeszcze na początku 1981 roku, a potem kostki domina bezlitośnie zaczęły się przewracać.

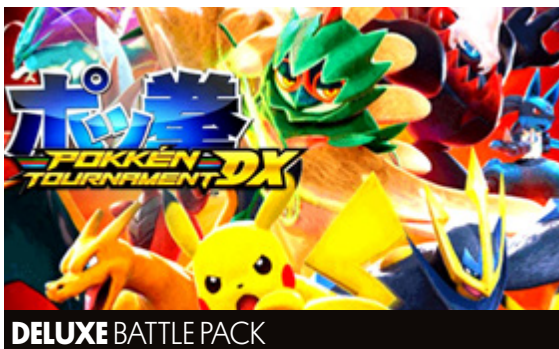
Kassar po nastaniu nowego milenium porzucił wielkomiejski zgiełk i wraz z ukochanym wyemigrował z San Francisco do Vero Beach na Florydzie, do luksusowej willi zbudowanej w sąsiedztwie oceanu na pasie przypominającym dubajskie sztuczne wyspy w kształcie palm. Pewnie doskwierały im przetaczające się tamtędy raz na kilka lat huragany, ale Ray z pewnością niewiele się nimi przejmował. Udzielając kilku wywiadów i nawet po osiemdziesiątce grywając namiętnie w tenisa, wychowywał starannie dwójkę ulubionych wyżłów. Został pochowany na rodzinnym Brooklynie. ■

Switch: Nintendo Direct Mini

STYCZEŃ 2018

Po fali plotek i sporych oczekiwań skończyło się na małej mżawce [kilka DLC i dem] i kilku bardziej solidnych zapowiedziach. Ostatni Nintendo Direct, słusznie określony przydomkiem mini, stał się okazją do zaprezentowania tego, co będzie dodane do już istniejących tytułów, a nie rewolucją na miarę Breath of the Wild.

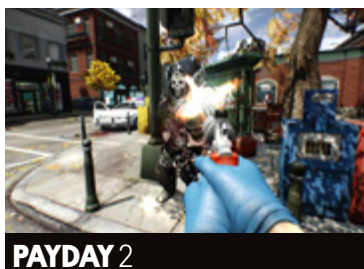
■ Voyager



Pod koniec stycznia oraz 23 marca, w dwóch następujących po sobie aktualizacjach, posiadacze Pokkén Tournament DX będą mogli odpłatnie zasilić swój zestaw walecznych pokémonów o Aegislasha oraz o stworzenia wspierające: Mega Rayquaza oraz Mimikyu (w styczniu). W marcu do galerii postaci dołączą Blastoise oraz Mew i Celebi jako wsparcie.



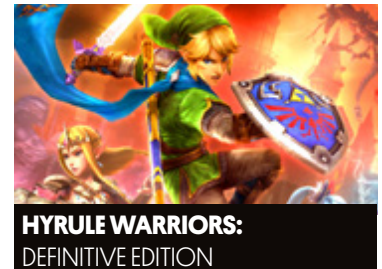
Na wiosnę do świata Mario + Rabbids: Kingdom Battle wkroczy nowy zawodnik – Donkey Kong. Nie za darmo, ale za to wraz z całym nowym światem do podbicia. Po ostatnich aktualizacjach i wprowadzeniu trybu PvP do rozgrywek turowych każdy nowy element może zapewnić kilkanaście dodatkowych godzin wymienitej rozgrywki!



27 lutego na Switchu zobaczymy kompletnego Paydaya 2 wraz z wyjątkowym dla edycji Nintendo (przynajmniej przez pewien czas) zawodnikiem – Joyem z ledową maską (ponoć fachowcem od komputerów, który specjalizuje się w kradzieżach). Pstrykowa edycja gry będzie miała pełne wsparcie dla trybu multiplayer online.



Znana już z Wii U platformówka 2,5D wkroczy na ekrany Switcha 4 maja 2018 roku. Pokierujemy w niej łapani Donkey Konga, Diddy Konga, Dixie Konga oraz Cranky Konga. Podwójne skoki, toczenie się w stylu jeża Sonica, wirowanie na desce – to tylko kilka z atrakcji jednej z najlepszych zręcznościówek. Przewidziano rozgrywkę w kooperacji dla dwóch graczy.



Oto następny hit z Wii U i 3DS, który zobaczymy na Switchu już na wiosnę. W nowej edycji znajdziemy 21 postaci znanych z serii gier Legend of Zelda. Będziemy mogli pokierować również Linkiem i Zeldą w szatach z Breath of the Wild. Walka dla dwóch graczy odbędzie się na dzielonym ekranie, także na wynos.

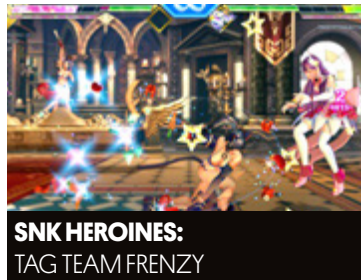


MARIO TENNIS ACES

SPORT

Niespodzianką w tym zestawieniu jest pierwsza gra sportowa z Mario dla Switcha.

W Mario Tennis Aces rozegramy turnieje i przeżyjemy przygodę – weźmiemy między innymi udział w potyczkach z bossami. W ten sposób ten na Switchu nie będzie już taki sam jak dawniej. Przynajmniej od wiosny.

SNK HEROINES:
TAG TEAM FRENZY

Latem poznamy Athene Asamiye, Kulę Diamond, Leonę Heidern, Mai Shiranui i Yuri Sakazaki – superbohaterki najwspanialszych bijać w historii gier wydanych przez SNK. Czekają nas walki pełne specjalnych ciosów, przepięknie animowane wojowniczkę i tryb Dream Finish. Będzie się działo, tym bardziej że detale stroju bohaterki można dobierać wedle własnego uznania.

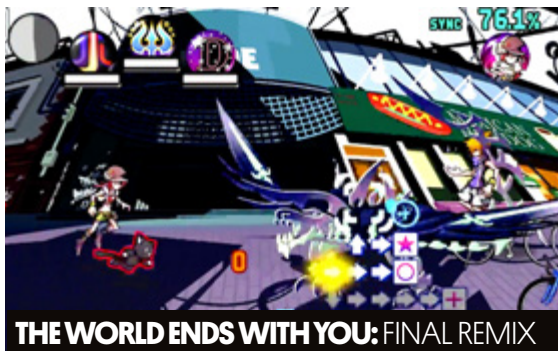


YS VIII: LACRIMOSA OF DANAT

Również tego lata poznamy na Switchu historię Adola, rozbitka przedzierającego się przez hordy groźnych stworów zasiedlających wyspę Seiren. Po zbudowaniu własnej drużyny, nawiedzani w snach przez Danę, zmierzmy się z potężnymi bossami w epickich pojedynkach na zręczność, umiejętności i specjalne ciosy. Oprócz walki i przygód będzie trzeba też zadbać o zbudowanie własnej bazy na wyspie.

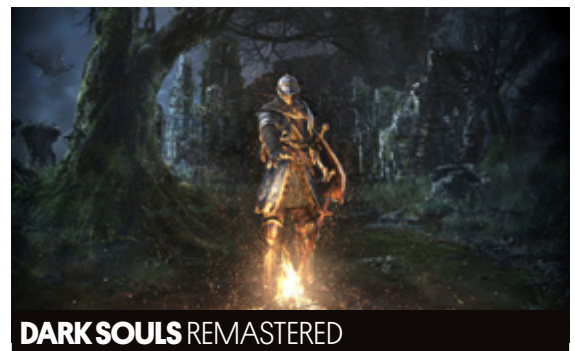


TOKIO



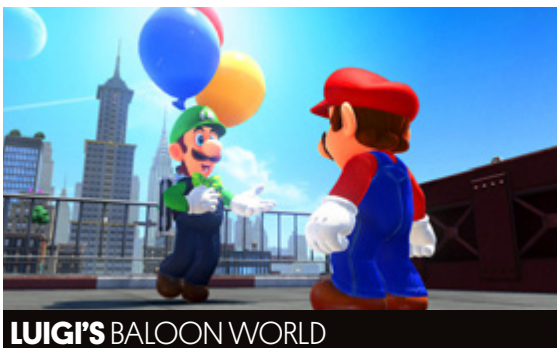
THE WORLD ENDS WITH YOU: FINAL REMIX

To kolejna reedycja w tym zestawieniu. Gra Square Enix, której premiera miała miejsce na DS 10 lat temu, pojawi się na Switchu jeszcze w tym roku. W tego nieszablonego zręcznościowego RPG będzie można grać na ekranie dotykowym lub z wykorzystaniem Joy-Conów. Zdecydujemy o losach bohaterów mieszkających w Tokio. Obiecano również dodatkowy rozdział przygód, których nie było w pierwowzorze.



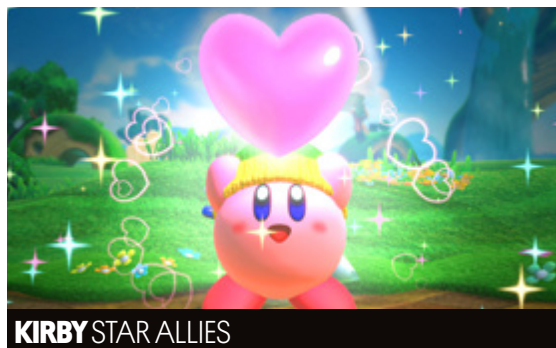
DARK SOULS REMASTERED

25 maja weźmiemy na wynos pierwsze Dark Soulsy, które po poprawkach grafiki i uzupełnieniu o DLC Artorias of the Abyss ruszą na podbój Switcha. Odświeżona edycja Dark Souls trafi także na ekrany PC, Xboxa One i PlayStation 4. To kolejny tak duży tytuł przeniesiony na Pstryczka (obok Dooma, Skyrima i nadchodzących: Payday 2 oraz Wolfensteina II). Oglądanie napisu YOU DIED na małym ekranie może być przyjemne jak nigdy!



LUIGI'S BALLOON WORLD

Darmowy DLC do Super Mario Odyssey zmieni podejście do dotychczasowej rozgrywki w barwnym świecie kapelusznika Mario. Choć element rywalizacji i rankingów został już wprowadzony wraz z wyścigami w podstawowej edycji gry, to zbliżające się w lutym spotkanie z Luigim (nie, nie będziemy sprawdzać, czy Luigi ma balony) uzupełni zabawę o opcję rozgrywek dla wielu graczy polegających na... ukrywaniu i szukaniu balonów. Oczywiście, że będzie internetowy ranking. Będą też nowe stroje dla Mario (jeden muzyka, inny wzorowany na Sunshine Shade, a także zbroja rycerza) no i nowe filtry do trybu snapshot. Nowe zabawy z Mario w świecie Odyssey przewidziano na luty.



KIRBY STAR ALLIES

16 marca zagramy w nową część przygód Kirby'ego, który zyska między innymi umiejętności malarza (kreśląc dziwne wzorki atakujące przeciwników) i pająka (zgadza się, będzie oplatanie wrogów). Miksowanie cech przyjaciół też przyda się w rozgrywce. Połączenie wody i lodu da groźne sople, a rzut sojusznikiem rozbije nawet największą gromadę przeciwników. Przewidziano tryb kooperacji do czterech graczy i wielu mocnych bossów: Meta Knighta, Francisca i jakieś bliżej nieokreślone zagrożenie z głębokiego kosmosu... Dla fanów Kirby'ego posiadających 3DS udostępniono również demo Kirby Battle Royale.

PLUS

W cyfrowej dystrybucji gier pojawiła się także bijatyka 2D Neogeo Art of Fighting 2 (ze wspomnianą Yuri Sakazaki) oraz demo Dragon Quest Builders. 25 stycznia na ekrany Switcha trafiła wymagająca pixelartowa platformówka Celeste. Z kolei na 16 lutego przewidziano premierę FE, czyli mistycznej opowieści o świecie magicznych stworzeń.

Grafika wiecznej młodości

Najlepszą do tej pory scenę z efektem komputerowego odmłodzenia bohatera widać w filmie „Strażnicy Galaktyki 2”. Rozgrywająca się w 1980 roku sekwencja trwa mniej więcej dwie minuty i ukazuje postać młodego Ego, granego przez Kurta Russella.

User Jama

Sam aktor spowodował nie-małe zamieszanie, twierdząc w wywiadach, że efekt młodego wyglądu uzyskano w 90% tradycyjnymi środkami, peruką i makijażem, wykonanym przez Dennisa Liddiarda, który współpracował z Russellem przez prawie całą jego karierę. Do tego dobre wczucie się w rolę i odpowiednie oświetlenie, a jak twierdził, grafika komputerowa polegała tylko na drobnych retuszach.

Pewnie odmienne zdanie ma ekipa z firmy Lola VFX z Los Angeles, która specjalizuje się w cyfrowym odmładzaniu aktorów i poświęciła temu krótkiemu kawałkowi filmu kilka miesięcy pracy. Rozpoczęła się ona od zbierania materiałów, zdjęć i filmów aktora z młodości. W „Ucieczce z Nowego Jorku” Russell był co prawda w odpowiednim wieku, ale miał zarost i przepaskę na oku. Lepszą referencję stanowił wcześniejszy film „Używane samochody”, gdzie aktor był gładko ogolony i występował z szerokim uśmiechem na twarzy.

Następnie scena poddana procesowi odmłodzenia bohatera była filmowana dwukrotnie. Za pierwszym razem występował w niej sam Kurt Russell w profesjonalnie zrobionym makijażu. Dodatkowo na twarzy miał namalowane czarne kropki.



W celu ułatwienia procesu odmładzania zastosowano dwa proste wybiegi. Aktor grał w peruce, ponieważ dobrze wyglądające cyfrowe włosy wymagałyby kosmicznych nakładów pracy i kosztów. Dodatkowo ubrany był w czarny golf, który krył właściwie całą szyję, dzięki czemu ekipa mogła skoncentrować swoje wysiłki na samej twarzy. Za drugim razem w tych samych scenach, możliwie wiernie odwzorowując gesty pierwowzoru, tempo mówienia, mimikę twarzy, występował młody

Skinner



Być może tak właśnie będzie się kiedyś nazywał nowy zawód na planie filmowym. Kurt Russell i Aaron Schwartz, który będzie dawcą obrazu skóry twarzy. Ubiera się tak samo i gra podobnie.

dubler, aktor Aaron Schwartz. Schwartz ma inne włosy i oczy niż Russell, ale o jego wyborze decydował podobny kształt szczęki, nosa i policzków. On również grał z czarnymi kropkami na twarzy.

Z tymi materiałami wejściowymi, referencjami wyglądu twarzy aktora z młodości, sceną nakręconą z Russellem oraz sceną z dublerem następował ostatni, najbardziej pracochłonny etap: ręczna obróbka twarzy klatka po klatce. Przy 24 klatkach na sekundę dla dwóch



✚ Dojrzały Johnny Depp przemieniony w młokosa w piątej części „Piratów z Karaibów” wytwórni Walt Disney Pictures.



✚ Odmładzanie ma różne formy. W „Lidze Sprawiedliwości” wytwórni Warner Bros. aktor Henry Cavill miał cyfrowo usuwane wąsy, zakontraktowane do filmu „Mission Impossible 6” wytwórni Paramount.

STERANY ŻYCIEM AKTOR BĘDZIE GOŚCIEM TALK SHOW, A WIDZOWIE W DOMACH ZOBACZĄ NA ŻYWO JEGO KOMPUTEROWO ODMŁODZONĄ WERSJĘ.

minut gotowego materiału trzeba obrobić 1440 klatek. Gdyby to było proste usunięcie zmarszczek, jak w okładkach gwiazd w kolorowych miesięcznikach, przerobienie takiej liczby okładek byłoby wyzwaniem samym w sobie, a i to tylko z osiągnięciem efektu przypominającego bardziej plastikowego manekina niż prawdziwego człowieka.

Tutaj problem był jednak o wiele bardziej złożony. Mózg świetnie wychwytyje każdy fałsz w ruchu twarzy. To dlatego nawet najbardziej podobne do ludzi japońskie roboty z miejsca i bez wysiłku zdemaskujemy jako maszyny, jak tylko zaczną cokolwiek mówić albo się ruszać. Dla uzyskania naturalnego efektu odmłodzenia trzeba zrozumieć, na czym polega fizjologia starzenia się twarzy, bo nie chodzi tylko o zmarszczki. Z wiekiem uszy i nos się powiększają. Powieki zaczynają opadać, pod oczami tworzą się worki, a z boku kurze łapki. Dolna część twarzy również się opuszcza.

Zmarszczki mimiczne pogłębiają się. Pieprzyki i znamiona blakną, ich brzegi mogą stawać się bardziej poszarpane. Kolor skóry twarzy zmienia się na starość z różowego na bardziej żółty, staje się on mniej jednorodny, mogą pojawić się ciemniejsze plamy i miejscowe odbarwienia. Inny jest przepływ krwi w twarzy osoby młodej, inny u starszej, dlatego skóra osoby młodszej jest nie tylko gładsza dzięki mniejszym porom, ale inaczej odbija światło.

Praca nad znaną twarzą jest o tyle trudniejsza, że starsi widzowie po prostu pamiętają, jak wyglądał Kurt Russell w młodości. Osoba przeprowadzająca odmładzanie nie może jak

grafik w okładce po prostu usunąć wszystkich zmarszczek i pieprzyków, jak leci. Przykładowo aktor miał już dawno dwie blizny - jedną na nosie, drugą na brodzie - i te zostały w procesie odmładzania zachowane. Na oryginalną twarz aktora została cyfrowo transplantowana młodzieńcza skóra jego dublera za pomocą czarnych kropek do pozycjonowania. Dodatkowo musiały być wykonane wszystkie wymagane korekty kształtu nosa, uszu, powiek, ust - kompleksowa cyfrowa chirurgia plastyczna. Paradoksalnie, jak twierdzą specjaliści, najtrudniej jest komputerowo odmłodzić aktorów, którzy w widoczny sposób poddali się już odmłodzeniu za pomocą skalpela.

✚ Kurt Russell w drugiej części „Strażników Galaktyki” wytwórni Marvel Studios. Kto by się nie szczyrzył, gdyby z twarzy odjęto mu 35 lat?

✚ Cyfrowo animowany, odmłodzony awatar, dla którego modelem był Jeff Bridges w filmie „Tron: Dziedzictwo” wytwórni Disneya.





NALEPSZE CYFROWE ODMŁADZANIE W WYDANIU TV ZOBACZYMY W „WEST-WORLD”, GDZIE OBRÓBCE PODDANO 79-LETNIEGO ANTHONY’EGO HOPKINSA.

Żeby efekt cyfrowej obróbki wyglądał naturalnie, trzeba dodatkowo niejako cofnąć zmiany wprowadzone przez prawdziwego chirurga.

Podobny proces ze świetnym efektem zastosowano w filmie „Piraci z Karaibów: Zemsta Salazara”. W scenach retrospekcji

widzimy nastoletniego Jacka Sparrowa, granego przez dużo starszego aktora Johnny’ego Deppa. Tutaj dublerem młodej skóry i mimiki twarzy był aktor Anothony De La Torre. Opracowanie tych scen zajęło piętnastu specjalistom okragły rok. Inny sposób komputerowego

odmładzania, który nie daje na razie aż tak naturalnych efektów, jak metoda stosowana przez firmę Lola VFX, polega na opracowaniu pełnego komputerowego modelu 3D danej postaci. Tak powstała podobna postaci CLU w filmie „Tron: Dziedzictwo”. Tutaj aktor Jeff Bridges też poddał się malowaniu czarnych kropek na twarzy, ale w celu wspomaganie skanowania mimiki twarzy z wykorzystaniem techniki motion capture. Metoda przypomina te stosowane w fabularnych grach komputerowych. Jednak to, co sprawdza się na dużym

✦ Aktorka Ingvild Deila nie cierpi na ciężki przypadek ospy wietrznej. Czarne kropki pełnią rolę tyczek geodezyjnych dla grafików komputerowych.

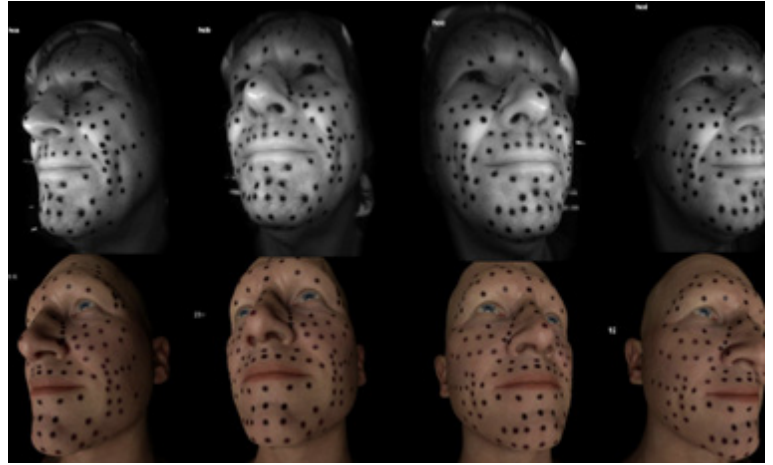


✦ Młodziutka cyfrowa księżniczka Leia w filmie „Łotr 1” wytwórni Lucasfilm.

monitorze, nie do końca zdaje egzamin na wielkim ekranie. Niby wszystko jest, jak trzeba, ale czujemy, że postać CLU sprawia wrażenie cokolwiek sztuczne. Trudno wskazać, który element szwankuje: czy to za bardzo statyczne komputerowe włosy, czy pozbawione lustra duszy komputerowo renderowane oczy.

Podobną metodę zastosowano w filmie „Łotr 1”. Przez chwilę na ekranie widać młodą księżniczkę Leię. Za tę sekwencję odpowiadała znana firma Industrial Light & Magic. Aktorka Carrie Fisher, kiedy zaczęła grać tę rolę, miała 19 lat, natomiast kiedy „Rogue One” wchodził na ekrany miała już lat 60. Filmowcy próbowali skanować Fisher metodą motion capture, natomiast twarz aktorki zmieniła się na tyle od młodych lat, że ekipa podjęła decyzję o wytworzeniu modelu 3D ze skanu młodszej dublerki. Do tej roli zatrudniona została Norweżka Ingvild Deila, która miała podobny profil do młodej Carrie Fisher. Do samego skanu został

Do pochwylenia ekspresji twarzy typowo używa się 80-100 czarnych kropek, czyli markerów. Są jednak systemy, gdzie markerów może być nawet szesnastokrotnie więcej, a także takie, gdzie nie ma markerów wcale. Wtedy śledzi się charakterystyczne miejsca twarzy takie jak brzeg ust czy otwory nosowe.



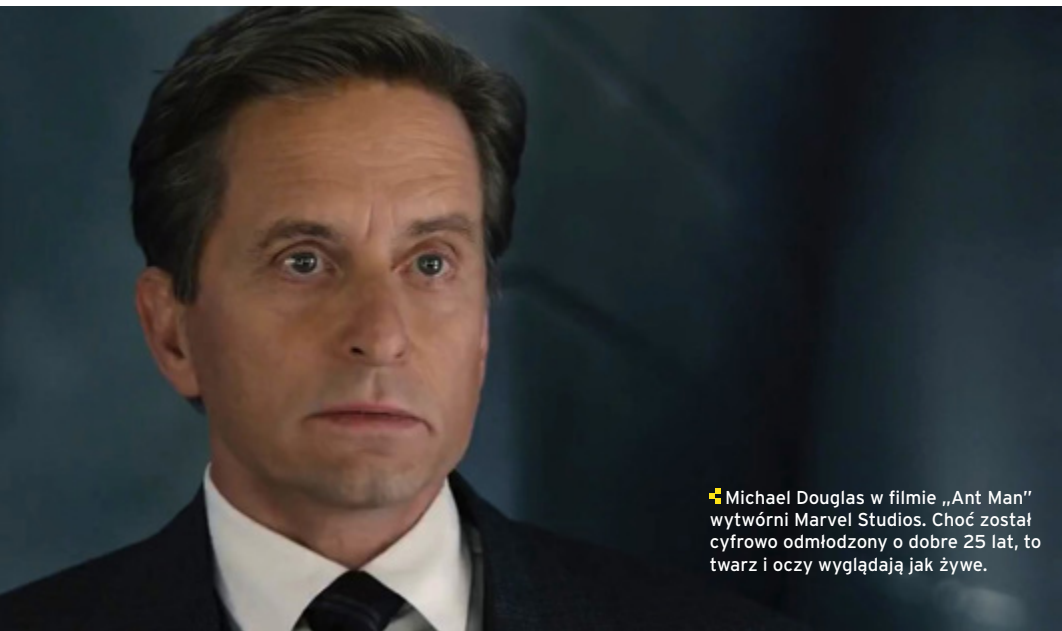
Medusa



Iam System do pochwylenia ekspresji twarzy opracowany przez dział Disney Research w Szwajcarii. Składa się z rusztowania, zestawu aparatów oraz oprogramowania.

wykorzystany system zwany Medusa, opracowany przez ILM. Efekt komputerowej animacji modelu jest lepszy niż w „Tron: Dziedzictwo”. W końcu przez sześć lat technika poszła naprzód. Natomiast dalej gdzieś tam z tyłu głowy kołaczę się myśl, że coś w tym obrazku jest nie tak. Może po prostu ujęcie było nienaturalnie krótkie, obraz trochę za bardzo rozmyty, a być może po prostu pamiętamy młodzieńczą Leię trochę inaczej? Jest prawie

pewne, że z biegiem czasu i dalszym rozwojem oprogramowania to metoda animacji modelu 3D wygra z rękodziłem firmy Lola VFX. Nie jest wykluczone, że już za 10 lat moc obliczeniowa komputerów oraz dokładność modeli stanie się taka, że cyfrowe odmładzanie będzie można wykonywać w czasie rzeczywistym. Sterany życiem aktor będzie gościem talk show, a widzowie w domach zobaczą na bieżąco jego komputerowo odmłodzoną wersję. Być może aktorzy na początku kariery będą poddawani obowiązkowym skanom komputerowym twarzy i mimiki. To pozwoli na przedłużenie kariery nawet do późnej starości. W przyszłości od pewnego wieku aktorzy być może przestaną się pojawiać publicznie, aby nie wyszedł na jaw dysonans pomiędzy ich filmowym image a rzeczywistością. Być może gwiazdy będą potajemnie zlecać granie młodszym aktorom, „ubieranym” komputerowo w ich twarze niczym w kostium sceniczny. Cyfrowe wskrzeszenie aktorów po ich naturalnej śmierci na potrzeby nowych filmów dzisiaj budzi kontrowersje. Kiedyś być może stanie się normą. Chyba że aktorzy zaczną zabezpieczać się tak jak Robin Williams, który zastrzegł wykorzystywanie swojej podobizny przez 25 lat od śmierci, włączając w to hologramy i cyfrowe rekonstrukcje w filmach. ■



Michael Douglas w filmie „Ant Man” wytwórni Marvel Studios. Choć został cyfrowo odmłodzony o dobre 25 lat, to twarz i oczy wyglądają jak żywe.

W POWSTAJĄCYM „IRLANDCZYKU” MARTINA SCORSESE ROBERT DE NIRO POJAWI SIĘ CYFROWO UCHARAKTERYZOWANY NA 20, 40 I 60 LAT.

Roboto

POLSKIE CENTRUM TŁUMACZENIA GIER

Warszawska firma, zatrudniająca dziś ponad 60 osób w swojej siedzibie [oraz kilka razy więcej osób zdalnie], to jedno z miejsc na mapie Warszawy, które ma bardzo duży wpływ na nasz odbiór gier.

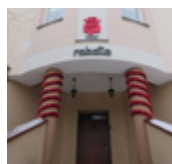
Voyager

Tuż obok siedziby firmy Roboto, mieszczącej się w cztero-kondygnacyjnej willi, można dostrzec niewielki park ze stawami Kellera, nazwanymi na cześć przemysłowca, który w tym miejscu wybudował niegdyś farbiarnię.

Latem zapewne widok zieleni da odpocząć zmęczonym zmysłom, skupiającym swe wysiłki na poprawnym oddaniu wymysłów twórców gier w innym języku niż oryginalny. W ciągu zaledwie jednego roku tłumacze, testerzy, redaktorzy i koordynatorzy Roboto pracują nad 150 projektami, przekładając gry głównie z angielskiego na kilkadziesiąt innych języków, w tym polski. Zdarzają się i tak egzotyczne zlecenia, jak tłumaczenie na język azerbejdżański. Wśród tłumaczeń zrealizowanych przez Roboto jest wiele projektów Sony PlayStation (między innymi The Last of Us), a wśród ponad stu klientów polskiej firmy znajdziemy na przykład Segę, Bigpoint, 11 bit studios, Artifex Mundi, CDP, Electronic Arts, Riot Games, Techland czy Ubisoft. Tak, dobrze zgadujecie, to na Bielanach od prawie ośmiu lat trwa tłumaczenie League of Legends, to w tym miejscu dopieszczono polską wersję Tides of Numenera. O tym, jak złożonym procesem jest tłumaczenie gier, mogłem przekonać się na własnej skórze. Resztę usłyszałem bezpośrednio od Rafała Kurpiewskiego, pracującego dla Roboto od sześciu lat, obecnie



Siedziba



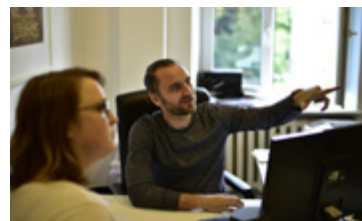
Urokliwa willa na warszawskich Bielanach. W tym miejscu gry uczą się rozmawiać z graczami w kilkudziesięciu językach.

nadzorującego dział analiz rynkowych, i Bartosza Lewandowskiego, założyciela i dyrektora zarządzającego firmy Roboto. Szef Roboto - na przełomie wieków pracownik jednego z kultowych magazynów o grach, Świata Gier Komputerowych, wtedy absolwent filologii angielskiej specjalizujący się w literaturze brytyjskiej - postanowił w 2002 roku uruchomić firmę tłumaczącą głównie gry wideo, książki i filmy. Owszem, Roboto prowadzi również prace nad tłumaczeniami

biznesowymi, ale jest to raczej margines działalności.

Zanim przystąpiłem do rozmowy, czekał już na mnie test na tłumacza: kilkanaście zdań, dialogów i fragmentów tekstów wyrwanych z kontekstu, choć przypisanych do ściśle określonych tytułów gier. Okazało się, że dałem się złapać na polskie formy osobowe, które w naszym języku niemal zawsze są ściśle określone, kilka razy musiałem główkować nad zbudowaniem zdań odnoszących się do dwóch

Do tłumaczeń trzeba podchodzić z uśmiechem, nawet jeśli proces translacji to żmudna, wielowymiarowa układanka.



**PIXEL
WYWIAD**

ROZMOWA Z **BARTOSZEM LEWANDOWSKIM**, SZEFEM FIRMY **ROBOTO**

P Jaki rodzaj tłumaczeń jest najbardziej złożony: książek, filmów czy gier?

Zdecydowanie gier. Przy filmach i książkach strona techniczna przedsięwzięcia jest dość prosta. Otrzymujesz kopię filmu lub dostęp do niego online, a w przypadku książek oryginalne wydanie lub wersję elektroniczną i w zasadzie to całe przygotowania. Możesz zaczynać. Co więcej, przy zleceniach z tej kategorii masz podany cały potrzebny kontekst. W grach często tego nie dostaniesz. Poza tym gra to i dialogi, i fabuła, questy, interfejs, a tłumaczenie każdego z tych elementów wymaga nieco innych umiejętności. Do tego format pliku, w jakim dostarczane są materiały, bywa różny. Czasem musimy walczyć choćby z tekstem wyjętym żywcem z HTML, a innym razem otrzymujemy pliki z Excela, w których zawartość kolejnych komórek nie jest ze sobą logiczny sposób powiązana. Długo by wymieniać...

P Czy można porównać łączną ilość tekstu występującego w grach zręcznościowych, strzelaninach, przygodówkach i grach fabularnych do rozmiarów tekstu występującego w filmach i książkach?

Średnia długość klasycznej gry przygodowej czy narracyjnej strzelanki na konsole to taka trzystustronicowa książka. Strategie czy erpegi to już grubsza zabawa. Nie ma limitu, że tak to ujmę. Może być 500 stron, może być 1000, albo i więcej. A jak to jest gra MMO, to już w ogóle niekończąca się przygoda.

P Jakie z tytułów tłumaczonych w Roboto były największym wyzwaniem?

Co do zasady, najtrudniejsze są gry AAA, czyli najgłośniejsze, najdroższe produkcje, wydawane przez największych graczy na rynku. A to dlatego, że polski należy do kategorii języków tak zwanego Tier 1, czyli takich, dla których lokalizacja jest dołączana na dzień premiery. Oznacza to, że proces lokalizacji musi iść ręką w rękę z produkcją gry.

A że tłumaczenia i nagrania nie mogą się zacząć, dopóki gra nie jest w miarę gotowa, także od strony tekstowej czy audio... no, to już możesz sobie dopowiedzieć, co to oznacza. Opóźnienia, zmiany na ostatnią chwilę, dogrywki, braki. Bywa naprawdę ciężko.

P Ile zleceń jednocześnie obsługują tłumacze Roboto? Jak przebiega cały proces przekładu gry i jak wiele osób zaangażowanych jest w typowe zlecenie? Ile czasu trwa weryfikacja i testowanie tłumaczenia?

Rok produkcyjny ma swoje fluktuacje, teoretycznie największe obciążenie jest między kwietniem a październikiem, ale przy masie i różnorodnej charakterystyce naszych klientów to przestaje mieć znaczenie i w ostatnich latach jesteśmy ciągle zajęci. Można przyjąć, że w każdej jednej chwili pracujemy nad 20-30 tytułami jednocześnie. Czasem jest tego jeszcze więcej, na różne języki. Nie ma czegoś takiego, jak typowe zlecenie, bo i gry są bardzo różnorodne, ale pewne stałe można wskazać: zawsze staramy się, by jednego klienta obsługiwał każdorazowo ten sam project manager, dzięki czemu dociera się nasza współpraca. Dobrze by było, żeby w miarę możliwości ograniczyć liczbę redaktorów i korektorów do jednego na język, dzięki czemu to ta właśnie osoba nadaje tekstowi ostateczne brzmienie. Przy produkcjach szykowanych na premierę czas

Ponad 60 osób w jednym miejscu i kilka razy więcej tłumaczy pracujących zdalnie. Możemy sobie tylko wyobrazić, jak trudno jest zarządzać tak dużym zespołem.

plci jednocześnie, gdzieś na końcu utknąłem na gołeniu gałek ocznych (serio). Odpuszczono mi tłumaczenie poezji, nad którym pewnie spędziłbym resztę dnia. Jak złożone mogą być tłumaczenia gier, możemy tylko sobie wyobrazić. Jeden z największych realizowanych przez Roboto projektów składał się z tekstów o łącznej liczbie znaków przekraczającej 7 milionów. Dla porównania „Władca Pierścieni” to zaledwie niecałe 1,4 miliona znaków w języku polskim.



niec się kompresuje i tłumacze wraz z redaktorem pracują „na zakładkę”, to znaczy tekst jest weryfikowany na bieżąco. Bardzo pomaga tu oprogramowanie CAT, czyli wspomagające pracę tłumacza jak Trados czy MemoQ. Kumuluje pamięć tłumaczenia i tym samym pozwala na utrzymanie jednolitego stylu i słownictwa.

P Czy firmy zlecające tłumaczenia gier oceniają realizację zadań? Jakie kryteria ocen tłumaczeń obowiązują zazwyczaj?

Niektóre firmy, zwłaszcza te mniejsze, na ogół pokładają w nas zaufanie na tyle, że proces „weryfikacji” to dopiero etap, na którym społeczność gry i recenzenci wydają swoją opinię. Albo i nie – śmiejemy się czasem w Roboto, że brak opinii to najlepsza opinia, zwłaszcza w przypadku dubbingu, który powinien być tak naturalny, że się go nie zauważa. Z kolei większe firmy mają swoje wewnętrzne działy LQA, czyli testów lingwistycznych. I tam największy nacisk kładzie się na błędy wynikające z braku kontekstu, czyli najczęstsze pułapki dla operującego nieco po omacku tłumacza. A poza tym wiadomo: gramatyka, interpunkcja, ortografia. Oprócz tego na przykład w takim Electronic Arts robią testy na wrywki, że tak to szkolnym żargonem ujmę. Biorą fragment naszego przekładu, na przykład 2000-2500 słów, i weryfikują zdanie po zdaniu. Maksymalna liczba punktów to 100, a każdy błąd odejmuje określoną pulę punktów.

Na koniec ocena jak w szkole. Pochwałę się, że dla języków, które obsługujemy, utrzymujemy niezmiennie stałą średnią w okolicy 90% (90/100 punktów), a więc, pozostając przy szkolnej terminologii, jesteśmy uczniami piątkowymi, a często nawet szóstkowymi.

P Co w procesie translacji stanowi największe wyzwanie?

Na pewno wspomniany już brak kontekstu oraz fragmentaryczność dostaw tekstów czy plików audio od klienta. Ciężko wtedy o tak zwaną immersję, czyli zanurzenie w świecie gry. Nie zawsze wiesz, kto do kogo mówi ani po co, bo nie widzisz poprzedniej linii dialogowej. Wiem, brzmi jak niewiarygodna bajka, ale to – mówię to z ubolewaniem – chleb powszedni lingwisty od gier. Wiele razy spotkałem się ze stwierdzeniem: „Taki tłumacz od gier to ma dobrze: dostanie grę, pogra sobie, a potem siada i tłumaczy...”. Tymczasem sytuacja, gdy możemy zapoznać się z tytułem przed rozpoczęciem prac, stanowi rzadkość. Drugi element, który może sprawiać kłopoty, to utrzymanie jednorodności stylu i słownictwa, jeśli nad tekstem musi pracować kilku tłumaczy jednocześnie, a czas nagli. Wtedy z pomocą spieszą wspomniane już wcześniej narzędzia CAT, budujące pamięć translacji oraz glosariusz, czyli listę słów, z reguły nazw własnych czy geograficznych, które muszą być konsekwentnie nazywane w taki sam sposób w całym tytule.

P Iloma językami łącznie władają tłumacze zatrudnieni przez Roboto i na jaką największą liczbę języków przetłumaczono dotychczas pojedynczy tytuł?

Jeśli pytasz o to, na ile języków tłumaczymy, to mówimy o ponad 60 parach językowych. Natomiast pojedynczy tłumacz musi biegle władać co najmniej dwoma językami: angielskim oraz swoim ojczystym. Tu prosta rada dla przyszłych tłumaczy: czytajcie po polsku. Nie przestawajcie czytać. Po polsku! A jak pomyślicie, że już wszystko przeczytaliście, to przeczytajcie trzy razy więcej. Bez tego nikt nigdy w tej branży kariery nie zrobi.

P Jakie najczęściej kierunki tłumaczeń zlecane są przez klientów?

Istnieje pula najczęściej wykorzystywanych języków. W Europie to francuski, hiszpański, niemiecki, rosyjski, włoski, polski, czasem niderlandzki lub języki skandynawskie. Dla wybranych tytułów dochodzi czeski, węgierski, europejski portugalski czy w końcu turecki. W Azji to przede wszystkim japoński, chiński – uproszczony lub tradycyjny – i koreański. Czasem dojdzie wietnamski, indonezyjski czy tajski.

P Złożoność fabularna gier rośnie, czy też z roku na rok jest w nich coraz więcej uproszczeń?

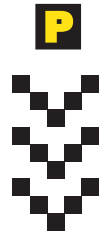
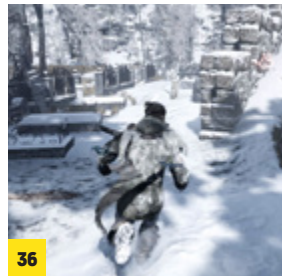
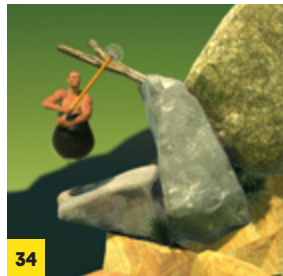
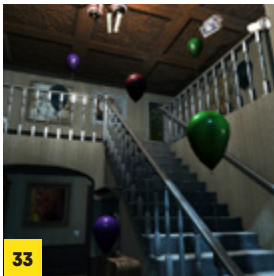
Na pewno mniej pojawia się teraz produkcje w stylu Tormenta czy przygodówek objętości The Longest Journey. Ale to nie oznacza, że globalnie głupiejemy czy stosujemy uproszczenia. Po prostu często produkcje są nieco krótsze. Już nie wymagają od nas stu godzin zaangażowanego grania, a przez to jest w nich nieco mniej dialogów czy opisów fabularnych. Jednak, i powiem to z naciskiem, wciąż istnieje wiele propozycji dla tych, którzy lubią poczytać ściany tekstu. Choćby seria Total War, jedna z moich ulubionych.

P Plany rozwoju na przyszłość: czy Roboto pozostanie najważniejszym graczem w zakresie tłumaczeń gier, czy też istnieją inne rynki lub dziedziny, które zamierzacie zająć?

Na pewno chcemy skonsolidować i zwiększyć stan posiadania, przejąć jeszcze większy kawałek globalnego tortu. W ostatnich latach udało się, mimo dojrzałego wieku firmy, utrzymać imponujące tempo wzrostu i utrzymanie go to priorytet. Skupiamy się na rynku gier, poszerzając zakres usług. A już o co, to pozwolisz, że zachowam w tajemnicy.

P Co robi Commodore 64 w biurze firmy?

Ma na razie wartość sentymentalną i symboliczną (uśmiech). Z jednej strony wymaga naprawy, z drugiej przypomina mi dzieciństwo i długie godziny spędzone przy ulubionej maszynie do gier. Zresztą spojrz: obok stoi joystick, także zachowany z tamtych czasów. Jeździł ze mną przy każdej przeprowadzce czy to z miasta do miasta, czy z biura do biura. Więc i w tym najnowszym biurze zajął honorowe miejsce. ■



TAK OCENIAMY GRY

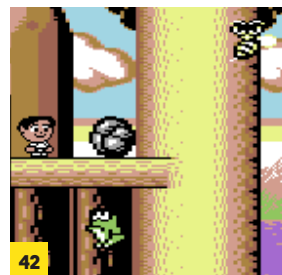
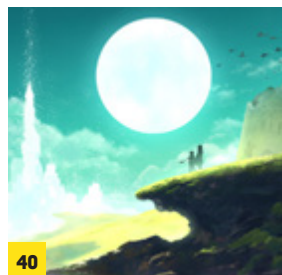
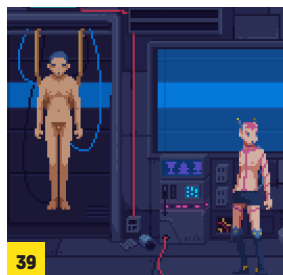
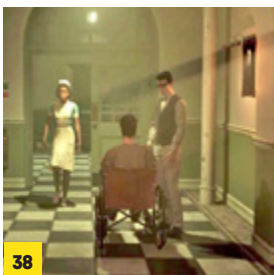
- **0-30** słabe
- **31-40** niegodne dłuższego kontaktu
- **41-50** średnie, miejscami przyzwoite
- **51-60** dobre, ale nie dla każdego
- **61-70** interesujące, godne polecenia fanom gatunku
- **71-80** bardzo dobre w swojej kategorii
- **81-90** znakomite, polecane wszystkim
- **91-100** wybitne,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

PLAY THE GAME



DYSKUTUJ NA
FB.COM/GROUPS/
SECRETLEVEL

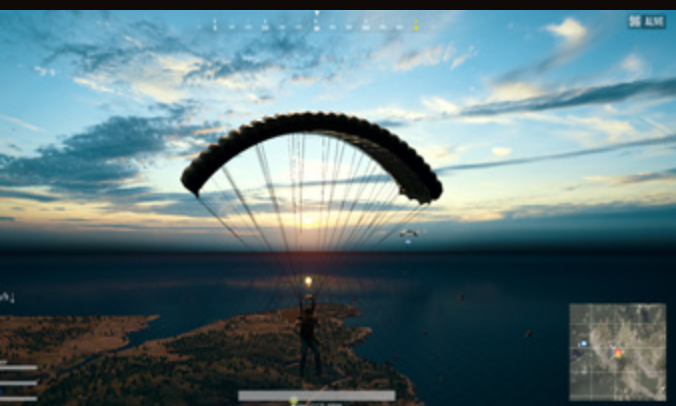
**STO OSÓB ZOSTAJE ZRZUCONYCH NA
OLBRZYMI OTWARTY TEREN WALKI. MOGĄ
WALCZYĆ W DRUŻYNACH ALBO SAMOTNIE.**





❖ Banalne przeskakiwanie przez murki pojawiło się dopiero pod koniec wczesnego dostępu i całkowicie zmieniło dynamikę walki.

❖ Niech malowniczy krajobraz nie odciąga was od najważniejszego - ile spadochronów widzicie w pobliżu? Ile z nich stanowi zagrożenie?



■ PC ■ PS4 ■ XONE

PRODUCENT **PUBG Corporation** Wersja PL: tak

■ Zooltar



Są takie gry, które całkowicie wymykają się ocenom. Takie, które gdyby je obiektywnie ocenić, pewnie nie miałyby więcej niż 7/10. Tylko gra w nie pól świata.

30 milionów sprzedanych egzemplarzy w 9 miesięcy. 27 milionów tylko na pecetach i to w niedokończonej wersji Early Access, pobite wszystkie możliwe rekordy i to nie tylko tegoroczne, ale globalne - najlepiej sprzedająca się gra single-platform w tym roku, najlepiej sprzedająca się gra pecetowa w historii (!!!), najczęściej oglądana gra na Twitchu, najbardziej streamowana gra na Twitchu, najwięcej graczy jednocześnie w historii Steama... naj, naj, naj... Te „naje” można mnożyć i mnożyć, kreśląc obraz nieprawdopodobnego sukcesu produkcji wymyślonej przez jednego Irlandczyka i stworzonej

przez grupę koreańskich deweloperów (z małymi dodatkami z Europy), którzy dotychczas zajmowali się głównie MMO.

Szał na PlayerUnknown's Battlegrounds nie jest ani zaskakujący, ani nie wziął się znikąd. Wręcz przeciwnie: w ciągu ostatnich pięciu lat liczne firmy tworzące gry wykonały olbrzymią pracę, ucząc i przyzwyczajając graczy do takiego modelu rozgrywki. PUBG (bo tak skraca się tytuł) nie jest pomysłem nowym i nie jest nawet pierwszym komercyjnym tytułem wykorzystującym rozgrywkę w trybie battle royale. Wszystko zaczęło się od noweli pod tym tytułem, którą słynny japoński reżyser Takeshi Kitano w 2000 roku przerobił na brutalny, szokujący film o grupie licealistów. Zrzućni na niewielką wyspę muszą walczyć o przeżycie i wszelkimi dostępnymi metodami



✦ Początek gry to jedna z tajemnic sukcesu. Oto lobby - włącza się w 15 sekund, a po następnych 60 lecimy już do boju. Zero downtime'u.



JESZCZE ŻADNA GRA W HISTORII NIE ODNIOŚŁA SUKCESU W TAKI SPOSÓB, TAK SZYBKO, TAK ZNACZĄCEGO I NA TAK WIELU POLACH. PUBG TO FENOMEN.

pozbyć się konkurencji. Zaadaptowanie tej formuły do gier okazało się strzałem w dziesiątkę, ale zanim to nastąpiło, na rynku wybuchła moda na survivalowe.

Jeśli ktoś szuka źródeł sukcesu PUBG, powinien dokładnie przyrzeć się DayZ - modyfikacji do gry Arma 2, która do spółki z wydanym niewiele wcześniej Minecraftem stworzyła modę na gry survivalowe. W 2012 roku fani strzelanin na nowo odkryli niesamowite emocje płynące z prostego faktu - braku respawnów. Nagle okazało się, że perspektywa permadeath (czyli permanentnej

śmierci, bez odrodzenia po kilku sekundach) każdą, nawet najbanalniejszą wymianę ognia wypełnia po brzegi adrenaliną. Że groźba utraty całego nagromadzonego sprzętu w ciągu kilkusekundowej strzelaniny nadaje sensu naszemu wirtualnemu istnieniu. W końcu było co stracić. Problem z DayZ, oprócz masy bugów, był taki, że cały gameplay loop (czyli „przebieg rozgrywki” - to co robimy w grze) był tak wciągający, jak długi. Znalezienie sprzętu, jedzenia, namierzenie i wyeliminowanie celów okazywało się zadaniem, które często rozciągało się nawet nie na

✦ Wbrew pozorom pojazd wcale nie zwiększa bezpieczeństwa - stajemy się po prostu głośnym, dobrze widocznym ruchomym celem.

✦ Starcia na małych dystansach należą do rzadkości. Najczęściej poluje się tu na piksele na odległym horyzoncie.

godziny, a dni. Zaradzić temu chciał Brendan Greene i w 2012 roku stworzył moda do moda - wzorowany na Igrzyskach Śmierci specjalny tryb rozgrywki przeznaczony dla jego znajomych streamerów. Tych samych, którzy w pięć lat później pomogli mu w wypromowaniu jego samodzielnej gry battle royale. Tryb był dostępny tylko na zamkniętych serwerach, głównie dla wybranych, którzy robili z tego bardzo pasjonujące przekazy wideo na, w sumie raczkującym jeszcze wtedy, Twitchu. Ziarno zostało zasiane, Brendan ruszył na ścieżki swojej kariery, a rzesze graczy wróciły zagrywać się w powstające jak grzyby po deszczu survivalowe gry o zombie, by z czasem przejść do tytułów takich jak Rust czy Ark.

Przez pięć długich lat gracze szukali gry, która da im te niesamowite emocje, płynące z bitew o wszystko, ale nie będzie tego rozcieńczać długimi godzinami szukania zasobów, craftowania, dbania o kataręk, bolącą nóżkę i brzuszec. Pewnym rozwiązaniem był samodzielny mod do H1Z1, King of the Kill, ale jego zbyt zreżymowany charakter, liczne błędy i mało apetyczna stylówka nie pozwoliły przebić się do mas. Udało się w końcu PUBG. Po części dlatego, że gracze dojrżeli już do permadeathu, hardkorowego poziomu trudności rodem z roguelike, wydawania niedokończonych gier



PUBG TO TAKIE POŁĄCZENIE STRZELANINY, GENERATORA NIESAMOWITYCH PRZYGÓD I GENERATORA SLAPSTICKOWYCH ŻARTÓW. W EFEKCIE NIE MOŻNA SIĘ ODERWAĆ.

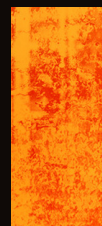


w Early Access (mimo tego nie lubianego modelu sprzedaży PUBG do pełnej wersji zdążył sprzedać 24 miliony kopii), ale przede wszystkim, dzięki iterowanemu przez pięć długich lat, dopracowanemu w niemal najdrobniejszych szczegółach pomysłowi na grę, który długi gameplay loop z DayZ skracał do pół godziny intensywnej rozgrywki. Sto osób zostaje zrzuconych na olbrzymi otwarty teren walki. Mogą potykać się w drużynach albo samotnie. Celem jest przeżycie i zostanie ostatnim żywym. Aby nie siedzieć zbyt długo w jednym miejscu, gracze popędzani są zabójczą, cały czas zmniejszającą się i przemieszczającą strefą. Wszyscy lądują pozbawieni sprzętu, oprócz skromnego pasa narzędziowego, w którym zmieści się kilka przedmiotów. Plecak, kamizelki, hełmy i oczywiście broń trzeba znaleźć już samemu. Porozkładane są w budynkach znajdujących się wszędzie dookoła, czasem stojących samotnie w polu, czasem połączonych we wieś czy miasta. W każdym budynku, w każdym pokoju czeka na gracza niespodzianka. Raz jest to koszula albo rękawiczki, raz M16 z tłumikiem, celownikiem optycznym i wystarczającym zapasem amunicji, by wystrzelać oddział wroga.

Ta sprytna mechanika sprawia, że zbieranie sprzętu uzależnia niczym otwieranie skrzynek w CS: GO. Każdy pokój może kryć w sobie epicki drop (by użyć rolkowej nomenklatury) albo zwykłe śmieci. A nie jest to jedyne sprytnie nawiązanie do gier RPG, bo PUBG w elegancki sposób wrzuca też rozwój postaci. Kolejne poziomy kamizelki kuloodporne i hełmy gwarantują większą odporność, celowniki nie tylko ułatwiają mierzenie do wroga, ale też skracają czas potrzebny na podniesienie broni do oka, uchwyty stabilizują i zmniejszają odrzut. Pod koniec gry mamy wypasiony sprzęt, masę zapasów i czujemy się jak młody bóg, gotów stawić czoło każdemu wyzwaniu.

