

PREMIERA MIEŚCIĄCA KINGDOM COME: DELIVERANCE

PIXEL

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



TOTAL WAR™ 

ARENA

03 (35) / 2018 / MARZEC

INSIDE

CELESTE ■ FE ■ SYMMETRY ■ SHADOW OF THE COLOSSUS ■ SUBNAUTICA
IN DEATH ■ MACINTOSH ■ VISUAL NOVELS ■ OTWARTE ŚWIATY W GRACH
UTOPIA NA INTELLIVISION ■ HISTORIE SUPER MARIO ODYSSEY ■ KRACH 2018

ISSN 2391-7962 INDEKS 404098 03> **35**



9 772391 796800

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

KUBA SIENKIEWICZ

GIEŁDA
PIXELA

SOBOTA
03.03.18
19:00

RIVIERA REMONT, WARSZAWA
INFORMACJE I BILETY GIEDAPIXELA.PL

MÓJ SALON GIER

Przez ładną dekadę funkcjonowała tam kawiarenka internetowa. Ostatnie dwa lata przyniosły zmagania jakiegoś restauratora, próbującego w tym miejscu odpalić kuchnię bałkańską. Wniósł sprzęty, porozmieszczał logo, ale knajpy nigdy nie zdołał otworzyć. Pewnie Sanepid go dobił. Przechodząc w lutym korytarzem Dworca Centralnego obok wyjścia na Złote Tarasy, zobaczyłem światła, ludzi, zgiełk. Za szybą działała Costa Coffee. Wreszcie ten zakątek ożył, a wraz z nim ożyły moje myśli sprzed 35 lat, bo przecież dokładnie w tym miejscu stały wszystkie najcudowniejsze automaty.

Młodzież nie rozumie, czym były salony gier. Pisał o tym Alex w jednym z felietonów i moje wspomnienia są podobne, tyle że nigdy nie byłem świadkiem żadnej bójki. Pamiętam za to starszych panów o parszywych mordach, którzy zaczepiali chłopców, mam w głowie obraz właściciela podobnego do znanego z telewizji Krzysztofa Surgowta, ale przede wszystkim jestem świadom, po co tam w ogóle chodziłem. Po prostu w czasach świetności salonu z Centralnego, czyli latach 1983–86, wszystko to, co tam stało, było bezkonkurencyjne wobec komputerów i konsol, do jakich mieliśmy dostęp. To było odczuwalne nawet dla dziesięciolatka. Te dziwne czasy, gdy automaty dyktowały trendy w elektronicznej rozrywce, wkrótce miały się skończyć, ale nieświadomi ich zmierzchu, traktowaliśmy je jako centrum growego wszechświata.

Zaraz po przekroczeniu szklanych wrót, po prawej widziałem Defendera. Najbliżej rogu stały Tempest i Moon Cresta. Mniej więcej centralnie od



wejścia emitował donośne wybuchy Vanguard, tuż przy nim publiczność wabił wielki Vastar, a na lewo od niego czarowała królowa całego salonu – Glizda, zwana z angielska Centipede. Obok niej prezentował swe wdzięki jedyny acz doskonały flipper, Solar Ride od Gottlieba. Na samym końcu, blisko barłogu właściciela, gdzie ów trzymał stopy pięciozłotówek do rozmiennienia, stał automat typu cocktail z krzeselkiem. Jego nazwy nie udało mi się przez te wszystkie lata ustalić. W każdym razie chodziło tam o strzelanie do nadjeżdżających czołgów za pomocą przesuwne działka. Razem z kolegą ze szkolnej ławy graliśmy na dwie ręce – ja kierowałem działem, on oddawał strzały. Za pomocą wajchy pchanej w przód i tył musiał ustalić parabolę lotu pocisku.

Pewnego dnia mój przyjaciel zaprosił mnie do mieszkania piętro wyżej i pokazał, co mu mama przywiozła z Niemiec. Na biurku stał nowiutki C64 z magnetofonem i kolorowym monitorem. Pierwszą grą, jaką na nim zobaczyłem, był Roland's Rat Race. Nic specjalnego, a jednak wryło mi się w pamięć, że bohater strzelał z pistoletu na klej, czym powodował, że przeciwnicy utykali wpadając w przylepne glutny. Taki mały pomysł, ale na automatach nigdy czegoś podobnego nie widziałem. W kolejnych tygodniach usłyszałem plusk wody i owację tłumy w Summer Games, poznałem ponury cmentarz w Ghosts n' Goblins. Salon gier zbladł, a następnie w sposób naturalny szczeł. Sentyment do niego poczułem dopiero po latach, gdy zniknął z powierzchni Centralnego, ale tak chyba właśnie działa nostalgia.

Zapraszam o lektury współczesno-nostalgicznego Pixela, przypominając równocześnie, że kolejny numer ukaże się w kioskach 29 marca. ■



MICZ



PIXEL
CULTURAL SCIENCE MEDIA

Redaktor naczelny
Piotr Mańkowski
piotr@pixel-magazine.com

Autorzy
Piotr Mańkowski, Andrzej Bazyłczuk, Marcin Borkowski, Aleksandra Cwalina, Bartosz Czartoryski, Marek Czemiak, Bartłomiej Dramczyk, Mirosław Filiciak, Marcin M. Granat, Wojtek Kałużyski, Mikołaj Kamiński, Marcin Klendra, Jacek Marczewski, Dariusz J. Michalski, Grzegorz Młodawski, Piotr Pierikowski, Piotr Poczta, 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

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.
Kolejna Giełda Pixela odbędzie się w sobotę 3 marca. Wyślij na adres hello@pixel-magazine.com wiadomość z tytułem „TOP SECRET”, zakup bilet na www.gieldapixela.pl, a podczas imprezy otrzymasz specjalny numer Top Secretu wydany z okazji Pixel Heaven 2017. Swoją obecność zapowiedział Borek, można więc postarać się o autograf!

P.
 check it out
PIXELPOST.pl

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



5-26

LOADING

4. Inside • 6. Giełda Pixela • 8. ZX Spectrum NEXT
12. Armagedon 2018 w branży gier? • 16. Symulatory rolnicze hitem ubiegłego sezonu
20. Battlewrong – dyskusja o Star Wars: Battlefront 2 • 22. Współpraca Wargamingu z Creative Assembly • 24. Wizyta w Atomic Jelly

27-50

PLAY THE GAME

28. Kingdom Come: Deliverance • 30. Avernum 3
31. UFC 3 • 32. Fe • 33. Symmetry • 34. Celeste • 36. Total War: Arena • 38. CoD WWII: Resistance • 39. Civilization VI: Rise and Fall • 40. Samsara • 41. The Fall Part 2 • 42. Dragon Ball FighterZ • 43. Dynasty Warriors 9 • 44. Shadow of the Colossus • 38. Secret of Mana • 47. Crossing Souls
48. In Death • 50. Subnautica

51-72

HALL OF FAME

44. Utopia • 56. Wywiad z Donem Daglowem
60. Historia otwartych światów w grach wideo
66. Mniej znane serie Sierra On-Line

73-94

SECRET LEVEL

74. Historia Macintosha • 80. Fenomen visual novels
88. Anime • 90. Kartką i kostką
92. Co spakować w kosmos • 94. Felieton Śledzia

95-122

CREDITS

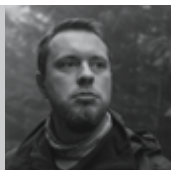
96. Ludzie w grach wideo • 101. Felieton Emilusa
102. Samuraje na kartach gier wideo • 107. Felieton Wojciecha Pijanowskiego • 108. Najlepsze momenty z Super Mario Odyssey • 120. Hardware miesiąca
121. Felieton Alexa • 122. Felieton Borka

114-119

AUTOFIRE

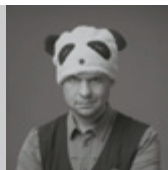
Rubryka w nowej, powiększonej objętości zastępuje Radar i dawne newsy z Autofire. Teraz pod sam koniec Pixela znajdziecie zapowiedzi i ciekawostki ze świata gier – wyselekcjonowane i zbierane pracownie przez cały miesiąc.

ANDRZEJ BAZYLCZUK



Czekam na „Solo”. Wcześniej film o galaktycznym szmuglerze był mi obojętny, ale zadziwiły mnie kategoriyczne sądy wygłaszane na długo przed premierą i teraz ciekawi mnie, czy raczej mają ludzie bez oglądania mają wiedzący, jakie to będzie #@!*&, czy może Han zapewnijający w trailerze, że były problemy, ale już jest dobrze.

MICHAŁ R. WIŚNIEWSKI



Skorzystałem z anginy i nadrobiłem przygody konia Bojaka na Netflixie. Animowany komediodramat o podpadłym aktorze alkoholiku, bardzo śmieszny, ale i bardzo manipulujący uczuciami, jednocześnie mnie zachwycał i zdenerwował. Nie wiem, może nie należy oglądać czterech sezonów naraz.

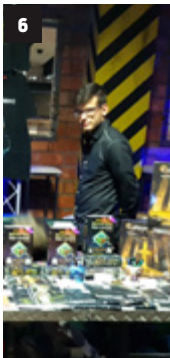
MICHAŁ ZDANCEWICZ



Jeśli ktoś chce zainwestować w komiks superbohaterski, którego nie trzeba się wstydzic, to Egmont wydał niedawno „Moon Knight: Z Martwych”. Moim skromnym zdaniem – cuderko i najbardziej niedoceniany bohater ze stajni Marvela. Poczytajcie, a z pewnością się ze mną zgodzicie!

LOADING

**CHIŃCZYCY SĄ ZNANI ZE SWOJEJ
AKCEPTACJI DLA MECHANIK
DAJĄCYCH PRZEWAGĘ ZA PIENIĄDZE.**



6



8



12



16



20



22

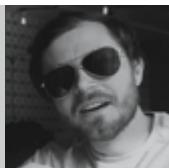


24



**PIOTR
STYPKA**

Na początku lutego w sieci zadebiutował kolejny trailer drugiego „Deadpoola”, a wraz z nim twarzą Cible. I muszę powiedzieć, że Josh Brolin wygląda w tym fragmencie zabójczo. Zapowiada się kawał świetnego kina, już nie mogę się doczekać maja.



**BARTEK
CZARTORYSKI**

Ostatnimi czasy bawię się w PlayStation VR i muszę przyznać, że urządzenie sprawuje się świetnie, ale kiedy już przerobiłem różne różności, zabrakło mi... prawdziwych gier. Paradoksalnie napawa mnie to optymizmem, bo zapewne dopiero czeka nas na tym polu epoka cudów.



**PIOTR
MAŃKOWSKI**

Wśród tytułów, które ostatnio badałem, znalazł się Evil Within 2. Boże, cóż to za knot. W oryginale zatrzymałem się na sekwencji, gdy gonił mnie niedorobiony Leatherface, teraz ścigała mnie zmutowana mamuska z tasakiem. Mikami od czasu, gdy zmałpował Alone in the Dark, tylko się cofa w rozwoju.



Giełda Pixela #01

Był deszczowy, ciemny, zimowy dzień. Na to niestety nie mieliśmy wpływu, a jednak od sobotniego poranka warszawski klub Riviera Remont wypełnił się miłośnikami gier wideo, planszówek, winyli, komiksów i starych maszyn do grania. To początek cyklicznych spotkań tego typu, które będą trwały do końca roku.

■ Micz



Osobiście mam coraz większy problem z największym światowym portalem aukcyjnym. Zapowiada kolejne zmiany i podpiera komunikatami w stylu „Na razie nic nie musisz robić”. To powoduje wzrost niepokoju, że nagle zostaną zmuszony do działania, a nie wiary, że moje wirtualne pieniądze staną się w końcu moje. Obecnie, zgodnie z obowiązującym regulaminem, w każdej chwili mogą zostać zamrożone wedle uznania serwisu.

Nie miejsce to na narzekanie na sposoby działania wielkich handlowych pośredników, bo oczywiście bez nich nie mielibyśmy wielu cudownych artefaktów ściąganych z różnych zakątków świata. Sieć pozwoliła w niespotykany wcześniej sposób wymieniać się towarami. Jednak coraz mocniej ożywa pamięć nie tyle

za starymi giełdami na Kole, Skrzyżowaniu czy nawet Grzybowskiej, a potem Batorego, lecz miejscami, gdzie towar przed kupnem można obejrzeć, a i potargować się nie zaszkodzi. Poza tym nie doceniamy często, jak wspaniałe kolekcje mają nasi koledzy i sąsiedzi, o czym przekonałem się osobiście, zakupując mega wyposażoną kolekcję Atari Lynxa II z kilkudziesięcioma kartridżami.

Mam wrażenie, że giełdy się odradzają, ale nie jako miejsca, na których kupuje się nowy sprzęt, lecz właśnie sędziwe przedmioty. Nowe towary nie mają prawa być tańsze niż w dużych sieciach sprzedaży, a i przetestowanie monitora czy telewizora w połowych warunkach nie jest proste. Tego rodzaju giełdy, z Batorego na czele, będą musiały wyginąć i zostaną na nich jedynie kabelki oraz używane gry na konsole. Ale miejsce, gdzie można

kupić wszelkie retro plody popkultury? Właśnie takie założenie przyświecało Łapuszowi podczas organizacji pierwszej Giełdy Pixela.

Każda kolekcja ma to do siebie, że poza twardzielami w typie naszego redakcyjnego Voyagera, który niczego nie zbywa, jest na sprzedaż, jeśli tylko pojawi się odpowiednia cena. Na aukcjach często jest to niemożliwe do obgadania tak sprawnie, jak w realu. Na naszej giełdzie pojawiły się unikatowe konsole do grania, które rozeszły się właściwie od razu po 10:00, gdy tylko w mury Rivierzy zawitali pierwsi kupcy.

Ta impreza musi się rozwijać, nie ma innego wyjścia. Zimą spotkamy się jeszcze raz, 3 marca. Giełdę zwieńczy koncert Kuby Sienkiewicza. To dokładnie dwa dni od momentu ukazania się tego numeru Pixela w kioskach! ■



✦ Artur Szyndler miał do zaoferowania recenzowane w Pixelu „Kryształy Czasu: Labirynt Śmierci”.



✦ Oj tak, to było znakomite stoisko. Najrzadsze towary zniknęły z niego już po kwadransie.

✦ Fred na Atari, album „Hatful of Hollow” The Smiths, Sega Mega Drive. Ale co powiedzieć o oryginalnym rysunku Andreeasa z „Rorka”, sprzedanym za 12 tysięcy złotych?



GIEŁDA PIXELA TO NIE TYLKO KUPNO I SPRZEDAŻ, ALE TAKŻE ZABAWA, WYKŁADY I SPOTKANIA Z CIEKAWYMI LUDŹMI.



✦ Redakcyjny Jaguar sprawnie symulował pracę flippera.



✦ Wszystko wskazuje na to, że Pinball Station będzie stałym gościem Giełdy Pixela.

ZX SPECTRUM NEXT

Renesans Spectruma

Kiedy w kwietniu 2017 roku ruszyła zbiórka na Kickstarterze na nowo wypasioną wersję ZX Spectrum pod kryptonimem Next, dopiero co przeżyłem rozczarowanie projektem Sinclair Vega Plus i moja wiara w sukces kolejnego projektu była na poziomie zero.

Emilus

Dlatego też nie załapałem się na tę akcję, która założony cel 250 000 funtów osiągnęła już w drugim dniu zbiórki, a po miesiącu zakończyła się wynikiem prawie trzykrotnie wyższym!

I wtedy moje zainteresowanie nowym komputerem wzrosło dramatycznie. Niestety zarówno stock w sklepie internetowym, jak i jakiegokolwiek inne źródła komunikowały, że nie mają towaru i co pan nam zrobisz. Pozostało czekanie na okazję i czytanie o nowej platformie i jej możliwościach.

NEXT - ABY RZĄDZIĆ WSZYSTKIMI ZX-AMI I W ŚWIATŁOŚCI JE ZŁĄCZYĆ

ZX Spectrum Next stworzyła grupa pasjonatów z TBBlue dla świrów retro takich jak ja. Okazuje się, że choroba dotknęła sporo osób na świecie, dla których ZX Spectrum był pierwszym komputerem w latach osiemdziesiątych i które do dzisiaj czują sentyment, tworzą dema, gry i programy, a w domowych warsztatach rozbudowują swoje stare maszyny.

Powstało wiele amatorskich rozszerzeń i ulepszeń do ZX Spectrum, a żeby je wszystkie zunifikować i stworzyć kompatybilną platformę, która zapewni dalszy rozwój sceny ZX Spectrum, powstał właśnie projekt ZX Spectrum Next.



SPRZĘTOWA REWOLUCJA

Sercem nowego ZX Spectrum jest procesor Z80, ale osadzony w nowoczesnej architekturze FPGA SLX16. Dzięki temu mamy dostępne tryby 3,5 MHz, turbo 7 MHz, a nawet super-turbo 14 MHz. Podstawowa ilość pamięci to 1 MB RAM z możliwością rozszerzenia jej o kolejny 1 MB na płycie. Dostępne są wyjścia wideo RGB, VGA i HDMI, a także dwa wyjścia na joysticki obsługujące standardy: Cursor, Kempston, Interface 2 oraz wyjście PS/2 na klawiaturę i mysz. Standardowo płyta jest wyposażona w 3 układy AY, umożliwiające odtwarzanie muzyki i dźwięków stereo, a także słynny układ SID, który był montowany w Commodore 64. Na płycie są również standardowe wejścia MIC i EAR do wczytywania i zapisywania programów, gier i save'ów na taśmach magnetofonowych. Jednak najwygodniejszym

rozwiązaniem jest skorzystanie ze slotu do kart SD, kompatybilnego z popularnym aktualnie formatem DivMMC. Za wyświetlanie grafiki odpowiada rozbudowany układ ULANext, obsługujący wszystkie dotychczasowe tryby graficzne ZX Spectrum oparte o 8-bitowy ULA, ale także dający dostęp do 256-kolorowej palety barw i sprzętowych sprite'ów.

Nowy Z80



Nowoczesne serce Nexta to modyfikowalna architektura FPGA SLX16, w której drzewce stary procesor Z80 z dodatkowymi możliwościami, w tym przyspieszonym nawet do 14 MHz trybem turbo.

UNLIMITED POWER

Oprócz standardowego portu rozszerzeń montowanego w klasycznym ZX Spectrum, który umożliwił podłączenie większości oryginalnych urządzeń zewnętrznych, na płycie znajduje się również port



➤ Głównym urządzeniem do odczytu i zapisu gier oraz programów jest slot na karty SD, ale możemy też skorzystać ze standardowych urządzeń zewnętrznych jak magnetofon.

plyty akceleratora. Jego możliwości są drzwiami do przyszłości ZX Spectrum Next. Dzięki akceleratorowi (moduł Raspberry Pi Zero) możemy jednym ruchem zwiększyć możliwości procesora z 3,5 MHz (a w trybach turbo 7 MHz i 14 MHz) do 1 GHz.

A pamięć z 1 MB RAM standardowo, z rozbudowaniem do 2 MB RAM na płycie, do 512 MB RAM. A to tylko początek nowych możliwości. Moduł Wi-Fi umożliwi nam podłączenie ZX Spectrum Next do sieci, co w połączeniu z akceleratorem może stworzyć nową platformę do gier. Oczywiście wszystko będzie zależało już od fanów, którzy zaczną dostarczać oprogramowanie. Bo jak słusznie kiedyś stwierdził ktoś mądry: „Sprzęt elektroniczny jest tyle warty, ile wydawane na niego oprogramowanie. Bez niego to garść kabli i stopionego krzemu”.

GRY I PROGRAMY, GŁUPCZE!
ZX Spectrum Next jest kompatybilny ze wszystkimi wersjami

ZA NOWOCZESNY WYGLĄD NEXTA ODPOWIEDZIALNY JEST RICK DICKINSON, BYŁY PROJEKTANT ORYGINALNEJ KLAWIATURY ZX SPECTRUM Z SINCLAIR RESEARCH.

ZX Spectrum wydanymi do tej pory, włącznie z wersjami Timex, rosyjskimi, a także komputerami ZX-80 i ZX-81. Stanowi wspaniałą platformę do starych i nowych gier, ponieważ okazały katalog liczy ponad kilka tysięcy różnych tytułów. Dzięki karcie SD, która jest z łatwością czytana na komputerach PC, możemy z sieci pobrać za darmo prawie kompletny katalog gier na ZX Spectrum. Jeżeli posiadamy oryginalne kasetki, możemy je wgrać jak za dawnych lat, używając magnetofonu. Jeżeli posiadamy stację dysków FDD, to też podłączymy ją do ZX Spectrum Next przez standardowe złącze rozszerzeń i odpalimy gry z dyskietek 3”.

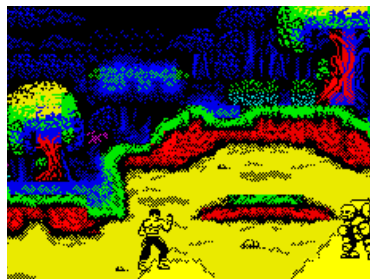
Jakby tego było mało, możemy przygotowywać własne programy. I to zarówno w BASIC-u, jak i assemblerze. System pozwala także skorzystać z jednego ze środowisk programistycznych na PC i gotową grę zapisać na kartę SD bądź kasety, by ją rozpowszechnić. I to samodzielnie albo przez jedno z działających nadal wydawnictw, dystrybuujących nowe gry na ZX Spectrum.

UDAŁO SIĘ! MAM SWOJEGO NEXTA

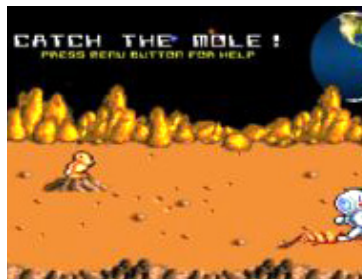
Tak jak wspomniałem na początku, nie wierzyłem w sukces ZX Spectrum Next, a gdy wiara w projekt powróciła, było już za późno. Jednakże warto było poczekać

➤ 8-bitowa standardowa paleta 15 kolorów została rozszerzona do 256.

Dotychczasowa lista kilku tysięcy oryginalnych gier zostanie powiększona o nowe projekty, specjalnie tworzone na nowego Nexta.



Nowa bijatyka No Fate. Autorzy klasycznej gry Castelvania tworzą bijatykę wykorzystującą nowe możliwości Nexta.



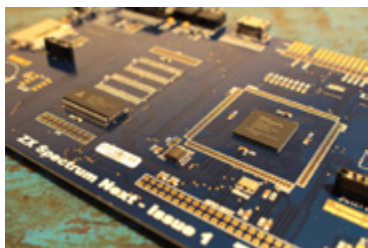
Steve Wetherill przygotowuje nowe wydanie swojego przeboju sprzed lat Nodes of Yesod, niegdyś wydanego pod banderą Odin Computer Graphics.



Klasyczne Centipede w nowej nextowej wersji dostarczane jest od razu z systemem NextOS. Ta wiekowa gra Atari w ogóle się nie zestarzała.



NEXT MA ZARÓWNO STARE WEJŚCIA, W TYM INTERFACE, JAK I NOWE: HDMI, NA KARTĘ SD PLUS SZEROKIE MOŻLIWOŚCI ROZBUDOWY.



Płyta główna Nexta zawiera dodatkowe sloty na rozszerzenie pamięci do 2 MB RAM.



Nowoczesny port rozszerzeń na płycie umożliwia podłączenie PiZero i stworzenie prawdziwego monstrum z procesorem 1 GHz i ponad 512 MB RAM.



Wejście PS/2 umożliwia podłączenie klawiatury zewnętrznej, ale także i myszy obsługiwanej przez Nexta.

Do standardowego Interfejsu można podłączyć kartridże, stacje FDD, a także inne oryginalne akcesoria. Karta SD jest podstawowym urządzeniem do zapisu, ale poprzez MIC, EAR można wczytywać i odczytywać także kasety magnetofonowe.

i oto nadarzyła się okazja. Znajomy, który brał udział w zbiórce na Kickstarterze, zniechęcił się czekaniem ponad pół roku dłużej na swojego Nexta i jak tylko dostał paczkę z oczekiwanym sprzętem, to jeszcze tego samego dnia odsprzedał mi oryginalnie zapakowany egzemplarz. I tak oto jako jeden z pierwszych w Polsce miałem okazję przetestować wersję deweloperską bez obudowy.

ŁATWY MONTAŻ I URUCHOMIENIE
Wersja deweloperska to sama płyta główna ze wszystkimi standardowymi portami. W ciągu godziny udało się uruchomić komputer. Potrzebna była karta SD - standardowa, nie mini. Stara klawiatura PS/2, standardowy zasilacz

(UWAGA! nie pasuje oryginalny z ZX Spectrum, może spalić płytę), no i kabel RGB. Na początku chciałem podłączyć monitor przez wejście HDMI, ale na RGB nie było problemów z wyświetlaniem obrazu, który występował we wcześniejszej wersji systemu NextOS. Z plastikowego pojemnika zrobiłem prototyp obudowy, tak żeby nie było przebiecia i ewentualnego zalania colą. Dodałem dwie kości 512 MB RAM (były dodatkowo w zakupionym zestawie). Instalacja ich jest banalnie łatwa. Po prostu wkłada się je ręcznie w slot na płycie. Następnie z sieci pobrałem system NextOS oraz niezbędne do uruchomienia pliki i po kilku sekundach uruchamiania mogłem już cieszyć się graniem.

SZYBKIE STARE GRY

Rozpocząłem zabawę od takich tytułów jak Crystal Kingdom Dizzy, 1943, Crazy Cars 2 czy Chase HQ. Robią wrażenie w trybach turbo 7 MHz i 14 MHz, jednakże ich przyspieszone działanie nie zawsze jest pożądane. Turbogra bezpośrednio z akceleratora może być za szybka. Najlepsze są gry tworzone natywnie pod szybsze tryby, które będą według założeń programistów.

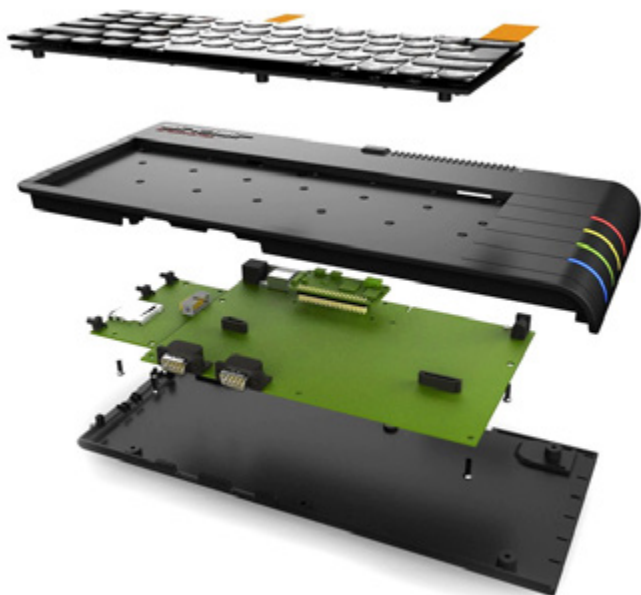
NOWE PROJEKTY

Pierwsze nowe tytuły na Nexta zostały już zapowiedziane. Bracia Oliver przygotowują nową odsłonę Dizzy (Wonderful Dizzy inspirowany „Czarnoksiężnikiem z Krainy Oz”) oraz DreamWorld Poggie. Steve Wetherill przygotowuje

NextOS



Wygodny w obsłudze NextOS pozwala jednym kliknięciem zmienić tryb 3,5 MHz na turbo: 7 MHz i 14 MHz, a także uzyskać dostęp do obsługi systemów dyskietek, kartridży i taśm magnetofonowych.



specjalną wersję Nodes of Yesod. Autorzy Castlevanii tworzą nową bijatykę No Fate. Wielu miłośników ZX Spectrum na forum deklaruje przygotowywanie nowych projektów programów i gier na nową platformę, w tym i ja zamierzam dorzucić swoje skromne produkcje – na początek grę, o której z chęcią opowiem, jak będzie już grywalna.

CO Z TĄ OBUDOWĄ?

Obudowa do ZX Spectrum Next została zaprojektowana przez Ricka Dickinsona, byłego projektanta oryginalnej klawiatury do ZX Spectrum z Sinclair Research. Niestety nie jest jeszcze dostępna. Tuż przed Bożym

✦ ZX Spectrum Next można zmieścić w starej pocziwej klawiaturze „gumiaka”, posługując się śrubokrętem i pilnikiem. Trzeba zrobić wycięcia na nowe wejścia, między innymi na kartę SD. Na płycie znajduje się wejście na taśmę od oryginalnej klawiatury.

Narodzeniem zaczęły być rozsyłane wersje deweloperskie bez obudowy, których wysyłka pierwotnie była planowana na sierpień 2017 roku. Zakładając proporcjonalne opóźnienie w stosunku do pierwszego etapu, można prognozować, że wersje z obudowami jak i same obudowy będą rozsyłane w czerwcu. Do tego czasu mamy kilka opcji. Pierwsza najłatwiejsza, jaką zastosowałem, to plastikowe pudełko (izolator elektryczny), w którym umieszczamy płytę, a kable od klawiatury, obrazu i dźwięku wypuszczamy na zewnątrz. Drugim popularnym rozwiązaniem jest użycie starego gumki ZX Spectrum 48K i włożenie do niego pasującej płyty Nexta. Klawiaturę oryginalną możemy bezpośrednio podłączyć przez port umieszczony na płycie. Wymagane jest tylko kilka dodatkowych cięć obudowy, między innymi na port karty SD z boku oraz wyjścia na joysticki, klawiaturę i wyjścia wideo. Ale to każdy w swoim domowym warsztacie za pomocą pilnika i piły do metalu ogarnie w kilka godzin.

GDZIE TO KUPIĆ?

W zasadzie ZX Spectrum Next nie jest już dostępny i na razie nie ma potwierdzonych planów na dodatkową produkcję i dystrybucję oficjalną w sklepach. Wyprodukowanych zostało 3500 sztuk. W sam raz dla wszystkich wspierających na Kickstarterze. Wolnych egzemplarzy należy szukać na aukcjach, ewentualnie na jednym z forów ZX Spectrum Next. Są tacy, którzy

poczułi się rozczarowani długim oczekiwaniem na sprzęt, jak i tacy, których zainteresowania zmieniły się w ciągu ostatniego roku i za cenę 200–250 funtów chętnie odstąpią swój egzemplarz. A że jest to towar limitowany, należy łapać się każdej okazji, która się pojawi.

Życzę udanych łowów i sukcesu zarówno w zdobyciu własnego egzemplarza ZX Spectrum Next, jak i milego korzystania z nowoczesnej wersji kultowego ośmiobitowca. ■

- **Procesor:** Z80 na FPGA SLX16, Normal (3,5 MHz) oraz Turbo (7 MHz, 14 MHz)
- **Pamięć:** 1 MB RAM (rozszerzalna do 2 MB na płycie)
- **Wideo:** ULANext - Hardware sprites, 256 kolorów, wszystkie tryby ZX, Timex i inne.
- **Wyjście wideo:** RGB, VGA, HDMI
- **Nośnik zewnętrzny:** SD Card slot, kompatybilny z DivMMC
- **Audio:** 3x AY-3-8912 układy audio z wyjściem stereo + FM sound + SID audio chip
- **Joystick:** 2x DB9 kompatybilny z: Cursor, Kempston i Interface 2 (przełączalne)
- **PS/2 port:** do podłączenia myszy z emulacją Kempston mode oraz zewnętrzną klawiaturą
- **Obsługa magnetofonów kasetowych:** porty MIC oraz EAR do ładowania programów z taśmami i nagrywania save'ów
- **Rozszerzenia:** oryginalny port ZX Spectrum oraz port rozszerzeń akceleratora
- **Płyta akceleratora:** GPU / 1 GHz CPU / 512 MB RAM (opcjonalna, nie w zestawie – Raspberry Pi Zero)
- **Sieć:** ESP8266 moduł Wi-Fi (opcjonalny, nie ma w zestawie)
- **Dodatki:** RTC – zegar czasu rzeczywistego – (opcjonalny, nie w zestawie), wewnętrzny głośnik (opcjonalny)

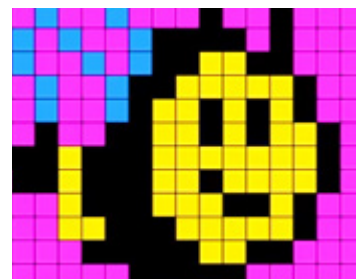
Można kodować na samym ZX Spectrum Next w klasyczny sposób, jak i w dostępnych w sieci środowiskach programistycznych na PC.



Wszystkie komputery ZX w jednym. Za pomocą Boot Menu możemy zdecydować, czym ma być akurat nasz Next: wypasionym +3, a może wysłużonym ZX80.



Bootowanie jak na PC. Rozpoznawanie urządzeń, ustawień, a także systemów jest łatwo dostępne i konfigurowalne z boot menu.



256-kolorowe sprite'y możemy przygotowywać zarówno w Photoshopie ze specjalnymi filtrami, jak i w jednym z dostępnych aktualnie edytorów na PC.

Na Zachodzie bez zmian

RYNEK

Rozmawiaj c o grach wideo, bardzo lubimy snu wizje dramatycznych wydarze , które albo spotkały bran gier, albo na ni czyhają w najbliższej przyszłości. Fajnie się mówi z jednej strony o wielkich apokalipsach i wymieraniu gatunków, a z drugiej wielkich rewolucjach, po których nic już nie będzie takie samo.

■ Paweł Schreiber

Muszę się przyznać, że jestem do takich widowiskowych diagnoz niezdrowo uprzedzony przynajmniej od końca lat dziewięćdziesiątych. W roku 1998 przeczytałem w pewnym piśmie bardzo mądry artykuł o śmierci CRPG, które jeszcze trochę dyszały w czasach Daggerfalla, a potem wydały swoje ostatnie tchnienie w postaci Might and Magic VI.

Krótkie przypomnienie: rok 1997 to Fallout i Final Fantasy VII, a 1998 - Baldur's Gate. Dalszy komentarz

jest chyba zbędny. Rok wcześniej doświadczyłem na żywo rewolucji VR. W świętej pamięci Sega World w Londynie rozkoszowałem się przez całe pięć minut automatem Buggy Ball firmy Virtuality, próbując grać w piłkę samochodem (było to tak bardzo dezorientujące i dziwne, jak się domyślacie). Podszedłem do sprawy z nabożeństwem - starałem się za dużo nie kręcić głową, bo kiedy to robiłem, obraz za mną trochę nie nadążał i pięknie wrażeń nie diabli brali. Po wszystkim pomyślałem sobie, że ta rewolucja jakaś nie taka, a do tego z mojej kieszeni



■ Knights of the Old Republic w lipcu stuknie piętnastka, a gra cały czas prezentuje się zupełnie współcześnie.

zniknęło kilka funtów. Londyński Sega World zresztą też później zniknął. Parę lat temu było wiadomo, że lada chwila znikną duże gry AAA. Że znikną konsole. Że zniknie granie na PC. Że zaraz wszyscy będziemy grali w chmurze. Przyszłość to free-to-play. A może jednak mobilnie. Wirtualnorzeczywistościowo. Albo rozszerzonorzeczywiście. A rzeczywistość okazała się zwykle dużo mniej spektakularna.

Pamiętacie jeszcze czasy pierwszej świetności World of Warcraft? Wielki sukces Blizzarda oznaczał, że przyszłość gier wideo pójdzie w kierunku abonamentowych gier sieciowych. Wiedział to każdy, a w szczególności twórcy gier i nadzorujący ich księgowi. I co? Po latach niewiele z tej wizji zostało. Minęła dekada,



■ Tamriel Online to twór nowej generacji - mod do Skyrima pozwalający użytkownikom grać przez sieć. Stwarza w ten sposób konkurencję dla oficjalnego produktu Bethesda, czyli Elder Scrolls Online.



World of Warcraft wciąż króluje wśród zachodnich MMORPG, a innych pretendentów do tronu nie ma (oczywiście poza MMORPG wschodnimi, ale to już trochę inna historia). Wielkie, ambitne projekty takie jak The Old Republic, The Secret World czy Tamriel Online z abonamentu zrezygnowały. Ktoś się przeliczył w optymistycznych szacunkach i trzeba było plan biznesowy na szybko modyfikować. Potem wszyscy rzucili się na utopię free-to-play, w której dzieją się cuda, bo klient (niby prawie) nic nie płaci, a twórcy się straszliwie bogacą. Oczywiście, są tacy, którzy na tym dziko zarabiają, ale pozycje na podium rzadko się zmieniają, bo nowi gracze na rynku nie są w stanie konkurować ze starymi



wyjadaczami, utrzymywanie stałej bazy użytkowników kosztuje, a zdobywanie nowych kosztuje jeszcze więcej. Bańka z f2p może nie pękła, ale przestała też być miejscem, w którym można znieśc i widowiskowo zabłysnąć. Pamiętacie entuzjazm pierwszej wielkiej fali gier indie? Okazało się, że małe gry, robione niewielkim kosztem, mogą zarabiać krocie. A gracze cieszyli się jeszcze, że taki indyk jest dużo tańszy od większej gry, więc można się nagrać do woli za stosunkowo małe pieniądze. Utopijny świat pełen takich niskobudżetowych gier, pozwalających twórcom zdrowo zarobić, dzisiaj już znika. To ponura wiadomość dla wszystkich, którzy w pewnym momencie zaczęli wiązać ogromne nadzieje z taką właśnie ścieżką tworzenia gier. Dzisiaj funkcjonuje się na niej dużo trudniej niż kiedyś.

To oczywiście przykre, ale czy warto z tego powodu rozdzierać szaty? Moim zdaniem niekoniecznie. Większość tego rodzaju tapnięć, o których niektórzy lubią mówić w kategoriach śmierci i katastrof, wynika z wcześniejszego hurraoptymizmu, przekonania, że oto pojawił się przełom i teraz wszyscy

■ Niezależnie od tego, czy jest się fanem gier Blizzarda, trzeba przyznać, że firma robi mistrzowskie scenki filmowe. Chyba najlepsze w całej branży.

powinniśmy się w niego zaangażować. A jak angażują się wszyscy, to prędzej czy później robi się dla nich za ciasno. I nic dziwnego, że kolejna bańka pęka, dochodzi do mniejszej lub większej katastrofy, która w końcu okazuje się nie tyle apokalipsą, co przywróceniem pewnych proporcji. Co najważniejsze, zjawiska, które takie coś spotyka, wcale nie znikają, tylko wychodzą na pewien czas z ukochanego przez Prawdziwych Graczy głównego nurtu i lądują w niszach. A to właśnie tam dzieje się to, co w grach wideo nazywamy magią – nowe pomysły i rozwiązania, które główny nurt mniej lub bardziej ociężałe kopiuje, zwykle z kilkuletnim opóźnieniem. I to właśnie różnorodność nisz – dzisiaj dużo bardziej dostępnych niż kiedyś dzięki dystrybucji cyfrowej – jest gwarantem tego, że kiedy jeden wielki trend padnie, szybko narodzi się kolejny, a więc apokalipsy nie będzie.

Nie przejmujmy się więc za bardzo tym, co EA wyprawia z Battlefrontem II czy podobnymi „wielkimi” kataklizmami świata gier. Dużo ciekawsza i ważniejsza od nich jest mniej widowiskowa dynamika w niszach. Inna sprawa, że dużo trudniej też z niej wróżyć. Więc kiedy słyszę kolejne pytanie z gatunku „dokąd zmierza branża gier”, odpowiadam, że w perspektywie dłuższej niż kilka lat nie mam zielonego pojęcia. To jeden z powodów, za które gry tak lubię. ■

■ Star Wars: Battlefront 2 stał się jedną z najbardziej dyskutowanych gier minionego roku.

POJAWIAJĄ SIĘ GŁOSY, ŻE CZEKA NAS KRYZYS, JAKIEGO BRANŻA GIER NIE WIDZIAŁA

Powtórka z 1983 roku?

Krach 1983 roku był zjawiskiem nagłym, kompletnie nieprzewidzianym przez uczestników rynku. Bonanza lat 1980-1982 spowodowała, że nikomu nie mieściło się w głowie załamanie zainteresowania grami wideo.

■ Micz

Tymczasem osłabienie aktywności było oddolne, stanowiąc wynik zmiany mentalności milionów amerykańskich graczy, a giełdowe straty Warner Communications czy Mattela stanowiły przynajmniej na początku coś zupełnie odrębnego.

Przemiany zaczęły się dokładnie 16 marca 1982 roku, gdy Atari wypuściło Pac-Mana w wersji na VCS (konsola jako Atari 2600 była znana dopiero od końca tegoż roku), w pełni zdając sobie sprawę z tego, że wersja obciążona została wszystkimi przyzwyczajeniami technicznymi sprzętu, w wyniku czego dwa duszki goniące pana pizzę były te facta jednym sprajtem rozdzielanym na dwa, dlatego oba mrugały jak zepsuta świetlówka. Najpopularniejsza, najbardziej oczekiwana gra ukazała się w tak dziadowskiej formie nie dlatego, że ktoś czegoś nie dopilnował, tylko z powodu wnętrza VCS, zaprojektowanego w połowie poprzedniej dekady po to, by wyświetlać Pong'a albo Tanka, ale nie bardziej skomplikowanego. Oczywiście decyzją w tej sytuacji powinno być niewypuszczenie Pac-Mana, jednak chciwi menedżerowie zdecydowali inaczej.

Korzenie problemu, jaki rozpoczął się 8 grudnia 1982 roku od gwałtownego spadku akcji Warnera, tkwiły nie w tym, że jakiś tytuł gorzej się sprzedawał. Tym, co spowodowało krach, było odwrócenie się amerykańskich odbiorców od gier wideo. Masowy spadek zainteresowania elektroniczną rozrywką na niemal



■ Targi CES w Las Vegas w 1984 roku. Wszystko było już wówczas pozamiatane, a mimo to Atari udawało, że nic się nie dzieje.

wszystkich frontach. Skąd się wzięła? Przede wszystkim z tego, że gry kosztujące niedawno po 20 dolarów są dostępne za kilka miedziaków, a na dodatek zmniejszyła się liczba gier wystawianych na sklepowe półki, ponieważ handlowcy czuli się oszukiwani nieustannym zastawianiem ich z przecenionym towarem. Jeff Burton w wywiadzie dla Pixela mówił, że Atari zawsze robiło korekty faktur, jednak nawet mimo tego hurtownicy nie byli z tego zadowoleni. To, jak wiadomo, dla firmy z Sunnyvale skończyło się tragicznie, bo zarówno deweloperzy po krachu przestali cokolwiek produkować na jej platformy, jak i sprzęt musiano upychać do Europy Wschodniej, bo

na rynku amerykańskim zaczynał dominować Famicom, a i produkty firmy z nadgryzionym jagłkiem w logo trzymały się mocno od czasu Apple II.

Najkrótsza odpowiedź, czy grozi nam ponowny krach z 1983 roku, brzmi, że nie. Nie w sensie, że upadną główni rozdający karty w elektronicznej rozrywce, tak jak się to stało wtedy. Gigantyczna jest różnica skali: wówczas na rynku było 15 milionów Atari 2600 i może 10 milionów sztuk konkurencji, natomiast obecnie tyle konsol sprzedaje się w mniej niż pół roku! Tygodniowo sprzedaje się kilka milionów gier na konsole i bliżej niezidentyfikowana, ale pewnie zbliżona liczba gier na PC. W 1983 roku wyhamowanie sprzedaży i zysków





z salonów gier było ogromne, ale wiadać je już było rok wcześniej, choć nie przyjmowano tego do wiadomości jako sygnału o szerszej katastrofie. Bo i tak te wyniki były świetne, uwzględniając zyski zwłaszcza z automatów. Spodziewając się kryzysu lada miesiąc czy rok, powinniśmy więc odczuwać już pierwsze konkretne symptomy zbliżającego się przesilenia. Czy one faktycznie dadzą się wyodrębnić?

Sony jako całość od kilku lat odnotowuje zbliżone przychody na poziomie siedemdziesięciu kilku miliardów dolarów. Co jednak ważne, od 2013 roku stopniowo wzrasta kawałek tortu określany w raportach mianem „game & network services”. W 2017 roku wynosił on 14,73 miliarda dolarów, co przy drastycznie zmniejszających się zyskach ze sprzedaży podzespołów elektronicznych zaczęło stanowić dominujące źródło dochodów całego kombinatu. Nie wydaje się, żeby w krótkiej perspektywie mogła tu nastąpić jakakolwiek katastrofa.

Nintendo górkę w szwach czasów zaliczyło w 2009 roku, gdy sprzedaż prawie sięgnęła magicznego

✚ Jeszcze w marcu osobiście sprawdzimy, czy Google już się wprowadziło do kultowego budynku Atari przy Borregas Avenue w Sunnyvale.



✚ Począwszy od października 2017 roku nowym dyrektorem generalnym PlayStation jest John Kodera.



✚ Nintendo w ciągu ostatnich lat pozytywnie zmieniło podejście do rynku europejskiego, co widać również w Polsce.

poziomu 20 miliardów dolarów. To był czas szata na Wii i genialnej sprzedaży Nintendo DS. Po tym roku nastąpił nagły spadek i od kilku lat aż do sezonu 2017 włącznie przychód zatrzymuje się na poziomie około 4,5 miliarda. Co jednak ważne, po kilku latach strat lub minimalnych zysków gigant z Kioto wypracował w zeszłym roku zysk zbliżony do miliarda dolarów. Sprzedaż Switcha rozkręca się, co według wszelkich przewidywań będzie trzymać Nintendo na coraz większym poziomie przychodów jeszcze przez kilka kolejnych lat.

Świeżutkie dane Microsoftu za ubiegły sezon oznajmują, że przychód grupy nazwanej More Personal Computing, w skład której wchodzi Xbox, wyniosła nieco ponad 12 miliardów dolarów. Z tego oddział gier wideo wypracował więcej o 300 milionów dolarów przychodów przede wszystkim z powodu zwiększonej sprzedaży Xboxa One, głównie w wersji X, oraz usług sieciowych. Microsoft ostro zaczął promować swoją usługę Xbox Game Pass. To wraz z sugestiami, że może próbować przejść jakiś duży podmiot z rynku gamedevu, wskazuje na szykowanie się do tygrysięgo skoku w stylu tego, jaki wykonał za pomocą Xboxa 360.

Trzeba sobie szczerze powiedzieć, że zarówno Sony, jak i Microsoft znalazły się w elektronicznej rozrywce trochę przez przypadek i w przeciwieństwie do Nintendo ta branża nie stanowi ich naturalnego żerowiska. Jednak wydaje mi się, że ewentualny kryzys może wyjść z zupełnie innego kierunku, a mianowicie ze Steama zarzucającego nas co miesiąc stertą niepotrzebnych nikomu gierczek.

Tak, piszę „gierczek”, mimo że bardzo nie lubię tego określenia. Są to produkcje zrobione na kolanie, promowane przez bardzo sympatycznych ludzi, tyle że nienadające się do zabawy i uczące odbiorców, żeby nie dokonywać relaksujących zakupów, tylko spokojnie poczekać. Dodatkowo działalność Humble Bundle i pokrewnych uczy, że po 2-4 latach większość gier będzie dostępnych za 1 dolara, a gorszym razie maksymalnie za 7. Po co je więc kupować za 59,99 na premierze? Dla klientów to miła i wygodna sytuacja, ale dla deweloperów całkowicie zabójcza. W ostatnich miesiącach z powierzchni ziemi zniknęły Runic Games czy Visceral Games, ale to jednak są incydentalne przypadki w porównaniu na przykład z okresem 2008-2010, gdy zamknięto naprawdę dużo studiów. Zmiana dokonuje się na razie w świadomości odbiorców i ewentualnych bardziej spektakularnych zamknięć należy się spodziewać dopiero w przeciągu tego roku.

Czeka nas więc moim zdaniem pełzający krach, hybrydowa rewolucja, sytuacja, w której przesył towarami niskiej jakości nie rozsądzi całego rynku ze względu na jego rozmiary. Wielcy przetrwają, chyba że wydarzy się coś zupełnie nieprzewidzianego. Efektem aktualnych wydarzeń stanie się za to wydawanie coraz większej liczby gier mobilnych ze słówkiem „heroes” w tytule oraz wstrzymanie ryzykowania produkcją takich tytułów jak Mirror’s Edge, które mogą mieć trudniej niż ente części sprawdzonych gro-wych tasiemców. Trzeba będzie jeszcze mocniej wysilić wzrok, żeby dostrzec nowego Firewatcha, Inside czy RIME. ■



Sielanka i ciężkie maszyny

Pure Farming, Farming Simulator, Agrar Simulator z jednej strony, sielankowy Harvest Moon i jego liczne klony z drugiej, z trzeciej – multum uzależniających gier na telefony. Zabawa w wirtualne rolnictwo przybiera różne formy i odpowiada na różne potrzeby.

Michał R. Wiśniewski

Kiedy w 16. tomie przygód szympans Tytus został dziennikarzem, dostał zadanie zrobienia reportażu z wesołego miasteczka otwartego w Fajfokloksity. Na miejscu okazało się, że owa atrakcja jest „wesołą wioseczką”.

Miejscem, gdzie mieszcuchy mogą zabawić się, doświadczając wiejskich prac: wydojenia krowy czy poszatkania kapusty. Czy genialny Papić Chmiel przewidział popularność symulatorów farmy? Główna przyczyna, która przyciąga graczy – od kauli po hardkorowców – do zabawy

w cybernetyczną farmerkę, to chyba tęsknota za prostotą życia na wsi, magicznej krainy wspomnień wakacji u babci czy rodzinnych stron porzucanych po migracji do miasta.

NA POCZĄTKU BYŁY SIMY

Wieś w grach komputerowych występowała często, ale jako (od czasów co najmniej Hobbita) punkt startowy do większej przygody. Można było też jako farmer podbierać jajka kurom w grze platformowej Chuc-kie Egg z 1983 roku, a na przykład w 1986 roku na komputery MSX wyszła gra dla dzieci Farm Kit: zabawka



„Atari? Dziękuję, nie jestem rolnikiem”? Współczesne maszyny rolnicze to skomputeryzowane i nowoczesne pojazdy!

pozwalająca na tworzenie i kolorowanie własnej animowanej farmy. Tematyka uprawy roli czy hodowli bydła była obecna w różnych grach ekonomicznych czy strategicznych, głównie jako jeden z wielu zasobów potrzebnych do poprowadzenia swojego królestwa ku chwale.

Za pierwsze poważne podejście do wirtualnego farmingu należy uznać SimFarm firmy Maxis, nazywane „wiejskim kuzynem SimCity”. Po sukcesie wydanego w 1989 roku symulatora miasta w kolejnych latach ukazały się symulatory Ziemi, mrowiska, życia, a w 1993 – farmy. Hodowla i uprawy, konstrukcja budynków, kupowanie sprzętu, wyprawy do pobliskiego SimMiasteczka, klimat do wyboru, zmienne pory roku – i oczywiście znane z SimCity kataklizmy. Na pechowych farmerów czekały tornado, susze, pył i szkodniki. I podobnie jak w oryginalnej grze najbardziej

Gry farmerskie to dobra okazja dla mieszcuchów, żeby się dowiedzieli, że mleko nie pochodzi z supermarketu, tylko od krowy.





✚ Pierwsza część Harvest Moon - wygląda jak początkowa wioska w starym Final Fantasy, ale nigdzie się z niej nie ruszamy.



✚ Symulowane miasto zastąpiła symulowana wioska, ale w SimFarm wciąż chodziło o to samo: zarabianie kasy na nowe inwestycje.



liczyła się kasa. Poważna gra dla poważnych farmerów! Zupełnie inne podejście do symulowania gospodarstwa rolnego pokazało studio Amccus, gdy trzy lata później na konsolę SNES wyszła gra Bokujō Monogatari (jap. Opowieść o farmie), znana na Zachodzie jako Harvest Moon. Utrzymana w uroczej stylistyce klasycznych japońskich RPG łączyła elementy symulacji farmy i życia. Bohaterem był młodzieniec, który przejął zaniedbane gospodarstwo i musiał przywrócić mu dawną świetność. Do codziennych zajęć należała opieka nad zwierzętami, uprawa roli, ale także zbieranie grzybów i wizyty w wiosce w celu utrzymywania stosunków społecznych (w tym - znalezienia sobie żony). Gra doczekała się licznych kontynuacji (na kolejne konsole Nintendo i Sony), a także spin-offów. Zainspirowała też ciepło przyjętą, pecetową grę niezależną Stardew Valley.

SYMULATORY WSZYSTKIEGO

Przez wiele lat słowo „symulator” kojarzyło się graczom głównie z symulacjami pojazdów i to tych najbardziej ekscytujących: samolotów (od cywilnych po wojskowe), samochodów, czołgów i pociągów (Southern Belle, Densha de Go!, Trainz, Microsoft Train Simulator). To właśnie w tych ostatnich należy szukać źródeł mody na symulowanie wszystkiego: pojazdów strażackich czy maszyn budowlanych.



NINTENDO LABO™

Toy-Con 01 VARIETY KIT

Toy-Con 02 ROBOT KIT



BUDOWAĆ

Zbuduj kartonowe akcesoria Toy-Con krok po kroku z interaktywną instrukcją na twoim Nintendo Switch.



GRAĆ

Kombinuj akcesoria Toy-Con z Nintendo Switch i graj zupełnie nowym sposobem!



ODKRYWAĆ

Sprawdź jak działają wszystkie Toy-Cony, kiedy połączysz je razem i wymyśl nowe sposoby gry!

7
www.pegi.info



Wyłącznie na Nintendo Switch (sprzedawane osobno)

Nintendo Labo and Nintendo Switch are trademarks of Nintendo. © 2018 Nintendo.



Nowoczesne rolnictwo to nie tylko uprawy i hodowla, ale także pozyskiwanie odnawialnych źródeł energii.

Dziesięć lat temu dołączyły do nich kombajny i traktory. Przypomina to nieco rynek modelarski, na którym jest miejsce dla drogich kolejek HO dla miłośników realizmu, fantastycznych modeli samochodzików Hot Wheels (przeznaczonych głównie do zabawy, marka współpracuje zresztą z wydawcami Need for Speed czy Forza), ale i dla niemieckiej firmy Siku, która oprócz zwykłych autek ma w ofercie realistyczne modele maszyn rolniczych. Właśnie produkty firmy Siku przypomniały mi się, gdy zobaczyłem Landwirtschafts-Simulator 2008 ze studia Giants Software. Znany też jako Farming Simulator 2008 i Farming Simulator Classic, był pierwszą odsłoną niezwykle popularnej serii, jeszcze dość uproszczonej. Można było uprawiać jeden typ zboża i brakowało licencjonowanego sprzętu (poza niemieckim producentem Fendt). Ważna jest ekonomiczna strona zarządzania farmą (czy też prowadzenia gospodarstwa), ale w przeciwieństwie do SimFarm czy cukierkowego Harvest Moon robota sama się nie robi. Trzeba zasiąść za kierownicą ciągników i kombajnów i samemu narobić się w polu. Kolejną część ukazała się w 2009 roku i chociaż zmiany samej farmy były kosmetyczne, to gra przyniosła wiele ulepszeń. Należało do nich zwiększenie możliwych do uprawy zbóż, wprowadzenie większej liczby licencjonowanych maszyn i - co najbardziej

Pure Farming 2018 pozwala uprawiać rolę w uroczych zakątkach świata, takich jak Japonia. Sake nie robi się samo!

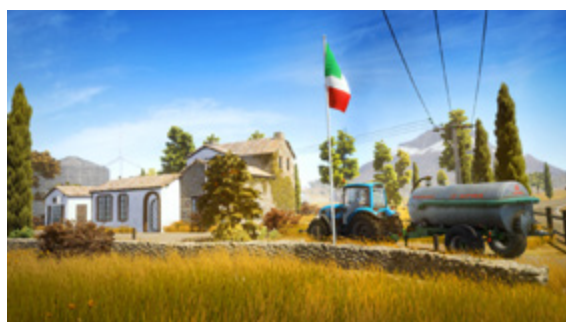
THE FARM

Na poniższym zdjęciu można obejrzeć słynne włoskie plantacje spaghetti. Makaron należy nawozić, żeby był al dente.

ucieszyło graczy - możliwości modyfikacji. Rewolucją okazał się Farming Simulator 2011. Rozbudowano mapę, park maszynowy, dodano bydło, ale co najważniejsze - tryb dla wielu graczy, umożliwiający wspólny relaks przy pracy na wirtualnej roli. Gra była rozwijana w kolejnych edycjach (2013, 15, 17): kolejne maszyny, zwierzęta, rośliny i mapy (w tym Ameryka), doczekała się też uproszczonych edycji przenośnych (12, 14, 16, 18) oraz... dedykowanej kierownicy Logitech z panelem ułatwiającym sterowanie maszynami. Dodatki umożliwiały poruszanie się klasycznymi maszynami. Wyszła też edycja Ursus.

ZAORAC CAŁY ŚWIAT

Konkurencja nie spała - Niemcy zaatakowali serią Agrar Simulator (2011, 2012, Historical Farming, 2013, wydana w Polsce w serii Symulator Farmy). Jednym z ciekawszych dodatków był pakiet umożliwiający



uprawę bio-paliw. Znany polski producent symulatorów PlayWay na swoim koncie ma kilka gier rolniczych: począwszy od prostej wycieczki w przeszłość w Symulatorze starej farmy 1962 (wydanej w 2012 roku) po gry Professional Farmer i Farm Expert wydawane w serii Symulator Farmy (2014, 2015, 2015, 2016), a dla miłośników rodzimych pól i łąk: Polska Farma 2017. Dzięki polskiemu studiu oprócz zabawy w farmera można pobawić się także w tak zwany radziecki striptiz (czyli „Wania rozbiera ciągnik”) w grze Mechanik maszyn rolniczych 2015. Znany z Harvest Moon wątek „rolnik szuka żony” powraca nieoczekiwanie w bardziej realistycznym tytule „Farmer’s Dynasty” studia Toplitz. To w zasadzie fabuła tej japońskiej gry przeniesiona w realia poważnego symulatora w europejskim stylu. A jeśli ktoś pragnie zaorać Japonię, ale nie jako wielkooki ludzi z JRPG, taką możliwość przynosi najnowsza gra wydawana przez Techland. Jednym z najciekawszych motywów nadchodzącego Pure Farming 2018 są farmy z całego świata. W Kolumbii można uprawiać kawę i konopie przemysłowe, we Włoszech oliwki i winogrona, a w Japonii ryż i wiśnie. Przy okazji używa się specjalistycznego (i oczywiście licencjonowanego) sprzętu. Oprócz hodowli zwierząt, uprawy pól, sadów i szklarni, gra umożliwi także prowadzenie farmy energii odnawialnej. Jest to zapewne dobry moment, żeby zadumać się nad tym, dlaczego ludzie po pracy bawią się w inną pracę, ale chyba nie jest to trudna zagadka. Prawdziwa robota na roli jest ciężka, nawet w dobie nowoczesnego, wspomaganego elektronicznie farmerstwa, a wirtualny świat pozwala wybrać z niej to, co fajne. Wielkie maszyny i sielanka. ■

Farm Expert 2018 *for Nintendo Switch™*



Q2 2018 Available on
Nintendo eShop



SIMFABRIC

BATTLEWRONG

czyli dyskusja o hicie



Wszyscy nienawidz nowego Battlefronta. Gracze „bo skrzynki”, a teraz okazuje się, że Electronic Arts te... Bo skrzynki. Tymczasem sprzedało się prawie 10 milionów kopii, a cała kontrowersja ze skrzynkami była w większości spowodowana jednym postem na redditcie.

Zooltar

Słowo wstępu: nie grałem w Battlefronta 2 ani chwili. Po części pierwszej, która bawiła mnie przez czas potrzebny na obejrzenie ostatniej części Sagii, nie miałem ochoty na zabawę. Ale bardzo uważnie przyglądałem się tej grze i reakcji rynku na dziejące się wokół niej wydarzenia. Ot taka „amatorska” analiza pewnego zjawiska.

Ustalmy jedno: 10 milionów sprzedanych kopii to furmanka pieniędzy. Nawet przy nakładach na marketing,

nawet przy założeniu, że część to sell-in, a nie sell-through (czyli wstawienie kopii do sklepu versus sprzedaż do klienta) to nadal niezwykle zyskowny produkt i to, przypomnijmy, w świecie, w którym każda gra musi w momencie premiery konkurować przynajmniej z kilkoma innymi. To obiektywne spojrzenie na całą sprawę.

Oczywiście subiektywnie Battlefront 2 jest mniejszym sukcesem niż jedynka. Sprzedał się gorzej i wolniej. I nie ma raczej wątpliwości, że płacze Electronic Arts, obwiniające aferę ze

Gracze zdają się zapominać, że w grze znalazła się też dopracowana kampania dla samotnego użytkownika.

skrzynkami, mają uzasadnienie. Gdy w okolicach 11 listopada, na kilka dni przed premierą, zaczęły pojawiać się artykuły o kontrowersjach związanych z czasem potrzebnym na odblokowanie poszczególnych bohaterów, w sieci zawrzało. Zaczęło się od postu na redditcie, gdzie jeden z użytkowników bety porobił dokładne wyczerpanie, z których wynikało, że na zdobycie Luke'a i Vadera trzeba ponad 40 godzin grindu. Pikanterii całej sprawie dodał fakt, że wymienione postacie można było znaleźć w płatnych lootboxach.

Wściekły tłum ruszył do boju, na widłach niosąc DICE i EA. Nieśmiało głosy, przebąkujące o tym, że przecież w grach multi (Battlefieldach czy CoD-ach) farmi się „od zawsze” i czas potrzebny do odblokowania najlepszych giwer nie jest krótszy, a często nawet dłuższy niż te „40 na Vadera”, zostały brutalnie zakrzyczane. „Battlefront 2 jest pay to

HOT TOPIC



☒ Dzień dobry, czy to serwis? Światelka z tyłu mojego X-winga nie świecą tak różowo jak zwykle. Czy można by z tym coś...? Że mam kupić DLC?

winem", „złodzieje zepsuli moje Star Warsy” i koniec. Na dyskusję nie było miejsca.

Zróbmy jednak dwa kroki w tył i spójrzmy na Battlefronta 2 z nieco innej perspektywy. Po pierwsze: pay to win. Główny zarzut jest taki, że ktoś bogaty może sobie po prostu kupić bohatera, otwierając skrzynki aż do skutku. Wymaga to dużych nakładów finansowych, a to oznacza, że mówimy o whale'u. Whale to gracz, który wydaje duże sumy w grach online. Mogą one sięgać nawet tysięcy czy dziesiątek tysięcy dolarów (żeby nie szukać daleko, ostatnio skórka na karabin snajperski w CS:GO poszła za ponad 60 tysięcy zielonych), niemniej jest jedno ale... choć whales średnio stanowią ponad 60% dochodów gier mających mikropłatności, to jednocześnie jest ich, również średnio, 0,2% na grę. Szansa na to, że wśród tych kilku milionów graczy, którzy w Battlefronta 2 zagrali,

trafiliśmy w danym meczu na whale'a, któremu udało się odblokować Vadera, jest mikroskopijna.

A nawet jak na niego trafimy, to musimy być w przeciwnej drużynie, musimy trafić na niego w meczu i on musi mieć w tym meczu Vadera już odblokowanego. No i na końcu, nawet jeśli on już za to wszystko zapłacił, to musi nas jeszcze zabić, a każdy, kto w Battlefronta zagrał, zna doskonale ten ból, gdy w końcu udało nam się bohatera odblokować, ruszamy ucieszeni do boju i ginimy w pięć sekund pod zmasowanym ostrzałem dwóch AT-AT i siedmiu garnizonów szturmowców (którzy w zaskakujący sposób w grach multi mają celność godną 16-letniego fana CS o randze Global Elite - ewidentna ściema). Serio - to całe pay to win to rozdmuchany humbug, a nie prawdziwe zagrożenie.

Kolejny argument na rzecz Elektroników to coś, co powtarzam od



☒ Wiernie odtworzona młoda Leia, Lando, Luke, Han - znajdziecie ich wszystkich.

☒ Już poprzednia część Battlefronta pokazała, że to nie produkt dla hardkorowych graczy. „Gwiezdne wojny” są mainstreamem, gry o „Gwiezdnym wojnach” także.

poprzedniej części Battlefronta. Ta seria nie jest dla nas, hardkorowców, którzy są w stanie z pamięci wymienić największych mistrzów Sithów z czasów Starej Republiki, a Kod Jedi recytują nawet obudzeni o trzeciej nad ranem. To gra dla dzieciaków, które nie znają świata, w którym nie ma mikropłatności. Dla nich te skrzynki są po prostu normalne. To także gra dla mainstreamu, czyli ludzi, którzy również nie rozumieją naszego „graczowego” oburzenia. Oni sobie zagrają w tego Battlefronta dwa, trzy razy w tygodniu i pewnie nawet nie dowiedzą się o całej kontrowersji.

Mam jeszcze jedną teorię: Disney mocno inwestuje w rynek chiński, a „Gwiezdne wojny” budują tam swoją pozycję. Chińczycy są znani ze swojej akceptacji dla mechanik dających przewagę za pieniądze, więc może to po prostu gra dla innej strefy geograficznej i innej kultury?

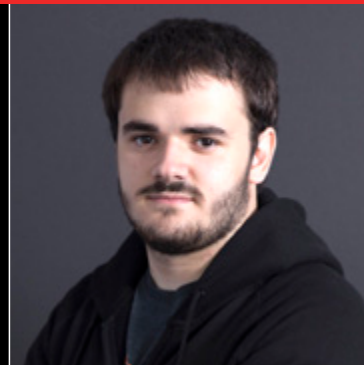
Do samego Battlefronta 2 mam stosunek całkowicie obojętny, więc nie dają się porwać emocjom. Gra na siebie zarobiła. Pewnie doczeka się kontynuacji przy kolejnej części Sagi (teraz dadzą jej odpocząć i przyschnąć całej sprawie). Spokojniej nad tą trumną. ■



PIXEL
ROZMOWA

Sir Haszak

Z lewej Jewgienij Szukin, dyrektor wydawniczy Total War: Arena w Wargaming Alliance. Z prawej Joshua Williams, Associate Developer Communications Manager.



Total War: Arena

czyli jak Shogun dał pocz. tek. staro. ytno. ci

Kiedy prowadzi się do boju legiony w Total War: Arena, poł. czenie wia. ta czołgów i hoplitów wydaje się naturalne. Jednak za obecn. wersj. gry stoi kawał wykonanej pracy, o czym opowiedzieli Pixelowi Joshua Williams z Creative Assembly i Jewgienij Szukin z Wargaming Alliance.

Pomysł na przeniesienie świata Total War do wersji multiplayer narodził się w 2013 roku w Creative Assembly (CA), tworzącym kolejne odsłony serii od 2000 roku. Dyskusja w firmie zaczęła się od ogromnej popularności Avatar Mode, wieloosobowego trybu gry Total War: Shogun 2.

- Na początku ustaliliśmy trzy cechy, które powinny opisywać projekt: agresywna rozgrywka, wciągająca walka i bitwy w wielkiej skali - mówi Joshua Williams, Associate Developer Communications Manager.

- Nadal kierujemy się nimi przy projektowaniu.

Później zapadła decyzja o połączeniu sił z Wargamingiem. CA ciągle uczyło się jak obsługiwać grę jako usługę i nie ukrywało, że wzoruje się na World of Tanks, podczas gdy Wargaming zaczął wydawać gry zewnętrznych deweloperów w ramach Wargaming Alliance. Połączenie pełno-krwistego świata bitew z doświadczeniem w rozwoju gier free-to-play wydało się kuszące. Wkrótce okazało się, że prosty podział prac - stworzenie i rozwój gry po stronie CA, a marketing i wydanie po stronie Wargamingu - nie odpowiada do końca rzeczywistości. Ludzie z Wargamingu chętnie grali w kolejne prototypy i dzielili się spostrzeżeniami. Z kolei CA, jeśli trafiła na jakiś problem, zwracała się z pytaniem do Wargamingu. Najczęściej okazywało się, że został on tam już rozwiązany kilka lat wcześniej.

RAFY UNIFIKACJI

Połączenie tych na pozór idealnie pasujących do siebie światów nie obyło się jednak bez trudności.

- Większość gier multi serii Total War była przeznaczona dla hardkorowców, ponieważ miała wysoką barierę wejścia - mówi Jewgienij Szukin, dyrektor wydawniczy Total War: Arena w Wargaming Alliance. - Podczas połączenia światów TW z postęпами i celami bitewnymi z WoT największą trudność sprawiło zachowanie równowagi między taktyczną i strategiczną głębią, z której znana jest seria TW, a znacznie łatwiejszą rozgrywką przystosowaną do możliwości mniej hardkorowych graczy.

Wyszło także na jaw, że co prawda gry multiplayer mają podobne elementy do gier single, ale zupełnie inaczej rozkładają się akcenty. Na przykład zachowanie równowagi. W tradycyjnych grach TW nie jest ono najważniejsze, choć oczywiście CA zawsze starało się, by gra każdą z frakcji była uczciwa. Natomiast w multi liczy się nie tylko ogólna równowaga frakcji, ale jeszcze ta panująca podczas konkretnej bitwy. Mnóstwo czasu pochłonęło tworzenie narzędzia, które umożliwiłoby szybkie znalezienie balansu i testowanie wprowadzanych zmian w dużej skali.

Inną trudnością okazała się konieczność szybkiego odnalezienia się w rzeczywistości online. Dobieranie graczy było elementem stosunkowo nowym w serii TW,

Liczby



Z zamkniętej bece były do dyspozycji trzy frakcje (Rzym, Grecja, Barbarzyńcy) z 11 dowódcami, 156 jednostkami i 10 mapami bitew.

W otwartej bece doszła Kartagina, 30 nowych jednostek, 21 nowych umiejętności oddziałów, 21 nowych przedmiotów, 2 nowych dowódców i jedna nowa duża jednostka.

dłatego jego opracowanie stanowiło spore wyzwanie dla CA. Na brak tego elementu bardzo narzekali gracze korzystający z trybu Avatar w Total War: Shogun 2. Twórcy z CA opracowali w końcu „genetyczny” system doboru, uwzględniający wszystkie elementy (poziom dowódcy, jednostek), ale wymagało to mnóstwa prób i błędów.

ZASKOCZENIA Z INTERAKCJI

Znakomitą decyzją było oddanie w ręce każdego gracza trzech jednostek.

- Testowaliśmy liczbę jednostek od jednej do ośmiu - mówi Joshua Williams. - Stwierdziliśmy, że trzy zapewniają idealną równowagę między mikrozarządzaniem, samodzielnością i współpracą. W innych grach serii Total War jedną jednostkę wystarczyło kliknąć trzy czy cztery razy podczas bitwy. W Arenie każda ma zdolności i synergię z umiejętnościami dowódcy. Dlatego trzy oddziały dają podobną głębię gry, jak armia w innych częściach TW. Daje się to odczuć zwłaszcza przy korzystaniu z rozwiniętych jednostek. Przy mniejszej liczbie oddziałów gracze niekiedy nie mieli co robić, przy większej mieli trudności z właściwym zarządzaniem umiejętnościami.

Jednak interakcja z graczami prowadzi także do pewnych zaskoczeń. Na przykład na ich życzenie wprowadzono samodzielnie tworzone bitwy. Miały służyć do pogrania z kolegami i przetestowania jednostek. Okazało się, że natychmiast zaczęły pojawiać się turnieje. Takie zdarzenia wskazują CA kierunek, w którym powinno rozwijać grę. Dlatego przyjęto zasadę, że podczas testów pomysły były wprowadzane w bardzo wczesnym stadium, a kolejne patche przygotowywano na podstawie opinii graczy. Dzięki temu ewoluowały one w kierunkach, w których oczekiwała tego społeczność. Oczywiście wymagało to niekiedy szybkiej reakcji na błędy. Tak było z błyskawicznie wydaną poprawką likwidującą błąd czyniący z włóczyków czołgi. Ich umiejętność uderzenia tarczami miała odpychać żołnierzy wroga, by pozwolić na atak włóczykami. A jednak rozbijała pół atakowanego oddziału. Generalnie jednak w CA panuje przekonanie, że nie należy ich pytać, w jakim kierunku zamierzają rozwijać grę. Gracze sami powinni mówić, w którym Arena ma być rozwijana. Właśnie w ten sposób w fazie open bety do Rzymian, Greków i Barbarzyńców dołączyli Kartagińczycy - na życzenie społeczności.

Czy zatem zobaczymy w Arenie kolejne oddziały z innych epok?

- Ostatecznym celem Total War: Arena jest stworzenie wielkiej mieszanki różnych kultur i okresów historii, w których można będzie walczyć - mówi Joshua Williams. - Na stole z pewnością jest średniowiecze. Takie rzeczy jak proch są bardziej skomplikowane, ale nie chcemy powiedzieć, że coś jest niemożliwe. Wszystko zależy od społeczności.

Z pewnością, choć Pixel z pewnych źródeł pozyskał wiedzę, że kwestia prochu może zostać przeanalizowana wcześniej, niż mogłoby się to wydawać.

- Wiktor Kisłyj (szef Wargaming.net) jest wielkim fanem epoki napoleońskiej i bardzo chciałby zobaczyć ją w grze - przyznaje Jewgienij Szukin. ■

✚ Z helmu należy wnosić, że to jednostka barbarzyńców przeznaczona do przeprowadzania lotnych patroli.

Przypadki



W CA jest cały folder zabawnych bugów i zdarzeń z produkcji gry. Joshua Williams za dwa najzabawniejsze błędy uważa umiejętność ofensywną Sulii, która rzucona na wojska przeciwnika zmuszała jego wojowników do tańca. Z kolei błędne podłożenie tekstur sprawiło raz, że Rzymianie wyglądali jak armia nieumarłych.

Bitwa o gracza

Księżka Arkadego Fiedlera sprawiła, że Dywizjon 303 nieodłocznie kojarzy się z Poznaniem. Studio Atomic Jelly może tę opinię jeszcze ugruntować, gdy pracuje nad cyfrową wersją Bitwy o Anglię.

■ Bazyl

Nim jednak powiemy Atomic Jelly, warto powiedzieć o Dark Stork. To poznańskie studio żyło krótko, ale wystawnie, na liście płac mając między innymi laureata Oscara, Jana A. P. Kaczmarka. Rachunki płacił zaś Mariusz Świtalski, kontrowersyjny biznesmen i jeden z najbogatszych Polaków. Studio zamknięto w 2015 roku, zanim wyprodukowało choćby jedną grę. Dark Stork zniknęło z deweloperskiej mapy Polski, ale zatrudnieni tam ludzie nie zapadli się pod ziemię. Wśród nich było kilka osób, które na gruzach upadłego molocha chciały zbudować coś nowego. I właśnie w tamtym momencie zaczęła się historia Atomic Jelly.

SZKOŁA ŻYCIA

Dziś kwatery studia mieści przy niewielkiej uliczce na poznańskich Ratajach. Znalezienie właściwego wejścia do biurowca okazało się dla mnie dosyć wymagającą grą przygotowawczą. Podczas poszukiwań natrafiłem na dobrze zaopatrzone sklepy z piwem i pizzą, co sugeruje, że jest to okolica sprzyjająca tworzeniu gier. Potwierdza to załoga Atomic Jelly. – Bardzo długo szukaliśmy nowej siedziby. Chcieliśmy, żeby każdy miał dobry dojazd – zdradza Bartosz Rakowski, stojący dziś na czele studia. Dodaje jednak, że pobliskie knajpki także miały wpływ na decyzję. Paweł Budny dopowiada, że wspomniany przeze mnie sklep szczególnym powodzeniem wśród pracowników studia cieszy się latem. Nim ekipa znalazła nowy dom na Ratajach, musiała



■ Zarówno wygląd samolotu, jak i bazy w Northolt ma być bardzo wiernym historycznym realiom.

przeżyć szybką szkołę deweloperskiego życia. – Zostaliśmy z dnia na dzień bez pracy. Bardzo chcieliśmy robić gry, a nie chcieliśmy wyjeżdżać z Poznania. Wprawdzie mieliśmy niezłe propozycje, ale postanowiliśmy stworzyć coś własnego – wspomina upadek studia Dark Stork Bartosz. – Nie chcieliśmy iść do jakiejś większej firmy i znów nie mieć możliwości przekazania wszystkiego, co byśmy chcieli – wtóruje mu Robert Ziętek. Panowie spotykali się więc regularnie i nad hamburgerami tworzyli załóżek

debiutanckiego projektu. Tak narodził się pomysł na Project Remedium: strzelankę osadzoną wewnątrz ludzkiego ciała, w której gracz jako nanorobot walczy infekcjami i bakteriami. Jak wspominają twórcy, pomysł ten był poparty przeczytanymi artykułami o nanotechnologii i wychowaniem na serialu „Było sobie życie”. – Zaczęliśmy szukać inwestora i znalazł się PlayWay, który umożliwił nam dobry start. Mogliśmy na pełen etat zająć się projektem – relacjonuje Bartosz. Dzięki temu Atomic Jelly w pełni

Ekipa niemal w komplecie. Zabrakło tylko zmożonych przez grype i tajemniczego nowego pracownika.

**ATOMIC
JELLY**



W grze postawiono na latanie oparte na fizyce, chociaż użyty silnik wymagał w tym celu pewnych adaptacji.



GRA O DYWIZJONIE 303 WZBUDZIŁA SPORE ZAINTERESOWANIE. PODSTAWOWY CEL ZBIÓRKI NA KICKSTARTERZE UDAŁO SIĘ OSIĄGNAĆ W NIESPEŁNA CZTERY DNI.

rozwinęło skrzydła. Ich debiut został dobrze przyjęty i pozwolił pozbyć się metki „tych od Dark Storka”.

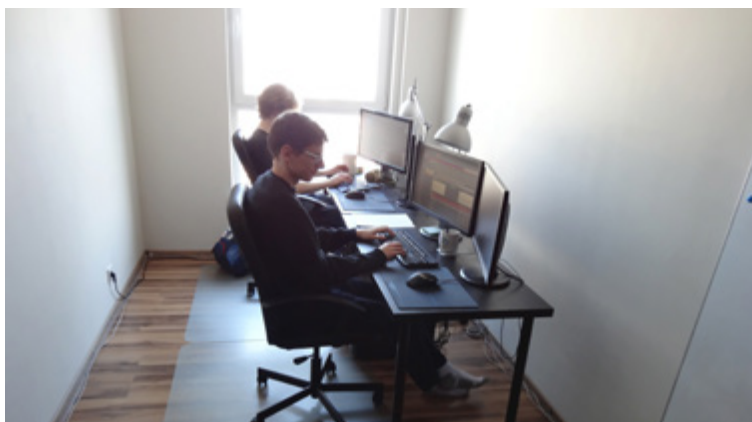
NAUKA LATANIA

Pierwsze loty bywają bolesne i w trakcie prac ekipa musiała uczyć się na błędach. Okazało się choćby, że budując zespół, trzeba zwracać uwagę nie tylko na sympatię, ale też uzupełniające się umiejętności i zdolność do wspólnej pracy. Niezbędne były przetasowania w składzie. Kilka osób musiało odejść, ale zastąpili ich inni i dziś Atomic Jelly liczy dziesięciu pracowników, których umiejętności nie ograniczają się do jednej wąskiej specjalizacji. – W naszym zespole nie może być tak, że każdy ma jedno

wygodne stanowisko. Musieliśmy się uczyć nowych rzeczy po to, aby móc przenosić moce przerobowe do jakiegoś konkretnego zadania lub w razie choroby kogoś z zespołu móc go zastąpić – tłumaczy Bartosz.

Mocno stawia się też na podtrzymanie charakteru firmy, która wystrzega się korporacyjnych standardów. Nie ma sztywnych godzin pracy. Każdy przychodzi o dowolnej godzinie i wychodzi, gdy uzna, że jego zadania zostały skończone. – Przychodzenie tutaj ma sprawiać przyjemność. Są godziny obowiązuje, kiedy spotykamy się już wszyscy i omawiamy, co robimy. Jak są problemy, to od razu je rozwiązujemy. Unikamy wielotygodniowych zadań. Wszystko dzielimy na małe części i po kolei staramy się je realizować – opisuje szczegóły pracy Atomic Jelly szef studia. – Każdy czuje się częścią zespołu, a nie trybikiem w maszynie. Jeśli ktoś ma jakiś pomysł, to staramy się go omówić, stwierdzić, czy to będzie dobre dla gry. Każdy czuje, że ma wpływ na produkcję – mówi Paweł. – Jesteśmy indykiem, ale jakościowo staramy się gonić duże gry – deklaruje z kolei Mateusz Bogacz. Oczywiście życie niezależnego dewelopera nie jest usłane różami i zespół wspomina choćby o tym, że wielu graczy

Dziś ekipa Atomic Jelly żyje jak rodzina, ale początki nie były wolne od kłótni i „docierania”.



oczekuje identycznych rezultatów niezależnie od tego, czy nad grą pracuje wielka korporacja, czy zaledwie kilka osób.

ASY PRZESTWORZY

Chęć poszerzania horyzontów sprawiła, że po wydaniu strzelanki zespół postanowił zapuścić się w zupełnie inne rejony. - Każdy z nas lubi wyzwania. Nie chcielibyśmy dzień w dzień robić tego samego, bo tak moglibyśmy pracować w większym studiu - zapewnia Robert. Sugestie ze strony obecnego wydawcy, czyli Movie Games, oraz zapal do historii zaowocowały pomysłem stworzenia symulatora lotniczego opowiadającego o słynnym Dywizjonie 303. Chociaż dziś team jest większy i nieporównanie bardziej doświadczony niż w przypadku Project Remedium, to o nudzie nie ma mowy. Wymagającym pomysłem okazało się choćby oparcie latania na fizyce. - Musieliśmy nauczyć się, jakie siły działają na samolot, jak zachowuje się maszyna i jak to najlepiej symulować - wylicza Adam Kijek. Równocześnie powstaje też część gry pozwalająca pobawić się w mechanika. Ma ona pokazać, że bohaterami byli nie tylko piloci, ale też personel naziemny. Robert uspokaja, że osoby, które nie chcą brudzić sobie wirtualnych rąk smarem, będą mogły tę część zabawy zdecydowanie ograniczyć. Dużo uwagi poświęca się też dbałości o realia historyczne. Dzięką tą zajmuje się



ZESPÓŁ POD OKIEM SZTABU PASJONATÓW DBA O ZACHOWANIE HISTORYCZNYCH REALIÓW, ALE ZASTRZEGA, ŻE PEWNE ODSTĘPSTWA SĄ KONIECZNE.

głównie Wojciech Cajgner. - Nie każdy dzień Bitwy o Anglię wyglądał tak samo. Czasem piloci otrzymywali zły zamiar, czasem Niemcy próbowali wciągnąć ich w pułapkę, raz leciały same myśliwce, a kiedy indziej bombowce, co wymagało innego rodzaju walki. To się bardzo ładnie przekłada na gameplay - wyjaśnia.

ETATOWI KONSULTANCI

Według Bartosza jedną z rzeczy, które studio musiało zdecydowanie

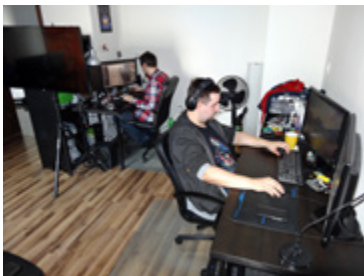
poprawić przy pracy nad drugą grą, była komunikacja z graczami. W przypadku takiego projektu jak 303 Squadron: Battle of Britain okazuje się to szczególnie istotne, gdyż wywołał on duże zainteresowanie zarówno wśród fascynatów historii, jak i awiacji. Ciągłe przychodzą więc sugestie i uwagi mogące pomóc jak najlepiej odwzorować realia. - Nawet dzisiaj wprowadzałem jakieś zmiany - podkreśla Mateusz Bogacz. Kilku szczególnie aktywnych doradców zespół nazywa „etatowymi konsultantami”. Pierwszym dużym sprawdzianem dla gry było demo, do którego dostęp dostali wspierający projekt na Kickstarterze. Ich reakcje okazały się bardzo budujące. Zdanie reszty świata powinniśmy poznać już niebawem. Bartosz Rakowski zapewnia bowiem, że pełna wersja będzie gotowa jeszcze w pierwszym kwartale 2018 roku. Ewentualne opóźnienie może pojawić się w sytuacji, kiedy zbiórka na Kickstarterze przyniesie środki umożliwiające rozszerzenie gry. Nie wyklucza też późniejszego wydania DLC, ale obiecuje, że wszelkie dodatki będą darmowe. Trzymamy za słowo. ■

✚ Pilotowanie ma być wymagające, ale dawać więcej satysfakcji niż w zręcznościówkach takich jak War Thunder.

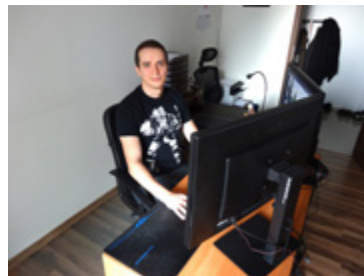
Tak niewielu



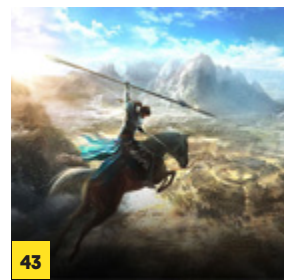
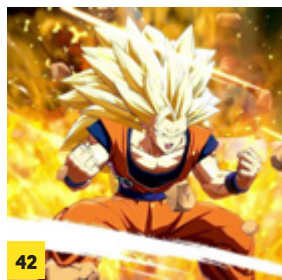
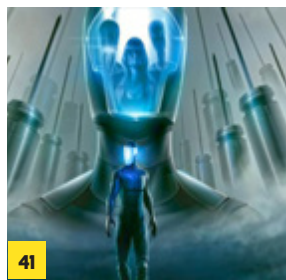
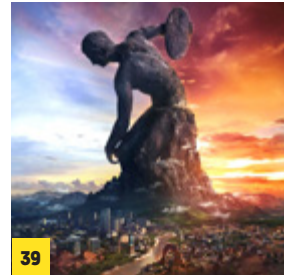
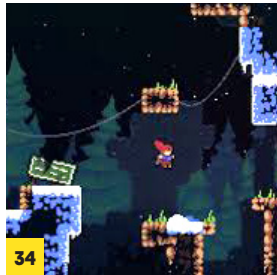
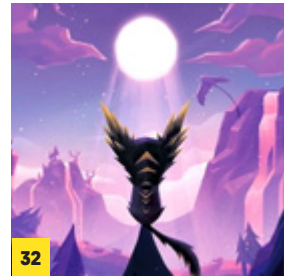
Oprócz gry powstają też filmy o Bitwie o Anglię. Brytyjski „Hurricane” doczekał się już pierwszego traileru, a rodzimy „Dywizjon 303” w końcu ma datę premiery (11 listopada). To pozwala wierzyć, że po serii zawitowań, produkcja jednak doczeka się szczęśliwego (oby) zakończenia.



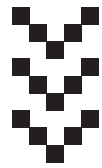
✚ Dziś Atomic Jelly, dzięki wydawcy Movie Games, ma dostęp do fachowców mogących wspomóc chłopaków merytorycznie.



✚ Kierujący studium Bartosz Rakowski zarządzania firmą musiał nauczyć się w praktyce.



P



TAK

OCENIAMY GRY

0-30

słabe

31-40

niegodne dłuższego kontaktu

41-50

średnie, miejscami przyzwoite

51-60

dobre, ale nie dla każdego

61-70

interesujące, godne

polecenia fanom gatunku

71-80

bardzo dobre

w swojej kategorii

81-90

znakomite, polecane

wszystkim

91-100

wybitne, ponadczasowe



PLAY THE GAME

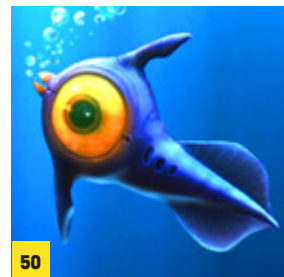
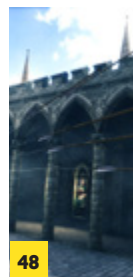
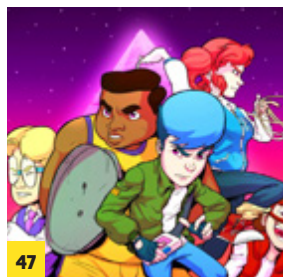
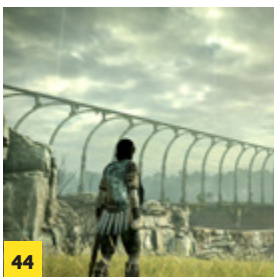


DYSKUTUJ NA

FB.COM/GROUPS/

SECRETLEVEL

W NAJBLIŻSZEJ OKOLICY ZNAJDUJE SIĘ
COŚ W RODZAJU PŁYTKAWY RAFY
KORALOWEJ, A DALEJ – NIEWIADOMA.





✚ Jest swojsko. Jedni chcą chleba, inni igrzysk... Jak dziś.

KINGDOM COME:

DELIVERANCE

In nomine patris et matris et Joannis Hus.

PC PS4 XONE

PRODUCENT Warhorse Studios **Wersja PL:** tak

✚ Wojtek Kałużyński



✚ Nietypowy proboszcz, nietypowi wierni, nietypowe „reformatorskie” kazanie, czyli memento mori po czesku.

Czesi ze studia Warhorse porwali się na grę tak ambitną, że gdy zaczęli zbierać pieniądze na Kickstarterze, nie bardzo wierzyłem, iż wyjdzie z tego pomysłu coś sensownego. Projekt RPG osadzonego w otwartym świecie odwzorującym średniowieczne Czechy, pozbawionego elementów fantastycznych, stawiającego na realistyczną mechanikę bojową bez efektownych fajerwerków. Brzmiało to tyleż obiecująco, co karkołomnie.

I faktycznie na etapie upubliczniczonych fragmentów niewiele dobrego dało się powiedzieć o tym, co wymogła ekipa Warhorse. Ani to za dobrze nie wyglądało, ani nie wciągało, a toporna mechanika mogłaby nawet świętego Aleksę doprowadzić

do szwajcarskiej pasji. Wszystkie znaki na niebie i ziemi zapowiadały historyczny czeski błąd. A jednak! Studio przedłużyło prace, napisało grę niemal od nowa, a finalny efekt jest lepszy, niż ktokolwiek mógłby się spodziewać.

Sprawdził się przede wszystkim plan wkomponowania fabuły w średniowieczne realia. Dziejowego momentu nie można było wybrać lepiej. Początek XV wieku to wszak jeden z niewielu okresów, kiedy czeska historia za sprawą rosnącej pozycji w Świętym Cesarstwie, unii z Niemcami, wojen dynastycznych, a przede wszystkim wojen husyckich splótła się w nierozwalny węzeł z historią całej Europy. Henryk – parweniuz, który nie ma w sobie nic szczególnego, nawet tycieńkiej nadnaturalnej mocy ani szczególnych predyspozycji do czegokolwiek, stanie się głównym bohaterem opowieści. Dobrze napisanej i rozpisanej na sceny, wartkiej, pomysłowej, pełnej intryg. Ale przede wszystkim więcej niż sprawnie wplecionej w rzeczywiste historyczne wydarzenia. Dzięki temu prawie od początku, nie licząc może ostentacyjnie osuwającego z regułami prologu, gra budzi ciekawość,



✚ Interfejs cokolwiek oldsकुlowy, za to przejrzysty i... dowcipny. Boletus edulis – borowik szlachetny.

angażuje i emocjonalnie, i intelektualnie. Scenariusz kariery „od zera do bohatera”, który przychodzi nam realizować, niby jest klasyczny i przewidywalny, ale na tyle wpleciony w fabułę, że pasuje doń niemal jak ulał. Poza tym został wyjątkowo sensownie zdywersyfikowany. Można rozwijać postać w różnych kierunkach: zostać mistrzem rycerskiego albo łotrzykowskiego fachu i kolejne zadania rozwiązywać na różne sposoby - honorowo albo zgoła po zbrojku.

Bez walki się jednak nie obędzie. I tu zmierzające do realizmu patenty sprawdzają się już średnio. Koordynacja ruchu z uderzeniami, blokami, kontrolowanie kierunku ataku myślą z intuicyjnością ma niewiele wspólnego. Wystarczy jednak trochę treningu, by w pojedynku jeden na jeden jakoś sobie radzić. Gdy jednak wrogów jest więcej, walka w tym systemie robi się niemożliwa do wygrania. Trzeba przyznać, że mają te pojedynki swoją dramaturgię. Nie ma tu tanecznych uników, efektownych sztychów, jakimi popisuje się choćby nasz Geralt z Rivii. Jest mozolne zmaganie. I to jest realizm! Może nieefektywny, zgrzebny, toporny, ale dający satysfakcję. Choć momentami jest jednak absurdalnie trudno. Realizm Kingdom Come najlepiej sprawdza się więc nie w przekombinowanej odrobinę mechanice walki, ale w rekonstrukcji świata przedstawionego. Tu każda piędź wirtualnej ziemi przesiąknięta jest słowiańskim duchem dawnej Bohemii: miasteczka, wioski, lasy, przydrożne oberże, zamki, kościółki, place targowe pełne żebraków, gościńce pełne pielgrzymów, ale i rozbójników nieco

Pejzaż jak ze średniowiecznej pocztówki. Pod Użycami do dziś są takie miejsca...

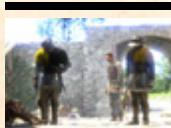


Fascynujący świat wiejskiego Wiedźmina, pozbawionego magii i podkreconych kolorów. Ale uwaga, bo to gra dla długodystansowców.

Piotr Mańkowski



1403



Akcja rozpoczyna się w 1403 roku, gdy Zygmunt Luksemburski, chcąc obalić czeskiego króla Wadawa IV, którego zresztą uwieźli, najedździe Czechy. Krwawą napaść węgierskich najemników na niepozorne, ale cenne z racji kopalni srebra, miasteczko Skalica oglądamy oczyma syna kowala – Henryka. Podczas napadu giną jego rodzice i narzeczona, a on sam ledwo uchodzi z życiem.



groźniejszych od Rumcajsa... Nawet nie chodzi o to, jak to wygląda, choć to robota przyzwoita, odwzorowująca topografię i architekturę. Chodzi raczej o przekonujące odtworzenie fizycznego i mentalnego krajobrazu średniowiecza i wyzyskanie go w konwencji bez cudów, za to z zabobonami, mitami, tańcem śmierci, scholastycznym światopoglądem... Aż szkoda, że nie znalazłem sposobu, by grać po czesku, bo angielszczyzna brzmi w tym swojskim pejzażu cokolwiek obco. Owszem, podróżując przez ten świat, mamy poczucie, że to nie jest creatio ex nihilo, widać wpływ Skyrima, Gothica, a przede wszystkim Wiedźmina. Jednak w podejściu do rozgrywki jest tu sporo oryginalnych pomysłów w „realistycznym” duchu. Właściwie wszystkie zadania z głównego wątku mają swoją dramaturgię, logicznie wynikają z rozwoju fabuły, z rozmysłem popychając ją naprzód, a poza tym łączą się z psychologią bohatera zdeterminowanego do zemsty. Zadań pobocznych jest zaś po prostu multum. Sporo dość klasycznych typu wynieś, przynieś, dostarcz, zabij, ale na szczęście często trafiają się też takie, które wymagają odrobiny myślenia. I to się chwali.

Da się przy tej grze spędzić naprawdę ciekawych kilkaset godzin bez znużenia, aczkolwiek nie do końca bez irytacji. Denerwuje „realistyczny” system odżywiania, bo co by nie robić, to bohater co kilka chwil marudzi, że głodny i coś by zjadł. Mordują mu

rodziców, a on narzeka, że mu w brzuchu burczy. Ot, głodomór! Na szczęście w najnowszej łacie to wieczne domaganie się zarcia zostało nieco ograniczone. Udało się wyeliminować niektóre bugi, ale trafia się ich i tak za dużo. Na atrakcje w postaci zaklinowania się na schodach albo utknięcia w krzakach, albo tajemniczego zniknięcia z mapy jakieś postaci trzeba się więc z góry przygotować. Co może być o tyle kłopotliwe, że system zapisu jest dość restrykcyjny. Gra automatycznie zapisuje się w kluczowych momentach. Zapisać stan samodzielnie można tylko wtedy, gdy położy się bohatera spać albo wypije kielonek bimbru zwanego zbawiennym sznapssem. W sumie rozumiem intencje autorów, ale gdy wskutek jakiegoś zbiegu okoliczności trzeba cofnąć się o godzinę, nawet świętego Jana Nepomucena z Pragi szlag by trafił. Gdyby udało się poprawić niedoróbki, załatać największe błędy, a przede wszystkim lepiej zoptymalizować grę, zlikwidować zacięcia i wolno wczytujące się lokacje, byłby Kingdom Come grą lepszą, ale i tak jest bardzo dobrze. ■

Rozlały rzeki, pełne zwierza bory. I pełno zbrojów na drodze.



82

Ogromny potencjał, rozmach i surowy realizm, jakiego nie ma w Wiedźminie. Plus trochę błędów.

Avernum 3

Ruined World

PC MAC

PRODUCENT Spiderweb Software Wersja PL: nie

■ Paweł Schreiber

Panie i panowie, skandal. Recenzujemy właśnie w Pixelu grę, która niby właśnie wyszła, a naprawdę ma 21 lat, więc w Stanach mogłaby już legalnie kupować alkohol. Avernum 3 (2018) to remake gry Avernum 3 (2002), która z kolei jest remakiem Exile 3, niepozornej, ale wspaniałej gry RPG wydanej w styczniu 1997 roku przez Spiderweb Software, czyli niejakiego Jeffa Vogela.

Oczywiście, między Exile 3 a ostatnim Avernum jest ogromna przepaść – zmieniła się i oprawa, i mechanika, i łatwość obsługi – ale fabuła, zadania, a nawet część dialogów pozostały takie samiusieńkie. I bardzo dobrze! Gry Vogela są na tyle udane, że warto je przedstawiać kolejnym pokoleniom graczy.

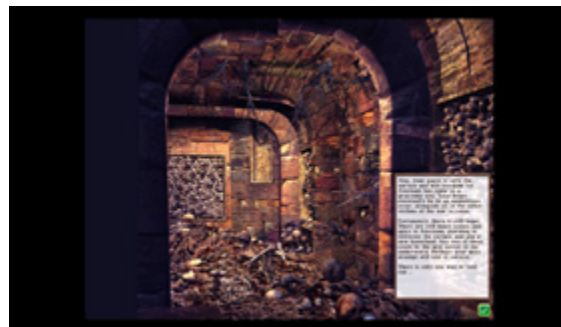
Z początku trzeba się przygotować na szok, który pewnie nie każdy przetrzyma: oprawa gry to wycieczka w zamierzchłą przeszłość. Prosta grafika izometryczna z minimum bajerów i animacji, do tego kilka dźwięków i muzyczek na krzyż. Jeżeli ktoś nie lubi przy graniu uruchamiać wyobraźni, będzie miał ciężko. Ale kiedy już przebijemy się przez tę

warstwę, okazuje się, że – jak zwykle w grach Spiderweb, o której to firmie pisaliśmy w Pixelu #03 – trudno się od Avernum 3 oderwać. To kolejny rozdział sagi opowiadającej o podziemnej krainie Avernum, którą okrutne naziemne Imperium wykorzystuje jako kolonię karną. W dwóch poprzednich częściach mieszkańcy podziemi powoli stawali na własnych nogach, a w trzeciej znajdują wreszcie drogę na powierzchnię. To największa i najbardziej ambitna ze wszystkich części serii. Obejmuje ogromny kontynent pełen miast, wiosek i lochów, a do tego dwa piętra podziemnego świata, do którego wracamy, żeby w pełni rozwickać tajemnicę plag, które dręczą mieszkańców Imperium. Świat zmienia się tak dynamicznie, że kiedy działamy zbyt słamazarnie, możemy doprowadzić do całkowitego zniszczenia całych miast.

Wciąż nie napisałem jednak, na czym polega magia Avernum 3. A sprawia ona, że spora część przepięknych graficznie tytułów RPG, które dziś wychodzą, mogłaby grze Vogela co najwyżej parzyć kawkę. Można tu pewnie wspomnieć o wielu rzeczach: solidnie pisanym tekście,



■ Wybrałbym się ja z Ogródzieńca na ojcowiznę, żeby w polu pinądz czupać, ale żem skafandra nie orobił i klapcęgów nie szło znaleźć...



■ ... a że w Czermej kuzyn mój ciągił za sznurki i robotniki u niego liczne byli, to i ja tam zaszedł...

przemysłanej i logicznej konstrukcji świata, wymagającej kombinowania turowej walce... Ale najważniejsze jest chyba poczucie nieliniowego odkrywania zakamarków ogromnego świata. Po prostu wiemy, że za każdym rogim coś na nas czeka: ukryty skarb, pozostałości dawnej bitwy, szukający spokoju nieumarły albo miejscowy rolnik, który opowiada nam o swoich krowach. Widać, że to świat tworzony z uwagą i sercem, bez pustego wypełniacza. W nim po prostu chce się odkrywać wszystko, co się da, podobnie jak w nowej Zeldzie czy Super Mario Odyssey (porównania nie na wyrost). Twórcy wielkich, pięknych i pustych światów, których dzisiaj w grach mnóstwo, powinni pójść do Vogela na korepetycje. Jego gry kupuję od dekady, mam w kolekcji wszystko, co zrobił, i nigdy się jeszcze nie rozczarowałem. ■



■ ... ino mówią, że z biegiem lat człowiek starszy się robi, nie młodszy, tedy lekką pracę u nich żem dostał. Nu i kontrol w lochach czynić trza, bo tam dziwulungi jakieś bobrowali i bitkoiny se biera.

75

■ Kolejna świetna gra od klasyka cRPG. Ci, którym nie przeszkadza archaiczna oprawa gry, mogą do oceny dodać 10 punktów. Jeff Vogel osiąga niemożliwe i pięknie nawiązuje do tradycji, gdy zespoły twórców gier były kameralne.



UFC 3

■ PC ■ PS4 ■ XONE

PRODUCENT EA Sports **Wersja PL:** tak

■ Zdan

Potęźny podbródkowy Ngannou łąduje na szczęście Overreema. Holender pada i od razu wiadomo, że jest już po walce. Knock-out jak się patrzy. Na tapetę można wziąć też rasowy oklep, jaki zebrał Brock „Bestia” Lesnar od Caina Velasqueza. Dla takich walk oglądam MMA.

Jednych bawią kulanki w parterze, skomplikowane duszenia czy dźwignie. Ja lubię dwóch potężnych typów, którzy zamierzają zrobić sobie po prostu krzywdę. UFC dostarcza mi co i rusz takich wrażeń. Jak w tej kwestii prezentuje się trzecie podej-

ście EA do materii krzywdzenia oponenta (lub oponentki...) w klatce?

Wiecie, co opisuje tę grę w przypadku fana MMA, którym ja, jak najbardziej, jestem? Jest to jedno słowo: frajda. To taka mała dziecięca wręcz radość, gdy mogę wybrać Nate'a Diaza i zetrzeć z twarzy McGregora jego dumny uśmieszek. W to się po prostu dobrze gra. Zawodnicy prezentują się znakomicie, a ich ruchy wyglądają lepiej niż kiedykolwiek. Potężny sierpowy ma swój ciężar i naprawdę czuć go inaczej niż szybki, punktujący prosty. A gdy udaje się idealnie trafić kopniem boczny w głowę oponenta, gdy ten próbuje do nas dojść, to uśmiech sam zakwita na twarzy. Dla takich momentów warto sięgnąć po tę grę. Problemy niestety zaczynają się, gdy zejdziemy do parteru i zaczniemy próbować wszelkich duszeń, trzymań czy wyrwania się ze wspomnianych. Tutaj niestety system siada, a komputer okazuje się kanciarzem.

■ Powyżej możemy zaobserwować moment przed kolizją Planety Twarz z Kometą Pięć. Jak możecie się domyślić, skutek takiego zderzenia bywa opłakany dla jednej ze stron...

■ Mała drzemka w ringu oraz kierujący rytualnym tańcem łysy facet w czarnej koszuli. Wiem - zabawny obrazek, nieprawdaż?

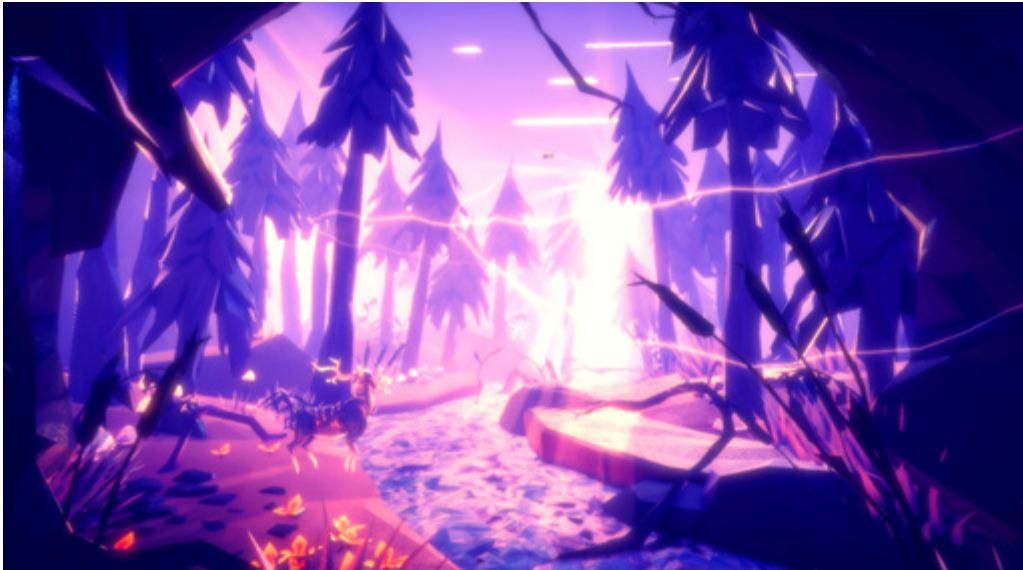
Na szczęście zawsze można po prostu go obalić i wbić oblicze prosto w matę, co też regularnie czyniłem. Cieszy oko mnogość trybów dla jednego gracza. Mamy standardową karierę, czyli drogę „od zera do bohatera” na szczyt UFC. Tutaj znów - frajda, gdy nasz Janusz z Warszawy klepie po twarzy mistrza Miocica. Nawigowanie pomiędzy promowaniem swoich walk a treningami potrafi być nużące, ale to właściwie tylko dodatki do mięsa, czyli walki. Trochę szkoda, że nie są bardziej rozbudowane. Mimo to sama walka wszystko wynagradza. Dobrze, że mamy opcje starć bez parteru lub tylko w parterze - dla każdego coś miłego.

Fanom MMA/UFC gra powinna się spodobać. Mankamentem może być kulejąca mechanika parteru i dość ograniczone tryby gry. Całość jednak po prostu jest przyjemna i chce się stoczyć jeszcze jedną walkę, by odegrać się albo spróbować innej metody wykończenia oponenta. A już gra z żywym przeciwnikiem może naprawdę zmienić się w istną partię szachów w klatce, gdzie dystansem próbujemy wyczuć oponenta i nie wpaść w sidła jego rąk, łokci czy kolan. Ja bawiłem się znakomicie i idę dalej działać Januszem z Warszawy! ■



PIXEL 78

■ Świetny model walki w „stojce”. Znakomite odwzorowanie ruchów zawodników i ich wyglądu. Problemy z walką w parterze oraz proste i ograniczone tryby gry – kariery oraz Ultimate Team.



Fe

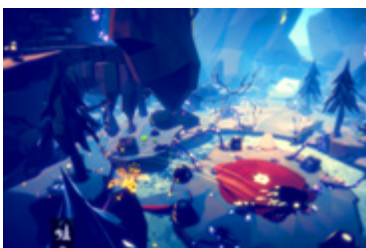
PC PS4 XONE

PRODUCENT Zoink Wersja PL: nie

Michał R. Wiśniewski

Szwedzkie studio Zoink pod egidą Eletonics Arts (i za kasę z Unii Europejskiej) postanowiło zaprosić graczy do magicznego, nordyckiego lasu. Naszym przewodnikiem będzie tytułowy Fe, stworek przypominający skrzyżowanie liska i wiewiórki, jedna z najsympatyczniejszych postaci, jakie w ostatnich czasach pojawiły się w grach wideo. Od uroczyego pyszczka z ostrymi ząbkami po łapki, w które potrafi chwycić przedmioty – Fe to chodząca słodycz.

To gra, w której nie ma dialogów. Inaczej – nie ma dialogów w żadnym ludzkim języku. Bo ze wszystkim, co żyje, możemy porozumieć się zwierzęcym śpiewem. Fe potrafi poszczekiwać z cicha, ale i głośno zawyć. Potrafi też się uczyć pieśni



innych zwierząt i śpiewać je tak, żeby las odpowiadał. A ten las żyje. Żyją zwierzęta i żyją rośliny. Czułe na pieśni Fe, kwiaty rozwijają pąki, odpowiadają fluorescencyjnym światłem, wskazują drogę i pomagają w podróży.

Trochę The Journey, trochę Shadow of Colossus – narracja bez słów, historia odkrywana z rysunków na kamieniach (rzecz zainspirowana skandynawskimi runami, które można znaleźć w prawdziwych lasach północy). Z immersji wytracają jedynie podpowiedzi, jakby twórcy uznali, że wskazówki ukryte w symbolach i wnioski wynikające z interakcji to za mało, żeby gracze opanowali sztukę poruszania się po trójwymiarowym lesie. Pojawiają się więc komunikaty objaśniające nie tylko klawiszologię, ale i czynności („schowaj się w krzakach”, „podążaj za ptakiem”).

Las jest mroczny, ale ten mrok jest przyjacielem Fe. Jaskrawe światło

➤ Czy gry to sztuka? Oto jeleni na rykowisku, klasyczny temat malarskich wyrobników. Mnie się podoba.

➤ Na obrazkach tego nie widać, ale aktorzy imitujący głosy zwierząt wykonali kawał dobrej roboty.

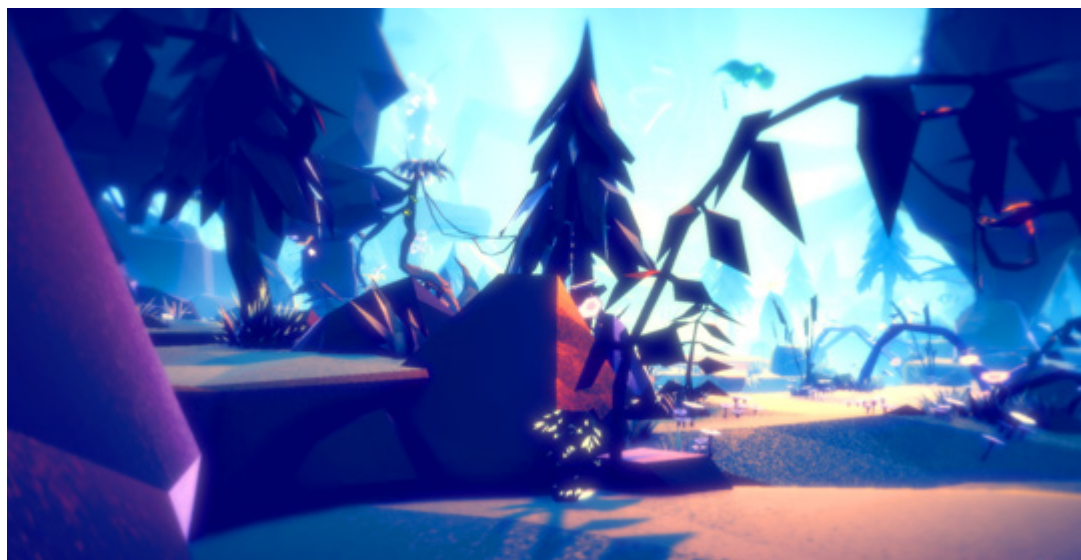
zwiastuje kłopoty: dwunogie cyklopy, które nie śpiewają, tylko omiatają wszystko reflektorami i atakują laserową wiązką. Jaką tajemnicę skrywają te obce dla lasu istoty, to właśnie główna zagadka gry. Mały Fe nie potrafi się przed nimi obronić. Może jedynie się ukryć i liczyć na to, że znajdzie się ktoś większy, kto da sobie z nimi radę.

Las to trójwymiarowy, wielopoziomowy labirynt, pełen zakamarków i małych sekretów. Tablice z obrazkami, kryształki dające nowe zdolności (jak ważna możliwość wspinania się na drzewa, albo szybowania). Elementy platformowe potrafią być frustrujące, zwłaszcza gdy jeden nieudany skok sprawia, że Fe ląduje na dnie wąwozu i trzeba wspiąć się od nowa. Czasem nie wiadomo też, co dalej – jedyną podpowiedzią są wtedy świecące punkty na (znów – psującej immersję) mapie.

Niedociągnięcia samej gry wynagradza przeżycie – uczucie zagubienia w lesie, nawiązywanie kontaktu z innymi stworzeniami, cudowna harmonia rozśpiewanej przyrody. ■

71

■ Nastrojowa trójwymiarowa platformówka z ciekawym pomysłem i paroma niedociągnięciami samej rozgrywki, wynagrodzonymi przez piękną, stylizowaną oprawę graficzną, muzykę i możliwość zanurzenia się w pełnym życia lesie. ■

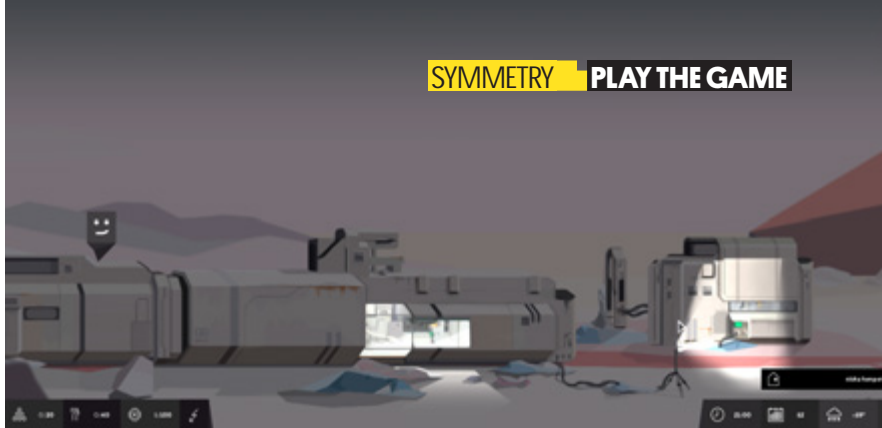


Symmetry

PC ■ MAC ■ PS4 ■ XONE

PRODUCENT Sleepless Clinic Wersja PL: tak

Voyager



Symmetry zabiło mi ćwieka. Musiałem niemal zarwać noc, żeby ogarnąć kryzysowe zarządzanie modułami przetrwalnikowymi dla kilku lekko sponiewieranych szczątków jakiejś tajnej misji na pewnej planecie. Zabrakło mi dobrego wprowadzenia w fabułę, ale cóż – jak to mawiają fantaści: wkładaj kombinezon i w drogę. A właściwie na wykopki...