PUBG jest nie tylko świetnie wymyślony, ale też dobry mechanicznie. Jako gra FPP/TPP wersja 1.0

■ Brać samochód i spieszczać jak najszybciej, czy może pozwiedzać okolicę i się dobrać? Dylematy, dylematy...



■ PUBG to jedna z najprzyjemniejszych gier snajperskich, jakie można znaleźć na rynku.



pozbawiona jest lagów, crashy i innych problemów, które nękały wersję z wczesnego dostępu. A co najważniejsze strzela się tu wybornie. Jeśli ktoś nie wierzy wyżej podpisanemu, niech uwierzy rzęszom zawodowych graczy z CS: GO czy Overwatcha, którzy zagrywają się też w PUBG, chwając balistykę, hitboxy czy dopracowany interfejs.

Mimo że nie jest to najładniejsza gra świata, to ta „celowa chu***wizna”, jak to wdzięcznie określił jeden z moich kolegów deweloperów, jest przejrzysta i czytelna, więc perfekcyjnie sprawdza się w wymagającej rozgrywce. Dźwięki pozwalają na szybkie lokalizowanie wroga, a broń łatwo odróżnić po odgłosach. Do tego mamy to, co w strzelaninach najważniejsze, czyli same wystrzały. Są tak mięsiste, jakby trzech Brudnych Harrych wypaliło jednocześnie. Hejterzy będą mówić, że PUBG jest zabugowanym szajsem. Nie wierzyć im. Owszem miał błędy, ale teraz jest to absolutnie dopracowana i niezwykle grywalna produkcja.

Spytajcie fana PlayerUnknown's Battlegrounds, co najbardziej go ekscytuje. Niemal każdy odpowie „historie, w których biorę udział”. Tu każdy mecz jest osobną opowieścią, zawsze inną od pozostałych, ale uderzającą w te same czułe nuty: ekscytację po znalezieniu superbroni, adrenalinę w trakcie strzelanin i wreszcie poczucie absolutnego spełnienia po wygraniu tego upragnionego kurczaka. ■

P

91

■ Chciałem dać 100, ale Linia Redakcyjna nie pozwala. 100 nie dlatego, że to gra bez błędów, tylko dlatego, że gra wymyka się ocenom tak jak League of Legends, World of Warcraft czy CS:GO. Ot, fenomen...

ZBUDUJ KOLEJOWE IMPERIUM

RAILWAY EMPIRE



KUP JUŻ TERAZ



PS4 XBOX ONE PC

Railway Empire Copyright © 2018 Kalypso Media Group GmbH. Stworzone przez Gaming Minds Studios. Wydane przez Kalypso Media UK Ltd. Railway Empire jest znakiem handlowym Kalypso Media Group GmbH i wykorzystane za pozwoleniem. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie inne znaki i nazwy handlowe stanowią własność odpowiednich właścicieli.

kalypso cdp



monster hunter world

■ PC ■ PS4 ■ XONE

PRODUCENT Capcom **Wersja PL:** tak

■ Wojtek Kałużyński

Sezon łowiecki na monstra i potwory został właśnie otwarty. Obecnie tylko na PlayStation 4 i Xbox One. Monster Hunter: World jako pierwsza gra z całego cyklu zgodnie z zapowiedziami trafi także na PC, ale najprawdopodobniej dopiero jesienią.

Miłośnicy serii dobrze wiedzą, że łowy na potwory to nie przelewki. Tu nie załatwia się sprawy jednym strzałem albo ciosem, nie masakruje w mig niezliczonych hord dzikich bestii dzięki tuningowi czy dającym handicap artefaktom. Konieczne jest opanowanie strategii, taktycznych zawłośc, rozmaitych stylów walki, ale walka i tak nie będzie ani łatwa, ani krótka. Nie nazwałbym się fanem Monster Hunter. Co to, to nie. Ale jako amator kwaśnych jabłek sięgający po nawet dziwne i ekscentryczne tytuły

kojarzone – często zresztą niezbyt trafnie, jak w tym wypadku – z RPG, stykałem się z pierwszymi częściami serii jeszcze w zamierzonych czasach PlayStation 2. Było ciężko, trzeba było nieźle nawywiać kontrolerem i nakombinować, by upolować co grubszego zwierza, a nierzadko trwało to godzinami.

Wrażenie z pierwszego kontaktu z Monster Hunter często bywa właśnie takie: gra wydaje się nowym adeptom absurdalnie trudna. Monster Hunter miał więc w przeszłości problemy z przyciągnięciem nowych graczy. Capcom miał nadzieję, że odświeży serię dzięki poprzedniej grze cyklu Monster Hunter: Generations, wydanej przed trzema laty. I w pewnym sensie się udało. W dość ograniczonym jednak stopniu, bo tytuł ukazał się wyłącznie na konsoli Nintendo 3DS. W efekcie sukces w Japonii był spory, za granicą mimo niezłych recenzji – umiarkowany. Teraz spróbowano bardziej otworzyć się na publiczność.

Monster Hunter: World od samego początku mnie zaskoczył.

■ Piękna i całe mnóstwo bestii, z których żadna z pewnością nie okaże się zaklętym księciem.



Głównie solidnym zawiązaniem fabuły. Wcześniej ten element był zawsze mniej lub bardziej pretekstowy: wyprawiało się na łowy, staczało heroiczny bój, zabierało trofea, lizano rany i znowu na polowanie. Tym razem łowy zostały wplecione w całością zajmującą i wewnętrznie spójną historię, opowiedaną i ciekawie, i w spektakularny sposób za pomocą parafilmowych sekwencji. Byłoby jeszcze lepiej, gdyby efekty wizualne były bardziej widowiskowe – niezależnie od tego, czy mamy zwykłe PS4, czy Pro.

Swoistym centrum jest tu siedziba komisji badawczej, gdzie między polowaniami można uzupełnić wyposażenie, przejść odnowę biologiczną, wykuwać lub ulepszać broń i zbroje. Pomysł wręcz nieprzyzwoicie klasyczny, ale pomaga poradzić sobie z częstą wadą gier RPG. Oferują masę możliwości, w których łatwo się pogubić, omijając systemy liczbowe opisujące umiejętności czy siłę broni. Tu całą tę mechanikę udaje się utrzymać w ryzach jakiejś takiej przejrzystości. W centrum, choć to rozbudowany



➤ Żeby to bydlę wreszcie padło, trzeba się nieźle nabiegać, nakombinować, wydoić hektolitry mikstur. Już nie to zdrowie...

i ostatecznie także rezultat. Szybkość postaci, siła ataku, ilość zadawanych obrażeń: wszystko zależy od tego, czym walczymy, choć zręczność ma oczywiście istotne znaczenie. Walki za każdym razem znacznie się od siebie różnią, zachowując charakterystyczne cechy. Monotonnie więc nie jest, choć starcia nadal potrafią trwać naprawdę długo, wymagają taktycznego zmysłu i najczęściej użycia hektolitrowych leczniczych mikstur. Dreszczyk emocji, satysfakcja po trudnym zwycięstwie jest jak dawniej tym słodsza. I tylko odrobinę mniejsza, gdy radość z triumfu przychodzi dzielić z innymi – tradycyjnym kocim towarzyszem, członkiem drużyny albo... innym potworem. W jednej z walk przy życiutrzymałem mnie jedynie wierny kot i już odliczałem sekundy, gdy padnę pod kolejnym ciosem wyjątkowo paskudnej poczwary, gdy tę zaatakował tymczasem inny potwór, co zupełnie zmieniło przebieg starcia.

Świat gry przypomina więc złożony ekosystem, w którym nie wszystkie zdarzenia da się przewidzieć, ale można próbować nim manipulować, choćby napuszczając jedną bestię na drugą. Twórcom udało się zatem niełatwa sztuka. Z jednej strony odwołania

do tradycji serii i zadowolenia jej wierznych fanów oczekujących graniczącej z niemożliwą trudności, złożoności łowieckich taktyk czy rozbudowanego craftingu. Ale zarazem Monster Hunter: World wprowadza w arkana gry łowieckich neofitów, upraszczając i ułatwiając nieco rozgrywkę. Nie zostaną zapewne jakimś wielkim fanem tej gry, ale nie ukrywam, że pozytywnie mnie zaskoczyła: fabularnym wstępem oraz prostotą i efektywnością rozgrywki. Za dużo tu jednak dziwactw, za wiele ostentacyjnej pretekstowości, frustrująco topornych i infantylnych zagrywek, bym się całkowicie zachwycił. Ale i tak świetnie się bawiłem, biegając po tym przepięknym świecie i polując na dziwne stworzenia. ■

Świat



Już pierwsze łowy ujawniają pewne kompromisy, dzięki którym Capcom próbuje zjednać grze nowych wirtualnych łowców. Znalazienie bestii na szlaku w przestronnym otwartym świecie jest teraz o wiele łatwiejsze, niż bywało dawniej. Ślady, resztki śluzu, odciski pazurów wskazują drogę i trudno je przegapić. Wejście do walki jest zatem prostsze, co czyni znacznie mniej denerwującymi zwłaszcza te misje, które trzeba wykonać w ograniczonym czasie.

P **83**

■ Niby kompromis, ale do przyjęcia i dla hardkorowych łowców, i dla zwolenników RPG, a także dla chcących sobie po prostu zdrowo pomachać mieczem albo inną maczugą. Czyli prawie dla wszystkich. Dobrze jest!

orld

wielopoziomowy kompleks, łatwo się połapać, co gdzie jest, jaka broń by się przydała, co jest potrzebne, by ją wykonać i co to w praktyce znaczy.

Podobnie nieskomplikowany jest interfejs. Zawiera mnóstwo informacji, ale się z nimi nie narzuca i nie odwraca uwagi. Szef komisji badawczej powierza kolejne główne zadania, z kolei pomniejsi pracownicy pomniejsze misje. Czyli mniej więcej jak w większości klasycznych RPG bywało, a dzisiaj bywa niekoniecznie. W istocie Monster Hunter: World jest w większym stopniu grą RPG niż poprzednie części. Dzięki przykuwającemu uwagę otwarciu, dość płynnie, zaliczając trochę mimochodem stosunkowo mało irytujące samouczki, przechodzimy do tego, co jest wszak istotą całej zabawy, czyli polowania. Zdecydowanie na dobre, bo same walki rzeczywiście robią wrażenie. Z jednej strony pewnym konwencjonalnym wrażeniem realizmu, z drugiej efektywnością. Kluczem jest wybór broni. Od niego zależy przebieg starcia, jego długość, intensywność



➤ Każda potwora znajdzie swego amatora i każda znajdzie też swego pogromcę.

➤ Czasem przed wyruszeniem w drogę należy zebrać drużynę, a tu zbiera się ją przez całą podróż.



LocoRoco 2 Remastered

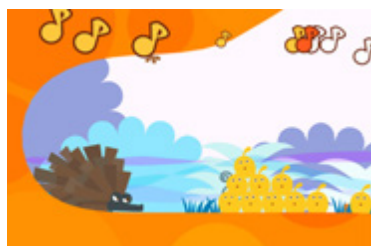
■ PS4 ■ PSP

PRODUCENT Sony Interactive Entertainment Wersja PL: nie

■ Michał R. Wiśniewski

Dawno, dawno temu, kiedy konsole były konsolami, a pecety pecetami, w dalekiej Japonii na PlayStation Portable wyszła gra LocoRoco. A że była fajna, to zrobili jeszcze jedną. Teraz można w nią zagrać na PS4.

Pierwsza część LocoRoco ukazała się w 2006 roku (także doczekała się remasteru), druga w 2008. Rzecz, która mogła powstać tylko na przenośnej konsoli PlayStation, bo została pod nią skrojona. Więc niech będzie sobie blob z dyndzolem i uśmiechniętą buzią, stworzenie z tytułowej rasy Loco Roco. I niech spotyka inne bloby, i niech się łączą w coraz większego... albo rozpadają znów na mniejsze, w zależności od potrzeby. Tylko jak poruszają się bloby? No właśnie. Wcale.



Wyzwanie



Kolory i skoczne melodie nie przystają do faktu, że to prawdziwa gra z wyzwaniem i bossami. Największe wyzwanie to znaleźć wszystkich koleżków, skrzętnie skrytych w zakamarkach plansz.

Trzeba poruszyć całą planetę. Palce na spustach - przyciskach na grzbiecie konsolki - i w lewo, i w prawo, niech mu ziemia krzywą będzie, to się sturla. No, jeszcze umie podskoczyć. Dorzucić do tego silnik fizyczny, kolorową krajinę wyglądającą jak z wycinanki, zabawne stworzonka mówiące w zmyślnym języku, zgrać to wszystko z wpadającą w ucho muzyką i voilà: genialna platformówka gotowa.

Druga część to było to samo, tylko więcej. Więcej pomysłów (wielki pingwin!!!), więcej Loco Roco, więcej dodatków (wspaniałe minigry), więcej zabijaczy czasu... No właśnie.

Na PS4 widać, że to gra z konsoli przenośnej. Są tu zabawy, które świetnie sprawdziłyby się w nudnym autobusie, a na dużej konsoli raczej nużą, jak zbieranie wirtualnych naklejek i przyklejanie ich na kartach kolekcjonerskich. Inne trąca myszką - zbieranie bonusów surowców, dzięki którym można dekorować domek stworka, wtedy było czymś nowym. Dziś, niekoniecznie. Ale sama gra to nadal jedna z najciekawszych platformówek w historii. Minimalistyczna wektorowa grafika jak z kreskówki okazuje się ponadczasowa (zgrzyt następuje tylko w czasie filmików o niższej niż reszta rozdzielczości), muzyka wprawia w dobry nastrój (+10 do relaksu, a Loco Roco podśpiewujący ścieżkę dźwiękową w czasie gry to jeden z najwspanialszych momentów w grach). Siłą rzeczy brakuje doświadczenia trzymania w dłoniach całego świata, ale za to do sterowania można użyć czujnika ruchu w padzie zamiast spustów. Będzie mniej precyzyjne, ale bardziej intuicyjne.

Sukces Nintendo Switch pokazuje, że gracze tęsknią wciąż za jakimś unikatowym doświadczeniem. W czasach, kiedy pecety wyglądają jak konsole, a konsole jak pecety z kolejnymi odsłonami tłustych tytułów AAA (Aaaaa!), liczy się każdy rodzajek. LocoRoco wypełnia tę niszę, nawet jeśli to „tylko” remaster. ■

75

■ Unikatowa japońska platformówka z oprawą artystyczną, która się nie starzeje, zabawna i relaksująca. Poprawiona rozdzielczość, płynność i jakość dźwięku. Objawy starzenia widać jedynie w prerenderowanych filmach.



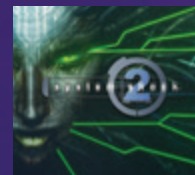
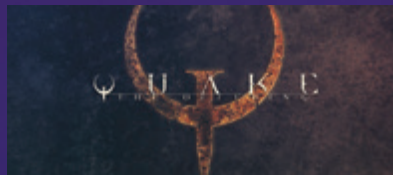
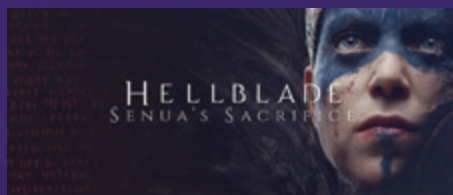
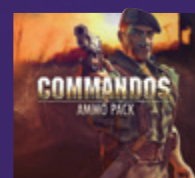
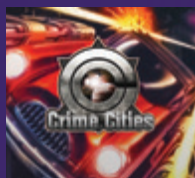
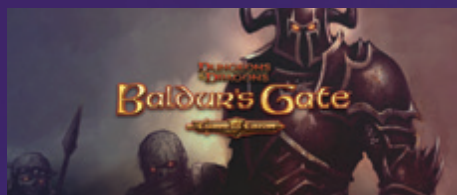
➤ Czasem po prostu trzeba poleżeć w zimnej wodzie i pomyśleć o życiu.



GOG.COM

SPRAWDŹ NASZĄ NIEZWYKŁĄ KOLEKCJĘ GIER

WSPÓŁCZESNE HITY, WYJĄTKOWE GRY NIEZALEŻNE I CENIONE KLASYKI



2200+ GIER NA PC



KULTOWE LOKALIZACJE



RABATY DO -90%



Fallen Legion+



PRODUCENT YummyYummyYummy **Wersja PL:** nie

■ Pjotsze

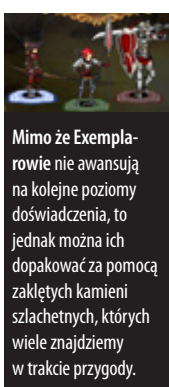
Są na rynku takie tytuły, których premiery - w zalewie wysokobudżetowych gier - zdają się przechodzić bez echa. A szkoda, ponieważ mimo że nie są to produkcje rewolucyjne, to jednak mają wiele do zaoferowania.

Do tej grupy należy wydane niedawno Fallen Legion+. Składa się na niego pakiet dwóch gier znanych z PS4 i przenośnej Vity, czyli odpowiednio Fallen Legion: Sins of an Empire i Fallen Legion: Flames of Rebellion. Podoba mi się takie podejście twórców, ponieważ obie odsłony łączą się w spójną całość, a przygodę z każdą z nich mogłem zacząć w dowolnym momencie. Historia przedstawiona w produkcji jest oklepana niczym karoseria dwudziestoletniego auta sprowadzonego zza zachodniej granicy. Po krótkim czasie po prostu przestałem zwracać na nią jakąkolwiek uwagę. Wypadalo tylko pamiętać, że chcąc stanąć po stronie tych dobrych, musiałem wybrać córkę tragicznie zmarłego imperatora - Cecille, główną bohaterkę Sins



■ Grafika prezentuje się naprawdę dobrze. Już na pierwszy rzut oka widać, że autorzy szczególnie uwagę poświęcili modelom postaci. Co tu dużo mówić, Cecille wygląda uroczo.

■ Kamyki



Mimo że **Exemplarowie** nie awansują na kolejne poziomy doświadczenia, to jednak można ich dopakować za pomocą zaklętych kamieni szlacheckich, których wiele znajdziemy w trakcie przygody.

of an Empire. Legatus Laendur to z kolei protagonista Flames of Rebellion, będący przedstawicielem złej strony.

Jako osobnik wpisujący się w grach RPG w charakter szlachetnego łobuza, postanowiłem zacząć od wcielenia się w Cecille, skupiając się na tym, co jest - z mego punktu widzenia - w Fallen Legion+ najważniejsze, czyli rozgrywce. Starcia są tu dynamiczne i nie trwają długo. Dodatkowo wymagały od mnie sporego skupienia, gdyż refleks jest tu podstawowym wymogiem. W trakcie tych krótkich bitew zdarzało mi się dostać po nosie, ponieważ coś odwróciło mą uwagę. Moje jednostki nie poległy tylko dlatego, że walki - przynajmniej te z szeregowymi oponentami - nie są wymagające. Co innego starcia z bossami, w trakcie których trochę się napociłem i pogimnastykowałem swoje palce na padzie.

■ Podczas starć możemy użyć relikwii - potężnych przedmiotów dających sporą przewagę nad przeciwnikiem. Do takich artefaktów należy magiczna trąbka zapewniająca wojownikom nie-skończoną liczbę punktów akcji.

Wspomniałem o jednostkach. Nazywanie postaci służących Cecille i Laendurowi w ten sposób może być odrobinę mylące, bo nie są one istotami ludzkimi. To awatary słynnych wojowników symbolizujące daną klasę łuku, miecza czy młota. W trakcie bitew protagoniści (a co za tym idzie - ja) mogą kontrolować tylko trzech wojowników zwanych Exemplarami, wspierając ich czarami leczącymi lub ofensywnymi. I takie podejście do systemu walki niezmiernie przypadło mi do gustu. Gigantyczną frajdę sprawiło mi wykręcanie jak najdłuższego łańcucha ciosów. Czasami na ekranie działo się tak dużo, że aż nie wiedziałem, kiedy muszę zablokować atak wrogiego potworka. Dosłownie wszystko pokrywały animacje ciosów. Kapitałna sprawa! Walki przypominały rasowe mordobicia.

Szkoda tylko, że tak niewiele jest tu możliwości rozwoju zarówno samych głównych bohaterów, jak i przyzywanych przez nich Exemplarów. Owszem, wojowie uczyli się ciosów specjalnych czy ewoluowali w inne formy w zależności od wyborów, jakie podejmowałem w trakcie gry. Ale to moim zdaniem za mało. Mimo tego oraz kilku drobnych baboli Fallen Legion+ jest tytułem, któremu warto dać szansę. To pakiet dwóch niezłych produkcji zapewniający graczowi coś, co w grach jest najważniejsze - dobrą zabawę. ■

65

■ Mimo pewnych obaw na starcie przekonałem się do gry. Dynamiczne walki potrafią dostarczyć sporo emocji, choć aby w pełni cieszyć się z zabawy, należy zaopatrzyć się w pada, ponieważ jazda na klawiaturze może zmorzyć nawet prawdziwych stoików.

Play With Me



PRODUCENT AIREM Wersja PL: tak

■ Bazyl

Budzisz się w dziwnym miejscu związany łańcuchem, a jedyne, co pamiętasz, to wypadek samochodowy, w którym uczestniczyłeś z żoną. Nagle ktoś mówi, że chce z tobą zagrać...

Nie, to nie fabuła 48. części „Piły”, ale początek gry Play With Me, czyli przygodówki wydanej przez IQ Publishing. Jak widzicie, historia nie jest specjalnie oryginalna, ale to w sumie niezłe przygotowanie przed dalszą częścią zabawy, w której także znajdziecie wiele znanych motywów i tropów. Podczas grania miałem wrażenie, że tytuł ten to właśnie taki potwór Frankensteina pozlepiany z różnych dobrze znanych patentów. I nawet nie byłoby zarzut, gdyby nie trailer sugerujący, że do rozwiązywania zagadek trzeba będzie korzystać z rzeczy znajdujących się po naszej stronie monitora. Sprawili on, że w kolejnych zadaniach zachowywałem się jak MacGyver, gdy tymczasem znalezienie odpowiedzi nie wykraczało poza to, co znamy

■ Spora część zagadek polega na znajdowaniu ukrytych obiektów i próbowania „wszystkiego na wszystkim”.

■ Minigry



Play With me oferuje kilka gier w grze.

Na telefonie bohatera dostępne są wariacje na temat znanych z Nokii Snake'a i Space Impact. Z kolei na znajdujących komputerach można odpalić nieco zmienione Flappy Bird i Ponga.

■ Gra zaczyna się od wypadku. Potem napięcie rośnie.



z wszystkich innych point & clicków. Niestety, zadania nie ułatwiali mi fakt, że ograłem betę, w której ukrywały się błędy sprawiające, że nie wiedziałem czy zagadka sprawia mi trudności, bo jestem za głupi, czy też po prostu nie załadował się jakiś istotny przedmiot.

Było trochę biadolenia, to teraz należą się pochwały. Otóż znakomitą robotę robi oprawa. Może grafika nie rzuca na kolana, ale ciemne pomieszczenia pełne złowieszczych szczegółów znakomicie budują napięcie. Dopełnia je przejmująca muzyka doprawiona niepokojącymi odgłosami pojawiającymi się co kilka chwil. Efekt jest taki, że kiedy moja lepsza połowa usłyszała, co leci z głośników, nawet bez patrzenia na ekran zażądała, bym natychmiast założył słuchawki, bo się boi.

Chociaż atmosfera napięcia jest wszechobecna, powstrzymano się od rzucania w gracza jump scare'ami, co także zaliczam na plus. Efekt psuje tylko głos głównego bohatera, który zarówno w polskiej, jak i angielskiej wersji sprawia wrażenie, jakby był podirytowany tym, że nie może wyjść z escape roomu, a nie walczył o życie z psychopatycznym mordercą.

Ciekawe, ale dyskusyjne, jest też umożliwienie bohaterowi grania na komórcie lub napotkanych komputerach w nieco zmienione wersje klasyków. Pytanie, kto w takiej sytuacji traciłby czas na partyjkę w Snake'a lub Flappy Birda? Rozwiązanie to może jednak rozładować napięcie i sprawić, że osoby, które nerwowo nie wytrzymały na przykład przy Layers of Fear, po Play With Me mogą spokojnie sięgnąć. A czy powinny? Cóż, jeśli ktoś lubi przygodówki – zwłaszcza utrzymane w klimatach grozy – albo jest fanatykiem serii „Piła”, nie będzie zawiedziony. Chociaż gra nie oferuje niczego nadzwyczajnego, przygoda jest przyjemna i człowiek chce się dowiedzieć, jak skończy się historia bohatera i jego żony. ■



P 63

■ Oferująca świetny klimat przygodówka znacznie bardziej niż lekko inspirowana seria „Piła”. Pozwala pocwiczyć spostrzegawczość i pomysłowość, a w przerwach między kolejnymi mrozącymi krew w żyłach zadaniami popykać w „Węża”.

Reigns: Her Majesty

■ PC ■ MAC

PRODUCENT Nerial Wersja PL: nie

■ Paweł Schreiber

Pierwszą część Reigns kupowałem jako typowy drobiaz, służący do tracenia czasu w autobusie. Okazała się czymś dużo ciekawszym. Pokręcone losy skazanego na kolejne reinkarnacje króla zaczęły mnie wciągać jak w dobrej grze fabularnej. I rozśmieszać dużo bardziej, niż to się nawet w dobrych grach fabularnych zdarza.

Dla niezorientowanych: Reigns to gra oparta na losowaniu kart z wydarzeniami, na które zawsze możemy zareagować na dwa sposoby, przesuwając kartę w prawo lub w lewo (wzorem dla twórców było szybkie przeskakiwanie od oferty do oferty w Tinderze). Decyzje są czasem proste (ściąć głowę lub wygnąć), czasem bardziej złożone (wesprzeć kościół lub gildie kupieckie w walce o przywileje handlowe). Każda wpływa na przynajmniej jeden z czterech wskaźników: relacje z kościołem, poparcie ludu, siłę i poparcie armii oraz zawartość skarbcza. Żeby przeżyć, trzeba umiejętnie balansować między nimi. Zejście z tronu może być spowodowane nie tylko przez pucz czy bankructwo, ale również przez nadmiar miłości ze strony poddanych. Oczywiście, zejście króla to nie problem, bo zaraz wcielamy się w jego następcę. Ton gry od początku jest wesoły, ale z czasem robi się coraz bardziej zwariowany. Ani się spostrzeżemy, a będziemy prowadzić dyskusje filozoficzne z zamkniętym w słoiku homunkulusem albo negocjować z diabłem. Pojawiają się kolejne zestawy kart, kolejne wydarzenia i kolejne możliwości – okazuje się, że prosty system Reigns pozwala nawet na włączenie się po lochach



■ Mąż chce się pojedynkować? Proszę bardzo. No bo po co komu mąż?

i walkę z potworami. Rozgałęziają się możliwości rozgrywki, rozrasta zwiariowany świat gry i równie zwiariowana fabuła. Niedawno na rynku pojawiła się druga część Reigns, zatytułowana Her Majesty. Najważniejszą zmianę względem oryginału widać już w tytule: tym razem jesteśmy nie królem, a królową. To od początku oznacza inny zestaw obowiązków i oczekiwań ludu (drogie suknie, pikantne romanse). Z czasem okazuje się, że obowiązki króla też spływają na królową, bo kolejni monarchowie okazują się albo skończonymi oferantami, albo tak kochają polowania, że nie chce im się zarządzać sprawami państwowymi. Królowa pochodzi z dalekiego królestwa na Zachodzie, więc musi zwracać uwagę na nieporozumienia kulturowe, ale też więcej się jej wybacza.

Trochę się obawiałem, że Her Majesty będzie tylko powtórką z rozrywki – zestawem scenariuszy nie zmieniającym niczego w formule gry. No dobrze, wcale bym nie narzekał, gdyby rzeczywistość tak było, bo w ogóle im więcej Reigns, tym lepiej. Ale nie narzekam tym bardziej, że formuła oryginału została tu sensownie odświeżona. Pojawiły się przedmioty, które możemy próbować wykorzystywać na innych postaciach. Kiedy mija czas, zmieniają się znaki zodiaku, a niektóre wydarzenia mogą się dokonywać tylko pod konkretnym znakiem.



■ Podpis zbędny. Wystarczy przeczytać tekst na obrazku: „A secret Russian UFO is hacking into the White House! Everybody Run!!!!”

Dodatkowy oddech złapała też fabuła. Jednym z najważniejszych wątków jest konflikt między kościołem a pogańskim kultem tajemniczej Pani Lasu, która w pewnym momencie zaczyna się pojawiać w snach naszej Królowej, a jest uroczym skrzyżowaniem starożytnej bogini z karłem z „Miasteczka Twin Peaks”. Krótko mówiąc, znów wsiąknęłam, a właściwie wsiąknęłam. Mój dwór jest trochę nietypowy. Odprawiam pogańskie rytuały pod nosem kardynała intryganta. Zaprzyjaźniłam się z dziką wojowniczką z dalekiej Północy, która od czasu do czasu wpada na pomysły, o których się filozofom nie śniło. Jeśli o filozofach mowa, to trzymam jednego w więzi. Ten ma z kolei pomysły, o których nie śniło się wojownicze z Północy, a do tego prowadzi własną szkołę. Klóć się ze swoim odbiciem w magicznym lustrze. Jestem w dobrych stosunkach z Panią Lasu – zobaczymy, co z tego wyniknie. Na razie próbujemy wywołać zaćmienie słońca, a kiedy rozmawiamy, ekran trochę drży i migocze. Robi się coraz ciekawiej... Czego i wam życzę, kiedy zabierzecie się za Her Majesty. Bo warto. ■

■ Zgony



Królowa może umierać na różne sposoby. Może spłonąć na stosie jako heretyczka lub poganka, zginąć z rąk rozżwieczonych poddanych, zostać rozszarpana przez psy... Niebezpieczna jest nawet zbyt duża popularność – kiedy zakochany w monarchini tłum rzuci się oddawać jej hołdy, może ją strącić.

75

■ Niekwestionowana królowa gier lekkich, prostych i przyjemnych, która pod prostą do granic możliwości fasadą wciąż nowo zaskoczenia, tajemnice i głupkowate żarty.

Nantucket



PRODUCENT Picaresque Studio Wersja PL: nie

Sir Haszak

Bez odpowiednich cech bohatera lub członków załogi nie rozbudujemy statku.



Oprawa graficzna tej gry jest surowa jak życie wielorybnika w trzeciej dekadzie XIX wieku, a mechanika stara niczym krypta, z którą zaczynamy przygodę. Mimo to siedziałem przed monitorem jakbym był przybity harpunem do fotela.

Zaczynamy w Nantucket, jednej z najważniejszych baz wielorybników w XVIII i XIX wieku. Przed nami Atlantyk oraz wybrane fragmenty Pacyfiku i Oceanu Indyjskiego. Jednak świat, którego nie da się opłynąć, jest jednym z niewielu oryginalnych rozwiązań. Przemierzamy go w czasie rzeczywistym. W trakcie rejsów i między nimi toczyliśmy turówkę pojedynki z piratami i potworami morskimi, rozwijamy postać głównego bohatera, dobieramy załogę, kupujemy i ulepszymy coraz większe statki oraz wykonujemy zadania: głównej linii fabularnej, poboczne oraz zlecenia dotyczące handlu i odkrywania nowych łowisk. Nic, czego byśmy nie znali z innych produkcji.

Mimo to gra ma swój wdzięk, bowiem wszystkie te elementy umiejętnie połączono. Cały czas to my

decydujemy, czy polujemy na wieloryby, by zarobić nieco pieniędzy, czy wykonujemy zlecenie na przewiezienie towaru, czy ścigamy Moby Dicka, którego ogon mający na horyzoncie głównego wątku fabuły. Przy okazji realizacji celów mierzymy się z bardzo przyoceanicznymi sprawami, które wymagają podjęcia istotnych decyzji. Weźmy choćby ilość zapasów na podróż, obejmujących wodę, żywność, grog i drewno. Zbyt dużo żywności na pokładzie prowokuje do obżarstwa. Może się też zepsuć lub wywołać plagę szczurów. I znów: wyrzucić za burtę, ryzykując głód na pokładzie, czy jeść zepsutą żywność, narażając załogę na choroby? Efekty takich decyzji powodują niekiedy dodanie pewnych cech członkom załogi, które na stałe wpływają na ich zachowanie. Dlatego w odróżnieniu od prawdziwych marynarzy podróżujących przez ocean nie nudzimy się ani chwili. Oczywiście bywa zabawnie, ponieważ niektóre decyzje opartywane są procentowymi szansami na powodzenie. I niekiedy wynoszą one 100% przy dość nieoczywistych działaniach. W kluczowych

W sprzedawanej w porcie gazecie można przeczytać o inkorporacji Królestwa Polskiego do Cesarstwa Rosji lub o własnych potyczkach z piratami.

miejscach powinniśmy sadzać specjalistów we właściwej dziedzinie: walce, nawigacji, rzemiośle czy nauce. Jeśli wpuścimy do kambuza człowieka nie znającego się na gotowaniu, załoga będzie chorować, a jej morale spadnie do poziomu kila.

Niektóre elementy wyglądają na niedopracowane. Na przykład w porcie, oprócz rekrutowania załogi w tawernie, rozbudowie statku lub kupnie nowego w stoczni oraz uzupełnieniu zapasów jest gazeciarz. W gazecie znajdujemy zlecenia do wykonania, ale najpierw otrzymujemy dawkę newsów ze strony tytułowej. Otóż w mniejszych portach jest jedynie strona tytułowa. Zleceń brak. Może z czasem się pojawią, ale przez kilkanaście lat gry to się nie zdarzyło.

Mimo pewnych potknięć całość zasługuje na polecenie. Otrzymujemy przygodę przez duże P i walenie przez duże W. ■

Walka



Uczestnikami walk w łodziach są nie tylko myśliwi, zadający bezpośrednie obrażenia przeciwnikowi. Równie wartościowy bywa naukowiec, leczący i niekiedy potrafiący przywracać świadomość nieprzytomnym kolegom, nawigator umiejący wykonywać manewry łodzią utrudniające trafienie wrogowi, a nawet rzemieślnik ułatwiający innym marynarzom skorzystanie z ich umiejętności.

66

Emocjonujące walki z potworami, pojedynki z piratami, poszukiwanie skarbów i demaskowanie (lub nie) gejów na pokładzie – kawał morskiej przygody w prostej, ale nastrojowej oprawie z pieśniami wielorybniczymi w głośnikach.



Okami HD

PC PS4 XONE

PRODUCENT Capcom Wersja PL: nie

Magdalena Broniec

W 2006 roku baśniowa opowieść o wilczycy Amaterasu była wręcz skazana na sukces. Mimo to dopiero dziesięć lat później przyszło nam poznać ją w wersji pecetowej.

Dawno, dawno temu niewielka wioska Kamiki została nawiedzona przez ośmiogłowego demona Orochi, który - na wzór dobrze znanych w naszej kulturze smoków - znajdował wyjątkowe upodobanie w młodych i pięknych niewiastach. Kiedy jego spojrzenie padło na Nami, jej narzeczony - wojownik o imieniu Nagi - postanowił udać się do zamieszkałej przez Orochiego jaskini i wyzwać go na pojedynek. Zapomniał jednak, że walczy z istotą znacznie potężniejszą od siebie, i szybko zaczął opadać z sił. Na ratunek przybył mu tajemniczy wilk Shiranui, którego wycie wlało w serce Nagiego siłę tak wielką, że pokonał potwora. Nie był jednak w stanie uratować Shiranuiego, który przeplacił bohaterski czyn własnym życiem. Od tamtej pory mieszkańcy wioski żyli w pokoju, wspominając w opowieściach odważnego wilka.

Sukces

„Stare, ale jare” – tak w skrócie można byłoby opisać steamową premierę Okami. Ponadczasowa grafika, piękna muzyka, szczypta humoru i ciekawa fabuła – ta gra nie mogła się nie udać.

■ Kiedy przychodzi do kontaktu z ludźmi, życie bogini nie zawsze jest usłane różami.

Jak to jednak zwykle bywa, ciekawość to pierwszy stopień do piekła i Orochi powraca, przebudzony przez jednego z wieśniaków. Nie jest jednak sam. Razem z nim pojawia się również Shiranui, a raczej bogini Amaterasu, która wciela się w bohatera wilka i postanawia ponownie przeciwstawić się demonowi. Na szczęście może liczyć na pomoc bogów i wesołego, chociaż miejscami upierdliwego duszka Issuna.

Podczas przemierzania baśniowego świata nie tylko walczyliśmy ze skutkami powrotu Orochiego (często dosłownie, spuszczając łomot armii jego slugusów), ale również pomagamy napotykanym po drodze ludziom. Boską mocą, która pozwala nam odnieść sukces w obu tych zadaniach, jest... pędzel. Możemy za jego pomocą dorysowywać brakujące elementy budynków czy mostów, oślepić wrogów czy malować konstelacje, które pozwalają nam nawiązać kontakt z bogami. Cała oprawa wizualna gry nawiązuje

zresztą starożytnej sztuki malarstwa sumi-e i charakteryzuje się nie tylko wyrazistymi kolorami, ale również konturami sprawiającymi, że cały świat wygląda jak namalowany tuszem. Dopelnieniem tego wyjątkowo pięknego obrazu jest tradycyjna japońska muzyka.

Okami to produkcja o wyważonym poziomie trudności, ciepła i przepelniona jedynym w swoim rodzaju humorem. Jeżeli jeszcze nie poznaliście Amaterasu na PlayStation 2, teraz macie okazję to nadrobić. Szczególnie jeśli alergicznie reagujecie na wszystko, co azjatyckie – ta gra was z tego wyleczy. ■

68

■ Okami zabiera nas w sam środek baśniowej opowieści o odwadze, sile ducha i poświęceniu. Walczyliśmy ze złem, rozwiązujemy zagadki i pomagamy napotykanym po drodze ludziom. Opowieść nie jest przy tym hermetyczna ani „fanowska”.





The Nightfall



PRODUCENT VIS Games **Wersja PL:** nie

User Jama

Gra reklamowana jako przygodówkowy horror jest niczym świnka morska, która dość sympatycznie wygląda, ale mało ma wspólnego ze świnkami i z morzem. Paradoksalnie Nightfall może najbardziej przypaść do gustu osobom, które nie grają zbyt często ani w przygodówkę, ani w horrory.

Nie ma tu fontann krwi wypływających spod łańcucha piły mechanicznej ani wrzeszczących przedśmiertnie nastolatków. Horror rozumiany jest tu w klasycznym, angielskim stylu, czyli realizowany nie przez epatowanie przemocą, juchą i bebeczami, tylko za pomocą niedopowiedzeń, działań psychologicznych, budowy atmosfery.

Stary, opuszczony dom, w którym starszy. Skrzypiące deski. Rozdzierające noc wycie psa albo wilka. Dziwne hałasy dobiegające gdzieś z łazienki. Ewidentne zmiany w ułożeniu przedmiotów, mimo że jesteście zupełnie sami. Czasem wywołuje to przyjemne mrowienie karku, ale raczej nie uzasadnia ostrzeżenia na początku gry, by nie grały w nią kobiety w ciąży ani

osoby chore na serce. Nightfall można zaliczyć do przygodówek o tyle, że trzeba zbierać przedmioty i ich używać. Skupiono się jednak na pierwszej czynności. Trzeba skrupulatnie przetrząsnąć wszystkie szafki, półki i szuflady oraz zagarnąć wszystko, jak leci. Nie nagłówkujemy się zupełnie, gdzie i jak należy użyć dany przedmiot, bo jest to proste jak budowa cepa. Zapałki zapalają świece. Dyskietki wkładamy do wysłużonego C64. Baterie wkładamy do latarki, o czym się dowiadujemy się jeszcze przed natknięciem się na rzeczoną latarkę.

Obszar gry ograniczono do samego domu oraz przylegającego doń ogrodu. Mimo stosunkowo małej przestrzeni bardzo dużo chodzimy i to ciągle po tych samych pomieszczeniach. Jeśli przykładowo przeczytamy stary list do poprzedniego

W domu jest pusto i ciemno niczym w grobowcu. Jest tak ciemno, że nawet cienie się nie zgadzają.

VIS Games

Studio ma na koncie podobne w stylu gry Pineview Drive oraz Obscuritas. Najwięcej jednak wyprodukowała gier symulatorów: straży pożarnej, maszyn budowlanych, rolniczych, targów czy sytuacji kryzysowych.

Jajeczniczy nie usmażymy, ale można zobaczyć jak zachowują się jajka podgrzane w mikrofalce.

właściciela w jednym miejscu domu, gdzieś indziej może zmaterializować się jakiś przedmiot. Irytujące jest, że nie wynika to z jakiejś logiki przyczynowo-skutkowej. Po prostu twórcy w którymś pomieszczeniu domu dyndają nam kolejną marchewką przed nosem i trzeba ją znaleźć.

Grafika wygląda niebrzydsko, choć efekty bywają przerysowane. Na przykład dowolny lichtarz albo świecznik zdaje się świecić mocniej od tradycyjnych żarówek. Ekipa VIS z Niemiec korzysta z autorskiego silnika graficznego, zwanego Starforce 3D, przy czym ma dystans do jego ograniczeń. Mimo że w domu znajduje się kilka luster, w żadnym z nich nie zobaczymy odbicia bohaterki. To daje jej powód do żartów, że albo jest wampirem, albo silnik gry nie wydała.

Nightfall stanowi propozycję raczej dla graczy okazjonalnych, a nie zatwardziałych fanów gatunku. Taki niezbyt tani sposób na spędzenie circa trzech godzin bez forsowania się intelektualnego czy emocjonalnego. ■



37

Jest tu szczypta psychologicznego niepokoju, jednak za mało jak na prawdziwy horror. Są elementy gry przygodowej, ale zabrakło zagadek i kombinowania. To gra przede wszystkim eksploracyjna, polegająca na przemierzaniu pokoi oraz przeglądaniu szuflad.



✦ Kochanie, jak już będziesz na dachu z młotkiem, to napraw proszę rynny i zamontuj antenę!

Getting Over It

with Bennett Foddy

PC MAC

PRODUCENT Bennett Foddy Wersja PL: nie

Arek Staworzyński

Inspiracja

Foddy nie ukrywa, że mechanika gry nie jest jego pomysłem. Przeniósł ją wprost z ultratrudnej gry *Sexy Hiking*, napisanej w 2002 przez czeskiego twórcę Jazzuo. *Getting Over It* jest, według słów autora, hołdem dla oryginału.

Półnagi atleta, który dolną częścią ciała utknął w żeliwnym kociołku, uprawia wspinaczkę, używając do tego trzymanego oburącz ogromnego młota. Tylko tyle i aż tyle.

Mechanika jest równie prosta, jak fabuła. Do poruszania używamy tylko młota, którym możemy się odpychać, wybijać i podciągać w sposób godny olimpijskiego złota. Sterujemy wyłącznie myszką i szybko okazuje

się, że machanie nią na oślep albo kręcenie kółek to kiepski pomysł na zwycięstwo. Naszym zadaniem jest wspinaczka wciąż wyżej i dalej. Zaczynamy od zadań trudnych, takich jak pokonanie drzewa. Następnie przechodzimy do części bardzo trudnej, by szybko dojść do wyzwań pozornie niemożliwych do zaliczenia. Co wyszło z tak oryginalnego pomysłu? Znakomity symulator wspinaczki rozumianej zarówno dosłownie, jak i metaforycznie. Autor podczas

tworzenia surrealistycznej gry skupił się bowiem na symulacji tego, co jest esencją wspinania, czyli emocji mu towarzyszących: frustracji, bólu, zniechęcenia, poczucia klęski... Znajdziemy tu również satysfakcję i radość z minimalnych choćby postępów, ale w dużo mniejszej dawce. Rozgrywkę umiła nam głós autor, który z offu komentuje nasze sukcesy i porażki, pociesza, przeprosza, a nawet doбира odpowiednie do sytuacji piosenki. Dzieli się też swoimi przemyśleniami na temat wspinaczki, tworzenia gier czy jakości współczesnej kultury cyfrowej. Czy to pomaga w grze? Ani trochę! I chyba nie taki był cel umieszczenia tych komentarzy. Fizyka jest dopracowana. W żadnym momencie nie miałem poczucia, że zostałem przez grę „oszukany”. Jeśli przegrałem, a przegrywałem naprawdę wiele, wiele razy, nie miałem na kogo zwalić winy. Grafikę za to można uznać co najwyżej za poprawną, a efekty za bardzo oszczędne. To w sumie jest plusem, bo ostatecznie, czego tu potrzebujemy, to dodatkowe rozpraszacze. *Getting Over It* stanowi kwintesencję nurtu indie. Wykonane prawie całkowicie przez jednego twórcę, nieskomplikowane, a jednak pozostające w pamięci na długo. Zbudowane na nietuzinkowym pomysle, jest jak instalacja artystyczna, w której gracz to tylko jeden z elementów całości.

W pewnym poradniku projektowania gier przeczytałem, że to nie sztuka uczynić grę bardzo trudną. Sztuka zrobić to tak, by będąc trudną, jednocześnie nie była ona frustrująca. Po doświadczeniu, jakim uraczył mnie Bennett Foddy, zrozumiałem, że jest wyższy poziom game designu: gra ekstremalnie frustrująca, w którą pomimo to (a może właśnie dlatego) chce się grać i wciąż próbować pokonać ją i siebie. ■



✦ A gdybym był młotkowym, po Tatrach z młotkiem szalał...

63

- Czy to aby nie Prince Randalian z „Dziwołagów” Browninga? Nie, tamten nie miał też rąk. Czy to jest tak trudne jak niesławny *Slain* sprzed dwóch lat?
- Może nawet trudniejsze. Ale na pewno fascynujące!

ALTERED CARBON

CZY CHCESZ ŻYĆ WIECZNIE?



NETFLIX | WSZYSTKIE ODCINKI
OD 2 LUTEGO



✚ Stwory wyglądają niczym rodem z koszmarów: mają karykaturalne i powyginane ciała, wielkie pazury albo macki. Czyżby cichy hołd złożony mistrzowi Lovecraftowi?

✚ Walka bywa emocjonująca. Szkoda tylko, że brakuje jej dynamiki, a sam Ash rusza się jak wóz z węglem.

Fade to Silence

PC **EARLY ACCESS**

PRODUCENT Black Forest Games **Wersja PL:** tak

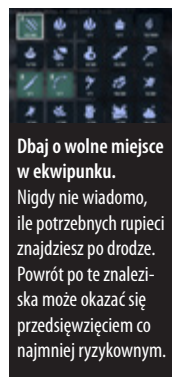
■ Pjotsze

Steamowy Early Access to twór, którego ideę powstania popieram bez dwóch zdań. Szkoda tylko, że ten przydatny system padł ofiarą wielkich nadużyć i został zalany wątpliwej jakości produkcjami. Właśnie z tego powodu oraz ze względu na własne doświadczenia podchodziłem z pewną rezerwą do *Fade to Silence*.

Sam pomysł na rozgrywkę przypadł mi do gustu. Oto w postapokaliptycznym świecie zapanowała wieczna zima, a ludzkość praktycznie przestała istnieć. Nieliczni przedstawiciele homo sapiens pozostali przy życiu starają się przetrwać. Do takich osobników należy Ash - dręczony koszmarami protagonista, w którego przyszło mi się wcielić. Ów jegomość budzi się pewnego dnia w kryjówce pośród ruin, a w głowie słyszy zło-wrogi głos demona. W dodatku jest przeraźliwie zimno.

No właśnie, mróz. To on był moim największym zmartwieniem w trakcie przygody z *Fade to Silence*. Mając na uwadze to, że w każdej chwili może zaskoczyć mnie noc lub śnieżycy, musiałem ostrożnie planować każdy kolejny wypad poza obręb bazy. Na moje życie czyhały również wałęsające się tu i tam stwory rodem

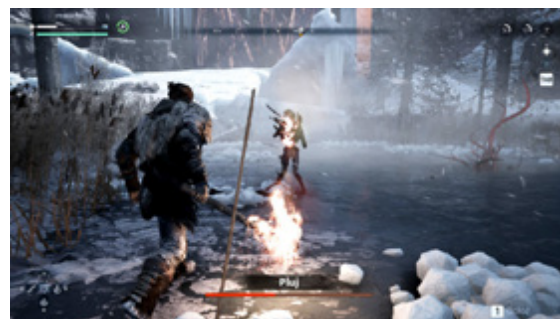
Ekwipunek



Dbaj o wolne miejsce w ekwipunku. Nigdy nie wiadomo, ile potrzebnych rupiec znajdziesz po drodze. Powrót po te znalezione może okazać się przedsięwzięciem co najmniej ryzykownym.

✚ Pochodnia bywa niezwykle przydatna, ale tylko w trakcie nocnych wypadów.

z koszmarów, więc eksploracja terenów w poszukiwaniu surowców oraz jedzenia zawsze wiązała się z gigantycznym ryzykiem. Uwierzcie mi, mroźna zawieja to nie żarty! Doce-niłem wkład autorów w ten element rozgrywki. Tym bardziej, że umrzeć jest niesłychanie łatwo. Potwory może nie mają zbyt zróżnicowa-nych ataków, ale biją mocno. Bliskie śmierci potrafią się wysadzić. Gdy raz w trakcie walki za mymi plecami pojawiło się ich więcej, potrzebowa-łem niezłej gimnastyki, aby wyjść ze starcia cało. W grze nie miałem żadnej taryfy ulgowej, o czym na każdym kroku łaskawie przypominał mi głos demona. Nie powiem, po pewnym czasie stało się to doprawdy frustrujące. Typ działał mi na nerwy bardziej niż zastępy szwendających się wrogów. W grze pojawił się sys-tem craftingu, rozbudowy kryjówek oraz werbowania towarzyszy. Tych ostatnich nie jest na razie zbyt wielu, ale bywają pomocni, choćby w polo-waniu lub wycinie drewna. Oczywiście skwapliwie z tego skorzystałem,



aby po krótkim czasie żałować. Nowo przyjęci do mej ekipy bohaterowie nie-zależni mają swoje humory i potrafią na przykład zaciąć się gdzieś po dro-dze. W dodatku gdy zabrałem jednego z chłopaków na ekspedycję, jego wkład w walkę ze stworami skończył się na nieudolnym wymachiwaniu bronią. Co prawda przyciągnął uwagę potworów, ale co z tego, skoro z całą bandą mu-siałem poradzić sobie sam. Czuję się trochę, jakbym grał w trybie co-op z ja-kimś trollem. Zachowanie towarzyszy to jedno, ale pojawiające się znieenacka wrogowie oraz toporny system walki to drugie. Owszem, starcia wyglądają niezłe, przypominając te z serii *Dark Souls*, ale są zbyt powolne. A gdy zestawię to ze skopaną optymalizacją, robi się już naprawdę nieciekawie, po-nieważ tytuł potrafi kłatkować nawet na mocnym sprzęcie.

Fade to Silence to tytuł o doprawdy sporym potencjale. Jeżeli autorzy będą uważnie wysłuchiwać uwag społeczności, usprawniać rozgrywkę oraz naprawiać błędy (optymalizacja!), doczekamy premiery niebanalnej, survivalowej produkcji. Mam jednak pewne obawy, czy zostanie ona wydana w zaplanowanym terminie. ■

58

■ Z jednej strony raj dla adeptów skoków i szkiełek przetrwania, w którym mogą się nawet pławić w burzach śnieżnych. Ale też tragiczna optymalizacja oraz słaba SI. Komentarze demona narratora zdeprymowały mnie na tyle, że pozostaję sceptyczny.

Survive the Nights

PC **ACCESS**

PRODUCENT a2z(Interactive) **Wersja PL:** nie

Piotr Pieńkowski

Pierwszy raz o Survive the Nights usłyszałem trzy i pół roku temu. W grach królowały wtedy Day-Z, Infestation oraz H1Z1 i wydawało się, że nie potrzeba niczego więcej. A jednak studio a2z(Interactive) ogłosiło na Kickstarterze własny projekt i uzbierało, bagatela, aż 108 tysięcy funtów. Kolejne doniesienia były równie atrakcyjne, jak podczas kampanii, a trailery z ostatniego roku wręcz zatykały. I z takim właśnie nastawieniem usiadłem do gry, która notabene miała w obiecane wakacje 2017, ukazać się pół roku później, tuż przed Wigilią.