Cała rozgrywka w Symmetry do złudzenia przypomina This War of Mine, jednak z uproszczeniami w rozgrywce. Wyobraźmy sobie niewielką grupę ocalałych osobników, walczących o przetrwanie w mroźnych okolicznościach natury (prawda, że pachnie Frostpunkiem?). Wszystko własnymi rękami, odzianymi w kombinezon i kilka zdobytych techniki. Symmetry to tak naprawdę ekonomiczny symulator przetrwania, w którym kolekcjonujemy dwa rodzaje zasobów: szczątki elektroniczne i drewno. Pierwsze z nich służą do napraw i usprawniania osprzętu bazy. Są też kluczowe do osiągnięcia głównego celu: naprawy statku kosmicznego. Drewno z kolei stanowi paliwo ogrzewające

stację (mimo że tuż obok stoi sobie moduł elektrowni).

Brzmi nieskomplikowanie? Kłopoty dopiero nadchodzą, bo trzeba będzie jeszcze zadbać o produkcję żywności, naprawy wiecznie psującego się ekwipunku oraz kondycję załogi. Już przy trójce bohaterów robi się z tego niezłe zamieszanie, w nieco późniejszym etapie rozgrywki będzie jeszcze trudniej. Grunt, że na starcie właściwie jesteśmy skazani na porażkę. Nie ma szans, by nie zrobić kuku nieporadnym mieszkańcom niegościnną planetą, a to zapominając o chwilach relaksu, żywności czy ogrzaniu pracowitych ludzików. Jeden element bardzo mi doskwierał w Symmetry. Nie, nie chodzi tu o permanentną śmierć bohaterów

❖ Mród, mrok i niegościnna planeta. To jednak nie oznacza, że bohaterowie tej opowieści muszą kraść po bazie ze skwaszonymi minami.

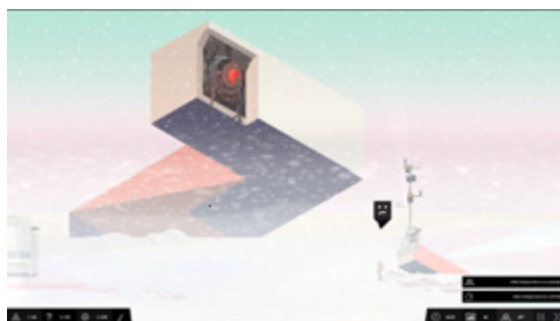
❖ Rozwijane menu kontekstowe postaci umożliwia sprawnie wydawanie rozkazów. Szkoda, że znaczniki zmęczenia i sytości nie zostały przypisane do głównego panelu informacyjnego.

❖ A jeśli to wszystko ma jeszcze drugie dno? Chwile poświęcone na odczytanie opowieści przedstawionej w formie komunikatów i dialogów odślaniają krótką, przewrotną opowieść.

czy brak wyraźnych ostrzeżeń o tym, że wypuszczamy na mróz przemęczonego pracownika. To raczej błąd w grze, który spowodował, że jedna z postaci po prostu zniknęła, a jej smutny uśmiezek widoczny był tylko na podglądzie.

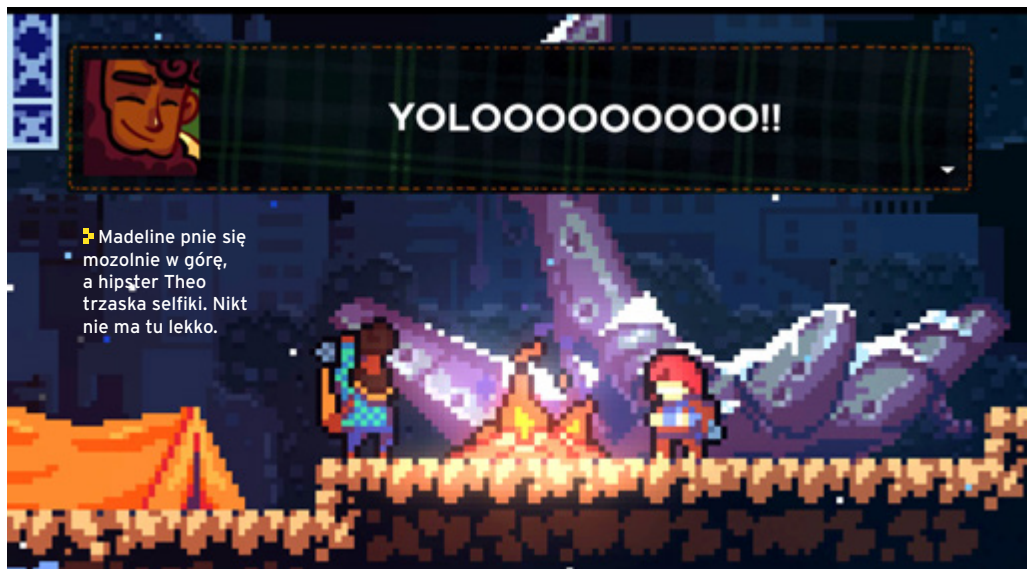
Wprawny strateg rozgryzie Symmetry w kilka godzin, uważnie kontrolując stan zdrowia i zasobność żołądków poszczególnych bohaterów oraz wskazania przerośniętej stacji pogodowej. Po przejściu części fabularnej pozostanie tylko tryb przetrwania, który wygląda niemal identycznie jak podstawowa gra. A sama fabuła... cóż, podczas strategicznego myślenia wstawki tekstowe właściwie tylko rozpraszają i niewiele wnoszą do samej gry.

Symmetry jest całkiem zgrabną, ale bardzo krótką strategią, nastawioną na przetrwanie, z oryginalną oprawą graficzną. Do momentu osiągnięcia celu chętnie się do niej wraca i szuka nowych rozwiązań. Niestety, są i elementy źle zbalansowane w rozgrywce. Jedno z takich odkryć umożliwiło mi całkiem sprawne dotarcie do krańca tej obiecującej, ale nieco za krótkiej opowieści. Zabrakło złożoności This War of Mine, fabuły jak w Waking Mars czy prostej radości z kopania w ziemi jak w Diggersach. Mimo to przez kilka godzin dobrze się bawiłem. ▬



64

■ Ekipa z Bielska Białej ma już na koncie kilka tytułów, ale Symmetry to jej największy projekt, próbujący iść w ślady This War of Mine. Ciekawa historia i wiele dobrych rozwiązań, mimo wszystko jednak cały czas czekam na Frostpunka.



Madeline pnie się mozolnie w górę, a hipster Theo trzaska selfiki. Nikt nie ma tu lekko.

Celeste

PC ■ MAC ■ PS4 ■ XONE ■ SWITCH

PRODUCENT Matt Makes Games Inc. Wersja PL: nie

Paweł Schreiber

Zwykle nie przepadam za arcytrudnymi platformówkami, w których liczy się każdy ułamek sekundy i każdy milimetr. Mam wrażenie, że traktują mnie jak sierżanta z „Full Metal Jacket” Kubricka: kiedy tylko coś mi się, nie daj Boże, uda, szybko udowadniają mi, że jestem nikim i nikt nie będzie po mnie płakał, kiedy umrę. Wiadomo, to gry nie dla każdego.

Tak przynajmniej myślałem do czasu, kiedy zagrałem w Celeste. A Celeste działa tak, jakby sierżanta z FMJ zastąpić w koszarach siostrą miłośniczką. Różnica jest niesamowita. Podobnie zresztą, jak ta gra.

Kiedy Madeline postanowiła, że musi się wspiąć na górę Celeste, nie wiedziała jeszcze, że w drodze na szczyt podróży napotykają dziwne wizje i postaci. Że trafi na przykład na pana Oshiro, który mieszka samotnie w opuszczonym hotelu i obsesyjnie czeka na gości. Uroczyście wita Madeline i prowadzi ją do apartamentu prezydenckiego, ale nagle coś w nim pęka – i dostrzega koszmarny, przerażający bałagan, popękane ściany, pajęczyny i brud, którego już się nie

da zmyć. Świat wali mu się na głowę. Panie Oshiro, proszę spokojnie oddychać, mówi Madeline, ale pan Oshiro już się dusi świadomością, że z tym bałaganem się po prostu nie da i nic, nigdy, nikt (patrzę na swoje biurko i doskonale go rozumiem). A Madeline na to – spróbujmy. I krok po kroku, przechodząc kolejne najeżone kolcami i przepaściami pomieszczenia, sprzęta kolejne zakamarki hotelu. Jest trudno, czasami koszmarnie, ale kiedy przechodzimy kolejne, coraz bardziej onieśmialające pomieszczenia, oddychamy coraz spokojniej. Nawet przy największych wyzwaniach gra nie ma przytłaczać. Nie ma też do niczego zmuszać, tylko raczej zachęcać. Stąd jedni mają możliwość bezkarnego włączenia ułatwień (od spowolnienia czasu po nieśmiertelność), a prawdziwi weterani mogą zbierać umieszczone w niedostępnych miejscach znaleziska albo odnajdować ukryte, dużo trudniejsze warianty etapów



Matt



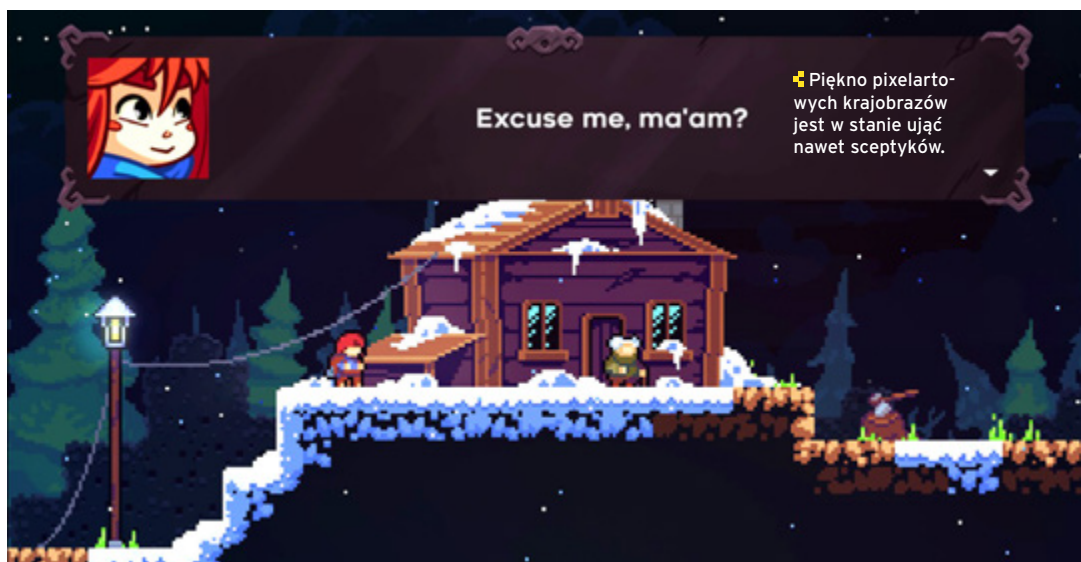
Autor Matt Thorsen rozpoczął od pisania gier we Flashu oraz na programie Game Maker. Teraz stworzył z grupką przyjaciół Celeste.

(oglądałam właśnie czterdziestosekundowy filmik z arcytrudnego przejścia takiego poziomu; autor dodaje, że zajęło mu to w sumie dwie godziny i kosztowało 857 zgonów bohaterki). Celeste to gra nie o szukaniu granic swoich możliwości, tylko o szukaniu w sobie wewnętrznej siły.

Tak się tylko składa, że czasem jedno wiąże się z drugim – jak w przypadku głównej bohaterki. Szybko się orientujemy, że góra, na którą się wspina, jest odbiciem jej osobistych lęków i problemów. Są przerażające i przytłaczające. Mistrzostwo twórców Celeste polega na tym, że gracz to przerażenie i przytłoczenie trudnościami czuje. A determinacja Madeline, żeby wciąż iść do góry, wbrew temu, czego się boi, staje się też determinacją samego gracza. Widziałem wiele gier, które próbowały budować taką równowagę emocji po obu stronach ekranu, ale żadnej nie udało się to tak dobrze. Wszystko tu współgra: niepokojący, ale też pełen ludzkiego ciepła scenariusz, świetna pikselowa grafika, piękna muzyka, a do tego kapitalnie zaprojektowane poziomy z kilkoma piętrami trudności. W toku swojej wspinaczki Madeline mądrzeje, a gracz razem z nią. W tym, co Celeste próbuje osiągnąć, jest grą po prostu doskonałą. ■

89

Grą arcytrudną, a przystępną. Platformówka poruszająca jak mało która gra fabularna. Gra zręcznościowa, dzięki której lepiej zrozumiesz siebie. Niemożliwe? Sprawdź.



Piękno pixelartowych krajobrazów jest w stanie ująć nawet sceptyków.

21-22 maja 2018 Kraków, Centrum Kongresowe ICE

Digital Dragons

Największa konferencja branżowa w centralnej Europie



100 specjalistycznych wykładów



60 gier niezależnych z całej Europy



450 firm z branży



1500 uczestników

Zarejestruj się już dzisiaj!

Z kodem **PixelDD** otrzymasz **10% zniżki**.

www.digitaldragons.pl

Kod jest ważny do 30.04.2018 r.



Digital  Dragons

 **KRAKOWSKI
PARK
TECHNOLOGICZNY**



PRODUCENT Creative Assembly **Wersja PL:** tak

Sir Haszak

Jeśli ktoś ma wątpliwości, czy starożytni znali blitzkrieg, powinien odwiedzić Arenę. Koncepcja tej gry z początku mnie nie porwała: dwie armie, w każdej po 10 graczy prowadzących po trzy oddziały, jedna mapa z dwoma obozami i konieczność zdobycia obozu przed upływem czasu lub chociaż zdobycia przewagi militarnej.

Nijak się to ma do epickich pojedynków w Total War, które są rozgrywane w innym tempie, w innej skali

i (zazwyczaj) przy zachowaniu pełnej kontroli nad przebiegiem wydarzeń na mapie. Poza tym jakoś ciężko znoszę grę multi. Zawsze jednak należy dać szansę.

PRAWIE JAK W TOTAL WAR

Wybór frakcji na etapie zamkniętej bety postawił mnie przed wyborem między Rzymianami, Grekami i Barbarzyńcami (niektórzy występowali incognito - tylko z wąsami). Każda z tych frakcji ma inny rodzaj oddziałów, którym warto walczyć na początku. Odpowiednio piechotę, łuczników i konnicę. Wraz z postępami w grze dochodzi artyleria i działa oblężnicze. Gdy czytasz te słowa, dostępna jest jeszcze Kartagina, którą wprowadzono wraz z początkiem otwartej bety.

Łucznicy wroga zmuszeni do walki wręcz - marzenie senne każdego wodza.

Zaraz po wybraniu wodza można dołączyć do gry. Początkowo armia złożona z jednostek 10 graczy potyka się z botami. Po osiągnięciu pewnego poziomu dowódcy i umiejętności zaczynamy rywalizację z ludźmi.

Każdy z graczy prowadzi trzy oddziały o określonej liczebności i poziomie morale. Dzięki prowadzeniu aż trzech oddziałów, można samodzielnie wykonać obejście wroga ze skrzydła czy zajście od tyłu. Po takiej akcji gwałtownie spada morale przeciwnika i możemy spokojnie zająć się jego liczebnością. Przy okazji mamy dowód, że główne cechy walk ze świata Total War zostały zachowane. Krycie oddziałów w lasach czy na polach uprawnych i atak z zaskoczenia, ostrzał ze wznieśień czy właśnie atakowanie nie od frontu prowadzą do małych zwycięstw. Podobnie jak zabicie dowódcy oddziałów wroga: wtedy mocno i na stałe spada im morale.



Każdy oddział oprócz specyficznych umiejętności może używać także lepszej broni i zbroi. Kupujemy je za zdobyte doświadczenie.

JEB...Ć ŁUCZNIKÓW!

Jednak skala bitew sprawia, że najczęściej manewry wykonuje się zespołowo, tym bardziej że Arena premiuje współdziałanie. Podobnie jak w klasycznym



☒ Czasem zdarza się przejść niezauważonym przez wroga do opuszczonego przez niego obozu.



wspierających nas łuczników, którzy doskonale wiedzą (?), co robią. Strzelcy nagminnie walą we własną piechotę, dożynając watahy, w nadziei zdobycia punktów za zniszczenie oddziału. Gdy żołnierzy przeciwnika jest 500, a naszych piechurów 10 tysięcy, strzały głównie trafiają w naszych. Apele o wstrzymanie takiego ognia często nie skutkują. Choć istnieją kary za friendly fire, nie zniechęcają graczy do takich zachowań. Twórcy gry starają się edukować, a nie karać. Nie zmienia to faktu, że problem friendly fire jest obecnie jednym z najpilniejszych do rozwiązania.

W interesującym przebiegu bitew duży udział mają mapy. Na niektórych walczymy na ulicach miast, na innych zdobywamy wzniesienia i podążamy przez jary, lasy i pola porośnięte wysokimi zbożami. Mnóstwo miejsc, gdzie można się skryć. Są także wieże obserwacyjne. Po ich przejściu widzimy jednostki wroga na dużym obszarze. Choć tylko nieukryte. Walki o takie miejsca bywają zażarte.

Po walce za srebro oraz punkty doświadczenia zdobyte przez dowódcę i każdy z oddziałów z osobna ulepszymy naszą kieszonkową armię lub

■ Plecak

☒ Każdemu oddziałowi można dokupić przydatne wyposażenie. Na przykład greccy łucznicy mogą wybierać spośród strzał zadających większe obrażenia cięte, o większym zasięgu, o większej przebijalności pancerza lub zapalających.

odblokowujemy lepsze wersje jednostek. Każdy z dowódców ma także swoje drzewko umiejętności, które rozwijamy.

Oczywiście gra nadal jest testowana i zdarzają się denerwujące błędy. Jednak już w obecnej wersji widać, że mimo szybkości starć i postawienia na maksymalnie pięć typów jednostek każda bitwa to inna historia dla każdego z graczy. Nawet po tej samej stronie mogą trafić się „przegraní” – rozbić na początku starcia – i zwycięzcy kończący potyczkę w obozie wroga. Dynamicznie zmieniająca się sytuacja na mapie zmusza do czujności, by dostrzec sojusznika w potrzebie i samemu nie wpaść w kłopoty.

Kości zostały rzucone! Można je ogryźć i ruszać do boju. ■

TW każdy rodzaj broni ma swoją specyfikę i wymaga innego sposobu gry. Konnica lubi szarżę, a nie cierpi długiej walki w zwarciu. Łucznicy nie lubią starć wręcz (szczególnie szarż konnicy), a piechota ostrzału. Dlatego samotna wyprawa łucznikami ku obozowi wroga jest znakomitą receptą na klęskę. Nie ma nic piękniejszego niż związanie wroga od czoła i podziwianie, jak przytomny sojusznik dowodzący konnicą spada mu szarżą na plecy i natychmiast załamuje morale. Albo gdy między naszych łuczników a szarżującą na nich konnicę wroga wchodzi oddział piechoty. Agresja, obrona, wsparcie udzielone sojusznikom i udział w przejściu obozu wroga liczone są do ostatecznej punktacji starcia pokazywanej na zakończenie i decydującej o zdobytym doświadczeniu.

Zdobywane w trakcie walki trofea za załamanie oddziału wroga, jego rozbić czy zniszczenie prowadzą jednak niekiedy do patologii. Co prawda można oberwać z należącej do sojusznika katapulty, ale najczęściej traci się ludzi z powodu

81

☒ Zadziwiające połączenie taktycznej głębi z przystępnością w bitwach zajmujących najwyższy kwadrans. Szybkie i błyskotliwe, ale wymaga jeszcze poprawek i... wychowania graczy.

☒ Bitwa przypadająca w walentynki miała przez chwilę adekwatny plan taktyczny.



COD WWII: The Resistance

■ PC ■ PS4 ■ XONE

PRODUCENT Sledgehammer Games **Wersja PL:** tak

■ Murmur



■ Nowy rozdział walki z zombie to dużo ciasnych korytarzy i poczucie, że absolutnie nie wiesz, co zrobić, aby pchnąć historijkę do przodu.



rozczarowaniem okazała się nowa misja w trybie wojny - Operation Intercept - rozgrywana we Francji. Moim głównym zastrzeżeniem jest fakt, iż nie wnosi ona wielu nowości, jeśli porównamy ją do trzech scenariuszy wojennych z podstawki. Przyznam nawet, że o ile uwalnianie więźniów, w tym przypadku członków francuskiego ruchu oporu przebiega w miarę naturalnie, tak próba zniszczenia kilkudziesięciu radiostacji powoduje niezły kocioł i deszcz granatów. Zresztą tradycyjnie eskorta czołgu również zmienia się szybko w slalom między eksplodującymi niespodziankami. Na razie mój ulubiony scenariusz, czyli Operation Neptune, nie jest zagrożony.

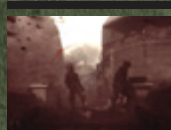
Pozostał jeszcze nowy rozdział w historii o zombie nazistach, zatytułowany Darkest Shore. Nie zagłębiając się w szczegóły, trafiamy na wyspę opanowaną przez łaknące mózgi mutanty, gdzie musimy odnaleźć pewnego gościa. Scenariusz nie różni się jakoś diametralnie od poprzedniego, z tym że odniosłem wrażenie, iż zombiaków jest znacznie więcej, a zagadki nieco bardziej chaotyczne, przez co dobrze jest mieć u boku kogoś, kto już wcześniej zmierzył się z Darkest Shore. ■

oto pierwszy dodatek do Call of Duty WWII zatytułowany The Resistance, ekskluzywnie wydany w pierwszej kolejności na PS4. Z tej okazji zorganizowano pięciodniowy event, dający szansę trochę „poeksplić”. Sam z przyjemnością skorzystałem z tej okazji i, sądząc po liczbie graczy na pierwszych poziomach trudności, było widać, że nie tylko mi zrobiło się goręcej na myśl o łatwym levelowaniu.

Ale do rzeczy. Single, out. The Resistance to impreza tylko dla lubiących towarzystwo żywiłowo reagujących sąsiadów ze wschodu czy rodziców, którzy zapomnieli wyłączyć mikrofon, dając go dziecku dla świętego spokoju. Wraz z dodatkiem dostajemy nowy scenariusz wojny, trzy mapy multi i oczywiście kolejny rozdział o zombie nazistach. Czy to dużo, czy mało? Hm, wystarczająco. Tym bardziej, że dodatkowo

■ Wygranie pojedynku na jednej z nowych map daje sporo satysfakcji.

■ Szaniec



Wojenna kwatery Hitlera w Gierłoży. Stąd między innymi dowodził wojskami nacierającymi na ZSRR.

To tutaj 20 lipca 1944 zorganizowano zamach na życie Adolfa. Bez powodzenia. Kwatera umiejscowiona została w samym sercu Mazur, w otoczeniu lasu. Na kompleks składało się około 200 budynków. Aktualnie Wilczy Szaniec otwarty jest dla turystów i nadal robi wrażenie swoim rozmiarem.

otrzymujemy też trochę nowej zawartości w postaci na przykład broni. Nowe mapy multi najszybciej można podsumować słowami: każdy znajdzie coś dla siebie. Zresztą jedną z nich fani CoD będą kojarzyć. Mowa o Occupation, która stanowi powtórkę z Modern Warfare 3. Jest to idealna mapa właściwie dla każdego, bez względu na to, czy lubicie przyzciać się ze snajperką, czy wolicie bardziej kontaktowe rozwiązania. Kolejna mapa, Anthropoid, przenosi nas do Pragi. Biorąc pod uwagę, ile razy zostałem na niej zdjęty ze snajperki, wnioskuję, iż fani tego typu broni wyjątkowo ją sobie upodobałi. Nie pamiętam, kiedy ostatnio czailem się w krzakach, więc o wiele lepiej czułem się na ostatniej mapie - Valkiria, która przenosi nas do Polski, a konkretnie do Wilczego Szańca. Tutaj walka jest o wiele bardziej dynamiczna, a przy tym konstrukcja mapy pozwala na stosowanie różnych strategii. Niewielkim, ale jednak



■ The Resistance uważam za udany pierwszy dodatek, ale chciałbym poczuć większy powiew świeżości. W zasadzie wszystko to już było i rezygnując z tego DLC, życie nie stanie się uboższe. Jeśli jednak spędzacie sporo czasu z CoD w multi, to nie będziecie żałować zakupu.



✚ Postanie na dno floty przeciwnika jest godne wpisu w annałach.

✚ Liverpool znalazł się pod wpływem miast przejętych przez Mongołów i zaraz wybuchnie w nim rebelia.

Civilization VI: Rise and Fall

PC MAC

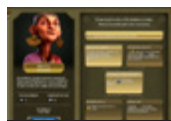
PRODUCENT Firaxis Games **Wersja PL:** tak

Sir Haszak

Najnowszy dodatek do Civilization VI stanowi ostrogę, którą Sid Meier z zespołem dźgają graczy, by pobudzić ich do bardziej efektywnych działań. Przy okazji nadają kierunek ich wysiłkom.

Jeśli ktoś zapytałby mnie, czy w rozegranej sesji Rise & Fall momenty były, musiałbym odpowiedzieć: „I to historyczne!”. Dodatek wprowadza bowiem pojęcie wieków ciemnych i zmienia zasady złotych er. Tym razem w każdej epoce chodzi o zaliczenie jak największej liczby historycznych momentów. Należą do nich na przykład: ukończenie cudu, budowa jednostki strategicznej z wykorzystaniem nowego surowca strategicznego, spotkanie nowej cywilizacji, zwycięstwo w bitwie z przeważającymi siłami wroga czy nawiązanie stosunków handlowych ze wszystkimi cywilizacjami. Każde z takich wydarzeń jest punktowane i składa się na wynik epoki. Na jej początku dowiadujemy się, ile punktów powinniśmy zdobyć, by w kolejnej uniknąć wieków mrocznych, a ile pozwoli wejść w złotą erę trwającą całą epokę. Przyznam, że to zmienia optykę.

Zar dcy



Każde z państw dysponuje siódmką gubernatorów: kasztelanem, dyplomatką, kardynałem, zarządcą, planistką, dydaktykiem i finansistką (na ilustracji). Tworzą mieszankę płci i kolorów skóry. I każde z państw ma dokładnie taki sam zestaw doradców z takim samym zestawem umiejętności. Inna sprawa z wszystkich tych umiejętności, że nie da się skorzystać podczas jednej gry.

Zamiast wybudować kolejną sztam-pową farmę czy kopalnię, trzeba się zapisywać na kartach historii.

Kolejną atrakcją stanowią dwa powiązane elementy: gubernatorzy oraz wpływ na siebie pobliskich miast. Założenie osady w obszarze silnych wpływów innej cywilizacji prowadzi do jej utraty. Jednym ze sposobów zapewnienia sobie lojalności mieszkańców są gubernatorzy. Nie tylko wywołują pozytywne uczucia do naszego państwa, ale sprawiają, że podległe im miejscowości rozwijają się lepiej w dziedzinach stanowiących specjalność gubernatora. Do tego każdy z naszych przedstawicieli w terenie zyskuje z czasem cenne zdolności. Na przykład gubernator zarządcza po uzyskaniu zdolności pasera umożliwia szkolenie jednostek, nawet jeśli w mieście nie ma niezbędnych do tego surowców strategicznych.

Ostatnim z ważnych elementów są sytuacje kryzysowe. Mogą wystąpić, gdy na przykład gracz zajmie miasto-państwo, użyje broni nuklearnej lub wypowie wojnę swojemu sojusznikowi. Wtedy powinna się zebrać koalicja i nauczyć prowokatora moresu. Gdy akcja się powiedzie w ciągu określonej liczby tur, atakujący dzielą się kupą pieniędzy. Jeśli nie, broniący bierze pół tej kupy. W rzeczywistości przeżyłem dwie takie akcje i obie wyglądały żałośnie, bo SI nie stanęła na wysokości zadania.

Na przykład gdy zająłem miasto-państwo połączone sojuszem z moim wrogiem, jego dotychczasowy suzeren zapowiedział jego wyzwolenie. Nie zebrał koalicji, a był dwukrotnie słabszy ode mnie, więc skończyło się przejściem wszystkich jego miast. Podobnie było w drugim wypadku. Dlatego realizacja tego pomysłu wygląda na ponury żart, choć on sam ma sens i potencjał.

Dodatek zawiera jeszcze zawieranie sojuszy w poszczególnych dziedzinach, na przykład nauce czy kulturze. Znajdziemy także kilku nowych wodzów.

Pomysły zawarte w Rise & Fall znacząco wpływają na sposób gry i czynią zabawę ciekawszą. Przeszło być możliwe hurtowe podbijanie miast, ponieważ utrzymanie ich lojalności wymaga zatrudnienia gubernatorów, których mamy ograniczoną liczbę. Mimo to mam wrażenie, że zmiany nie są tak głębokie, jak w uzupełnieniach choćby w poprzedniej części. ▀



Nowy dodatek dyscyplinuje graczy i porządkuje osiągnięcia, a złote ery przestają zależeć od postępów kultury, co stawiało na przegranej pozycji choćby zwolenników rozstrzygnięć militarnych. Ładnie podkręca akcję, ale sytuacje kryzysowe wymagają nieco dopracowania.

Samsara

PC MAC XONE

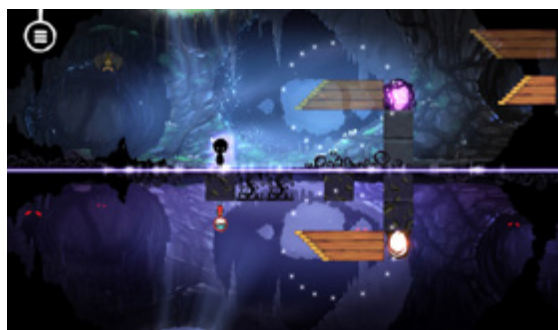
PRODUCENT Marker Limited Wersja PL: nie

Bartosz Czartoryski

Jestem sceptycznie nastawiony do gier typowo łamigłówekowych. Dlatego podszedłem do Samsary trochę jak pies do jeża, traktując moje rychłe obcowanie z tym tytułem jako swego rodzaju wyzwanie.

Bo na cóż mi przesuwac godzinami jakieś kwadraciki, skoro mógłbym w tym czasie ratować świat, i to niekoniecznie ten nasz, rabować banki albo zadawać przeciwnikowi ciosy karate? A tu masz ci los, usiadłem, mrugnąłem, minęły ze dwie godziny. Bo tak zwana gra logiczna to twardy przeciwnik i szczerzy lis: prowokuje, nęci, dworuje sobie beczelnie i ani myśli wyciągnąć pomocnej dłoni. To niemal batalia człowieka z komputerem. Pewnie, przesadzam, lecz częstokroć poziomowi irytacji towarzyszącej niemożności pokonania kolejnego na pozór prostego poziomu towarzyszy proporcjonalna satysfakcja, gdy nareszcie ta sztuka nam się powiedzie. Kto kiedyś to przeżył, ten doskonale rozumie, czym są pot i łzy wylane przy ostrym główkowaniu.

Samsara fabułę ma pretekstową, ale też i nie o nią się rozchodzi. Mimo to producenci próbują nadać temu wszystkiemu pewien kontekst, odwołując się do owego zaczerpniętego z sanskrytu słowa, pod którym



❖ Cień to nasz sprzymierzeniec, ale i swoisty pasażer na gapę, co komplikuje planowanie drogi do portalu.



❖ Odbicie planszy nie zawsze jest jej wierne 1:1, co znacząco utrudnia sprawę.

kryje się wieczny cykl życia. Ale do rzeczy. Oto młodzianka Zee przenika do krainy zza zwierciadlanej tafli i śmiga od portalu do portalu. A raczej bezmyślnie ku nim lezie, bo to naszym zadaniem jest oczyścić dziewczynce drogę z przeszkód, stawiając jej pod nogi klocki (niezamierzona gra słowna) i zonglując nimi jak podczas partyjki Tetrisa. Nowum jest jednak to, że Samsara rozgrywa się symultanicznie na dwóch płaszczyznach: tej zwyczajnej i tej mrocznej, którą zamieszkują cienie. Dosłownie, bo lustrzane odbicia rzuconych nam skrzynek, desek i innych takich również są materialne, czyli należy przez cały czas mieć na uwadze, że co umieścimy po jednej stronie, będzie miało wpływ na drugą. Czasem to pomoże,

❖ Niech nikogo nie zwiedzie sielankowy początek, bo Samsara potrafi nieźle dać w kość.

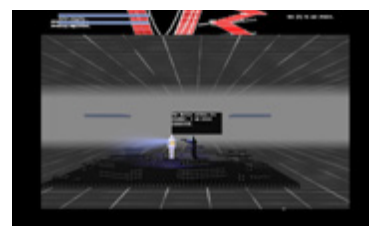
czasem skomplikuje sytuację, lecz szybko nabierze ogromnego znaczenia, kiedy pojawią się teleporty przenoszące Zee pomiędzy planami oraz przybędzie jej własny, żywcem wyciągnięty z Junga cień. Ponadto Samsara jest – jak dla mnie niestety – odporna na cwaniaka i na tyle, na ile się zorientowałem, dopuszcza tylko określone i konkretne rozwiązanie problemu. Nie da się gry przechytrzyć i na przykład ustawić konstrukcji trzymającej się na słowo honoru bądź umieścić schodek bokiem. Grawitacja nie jest naszym sprzymierzeńcem. Nie da się też kazać Zee, by zeskoczyła z czegośkolwiek. To typowa pierdoła.

Ale czy można obwiniać system za szczelność? Istotne, że Samsara prowokuje do szukania luk. ■



70

❖ Choć Samsara jest momentami trochę jak rozwiązywanie zadania z matematyki według z góry narzuconego wzoru, to nader przyjemna i pobudzająca szare komórki łamigłówka. Pomysł z lustrzanym odbiciem podnosi ocenę i wypycha grę przed szereg.



The Fall Part 2

PC ■ MAC ■ PS4 ■ XONE ■ SWITCH

PRODUCENT Over The Moon **Wersja PL:** nie

■ Pjotsze

W latach czterdziestych ubiegłego wieku Isaac Asimov przedstawił swoje trzy prawa robotyki, cztery dekady później dodając jeszcze jedną, nadrzędną zasadę.

Do rzezonego zbioru etycznego robotów przez lata odwoływały się wszelakie dzieła popkulturowe: od książek, przez filmy i komiksy, na wirtualnej rozrywce skończywszy. Łście asimovską aurę można było wyczuć w wydanej w 2014 roku, niezależnej produkcji The Fall, której główną bohaterką była sztuczna inteligencja zwana A.R.I.D. Sterowała ona specjalnym kombinezonem bojowym, a jej nadrzędnym celem miała być ochrona nieprzytomnego pilota odzianego w owo чудо inżynierii.

✚ Autorzy naprawdę muszą popracować nad stroną techniczną gry. Takie babole, jak paski zdrowia adwersarzy pojawiające się na górnej belce, nie powinny mieć miejsca.

✚ Oprawa wizualna The Fall 2 - mimo że ascetyczna - doskonale oddaje klimat produkcji. To zdecydowanie jeden z tych tytułów, w którym techniczne fajerwerki schodzą na dalszy plan.

Jak ta historia się skończyła, zdradzać nie będę, ale ważne jest, że właśnie doczekaliśmy się jej kontynuacji w postaci The Fall Part 2: Unbound.

Tym razem A.R.I.D. musi zadbać o swoje bezpieczeństwo. A także - co ważniejsze - wytropić tajemniczego Użytkownika, który włamując się do jej programu, chciał odesłać ją w cybernetyczne zaświaty. Jak się przekonałem, sterując jej poczynaniami, wyzwolona i rządzona zemsty sztuczna inteligencja nie cofnie się przed niczym, aby osiągnąć zamierzony cel. Na przykład w poszukiwaniu śladów przebywania nieuchwytnego hakera przejmie kontrolę nad cybersłużącym lub mającym obsesję na swoim punkcie, wywodzącym się z większego kolektywu, robocie.

Uczestnicząc w tej historii, co chwila miałem pewne przebłyski, ponieważ mimowolnie nasuwały mi się skojarzenia z takimi tytułami jak Omikron: The Nomad Soul czy Messiah. W przypadku drugiego The Fall autorzy zadbali o to, aby każdy z nosicieli miał swoją osobowość, przez co nie są oni posłusznymi dronami. Wielką frajdę sprawiło mi chociażby kombinowanie, jakby tu złamać cykl, według którego zaprogramowany był robot służący. Zresztą samo dogadanie maszyny truchłom jej właścicieli przywodziło mi na myśl jeden z odcinków kultowego serialu „Red Dwarf” (Kryten malujący szkielety załogantek swego rozbitego statku). Takich popkulturowych smaczków jest zresztą więcej. Da się je wylapać w trakcie mozolnego eksplorowania poszczególnych lokacji (legendarne startrekowe: „tea, earl grey, hot”).

Eksplorowania jest tu co niemiara, gdyż same zagadki wymuszają odrobinę główkowania. Nie są

✚ Wrogowie nie przedstawiają sobą zbyt dużej wartości bojowej, przez co starcia nie dostarczają naładowanych adrenaliną doznań.

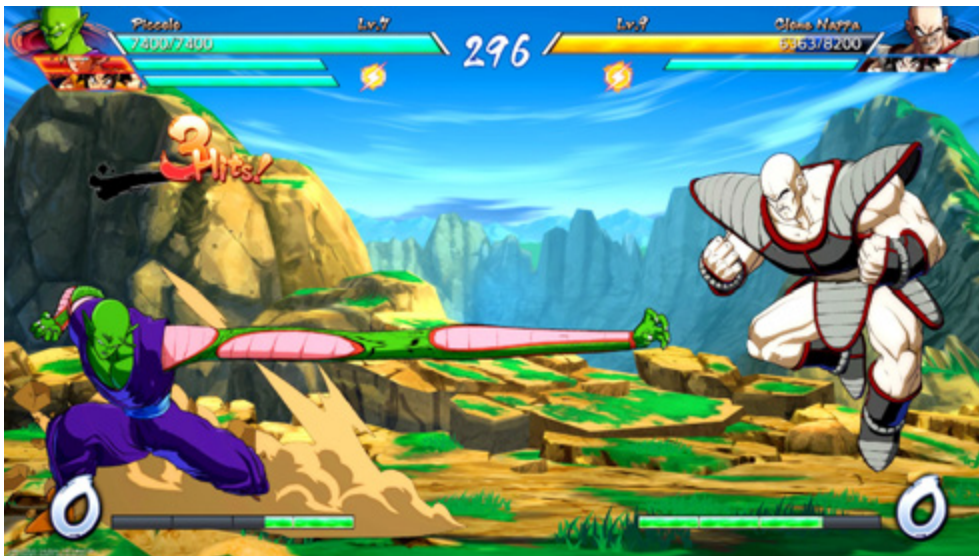
jednak przesadnie trudne, czego początkowo się obawiałem jako osobnik hołdujący zasadzie kowbojskiej dyplomacji: strzelaj, potem pytaj. Również sama walka nie przysparza problemów. Łatwo ją opanować oraz przyzwyczaić się do niej. Szkoda tylko, że czasami pojawiały się problemy z responsywnością A.R.I.D., która potrafiła skierować lufę pistoletu w inną stronę od przeze mnie oczekiwanej. A może to jakiś podświadomy bunt ze strony sztucznej inteligencji?

Szkoda też, że nieraz pojawiły się denerwujące glitche graficzne. Było to szczególnie widoczne w trakcie walk, kiedy animacje pasków zdrowia lub samych wrogów potrafiły „pozostawać” na ekranie, a sam adwersarz materializował się gdzie indziej. Na górnej belce pozostawały też czasem kawałki tekstu z menu głównego lub fragmenty wszelkich animacji. Mam nadzieję, że jest to tylko bolączka wersji recenzenckiej, jaką otrzymałem do testów i zostanie to poprawione w finalnej wersji gry, ponieważ The Fall Part 2: Unbound to doprawdy dobry tytuł. Szkoda by było, gdyby przez takie błędy miał problemy już na starcie. ■



66

■ Niezwykle klimatyczna przygodówka, potrafiąca przykuć do monitora ciekawą fabułą. Mam tylko nadzieję, że autorzy szybko naprawią pojawiające się gdzieś błędy graficzne. Niby utrudnienie małe, ale jednak psuje przyjemność obcowania z produkcją.



✚ Ten rzut oddaje zaledwie ułamek tego, co dzieje się na ekranie. To Guilty Gear i Marvel vs Capcom razem wzięte.

Dragon Ball FighterZ

PC PS4 XONE

PRODUCENT Arc System Works **Wersja PL:** nie

Pocztar

Dragon Ball wciąż cieszy się niesłabnącą popularnością. Goku i spółka doczekali kolejnej bijatyki, która nawiązuje do najlepszych cech Budokai Tenkaichi czy nawet kochanych przez fanów odsłon opartych na programie „M.U.G.E.N”.

Dragon Ball FighterZ to dwuwymiarowa bijatyka stworzona z nieprawdopodobną pieczołowitością. Arc System Works obsadził za sterami ludzi, którzy czują bogate uniwersum i już pierwsza styczność z grą pozwala zatracić się w pełnym miniaturowych postaci lobby, pełniącym rolę menu. To tu odpalimy rozbudowany tryb Arcade, weźmiemy udział w bataliach z komputerem czy stoczmy potyczki z ludźmi z całego świata, również w trybie turniejowym, w którym wziąć udział może kilkunastu graczy. Szkoda tylko, że kod sieciowy wciąż szwankuje, uniemożliwiając czasem matchmaking.

Rozpoczniemy także tryb dla singla, gdzie fabuła wprawdzie nie powieliła po raz tysięczny wydarzeń z Dragon Ball Z, ale niestety stanowi



✚ Wspólny atak trzech fighterów to jeden z najpiękniejszych momentów w grze. Szczególnie wykonany przez rodzinę Super Saiyan.

mało ciekawą przygodę z klonami i androidami. Gwarantuje jednak kilka godzin wdrażania się w mechanikę walki, poznawania autocombosów i zdobywania kolejnych poziomów postaci. Zarobimy też walutę, za którą kupimy mnóstwo niezbyt potrzebnego towaru, na przykład inne kolory strojów.

Jeśli nie chcemy uczyć się w trybie story, alternatywą jest trening. Bez niego trudno będzie pokonać żywego zawodnika. Wypełniamy proste komendy, a czytelny samouczek pokazuje, jak się poruszać na arenie i wprowadzać ciosy. System walki z pozoru nie jest skomplikowany, ale manualne ataki i kombinacje okazują się tak potężne, że ogarnięty opONENT nie pozwoli nam dojść do głosu. W obronie duże znaczenie ma system bloków i kontr, a także teleportacji za plecy przeciwnika czy umiejętnego korzystania z asyst innych bohaterów z zespołu (możemy grać

Dodatki



W grze znajdziecie większość standardowych archetypów fighterów, ale wciąż jest ich za mało. Zakładam, że za kolejnych trzeba będzie słono zabulić.

maksymalnie trzema). Ogromnym plusem są ciosy charakterystyczne dla danej postaci. Goku zaatakuje Kamehamehą, Piccolo wykona Masenko, Krillin rzuci Destructo Disk, a Buu zamieni wroga w ciasteczko, które pożre. Miłośnicy mangi i anime spadną z krzesel, szczególnie że większość ruchów i animacji wygląda jak żywcem wycięte z oryginału. Przy okazji grafika jest obłędna, a walki pełne efekciarskich wybuchów energii, barw i światła w ruchu robią ogromne wrażenie.

Wojów jest nieco za mało (21+3 do odblokowania), a stan rzeczy zmieniać oczywiście nadchodzące DLC. Arena też nie ma za dużo, ale oddane są wiernie, a miłośnicy Dragon Balla bez problemu rozpoznają stare miejscówki. Udźwiękowanie dorównuje warstwie graficznej: włączenie oryginalnych japońskich głosów to obowiązek, a motyw muzyczny nuciłem jeszcze długo po wyłączeniu konsoli.

Podejrzewam, że każdy fan uniwersum stworzonego przez Akirę Toriyamę złożył preorder długo przed przeczytaniem niniejszej recenzji. Cała reszta wyciągnie z zabawy tyle frajdy, ile czasu włoży w zgłębienie systemu walki. Może ta piękna i udana bijatyka zainspiruje was do turniejowych zmagani, które zerwą czapki z głów, kiedy naprzeciw siebie stanie dwóch wytrawnych graczy. ■

80

- Jeden z piękniejszych elektronicznych hołdów dla twórczości Akiry Toriyamy. Gra, za którą kilka lat temu fani Dragon Balla daliby się zabić i wskrzesić siedmioma Smoczymi Kulami. A teraz wracam znów
- zabić Komórczaka, Friezę i Buu. KAMEHAMEHA!



❖ Fabuła gry została oparta na XIV-wiecznej powieści chińskiej „Opowieści o Trzech Królestwach”. Opisano tam przygody niemal tysiąca bohaterów, nic więc dziwnego, że i w Dynastii Warriors 9 jest ich sporo.

Dynasty Warriors 9

PC PS4 XONE

PRODUCENT Omega Force Wersja PL: nie

Zdan



Kilka razy zdarzało mi się bronić zarówno otwartego świata w grach, jak i serii Dynastii Warriors. Ciężka to była obrona, szczególnie gdy mówimy o produkcjach Koei Tecmo. Prawie nie sposób było odeprzeć zarzutu, że to ciągle ta sama gra z małutkimi zmianami: trochę inny tryb kampanii albo coś równie nieistotnego.

Gdy usłyszałem, że dziewiąta część cyklu ma zaimplementować mechanikę otwartego świata, z radości zatarłem łapska. Uwielbiam otwarte światy i w końcu będę miał argument, że coś zmieniono, że mamy do czynienia z nowością. Zapomniałem tylko o jednym – lepsze jest wrogiem dobrego. Wiecie, co jest ważne w grze z otwartym światem? Rzecz najprostsza – żeby było co tam robić! Tutaj jest w tym aspekcie tragedia. Owszem, dostajemy do dyspozycji naprawdę sporą mapę Chin, która jest w większości... pusta. Są lasy i góry, czasem nawet trafi się jakieś miasto, ale wszystko to jest bez życia i polotu. Trochę jak nudna jazda samochodem przez Teksas – po lewej kukurydza i po prawej kukurydza.

A podróżować trzeba, bo misje w danym rozdziale zwykle pochowane są w różnych częściach mapy. Dużą część gry stanowi więc oglądanie naszego bohatera, jak dzielnie galopuje na swym rumaku. Problem w tym, że jak dojedziemy na miejsce, to wtedy zaczyna się drugi akt tej tragifarsy. Ktoś genialny postanowił zmienić mechanikę walki. Nie zrozumcie mnie źle – czasem zmiany mają sens i są mocno pożądane. Ale chcielibyście, by w takim Dark Souls zmieniono mechanikę walki? Nie! Ona działa, i to działa świetnie. Tak samo było z mechaniką Dynastii Warriors. Nie wydawała się ona może specjalnie rozbudowana, ale o to chodziło w tej grze – trzeba było „zaiksować” tysiące chłopków na śmierć.

❖ Gdy na placu boju zjawia się horda ponad stu wojów, walki toczą się nie w turach, lecz w czasie rzeczywistym, a optymalizacja kuleje, to bebechy konsol przestają sobie radzić...

❖ ... na szczęście w statycznych scenkach FPS osiąga wartości nieco wyższe niż 20.

Teraz, gdy dojeżdżamy na miejsce bitki, to przeciwników jest garstka, a klepanie ich po obliczach stanowi bardziej próbę nadania sensu tej całej podróży niż cokolwiek fajnego. Dodano też cudowną linkę z hakiem, która pozwala omijać wszelkie przeszkody terenowe w postaci murów. Po co się głowić, jak wejść do zamku, jeśli jedno naciśnięcie przycisku może wszystko rozwiązać? Trzeba oddać Koei Tecmo jedno – tryb kampanii został bardzo rozbudowany i pozwala na granie naprawdę dużą liczbą postaci. To chyba jedyny plus tej gry, bo cała reszta to jak droga przez mękę. Nie wiem, dla kogo to tytuł – fani Dynastii Warriors odskoczą od niego jak poparzeni, a ktoś, kto nigdy w tę serię nie grał, zobaczy deweloperską nieporadność. 📌



35

❖ Pusty oraz nudny otwarty świat. Fatalna mechanika walki. Bezsensowne dodatkowe aktywności – polowanie i zbieranie materiałów do tworzenia broni i ulepszeń. Duży wybór postaci do grania.

Shadow of the Colossus remake

PS4

PRODUCENT Bluepoint Games Wersja PL: tak

Pocztar

Legenda, klasyk, arcydzieło: takie epitety padały w kierunku Shadow of the Colossus, jeszcze zanim produkcja powstała na nowo. Choć tytuł, który zadebiutował w 2005 roku na PS2, doczekał się już edycji HD na PS3, teraz ujawnia swoje najpiękniejsze oblicze. Dobitnie pokazuje różnicę między remasterem a remakiem, a przy okazji spełniając niemożliwe wtedy do osiągnięcia ambicje twórców oryginału.

Grę przygotowano od podstaw na nowym silniku, starając się jak najwierniej oddać ducha i klimat oryginału. Choć nie jest to szczyt możliwości technicznych, SotC prezentuje się prześlicznie. Otwarty, ale wyludniony świat przyciąga ruinami, lasami, urwiskami i wodą, a także niesamowitymi efektami świetlnymi, podbijanymi przez obsługę HDR. Od nowa przygotowane animacje czy efekt rozmycia w ruchu serwują zupełnie nowe doznania wizualne, a atmosfera osamotnienia jest odczuwalna nawet w ponurej kolorystyce gry. Barwy zmienimy filtrami obrazu, ze starym filmem włącznie. Właściciele PS4 Pro dostaną do wyboru dwie opcje graficzne, tradycyjnie oferujące większą liczbę klatek animacji kosztem rozdzielczości lub dodatkowe efekty. Wszystko to stanowi nomen omen kolosalny postęp techniczny względem oryginału ograniczonego możliwościami PS2.

W dziełach Fumito Uedy zawsze najważniejsze były jednak emocje i odczucia, a nie sam gameplay. Ten, pomimo licznych usprawnień w sterowaniu i pracy kamery (jest też możliwość zastosowania klasycznych ustawień), nadal nieco odbiega od obecnych standardów,



Mieczem zaznaczymy słabe punkty na ciele kolosa - od tego zabiegu warto rozpocząć walkę.

co oczywiście niekoniecznie musi być wadą. Nowych graczy przyzwyczajonych, że Nathan Drake robi wszystko sam, odrzuci konieczność trzymania przycisku, aby Wander nie spadł w przepaść. A okazji do upadku jest sporo, szczególnie podczas epickich pojedynków z szesnastoma monumentalnymi Kolosami, które trzeba wytropić i ubić, żeby uratować ukochaną od śmierci. Pojedynki na lądzie, w wodzie czy w powietrzu mogą przywołać na myśl God of War w mikroskali, chociaż nie są tak spektakularne i krwawe oraz zdecydowanie częściej zmuszają do refleksji nad ich sensem. Ale dopiero po fakcie, bo w trakcie walki nie ma czasu na filozofowanie. Trzeba za to kombinować, szukać słabych punktów i dostosowywać taktykę do rodzajów ataków i ruchów wroga. A to bywa coraz trudniejsze z każdą kolejną potyczką.

Gra podpowiada, wyznaczając kierunek, ale drogę do celu i klucz do zwycięstwa w walce musimy zawsze odnaleźć sami. Obstawiam, że mniej cierpliwi będą szukać pomocy w sieci, bo mniej pomysłowy gracz nad jednym kolosem spędzi i godzinę, zastanawiając się, jak go podejść. Oszczędnie serwowana fabuła prowadzi w końcu do przewrotnego finału, stanowiącego kwintesencję



twórczości Uedy. SotC to gra o niezwykłym poziomie artyzmu, objawiającego się nie tylko w projektach postaci, ale i chociażby w lokacjach czy pięknej podniosłej muzyce. Całość, podobnie jak Ico czy The Last Guardian, stanowi magiczną opowieść, którą się chłonie i przeżywa bardziej niż „przechodzi”. Warto tę odzianą w zupełnie nowe szaty wyprawę przeżyć ponownie. Nieznający SotC mają przed sobą jedną z najlepszych przygód roku. ■

85

Trawa, niebo, końskie włosie, sierść kolosów - teraz animowane o wiele lepiej, niż kiedykolwiek wcześniej. Magia.

SotC A.D. 2018 wytycza branży kierunek robienia remake'ów. Deweloperzy! Jeśli chcecie sprzedać to samo drugie albo i trzecie raz, musicie potraktować produkt tak, jak zrobiło to Bluepoint Games. Obok Crasha to najbardziej udana gra zrobiona na nowo.



LEGION

Lenovo™



LENOVO LEGION Y920



Procesor Intel® Core™ i7.
Intel Inside®. Intel zapewnia
nadzwyczajną wydajność.

ODWIEDŹ LEGION NA INTEL EXTREME MASTERS 2018

Dołącz do społeczności
graczy i spotkaj się
z Mamiko, Bonkolem,
Rockiem, Mandzio,
Unboxallem
i wieloma innymi!

Secret of Mana

PC PS4 PSV

PRODUCENT Square Enix Wersja PL: nie

Pjotsze



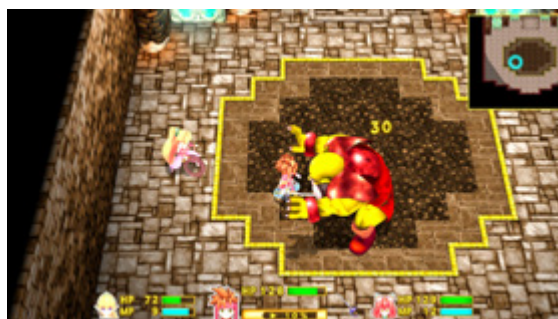
Sentymet. Cóż to za potężne uczucie, mogące być zarazem niezawodną bronią marketingową. Bronią wycelowaną w takich osobników jak ja, lubiących wracać myślami do przeszłości, przywiązanych do jakiegoś popkulturowego wytworu.

Wciąż doskonale pamiętam, jak ponad dwadzieścia lat temu przesiadywaaliśmy u kumpla, ogrywając oryginalną wersję na pocziwym Snesiku. To nic, że gra mówiła do mnie po francusku (ach ten import z Belgii!). Z miejsca stałem się jej fanem. To samo tyczy się Seiken Densetsu 3, młodszej siostry Secret of Mana, którą darzę jeszcze większą sympatią.

Jedną z rzeczy, która odrzuciła mnie na starcie od nowego Secret of Mana, były scenki przerywnikowe. Wyglądają naprawdę biednie, a to nie przystoi produkcji Square Enix. Dalej było już lepiej, ponieważ sama oprawa graficzna jest ładna, kolorowa i czytelna. Ucieszyła mnie również możliwość wyboru japońskiego

dubbingu oraz oryginalnej ścieżki dźwiękowej, choć w tym wypadku także jej współczesna odpowiedniczka potrafi zachwycić.

Gruntowny lifting przeszło także kołowe menu podręczne. Pauzując w trakcie walki, dokładnie widziałem, co wybieram i kogo dopakowuję lub lecę. Zbawienna okazała się opcja przypisania klawiszy - jedzenie cukierków jeszcze nigdy nie było tak łatwe. Zabrakło jednak opisów przedmiotów, zatem nowi gracze mogą nie wiedzieć, do czego służy nieszczęsny orzech za 1000 złociszy. Nie wiem, czy to jakieś niedopatrzenie, ale faktem jest, że opisy wyposażenia



✚ Szkoda, że ekipa nie potrafi samodzielnie korzystać z czarów.

✚ Armaty to niezawodny, acz bolesny środek transportu. Sytuacja ulega poprawie, gdy kumplem protagonistów zostaje latający smok o imieniu Flammie.

✚ W porównaniu do oryginału bossowie przeszli niewielki lifting. Jak widać, Gigas chodząc na treningi, odrobinę przeszedł z olejkami.

powinny znaleźć się w grze. Najbardziej spodobało mi się przebudowanie i usprawnienie systemu walki. Potyczki w trójwymiarze zyskały dodatkową głębię oraz dynamikę. Przyjemnie siekało się zastępy respawujących się wrogów. Jednak nie mogę oprzeć się wrażeniu, że starcia z bossami zostały uproszczone. Rozwalenie Tropicallo lub Spiky Tigera zajęło mi około minuty, a oni sami nie zabrali mi w tym czasie więcej niż kilku marnych punktów życia. Już szeregowie potworki przyprawiły mnie o większy ból głowy. Choćby irytująco celni Chobin Hoodzi, okazujący się niesłuchanie skuteczni w odsyłaniu niskopoziomowych członków mojej ekipy w ramiona śmierci. Uwierzcie, niejednokrotnie dziękowałem twórcom za wprowadzenie opcji autosave. Tym bardziej, że tak jak w oryginale, towarzysze sterowani przez SI potrafią zachowywać się jak po amputacji mózgu: blokują się na kamieniu, schody mogą być dla nich przeszkodą nie do pokonania, a z wrogiem walczą, stojąc piętro wyżej.

I może to dziwnie zabrzmieć, ale cieszy mnie obecność części tych błędów. Dlaczego? Bo poczułem się jak za dawnych lat, kiedy to grałem w prawdziwą perełkę, która mimo swoich wad potrafiła przykuć mnie do telewizora na wiele godzin. A że sentymalna ze mnie bestia, to jak mógłbym gniewać się na ten tytuł? No jak? ■



79

Secret of Mana nie jest najlepszym przykładem remake'u klasycznego tytułu, ale potrafi bawić. Pomimo swych małych niedoróbek przyciąga do monitora na bardzo długo. Największym minusem jest zbyt wysoka cena.



Crossing Souls

PC MAC PS4

PRODUCENT Fourattic **Wersja PL:** nie

Borek

VHS, BMX, kasyety magnetofonowe i konsole z grami to zestaw, wywołujący u całego pokolenia gęsią skórę.

Na fali tej nostalgii płyną filmy („Super 8”), seriale („Stranger Things”), czasopisma (choćby Pixel) i gry wideo (jak nasz The Way). Do tej ostatniej części flotyli dołączają właśnie Crossing Souls.