Moje pierwsze odczucia? No cóż... Najpierw pojawiłem się w środku lasu, stwierdzając, że pod względem graficznym jest nawet, nawet, a zaraz potem zwątpiłem, widząc pierwszego zbliżającego się do mnie zombiaka. Modele i animacja na pewno będą do poprawki. Podobnie jak idea okien kontekstowych. W STN, w poszukiwaniu wartościowych przedmiotów, trzeba nieustannie przeszukiwać szafki, pudła i kontenery, ale w odróżnieniu do H1Z1, nieustannie wyświetlają nam się wspomniane okienka z informacją, co przed sobą mamy i jak tego użyć. Naprawdę to jest potrzebne? Ponadto szybko się okazuje, że tzw. inventary jest mocno nieintuicyjne i zwyczajnie irytuje, choć kiedy człowiek już załapie jego mechanikę, idzie jak z górką.

No tak, to wady. A zalety? Przede wszystkim gra jest w istocie nieustannym wyzwaniem i przetrwanie dnia, a zwłaszcza nocy, to nie są tutaj puste słowa. Odkrywanie świata, wszystkich jego niuansów i zależności, walka o przetrwanie - to po prostu wciąga i jeśli już się załapie bakcyła, nie można przestać grać. Zwłaszcza że potem pojawia się ranking, kto był najlepszy na danym serwerze.

Osady nie imponują na razie rozmachem, ale groza jest tutaj obecna już teraz - zwłaszcza nocą.

Inwentarz



Obsługa inwentarza jest mało intuicyjna, ale można się przyzwyczaić. No i przydałoby się więcej ikon, a mniej napisów.

To zaskakujące, jak dobrze silnik Unity radzi sobie z otwartymi i zalesionymi terenami.



Poza tym mamy w grze sporo naprawdę fajnych i unikatowych pomysłów. Nie budujemy baz, ale możemy przejąć jakiś budynek i stworzyć z niego fortecę. Aby była skuteczna, musimy ją oświetlić, pozakładać pułapki, a nawet wyposażyć drzwi w zamki. Jest przy tym mnóstwo fajnych elementów, jak choćby odkładanie każdego przedmiotu w dowolne miejsce (na przykład na półki w regale). Mamy też sprawny system dnia i nocy (z uwzględnieniem faz Księżyca!) oraz pory roku (!). Z drugiej strony - i to też trzeba powiedzieć - wiele rzeczy, które widzimy w trailerach, jak łowienie zwierzyny czy używanie pojazdów, wciąż jeszcze czeka na implementację. Jak obiecują autorzy, ma to nastąpić całkiem szybko, ale może warto byłoby o tym wspomnieć w owych filmikach reklamowych, żeby ktoś nie poczuł się oszukany.

Dla mnie Survive the Nights to ciekawa propozycja i jestem przekonany, że jeszcze będzie co podziwiać. Widziałem gry, które dokładnie tak zaczęły swoją historię, a które dzisiaj są na topie. Ale do sukcesu jeszcze długa droga. To, co mamy, to ledwie połowa, dlatego nie mogę dać więcej, jak - nieco na wyrost - 55%, z zaznaczeniem jednak, że jeśli twórcy z a2z(Interactive) spełnią swoje obietnice, będzie to znacznie, znacznie więcej. **L**

55

Dobra grafika, cykl dnia i nocy, zmienna pogoda i pory roku, obiecujące elementy survivalu - nieźle, jak na początek, ale czekamy na więcej! Oby gra nie podzieliła losu kilku innych survivali, które z fazy EA wychodziły przez kilka lat...



Witajcie w hotelu i sanatorium Blackwood, w którym jeszcze nie zapadły przerażające ciemności, ale słychać już pierwsze krzyki...



Immersję potęguje w pełni przestrzenny dźwięk - odgłosy dobiegają z odpowiednich miejsc, bliższe postacie są głośniejsze.

The Inpatient



PRODUCENT Supermassive Games Wersja PL: tak

Michał R. Wiśniewski



To zupełnie coś innego niż wydawanie komend załozce w Star Trek Bridge Crew. Z pierwszej gry wiadomo już, że w mroku czają się potwory, ale - nie chcę zdradzać zbyt wielu tajemnic - gra stara się nimi nie epatować. Korzysta natomiast z całego bogactwa języka horroru i narzędzi straszenia, które w VR nabierają zupełnie nowego smaku. Od prostych „WTEM!” po precyzyjne budowanie atmosfery grozy i izolacji. Od budującej nastroj muzyki po genialną grę światłem i cieniami - i kiedy piszę genialną, nie ma w tym w ogóle przesady. Dla takich gier wymyślono wirtualną rzeczywistość.

Inpatient używa podobnych mechanizmów, co Until Dawn - „efekt motyla” to punkt, w którym nasza decyzja zmienia tor opowieści, co zachęca, żeby przejść ją kilkukrotnie. Mniejszą skalę nadrabia większą intensywnością i immersją, jakiej „płaskie” gry nie są w stanie zapewnić. ■

Zgóry wiadomo, że w mrocznych zakamarkach czają się potwory. A i tak się przestraszyłem! Znakomity survival horror Until Dawn doczekał się kolejnego odprysku w wirtualnej rzeczywistości.

zrobione w taki sposób. Inpatient jest teatrem grozy, w którym główną rolę gra gracz.

Przepraszam za zbitkę „gra gracz”, ale właśnie ona oddaje istotę tego przeżycia. Można wybrać kostium: ciało kobiety lub mężczyzny i kolor skóry. Rozgrywka opiera się na eksploracji - dość ograniczonej, w końcu jesteśmy więźniem, to znaczy pacjentem - oraz podejmowaniu decyzji w trakcie interakcji z innymi postaciami. W trakcie dialogów można wybrać jedną z dwóch odpowiedzi o różnym zabarwieniu emocjonalnym. Można to zrobić, przyciskając X na padzie, ale można też kwestię wypowiedzieć do mikrofonu. Od strony technicznej rzecz banalna, ale jak to się sprawdza! Wciągnąłem się na tyle, że za każdym razem starałem się zagrać moją kwestię jak najlepiej, ze strachem lub przejęciem, tak jak mi podpowiadał niewidzialny sufler. Zaczęłem nawet wydawać dźwięki, których nie było w scenariuszu.

O ile dzieląca z nim tytuł gra Until Dawn: Rush of Blood była strzelanką z piekielnego (niezbyt) wesołego miasteczka, tak Inpatient jest pełnoprawnym prequelem, pokazującym wydarzenia sprzed kilkudziesięciu lat. Z tego powodu niektóre tajemnice są tajemnicami, ale na szczęście dostarcza własnej porcji zagadek i krycia. Takich jak tożsamość bohatera/bohaterki, pacjentki sanatorium

stosowuje danej a się ka

o będzie to wyglądało i kwent z amnezją, sychiatryczny... o. Ale to nie ma wcześniej nie było to



- Świetnie zrealizowana interaktywna opowieść.
- Zachwyca dbałość o szczegóły i sposób, w jaki połączono język horroru i medium VR, zarówno grafikę, jak sterowanie. Mechanizm rozpoznania mowy i przestrzenny dźwięk zwiększają zanurzenie.



✦ Wehikuł teleportujący nas jakieś 23 lata wstecz, do czasów Flight of the Amazon Queen czy Big Red Adventure.

Red Strings Club



PRODUCENT Deconstructeam **Wersja PL:** nie

■ Paweł Schreiber

Askąd ty to wiesz? Jesteś tylko barmanem! Ale barman to zawód szczególny. Kiedy człowiek przychodzi do barmana, myśli, że chce się tylko napić. OK, kiedy alkohol spływa do żołądka, to sprawia, że wszystko, co uwiera i dręczy, wypływa na powierzchnię, ale chodzi jeszcze o to, żeby się tego naprawdę pozbyć, wyrzucić z siebie. Albo do zlewu w łazience (kiedy drinków jest za dużo), albo prosto do ucha barmana, które wciąż czeka na nowe informacje.

Pierwszą zaletą Red Strings Club są pytania o świat oparte na technologiach manipulujących emocjami i pragnieniami mas ludzi. Czy to usprawiedliwione, jeśli celem ma być powszechne szczęście? W którym punkcie niewinny wpływ zmienia się w narzędzie kontroli? Gra zmusza do konfrontacji z tymi problemami, rejestruje nasze opinie, ale sama nie daje żadnych gotowych odpowiedzi. Donovan walczy z Supercontinent, ale to, czy wynik tej walki będzie dla ludzkości dobry, czy zły, musimy sobie dopowiedzieć sami. Drugą zaletą to ilość decyzji, które możemy

Barman



Donovan z klubu Red Strings jest barmanem szczególnym.

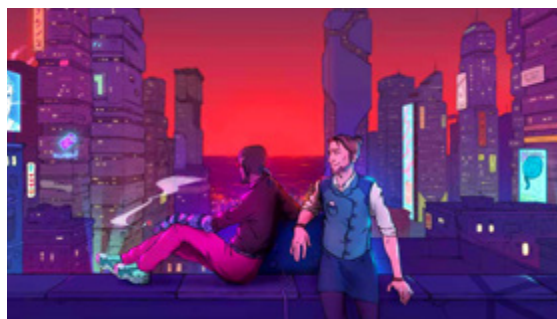
Jego drinki kryją w sobie emocje. Są takie, po których robisz się wściekły, i takie, po których chcesz naprawiać świat. Wszyscy chodzą do Donovana, bo wiedzą, że ich rozumie i zawsze da to, czego właśnie potrzebują. Rewanżują mu się opowiadaniem o tym, co chcieliby osiągnąć albo czego się boją. Kiedy klientami są wysocy rangą pracownicy korporacji Supercontinent, te historie bywają naprawdę ciekawe.

podejmować. Fabuła może się potoczyć wieloma torami i jest tak skonstruowana, że po ukończeniu gry korci, żeby sprawdzić, jak zareagowałaby dana postać, gdyby dać jej innego drinka i inne emocje. Od umiejętnego odczytywania i wykorzystywania emocji zależy też to, jakie informacje Donovan wyciśnie ze swoich klientów. To kolejny powód, żeby Red Strings Club przechodzić kilka razy, wypróbując wszystkie możliwości. Byłoby świetnie, gdyby wśród twórców gier znaleźli się naśladowcy takiego prowadzenia rozmów z postaciami.

Pochwaliłem trochę, ale ponarżać też muszę. Jako że gra przypomina nie tyle klasyczną przygodówkę, co statyczną, opartą wyłącznie na dialogach visual novel, autorzy postanowili urozmaicić rozgrywkę minigierkami: nalewaniem drinków czy tworzeniem implantów wpływających na psychikę.

Pojawiają się często i szybko stają się straszliwie nudne. W fabule jest sporo dziur i niekonsekwencji. Korporacja ma być bezwzględna, a okazuje się dziwnie beztroska. Jej pracownicy po pijaku zdradzają najważniejsze tajemnice, a ich szefostwo niespecjalnie się tym przejmuje. Nie mamy też – co szczególnie boli – szerszego spojrzenia na świat gry, bo miejsce akcji ogranicza się niemal wyłącznie do baru i kwatery głównej Supercontinent, a postacie to prawie sami pracownicy firmy. W miarę grania te wady przeszkadzają coraz bardziej i wybijają z zanurzenia w świecie gry. W finale, który miał być dramatyczny, zamiast przeżywać, po prostu cieszyłem się możliwościami wpływania na innych, a chyba nie o to chodziło.

Zamysł świetny, realizacja nieco słabsza. To nie zmienia faktu, że dawno żadna gra nie kazała mi tak głęboko zastanowić się nad moimi poglądami. Nie oszukujmy się, przyszłość z Red Strings Club wyrasta z naszej teraźniejszości, pełnej działań PR, propagandystów i życzliwych algorytmów reklamowych, które rozumieją nas lepiej niż my sami. ■



69

■ Program Social Psyche Welfare chce budować nowy, lepszy świat przez wpływanie na ludzką psychikę.
■ Gra wspaniale pobudza do myślenia i jest pełna ciekawych pomysłów, ale do doskonałości jej sporo brakuje...



✚ Cudowny widok z wynajmowanego mieszkania naszych gerojów. A tam, gdzie ten promień światła, znajduje się Sosnowiec!

OPTIONS : Fast-Forward E



✚ Miejscowe biuro wycieczkowe gwarantuje atrakcje! Potwory! Dziwne światelka! Cmentarzyska statków! Śmierć na każdym kroku!

✚ Tak wygląda wejście do lokalnego oddziału ZUS. Wielu weszło, niewielu wyszło...

✚ A tak wygląda tujsze Ministerstwo Głupich Kroków. Wszystko kupione ze składek, a na dole Minister Durnej Fryzury.



Lost Sphear

PC PS4 SWITCH

PRODUCENT: Tokyo RPG Factory Wersja PL: nie

Zdan

Uwielbiam takie momenty. To jak spotkanie ze starym przyjacielem albo oglądanie ulubionego filmu ze szklanką zimnego trunku w dłoni. Wielkich zaskoczeń nie doświadczymy, ale przez cały czas uśmiech nie schodzi nam z twarzy.

Na pewno znacie i lubicie to uczucie. Jeszcze lepiej, gdy coś takiego wywołuje jedna z naszych najbardziej ukochanych rzeczy na świecie - gra. Do tego gdy w filmie pojawia się ulubiona scena albo znajomy wspomina wspólną udaną imprezę, to już naprawdę mamy cud, miód i orzeszki. Gra z kolei może wywołać skojarzenie z jakimś ulubionym tytułem. I wiecie co? Dokładnie tak jest w przypadku Lost Sphear. To nostalgiczna podróż do czasów świetności jRPG. Podróż niespecjalnie zaskakująca, ale jakże urokliwa i magiczna. To list miłosny do epoki, gdy jRPG władowały światem. Zapraszam ze mną w nostalgiczną podróż... Pamiętacie, jak niedawno zachwalałem geniusz Chrono Triggera? No właśnie. I dokładnie z tym kojarzy mi się Lost Sphear. Co bardziej uważni krzykną: „A co z I Am Setsuna?!”. I będą mieli rację. Lost Sphear to swoisty duchowy sequel tamtego tytułu. Zachowano w nim sporo rozwiązań mechanicznych, ale w tej grze jest nawet lepiej. Mamy głównego bohatera, grupę jego kompanów i zadanie ratowania świata. W tym względzie wszystko zostaje po staremu. W Lost Sphear postaci są wyraziste i dają się lubić. Zdecydowanie różnią się od siebie charakterem i umiejętnościami, jakie prezentują w walce. Jak już kiedyś pisałem: postacie to najważniejsza rzecz w grach fabularnych. Od tego, czy je polubimy, zależy cała przyjemność z gry. W przypadku Lost Sphear nie ma

takiego problemu. Ba! Pojawiają się tu nawet pewne zagwozдки moralne, choć ostatecznie wiadomo, że stoimy po stronie dobra. Niby bez zaskoczeń, ale postaci to jeden z plusów Lost Sphear.

A co z mięsem gry? Jak z możliwością rozwoju oraz klepaniem po obliczach potworów i innych złych? Jest bardzo, ale to bardzo dobrze. W grze mamy to czynienia ze znanym z klasycznych części Final Fantasy, Chrono Triggera czy właśnie I Am Setsuna systemem Active Time Battle. W krótkich żołnierskich słowach: każda postać ma wskaźnik ATB. Gdy wskaźnik wypełni się, może ona wykonać akcję. Przeciwnicy działają na tej samej zasadzie. Proste, prawda? Proste i genialne! Lost Sphear wprowadza jednak jedno rozwiązanie, które samo w sobie zasługuje na gigantycznego plusa. Otóż w Chrono Triggerze czy Setsunie nie kontrolowaliśmy tego, jak porusza się nasza postać. Gdy w Lost Sphear wybierzemy atak czy czar, możemy poruszać daną postacią po całym polu walki. W ten sposób mamy szansę trafić kilku wrogów naraz czy odsunąć się magiem od potężnego przeciwnika, który zaraz przywali nam morderczym atakiem. Rozwiązanie, które należy pochwalić.

Do tego dla fanów kombinacji i rozwoju postaci też coś się znajdzie. Każdy z naszych herosów ma swoje unikatowe umiejętności, i to dwa rodzaje: aktywne i pasywne. Możemy do nich podpiąć dodatkowe efekty aktywowane przez naładowanie osobnego wskaźnika i wciśnięcie przycisku w odpowiednim momencie. Kombinacji mamy mnóstwo. Poza tym każda z postaci przyjmuje dodatkowo superformę o specyficznych właściwościach. Miłośnik growego „mięcha” będzie więcej niż zadowolony. No i cudowny klimat!



➤ Jedno jest pewne. Jeśli trójka dzieciaków ma uratować świat, to w ich miasteczku muszą być latarniowicze i dużo trawy. Nie pytajcie dlaczego...

Wszystko pokazano w pastelowych kolorach i mamy wrażenie grania w baśń. Lokacje nie powalają, ale doskonale wpisują się w nastrój opowieści. Małe miasteczka, wielki pałac imperialny czy cmentarzysko statków zostały dobrze zaprojektowane i mają to „coś”. Jest tu magia sprawiająca, że chcemy zobaczyć kolejne podziemia, kolejne miasteczko. I choć grafika nie zachwyca, to nie jest też tak, że cokolwiek nas od tego tytułu odrzuci. Jeśli ktoś nie szuka graficznych wodotrysków, lecz baśniowego, sennego klimatu, w tej grze poczuje się jak w domu. Czy Lost Sphear zawojuje rynek i stanie się nową ulubioną grą nieprzeliczonej rzeszy graczy? Jasne, że nie. To tytuł kierowany do tych, którzy zagrywali się w stare 16-bitowe klasyki jRPG i chcieliby jeszcze raz wrócić do tamtych dni. Może po niego sięgnąć każdy, kto oczekuje mnóstwa frajdy: z odkrywania nowych umiejętności, nowych lokacji czy po prostu zanurzenia się w klimat bajkowej opowieści. Lost Sphear stanowi żywy dowód na to, że w niektórych przypadkach nie liczą się wybuchy, akcja szybka jak bolid Formuły 1 czy grafika, która powoduje opad szczęki. Liczy się serce, pomysł i dopracowanie. Ta gra ma to wszystko w nadmiarze. Lubicie wspomnianie: Chrono Triggera, Final Fantasy, Setsunę? W ogóle jRPG? Znajdziecie nowy obiekt fascynacji! ■



Eksploracja

Grając w Lost Sphear, warto dokładnie eksplorować wszystkie lokacje. Wiele z nich kryje wartościowe przedmioty, a jeśli naprawdę się przyłożymy, to czekają nas piękne widoki.

80

- Cudownie operujący nastrojem i klimatem tytuł.
- Wymieszanie znanych w gatunku mechanik ze świetnymi innowacjami i rozbudowaną mechaniką umiejętności. Jedynym minusem może być przeciętna oprawa graficzna.



Sam's Journey

C64

PRODUCENT Knights of Bytes **Wersja PL:** nie

Arek Staworzyski

Zacznę z grubej rury: Sam's Journey studia Knights of Bytes na Commodore C64 to nie jest gra retro homebrew. To prawdziwa, pełnokrwista gra AAA. Ale po kolei...

Jak dowiadujemy się z pięknego intra, bohaterem jest Sam, chłopiec porwany w nocy ze swojego pokoju przez potwora z szafy. Lądujemy nim w tajemniczym lesie i musimy odszukać drogę do domu. Ot, cała historia, ale od gry zręcznościowej więcej nie wymagam. Odnajdziemy tu wszystkie klasyczne mechaniki platformówek: możemy skakać, wspinać się, pływać, podnosić obiekty, a także rzucać nimi we wrogów. Dodatkowo można korzystać z przenośnej trampoliny, a nawet podróżować, wystrzelując się z armaty. Jakby tego było mało, bohater często znajduje po drodze kostiumy, które rozszerzają jego możliwości: strój pirata pozwala atakować wrogów szpadą, astronauty - daje podwójny skok na jetpacku, wampir - umożliwi zmianę w nietoperza. Korzystając z tak bogatego arsenału ruchów, musimy w każdym etapie odnaleźć drogę do wyjścia, pokonując lub omijając licznych wrogów i zbierając kosztowności. Między etapami

Sam, a może John? W kostiumie disco bohatera jest uderzająco podobny do Johna Travoltę z „Gorączki sobotniej nocy”.



Box edition



Pudełkowe wydanie kolekcjonerskie to wydatek co najmniej 45 euro. W zamian otrzymamy instrukcję, mapę, karty z wcieleńiami Sama, skrzynkę „skarbów” oraz nośnik: dyskietki lub kardridż. Wszystko wykonane z ogromną dbałością o jakość i zamknięte w klasycznym, kartonowym pudełku.

przemierzamy się po mapie świata, bardzo podobnej do tych pamiętanych z Super Mario World na NES. Skoro to klasyczna platformówka, to co czyni ją tak niezwykłą, że nazwałem ją grą AAA? Po pierwsze rozmach kreacji. Świat jest ogromny! Autorzy twierdzą, że 27 rozbudowanych poziomów zawiera aż 2000 ekranów w 14 różnych sceneriach. Zaskakuje też liczba unikatowych wrogów. Każdy ma odrębny schemat ruchów i ataku. Dodatkowo mamy bossów, sekrety i poziomy bonusowe. Oceniam, że gra da mi ponad 30 godzin zabawy.

Po drugie wyjątkowa jest jakość wykonania Sam's Journey. Gra działa perfekcyjnie. Kolizje są dokładne, fizyka naturalna, scroll płynny. Grafika to pikselart na najwyższym poziomie. Najbardziej zachwyliła mnie jednak miękka, inercyjna praca kamery śledzącej bohatera. Na oprawę dźwiękową składa się 19 utworów, nie licząc efektów dźwiękowych. Co jednak najbardziej wyróżnia przygody Sama na tle innych gier na 8-bitowce, to współczesne standardy wykonania. Gry robione dwie czy trzy dekady temu różniły się od współczesnych nie tylko grafiką czy możliwościami, ale i mechaniką. Tymczasem w Sam's Journey znajdujemy nielimitowane życia, zapis stanu gry oraz system checkpointów, a na początku rozgrywki wybieramy jeden z trzech slotów do zapisu postępów. Najbardziej podoba mi się jednak projekt rozgrywki. Gęsto rozrzucone kostiumy pozwalają eksperymentować i prze-

chodzić każdy etap na kilka sposobów. Niektóre trofea zbieramy wyłącznie dzięki wykorzystaniu specyficznych cech danego kostiumu, a ponieważ po przejściu każdego poziomu dostajemy informację o procencie ukończenia, daje to możliwość „maksowania” leveli i wydłużenia sobie zabawy. Choć ukończenie każdego etapu jest względnie łatwe, to zdobycie kompletu przedmiotów - bardzo trudne.

Te cechy powodują, że dzisiejszy miłośnik platformówek, o ile nie jest uczulony na piksele, będzie się znakomicie bawił. Szybko zapomni, że to gra na staruszka C64, a nie na PC czy Switcha.

Czy Sam's Journey ma jakieś wady? Znalazłem tylko jedną: brak oryginalności. Gra stanowi mistrzowsko wykonany remiks elementów znanych z mnóstwa platformówek. Nawet zmiana kostiumów to coś, do czego przyzwyczaili nas już Super Mario. Dostajemy w dużej dawce to, co znamy i lubimy. Gra została wydana wyłącznie komercyjnie, co zdarza się rzadko wśród produkcji retro. Jest dostępna zarówno w wydaniu cyfrowym, jak i pudełkowym, kolekcjonerskim na kardridżu lub dyskietce. ■

80

- Sam's Journey wyznacza nową jakość gier na C64 po 35 latach od premiery tego komputera. Rozmachem świata, mechaniką i oprawą bije na głowę wszystkie platformówki znane z 8-bitowych komputerów.
- Absolutny „must have” dla fanów retro.

HALL OF FAME



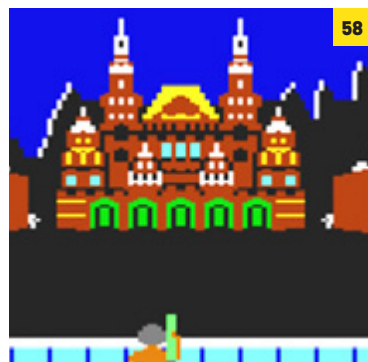
**TEX JEST ŚWIETNYM DETEKTYWEM,
ALE W WIELU SPRAWACH ZACHOWUJE SIĘ
JAK OSTATNI NIEUDACZNIK.**



44
Narracyjne opus magnum Jordana Mechnera. Gra, która przerosła swoją epokę, a jednocześnie zanotowała spektakularną klępkę finansową. Przed państwem The Last Express!



50
Dzieje Texa Murphy'ego począwszy od Mean Streets aż do Tesla Effect. Naczelny detektyw w gier wideo nie zawsze błądził – czasem zdarzało mu się rozwiązywać kosmiczne intryki.



58
Historia Access Software to nie tylko Tex, ale także Beach-Head, Raid over Moscow czy Links. O swojej pracy w tej firmie opowiada nam Brent Erickson.



62
Hokej rzadko gości na łamach Pixela, jednak nasz autor przekonuje, że NHL '94 jest produkcją absolutnie ponadczasową. To także jedna z najlepszych gier sportowych w ogóle.



THE LAST EXPRESS



Podróż pociągiem Orient Express przez Europę w przededniu wybuchu pierwszej wojny światowej, tajemnicze morderstwo i wyścig z czasem w poszukiwaniu winowajcy wśród pasażerów. Brzmi to jak materiał na kryminał w stylu Agathy Christie, a tymczasem mamy przed sobą scenariusz The Last Express.

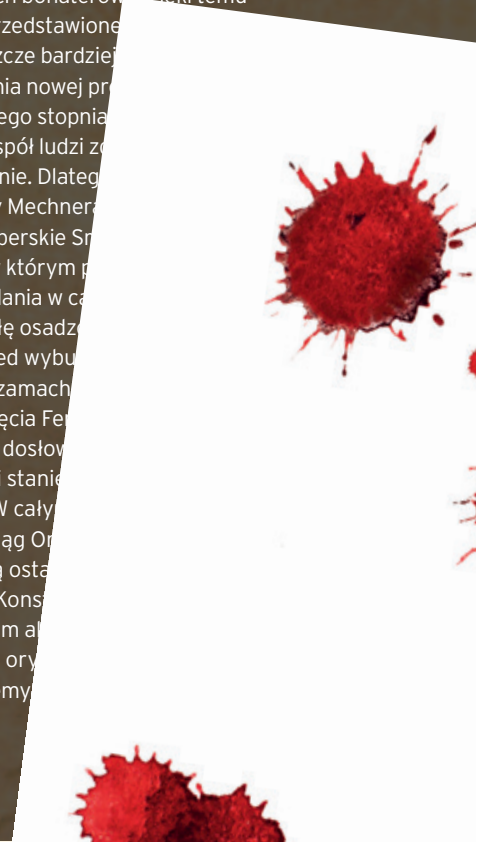
■ Marcin Kiendra

Kiedy w 1997 roku instalowałem ten tytuł na PC, miałem już za sobą większość produkcji Sierry czy LucasArts i obserwowałem, jak jeden z moich ulubionych gatunków powoli odchodził w zapomnienie. Preferencje graczy się zmieniały. Na rynku dominowały gry z oprawą 3D, więc na sentymenty nie było miejsca.

I zapewne odpuściłbym sobie The Last Express, gdyby nie Jordan Mechner, autor tej produkcji. Młody programista samouk wcześniej stworzył Karatekę i Prince of Persia, dwa niezwykle ważne tytuły wyznaczające nowe standardy w dziedzinie komputerowej animacji. Sam podczas grania w obydwa hity zbierałem szczękę z podłogi, podziwiając kunszt oddania ruchów postaci najpierw na małym Atari, a później na Amidze. Mechner podobnie zaplanował The Last Express - jako grę wykorzystującą

nietypowe rozwiązania graficzne, mające pokazać emocje i mimikę na twarzach bohaterów. Dzięki temu wizja przedstawiona w grze może być jeszcze bardziej przekonująca. Założenia nowej produkcji nie różniły się do tego stopnia od poprzednich, że cały zespół ludzi zdołał wykonać to zadanie. Dlatego The Last Express to ciekawość ciekawość. Mechner i deweloperskie Sierra Entertainment, w którym pracował, stworzyli poskładania w całość.

Fabulę osadzono tuż przed wybuchem I wojny światowej. Udany zamach na arcyksięcia Ferdynanda w Europie dosłownie w tydzień stanie się bitew. W całym świecie wy pociąg Orient Express w swoją ostatnią przystanku Paryż-Konstancja. Miejsce akcji jest dość oryginalne, a my weźmiemy





➤ Tak to jest, gdy człowiek spóźni się na pociąg. Później musi kombinować, jak dostać się do wagonu.

przygodowych taka tematyka wcześniej się nie pojawiła.

Bohaterem The Last Express jest Amerykanin Robert Cath, którego poznajemy w momencie jego pogoni motocyklem za jadącym składem Orient Expressu gdzieś na obrzeżach Paryża. Pociągiem podróżuje jego przyjaciel Tyler Whitney, który prosił o pilne spotkanie, ale nie wyjaśnił powodów. Przy okazji dowiadujemy

➤ Przepychanka o miejsce w przedziale? Niekoniecznie. To raczej walka na śmierć i życie, jakich wiele w tej grze.

się, że nasz protagonista jest ścigany przez policję za zabójstwo, którego tak naprawdę nie popełnił. Obserwujemy kilka mrożących krew w żyłach prób wskoczenia do jadącego pociągu i Cath ostatecznie ląduje w jednym z wagonów. Po iście filmowym początku akcja nie zwalnia ani na chwilę, ponieważ po dotarciu do odpowiedniego przedziału okazuje się, że Whitney nie żyje, a ślady na ciele wskazują na morderstwo.

W tym momencie cel gry staje się jasny: należy odnaleźć zabójcę przyjaciela, który prawdopodobnie ukrywa się wśród pasażerów. Dla całej sprawy kluczowy jest też pewien tajemniczy przedmiot i zainteresowane nim osoby, więc o braku wrażeń nie ma mowy. Już pierwsza decyzja może się okazać kluczowa dla dalszego rozwoju fabuły: ukryć zwłoki w przedziale i ryzykować, że odnajdzie je konduktor, czy postąpić brutalnie i wyrzucić ciało przez okno? Zresztą możliwość wyboru ścieżki scenariusza w wielu miejscach decyduje o tym, jakie zobaczymy zakończenie tej historii. A to może być zarówno pozytywne, jak i negatywne.

MOTYW WIELKIEJ WOJNY POJAWIŁ SIĘ W KILKU INTERESUJĄCYCH TYTUŁACH Z TAMTEJ EPOKI, JAK HISTORY LINE, RED BARON CZY WINGS OF GLORY.



➤ The Last Express powstawał niczym hollywoodzka produkcja. Tutaj aktorzy odgrywają swoje sceny, które po obróbce trafiają do gry.





NIESAMOWITA PODRÓŻ

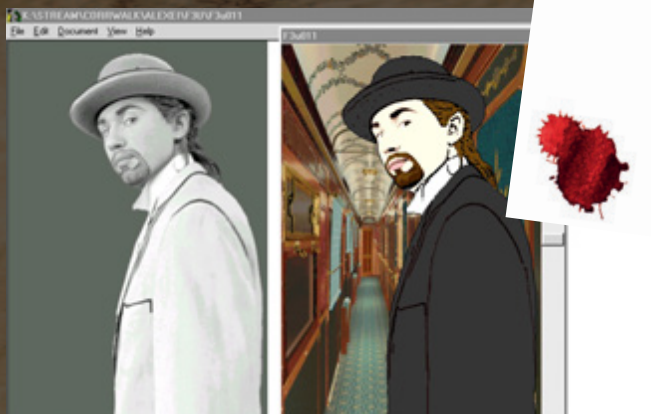
Świat The Last Express ogranicza się do niewielkiej liczby lokacji. Skład pociągu to raptem sześć wagonów, więc wydawać by się mogło, że skazuje nas to na wieczne odwiedzanie tych samych miejsc. W istocie tak jest, ale pewien sprytny trik pozwalał uniknąć znużenia. Chodzi o czas. Wydarzenia biegają swoim rytmem, w którym jedna minuta czasu rzeczywistego to osiem minut czasu gry.

Pasażerowie przemieszczają się między przedziałami, wchodząc ze sobą w interakcje, pewne sytuacje mają miejsce w określonych momentach, a Orient Express z każdą upływającą godziną zbliża się do Konstantynopola, zmuszając nas do działania. Przez lata miałem do czynienia z grami przygodowymi, w których można było spokojnie myśleć nad kolejnym krokiem. Tutaj musiałem cały czas być czujny i mieć na uwadze, że

KILKA LAT TEMU ROZWAŻANO POMYSŁ
NAKRĘCENIA FILMU NA PODSTAWIE
SCENARIUSZA GRY.
OSTATECZNIE SPRAWY NIE ZASZŁY
ZBYT DALEKO.



✦ Choć w Iwią część gry spędzało się na rozmowach i przeszukiwaniu wagonów, to trafiło się też kilka zręcznościowych scen walk.



✦ Tak wyglądała mozolna praca przy przenoszeniu postaci aktorów do otoczenia gry stworzonego w statycznym 3D.

NAD THE LAST EXPRESS PRACOWAŁA PRAWDZIWIE FILMOWA EKIPA: SCENARZYŚCI, OPERATORZY KAMER, DŹWIĘKOWCY, SCENOGRAF I MAKIAŻYSTKA.

Właśnie w tym momencie może się wydarzyć. Chwilami ten żyjący wirtualny świat daje w kość, szczególnie jeśli pominie się istotny dla fabuły moment. Na szczęście Mechner był przezorny i przygotował możliwość cofania czasu do ostatniego punktu krytycznego.

Rozgrywka w The Last Express niczym klasyczna gra point & click polega na zbieraniu przedmiotów, używaniu ich w określonych miejscach oraz rozmowach z innymi postaciami. I tutaj dochodzimy do jedynej moim zdaniem bolączki gry, czyli błędania się w kółko bez celu. Są chwile, kiedy brakuje pomysłu, co robić dalej. Przedmioty zebrane, ściany „opukane”, rozmowy ze współpasażerami zaliczone, a progresu brak. No cóż, w takiej produkcji trzeba zacisnąć zęby i szukać rozwiązania jeszcze głębiej. Niektóre zagadki bywają dość zaskakujące, chociaż nie ma mowy



✚ To nie romantyczna podróż przez Europę, ale wyścig z czasem, żeby złapać mordercę.

o absurdalnych pomysłach używania przedmiotów w nietypowych miejscach i konfiguracjach rodem z początku lat dziewięćdziesiątych. Dla podkręcenia tempa w niektórych momentach pojawiają się krótkie sekcje zręcznościowe. Walka z przeciwnikiem na dachu pociągu czy rozbieranie tykającej bomby ukrytej w jednym z przedziałów skutecznie podnosi adrenalinę. Miłośnicy klasycznych

przygodówek mogą kręcić nosem, ale moim zdaniem takie urozmaicenie wyszło grze na dobre.

Wspomniałem już wcześniej o postaciach. Te dosłownie błyszczą. Twórcy poświęcili im wiele uwagi i w sumie nie ma się czemu dziwić, ponieważ stanowią klucz do rozwiązania zagadki śmierci Tylera Whitneya. Pasażerowie Orient Expressu to pełen przekrój



✚ Scenki przerywnikowe z pełnym voice-actingiem budowały historię postaci i pozwalały zrozumieć wydarzenia toczące się w grze. Powiedzmy sobie szczerze - Jordan Mechner nie zatrudnił pierwszoligowych aktorów, tym niemniej potrafili oni grać.



✚ Partia szachów, lampka wina i niekończące się rozmowy w doborowym towarzystwie. Tak wyglądała podróż luksusowym pociągiem Orient Express.

NAJLEPSZA
GRA
NA ŚWIECIE



charakterów oraz osobowości. Są wśród nich członkowie arystokratycznej rodziny z Rosji, podejrzany pruski handlarz bronią, tajemniczy afrykański kolekcjoner dzieł sztuki, zajmujący prywatny wagon, czy znana austriacka wiolonczelistka. Spotkamy też młodego anarchistę planującego wysadzić pociąg za pomocą walizki wypełnionej dynamitem czy dwie podróżujące wspólnie kobiety, które w pewnym momencie możemy nakryć w dwuznacznej sytuacji. Wątek homoseksualny w produkcji z 1997 roku? Ta gra jest pełna niespodzianek. Z każdą postacią można porozmawiać, a czasem wystarczy zwyczajnie przysłuchiwać się


konwersacjom, jakie toczą się obok nas. W takich sytuacjach odkrywamy problemy i motywacje, jakimi kierują się rozmówcy. Ci zresztą prowadzą dialogi w swoich ojczystych językach, co dodatkowo buduje klimat, kawałek po kawałku coraz mocniej wciągając nas w wydarzenia rozgrywające się w The Last Express. Jordan Mechner pokazał swoich bohaterów w niesamowitej oprawie wizualnej. Idąc jakby na przekór ówczesnym trendom, nie chciał stosować digitalizacji czy tworzyć modeli z wielokątów. Zamiast tego prawdziwi aktorzy odegrali swoje role na niebieskim ekranie, po czym na ich podstawie stworzono ręcznie rysowane postacie animowane z użyciem efektu rotoskopii i nałożono na tła wyrenderowane w programie 3D. Mechner wspominał, że włożono w to wiele miesięcy pracy, która do pewnego momentu nie przynosiła pożądanego efektu. Na szczęście po uporaniu się z problemami technicznymi ekipa osiągnęła zamierzony cel. I to widać, ponieważ gra do dzisiaj wyróżnia się oryginalną grafiką.

Postacie to jedno, ale przecież bohaterem gry jest także Orient Express. Twórcy podczas poszukiwania informacji o luksusowym pociągu, który swój żywot zakończył właśnie podczas pierwszej wojny światowej, trafili na pozostałości składu trzymane na boczniczy kolejowej w pobliżu Aten. Dwa wagony zachowały się w całkiem dobrym stanie, więc wszystko dokładnie sfotografowano

❖ Kto jest mordercą? Kto spiskuje za naszymi plecami? Odpowiedzi poznasz, jeśli przyłożysz się do gry.

i pomierzono, dzięki czemu na ekranie podziwiamy oryginalne wnętrza, w których ponad 100 lat temu pasażerowie podróżowali przez Europę.

WYKOLEJENIE

Wydaje się, że The Last Express miał wszystko, co niezbędne, żeby odnieść sukces: niesamowicie sugestywny świat, dobrze napisaną kryminalną fabułę i postacie z krwi i kości. Niestety kilka nieszczęśliwych zdarzeń spowodowało, że stał się niespodziewaną finansową kląpą. Najpierw produkcja, która miała trwać góra dwa lata, przeciągnęła się do czterech i trafiła na zmierzch gatunku przygodówek. Przy okazji Smoking Car Studios przegapiło zaplanowane okienko premierowe zaplanowane na grudzień 1996 roku i wpadło kilka miesięcy później w wiosenny sezon ogórkowy. Amerykańskie Brøderbund, będące wydawcą gry, splajtowało tuż przed premierą tytułu, więc miało to automatyczny wpływ na brak promocji i reklam w prasie komputerowej. Recenzje, choć bardzo pochlebne, nie wystarczyły, żeby gracze pobiegli do sklepów i ostatecznie skończyły się na stu tysiącach sprzedanych egzemplarzy. Jak na tak ważną produkcję, kosztującą tyle wysiłku i pieniędzy, było to bardzo słaby wynik, który ostatecznie doprowadził do zamknięcia firmy Mechnera. Kolejne jego niesamowite dzieło tak ważne dla świata gier wideo miało pecha ukazać się w niewłaściwym momencie. Pewnym zadośćuczynieniem jest fakt, że The Last Express nie zniknął w mrokach retro i wciąż jest pozytywnie wspomniany w branżowych publikacjach. Ponadto oprócz edycji na PC, dostępnej na GOG, doczekał się reedycji na Androida i iOS. Dlatego też polecam każdemu wybrać się w podróż wirtualnym Orient Expressem. 

Debiut



Pierwszą grą Mechnera był Karateka (1984, Apple II). Już wtedy ambitny twórca wyznaczył cel dla swoich produkcji. Miały wyróżniać się nietypowymi rozwiązaniami technicznymi i angażować graczy opowiadając historię. I od początku wychodziło mu to znakomicie.





Trzy dekady z

TEXA

Historia **Texa Murphy'ego** zaczyna się w szkole podstawowej im. Davida R. Tolmana w pięknym, położonym tuż za **Salt Lake City** miasteczku **Bountiful**. W roku 1962, około miesiąca po rozpoczęciu roku szkolnego, do gromadki pierwszoklasistów dołączył drobny chłopaczek. Wciąż miał trudności z odnalezieniem się w nowym miejscu.

■ Paweł Schreiber

Nic dziwnego, przeprowadzka w wieku siedmiu lat to kawał ciężkiego chleba. A w nowej szkole na dzień dobry zamiast wsparcia trafił na dużo wyższego od siebie chłopaka, który powitał go słowami: „Co ty tu robisz?! Nie jesteś z mojej klasy!”. Tak wyglądał początek pięknej, długiej i błogosławionej przez graczy na całym świecie przyjaźni między Dougiem Vandegriftem (mały) a Chrisem Jonesem (duży). Dwadzieścia lat później Jones został jednym ze współzałożycieli firmy Access Software, do której Vandegrift po jakimś czasie dołączył jako grafik.

Ale nie uprzedzamy faktów, bo zanim obaj panowie postanowili zająć się takimi błahostkami, jak tworzenie gier wideo, wkroczyli na drogę o wiele poważniejszej twórczości. W pewnym momencie kuzyn Jonesa dostał kamerę. Od razu zebrała się wokół niego wesoła gromadka potników, która biegła po okolicy

i kręciła film za filmem. Wytwórnia nosząca dumną nazwę Carp Studios stworzyła własną wersję „Batmana” (z kartonowymi maskami), „Mission Impossible” i całe mnóstwo innych dziełek, które bawiły pewnie przede wszystkich ich twórców. Jedną z najważniejszych gwiazd był oczywiście Chris Jones. W filmach studia Carp wygląda jak aktor skazany na sukces, niezależnie od tego, czy biega z łukiem po lesie, czy elegancko odbiera telefon w eleganckim apartamencie.

Minęło parę lat i Jones stał się jednym z filarów odnoszącej coraz większe sukcesy firmy Access Software. Jego kolega ze szkolnej ławy Douglas Vandegrift również dołączył do ekipy. Najpierw dorywczo, tworząc okładki do gier Access, a później już w pełnym wymiarze jako grafik. We wczesnych produkcjach firmy nie trudno dostrzec fascynację kinem. Jej pierwszy wielki sukces, Beach-Head (1983), to w zasadzie komputerowa wersja efektownego filmu wojennego. Wydany dwa lata później Beach-Head II robi jeszcze więcej,

➤ Opcja dla odważnych – wytnij nożyczkami dziurę w kłacie Texa i podziwiał kawałek strony 63. Potem pochwal się w sieci, żeby znajomi wiedzieli, jaki jesteś sprytny.

EM MURPHY

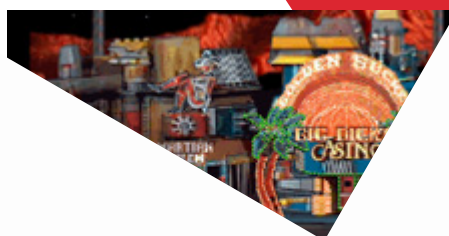
żeby sprawiać wrażenie kinowego przeboju. Po pierwsze – dzięki współpracy z firmą Electronic Speech Systems i aktorskiemu zacięciu Vandegrifta – atakujący gracza żołnierze złowrogiego Dyktatora wydają odpowiednie do sytuacji okrzyki („Mediiiii!”). Po drugie zbliżający się do nas wojacy pięknie i płynnie biegają oraz pokonują niskie murki, a to dlatego, że ich animacja jest oparta na nagraniach wideo. Ruchów żołnierzom udzieliła biegająca po parku cała wierzuszka firmy Access, czyli bracia Bruce i Roger Carverowie oraz Chris Jones.

Pod koniec lat osiemdziesiątych Jones i Vandegrift zaczęli ponownie z rozrzewnieniem wspominać złote lata Carp Studios i doszli do wniosku, że dobrze byłoby wrócić do robienia filmów, choćby dla wygłupu. Zaczęło się od pomysłu na głównego bohatera. Jones pomyślał, że dobrze byłoby zrobić historię o prywatnym detektywie. Vandegrift przejawiał w tym czasie dziwne upodobanie do westernowych piosenek w wykonaniu Roya Rogersa, aktora i piosenkarza, który w czasach swojej największej świetności, czyli we wczesnych latach czterdziestych, potrafił zagrać w ośmiu westernach rocznie. Proces twórczy był szybki i chaotyczny. Panowie uznali, że ciekawszy od zwykłego detektywa byłby detektyw słuchający Roya Rogersa. W ten sposób narodziła się postać, która w napisach początkowych filmu Jonesa i Vandegrifta zatytułowanego „Plan Ten from Outer Space” (sic!) zostaje nazwana „Tex Murphy (Śpiewający kowboj)”. Gra ją, a jakże, Chris Jones, do którego ta rola miała przylgnąć na najbliższe trzydzieści lat. Historia zaczyna się oczywiście od wizyty pięknej kobiety, która prosi Texa o pomoc. Nazywa się Sylvia Linsky... Atrakcją było w „Plan Ten” mnóstwo: dalekie podróże, strzelaniny, kosmici odwiedzający grób Hitlera. Przy realizacji filmu twórcy całkiem dobrze się bawili, ale plany ukończenia projektu w końcu się rozlały.





❖ Piękna kobieta, zalotny uśmiešek, propozycja nie do odrzucenia. Dziewięć lat później było już po rozwodzie.



❖ Mieszkanie na Marsie zobowiązuje - kolorystyka pokoju to tak zwany lokalny smaczek.

❖ W historii o prywatnym detektywie nie może zabraknąć pełnego degeneratów kasyna o podejrzanej nazwie.



P.I. SOLVE



❖ To jeden z tych obrazków, do których można dobrać komentarz, jak się chce, a obrazek i tak będzie od komentarza wymowniejszy.

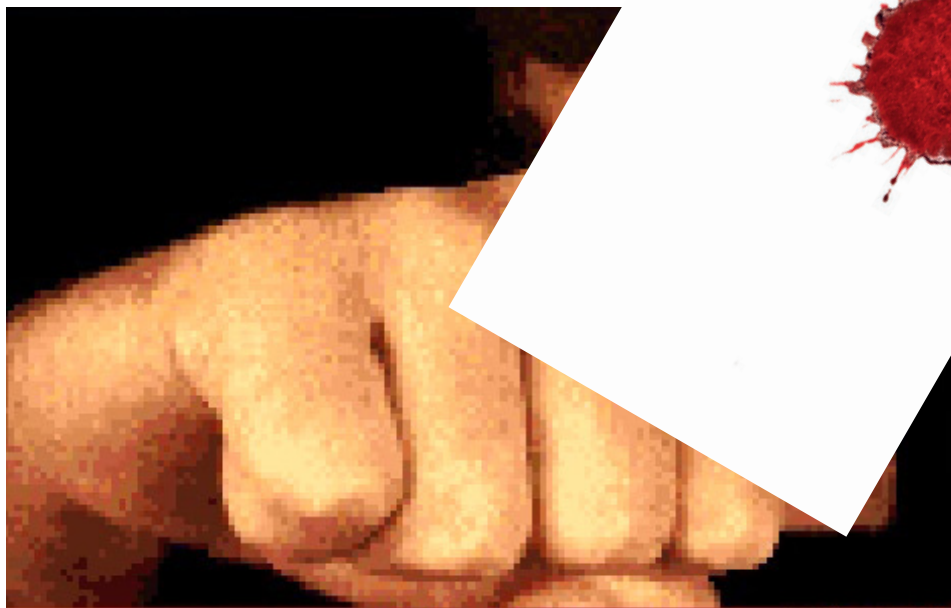




Pozostała masa pomysłów i zarys scenariusza, które można było jeszcze gdzieś wykorzystać. Na przykład w grze wideo.

Mean Streets (1989) to gra co najmniej dziwna. Zasadniczo jest przygodówką detektywistyczną rozgrywaną się w roku 2033 w San Francisco. Zatrudniony przez Sylwię Linsky Tex Murphy musi rozwiązać zagadkę śmierci jej ojca, szanowanego naukowca. Zdaniem policji sprawa wygląda na samobójstwo, ale wiadomo nie od dziś, że policja się na takich sprawach nie zna. Napisałem, że MS to zasadniczo przygodówka, bo tuż po włączeniu gry trudno to zauważyć. Autorzy postanowili zaszczać i wcisnąć do gry jak najwięcej atrakcji. Po San Francisco Murphy porusza się latającym samochodem, w związku z czym ogromną część gry zajmują przeloty nad miastem w konwencji skrajnie uproszczonego symulatora. W powietrzu nie ma nic ciekawego do roboty, a po włączeniu autopilota i tak trzeba cierpliwie przeczekać lot. Kiedy już wylądujemy, może na nas czekać komitet powitalny z ostrą amunicją. Tu gra zmienia się w prostą strzelankę z widokiem z boku. Przeciwnicy nie są zbyt lotni. Żeby uniknąć ich strzałów, wystarczy na chwilę przykucnąć. Kiedy przechodzimy do właściwej części gry, robi się nieco ciekawiej. Tex rozmawia z kolejnymi postaciami i przeszukuje najróżniejsze wnętrza w poszukiwaniu poszlak. Jednak nawet zręcznie skonstruowane śledztwo nie jest w stanie ukryć faktu, że Mean Streets to, łagodnie mówiąc, nie do końca udany eksperyment.

Gra wyróżniała się jednak w swoim czasie tym, za czym ludzie z Access tęsknili od samego początku – filmowością. W Mean Streets pierwsze skrzypce grają zdigitalizowane obrazy i dźwięki. Postacie na ekranie nie są narysowanymi ludzikami z filmu animowanego, tylko poprzebieranymi aktorami amatorami. Rolę Texa gra oczywiście Chris Jones, chociaż „rola” to może za dużo powiedziane. Gra aktorska ograniczała się tym razem do chodzenia po automatycznej bieżni w eleganckim prochowcu. Inni mieli większe pole do ekspresji.



JEDNYM Z ATUTÓW MEAN STREETS BYŁO WYKORZYSTANIE ZDIGITALIZOWANYCH ZDJEĆ I MOWY, MOŻLIWEJ DO ODTWORZENIA NA PC SPEAKERZE!

Sekretarka, do której Tex od czasu do czasu wydzwaniał przez wideofon, uśmiechała się, poruszała ustami w trakcie mówienia i przechylała głowę. Największą chlubę Mean Streets stanowiło jednak wykorzystanie opracowanego przez Access systemu RealSound, pozwalającego na odtwarzanie digitalizowanego dźwięku na najzwyklejszym PC Speakerze. Dialogów mówionych nie było w grze za dużo. To często tylko pojedyncze odzywki. Ale od czasu do czasu, zwłaszcza w dobrze udźwiękowionych rozmowach przez wideofon, rzeczywiście pojawiało się wrażenie oglądania filmu.

W następnej części przygód Texa, Martian Memorandum (1991), autorzy poszli po rozum do głowy. Usunęli denerwujące sekwencje przelotów z miejsca na miejsce i tandetnie wykonane epizody zręcznościowe, pozostawiając tylko to, co się w Mean Streets naprawdę liczyło: wciągającą fabułę, dialogi i przeszukania. Gra znowu opierała się na digitalizowanej grafice i dźwięku, ale tym razem w większej ilości i wyższej jakości. Akcja przeniosła się z Ziemi na Marsa,

gdzie Tex poszukiwał zaginionej córki wielkiego przedsiębiorcy, przy okazji poznając mroczną stronę kolonizacji Czerwonej Planety. Składająca się z szmeranego elementu i mutantów obsada była jeszcze barwniejsza niż w Mean Streets, a fabuła lepiej skonstruowana. Mimo to druga część przygód Texa i tak trąci już myszką.

Na prawdziwy triumf Tex Murphy musiał poczekać jeszcze trzy lata, do premiery Under a Killing Moon. Nadeszła era CD-ROM i twórcy z Access Software nareszcie mogli spełnić swoje marzenie o stworzeniu prawdziwego filmu interaktywnego. Chris Jones szybko doszedł do wniosku, że przy takich możliwościach nie da się już budować fabuły tak prosto, jak w Mean Streets i Martian Memorandum. Postanowił więc poszukać pomocy. W ten sposób trafił na Aarona Connersa, scenarzystę, który miał w Texa tchnąć nowe życie. W dwóch pierwszych grach trudno mówić o zapadających w pamięć postaciach, ale w UaKM jest ich po prostu zatrzęsienie, poczynając oczywiście od Texa. U niego natężenie sarkastycznego humoru jest wprost proporcjonalne

■ W robocie prywatnego detektywa główkowanie musi często ustępować waleniu po mordzie. Dzięki temu praca nie jest monotonna.