Trochę faktów: CS to action adventure (im dalej w fabułę, tym bardziej action) z pikselartową grafiką i przerywnikami stylizowanymi na telewizyjne kreskówki. W małym kalifornijskim miasteczku Tajunga w latach osiemdziesiątych grupka dzieciaków zbiera się w czasie wakacji sprawdzić, co młodszy brat jednego z nich znalazł na jeziorze. Trochę sztampowe, ale też bez sensu byłoby zaczynać w zupełnie inny sposób, kiedy chodzi o narzucenie odpowiednich skojarzeń. Kontrolujemy pięć postaci, każda ma jakieś specyficzne umiejętności (siła, zręczność, intelekt), więc do różnych zadań trzeba wybierać odpowiednich wykonawców.



„A” w rogu to nie sugestia źródła cytatu, tylko przycisk na padzie, którego naciśnięcie posuwa dialog do przodu.

Fundusze



Fourattic zaczął prace nad grą w styczniu 2014 roku, ale brak funduszy już po dwóch miesiącach praktycznie zatrzymał produkcję. Pomogły umowa z Devolverem i zbiórka na Kickstarterze.

Najgrubszy zawsze wykonuje najcięższą robotę, chociaż bez najmniejszego nie da się znaleźć rozwiązania zagadki.

Dialogi - przegadane, skróciłbym o połowę. Grywalność - mieszana, jak dla mnie z tendencją spadkową (ale dla miłośników zręcznościówek może być dokładnie odwrotnie). Największy problem mam z mieszaniem konwencyjnym. Zaczyna się zabawowo, jak „E.T.”, potem robi się mroczniejsze - i to ma pewien sens. W końcu gra jest przeznaczona dla dzisiejszych trzydziesto- i czterdziestolatków. Ale wplecenie w scenariusz elementów beat 'em up i danie dzieciakowi kija bejsbolowego, żeby mógł tłuc napotykanym dorosłym, budzi mój sprzeciw. I nie dlatego, że to niepedagogiczne. Nie lubię, kiedy tak się kpi z logiki, robiąc z dzieciaka superbohatera. „The Goonies” to nie Franko. Chyba chęć wrzucenia do gry jak największej liczby dobrze wspomnianych z dzieciństwa elementów wzięła górę nad zdrowym rozsądkiem. ■

70

Po dobrym początku wątki przygodowe ulegają atrofii i z gry robi się frustrująco trudna zręcznościówka, więc jeśli masz dwie lewe ręce, albo nie jesteś zwolennikiem wielokrotnego podchodzenia do tego samego kawalka - nawet nie próbuj.



Im dalej w las, tym przeciwnicy... reprezentują ten sam poziom. Tyle że trzeba mierzyć się z ich coraz większymi grupami.

In Death

PC **FREE ACCESS**

PRODUCENT Sólfar Studios **Wersja PL:** nie

Micr **VR ONLY HTC VIVE OCULUS**

Pierwsze ujęcie i jestem prawie przekonany, że wróciłem do królestwa Lothric, żeby wyrównać pojedynki z trupolami i rycerzami w kevlarowych zbrojach. Nie dzierzę jednak miecza, tylko łuk i tarczę. Poza tym warto nie zapominać, że mam cały czas Oculus na głowie.

Kod do In Death dostarczył mi człowiek o imieniu Thor mieszkający i pracujący w najdroższym mieście świata, czyli Reykjaviku. Mroźny klimat istotnie wpłynął na artystyczną wizję gry. To nie jest skąpane w jesiennych kolorach, pełne pożółkłych liści zamczysko z Dark Souls III, tylko mury poddane wieloletniej ekspozycji na arktyczny mróz. Budowla wiśi w powietrzu, a krużganki, wieże i kapliczki ozdobione są witrażami, płoną pochodnie, na dziedzińcach zaś stoją rzeźby. Są tam anioły, nawet sam zamyślony Chrystus, do czego dochodzi chóralna muzyka, więc proszę mi nie wmawiać, że akcja In Death rozgrywa się w „pozbawionym bogów świecie pozagrobowym”. Ewidentnie czuć tu średniowiecznego ducha, a do tego ci rycerze

z krzyżem na piersi bez dwóch zdań kojarzą się z warchołami z Malborka.

Od czasu recenzowanego w Pixelu #29 Mage's Tale nie strzelało mi się tak dobrze z łuku w VR. Jedynym ruchem zakłada się strzałę na cięciwę i trzeba w ciągu dosłownie sekundy dobrze ułożyć dłoń, żeby pocisk dotarł do celu. Pełen room scale - ataki ze wszystkich stron, dyszenie zza pleców. Pałętające się po zamczysku towarzystwo nie jest po prawdzie tak wymagające, jak ekipa z Dark Souls. Wykonuje niepotrzebne gesty, a po zainkasowaniu strzały na klatkę delikwenci albo zamierają na chwilę, albo wręcz cofają się. Można więc obsłużyć bojowym ogniem nawet czteroosobową grupę, ładując strzały sprawiedliwie na przemian w każdego z atakujących. Ekipa Islandczyków świetnie zaprojektowała

sposób poruszania się, stanowiący hybrydę teleportacji i klasycznego sposobu lokomocji w VR (płynnie naprzód i skokowy obrót), co znacznie pomaga w towarzyskiej wymianie grotów.

Chyba zapomniałem napisać, że to gra roguelite, gdzie nie ma sekwencji, a zamczysko generowane jest w losowy sposób, choć trzymając się podstawowych wytycznych? Tak, i co więcej, regenerowanie energii nie odbywa się po „girsowemu”, czyli podczas odpoczynku gdzieś w zaułku. Tu nie ma żadnej regeneracji, a pikający coraz szybciej puls można zatrzymać tylko poprzez znajdowanie flaszek zdrowia na placu boju lub kupowanie ich za złoto w przydrożnych kapliczkach, gdzie rozwija się sklepik jak w każdej przyzwoitej grze z elementami RPG.

Po paru godzinach siepania zrobiłem trzysetny wynik na świecie, ubijając ponad 130 przeciwników i dochodząc do mrocznej kaplicy, gdzie... Nie spoileruję. Powiem tylko, że tam w końcu padłem. Dwa miesiące temu grałem w Theseusa, który troszkę może przypominał mi tę grę, ale był o klasę gorszy. Gdy już miałem zacząć narzekać, że VR przyhamowało, pojawiło się In Death i wniosło powiew świeżości. Czegoś takiego na goglach jeszcze nie doświadczyłem. ■

Start



Pod tym drzewkiem rozpoczynamy pielgrzymkę. Zbieranie kolejnych achievementów ma wzbogacić rozgrywkę.



79

- Fantastyczna grafika, jedna z najbardziej dopracowanych, z jakimi spotkałem się w VR. Sposób lokomocji nie niszczy błędnie. Przygoda mocno powtarzalna, ale zapewniająca dużo niezapomnianych wrażeń.
- Tylko pojedyncze bugi, poza tym gra prawie skończona.



■ Sprawny headshot powala delikwenta bez zbędnych pytań. Groźnie zaczyna być, gdy dojdzie do bezpośredniego zwania...

PRENUMERATA. CZYTASZ GDZIE CHCESZ. I NA CZYM CHCESZ. TANIEJ.

Roczna prenumerata magazynu PIXEL (11 wydań)
wraz z przesyłką na terenie Polski: ~~159,50 PLN~~ **121 PLN**



Zagraniczna roczna prenumerata magazynu PIXEL (11 wydań)
wraz z przesyłką
kraje UE: **347,60 PLN**
USA, Kanada: **391,60 PLN**



WERSJA CYFROWA W CENIE PRENUMERATY!



TRZY PROSTE SPOSOBY NA ZAMÓWIENIE JUŻ DZIŚ

shop.pixel-magazine.com
prenumerata@pixel-magazine.com
+48 (22) 855 10 37

PIXEL

KULTURA GIER WIDEO

REGULAMIN

1. Prenumerata realizowana jest za pośrednictwem Poczty Polskiej, listem ekonomicznym, najpóźniej jeden dzień roboczy przed ukazaniem się bieżącego wydania w sprzedaży detalicznej.
2. Koszt wysyłki wliczony jest w cenę prenumeraty.
3. Prenumerata rozpoczyna się od najbliższego numeru, który ukaże się po odnotowaniu wpłaty za zamówioną prenumeratę.
4. Wpłat można dokonywać on-line na stronie shop.pixel-magazine.com lub na podstawie faktury pro-forma.
5. Pytania i reklamacje prosimy kierować pod adres prenumerata@pixel-magazine.com lub telefonicznie pod numer +48 (22) 8551037
6. Zamawiający wyraża zgodę na przetwarzanie danych osobowych dla potrzeb niezbędnych do realizacji zamówienia przez firmę Idea Ahead (Zgodnie z Ustawą z dnia 29.08.1997 roku o Ochronie Danych Osobowych; tekst jednolity: Dz. U. z 2002r. Nr 101, poz. 926 ze zm.).



Subnautica

PC PS4 XONE

PRODUCENT Unknown World **Wersja PL:** tak

Piotr Pieńkowski

Właśnie straciłem Baronową. Bezwrotnie. Zszedłem na 300 metrów, żeby znaleźć kolejny wrak i nagle z ciemności wyłonił się on: Reaper Leviathan. Ledwie uszedłem z życiem, kiedy rozłupywał mój batyskaf niczym jajko. A właśnie, bo Baronowa to batyskaf. Mój pierwszy w grze. I pierwszy w życiu.

Subnautica pojawiła się jako gra z wczesnym dostępem pod koniec 2014 roku. Na początku obszar do eksploracji był niewielki, a możliwości małe. Jednak z miesiąca na miesiąc twórcy z Unknown World kolejnymi update'ami pokazywali, na co ich stać. Ostatecznie grę ukończono pod koniec stycznia tego



Uprawiamy nurkowanie, ale też budujemy bazę. Możliwości są tu naprawdę ogromne – włącznie z uwzględnieniem mebli i ozdób naściennych.

Ci nienie



Podczas naszej przygody jednym z głównych przeciwników jest... cśnienie. Przy okazji jest to świetnie wymyślona granica świata, która powiększa się wraz z rozwojem naszych możliwości.

roku, inwestując prawie 9 milionów dolarów, ale w zamian sprzedając ponad 2,8 miliona egzemplarzy. Nie dziwota, że już teraz mowa o przynajmniej jednym DLC z nową mapą.

Przyznam, że grę mam od dawna, ale że jest to survival z fabułą, wolałem poczekać na gotową wersję. Teraz ten czas nadszedł. Z czterech trybów wybrałem Survival Mode i obejrzałem całkiem przyjemne intro. A potem... Wyobraźcie sobie świat bez ładu stałego i w całości pokryty megaoczeanem. W najbliższej okolicy znajduje się coś w rodzaju płytkawej rafy koralowej, a dalej - niewiadoma. Macie niewielkiego poda, na którego pokładzie znajduje się apteczka, radio i fabrykator służący do produkcji narzędzi i przetwarzania żywności. I to wszystko. Co byście zrobili? Pewnie jak ja, skoczylibyście do wody. Niestety, bez maski łatwo zapomnieć o wynurzeniu się na czas, tym bardziej że świat wokół po prostu zachwyca. To oczywiste, że utonąłem. Dosłownie i w przenośni, bo od tej pory nie mogłem przestać grać.

Kolejne moje próby były już sensowniejsze, a kiedy wyprodukowałem maskę, a później kombinezon i butlę tlenową, w ogóle poszło jak z płatka. Co więcej, moja podwodna baza, którą wkrótce zacząłem budować, rozrosła się do gigantycznego kompleksu mieszkalno-badawczego z przycumowanymi obok batyskafami oraz

okrętem o nazwie Cyclops. Oczywiście, nie wszystko zdobyłem od razu. Musimy przede wszystkim eksplorować podwodne królestwo, wędrując coraz dalej i coraz głębiej, głównie w poszukiwaniu innych zatopionych podów oraz fragmentów statku kosmicznego. To wokół nich znajdują się elementy do zeskanowania, dzięki czemu nasz fabrykator uzyskuje nowe możliwości. Poza tym sporo czasu zajmie zapewne sobie odpowiednich zapasów pitnej wody i jedzenia, a potem pozyskiwanie surowców do budowy elementów bazy i statków. A propos, pod tym względem otrzymujemy taką mnogość opcji, że aż zatyka. Mamy nie tylko kolejne narzędzia, generatory energii czy sonar ze sterowanymi dronami, ale także szafki i akwaria, naścienne wyświetlacze na zdjęcia, a nawet ozdobne doniczki. Przy tym gra fabularnie cały czas trzyma poziom, opisując losy poległych kolonistów i choć w całokształcie nie jest straszna, to jednak czasami potrafi sprawić, iż podskoczmy na fotelu. ■



Nie wszystkie stworzenia w tych wodach są przyjazne.

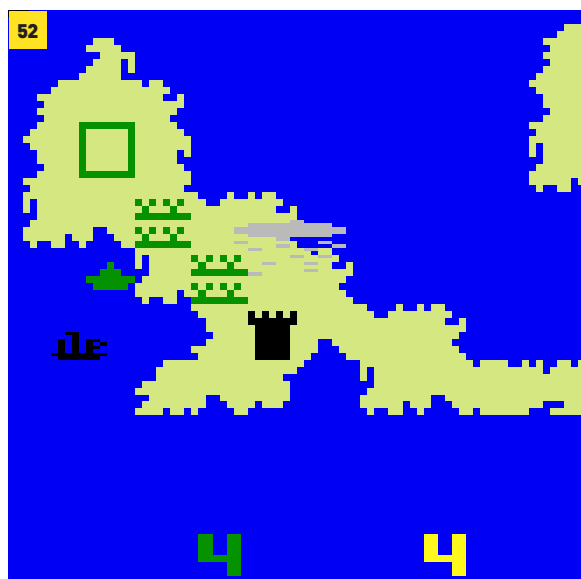
89

Jestem pełen podziwu dla twórców, którzy z czegoś przeciętnego zrobili tak wspaniałą grę. Szkoda tylko, że nie ma opcji gry online, choć podobno fani już amatorsko pracują nad takim modem. Dla mnie piątką z plusem!

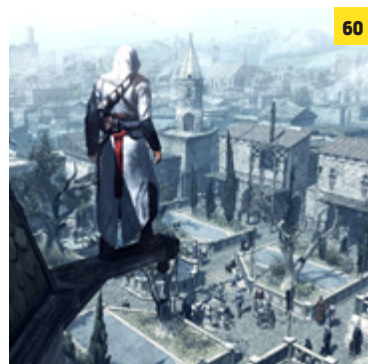
HALL OF FAME



W CZASACH, GDY BYŁEM NAUCZYCIELEM, NARYSOWAŁEM STUDENTOM W KAWIARNI MAPĘ ŚWIATA I PAMIĘTAŁEM, JAKI WZBUDZIŁO TO ENTUZJAZM.



Jeden z najważniejszych tytułów lat osiemdziesiątych, dzisiaj praktycznie zapomniany. A to przecież Utopia zapoczątkowała gatunek strategii czasu rzeczywistego!



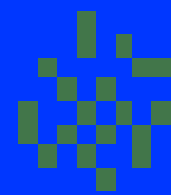
W którym momencie w grach wideo zaczęły pojawiać się otwarte światy i jak wyglądała ewolucja wirtualnych środowisk? Pewne jest jedno – klasyki z tej dziedziny weszły do historii.



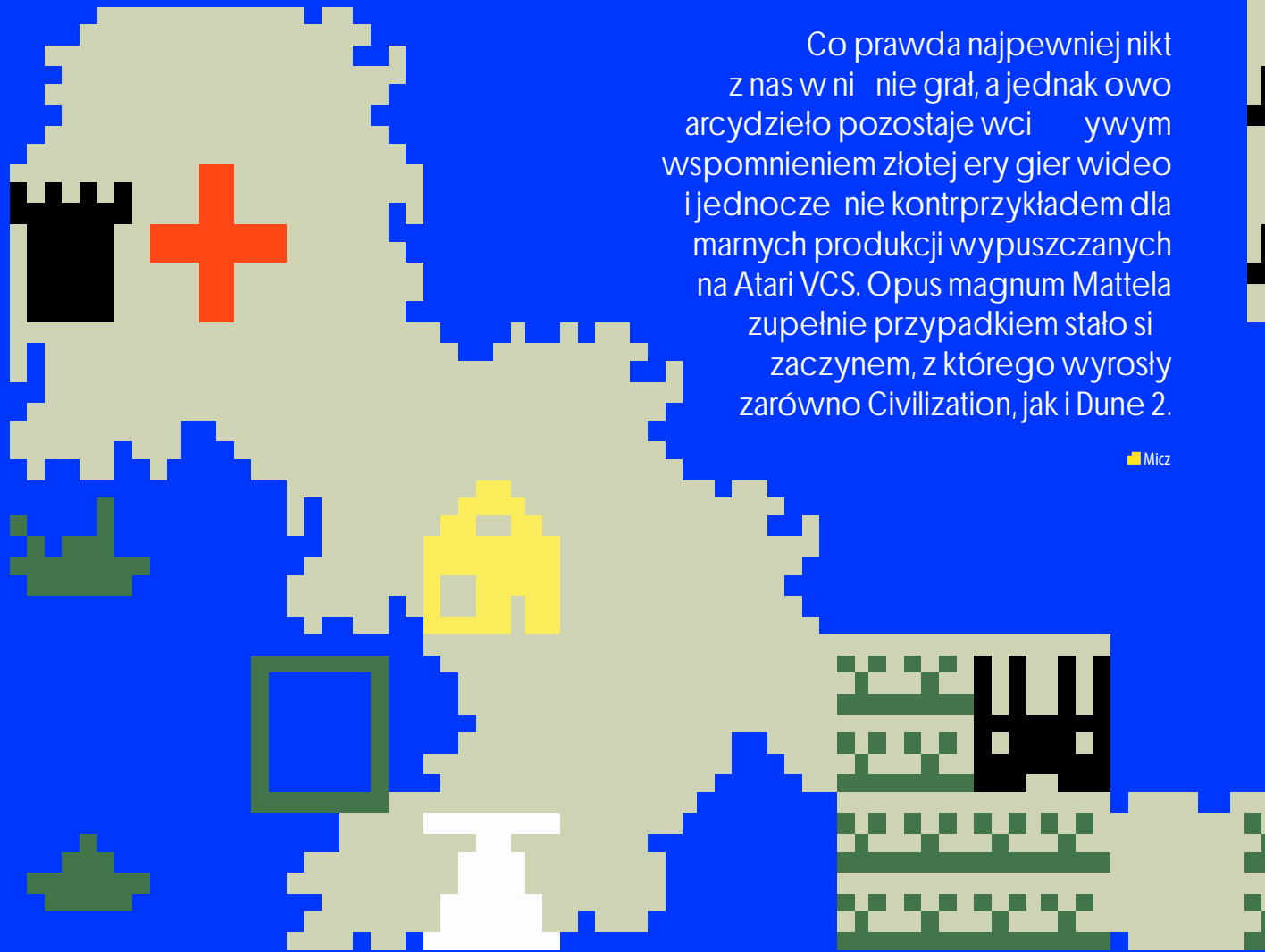
Don Daglow funkcjonuje jako żywa legenda elektronicznej rozrywki. Stworzył coś, co można uznać za pierwszą grę sportową, pierwsze RPG i pierwszy RTS. Pixelowi udzielił specjalnego wywiadu.



Sierra On-Line od mniej znanej strony. Firma z Oakhurst produkowała po kilka przygodówek rocznie i wśród nich są takie, o których pewnie nigdy nie słyszeliście.



UTOPIA



Co prawda najpewniej nikt z nas w nią nie grał, a jednak owo arcydzieło pozostaje wciąż wspaniałym wspomnieniem złotej ery gier wideo i jednocześnie kontrprzykładem dla marnych produkcji wypuszczanych na Atari VCS. Opus magnum Mattela zupełnie przypadkiem stało się początkiem, z którego wyrosły zarówno Civilization, jak i Dune 2.

■ Micz

Utopię można jeszcze dzisiaj dostać na aukcjach internetowych. Czarny kartridż ze zdezelowanym pudełkiem kosztuje około 10 dolarów plus wysyłka. Wspaniała pamiątka po burzliwych czasach, wymagających pewnego nakreślenia, zanim powiemy o samej grze. Historię walki Mattela z Atari opisywaliśmy w Pixelu #12, więc teraz powiedzmy sobie tylko parę słów o potęgze firmy z El Segundo.

Cofamy się do 1980 roku i co widzimy? Bezprecedensowy boom na gry wideo, szaleństwo w salonach gier, przychyłność prasy i włączanie się do bonanzy coraz większej liczby dużych firm. Mattel inwestował

w elektroniczną rozrywkę już od lat siedemdziesiątych, głównie w proste gry przenośne. Kieszonki miał pełne, gdyż w tamtym czasie funkcjonował jako potentat branży rozrywkowej, zawdzięczający swą potęgę lalce Barbie. Obecne szacunki mówią, że począwszy od 1959 roku, czyli od momentu stworzenia przez Ruth Handler sztucznej ślicznotki, sprzedało się jej na całym świecie nieco ponad miliard egzemplarzy. Oryginał w stanie mint

z premiery poszedł na licytacji za ponad 3 miliony dolarów. Co roku cały „franchise” Barbie przynosi Mattelowi około miliarda dolarów przychodu. Lalkowy produkt pozostaje najlepiej sprzedającą się zabawką wszech czasów, aczkolwiek dynamika sprzedaży obecnie wyhamowuje. Jednak ponad trzydzieści lat temu, gdy dyrektor generalny Mattela Arthur S. Spear dał się namówić na inwestowanie w konsolę Intellivision, wydawało się to

NAJLEPSZA
GRA
NA ŚWIECIE

utopia .**HALL OF FAME** 🏆

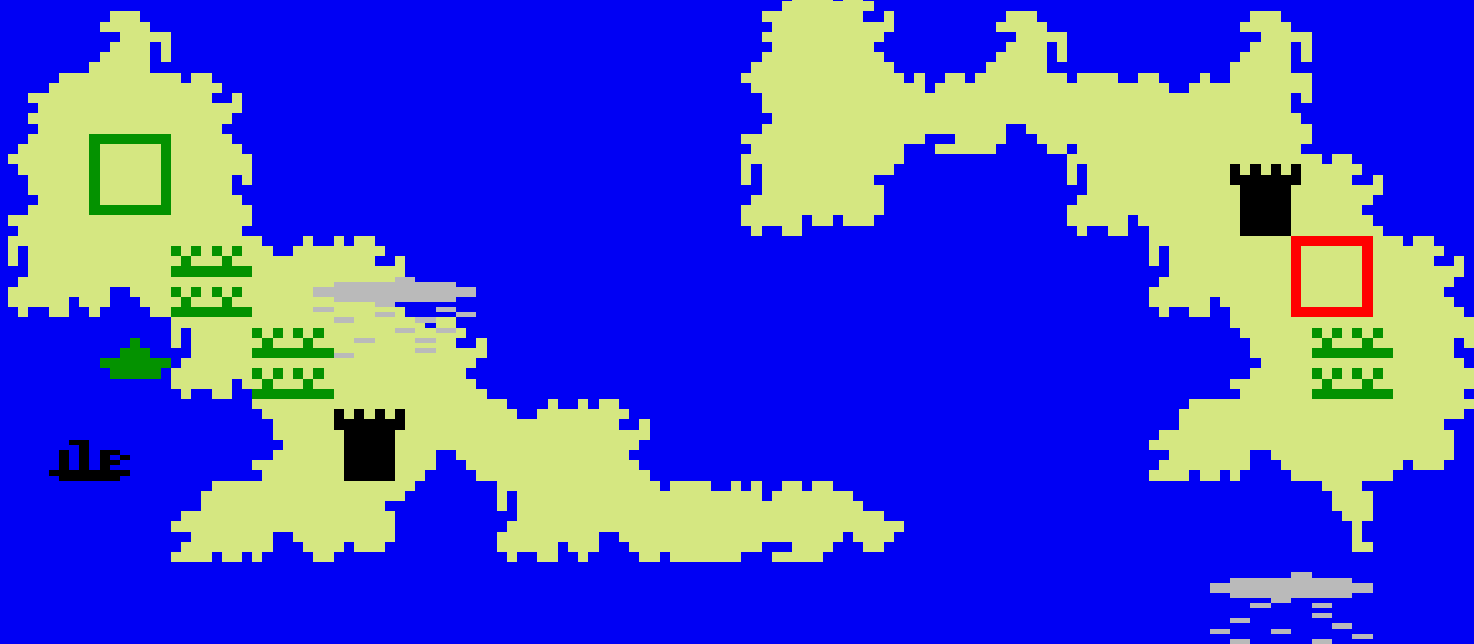
✦ Świetna, miła dla oka grafika i jasny podział na dobro i zło. Ten z lewej się rozbudowuje, tworzy społeczeństwo, zaś człowiek z prawej stawia na wariant militarny.



naturalną dywersyfikacją biznesu, dobrze zabezpieczoną funduszami płynącymi ze sprzedaży Barbie. No i Mattel naprawdę produkował. Zatrudniał na kontrakty zdolnych programistów, dokonujących cudów na prostej konsoli. Prostej, a jednak potrafiącej wyświetlać znacznie piękniejsze gry niż to, co wychodziło na Atari VCS. George Plimpton w słynnej telewizyjnej reklamie porównawczej nie kłamał: Intellivision było w stanie dostarczyć gry



✦ Nazwisko Dona Daglowa nie pojawiło się ani w grze, ani na pudełku, ani w instrukcji gry. Nie tylko Ray Kassar deprecjonował swoich programistów...



PIERWSZE ZDANIE WYJAŚNIAJĄCE SENS UTOPII NA PUDEŁKU GRY BRZMIAŁO: „ZWAŻ POTRZEBĘ ZARABIANIA PIENIĘDZY W KONTEKŚCIE DOSTARCZANIA DÓBR DLA SPOŁECZEŃSTWA”.

z ładniejszą grafiką, a gdy dokończyć do tego niesamowity koncept, nie było mowy o konkurencji. W przypadku Utopii pomysł zjawił się wraz z Donem Daglowem, z którym wywiad zamieszczamy kilka stron dalej. Wielki pionier interaktywnej zabawy dostarczył coś, co o dekadę wyprzedziło swoją epokę.

Instrukcja Utopii rozpoczyna się od słów „Jeśli kiedykolwiek mruczałeś pod nosem, że poradziłbyś sobie lepiej od rządzących twoim krajem, ta gra jest właśnie dla ciebie”. I naprawdę nie jest to powiedziane na wyrost. Grę można odpalić współcześnie i wrażenie okazuje się zupełnie zaskakujące. Jeśli dziś Utopia nie razi, to 37 lat temu musiała zrywać skarpetki ze stóp!

Najpierw wybiera się liczbę rund oraz długość ich trwania. Następnie rusza się do boju na jednej z dwóch wysp: albo solo, albo na dwa „telefony” z kolegą

✚ Aquarius był ośmiobitowym komputerem domowym wypuszczonym przez Mattela w 1983 roku. Niemal od razu ukazała się na niego Utopia.



podpiętym razem z nami do Intellivision. Tutaj jednak od razu zasadnicza rzecz, która umożliwiła w ogóle Donowi Daglowowi stworzenie tego programu: nie trzeba było aplikować sztucznej inteligencji. Podczas gry samodzielnej rozwija się imperium w odosobnieniu. Zadanie utrudniają jedynie przemieszczające się po mapie trzy rodzaje zjawisk pogodowych: deszcze, sztormy i huragany. Do tego mamy na stanie pływające statki pirackie oraz ławice ryb. Uwagę zwracają zwłaszcza kursujące niczym trzmielie wielkie chmury z kapiącym z nich deszczem. Gdy trafią na pole uprawne, zasilą je, natomiast mogą niezbyt korzystnie wpłynąć na oddziały żołnierzy. Tak, tak - w tej grze można budować jednostki jak w klasycznej strategii czasu rzeczywistego, ale o tym za chwilę.

Największym numerem w Utopii było to, gdy za kontrolery chwyciła dwójka graczy. Wówczas w tym samym czasie na ekranie przesuwały się dwa kwadraciki, stawiające nowe instalacje i budujące własne jednostki. Celem wcale nie było zniszczenie przeciwnika ani dopracowanie się technologii umożliwiającej wysłanie człowieka w kosmos, lecz uzyskanie jak największej sterty królewskiego kruszcu.

Grę rozpoczynało się z kapitałem 100 sztuk złota. Dzięki owej walucie można było budować pola

Klawiatura



✚ Być może żywot Intellivision potoczyłby się inaczej, gdyby w końcu udało się wprowadzić na rynek klawiaturę do konsoli, czyniącą z niej prawie komputer. Nigdy to nie nastąpiło, a wycekwowanie klientów na ten – testowany tu i ówdzie – dodatek przypominało polowanie na yeti.



✚ Mattel rozpoczął swój związek z branżą od wypuszczania gier elektronicznych w latach siedemdziesiątych.

uprawne, fortty, fabryki, szkoły, fabryki, a nawet jednostki rebelian-
tów. Te ostatnie powodowały spadek
produktywności. Po zwodowaniu
łodzi trzeba było się uganiać za
ławicami ryb, co przynosiło najlepszy
utarg. Złoto płynęło też z upraw
i fabryk, których wydajność rosła,
gdy osada zyskiwała szpital.

To nie było „Monopoly”, to było
wręcz coś więcej niż „Ryzyko”. Po
raz pierwszy w dziejach użytkownicy
konsol otrzymali grę strategiczną
- a może należałoby ją nazwać eko-
nomiczną - prostą, jeśli chodzi o zro-
zumienie zasad, ale jednocześnie
bardziej złożoną od popularnych
papierowych odpowiedników. Utopia
generowała mnóstwo wariantów
rozwoju akcji i umożliwiała współza-
wodnictwo na nieznanym wcześniej
poziomie. Nie w tym, ile kul zdoła
się wystrzelić do wrogiego kowboja,
ale ile sztabek złota da się zarobić
w wyścigu na czas. Co więcej, to
właśnie ten tytuł stał się protopla-
stą rodu RTS, nie późniejsze o rok
Cytron Masters Dana Buntena ani
żadne tam Stonkers czy Nether
Earth z ZX Spectrum. Jakością pre-
zentacji i czystością grafiki Utopia
biła na głowę konkurencję, mającą
problemy z płynnością animacji.
U Dona Daglowa wszystkie ruchome
elementy przemieszczały się z gra-
cją niczym Nadia Comăneci, ośmie-
szając migające duszki z wydanego
równoległe na VCS Pac-Mana.



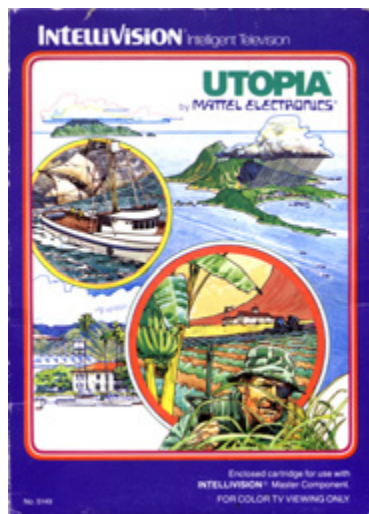
Intellivision docze-
kało się trzeciej edycji.
Intellivision IV o na-
zwie kodowej Decade,
było w fazie prototypu,
ale nie ujrzało sklepo-
wych półek.

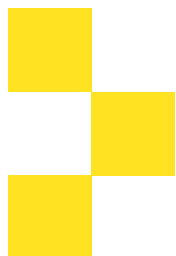
NA INTELLIVISION NIE UKAZYWAŁY SIĘ KONWERSJE TYTUŁÓW Z INNYCH PLAT- FORM. PRAKTYCZ- NIE CAŁA BIBLIO- TEKA GIER TO WYŁĄCZNE TYTUŁY, CZĘSTO BARDZO ORYGINALNE.

Utopia sprzedała się w nakładzie około 250 tysięcy egzemplarzy, co uznano za świetny wynik. W 1981 roku dzieło Dona Daglowa wprowadziło do obiegu wiele nieznanych wcześniej elementów. Nie zdołało uratować Mattela, który w 1983 roku poniósł rekordową półmiliardową stratę i podobnie jak Warner Communications musiał natychmiast pozbyć się balastu w postaci oddziału zajmującego się produkcją konsol i gier wideo. Trudno w to dziś uwierzyć, ale zabawkarski gigant był wówczas o krok od bankructwa. Za to Hasbro - na szczęście dla siebie nie plamiące się udziałem w elektronicznej rozrywce i tym samym przechodzące suchą stopą przez krach branży w 1983 roku - już czekało za zakrętem, żeby przyłączyć Barbie do ekipy My Little Pony, a „Scrabble” zaprzyjaźnić z „Monopoly”. Na szczęście dla siebie Mattel przetrwał, odcinając się od wysoków typu Utopia, puszczonej w niepamięć jako symbole starej ery.

Szukałem śladów po Utopii w starych magazynach, ale ani debiutujące w 1981 roku Computer & Video Games oraz Computer Gaming World, jak i Bill Kunkel w rubryce Arcade Alley albo magazyn Creative Computing nie zająknęły się o jej powstaniu. Pisano o dziesiątkach innych, zupełnie nieważnych i małych tytułów, a o ponadczasowym dziele ani słowa. Chyba że w małej ramce gdzieś z boku, czego mogłem nie zauważyć. Dopiero po latach Utopia została ponownie odnaleziona i namaszczone na króla i założyciela gatunku, który wyrósł wiele lat po niej. Sid Meier podczas wykładu „Civilization Postmortem”, wygłoszonego w trakcie ubiegłorocznego GDC, wspominał Utopię jako jednego z pionierów, stworzonego dekadę przed Cywilizacją. To oczywiście on, a nie Don Daglow, jest powszechnie znaną postacią branży gier wideo, natomiast obaj pozostają jej legendami. ■

Pudełka gier na Intellivision nie miały tego polotu, co dzieła artystów grafików pracujących dla Atari.





BASEBALL I DUNGEON BYŁY ABSOLUTNIE PRZEŁOMOWYMI DOKONANIAMI W LATACH SIEDEMDZIESIĄTYCH. TYL ŻE NIKT ICH NIE DOSTRZEĞŁ. PÓŹNIEJ NADESZŁA UTOPIA, KTÓRA TYM RAZEM OFICJALNIE ZAPOCZĄTKOWAŁA NOWY GATUNEK.

PIXEL
WYWIAD

BYŁ TAM, GDZIE RODZIŁY SIĘ GRY

Z weteranem, twórcą z pionierskiej ery gier wideo, **Donem Daglowem** rozmawia Piotr Małkowski

P Czy ty przypadkiem nie posiadasz polskich korzeni?

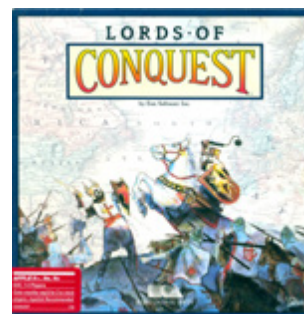
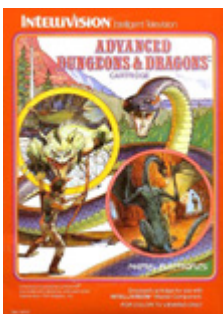
Mój dziadek urodził się dosłownie kilkadziesiąt kilometrów od granic Polski, w Kaliningradzie. Moi wcześniejsi przodkowie przybyli na te tereny z facetem, o którym musiałeś słyszeć, bo nazywał się Napoleon Bonaparte. Zresztą wiem, że cieszył się on wśród Polaków niezwykłą sympatią. Dzięki niemu moi pradiadawie w ogóle przeżyli te ciężkie czasy.

P Potem wyemigrowali do USA, a ty w latach siedemdziesiątych stałeś się pionierem w pisaniu gier, kiedy jeszcze nie było na nie rynku. Od czego dokładnie zaczynałeś?

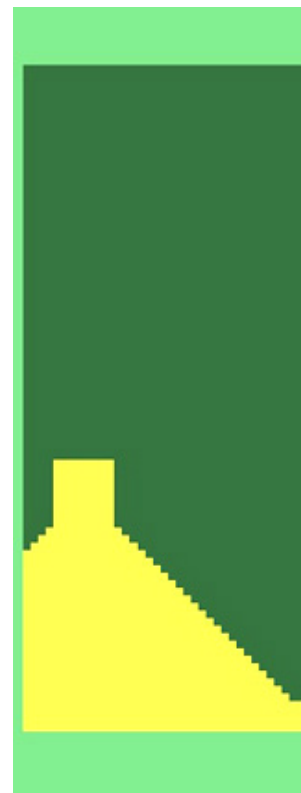
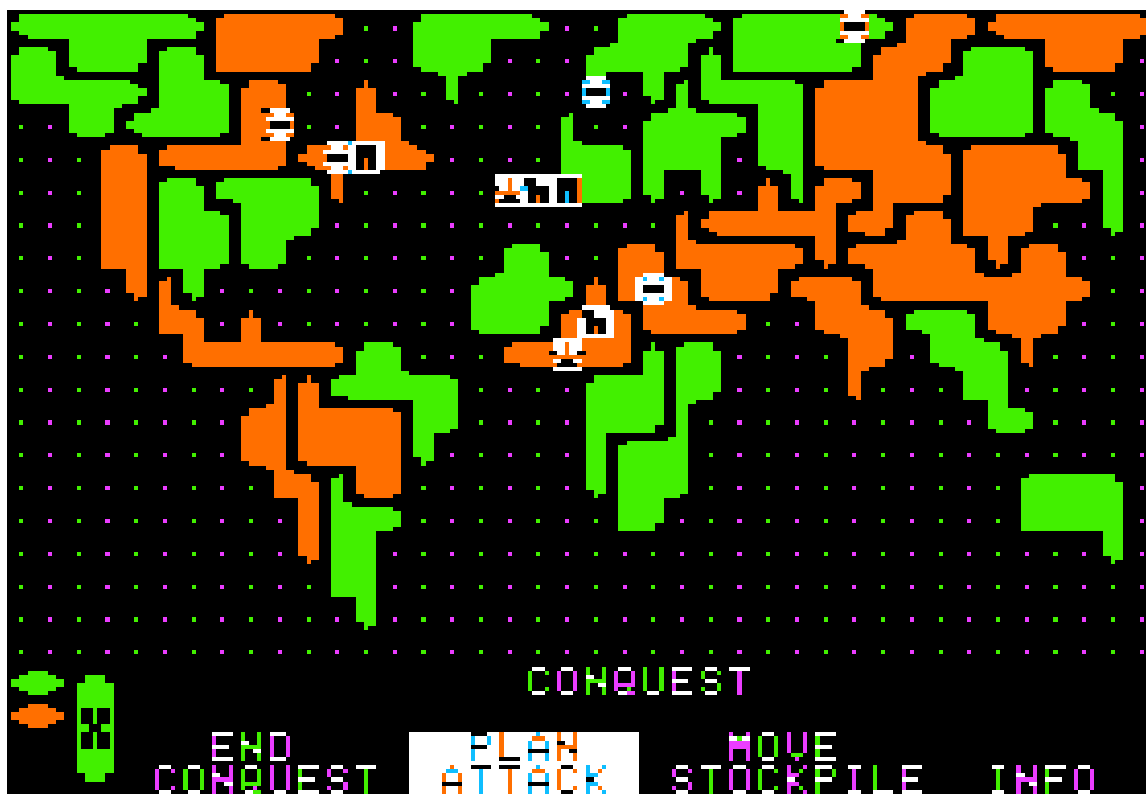
Pierwszy komputer, do którego miałem dostęp, mógł jedynie wyświetlać tekst, a nie grafikę. Zauważyłem wówczas, że najciekawszą rzeczą, jaką mogę zrobić, jest stworzenie systemu dialogowego po to, by człowiek mógł rozmawiać z maszyną. Gdy piszesz sztukę teatralną, masz tam zaplanowane wszystkie role.

Natomiast jeśli wstukasz komputerowi dowolne pytanie czy kwestię, a on odpowie, stanowi to zupełnie nową jakość. Tak w największym skrócie wyglądały pierwsze gry pisane na komputerach. Nie mieliśmy do dyspozycji grafiki, nie mogliśmy pokazywać obrazków. Scenopisarstwo w grach nie różniło się wszakże wiele od teatralnego, tyle że musiałeś uwzględnić interakcje z maszyną i wiele możliwych dialogów. Byłem wielkim fanem amerykańskiej ligi baseballowej i w ten sposób w 1971 roku zacząłem w kalifornijskim Pomona College pracować nad grą Baseball powstającą na komputerze PDP-10. Iskrą zapalającą mnie do działania okazała się gra planszowa z baseballistami. Stworzyłem Baseball dla własnej przyjemności oraz dla kilku kolegów również zainteresowanych tym sportem. Przypomnę, że rzecz powstała na maszynie kosztującej miliony dolarów - przynajmniej wówczas tak mi się wydawało. Musieliśmy grać nocami, ponieważ za dnia PDP-10 wykonywał ważne obliczenia. Pong a ni Magnavox Odyssey jeszcze nie było na rynku,

✚ Urodzony w 1953 roku Don jest niezwykle lubiany w branży gier wideo. Oprócz tworzenia gier opublikował też kilka powieści.



Po zakończeniu pracy dla Mattela Don został zwerbowany przez Tripa Hawkinsa do Electronic Arts. Potem założył własną firmę Stormfront Studios, z którą wyprodukował mnóstwo znanych tytułów: Neverwinter Nights, NASCAR 98, Madden NFL '98 czy The Lord of the Rings: The Two Towers.



DON WSPOMINAŁ, ŻE PIERWSZE OZNAKI KRACHU GIER WIDEO DOSTRZEGŁ W MARCU 1983 ROKU, GDY SZEFOSTWO MATTELA WSTRZYMAŁO ROZWOJOWE PROJEKTY I NAKAZAŁO „STAĆ W MIEJSCU”.

Pan Plimpton



W badaniach rynku wyszło, że aktor George Plimpton w jakiś szczególny sposób wzbudza zaufanie widzów. Mattel był pewien, że skoro w reklamie ten człowiek powie, że Intellivision jest lepsze od VCS, wszyscy w to uwierzą. I rzeczywiście uwierzyli, tyle że – tak często brutalnie działa rynek – nie zamierzali zaprzestać kupowania VCS.

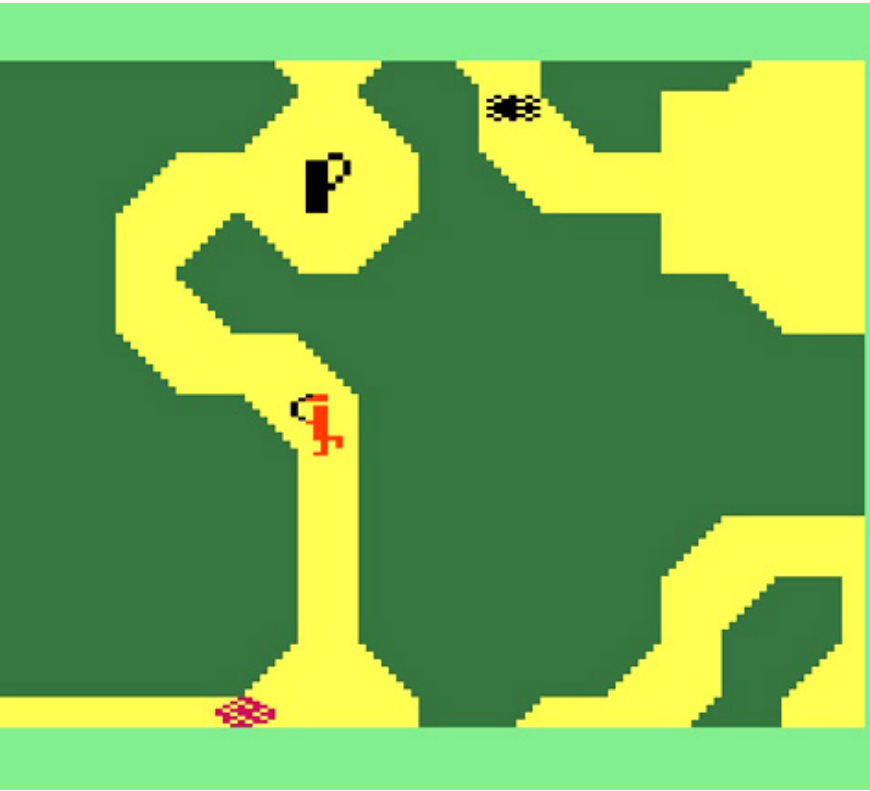
natomiast funkcjonowały już salony gier z flipperami oraz elektromechanicznymi automatami. Mimo to czuło się, że istnieje potrzeba interaktywnej zabawy w domach. Tyle że nie było pewne, kiedy to nastąpi. Miałem wówczas 18 lat i przepełniało mnie poczucie, że zapewne dopiero moje wnuki tego doświadczą. Przez całe lata siedemdziesiąte hobbystycznie pisałem gry, aż wreszcie w 1980 roku zatrudnił mnie Mattel. Największy z potentatów rynku zabawkarskiego najął mnie jako jednego ze słynnej pierwszej piątki programistów. To mocno schlebiało.

P Ale zanim to nastąpiło, zrobisz jeszcze Dungeona. Zdaje się, że nie miałeś na to zgody od właścicieli licencji Dungeons & Dragons?

Ciszej, nie mów tego głośno. Żartuję, już wiele lat temu przekomarzałem się z TSR na temat tej gry i oni o niej wiedzieli i nie zgłaszali żadnych pretensji. Dungeona napisałem w 1975 roku na mainframe właściwie dla siebie, a nie w celach komercyjnych. Zresztą w 1982 roku wykorzystałem swoje kontakty i licencjonowałem na Intellivision grę Advanced Dungeons & Dragons: Cloudy Mountain.

Q Skoro wspomniałeś o Mattelu, chciałem zapytać o wojnę pomiędzy nim a Atari.

Był taki okres, gdy o dowolnej porze dnia włączałem telewizor i widziałem George'a Plimptona w tej słynnej reklamie, mówiącego: „Jeśli chcesz obejrzeć grę sportową, możesz obejrzeć prostą grę od Atari lub... obejrzeć gry od Intellivision”. Tak to mniej więcej wyglądało. Ktoś pomyślał: „Tak, George, powiedz im, jak jest naprawdę!”. Śmieszne było to, że nigdy nie zbliżyliśmy się ze sprzedażą do Atari, bo mimo że mieliśmy bardziej zaawansowaną technicznie maszynę, była ona droższa od VCS i ów czynnik decydował. Droższa o jedyne 100 dolarów! Zrobiliśmy badania, z których wynikało, że 93% Amerykanów uważało, że Intellivision jest lepsze od VCS. Wtedy na hardware się zarabiano. Dzisiaj Sony i Microsoft dopłacają do sprzedaży sprzętu, żeby zarabiać pieniądze na sprzedaży oprogramowania. Trzydzieści lat temu sytuacja przedstawiała się inaczej. Bez zarabiania na sprzęcie nie było szans na sukces. Historia zna przypadki kolejnych porażek konsol i komputerów wypuszczonych ze zbyt wysoką ceną. Choćby Amiga albo 3DO. Cena o wszystkim decyduje.



P Opowiedz, jak doszło do powstania Utopii.

Gdy Mattel mnie zatrudnił, pierwszą rzeczą, jaką dla nich napisałem, był program edukacyjny wykorzystujący klawiaturę do Intellivision, która - jak wiadomo - nigdy się nie ukazała. Program był testowany tylko w jednym mieście w Kalifornii i pozostaje dziś białym krukiem. Nie mam pojęcia, czy uchowała się jakakolwiek kopia. Potrafiłem programować w języku BASIC, Fortranie i Pascalu, ale nigdy wcześniej nie działałem w asemblerze. Dla Mattela musiałem się tego nauczyć. Szukając pomysłów, zasugerowano mi, żeby nie robić gry sportowej, bo tych Mattel miał wiele. Niepotrzebne były również zręcznościowe tytuły w stylu tych z automatów. Wówczas zapytałem: „A może zrobić rodzinną grę strategiczną?”. W czasach, gdy byłem nauczycielem, narysowałem studentom w kawiarni mapę świata i pamiętałem, jaki wzbudziło to entuzjazm wśród wielu z nich, nigdy niewyjeżdżających poza USA. Do tego dołożył się pewien trashowy film SF o zabójczych butach. Do jednego kotła wrzuciłem ducha amatorskich, pisanych w latach siedemdziesiątych mainframe'owych symulacji, radioaktywne zabójcze buciki oraz mapę świata i w ten sposób powstała Utopia. Zakończyłem pisanie kodu w listopadzie 1981 roku. Kończyła się kolejna runda, każdy podejmował decyzje, co zrobić dalej. Wichura zniszczyła farmy, trzeba było je naprawić. Wpadłem na pomysł łodzi rybackich goniących za ławicami, ale to byłoby za proste. Stąd wzięły się statki pirackie, przeszkadzające w połowach. Gdybym miał pojemniejsze kartridże i więcej miesięcy do dyspozycji,

Advanced Dungeons & Dragons: Cloudy Mountain ukazało się w 1982 roku, stanowiąc pierwszą oficjalną adaptację słynnego systemu na grę wideo.

Obecnie Intellivision w wersji z pudełkiem kosztuje na aukcjach około 250 dolarów - o 50 taniej niż w 1980 roku!

o wiele więcej działałoby się w wodzie. Dziwnie się dzisiaj czuję, gdy widzę Utopię w jakimś muzeum gier wideo. Przecież minęło 36 lat, a jednak nie mogę się przyzwyczaić, że ktoś traktuje moją grę jako wykopaliszko z innej ery. Od samego początku Utopia była postrzegana nie jako potencjalny superhit, a jedynie jako uzupełnienie, głównie sportowej, oferty Mattela.

P Ale to było tuż przed wielkim krachem gier wideo...

Tak, wtedy kompletnie nikt nie zdawał sobie sprawy z tego, co miało się za chwilę wydarzyć. To był szok. Pamiętam, jak w 1982 roku pojechaliśmy z Mattelem na targi CES. Prezentowaliśmy Utopię wraz z innymi tytułami. Drugiego dnia targów siedzę sobie w hotelu, a tu dzwoni moja żona i mówi, że jestem w gazecie - w środku zamieszczono moje zdjęcie oraz artykuł o Utopii. Okazało się, że moja gra stała się gwiazdą CES, bo była kompletnie inna niż wszystkie i dostarczała elementy edukacyjne. Poza tym mogli w nią grać młodzi i starzy.

P Gdy pracowałeś dla Mattela, spotykałeś ludzi z Atari? Raya Kassara albo Davida Crane'a?

David, Alan Miller i Chris Crawford stanowili grupkę moich kumpli. Pewnie wiesz, że Chris zainicjował potem Game Developers Conference. Byłem jednym z dwudziestu szczęśliwców uczestniczących w pierwszej edycji imprezy, odbywającej się w 1988 roku w jego mieszkaniu. Tak, ta konferencja została zorganizowana przez złych ludzi z Atari z Chrisem na czele, z którymi niegdyś walczyłem jako autor. Przy okazji jeszcze jedna ciekawostka: wiadomo, że autorzy Atari byli pomijani w książeczkach do gier i że ich nazwiska nie pojawiały się w prasie. W Mattelu nie było inaczej. Zrobiliśmy kiedyś duży wywiad dla najbardziej poczytnego wówczas magazynu w Stanach, czyli TV Guide. My, programiści gier, występowaliśmy w tej rozmowie pod zmienionymi nazwiskami i trudno było się połączyć, co kto mówi. Jedynie człowiek od PR używał swoich prawdziwych personaliów. Do momentu odejścia z firmy nie było wiadomo, że w niej pracowałeś. Takie to były czasy, zupełnie dziś niewyobrażalne. **L**



TRZYDEKAD OTWARTYCH

Assassin's Creed Origins to nowe otwarcie w serii Ubisoftu. Znacznie podobniejsze do Horizon: Zero Dawn czy Wiedźmina 3, niż do poprzednich części.

„Wypłynęłam na suchego przestwór oceanu”. Nie wiem czemu, ale akurat to te słowa dźwięczą mi w uszach za każdym razem, gdy wyruszam w otwarty wiat kolejnej gry. Poetycko jak cholera, Egon...

Zooltar

Zawsze miałem zajawkę na gry z otwartym światem. Od najwcześniejszych lat niesamowicie pociągała mnie koncepcja odkrywania nowego, obcego (choć przecież zawsze lekko znajomego) świata i przeżywanie w nim przygód.

Nie zapomnę niesamowitego wrażenia, gdy w World of Warcraft po raz pierwszy opuściłem mroczne lasy Duskwood i dotarłem do słonecznego, porośniętego gęstą dżunglą Stranglethorn Vale. Niemal poczułem

na twarzy promienie cyfrowego słońca, ale zaraz wpadło na mnie dwóch nieprzyjaźnie nastawionych przedstawicieli Hordy i wylądowałem w zaświatach. Zginąłem, ale przez tę krótką chwilę poczułem się prawdziwym odkrywcą.

Moim pierwszym świadomym open worldem był Daggerfall wydany dobrych 10 lat przed WoW, w którym dołączyłem do Dark Brotherhood i nawet nie ruszałem głównego wątku. Bawiłem się mechanikami, polowałem na kolejne, proceduralnie generowane cele i nigdy gry nie skończyłem. Nawiasem mówiąc,

został mi ten zwyczaj na stałe i gram tak w każdą część Elder Scrolls, bo Bethesda udało się stworzyć niemal idealne połączenie gry piaskownicy, gdzie mogą robić niemal wszystko, co mi się podoba, i gry narracyjnej, w której jednak ktoś mnie tam do przodu popycha do odkrywania świata. Te dwa elementy: nieskrępowana zabawa i eksploracja stały się dla mnie wyznacznikami dobrych gier openworldowych.

Gry z otwartym światem od dawna są jednym (bo mamy zdecydowanie więcej niż jeden) ze Świętych Graali twórców



SWOJSKO JEST! WIEDZMIN POKAZAŁ, JAK POWINNO ROBIĆ SIĘ DOBRE GRY NARRACYJNE. OTWARTY ŚWIAT JEST TU PRZED WSZYSTKIM DEKORACJĄ DLA PRZYGÓD GERALTA. I TO DEKORACJĄ BOGATĄ I DOPRACOWANĄ, A NIE DOMKAMI POTIOMKINOWSKIMI Z MAFII CZY L.A. NOIRE.

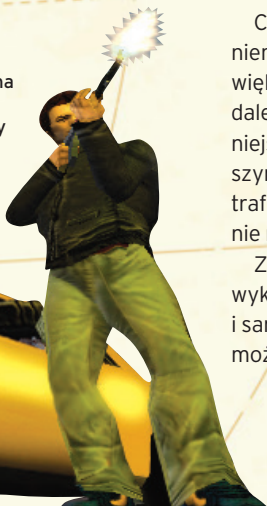
➤ Beyond Good & Evil było pierwszym podejściem Ubisoftu do otwartego świata z prawdziwego zdarzenia. A kontynuacja zamierza otworzyć przed nami także kosmos.



ŚWIATÓW



➤ W czasach, gdy GTA podbijało konsole, nikt nie myślał o tym, że w 20 lat później w kolejnej części będzie już działająca giełda, na którą można wpływać tym, co robimy w świecie gry.



gier wideo. To ucieśnienie marzeń o wirtualnej rzeczywistości, w której gracz może się całkowicie zanurzyć i zapomnieć o ograniczeniach. Eskapizm ostateczny. Problem w tym, że stworzenie przekonującego otoczenia jest, od strony czysto technicznej, niezwykle trudnym zadaniem. Nie wolno zapominać, że w odróżnieniu od filmu, w grze każdy, nawet najmniejszy element otoczenia trzeba najpierw stworzyć, a potem własnoręcznie umieścić. To właśnie dlatego tytuły takie jak Wiedźmin 3 czy Grand Theft Auto V są tak niesamowitymi osiągnięciami technologiczno-artystycznymi. To cyfrowe odpowiedniki katedry Notre-Dame: żmudna i pieczołowita robota.

Co ciekawe, gdy spojrzeć na rozwój gier jako gatunku, niemal od początku wszystko zmierzało w kierunku coraz większej otwartości. Czy są to realia fantastyczne, czy daleka przyszłość albo (najczęściej wypaczona) teraźniejszość, robiąc grę chcemy, by gracz był w jak najmniejszym stopniu ograniczony. By jego chęć eksploracji nie trafiała na niewidzialne ściany, a dusza eksperymentatora nie musiała zmagać się z ograniczeniami mechaniki gry.

Zanim ruszymy do odkrywania historii tego, jak wykuwały się światy, ustalmy jedno: gry openworldowe i sandboxowe to nie to samo. Gra z otwartym światem może nie być sandboxem, a sandbox nie musi być grą

z otwartym światem. Twórcy Wiedźmina 3 od początku odżegnywali się od określenia „piaskownica”, bo ich gra ma konkretną historię do opowiedzenia i śledzenie jej jest głównym zadaniem gracza. Nawet misje poboczne są ręcznie tworzone miniopowieściami, a nie marnymi zadankami z generatora. Z drugiej strony sandbox ostateczny, czyli Garry's Mod, trudno uznać za grę z otwartym światem. To po prostu wirtualny plac zabaw, w którym cel wyznaczamy sobie sami.