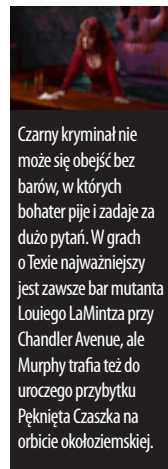
W OBSADZIE UNDER A KILLING MOON ZNALAZŁ SIĘ JAMES EARL JONES – SZCZĘŚLIWYM TRAFEM JEGO SYN ŚLEDZIŁ LOSY TEXA.

do grozy sytuacji, w której się znajduje. A przecież mamy uroczego mutanta Louiego prowadzącego miejscowy bar czy mieszkającego na śmietniku Clinta walczącego z uzależnieniem od czekolady. Nie można też zapomnieć o skąpym właścicielu miejscowego lombardu Rooku Garnerze, popisowo granym przez samego Douga Vandegrifta – tak jakby UaKM było kolejną produkcją Carp Studios. W postapokaliptycznym San Francisco Tex trafia na ślady spisku, w którym starożytne proroctwa mieszają się z nowoczesną technologią (w pewnym momencie trafiamy nawet na wykorzystywaną przez mrocznych kultystów stację kosmiczną). Dramatyczna intryga miesza się z rozbijającym humorem. Tex jest świetnym detektywem, ale w wielu sprawach zachowuje się jak ostatni nieudacznik. Już w pierwszej scenie przypadkiem wyrzuca przez okno pistolet, który zabierają przechodzące ulicą dzieciaki. Dlatego nie ma co liczyć na sekwencje akcji rodem z Mean Streets.

Do Under a Killing Moon podchodziłem początkowo jak pies do jeża. Wcześniej oczywiście słyszałem o tej

grze jako sztandarowym przedstawicieli przygodówek FMV i to hasło skutecznie mnie odstraszało. Zagrałem dopiero jakieś 10 lat temu – i zakochałem się od pierwszego wejrzenia. W czasach, kiedy oparcie gry na nagraniu wideo było baje-rem na tyle skutecznym, że wystarczyło do sprzedania nawet najgorszej tandety, twórcy UaKM wyraźnie myśleli o przyszłości, w której efektowne filmiki nie wystarczą. Gra miesza sekwencje wideo z eksploracją zaskakująco skomplikowanych lokacji w pełnym 3D. Otwieramy szuflady, zaglądamy pod łóżka, wygrzebujemy podarte notatki z kosza na śmieci albo po prostu szwendamy się po Chandler Avenue, czyli parszywym kawałku SF, w którym Tex ma swoje biuro. Poczucie zanurzenia w świecie, z którym gry FMV zawsze miały problemy, jest w UaKM kapitalne. A najważniejsze, że widać, jak bardzo twórcy kochają swoją produkcję. Już w pierwszej lokacji połowa przyjemności płynie ze słuchania cudownych komentarzy Texa na temat każdego elementu otoczenia. Dowiadujemy się, że w związku z tym, że inspektor budowlany ma tylko jedno oko i nie

Bary



Czarny kryminal nie może się obejść bez barów, w których bohater pije i zadaje za dużo pytań. W grach o Texie najważniejszy jest zawsze bar mutantu Louiego LaMintza przy Chandler Avenue, ale Murphy trafia też do uroczego przybytku Pęknięta Czaszka na orbicie okołozemskiej.

postrzega głębi, właściciel budynku oszczędza na gaśnicach, po prostu malując je na ścianie. Podziwiamy największą na świecie rurkę makaronu, którą Murphy przechowuje z nabożeństwem na półeczce. Oglądamy bolesne wspomnienie, w którym była żona Murphy'ego, Sylvia (znana z Mean Streets), próbuje go zdradzać z niezbyt rozgarniętym tapicerem. Murphy jest zniesmaczony, ale przyznaje, że fotele rzeczywiście wyglądają lepiej. To właśnie przez tysiące takich drobiazgów świat gry eksploruje się z ogromną uciechą.

Nie zawodzi też obsada. Twórcy najpierw w ogóle nie myśleli, że da im się zaprosić do współpracy jakieś znane nazwiska, ale okazało się, że w połowie lat dziewięćdziesiątych zaskakująco dużo w miarę znanych aktorów interesowało się tym, co takiego siedzi w grach komputerowych, że emocjonuje się nimi cały świat. Kiedy ludzie z Access zaczęli zapuszczać swoje macki do Hollywood, marząc o tym, żeby jedną z ról powierzyć Jamesowi Earlowi Jonesowi, okazało się, że jego syn śledzi prace nad grą. Marzenia się spełniają – Jones podkłada w UaKM głos pod Wielkiego Detektywa w Niebie, który czuwa nad Texem i – kiedy tylko coś pójdzie nie tak – każe mu wracać do świata żywych.

Ostateczny rezultat tego wszystkiego jest jedną z moich najukochańszych przygodówek – jedną z tych gier, do których się od czasu do czasu wraca jak do domu. Świetne UaKM błędnie jednak troszkę przy swoim sequelu. Tex Murphy: The Pandora Directive (1996) to dalszy ciąg zrobiony zgodnie ze starą zasadą Więcej-Lepiej-Mądrzej. Przy pierwszej odsłonie nowego Texa twórcy wciąż trochę badali nowy teren, ale przy drugiej już doskonale wiedzieli, co robią. Wynajęli też kolejnego członka ekipy, który miał z Texem pozostać na dłużej: australijskiego montażystę i reżysera Adriana Carra, mającego w dorobku między innymi kilka odcinków serialu „Power Rangers”. Może to i skromne osiągnięcie, ale Carr miał na pewno lepsze wyczuwanie medium filmowego od Jonesa i jego ekipy, a do tego świetnie się



✦ Komentarz Murphy'ego do obrazu w prawym górnym rogu: „Jaki zdrowy człowiek zapłaciłby kupę kasy za obraz z kwiatkami?”



Looks like no one's home. This is gonna be easier than falling off a horse. This window doesn't want to open up. Maybe if I ...

❖ Kiedy Wielki Detektyw w Niebie zamyka drzwi, wcale nie otwiera okna. Murphy stara się tym nie przejmować.

**CHRIS JONES
POTRAFIŁ
PRZEKONAĆ
ZNANE GWIAZDY
DO UDZIAŁU
W PRZYGODACH
TEXA.**



❖ Na szczęście nóż nie uszkodził płuca, więc z Pułkownikiem można było jeszcze przez chwilę porozmawiać.



❖ Tex Murphy struga twardziela. Niektórzy dają się na to nabrać, ale jest ich na świecie coraz mniej.

❖ Gospodarz obskurnej kamienicy o nazwie Ritz, któremu Murphy uczciwie płaci czynsz z zaledwie półrocznym opóźnieniem. Clint Howard pozdrawiał





KIEDY WYDAWAŁO SIĘ, ŻE HISTORIA TEXA DOBIEGŁA KOŃCA, NA RATUNEK PRZYSZEDŁ WIELKI NEKROMANTA KICKSTARTER.

z nimi dogadał. Efekt w postaci dużo większego profesjonalizmu sekwencji wideo jest widoczny od razu. Kolejną ważną zmianą są rozgałęzienia fabuły. W UaKM pojawiały się momenty, w których Tex mógł dokonywać wyborów dialogowych, ale były one albo elementami zagadek, albo ozdobnikami. W Pandora Directive od takich wyborów zależą relacje Texa z innymi postaciami i ważne wydarzenia fabularne. Gra miała w związku z tym kilka radykalnie odmiennych zakończeń. Chris Jones i Aaron Connors do dziś wspominają Pandorę jako jedyną część przygód Texa, w której byli w stanie w pełni zrealizować wszystko, co sobie zamierzali. Przy okazji znaleźli się niepokojąco blisko ideału Przygodówki Doskonałej.

Czas jednak leciał, a wysokobudżetowe gry FMV powoli wychodziły z łask. Jones i Connors dostrzegli jednak światełko nadziei w momencie, kiedy na rynek (również komputerowy) wchodził format DVD. Okazało się, że firma Intel byłaby skłonna wesprzeć projekt, który mógłby w pełni pokazać możliwości tego nowego rozwiązania.

■ Po prawej - Sylvia Linsky (mówi). Po lewej - Tex Murphy (chyba nie słucha). Poza kadrem - strzała Amora (leci z prędkością światła).

Dialogi



Rozmowy z innymi postaciami są sercem gier o Texie.

W pierwszych grach tylko przekazywały informacje, ale od czasu Under a Killing Moon również świetnie budują postaci – w każdej grze pojawia się cała galeria niezapomnianych rozmówców i odzywek.

Jones stwierdził, że trzeba tę okazję wykorzystać do zrobienia nowej gry z Texem, a żeby nie było z nią za dużo pracy (terminy sugerowane przez Intela nie były zbyt odległe), można by po prostu zrobić remake Mean Streets. Connors nie był początkowo zachwycony tym pomysłem, bo MS było grą na tyle archaiczną, również pod względem scenariusza i dialogów, że całość i tak trzeba było napisać od nowa. Okazja była jednak faktycznie jedyna w swoim rodzaju. Tak powstała gra Tex Murphy: Overseer (1998) – o niebo ładniejsza od poprzedników pod względem graficznym, ale też skromniejsza, jeśli chodzi o rozmach fabularny i skalę lokacji. W jednej z głównych ról znowu wystąpiła gwiazda – Michael York. Żeby skłonić go do udziału w grze, Connors specjalnie napisał dramatyczny, szekspirowski w duchu monolog dla jego postaci. Overseer jest grą bardzo dobrą, ale jednak wyraźnie słabszą od swoich wielkich poprzedniczek. Dzisiaj ma jeszcze dodatkowe kłopoty: bardzo trudno go uruchomić na nowszych maszynach. Pod Windows 10 wymaga

skomplikowanych rytuałów, po których i tak często zdarzają się błędy blokujące grę w dalszej części.

Zakończenie Overseera to jedno z najperfidniejszych zawieszek akcji w historii gier – cudowna randka Texa zmienia się nagle w początek koszmaru, a zanim się zorientujemy, co się dzieje, na ekranie pojawia się złośliwe „to be continued”. Długo wyglądało na to, że żadnej kontynuacji już nigdy nie będzie. Rozczarowany Jones zajął się symulatorami golfa. Żeby fanom nie było przykro, w roku 2001 w sieci pojawił się Tex Murphy Radio Theater: seria sześciu krótkich słuchowisk o dalszych losach Texa. Mijały lata...

Aż wreszcie pojawił się na rynku Wielki Nekromanta Kickstarter, który wydobywał z grobu trupy śpiące dużo głębszym snem niż zawsze czujny Tex. W maju 2014 roku, 16 lat po tragicznym zakończeniu Overseera, Tex ponownie usłyszał głos Wielkiego Detektywa w Niebie. Trochę się postarzał, wraz z Chrisem Jonesem, ale skoro było zadanie do wykonania, nie było czasu ani miejsca na marudzenie. Szybko okazało się, że czas nie ma nad Texem żadnej władzy. Pracująca nad grą ekipa, ta sama, co kiedyś, bała się początkowo, czy po kilkunastu latach będą w stanie wrócić do tej samej mieszaniny zapachu, brawury i wygłupu, które kiedyś zdecydowały o magii Killing Moon i Pandory. Po kilku chwilach na planie wiedzieli, że te kilkanaście lat to pikus, którym nie należy się przejmować. Właśnie tak działa wydana przez firmę Jonesa Big Finish Games gra Tesla Effect: A Tex Murphy Adventure. Jest zadziwiająco podobna do wcześniejszych części Texa. Miejscami widać w niej niewielki budżet: grafika jest taka sobie, pojawia się kilka zagadek, które ewidentnie mają sztucznie wydłużyć przygodę... Mimo to cała reszta jest na swoim miejscu: świetne dialogi, dobrze zbudowana intryga, rozgałęzienia fabuły i mutant Louie LaMintz w swojej knajpie. Można mieć Tesli za złe, że jest grą trochę zbyt staroświecką, ale jako kolejny Tex sprawdza się bardzo dobrze. W zakończeniu gry Tex nieśmiało wspomina, że

ma nadzieję, że ta przygoda to tylko początek czegoś nowego, ale wszyscy wiedzieli, że to tylko pobożne życzenia, a Tesla Effect to nostalgiczne pożegnanie i ostatni hołd dla bohatera. Nie byli pierwszymi, którzy Texa próbowali pogrzebać za życia. I zapomnieli, że z nim to się nigdy nie udaje. The Poisoned Pawn powstał pierwotnie jako fanowski remake coraz trudniejszego do uruchomienia Overseera, czyli remake'u pierwszej przygody Texa. Kiedy Jones i Conners dowiedzieli się o istnieniu tego projektu, oficjalnie go pobłogosławili i poopowiadali na YouTube o tym, jaki jest ciekawy i jacy mili ludzie go robią. Dopiero potem zorientowali się, co się na ich oczach rodzi. Dzisiaj Poisoned Pawn powstaje już pod skrzydłami Big Finish Games jako kolejny rozdział historii Texa, z nowymi sekwencjami wideo, w których starsze się Murphy wspomina swoją pierwszą sprawę i to, co ją łączyło z pozostałymi. A potem twórcom serii marzy się jeszcze jedna wielka gra na miarę The Pandora Directive, podsumowująca całą historię Texa - bohatera, który przeżył na oczach graczy trzydzieści lat, i chociaż przybyło mu zmarszczek, emerytura wciąż mu nie w głowie. ■

■ Biuro Texa z Overseera, z czasów, kiedy jeszcze myślał, że osiągnie sukces.



■ Tex i kobiety, kobiety i Tex. Historia zawsze taka sama, bardzo wesola, a ogromnie przez to smutna.



■ Tex po 25 latach kariery. Siwy włos na skroniach, a w kłopoty pakuje się wciąż jak młodziemiaszek.





**PIXEL
WYWIAD**

KRYMINAŁY, SPISKI I KORONKI

O początku lat dziewięćdziesiątych, gdy rodziły się pełnokrwiste fabuły gier wideo, z **Brentem Ericksonem** z **Access Software** rozmawia Piotr Mańkowski.

P Wyrosłem w latach osiemdziesiątych i to stamtąd bierze się najwięcej moich popkulturowych fascynacji. Ciekawi mnie, czym ty się zajmowałeś w tamtej epoce? Dorastałem w stanie Waszyngton, w szkole średniej interesowałem się elektroniką. Byłem też w czolowej pięćdziesiątce motocyklistów stanu. Wszystko jednak zaczęło się na koledżu, gdzie działało laboratorium komputerowe, a w nim TSR-80. Programowałem trochę w Pascalu na Apple II, ale pierwszym komputerem w domu stał się Timex ZX81. Przygoda z grami zaczęła się od VIC-20, a potem nadszedł C64 i wszystko się zmieniło. Przenieśliśmy się do Utah, gdzie otrzymałem swoją pierwszą pracę w sklepie komputerowym należącym do Steve'a Witzela, który był wraz z Bruce'em Carverem współzałożycielem Access Software. Okazali się zainteresowani moimi wczesnymi grami i w 1984 roku w wieku 18 lat dołączyłem do firmy. Akurat w tamtym czasie Access wypuścił już Beach-Head i szykował się do realizacji Beach-Head 2 i Raid Over Moscow. Zacząłem dłużyć w kodach obu tych gier, a jeszcze dodatkowo pracowałem nad tytułem, który

nigdy się nie ukazał - tak, już wówczas takie się zdarzały! - zatyłowanym Spymaster.

P Co cię fascynowało w programowaniu gier?

Zawsze byłem fanem karcianek, lubiłem szachy. W grach bardziej niż opowieść interesowała mnie mechanika, budowanie wirtualnych światów i przyglądanie się, jak matematyka „tworzy” postacie. Bruce Carver miał biuro w Salt Lake City, w którym pracował też Chris Jones. To było bardzo „energetyczne” otoczenie. W powietrzu czuło się przemykające iskry.

P Ale Beach-Head ani Raid Over Moscow nie zawierały elementów przygodowych. W którym momencie nastąpił zwrot w kierunku fabuły i co go spowodowało?

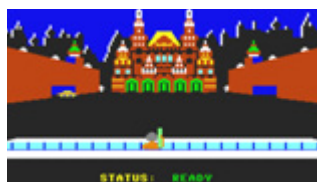
U źródła przemian stał Chris Jones, ponieważ Bruce miał skłonności do zręcznościówek. Produkowaliśmy sobie spokojnie gry na Super Famicoma. Chris wraz z kolegą kręcił amatorskie filmiki, głównie detektywistyczne, w których często występowaliśmy. Patrzyliśmy sobie na

BEACH-HEAD

W 1983 roku te sześć misji bojowych wydawało się szczytem realizamu. Gra powstała przed deweloperską izolacją Atari, więc była nawet wersja na 800XL!

BEACH-HEAD 2

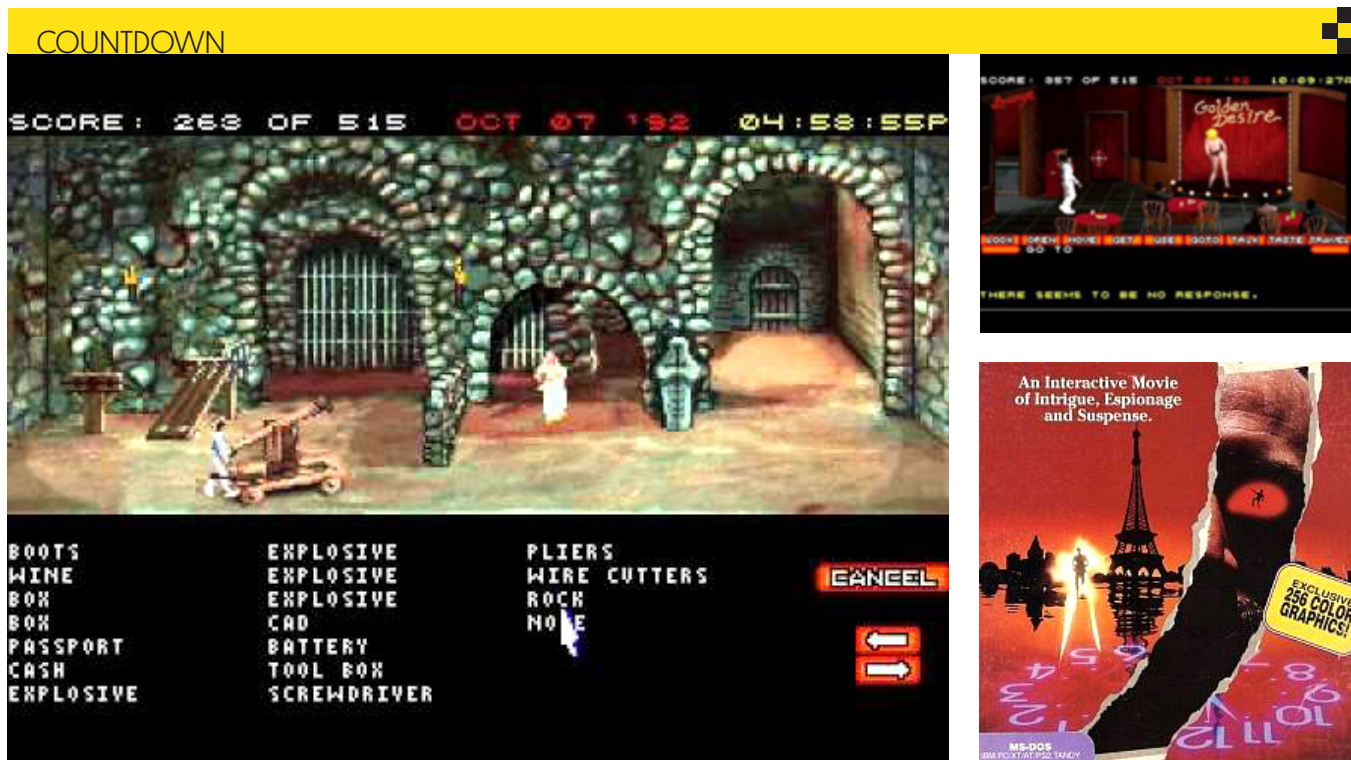
Drugi „przyczółek” wydano dwa lata później, stworzono nowe lokacje, przenosząc akcję z morza do bazy lądowej. W sumie niewiele się zmieniło.

RAID OVER MOSCOW

W sumie kopia Zaxxon, jednak clou kryło się w scenie, w której zupełnie bezkarnie można było strzelać do Kremla. W czasach, gdy Polska była pod kieratem ZSRR.

MEAN STREETS

W Mean Streets pojawiały się nie tylko młode urodziwe panie, lecz również postaci o nietypowym emploi. Wiele z nich wyładowało potem w UaKM.



ACCESS SOFTWARE STAŁ SIĘ ANTYTEZĄ SIERRY I LUCASARTSU – O ILE JESZCZE GRY Z TEXEM MURPHYM ZAWIERAŁY ELEMENTY KOMEDIOWE, TO COUNTDOWN BYŁ CUDOWNIE NA SERIO.

King's Questa i Zorka i jakoś tak wyszło, że zaczęliśmy marzyć, by samemu zrobić coś podobnego. Chris był fanem „Blade Runnera”, co dobrze wyjaśnia jego naturalną skłonność do mrocznych opowieści. Ustaliliśmy, że nasza pierwsza gra będzie miała renderowane wnętrza, szczątkowe digitalizowane filmiki i system dialogowy umożliwiający rozwinięte konwersacje. Rodziło się Mean Streets...

P No właśnie, a w jaki sposób w tamtej epoce udało się stworzyć tak znakomite minianimacje?

Byliśmy na tym polu pionierami, bo wszystkie pozostałe gry korzystały z rysowanej ręcznie animacji. Chwytnie klatki wideo stanowiło wyzwanie, więc wpadliśmy na pomysł zrzutowania sfilmowanych klatek na ekran monitora i klatka po klatce odtwarzaliśmy obraz. Zajmowało to wieczność, ale okazało się efektywne. Dość powiedzieć, że wyposażyliśmy też postacie w głosy. Osobną sprawą stanowiło zsynchronizowanie animacji i dźwięku.

P W jaki sposób Chris Jones awansował na głównego aktora waszych produkcji?

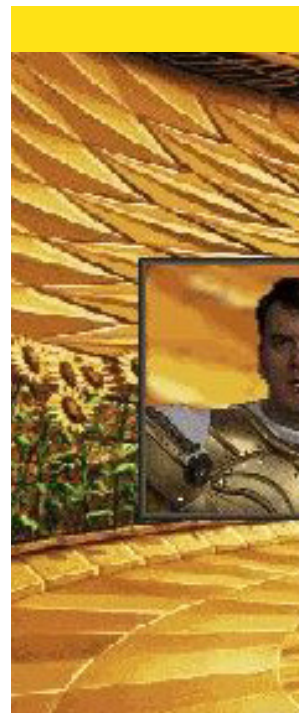
Realizował wspomniane filmiki, więc miał szczątkowe doświadczenie aktorskie. Poza tym był dobrze wyglądającym facetem. W amatorskim „Plan 10 from Outer Space” wcielił się w postać, której już bardzo blisko było do Texa. „Blade Runner” stanowił jedną z inspiracji,

ale drugą, może ważniejszą, okazał się film „Umarli nie owijają się pledem” z 1982 roku ze Steve'em Martinem. Był to czarno biały obraz z detektywem dostarczającym w takim samym stopniu kryminał, co komedię. Mean Streets ukazało się w 1989 roku najpierw na C64, a potem na kolejne platformy, w tym PC.

P Chwilę później ukazał się Countdown, tym razem tylko na pecety. Jakość wykonania tej gry szokowała. Opowiedz, jak ją stworzyliście?

To był mój pomysł. Rozwijali go następnie Chris Jones i Douglas Vandegrift. Gra działała na lekko podrasowanym silniku Mean Streets. To było znaczące odejście od tematów poruszanych przez ówczesne gry. Pojawiały się tam nawet motywy seksualne. Doug wpadł na pomysł, żeby część fabuły objaśniać za pomocą znajdowanych zdjęć i artykułów. A zaraz potem powstało Martian Memorandum, czyli sequel Mean Streets. Powróciły te same postaci, trochę tym razem wzorowaliśmy się na „Total Recall”. Bruce Carver przez cały czas bardzo nas wspomagał, choć sam koncentrował się na naszej golfowej serii Links. Przygodówki zarabiały pieniądze, ale to Links było najbardziej dochodowym przedsięwzięciem Access Software. Z czasem zamknęliśmy pozostałe działalności, które przynosiły nam dochody, i skupiliśmy się na grach.

✦ Pudełka Martian Memorandum i Countdown stanowiły małe dzieła sztuki - tekturowe kuferki wypakowane po brzegi drobiazami.



P Co spowodowało, że odszedłeś z Access Software i założyłeś Flashpoint Productions?

Firma mocno się rozrosła i w pewnym momencie poczułem się zagubiony w strukturach Accessu. Miałem wiele kontaktów w branży, między innymi w Electronic Arts. To nie było nic osobistego – z Chrisem nadal jesteście przyjaciółmi. Gdy odchodziłem, firma właśnie pracowała nad Amazon: Guardians of Eden. Under a Killing Moon znajdował się dopiero w planach.

P Odszedłeś po to, by zrobić Noctropolis...

Tak, tę opowieść wymyśliłem razem z Shaunem Mitchellem. Gra wykorzystywała rozwinięty system capturingu w stosunku do gier Accessu. Każde z teł i każdy przedmiot były ręcznie rysowane i skanowane do komputera. Do tego dochodziła mroczna opowieść najbliższa tego, co wcześniej robiłem w Countdown. Podpisałem umowę z Electronic Arts, które zostało wydawcą gry. Wynajęliśmy osobne studio i zatrudniliśmy lokalnych aktorów z Salt Lake City. Gdy włączyło się w to Electronic Arts, zaczęło się naleganie, by jakość gry aktorskiej była lepsza. Wydawca wyłożył pieniądze, żebyśmy udali się do Hollywood i tam nagrywali scenki. Wynikła z tego pewnego rodzaju afera, gdy okazało się, że producent z ich ramienia nie miał uprawnień do podejmowania takich decyzji. Kończyliśmy więc ponownie w Salt Lake City z naszymi aktorami. Gdy zaczynaliśmy tworzyć grę, istniał plan wydania jej na dyskietkach. Byłoby ich około czterdziestu. Na szczęście dość niespodziewanie pojawiła się technologia CD-ROM i cały problem został rozwiązany. Gdy już wiedzieliśmy, że pojawiło się miejsce na muzykę w najwyższej jakości, udało się zatrudnić mojego przyjaciela, zdobywcę Grammy, Rona Saltmarsha do

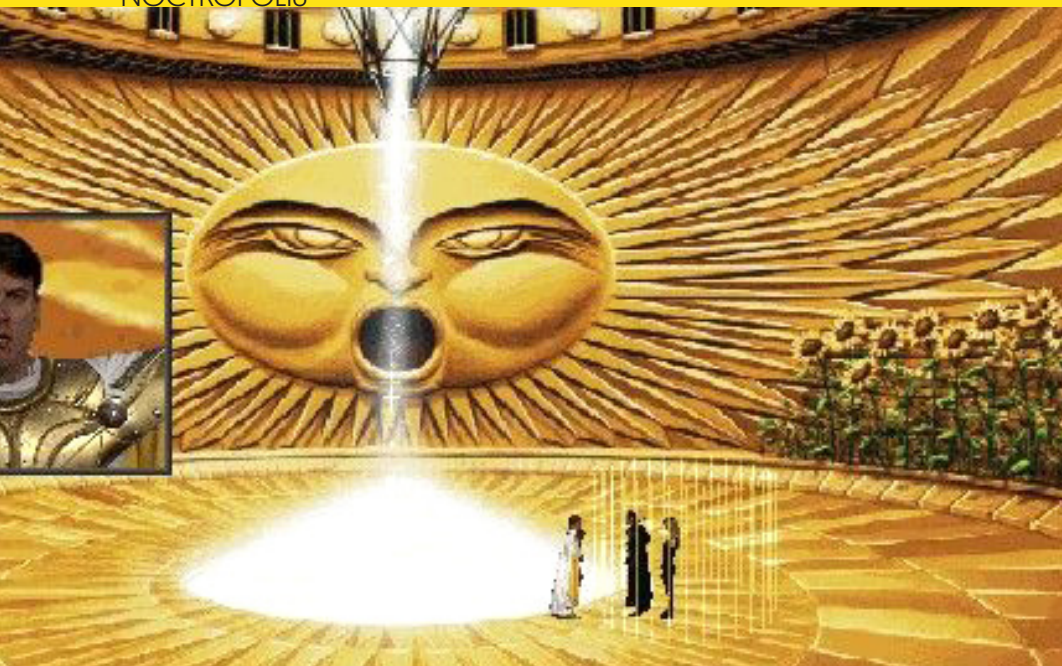
skomponowania przejmującego soundtracku. Do dziś jest to moja ulubiona muzyka w grze wideo.

P Czterdzieści dyskietek? Przecież ten plan był szalony!

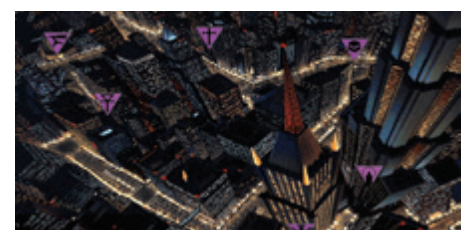
Pamiętaj, że na samym początku po pojawieniu się technologii CD-ROM koszt wypalenia płyty był bardzo wysoki, więc nie było aż tak oczywiste, że taka decyzja będzie oznaczać oszczędności. Niewielu ludzi miało w 1994 roku czytniki CD-ROM, więc wydając Noctropolis wyłącznie na PC i to na CD-ROM, sporo ryzykowaliśmy. Na szczęście gra się zwróciła.

P Flashpoint Productions nie istniało długo. Co robiłeś potem?

Bethesda wynajęła mnie jako producenta do XCar: Experimental Racing. To było tak, że jako Flashpoint szukaliśmy inwestora, rozmawiając z Electronic Arts i Bethesda. W tej drugiej nawiązałem kontakt z Chrisem Weaverem. W wyniku rozmów Flashpoint został poniekąd wchłonięty przez Bethesda, dzięki czemu część ekipy Noctropolis pracowała dalej. Posiadali technologię 3D, wypuszczali wtedy Daggerfalla i my mieliśmy pomagać w szlifowaniu strony fabularnej ich gier. Potem był jeszcze Burnout. Niepostrzeżenie od gier przygodowych prześlizgnąłem się do samochodówek. Pracowałem później poza branżą gier, programując u producentów silników samochodowych. Z kolei Access został kupiony przez Microsoft głównie ze względu na Links. Okazało się, że nasze dawne pomysły ożyły na nowo, gdy Aaron Connors napisał podręcznik o przygodach Texa Murphy'ego. A potem wiadomo: Chris Jones odświeżył temat dzięki Tesla Adventure, ale ja już w tym nie uczestniczyłem. ■

3D Bethesda**NOCTROPOLIS**

❖ Noctropolis do dziś robi wrażenie wizualnym przepychem. Nieco gorzej było z mechaniką gry. Bohater nie mógł się swobodnie poruszać, lecz jedynie przemieszczać pomiędzy wybranymi punktami.



H o k e j o w y z a w r ó t g ł o w y

Niedawno pisałem na tych łamach o świętej wojnie symulatorów piłki nożnej. Temat poważny, choć muszę się przyznać, że im jestem starszy tym piłka coraz bardziej mnie denerwuje. Mimo to jako nieuleczalny kibic warszawskiej Polonii chodzę nawet na mecze III ligi. Są jednak poważne sporty, na które mniej szkoda czasu. Ot choćby hokej na lodzie...

■ Wojtek Kałużyński

Piłka nożna denerwuje mnie wieloma rzeczami. Jest chora pod prawie każdym względem, ale chyba najbardziej jednak tym, że stała się zwyczajnym oszustwem. Oszukują działacze, sędziowie, prezesi. Oszukują i sami piłkarze.

Ot taki „Lewy” – wiadomo napastnik światowej klasy, ale jak widzi okazję do przewrócenia się w polu karnym, to się przewróci. A nuż widelec będzie karny z „kapelusza”, a wyżelowany

komentator Borek aż zapieje z zachwytu nad doświadczeniem i boiskowym cwaniactwem mistrza. O oszustwie ani on, ani znany przemytnik papierosów i wielbiciel truskawek na torcie Hajto ani się zająkną, choć jest oczywiste. A weź takiego futbolistę dotknij palcem – na bank się przewróci i będzie leżał, trzymając się za dotknięte coś tam, dopóki sędzia nie pokaże niecnemu dotykającemu kartki. Najlepiej czerwonej. Tu żadne VAR-y i inne cuda nie pomogą. Taka mentalność, więc sztuki oszustwa uczy się już trampkarzy.

Na szczęście są jeszcze zespołowe sporty dla w miarę normalnych facetów. Gdyby na przykład rugbista symulował kontuzję albo faul, którego nie było, to nie tylko sam zostałby skreślony dożywotnio przez własnych kibiców,

ale jeszcze dzieci i wnuki miałyby zdrowo przechlapane. Udawanie nie jest w rugby przyjęte. W hokeju na lodzie tym bardziej. Tam jak któryś z graczy ma coś do przeciwnika, to nie pada jak ścięty, tylko rzuca kij i idzie na tradycyjne zdrowe „solo”. Owszem, odcierpi dwie minuty na ławce kar, pozbiera ewentualnie wybite zęby, ale się nie ośmiesza, skrzęcając z udawanego bólu. I właśnie dlatego tak bardzo kocham i rugby, i hokej.




■ Już ten ekran startowy z logiem najsłynniejszej ligi hokejowej świata obiecywał wiele... I nie były to wcale obietnice bez pokrycia.



■ Trybów i ustawień było w NHL '94 całkiem sporo. Można było na przykład grać bez kar. Ale tylko najtwardsi przestawiali sterowanie bramkarzem z automatycznego na ręczny.



■ Weteran sportowego dziennikarstwa Ron Barr wyglądał w NHL '94 całkiem jak żywy. A jego słynny kubeczek to już kubek w kubek jak prawdziwy.



„NIE JESTEM WYSTARCZAJĄCO GŁUPI,
ŻEBY BYĆ BRAMKARZEM” — BRETT HULL.

„WIĘKSZOŚĆ LUDZI GONI ZA KRĄŻKIEM,
JA JEŹDŻĘ TAM, GDZIE KRĄŻEK BĘDZIE”
— WAYNE GRETZKY.

„POŁOWA HOKEJA TO GŁOWA. DRUGA POŁOWA
TO BYCIE CHORYM NA GŁOWĘ” — JIM MCKENNY.



To są jednak gry dla facetów, a nie wyzłelowanych panienek. Rugby ma swoje całkiem ciekawe i całkiem nieciekawe symulacje w świecie gier sportowych, ale o nich (jeśli redaktor pozwoli) innym razem, natomiast hokej ma przede wszystkim serię NHL, którą zachwyciłem się, wstyd przyznać, prawie 25 lat temu.

BYĆ JAK MARIO LEMIEUX

Najszybsza, najbardziej kontaktowa i jak na mój gust najbardziej też widowiskowa gra zespołowa pojawiła się po raz pierwszy w świecie gier wideo w 1979 roku w prymitywnym, nawet jak na tamte czasy tytule Hockey!/ Soccer!. Potem były lepsze i gorsze gry o tak wyszukanych tytułach, jak Hockey (1980, Intellivision), Ice Hockey (1981, Atari) czy Great Ice Hockey (1986, Sega). Na początku lat dziewięćdziesiątych miała nawet miejsce mała hokejowa wojenka z udziałem dwóch największych wówczas gwiazd lodowego sportu. W 1991 roku THQ wydało na Nintendo grę Wayne Gretzky Hockey firmowaną przez hokejowego boga tamtych lat. W odpowiedzi Sega wypuściła w tym samym roku na własną konsolę grę Mario Lemieux Hockey z najpoważniejszym rywalem Gretzky'ego do panowania na hokejowym Olimpie. Wszystkich pogodził jednak gigant sportowych symulacji. EA Sports opracowało w swym kanadyjskim oddziale grę NHL Hockey, licencjonowaną przez najszlachetniejszą ligę świata na konsolę Segi.

Rok później ukazała się, także na Nintendo, druga część serii - NHLPA Hockey '93. Nie grałem wtedy w te gry - ani do Segi Mega Drive, ani do SNES nie miałem dostępu. Ale już kolejna gra cyklu ukazała się także w wersji na DOS. I te dorwałem jakimś pokątnymi kanałami, spakowaną na bodaj sześciu dyskietkach. Po niejakich problemach z rozpakowaniem archiwów ARJ i kombinacjach z dziwną kartą

I NAPASTNICY, I OBROŃCY, A JUŻ NA PEWNO BRAMKARZE, GRALI TROCHĘ JAK CYBORGI. ALE PRZECIEŻ, ŻEBY GRAĆ W NHL I WTEDY, I DZIŚ, TRZEBA BYĆ PO TROSZE CYBORGIEM.

dźwiękową Yamahy udało się to zainstalować i uruchomić spod poczciwego Nortona Commandera. No i... mało przeżyłem przedtem, a jeszcze mniej potem takich zachwyty i olśnień.

CYBORGI JEŹDŹĄ ZA KRĄŻKIEM

To była miłość od pierwszego wejrzenia. Cóż za grafika, jaki realizm! Dziś może i budzi uśmieszek wyrozumiałego politowania, wtedy to była rewelacja. Widok z góry z przesuwającą się wirtualną kamerą dawał znakomity przegląd wydarzeń na lodzie, znacznie lepszy niż używana we wcześniejszych symulacjach hokeja perspektywa boczna. Sprite'y zawodników widzianych z góry nie były same w sobie jakąś wielką atrakcją, ale już ich sposób poruszania się robił wrażenie realizmem. Czuło się od razu, że jeżdżą na łyżwach po lodzie, który stawia opór. Żeby wyhamować trzeba było chwili, a spod płóz prawie sypały się iskry. Samo lodowisko podczas meczu rozjeżdżane przez

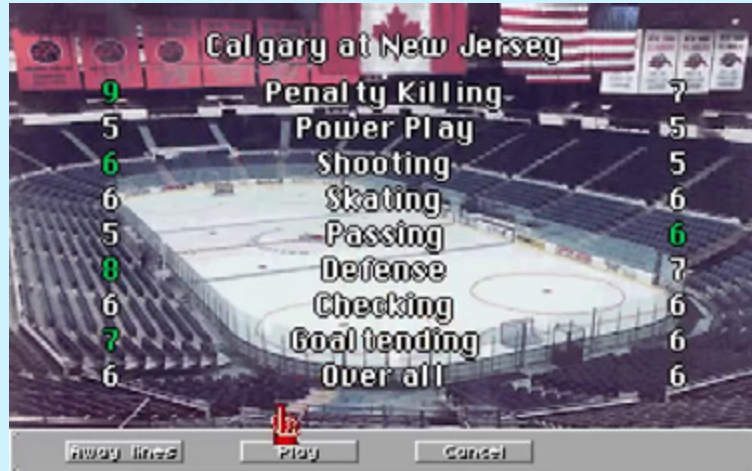
graczy pokrywało się z czasem wyrażnymi rysami. A w przerwie na taflę wyjeżdżały modele rolb i wyglądały powierzchnię. Gdzie wtedy można było zobaczyć takie cuda?

A sama rozgrywka? Cudeńko jak na ówczesne standardy. Krążek (trochę nieproporcjonalnie duży) sunął po lodzie prawie jak prawdziwy, odbijał się od band pod właściwymi kątami. System podań dawał niemalże doskonałe złudzenie realności. Ciągły pressing, konieczność precyzji i siły podania, które i tak mogło nie dojść do adresata, bo przeciwnik czujnie przerywał akcje. Urozmaicony repertuar strzałów nie dawał szans na

monotonię, były nawet „one timery” - uderzenia z klepki, z pierwszego krążka. A bramkarze, ze znakomitym Dominikiem Haškiem na czele, łapali większość strzałów w parkany, więc żeby coś strzelić, trzeba się było nieźle nakombinować. Najefektywniejsze było szybkie podanie wszerz lodowiska i błyskawiczne uderzenie ze skrzydła.

I napastnicy, i obrońcy, a już na pewno bramkarze grali trochę jak cyborgi. Ale przecież, żeby grać w NHL i wtedy, i dziś, trzeba być po trosze cyborgiem. Dotąd pamiętam swój pierwszy mecz, który - o dziwo - przegrałem jako lamer tylko 0:1. Tyle że grałem najsilniejszą wówczas ekipą Pingwinów z Pittsburgha przeciw najsłabszym Wielorybnikom z Hartford. Co to był za dreszczyk emocji, gdy strzał sprzed niebieskiej linii leciał w stronę bramki i przez krótki moment miało się nadzieję, że może jednak wpadnie do siatki. Naprawdę niezapomniane.

Obrona była jeszcze trudniejsza. Gra bodiczkiem dawała efekty najlepsze. Zawodników dawało się wrzucać na bandę, a system liczył nawet udane „hits”. Mój brat, który jak ja połknął hokejowego bakcyła, celował nawet w bicie rekordów w tej specjalności.



☒ Liczbowe oceny siły drużyn dość precyzyjnie odzwierciedlały układ sił w ówczesnej lidze NHL.

Były rzecz jasna kary za faule i zjeżdżało się na ławkę kar, były też zmiany formacji przeprowadzane albo w locie albo w przerwach, były wreszcie bójk w sytuacjach spornych.

Owszem, były niedoróbki, zdarzały się wpadki, nawet oczywiste babole. Najsłynniejszy polegał na tym, że dało się często strzelić gola bezpośrednio ze wznowienia na środku lodu. Gdy grałem z kumplami, umawialiśmy się, że nie stosujemy tej sztuczki, ale gdy się grało z komputerem, nie raz wykorzystywałem ten błąd i ratowałem wynik nie do końca uczciwym trikiem...

Z BOKU TAFLI

NHL '94, jeśli chodzi o rozgrywkę, był grą wyjątkową. Można było rozegrać pojedynczy mecz, cały regularny sezon z playoffami o Puchar Stanleya, same playoffy. Przez miesiąc dzień w dzień rozgrywałem regularny sezon - 82 mecze swoimi ulubionymi Penguins, a potem walczyłem o Puchar Stanleya. Pamiętam do dziś radochę, gdy udało mi się ograć New Jersey Devils 10:1 i frustrację, gdy w kolejnych rundach pucharu nie dawałem rady najpierw Niedźwiadkom z Bostonu, a potem Królom z Los Angeles.

Ale ważny był nie tylko sam mecz, ale także cała otoczka. Fakt, że można było grać prawdziwymi zespołami NHL w prawdziwych składach był nie do przecenienia. W poszczególnych halach rozlegały się nawet charakterystyczne dla poszczególnych zespołów syreny i motywy muzyczne, jak na przykład „Brass Bonanza”



☒ Cały pomysł oprawy NHL '94 odwoływał się do inscenizowania statycznymi obrazami transmisji telewizyjnej. I to była taka ówczesna truskawka na torcie.



➤ Symulacje bójk może i nie były wyrafinowane, ale dać Oliwą w zęby Charze to był wyczyn!

„WSZYSCY HOKEIŚCI SĄ DWUJĘZYCZNI.
ZNAJĄ ANGLEJSKI I PRZEKLEŃSTWA”
— GORDIE HOWE.

w hali Hartford Whalers, czy „Halte-là! Les Canadiens sont là!” na lodzie Montreal Canadiens. W boksach poszczególnych drużyn byli trenerzy, był komentarz, a nawet wypowiedzi ekspertów w przerwach ilustrowane animacją. Dziś takie cuda w grach sportowych nie dziwią, wtedy były rewelacją.



HOKEJ, JAKIEGO JUŻ NIE MA
NHL '94 z miejsca zyskał wśród fanów hokeja status gry kultowej. I do dzisiaj taki pozostaje. Dość powszechnie uważa się ten tytuł za jedną z najlepszych i najbardziej przełomowych gier sportowych w historii. Wciąż umieszczany jest w rozmaitych zestawieniach wszech czasów. I nic dziwnego. To dzięki NHL '94 fani hokeja mogli spoglądać z góry na miłośników innych dyscyplin. Ta gra, tak jeśli chodzi o samą symulację rozgrywki, jak i otoczkę, biła na głowę wszystkie komputerowe piłki nożne, koszykówki, futbole amerykańskie, krykiety. Doskonala równowaga między realizmem a efektywnością wyzwalała nieznaną wcześniej emocje, dając niemal poczucie uczestnictwa w transmisji telewizyjnej.

W następnych edycjach było prawdę rzekłszy coraz lepiej. W doskonaleniu fotorealizmu programiści

z oddziału EA z Kanady - było nie było ojczyzna hokeja - czasem gubili rytm i świeżość, ale generalnie seria rozwijała się w dobrym kierunku. Co roku zachwycałem się czymś nowym: a to wyglądem hokeistów, a to jeszcze większym realizmem rozgrywki, a to taktycznymi nowinkami, żywiołowo reagującą publicznością, dodaniem rozgrywek międzynarodowych, bójkami, w których można było zadawać i blokować ciosy, a to innymi jeszcze drobiazgami. Tak było do roku 2003, gdy ukazał się rewelacyjny NHL '04.

Potem priorytetem dla EA Sports stały się konsole. Na PC kolejne edycje NHL wyglądały coraz gorzej, a na konsolach zagubiły ducha prawdziwej symulacji na rzecz zręcznościowej efektywności. Przeciętny NHL '09 był ostatnią grą wydaną także na PC. Grywam czasem w te nowe konsolowe, ale już mnie nie podniecają jak te dawniejsze.

Są raz lepsze, raz gorsze, ale do symulacji hokeja z prawdziwego zdarzenia nie mają szans pretendować. Kolejne petycje o wydanie nowego NHL na PC są przez EA Sports ignorowane. Na szczęście pozostaje... powrót do przeszłości. Społeczność graczy wzięła sprawę w swoje ręce i co roku „wydaje” nową pecetową edycję na bazie NHL '04 z aktualizacjami składów, drużyn, koszulek i hal. Nie wygląda to może olśniewająco - wszak silnika nie da się zmienić - ale to i tak lepsze niż konsolowe nextgenowe zręcznościówki. Kawałek znakomitego hokeja w stylu odrobinę vintage, za to z prawdziwymi emocjami. Okazuje się po raz kolejny, że sercem sportowych symulacji nie jest wcale coraz lepsza grafika, rozbudowane algorytmy taktyczne, ale najprostsze emocje. I to właśnie dla nich w stare NHL nie tylko można, ale warto grać. ■

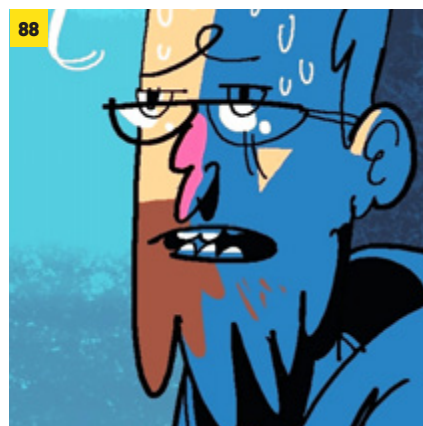
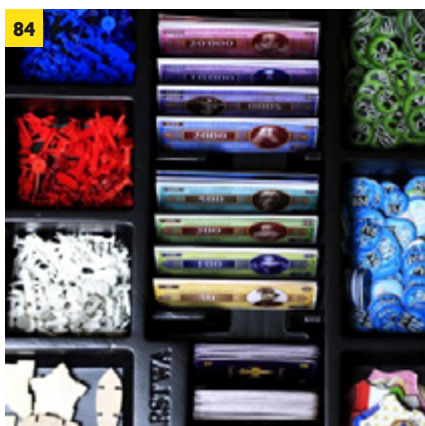


➤ „NHL 94 to gra prawie bez skazy w odwzorowaniu prędkości i strategii hokeja. To jedna z najlepszych gier dostępnych na PC” - PC Gamer US.

➤ Jeśli ktoś ma ochotę zagrać w hokeja na PC, najlepiej sięgnąć po fanowską reedycję NHL '94 zwaną Rebuilt. Wygląda tak sobie, ale emocje niezapomniane!



SECRET



LEVEL

**WSZYSTKO WZIĘŁO W ŁĘB, KIEDY AMERICA ONLINE
DAŁA POWSZECHNY I ŁATWY DOSTĘP DO INTERNETU
UŻYTKOWNIKOM DOMOWYCH KOMPUTERÓW.**



HISTORIA GIER O...

CAPTAIN

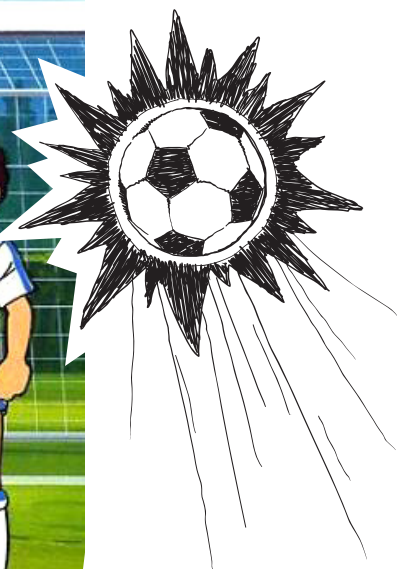
Tsubasa

Chyba każdy, kto dorastał w latach dziewięćdziesiątych, pamięta pasmo japońskich seriali animowanych wyświetlanych na kanale Polonia 1. Składało się ono z trzech 20-30-minutowych anime. Jednym z nich był serial, który skupiał się na piłce nożnej.

■ Adrian Szymański "Jeży"
Maciej Miszczak



■ TSUBASA W AKCJI, BRAMKA WISI W POWIETRZU! SUPERSTRIKERSI I INAZUMA 11 MOGĄ SIĘ SCHOWAĆ.



Tak, to właśnie ta bajka, gdzie główni bohaterowie przez pół odcinka biegają do bramki, wyłaniającej się zza horyzontu, aby na sam koniec efektownym strzałem zdobyć gola. „Captain Tsubasa” (w Polsce o tytule „Kapitan Jastrząb”) – bo o nim mowa – stał się inspiracją dla milionów dzieciaków, które uwielbiały biegać za piłką, by potem zapisać się do klubów piłkarskich i podążać za swoimi marzeniami tak jak główny bohater tejże kreskówki. Zapytajcie chociażby Zinedine’a Zidane’a, Lionela Messiego, Fernando Torresa, Andrésa Iniestę czy emerytowanego już gwiazdora włoskiego futbolu Alessandro Del Piero, co ich skłoniło do wybrania takiej, a nie innej ścieżki kariery.

Sam pamiętam doskonale, jak grając na podwórku, a niedługo później i w klubie piłkarskim, stojąc w bramce zakładałem czapkę z daszkiem i czekałem tylko na odpowiednią okazję, aby wykonać paradę à la Wakabayashi (jeden z głównych początkowych rywali, a następnie największych przyjaciół Tsubasy) i złapać „tygrysi strzał” mojego kolegi, który na moment stawał się Kojiro Hyugą, serialowym antagonistą postaci głównej.

✦ PAMIĄTKOWE ZDJĘCIE DRUŻYNY NANKATSU PRZED PIERWSZYM TURNIEJEM MIĘDZYSZKOLNYM.



✦ UŚMIECHNIĘTY ALESSANDRO DEL PIERO, TRZYMAJĄCY ORYGINALNE ILUSTRACJE YOICHI TAKAHASHI.



✦ ANDRÉS INIESTA W KOSZULCE SWOJEGO IDOLA Z DZIECIŃSTWA.