Na potrzeby tego tekstu uznajmy jednak, że mówimy przede wszystkim o tytułach, gdzie gracz wciela się w określoną postać w określonych realiach, łąduje w otwartym świecie, który może składać się z dogrywanych „hubów”, i ma wolność poruszania się, podejmowania decyzji i, w dużej mierze, wykonywania zadań. Nie będę ukrywać, że niemal

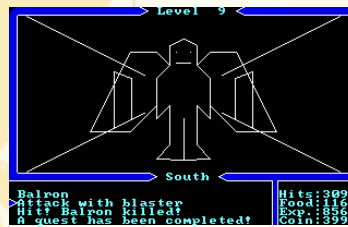


Zelda zmieniła swój wygląd, ale większość schematów znanych od pierwszej części nadal jest wykorzystywana. Dobre rozwiązania okazują się ponadczasowe.

idealnym „wzorcem z Sèvres” jest tu Grand Theft Auto V. Ta gra ma wszystkie potrzebne elementy w odpowiednich proporcjach. Jest w niej i historia, pokazywana z trzech różnych perspektyw, odpowiadających trzem, najczęściej stosowanym stylom grania w gry openworldowe (eksploracja, zabawa mechanikami i całkowita, nieskrępowana destrukcja). Nie da się ukryć, że historia gier z otwartym światem jest mocno związana z rozwojem cRPG. Jakby nie szukać, to pierwsze tytuły pozwalające na nieskrępowane zwiedzanie okolicy nie tylko bliskiej, ale i dalekiej, wiążą się przede wszystkim ze światem piwnicznych nerdów. Pismo Ars Technica jako pierwszego open worlda wymienia tekstową przygodówkę Colossal Cave Adventure z 1976 roku. Doczekała się ona duchowego spadkobiercy zatytułowanego po prostu Adventure (1980). Ślady otwartych światów znajdziemy jeszcze w innych grach z tamtych czasów, ale chyba za najlepszą cezurę można uznać pierwszą część Ultimy, The First Age of Darkness. Był tu już przyzwoity otwarty świat, gdzie gracz mógł właściwie robić, co chciał. I choć seria na kolejnych kilka odsłon straciła tę cechę, to jednak Ultima 1 położyła fundament, na którym potem wyrosły prawdziwe katedry gamingu.

Kolejnym krokiem milowym był tytuł, który nie tylko przyczynił się do rozwoju open worldów, ale przy okazji właściwie samodzielnie stworzył oddzielny gatunek. Wydana w 1984 roku gra Davida Brabena, zatytułowana skromnie Elite, zapoczątkowała modę na space simy i wrzuciła kolejny kamyczek do koszyka z napisem „pomysły na otwarty świat”. Gracz wcielał się w rolę kosmicznego handlarza, podróżującego pomiędzy układami gwiazdnymi w swoim niewielkim, ale dobrze uzbrojonym statku. W odróżnieniu od wspomnianej Ultimy, gdzie istniał konkretny scenariusz, tu gracz miał tylko siebie i swoje pomysły. Opowieści tworzyły się same przy wykorzystaniu systemów oferowanych przez program. Choć gra sprowadza się w dużej mierze do dokowania do stacji kosmicznych (gdzie zajmowaliśmy się głównie

POWSZECHNIE ZA PIERWSZĄ GRĘ Z OTWARTYM ŚWIATEM UWAGA SIĘ PIERWSZĄ CZĘŚĆ ULTIMY. TAK NAPRAWDĘ NIE BYŁA PIERWSZĄ, ALE PODWAJINY POŁOŻYŁA.

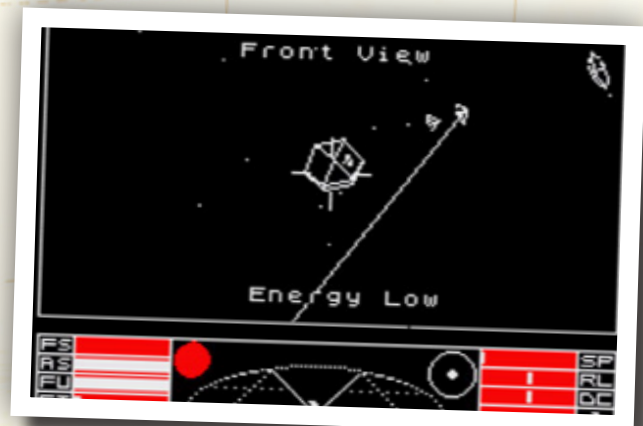


✦ Pierwsza Ultima pozwalała poruszać się w różnych perspektywach. Świat eksplorowaliśmy, patrząc z góry, lochy - w trybie FPP.

handlem), to każda wyprawa stanowiła oddzielną przygodę, w trakcie której mogliśmy spotkać piratów, czy tajemniczych obcych z rasy Thargoidów, jeśli mieliśmy wyjątkowego pecha. W dzisiejszych czasach brzmi to nad wyraz skromnie, ale wtedy było rewolucją. Do tego dochodził rozmiar świata: setki tysięcy układów słonecznych zawartych na niewielkiej dyskietce po dziś dzień pozostaje testamentem mistrzów kodowania.

Latami osiemdziesiąte to okres mierzenia się twórców gier z tematem otwartego świata. Koncept pojawiał się w różnych tytułach, wśród których wymienić warto serię Legend of Zelda (zasługuje na osobny artykuł, bo to historia gier sama w sobie), grę Mercenary, uznawaną za pierwszego open

✦ Każdy, kto choć raz zagrał w Elite, pamięta doskonale, co jest największym horrorem w kosmosie - DOKOWANIE PRZY TYCH CHOLERNYCH BAZACH.



worlدا z trójwymiarową grafiką czy genialne Pirates! Sida Meiera, do dziś broniące się we właściwie niezmiennionej formie (polecam sprawdzić remake z 2003 roku, dostępny także na mobilkach). Debiutujące wtedy mechaniki obecnie są powszechnie wykorzystywane. Choćby koncepcja sandboxowego podejścia do kwestów, na której opierają się gry Bethesda zadebiutowała właśnie w Pirates!.

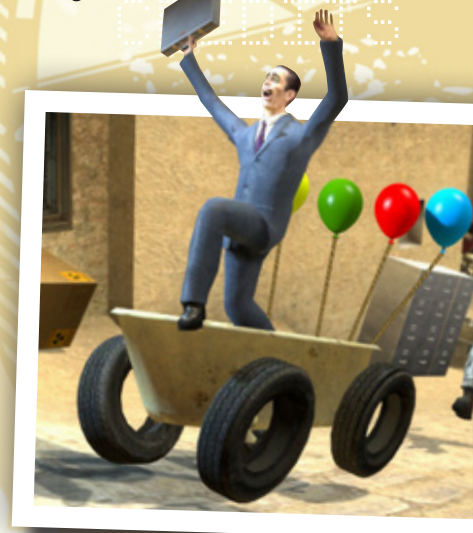
W czasach, gdy świat Zachodu na własną rękę odkrywał wirtualne światy, na drugim końcu globu Japończycy prowadzili własną walkę. Największym zwycięstwem okazała się bez wątpienia seria Zeldy, która od początku stawiała na eksplorację otwartego świata. Zgodnie z nintendowymi wzorami stosowanymi choćby w Metroidzie i w Zeldzie świat otwierał się stopniowo wraz z postępami w opowieści i nowymi narzędziami, dającymi Linkowi dostęp do nowych stref. Ta mechanika właściwie nie zmieniła się przez 30 lat i jest obecna nawet w najnowszej odsłonie, Breath of the Wild. „Gate’owanie” postępu stało się zresztą mechaniką wykorzystaną w bardzo wielu grach z otwartym światem. Olbrzymia przestrzeń zwykle przytłacza grających, w związku z czym autorzy starają się ją na różne sposoby dawkować. Można to oprzeć o scenariusz (tak jak w Wiedźminie 3 czy Grand Theft Auto) albo właśnie przez samą rozgrywkę, po prostu fizycznie uniemożliwiając graczowi dostanie się w konkretne miejsce, póki nie zdobędzie przedmiotu, który na to pozwoli.

W latach dziewięćdziesiątych technologia zaczęła pozwalać na przejście w trzeci wymiar jak w amigowej grze Hunter. Gracz nie tylko postrzegał świat w trójwymiarze, ale mógł nawet zmieniać pojazdy, którymi kierował. Gdy dziś patrzymy na wektorową grafikę, trudno nie zastanowić się nad tempem, w jakim

przeszliśmy do stanu bliskiego fotorealizmowi. W 1996 na rynku pojawiła się gra, ustalająca matrycę RPG od Bethesda. Daggerfall, druga część serii Elder Scrolls, przez lata pozostał niepokonyty w kategorii „Największy świat”, a do teraz ma największą liczbę postaci niezależnych. Gra była olbrzymia nie tylko pod względem rozmiarów, ale też tego, co bohater mógł zrobić i co mogło mu się przydarzyć. Jak wspominałem, ja poszedłem w bycie zabójcą. Szybko nabawiłem się jakiegoś wampiryzmu, który potem leczyłem długimi godzinami. Mój kolega nie miał już takiego szczęścia i nabawił się likantropii, na wsze czasy skazując się na konieczność omijania miast z daleka. Zdecydował się więc „rzyć prawem wilka” i choć nie jadł „rzutego śniegu”, to brutalnie wybił każdą osadę, jaką był w stanie. Obaj musieliśmy dostosować swój styl do trapiących nas chorób i w obu przypadkach mieliśmy dwa zupełnie różne doświadczenia. Patenty te, które już na stałe trafiły do Elder Scrolls, to przykład tak zwanego „emergent gameplay”, czyli rozgrywki tworzonej przez gracza. Nie jest ona do końca przewidziana przez twórców, łamie reguły, ale jest też najciekawsza, najbardziej nieprzewidywalna i daje największą radość.

Daggerfall zaledwie o rok uprzedził grę, która choć akcję pokazywała z góry, pozbywała się większości skomplikowanych mechanik, zalewała nas oceanem politycznej niepoprawności i błyskawicznie stała się wzorem do naśladowania. Mowa oczywiście o Grand Theft Auto, wtedy robionym przez brytyjską firmę DMA Design. Kilka lat później studio miało przekształcić się w Rockstar North, część imperium Rockstara. GTA pozwalało wcielić się w przestępcę – kogoś pomiędzy Driverem a Hitmanem – podejmującego się różnych misji dla gangsterskich syndykatów. Gracz mógł swobodnie przesiadać się pomiędzy dziesiątkami różnych pojazdów, wchodzić w ograniczone (ale zawsze) interakcje ze światem, najczęściej sprowadzające się do głanowania prostytutek i rozjeżdżania Krysznowców. Gra wprowadziła też klasyczny system misji, nadający strukturę całej opowieści. Wszystko to przy akompaniamencie kilkudziesięciu wylencjonowanych kawałków, które można było puszczać sobie w samochodowym radiu.

Przez wielu nazywana Biggerfallem, druga część Elder Scrolls przez lata była największą grą na świecie. Już nie jest, ale nadal kilka rekordów uchowała.



➤ Garry's Mod to ucieleśnienie idei piaskownicy – program wykonany w engine Source, pozwalający na nieskrępowaną zabawę... właściwie to we wszystko.



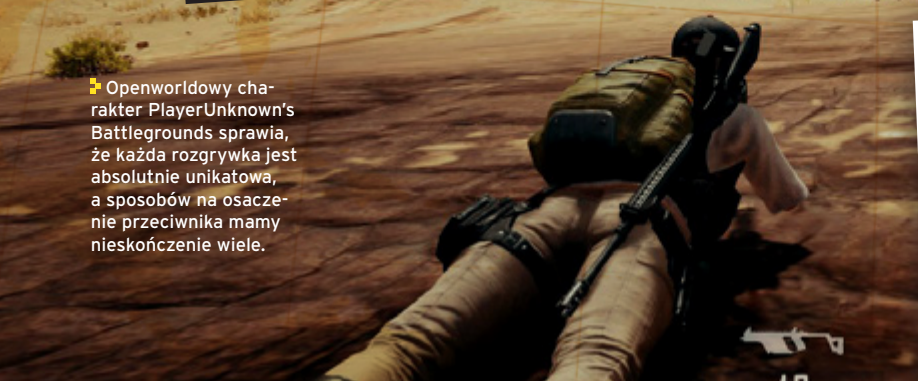
➤ Breath of the Wild stawia na zabawę systemami – to najlepsze połączenie gry sandboxowej i takiej, w której to opowieść popycha nas do przodu.



EWOLUCJA, KTÓRĄ PRZESZŁY GRY Z OTWARTYM ŚWIATEM, W GŁÓWNEJ MIERZE SPROWADZA SIĘ DO OPRAWY.

ZROBIENIE GRY Z OTWARTYM ŚWIATEM JEST MARZENIEM NIEMAL KAŻDEGO TWÓRCY, ALE MAŁO KOMU UDAJE SIĘ JE ZREALIZOWAĆ. PO PROSTU KOSZTY MOGĄ PONIEŚĆ TYLKO NAJWIĘKSZE FIRMY. NO, CHYBA ŻE KTOŚ ROBI MULTI.

Openworldowy charakter PlayerUnknown's Battlegrounds sprawia, że każda rozgrywka jest absolutnie unikatowa, a sposobów na osaczenie przeciwnika mamy nieskończenie wiele.



Pomysł na rozgrywkę okazał się strzałem w dziesiątkę i w swojej podstawowej formie (hej, tu masz miasto, tu masz jakieś misje, idź się rozbijać) przetrwał do dziś. Historia gier z otwartym światem na dobre ruszyła do przodu.

Początkowo próby były nieśmiałe. Mimo iż GTA i jego wydana w dwa lata później kontynuacja odniosły komercyjne sukcesy, na wysyp klonów musieliśmy poczekać aż do 2001 roku, gdy na konsoli PlayStation 2 zadebiutowała część trzecia. Przeniesienie rozgrywki w trójwymiar, ustalenie twardej struktury misji pojawiających się w różnych miejscach świata gry, zawsze zlecanych przez oryginalne, kolorowe postacie, misje poboczne w stylu jeżdżenia taksówką, karetką czy strażą pożarną, wreszcie żyjące i reagujące na nasze akcje community (społeczność NPC w grze), które nie tylko rozbiegało się w różne strony, gdy coś się wydarzyło, ale po prostu żyło.

Gra okazała się hitem jakich mało. Aż 14,5 miliona sprzedanych kopii mówi samo za siebie, a kolejne odsłony konsekwentnie były ten rekord. Vice City to już ponad 17 milionów, San Andreas ponad 21 milionów, GTA IV prawie 25 milionów, a ostatnia, piąta część to już oszałamiające 70 milionów sprzedanych kopii. Co prawda ta ostatnia gra nie wyszła chyba tylko na kalkulatory i starsze lodówki (trafiła na przejście pomiędzy generacjami konsol i została wydana i na starą, i na nową), ale nadal 70 baniek to 70 baniek. Takie sumy i takie sukcesy nie przechodzą niezauważone, więc szybko pojawili się naśladowcy, którzy prawie bez większych zmian korzystali ze schematu zaproponowanego przez GTA.

Rozwój i upowszechnienie technologii pozwoliło na prostsze i tańsze tworzenie gier z otwartym światem. Gatunek podzielił się na dwie główne podgrupy: gry bardziej nakierowane na opowieść i te, które na pierwszym miejscu stawiały nieskrępowaną zabawę. Przykładem tej pierwszej jest seria Assassin's Creed. Ubisoft skupił się na bohaterze, jego zestawie umiejętności i uzbrojeniu. Świat jest tu bardziej rozbudowanym torem przeszkód do

testowania naszych umiejętności, a mieszkańcy sprowadzają się raczej do jednostek zamieniających się w spanikowany tłum. Mało w Assassinach systemów pozwalających na zabawę fizyką, mało możliwości wpływania na świat gry. Naszym głównym zadaniem jest wykonywanie scenariuszowych zadań i oczywiście gazyliona zadaniek pobocznych w stylu zbierania tych przeklętych piórek, które zdecydowanie nie zachęcają do emergent gameplay.

Na drugim biegunie mamy tytuły takie jak wydany wyłącznie na Xboxa 360 Crackdown czy Saints Row, stworzone przez studio Volition znane z serii Red Faction. W tych grach scenariusz to tylko wymówka do wprowadzania kolejnych szalonych pomysłów, w których gracz może dać upust swojej mrocznej stronie. Moim ulubionym przedstawicielem tych bardziej sandboxowych gier

Red Faction Guerilla do dziś jest jedną z nielicznych gier z niemal całkowicie zniszczalnym otoczeniem. Twórcy tej gry odpowiadają również za serię Saints Row.

z otwartym światem jest zdecydowanie seria Just Cause, w wyśmienity sposób parodiująca klasyczne filmy z Jamesem Bondem. To gra niemal pozwalająca na wysadzenie świata w powietrze.

Wspomniałem już o Assassin's Creed, więc warto zająć się przysłowiowym słoniem w pokoju. Od ładnych kilku (zaraz kilkunastu) lat Ubisoft twardo zмага się z materia otwartego świata. Ich podejście do tematu ma tyluż fanów, co przeciwników. Ja akurat zaliczam się do tej pierwszej grupy, bo moim zdaniem formuła „generic Ubisoft game”, choć ma niewielkie wady, jest też najciekawszym, mainstreamowym podejściem do tematu.



Z ROZWIĄZAŃ WYPRACOWANYCH PRZEZ UBISOFT W ASSASSIN'S CREED KORZYSTAJĄ WŁAŚCIWIE WSZYSCY.



**CZY OPEN WORLDY W PRZYSZŁOŚCI BĘDĄ JEDYNYM
GATUNKIEM GIER? RACZEJ NIE, BO LUDZIE LUBIĄ
RÓŻNORODNOŚĆ, ALE Z PEWNOŚCIĄ BĘDZIEMY ZMIERZAĆ
W TYM KIERUNKU.**

Pierwsze próby mieliśmy już w słynnym Beyond Good & Evil. W pewnym momencie Jade zdobywała pewną, ograniczoną wolność podróżowania po świecie i choć nie można tu mówić o grze openworldowej w klasycznym znaczeniu tego słowa, to jednak podwaliny zostały położone. Pierwsza poważna próba, czyli wydany w 2007 roku Assassin's Creed, urzekła oprawą i bawiła systemem parkouru, ale pustawy świat i źle stworzony system powtarzających się wkoło misji sprawił, że grę można uznać za daleką ideału. Niemal wszystkie błędy naprawiono w sequelu i jego dwóch rozszerzeniach. Od tego czasu „generic Ubisoft game” nabrało kształtu, który zmienił się dopiero w Origins. Firma swoją openworldową formułę dopieściła do granic możliwości i szybko zaczęła pojawiać się w niemal każdym tytule francuskiego wydawcy: od Far Cryów po Watch_dogs. Ja lubię ich pomysł, bo daje mi on cel - zawsze mam co robić. Czyste sandboxy mnie niespecjalnie bawią i nawet jeśli gram w 100% z nastawieniem na gameplay, a nie scenariusz (na przykład w Just Cause), lubię mieć powód, dla którego rozwalam kolejną bazę. Gry Ubisoftu mi ten powód dają, nawet jeśli czasem czuję się nieco przytłoczony przez liczbę zadań pobocznych.

Na koniec nie byłbym sobą, gdybym nie wcisnął tu PUBG, zwłaszcza że PUBG jak najbardziej pasuje do tematu. Bo gdyby nie upowszechnienie gier z otwartym światem, PUBG nigdy by nie powstał. Jego istotą jest walka tocząca się na 64 kilometrach kwadratowych. Największy problem, czyli sprawienie, by gracze na siebie w ogóle trafili, ogarnięto konceptem zmniejszającej się strefy i w efekcie dostaliśmy grę, gdzie każdy mecz stanowi całkowicie unikatowe wydarzenie, w którym zawsze dzieje się coś wyjątkowego.

Obecnie świat open worldów jest podzielony pomiędzy Rockstara i Ubi. Co jakiś czas ktoś próbuje się do niego dostać i czasem nawet się to udaje. Wspomniane Just Cause czy Wiedźmin to najlepsze przykłady tego, że jest to możliwe. Wraz z postępem technologii światy gier będą rosły i robiły się coraz bardziej szczegółowe. Obecnie ich rozmiary ograniczone są przede wszystkim wydolnością ludzi. Po prostu wszystkiego nie da się zrobić ludzkimi rękoma. Ale w pewnym momencie, gdy zautomatyzujemy pewne procesy (na przykład tworzenie skomplikowanych zadań czy produkcję modeli) wizja Matrixa stanie się rzeczywistością. I tylko jedno pytanie pozostaje bez odpowiedzi: czy wylądujemy w nim z własnej woli, czy nie? ■



NINTENDO
SWITCH™

GDYKOLWIEK, GDZIEKOLWIEK,
Z KIMKOLWIEK



RÓWNIEŻ
ZAWIERA KOD
DO POBRANIA NA

BAYONETTA



© 2014-2018 Nintendo Co., Ltd.
© SEGA
Published by Nintendo

18
www.sega.com

SEGA P+
Developed by PLATINUMGAMES INC.

NIKT - ANI ANIOŁ, ANI DIABEŁ NIE UNIKNIE KARY



EDYCJA ZWYKŁA
+ KOD DO POBRANIA

Zrodzona z zakazanego związku między członkami wrogich klanów Lumen Sages i Czarownic Umbra, tajemnicza czarownica Bayonetta przybywa z odległej przeszłości do dzisiejszego świata. Z jej eleganckim bojowym stylem i wyjątkowymi magicznymi umiejętnościami Bayonetta potrafi wzbudzić jednocześnie zachwyt i strach u przeciwników w ich ostatnich sekundach.



EDYCJA SPECJALNA

CONQUEST
PUBLISHER

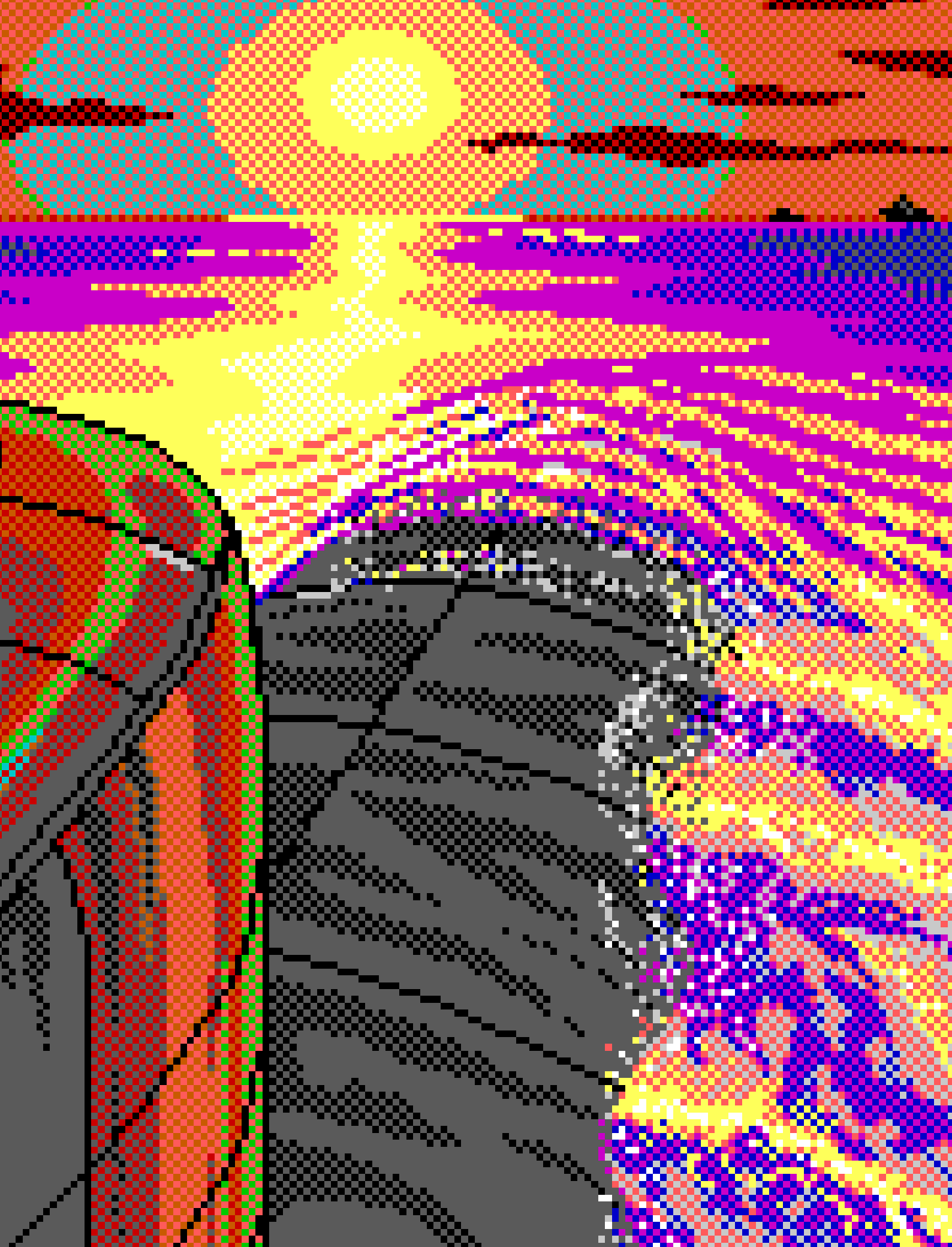
www.nintendo.pl

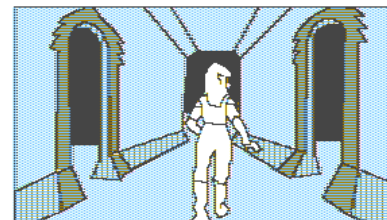
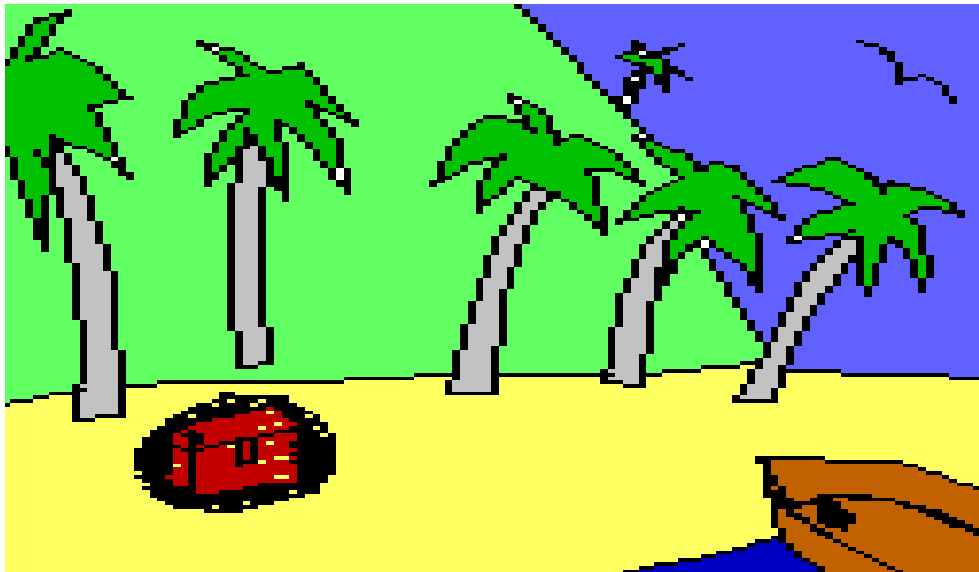


SIERRA PRODUKCJE SPOZA GŁÓWNEGO NURTU

Gry Sierry pochodzące z przełomu lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych kojarzą się przede wszystkim z serią Questów. Baśniowe historie opowiedziane w King's Quest, kosmiczne jaja w Space Quest, policyjne opowieści z Police Quest czy perypetie podrywacza Larry'ego – to główne produkcje wydawane przez firmę małżeństwa Williamsów.

■ Marcin Kiendra





WEST AND TO THE EAST.
JEN HEARS THE SOUND OF FOOTSTEPS
APPROACHING FROM THE NORTH.
-> ENTER COMMAND? █

✦ Wizard and the Princess z 1980 roku było drugim po Mystery House tytułem z serii Hi-Res Adventures. Dostrzegano się tu już ślady późniejszego King's Questa.

✦ Dark Crystal z 1983 roku zamknął cykl Hi-Res. Sierra wchodziła w nową erę, naznaczoną przez główne serie oraz te mniej znane, opisywane w naszym artykule.



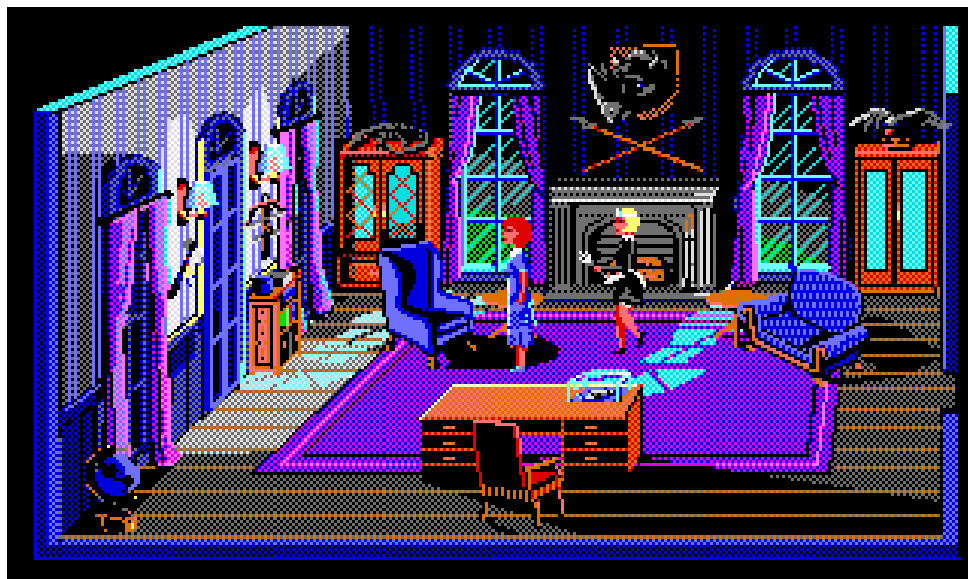
Please rejoin ze party now, or I will be forced to injure you.



O grach Sierra z serii Quest posłuchacie też w jednym z odcinków programu Loading na YouTube.

✦ Buszowanie po zamkniętych pomieszczeniach muzeum to proszenie się o kłopoty.

✦ Senior rodu zostawił po sobie nie mały spadek. Ktoś z rodziny posuwa się do morderstw, usuwając w ten sposób „rywali”.



W GRZE GABRIEL KNIGHT NA JEDNYM Z PLAKATÓW LAURA BOW PROMOWAŁA SWÓJ WYKŁAD O TECHNIKACH PROWADZENIA ŚLEDZTWA. OTO JAK SIERRA ŻONGLOWAŁA SWOIMI MOTYWAMI!

Tymczasem równolegle powstawały też inne tytuły, próbujące wpisać się w ten nurt przygodowych tasiemców, chociaż jak pokazała historia, zwykle kończyło się na pojedynczych pozycjach. Niektóre z nich nie potrafiły przebić się na rynku, a o innych większość osób zapewne nawet nie słyszała. Są wśród nich też stare dobre perełki, które warto sobie odświeżyć.

Roberta Williams od początku szukała inspiracji do gier wideo w literaturze. W ten sposób, zbierając fragmenty bajek i legend, udało jej się stworzyć królestwo Daventry, gdzie toczyły się kolejne rozdziały King's Questa. Podobnie chciała postąpić z nową serią, tym razem opartą o klasyczne kryminały z powieściami Agathy Christie na czele. Tak narodziła się Laura Bow, młoda studentka dziennikarstwa z Nowego Orleanu, która niczym żeński odpowiednik Sherlocka Holmesa miała rozwiązywać kolejne tajemnicze zagadki. Panna Bow, nosząca nazwisko po Clarze Bow, znanej amerykańskiej aktorce niemych filmów, zadebiutowała w grze The Colonel's Bequest z 1989 roku. Zaraz po jej uruchomieniu intrygowała atmosfera niczym z kina noir: lata dwudzieste XX wieku, ponura rezydencja stojąca pośród bagien Luizjany, rodzinne spotkanie, na którym senior rodu pułkownik Dijon odczytywał swój testament, i gwóźdź programu, czyli seria morderstw rozgrywających się tej feralnej nocy, kiedy toczyła się akcja gry. Chcąc nie chcąc, Laura została wplątana w wir wydarzeń i oczywiście z naszą pomocą musiała odnaleźć zabójcę przed nastaniem poranka.

Mechanikę oparto o interfejs SC10, znany z innych produkcji Sierry z tamtego okresu. Dostaliśmy więc dość toporny system, w którym postacią sterowało się za pomocą kursorów, a komendy należało wpisywać z klawiatury. Nawet proste otwarcie drzwi wymagało wklepania polecenia „Open Door”, nie mówiąc już o bardziej skomplikowanych czynnościach. Do tego bohaterka mogła zginąć w najmniej spodziewanym momencie oraz zakleszczyć się w typowych dla Sierry „punktach bez powrotu”. Za to trochę dobre słowa można powiedzieć o grafice.

Ta była pokazana co prawda w zaledwie 16 kolorach i rozdzielczości 320x200 pikseli, ale prezentowała się wybornie i niezwykle klimatycznie. Skąpana w mroku nocy rezydencja rozświetlona palącymi się gdzieniedgdzie lampami naftowymi oraz wpadające przez okna światło księżyca tworzyły niepowtarzalną atmosferę tajemniczości.

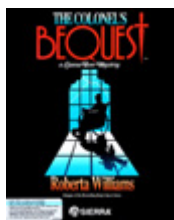
Fabula w The Colonel's Bequest została podzielona na osiem rozdziałów. Każdy odpowiadał jednej godzinie w świecie gry. Zegar nie odliczał minut w czasie rzeczywistym, tylko przeskakiwał co kwadrans, kiedy zahaczyliśmy o jakieś istotne wydarzenie. Problem w tym, że niektóre sytuacje działy się równocześnie, a my siłą rzeczy mogliśmy obserwować tylko jedną z nich. Tym samym wiele elementów umykało uwadze bohaterki, tworząc wyraźne dziury w scenariuszu. Kierując postacią Laury, nie mieliśmy też wpływu na większość wydarzeń dziejących się wokół. Kolejne morderstwa członków rodziny i tak miały miejsce, podobnie jak zaplanowane scenki przerywnikowe. Nam pozostało poskładać w całość poszlaki i wskazać mordercę na końcu tej mroźnej krew w żyłach przygody.

The Colonel's Bequest zostało dość dobrze przyjęte przez recenzentów i graczy, więc trzy lata później Sierra wydała kontynuację. Chociaż oryginalne wydanie gry Laura Bow in The Dagger of Amon Ra było na pudełku sygnowane nazwiskiem Roberty Williams, tym razem nie miała ona czynnego udziału w produkcji.

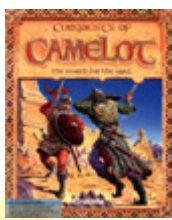
Ograniczyła się do nakreślenia szkicu scenariusza. Notabene na frontowej grafice pojawiła się podobizna Laury Bow, którą „odegrała” ówczesna sekretarka Sierry. Fani naszej bohaterki od razu zauważyli nieścisłość w... kolorze włosów. Na rysunku były czarne, a w grze Laura nosiła przecież piękne rude pukle.

Sama historia w The Dagger of Amon Ra była kolejnym mocnym kryminałem. Laura, używając swoich zdolności dedukcji, podążała śladami mordercy po zakamarkach wielkiego nowojorskiego muzeum. Przy okazji trafiała na trop pewnej okultystycznej sekty. Podobnie jak w poprzedniej części także tutaj wszystkie wydarzenia rozgrywały się w następujących po sobie sekcjach czasowych. Sierra niestety nie odrobiła lekcji i w grze nadal pojawiały się fabularne dziury oraz nielogiczne następstwa naszych działań. The Dagger of Amon Ra okazało się dość trudną grą, wymagającą zbierania wszelkich poszlak, prowadzenia dialogów z innymi postaciami i dosłownie opukiwania każdego kąta. Tylko w ten sposób udawało się odnaleźć mordercę, odkrywając tym samym właściwe zakończenie całej historii. W innym wypadku czekał na nas jeden z kilku smutnych finałów.

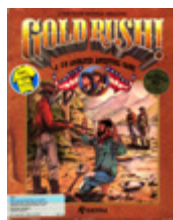
Ponieważ gra pochodzi z 1992 roku, do jej stworzenia użyto nowego silnika SC11. Dzięki temu oprawa graficzna cieszyła oczy 256 kolorami VGA, lokacje były pełne detali, a z głośników sączyła się jazzowa muzyka.



Postać Laury Bow Roberta Williams wymyśliła trochę jako kobiecy odpowiednik Indiany Jonesa.



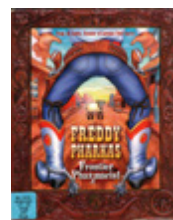
Co to pomysł Christy Marx, która później napisała scenariusze wielu telewizyjnych seriali.



Gold Rush! miał wyjątkowo jak na Sierrę brzydki grafikę na karcie EGA.



Trywialna „ekologiczna” fabuła plus kilka niezapomnianych momentów – oto EcoQuest w pigułce.



Freddy'ego Pharkasa Al Lowe zrealizował ze scenarzystą Joshem Mandelem.



Tu z kolei pomógł Jane Jensen, obłądną muzykę skomponował zaś Christopher Braymen.

Zniknęło uciążliwe sterowanie z klawiatury zastąpione wygodniejszym interfejsem point & click. Za to starym zwyczajem autorzy zafundowali Laurze liczne miejsca, w których mogła stracić życie. Zgniecenie przez masywne drzwi, kąpiel w kwasie czy podziurawienie pociskami z karabinu maszynowego były zadziwiająco brutalnymi scenami śmierci nawet jak na Sierra. Dla równowagi pojawiły się też akcenty humorystyczne, w szczególności nawiązujące do innych gier Williamsów. I tak jeden z obrazów wiszących w muzeum nosił tytuł „Koniec żywota króla Grahama” (kłania się King’s Quest), a używane w śledztwie szkło powiększające zostało wyprodukowane w Coarsegold, czyli miasteczku, gdzie pracował bohater gry Freddy Pharkas. Chociaż przygody Laury Bow miały zamknąć się w trylogii, firma zdecydowała się przerwać prace nad trzecią częścią i skupiła się na serii Gabriel Knight o dużo poważniejszym klimacie tajemnic i zbrodni.

PRAWIE JAK JAMES BOND

Cofnijmy się jeszcze raz do momentu wydania The Colonel’s Bequest. To był czas eksperymentów Sierry, która próbowała zaistnieć z nowymi pomysłami, żeby przełamać rutynę Questów. W ten sposób powstał postapokaliptyczny ManHunter, rozgrywający się na Dzikim Zachodzie Gold Rush! (o którym za chwilę) oraz Codename: Iceman. Ten ostatni tytuł to polityczny thriller stworzony przez Jima Wellsa, ojca serii Police Quest. Wells znany był z naszczenia swoim grom jak największej dawki realizmu. W tym wypadku oparł się na ówczesnej sytuacji geopolitycznej, w której zimna wojna wciąż trwała, a dwa wrogie mocarstwa trzymały palce na atomowych guzikach. W Codename: Iceman wcielaliśmy się w rolę porucznika Johna Westlanda, którego zadaniem było powstrzymanie międzynarodowego kryzysu

spowodowanego porwaniem amerykańskiego dyplomaty przez radzieckich agentów. Reklamy gry obiecywały niezapomniane wrażenia w świecie szpiegów, tajnych misji i politycznych intryg. Pomysł dobry, wykonanie słabe. Zbieżność przedmiotów, czasami dosłownie wielkości piksela, oraz używanie ich w określonych miejscach, prowadzenie dialogów oraz oglądanie kolejnych scenek przerywnikowych podążało utartymi ścieżkami znanymi z innych produkcji Sierry. Zapewne znany schemat sprawdziłby się całkiem dobrze, gdyby nie to, że Wells dorzucił do tego obszerne fragmenty pseudosymulacji związane z obsługą łodzi podwodnej, którą nasz bohater poruszał się po świecie. Niepotrzebne wydłużanie zabawy przez wykonywanie w kółko tych samych rozkazów wraz ze sprawdzaniem działania instrumentów pokładowych było naprawdę irytujące. Do tego pojawiały się sekcje czysto zręcznościowe, polegające na jak najszybszym zatopieniu pływających jednostek przeciwnika. Codename: Iceman nie mógł się zdecydować, do którego gatunku gier ma należeć i okazał się zwyczajnie przekombinowany. Wells bardzo chciał napisać kontynuację, ale Ken Williams - rozczarowany recenzjami i wynikami sprzedaży - kazał zamknąć serię na premierowym odcinku.

BARDZO DZIKI ZACHÓD

Sierra ma w swoim dorobku trzy produkcje mocno związane z historią Stanów Zjednoczonych. Zaczęło się w 1988 roku od Gold Rush!, gry o której zapewne większość z was nie słyszała. W sumie nie ma się czemu dziwić, ponieważ na naszych giełdach trudno było ją dostać, a na zachodnich rynkach sam wydawca traktował ją trochę po macosze. To dziwne, ponieważ Gold Rush! w paru aspektach wyglądał całkiem ciekawie. Począwszy od kolorowej grafiki oraz ciekawych lokacji rozsianych w USA po interesującą fabułę. Oto wiosną 1848 roku młody reporter Jerrod Wilson z Nowego Jorku dostaje list od brata z Kalifornii, który oznajmia mu, że właśnie rozpoczęła się gorączka złota i szansa na szybkie wzbogacenie się jest w zasięgu ręki. Nasz bohater rzuca więc ciepłą posadę i wyrusza w liczącą 3000 mil podróż na zachodnie wybrzeże. Ba! Nawet można było sobie wybrać jedną z trzech tras prowadzących do Kalifornii, za każdym razem przeżywając inne przygody. Ale zanim to nastąpiło, Jerrod musiał spędzić jeszcze chwilę na Brooklynie, zbierając odpowiednie przedmioty potrzebne w dalszej części gry. I już tutaj pojawiały się typowe dla Sierry schody. Jeżeli zapomnieliśmy zdobyć jakiś istotny przedmiot, było bardzo prawdopodobne, że pod koniec przygody utknijemy w martwym punkcie, nie mogąc ruszyć dalej z powodu braku ekwipunku. Właśnie z takimi rzeczami należało się liczyć, wkraczając w świat produkcji Williamsów. Oczywiście zginąć można było przy każdej okazji. Czekano nas utonięcie w rzece, śmierć z odwodnienia

na pustyni albo tragiczne w skutkach zachorowanie na cholere.

O ile Gold Rush! nie do końca dawał szansę na zdobycie Dzikiego Zachodu, to już w 1993 roku Freddy Pharkas: Frontier Pharmacist pozwalał nam wskoczyć w buty i kapelusz rasowego kowboja. No prawie, bo jak dowiadujemy się z intra, bohater wplątał się w porachunki z groźnym bandziorem, ledwo uszedł z życiem i musi ukrywać się w podrzędnej mieścinie, pracując jako... farmaceuta. Początek gry nie nastrojał optymistycznie. Ślamazarna akcja, brak wyraźnego celu zabawy i cała masa trudnych angielskich słówek opisujących składniki przygotowywanych w aptece leków. Bez solidnego opisu zabawa była praktycznie niemożliwa. Na szczęście dalsze rozdziały perypetii Freddy’ego pozwalały poczuć klimat prawdziwego westernu z bandytami napadającymi na miasto, obowiązkową wizytą w obskurnym saloonie i partyjką pokera. Świat Dzikiego Zachodu przedstawiono w świetnej oprawie. Ilekroć pozytywne wrażenia zapewniały ręcznie rysowane scenerie przedstawione w kolorowej grafice VGA. Do tego dochodził niebanalny humor dostarczony przez autora gry Ala Lowe’a, znanego przecież ze znakomitej serii o Larrym. Co ciekawe na pudełku pojawiła się adnotacja „Poznaj prapradziadka Larry’ego”. I rzeczywiście w pewnym momencie można było spotkać postać ludzko podobną do znanego komputerowego podrywacza. Gra Freddy Pharkas pokazuje, z jakim dystansem Lowe podchodził do swojej pracy. W kilku miejscach wbił szpilę starym produkcjom Sierry, wyśmiewając ich upierdliwe rozwiązania, a głównym złym okazał się herszt bandytów, wyglądający jak brat bliźniak Kena Williamsa, który „wystąpił” też w Space Quest 3 w roli nadgorliwego nadzorca wielkiej informatycznej korporacji. Jeśli Freddy Pharkas miał charakter czysto rozrywkowy, następnym tytuł



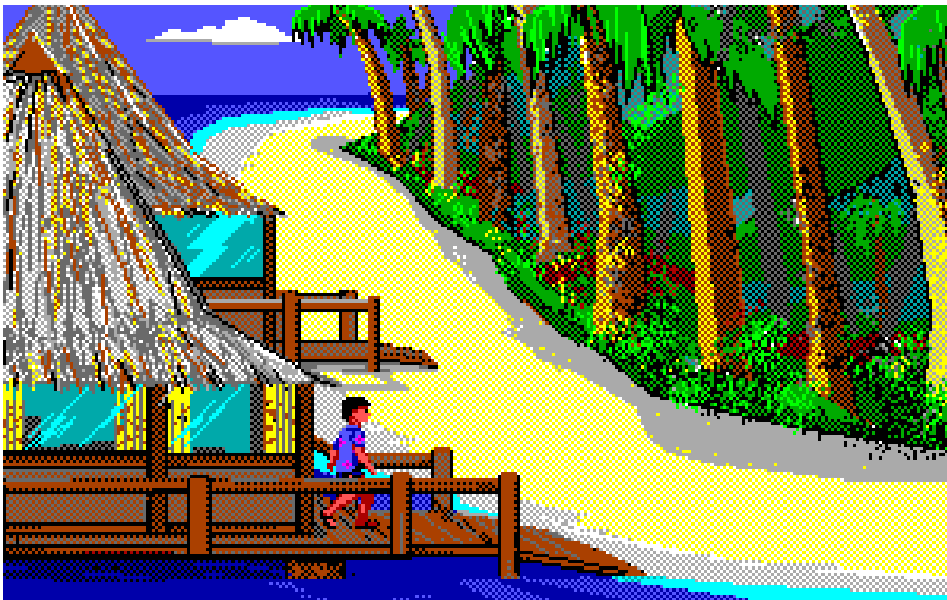


❖ Strzelanina w samo południe. Dzień jak co dzień w grze Freddy Pharkas. Główny bohater był „aptekarszem z pogranicza”.

❖ Tam, gdzie nie ma co liczyć na wymiar sprawiedliwości, ludzie sami wymierzają karę. Poza tym Gold Rush! to wyprawa po złoto na dalekie zachód.



Last words: don't lose the manual kids.



❖ To nie Emmanuel - le od Coktel Vision ani symulator łodzi podwodnej MicroProse. To „przygodówka” Sierra - Codename: Iceman w stylu gier Access Software, o których pisaliśmy w Pixelu #33.

❖ Król Artur, stary druid, znaki runiczne. Toż to Anglia znana z legend odrodzona za oceanem w Conquests of Camelot!

KONTYNUACJA CODENAME: ICEMAN MIAŁA NAZYWAĆ SIĘ PHOENIX I PORUSZAĆ TEMATYKĘ ATAKU TERRORYSTÓW NA CELE W USA. PRACE PRZERWANO TUŻ PO NAPISANIU WSTĘPNEGO SCENARIUSZA.



✚ Niby sielski krajobraz, ale atmosfera napięta. Pepper musi naprawić bieg historycznych wydarzeń.

✚ Robin Hood na średnio-wiecznym targu, a na nim pomidory, sałata i rzodkiewka bez GMO.

- Pepper's Adventures in Time, który ukazał się mniej więcej w tym samym czasie - nosił cechy produkcji edukacyjnej. W grze mała Pepper wraz ze swoim psem uruchamia maszynę do podróży w czasie, skonstruowaną przez jej dziadka, i trafia do Ameryki drugiej połowy XVII wieku roku przedstawionej w alternatywnej wersji historii. Kraj nie dąży do niepodległości, Brytyjczycy rządzą twardą ręką, a sam Benjamin Franklin, zamiast interesować się polityką, spędza czas w domowej roboty jacuzzi i popija drinki. Naszym zadaniem było naprawić błędy przeszłości, zaszczepiając w społeczności ideały wolności. Przygody Pepper ewidentnie nastawione na młodszych graczy miały nie tylko bawić, ale też uczyć. Stąd też w interfejsie pojawiła się ikonka „Truth”, z pomocą której można było odsłaniać fakty z okresu wojny o niepodległość Stanów Zjednoczonych, a pomiędzy kolejnymi rozdziałami pojawiały się quizy historyczne.

Wątki edukacyjne poruszały również obydwie części EcoQuest z odpowiednio 1991 i 1993 roku. Tym razem przedstawiono w nich problem zanieczyszczenia oceanów oraz ratowanie lasów deszczowych przed niekontrolowaną wycinką ze strony chciwych korporacji. Trudno jednoznacznie ocenić powyższe gry. Z jednej strony Sierra starała się przekazać sporo wiedzy w atrakcyjnej formie, ale z drugiej takim produkcjom brakowało przysłowiowych jaj. Bohaterowie byli mało wyraziści, a humor gdzieś uleciał. Dobrze, że przynajmniej zagadki nie wymagały absurdalnych rozwiązań, jak w niektórych pamiętnych Questach. Nie było też mowy o zgonach postaci. W końcu w grze dla dzieci nie wypadało pokazywać rozszarpania bohatera przez rekiny albo nabicia na pal przez dzikie plemiona w dżungli. Chociaż można sobie wyobrazić, że autorom chodziły takie rzeczy po głowie.

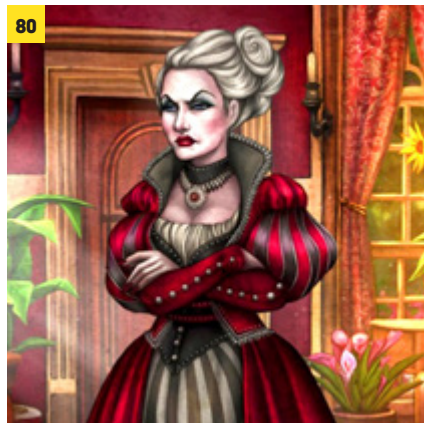
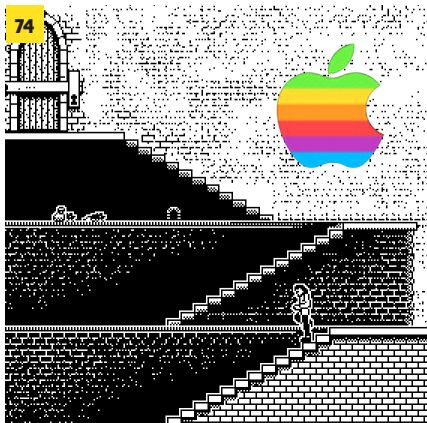
FACECI W RAJTUZACH

Ostatnią krótko istniejącą serią gier przygodowych, którą warto przypomnieć, jest Conquests poruszające temat starych angielskich legend. Pierwszy odcinek Conquests

of Camelot: The Search for the Holy Grail skupiał się na postaci króla Artura, przemierzającego Anglię oraz Bliski Wschód w poszukiwaniu Świętego Graala. Przy okazji musiał też odnaleźć swoich trzech zaginionych rycerzy Okrągłego Stołu, co było kluczowe dla pomyślnego zakończenia wyprawy. Jeśli wpadłoby nam do głowy doprowadzić do śmierci Lancelota lub Galahada, gra niezależnie od innych postępów karała nas w finale okrutnie przez widowiskową śmierć samego Artura i zerowanie licznika punktów. Dać popalić graczom - to była typowa zagrywka w stylu Sierry. Produkcja wydana w 1989 roku trąciła nieco myszką pod względem mechaniki opartej o omawiany wcześniej interfejs SC10. Tym bardziej, że konkurencja spod znaku Lucasfilm Games już dwa lata wcześniej poszła w kierunku wygodniejszego systemu point & click. Conquests of Camelot miał pecha, ponieważ w momencie jego tworzenia Sierra skończyła pracę nad nową wersją silnika SC11 wprowadzającego sterowanie myszką i ikonami. Ten specjalnie czekał na nadchodzącą premierę King's Quest V i król Artur musiał obejść się smakiem. Wydany dwa lata później Conquests of the Longbow wyglądał i działał już bardziej współcześnie. Tym razem głównym bohaterem został Robin Hood, który wraz ze

swoją wesołą kompanią uprzykrzali życie szeryfa z Nottingham. Gra w porównaniu z poprzednią częścią rozwinęła dokonywanie istotnych wyborów. Niesienie pomocy lokalnej społeczności, planowanie ataku na zamek, tak żeby uniknąć strat na ludziach, zbliżały nas do „dobre-go” zakończenia. Co ciekawe jeśli podczas jednego z kilku kluczowych wydarzeń powinęła nam się noga (jak choćby doprowadzenie do śmierci Lady Marion), nie musiało oznaczać to końca rozgrywki. Konsekwencją był gorszy końcowy wynik i przygnębiające outro.

Trzeba przyznać, że Sierra wykonała kawał dobrej roboty, dając namiastkę swobody i poczucie sensu naszych wyborów. Równie dobre zmiany zaszły w kwestii obniżenia wysokiego poziomu trudności, który wreszcie przestał działać graczom na nerwy. Patrząc z perspektywy czasu, szkoda, że niektóre dobrze zapowiadające się serie jak przygody Laury Bow czy Conquests nie były kontynuowane. Miały spory potencjał, żeby dorównać popularnością pozostałym Questom, ale niestety Sierra nie dała im szansy. Kto nie miał okazji zagrać w nie w przeszłości, może teraz nadrobić zaległości. Tym bardziej, że większość z tych tytułów dostępna jest w serwisie GOG.com. Polecam sprawdzić i wybrać coś dla siebie. ■



SECRET



LEVEL

ARCYROMANS DLA NASTOLATKÓW, CZYLI WYDANA W 2004 ROKU GRA „CLANNAD” – JEDNA Z NAJLEPIJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ VISUAL NOVEL WSZECH CZASÓW.



hello.

MAC

O Macintoshu usłyszałem po raz pierwszy, czytaj c artykuł Kuby Tatarkiewicza w kwietniowym, pierwszym numerze miesięcznika Komputer z 1986 roku. Królowały komputery 8-bitowe, za sprz t od Steve'a Jobsa wci pozostawał egzotykiem .

■ Marcin Rusinowski

Prawda jest dość brutalna. W 1984 roku nie znałem nikogo, kto miał Macintosha 128k. W sumie po 34 latach zmieniło się niewiele: znam trzy takie osoby w Polsce. Nic dziwnego. Komputer kosztował 2500 dolarów amerykańskich. W dniu dzisiejszym - podobnie jak w dniu premiery - nie nadaje się do zbyt wielu zadań z racji małej ilości pamięci.

HISTORIA NIECHCIANEGO DZIECKA

Macintosh od początku wzbudzał mieszane emocje. Zespół projektowy Lisa nienawdził go, zespół Apple II również nie darzył go ciepłym uczuciem. Macintosh skupił praktycznie całą uwagę spośród produktów Apple w 1984 roku, zabierając do zespołu co bardziej utalentowanych pracowników innych projektów i w przeciągu kilku lat doprowadził do zamknięcia Lisy i działu Apple II, który do końca lat osiemdziesiątych stanowił kurę znoszącą złote jabłko. Apple pracował nad nową generacją komputerów od 1978 roku.

*PIENIĄDZE WTEDY I DZIŚ
STO DOLARÓW Z 1984 ROKU
ODPOWIADA 238 W 2017
ROKU. WEDŁUG DZISIEJSZYCH
PIENIĘDZY MACINTOSH 128K
KOSZTOWAŁBY... PRAWIE 6000
DOLARÓW. ZA TYLE MOŻNA
BYŁO SPOKOJNIE KUPIĆ W USA
UŻYWANY SAMOCHÓD W DOBRYM
STANIE.*

Wraz z wprowadzeniem przez Motorolę procesora 68000 stało się możliwe podjęcie prac nad nowym, rewolucyjnym interfejsem graficznym (GUI). O tę rewolucyjność będzie się toczyć niemająca końca dyskusja, na ile system Macintosha jest inspirowany systemem operacyjnym Xerox Alto. Jeżeli możemy o czymkolwiek mówić, to tylko o tym, że projektanci Apple zobaczyli, jakiego systemu nie należy robić i skupili się na stworzeniu środowiska maksymalnie przyjaznego użytkownikowi.



✚ Najsłynniejsza reklama telewizyjna w branży - nagrodzona wielokrotnie 60-sekundowa produkcja Ridleya Scotta wyemitowana tylko raz, w trakcie finałów Super Bowl. W reklamie ani przez moment nie pojawia się Macintosh.

TWIGGY

MACINTOSHA URATOWAŁA MIĘDZY INNYMI ZMIANA STACJI Z 5,25" TWIGGY, UŻYTEJ WCZEŚNIEJ W KOMPUTERZE LISA, NA STACJĘ 3,5" O POJEMNOŚCI 400 KB. W KOLEJNYCH MODELACH STACJĘ ZASTĄPIŁO JUŻ URZĄDZENIE O POJEMNOŚCI 800 KB (DD), A PIERWSZYM SERYJNYM KOMPAKTOWYM MACINTOSHEM MAJĄCYM STACJĘ HD FABRYCZNIE, A NIE JAKO OPCJĘ DODATKOWĄ, BYŁ MACINTOSH CLASSIC. STACJA TWIGGY I NOŚNIKI OKAZAŁY SIĘ BARDZO AWARYJNE, CO APPLE ODCZUŁ PRZY KOMPUTERZE LISA. GDYBY NIE ZDECYDOWANO SIĘ NA STACJĘ 3,5", TWIGGY JAKO JEDYNY NOŚNIK POGRZEBAŁABY MACINTOSHA.

Historia zespołu projektowego Macintosha to również emocje. Ekipa pod przewodnictwem Jefa Raskina pracowała kilka lat, przeskakując kolejne stopnie komplikacji projektu komputera: od procesora 8-bitowego Motorola 6809E i grafiki 256x256 pikseli do procesora 32-bitowego Motorola 68000 (z 24-bitowym adresowaniem i 16-bitową szyną wymiany danych) z komputera Lisa z zegarem 5 MHz do szybszej wersji z zegarem 8 MHz i wysoką jak na tamte czasy

ŁUDZIE MACINTOSHA

Jef Raskin. To on dał załóżek idei, jaką włączono w Macintosha: komputer dla każdego, hardware, które będzie przenośne.

Steve Jobs. Jego „insanely great” stworzyło Macintosha, jakiego znamy.

Jerry Manock. Człowiek, który projektował Macintosha w formie, jaką znamy. Dzięki niemu Macintosh zajmował minimalną przestrzeń na biurku. Dzięki niemu ikony pojawiły się zamiast angielskich słów na obudowie komputera, co uczyniło obsługę łatwiejszą do zrozumienia i niezależną od języka.

Bill Atkinson. Programista. To on stworzył MacPainta.

Andy Hertzfield. Nie bez przyczyny na jego wizytówce Apple widniało: Software Wizard. Andy stoi za oprogramowaniem Macintosha znajdującym się w pamięci ROM oraz za systemem operacyjnym.

Joanna Hoffman. Zajmowała się marketingiem Macintosha.

George Crow. To dzięki jego staraniom Macintosh miał 3,5" stację dysków.

Susan Kare. Zaprojektowała ikony i graficzne elementy interfejsu Mac OS, łącznie z czcionkami dołączonymi do pierwszych modeli. Mało osób zdaje sobie sprawę, że Susan była pionierką pixelartów.

Wiele z nich można kupić na stronie <http://kareprints.com>.

✚ Macintosha pokochali architekci, graficy, muzycy - stał się ich ulubionym narzędziem pracy dzięki wyjątkowej prostocie użytkowania (zdjęcie autorstwa Jacka Łupiny).





APPLE IIE W CIELE COLOR CLASSIC

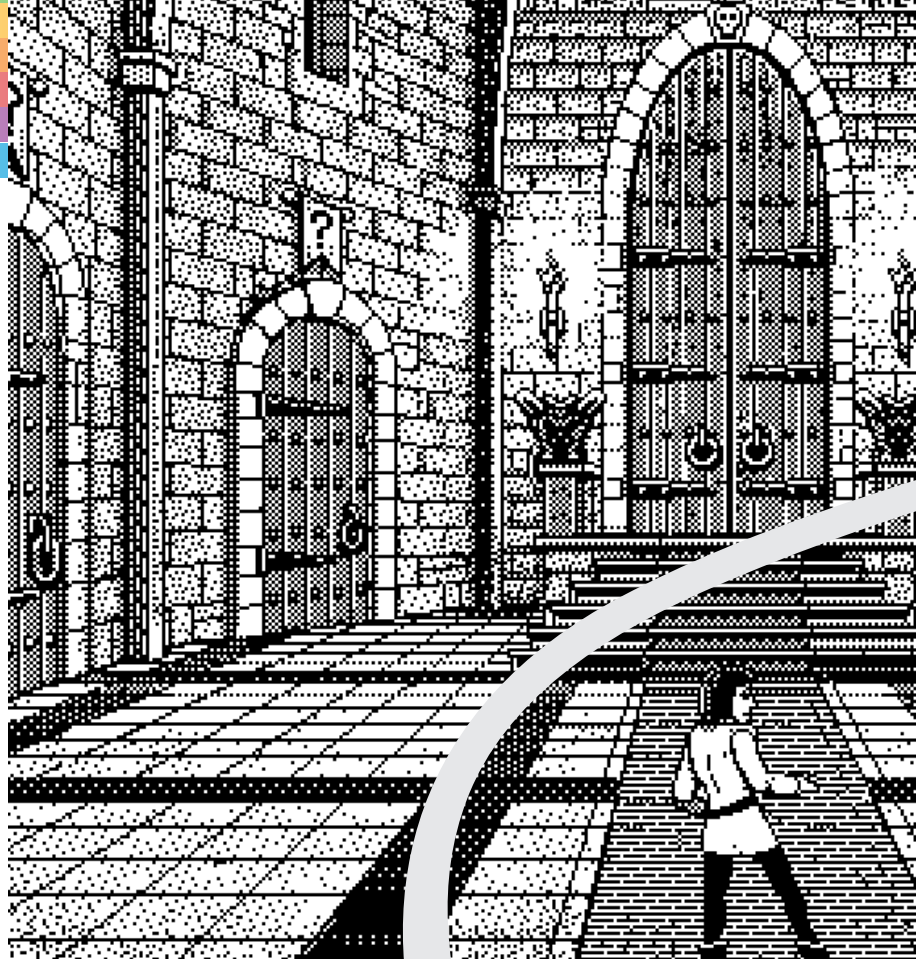
SLOT PDS UMOŻLIWIA W COLOR CLASSIC INSTALACJĘ DOŚĆ WYJĄTKOWEJ KARTY, EMULUJĄCEJ W PEŁNI SPRZĘTOWO APPLE IIE, ŁĄCZNIE Z MOŻLIWOŚCIĄ PODŁĄCZENIA STACJI DYSKÓW 5,25" PRZEZ SPECJALNY KABEL Y DO KARTY APPLE IIE (NIE WOLNO PODŁĄCZYĆ NIGDY STACJI DYSKÓW OD APPLE II DO MACINTOSHA; MIMO TAKIEGO SAMEGO ZEWNĘTRZNIE ŁĄCZA STACJA OD APPLE II SPALI KONTROLER NA PŁYTCIE MACINTOSHA). POMIMO ŻE ELEMENTY TE BYŁY OPRACOWANE DLA STACJONARNYCH MACINTOSHY LC, KARTA TA PASUJE TEŻ DO WNĘTRZA COLOR CLASSIC.

rozdzielczością 384x256 pikseli. Prace nabrały szybszego tempa wraz ze zmuszeniem przez zarząd Apple Steve'a Jobsa do odejścia z projektu Lisa i zainteresowania się przez niego projektem Macintosha. Konflikt osobisty Jobsa z Raskinem spowodował odejście Jefa z Apple, a projekt Macintosha w rękach Steve'a przybrał realne, produkcyjne kształty. Samo powstawanie programów zostało na starcie dosyć skomplikowane.

NIE MA GIER

Teza dość odważna, bazująca raczej na nieposiadaniu Macintosha. Gry były i są, natomiast nie był to komputer projektowany z myślą o zastosowaniu jako konsola z klawiaturą i myszką. Na pierwszy ogień poszły konwersje arkadowe znane już też z innych platform: Battlezone, Defender, Dig Dug, Joust, Donkey Kong, Galaxian, Karateka, Beyond Castle Wolfenstein, Lode Runner czy Robotron 2084.

Mówiąc uczciwie, na Macintosha powstawały głównie gry RPG i logiczne. Chyba każda platforma ma gatunki dostosowane do jej możliwości sprzętowych. Macintosh 128k na swój start w 1984 roku nie mógł zaferować zbyt wiele. W przeciągu następnych trzech lat pojawiło się sporo tytułów pierwszoligowych jak Zork, Times of Lore, The Last Ninja, Wizardry, Defender of the Crown, Bard's Tale, Elite, Might & Magic, Dark Castle, Crystal Quest, Prince of Persia, natomiast rzeczywistość nie była to platforma rozpieszczana przez deweloperów gier. Duży w tym udział miały ceny komputerów, które mocno ograniczały rynek odbiorcy. Dodatkowo problem powodował sam Macintosh: 128 kB pamięci RAM nie powalało. Dopiero kolejne modele: Macintosh 512k, Macintosh Plus (1 MB RAM) pozwoliły rozwinąć skrzydła programistom i na Macintoshu można było grać choćby w SimCity.



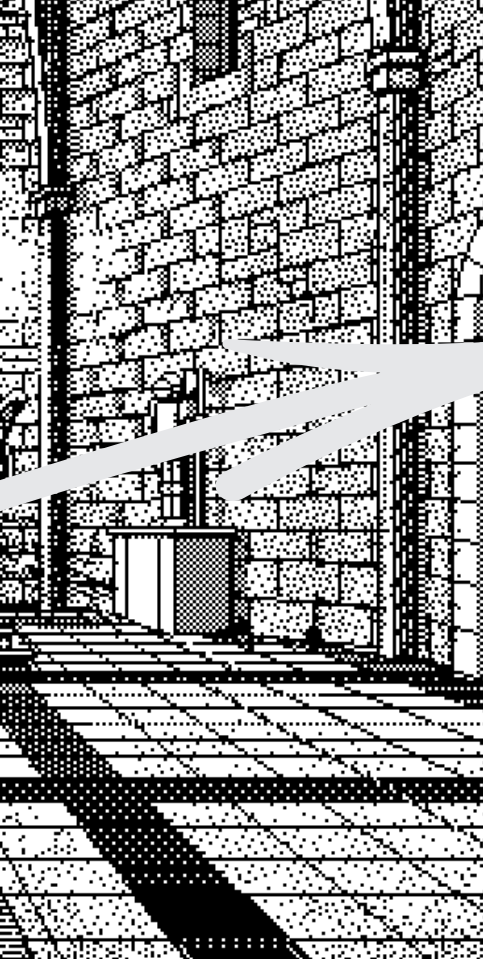
Początkowo było to nie dość, że mocno utrudnione, to jeszcze kosztowne. Brakowało natywnych narzędzi dla deweloperów, pierwsze programy powstawały na platformie Lisa. Powodowało to dość sceptyczne nastawienie deweloperów do tworzenia oprogramowania i gier na Macintosha.

GOOD ARTISTS COPY, GREAT ARTISTS STEAL* (PABLO PICASSO)

Macintosh w wersji ostatecznej nie przypominał już raczkującego projektu Raskina ani tego, co mogli zobaczyć projektanci Apple na prezentacji Xeroxa Alto. Ekran miał monochromatyczną grafikę 512x342 piksele, 128 kB pamięci RAM i 64 kB osobnej pamięci ROM. To ostatnie podkreślano wielokrotnie, ponieważ typowe komputery tamtej ery łądowały zawartość pamięci ROM do pamięci RAM, co powodowało, że użytkownik nigdy nie miał dostępnej całej

🚩 Dark Castle (Silicon Beach) wydane na Macintosha w 1986 roku doczekało się portów zarówno na C64, jak i całą gamę komputerów 16-bitowych.

🚩 Shufflepuck Café, czyli zabawa zwana potocznie cymbalgajem, zawiąta najpierw na Maca. Jednym z twórców był Lauren Elliott, późniejszy współautor serii Carmen Sandiego.



pamięci RAM. ROM zawierał bibliotekę i język QuickDraw, definiujący wszystko, co mogliśmy zobaczyć na ekranie Macintosha. Całość zamknięto w obudowie nazywanej pieszczotliwie lodówką, zawierającej 9-calowy czarno-biały monitor o przekątnej 230 mm i pionierską w tamtym okresie stację dysków 3,5". Całość dopełniała estetyka Snow White autorstwa Hartmuta Esslingera z Frog Design.

Diabeł tkwił w szczegółach. Sprzęt z jednej strony musiał zachwycać, a był antytezą wszystkiego, co mogło zniechęcać albo sprawiać problemy w użytkowaniu komputera. Rewolucja zaczynała się od samego ekranu startowego - uśmiechniętej buźki

MYSTIC I TAKKY

Pod tymi nazwami kryją się dwie najbardziej popularne modyfikacje Macintosha Classic Color. Mystic mod polega na zastąpieniu oryginalnej płyty głównej płytą z modelu LC 575. Płyty są identyczne pod względem slotu łączącego z dalszą częścią komputera i sama ich zamiana daje użytkownikowi komputer z procesorem 680L40 i zegarem 33 MHz oraz możliwość rozszerzenia pamięci do 128 MB. Ponieważ procesor jest umieszczony na podstawie, część użytkowników decydowała się na dalsze modyfikacje polegające na zamianie go na wersję z wbudowanym koprocesorem (oznaczenie bez literki L) oraz zegarem 40 MHz. Taka rozbudowa oznaczała już zbliżenie się wydajnością i parametrami do najszybszego komputera desktop z tamtych czasów: Quadry 840AV. Takky stanowiła bardziej skomplikowaną modyfikację. Przez podmianę płyty głównej z dużo bardziej rozbudowanych komputerów jak Quadra czy Performa umożliwiawała zainstalowanie w Color Classic nawet karty procesora G3.

SZARLOTKA

APPLE-PL, CZYLI SZARLOTKA, TO HISTORYCZNIE NAJSTARSZA LISTA DYSKUSYJNA SKUPIAJĄCA UŻYTKOWNIKÓW MACINTOSHY W POLSCE. POCZĄTKOWO DZIAŁAŁA NA SERWERZE AKADEMICKIM — PLEARN.EDU.PL, POTEM ZOSTAŁA PRZENIESIONA NA WŁASNY SERWER.



narysowanej na ikonie komputera - a kończyła na estetyce ikon autorstwa Susan Kare.

Z drugiej strony zawierał wiele niedociągnięć i ograniczeń, jakie mają pierwsze wersje.

Mało pamięci RAM nie pozwalało z niego korzystać w zakresie profesjonalnym. Edytor tekstu umożliwiał tworzenie dokumentów zawierających niewiele stron. Użytkowanie pierwszego modelu Macintosha było obciążone żonglowaniem dyskietkami. Brak wentylatora prowadził do przegrzewania.

FENOMEN I NOWATORSTWO

Fenomen tego komputera w skali rynku, jego wkładu w rozwój branży, polegał przede wszystkim na systemie uwzględniającym wygodną i intuicyjną obsługę. Użytkownik podczas nauki obsługi jednego programu uczył się tak naprawdę posługiwania dowolnym programem pracującym pod systemem Mac OS. System został oparty na ikonach i uproszczonych komunikatach, odwołujących się do intuicji. Zawierał mechanizm point & click - wskaż i wybierz.



✚ W 1984 roku MacPaint był sprzedawany w pakiecie razem z MacWrite za 195 dolarów. To więcej niż ówczesna cena komputera ośmiobitowego.

APPLE MUZEUM POLSKA

W POLSCE ISTNIEJE MUZEUM KOMPUTERÓW APPLE, STWORZONE I PROWADZONE PRZEZ JACKA ŁUPINĘ. JEST TO JEDNA Z TRZECH NAJWIĘKSZYCH W EUROPIE KOLEKCJI KOMPUTERÓW SYGNOWANYCH PRZEZ APPLE. TYM BARDZIEJ WARTO ODWIEDZIĆ JACKA (PO WCZEŚNIEJSZYM UMÓWIENIU).
FB.COM/APPLEMUZEUM



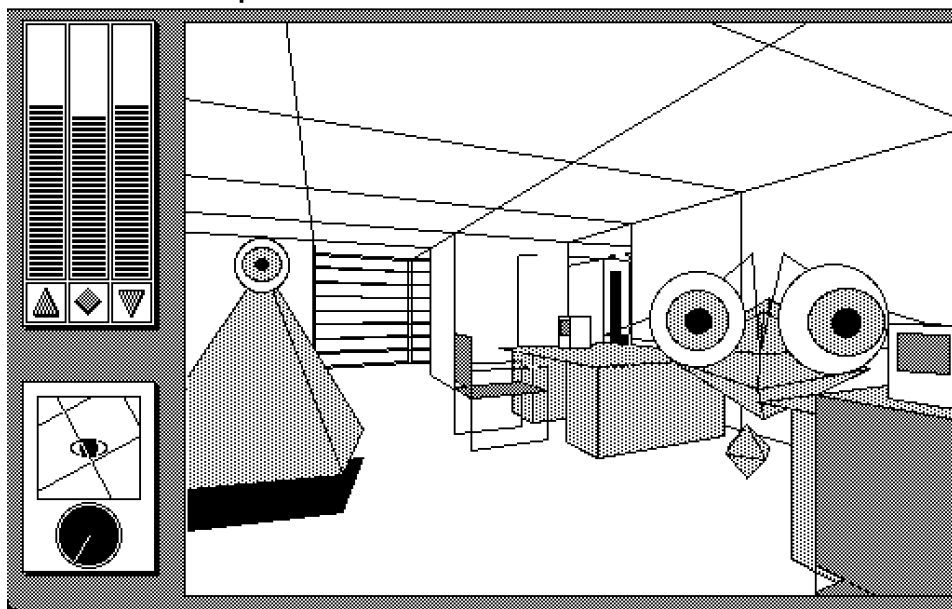
System nie zgłaszał się już symbolem tekstowym gotowości na tle czarnego ekranu, użytkownik nie musiał wpisywać skomplikowanych poleceń tekstowych. Zamiast tego otrzymywał myszkę: urządzenie z jednym tylko przyciskiem do przesuwania kursora po ekranie.

Z komputerem użytkownik dostawał dwa programy: MacPaint i MacWrite. Pierwszy był programem graficznym, drugi - edytorem tekstu. Nie byłoby w tym nic rewolucyjnego, gdyby nie fakt, że kilkoma kliknięciami stworzone arcydzieło graficzne dołączało się do dokumentu z tekstem. Innymi słowy programy współpracowały ze sobą przez systemowy pomost, jakim był Schowek (Clipboard). Co więcej, każdy nowy program powstały na Macintoshu i korzystający z technologii bibliotek systemowych miał tę funkcjonalność. Coś, co dzisiaj jawi się oczywistością, zaczęło się wraz z pierwszym systemem Macintoshu.

Pozostałe programy, które były opcjonalne, to MacDraw - do wykonywania rysunków bardziej technicznych, a będący chyba pierwszym wzorcowym wektorowego Adobe Illustratora - oraz MacProject - program do zarządzania projektami, który spokojnie może służyć między innymi do mindmappingu. Wkrótce po premierze zaczęły się pojawiać programy od takich firm jak Microsoft czy Lotus.

Macintosh był pierwszym komputerem, który postawił na tak intuicyjną interakcję z użytkownikiem.

File Edit Options



COLONY 3D (1987)

Zapomniana już gra, wyprzedzająca zdecydowanie swoje czasy: pierwszy FPS w trójwymiarze, wydany przez Mindscape. David Alan Smith wspomina, że głównym problemem (udało mu się zrobić przedpłatę na Macintoshu, więc otrzymał go ze sklepu 11 lutego 1984 roku) w pisaniu gry było żonglowanie dyskietkami. Dopiero aktualizacja komputera do modelu 512k i zakup twardego dysku o pojemności 20 MB (!) spowodowały, że udało mu się skończyć projekt. Przypomina to trochę kilka historii powstawania gier na ZX Spectrum, kiedy to młodzi programiści mieli do dyspozycji tylko magnetofon kasetowy. Ciekawostką stanowi to, że Colony 3D wyszło na Macintoshu w wersji czarno-białej i kolorowej, na PC była tylko czarno-biała wersja, natomiast w 1990 roku wyszła w kolorze wersja na komputery Amiga.

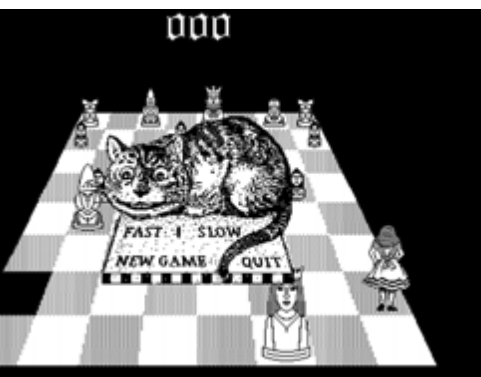
Od 24 stycznia 1984 roku rozpoczęła się rewolucja, która objęła wkrótce praktycznie cały rynek. GUI stało się czymś, czego wymagano od komputera osobistego. Nowo powstałe komputery domowe Amiga czy Atari ST również miały na starcie systemy operacyjne z interfejsem graficznym i ikonami. Prawie dwa lata po premierze Macintoshu Microsoft wprowadził do sprzedaży

swoją wersję systemu graficznego: Microsoft Windows.

DYSKIETKA, PO RAZ PIERWSZY 3,5-calowa, mieszcząca się w kieszeni koszuli, komputer, zajmujący na biurku tyle miejsca, co kartka papieru, czytelne i intuicyjne ikony oraz sposób korzystania z komputera. Wszystko to wpisywało się w nową definicję przyjazności maszyny.

THROUGH THE LOOKING GLASS

Gra znana też jako Alice – autorstwa Steve'a Capps – początkowo członka zespołu pracującego nad komputerem Lisa, którego dokooptowano do ekipy Macintosha. Gra powstała początkowo w 1981 roku na LiSe, natomiast sam pomysł zachwylił zarówno członków zespołu, jak i samego Steve'a Jobsa. Dlatego ostatecznie opracowano ją na komputer Macintosh. Produkcja o mały włos trafiłaby na półkę z napisem Electronic Arts, ale w 1983 roku Steve Jobs przekonał Capps do wydania przez Apple. Była to zresztą jedyna produkcja wypuszczona wtedy i sprzedawana bezpośrednio przez Apple. Tytuł bazuje na szachach, przy czym sięgnięto po bardzo dużą abstrakcję tej rozgrywki, łącznie z ukrytymi opcjami gry. Na dyskietce oprócz głównej części znajdowały się: Maze, czyli generowany komputerowo labirynt ze sterowaniem myszką oraz zegar stylizowany i inspirowany twórczością Salvadora Dalego. Steve Capps przygotował na 25-lecie Macintosha nową grę inspirowaną pierwowzorem dostępną na iPhone'a. Można też pobawić się nią w wersji Javascript w przeglądarce internetowej.



WSPÓŁCZESNY HOŁD
DOŚĆ NIEZWYKŁĄ REPLIKĘ
PROTOTYPU MACINTOSHA
STWORZYŁ PAWEŁ WRO-
NECKI Z APPLECLUB.PL.

FAKTY I MITY - KOMPUTERY MACINTOSH SĄ NIEROZBUDOWYWALNE

Pierwsze dwa modele 128k i 512k są konstrukcją dość zamkniętą. Brakuje portów SCSI, nie ma slotów na dodatkową pamięć. Oczywiście użytkownicy wymyślił wszystko. Podobnie jak w Amidze 500 pierwsze dwa Macintoshe można rozszerzyć w zakresie pamięci metodą piggyback, lutując kolejne układy „na kanapkę” do znajdujących się na płycie głównej. Wymaga to oczywiście dodatkowych modyfikacji w komputerze. Od modelu Plus wszystko staje się prostsze: pamięć można w prosty sposób rozszerzać, mamy do dyspozycji port SCSI. Modele SE mają slot PDI na płycie głównej, co umożliwi instalację mało popularnych, ale produkowanych wtedy akceleratorów – kart z szybszymi procesorami, kart graficznych umożliwiających wyświetlanie obrazu na zewnętrznym monitorze. Kontroler SCSI na płycie głównej (od modelu Plus wzwyż) pozwala podłączyć dysk twardy, zewnętrzny konektor natomiast umożliwia używanie zewnętrznych dysków od ZIP, dysków twardych czy skanerów.

Kompaktowe Macintoshe przetrwały do 1994 roku. Ostatnim modelem, obecnym tylko na rynku japońskim, był Macintosh Color Classic II z kolorowym 10-calowym ekranem. Był to też komputer, który doczekał się słynnych modów, dokonywanych przez użytkowników. Kryły się pod oznaczeniami Mystic i Takky.

Apple nie zarzuciło idei all-in-one. Po powrocie Steve'a Jobsa do firmy opracowano nową wersję Macintosha. 18 sierpnia 1998 roku zobaczyliśmy pierwsze kolorowe obudowy komputerów iMac, z wbudowanym monitorem 15". Ale to już zupełnie inna historia. ■

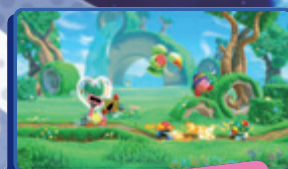


Odkryj ponad 40
przyjacielskich
zdolności!

Połącz siły z przyjaciółmi,
aby napompuwać swoje moce!

© 2018 Nintendo / HAL Laboratory

7
www.pegi.info



Niesamowita zręcznościowa
przygoda



Eksperymentuj
z nowymi zdolnościami!



16 MARCA

Podziel się kontrolerami Joy-Con
i grajcie nawet we czworo!*



*Gra wieloosobowa wymaga jednego kompatybilnego kontrolera dla każdego gracza. Mogą być potrzebne dodatkowe kontrolery (sprzedawane osobno).



JUŻ W SKLEPACH!

ZAWIERA:

Konsole Nintendo Switch™ + kontroler Joy-Con™ (lewy)
+ kontroler Joy-Con (prawy) + stały kabel do Nintendo Switch + uchwyty Joy-Con Grip + pasek Joy-Con Strap (D2)
+ zasilacz do Nintendo Switch + kabel HDMI Cable

CONQUEST
DISTRIBUTION

www.nintendo.pl

OPOWIEŚCI RÓŻNEJ TREŚCI

CZYLI O VISUAL NOVELS

W Polsce i Europie wciąż są marginalne, niszowe i mało znane. Jednak ostatnio wywodzą się z japońskiej tradycji powieści wizualne zyskując coraz większe grono zwolenników.

Wojtek Kałużyński



WIĘKSZOŚĆ POWIEŚCI WIZUALNYCH
ROZGRYWA SIĘ .. W CIENIU ZAKWITAJĄCYCH
DZIEWCZĄT". CHOC Z POETYKĄ MARCELA
PROUSTA MAJĄ NIEWIELE WSPÓLNEGO.

Jakiś czas temu, by nobilitować nisko notowaną w hierarchii sztukę komiksu, nieco zawstydzeni miłośnicy komiksów poważniejszych i ambitniejszych zaczęli używać terminu „powieść graficzna”. Visual Novels, czyli powieści wizualne, może nie wstydzą się swej eklektycznej notabene proveniencji, za to nie ukrywają ambicji. Starają się więc eksponować fakt, że są interaktywnymi opowieściami, w których trzeba czytać i podejmować decyzje, a nie polować na hordy zombie.

W Japonii visual novels stanowią około 70 procent gier wydawanych na PC, choć w ostatnim czasie coraz więcej pozycji ukazuje się również na konsolach i platformach mobilnych. Co bardziej popularne tytuły właściwie natychmiast adaptowane są na mangi, anime, ale także pełnoprawne powieści wydawane w tradycyjnej książkowej formie lub jako tak zwane light novels, czyli powieści ilustrowane adresowane przede wszystkim do młodzieży.

Czy to gra, czy nie gra?
Dystyngnywny element rozgrywki jest tu często zredukowany do minimum, a czasem wręcz nie ma go wcale. Można powiedzieć, że to raczej spe-

cyficzny rodzaj interaktywnej literatury niż ekscentryczna odmiana gier wideo. A jednak z grami łączy je nie tylko medium, ale coś więcej. Formalnie visual novels wywodzą się z fabularnych gier paragrafowych. Wprawdzie idea paragrafówek sama w sobie ma poniekąd literackie korzenie i unosi się nad nią duch „Gry w klasy” Cortazara, ale element gry z tekstem, samodzielnego kształtowania fabuły jest w nich zawsze obecny. Właśnie jako efekt długiej ewolucji marzenia o interaktywnej literaturze, kombinowania z interaktywną książką, komiksem na początku lat dziewięćdziesiątych pojawiły się w Japonii pierwsze powieści wizualne.

Podczas gdy zachodni gracze przeżywali wyłącznie tekstowe przygody, japońscy odbiorcy mogli się cieszyć wykonanymi w niezłej rozdzielczości obrazkami, przedstawiającymi postaci rysowane w stylistyce mangi. Japończycy, w odróżnieniu od zachodnich twórców, nie dążyli do ożywienia przedstawionych postaci, co zaowocowało przygodówkami typu point & click, ale rozwijali fabularne fikcje z ilustracjami. Oczywiście, eksperymenty z nielinowością pojawiały się w grach i paragrafach już wcześniej i nie tylko w Japonii, ale visual novels uczyniły z nich cechę dystyngnywną. Powieści wizualne były i są do dzisiaj gatunkiem paraliterackim, ale aspekt wizualnej interaktywności, czy nawet tylko ilustracyjności niejako sytuuje wizualne powieści w kręgu zjawisk związanych z grami wideo.

Jak si w to gra?

W klasycznym rozumieniu grania najczęściej nie gra się wcale. Interakcja w powieściach wizualnych sprowadza się w przeważającej części przypadków do posuwania akcji naprzód, przewijania tekstu i grafik za pomocą myszki lub klawiatury. Nawet tego nie trzeba zresztą robić, bo prawie wszystkie znane mi nowele mają automatyczną kontynuację.





MŁODY BOG I SZĘŚĆ KOBIEĆ W RÓŻNYM WIEKU, CZYLI TEST PSYCHOLOGICZNY DLA EROTOMANÓW — „EUPHORIA” (2011).



Natsuki

"Suspense, horror, mysteries... I'm not obsessed with that sort of stuff or anything... but I do enjoy it."

HORROR I TAJEMNICE TO NIE SA BYĆ MOŻE JEJ OBSESJE, ALE SAMA JEST PRZECIEŻ BOHATERKA EROTYCZNEGO HORRORU...



Gatunek powieści wizualnej ewoluował w stylu nieco odmiennym od powieści drukowanej. Częściej historie są opowiadane w pierwszej osobie i przedstawiają zdarzenia z punktu widzenia tylko jednej postaci. Typowa dla klasycznej powieści trzecioosobowa, wszechwiedząca narracja pojawia się sporadycznie. W najbardziej klasycznych nowelach na ekranie przez większą część akcji widoczne są jedynie statyczne tła oraz nałożone na nie jako sprite'y wizerunki postaci, z którymi w danym momencie główny bohater rozmawia. Na kolejnych slajdach zmienia się co najwyżej wyraz twarzy, pojawia się gestykulacja czy mowa ciała. Taka oprawa graficzna ograniczona do statycznych ilustracji wynika oczywiście z samej idei powieści wizualnej, w której oś rozgrywki stanowi tekstowa narracja w postaci zapisu zdarzeń, opisów i dialogów wyświetlanych na ekranie.

Tylko w kluczowych momentach wyświetlane są specjalne grafiki

- bardziej szczegółowe, opracowane specjalnie na potrzeby konkretnej sceny, a nie złożone z predefiniowanych elementów. Pojawiły się także powieści wizualne wykorzystujące zamiast rysunków fotosy prezentujące akcję na żywo, jak choćby bardzo popularna w Japonii nowela „Machi” (1999), wystylizowana na telewizyjny dramat z serią wydarzeń na żywo ilustrowanych statycznymi fotografiami i fragmentami filmowymi. Coraz częściej pojawia się także animacja, wykorzystana choćby w popularnym także poza Japonią tytule „School Days” (2006).

Rzecz jasna w większości nowel pojawia się też dopracowana oprawa dźwiękowa w postaci ilustracji muzycznej, efektów czy profesjonalnego dubbingu kwestii dialogowych. Wyjątkiem jest główny bohater z zasady pozbawiony głosu, by nie zaburzać z nim identyfikacji.

Na fabularnych rozdrożach

Istotą powieści wizualnych stanowi opowiadanie historii, tworzywem zasadniczym zawsze jest narracja. I to ona, a nie tradycyjna rozgrywka, poddaje się interaktywnym manipulacjom. W większości powieści fabuła może być rozwijana na wiele sposobów, prowadzić do różnych kontynuacji i zakończeń. Konieczność podejmowania wyborów wprost zatem zaprasza do interakcji. Niby znany od dawna patent rządzący mechaniką ot takiego choćby Life Is Strange albo gier ze stajni Telltale, obecny dziś w ograniczonym



KAZDA MA INNY KOLOR WŁOSÓW, ŻEBY ŁATWO JE BYŁO ODROZNIĆ I KAZDA MA SWOJĄ HISTORIĘ — „CLANNAD” (2004).



CZY WYŻYMANIE MOŻE MIEĆ PODTEKST EROTYCZNY?
OCZYWIŚCIE, JEŚLI TYLKO ROBIONE JEST Z ODPOWIEDNIA
FINEZJĄ I W STOSOWNYM TEMPIE.



ABNEGACJA PO JAPONSKU.
CZYLI MANGOWA ILUSTRACJA DEPRESJI!



FIOLKOWE OCZY, W KTÓRYCH MOŻNA
SIĘ UTOPIC, CZYLI MANGOWY LEK NA
DEPRESJE...



ent



UROK SZKOLNEGO MUNDURKA. AKCJA ZASKAKUJĄCO WIELU
VISUAL NOVELS ROZGRYWA SIĘ W SZKOLE.



TEN UROCZY KNUREK, CZYLI BOTAN
Z „CLANNAD”, STAŁ SIĘ SYMBOLICZNA
MASKOTKĄ FANÓW POWIEŚCI...



stopniu w grach RPG, a wywodzący się z paragrafówek. Ale w charakterze funkcji i znaczeniu owych wyborów właśnie jest pies pogrzebany. Możliwości rozgałęziania ścieżki fabularnej są bowiem w powieściach wizualnych znacznie bardziej rozbudowane, większa jest gęstość fabularnych rozdrożeń, konsekwencje wyborów przekładają się na znacznie bardziej rozbudowane drzewo wykładnicze możliwych kombinacji. Każdy wybór ma więc znaczenie realne i trwałe, a nie tylko pozorne i chwilowe. Fabuła może się zmienić diametralnie, a nie tylko o tyle, o ile. I tak na przykład w znanej noweli „Zero Escape: Virtue's Last Reward” (2012) niemal każda akcja i każdy dialog prowadzą do zupełnie nowych ścieżek rozgałęzień i tym samym zakończeń. Każda ścieżka odsłania zaś jedynie niektóre aspekty fabuły, część wydarzeń pozostaje zaś tajemnicą. W każdej możliwej wersji fabuła układa się w spójną, dobrze przy tym napisaną historię, ale dopiero po odkryciu wszystkich możliwych ścieżek historia dopełnia się, odsłaniając wszystkie sekrety. Powieść daje się więc czytać wiele razy, co w jakimś sensie urzeczywistnia marzenia postmodernistów o opowieści, której czytelnik byłby rzeczywistym współautorem.

Powieści wizualne po prostu wykorzystują możliwości medium, prezentując bardziej rozbudowane dialogi i złożone sytuacje w stosunku do tekstowych paragrafówek. Znoszą też ograniczenia co do długości, którym z natury rzeczy podlegają książki fizyczne. Opowieść przedstawiona w jednym ze sztandarowych tytułów „Fate/stay night” (2004), jeśli chodzi o łączną liczbę słów we wszystkich wariantach akcji, przewyższa wszystkie tomy „Władcy Pierścieni”. Nawigacja między paragrafami w książce o podobnych rozmiarach byłaby koszmarem. W komputerowej wersji przestaje być problemem. W dodatku fabuła automatycznie podąża ścieżką wynikającą z dokonanych wyborów. Jednocześnie powieści wizualne przewyżniają ograniczenia opartych na podejmowaniu decyzji gier z kompletnym graficznie opracowanym,

szczegółowym światem w stylu rzeźbionego Life Is Strange. Ilustracyjna asceza pozwala bowiem kształtować opowieść znacznie bardziej elastycznie bez konieczności czasochłonnego i kosztownego rozszerzania świata przedstawionego w wielu kierunkach. W powieściach wizualnych granice oczywiście także są, ale możliwości kształtowania fabuły jednak nieporównanie większe, a szwów między fabułą a interfejsem prawie nie widać.

Warto czytać ?

Zależy co. Większość powieści wizualnych, podobnie jak i większość wydawanych książek, to literatura wagonowa. Nie ma co ukrywać, że powieść wizualna zdominowana została przez romanse. Tyle że takie spod znaku klasycznego Harlequina trafiają się dość rzadko. Owszem są, jak choćby powieści z popularnych w Kraju Kwitnącej Wiśni gatunków nakige („gra z płaczem”) czy utsuge („gra przygnębiająca”). Z reguły proste i nieskomplikowane opowiadania o miłosnych perypetiach. Te pierwsze komediowe w tonacji, z romantycznymi przeszkodami chwytającymi za serce i bardzo prawdopodobnym happy endem, te drugie jawnie melodramatyczne, z depresyjnymi dramatami i obowiązkowym łzawym finałem. Oczywiście zakończenie i przebieg perypetii zależą w tych romansowych opowiadaniach w mniejszym lub większym stopniu od odbiorcy, więc rozróżnienie między podgatunkami zatarło się od czasów, gdy sukcesy święciły takie powieści, jak choćby sławny w Japonii splewany melodramatycznymi regułami „Kanon” (1999), wydany przez wyspecjalizowane w taśmowej produkcji podobnych opowiadań studio Key.

W nowszych nowelach Key przebieg i charakter akcji są już raczej konsekwencją wyborów odbiorcy, a tylko ogólna tonacja pozostaje niejako narzucona przez autorów. Przykładem może być choćby arcyromans dla nastolatków, czyli wydana w 2004 roku gra „Clannad” - jedna z najlepiej sprzedających się visual novel wszech czasów, która popularność zyskała



W „CLANNAD” NIE MOŻNA ZDECYDOWAĆ,
KTÓRĄ ZE SZKOLNYCH KOLEŻANEK
POŚLUBI BOHATER...

także poza Japonią. To prawdziwy wyciskacz łez, którego akcja rozpoczyna się w środowisku licealistów i rozciąga na wczesną dorosłość głównego bohatera. Poznajemy go jako nastolatka pogrążonego w depresji, znużonego monotonią codzienności, nienawidzącego własnego życia, miejsca, w którym żyje, szkoły. Przebieg akcji zależy od charakteru relacji, jakie uda mu się nawiązać z pięcioma szkolnymi koleżankami, jak rozwiąże ich problemy, z jakim bagażem wejdzie w dorosłe życie. Wchodzi w nie w kontynuującej wątki licealne „After Story”, gdy poślubia szkolną koleżankę i tu zaczyna się melodramatyczna epopeja z przeszkodami. Skończyć się może różnie, ale jej przebieg w każdym wariantcie obliczony jest na wzruszenia i łzy.

Licealne społeczności to częsta sceneria wizualnych powieści - najczęściej nieskomplikowanych i dość



...ALE POZOSTAWIONYCH W LICEALNYCH CZASACH
MOŻLIWOŚCI CZASEM ZAŁ.

banalnych historyjek, w których miłość można odnaleźć albo utracić. „Clannad” jest powieścią innej nieco kategorii. Owszem, romansidło, ale zaskakująco sprawnie napisane pod względem literackim, narracyjnie wtłoczone w sposób postrzegania świata i ludzi przez bohatera, z niezłymi dialogami. Narracja grzęźnie na manowcach melodramatyizmu przyciężkawego kalibru, topi we łzach ciekawe pomysły. Jednak potrafi też zaskoczyć ciekawymi wariantami romansowych klisz, ostrymi zakrętami fabuły, konstatacjami z innej niż romans poetyki, płynnymi zmianami tonacji z lekkiej, łatwej i przyjemnej na poważniejszą, bystrymi obserwacjami. No i całkiem ciekawie jest to ilustrowane. Miłośnicy wszelkiego rodzaju miłosnych opowieści powinni być zadowoleni. Powieść jest od jakiegoś czasu w podrasowanej wersji i z angielskimi napisami dostępna na Steamie, a można przy tym spędzić i z 80 godzin.

FLIRT Z HENTAI

W wielu romansowych i pseudoromansowych visual novels pojawiają się wątki erotyczne, co wedle japońskiej typologii kwalifikuje je do kategorii eroge (skrót od erotic games), czyli gier erotycznych. Trafiają tam na różnych prawach. Wiele nowel ma charakter pretekstowy, zbliżając się tym samym do typowych gier randkowych, w których przez wybór „właściwych” rozgałęzień akcji doprowadza się ostatecznie do tego, by bohater mógł uprawiać seks z jedną lub wieloma innymi postaciami.

Ten prymitywny schemat pojawia się w wielu odmianach i wariantach. Ale oprócz nukige, czyli nowel, w których głównym tematem gry jest seksualna satysfakcja odbiorcy, a prezentacja treści to oczywista – lżejsza bądź ostrzejsza – pornografia w stylu hentai, są też inne przypadki. Czasem autorzy, nawet na siłę, chcą zwiększyć sprzedaż wśród nastolatków, dodają nagość i sceny erotyczne – w Japonii zresztą cenzurowane jak treści pornograficzne w innych mediach. Na Zachodzie granie w fabularne porno okazało się fenomenem

CZĘŚĆ VISUAL NOVELS TO CZYSTA PORNOGRAFIA, ALE SĄ TEŻ TAKIE, W KTÓRYCH WĄTKI EROTYCZNE, CHOĆ ZILUSTROWANE W STYLU HENTAI, STANOWIĄ ORGANICZNĄ CZĘŚĆ NARRACJI.

raczej niezrozumiałym. Największy anglojęzyczny wydawca visual novels, czyli JAST, zwyczajnie usuwa nagość i pornografię z tych nowel, w których są one ewidentnie niepotrzebne, upchane na siłę.

Nie zmienia to faktu, że część visual novels to nic innego jak pornografia, do tego czasem bardzo ostra, zawierająca wątki pedofilskie, sceny przemocy czy gwałtu. Nie zawsze jednak fabuły nowel z pornografią są czysto pretekstowe i prymitywne. Przykładem ciesząca się sławą legendy powieść „Euphoria” (2011). Opowiada historię licealisty, który budzi się pewnego ranka w nieznanym miejscu.

Okazuje się ono pułapką nieco w stylu filmowego „Cube”. W tej pułapce znalazło się wraz z nim pięć jego szkolnych koleżanek i nauczycielka angielskiego. Aby ukończyć fabułę i wydostać się z zamknięcia, trzeba wykonać pięć kolejnych zadań. Sęk w tym, że polegają one na seksualnym wykorzystaniu jednej z bohaterek, czasem w brutalny sposób. Na pierwszy rzut oka to zatem proste nukige, w którym fabularne decyzje ograniczają się do wybierania kolejnych ofiar. Ale gdzieś pod powierzchnią niezdrowych ekscytacji kryje się jednak coś więcej. Całą akcją można wręcz uznać za swego rodzaju test psychologiczny konfrontujący odbiorcę z jego własnymi odczuciami, dopuszczający do świadomości ukryte skłonności, zmuszający do uzmysłowienia sobie motywacji, zmagania się z poczuciem winy, do zmierzenia się z tabu albo doświadczenia zakazanych przyjemności. Test całkiem ciekawy, a sama narracja też ostatecznie okazuje się prowadzić do postawienia zupełnie poważnych pytań o seksualność: jak powrócić do normalności, budować zdrowe relacje. Nie pomaga w tym fakt, że jedna z bohaterek najwyraźniej orientuje się we wszystkich możliwych mrocznych sekretach. Gdy doda się do tego zupełnie znośną pierwszoosobową narrację, filtrującą wszelkie doznania w ramach spójnej jaźni, i więcej niż ciekawą warstwę ilustracyjną, okazuje się, że to coś jednak znacznie ciekawszego niż ubrana w fikcję nukige.

W wielu innych wizualnych powieściach nagość i erotyka ma z kolei istotne uzasadnienie w fabule, zwyczajnie pokazuje seks jako integralny element życia uczuciowego. Tak jest na przykład w spin-offie „Clannad” dla dorosłych – „Tomoyo After: It's a Wonderful Life” (2006). Często wątki eroge pomagają w rozwijaniu relacji między bohaterami, a sceny erotyczne mają wzmocnić u czytelnika emocjonalną więź z postaciami. Wyjątkowy przykład takiej narracyjnej strategii odnaleźć można w jednej z najoryginalniejszych powieści graficznych ostatnich lat – „Katawa Shoujo” (2009).



Ilustracyjna asceza pozwala kształtować opowieść znacznie bardziej elastycznie bez konieczności czasochłonnego i kosztownego rozszerzania świata przedstawionego w wielu kierunkach. W powieściach wizualnych granice oczywiście także są, ale możliwości kształtowania fabuły jednak nieporównanie większe, a szwów między fabułą a interfejsem prawie nie widać.

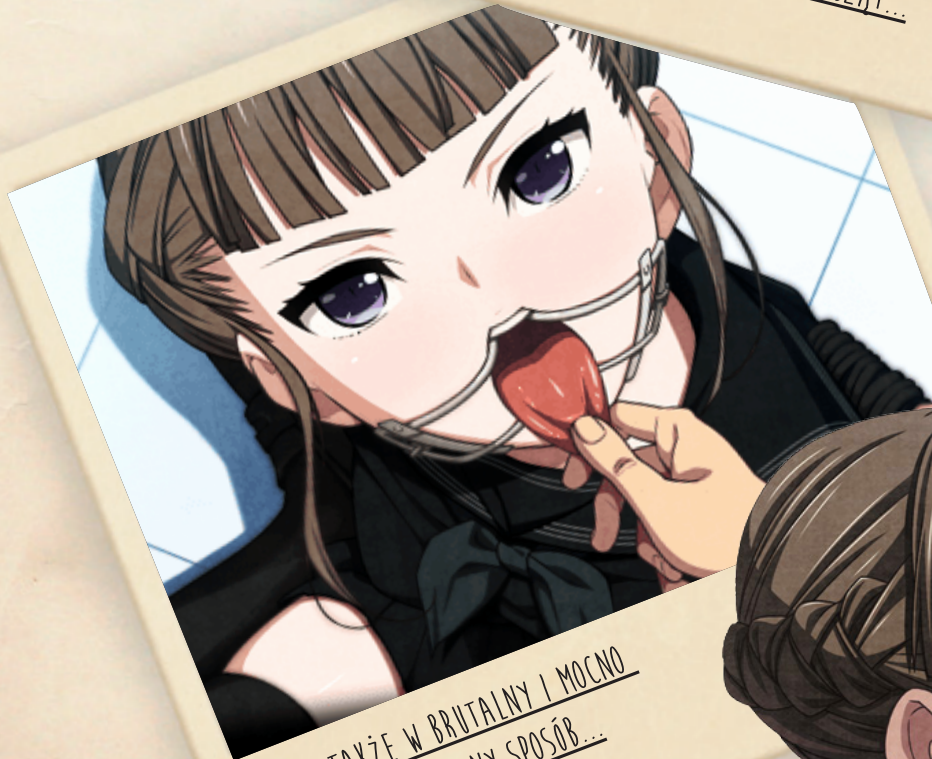


DZIWNE ZABAWY Z MARCHEWKĄ TO TYLKO
WSTĘP DO WYKONANIA ZADANIA...



"Punish me by your own hands. Using... that whip."

... CZYLI SEKSUALNEGO WYKORZYSTYWANIA
ZNIEWOLONYCH DZIEWCZĄT...



... TAKŻE W BRUTALNY I MOCNO
PERWERSYJNY SPOSÓB...



...BY W ZAKAZANYCH PRZYJEMNOŚCIACH
ODNALEZĆ OSTATECZNIE COŚ WIĘCEJ.
"EUPHORIA" (2011).



YURI — NIE TYLKO PIĘKNA,
ALE I INTELIGENTNA BOHATERKA
INTELIGENTNEJ POWIEŚCI „DOKI
DOKI LITERATURE CLUB” (2017).



CZASEM SAMOTNE WYSPI MOGA SIĘ SPOTKAĆ JAK NIEMA SHIZUNE I
JEJ NADWORNIA TŁUMACZKA MISHA W „KATAWA SHOUJO” (2009).



PRAWIE CAŁKOWICIE NIEWIDOMY
KENJI MA SWOJE MARZENIA, CZYLI
„KATAWA SHOUJO” PRZEŁAMUJE
TABU NIEPEŁNOSPRAWNOŚCI



Akcja rozgrywa się w szkole dla niepełnosprawnych nastolatków. Trafia tu główny bohater, u którego lekarze wykryli ciężką chorobę serca. Postawiony w nowej sytuacji, doświadcza pierwszych porywów serca i odkrywa też cielesne rozkosze. Fabuła opowiada o normalnej codzienności bez zadęcia i moralizatorstwa. Może momentami zanadto kliwne, ale nie przekracza granicy kiczu. Bohater może nawiązać bliższą relację z jedną z nowo poznanych dziewczyn, z których każda cierpi na jakąś chorobę albo jest fizycznie okaleczona.

Jest tu przekonujące emocjonalne tło, niezłe prowadzona narracja, postaci z krwi i kości, rozpisane z wyczuciem dialogi. I jest ciekawa historia tylko mimochodem chwytająca za skołatane pensjonarskie serduszka. Na fabularnych rozwidleniach wybrać można ścieżki poszczególnych postaci z wariantywnymi obocznościami prowadzące do jednego z 13 zakończeń. Są także sceny erotyczne, które można opcjonalnie wyłączyć. W tym wypadku jednak byłoby to akurat błędem, bo sceny erotyczne z udziałem dziewczyny bez rąk tylko pozornie mogą szokować. A jeśli nawet, to raczej pozytywnie, bo opowiedziane i zilustrowane z wyczuciem animowanymi wstawkami skuteczniej niż sama narracja oswajają niepełnosprawność, pokazują naturalnie coś naturalnego, znakomicie wkomponowując się w opowieść. Nie ma w tym grama pornografii. Na szczęście coraz więcej pojawia się takich przełamujących konwencję nowel, więc visual novels powoli przewyżniają

stereotypowe skojarzenia odsyłające je na półeczkę z harlequinowatymi romansidłami albo z hentai.

STRACH MA WIELKIE OCZY
Jakkolwiek fabuły „romansowe” wciąż dominują, to jednak powieści wizualne reprezentują różne gatunki: od obyczajowych obrazków z życia, przez powieści kryminalne, przygodowe, science fiction, po horrory. Podwaliny pod syntetyczne gatunkowo i odchodzące od romansowego wzorca visual novels położył Hideo Kojima (znany jako twórca cyklu „Metal Gear”), który w 1988 roku opracował ciekawą grę przygodową z elementami klasycznej powieści wizualnej „Snatcher”. Opowiedział ambitną, wciągającą historię kryminalną osadzoną w cyberpunkowym klimacie postapokaliptycznej rzeczywistości, cenioną za przesunięcie granic fabularnych gier wideo, za przerywniki filmowe i treści dla dorosłych. Była to opowieść znakomita głównie właśnie pod względem fabularnym, świetnie napisana, łącząca do

tego narrację literacką z elementami dramatu filmowego i radiowego słuchowiska. Pod koniec lat dziewięćdziesiątych Kojima opracował trylogię „Tokimeki Memorial” (1998-1999) w formie wizualnej powieści przygodowej.

W ostatnich latach pojawiło się kilka interesujących powieści wizualnych science fiction, jak choćby „Head” (2008) czy „Steins/Gate” (2009). Zwłaszcza ta ostatnia zasługuje na uwagę. Opowiada pozornie banalną historię o japońskim dwudziestolatku uwikłanym w konflikt z ogólnoswiatową organizacją o niecznych zamiarach. Ma niezablonowego bohatera, nietuzinkową fabułę i niezwykłą otoczkę. Fabularne rozdroża są niemal pozbawione szwów, bo trudno przewidzieć, jakie konsekwencje wynikną z faktu, że bohater odbierze telefon czy wyśle jakiegoś e-maila. Tymczasem na zasadzie efektu motyla właśnie te niby nieistotne zdarzenia prowadzą do zupełnie rozbieżnych ścieżek akcji i różnych zakończeń, przy czym to tak zwane „prawdziwe”, jak w wielu nowelach, da się poznać tylko po prześledzeniu wszystkich możliwych ścieżek. Owszem, sporo tu konwencjonalnych chwytów, przemocy w cukierkowej oprawie, mętnych naukowych uzasadnień podróży w czasie, ale nie sposób tej powiastce odmówić oryginalności, uroku i dezynwoltury choćby w pastiszowaniu przygód Jamesa Bonda. Bohater cokolwiek go przypomina, tym bardziej, że otacza go wianuszek pięknych kobiet. Przede wszystkim jednak produkcja studia Nitroplus dowodzi, że siła visual novels to opowiadanie fabuł, ale sposób ich podania pomaga odwołać się do intymnej emocjonalnej sfery.

W ostatnim czasie powodzeniem nie tylko w Japonii cieszą się także powieści wizualne z gatunku horroru, jak na przykład „Higurashi no Naku Koro ni” (2002). Początkowo wydaje się, że to powieść z gatunku oferowanych przez studio Key romansów, kiedy akcja zniecka wykonuje szokujący zwrot. Straszcy próbują też

inne powieści jak „Animamundi: Dark Alchemist” (2005), „Umineko no Naku Koro ni” (2007) czy odwołujący się do wyrafinowanej poetyki szoku „Doki Doki Literature Club!” (2017).

NIE TYLKO SŁOWA...

Coraz więcej tytułów przypisywanych do rodzaju powieści wizualnych odchodzi od ortodoksji. Interakcja nie ogranicza się w nich jedynie do odkrywania fikcji interaktywnej. W wielu powieściach pojawiają się więc klasyczne elementy rozgrywki zaczerpnięte wprost z typowych gier, najczęściej przygodowych: wyzwania, minigierki zręcznościowe, zagadki logiczne, konieczność eksploracji czy odnalezienia czegoś w ograniczonej przestrzeni. Te wstawki są z reguły ściśle powiązane z fabułą. Przykładem może być „Symphonic Rain”, gdzie jako bohater trzeba nauczyć się grać na instrumencie, zanim będzie można kontynuować opowieść.

W japońskiej terminologii rozróżnia się więc często powieści wizualne czysto narracyjne (NVL) z bardzo małą ilością elementów interaktywnych oraz nowele przygodowe (AVG lub ADV) mniej lub bardziej zbliżone do formuły klasycznej gry przygodowej czy RPG. Dobrze znanym przykładem takiej hybrydy jest znana gra na XBOX-a Lost Odyssey (2007) - RPG z serią retrospektywnych sekwencji powieściowych pod wspólnym tytułem „A Thousand Years of Dreams” napisanych przez znanego nowelistę i scenarzystę Kiyoshiego Shigematsu, a wydawanych także w formie książkowych tomów opowiadań. Innym ciekawym przykładem hybrydy gry z wizualną powieścią jest seria „Sakura Wars” (1996-2008), wprowadzająca system rozgrywania akcji w czasie rzeczywistym i wymuszająca reakcję gracza podczas wydarzenia lub rozmowy. Z kolei „Sentou Gakuen” (2012) łączy elementy gry MMORPG z klasyczną powieścią wizualną.

NIECH YJE FABUŁA

Świat coraz bardziej przekonuje się do powieści wizualnej. Wielką popularność na Zachodzie zyskała utrzymana w konwencji kryminalnego thrilleru seria „Danganronpa”, której pierwsza część ukazała się w 2010 roku, a - wobec wielkiego zainteresowania - w ubiegłym roku pojawiła się wraz z drugą częścią cyklu na Steamie.

Niejedyny to zwiastun, że światowa popularność powieści wizualnych stale rośnie. Coraz więcej powstaje ich poza Japonią. Choćby wspomniana wcześniej „Katawa Shoujo”, opracowana przez międzynarodowy zespół. Znana, choć w mojej opinii przeciętna, powieść „Niekończące się lato” powstała w Rosji. Mamy też kilka tytułów rodzimych, jak choćby „N.E.M.O.” (2011) czy nie najlepiej napisana, za to ciesząca oko parafraza baśni o Kopciuszku - „Cinders” (2012).

Powoli staje się jasne, że warto przynajmniej po niektóre powieści wizualne sięgnąć, przełamać krzywdzące stereotypowe wyobrażenia, uprzedzenia i dla odmiany poczytać sobie na komputerze jakąś historyjkę z obrazkami, samodzielnie decydując, jak potoczy się jej akcja. ■



MONIKA — UROCZA POKUSA
DLA ASPOŁECZNYCH GEEKÓW
WCIĄGAJĄCA W WIR DZIWNEJ
FABUŁY „DOKI DOKI LITERATURE
CLUB!”



✦ Satyra na idolki kończy się sceną z „Akiry”. W dodatku głos podkłada Norio Wakamoto, znany z roli generała Bisonsa.



POP TEAM EPIC

aby zrozumieć „Pop Team Epic”, trzeba mi le jak „Pop Team Epic”. Albo wcale nie mi le .

■ Michał R. Wiśniewski

W jednym z odcinków „Król-ka Bugsa”, które namiętnie oglądałem na początku lat dziewięćdziesiątych, królik spada z dużej wysokości, wyciąga więc butelkę z napisem - tu wkracza polski lektor - „tonik zapobiegający spadaniu królików”, jednym haustem wypija zawartość i zatrzymuje się w powietrzu. Strasznie mnie bawił ten absurdalny żart, tak samo jak bawił mnie absurdalny humor „Benny’ego Hilla” czy „Monty Pythonów”. Czyż to nie jest śmieszne? Tonik przeciwko spadaniu królików, haha!

Po latach wróciłem do tego odcinka, już znając angielski i co się okazało: żart nie był absurdalny. To była zgubiona w tłumaczeniu gra słów. „Hare” i „hair” (zając i włosy) brzmią tak samo, więc wystarczyło podmienić jedno słowo na etykiecie „toniku przeciwko wypadaniu włosów”. Tak samo okazało się, że wiele „nonsensownych” i „absurdalnych” żartów

z Benny’ego, Pythonów czy dialogi policjanta z „Allo! Allo!” to różne zabawy językowe, które nie przełożyły się na polski. Humor ma swoje ograniczenia - bariery językowe i kulturowe. Co robić? Oglądać „Shreka” ze starym Stuhrem jajującym, jakby grał w „Seksmissji”, albo dzięki żartom poznawać obcą kulturę. Wszystko, co wiem o Ameryce, nauczyłem się z „Simpsonów” i sitcomów.

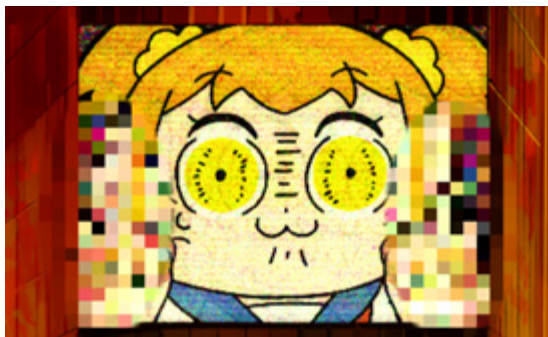
Z takim podejściem zabrałem się do „Pop Team Epic”, nowej komediowej serii anime opartej na komiksach autorstwa Bukubu Okawy.