Cofnijmy się na moment nieco dalej w czasie, a mianowicie do roku 1981. Wtedy to właśnie Yoichi Takahashi, 21-letni urodzony w Tokio fan sportu, a głównie piłki nożnej, stworzył czarno-biały komiks o przygodach Tsubasy Ozory, chłopca o ogromnym talencie piłkarskim. W tamtym okresie to baseball był na ustach Japończyków. Piłką nożną w Japonii nikt się szczególnie nie interesował. Można uznać, że Takahashi dzięki Tsubasie rozwinął popularność tej dyscypliny sportu wśród Japończyków. Kiedy Yoichi Takahashi był w trzeciej klasie liceum, przypadkowo trafił na relację w TV z mistrzostw świata 1978 roku. Zauważył wtedy, jak dużą ekscytację wywołuje piłka nożna u Europejczyków i wpadł na pomysł stworzenia mangi z futbolem w roli głównej. Początkowo mangą zaczęła ukazywać się w magazynie Shonen Jump i spotkała się ze znakomitą odbiorą wśród czytelników. Na kanwie jej popularności w roku 1983 kanał TV Tokyo wyemitował pierwszy odcinek wersji animowanej. Na tym jednak nie koniec. Sprzedaż samej mangi przekroczyła 82 miliony egzemplarzy na całym świecie i doczekała się wielu kontynuacji. Serial natomiast rozwinął się o kilka nowych serii oraz pełnometrażowych filmów kinowych. Animowany „Captain Tsubasa” szybko dotarł również do Europy, Ameryki Południowej oraz niemal całej Azji, dzięki czemu zyskał jeszcze większe rzesze fanów na całym świecie. Na bazie mangi oraz anime powstało wiele wspaniałych gier na przeróżne platformy, których historię warto opowiedzieć.

POCZĄTKI PIŁKARSKIEGO RPG

Pierwszą grą, opowiadającą o przygodach młodego geniusza piłki, był **Captain Tsubasa**. Stworzyła ją firma Tecmo, a została wydana w Japonii 1988 roku na konsolę NES/Famicom. Fabuła gry obejmowała rozgrywki juniorów o mistrzostwo Japonii oraz rozgrywki międzynarodowe zgodnie z wydarzeniami zawartymi w mandze i anime. W pierwszym etapie gry braliśmy udział w turnieju o mistrzostwo Japonii i kierowaliśmy oczywiście drużyną Nankatsu z Tsubasą i resztą bohaterów mangi w składzie. Następnie prowadziliśmy reprezentację Japonii i graliśmy w turnieju z najmocniejszymi europejskimi drużynami. Po drodze każdego etapu nasza drużyna mierzyła się z doskonale nam znanymi przeciwnikami,



✦ CAPITAN TSUBASA NES — CHARAKTERYSTYCZNY EKRAN KONTROLI ZA WODNIKA PODCZAS MECZU.

z jakimi Tsubasa toczył pasjonujące boje na boisku. Mecze rozgrywaliśmy między innymi przeciwko Hanawie z braćmi Tachibana w składzie, Furano z Matsuyamą czy z Toho, gdzie wiele krwi próbował nam napisać Kojiro Hyuga. Ten ostatni był głównym oponentem na japońskim podwórku. Charakteryzował się brutalną i zdecydowaną grą. Jego silne strzały były trudne do obrony, a do tego kościły po drodze przynajmniej trzech naszych zawodników. Później startowaliśmy w rozgrywkach europejskich na czele kadry złożonej z najlepszych japońskich piłkarzy. Rywalizowaliśmy w nich między innymi z Włochami z Gino Hernandezem w bramce, Argentyną prowadzoną przez Juana Diaza, a w rozgrywce finałowej walczyliśmy z samym Karlem Heinzem Schneiderem, napastnikiem Niemiec.

Sama rozgrywka była czymś niespotykanym. Mieliliśmy do czynienia z piłkarskim RPG. Gracz sam decydował o tym, co kierowany przez niego zawodnik ma zrobić w zależności od tego, w jakiej boiskowej sytuacji się znalazł. Kiedy był atakowany przez przeciwnika, akcja zatrzymywała się i otrzymywaliśmy kilka opcji do wyboru. Mogliśmy zdecydować się na drybling, podanie lub strzał. W przypadku, kiedy to nasz zawodnik atakował przeciwnika prowadzącego piłkę, również stawaliśmy przed wyborem czy wykonać wślizg, próbować przeciąć podanie, zablokować przeciwnika lub zrezygnować z ataku. Należy pamiętać o energii każdego z zawodników, która była prezentowana w formie liczby nad jego imieniem. Każde zagranie kosztowało określoną jej ilość, a najwięcej ubywało jej oczywiście po wykonaniu superstrzałów, w które uzbrojeni byli najbardziej znaczący zawodnicy. Zagrania te różniły się od zwykłego strzału przede wszystkim siłą, efektowną animacją i stanowiły jeden z pewniejszych sposobów na zdobycie gola.

Należy także wspomnieć o wersji na rynek US/EU tejże produkcji. **Tecmo Cup Soccer Game** została wydana w 1992 roku i w porównaniu do swego japońskiego odpowiednika miała kilka znaczących różnic.



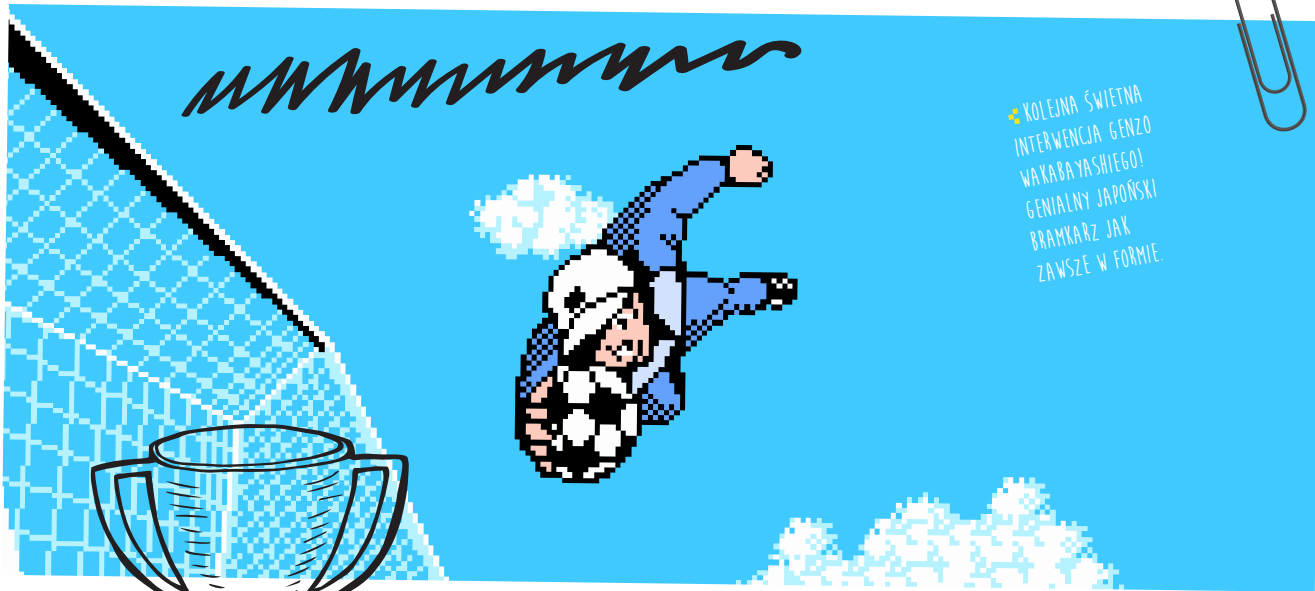
Imiona postaci i ich wygląd zostały zmienione. Miejsce Tsubasy Ozory zajął jasnowłosy Robin Field, Kojiro został przemianowany na ściętego na języka Damona, a Misaki nosił imię Cecil. Jednak najbardziej komiczna zmiana dotyczyła Ishizakiego, który w tej wersji gry miał na imię Brook i nosił punkowego irokeza. Niech nie zwiedzie was nasz ironiczny ton. Darzymy tę grę ogromnym sentymentem dlatego, że to właśnie w nią dane nam było zagrać po raz pierwszy na Pegasusie. Nie byliśmy wtedy świadomi, że mamy do czynienia z grą o ulubionym bohaterze z dzieciństwa.

Po sukcesie pierwszej części nieuniknione było pojawienie się kolejnej. **Captain Tsubasa vol. II Super Striker** wydany został w Japonii przez firmę Tecmo 20 lipca 1990 roku ponownie na NES. Wykorzystywał podstawowe mechanizmy pierwszej części. Ulepszono grafikę, dźwięk, animację. Poza tym dodano zawodnikom wiele nowych zagrań i poprawiono płynność rozgrywki. Wachlarz możliwości został powiększony między innymi o nowe superstrzały (rozrywające siatki w bramce), superpodania oraz superdrybling. W defensywie wprowadzono superwślizgi oraz superblokowanie strzału (w tym słynny blok twarzą w wykonaniu Ryo Ishizakiego).

✦ KOMU BY TU PODAĆ? PODGLĄD NA POZYCJE NASZYCH KOLEGÓW NA BOISKU.



✦ YOICHI TAKAHASHI Z CHARAKTERYSTYCZNA KOSZULKĄ DRUŻYNY NANKATSU.



✦ KOLEJNA ŚWIETNA INTERWENCJA GENZO WAKABAYASHIEGO! GENIALNY JAPONSKI BRAMKARZ JAK ZAWSZE W FORMIE.



Gra zachowała wszystkie funkcje, jakie wprowadziła jej poprzedniczka. Od razu zwracał uwagę skok w jakości grafiki. Specjale stały się bardzo kolorowe i efektowne. Wygląd wielu zawodników odświeżono, dodając im nowe zagrania. Tym razem nawet Ishizaki doczekał się superstrzału, którego uczył się w meczu z reprezentacją USA. Rozgrywka była szybka i bardzo płynna. Fabuła różniła się znacznie od oryginalnej mangowej opowieści. Tsubasa nadal był gwiazdą brazylijskiego São Paulo, Misaki przeniósł się do Francji i grał wraz z Napoleonem w drużynie Champs-Élysées, Matsuyama występował w Yorkshire w Anglii, jednak najciekawszy kierunek obrał Kojiro Hyuga, którego strzały rozrywały teraz siatki w bramkach ligi meksykańskiej (sic!), gdzie w drużynie Mexico City grał razem z Wakashimazu. Ostatnim przeciwnikiem, z którym musieliśmy się zmierzyć podobnie jak w części pierwszej, była słynna reprezentacja Niemiec, gdzie bramkarz Muller z łatwością bronił większość naszych ataków, natomiast Wakabayashi miał ogromne problemy z wyłapaniem ognistego strzału Schneidera.

Długo nie trzeba było czekać na kolejną grę. **Captain Tsubasa 4: Pro no Rival Tachi** ukazała się 3 kwietnia 1993 roku na SNES.



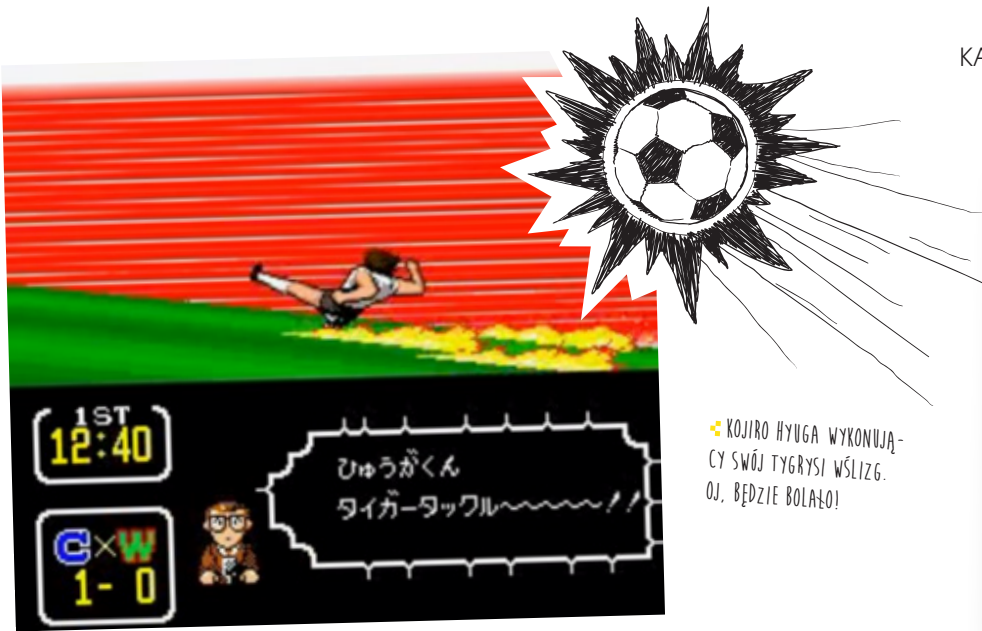
Fabuła była bardzo złożona i nawet z nowszymi wydaniem mangi nie miała za wiele wspólnego. Sama rozgrywka w porównaniu do trzeciej części stała się zdecydowanie mniej dynamiczna. Tecmo po raz kolejny wzbogaciło wielu zawodników o niespotykane wcześniej zagrania. Pojawiło się mnóstwo nowych przeciwników za sprawą o wiele większej liczby meczów, jakie mieliśmy do rozegrania w porównaniu do poprzednich części gry. Do przejścia były cztery oddzielne scenariusze. Jeśli zaliczyliśmy pierwszy, natychmiast otwierał się kolejny i tak do końca. Każda ze „ścieżek” miała inną fabułę i każda kończyła się meczem finałowym z innym przeciwnikiem.

Idąc za ciosem, 9 grudnia 1994 roku Tecmo wydało **Captain Tsubasa 5: Hasha no Shogo Campione** na SNES. Rozgrywka ponownie wykorzystywała system RPG, jednak koncepcja gry różniła się mocno od poprzednich części. Do tej pory mieliśmy zbliżenie na zawodnika, który w danym momencie posiadał piłkę, a boisko w formie radaru z pozycjami piłkarzy umieszczone było obok. Tym razem boiskowe zmagania pokazywano z góry, w sposób zbliżony do ówczesnych gier piłkarskich, które brylowały wtedy na rynku, takich jak Sensible World of Soccer. Mecze były płynne, a akcje dynamiczne. Najważniejsi bohaterowie ponownie zmienili kluby. Tsubasa opuścił São Paulo na rzecz włoskiej drużyny Lecce, a Kojiro i Wakashimazu zasilili Juventus Turyn. Ponownie mogliśmy wybrać spośród kilku scenariuszy, klikając w podobiznę zawodnika, którego ścieżkę fabuły chcieliśmy rozegrać. Ciekawym urozmaicheniem były okrzyki znane z anime. Główni bohaterowie używali ich podczas wykonywania swoich specjalnych strzałów. Najbardziej przypadło nam do gustu „FIRE!!!”, kiedy Schneider wykonywał swój ognisty strzał.

Szóstą, ostatnią odsłonę przygód Tsubasy Ozory na SNES stworzyło Bandai. **Captain Tsubasa J: The Way to World Youth** wydano 17 listopada 1995 roku. Jak łatwo się domyślić, nowa firma odeszła zupełnie



✦ NIEKTÓRYM SUPERSTRZAŁOM NADANO ZWIĘRZĘCE NAZWY. STRZAŁ TYGRYSA, STRZAŁ ORŁA CZY WIDOCZNY NA SCREENIE STRZAŁ SOKOŁA.



✦ KOJIRO HYUGA WYKONUJĄCY SWÓJ TYGRYSI WŚLIZG. OJ, BĘDZIE BOLEŃ!

od schematów, których trzymało się Tecmo. Ogromna zmiana, jaką dostrzegano się po odpaleniu pierwszego meczu, to boisko. Wyglądało, jakbyśmy poruszali się po kuli, a nie płaskiej murawie. Ograniczało to znacznie pole widzenia, co bardzo utrudniało płynne podawanie piłki między zawodnikami. Twórcy gry najprawdopodobniej chcieli przenieść na ekrany graczy legendarny i nierzadko wyszydany efekt znany z anime, kiedy to Tsubasie podczas dryblingu zza horyzontu wylaniała się bramka drużyny przeciwnej. W naszym odczuciu wyszło to w **Captain Tsubasa J** wyjątkowo kiepsko. Grafika nie powalała, animacje strzałów i zagrań specjalnych wyglądały ubogo, a muzyka, która w każdej części Tsubasy stanowiła istotny element rozgrywki, tu bardziej przeszkadzała, niż umilała nam zdobywanie bramek. Z pełnym przekonaniem możemy stwierdzić, że była to najłupsza gra spośród wszystkich, jakie wymienialiśmy do tej pory.

W czasach, kiedy SNES i Sega Mega Drive walczyły o miano najlepszej konsoli na rynku, Tecmo sprawiło nie lada gratkę fanom Tsubasy. 30 września 1994 roku przeszedł do historii, bo wtedy ukazała się pierwsza gra wydana nie na kartridżu, lecz na płycie CD! **Captain Tsubasa** pojawił się w Japonii na platformie SEGA Mega CD (przystawka do Mega Drive, która umożliwiawała odtwarzanie płyt kompaktowych). Czy znaleźcie kogoś, kto miał w tamtym okresie taki egzotyczny sprzęt? My niestety nie, więc... tytuł ogrywaliśmy już dużo później na emulatorze z wielkimi wypiekami na twarzy. Odsłonę tę wyróżniała fabuła, która była najbardziej szczegółowa ze wszystkich produkcji do tej pory. Czerpała garściami z całego anime. Zaczynaliśmy od pierwszych kroków Tsubasy Ozory w potyczkach międzyszkolnych w barwach Nankatsu, a kończyliśmy na rozgrywkach o mistrzostwo szkół średnich. Do pełni szczęścia brakowało jedynie rozgrywek międzynarodowych, ale te zawarte już były wielokrotnie w poprzednich częściach.



✦ ZNIKAJĄCA ZA HORYZONTEM BRAMKA BYŁA CHARAKTERYSTYCZNYM ELEMENTEM ODŚLONY GRY J: WAY TO THE WORLD YOUTH.



✦ TYTUŁOWY EKRAN Z GRY CAPTAIN TSUBASA WYDANEJ NA SEGA CD.



Po rozegraniu kilku początkowych meczów od razu zauważało się bardzo duże podobieństwo mechaniki rozgrywki do dwóch pierwszych części z NES. Wydanie gry na krążku o dużej pojemności, oprócz ulepszonej grafiki, animacji, muzyki i efektów dźwiękowych, towarzyszących potyczkom, pomieszcilo także solidne dubbingowane cutszenki z oryginalnymi głosami rodem z anime. Zaskoczyło nas, że gra była tak dobra i kompletna, a niestety mało kto wiedział o jej powstaniu. Wynikało to zapewne z małej popularności platformy sprzętowej. Wydanie przygód o Tsubasie na konsolę SEGA było ukłonem twórców w stronę fanów tego uniwersum, za co Tecmo należą się gorące brawa. Wadą był brak regrywalności (zresztą podobnie jak innym grom wydanym na NES i SNES). Wątpliwe, by po przejściu całej ścieżki fabularnej i stoczonych bojach na boisku, które starczały na długie zimowe wieczory, komukolwiek chciało się powtarzać opowiedzianą historię kolejny raz. Mimo to tytuł przeszedł do klasyki i należy do tych pozycji, w które warto zagrać.

ERA PLAYSTACJI

Kolejną część Tsubasy Bandai wydało 3 marca 1995 roku, ale już na konsolę PlayStation. **Captain Tsubasa J: Get in the Tomorrow** bazował na anime „Captain Tsubasa J”.





~~~~~

■ NIEZWYKLE EFEKTOWNA ANIMACJA PODWÓJNEGO STRZAŁU TSUBASY I KOJIRO UKAZANA W GRZE CAPTAIN TSUBASA NA PS2.

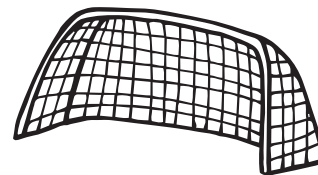
lub też mierzyliśmy się z innym graczem. Rozgrywka była bardzo dynamiczna i sprawiała dużo frajdy. Captain Tsubasa należy do części, w którą każdy fan z pewnością powinien zagrać.

#### KIESZONKOWY TSUBASA NA KONSOLE NINTENDO

Tsubasa gościł także na konsolach przenośnych. Dwa tytuły wyszły na Game Boya. Pierwszy o nazwie **Captain Tsubasa VS**, który stworzyło Tecmo w 1992 roku. Był to prequel do historii opowiedzianej w Captain Tsubasa na NES. Poza uproszczoną grafiką i animacją sam koncept gry nie różnił się znacząco od pierwszej części wydanej na 8-bitowca. Druga gra stworzona przez Bandai w 1995 roku o dość długim tytule **Captain Tsubasa J: Zenkoku Seiha Heno Chosen** była dziwnym tworem. Nie do końca wiadomo, jak w ogóle w to grać. Boisko było prawie niewidoczne, a przyjemność z rozgrywki żadna. To gra po prostu kiepska.

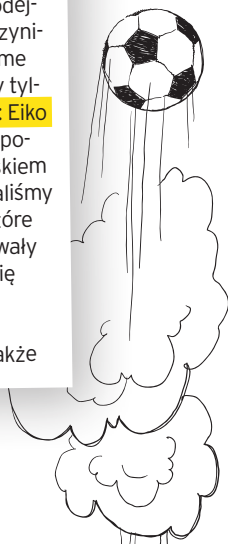
Osiem lat później trzecie podejście Tsubasy na handhelda uczyniło Konami, wydając grę na Game Boya Advance'a. Sprzedawany tylko w Japonii **Captain Tsubasa: Eiko no Kiseki** też należy uznać za porażkę. Była to karcianka z boiskiem widzianym z góry. Podejmowaliśmy w niej strategiczne decyzje, które zupełnie nie wciągały i nie dawały frajdy. Tytuł nie legitymował się polotem ani finezją.

Cieszące się bardzo dużą popularnością Nintendo DS także



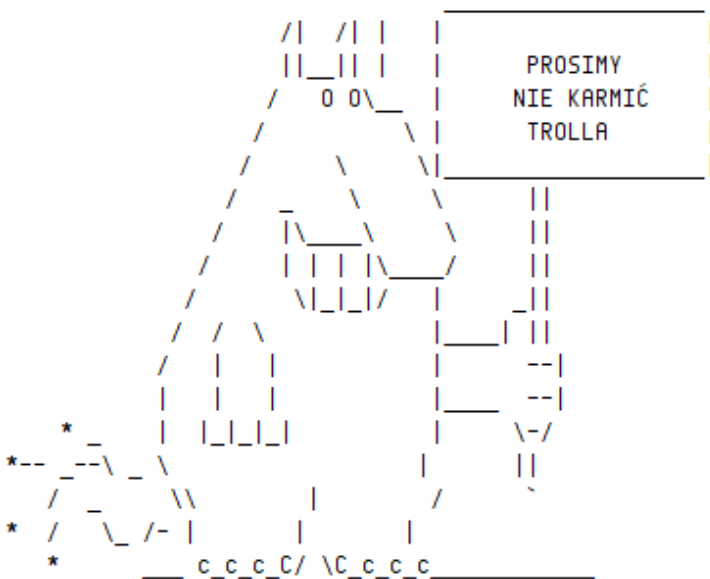
doczekało się przygód Tsubasy. Grę **Captain Tsubasa: New Kick Off** wydano w 2010 roku w Europie z okazji 30-lecia powstania mangi. Fabuła powieliła historię z poprzednio wydanych gier i przypominała tę z wersji na PS2. Grafika oraz animacje były co prawda w 3D, ale moc obliczeniowa Nintendo DS nie pozwalała na wiele. Rozgrywka i sposób kontroli piłkarzy czerpały garściami z poprzedniczek. Mecze przeplatano wywołanymi wydarzeniami bazującymi na anime. Cieszył fakt oficjalnego wydania gry na Starym Kontynencie, ale do dziś nie znamy odpowiedzi na pytanie, dlaczego wydawcy na rynek europejski nie uwzględnili wersji gry w języku angielskim na co, nie ukrywamy, wielu fanów liczyło. Pomimo upływu lat w Japonii moda na Tsubasę trwa. Udowadnia to wydana w ubiegłym roku w Japonii kolejna wersja gry na platformy mobilne **Captain Tsubasa: Tatakae Dream Team** wyprodukowana przez KLabGames. Po wstępnym zapoznaniu się z produkcją wylania nam się obraz pięknie zrealizowanej i ciekawej pozycji dla fanów serii. Głównym zadaniem w grze jest stworzenie swojej drużyny marzeń i rozgrywanie nią meczy w kilku trybach, między innymi w scenario oraz online. Rozgrywka bazuje oczywiście na niezawodnym i doskonale nam znanym systemie piłkarskiego RPG. Mecze, które było dane nam zobaczyć, toczyły się w zawrotnym tempie, a superzagrania wyglądały znakomicie. Liczymy na pojawienie się w przyszłości wersji, w którą będą mogli grać zainteresowani fani spoza Kraju Kwitnącej Wiśni, ale jest to już temat na kolejny artykuł.

Na przestrzeni trzydziestu lat wydano wiele gier, które były bardzo udanymi produkcjami. Można uznać je już za klasyki i od czasu do czasu chce się do nich wracać, aby przywołać wspomnienia z lat dzieciństwa. Krążą także plotki, iż szykuje się remake anime, co może też mieć związek z tegorocznymi mistrzostwami świata w Rosji. Jedno jest pewne: Captain Tsubasa pomimo upływu lat dalej jest w grze i będzie zdobywać kolejne gole. ■



slrn 1.0.3 \*\* '?' pomoc, 'q' wyjście \*\* Serwer: news-archive.icm.edu.pl

# Wzlot i upadek Usenetu



Czy zastanawialiście się kiedyś nad celem Facebooka? Z pewnością chodzi o połączenie ze sobą wszystkich ludzi i umożliwienie im komunikacji. Obserwując popularność licznych facebookowych grup czy też zauważając, że wiele biznesów w sieci obecnych jest wyłącznie na tym portalu, można też wyczytać między wierszami: zastąpienie internetu. Po co w końcu zaglądać gdzieś indziej, skoro wszystko jest na stronie z niebieskim nagłówkiem? Nie tacy giganci upadali. I wszystko to już było.

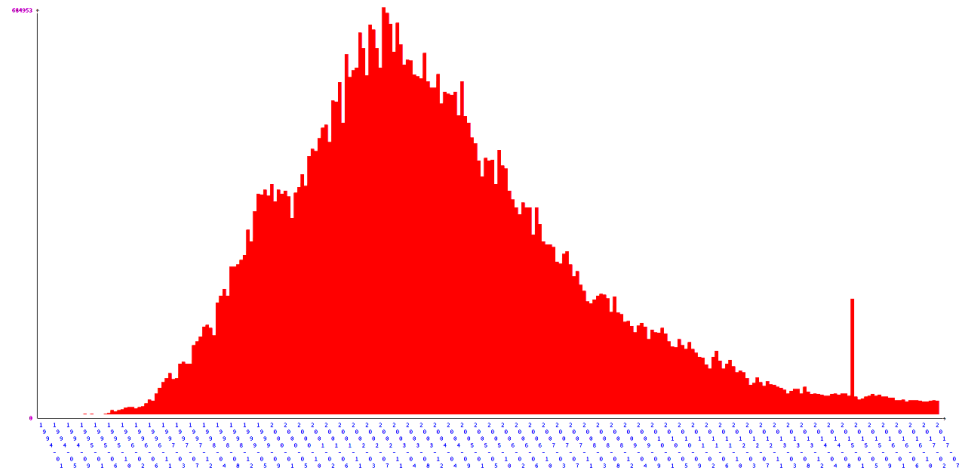
■ Bartosz Taudul

**C**ofnijmy się do czasów raczkującego internetu. Czasów, kiedy wielkie korporacje nie nauczyły się jeszcze, do czego służy sieć, zamieszczając w niej jedynie ascetyczne wizytówki. Czasów, kiedy pojęcie „forum internetowe” nie było znane, a interakcja między użytkownikami polegała na wstąpieniu do „web ringu” albo wpisaniu się do „księgi gości”. Pójdźmy jeszcze dalej, w ogóle nie oglądając się na rok 1989, w którym Tim Berners-Lee zaproponował wdrożenie systemu znanego dzisiaj pod skrótową nazwą „WWW”.

**WEJŚCIE SMOKA**

Nasza maszyna czasu zatrzymała się w latach siedemdziesiątych, kiedy królowały komputery klasy mainframe z systemem UNIX. Jednym z dostępnych programów jest „news”, pozwalający na wyświetlanie krótkich, lokalnych ogłoszeń tekstowych. W roku 1979 dwóch doktorantów z uniwersytetu Duke, Tom Truscott i Jim Ellis, opracowuje rozwinięcie systemu pozwalające na sieciową dystrybucję ogłoszeń - netnews. Początkowo spięte zostały dwie maszyny, „duke” i „unc” (Uniwersytet Północnej Karoliny). Zaraz po tym dołączona została „phs” (wydział fizjologii na Duke). Swoją drogą, trudno tutaj mówić o połączeniu. Wymiana informacji odbywała się za pomocą modemu o szybkości 300 bodów, który nie miał chociażby możliwości automatycznego wybierania numeru telefonicznego.

Komunikację w sieci Usenet, jak w końcu została ona nazwana, najlepiej chyba opisać jako publiczne e-mailowe konwersacje (podobieństwo do poczty elektronicznej było zresztą celowe). Użytkownik Usenetu miał do wyboru listę grup dyskusyjnych poświęconych konkretnym tematом. Przykładowo, na grupie rec.music rozmawiano o muzyce, a na comp.sys.amiga o zagadnieniach związanych z Amigą. Każda grupa składała się z wielu wątków dyskusji, w których kolejne



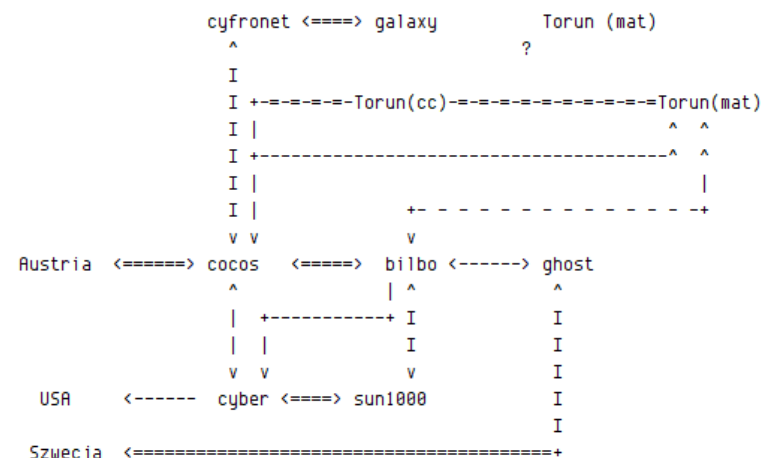
Wykres liczby wiadomości w polskim Usenecie. Szczyt aktywności przypada na przełom 2002 i 2003 roku.

wiadomości tworzyły strukturę drzewa. Podobny system odpowiadzi można dzisiaj spotkać w serwisie Reddit. Co ważne, możliwość uczestniczenia w dyskusji nie była w żaden sposób ograniczona. Wiadomości mogła czytać i wysyłać dowolna osoba bez konieczności rejestracji ani weryfikacji poprawności wprowadzonych danych. Rozproszona natura systemu wymuszała zaufanie do innych. Nie istniało po prostu jedno centralne miejsce, gdzie można by prowadzić kontrolę.

Usenet nabrał wiatru w żagle po upublicznieniu na konferencji USENIX w styczniu 1980 roku (gdzie był reklamowany jako „ARPANET dla ubogich”). Dostęp do ARPANET, projektu Ministerstwa Obrony, był

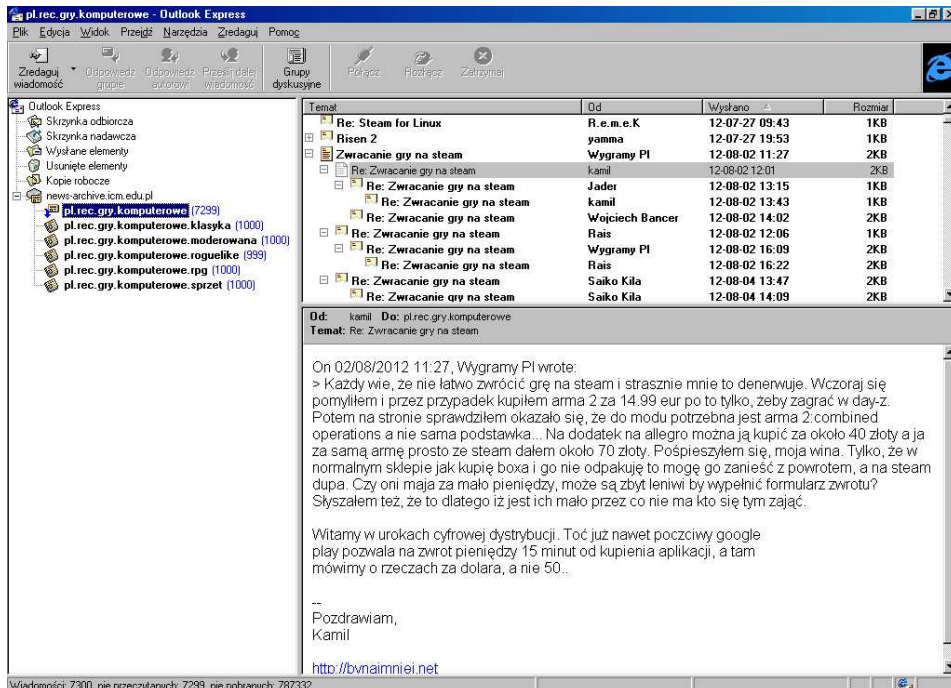
wówczas mocno reglamentowany. Usenet był otwarty dla każdego, kto posiadał system Unix i linię telefoniczną. Nie były to, co prawda, jeszcze warunki „komputera pod strzechą”, ale w świecie akademickim - jak znalazł. Nikt się nie spodziewał tego, co stało się później. W 1992 roku Gregory G. Woodbury opisywał początki Usenetu w następujący sposób: „Wszyscy zostaliśmy zaskoczeni. Ewolucja systemu skrzyła w nieoczekiwaną stronę, znikąd pojawiła się sieć opasująca kontynent, od Kalifornii do Północnej Karoliny, od Toronto do San Diego. Byliśmy w szkole, gdy zdaliśmy sobie sprawę z tego, co się stało”. Już w 1981 roku część ruchu była nieoficjalnie przesyłana za pośrednictwem ARPANET.

**UNIX**  
 Nazwa ma rodowód w stowarzyszeniu UNIX Users Group. Właścicielem znaku towarowego UNIX była firma AT&T, więc by pozostać w zgodzie z prawem, stowarzyszenie zmieniło nazwę na bardzo podobną - USENIX. Takie obejście problemu nie spodobało się wielu osobom, w tym twórcom netnews, którzy postanowili się odegrać, nazywając swoją sieć USENET (USENIX + network).



- === i I oznaczają full-feed
- i | oznaczają coś pomiędzy (np. samo comp.\*)
- i | - częściowy, tzn. kilka-kilkadziesiąt grup.
- - i | w oczekiwaniu na odpowiedź...

Mapa polskich serwerów newsów autorstwa Rafała Maszkowskiego. Stan na okres powstania polskiego Usenetu.



Program Outlook Express 4, instalowany domyślnie razem z Windows 98, co tłumaczy jego popularność wśród nowych użytkowników.



Przeglądanie Usenetu za pomocą Google Groups może przyprawić o zgrzytanie zębów.

## USENET WYRÓSŁ Z POTRZEBY. SPOSÓB DOSTĘPU DO SIECI WPŁYNAŁ NA TO, W JAKI SPOSÓB LUDZIE KOMUNIKOWALI SIĘ ZE SOBĄ.

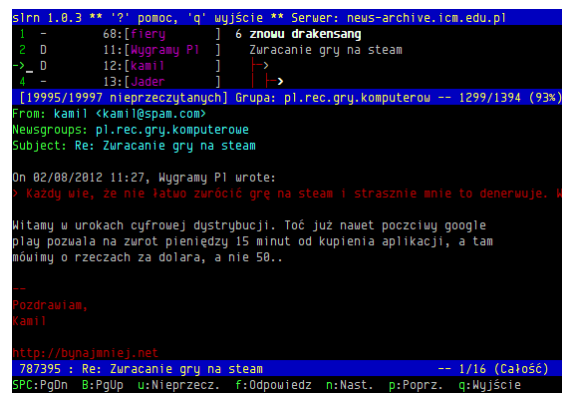
Później pojawiły się bramki, będące łącznikami do królujących w rządowej sieci list mailingowych. Steve Bellovin, jeden z twórców systemu netnews, zauważył, że swobodny przesył wiadomości między ARPANET i Usenetem spowodował powstanie wewnętrznego ciśnienia na otwarcie się na świat w tym pierwszym. Wykorzystywanie cennej przepustowości rządowych łączy do transferu netnews było tematem wielu zażartych dyskusji, aż do lutego 1986 roku, kiedy została opublikowana pierwsza specyfikacja Network News Transfer Protocol (NNTP). Usenet był od tej pory formalnie usankcjonowany w ARPANET.

### PIERWSZE RYSY

Usenet rósł w tempie wykładniczym. Liczba punktów w sieci i wielkość ruchu zwiększały się dwukrotnie każdego roku. W odczuciu niektórych spadał niestety poziom dyskusji. Już w 1983 roku można było przeczytać pierwsze wieszczczenia o rychło nadciągającym końcu sieci.

Lamenty pojawiały się tak często, że w końcu stały się zgryźliwie powtarzaniem powiedzeniem. Napływ nowych użytkowników Usenetu był początkowo ograniczony. Realna możliwość korzystania z systemu istniała tylko na uczelniach, gdzie każdego września świeży rocznik studentów zyskiwał możliwość wypowiedzenia się w sieci. Problem braku obycia był relatywnie szybko rozwiązywany krótkimi lekcjami kina-dersztuby przeprowadzanymi przez

Popularny na systemach unixowych czytnik slrn.



starszych rozmówców. Po krótkim okresie asymilacji dyskusje wracały do normy.

Wszystko wzięło w łeb, kiedy America Online dała powszechny i łatwy dostęp do internetu użytkownikom domowych komputerów. Sieć była wtedy zaledwie cieniem tego, czym jest dzisiaj. Strony WWW stanowią hobbystyczny eksperyment uczelnianych administratorów i przypominały tekstowe zasoby systemu gopher, do których ktoś dodał obrazki. Listy mailingowe były skomplikowane i wymagały dużego zaangażowania. Protokół IRC co prawda już istniał, ale natura rozmowy w czasie rzeczywistym zupełnie nie współgrała z warunkami horrendalnie drogich połączeń telefonicznych. Cóż więc było innego robić, jeżeli nie wziąć udział w publicznym forum dyskusyjnym, które nie miało żadnego progu wstępu?

Usenet został nagle zalany masą świeżych użytkowników. Możliwość wypowiedzenia się, wcześniej dostępna dla studentów uniwersytetu, teraz została otworzona dla przedstawicieli całego przekroju społeczeństwa. Co więcej, napływ nowych użytkowników nigdy się już nie skończył. Wcześniejszy przejściowy okres adaptacyjny nagle stał się

trwałą codziennością. Dyskusje zapełniły się nic niewnoszącymi komentarzami typu „ja też”, a jakkolwiek uświadamiająca praca u podstaw straciła sens. Wrzesień 1993 roku został ochrzczony Wrześniem Który Nigdy Się Nie Skończył.

### SMOK WAWELSKI

Początki budowy sieci w Polsce toną w pomroce dziejów. Pewien pogląd na ten temat daje „Kalendarium wydarzeń w polskim internecie”, skompilowane przez Rafała Maszkowskiego. Nie zachowały się jednak żadne archiwa wiadomości z tamtych lat. Pierwsze dostępne strzępki informacji pochodzą dopiero z 1994 roku. W marcowej wersji dokumentu „Polskie Zasoby Sieciowe” można znaleźć informację o kilku polskich serwerach Usenetu. Pierwszym był istniejący od 1992 roku [cocos.fuw.edu.pl](http://cocos.fuw.edu.pl), zarządzany przez Michała Jankowskiego na Wydziale Fizyki Uniwersytetu Warszawskiego. Początkowo serwery nie były ze sobą połączone, a dostęp do nich był ograniczony. Sytuację podsumowuje wiadomość wysłana 3 czerwca 1994 roku na

## PO PROSTU DZWONIŁO SIĘ MODEMEM NA NIEŚMIERTELNY NUMER 0202122, SYNCHRONIZOWAŁO SWOJEGO OUTLOOKA I MIAŁO ZAJĘCIE NA KILKA NASTĘPNYCH GODZIN.

listę POLIP przez Tomasza Surmacza z Politechniki Wrocławskiej: „Po kilku prośbach, które otrzymałem spoza Wrocławia, skonfigurowałem serwer newsów tak, by wrocławskie grupy można było czytać nie tylko z Wrocławia (...) Konfiguracja taka ma na razie charakter eksperymentalny, ale myślę, że zbyt dużego dodatkowego obciążenia sieci nie jest w stanie wywołać, więc może zostanie na dłużej...”.

Powyższe ogłoszenie wywołało dyskusję na temat stanu Usenetu w Polsce. Andrzej K. Brandt z Wydziału Matematyki, Informatyki i Mechaniki UW zauważył: „Newsy są mało popularne wśród polskich użytkowników sieci. O ile na polskich listach dyskusyjnych pełny ruch, o tyle czytających newsy niewiele. Są ośrodki, jak Lublin, gdzie nawet w ogóle nie ma serwera”.

### Słowniczek

**Killfile** – filtr ukrywający wiadomości na niechciane tematy bądź od konkretnych osób.

**PLOK** – odgłos wydawany przez trolla wpadającego do killfile’a.

**Kodowanie** – sposób zapisu polskich znaków w wiadomościach. Odwieczny temat wojen między outlookowcami a resztą internetu.

**ROT13** – szyfrowanie fragmentu wiadomości (na przykład spoilerów) przez przesunięcie liter w alfabecie o 13 miejsc. Niektórzy twierdzili, że potrafią czytać zarotowany tekst bez dekodowania.

**Lurking** – obserwacja zwyczajów panujących na grupie przed zabraniem głosu.

**Supersedes** – nagłówek pozwalający na korektę wcześniej wysłanej wiadomości.

**Flame war** – zażarta, emocjonalna dyskusja na temat często pozbawiony większego znaczenia.

Tydzień później polska hierarchia grup dyskusyjnych zaistniała w krajowej sieci. Projektem „Polski Usenet” dowodził Tomasz Surmacz.

Nadwiślany Wieczny Wrzesień rozpoczął się w maju 1996 roku. Telekomunikacja Polska udostępniła wtedy numer dostępowy do internetu 0202122, rozliczany jak lokalna rozmowa telefoniczna. Dla większości ludzi była to przepustka do świata znanego wcześniej tylko z łamów gazet (pierwsze wydanie działu o internecie można było znaleźć już w Top Secret 11/95). Nie wszyscy jednak podchodzili do tematu entuzjastycznie. W kwietniu 1996 na liście POLIP można było przeczytać: „Rozumiem, że dla TPISA jest to bardzo wygodne. Nie trzeba stawiać serwerów, szkolić ludzi, zajmować się kontami. (...) Zastanawiam się, skąd się wzięła taka beztroska i brak odpowiedzialności. W pełni anonimowy i otwarty dostęp do sieci stwarza bowiem poważne zagrożenie (...)”. Całe szczęście nikt się tego rodzaju uwagami specjalnie nie zajmował, co pozwoliło na znaczne zwiększenie ruchu w polskim Usenecie.

### KRÓTKA CHARAKTERYSTYKA

O specyfice komunikacji w Usenecie można by napisać wiele stron. Tak wiele, że nie bardzo wiadomo, od czego zacząć. Można w końcu opowiedzieć o grupie pl.pregierz, z założenia prowadzącej od starcia ludzi popierających i będących przeciwko każdemu możliwemu zagadnieniu. Wypada wspomnieć o pl.rec.gry.komputerowe, gdzie można było spotkać Adriana Chmielarza, który w krótkich żołnierskich słowach informował piratów, co myśli o prowadzonym przez nich procederze. Na pl.rec.fantastyka.sf-f do absurdu doprowadzono sztukę odwracania kota ogonem, dochodząc w pewnym

■ Przeglądarka offline’owego archiwum Usenetu. Podobieństwo do slrn jest jak najbardziej zamierzone.

```

Usenet Archive :: pl.rec.gry.komputerowe :: Rozkosze lamania głowy i jo Galaxy
- 2 [yamma ] + Risen 2 [2012-07-27 20:53]
r 44 [Wygramy P1 ] - Zuracanie gry na steam [2012-08-02 05:27]
-> r 4 [kamil ] - [2012-08-02 13:01]
- 2 [Jader ] - [2012-08-02 14:15]
- 1 [kamil ] [2012-08-02 14:43]

776336/783348 (99,1%) :: Thread: 2/44 (4,5%) :: 123126 threads
From: kamil <kamil@spam.com>
Newsgroups: pl.rec.gry.komputerowe
Subject: Re: Zuracanie gry na steam
Date: Thu, 02 Aug 2012 12:01:35 +0100

On 02/08/2012 11:27, Wygramy P1 wrote:
> Kazdy wie, ze nie latwo zurócic grę na steam i strasznie mnie to denerwuje.
+Wczoraj się pomylilem i przez przypadek kupilem arma 2 za 14.99 eur po to
+tylko, zeby zagrać w day-z. Potem na stronie sprawdzilem okazało się, ze do
+modu potrzebna jest arma 2:combined operations a nie sama podstawka... Na
+dodatek na allegro mozna ja kupic za około 40 zloty a ja za samą armę prosto ze
+steam dałem około 70 zloty. Pośpieszyłem się, moja wina. Tylko, ze w normalnym
+sklepie jak kupię boxa i go nie odpakuję to mogę go zanieść z powrotem, a na
+steam dupa. Czy oni maja za mało pieniędzy, może są zbyt leniwi by wypełnić
+formularz zwrotu? Słyszałem też, ze to dlatego iż jest ich mało przez co nie ma
+kto się tym zając.

Witamy w urokach cyfrowej dystrybucji. Toć już nawet poczciwy google
pławy pozwala na zwrot pieniędzy 15 minut od kupienia aplikacji, a tam
mówimy o rzeczach za dolara, a nie 50..

--
Pozdrawiam,
Kamil

http://bunajmiej.net
Re: Zuracanie gry na steam :: kamil (Top)
+*:Move +:Exp +:Coll x:Co/Ex e:CoAll q:Quit RET:+Ln BCK:-Ln SPC:+Pg Del:-Pg d:Mr

```

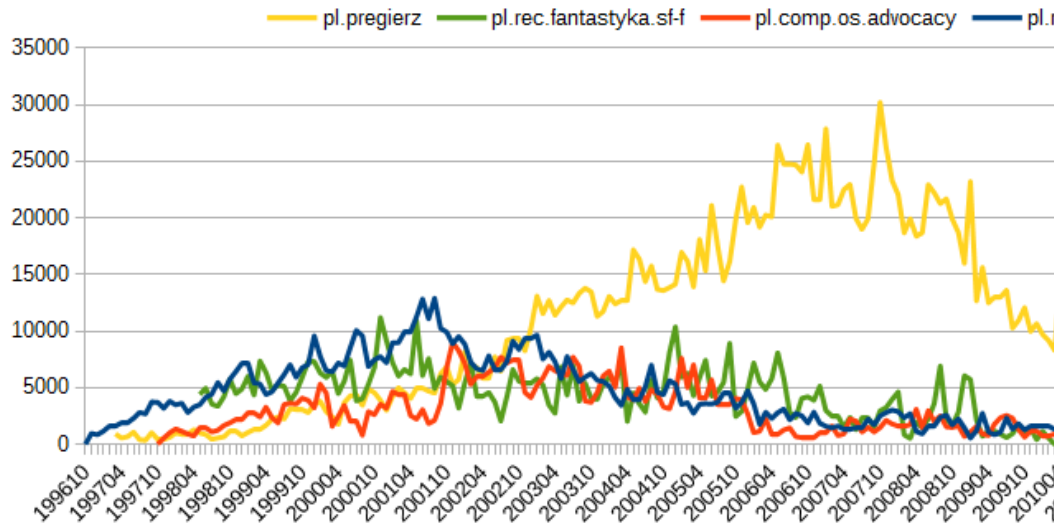
momencie do wyprowadzania definicji definicji (a zaczęło się od liczby walut w „Limes Inferior”). Fascynacja serialem „Z Archiwum X” podsycala z kolei dyskusje o UFO na grupie pl.misc.paranauki.

Każda z blisko trzystu polskich grup zbudowała wokół siebie małą społeczność ludzi związanych wspólnym tematem. Pomimo tego, że większość osób pisała na kilku różnych grupach (znane są przypadki osób, które czynnie czytały i pisały na ponad setce), na każdej panowała zupełnie inna, specyficzna atmosfera. Zaangażowanie w dyskusje czasem prowadziło również do spotkań w świecie rzeczywistym, gdzie po miesiącach rozmów można było w końcu zobaczyć, jak wygląda ją sieciowi koledzy i koleżanki. Wiele z tamtych znajomości trwa do dziś.

Wspomniany wcześniej brak barier wejścia i pewna anonimowość dyskutantów skutkowały niestety pojawieniem się wielu trolli. Nawiasem mówiąc, to właśnie z Usenetu wywodzą się to określenia. Wymieniać ich tu z pseudonimu byłoby dla nich zbyt dużą nobilitacją, więc ograniczę się do przypomnienia pewnego niedosłusznego kandydata na urząd prezydenta RP, który wcześniej zastąpił z groźbą sądem za „przetwarzanie danych osobowych”. Owo przetwarzanie polegało na załączeniu do wiadomości standardowej formułki „W dniu X użytkownik Y napisał:”. Usenet zareagował bardzo szybko. W wielu niezwiązanych z tematem dyskusjach zaczęły się pojawiać wpisy „Uwaga przetwarzam!”, po czym wielokrotnie powtórzone imię i nazwisko trolla.

#### SUBIEKTYWNY WYBÓR CIEKAWOSTEK

W październiku 1998 roku Michał Kiciński informuje na pl.rec.gry.komputerowe, że nie



powstanie polska wersja Fallouta 2. W czerwcu 2000 roku Łukasz Chmielewski proponuje stworzenie fanowskiego przekładu tej gry. Głosowanie na temat tłumaczenia „vault” jako „krypta” bądź „schron” wywołuje dyskusję na ponad trzysta odpowiedzi. Dwa lata później tłumaczenie zostaje kupione przez CD Projekt (pieniądze trafiają na cele charytatywne), a polska wersja Fallouta ukazują się oficjalnie w sklepach.

Jeżeli wydaje się wam, że wirtualna rzeczywistość to gorąca nowinka, jesteście w błędzie. Już w 1992 roku na grupie comp.sys.ibm.pc.games (csipg) można było przeczytać o systemach VR działających na 386 20 MHz. Ruchy głowy były wykrywane za pomocą kamery śledzącej trzy kropki na headsecie. Koszt systemu wynosił 2500 dolarów i według relacji użytkowników doznania były całkiem satysfakcjonujące. Niecałe pół roku później można było na tej samej grupie przeczytać zachwyty nad Mortal Kombat: „Świetna grafika. Przenieść to na VR i będzie czad!” 15 września 1992 Jay Wilbur pisze na

✦ Każda grupa żyła swoim własnym życiem. Gdy dyskusje na jednej powoli wygasły, na drugiej dopiero się rozkręcały. Szokująca jest wielka popularność Pręgięra, kolebki krytykanctwa i naśmiewania się, w której narodziło się wielu późniejszych hejterów.

csipg: „Wywalił się nazwę Green and Pissed i teraz nazywamy naszą nową grę DOOM”. Przeczytać o tym wydarzeniu w „Masters of Doom” to jedno, zobaczyć wiadomość na własne oczy u źródła – to zupełnie coś innego.

O tym, jak wybiórczo działa ludzka pamięć, możemy się przekonać, szukając pierwszych doniesień na temat Quake’a. Zarówno wersja shareware, jak i wypuszczony wcześniej Quake Test zawiodyły oczekiwania ludzi dyskutujących na alt.games quake. „Patrząc się na arogancję ludzi z id, sądziłem, że stworzą coś, co ją uzasadni. To, co wypuścili, tym nie jest.” „Quake nie zostanie zapamiętany w historii tak jak DOOM.” „Uważam, że największą tragedią jest to, że nie rozmawiamy o jakiejś szemranej firemce, tylko o niekwestionowanych bogach gier 3D! Ta gra to napompowany balon!” Dzisiaj nikt już nie pamięta, że QuakeWorld, czyli możliwość gry przez internet, był dostępny dopiero pół roku później niż podstawa.

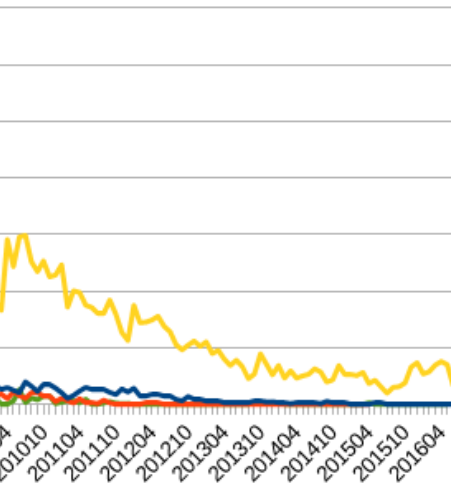
Większość czytelników z pewnością bacznie obserwuje superprodukcję Chrisa Robertsa Star Citizen. Niektórzy czytali też zapewne hiobowe wieści o rychłym upadku projektu kolportowane przez Dereka Smarta. Niewielu z kolei wie, że już 20 lat temu Smart był niezwykle aktywny na grupie csipg.space-sim. Niekończące się wątki idące w setki odpowiedzi, podobnej

#### Dziedzictwo

Podstawowym (aczkolwiek niekompletnym) archiwum polskiego Usenetu jest gromadzący wiadomości od 1996 roku serwer news-archive.icm.edu.pl.

**LUDZIE, KTÓRZY JESZCZE PISZĄ NA GRUPY, ZAZWYCZAJ ROBIĄ TO OD LAT, A PRZY TYM OSIĄGNĘLI PEWIEN „PRÓG WEJŚCIA”, CO POZWALA UTRZYMAĆ WYSOKI POZIOM DYSKUSJI.**

rec.gry.komputerowe



maści rewelacje i pogarda ze strony interlokutorów. Cytaty z tamtych dyskusji nie nadają się do przedruku, dość powiedzieć, że powstało wtedy nieoficjalne FAQ na tematy związane ze Smartem.

„Ostatnio znów zacząłem grać w najlepsze fanowskie misje i nie mogę przestać być zachwycony jakością tak wielu z nich. Skończyłem niedawno Thiefa 2 i muszę przyznać, że część poziomów w tej grze jest słabsza.” Tak do łacherstwa na alt.games.thief-dark-project przyznawał się Terry Pratchett. Kto wie, jak wyglądałoby Ankh-Morpork, gdyby nie gra Looking Glass Studios?

## COŚ SIĘ KOŃCZY, COŚ SIĘ ZACZYNA

Mówiąc krótko, Usenet umarł. Zabiła go popularyzacja internetowych forów dyskusyjnych, dużo łatwiejszych do obsługi przez przeglądarkę niż specjalistyczny czytnik grup. Zabiło go pojawienie się Facebooka z feerią łatwych do założenia grup tematycznych i wszechobecną cenzurą treści. Zabił go zalew spamu. Nadszedł w końcu od dawna zapowiadany upadek sieci. Spowodowany nie przez niepowstrzymany napływ użytkowników, a ich odejście.

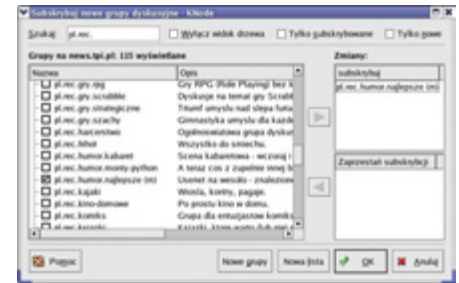
Serwery Usenetu w Polsce są sukcesywnie jeden po drugim wyłączane. Stara gwardia administratorów straciła już dawno zainteresowanie tematem. Strona informacyjna <http://usenet.pl/> ostatnią aktualizację otrzymała w 2005 roku. W tamtym okresie została też założona ostatnia grupa w polskiej gałęzi Usenetu. Znakiem czasów było wysłanie w 2012 roku informacji o wyłączeniu jednego z serwerów nie na grupę poświęconą administracji newsami, a na grupę o... dowcipach o babie przychodzącej do lekarza.

Mimo wszystko nie wszyscy jeszcze zdezerterowali. W dalszym ciągu można odnotować ruch na grupach o parolotniach, samochodach, elektronice, budownictwie, na pręgiarzu. Nie przypomina to w niczym

■ Dzisiaj 99% interakcji z siecią odbywa się przez przeglądarkę. Konieczność użycia osobnego programu do obsługi Usenetu skutecznie odstrasza ludzi.

## USENET

Usenet projektowany był w epoce połączeń dial-up, co można zauważyć już w samej specyfikacji protokołu usługi. Program kliencki domyślnie pobiera tylko informacje o dostępnych wiadomościach: kto, komu i na co odpowiedział. Następnie połączenie telefoniczne może zostać przerwane. Gdy użytkownik wybierze interesujące go tematy, może się znów połączyć i pobrać tekstową zawartość wiadomości. Dzisiaj to straszny anachronizm, jednak w ubiegłym wieku każda minuta połączenia była na wagę złota.

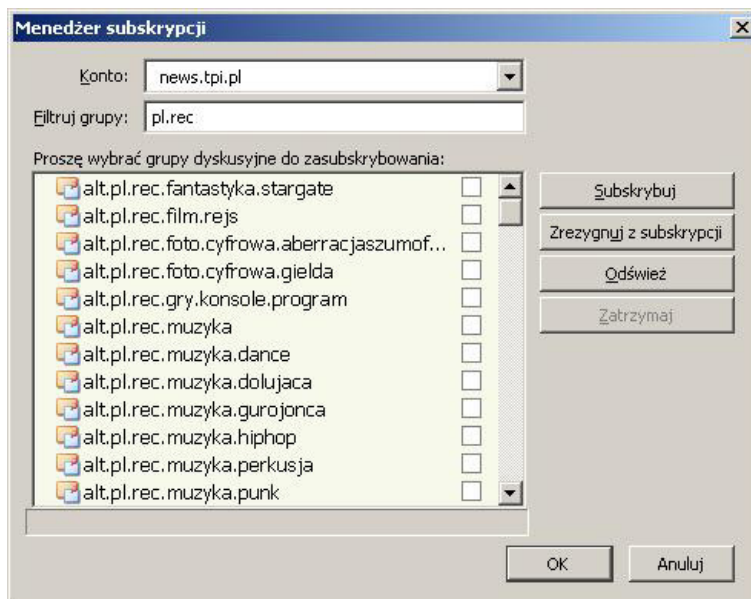


przeszłej świetności, niemniej coś się tam dzieje. Rękawicę utrzymania infrastruktury podjął Adam Wysocki, który na swojej stronie <http://news.chmurka.net/> udostępnia aktualną listę serwerów, instrukcję podłączenia do własnego serwera i inne przydatne informacje.

Nie da się zaprzeczyć, że Usenet był medium ważnym dla sieci. Ważny jest też dziś, pozwala bowiem zrozumieć zdarzenia współczesne. Ot, chociażby wyżej wspomniane zawirowania wokół gry Chrisa Roberta. A może interesuje nas nowa książka pewnego znanego dziennikarza? Jeżeli przypomnimy sobie, że kiedyś w usenetowych dyskusjach miał zwyczaj nagminnego naginania faktów, by pasowały do postawionej tezy, zainteresowanie mija.

W jaki sposób można dzisiaj dostać się do archiwum Usenetu? Z pewnością należy wspomnieć o Google Groups, które przechowuje bardzo obszerny zasób wiadomości. Używanie tego serwisu jest jednak bardzo frustrującym doświadczeniem. Ponadto zbiory są niekompletne, a patrząc na łatwość, z jaką Google pozbywa się niedochodowych projektów, w każdej chwili mogą całkowicie zniknąć. Aby temu zaradzić, stworzyłem zestaw narzędzi, który pozwolił mi na połączenie różnych zachowanych zbiorów wiadomości z Usenetu (również prywatnych i niepublicznych) w jedno archiwum. Na stronie <https://bitbucket.org/wolfpld/usenetarchive> można znaleźć całość polskiego Usenetu, zachodnie grupy o grach i program umożliwiające ich przeglądanie.

Powrót do współczesnego internetu po nawet krótkim zanurzeniu się w te stare dyskusje jest niemałym szokiem kulturowym. Sieć się zmieniła. Czasem na lepsze, czasem na gorsze. To dwa zupełnie różne światy. ■



■ Poza oficjalną hierarchią grup istniało również anarchistyczne „alt”, gdzie każdy mógł założyć dowolną grupę, jaką sobie tylko wymarzył.



# RECOVERY OF AN MMO JUNKIE

A gdyby tak rzucić to wszystko, pracę, obowiązki i zostać nałogowym graczem?

■ Michał R. Wiśniewski

**W**zeszłym numerze pisałem o serialu Gamers!, komedii romantycznej o perypetiach nastoletnich fanów gier. Ale czym jest nastoletnia drama wobec problemów dorosłych! Pewnie, gdy się ma 17 lat, można sobie myśleć, że liceum to najgorsze, co może spotkać człowieka. Ale w okolicach trzydziestki, jak główna bohaterka Recovery of an MMO Junkie, ma się poważniejsze problemy.

Można się tylko domyślać, co musiało przejść Moriko Morioka, że postanowiła zwolnić się z pracy w korporacji. Zrzuciła obowiązkową garsonkę (jakiż to kontrast przy idealistycznej bohaterce New Game!), wskoczyła w wygodne dresy i postanowiła zostać NEET-ką, spędzającą całe dnie na grach MMO. Niestety, serwery gry, w którą grała wcześniej, zostały wyłączone.

Postanawia więc spróbować czegoś nowego. Jej uwagę przykuwają ładne obrazki reklamujące MMORPG Fruits de Mer. Zakłada konto, tworzy postać - rycerza o imieniu Hayashi. Moriko jest kobietą grającą jako mężczyzna (czego się trochę wstydzi). Trochę. W zasadzie to bardzo się wstydzi. W ogóle ma ze sobą pełno problemów, przed którymi stara się uciec w świat gry. Ale z niskim levellem

**Tytuł oryginalny:**  
Netojū no Susume  
**Emisja:** Crunchyroll  
**Wersja PL:** nie

Włosy i ciuchy w nieładzie, brak makijażu - tak się stoczyć można tylko dzięki graniu.



nie potrafi nawet zasiekać wielkiego szczura. I właśnie wtedy spotyka Lily. Uroczą dziewczyną z wysokim levellem, która pomaga Hayashiemu uporać się z bossem. Moriko wreszcie nie jest sama. Lily pomaga jej rozwinąć postać, a nawet zaprasza do swojej gildii. Nagle samotna w realu Moriko ma mnóstwo znajomych, z którymi powoli się żywa. W Lily odnajduje bratnią duszę, z którą może porozmawiać o wszystkim.

A że jesteśmy w komedii romantycznej, okazuje się, że niektórych zna nie tylko jako Hayashi, ale i w realu. I nie każdy, kto gra jako dziewczyna, jest dziewczyną w realu (a to dopiero). Ostrzegam tylko, że oglądanie Moriko w sytuacjach stresujących (gdy nagle musi wyjść z domu, a ma tylko brudne dresy) potrafi być zarówno zabawne, jak i żenogenne. Na szczęście można liczyć na katharsis. To pozytywna opowieść, pokazująca terapeutyczną rolę gier w naszym postfuturystycznym, wyalienowanym społeczeństwie.

Dla graczy, którzy czują się porzućwzeni przez media atakujące ich hobby, tego typu narracja może nieść odrobinę ukojenia. Nie można też odbierać tego serialu jako pochwały eskapizmu. Świat gry nie jest cudownym miejscem, gdzie znikają problemy. Prawdziwe życie w końcu trzeba przeżyć w prawdziwym świecie. Szkoda tylko, że poza anime życie nie układa się jak komedia romantyczna. Za iloma warstwami fantazji jesteśmy? ■



Najlepsza gra PC  
na Gamescom 2017

# Kingdom Come Deliverance

Najbardziej oczekiwana gra RPG roku



Premiera  
13.02.2018



PS4 XBOXONE PC

© 2018 Warhorse Studios s.r.o., Kingdom Come: Deliverance® jest znakiem towarowym firmy Warhorse Studios s.r.o. Współwydany przez Deep Silver. Deep Silver to oddział Koch Media GmbH, Austria. Deep Silver i odpowiadające mu logo są znakami towarowymi Koch Media GmbH. Wszelkie inne nazwy, znaki handlowe i logo są własnością odpowiednich właścicieli. Wszystkie prawa zastrzeżone.

WARHORSE W



KUP JUŻ TERAZ W

KONSOLE I GRY.PL  
Twój sklep z grami

# MOCARSTWA

**N**owi twórcy to nowe pomysły, nowe podejście do planszówkowej materii. Nie oznacza to automatycznie, że to, co wymyślą, jest czymś godnym podziwu, ale powinno się dać im chociaż szansę. Tak podszedłem do „Mocarstw” – pierwszej gry wydawnictwa Biały Gryf, która została ufundowana przez kampanię na wspieram.to. Twórcy opisują swoje dzieło jako grę strategiczno-losową z rozbudowanym elementem ekonomicznym, dziejącą się w XVIII-wiecznej Europie. Strategiczno-losowa? Ciekawy opis. A jak to wygląda w praktyce?

Pierwsza rzecz zwracająca uwagę to rozmiar pudełka z grą: jest naprawdę wielkie i robi wrażenie. Podobnie jest z zawartością. Elementów jest ponad tysiąc! Do tego ich wykonanie jest bardzo solidne i nie ma do czego się przyczepić. Na plus wyróżniają się drewniane elementy reprezentujące okręty oraz forty i twierdze. Na pochwałę zasługuje też plansza. Składa się ze swoistych puzzli i wygląda po prostu rewelacyjnie.

Tu jednak pojawia się jeden z zarzutów, które wysunięto przeciwko

Zawsze dobrze jest dostać do ręki grę polskiego wydawnictwa. Zwłaszcza jeśli jest to nowy gracz na scenie planszówkowej. Może to truizm, ale w każdym hobby potrzeba świeżej krwi: zarówno nowych graczy, jak i nowych firm.

■ Zdan

„Mocarstwom”: mapa nie oddaje w pełni prawdziwych historycznych granic części państw z epoki. Osobiście nie uważam tego za poważną wadę. „Mocarstwa” nie są reklamowane jako gra edukacyjna, a granice na przestrzeni dziejów mocno się zmieniały. Do tego pozostaje jeszcze kwestia grywalności: jeśli nieco zmieniono granice, by grało się lepiej i było to bardziej zbalansowane, to jestem za! Za wykonanie należą się Białemu Gryfowi pochwały. Ale to nie piękne wykonanie decyduje o grywalności. Co z tego, że jakaś gra prezentowałaby się rewelacyjnie, jeśli mechanicznie leżałaby i nie dałoby się nic z nią zrobić?

Jak jest z „Mocarstwami” w tym przypadku? I tu zaczyna się robić ciekawie. „Mocarstwa” oferują trzy poziomy rozgrywki: scenariusze, kampanie oraz pełną rozgrywkę.

Każdy z nich różni się poziomem skomplikowania. Scenariusze są najprostsze i nie ma w nich aspektu ekonomicznego. W kampaniach mamy do czynienia z ograniczoną ekonomią, natomiast pełna rozgrywka rzuca nas w wir rozbudowanej ekonomii. Sam pomysł jest świetny. Możemy stopniowo nauczyć się gry, najpierw rozgrywając scenariusze, a potem przechodząc do trudniejszych wariantów. Ale gdzie jest serce „Mocarstw”? To proste – jest nim walka. Pozornie bardzo prosta i... mocno losowa. Mamy do dyspozycji cztery rodzaje jednostek lądowych oraz trzy rodzaje okrętów. Jednostki lądowe to piechota, grenadierzy, kawaleria oraz artyleria. Każda z nich ma swój koszt zakupu i utrzymania, a w przypadku kawalerii oraz artylerii pewne zdolności specjalne. Gdy chcemy zaatakować jednostkę wroga, rzucamy 2k6, dodajemy ewentualnie modyfikatory (na przykład gwardia ma w ataku i obronie +1 do rzutu), a przeciwnik wybiera, która z jego jednostek stacjonujących w sąsiedniej prowincji broni się, a potem także rzuca 2k6. Jeśli atakujący wygra i uzyska więcej oczek, zdejmuje jednostkę przeciwnika. Jeśli jednak zwycięży broniący, nic się nie dzieje – obrona jest skuteczna. Mamy także walkę morską, ale ona rządzi się swoimi prawami.



**Firma Fantasy Flight Games zapowiedziała wydanie nowego settingu fantasy do swojego uniwersalnego systemu RPG, czyli do Genesys Roleplaying System.** Podręcznik nazywa się „Realms of Terrinoth” i opisuje świat znany jako Mennara. Co ciekawe, Mennara pojawiała się wcześniej w grach planszowych wydawanych przez FFG takich jak „Runebound”, „Descent: Journeys in the Dark” czy wydane ostatnio „Legacy of Dragonholt”. Podręcznik ma być podzielony na trzy części. Pierwsza ma opisywać historię Mennary. Druga dodaje nowe opcje, rasy czy postacie do istniejących już w systemie Genesys. Trzecia część to swoista podróż przez Terrinoth, jedną z krain Mennary.



**Na Kickstarterze już ufundowany został nowy system RPG firmy Modiphuss Entertainment (wymagane 27 tysięcy dolarów zostało przebite kilka razy) – „John Carter of Mars Roleplaying Game”.** Kampania kończy się 11 lutego, a już zostały osiągnięte dodatkowe cele takie jak figurki, dodatkowe grafiki czy pliki PDF ze scenariuszami. Mechanika systemu jest oparta na systemie 2d20 z odpowiednimi modyfikacjami, aby oddać pulpową naturę akcji i settingu. Należy przypomnieć, że system jest oparty na książkach z serii „Barsoom” opisujących przygody Johna Cartera na fantastycznej wersji Marsa. Autorem książek jest Edgar Rice Burroughs, najbardziej znany z wymyślenia postaci Tarzana.

**FAST NEWS**



■ Zagłada w postaci wielkiej czarnej kostki jest już blisko! Nie pomogą nawet kolory i koniki!

## SPECYFIKACJA

**WYDAWCA:** Biały Gryf

**LICZBA GRACZY:** 2-5

**DLA GRACZY W WIEKU:** 14+

**CENA:** 340 zł



■ Czy fioletowa twierdza wytrzyma żółto-niebieski napór z obu stron? Dowiedzie się w następnym odcinku „Mocarstw”!



■ Jedno jest pewne: ten samotny biały ludzik musi być bardzo odważny!

Brzmi prosto, prawda? A zarazem straszliwie losowo. I tu niestety dla wielu graczy może pojawić się problem. Ta losowość w pojedynczych walkach będzie dla nich nie do przełknięcia. Faktycznie mechanika nie jest specjalnie nowoczesna i fanów gier czysto strategicznych może odrzucać. Tylko że moim zdaniem nie do końca na tym opiera się strategia w „Mocarstwach”. Otóż ważne jest przemieszczanie jednostek, zakup świeżej siły (potężniejsze oddziały są oczywiście droższe!) oraz kolejność ataku. Sęk w tym, że to wszystko wychodzi na jaw dopiero po rozegraniu kilku dłuższych partii. Przy pierwszym spotkaniu z grą losowość faktycznie może kląć w oczy. Na pewno nie mamy do czynienia z nowoczesną, skomplikowaną mechaniką i dla wielu może stanowić to minus. Mnie akurat nie przeszkadzało, zwłaszcza że „silnik gry” świetnie nadaje się do zmian, a autorzy już w samej instrukcji prezentują na końcu kilka zasad opcjonalnych, akcentujących aspekt strategiczny.

A co z ekonomią? W pełnym wariacie gry jest ona tak samo ważna, jak militaria. Mamy kolejne ministerstwa, do których wchodzimy w określonej kolejności i wykonujemy odpowiednie zadania. To oznacza apro wizację armii, zebranie danego zasobu (w prowincjach kontrolowanych przez nasze wojska), sprzedaż zasobów,

budowę fortów czy okrętów lub w końcu rekrutację wojsk. Poruszając się po kole stolicy reprezentującym kolejne ministerstwa, możemy wyciągnąć karty zdarzeń pozytywnie lub negatywnie wpływające na to, co się dzieje na stole lub w naszym mocarstwie. W sumie dobry pomysł i miłe urozmaicenie. Problemem w ekonomii jest niestety znów losowość. Mamy Kostkę Władzy i ona przesądza, jakie bonusy otrzymamy po wejściu do danego ministerstwa. Kłopot może sprawić też liczenie zasobów i to faktycznie nadaje się do zmiany.

„Mocarstwa” spodobały mi się. Rozumiem głosy krytyki, ale uważam, że nie każda gra strategiczna musi być rozbudowanym kolosem. „Mocarstwa” to opcja bardziej lekka z akcentem na losowość. Mnie to pasuje, a już samo wykonanie sprawia, że chce się grać. ■



Firma Goodman Games uzyskała od Wizards of the Coast licencję na konwersje klasycznych przygód do Dungeons & Dragons na mechanikę piątej edycji. Licencja obejmuje także reprodukcję tychże w ich oryginalnych wersjach. Pierwszymi scenariuszami, które zostaną wydane przez Goodman Games, są „B1: In Search of the Unknown” oraz „B2: The Keep on the Borderlands”. Oba będą wydane w jednej 380-stronicowej książce w twardej oprawie, zawierającej też konwersje na piątą edycję. Przewidziano dodatkowe materiały, takie jak nowe spotkania do każdej z przygód.



Klasyka planszówek, czyli „Talisman” (znany w Polsce jako „Magia i Miecz”) obchodzi w tym roku 35. urodziny. Firma Pegasus Spiele wyda z tej okazji cztery nowe gry w świecie Talismana. Pierwsza z gier będzie przeznaczona dla dzieci, a jej premierę przewidziano na drugą połowę 2018 roku. Następnymi pozycjami mają być gra karciana, system RPG oraz gra kościanna. Daty premier wszystkich tych produkcji poznamy niebawem.

✦ Rakieta Sojuz powstała jako modyfikacja rakiety międzykontynentalnego pocisku balistycznego. Choć dzierży światowy rekord, jeśli chodzi o bezpieczeństwo i niezawodność, to żeby nie zapeszać, kosmonauci z zasady nie oglądają jej wjazdu na stanowisko startowe.



**„KTOKOLWIEK, KTO SIEDZI NA SZCZycIE  
NAJWIĘKSZEGO NAPĘDZANEGO TLENEM  
I WODOREM SYSTEMU NA ŚWIECIE, WIEDZĄC,  
ŻE ZAPALĄ GO NA DOLE I NIE JEST ODROBINĘ  
ZDENERWOWANY, NIE W PEŁNI ROZUMIE  
SYTUACJĘ?”**

**JOHN YOUNG, DOWÓDCA PIERWSZEGO LOTU  
WAHADŁOWCA (STS-1 COLUMBIA)**



✦ Chris Ferguson, dowódca ostaniej misji wahadłowca (STS-135 Atlantis), zgodnie z utartą tradycją przed odlotem gra z załogą w karty. Nie grają na pieniądze, to rytuał oswojenia fatum i zapewnienia powodzenia misji.



✦ Przed misją kosmonauci oddają swoisty hołd Gagarinowi. Kobiety podobno mają na tę okazję mocz w butelce. Legenda niesie, że w podobny sposób oblewał rakiety na szczęście sam twórca radzieckiego programu kosmicznego Siergiej Korolow, ale ile w tym prawdy, nie wiadomo.

# Kosmiczne rytuały

Kiedy 12 kwietnia 1961 Jurij Gagarin, pierwszy człowiek w kosmosie, jechał autobusem transferowym na stanowisko startowe, poprosił kierowcę o zatrzymanie się. Byli już w pół drogi do rakiety Wostok, wokół pusta przestrzeń, a Gagarin musiał wyjść za potrzebą. Tak zrodził się jeden z żelaznych rytuałów kosmonautów, pieczołowicie kultywowanych aż do dzisiaj.

■ User Jama

**G**agarin załatwił sprawę po męsku, oddając moc na koło autobusu. Zdarzenie było potem dementowane, ale faktem jest, że od tej pory rosyjscy kosmonauci tuż przed startem obowiązkowo załatwiają się na tylne prawe koło autobusu transferowego, tak jak rzekomo zrobił to sam Gagarin. Dodajmy, że nie jest to czynność tak prosta, jak przy wycieczkach autokarowych, kiedy na postoju panowie idą w las na prawo, a panie na lewo. By kosmicznej tradycji stało się zadość, trzeba się trochę bardziej napracować. Rozpięcie skafandra do lotów zajmuje kosmonaucie bite pięć minut, a potem przynajmniej kolejne pięć zapięcie wszystkiego z powrotem.

To jeden z wielu rytuałów wykonywanych przez kosmonautów przed lotem. A że od siedmiu lat wystrzeliwanie ludzi na orbitę możliwe jest tylko za pomocą rakiet Sojuz, rytuały te stają się siłą rzeczy udziałem kosmonautów różnych narodowości, nie tylko samych Rosjan. W centrum szkoleniowym, słynnym Gwiezdnym Miasteczku pod Moskwą, załogi odwiedzają niczym świątynię dawne

biuro Gagarina, które przez te wszystkie lata pozostało nietknięte, i wpisują się w księdze gości. W Moskwie pod murami Kremla składają czerwone goździki pod grobami tragicznie zmarłych kosmonautów. W hotelu „Kosmonauta” w Bajkonurze przejdą się aleją drzew, zasadzonych przez kosmonautów i sami dodadzą swoje drzewko do szpaleru. Podpiszą też drzwi swojego pokoju hotelowego.

Znany jest przesąd, że oglądanie panny młodej w sukni ślubnej przed ceremonią przez pana młodego przynosi pecha. Jak się okazuje, podobnie rzecz się ma z raketami kosmicznymi i ich załogami. Kosmonauci mają zakaz oglądania transportu rakiety na stanowisko startowe, które odbywa się na dwie doby przed lotem. Wieczorem w dzień przed startem obowiązkowym punktem programu jest seans kultowego radzieckiego filmu przygodowego „Białe słońce pustyni” z roku 1970. Od upadku ZSRR do rytuałów przedstartowych dołączyło błogosławieństwo i skropienie załogi wodą święconą przez księdza prawosławnego, a także poświęcenie samej rakiety. Wchodząc do ciasnej kabiny rakiety, załoga wiesza w widocznym miejscu pluszową maskotkę. Na wzór kierowców, którzy ozdabiają swoje pojazdy maskotkami wiszącymi na wewnętrznych lusterkach wstecznych.

Choć może się wydawać, że wszystkie te rytuały są zabobonami, mają jednak też konkretny aspekt praktyczny. Załatwianie potrzeby tuż przed wejściem do rakiety może być niezbędne, nawet jeśli kosmonauci odwiedzili toaletę w hotelu przed wyjściem. Lepiej do końca opróżnić pęcherz niż potem biedzić się w przeciążeniu czy w nieważkości. Pod ścianą pamięci wrytych jest tylko pięć nazwisk kosmonautów: Gagarina,

zmarłego w wypadku lotniczym, Komarowa z misji Sojuz 1, w której nie otworzył się spadochron główny podczas powrotu na Ziemię, oraz Wołkowa, Dobrowolskiego i Pacajewa z misji Sojuz 11, kiedy przy schodzeniu z orbity doszło do gwałtownej dekompresji. Kiedy skonfrontuje się to z liczbą drzew zasadzonych przez kosmonautów, których stoi legion, siłą rzeczy buduje to optymizm przed misją. Oglądanie transportu rakiety na wielkiej platformie mogłoby uzmysławiać załodze, w jak wielką maszynę wsiądą i jak potwornej potrzeba siły, żeby ją wynieść na orbitę, co mogłoby skutkować czarnymi myślami. Odwrotnie seans filmowy: pozwala się rozerwać, zapomnieć albo po prostu łatwiej usnąć. Pluszowa maskotka pełni rolę praktycznego semafora. Widziana w kamerach przez centrum kontroli lotów zaczyna swobodnie unosić się w kabine, sygnalizując, że rakieta osiągnęła wysokość orbity.

Amerykanie też kultywują swoje rytuały, choć skromniejsze albo po prostu mniej upublicznione. Jednym z nich jest śniadanie mistrzów na cześć Alana Shepada, który 5 maja 1961 roku został pierwszym amerykańskim astronautą. Składa się nań stek z jajecznicą, który dostarcza energii i w dużej części ulega strawieniu, opóźniając konieczność załatwienia drugiej potrzeby. Po awarii Apollo 13 numerację misji wahadłowców zmieniono tak, by unikać nieszczęśliwej trzynastki, bo po co wywoływać wilka z lasu. Przed startem załoga obowiązkowo gra w karty z dowódcą misji, aż ten przegra. Symbolicznie chodzi o to, by pech dowódcy zrealizował się w kartach, a nie podczas lotu. Misje kontroli lotów mają na podorzędu orzeszki, które spożywają po udanym starcie. Tradycja sięga jeszcze czasów bezałogowych misji Ranger w latach sześćdziesiątych. Pierwszych sześć startów było nieudanych. Przy siódmym ktoś przyniósł orzeszki i się udało. Choć nie ma oczywistego związku przyczynowo-skutkowego pomiędzy tymi zdarzeniami, od tej pory w kontroli lotów NASA na wszelki wypadek orzeszki zawsze są. ■



# KDP <sup>31</sup>

MAM POD OPIEKĄ  
KILKA POTWORKÓW,  
KAŻDY DOMAGA SIĘ  
KARMienia.



I TEN MAŁY  
DOSTANIE  
KĄSEK...



I TEN  
DUŻY...



I TEN TRZECI,  
KTÓREGO OSTATNIO  
NAJCZĘŚCIEJ KARMIE,  
BO LUBIE KIEDY JEST  
TEUŚCIUTKI!



ŚWIETNIE SIĘ  
BAWIMY Z CAŁYM  
STADKIEM. ZARY-  
WAMY NOCKI...



W ZBIORKOMIE  
NIGDY SIĘ NIE  
NUDZIMY...



W KNAJPAH  
PORYWAMY  
GAWIEDŹ...



W PRACY  
CZAIMY SIĘ  
PO TOALETACH.  
ALE O TYM  
CICHO, SZA.



!!!

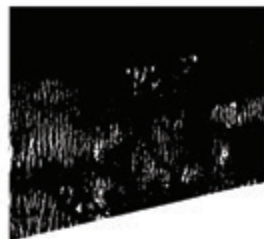


?

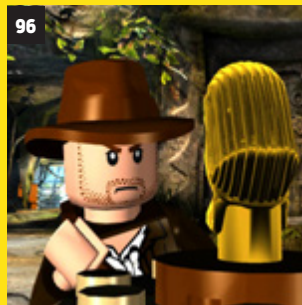
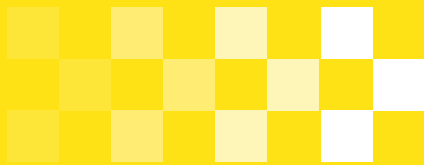
O NIE, NIE,  
KOCHANIU TKI,  
TY NIE JESTEŚ  
OD ZABAWY.



TY ZAPIEKNIWY  
NA CAŁĄ RESZTĘ.



# GRA R F D T G



## F E L I E T O N Y

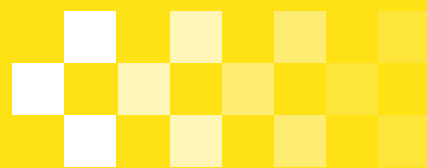
99 Michał R. Wiśniewski

109 Wojciech Pijanowski

113 Piotr Pieńkowski

120 Aleksy Uchański

122 Marcin Borkowski



**KIEDY NA ZNACZENIU ZYSKAŁA CORAZ  
DOSKONALSZĄ WIZUALNĄ OPRAWĘ, GRY  
PRZESTAŁY BYĆ WYŁĄCZNIE GRAMI.**



# KAMERA, AKCJA, ogólni

Lata osiemdziesiąte słyną z tapasów, tryzur, walkmanów i porządnych filmów akcji. W ówczesnej szarej polskiej rzeczywistości do obowiązkowych rytuałów należało oglądanie na wideo amerykańskich bohaterów, dających solidnego łupnia przeważającym siłom wroga, najlepiej takim z czerwoną gwiazdą na mundurach.

■ Marcin Kiendra

**T**ytuły pokroju „Rambo”, „Commando” czy „Zaginiony w akcji” miał w swojej kolekcji prawdopodobnie każdy posiadacz magnetowidu. W moim osobistym rankingu okupowały szczyt listy przebojów i nie dość, że oglądałem je na okrągło, to jeszcze mogłem zagrać w ich mniej lub bardziej wierne komputerowe adaptacje.

Szła na filmowe licencje nadszedł wraz z brytyjską firmą Ocean, która na przełomie lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych na poważnie zabrała się za temat przenoszenia łakomych kinowych kąsków na ekrany 8- i 16-bitowców. Panuje powszechna opinia, że gry oparte na filmach to głównie miernoty robione w pośpiechu i na jedno kopyto byle podpiąć się pod premierę głośnego hitu. Jest w tym sporo prawdy, chociaż w mojej opinii z morza crapów da się wyłowić kilka interesujących produkcji, szczególnie jeśli spojrzeć na nie z perspektywy nastolatka mogącego wcielić się w jednoosobową armię znaną z dużego ekranu.

„Rambo” oraz „Rambo: Pierwsza krew”, część druga (co za zamieszanie w nazewnictwie!), mają szczególne miejsce w mojej pamięci. To były pierwsze akcyjniaki, jakie oglądałem na świeżo zakupionym przez rodziców magnetowidzie w zamierzczym 1986 roku, a ich komputerowe wersje przyjąłem z otwartymi ramionami. No prawie... Rambo zadebiutował na małym u nas znanym 8-bitowcu MSX i o tej wersji historia niech lepiej zapomni. Na ekranie karykaturalna postać weterana z Wietnamu biegała po planszy

przypominającej las albo dżunglę (trudno rozpoznać intencje autorów), i próbowała wyeliminować kolejnych żołnierzy oraz przerośnięte pająki i węże. Fabuły trzeba było się domyślać, podobnie jak celu zabawy. Nie jest więc jasne, czy gra opierała się na pierwszej, czy drugiej wersji filmu. Na szczęście dalej było już dużo lepiej za sprawą Oceanu, który dostarczył Rambo: First Blood Part II na najpopularniejsze maszyny: C64, ZX Spectrum i Amstrada. Wskakując w portki komputerowego Johna, podobnie jak w filmie ratowaliśmy amerykańskich jeńców z obozów Wietkongu. Na początku jedyne uzbrojenie stanowił nóż, z pomocą którego sprawnym ruchem joysticka po cichu można było podrzynać gardła więziennym strażnikom i uniknąć tym samym wykrzyka. Dopiero silniejsze środki perswazji w postaci karabinu i granatnika wszczynały alarm, rzucając nam na głowę oddziały przeciwnika.

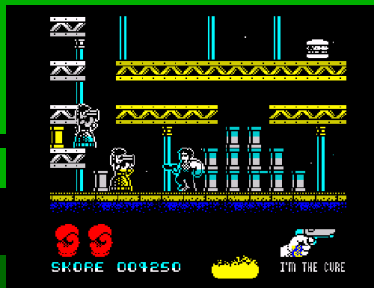
Gra odeszła od schematu „biegnij ciągle w prawo” i pozwalała poruszać się po sporym obszarze we wszystkich kierunkach. To otwierało drogę do stosowania różnych taktyk podejścia na teren wroga.

Powstanie tej gry to dobry przykład, jak w tamtym czasie wyglądała praca przy filmowych adaptacjach. Ocean miał w zwyczaju wynajmować wolnych strzelców (tak zwanych bedroom coders), którym zlecano całość prac. Tym sposobem Dave Collier i Tony Pomfret dostali wolną rękę i tylko trzy miesiące na przygotowanie wersji na C64. Na jej podstawie w przyszłości miały powstać porty na inne platformy. Na początek panowie zapoznali się z przedpremierową wersją filmu, z której należało wybrać najciekawsze fragmenty nadające się na grę. Dodam, że był to specjalny pokaz zorganizowany dla firmy Ocean.

# a



❖ Komputerowy Predator wzbudził kontrowersje. Stosy trupów, krew i nagie ciała nieszczęśników, które Drapieżca wieszał na drzewach, były niecodziennym widokiem w grach wideo tamtego okresu.



❖ W filmie „Cobra” główny bohater zajadał się pizzą, a w grze uzupełnia energię wielkimi hamburgerami. Co za niedopatrznie!



❖ W kinie sensacyjnym lat osiemdziesiątych etatowymi przeciwnikami byli Rosjanie. Później powoli zastępowali ich terroryści. Tak jak w Navy SEALs.



Wietnamska dżungla to nie jest wymarzone miejsce na wakacje. Patrole Wietkongu, wybuchające pułapki, nieznośna wilgotność powietrza i wszedobylskie robactwo. Platoon na ZX Spectrum.



Pierwszy występ Johna Rambo na platformie osmibitowej to była wyjątkowo słaba gra. I chyba dobrze, że mało kto ją dzisiaj pamięta.

**O DZIWO CHUCK NORRIS NIE DOCZEKAŁ SIĘ W LATACH OSIEMDZIESIĄTYCH PRZENIESIENIA SWOICH FILMÓW NA EKRANY KOMPUTERÓW. A PRZECIEŻ „ZAGINIONY W AKCJI” BYŁBY HITEM!**



Wartka akcja, tysiące wystrzelonych pocisków, granaty latające na lewo i prawo. Oto porządna strzelanina w Rambo 2!

**GDZIE PODZIAŁ SIĘ NIEZMORDOWANY NOWOJORSKI GLINA JOHN MCCLANE? OWSZEM, DIE HARD 1 ORAZ JEGO SEQUEL WYSZŁY NA 8-BITOWE PLATFORMY, ALE PONIEWAŻ BYŁY TO TAK STRASZNE PASZTETY, NIE WARTO O NICH WSPOMINAĆ.**



Rolka z filmem została dostarczona przez przedstawiciela wytwórni, który ze względów bezpieczeństwa przywiózł ją w teczce przypiętej kajdankami do nadgarstka (!). Następnym krokiem było znalezienie pomysłu na rozgrywkę, w czym pomógł znany hit z automatów – Commando. Bieganie postacią w dowolną stronę z jednoczesnym trzymaniem palca na spuście karabinu idealnie pasowało do charakteru komputerowego Rambo. Praca trwała na okrągło, programiści sami testowali przyjęte rozwiązania i usuwali błędy. Nie uczestniczyli w ogólnie zorganizowanej kontroli jakości, co w dzisiejszych czasach wydaje się abstrakcją. Ocean trafił w dziesiątkę i chociaż gra powieliła znane już schematy, sprzedawała się bardzo dobrze. Sam grałem w Rambo z wypiekami na twarzy, bo w końcu te kilka pikseli na ekranie jako żywo przypominało mojego filmowego herosa. Potężny biceps, bandana na czole i karabin w rękę – tyle wystarczyło, żeby młodzieńcza wyobraźnia pracowała na najwyższych obrotach.

Trzecia część nie miała już takiej siły przebicia, zarówno jeśli chodzi o film, jak i o grę. W 1989 roku na rynku było

już zatrzęsienie wszelakich odmian strzelanek, więc pokazać się z dobrym pomysłem było coraz trudniej. Tymczasem Rambo 3 powtarzał walkowane od lat rozwiązania, polegające na szukaniu przedmiotów w labiryncie (w tej roli radziecka baza w Afganistanie) i ostrzeżliwaniu się z biegającymi jak po sznurku przeciwnikami. O ile w przypadku ZX Spectrum czy C64 byłoby to do przełknięcia, to uruchamianie czegoś takiego na Amidzie wydawało się stratą czasu. Na przestrzeni kolejnych lat Rambo pojawił się jeszcze w kilku grach, ale były to tytuły wydane na konsole Master System i Mega Drive, w związku z czym większość polskich graczy wtedy nawet o nich nie słyszała.

W międzyczasie Sylvester Stallone zdążył zagrać w filmie „Cobra”, wcielając się w rolę bezkompromisowego policjanta ścigającego gang przestępców terroryzujących Los Angeles. Komputerowa wersja na ZX Spectrum (ponownie od Oceanu) pokrywała się z grubsza z wydarzeniami ze srebrnego ekranu i polegała na eliminowaniu kolejnych fal bandziorów w najbardziej obscurnych dzielnicach Miasta Aniołów. W Cobrze grało się świetnie i dobrze pamiętam, że gra zrobiła na mnie wielkie wrażenie swoim technicznym wykonaniem. Grafika, choć monochromatyczna, miała mnóstwo detali, bohater nosił swoje charakterystyczne okulary przeciwsłoneczne, a na ekranie tytułowym trzymał w zębach nieodzowną wykałaczkę. Autor Cobry Jonathan Smith zmusił poczciwego gumiaka do płynnego przesuwania ekranu, co w większości Spectrumowych tytułów było piętą achillesową. Pozwolił sobie też umieścić dwa easter eggi. Jednym z nich był



## **SZKODA TEŻ, ŻE KOMPUTEROWE ADAPTACJE „TERMINATORA”, „UCIEKINIERA” CZY „TOTAL RECALL” SŁABO SOBIE RADZIŁY.**

pasek energii w postaci rękawic bokserskich, co można odczytać jako nawiązanie do serii filmów „Rocky”, w których główną rolę grał właśnie Stallone. Drugim żartobliwym elementem był status amunicji pokazany jako symbol znikającej kaczki. Ta kaczka pojawiła się wcześniej w tytule książki „A Running Duck”, na bazie której powstał film „Cobra”.

### **MR. OLYMPIA WCHODZI DO GRY**

W epoce VHS nie mniej popularnym aktorem obok Sylwestra Stallone był Arnold Schwarzenegger, znany wtedy z „Conana”, „Terminatora” i przede wszystkim „Commando”. Aż dziwne, że ostatni z wymienionych filmów, kipiący od widowiskowych scen akcji, nie doczekał się adaptacji w postaci gry wideo. Tytuł Commando został wprawdzie wykorzystany w świetnej produkcji Capcomu dostępnej na multum platform, ale zbieżność była podobnie przypadkowa (aczkolwiek zdjęcia do filmu rozpoczęto 3 miesiące przed premierą gry, co jednak może sugerować świadome naśladownictwo). Tak czy owak nasi handlarze sprzedawali grę jako „strzelankę na podstawie kinowego hitu”.

Pierwszą szerzej znaną produkcją, w której przyszło nam pokierować Arnoldem, był Predator z 1987 roku. Materiał wyjściowy w postaci filmu nadawał się w sam raz na dobry tytuł dla łamaczy joysticków. Niestety Ocean pokpił sprawę, organizując pracę wokół niedoświadczonej ekipy programistów, przez co efekt był zwyczajnie słaby. Osobiście przeżyłem spore rozczarowanie, kiedy na ZX Spectrum przedzierałem się postacią majora Dutcha przez dżunglę i liczyłem, że wreszcie trafię na jakiś podnoszący adrenalinę etap. Nic takiego nie nastąpiło, a gra w kółko rzucała na mnie jednakowo niemrawe oddziały partyzantów. Jedynym udanym momentem było wkroczenie na scenę Predatora. Ekran zmieniał kolor na fioletowy, imitując widok z oczu łowcy próbującego złapać w celownik naszego bohatera. Tylko refleks ratował nas przed ostrzałem i całkowitym wyczyszczeniem paska energii. Pomiędzy przeciętnych recenzji gra sprzedawała się zadziwiająco dobrze, w czym na pewno spora zasługa intensywnej kampanii reklamowej w prasie komputerowej zachwalającej produkcję Oceanu hasłami „Totalna demolka na ośmiu bitach!” i „Najlepsza adaptacja filmowa w historii!”.

W latach osiemdziesiątych filmy z austriackim kulturystą nie miały szczęścia do dobrych gier, obracając się raczej w kręgach średniaków. Ocean zabezpieczał sobie licencję na kolejne komputerowe adaptacje, ale ewidentnie nie miał





## DRUGIM HITEM LOTNICZYM KAŻDEGO NASTOLATKA OBOK „TOP GUN” BYŁ „IRON EAGLE”. OCEAN MIAŁ PRZYGOTOWAĆ GRĘ POD TAKIM TYTUŁEM, ALE OSTATECZNIE NIC Z TEGO NIE WYSZŁO.

pomysłu, jak przekuć je na ciekawą rozgrywkę. W niektórych momentach działania tej uznanej przeciwieństwa firmy zakrawały na amatorskę. Tak jak w przypadku prac nad Red Heat, dla którego nie zorganizowano nawet pełnego pokazu filmu. Zapoznano programistów jedynie z kilkoma początkowymi scenami, akurat takimi, w których kapitan Danko (grany przez Arnolda) daje solidny wycisk kilku zakapiorom w łaźni parowej. Kiedy przedstawiciel firmy Ocean zapytał osobę z wytwórni, czy tak wygląda reszta akcji, otrzymał krótką odpowiedź: „Mniej więcej tak”. I w ten sposób powstała gra o prostym układzie, w którym główny bohater idzie w prawo, wypłacając ciosy pięścią napotkanym bandytom. W dodatku akcja toczyła się na wyjątkowo małym wycinku ekranu, a postacie były narysowane od pasa w górę. Red Heat nie trafiło w gusta graczy i w sumie nie ma się czemu dziwić. Słaba grafika i nuda zabiły ten tytuł. Sam, mimo że dawałem takim grom duży kredyt zaufania ze względu na „filmowość”, rozczarowałem się okropnie.

### CEL NAMIERZONY!

W kinie sensacyjnym lat osiemdziesiątych o uwagę widzów walczyli nie tylko komandosi i policjanci. Wśród ulubionych bohaterów znaleźli się też piloci wojskowych maszyn. Za sztandarowy przykład uznaję tutaj „Top Gun”, bo chyba każdy chłopak marzył, żeby niczym filmowy Maverick zasiąść za sterami F-14 i w zacieklej pojedynkach powietrznych strącać z nieba nieprzyjacielskie MiG-i. Z pomocą znowu przyszedł Ocean, który szczęśliwie nie zrobił z gry prostej strzelaniny. Postawił na pseudosymulator, w którym zamiast płaskich sprite'ów latały wektorowe samoloty. Komputerowy Top Gun zawsze przyprowadzał mnie o szybsze bicie serca, kiedy w walce kołowej starałem się powtarzać znane z filmu manewry, byle tylko usiąść przeciwnikowi na ogonie. A że jeszcze można było grać w dwie osoby na podzielonym ekranie, emocje sięgały zenitu. To był pierwszy tytuł Oceanu, przy którym firma odeszła od zlecania prac na zewnątrz, całkowicie skupiając się na własnym, świeżo uformowanym zespole programistów. Problem jak zwykle stanowił ekstremalnie krótki termin na przygotowanie gry. Miała ukazać się na rynku wraz z premierą filmu. O ile udało się wypuścić całkiem udane wersje na ZX Spectrum i Amstrada, na dobry port dla C64 zwyczajnie nie starczyło czasu. Na tym 8-bitowcu Top Gun działał niemiłosiernie wolno, zabijając całą przyjemność z zabawy. Produkcja Brytyjczyków nie bazowała stricte na wydarzeniach z filmu, ale magia tytułu robiła swoje, co przełożyło się na dobrą sprzedaż.

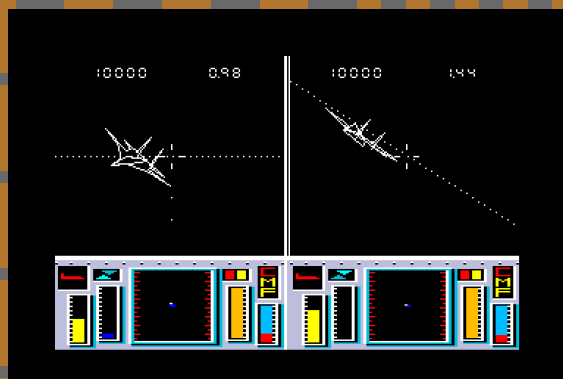