Tytuł oryginalny: Pop Team Epic / Poputepipikku
Dystrybucja: Crunchyroll
Wersja polska: nie

✦ Główną bronią Popuko jest nabity gwoździem bejsbol oraz dwa potężne (ocenzurowane) fakulce.

Bohaterkami są dwie nastolatki, Popuko i Pipimi. Jedna wygląda trochę jak chomik, druga jak, hmm, wysoki minionek? Popuko jest szurnięta, Pipimi nieco mniej. Humor komiksów opiera się na surrealizmie, odniesieniach popkulturowych i slapsticku, wszystko rozpisane na typowy japoński format czterech kadrów.

W porównaniu z wersją animowaną komiksy wydają się niemalże konserwatywne. „Pop Team Epic” nie bierze żadnych jeńców: bawi się stylami i nawiązaniami, z butami wchodzi w warstwę meta i niczym się nie przejmuje. 24-minutowy odcinek podzielony jest na dwie połowy - w pierwszej głósy bohaterkom podkładają dziewczyny, a w drugiej - faceci. W dodatku druga połowa jest prawie identyczna jak pierwsza. Prawie, bo czasem gag czy historyjka różni się jakimś szczegółem. Absurd, nonsens, nawiązania do gier komputerowych (segment 8/16 bit jest przepiękny), zarówno japońskich, jak i zachodnich. Nie gwarantuję, że można zrozumieć wszystkie dowcipy (chyba każdy rozpozna Popimi w stroju generała Bisonsa ze Street Fightera 2 albo scenę ze Skyrima), ale i tak będzie śmiesznie! ■





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



VRDC
@GDC 2018

MARCH 19-20
MOSCONE CENTER, SAN FRANCISCO, CA

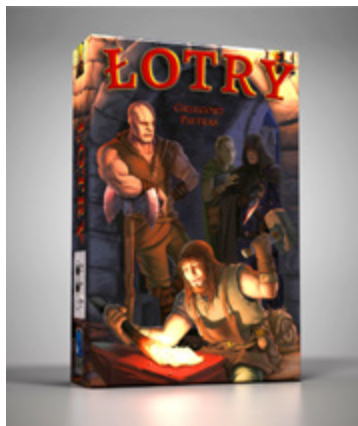
www.gdconf.com/vrdc

Łotry

Ostatnio pisałem, że zdecydowanie należy wspierać polskie inicjatywy planszówkowe. Podtrzymuj to stwierdzenie z pełną mocą. Im więcej nowych tytułów, tym większy wybór i szansa na kolejnych maniaków pochłoniętych tym jakże cudownym nałogiem.

■ Zdan

Dlatego nigdy nie odmawiam, gdy zdarzy się okazja wzięcia na ząb polskiego planszówkowego produktu. Zwłaszcza że znów mamy do czynienia z debiutem: „Łotry” to produkcja Spell Games, a autorem jest Grzegorz Pietras. Czy łotrństwo w jego wykonaniu jest kuszące, czy raczej odchodzimy od stołu z niesmakiem?



W pudełeczku z „Łotrami” znajdujemy 70 kart do gry, żetony, małą planszę i instrukcję. Rzecz najważniejsza, czyli karty, robią zdecydowanie dobre wrażenie: są wykonane solidnie, a ilustracje to dzieła całkiem klimatyczne. Niestety, pozytywnych rzeczy nie można powiedzieć o planszy i żetonach. Szczególnie te ostatnie wyglądają po prostu biednie. Szkoda, że nie przyłożono do nich takiej uwagi, jak do kart.

Z czym mamy do czynienia podczas gry w „Łotry”? To szybka, prosta gra dla 2-4 graczy nastawiona na negatywną interakcję. Naszym zadaniem jest zebranie 50 sztuk złota. Mamy do dyspozycji kilka kategorii kart od Robotników generujących złoto co turę, poprzez Łotrów, którzy zagrywani są w naszej turze i generują efekty (zabierają przeciwnikowi złoto, karty czy niszczą jego jednostki) poprzez Pułapki, czyli karty pozwalające zareagować na efekty wymierzone przeciwko nam. Do tego dochodzi element kontrolowania zasobów. Co turę otrzymujemy punkt akcji, a niektóre karty kosztują aż trzy takie punkty. Musimy pilnować naszych oponentów, podkładać im co rusz jakąś świnię i chronić naszych złotodajnych Robotników. Wspomniana negatywna interakcja nadaje ton całej grze. Trudno tu wyjść na prowadzenie, bo może się to skończyć zmasowanym atakiem, którego nie będziemy w stanie odeprzeć. Dynamika stanowi sporą zaletę gry. Tu nie ma nudy. Jest jednak jedno „ale”: „Łotry” najlepiej działają przy komplecie graczy.

SPECYFIKACJA

WYDAWCA: Spell Games

LICZBA GRACZY: 2-4

DLA GRACZY W WIEKU: 12+

CENA: 69,95 zł

Gdy grają tylko dwie osoby, może zdarzyć się tak, że jedna z nich nie zdąży nawet wystartować. Przy takiej grze bowiem minusem podstawowym jest losowość. O wszystkim decyduje dobór kart. To aspekt, nad którym warto by popracować, szczególnie gdy mówimy o wariantach dwuosobowym. Czy polecam „Łotrów”? Pomimo wspomnianych minusów zdecydowanie tak. To przyjemna odskocznia od bardziej skomplikowanych tytułów. Jeśli tylko macie przy stole czterech chętnych, powinniście spokojnie wciągnąć się na kilka partii, zanim sięgniecie do czegoś cięższego! ■



Fantasy Flight Games udostępniło szczegółowe informacje dotyczące nadchodzącej reedycji klasycznej gry RPG „Star Wars: The Roleplaying Game” (oryginalnie wydanej przez West End Games). Wiemy, że firma wyda zarówno podręcznik podstawowy, jak i „Star Wars Sourcebook”, czyli pierwszy dodatek do gry, w którym dostajemy do dyspozycji informacje na temat technologii, ras obcych, statków, sprzętu. Wiadomo, że gra zachowa swój oryginalny tekst, a tylko metody drukowania będą współczesne. Jej cena to 60 dolarów i jest już dostępna w przedsprzedaży na stronie Fantasy Flight Games.



Na Kickstarterze trwa kampania systemu RPG „League of Seekers” (w chwili pisania tych słów przekroczono już ponad dwukrotnie docelową kwotę 2100 dolarów). System to horror RPG, którego akcja toczy się w alternatywnej wersji XVIII-wiecznej Europy. Inspiracje autorów stanowi twórczość H.P. Lovecrafta oraz takie filmy jak „Braterstwo wilków”. Gracze wcielają się w tytułową „Ligę Poszukujących” i mają za zadanie stawić czoło potworom, mrocznej magii i kosmicznemu horrorowi, który zaczyna wypełzać na światło dzienne. Zapowiedziane są odpowiednie zasady mechaniczne, by oddać klimat horroru i powolnej utraty poczucia bezpieczeństwa. Już za 25 funtów wspierający otrzymują PDF z grą oraz voucher na nabycie podręcznika w formie fizycznej.

FAST NEWS

Monopoly Gamer

Tym razem dostałem od Mikołaja pod choinkę ... grę. Ale dla odmiany tak, w której można na grać bez przodu. I muszę przyznać, że z prezentem trafiłem w dziesiątkę.

■ Wolf

Nie jest to kolejna wariacja na temat klasycznego „Monopoly”, tym razem przeniesiona w świat przygód Maria. To gra opierająca się na innych zasadach, gdzie do kupowania „nieruchomości” umiejętnie dodano elementy nawiązujące do świata gry wideo.

Tutaj nie poruszamy się zwykłymi pionkami, tylko postaciami ze świata gier Nintendo, a z każdą z nich wiążą się unikalne cechy, mające istotny wpływ na przebieg rozgrywki. Każdy gracz wykonuje rzut nie jedną, a dwiema kostkami. Pierwsza z nich to ta klasyczna, pokazująca liczbę pól do pokonania. Druga jest tak zwana kostką mocy. Symbol, który na niej wypadnie, może pozwolić nam wykraść monety od innego gracza, pobrać określoną sumkę z banku czy zmusić wskazanego gracza do upuszczenia monet na planszę. Gracz, który dotrze bądź minie pole z pozostawionymi monetami, może następnie zabrać je do swojej puli. Każda z postaci ma też unikatową



zdolność Super Star. Aktywuje ją po zatrzymaniu się na jednym z czterech pól specjalnych. Dla przykładu Yoshi wówczas zbiera wszystkie opuszczone monety z całej planszy, a Peach pobiera z banku czynsz za każdą posiadaną przez siebie nieruchomość. Każde przekroczenie pola Start przez dowolnego gracza wiąże się z walką z bossem. Polega ona na zapłaceniu określonej sumki do banku, a następnie wyrzuceniu wskazanej liczby oczek przypisanej do bossa. Gracze walczą z bossem po kolei, aż do momentu gdy jeden z nich go „pokona”. Takich bossów jest w sumie ośmiu i każdy z nich ma miłą niespodziankę dla swojego pogromcy. Gra kończy się po pokonaniu wszystkich bossów, a wygrywa osoba z największą liczbą punktów. Sumuje się je przez dodanie liczby monet oraz wartości podanych na posiadanych kartach nieruchomości i kartach pokonanych bossów.

SPECYFIKACJA

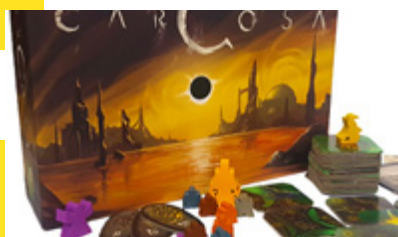
WYDAWCA: Hasbro Gaming

LICZBA GRACZY: 2-4 [po dokupieniu dodatkowych postaci nawet do 12 graczy]

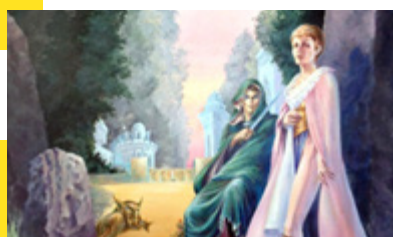
DLA GRACZY W WIEKU: 8+

CENA: 179 zł

Proste zasady, ładnie wykonana plansza, postacie i karty w klimatach Mario sprawiają, że rozgrywka daje dużo frajdy. My gramy w czwórkę: dwójka dzieci (5 i 10 lat), żona i ja. Taka liczba graczy jest optymalna, bo i w zestawie mamy czterech bohaterów: Maria, Yoshiego, Peach oraz Donkey Konga. Jednak szybko musiałem uzupełnić zestaw o osiem postaci, które można dokupić dodatkowo. Standardowa rozgrywka trwa nieco dłużej niż pół godziny, więc jest idealna do wspólnej zabawy przed kolacją. Od wizyty Mikołaja minęły już ponad dwa miesiące, a ja pewnie na palcach dwóch rąk mogę policzyć dni, kiedy nie zagraliśmy w „Monopoly Gamer”. Polecam! ■



Dostępna jest już gra planszowa „Carcosa” od firmy One Free Elephant. Produkcja przeznaczona jest dla 2-4 graczy, a średnia rozgrywka ma zajmować od 45 minut do godziny. Mamy do czynienia z planszówką na motywach mistrza Lovecrafta. Kontrolując kultystów, próbujemy przyzwać do rzeczywistości tytułową Carcosę: miasto Króla w Żółci. Fragment po fragmencie staramy się przejąć kontrolę nad jak największą częścią miasta. Możemy też posyłać swoich kultystów na śmierć jako ofiary, by zadowolić Króla. Grę można zamówić bezpośrednio od firmy, a jej koszt to 35 funtów plus wysyłka.



Na Kickstarterze zebrano potrzebną kwotę (9 tysięcy dolarów), by wydać wznowienie klasycznej przygody solo do systemu „Tunnels and Trolls”: „Elven Lords”. Nie jest to wznowienie w formie jeden do jednego. Zachowano klasyczny tekst, ale dodano też nowe wątki do przygody oraz nowe ilustracje autorstwa twórczyni oryginału Liz Danforth. W przygodzie zawarto wszystkie zasady potrzebne do jej rozgrywania.



✚ Pakowanie ATV-5, automatycznego pojazdu dostawczego ESA, który na ISS zabiera łącznie 6,5 tony zapasów, odbywa się w sterylnych warunkach. Jest tak czysto, że można by jeść z podłogi.



KAPSUŁA DRAGON 2 MA POMIEŚCIĆ AŻ SIĘDZIE OSÓB ZAŁOGI W LOCIE NA ORBITĘ, A NA KONIEC TEGO ROKU FIRMA SPACEX PLANUJE W NIEJ PIERWSZY, TYGODNIOWY LOT TURYSTYCZNY WOKÓŁ KSIĘŻYCA DLA DWÓCH OSÓB.



✚ Standardowe torby CTB z tworzywa sztucznego dostępne są w czterech rozmiarach i jednym kolorze, białym. Każda torba jest oznaczana kodem kreskowym, a załoga ISS odbierająca przesyłkę dostaje mapę z dokładną lokalizacją każdego ładunku.



✚ Kapsuła Sojuz, w której załoga ISS wracają na Ziemię, nie ma luku bagażowego - rzeczy na powrót pakuje się do środka. Zejście na Ziemię z wysokości 400 kilometrów trwa niecałe cztery godziny. W tym czasie kapsuła musi wytracić orbitalną prędkość 28 tysięcy km/h.

Co spakować w kosmos?

Nie bez powodu Han Solo paraduje cały czas w tym samym ubraniu, Chewbacca ubiera się tylko w pas z amunicją, a stylizacja kapitana Picarda sprowadza się do dwóch mundurów: roboczego i galowego. W kosmosie limity na bagaż są jeszcze bardziej surowe niż w tanich liniach lotniczych.

■ User Jama

Kiedy wybieramy się na orbitę, by zamieszkać na Międzynarodowej Stacji Kosmicznej, trzeba się mocno nagłowić, co ze sobą zabrać, a w zasadzie bez czego jesteśmy w stanie się obyć. Podobnie jak w samolocie można mieć ze sobą bagaż podręczny. Na raketach Sojuz limit na rzeczy zabierane do kabiny wynosi 1,5 kg na osobę, przy czym sam bagaż musi być niewielki gabarytowo, bo i bez niego w środku będzie bardzo ciasno. Można dodatkowo nadać rzeczy, które zostaną dostarczone z wyprzedzeniem za pomocą bezzałogowego lotu zaopatrzeniowego.

Bagaż przeznaczony na Międzynarodową Stację Kosmiczną pakuje się w standardowe torby do przewożenia ładunku, zwane CTB (Cargo Transfer Bags), o wymiarach 50 x 42 x 25 cm. Dostępny jest też rozmiar podwójny, potrójny oraz połówkowy. W ten ostatni, wielkości mniej więcej pudełka do butów, kosmiczni podróżnicy mogą zapakować swoje przedmioty osobiste. Waga wysyłanego frachtem bagażu osobistego nie może przekroczyć 13 kilogramów.

Co kto zabiera, jest kwestią osobistego wyboru. Zwykle są to zdjęcia rodziny czy przyjaciół, odtwarzacz muzyki, flagi, czekolada lub inne słodycze, maskotki i inne drobiazgi. Nie jest tego wiele jak na wypad trwający zwykle około 6 miesięcy. Z dobrych wiadomości standardowe ubrania na całą podróż nie są wliczane do limitu. Przygotowuje się je i pakuje indywidualnie dla każdego członka załogi, po czym są wysyłane awansem z zaopatrzeniem. Ponieważ na Międzynarodowej Stacji Kosmicznej z jednej strony nie ma pralek, z drugiej utrzymywane są komfortowe warunki temperatury (22°C) oraz wilgotności (60%), ubrania używa się nieco dłużej niż na Ziemi, a potem się je po prostu wyrzuca.

Ubrania w kosmosie mniej się brudzą, bo nie ma gdzie się upaćkać, ale oczywiście przy ćwiczeniach i w trakcie pracy wydziela się pot i ma takie same właściwości zapachowe, jak na Ziemi. Swoją drogą w przyszłości, przy dłuższych lotach, kwestia ubrań stanie się nietrywialnym problemem. Profesor Karl Aspelund z Uniwersytetu w Rhode Island obliczył, że dla misji międzygwiazdowej, trwającej dajmy na to 30 lat, każdy z pasażerów musiałby spakować 3 metry sześciennie ubrań. Oznaczałoby to dodatkowy koszt szacowany między 18-36 milionów dolarów na same ubrania dla jednej osoby. Prawdopodobnie konieczne będzie opracowanie nowych rodzajów tkanin lub nowych metod czyszczenia, tudzież recyklingu ubrań w kosmosie. Inne potencjalne rozwiązanie, które sugeruje Aspelund, to dalekobieżne loty bez ubrań. Być może podróżnicy gwiazdni będą musieli przyzwyczaić się do nagości lub ograniczyć odzież roboczą do skąpych przepasek.

Poza ubraniami w kosmosie niezbędne są dwa podstawowe farmaceutyki. Pierwsze to pigułki na sen, na przykład Zaleplon albo Zolpidem. Oba leki stosowane w dłuższym okresie mogą uzależniać i powodować opóźnione reakcje oraz dezorientację, ale alternatywa w postaci bezsenności jest gorsza. A zasnąć nie jest łatwo ze względu na ciągły szum maszyny uzdatniającej powietrze i wymuszającej wentylację, brak prywatności, a także ogólny dyskomfort spania w mikrograwitacji. Za to brak grawitacji ma ten konkretny plus dla ludzi zamkniętych w małej przestrzeni, że język nie opada do tyłu w czasie snu, nie ogranicza przepływu powietrza, a więc właściwie nie występuje chrapanie.

Drugie niezbędne leki są na chorobę lokomocyjną. Zawierają aktywne składniki takie jak dimenhydrinat albo prometazynę. Podobnie jak na morzu każdy na początku trochę choruje. Jedni po prostu przechodzą okres dostosowania się do mikrograwitacji szybciej i łagodniej, a inni nie. Różnica polega na tym, że przy dłuższym pobycie bez wspomagania farmaceutycznego może dochodzić do nawrotów nudności. Wymiotowanie w skafandrze kosmicznym jest nie tylko mało estetyczne, ale może też być groźne. Lek zażywany doustnie mógłby być przedwcześnie wydalony z organizmu ze względu na skutki choroby lokomocyjnej. Dlatego stosuje się go często w formie plastrów, gdzie składnik aktywny wchłaniany jest przez skórę. ■

■ Robert Frost, instruktor i kontroler lotów NASA, określa typowy zestaw ubrań następująco:

- 1 para butów na bieżnię
 - 1 para butów na rower
 - 1 para szortów do ćwiczeń na każde 3 dni ćwiczeń
 - 1 T-shirt na każde 3 dni ćwiczeń
 - 1 koszula do pracy na każde 10 dni
 - 1 spodnie lub szorty do pracy na każde 10 dni
 - 1 sztuka bielizny na każde 2 dni
 - 1 para skarpet na każde 2 dni
 - 2 swetry
- oraz opcjonalnie:
- 2 rosyjskie kombinezony robocze



NO PRZECIEŻ NIE ZROBIĘ KOLEJNEGO ODCINKA O **MONHUNIE**... TO BYŁOBY ZBYT OCZYWISTE.

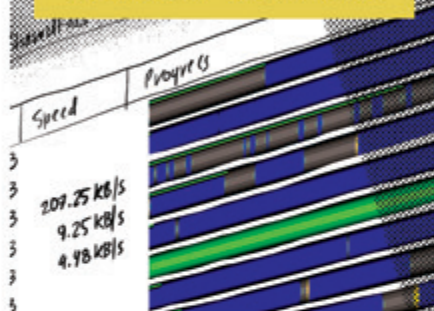
ALE TROCHĘ SIĘ JUŻ POGRAŁO, TO FAKT.

MOŻE ZACZNĘ OD ANEGDOTY?



*PIESZCZOTLIWIE O SERII MONSTER HUNTER

KIEDY PEŁNOMETRAŻOWY **COWBOY BEBOP** ZACZAŁ PODGRZEWAC PROGRAMY PEER-TO-PEER W PIERWSZYCH LATACH XXI WIEKU, PRZEGAPIEM TEN MOMENT.



ALE ZA TO ZNAŁEM MUZYKĘ Z SERIALU!



TRAFIŁEM NA NIĄ NA JEDNEJ Z TYCH WYPALONYCH PŁYT, WALAJĄCYCH SIĘ KIEDYŚ HURTOWO PO IMPREZACH.

KAWAŁKI SIĘ POWTARZAŁY, WIĘKSZOŚĆ NIĘ MIAŁA TYTUŁÓW NIĘ ZNAŁEM AUTORÓW, ALE TO BYŁ ŚWIETNY SKŁADAK DO PRACY.



MIESZKAŁEM WTEDY W TORUNIU. JAKIŚ CZAS PO TYM JAK NADROBIŁEM FILM ORAZ SERIAL I WSZYSTKO ZŁOŻYŁO MI SIĘ W GŁOWIE DO KUPY W TEMACIE **COWBOY BEBOP**, POSZEDŁEM ZE ZNAJOMYM NA BROWARKA.



WESZLIŚMY DO LOKALU KTÓREGO JUŻ NIE MA, A TU LECI PIOSENKA Z **BEBOPA**.



O, ZNAM TO! DOBRE TO!

MÓWIĘ...

A BARMANKA NA TO...

TA, ZNASZ...



A JA NA TO...

TO Z **BEBOPA!**

I TERAZ... NIE ZROZUMIE MNIE ŻŁE, BO SAM MAM DOŚĆ PLASTYCZNĄ TWARZ, KTÓRA POTRAFI WYRAŻAĆ COŚ ZUPEŁNIE INNEGO, NIŻ CZUJE, ALE BARMANKA ZROBIŁA WTEDY MNIEJ WIĘCEJ TAKĄ MINĘ.



JAKBYM NIE BYŁ GODZIEN TEJ TAJEMNICY, JAKBYM NIE POWINIEN WIEDZIEĆ, CO TO TEN CAŁY **BEBOP**, SKĄD TA MUZYKA... DZIWNIE.



OSTATNIO TWARDZI GRACZE W **CUPHEADA** MIELI PROBLEM Z TYM, ŻE TWÓRCY GRY CHCĄ WPROWADZIĆ ŁATWIEJSZY POZIOM TRUDNOŚCI. W KOŃCU, SKORO ONI TYŁE POTU WLAŁI W ROZGRYWKĘ, TO CZEMU KTOŚ MIAŁBY MIEĆ ŁATWIEJ, NIE?



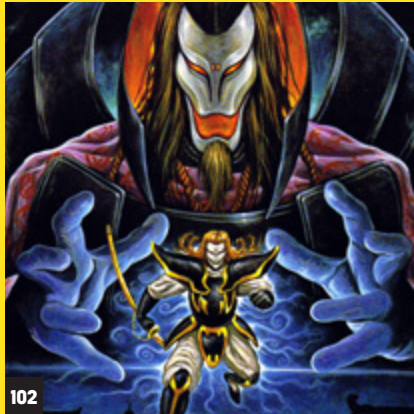
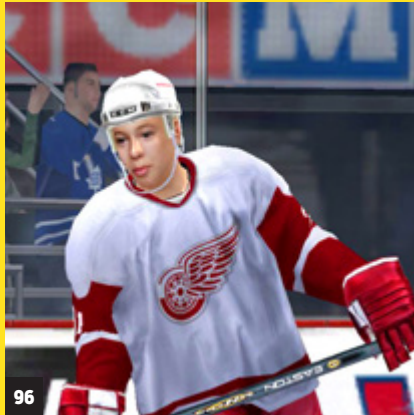
BULLSHIT! PO CO CHOMIKOWAĆ DOBRE RZECZY? W **CUPHEAD** JEST MILION PIĘKNYCH ANIMACJI I RYSUNKÓW DO OBEJRZENIA! DLACZEGO WARCZEĆ NA KOGOŚ TYLKO DLATEGO, ŻE CHCE JE ZOBACZYĆ NIE ZARYWAJĄC NOCEK? DOBREM SIĘ NALEŻY DZIELIĆ, TO PROSTE!



I DLATEGO SERDECZNIE WITAM WSZYSTKICH NOWYCH ŁOWCÓW W **MONHUNIE!**



CSO K M D T CSO



F E L I E T O N Y

- 101 Emil Leszczyński
- 107 Wojciech Pijanowski
- 121 Aleksy Uchański
- 122 Marcin Borkowski

**PO ŚMIERCI ROBINA WILLIAMSA POWSTAŁY
PETYCJE, BY UPAMIĘTNIĆ AKTORA W WORLD
OF WARCRAFT I PRZYGODACH LINKA.**





LUDDZIE W GRACH

Pamiętasz film „Tron”, w którym bohaterowie przenosili się do komputera i w jego wnętrzu toczyli zaciekle walki? Okazuje się, że przedstawiony tam pomysł w pewnym sensie udało się zrealizować, gdy prawdziwi ludzie nieraz zamieszkiwali cyfrowe światy.

■ Bazyl

Mówiąc o osobach, które przeniknęły do świata gier, od razu przychodzą na myśl trzy grupy. Pierwszą są sami twórcy. Już w 1979 roku Warren Robinett w tajemnicy przed wydawcą „schował się” w swoim Adventure.

Wprawdzie ukryty przez niego easter egg to tylko nazwisko Robinetta, pojawiające się po wykonaniu określonych czynności, ale w czasach, gdy w grach nie zamieszczano nawet listy płac, tak

wyglądał jedyny sposób, by jakoś zakomunikować graczom swoje istnienie. Wraz z rozwojem branży twórcy nie musieli już obawiać się, że ich nazwiska zabraknie, więc szli dalej i w różnych, często dziwnych miejscach umieszczali swoje facyaty. Pomysły mieli oryginalne, a motywacje bardzo różne. Na przykład ekipa pracująca nad Mortal Kombat dla żartu na planszy Pit Bottom umieściła swoje poobcinane i nabite na kolce głowy, pracownicy Remedy, tworzący pierwszego Maksa Payne’a, użyli twarzy bohaterom, gdyż nie było ich stać na wynajęcie zawodowych aktorów,

a w Doomie II gracz mógł postrzelać do czerepu Johna Romero, ponieważ... cóż, John Romero to John Romero.

GWIAZDY W ŚWIECIE GIER

Drugą grupę stanowią aktorzy, wcielający się w widzianych na ekranie bohaterów. Czasem role grali sami deweloperzy, ale z biegiem czasu zaczęto korzystać z usług zawodowców. Także tych z najwyższej półki. Tradycja ta ma całkiem okazałe korzenie. Już w Wing Commanderze III z 1994 roku pojawili się John Rhys-Davies, Malcolm McDowell i Luke Skywalker... znaczy Mark Hamill. Dla odmiany w wydany w tym samym roku Under a Killing Moon można było usłyszeć głos Dartha Vadera, czyli Jamesa Earla Jonesa, więc równowaga mocy została zachowana. Od tego czasu przez monitory przewinęła się plejada gwiazd kina, w tym choćby niesławny ostatnimi



✚ Wśród ciał na planszy można znaleźć doczesne szczątki twórców Mortal Kombat: Eda Boona, Johna Tobiasa, Johna Vogela oraz Dana Fordena.

✚ W pierwszej części Max Payne miał twarz Sama Lake'a, a główny wróg jego matki. Ciekawe, co na to Freud?



CREDITS

czasy Kevin Spacey (Call of Duty Advanced Warfare), Susan Sarandon (Dishonored), Christopher Walken (Ripper i Privateer 2: The Darkening) czy Bruce Willis (Apocalypse). Także cała gromada muzyków bądź celebrytów gościła w grach. Michael Jackson miał swojego Moowalkera, nieprzebrane zastępy raperów zamieniły się w cięgi zer i jedynek w takich seriach jak True Crime, Def Jam czy 50 Cent, a wykonawców, których twarze mogliśmy zobaczyć w Guitar Hero, Rock Bandach i innych muzycznych tytułach, można wymieniać godzinami.

Wreszcie dochodzimy do trzeciej grupy, czyli gier odwołujących się do prawdziwych wydarzeń, więc przedstawiających istniejących ludzi. Z jednej strony mamy tu pozycje sportowe, które dzięki licencjom pozwalają zaistnieć w cyfrowej rzeczywistości gwiazdom koszykówki, piłki nożnej czy jeźdźnia na desce, a z drugiej tytuły przywołujące osobistości znane z podręczników do historii. Znajdziemy też sporą grupę znanych postaci, które nie zostały żywcem przeniesione do wirtualnego świata, ale stały się inspiracją dla wyglądu bądź cech postaci. Nietrudno doszukać się podobieństwa choćby między Balrogiem ze Street Fightera a Mikiem Tysonem lub Jimim Hendriksem i J z Wolfenstein: The New Order. Podobny trop znajdziemy w The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Ten przypadek jest o tyle ewidentny, że Satoru Takizawa sam wyznał, iż wygląd Ganondorfa wzorowano na Christopherze Lambercie.

✚ Tysonopodobny bokser zadebiutował w Street Fighterze II, gdzie pełnił rolę jednego z minibossów.



Takie inspiracje niekoniecznie musiały podobać się osobom, które stanowiły wzorce, o czym przekonali się twórcy Mortal Kombat X. Zawodniczka MMA Felice Herrig twierdziła, że rozważa pozwanie ich za to, że postaci Cassie Cage nadali jej cechy wyglądu i charakterystyczne zachowania jak ostentacyjne żucie gumy czy zamiłowanie do strzelania selfie. Na groźbach nie skończyło się za to w przypadku graczy sportretowanych w NCAA Football i NCAA Basketball. Zawodnicy uczelnianej ligi NCAA muszą mieć status amatorów i nie wolno im w żaden sposób zarabiać na swojej grze. Dlatego w tytułach od EA Sports nie padały nazwiska i nie pojawiały się zdjęcia, ale wygląd (z grubsza), umiejętności czy numery się zgadzały i nie było problemu, by powiązać cyfrowych wymiataczy z rzeczywistymi ludźmi. Sprawa trafiła do sądu, a ten stanął po stronie uczelnianych sportowców, polecając wypłacić im odszkodowania. Liczbę poszkodowanych szacowano na ponad 100 tysięcy osób, więc łączna kwota zadośćuczynień szła w miliony dolarów. Wyrok ten był zapewne jednym z powodów, że NCAA zdecydowała się nie przedłużać umowy z EA Sports i NCAA Football 14 została ostatnią grą prezentującą akademickie rozgrywki. Nie trzeba jednak być deweloperem, gwiazdą sportu czy rzymskim cesarzem, by znaleźć się w grze.

Charles Cecil przed powstaniem pierwszego Broken Sword odwiedził Paryż, ponieważ miała się tam rozgrywać część akcji. Echa osób poznanych podczas tej wizyty rozbrzmiewają do dziś w grze. Podobno między innymi niekompetentny policjant Moue miał swój realny pierwowzór, który zapewne nie byłby specjalnie radosny, gdyby wiedział, jak sportretowano go w grze. Także żona Takashiego Tezuki – jednego z twórców Super Mario Bros. 3 – raczej nie cieszyła się z tego, jak przeniknęła do wirtualnego świata. Otóż jej zachowanie stało się inspiracją dla Boo – duszków, które wyglądały na spokojne, ale gdy tylko bohater odwrócił się do nich plecami, groźnie rozdziawiały paszczę. Pewnie nigdy się nie dowiemy, czy pani Tezuka podziękowała mężowi za taki „prezent”. Jeśli jej usposobienie z gry miało coś wspólnego z prawdą, to w domu producenta mogło dojść do scen, które przerosłyby nawet scenarzystów „Trudnych spraw”.

MAMO, JESTEM W GRZE!

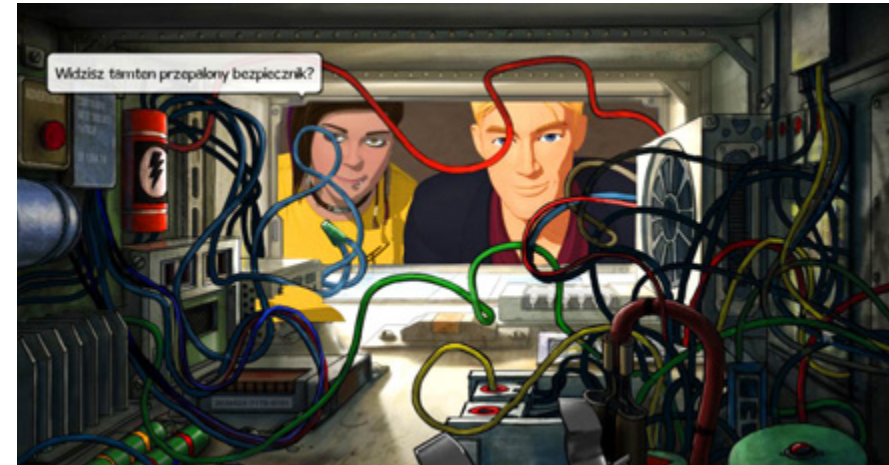
Dla nas, graczy, najciekawiej jest oczywiście, gdy sami trafiamy do gier. W RPG-ach normą jest, że można stworzyć bohatera, który będzie nas w miarę możliwości przypominał. Oczywiście o ile ktoś powstrzyma pokusę wcielenia się w napakowanego barbarzyńcę czy trzygłowego ufoka. Także w grach sportowych często pojawia się opcja stworzenia swojego cyfrowego odpowiednika. Od lat eksperymentowano nawet



✚ Czy Cassie to faktycznie Felice Herrig? Rzućcie okiem na jej zdjęcia oraz filmiki i sami oceńcie.

z możliwością obdarowania go własną twarzą. Nie zawsze przynosiło to pożądaną efekt i na przykład w NHL 2000 import twarzy ze zdjęcia do gry zazwyczaj kończył się stworzeniem potworka, który powinien trafić do horroru, a nie na lodowisko. Zresztą podobne opcje pozwalały zaistnieć tylko we własnej rozgrywce, a przecież każdy chciałby być obecny także na ekranach innych graczy.

Urzeczywistnienie tego marzenia stało się stosunkowo łatwe dzięki crowdfundingowi. Producenci zbierający pieniądze na swój projekt niemal zawsze od pewnego progu oferują możliwość pojawienia się w napisach końcowych. Może bycie jednym z nazwisk na liście długością przypominającej spis powszechny Chin nie jest szczytem marzeń i wyrafinowania, ale na pewno to dobra metoda, by zaistnieć w grze i mieć niepowtarzalną pamiątkę. Zresztą wystąpienie w creditsach to tylko najprostsza forma przemycenia siebie do wirtualnego świata, gdyż często zbiórki umożliwiają współtworzenie postaci lub nazwanie ich wybranym imieniem. A to już prosta droga, by swoją ksywę bądź podobiznę zobaczyć w grze. Aby nie być gołosłownym, rzuciłem okiem na kilka zbiorów trwających podczas tworzenia tego tekstu. I tak w strzelance Brazen po wyłożeniu 50 dolarów będzie można ujrzeć swoje imię w creditsach oraz zdobiące ścianę na jednej z plansz. Ofiarując 10 razy więcej twórcom action-RPG SkullPirates, zyskuje się prawo do współtworzenia minibossa, a osoby, które wesprą powstawanie zręcznościówki Session kwotą 3,5 tysiąca dolarów kanadyjskich, w gotowej grze będą mogły śmigać na desce stworzonym na swój obraz i podobieństwo wirtualnym skejtem. Pojawić można się także w grach rodzimych twórców. Ciekawą propozycję mieli autorzy Korpo Tale, pozwalający zostać postacią przyłączającą się do drużyny gracza lub jednym z ważniejszych wrogów. Można było także przeniknąć do świata Opowieści z Nyanii. Tworzące je studio Fat Dog Games umożliwiło między innymi znalezienie się w opisie jednego z przedmiotów jako jego twórcą lub wielki wojownik dzierzący artefakt w przeszłości. Dwie osoby zgodziły się wyłożyć na



✚ Oto fikcyjny George Stobbert i realna Kat D, która obecność w grze zawdzięcza szczęściu i wsparciu produkcji.

ten cel po 400 zł. Crowdfunding nie jest oczywiście zarezerwowany dla początkujących czy niszowych twórców. Warto tu znów przywołać serię Broken Sword, gdyż środki na jej piątą część zbierano na Kickstarterze. Po przekroczeniu pułapu 700 tysięcy dolarów Charles Cecil i spółka zobowiązali się umieścić jako postać w grze losowo wyłonionego wspierającego. Szczęście uśmiechnęło się do niejkiej Kat D, której wirtualne alter ego George i Nico spotykali w sterowni kolejki na Montserrat. Do osiągnięcia progu pozwalającego kolejnej osobie zawędrować do świata cyfrowych detektywów zabrakło 30 tysięcy dolarów.

AWANTURA O BRAMKARZA

Do gry można trafić także robiąc coś dobrego. Przekonała się o tym niejaka Wendell Harlow – pracowniczka Electronic Arts i wolontariuszka w fundacji Make-A-Wish, spełniającej życzenia dzieci cierpiących na choroby zagrażające życiu. Plansza z podziękowaniami od EA za jej działalność charytatywną pojawiała się na ekranie w hali przed niektórymi meczami w kilku częściach serii NHL. Obecna była na pewno w pecetowych odsłonach z numerkami od 2005 do 09. Współpraca EA Sports z Make-A-Wish zaowocowała także tym, że wśród zawodników umieszczani są malcy związani z fundacją. Pierwszym był najprawdopodobniej Zachary Priest, który strzelał bramki w NHL 2005 i 06. Do dziś swoje cyfrowe wersje mogło



Mike?



Jeśli wygląd pięściarza ze Street Fightera to dla kogoś zbyt mało, by ujrzeć w nim Mike'a Tysona, to powinien koniecznie zobaczyć japońską edycję gry. Tam bowiem bokser znany u nas jako Balrog nazywa się M. Bison. M. Bison – M. Tyson, widzicie to?

✚ Stratton jeździł na wózku, ale dzięki NHL 07 mógł śmigać na łyżwach z najlepszymi hokeistami. Niestety, zmarł w 2013 roku w wieku zaledwie 23 lat.



➤ Dżin Robin i rozrzucone wokół niego przedmioty to jasne nawiązanie do Williama i jego ról.

zobaczyć kilkanaścioro dzieciaków, ale chyba najgłośniejsze było o dziewczynce nazywającej się Sabrina Ladha z NHL 09. Jej statystyki sprawiły, że po małej wolnej agentce szybko sięgała któraś z drużyn i w ciągu kilku sezonów stawiała się ona najlepszym bramkarzem w lidze. Na forach obrodziło komentarzami wściekłych fanów hokeja twierdzących, że to zniszczyło grę i zmusiło ich do ponownego zaczynania swoich karier, gdyż nie mogli znieść, że dziewczynka jest gwiazdą NHL. Co ciekawe, tym samym ludziom najwyraźniej nie przeszkadzało, że bogami lodowiska zostawali pojawiający się przy każdym drafcie zawodnicy generowani losowo lub wzorowani na pracownikach EA Sports. Seria NHL to także dowód, że drogą do gry może być walka o swoje. Udowodniła to 14-letnia Lexi Peters, która napisała do EA list z pytaniem, dlaczego w grze nie można być dziewczynką. W odpowiedzi nie tylko sama znalazła się w NHL 12, ale sprawiła, że w grze można wybierać pięć tworzonego hokeisty. – Chcemy, by ludzie dobrze się bawili, a tej dziewczynce nasza gra nie przynosiła radości – tłumaczył tę decyzję w jednym z wywiadów David Littman, producent pracujący nad serią NHL, a niegdyś bramkarz w najlepszej hokejowej lidze świata.

CYFROWY NAGROBEK

Specyfika gier sprawia, że w przeciwieństwie do książek czy filmów, można je szybko modyfikować bez czekania na dodruki lub edycje super deluxe directors special cut. Pozwala to upamiętnić w świecie gry związane z nią osoby, które przedwcześnie odeszły. Furtka ta jest otwierana całkiem często i także tu pojawiają się oryginalne pomysły. Na przykład w dodatku do Cienia wojny ma występować postać Forthoga Orc-Slayera, będąca hołdem dla zmarłego na raka producenta wykonawczego ze studia Monolith Michaela Forgeya. Z kolei po śmierci Robina Williama, który był tak oddanym graczem, że swojej córce dał na imię Zelda, powstały petycje, by upamiętnić aktora w World of Warcraft i przygodach Linka. W efekcie Blizzard umieścił w swoim MMO dzina o imieniu Robin. Wybór rasy nie był przypadkowy, gdyż jedną z niezapomnianych ról Williama było podkładanie głosu niebieskiemu towarzyszkowi Aladyna. Bardziej skomplikowana sprawa jest z Nintendo, gdyż oficjalnie nie potwierdzono czy aktor znany choćby z „Pani Doubtfire” i „Good Morning, Vietnam” jest w Breath of the Wild, ale gracze doszukują się nawiązań do niego w imieniu i zachowaniu starszka o imieniu Robbie oraz wyglądzie postaci zwanej się Dayto. Takich wątpliwości nie ma w Star Trek Online, gdzie krótko po śmierci Leonarda Nimoya,

czyli niezapomnianego Spocka, pojawił się jego pomnik. Oczywiście tu znów mówimy o postaciach znanych i lubianych, ale także zwykli gracze mogą liczyć na cyfrowy nagrobek. Dobry przykład dał choćby rodzimy Techland, który upamiętnił zmarłego na raka 17-letniego fana Dying Light, umieszczając na jednym z budynków w miasteczku Harran mural z podobizną chłopaka i podpisem „BadWolf – true fighter”. Podobna pamiątka pojawiła się w Rainbow Six Siege. Od czasu dodatku Operation Blood Orchid można natknąć się na maszynę do gier wyświetlającą statystyki użytkownika o nicku BostonBearJew i napis „Keep playing forever”. W ten sposób uhonorowano 24-letniego Zacha, zapalonego gracza i aktywnego członka rainbow-siege'owej społeczności. Z prośbą o uwiecznienia go w grze wystąpili znajomi chłopaka, a deweloperzy z Ubisoft Montreal znaleźli na to kreatywny sposób. Także smutna historia wiąże się z umieszczeniem nazwiska „Wu” na jednym ze skafandrów kosmicznych na planszy Lijiang Tower w Overwatchu. Blizard w ten sposób upamiętnił Hongyu Wu – 20-letniego chińskiego studenta, który zginął dzień przed premierą gry, gdy próbował zatrzymać złodzieja. Warto zwrócić tu uwagę na jeszcze jedną rzecz – nad wspomnianym kombinezonem widnieje napisane po chińsku używane przez postać Mercy powiedzonko: „Bohaterowie nigdy nie umierają”. W konfrontacji ze śmiercią Wu słowa te nabierają nowego znaczenia. Powyższa garść przykładów pokazuje, że sposobów, by zamieszkać w świecie gry jest naprawdę sporo. Zdziwiłbym się, gdyby na przestrzeni lat ten wachlarz jeszcze się nie poszerzył. Kto wie, może także wam (i mi) będzie dane kiedyś zobaczyć w grze samego siebie? ■

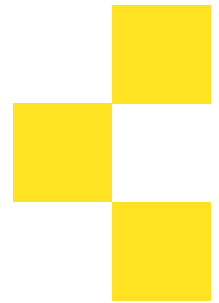


➤ David Acott był fanem Dying Light. Dziś sam jest częścią gry.



Emil Leszczyński

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



SKYNET WYGRA

Tuż przed Świętami otrzymałem zaproszenie od mojego ulubionego twórcy silników do gier, niejakiego Unity3D. Zaproszenie było lakoniczne, ale zainteresowało mnie na tyle, że przyjąłem je bez wahania. Zgodnie z jego treścią wziąłem udział w konkursie na wykorzystanie najnowszego pluginu do AI (sztucznej inteligencji).

Będąc wieloletnim pasjonatem wszystkiego, co jest związane ze sztuczną inteligencją, natychmiast zabrałem się do zadania i w ciągu weekendu udało się stworzyć tak zwanego ML-Agenta. Czyli program, który miał zachowywać się w grze jak Sztuczny Intelektualista.

Polem badawczym stała się orbita ziemska, pojazdem do sterowania satelity z dwoma silnikami, a zadaniem Agentu było zatrzymanie obracającego się satelity i skalibrowanie go do odbioru sygnału z Ziemi.

Zadanie dla nas ludzi wydaje się proste. Natomiast dla SI jest już pewnym wyzwaniem. Wykorzystując tak zwane Machine Learning (uczenie maszynowe) oraz serię miliona powtarzających się treningów, miałem możliwość zaobserwowania, jak sztuczny intelekt się uczy.

Przez pierwszą godzinę w zasadzie niewiele się działo. Satelita rotował na orbicie, a silniki milczały. Może SI była jeszcze tak mała i nie sięgała jeszcze do wajchy? Kto wie? Po godzinie pierwsza oznaka życia: silnik przeciwny do ruchu obrotowego ożył i cisnął w opór, żeby wyhamować, ale zaraz po przekroczeniu linii zero ożywał drugi silnik i przyspieszał obroty. No cóż, zaczęła czaić, o co chodzi, ale jeszcze nie do końca.

Po dwóch godzinach nastąpił pełny sukces. Agent wyhamował obroty przeciwnym silnikiem, po czym ustawił satelitę we właściwej pozycji i utrzymał właściwy kurs, zmniejszając oscylacje.

Powiem szczerze, że jest coś fascynującego nie tylko w pisaniu kodu dla sztucznej inteligencji, ale przede wszystkim obserwowaniu jej, jak się uczy, ze świadomością, że powtarza miliony tych samych nudnych lekcji, treningów w ciągu kilku godzin.

Ech, gdyby nam ludziom tak się chciało i gdybyśmy mieli tyle samozaparć, żeby tak ciężko się uczyć i trenować. A sztuczny intelekt – proszę bardzo, nie marudzi, nie otwiera stron na FB, nie przegląda zdjęć kotów, nie trolluje, tylko siedzi w swojej pieczarze i się uczy.

I właśnie dlatego jestem przekonany, że SkyNet wygra. Dlatego, że ludzie fascynuje tworzenie takich autonomicznych stworzeń, czujemy wtedy pierwiastek boski, a po drugie raz dopuszczony do nauki sztuczny intelekt będzie chciał więcej i więcej i nie przestanie, dopóki ktoś mu nie odłączy zasilania.

Tymczasem mój weekendowy projekt na początku stycznia zajmuje pierwsze miejsce w konkursie, a ja przygotowuję zestaw ćwiczeń dla mojego Agentu, jak wypełniać kupony Lotto. ■

Do usłyszenia mam nadzieję niebawem.

Link do projektu:

<https://connect.unity.com/p/satellite-ai>

EMILUS



❖ Co ciekawe, w oryginalnej japońskiej wersji gry Kenseiden samuraj Hayato był blondynem.

KATANA i shurikenem

CREDITS



Kroniki popkultury to oczywiście nie podręczniki do historii, ale jednak może trochę mierziwe, że kiedy mowa o samurajach, to niejednemu wykwitła przed oczyma uśmiechnięte lice młodzieńczego z roku na rok Toma Cruise'a. Może i pół biedy, gdyby był to pan Toranaga o obliczu Toshiro Mifune, rzucający na lewo i prawo zaspięcone spojrzenia, lecz kto pamięta jeszcze „Szoguna”, hit telewizyjny sprzed przemiany ustrojowej?

■ Bartek Czartoryski

A tak się akurat składa, że kiedy myśmy o przejściu oglądali przygody amerykańskiego rozbitka na obcej ziemi, daleko na innych kontynentach już stały automaty z grami osadzonymi w realiach feudalnej Japonii i pod niejedną strzechę zawitały katany i kimono z pikseli.

Rzadko kiedy chodziło jednak o coś więcej niż o egzotyczny kostium, bo samuraj miał siekać i rąbać, najlepiej do spółki z – obowiązkowo poszukującym krwawego odwetu – wojownikiem ninja – nie gorzej od pierwszego lepszego barbarzyńcy, a odległa Kraina Kwitnącej Wiśni zwykle była tylko kolejną planszą do przejścia. Rzecz jasna nic w tym zdroźnego. Toć mówimy o grach, gdzie dobra rozpierducha nie jest zła. Ale jednak dało się to zrobić inaczej, nawet jeśli faktycznie chodziło jedynie o naparzenie maszkar pleniących się jak króliki.

Dlatego o wyprodukowanym przez Namco The Genji and the Heike Clans (1986, podany anglojęzyczny tytuł pochodzi z późniejszej reedycji gry) wypada napisać choć parę zdań, mimo że zasada owej gry jest prosta jak drut: idziemy przed siebie i bijemy. Rzeczony tytuł jest jednak mocno osadzony w kontekstach i nawiązuje zarówno do japońskiej historii, jak i mitologii. Sterujemy bowiem samurajem Kagekiyo, postacią autentyczną, który brał udział w słynnej wojnie pomiędzy klanami Taira (Heike) i Minamoto (Genji). Tutaj, powstały z martwych, musi wypełnić swoją powinność: przebić się przez szeregi wrogiego rodu i odwrócić losy przegranej wojny (zwycięstwo rozpoczynające rządy szogunatu odniósł wówczas klan Minamoto). Prócz Kagekiyo przez ekran przewijają się inne postacie prawdziwe i zmyślane, a przenosiny pomiędzy poziomami odbywają się za pośrednictwem bram torii.

Nie tylko to stanowi o wyjątkowości tej pozycji, bo oddano graczom aż trzy różne tryby z dwoma odmiennymi perspektywami: standardową z widokiem z boku i alternatywną

z lotu ptaka. Gra doczekała się sequela pod tytułem Samurai-Ghost (1992).

Co prawda wydaje się, że samuraje nie mogli równać się popularnością z – co prawda rzadko zakrywającymi twarz i noszącymi charakterystyczny kok – ninja. Klasykiem było, także i u nas, wyprodukowane mniej więcej w tym samym czasie The Legend of Kage. Z ciepłym przyjęciem spotkało się Ninja Spirit, a na automatach z Dragon's Lair rywalizowało Ninja Hayate, że o serii The Last Ninja nawet nie wspominać. Mimo to narzekać nie było na co. Katany poszły w ruch!

Samurajem sterowało się chociażby w dynamicznym The Mysterious Mura-same Castle (1986), jednej z pierwszych gier wypuszczonych przez Nintendo na Famicom Disk System. Zadaniem wysłannika szogunatu, wojownika imieniem Takamaru, było przejście najeżonego niebezpieczeństwami tytułowego zamku i paru ościennych, torując sobie drogę mieczem i shurikenami, aby na samym końcu zmierzyć się z obcą istotą, która zesłała zło na Japonię i obdarowała lokalnych daimyo kulami energii, dającymi im niemałą moc. Inną grą z tego okresu wybitnie nastawioną na akcję było Kenseiden



■ Konflikt między rodami Taira i Minamoto był także przedmiotem wybitnego filmu Kenjiego Mizoguchiego „Saga rodu Taira”.

CREDITS



✚ Choć Samurai Showdown doczekało się kilkunastu sekweli, ostatni ukazał się przed dziesięcioma laty.



ZACHODNIE GRY SAMURAJSKIE OFEROWAŁY NIE TYLKO ODMIENNĄ PERSPEKTYWĘ, ALE I ZRYWAŁY ZE SCHEMATEM ROZGRYWKI POLEGAJĄCYM DO TEJ PORY GŁÓWNIEM NA WYBIJANIU HORD NINJA I MITOLOGICZNYCH MASZKAR.

✚ Tytuł Usagi Yojimbo pochodzi oczywiście od oryginalnej japońskiej nazwy filmu Akiry Kurosawy „Straż przyboczna”.

✚ Serię Onimusha z góry zaplanowano jako trylogię. Może dlatego to czwarta część pogryzła cykl.



(1988), jak nic zawdzięczające niemało The Genji and the Heike Clans. Samuraj Hayato również musiał stawić czoło opanowującym kraj potworom i demonom, a i sama rozgrywka miejscami do złudzenia przypominała tę z dwa lata starszej gry, co nie ujmowało jej niemałej atrakcyjności. Pewnym urozmaicheniem była też możliwość wyboru kolejności przemierzania prowincji,

które należało wyzwolić spod władzy niegodziwego czarownika. Niektóre źródła podają, że był nim sam... Oda Nobunaga, jeden ze zjednoczycieli Japonii.

Ambitniejsze tytuły przyszły dopiero z Zachodu. Tyle że oparty na znakomitej serii komiksowej autorstwa Stana Sakaiego (wydawanej i u nas) Samurai Warrior: The Battles of Usagi Yojimbo (1988) można jednak zakwalifikować jako porażkę. Nie dlatego, że to zły tytuł. Po prostu w zestawieniu z tym, czym mógłby być, zaoferowany produkt wydawał się zmarnowanym potencjałem. Aby jednak oddać Beam Software sprawiedliwość, należałoby nadmienić, że pokonały ich nie lenistwo czy niedbalstwo, lecz ograniczenia sprzętowe. Projekt zakładał bowiem znaczną rozbudowę świata (mówiono o alternatywnych scenariuszach i swobodzie poruszania się) i rządzących nim prawideł (poboczne questy, rozbudowany system reputacji i karmy). Została jednak solidna gra przygodowa z antropomorficznym królikiem samurajem przemierzającym feudalną Japonię. Celem jego niedługiej podróży jest ocalenie zaprzyjaźnionego daimyo. Ronin Usagi na swojej drodze napotyka nie tylko ninja czy zbójckie bandy, ale i poddanych szoguna, za których przebicie mieczem płacimy karmą.

Jeśli licznik spadnie do zera, samuraj popełni seppuku. Rok później pojawiły się jeszcze dwie interesujące gry. Obie polegały na parciu na prawo i łojeniu skóry ninja. Wymagały zmysłu strategicznego.

Lords of the Rising Sun (1989) od Cinemaware określa się, nie bez niejaki słuźności, mianem następcy nieco młodszego Defender of the Crown tejże firmy we względu na podobną konstrukcję i wymieszanie elementu taktycznego ze zręcznościowym. Celem gry jest przejęcie władzy w Japonii, rozdarłej po śmierci szoguna wojną domową. Główna część Lords of the Rising Sun to strategiczne planowanie kolejnego ruchu na mapie kraju. To tam przrzucamy siły, zawieramy sojusze i atakujemy zamki oraz miasta. Potyczki rozgrywane są na polach bitewnych, a naszym celem jest wyeliminowanie generała dowodzącego siłami przeciwnika. Z kolei zajęcie siedziby wroga oraz obrona swojej to już inna, bo zręcznościowa para kaloszy: albo sterujemy naszym samurajem i wybijamy zastępy rywala, albo strzelamy z ambrazur do nacierających żołnierzy. Gra nie jest łatwa, lecz satysfakcjonująca. To samo można by powiedzieć o Sword of the Samurai (1989). Bo o ile Lords of the Rising Sun to Defender of the Crown w Japonii, tak propozycję MicroProse nie bez kozery określa się jako samurajskie Pirates!. I nie jest to opinia na wyrost, bo faktycznie rzeczona gra oferuje niemało. Zresztą maczał w niej palce sam Sid Meier. Celem jest, oczywiście, przejęcie władzy w Japonii po Odzie Nobunadze. Zaczynamy jako prosty wasal i pniemy się po drabinie społecznej, aż osiągniemy tytuł daiymo. Wtedy staje się możliwe kierowanie armią i podbój innych prowincji. Zanim jednak przejdziemy do trybu wojennego, czeka na nas cała gama opcji i możliwości: knujemy, zlecamy skrytobójcze zamachy, zakładamy rodzinę (co istotne, bo kiedy nas ubiją, to kontynuujemy grę potomkiem) i próbujemy nie wpaść, bo po zdemaskowaniu z automatu przegrywamy, skazani na seppuku. Niestety, Sword of the Samurai nie odniosło sukcesu podobnego do Pirates! i na domiar złego mylone jest ze swoim imiennikiem na Spectrum.

Kolejną dekadę utworzyły następne nawalanki, z których wyróżnić wypadałoby First Samurai (1992) i sequel Second Samurai (1994). Choć solidne, nie wniosły wiele nowego do gier o tematyce samurajskiej. Może poza wprowadzeniem świata futurystycznego, po którym śmigał nasz wojownik. Jest to rzecz o tyle istotna, że stała się tematem przewodnim takich gier, jak dynamicznej strzelaniny Robo Aleste (1992), gdzie gracz, poruszający się latającym mechem, należy do elitarniej jednostki Ody Nobunagi. Podobną rozgrywkę oferuje Samurai Aces (1993). To również powietrzna rozpierducha, w której kierujemy sterowanym przez wybraną postać (pośród nich dziewczyna samuraj, ninja i buddyjski mnich) pojazdem latającym i ratujemy porwaną

▣ Rozbudowana i uatrakcyjniona ilustracją narracja Sword of the Samurai przyciemniała nawet tę z pokrewnego Pirates!



córkę szoguna. Ale prawdziwie innowacyjne były inne tytuły. Pierwszym z nich jest Samurai Showdown (1992) wypuszczone przez SNK. Ta bijatyka doczekała się niezliczonych sequei i jako seria usprawniła znajomą, bo nieodmiennie wzorowaną na Street Fighterze II rozgrywkę. Stało się tak za sprawą korzystania z broni białej, wprowadzenia zwierzęcych sojuszników, losowych power-upów rzucanych na arenę czy opcji kontrataku. Drugi to niezupełnie samurajskie, ale osadzone w Kioto jeszcze w czasach sprzed pierwszego szogunatu Cosmology of Kyoto upiorna gra eksploracyjna bez sprecyzowanego celu, prowokująca do łażenia po tytułowym mieście. Z rozgrywki można było wyciągnąć niemało informacji o tamtejszej kulturze i religii, lecz demoniczny klimat sprawiał, że dałoby się nawet mówić o survival horrorze. Tym bardziej, że można było zginąć, trafić do piekła, uciec z niego i odrodzić się jako zwierzę. Naprawdę nietuzinkowa gra.