Rok 1987 był pewnym przełomem, jeśli chodzi o gry wydawane na filmowych licencjach. W kinach triumfy święcił „Pluton”, przedstawiający historię żołnierzy rzuconych w piekło wojny w Wietnamie. To był bardzo brutalny obraz konfliktu pełen nie tylko krwi i przemocy, ale też wyborów moralnych. Gary Bracey z Oceanu miał więc nie lada problem, w jaki sposób pokazać to wszystko w prostej grze wideo. Zdając sobie sprawę, że sprzedadzą się tylko szybka akcja i strzelanie, nie szukał na siłę uduchowienia. Poszedł w kierunku produkcji czysto zręcznościowej. Żeby uniknąć zaszufładowania do kategorii „idziesz i strzelasz”, 8-bitowy Platoon stawiał na różnicowane etapy, co chwilę rzucając na nas nowe wyzwania. Gra skutecznie budowała wielkie emocje. Pamięta to każdy, kto przedzierał się przez gęstą dżunglę pełną pułapek i kryjących się w zaroślach oddziałów Wietkongu, szukał kryjówek wroga wśród zabudowań, czy nerwowo czołgał się tunelami w trybie FPP (skokowym, ale jednak!), gdzie w każdej chwili mógł zaatakować przeciwnik. Platoon szykowane na duży hit, dlatego nie przez przypadek przygotowano do niego wydanie z górnej półki. Duże lakierowane pudełko skrywało oprócz kasety z programem dodatkową taśmę ze ścieżką dźwiękową z filmu, słusznych rozmiarów plakat, solidną instrukcję oraz pamiątkowe zdjęcie aktorów prosto z planu zdjęciowego. Pomysł ze zróżnicowaniem rozgrywki został bardzo ciepło przyjęty przez recenzentów i graczy, więc wydawało się, że Ocean na stałe podąży tą ścieżką. Nie do końca tak się stało. Niektóre tytuły, jak Batman The Movie czy The Untouchables, zrobiły z tego dobry użytek, ale trafiały się też średniaki, uparcie hołdujące opatrzonym schematom. W 1990 roku pojawiła się gra Navy Seals na podstawie

filmu o amerykańskich komandosach, poszukujących skradzionych rakiet przeciwlotniczych na Bliskim Wschodzie. Zamiast widowiskowej gry akcji dostaliśmy kolejną wyprawę w labirynt korytarzy i pomieszczeń, mających robić za bazę terrorystów. Navy Seals od początku prześladował pech. Już w momencie rozpoczęcia prac dla wersji na C64 zarząd Oceanu naciskał na szybkie wydanie gry, byle trafiła do klientów równo z premierą kinową (który to już raz?). Kiedy programiści zarywali noce, żeby zdążyć na czas, wybuchł konflikt w Zatoce Perskiej, przez co film zaliczył kilkumiesięczny poślizg, a wraz z nim gra. Praktycznie gotowy tytuł przeleżał trochę czasu na półce i chociaż wymagał ostatnich szlifów, odpowiedzialna za niego ekipa została przeniesiona do innych zadań, więc poprawki wprowadzały osoby, niemające nic wspólnego z oryginalnym kodem. W międzyczasie w sprawy wydawnicze wchodziło się samo Commodore, naciskając na wydanie Navy Seals wyłącznie na kartridżu dla nowego systemu C64GS (będącego hybrydą konsoli i komputera). Kiedy pierwsza partia egzemplarzy gry wyjechała z fabryki, okazało się, że w kartridżach brakuje małego plastikowego wycięcia, przez co nie dawało się go umieścić w czytniku. Stąd na kilka dni przed premierą ekipa kilku osób z Oceanu w pocie czoła ręcznie robiła te nieszczęsne nacięcia, żeby gra planowo trafiła na rynek.

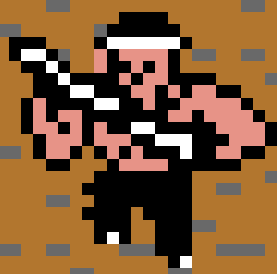
Myślę, że z perspektywy czasu trudno jednoznacznie ocenić „gatunek” filmowych adaptacji z lat osiemdziesiątych. Poziom wydawanych gier był różny. Jedne tytuły kryły duże pokłady grywalności dodatkowo ubrane w przyzwoitą oprawę, a inne raziły prostotą i w zasadzie jedynym ich atutem były znane twarze aktorów na ekranach tytułowych. Muszę jednak przyznać, że tym słabszym produkcjom dużo się wybaczało, ponieważ możliwość wcielenia się w ulubionego bohatera oraz podążanie śladem filmowych wydarzeń stanowiło wystarczającą zachętę, żeby zatopić się w pikselowe światy na wiele godzin. Przynajmniej do momentu, kiedy mama kazała zgasić komputer i odrobić lekcje. ■



Platoon - jedna z tych gier, które Top Secret omyłkowo oznaczył jako dostępną dla posiadaczy małego Atari. Ależ człowiek naszukał się tego tytułu po giełdach...



Bandyta na ognie! Walka odrzutowców w Top Gun przypominała najlepsze momenty z filmu, oczywiście przy odpowiednim udziale wyobraźni.



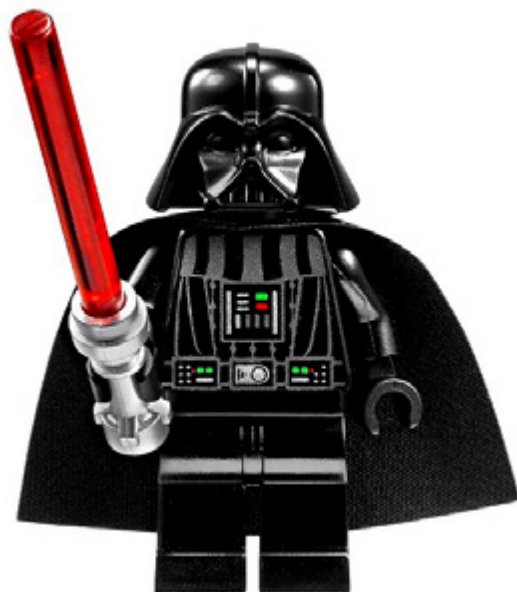
Bajtek opisał „Czerwoną gorączkę” zwięźle: „W akcji tylko prawe lub lewe ramię Arnolda”. I to by się zgadzało, ponieważ 90% gry zostało zrobione na jedno kopyto.

LEGO

LEGO

ŁĄCZY

POKOLENIA



Wstyd się przyznać, ale seria gier firmowanych przez najstynniejszą w świecie wytwórnę klocków, opartych na filmowych licencjach, towarzyszy mi od lat już dwunastu, czyli od momentu premiery Lego Star Wars. Wyznawałem już na tych łamach, że na hasło „Star Wars” reaguję cokolwiek dziwnie.

■ Wojtek Kałużyński

**A**ż wyciągam szyję, by ktoś pokazał mi coś ciekawego w uniwersum, do którego mam słabość od dzieciństwa. No i Lego mi pokazało. A właściwie nie tyle mi, co mojej najstarszej córce, wówczas kilkuletniej.

Była zachwycona! I kolorowym światem z klocków, które znała i którymi lubiła się bawić, i historią, i samą rozgrywką – niezbyt skomplikowaną, ale niemonotonną, ciekawą, atrakcyjną. Ale ja sam zachwycony byłem jeszcze bardziej. Dezynwolturą, z jaką ta gra niby dla dzieci podchodzi do fabuły i bohaterów „Gwiezdných wojen”, humorem, z jakim traktuje filmowe sceny, pastiszując je pysznie i zupełnie nieprzewidywalnie.



■ Można odblokować opcję, by imperialnych szturmowców uzbrajać zamiast blasterów w... marchewki. Jest zabawa!

Ale tak naprawdę szybko się zorientowałem, co się mojej córce w tej całej zabawie podobało najbardziej: otóż to, że graliśmy razem...

#### WESPÓŁ W ZESPÓŁ

Właśnie to było najważniejsze – graliśmy wspólnie, na jednej klawiaturze, tylko trochę się złoścąc, że gra nie radzi sobie z pokazywaniem dwóch postaci naraz. Nic to! Razem walczyliśmy z Vaderem, rozwiązywaliśmy zagadki, pomagając sobie wzajemnie wchodzić w niedostępne bez współpracy miejsca, śmiało się z żartów, odblokowywaliśmy postacie, odkrywaliśmy sekrety... Słowem – współpracowaliśmy. Początkowo musiałem dziecku pomagać, podpowiadać, co robić i jak. Tak było jeszcze w dwóch świetnych częściach Lego Indiana Jones. Z czasem to coraz starsze dziecko podpowiadało mi, choćby w jednej z najlepszych gier całej serii – Lego Harry Potter, którą to córka znała niemal na pamięć. Potem były kolejne gry i... kolejne dzieci. Wszystkie bez wyjątku łapały bakcyła. Razem – choć już na podzielonym ekranie – penetrowaliśmy świat „Piratów z Karaibów”, odtwarzaliśmy

# GRY LEGO TO ZNAKOMITY SPOSÓB NA WTAJEMNICZENIE DZIECI W ARKANA POPKULTURY I ZACHĘTA DO SIĘGANIA PO TREŚCI Z RÓŻNYCH PÓLEK KULTURY W OGÓLE.

tolkienowskie historie z „Władcy pierścieni” i „Hobbita”. I tak się to kręci do dziś. Gry z serii Lego są ulubioną rozrywką moich dwojga najmłodszych pociech: pięcioletniej córki i o rok starszego syna. Początkowo oboje grali ze mną. Na zmianę. Teraz grają sami i szybko nauczyli się ze sobą współpracować, z czym w tak zwanym realu bywały kłopoty. Całkiem niedawno, gdy grali w Lego Ninjago i natrafili na jakąś przeszkodę, podsłuchałem propozycję córki: „Mam pomysł. Ty go podpalisz, a ja go uderzę”. W pierwszej chwili mnie zmroziło: jednak agresja, jednak komiksowa przemoc. Ale to zadziało. Rozwiązali kreatywnie problem. Walka w grach Lego jest na tyle umowna, prowadzi wszak do rozsypania się klockowych figur, że jestem raczej spokojny, że w rzeczywistości ani nikogo nie podpalą, ani nie będą bić, za to umiejętność wspólnego rozwiązywania problemów w realnym świecie na pewno przyda się. Dzieciaki zrozumiały potrzebę kooperacji równie szybko, jak istotę rywalizacji. Poza tym maluchy dzięki grom mogą po raz pierwszy poczuć satysfakcję ze wspólnie wykonanego zadania, poznać smak zwycięstwa i dowiedzieć się, jak to jest przegrać. Może lepiej, żeby to miały przećwiczone w grach?

## REWELACJA BEZ GADANIA

Gry z wyjątkowej popkulturowej serii Lego są żywym zaprzeczeniem wysuwanych często tez, jakoby gry wideo z samej swej definicji i natury sprzyjały alienacji. Udowadniają, że może być wręcz przeciwnie, że mogą ułatwiać porozumienie i nawiązywanie kontaktów. Moje dzieciaki wyraźnie pojmują gry jako czynność, która zbliża ich do siebie, a nie dzieli na lepszych i gorszych. Gra stanowi platformę spotkań ze znajomymi i nieznanymi, a jej wirtualność nie jest przeszkodą w poznawaniu realnych rówieśników. Zamieniają się padami, zapraszają do klawiatury kolegów, proszą o pomoc starsze rodzeństwo. Zabawa w przypadku gier Lego jest zatem



Peron 8 3/4 z klocków Lego. Jedna z najbardziej pomysłowych i najzabawniejszych misji w Lego Harry Potter.



Joker w wersji Lego, czyli gdzieś między Jackiem Nicholsonem, Heathem Ledgerem i złośliwym gnomem.

nie tylko międzypokoleniowa, skłaniająca do kooperacji, ale i wybitnie wspólnotowa. To także bodaj jedyna seria, w której do niedawna nie istniały żadne bariery językowe, bo cała fabuła odbywała się bez dialogów, a wszystko było wyjaśnione i pokazane gestami w sposób lekki, łatwy i przyjemny. Od jakiegoś czasu, bodaj od drugiej części Lego Batman, pojawiły się dialogi, przerywniki filmowe. Z jednej strony – niby fajnie, nowoczesnie, filmowo. Z drugiej trochę żal zagubionego przy okazji klimatu. Ewolucja serii w ogóle niekoniecznie zmierza w najlepszym kierunku. Moim zdaniem Batman i Jurassic Park były przekombinowane – za wiele tych kostiumów, opcji wyboru umiejętności. Najlepszy dowód, że moje maluchy wolały pograć w starą, pierwszą część Batmana niż w dwie nowe. Na szczęście w Przebudzeniu mocy, ale i w Super Heroes 2 widać częściowy powrót do dawnej szlachetnej prostoty. Tak czy owak, cykl gier Lego to najinteligentniejszy produkt rodzinny, jaki ktokolwiek kiedykolwiek wymyślił. Niby gry dla dzieci, ale i dla dorosłych, niby zręcznościowe, ale wymagające kombinowania, spostrzegawczości, niby wtórne, ale jakże



Zbudowanie świata „Hobbita” z klocków wydawało się karkołomnym pomysłem. Tymczasem powstała jedna z lepszych gier cyklu...



❖ „Wojny klonów” w wersji Lego. Niełatwe, za to bezkrwawe, zabawne i uczące współdziałania.



## DO OBSŁUGI TEGO MEGAPRZEMYSŁU POTRZEBNY BYŁ KTOŚ MOCNIEJSZY NIŻ PODMIOTY PRÓBUJĄCE W LATACH DZIEWIĘCDZIESIĄTYCH PRZENOSIĆ KLOCKI LEGO DO ELEKTRONICZNEJ ROZRYWKI.

oryginalne, niby prościutkie, ale przecież pomysłowe, inteligentne, zonglujące popkulturowymi pastiszami. I nie sposób się nimi znudzić, nawet gdy się je przechodzi po raz piąty. Słowem – genialne w swojej prostocie.

### MAŁY SKLEPIK Z POPKULTURĄ

Mają te gry Lego – dzięki licencjom, na podstawie których powstają – jeszcze coś wyjątkowego. Okazuje się, że są nie tylko znakomitą podstawą do nawiązania i pogłębiania relacji z dziećmi, ale także świetną formą popkulturowej inicjacji. Rozmowy o przeżyciach z gry to zawsze okazja do zamiany paru słów z dzieckiem i potencjalnego poruszenia bardziej życiowych od grania spraw. Dzieciaki podczas grania pytały o wydarzenia, których nie rozumiały, motywacje bohaterów – dobrych i złych, chciały dowiedzieć się więcej. Pokazywałem im więc filmy z cyklu „Gwiezdných wojen”. Zachwyciły się tak jak ja kiedyś. Oglądały, porównywały fabułę i o dziwo bardzo szybko wyłapywały potem smaczki w grach. Kapcie Kyo Rena ozdobione wizerunkiem Vadera albo szturmowcy uzbrojeni w przepychacze do klozetu – te pastiszowe sceny bawiły nas tak samo, jak Indiana Jones wywracający się na skórcie od banana. Do snu musiałem czytać „Hobbita”, pokazywać „Batmana” Tima Burtona. Tłumaczyć co i jak. Słowem wtajemniczać w popkulturowe arkana. Potem już dzieciaki same sięgały po książki, komiksy, filmy. Już nie tylko popkulturowe. Tak więc okazało się, że seria ma walor nie tyle edukacyjny, co inicjacyjny. Jest doskonałym wstępem do zainteresowania kulturą w ogóle: kinem, literaturą. W tym sensie ta seria obala kolejny mit, jakoby ubogie gry zastępowały bogaty świat kultury. Przeciwnie, zachęcają do wejścia w ten świat, pobudzają wyobraźnię, stymulują rozwijanie zainteresowań. Polecam je wszystkim rodzicom nie do końca przekonanym, że gry nie

muszą być szkodliwe i niebezpieczne. Te nie dość, że są absolutnie bezpieczne, to w dodatku mają właściwie wszystkie cechy rodzinnych, interaktywnych zabaw edukacyjnych. Grajcie z dziećmi w Lego Star Warsy, Batmany, Indiana Jonesy, Hobbity. Naprawdę warto! Przy okazji sami przeżyjecie zaskoczenie porównywalne do tego, gdy pierwszy raz uruchamialiście Aladdina czy Lion Kinga – to naprawdę może być dobre! ■

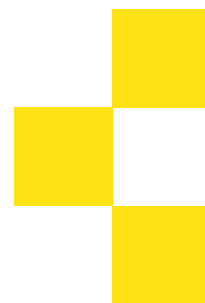


❖ Zamiast Robina czasem na misję lepiej wziąć Alfreda. Jego popisowy numer – rzut talerzem z pizzą – bywa zabójczy dla przeciwnika. Klocki ścielą się gęsto!



**Michał R. Wiśniewski**

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



## MÓZG POPSUTY GRAMI

**N**ie ma się co oszukiwać – granie w gry wpływa na nas, zmienia nasze mózgi i zachowanie. Pytanie: na dobre czy na złe? Odkąd pamiętam, gry komputerowe były celem krytyki i pochwał.

Z jednej strony atakowane za przemoc (moralna panika narastająca wraz z rozwojem grafiki komputerowej; dziś może dziwić albo śmieszyć, że ktoś kiedyś przejmował się kilkoma czerwonymi pikselami), z drugiej chwalona za wartości edukacyjne: z przygodówek można było przecież nauczyć się angielskiego, a grając w strzelanki – koordynacji oko-ręka. To oczywiście kwestie dotyczące głównie młodzieży, która potrzebuje wytłumaczyć się przed rodzicami, dlaczego gierczy w gierki zamiast podręcznikować w podręczniki. Starsi potrzebują może jeszcze usprawiedliwienia przed zaniedbanym partnerem czy partnerką, ale to już zupełnie inna kwestia (i szczerze wątpię, czy da się ją załatwić: „Ale ja się uczę angielskiego!”).

Z tego co czytałem, gry faktycznie uczą i rozwijają. Na przykład dzięki grze w labiryntówki lepiej się orientuję w labiryntach. Po prostu od grania w gry lepiej się gra w gry.

Czasem aż za dobrze. Podobnie jak testy na inteligencję sprawdzają sprawność rozwiązywania testów na inteligencję, tak granie w przygodówki rozwija umiejętność rozwiązywania problemów w grach przygodowych. W im więcej się grało, tym łatwiej przychodzi rozkminienie zagadek w kolejnych tytułach. Podobnie jest z zagadkami logicznymi w grach typu „ucieknij z pokoju”.

Grałem ostatnio w taką grę – Static na PSVR. Gra cudownie zrobiona pod system: bohater siedzi przywiązany do krzesła, a ręce ma skrupowane jakąś skomplikowaną maszyną, z której trzeba się uwolnić. Tymczasem w realu gracz siedzi na krześle trzymając w rękach pada, immersja na 100%. Gra składa się z kilku etapów z różnymi maszynami. Zagadki były logiczne i w fajny sposób wykorzystywały VR (nie tylko trzeba było się rozglądać w poszukiwaniu wskazówek, ale i można było oglądać maszynę kajdany z każdej strony). Podobał mi się również sposób, w jaki została poprowadzona narracja, w tym zakończenie. Tyle tej minirecenzji. Wracam do sedna.

Podczas grania zauważyłem, że rozwiązywanie zagadek nie sprawia mi problemu, i to nie dlatego, że jestem jakiś strasznie przenikliwy. Po prostu grałem w wiele tego typu gier i różne chytre sztuczki twórców, którzy próbują umieszczać rozwiązanie „out of the box”, nie robią na mnie takiego wrażenia, bo nauczony doświadczeniem „out of the box” to pierwsze miejsce, które sprawdzam. Moja logika to logika gier logicznych i przygodowych. Ale ktoś, kto nigdy nie miał z nimi do czynienia (a do takich „każuali” kierowane są pozycje z PS VR) może mieć pewnie niezłą zagwozdkę.

Oczywiście myślenie rodem z przygodówki w prawdziwym życiu przydaje się... no nie wiem. Wcale? Oto jechałem ostatnio kuszetką do Krakowa ze Szczecina. Tabor PKP Intercity został ostatnio zmodernizowany i obskurne miejsca do leżenia zastąpiły nowoczesne i eleganckie przedziały. I właśnie ta nowoczesność – natężeniem światła w przedziale steruje się trzema przyciskami na panelu. Spojrzałem na nie i zacząłem rozmyślać, jaką KOMBINACJĘ należy ustawić, żeby osiągnąć właściwy efekt. Wiecie, jak w przygodówkach. Oczywiście wystarczyło wcisnąć jeden z nich. Wiecie, jak w życiu. ■



# N A R O D Z I N Y F I L M U I N T E R A K T Y W N E G O

Od początku istnienia komputerów w umysłach twórców gier kiełkowała chęć dośnięcia filmów pod względem audiowizualnym. Ówczesne maszyny nie pozwalały jednak na generowanie nawet w części tak dobrej grafiki jak kino. Muzykę i efekty dźwiękowe ze względu na brak dedykowanych urządzeń traktowano drugorzędnie.

■ Dominik Rzeźnicki



# CREDITS

**Czasami rezygnowano z grafiki i muzyki na rzecz treści. Nisko taktowane procesory i mała pamięć znacząco ograniczały twórców w realizacji pomysłów. Brakowało też odpowiednio pojemnych nośników. Ze względu na horrendalne ceny komputerów z dyskami twardymi (IBM PC, Apple Lisa) i ich zamkniętą strukturę do dyspozycji były tylko dyskietki i kasyety. Zdecydowanie za mało.**

Pod koniec lat sześćdziesiątych dwie firmy: amerykańskie MCA i holenderski Philips zaczęły indywidualnie pracować nad technologią pozwalającą na zakodowanie obrazu wideo na dysku optycznym. Po połączeniu sił w połowie lat siedemdziesiątych zaprezentowano Disco-Vision. LaserDisc – pod taką nazwą ostatecznie się przyjął – miał 30 cm średnicy, czyli rozmiary większe od płyty winylowej i pozwalał pomieścić od 60 do 120 minut filmu w trybie longplay. Dane wideo zapisywano w formacie analogowym i odczytywał je laser. Format cechował się znacznie wyższą jakością audiowizualną od konkurencji, a mimo to nie zdobył serc konsumentów. Wysoka cena odtwarzaczy, a przede wszystkim brak możliwości zapisu na dyskach, skutecznie odstraszały potencjalnych nabywców. Trzeba pamiętać, że debiut nowego medium nastąpił dwa lata po pojawieniu się VHS VCR i na rynku panował boom na kasyety wideo i nagrywarki. Ludzie chcieli kopiować filmy, nagrywać programy telewizyjne i kolekcjonować filmy z wakacji. LaserDisc tego nie potrafił.

Ze względu na duży koszt i zamkniętą architekturę zwykły użytkownik mógł jedynie pomarzyć o jakiegokolwiek ingerencji w zawartość dysków. Co innego instytucje dysponujące odpowiednimi funduszami pozwalającymi w twórczy sposób wykorzystać zalety nowego nośnika. Postawiono na interaktywne wideo ze względu na duży potencjał edukacyjny.

Pojawiły się dwa rodzaje programów treningowych: korzystające symultanicznie z dwóch ekranów, gdzie na jednym wyświetlano film szkoleniowy w wysokiej jakości LaserDisc, a na drugim były widoczne dane z komputera korespondujące z tym, co się akurat działo na drugim odbiorniku oraz nakładające na siebie obraz cyfrowy z komputera i analogowy z odtwarzacza. Ten drugi sposób wykorzystywał



NA WET RAY CHARLES BYŁ POD WRAŻENIEM MOŻLIWOŚCI NOWEGO NOŚNIKA.

JEDYNA KONSOLA WYKORZYSTUJĄCA PŁYTY LASERDISC JEST HALCYON. RDI VIDEO SYSTEMS OBIECYWAŁO FUNKCJE STEROWANIA GŁOSEM, SYNTEZĘ MOWY ORAZ SI DORÓWNUJĄCE HALOWI 9000 Z ODSEI KOSMICZNEJ 2001 ZA CENĘ OKOŁO 2500 DOLARÓW.



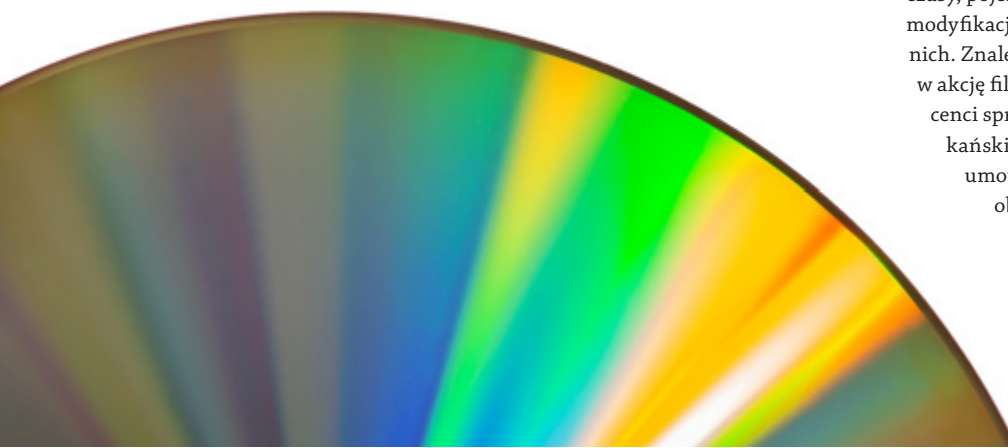
PIERWSZY NA RYNKU ODTWARZACZEM LASERDISC BYŁ MAGNAVOX VH-8000. JEDNAK TO PIONEER ZDOMINOWAŁ RYNEK. NA ZDJĘCIU PIERWSZY MODEL NA RYNEK AMERYKAŃSKI VP-1000 Z 1980 ROKU. DOPIERO OD 1984 ROKU DŹWIĘK NAGRYWANO W FORMACIE CYFROWYM (CLD-900).



# LaserDisc™

genlock, generator synchronizujący dwa różne sygnały, dzięki czemu eliminowano opóźnienia wynikające z różnic technicznych obu źródeł.

Hobbisci też nie pozostawali obojętni wobec możliwości, jakie dawał dysk optyczny. Musieli jednak porzucić marzenia o zapewnieniu olbrzymiej, jak na tamte czasy, pojemności płyt (1-1,5 GB) własnymi plikami. Brak modyfikacji danych był nie do przeskokowania nawet dla nich. Znaleźli inny punkt zainteresowania. Ingerowanie w akcję filmu działało na wyobraźnię. Niestety, producenci sprzętu, tłumacząc się podpisaniem z amerykańskim Stowarzyszeniem Aktorów Filmowych umowy zabraniającej implementowania do obrazów filmowych jakichkolwiek elementów interaktywnych, nie dali łatwego



# CREDITS

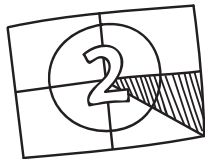


(czytaj: taniego) dostępu do zawartości. Wymagało to bardzo drogiego sprzętu do samodzielnego wypalania płyt. Twórcom oprogramowania to się nie opłacało. Szukano więc innego sposobu na mariaż dwóch mediów.

David Lubar wpadł na identyczny pomysł, z jakiego od pewnego czasu korzystały instytucjonalne programy treningowe i edukacyjne. Połączył za pomocą interfejsu Aurora komputer Apple II i odtwarzacz LaserDisc Pioneer VP-1000. Pozwoliło to na zduplikowanie na komputerze wszystkich funkcji pilota, takich jak: pauza, przyspieszanie, zwalnianie, cofanie czy natychmiastowy dostęp do konkretnej klatki. Sygnały z obu źródeł były przełączane z bardzo dużą szybkością, dając złudzenie jednocześnie wyświetlania na jednym odbiorniku.

W styczniowym numerze magazynu Creative Computing z 1982 roku pojawił się listing jego autorstwa. Był to eksperyment wymagający do działania – poza opisanymi wcześniej urządzeniami – filmu „Rollercoaster” z 1977 roku. Gracz po wpisaniu programu do pamięci komputera wcielał się w George’a Segala, starającego się powstrzymać szaleńca od wysadzenia wesołego miasteczka. W praktyce gra wyglądała jak tekstowa przygodówka urozmaicona klatkami z filmu. Czasami po odwiedzeniu nowej lokacji, podniesieniu przedmiotu lub wpisaniu komendy uruchamiały się odpowiednie fragmenty nagrania. Można w tym wypadku mówić o pierwszych przerywnikach filmowych w historii. Ich zawartość nie podlegała żadnym modyfikacjom, a sporadyczne efekty specjalne generował komputer. Osoby znające tytuł w żaden sposób nie czuły się zaskoczone niespodziewanymi zwrotami akcji lub innym zakończeniem. Nie to stanowiło cel tego eksperymentu. Rola gracza ograniczała się jedynie do odtworzenia fabuły filmu. Nowe medium zostało użyte w tradycyjny sposób.

Czy w takim razie miało to sens? Należałoby o to samo zapytać twórców kolejnych ekranizacji tych samych sztuk lub powieści. W jakim celu biorą się za materiał, który – wydawać by się mogło – został już wystarczająco wyeksploatowany? Odpowiedź jest prozaiczna. Wraz z nowymi technologiami pojawia się pragnienie przedstawienia znanej historii z zupełnie innego punktu widzenia, w lepszej,



zapierającej dech w piersiach oprawie lub za pomocą nietypowego medium. Przekraczanie granic leży w naturze każdego pasjonata, niezależnie od tego, czy jest inżynierem, programistą czy naukowcem. Tak było w tym wypadku. Narodziny interaktywnego filmu odbyły się w mało prestiżowy sposób, ale dały miejsce nowemu podgatunkowi elektronicznej rozrywki. Mimo że niniejszy tytuł szybko przepadł w pomroce dziejów, kolejne produkcje zadowolowały się w salonach arcade, wywołując u klientów szaleństwo na swoim punkcie.

Pierwsze produkcje z sukcesem wykorzystujące ideę filmu należały do gier akcji lub zręcznościówek. Czerpiące to, co najlepsze, z kreskówek Disneya – szczegółową grafikę oraz bogatą i płynną

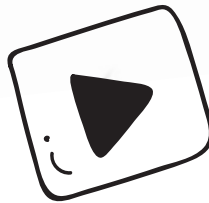
WERSJA NA AUTOMATY Z WIADOMYCH POWODÓW NIE MIAŁA MOŻLIWOŚCI ZAPISYWANIA POSTĘPU W GRZE. DO ZAPAMIĘTANIA BYŁO OKOŁO 30 SEKWENCJI. TWÓRCY UTRUDNILI ROZGRYWKĘ, IMPLEMENTUJĄC LOSOWE WYŚWIETLANIE NIEKTÓRYCH LOKACJI JAKO ODBICIE LUSTRZANE.

DAVID LUBAR JEST ZNANY W BRANŻY JAKO TWÓRCA PASTFINDERA NA MAŁE ATARI, AUTOR KONWERSJI SUPER BREAKOUT NA GAME BOYA, FROGGERA NA SNES I GAME BOYA ORAZ PROJEKTANT FROGGERA Z NA GAME BOY COLOR. OBECNIE PISZE KSIĄŻKI DLA MŁODZIEŻY. ZDJĘCIE Z 1984 ROKU.

# CREDITS



FESTIWAL QTE POCZĄTKOWO NIKOMU NIE PRZESZKADZAŁ. MOŻLIWOŚĆ STEROWANIA BOHATEREM W GRZE NIE ODBIEGAJĄCEJ WIZUALNIE OD BAJEK DISNEYA DZIAŁAŁO NA WYOBRAŹNIĘ.



POLSKA SZKOŁA PLAKATU FILMOWEGO ZNIKŁA WRAZ Z PRL.



animację – prezentowały proste fabułki w sam raz skrojone na potrzeby saloonów arcade, gdzie zabawa była krótka, ale intensywna. Największe rozczarowanie budziła sama rozgrywka, ograniczająca się jedynie do wciskania odpowiednich przycisków w odpowiednim czasie i przypominająca obecnie panujące na rynku sekwencje QTE. Sukces zależał od szybkości reakcji, a nie od intelektualnego wysiłku lub zręczności gracza. Pomimo syndromu „braku gry w grze” tłumy waliły do saloonów, zapychając sloty maszyn żetonami. Gorączka zaczęła się od Dragon's Lair, owocu współpracy inżyniera Ricka Dyera i byłego pracownika Disneya Dona Blutha. Wydany w 1983 roku automat pod względem wizualnym miażdżył konkurencję. Nieważne, że ingerencję gracza sprowadzono do minimum, interakcja nie pojawiała się praktycznie wcale, a głosy postaciom podłożyli sami pracownicy. Liczyła się tylko grafika i złudne wrażenie sterowania bohaterem. Tak wysoką jakość umożliwiło wykorzystanie płyt LaserDisc. Początkowe obawy przed inwestycją w dwukrotnie droższy produkt (ponad 4000 dolarów za automat) szybko zniknęły, gdy poniesione wydatki zwracały się w ciągu tygodnia. Hollywoodzka przeszłość animatora bardzo pomogła przy reklamie. Pojawiło się wiele artykułów spoza branży, zwracających uwagę na krok milowy, jaki uczyniła elektroniczna rozrywka w kierunku swoich filmowych aspiracji. Zainteresowanie było tak duże, że właściciele „gralni” ustawiali barierki przed maszynami z Dragon's Lair, a dla postronnych obserwatorów montowali ekrany i ławki. Wraz z upływem czasu emocje zaczęły jednak opadać. To, co w pierwszej kolejności przyciągało ciekawskich, szybko spowszedniało, a prostacka rozgrywka stawała się zapamiętywanie kolejności ruchów ponad umiejętności indywidualne pozwoliło najlepszym, najbardziej cierpliwym obserwatorom osiągnąć mistrzostwo w krótkim czasie. Paradoksalnie promowano bierną postawę, zaś ucząc się na cudzych błędach, oszczędzało się nerwy i pieniądze. Dragon's Lair z całą pewnością nie zachęcał do kreatywności. Zresztą cała historia filmów interaktywnych pełna jest wzlotów i upadków. Co jakiś czas budzi się z uspienia na kilka lat, do czasu aż gracze znudzą się mocno ograniczoną mechaniką rozgrywki. ■





■ The Walking Dead – gra, w której na jednego żywego człowieka przypada chyba z 5000 umarłaków!

# GRA W KINO, KINO W GRZE

Na grach zarabia się dziś więcej niż na filmach. Kino zatem spogląda od jakiegoś czasu w stronę branży gier wideo. Zazdrośnie, chciwie, ale też z nieskrywaną wyższością. Z kolei twórcy gier leczą kompleksy, spoglądając w kierunku kina właściwie od momentu, gdy tylko gry osiągnęły jako taką zdolność wizualizacji.



■ Wojtek Kałużyrski



✚ Toonstruck z 1996 roku z Christopherem „Powrót do przyszłości” Lloydem jako jedna z pierwszych podpadła pod hasło „wygląda jak film”.

✚ Darth Vader – arcyczarny (nomen omen) charakter kina, w grach był jeszcze bardziej oczerniany.



## KINO BYŁO DLA GIER WIDEO TYM SAMYM, CZYM OSIEMDZIESIĄT LAT WCZEŚNIEJ LITERATURA BYŁA DLA RACZKUJĄCEGO KINA.

czegoś zupełnie innego niż chociażby w literaturze, wobec której samo miało kompleksy. Producenci nie szukali w grach opowieści ani wizji, nie oczekiwali niezwykłego scenariusza. Wystarczała im popularność tytułu, jego marka. Owszem, z czasem adaptacje gier na filmy coraz częściej powierzano twórcom, którzy o grach mają jakieś pojęcie. Postęp okazał się jednak w sumie wcale nie tak wielki. Udane produkcje zdarzają się nieco częściej, moda na ekranizację „kultowych” gier nieco przeminęła, ale lekceważące nastawienie branży filmowej nie bardzo się zmieniło.

Z drugiej strony gry nawiązujące do największych ekranowych hitów, produkowane przez duże studia, dość bezceremonialnie obchodziły się z pierwowzorami, gubiły ducha, literę albo jedno i drugie. Dość, że adaptacje filmów na gry częściej obwoływane były najgorszymi grami wszech czasów niż udanymi produkcjami. Dziś deweloperzy rzadziej inwestują w licencje filmowe, bo odwołanie się do nawet najbardziej kasowych tytułów nie gwarantuje już ani dużej sprzedaży, ani prestiżu. Czasy się zmieniają. Wobec certyfikatu uznanej

sztuki, jakim cieszył się film, gry długo miały kompleks niższości. Właściwie od samego początku, nawet w czasach raczkującej grafiki. Film dostarczał wtedy grom coś w rodzaju zastępczego wyobrażenia świata czy bohatera. Cóż z tego, że postać była tak naprawdę ledwie humanoidalną zbitką kilku pikseli, skoro wiedziało się, że to nie kto inny, jak sam Darth Vader, a akcja rozgrywa się w uniwersum „Gwiezdných wojen” odwzorowanym równie umownie...

Już zatem prehistoria gier wideo dowodzi, że kino było dlań tym samym, czym osiemdziesiąt lat wcześniej literatura była dla raczkującego kina, uważanego za gorsze, jarmarczne. Pierwsze pokazy filmowe zadziwiły publiczność samym ruchem, reklamowano je wszak jako „ożywione fotografie”. Ale kino szybko odkryło, że to nie ruch jest jego prawdziwym sercem, lecz rozgrywanie się w czasie, co czyni je pokrewnym literaturze. I właśnie literatura, bardziej niż ograniczony ciasną przestrzenią teatr, stała się dla młodego kina wzorcem fabuły, narracji, struktur. Literatura pomogła kinu odkryć własną tożsamość, odnaleźć własny język i specyfikę.

Wydawało się, że z grami może być podobnie. Dość szybko co ambitniejsi

**K**iedy pisze się o związkach branży filmowej i gier wideo, łatwo zatrzymać się na oczywistościach albo wyliczankach kinowych ekranizacji gier albo odwrotnie – gier nawiązujących do filmów.

Łatwo się nad kolejnymi tytułami pastwić i znęcać, bo też znakomita większość produkcji dyskontujących popularność pierwowzorów spotykała się z drwinami kinomanów, siarczystemi przekleństwami graczy i miazdzącymi opiniami zgodnego chóru krytyków. Zaskakująco mało jest tytułów, które byłyby wyjątkami od tej reguły. Dlaczego? Kino bardzo długo traktowało gry jak coś gorszego, szukało w nich

✚ Wings, czyli Charles „Buddy” Rogers w lotniczej strzelaninie na Amigę, notabene zremasterowanej w 2014 roku. Cienemaware zawsze próbowało oscylować blisko linii odgradzającej getto gier od wywyższonej przez luminaryzacji branży filmowej.

# CREDITS

**GRY WIDEO SĄ BYĆ MOŻE JEDYNĄ FORMĄ TWÓRCZOŚCI ARTYSTYCZNEJ, KTÓRA NIE ZJADA JESZCZE WŁASNEGO OGONA JAK INNE SZTUKI WIZUALNE.**



✚ It Came from the Desert okazało się porażką, przyczyniającą się do upadku Cinemaware. Gry pod koniec lat osiemdziesiątych nie były gotowe na mariaż z kinem...

✚ Christopher Walken we własnej osobie w stylizowanej na kryminał noir grze Ripper z 1996 roku.

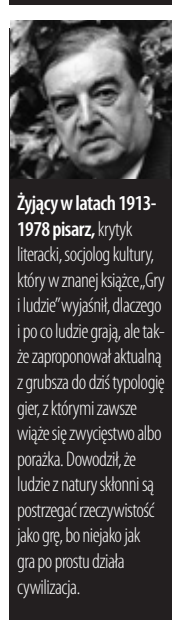
twórcy gier zapragnęli opowiadać filmowe historie i budować napięcie. Oczywiście na sposób filmowy. Odwoływali się do kina jako wzorca fabuły, bohaterów, sposobów obrazowania, narracji...

Właściwie do dziś dla gry niewiele jest bardziej zaszczytnych komplementów niż określenie jej mianem „filmowej”, co by to nie znaczyło.

Wtedy, gdy pojawiła się narracja, fabuła, kiedy na znaczeniu zyskała coraz doskonalsza wizualna oprawa, gry przestały być wyłącznie grami. Prócz aspektu zabawy i współzawodnictwa pojawił się aspekt definiowany przez Rogera Caillois'a jako mimikra, czyli naśladownictwo, leżący u podstaw przedstawiania wszelkich sztuk widowiskowych – teatru, kina i także gier. Tyle tylko, że kino wyemancypowało się dość wcześnie. Choć czerpało z literatury, stało się sztuką samoistną, przewyżczyło jarmarczny prowiniencję i lekceważącą opinię „sztuki dla kucharek”. Już po dwudziestu latach od swych narodzin doczekało się Chaplina,



Roger Caillois

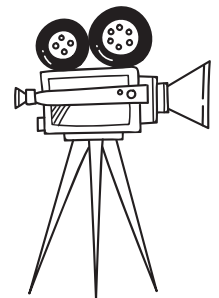


Żyjący w latach 1913-1978 pisarz, krytyk literacki, socjolog kultury, który w znanej książce „Gry i ludzie” wyjaśnił, dlaczego i po co ludzie grają, ale także zaproponował aktualną z grubsza do dziś typologię gier, z którymi zawsze wiąże się zwycięstwo albo porażka. Dowodził, że ludzie z natury skłonni są postrzegać rzeczywistość jako grę, bo niejako jak gra po prostu działa cywilizacja.

Eisensteina, Griffitha i filmów już wtedy uznawanych dość powszechnie za arcydzieła sztuki. Z grami jest inaczej...

Zmienia się, a być może już zmieniło się jedno. Tak jak kino z mozołem wyzwało się przez lata od postrzegania go jako jarmarcznej rozrywki dla plebsu, tak gry zmagaly się ze stereotypem rozrywki prymitywnej, odmóżdżającej i pozbawionej jakiegokolwiek wartości. Długo trzeba było czekać, zanim przez przynajmniej część „poważnych” środowisk opiniotwórczych zostały uznane za zjawisko kulturowe, które można wartościować podobnie jak literaturę czy film. Znacznie dłużej musiały udowodniać, że są albo przynajmniej mogą być nową formą przekazu kulturowego, kierując się swoimi własnymi prawami, zachowując jednocześnie związki ze starszymi dziedzinami twórczości, czerpiąc z nich i równocześnie wzbogacając o nową oryginalną jakość.

Ba, część krytyków i socjologów kultury wysuwa nawet tezy, że gry wideo są jedyną formą twórczości artystycznej, w której dokonują się jakieś znaczące zmiany, podczas gdy malarstwo, literatura czy kino zjadają własny ogon na postmodernistyczną modłę. Twierdzenie to chyba jednak zbyt radykalne, karkołomne i zwyczajnie nieprawdziwe. Ale faktycznie coraz większa grupa środowisk akademickich, krytycznych, kulturoznawczych skłonna jest przyznawać, że właściwie nie ma powodu, aby gry wideo nie mogły stać się dziedziną sztuki. Pod tym wszakże warunkiem, że przezwyciężą czysto użytkowy i komercyjny charakter.





Tyle że to już się dzieje. Kino wszak także tylko bywa sztuką od czasu do czasu. Znacznie częściej jest po prostu towarem zorientowanym na komercyjny sukces. Pod tym względem współczesne Hollywood nie różni się właściwie niczym od dużych studiów produkujących gry. To one stały się dziś fabrykami snów. I to jakich! Interaktywnych. Gry na dobre uczą się dziś naprawdę robić użytek z najistotniejszej przyrodzonej, niby dawno odkrytej, ale przez lata służącej utylitarnie, cechy – interaktywności. Już niebawem być może najpiękniejsze, najbardziej emocjonujące filmy oglądać będziemy nie w kinach, ale na komputerach i konsolach, przy czym sami będziemy je współtworzyć. Ba, już dziś fabularne gry wciąż udające kino bywają całkiem niezłe.

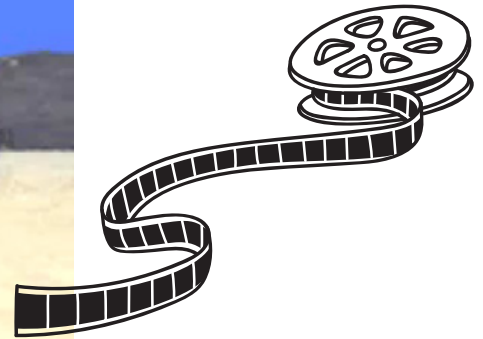
Pamiętam, jak dawno temu oglądałem w telewizji czeski, a właściwie wtedy jeszcze czechosłowacki serial o kelnerze. Dość naiwny, ale zabawny był fakt, że kiedy bohater musiał podjąć jakąś decyzję, o zdanie, co powinien

zrobić pytano... widzów. W przemyśle i po czesku zabawny sposób. Ot, na przykład narrator zwracał się do widzów z elektrowni. Informował, że jeśli chcą, by bohater podjął decyzję A, niech wyłączą światło, po czym światło wyłączali ci, którzy optowali za decyzją B. I w ten sposób, sprawdzając zmiany w poborze prądu, ustalano dalszy ciąg. Dzisiaj można by to robić za pomocą esemesa, błyskawicznej sondy internetowej albo na inne jeszcze sposoby. A jednak tego rodzaju interaktywne filmy, z którymi kiedyś eksperymentowano, nie powstają. Bo to jednak nie to. Film, by pozostał kinem czy serialem, powinien stanowić jednak zamkniętą opowieść z początkiem, środkiem i końcem zaprogramowanym na wywoływanie wzruszeń i emocji. Tymczasem tego rodzaju interaktywne filmy powstają coraz częściej jako gry. Z tym gatunkiem gry też eksperymentowały wcześniej, ale ich popularność była ograniczona, bo i wizualnie, i technicznie, i fabularnie były to

## **GRY, W KTÓRYCH GRACZ STAJE SIĘ NIE TYLKO BOHATEREM, ALE RÓWNIEŻ WSPÓŁAUTOREM, TO FENOMEN DZISIEJSZYCH SERIALOWYCH OPOWIEŚCI W RODZAJU LIFE IS STRANGE.**

raczej filmy co najwyżej klasy C. Dziś jest inaczej. Interaktywne opowieści stają się znów modne. I każda z nich stawia na interakcję. Wcielanie się w, owszem, fikcyjnego bohatera, wnikanie w określony świat przedstawiony, zmusza jednocześnie do podejmowania wyborów, które w założeniu mają istotne konsekwencje. Gracz staje się zatem bohaterem opowieści. Na razie nie działa to jeszcze idealnie. W najbardziej filmowych opowieściach Quantic Dream, jak Fahrenheit czy Heavy Rain, zakres owego wpływu gracza na opowieść jest ograniczony. W dziś modnych





✦ Multimedialne scenki z Rebel Assault 2 nieco odbiegały od wyobrażeń o interaktywnym kinie.

✦ Quantum Break to pierwszy po latach tytuł AAA, w którym nie obawiano się umieścić tak niemodnych ostatnio sekwencji Full Motion Video.

## DROGA DO SPEŁNIENIA MARZEŃ O INTERAKTYWNYM KINIE WIEDZIE NIE PRZEZ EWOLUCJĘ KINA, ALE NIEDOCENIANYCH, LEKCEWAŻONYCH GIER WIDEO.



grach, takich jak opowieści ze studia Telltale Games czy Life Is Strange także rzeczywisty wpływ podjętych decyzji na rozwój fabuły jest albo pozorny, albo znikomy. Ale te gry są już naprawdę przyzwoitymi, wciągającymi filmami i serialami. Wiele odwołuje się zresztą do filmowych i serialowych archetypów, żeby wspomnieć Walking Dead, Grę o tron czy Batmana z Telltale. Life Is Strange z kolei stara się naśladować serial w najdrobniejszych szczegółach. Pojawiają się przecież nawet streszczenia poprzednich odcinków. To pokazuje, że kino z dużego i małego ekranu wciąż jest dla gier swego rodzaju wzorcową matrycą. Gry udają filmy, stylizują obraz na filmowe kadry, naśladowują strukturę, mają swoje teasery, słowem wciąż odwołują się do języka już istniejącego. Nawet symulacje piłki nożnej w warstwie



Lev Manovich



Jeden z najciekawszych teoretyków mediów cyfrowych, autor fundamentalnej dla współczesnej humanistyki książki „Język nowych mediów”, w której mówi o tym, co z naszą rzeczywistością robią (i po co?) komputery. A do tego snuje przypuszczenia, jak komputery przebudują świat jutra.

wizualnej pokazują nie mecz widziany z trybun, ale oglądany w telewizji, podrabiają telewizyjną transmisję.

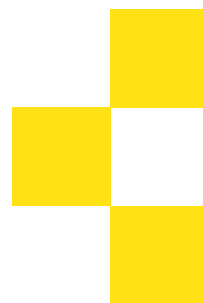
„Sto lat po narodzinach kina kinematograficzne metody postrzegania świata, tworzenia struktury czasu, prowadzenia narracji, łączenia jednego doświadczenia z drugim, zostały rozszerzone i stały się podstawowymi środkami, za pośrednictwem których użytkownicy komputerów zyskują dostęp i wchodzą w interakcje ze wszystkimi informacjami kultury” – pisał w „Języku nowych mediów” Lew Manovich. Miał rację. Gry wideo zachowują cechy filmu – są kinematograficzne w warstwie wyglądu. Jako realizm w branży komputerowej funkcjonuje idealne naśladownictwo... kina, a nie świata realnego. Ale dla nikogo nie ulega chyba już dziś wątpliwości, że

przyszłość gier wideo, a przynajmniej ich znaczącej gałęzi, to z jednej strony filmowość narracyjna i obrazowa, z drugiej interakcja: wciągnięcie gracza w konstruowanie historii i skłonienie do wzięcia odpowiedzialności za jej rozwój. To nowa jakość w audiowizualnym pejzażu i dowód, że droga do spełnienia marzeń o interaktywnym kinie z prawdziwego zdarzenia wiedzie 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. I to się dziś dzieje. Gry już nie tylko udają kino, ale rozszerzają jego granice w nowych kierunkach, emancypują się i zaczynają świadomie używać także własnego, oryginalnego języka. Bóg jeden wie, co z tego wyniknie, ale jedno jest pewne: będzie ciekawie. ■



### Wojciech Pijanowski

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



## KWARTET

**D**zisiaj nie mam najmniejszego nawet zamiaru nawiązać do tematu „komputer”. Raczej interesuje mnie „piksel”, czyli taka „komórka”. Przy czym bardziej skupię się nie ma obrazie, ale na mózgu. Bo z tymi komórkami różnie bywa: niektórzy ich używają, a niektórzy nie dostali instrukcji obsługi i nie wiedzą, jak mózg działa. Prowadziłem w moim życiu kilkaset programów typu quiz, konkurs czy teleturniej. Spotykałem różnych uczestników. Wszystkowiedzących, wiedzących niewiele. Geniuszy i średniaków. Oto sytuacja, która zdarzyła się w jednym z teleturniejów.

Zadałem pytanie, którego treści już nie pamiętam („piksele” w moim mózgu ulegają jednak pewnemu zniszczeniu z racji wieku). Uczestnik nawiązał ze mną następujący dialog:

On: Chyba będę strzelał (dla niewtajemniczonych informacja „strzelał”, czyli wybiorę odpowiedź na chybił trafił, może trafię we właściwą).

**Ja:** Proszę strzelać.

On: Może jednak powiem.

**Ja:** Niech pan powie.

On (po chwili zastanowienia): Nie, jednak będę strzelał.

**Ja:** Proszę bardzo.

On: No to strzelam. (tu wziął głęboki oddech) Strzelam! – potwierdził, po czym powiedział: „NIE WIEM”.

Muszę przyznać, że kompletnie zgłupiałem. Takiego „strzału” się nie spodziewałem. Geniusz?

To był negatywny przykład korzystania z możliwości „pikseli” w mózgu. A teraz będzie pozytywny! I też niespodziewany. W amfiteatrze w Kołobrzegu,

a może to było w Międzyzdrojach (ach te moje niesprawne „piksele”) podczas imprezy rozrywkowej prowadziłem „konkurs wiedzy ogólnej”, do którego zapraszałem kolejnych widzów. Każdemu zadawałem jedno pytanie. Gdy na nie poprawnie odpowiedział, otrzymywał książkę lub inną nagrodę podobnej wartości (było to w roku 1989, a więc wiek temu). Do kolejnej rundy zaprosiłem pewnego pana. Gdy wszedł na scenę, zorientowałem się, że jest on „pod wpływem” i to całkiem niezłym. Aby skrócić jego pobyt na scenie, postanowiłem zadać mu najprostsze pytanie, jakie przyszło mi do głowy: „Z ilu osób składa się kwartet” (łatwe, prawda?). No i się zaczęło:

On: Czyyyyy moge prosić o powtórzenie pytania?

**Ja:** Proszę. Z ilu osób składa się kwartet?

On: IIIIIIIle mam czasu na zaaastanowienie się?

**Ja:** 30 sekund.

On myśli.

**Ja:** Jeszcze 10 sekund.

On: Wiem!!!!

**Ja:** Słucham.

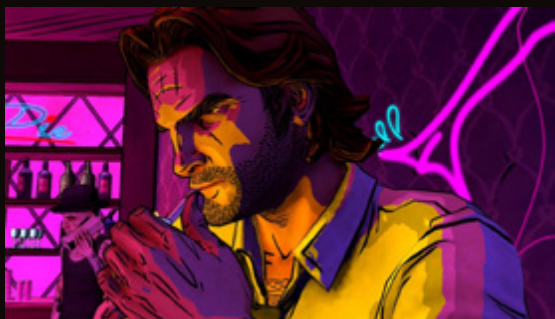
On: To zależy od kierownictwa!!!!!!!!!!!!

Taką podała odpowiedź i muszę przyznać, że „piksele” mi się zagotowały, ale uznałem ją za poprawną. Jeśli kierownictwo uzna, że kwartet składa się z siedmiu osób, to z tyłu się składa. Absolutnie racja! Przecież to kierownik rządzi i tyle.

Obiecałem na początku, że nie będzie słowa o komputerach i nie było.

Czyli nie zapomniałem mojej obietnicy, co oznacza, że z moimi „pikselami” nie jest jednak tak źle. ■

# CREDITS



✦ Twardzieli jest w grach Telltale multum i jeszcze trochę. Ale Bigby jest tylko jeden.

**PIXEL  
WYWIAD**

✦ Pierwszy sezon Telltale'owego Batmana zrobił coś, co nikomu wcześniej się na taką skalę nie udało. Bruce Wayne okazał się ciekawszy od człowieka nietoperza.

✦ Job Stauffer wcześniej pracował dla Rockstara, a do Telltale trafił w najlepszym momencie – kiedy powstawała pierwsza część The Walking Dead.



✦ Clementine nie miała ochoty na dyskusję z zaczepiającym ją jegomościem, bo z obcymi nie należy rozmawiać.

# OPOWIEŚĆ NADE WSZYSTKO

Z **Jobem J. Staufferem** o historii Telltale Games rozmawia Paweł Schreiber.

**P Jak wyglądała historia powstania gier Sam & Max ze stajni Telltale?**

Firma LucasArts pracowała nad sequelem Sama i Maksa, ale potem całe studio zmieniło kierunek i się zmniejszyło, a prace nad grą zostały przerwane. Nasi założyciele, Kevin Bruner i Dan Connors, uwielbiali Sama i Maksa, zresztą podobnie jak wielu naszych artystów i projektantów. Przyjaźnili się z twórcą obu postaci, czyli Steve'em Purcellem, który mieszkał na miejscu, w San Francisco. Razem byli w stanie załatwić kwestię praw autorskich. Po kilku próbnych projektach, takich jak Telltale Texas Hold'em czy Bone, mogli zacząć pracę nad Samem i Maksem, a przez to też rozwinąć model wydawania gier w odcinkach. Cała nasza ekipa wiele zawdzięcza Steve'owi Purcellowi. Ludzie nas często pytają, czy wydamy jeszcze jakieś gry z tej serii. Niczego nie wykluczamy, ale powstały już trzy sezony – to całkiem dużo. Na pewno nie oczekiwałbym kolejnej części w ciągu na przykład najbliższego roku... ale działamy zgodnie z zasadą „nigdy nie mów «nigdy»”.

**P Dołączyłeś do ekipy Telltale, kiedy powstawała pierwsza część The Walking Dead, więc pojawiłeś się w firmie razem z Clementine. Powstaje ostatni sezon gry, mający się ukazać w tym roku. Czy będzie ci jej brakowało?**

Jak wszyscy w Telltale – niezależnie od tego, jak długo tam pracowali – będę za nią bardzo tęsknił. Wielu z nas myśli o niej jak o córce, zresztą podobnie jak gracze. To dziecko, które wspólnie wychowywaliśmy, pomagaliśmy mu dokonywać wyborów, które wydawały nam się słuszne. Teraz, kiedy przygotowujemy ostatni sezon jego historii, podchodzimy do tego bardzo emocjonalnie.

I trochę się boimy, ale to już czas. Trudno się zapowiada taki ostatni sezon, bo społeczność fanów zaczyna się wtedy bać, że Clementine zginie. A niekoniecznie tak będzie. Ta postać wiele dla nas znaczy, uwielbiamy ją i mamy nadzieję, że ostatni sezon będzie tak dobry, jak na to zasługuje nasza bohaterka.

**P Telltale pracuje w bardzo szczególny sposób: robicie jednocześnie wiele projektów, które wydajecie w krótkich odcinkach. Jak to wpływa na projektowanie waszych gier i komunikację z odbiorcami?**

Działamy w nieprzerwanym cyklu tworzenia, wydawania, komunikacji z fanami, włączania w grę sygnałów od graczy i decyzji, które podejmowali. Ta pętla pozwala nam na bieżąco zmieniać powstające gry. Już dwa tygodnie po premierze pierwszego odcinka drugiego sezonu Batmana zdążyliśmy wprowadzić kilka zmian do drugiego.

**P Telltale wprowadziło ważne innowacje w dwóch sprawach: po pierwsze zaczęło wydawać krótkie gry w czasach, kiedy nie było wolno stworzyć gry trwającej mniej niż 8 godzin, a po drugie pozbyło się zagadek i skomplikowanych mechanik. Jak to zmieniło branżę gier?**

Obie te zmiany miały jeden wspólny mianownik: chcieliśmy obniżyć próg dostępu do gier wideo i szanować czas gracza. Niektórzy mówią, że nie mogą grać, bo to za trudne albo zbyt czasochłonne. Chcieliśmy stworzyć coś pośredniego między grami a telewizją, bo wszyscy wiedzą jak oglądać telewizję czy filmy. Znamy język kina. Rozrywka interaktywna mówiąca

# CREDITS

tym samym językiem jest łatwiejsza w odbiorze dla ludzi, którzy nigdy wcześniej nie grali. Łatwiej im się zaangażować, kiedy taka gra jest podana w porcji łatwej do przejścia po kolacji, przed pójściem spać, jak film. Coś takiego dużo łatwiej skosztować niż 80-godzinny grę taką jak Skyrim czy GTA. Wielu ludzi mówi nam, że normalnie nie tykają gier wideo, ale siadają do produkcji Telltale.

## **P** Czemu tak niewielu twórców wydaje swoje gry w odcinkach, jak Telltale?

Telltale było pionierem tego formatu. Stosuje go od 2004 roku, kiedy firma powstała, więc to część naszego DNA od ponad dekady. Spore sukcesy osiągnęliśmy już za czasów Sama i Maksa, Monkey Island czy Strong Bad, ale taki sposób wydawania gier stał się dużo bardziej znany i popularny po premierze The Walking Dead w 2012 roku. Tyle że to gra zrobiona przez studio, które ten model stosowało od prawie dziesięciu lat. Gdyby jakaś inna firma powiedziała sobie: „Dobra, rzucamy wszystko i wydajemy gry w piętnastu kawałkach rocznie”, mogłaby mieć z tym problem ze względu na to, jak jest zbudowana. Nasza struktura jest przystosowana do takiego typu pracy, a do tego skupiamy się przede wszystkim na fabule. Telltale bardziej przypomina studia robiące filmy i animacje niż typowe firmy produkujące gry. Dlaczego inne studia tego nie robią? Bo są firmami robiącymi gry. Dlaczego my to robimy? Bo opowiadamy interaktywne historie.

## **P** Niektórzy krytycy Telltale...

Co? Krytycy Telltale?

## **P** Tak, są tacy! Mówią, że format gier Telltale od czasów pierwszego Walking Dead bardzo mało się zmienił, a konkurencja wśród podobnych interaktywnych opowieści rośnie. Wystarczy wymienić choćby Life is Strange...

Nie postrzegamy takich gier jako konkurencji, tylko jako przejaw pozytywnych zmian w branży. Uwielbiamy to, co sami tworzymy, ale kiedy na rynku pojawia się więcej tytułów skupionych na fabule i wydawanych w odcinkach, korzystają na tym wszyscy. To pomaga odbiorcom zrozumieć, że nie każda gra musi być 100-godzinny doświadczeniem w otwartym

świecie, po którym się biega, strzela do ludzi i wysadza wszystko w powietrze. Oczywiście to też jest bardzo przyjemne, ale w medium interaktywnym istnieją różne formy pokazywania historii. Kiedy coraz więcej twórców wybiera ścieżką podobną do naszej, cieszymy się z tego, że mogliśmy na niej być pionierami i że kolejni ludzie chcą podejmować to samo wyzwanie. Dotąd wprowadzaliśmy innowacje małymi krokami, ale w naszych kolejnych projektach – drugich sezonach Batmana i The Wolf Among Us czy w finałowym sezonie The Walking Dead – będziesz mógł zobaczyć na własne oczy naprawdę dużo nowych pomysłów.

## **P** Gry przygodowe przeżywały czasy swojej świetności w latach dziewięćdziesiątych. Jak dzisiaj zachęcić odbiorców, żeby do nich wrócili?

Krótko: wielkie dramaty, świetnie skonstruowane postaci, świetne fabuły, odgrywanie ról... Często nie myślimy o sobie w kategoriach czystego gatunku przygodówek. Uważamy się raczej za studio funkcjonujące pomiędzy różnymi gatunkami. Mamy korzenie w przygodówkach, ale nasze gry ewoluowały później w innym kierunku. O gatunkach myślimy tak, jak w filmie: w zależności od rodzaju opowieści. The Wolf Among Us to czarny kryminał, Minecraft: Story Mode to komedia familijna, a The Walking Dead to postapokaliptyczny dramat i horror. U nas gatunek zależy od fabuły, nie od mechaniki. Jeśli ktoś lubi czarny kryminał, może zagrać w The Wolf Among Us, a jeśli lubi SF i komedie, w Guardians of the Galaxy albo Tales from the Borderlands. To ważniejsze od tego, czy ktoś lubi gry przygodowe, bo skoro to fabuła jest kluczowa, nie można się spodziewać, że będą mu się podobały wszystkie rodzaje opowieści w takich grach.

## **P** Czy pojawi się kolejna część Tales from the Borderlands? Ja chcę kolejną część Tales from the Borderlands!

Kanoniczna fabuła serii to Borderlands, Borderlands: The Pre-Sequel, Borderlands 2 i Tales from the Borderlands. Studio Gearbox dało nam klucz do opowiedzenia następnej części tej historii. Co się wydarzy potem? Myślę, że na to pytanie odpowie ekipa Gearbox, kiedy zrobi następną grę z tego cyklu. To od nich zależy, czy jeszcze kiedyś zobaczymy Fionę i Reece'a i czy ich historia będzie miała dalszy ciąg. ■

**Telltale żyje licencjami – firma od początku tworzy gry oparte na cudzych komiksach, filmach i grach.**



Moja ukochana gra Telltale Games – Tales from the Borderlands. Brawurowa, absurdalna, śmieszniejsza nawet od (prześmiesz nego!) oryginału, a do tego wzruszająca.



Guardians of the Galaxy w wydaniu Telltale jest zajmujące, ale nie grzeszy oryginalnością. Nic to, zabawa i tak jest przednia.

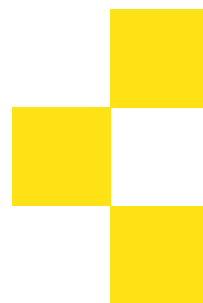


Królik Max kandyduje na prezydenta USA, opowiada dowcip o papieżu i psuje puentę. Kto nie grał – marsz do komputera!



**Piotr Pieńkowski**

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



## PLUS KONTRA MINUS

**W** nowym roku, jak to zazwyczaj bywa, podsumowujemy to, co zdarzyło się w poprzednim. Wciąż chodzi mi po głowie, co się stało w naszej branży w 2017 roku, czego tak naprawdę byłem świadkiem, na ile to przełoży się na przyszłe lata. I ze wszystkich zdarzeń, jak miały miejsce w tym czasie, niczym echo, powracają dwa.

Pierwszym jest rozwój The Division. Jak pamiętacie, chwaliłem tę grę w recenzji, choć jednocześnie miałem kilka zastrzeżeń co do jej stanu podczas premiery. Opóźniona wysyłka kluczy, awarie serwerów, bugi, które skutecznie wykorzystywały wszelkiej maści trolle (stanie w przejściu do pokoju odpraw) – to i wiele innych rzeczy mogło zakończyć się fiaskiem całego przedsięwzięcia, gdyby twórcy nie wzięli się do roboty.

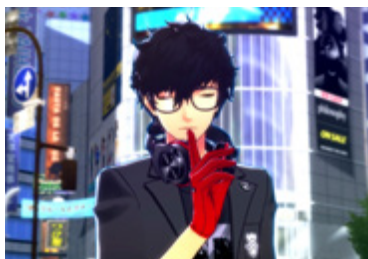
A jednak Ubisoft potraktował poważnie skargi graczy. O dziwo, bo nie zawsze to robi. Mało tego, postanowił iść na całość i nie tylko The Division dopracować, ale też przy okazji rozwinąć. Nawet największy sceptyk musi dziś przyznać, że kolejne patche, zawierające przy okazji rozszerzenia, to prawdziwy majstersztyk. Nie przypadkiem zresztą gra zyskała ogromną rzeszę fanów, a ja – zupełnie prywatnie – często ją polecam ludziom, którzy lubią coś na kształt krzyżówki post-apo ze strzelanką w otwartym świecie.

Drugim przykładem, do którego także należy rok 2017, jest gra H1Z1: Just Survive. Niestety, w sensie negatywnym. Dlaczego? Bo mamy oto do czynienia z nowym sposobem na oszukiwanie graczy, który może się upowszechnić.

Tym, którzy gry tej nie znają, wyjaśniam: początkowo miało to być sandboksowy survival w świecie zombie-apokalipsy, czyli po prostu konkurent dla Day-Z. Od chwili premiery sporo obiecywano i przez jakiś czas nawet to jakoś szło. Wiem, miało być free-to-play, a skończyło się na płatnym wczesnym dostępie oraz – krótko potem – nachalnym oferowaniem zakupu skrzynek, ale skądś pieniądze na produkcję trzeba brać. Problem zaczął się w chwili, kiedy dodano opcję Kings of Hill, gdzie gracze walczą ze sobą do ostatniego na coraz mniejszym terenie (battle royale). Nie Daybreak Game to wymyślił, ale im to akurat zadziało. Do tego stopnia, że szybko większość graczy przeniosła się do tego wariantu gry, przez co producenci coraz bardziej skupiali się właśnie na nim, zaniedbując survivalową podstawkę. Jak to się skończyło? Otóż dzisiaj są to dwie ODDZIELNE gry do kupienia, bo samo studio Daybreak Game tak zdecydowało, przy czym H1Z1 to owo Kings of Hill, a Just Survive to stary H1Z1. Mało tego, ten pierwszy działa i się rozwija, ten drugi leży i nie dycha. No, ostatnio podjęto jakieś tam próby reanimacji, ale chyba tylko po to, by ukryć to jawne oszustwo. Jakież? To oczywiste. Twórcy gry zebrali kasę na jedną grę, a zrobili zupełnie inną: taką, która przynosi im kolejne zyski. Łapiecie trik?

I jeszcze jedno. Rok wcześniej podobne zdarzenie miało miejsce w przypadku gry Infestation (War-Z), która przeobraziła się ostatecznie w New-Z. Ale po pierwsze tam jednak faktycznie doszło do nieporozumienia i ratowano sytuację, a po drugie nowa wersja gry jest za darmo. W przypadku H1Z1 mamy do czynienia ze zwykłym draństwem. A najgorsze, że takie postępowanie zabija zaufanie do tych wszystkich garażowych firm, które dzięki wsparciu graczy mogą w ogóle zaistnieć. Mam nadzieję, że w roku 2018 takie firmy jak Daybreak Game zasłużenie pójdą w zapomnienie, a wzorem będzie The Division. Czego sobie i wam serdecznie życzę. ■

## Nowe gry taneczne oparte na serii Persona



**Firma Atlus zapowiedziała wydanie gier Persona 3: Dancing Moon Night i Persona 5: Dancing Star Night.**

Nie będzie to pierwszy przypadek, gdy ta popularna seria RPG otrzyma taneczny spin-off. W 2015 roku wydano tytuł Persona 4: Dancing All Night. Gry ukażą się 24 maja 2018 roku w Japonii na PlayStation 4 oraz PlayStation Vita. W przypadku tej pierwszej konsoli będzie można kupić trójpak dodatkowo zawierający tytuł z 2015 roku (pierwotnie wydany tylko na Vitę). Jak dotąd brak informacji na temat wydania gier poza Japonią. ■■■■



## Activision triumfuje na konsolach

**GIGANT OGŁOSIŁ NIEDAWNO, ŻE DWA NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCE SIĘ KONSOLOWE TYTUŁY W USA W ROKU 2017 NALEŻĄ DO NIEGO.**

Mowa tu o Call of Duty: WWII oraz Destiny 2, które zajęły odpowiednio pierwsze i drugie miejsce, jeśli idzie o zyski na wspomnianym

rynku. W skali światowej najnowsza część Call of Duty zarobiła już ponad miliard dolarów i jest najlepiej sprzedającą się odsłoną serii na obecnej generacji konsol. Z kolei Destiny 2 może dodatkowo poszczycić się tytułem najlepszego otwarcia, jakie miała na PC gra wydana przez Activision. ■■■■

**2017**

## Pojemniejsze kartridże na Nintendo Switch odsunięte w czasie

**NOŚNIKI GIER O POJEMNOŚCI 64 GIGABAJTÓW UJRZYMY NAJPIERW DOPODOBNIER DOPIERO W 2019 ROKU.**

Nintendo pierwotnie planowało wprowadzenie nowych kartridży w drugiej połowie 2018 roku, ale z racji napotkanych problemów technicznych już teraz zapowiedziano opóźnienie. To oczywiście przełoży się na późniejszą premierę gier, które potencjalnie mogą wymagać większej przestrzeni, niż ta oferowana obecnie (aktualne nośniki mają 32 gigabajty pojemności).

Pocieszającym jest fakt, że nawet tego typu ograniczenie nie jest przeszkodą do stworzenia dobrej gry na Nintendo Switch. Wystarczy spojrzeć na sukces The Legend of Zelda: Breath of the Wild albo Super Mario Odyssey, które zajmują poniżej 16 gigabajtów pamięci. ■■■■



**64GB**



**Tryb battle royale coraz popularniejszy**

Sukces gier Playerunknown's Battlegrounds czy Fortnite inspirowało różnych twórców do implementacji trybu battle royale także w swoich tytułach. Firma Hi-Rez potwierdziła, że wariant tego trybu ujrzymy w sieciowej strzelance Paladins. Plotki głoszą, że podobną zmianę zaobserwujemy też w Counter-Strike: Global Offensive od Valve.



## Zmiany w systemie loot boxów na iOS

**NA FALI NIEDAWNYCH KONTROWERSJI ZWIĄZANYCH Z SYSTEMEM LOSOWANIA PRZEDMIOTÓW ZE SKRZYNEK, APPLE UAKTUALNIŁO REGULY SWOJEGO SKLEPU.**

Twórcy, którzy będą nadal chcieli umieszczać w swoich grach płatne skrzynki o losowej zawartości, zostaną zobowiązani do ujawnienia dokładnych szans na trafienie każdego typu przedmiotu, który można w taki sposób otrzymać. Jak dotąd tego typu obostrzenia dotyczyły jedynie niektórych krajów azjatyckich, ale teraz znajdują zastosowanie także w państwach Zachodu. Z bardziej znanych tytułów, wykorzystujących system loot boxów i dostępnych w sklepie App Store, można wymienić chociażby Hearthstone – popularną karciankę firmy Blizzard. Miejmy nadzieję, że inne firmy pójdą w ślady Apple i gracze staną się bardziej świadomi, za co tak naprawdę płacą. ■■■■

## Nowy patch do W3 na Xbox One

### **NAJNOWSZA AKTUALIZACJA POZWALA GRZE KORZYSTAĆ Z DOBROCI XBOX ONE X.**

Wraz z uaktualnieniem użytkownicy najnowszej konsoli Microsoftu dostają dwa tryby do wyboru: „4K” oraz „Performance”. Pierwszy z nich wyświetla grę w rozdzielczości 4K przy zachowaniu stabilnych 30 klatek animacji na sekundę. Drugi tryb stara się utrzymać w grze wydajność na poziomie 60 klatek animacji na sekundę, co wiąże się z odblokowaniem

rozdzielczości. W trakcie gry przechodzi ona dynamiczne skalowanie od 1080p aż do 4K w zależności od sytuacji na ekranie, tak aby docelowa wydajność gry była możliwie zachowana. Obydwa tryby obsługują HDR. Funkcja ta zostanie niedługo dodana przez osobną aktualizację także do wersji na PlayStation 4 Pro. Użytkownicy konsoli Sony otrzymali patcha z obsługą rozdzielczości 4K już w październiku minionego roku. ■■■■

**4K**



### **Odszedł aktor Jim French**

Artysta był odpowiedzialny za użyczenie głosu postaciom z gier Valve. Spośród jego kreacji można wymienić chociażby Billa z serii Left 4 Dead lub uwielbianego przez fanów gry Half-Life 2 Ojca Grigori, który pomaga nam przebrnąć przez upiorne Ravenholm. French zmarł w wieku 89 lat.



### **Dream Alone także na Switcha**

Powstająca platformówka 2D studia Fat Dog Games ukaże się nie tylko na PC, Maca i iPhone'a, ale także na nową konsolę Nintendo. Tymczasem twórcy ciężko pracują nad ostatnimi poziomami. Powstaje na przykład mieszanka wiktoriańskiego miasteczka ze współczesną metropolią. Gra na Steamie ukaże się już 21 marca.



### **Książka z gry Dragon Age ukaże się naprawdę**

Chodzi o tytuł „Hard in Hightown”, którego autorem w świecie gry jest krasnolud Varric Tethras. Dzięki wydawnictwom Dark Horse Books oraz Penguin Random House powstanie prawdziwa wersja książki, którą będzie można nabyć za 20 dolarów. Premierę zapowiedziano na 31 lipca 2018 roku.

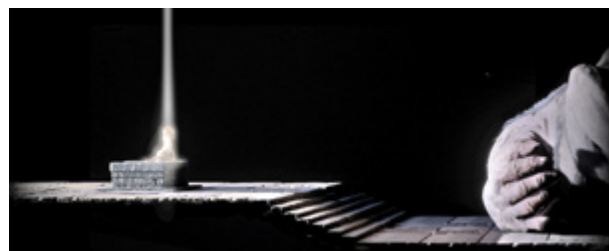


## Gratka dla miłośników Bloodborne

**DZIĘKI SPOŁECZNOŚCI FANÓW UDAŁO SIĘ UZYSKAĆ DOSTĘP DO ZAWARTOŚCI WYCIECZKI Z OSTATECZNEJ WERSJI GRY.**

Jak się okazało, gra zawiera elementy, do których oficjalnie nie da się uzyskać dostępu, ale jest to możliwe przez wykorzystanie odpowiednich kodów w Lochach Kielicha. Same kody zostały udostępnione przez użytkownika Twittera o pseudonimie ShadowedImage. Po użyciu pierwszego z nich (sikgc3sm) uzyskujemy dostęp do walki z bossem przypominającym

zmienioną formę Obecności Księżycowej (finalowy boss gry). Drugi kod (arkhv2vs) pozwala z kolei zmierzyć się z nowym przeciwnikiem – Great One Beast. Oczywiście takie znalezisko to prawdziwy skarb dla fanów produkcji FromSoftware, ale należy pamiętać, że te elementy nie zostały ukończone. W praktyce oznacza to, że nasza postać może utknąć we wspomnianych lochach. Dla pewności przed odwiedzeniem tych miejsc dowiedźcie się, czy i jak można się z nich wydostać. ■■■■



## Fumito Ueda coś szykuje... być może...

**TWÓRCA TAKICH HITÓW JAK SHADOW OF THE COLOSSUS CZY THE LAST GUARDIAN OPUBLIKOWAŁ TAJEMNICZY SCREENSHOT.**

Obrazek znalazł się na stronie internetowej gen DESIGN (studio Uedy) pod życzeniami noworocznymi. Widać na nim niesprecyzowaną postać siedzącą na kamiennym podwyższeniu i oświetloną snopem światła, podczas gdy nieopodal, częściowo w cieniu, znajduje się ręka olbrzyma. Dodatkowych informacji brak, ale już rozpoczęły się spekulacje na temat tego, co owa ilustracja oznacza i czy jest to zapowiedź nowej gry. Nic rzecz jasna nie zostało oficjalnie potwierdzone, ale w czerwcu 2016 roku w serwisie The Guardian ukazał się obszerny artykuł o japońskim twórcy. Przywołano w nim jego plany sprzed siedmiu lat. Ueda miał rzekomo wtedy stwierdzić, że chętnie stworzyłby FPS, a jako swoją inspirację podał Half-Life 2... Czy zatem nadeszła wreszcie chwila na urzeczywistnienie tych planów? Być może dowiemy się już wkrótce. ■■■■

**LOCH**

## Dwa zupełnie nowe tytuły od PlatinumGames

**TWÓRCY SERII BAYONETTA CHCĄ SAMI BYĆ SWOIM WYDAWCĄ.**

Dotychczasowe gry studia były wydawane przez zewnętrzne firmy takie jak Sega, Nintendo, Konami czy Activision. Zgodnie z tym, co niedawno ujawnił pełniący w PlatinumGames funkcję szefa rozwoju Atsushi Inaba, sytuacja ta ulegnie w przyszłości zmianie za sprawą dwóch zupełnie nowych tytułów, nad którymi obecnie pracują Japończycy. Szczegółów na razie brak, ale już teraz Inaba uchylił rąbka tajemnicy. Przede wszystkim oznajmił, że chcą zaskoczyć graczy, ale nie przez obrany gatunek. Dotychczasowe produkcje studia kojarzą się głównie z szybką akcją

i ten trend najprawdopodobniej zostanie utrzymany. Dodatkowo jest niemal pewne, że gry wyjdą też na PC – w kwietniu przedstawiciel firmy stwierdził, że bardzo chętnie zobaczyliby wszystkie swoje produkcje na tym rynku, ale jest to uzależnione od woli wydawców. Skoro Platinum weźmie na siebie tę odpowiedzialność, problem wydaje się rozwiązany. Jeśli idzie o klasyfikację gier, Inaba plasuje je gdzieś pomiędzy produkcjami indie a AAA. Brzmi to obiecująco, bo daje szansę na korzystny kompromis między atrakcyjną oprawą audiowizualną oczekiwaną od AAA a oryginalnymi pomysłami, w których przodują indie. ■■■■

**INABA**



**Steam**  
**coraz popularniejszy**

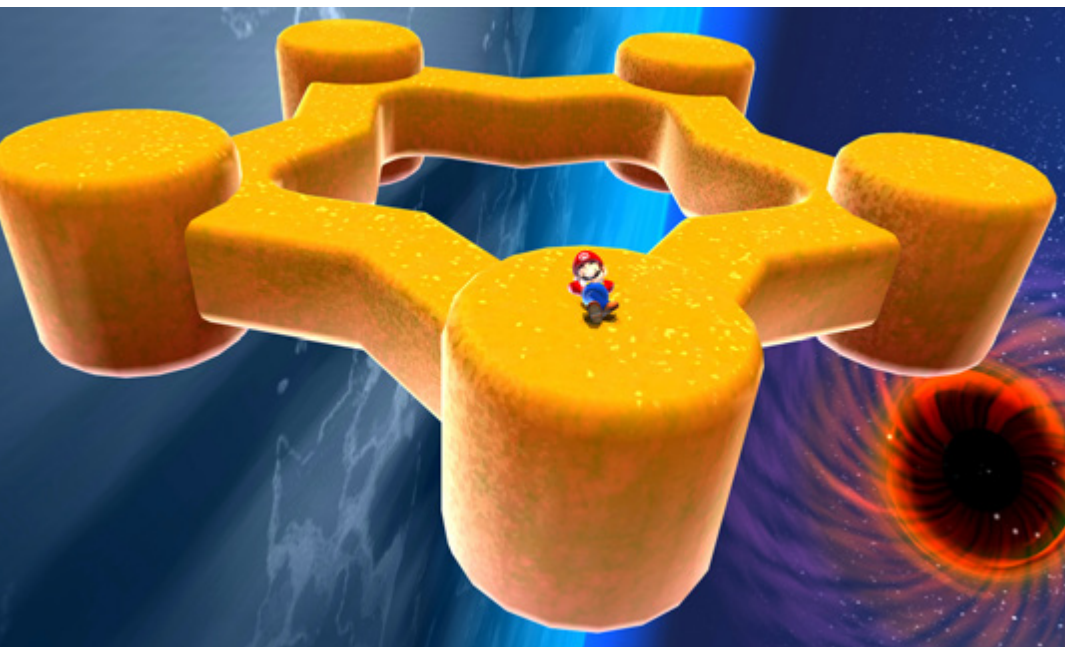
**Na początku stycznia popularny serwis Valve zanotował 18 milionów osób zalogowanych jednocześnie. Jest to nowy rekord, a wzrost w stosunku do podobnego okresu z poprzedniego roku wynosi aż 30%. Wygląda na to, że kryzys cyfrowej dystrybucji gier w najbliższym czasie nam nie grozi.**

**K R K**

## Infinity Ward otwiera swój polski oddział

**LOKALIZACJĄ NOWO POWSTAŁEJ FILII JEST KRAKÓW.**

Amerykańskie studio zasłynęło przede wszystkim z produkcji licznych gier z serii Call of Duty. Celem polskiego oddziału jest praca nad R&D, czyli badaniami i rozwojem. Dave Stohl (obecny szef studia) napisał na oficjalnym blogu firmy, że nowa filia da możliwość wykorzystania talentu polskich twórców, aby dodatkowo umocnić pozycję Infinity Ward na rynku. Kierownictwo nad polską drużyną obejmie Michał Drobot, a jej praca będzie cały czas ściśle związana z poczynaniami głównego studia w Los Angeles.



## Film o przygodach Mario coraz bliżej

**NINTENDO WKRÓTCE POWINNO DOBIĆ TARGU Z WYTWÓRNIĄ, KTÓRA BYŁABY ODPOWIEDZIALNA ZA EKRYNIZACJĘ.**

Tatsumi Kimishima (obecny prezydent Nintendo) zapowiedział ostatnio, że chciałby jak najszybciej dojść do porozumienia, a niedługo potem ogłosić, komu przypadnie zaszczyt wyprodukowania animowanego filmu. Plan jest taki, aby premiera kinowa zbiegła się z igrzyskami olimpijskimi odbywającymi się w Tokio w 2020 roku. Serwis Game Informer przypomniał

przy tej okazji o elektronicznej korespondencji, która wyciekła pod koniec 2014 roku i w której brał udział producent filmowy Avi Arad oraz przedstawiciele studia Sony Pictures Animation. Później, w 2017 roku, pojawiła się wiadomość, że to jednak studio Illumination Entertainment należące do Universal jest na progu dobitcia targu z Nintendo. Bez względu na to, komu ostatecznie przypadną prawa do produkcji, miejmy nadzieję, że końcowy obraz będzie lepszy niż ten z 1993 roku.

**kino**

### **Twórca Overwatcha docenił mapę stworzoną przez fana**

Joshua Llorente, artysta samouk, stworzył do tytułu Blizzarda mapę zainspirowaną Kairem. Niedługo po jej publikacji w serwisie Reddit pojawił się komentarz od Jeffa Kaplana (główny projektant gry), który napisał krótko: „Wspaniała robota! Będziemy w kontakcie”. Cokolwiek te słowa oznaczają, trzymamy kciuki za Joshuę!



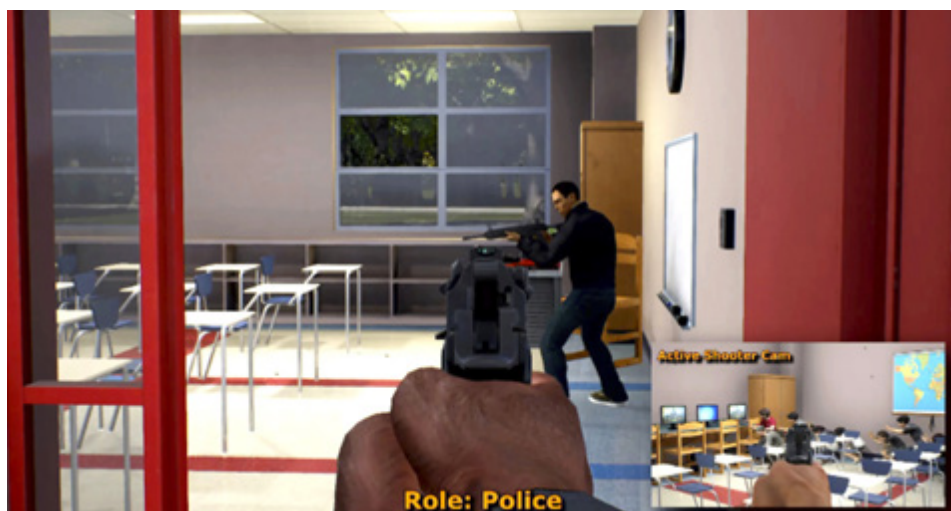
### **Miniony rok bardzo dobry dla VR/AR**

Z raportu opublikowanego przez serwis Digi-Capital wynika, że w roku 2017 zainwestowano łącznie rekordową sumę 3 miliardów dolarów w start-upy związane z rzeczywistością wirtualną i rozszerzoną. Co ciekawe, to ta druga technologia przyciągnęła szczególną uwagę, co jest w dużej mierze związane z jej dostępnością na urządzeniach mobilnych.



### **Shaun Escayg odchodzi z Naughty Dog**

Scenarzysta i dyrektor kreatywny odpowiedzialny za Uncharted: The Lost Legacy (samodzielny dodatek do Uncharted 4) postanowił rozstać się z firmą. Nie wiadomo jeszcze, jakie są przyszłe plany Shauna, ale na bazie znalezionych w internecie informacji można wnioskować, że będzie pracował przy franczyzie Avengers od firmy Marvel.



## Nowy hełm VR od HTC



**NAJNOWSZY MODEL URZĄDZENIA NAZYWA SIĘ VIVE PRO I STANOWI ZNACZNE USPRAWNIE NIE W PORÓWNIANIU Z DOTYCHCZASOWĄ WERSJĄ.**

Pierwszą wartą uwagi zmianą jest rozdzielczość podwyższona z 2160x1200 aż do 2880x1600, co daje konstrukcji HTC zdecydowane prowadzenie na rynku VR w tym względzie. Oprócz tego hełm ma zintegrowane słuchawki o możliwości do dostosowania pozycji i obsłudze dźwięku 3D. Na tym nie koniec, bowiem na wyposażeniu Vive Pro znajdują się również dwa mikrofony i dwie kamery. Możliwe jednak, że dla użytkowników ważniejsza będzie inna zmiana – lepsze rozłożenie ciężaru hełmu, co przekłada się na wyższy niż dotychczas komfort użytkowania. Wisienką na tym torcie jest Vive Wireless Adapter, czyli sprzęt pozwalający na korzystanie z hełmu w sposób bezprzewodowy. Niestety dotychczas HTC nie ujawniło ceny tych dobroci, ale znana jest przybliżona data premiery – w przypadku Vive Pro jest to pierwszy kwartał 2018 roku, zaś na bezprzewodowy adapter musimy poczekać do trzeciego kwartału.

## Rząd USA pracuje nad kontrowersyjną grą FPP

### GRA BĘDZIE SYMULATOREM STRZELANINY W SZKOLE.

Cel jest oczywiście szlachetny: chodzi przede wszystkim o zaznajomienie nauczycieli z tym, jak taka sytuacja może wyglądać, i nauczenie ich prawidłowych reakcji (na przykład barykadowanie pomieszczeń czy zabieranie uczniów w bezpieczne miejsce). Produkt da też możliwość wcielenia się w policjanta mającego wyeliminować

uzbrojonego bandytę... a także w samego bandytę. To ta ostatnia funkcjonalność jest powodem sporu. Może ona bowiem zostać wykorzystana przez późniejszego sprawcę jako „trening”. Miejmy nadzieję, że rząd USA wie, co robi, i weźmie te wątpliwości pod uwagę. Gra stanowi najnowszą implementację programu EDGE, dotąd stosowanego przez policję i strażaków.

**EDGE**

## Mad Catz powraca

Producent akcesoriów dla graczy szykuje na 2018 rok nową ofertę. Jest to o tyle pozytywna wiadomość, że firma przez dłuższy czas miała problemy finansowe, które zakończyły się nawet deklaracją bankructwa w marcu 2017 roku. Teraz jednak kierownictwo objęły nowe osoby i przyniosły ze sobą nowe pomysły. Część oferty została zaprezentowana na Consumer Electronics Show. Na pewno zainteresowanie budzi Rat Air – bezprzewodowa mysz, która łączy się bezpośrednio przez kontakt ze swoją podkładką, podłączoną do komputera przez USB. Dzięki temu zmiana baterii staje się zbędna. Można też podłączyć mysz bezpośrednio przez przewód, gdyby akurat podkładka była niedostępna. Zapowiedziano też klawiaturę mechaniczną Strike 4 oraz zestaw słuchawkowy Freq 4. Miejmy nadzieję, że tym razem amerykańskiej firmie powiedzie się lepiej – trzymamy kciuki.



### Oculus nawiązuje współpracę z Xiaomi

Pierwszym jej efektem będzie Xiaomi Mi VR, czyli przeznaczona stricte na rynek chiński odmiana zapowiedzianego kilka miesięcy temu Oculus Go. Co do samego Oculus Go, to producenci potwierdzili, że urządzenie niedługo trafi na rynek. Pierwotnie ogłoszona cena 199 dolarów zostanie utrzymana, co jest bardzo atrakcyjną ofertą na rynku VR.



### Powstaje fanowska adaptacja Half-Life 2: Episode 3

Scenariusz gry, który w zeszłym roku udostępnił Marc Laidlaw (były scenarzysta Valve), został „wzięty na warsztat” przez entuzjastów tytułu. Planują oni przekształcić go w pełnoprawny produkt. Inicjatywa nazywa się Project Borealis.



## Uzależnienie od gier uznane przez WHO za chorobę

### SZCZEGÓŁOWY OPIS ZABURZENIA ZNAJDZIE SIĘ W NAJNOWSZEJ KLASYFIKACJI ICD.

Wśród symptomów choroby określonych przez WHO można wymienić między innymi brak kontroli nad angażowaniem się w gry (częstotliwość, czas, intensywność), nadmiernie wysoki priorytet nadany grom w stosunku do innych czynności czy kontynuowanie grania mimo wystąpienia negatywnych konsekwencji. Mimo że deklaracja ta wywołała kontrowersje (bo gry nie są tutaj wyjątkowym czynnikiem w porównaniu do wielu innych), wiąże się również z pozytywnymi – ci, którzy faktycznie mają problem z zachowaniem umiaru, będą mieli łatwiejszy dostęp do stosownej terapii.



## Street Fighter V: Arcade Edition

### JAK NAZWA WSKAZUJE, JEDNĄ Z GŁÓWNYCH ZMIAN JEST DODANIE DO GRY TRYBU ARCADE.

Nie jest to jednak dokładnie taka walka z komputerowym przeciwnikiem, jaką znamy z poprzednich części. Tym razem gracz może wybrać „drabinkę” zawierającą rywali z wybranej gry z serii (na przykład Street Fighter II lub Street Fighter Alpha). Bardzo istotny jest też sposób, w jaki wersja jest dystrybuowana. Jeśli jesteśmy już posiadaczami „zwykłego” Street Fightera V, wersję arcade otrzymamy w postaci darmowego patcha! To bardzo pozytywna zmiana w stosunku do poprzednich części gry, gdzie każdy dopisek „super” lub „turbo” oznaczał konieczność

dotatkowego zakupu. Oprócz wspomnianego trybu gra przeszła też szereg zmian balansujących, pojawiły się nowe wyzwania oraz nowe mechaniki v-trigger dla każdej z postaci. Capcom ogłosił też, jacy bohaterowie będą stopniowo dodawani do gry w najnowszym sezonie. Prawdopodobnie największy entuzjazm wśród fanów wywołał powrót Blanki i Sagata, których na pewno kojarzą także czytelnicy Pixela, bo postaci te towarzyszą serii już od najwcześniejszych części. Z jednej strony było to niedorzeczne, żeby tak podstawowa funkcjonalność każdej bijatyki, jak arcade mode, nie została zaimplementowana od razu, a z drugiej cieszyć się, że nareszcie zostało to zrobione i SFV można w końcu uznać za pełnoprawny produkt. Z tej okazji wszystkim fanom gry życzyć połamania kontrolerów!



## Valve wycofało się ze wsparcia turnieju Galaxy Battles

### JEST TO DUŻY TURNIEJ W DOTA 2, KTÓRY ODDYŁ SIĘ NA FILIPINACH.

Powodem decyzji Valve były restrykcje dotyczące graczy, które firma określiła jako „nierozsądne naruszenie prywatności”. Chodziło przede wszystkim o obowiązkowe testy uczestników na obecność narkotyków. W związku z powyższym turniej stracił rangę „major”, co z kolei oznacza, że gracze nie mogli na nim zdobyć punktów rankingowych kwalifikujących do udziału w największym turnieju zaplanowanym na sierpień. Po tej decyzji cztery drużyny (z szesnastu) zrezygnowały z udziału, w tym obecni mistrzowie – Team Liquid. Valve szuka możliwości zorganizowania dodatkowego turnieju o randze „major”, aby gracze mimo wszystko mieli okazję zdobyć brakujące punkty.



### Microsoft powoli porzuca Kinect

Amerkański gigant potwierdził, że zaprzestaje produkcji adapterów, które są konieczne, aby podłączyć Kinect do nowych modeli konsol takich jak Xbox One S czy Xbox One X. Jako uzasadnienie decyzji Microsoft podał wolę skupienia się na nowszych akcesoriach dużo bardziej oczekiwanych przez fanów.



### Wyszedł trailer do Squadron 42 z Markiem Hamillem

Zwiastun ukazuje słynnego odtwórcę Luke’a Skywalkera jako starego, doświadczonego pilota, który będzie towarzyszył postaci gracza. Squadron 42 to kampania dla pojedynczego gracza będąca częścią powstającego już od dłuższego czasu kosmicznego MMO Star Citizen.



**Aleksy Uchański**

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

## NA JAKĄ PRZYSZŁOŚĆ PRZYGOTOWYWAŁ NAS „PAN KLEKS W KOSMOSIE”?

**K**ażdy z nas oglądał wiele razy ten wyprodukowany w 1988 roku film. Stworzony na przełomie epok, u progę nieznaną przyszłości, próbował – domniemywam, że raczej bezwiednie – antycypować przyszły porządek rzeczy i świata.

Ten rodzaj nostalgii, który sprawia, że czytamy Pixela (lub, co gorsza, piszemy do niego), ufundował się na latach osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych. Jestem więc raczej pewien, że każdy z czytelników doskonale zna filmową trylogię o przygodach Pana Kleksa. W zasadzie, jeśli chodzi o kino dla młodzieży, upadający PRL lat osiemdziesiątych nie miał nam nic lepszego do zaoferowania.

Pierwsza część, obiektywnie najlepsza filmowo, była relatywnie wierną ekranizacją książki. Druga formalnie jeszcze korespondowała z utworami Jana Brzechwy, faktycznie jednak tworzyła już oderwaną, własną narrację. Trzecią, wyprowadzoną w przyszłość, z Panem Kleksem łączył już, co cóż – tylko Pan Kleks.

Tak jak drugi Pan Kleks chciał się trochę podczepić pod modę na filmy o sztukach walki, tak trzeci opowiadał historię z pogranicza science fiction i gier komputerowych, dwóch najgorętszych tematów lat osiemdziesiątych. Film rozpoczyna się w ówczesnych czasach współczesnych, w domu dziecka. Ma do niego przybyć z wizytą sławny wychowanek, który po dorobieniu wyjechał do USA, gdzie założył wiodący technologiczny koncern MBM i pozostaje jego właścicielem. Dowodem jego sukcesu jest fakt, że przylatuje samolotem, w którym wykupił wszystkie miejsca, tak żeby mu plebs nie zanieczyszczał powietrza. Taki awans, jak dobrze wiemy, jest całkowicie niemożliwy. Ja jednak – jak każdy z nastoletnich chłopców w warszawskim kinie Sawa, gdzie oglądałem ten film – święcie wierzyłem w jego możliwość. Prezes koncernu przywozi dzieciom w prezencie superkomputer. To w istocie okazała jednostka: na oko dwa metry sześciennie, z trudem wchodzi na pakę żuka.

Wieczorem zaczyna opowiadać dzieciom historię z przyszłości – wydarzenia odległe w czasie o kilkadziesiąt lat.

Akcja toczy się w niezwykle ponurej dystopii. Ziemią włada satrapa, dla niepoznaki zwący się Przewodniczącym Planety. Przyroda jest zniszczona, ludzie jedzą plankton, Pan Kleks, zmarniały i postarzały, bo nikt w niego nie wierzy, mieszka w ostatnim rezerwacie przyrody (!). Dzieci kształcą się w szkole wyglądającej jak spełnienie snów Josepha Goebbelsa: zamiast nazwisk mają numery, są poddawane ciągłej inwigilacji, a apodyktyczny dyrektor co prawda wygląda jak atrakcyjny rockers, ale w znanej piosence o dyscyplinie z radością śpiewa, że jeśli któryś z wychowanków będzie chciał mieć własne zdanie, „to dziecko dostanie lanie”. Skądinąd piosenkę w całości – wraz z tym passusem – córki moje wykonywały niedawno na akademii na zakończenie roku w swojej szkole. Zupełnie nie wiedziałem, co mam z tym zrobić.

Na tym tle rozwija się dobrze nam znana intryga. Chciałbym tylko zwrócić uwagę na obecne w niej nieprawdopodobne okrucieństwo. Gdy dzieci udają się na złomowisko robotów, które nawiedzają miejscowi złomiarze (wyglądają biednie; widać, że raczej złomują, by przeżyć), wartownik zaczyna do nich pruć bez ostrzeżenia z ciężkiej broni energetycznej i co najmniej jeden człowiek pada. A gdy odnaleziony tamże robot wspomina, jak Pan Kleks uratował go przed innymi złomiarzami, widzimy kolejną przejmującą scenę, w której bohater naszego dzieciństwa z zimną krwią powala tych czterech biednych ludzi strzelającą z jego palców energią, mimo ubogości efektów specjalnych dość dziwnie przywodzącą mi na myśl poczciwinę Palpatine’a. Jakkolwiek narracja filmowa zostawia tu pewną przestrzeń do namysłu, jestem całkowicie pewien, że jesteśmy świadkami morderstwa z zimną krwią.

Wreszcie w wielkim finale zachodzi wydarzenie ścinające krew w żyłach. Oto Pan Kleks dotykkiem odsyła w inny wymiar – ja jednak mniemam, że efektywnie zabija – Wielkiego Elektronika, który w momencie, gdy ma to miejsce – śpi! Jest całkowicie bezbronny. A jednak Ambroży Kleks traktuje go bez litości, przy akompaniamencie obłąkańczego rechotu swego towarzysza Melo Śmiałca. The End. Happy end.

Te pozorne drobniaki nigdy nie psuły mi zachwytu filmem, który od początku był na wszelkie sposoby – poza wybitnym aktorstwem Piotra Fronczewskiego – nieporadny i jako taki – uroczy. Uwielbiam go oglądać do dziś. I to mnie właśnie niepokoi. Zaszczepiono nam taką wizję brutalnej, bezwzględnej przyszłości, pokazano nam taki odhumanizowany system wartości... i spowodowano, że przyjęliśmy go bez protestów. Uradowani i zmotywowani wychodziliśmy z kina. Na horyzoncie majaczyła już nowa Polska. ■

# ElectriX

Electro Mechanic Simulator



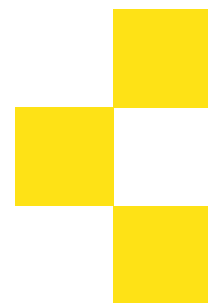
PC Steam  
Q1 2018

[www.electrix-game.com](http://www.electrix-game.com)





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



## WSZYSTKO JUŻ BYŁO

**T**ak, podczas pisania korzystam z Wikipedii. Dobry tekst o grach retro powinien się składać z kilku elementów. Musi odpowiadać na pytania „co, gdzie, kiedy”, czyli zawierać odpowiednią dozę podstawowej faktografii (tytuły, daty wydania, producentów). Dobrze, żeby umieszczał opisywane tytuły w kontekście, na przykład porównując je do innych części serii lub podobnych rzeczy wydanych równoległe, pokazując ewolucję gier.

Te dwie pierwsze części są zwykle przezroczyste. Czytelnicy nie pamiętają ich po przeczytaniu, chyba że trafią się błędy rzeczowe. Czytelnika najłatwiej kupić nieznanymi wcześniej informacjami i ocenami odautorskimi z uzasadnieniem, zwłaszcza jeśli autor ma inny pogląd niż cała reszta świata. To nie jest oczywiście gotowa recepta na dobry tekst, ale trudno napisać dobry tekst, ignorując ją zupełnie.

Niedawno pisałem o serii Lands of Lore. Mniej więcej wiedziałem, o czym chcę napisać, zanim zaklepałem temat. Żeby jednak nie strzelić jakiejś głupoty, zacząłem od odświeżania pamięci i gromadzenia faktów. Częściowo polegało to na ograniu całej serii na nowo, częściowo na przeczytaniu moich starych tekstów, częściowo na poczytaniu, co napisali inni (wtedy i później). Pierwszej części, tej encyklopedycznej, nie da się zrobić bez dobrych źródeł i tutaj Wikipedia to podstawa. Tak, sięgałem i do innych zasobów, ale żeby ustalić daty wydania kolejnych części LoL, zacząłem od Wiki. Mógłbym oczywiście udawać, że wszystko pamiętałem. Jednak ci, co znają mnie bliżej, od razu by wiedzieli, że łżę, a cała reszta i tak by się domyślała.

Podobnie było z drugą częścią, czyli porównaniem z innymi tytułami. Które tytuły i dlaczego chciałem wymienić w kontekście rozwoju grafiki czy gatunku, było dla mnie oczywiste, ale dokładne sprawdzenie dat to konieczność, zwłaszcza że kolejność, w jakiej ja grałem w różne tytuły i widziałem zastosowane w nich rozwiązania, niekoniecznie musiała być kolejnością rzeczywistą. Tu znowu Wiki była nieoceniona.

W ramach szukania jakichś dodatkowych informacji i smaczków skontaktowałem się z Rickiem Gushem i Frankiem Klepackim (jeden łatwy do wyguglania, drugiego miał już namierzonego Micz – bo my tu sobie nawzajem pomagamy, jak piszemy różne rzeczy, żeby teksty były lepsze). I tu nastąpiła drobna wtopa. Gush w jednym z pierwszych listów opisał współpracę z Patrickiem Stewartem („We paid Patrick Stewart 30K for three hours in the recording studio”). Skonstruowałem w oparciu o ten list kilka ładnych, okrągłych zdań (jak mam pomysł na zgrabne sformułowanie, zapisuję je od razu), ucieszyliśmy się z Miczem, że mamy coś fajnego z pierwszej ręki, po czym przy kolejnej iteracji zorientowałem się, że ta informacja jest już w... Wikipedii. Szlag trafił całą oryginalność. Nie byłem pierwszą osobą wypytującą o historię LoL, co Gush miał fajnego do opowiedzenia, opowiedział już innym wcześniej. Nie ma w tym nic dziwnego, ale kilka zdań musiałem przeredagować, żeby inaczej rozłożyć akcenty. A i tak pewnie ktoś zarzuci, że w tekście jest to samo, co w Wiki. Jak żyć?

Oczywiście tekst można ulepszyć, nadrabiając wdziękiem i kulturą osobistą, dopisać kilka słów o własnych doświadczeniach czy wspomnieniach. Nie można z tym przesadzić, bo tekst ma być o grach, nie o autorze. Ale nawet pisząc te kilka słów, trzeba się liczyć z tym, że jedyne, co ktoś zapamięta z takiego tekstu, to właśnie te indywidualne wspomnienia, i uzna, że przez nie, niezależnie od wszystkich znajdujących się w nim informacji, tekst był do dupy. Been there, done that. Nie, żeby planowałem się zmienić. ■

BOREK



# 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

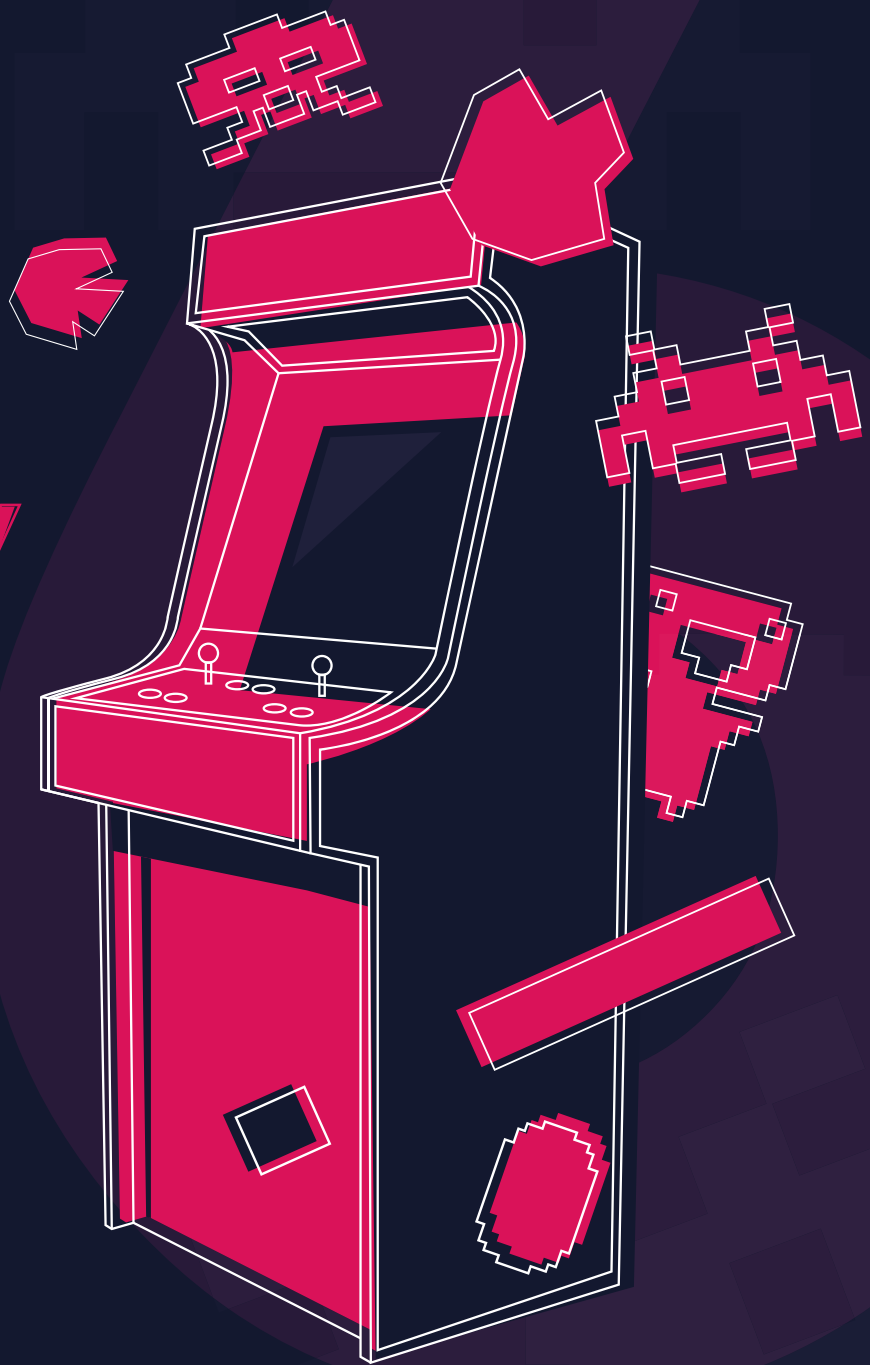
[www.gdconf.com/vrdc](http://www.gdconf.com/vrdc)

# PIXEL HEAVEN 2018

RETRO & INDIE GAMING FEST

## No soppy melancholy

- 8/16 Bit Playzone
- Press Play On Tape
- France Meets Poland
- Sociable Soccer World Cup
- Indie Basement
- Star Wars Zone
- Wall of Commodore



### 8-10 || 06 || 2018

Old Bus Depot, Włociańska 52 Str.  
Warsaw, Poland

PATRON HONOROWY



PARTNER ORGANIZACYJNY



PARTNER STRATEGICZNY

PARTNER ZŁOTY

PARTNER SREBRNY