Samurai Showdown nie było rzeczą jasną jedyną bijatyką próbującą – udanie – zaproponować graczowi nowe elementy. Bushido Blade (1997) i jego sequel umożliwiały bowiem zakończenie pojedynku jednym dobrze wymierzonym ciosem i nie ograniczały walczących do malutkiej areny, lecz oddawały do dyspozycji spore połacie ziemi. Niehonorowe zachowania (jak atak od tyłu) były piętnowane i uniemożliwiały progres w jednoosobowym trybie rozgrywki. Bushido Blade było znaczącym odejściem od formuły proponowanej przez serię takie jak Street Fighter czy Mortal Kombat, lecz tryb ten, choć ciekawy, nie przyjął się. Naśladowała go seria Kengo (2000–2006), ale z miernym skutkiem. Zresztą wydaje się, że kolejne lata i nowe pokolenie 32-bitowych maszyn nie były dla gier o samurajach łaskawe. Ślamazarne Soul of the Samurai (1999) od Konami nie wykorzystało swojego potencjału, zdeklasowane przez Tenchu (1998). Inna propozycja tej firmy, sieczka 7 Blades (2000), została na Zachodzie przyjęta letnio, a na fiasko Dajkatany (2000) lepiej spuścić zasłonę milczenia. Szczęśliwie dekadę zamknął udany Kessen (2000), historycznie całkiem akuratywny RTS opowiadający o konflikcie klanów Tokugawa i Toyotomi. Gra doczekała się dwóch sequei, również dobrych, z których pierwszy wprowadził istoty



Przeciwnikami w Nioh są yokai: monstra i zjawy z japońskiego folkloru.

KOMPUTEROWI SAMURAJE POPADLI OSTATNIMI LATY W RUTYNĘ, ALE ROZRUSZAŁ ICH NIOH, A GHOST OF TSUSHIMA MA SZANSĘ ROZKRĘCIĆ NA DOBRE.



Twócom Kuon za inspirację posłużyły tradycyjne opowieści grozy zwane kaidan.

magiczne, a drugi opowiadał o życiu... Ody Nobunagi, pokazanego tu w pozytywnym świetle.

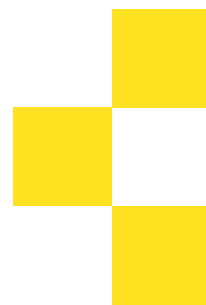
Nie była to jedyna propozycja dla miłośników strategii, bo jeszcze w tym samym roku co Kessen ukazało się Shogun: Total War (2000) z rozgrywką taktyczną podzieloną na tury i walkami prowadzonymi w czasie rzeczywistym. Do tematyki samurajskiej twórcy serii powrócili jeszcze raz, dekadę później. Nobunaga niedługo jednak nacieszył się sławą mężnego i sprawiedliwego, bo już w Onimushy (2001) legendarny władca jest nieumarłym panem demonów. Zresztą gra ta doczekała się paru sekweli i rozeszła się w nakładzie kilku milionów sztuk. Sprzedaż wyhamowała w 2006 roku, przy czwartej części z podtytułem Dawn of Dreams. Gra planowana jako samurajski odpowiednik Resident Evil znalazła na szczęście swoją drogę i pozostaje jedną z najlepszych serii o tematyce

samurajskiej, choć postacie historyczne pełnią tu funkcję cokolwiek pretekstową i nacisk jest położony na elementy nadnaturalne. Bezpośrednim konkurentem Onimushy była tetralogia Way of the Samurai (2002–2012), która oferowała nieliniową rozgrywkę i możliwość wyboru obranej ścieżki. Podejmowane po drodze decyzje miały wpływ na kolejne wydarzenia i zakończenie. Esencją gry stanowiły pojedynki na miecze, lecz w przeciwieństwie do spektakularnej, rozbuchanej Onimushy, te nie były tak widowiskowe. Seria rozwijała się z biegiem lat i każda kolejna część oferowała więcej ścieżek fabularnych, minigier, broni i technik walki. Na tle obu serii słabo wypada zarówno oparta na mandze autorstwa Osamu Tezuki naparzancka Blood Will Tell (2004), jak i nieco późniejsze Demon Chaos (2007). Nie oznacza to jednak końca dobrych pozycji z samurajami.

Choć tych marnych albo przeciętych było więcej. Obok kolejnego całkiem przyzwoitego hack'n'slasha Samurai Warriors (2004), kiepskiego retellingu historii o siedmiu samurajach Seven Samurai 20XX (2004) i nieco starszego, kuriozalnego Rising Zan: The Samurai Gunman (1999) wydano chociażby jeden z nielicznych survival horrorów osadzony w samurajskim settingu, czyli oparty na japońskich legendach Kuon (2004). Przemierzamy w nim upiorną posiadłość i przyległe do niej ziemie, na których zagnieździły się siły nieczyste. Gra jest dziś trudna do dostania ze względu na jej znikomą sprzedaż i ceny na aukcjach internetowych za oryginalny egzemplarz bywają wysokie. Połowa poprzedniej dekady przyniosła również dwie gry opowiadające o konflikcie Taira/Minamoto, lecz tym razem sterujemy wojownikiem imieniem Yoshitsune (postać autentyczna) z rodu Genji. Chodzi o dwie gry, wydane rok po roku: Genji: Dawn of the Samurai (2005) i Genji: Dawn of the Blade (2006). Oba tytuły są jednak epigońskie względem Onimushy. Na prawdziwie oryginalną rzecz przyszło nam poczekać aż do 2017 roku, kiedy to ukazał się osadzony w alternatywnej, mrocznej wersji szesnastowiecznej Japonii Nioh. Projekt swój żywot rozpoczął jako adaptacja niezrealizowanego scenariusza Akiry Kurosawy, lecz ostatecznie napisano oryginalną historię irlandzkiego samuraja torującego sobie drogę do Edwarda Kelleya, przybysza z zachodu, wicherzyciela i alchemika. Z miejsca sprzedano ponad milion egzemplarzy gry i porównywano ją z serią Dark Souls, a techniczny system walki (niebo lepszy niż w okrzykanym For Honor) powiązany z zarządzaniem kondycją winduje tę grę ponad zwyczajne przygodówki. Niebawem jednak Nioh może zostać zdetrinizowany, bo nadciąga oferująca przygodę w otwartym świecie i obłędnie wyglądające Ghost of Tsushima, produkowane przez Sucker Punch, studio odpowiedzialne za serię Infamous. Na razie jednak dowiedzieliśmy się i zobaczyliśmy niewiele. Na pewno wcielimy się w rolę samuraja broniącego Wysp Japońskich przed inwazją imperium mongolskiego, lecz czy faktycznie warto będzie unieść katana... znaczy pada? Oby. ▀


Wojciech Pijanowski

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



BARDZO NIEPRYZYWOITE ZDANIE

Bywają w życiu takie przypadki, że człowiek staje przed dylematem: zrobić to, czy też może będzie lepiej tego nie robić. I to z różnych powodów. A to dlatego, by nie wyjść na głupka, a to by komuś krzywdy nie zrobić i z wielu innych ważnych powodów. Miałem taką sytuację.

Wylądowałem w Atlancie. Stany Zjednoczone Ameryki Północnej. Cel podróży: targi golfowe w Charleston. Na lotnisku odprawa celna. W Stanach tak to się odbywa, że wskazuje się swój bagaż, daje celnikowi lub celniczce paszport, a ta pyta, w jakim celu się przyjechało, na jak długo, co się przewozi i tak dalej. U nas jest podobnie. Tym razem było inaczej. Celniczka była mocno starszą panią, na moje oko ponad siedemdziesiąt lat (może nie miała tyle, lecz na tyle wyglądała). Spojrzała na mój paszport. Podniosła brew. Spojrzała na mnie. Pomyślałem, że coś jest nie tak: albo to nie mój paszport, albo przypominam jej kogoś poszukiwanego w Stanach. Po chwili jednak uśmiechnęła się promiennie i rozpoczęła się rozmowa, którą pamiętam do dziś. Rozmowa była po angielsku, dla ułatwienia przytoczę ją tutaj po polsku: Ona: Ty jesteś z Polski?

Ja: Tak

Ona: Moja mama była z Polski.

Ja: To miło.

Ona: Nie znam języka polskiego.

Ja: To szkoda.

Ona: Ale znam jedno zdanie po polsku. (i tu się uśmiecha tajemniczo)

Ja: Tak? Jakie?

Ona: Nie mogę ci powiedzieć, bo jest bardzo nieprzyzwoite.

Ja: Rozumiem...

Ona: Wiem, że jest nieprzyzwoite, ale nie wiem, co znaczy...

Pomyślałem sobie, że to jest dziwne. Wie, że zdanie jest nieprzyzwoite, ale nie wie, co ono znaczy. Ciekawa sprawa.

Ja: Powiedz, to ci przetłumaczę...

Ona: Nie, nie. Ja je znam od ponad sześćdziesięciu lat. Jest baaardzo nieprzyzwoite...

Ja: No to nie mów.

Ona: To może jednak powiem...

Ja: To powiedz. (jestem coraz bardziej zainteresowany tym nieprzyzwoitym i to baaardzo zdaniem)

Ona: Nie.

Ja: Słuchaj. Umówimy się tak. Jak zdanie będzie naprawdę bardzo nieprzyzwoite, to ci go nie przetłumaczę, ale jak będzie tak sobie nieprzyzwoite, to ci przetłumaczę...

Ona: OK.

I tu z amerykańskim akcentem, patrząc mi prosto w oczy i starając się zarejestrować najdrobniejszą moją reakcję na to, co powie, mówi nieprzyzwoite zdanie po polsku.

Zdanie, które zna od kilkudziesięciu lat i WIE NA PEWNO, że jest bardzo nieprzyzwoite: „Kochanie, już późno. Pora spać”.

Muszę się przyznać, że zgłupiałem.

Ja: I to wszystko?

Ona: Tak. I co? Nieprzyzwoite bardzo?

Ja: Nieprzyzwoite? Nie. Ono jest baaardzo nieprzyzwoite. Tak nieprzyzwoite, że ci nie przetłumaczę. W ogóle dziwię się, że znasz takie zdanie i głośno je wypowiadasz...

Ona: Wiedziałam, wiedziałam...

Cieszyła się jak dziecko.

Nie przetłumaczyłem jej tego zdania, nie z powodu, że bym nie umiał. Pomyślałem sobie, że jak ktoś nosi w sobie od kilkudziesięciu lat przekonanie, że zna nieprzyzwoite zdanie w obcym języku, to po co mu to przekonanie niszczyć. Niech będzie zadowolona, że zna jedno zdanie po polsku, a na dodatek tak bardzo nieprzyzwoite. Jestem przekonany, że zrobiłem tak zwany dobry uczynek. A może nie. No i mam nieprzyzwoicie męczący dylemat. ■

CREDITS

SUPER MARIO ODYSSEY NIE ODCINA SIĘ OD
PIERWSZYCH PRZYGÓD ZRĘCZNEGO HYDRAULIKA.
ŚWIAT JEST PEŁEN DWUWYMIAROWYCH POZIOMÓW
I WARIACJI NA TEMAT SUPER MARIO BROS.
CZĘSTOKROĆ BARDZO KREATYWNYCH.





super mario odyssey

Staram się ostro nie podchodzić do produktów Nintendo. Człowiek ma moc wciągania w wir przygody z prędkością, która mocno przekracza tysiąc obrotów na minutę.

■ Voyager

Początki z *Super Mario Odyssey* były nieco szorstkie. Przebiegłem z kapeluszami kilkanaście poziomów, wybijając 20 godzin na liczniku głównego wątku fabularnego i zbierając obowiązkową pulę 250 księżyców. OK, OK – fabuła jest szczątkowa.

Siła tego świata tkwi jednak w różnorodności wcieleń Mario (ponad 50 stworzeń, przedmiotów i elementów otoczenia, którymi możemy władać) i w czymś jeszcze: prawdziwa przygoda z *Odyssey* zaczyna się tam, gdzie zwykle zrzecznościówki dawno już dobiegły końca.

Trzysta pięćdziesiąt księżyców później wiem już, że cała zabawa w *Odyssey* tkwi w ukrytych opowieściach, wymagających wyzwaniach, wewnętrznej potrzebie gracza skupiającego wysiłki na kolekcjonowaniu wszystkiego, co popadnie i detalach, których dostrzeżenie umożliwia dotarcie do poziomów ukrytych w różnych światach. No i zdobycie tego, co najważniejsze: największej księżycowej kolekcji.

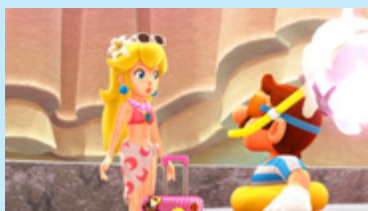
CREDITS



DARMOWY PRZEJAZD TAKSÓWKĄ W MIEŚCIE WIELKIEGO BANANA? JASNE, POD WARUNKIEM, ŻE ZNAJDIEMY W NATŁOKU ŻÓŁTYCH POJAZDÓW TEN JEDEN, JEDYNY WYRÓŻNIAJĄCY SIĘ... NO WŁAŚNIE: CZYM?



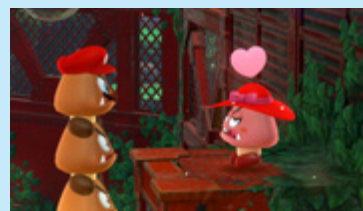
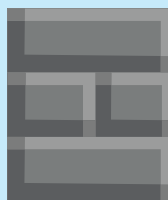
PRZYSIĄDŹ NA CHWILĘ NA ŁAWCĘ, A OBLEŻĄ CIĘ GOŁĘBIE. NIE TO, ŻEBY MIAŁO TO JAKIS FABULARNY SENS DLA CAŁEGO TEGO BIEGANIA Z GADAJĄCYM KAPELUSZEM.



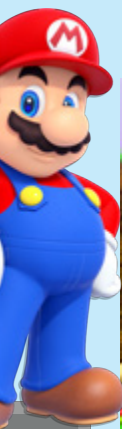
SĄ TAKIE CHWILE W ŻYCIU KAŻDEGO WĄSATEGO HYDRAULIKA, ŻE CHĘTNIE WYRWAŁBY SWOJĄ WYMARZONĄ KSIĘŻNICZKĘ NA WAKACJE. ODPOWIEDNI UBIÓR I OKULARY DO NURKOWANIA POMOGĄ?



KOLEKCJONERZY DO BOJU! OPRÓCZ KSIĘŻYCÓW, MONET I NALEPEK DA SIĘ JESZCZE PRYZYDOBIC WNETRZE ODYSSEY. NAJLEPIEJ PAMIĄTKAMI Z KAŻDEJ Z ODWIEDZONYCH KRAIN.



KAŻDY GOOMBA ZNAJDZIE SWOJĄ GOOMBETĘ. KIERUJĄC SIĘ TĄ ZASADĄ (ORAZ PODAJĄC ZA CZERWONYM KAPELUSZEM, KTÓRY PRZYWDZIEWAJĄ GOOMBETTY), ZAWSZE DA SIĘ ODKRYĆ COŚ CIEKAWEGO.



CZY WOŻENIE NA POKŁADZIE ODYSSEY PSA W KAPELUSZU MA JAKIS CEL? WYPUSZCIE GO NA MURAWĘ I UWAGNIE OBSERWUJCIĘ. MOŻE COŚ ZWĘSZY.



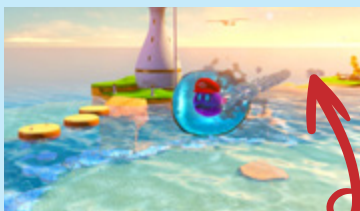
RAKJETOWE KWIATKI DAJĄ NIEZŁĘGO KOPA. JEŚLI TRUDNO JEST DOBIEC NA CZAS DO CELU, CZEMU NIE WPIĄĆ W SURDUT JEDNEGO Z NICH, A MOŻE CAŁEGO BUKIETU?



KAŻDY Z DWUWYMIAROWYCH, 8-BITOWYCH ŚWIATÓW TO OKAZJA DO WPROWADZENIA DODATKOWEGO ELEMENTU DO MECHANIKI ROZGRYWKI. NA KSIĘŻYCU MUSIAŁA TO BYĆ GRAWITACJA...



CZAS PŁYNIJE, KSIĘŻYCOWY BILANS ROŚNIE. CO Z TEGO, ŻE DO UKOŃCZENIA GRY WYSTARCZY 250 KSIĘŻYCÓW, JEŚLI PRAWDZIWA ZABAWA ZACZYNA SIĘ W OKOLICACH TRZECIEJ SETKI?



POWIADAJĄ, ŻE OŚMIORNICE NIE LEWITUJĄ. A PRZECIĘŻ WYSTARCZY SKONDENSOWANA OTOCZKA Z WODY, BY KAŻDY GŁOWONÓG NAUCZYŁ SIĘ LATAĆ.

CREDITS



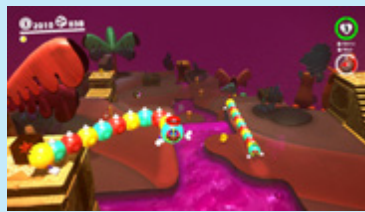
WŚRÓD KILKU DZIESIĄTEK STWORÓW, W KTÓRYCH SKÓRĘ DA SIĘ WEJŚĆ, PIERZASTE CHMURKI ROZSIEWAJĄCE WIATR ZDAJĄ SIĘ NAJBARDZIEJ ZWIEWNE, CHOĆ PORUSZAJĄ SIĘ OSPALE.



ZŁOTEMU MARIO NIE SĄ STRASZNE NAWET PŁONĄCE BECZKI MIOTANE PRZEZ DONKEY KONGA. NA PEWNO? TEGO NIE SPRAWDZALIŚMY, ALE ZŁOTY MARIO NA TLE DRAPACZY CHMUR, TO JEST COŚ!



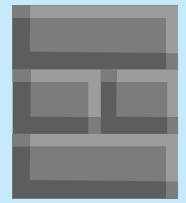
MISTRZOSTWA W UKŁADANIU JEDNEGO GOOMBY NA DRUGIM GOOMBIE (CZYTAJ: GŁĄBIE) UWAŻAMY ZA OTWARTE.



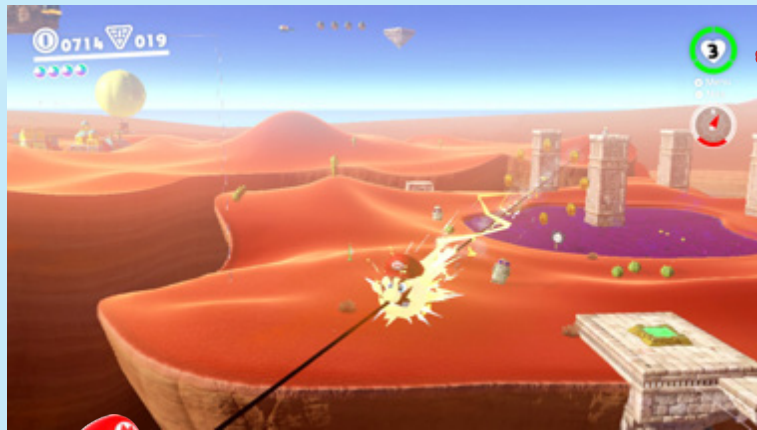
WYGINANIE GAŚNIEC PRZYDA SIĘ PODCZAS WYKRADANIA MONET I KSIĘŻYCÓW UKRYTYCH ZA ROGIEM.



NIE ZAWSZE ŚWIAT MARIO JEST PEŁEN BARW. NIEKIEDY PRZYJDZIE NAM STOCZYĆ POJEDYNEK Z WYŁANIAJĄCYMI SIĘ Z MROKU POTĘŻNYMI ISTOTAMI. I WCALE NIE BĘDZIE KOLOROWO...



W COLOR SPLASH MARIO MIAŁ OKAZJĘ OKŁADAĆ KAWAŁ MIĘSA. W TYM ODCINKU PRZYGÓD DZIELNY HYDRAULIK POSTANOWIŁ SAM STAĆ SIĘ NIEZŁYM MIĘCHEM. TRADYCYNIE Z WĄSAMI.



SIEĆ ELEKTRYCZNA TO ŚWIETNY SPOŚÓB NA SZYBKĄ PODRÓŻ Z MIEJSCA NA MIEJSCA. SPRÓBUJCIĘ NA CHWILĘ GDZIEŚ WYSKOCZYĆ W TRAKCIE EKSPRESOWEGO PRZEJAZDU. OPŁACA SIĘ.



PRZEZ ZNACZNĄ CZĘŚĆ ROZGRYWKI BĘDZIECIE ZACHODZIĆ W GŁOWĘ, DO CZEGO SŁUŻĄ POŁYSKUJĄCE METALICZNIE SZEŚCIANY, NAPOTYKANE W WIELU KRÓLESTWACH. W RAMACH NIBY-SPOILERA POKAZUJEMY UNIKATOWE WJĘCIE EKSPLODUJĄCEGO SZEŚCIANA.



SUPER MARIO 64 I TAJEMNICZE MAŁOWIDŁA, PROWADZĄCE DO ODLEGŁYCH MIEJSC... ALBO POWTÓRKI Z ROZGRYWKI Z BOSSAMI.



JĘŚLI PODCZAS WYPRAWY NA KSIĘZYC SPOTKASZ SFINKSA, CZY WYWRÓCI TO TWÓJ ŚWIATOPOGŁĄD O STAROŻYTNYM EGIPCIE? A MOŻE PO PROSTU ODPOWIESZ NA JESZCZE JEDNĄ ZAGADKĘ?



CREDITS



NOSTALGIA MODE ON: MARIO UBRANY W SZATY SUPER MARIO 64, W TLE JEDEN Z POZIOMÓW WYSTYLIZOWANYCH NA PRZEBÓJ Z NINTENDO 64.



DO ZNUŻENIA WSZYSTKIE POJEDYNKI ROZGRYWANE SĄ NA OKRĄGŁYCH ARENACH. WYSTARCZY TYLKO ODKRYĆ SŁABY PUNKT PRZECIWNIKA. PRZED WAMI MECHAKRÓLIK. CZY COŚ W TYM RODZAJU.



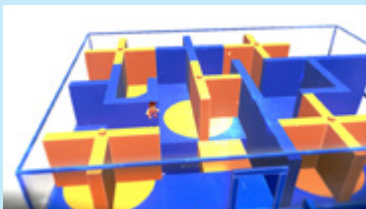
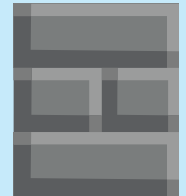
DUŻE MIASTO, DUŻE BUDYNKI, DUŻA BANANA. TO BYŁO DO PRZEWIDZENIA, ŻE JAPOŃCZYCY POKAZĄ BIG APPLE ZE SWOJEGO PUNKTU WIDZENIA (NA PRZYKŁAD ZWISAJĄC W POZYCJI ODWRÓCONEGO LOTOSU Z KWITNĄCEJ WIŚNI).



ZRÓB SOBIE ŁADNE SELFIE NA TLE WŁASNEGO IMIENIA. JEDNA Z WIELU ATRAKCJI NEW DONK CITY. TYLKO NAJPIERW POUKŁADAJ POPRAWNIE LITERKI.



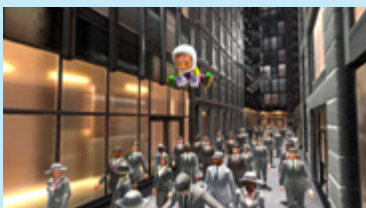
CO GRAJĄ W KINACH NEW DONK CITY? JAKIEŚ STAROCIE O HYDRAULIKACH NA NES.



NIKIEDY ZA DRZWIAMI Z KAPELUSZEM KRYJE SIĘ UKŁADANKA LOGICZNO-ZRĘCZNOŚCIOWA. NA GRODA? ZAWSZE TA SAMA, WYRAŻANA W JEDNYM ALBO DWÓCH KSIĘŻYCACH...



WŁÓŻ DWUWYMIAROWY OBRAZEK Z GOTOWYCH ELEMENTÓW. MYŚLICIE, ŻE TO TAKIE ŁATWE? NO TO CO BĘDZIE, JEŚLI WŁOŻONE FRAGMENTY ZNIKNĄ Z PLANSZY?



BEZTRÓSKIE SKAKANIE PO CZYCHŚ GŁOWACH OPLACA SIĘ. PO DWAKROĆ. RAZ, ŻE PRZYSPIESZA PORUSZANIE, DWA — UMOŻLIWIA NAWIĄZANIE NOWYCH ZNAJOMOŚCI...



MARIO NA SZCZYPCE CYWILIZOWANEGO ŚWIATA WYGLĄDA TAK. DONKEY KONGA TU NIE SPOTKALISMY. PRZYNAJMNIEJ NIE BYŁO GO NA LOKALNYM ODPOWIEDNIKU EMPIRE STATE BUILDING.



MAPKA I SKŁADANY PRZEWODNIK TURYSTYCZNY TWOIM NAJWIĘKSZYM PRZYJACIELEM: PRZECZYTAJ, POOGLĄDAJ POI I DOPIERO NARZEKAJ, ŻE NIE RADZISZ SOBIE ZE ZNALEZIENIEM JAKICHŚ TAM KSIĘŻYCÓW...

CREDITS



KLASYCZNY SUPER MARIO ZAMKNIĘTY W SZEŚCIANIE. ZDOŁACIE ZWIEDZIĆ WSZYSTKIE ŚCIANKI?



W KRAINIE Z PIERZASTYCH CHMUREK ŻYCIE BYWA LEKKIE, ALE UPADKI WCIĄŻ SĄ BOLESNE...



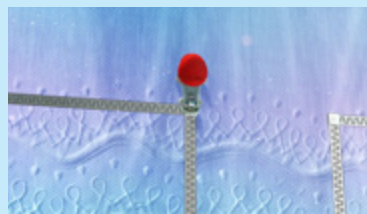
KIEDY DOSTRZEŻESZ MAŁEGO KRÓLICZKA, ROZWAŻ ZAGĘSZCZENIE RUCHÓW I DORWANIE GO W CELU SPRAWDZENIA, CO NOSI POD TYM FIKUŚNYM KAPELUSIEM.



Z KAPELUSZEM ZA SOJUSZNIKA NAWET POTĘŻ-
NEMU T-REXOWI DA SIĘ PRZYPRAWIĆ WĄSY.



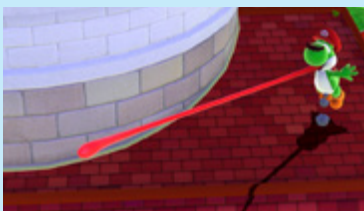
JEDNI MAWIAJĄ HELLO MOTO, MY MÓWIMY HELLO MOTO MARIO.



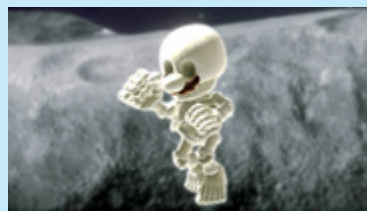
JUŻ WIDZĘ TEN FRAGMENT SOLUCJI: I WTEDY ZMIENI-
ŁEM SIĘ W ZAMEK BŁYSKAWICZNY I OTWORZYŁEM SIĘ
NA NOWY LEVEL...



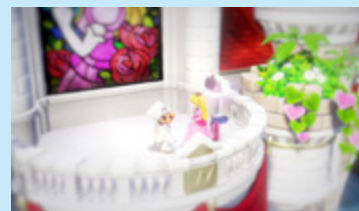
JAXI, CZYLI LOKALNA
FORMA TAKSÓWKI SKRZY-
ŻOWANEJ Z JAGUAREM,
BŁYSKAWICZNIE
PRZEWOZI Z MIEJSCA NA
MIEJSCIE. LEPIEJ MOCNO
SIĘ TRZYMAĆ UZDY,
BO ŁATWO WYPAŚĆ NA
ZAKRĘCIE.



STAŃ SIĘ YOSHIM. WYKORZYSTAJ APETYT NA JABŁĘKA
I DŁUGAŚNY JEZOR.



PRZYNAJMNIEJ WIEMY, CO MARIO MA POD UBRANKIEM.
Z TAKIM WYPOSAŻENIEM NIC DZIWNEGO, ŻE JESZCZE
SIĘ NIE POŁAMAŁ.



ŻEBY SKUTECZNIE ZEPSUĆ WSZYSTKIM ZABAWĘ,
PODRZUCAMY SPOILER WSZECZ CZASÓW: „I ŻYLI
DŁUGO I SZCZĘŚLIWIE, A W KOLEJNYCH PRZYGDACH
WYSTĄPI... MARIO JUNIOR”. ŻARTOWALIŚMY.

Nowa opcja dla subskrybentów Xbox Game Pass



W OFERCIE USŁUGI NIEDŁUGO ZNAJDĄ SIĘ TEŻ NOWOŚCI. Przypomnijmy, że Xbox Game Pass to system, który daje dostęp do dużej liczby gier na konsolę po uiszczeniu okresowej opłaty (podobnie działa na przykład Origin Access od EA). Dotąd w ofercie znajdowały się tylko tytuły, które już jakiś czas były na rynku. Niedługo ulegnie to zmianie, bowiem wszystkie ekskluzywne gry wydane przez Microsoft Studios staną się dostępne za pośrednictwem usługi jednocześnie z ich pudełkowymi premierami. Pierwszym takim tytułem będzie Sea of Thieves, zapowiadane już na 20 marca. Wśród innych gier, które prawdopodobnie zostaną wydane w ten sam sposób, można wymienić State of Decay 2, Crackdown 3 lub niezapowiedziane jeszcze kolejne części serii Halo, Forza i Gears of War. ■■■■



Premiera pełnej wersji We Happy Few opóźniona

2018

GOTOWY PRODUKT ZOBACZYMY DOPIERO W LECIU 2018 ROKU. Pierwotne plany zakładały wydanie pełnej wersji tytułu w kwietniu, ale twórcy zdecydowali się przesunąć ten termin. Powodem było ich niezadowolone z tego, jak wyglądają pierwsze dwie godziny gry Arthurem (jeden z trzech bohaterów, którymi przyjdzie nam kierować). Decyzja spotkała się z krytyką graczy, bowiem produkt od 2016 roku znajduje się w fazie Early Access, a nie dość, że progres jest powolny, to jeszcze w międzyczasie cena gry znacznie wzrosła. W odpowiedzi na te zarzuty twórcy zaoferowali

zwrot pieniędzy wszystkim, którzy tego chcą (bez względu na to, ile czasu spędzili w grze) oraz zablokowali możliwość kupna do czasu, aż gra będzie w lepszym stanie. Trudno winić fanów za brak cierpliwości, bo akcja osadzona w dystopijnej Anglii lat sześćdziesiątych XX wieku zapowiada się nadzwyczajnie ciekawie. ■■■■

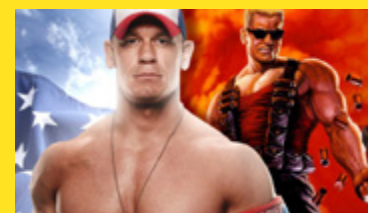


26IV

Serwery Paragon zostaną wyłączone

ZGODNIE Z ZAPOWIEDZIĄ NASTĄPI TO 26 KWIECIA. POWODEM PODJĘTEJ PRZEZ EPIC GAMES DECYZJI JEST BRAK POMYSŁU NA ROZWÓJ GRY. Ta dystrybuowana obecnie w modelu free-to-play hybryda strzelanki TPP z gatunkiem MOBA pojawiła się na rynku w marcu 2016 roku

(wtedy w modelu pay-to-play). Twórcy uznali, że niestety nie są w stanie tak poprowadzić produkcji, aby w przyszłości utrzymać przy niej zadowalającą ich liczbę graczy. W ramach rekompensaty wszystkie osoby, które wydały pieniądze na grę, mogą zgłosić się do Epic Games o pełen zwrot. Część osób pracujących dotąd przy grze Paragon zostanie zaangażowana do prac przy Fortnite, który dla odmiany cieszy się ogromną popularnością. ■■■■



Plotki na temat filmu Duke Nukem

Pojawiły się nowe informacje na temat ekranizacji przygód umiśnionego blondyna. W główną rolę miałby wcielić się John Cena, znany profesjonalny zapaśnik. Produkcją filmu zajmie się studio Platinum Dunes, którego współwłaścicielem jest Michael Bay. Informacji na temat reżysera czy scenarzysty na razie brak.



For Honor doczekał si dedykowanych serwerów

PIĄTY SEZON ZATYTUŁOWANY „AGE OF WOLVES” PRZYNIÓSŁ TEŻ INNE ZMIANY.

Aktualizacja głośnego sieciowego tytułu Ubisoft Montreal standardowo przyniosła nowe bronie, elementy wyposażenia czy zmiany balansowe. Oprócz tego wprowadzono wplecione w narrację opcje treningowe, które mają na celu zaznajomienie nowych graczy z mechaniką potyczek. Bardziej zaawansowani

gracze mogą zaś skorzystać z zaimplementowanych „wyzwań wojownika”. Zdecydowanie najciekawszą zmianą są jednak wspomniane dedykowane serwery – takie rozwiązanie przekłada się na lepszą jakość połączeń sieciowych, które były jedną z bolączek tytułu. To bardzo pozytywne, że twórcy nie poddali się fali krytyki i cały czas udoskonalają swoją grę. Fani z pewnością są za to wdzięczni. ■■■■

UBI



Nadchodzi kolejna gra logiczna od Tomorrow Corporation

TWÓRCY HUMAN RESOURCE MACHINE ZAPOWIEDZIŁI SEQUEL TYTUŁU Z 2015 ROKU.

Nowość nosi tytuł 7 Billion Humans. Zadaniem gracza będzie rozwiązywanie kolejnych etapów przez wydawanie poleceń pracownikom biurowym w świecie, gdzie maszyny zdominowały większość sektorów działalności ludzkiej. Całość stanowi rozwinięcie konceptów sprezentowanych w Human Resource Machine, a w finalnej wersji będziemy mieli okazję wyteńczyć szare komórki na ponad 60 różnych planszach. Szczegółów co do premiery brak. Strona internetowa gry zawiera jedynie informację, że gra ukaże się „wkrótce”. ■■■■



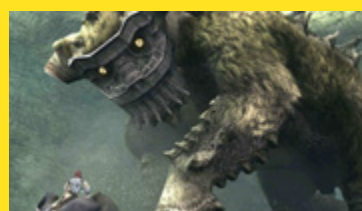
Ogłoszono premierę nowego God of War

Sony poinformowało, że gra ukaże się w sklepach 20 kwietnia. Podobnie jak poprzednie części najnowsza odsłona również będzie dostępna ekskluzywnie na konsoli Sony. Fabuła toczyć się będzie wokół relacji Kratos z jego synem.



Pillars of Eternity II: Deadfire już wiosną

Firma Obsidian zapowiedziała, że w nową część zagramy od 3 kwietnia 2018 roku. Dostępne będą trzy edycje: zwykła, deluxe (zawierająca między innymi ścieżkę dźwiękową oraz mapę gry w wysokiej rozdzielczości) oraz Obsidian. Ta ostatnia będzie zawierać to, co edycja deluxe, a dodatkowo da dostęp do trzech DLC.



Muzyka z Shadow of the Colossus wydana na winyłu

Ścieżkę dźwiękową z remastera tytułu przygotowanego przez Bluepoint Games można nabyć ze sklepu iam8bit. Płytem towarzyszyć będą piękne ilustracje, które stworzył Nimit Malavia. Gdy piszę te słowa, trwa już przedsprzedaż. Dokładnej daty premiery brak, ale wiadomo, że będzie to wiosna.

LOCH



Dark Souls zaadaptowane do gry karcianej

PREMIERA BĘDZIE MIAŁA MIEJSCE 16 MARCA.

Autorem jest firma Steamforged Games, która w przeszłości wykorzystwała już raz świat stworzony przez FromSoftware i wydała Dark Souls w formie gry planszowej. Idąc za ciosem, postanowili zająć rynek gier karcianych, ale zamysł jest taki jak zawsze: przetrwać w wyjątkowo nieprzyjaznym środowisku. Gracze będą mieli możliwość zmierzyć się z przeciwnościami losu sami lub podczas współpracy w maksymalnie czteroosobowej drużynie. To właśnie ten element kooperacji zdaje się główną atrakcją,

skoordynowane działania znacznie bowiem zwiększają szanse pokonania ostatecznego przeciwnika w grze. W zestawie znajdziemy karty przedmiotów, zbroi i oczywiście broni. Rozgrywka opiera się na pozyskiwaniu dusz i skarbów, które możemy z kolei wykorzystać, aby rozbudować naszą własną talię. W chwili, gdy piszę te słowa, w sklepie Amazon można już znaleźć zawczasu przygotowaną stronę gry, a przy niej cenę 49,99 dolarów. Ponieważ nie została oficjalnie potwierdzona, istnieje szansa, że opłata ulegnie zmianie. ■■■■



Nowa książka o projektowaniu gier

PIXEL OBJĄŁ PATRONAT MEDIALNY NAD PODRĘCZNIKIEM DLA TWÓRCÓW GIER POD TYTUŁEM „PROJEKTOWANIE PRZEŻYĆ. MECHANIZMY, EMOCJE, NARRACJA”.

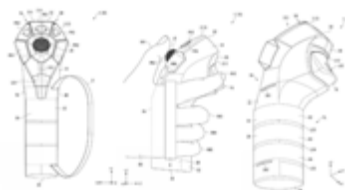
Jest to drugi tom z serii (pierwszy ukazał się pod tytułem „Level design dla początkujących”) i ponownie wydawca planuje sfinansować publikację poprzez zbiórkę crowdfundingową, która rusza już w marcu. Publikacja adresowana jest zarówno do osób planujących rozpoczęcie przygody z game designem, jak również do graczy, którzy chcą pozyskać wiedzę na temat tworzenia gier wideo. Więcej informacji: wonderland-engineering.eu. ■■■■

BOOK

Sony planuje dwa nowe kontrolery z myląco VR

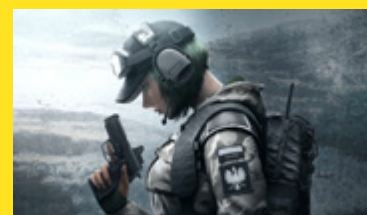
PATENTY ZOSTAŁY JUŻ ZGŁOSZONE I DAJĄ WYOBRAŻENIE PRODUKTÓW

Jeden z projektów przypomina główny kontroler Move, ale z dodanym drążkiem analogowym, bardziej ergonomicznym przyciskiem spustowym na stronie spodniej oraz mocniej wyróżniającymi się przyciskami głównymi. Jest to już druga propozycja Sony w tej materii, bo wcześniej zgłosili patent na urządzenie, które namierza położenie palców użytkownika (podobnie do kontrolera Knuckles od Valve). Jako że to dopiero wstępne propozycje, istnieje ryzyko, że plany ulegną zmianie i pomysły Sony nie



trafią na rynek. Jednak pokazują one, w jakim kierunku zwrócony jest japoński gigant. Na początku roku w rozmowie z serwisem Nikkei Sony powiedziało, iż spodziewa się niemal dwukrotnego powiększenia biblioteki tytułów na PSVR w roku 2018. ■■■■

SONY



Wzrosła cena Rainbow Six: Siege

Na fali sukcesu gry (ponad 25 milionów użytkowników) Ubisoft postanowił podnieść ceny edycji złotej i kompletnej. Z jednej strony jest to kontrowersyjna decyzja, ale z drugiej nie da się ukryć, że gra ma obecnie do zaoferowania dużo więcej niż w momencie premiery. ■■■■



Sega rozpoczyna współpracę z Interior Night



NIESTETY NA BARDZIEJ SZCZEGÓLWIE ZAPOWIEDZI PRZYJDZIE NAM JESZCZE POCZekać.

Interior Night to studio wywodzące się z Londynu, które zostało założone przez Caroline Marchal. Zanim Marchal przeszła „na swoje”, pełniła rolę głównego projektanta w Quantic Dream i pracowała przy takich grach jak Heavy Rain czy Beyond: Two Souls. Zarówno Sega, jak i Interior Night obecnie milczą w sprawie nadchodzącej produkcji, ale ci drudzy określają swoją misję jako tworzenie gier skoncentrowanych wokół narracji i przeznaczonych dla dojrzałego odbiorcy. Oprócz Marchal w zespole znajdują się inni byli pracownicy Quantic Dream, a także ludzie z firm takich jak Sony czy Slightly Mad Studios (twórcy Project Cars). Mamy tu zatem kombinację doświadczonych twórców z dużym wydawcą. To bardzo dobrze wróży bez względu na to, jakie dzieło mają w swoich planach. ■ ■ ■ ■ ■

Nowa gra od Davida Brevika

TWÓRCA DIABLO TYM RAZEM POSZEDŁ W STRONĘ DWUWYMIAROWEJ GRY RPG.

It Lurks Below, bo taki jest tytuł produkcji, czerpie inspirację z takich hitów jak Minecraft, Terraria czy Starbound. Brevik jest fanem tych produkcji, ale chciałby je wzbogacić o elementy RPG takie jak klasy postaci, ich rozwój oraz sys-

tem losowo znajdujących przedmiotów, których moc jest proporcjonalna do naszego progresu w grze. Wiadomo też o trzech trybach, które zostaną zaimplementowane: normalny, kreatywny oraz tryb permanentnej śmierci. Dokładna data premiery nie jest jeszcze znana, ale tytuł ujrzy światło dzienne jeszcze w tym roku. ■ ■ ■ ■ ■

R P G



Koniec z dodatkami do Arms

W wiadomości dla serwisu Eurogamer Nintendo potwierdziło, że jeden z charakterystycznych tytułów na Nintendo Switch nie otrzyma już darmowych dodatków, jak dotąd miało to miejsce. Kosuke Yabuki, szef projektu, dodał jednak, że twórcy będą dalej balansować grę oraz organizować czasowe wydarzenia „Party Crash”.



Wiadomo, co będzie w przepustce sezonowej do Far Cry 5

Pierwszy z zapowiedzianych DLC przeniesie akcję do Wietnamu, gdzie gracz powalczy z Wietkongiem. W drugim dodatku stawimy czoło zombie, trzeci zaś umieści akcję... na Marsie. Dodatkowo osoby, które zamówią przepustkę sezonową, otrzymają cyfrową kopię Far Cry 3.



Data wydania Red Dead Redemption 2 ujawniona

Na oficjalnej stronie Rockstar Games pojawiła się wiadomość, że gra będzie dostępna od 26 października 2018 roku. Z jednej strony przyniosło to zawód, bo jest to późniejszy termin niż się spodziewano, ale z drugiej wydawca zapewnił, że ten czas zostanie przeznaczony na doszlifowanie tytułu.



Masowa kradzieże kluczy do gry Friday the 13th

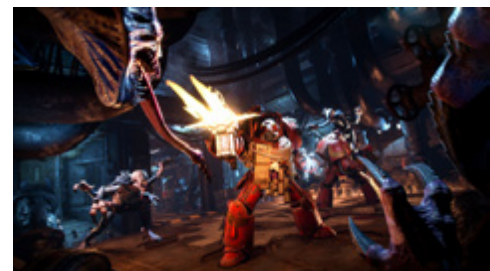
JASON

PIERWOTNIE MIAŁY ONE TRAFIĆ DO OSÓB, KTÓRE WSPARŁY TYTUŁ PRZEZ KICKSTARTER.

Rozchodzi się o tytuł wydany w 2017 roku przez Gun Media. W ramach nagród dla graczy, którzy wsparli tytuł w serwisie, wydawca przygotował klucze cyfrowe z ekskluzywną zawartością. Niestety owe klucze zostały przejęte przez jedną z firm, które miały pomóc w dystrybucji, a następnie wystawione na sprzedaż w serwisie eBay.

Kradzież ujawniono dopiero niedawno dzięki relacji jednego z użytkowników serwisu Reddit, ale proceder sprzedaży trwa od miesięcy. Złodzieje zarobili na tym dziesiątki tysięcy dolarów. Za dystrybucję nagród związanych z kampanią na Kickstarterze odpowiada firma Limited Run Games. Zatrudniała ona tymczasowych podwykonawców do wykonania powierzonego zadania, ale po zaistniałej sytuacji zrezygnowała z takich usług. Dodatkowo wszystkie skradzione klucze, które nie zostały do tej pory wykorzystane, zablokowano. Oby takich przykrych sytuacji zarówno dla wydawcy, jak i graczy było jak najmniej.

Cyanide pracuje nad grą ze świata Warhammer 40K



FIRMA ODPOWIEDZIALNA ZA SERIĘ BLOOD BOWL TYM RAZEM ZAADAPTUJE GRĘ PLANSZOWĄ SPACE HULK.

Nie będzie to oczywiście pierwszy raz, gdy Space Hulk pojawi się w świecie elektronicznej rozrywki, ale starć kosmicznych marines z genokrarami nigdy za wiele. Pełen tytuł nadchodzącego dzieła Francuzów to Space Hulk: Tactics, w którym walka będzie toczyła się w systemie turowym. Planowane są dwie kampanie dla pojedynczego gracza. W jednej przyjdzie nam sterować żołnierzami z oddziałów Krwawych Aniołów, a w drugiej oczywiście wspomnianymi wcześniej obcymi. Gra będzie też zawierać tryb potyczek sieciowych oraz edytor map. Całość nadejdzie jeszcze w tym roku.

GAME

W Warszawie powstanie centrum e-sportu.

LOKALIZACJA TO ULICA POLECZKI NA URSYNOWIE. Czteropiętrowy budynek nosi nazwę Kinguin Esports Performance Center. Jak nazwa wskazuje, przeznaczony jest przede wszystkim dla graczy sponsorowanych przez firmę Kinguin, ale istnieje też możliwość wynajęcia powierzchni przez firmy zewnętrzne. Centrum wyposażone będzie zarówno w sale treningowe, jak i strefy rekreacyjne takie jak salon masażu czy bar. Nie zabraknie również przestrzeni biznesowych. Budynek jest już gotowy i czeka na oficjalne otwarcie, które nastąpi w drugim kwartale 2018 roku.



Legendarny Tempest powraca

Firma New Wave Toys zgłosiła na Kickstarterze projekt stworzenia miniaturowego automatu ze wspomnianym tytułem.

Docelowo planowano zebrać 20 000 dolarów i suma ta została osiągnięta już pierwszego dnia. Jeżeli wszystko się powiedzie, automaty trafią na rynek w sierpniu tego roku.



Frostpunk coraz bliżej

11 bit studios, twórcy This War of Mine, zapowiedzieli wydanie swojej najnowszej produkcji na koniec marca bieżącego roku.

Zainteresowanie tytułem cały czas rośnie i bardzo możliwe, że gdy czytacie te słowa, ujawniono już dodatkowe informacje. Liczymy na to, że rodzime studio ponownie odniesie sukces.



Overwatch otrzymał aktualizację dla Xbox One X

TYM SAMYM POPULARNA STRZELANKA OD STUDIA BLIZZARD DOŁĄCZA DO GRONA GIER KORZYSTAJĄCYCH Z DOBROCI TEJ KONSOLI.

Nie sposób tu oczywiście uniknąć porównań do wersji z PlayStation 4 Pro, która ukazała się ponad rok temu. O ile na konsoli Sony w dużej mierze gra cały czas prezentowała się jedynie w rozdzielczości full HD, jej odpowiednik na urządzeniu Microsoftu dumnie podąża w rejony 4K. Priorytet ma tutaj jednak płynność, a utrzymanie 60 klatek animacji na sekundę oznacza konieczność skalowania obrazu, gdy na ekranie wyjątkowo dużo się dzieje.

W najgorszym przypadku mówimy tu o rozdzielczości odpowiadającej mniej więcej 55% pełnego 4K. Plus jest taki, że samo skalowanie jest praktycznie niezauważalne i nie wybijają z immersji. Co do wspomnianej zaś liczby klatek, to czasem może wystąpić ich minimalny spadek, ale w kontekście oferowanej jakości grafiki nie jest to mankament godny wzmianki. Reasumując, posiadacze Xbox One X musieli poczekać na swoją wersję dłużej, ale było warto. Miejmy nadzieję, że ten standard zaobserwujemy też przy innych grach tworzonych z myślą o najnowszym produkcie Microsoftu. ■■■■

4K

Triumf Sony mimo spadku sprzedaży konsol PlayStation 4



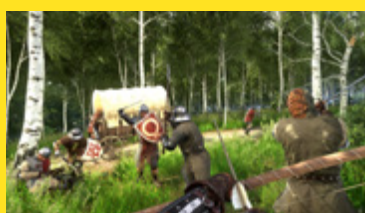
FIRMA NIEDAWNO OPUBLIKOWAŁA RAPORT DOTYCZĄCY KOŃCA MINIONEGO ROKU.

Mimo wysłania do sklepów w ostatnim kwartale „tylko” 9 milionów sztuk PS4 (raport za podobny okres z 2016 roku wskazywał 9,7 miliona konsol) Sony nie może mówić o porażce. Koniec końców firma zanotowała duży wzrost w swojej dywizji Game & Network Services (oddział odpowiedzialny za gry wideo). Do tego wyniku przyczynił się wzrost sprzedaży gier na PS4, w tym kopii cyfrowych dystrybuowanych za pośrednictwem sieci PSN. Z dostępnych materiałów wynika, że sumaryczna liczba konsol PlayStation 4, które znalazły swoich nabywców, wynosi około 76,5 miliona. Dla porównania poprzednia generacja (PlayStation 3) sprzedała się w liczbie ponad 80 milionów urządzeń. To oznacza, że obecny produkt Sony ma szansę niedługo wyrównać ten wynik. Niestety nie ma jak odnieść tych wyników do głównego konkurenta Japończyków, czyli Microsoftu. Serwis Eurogamer wspominał, że MS zaprzestał publikowania swoich liczb właśnie po to, aby uniknąć porównań. W kontekście wspomnianych sukcesów obecny dyrektor generalny Sony, Kaz Hirai, może śmiało mówić, że odchodzi ze swojego stanowiska z tarczą. Hirai zapowiedział ustąpienie z pełnionej funkcji z dniem 1 kwietnia 2018 roku. Warto przypomnieć, że zanim Hirai awansował na stanowisko CEO całego koncernu, pełnił funkcję szefa właśnie projektu PlayStation. Po kwietniowej zmianie Hirai zostanie zastąpiony przez Kenichiro Yoshidę, a sam pozostanie w radzie firmy, skąd będzie służył wsparciem nowemu kierownictwu. ■■■■



Światowa premiera Yakuzy 6 opóźniona

Według najnowszych wieści gra ukaże się na zachodnim rynku 17 kwietnia, czyli około miesiąc później, niż pierwotnie zakładano. Nie podano powodu, dla którego zaszła taka zmiana. Na początku lutego odbył się w Warszawie pokaz prasowy, podczas którego dziennikarze zapoznali się z wczesną wersją gry. Zapowiada się zacnie!



Powstaje fanowska modyfikacja do Kingdom Come

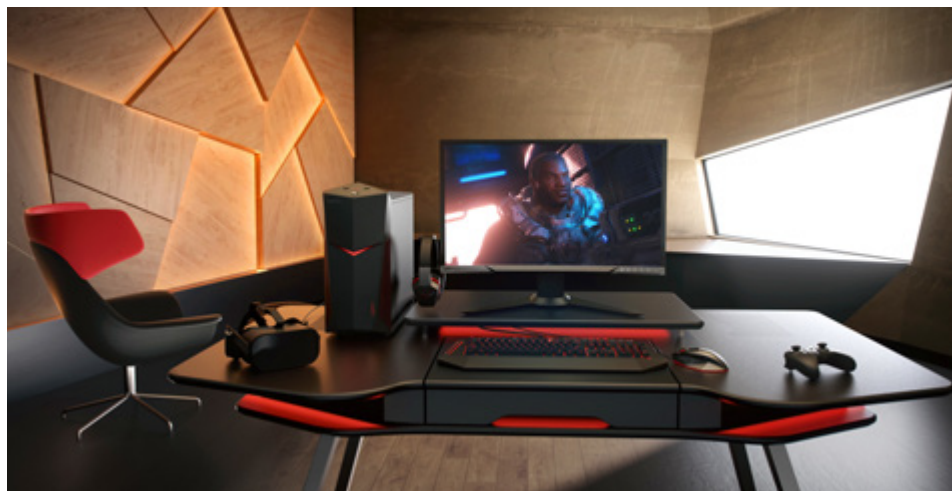
Jeszcze zanim gra trafiła na półki, grupa fanów zrzeszona pod nazwą Seven Kingdoms Development Team ogłosiła, że stworzy modyfikację do tytułu opartą o świat „Gry o tron”. Nie jest to ich pierwsza taka inicjatywa – wcześniej pracowali nad podobnym dodatkiem do gry Total War: Attila.

Zestaw do grania: Lenovo Legion Y520 Tower (Y520T-25IKL) + Lenovo Legion Y25f

■ Voyager

LENOVO CORAZ SKUTECZNIEJ OKUPUJE WIRTUALNE PÓŁKI SKLEPÓW INTERNETOWYCH ZESTAWAMI DLA GRACZY: OBOK MODELI LAPTOPÓW SYGNOWANYCH LOGO LEGION POJAWIŁY SIĘ RÓWNIŻ STACJONARNE KOMPUTERY, ZAMKNIĘTE W ZGRABNYCH OBUDOWACH TYPU TOWER.

Lenovo Legion Y520 Tower to stacjonarna maszyna do grania opakowana w kanciastą, czarną obudowę z czerwonymi elementami. Uwaga: przedni i górny panel nie są płaskie, co w praktyce oznacza, że trzeba od razu odzwycząć się od układania pudełek do gier na obudowie. No ale to już archaizm, przecież wszystkie trzymamy na Steamie. Elementy obudowy zostały wykonane z cienkiej blachy i tworzywa (przedni i górny panel). Część obudowy jest przesłonięta przyciemnioną, przezroczystą warstwą, przez którą prześwituje czerwony, ozdobny element o kształcie okręgu. Powyżej widnieje pulsujące na czerwono, trójkątne logo serii Legion. Gniazda audio i dwa porty USB znajdują się w górnej części przedniego panelu. Wnętrze Y520 Tower mieści... niewiele. Raczej sporo tam wolnej przestrzeni na dodatkowe wyposażenie. Niewielka płyta główna (Lenovo 36D9) została wyposażona w pojedynczy slot PCI Express x8, do którego podłączono kartę ATI Radeon RX 560 (4 GB), i dwa sloty na pamięć RAM (w jednym znajduje się 8 GB DDR 4-2400). W centrum pod pokaznym wentylatorem tkwi mózg zestawu: Intel Core-i5 7400 (Kaby Lake). W jednej z dwóch wewnętrznych zatek 5,25" znajduje się dysk twardy 3,5" 1 TB z pamięcią Intel Optane, osadzony na łatwych do demontażu



Y520

sankach, wykonanych z tworzywa sztucznego. W zewnętrznej zatoce umieszczono nagrywarę DVD (model HL-DT-ST DVD RAM GHCON), zamkniętą pod kłapką przedniego panelu. Nie jest to absolutnie topowa konfiguracja, ale taki zestaw w zupełności wystarczy do komfortowej zabawy w większość nowych tytułów. Wąskim gardłem może okazać się w tym wypadku pojemność pamięci RAM. Pomimo aktywnego chłodzenia podczas zabawy szum wentylatorów nie jest uciążliwy.

Niewiele da się zdziałać za to w zakresie rozbudowy Y520 Tower. Oprócz wymiany procesora, dysku i karty graficznej oraz dodania kości RAM właściwie nie ma nic więcej do zrobienia. Brakuje wewnętrznych slotów PCI. Umieszczone w obudowie zasilacz 435 W raczej udźwignie ewentualne modyfikacje. Za Y520 Tower z Windows 10 trzeba zapłacić 3799 zł. To cena porównywalna do laptopów z serii Y520 z kartami GTX 1050. Drugi z elementów zestawu stanowi nowy monitor dla graczy Lenovo Legion Y25f. Wąskie ramki, opcja swobodnego pozycjonowania panelu (pochylenie i wysokość) oraz zmiana orientacji

na pionową dają duże możliwości swobodnego ustawienia urządzenia. Pomimo ceny wyższej (1199 zł) niż większość paneli panoramicznych 24,5-calowy monitor Full HD z odświeżaniem 144 Hz i czasem reakcji 1 ms jest propozycją godną rozważenia. Monitor został wyposażony w porty DVI, Display Port i HDMI. Wbudowany hub USB umożliwi uporanie się z wiązkami kabli lub wygodne podłączenie pendrive'a. Całość uzupełniono dopasowanymi kolorystycznie: symetryczną myszą optyczną oraz membranową klawiaturą Lenovo Calliope (niskoprofilowa, wypowowa). To ekonomiczny zestaw akcesoriów, ale dzięki temu otrzymujemy kompletny markowy zestaw do grania w przystępnej cenie. ■

■ MONITOR LENOVO LEGION Y25F

Przekątna: 24,5"

Rozdzielczość: Full HD (1920 x 1080 pikseli)

Częstotliwość odświeżania: 144 Hz

Czas reakcji: 1 ms

Jasność: 400 cd/m²

Cena: 1199 zł

■ LENOVO LEGION Y520 TOWER (Y520T-25IKL)

Procesor: Intel Core i5-7700HQ (Kaby Lake, 14 nm)

Pamięć RAM: 8 GB DDR4-2400

Karta graficzna: ATI Radeon RX 560, 4 GB GDDR5

Nośnik danych: dysk twardy 1 TB, Intel Optane

Napęd optyczny: nagrywarka DVD

Klawiatura: membranowa, wypowowa, niskoprofilowa

Mysz: optyczna, symetryczna, przewodowa

Komunikacja: Wi-Fi 82011a/b/g/n/ac, Bluetooth 4.1, Ethernet

Złącza: DVI, DisplayPort, 2x HDMI, 2x USB 2.0, 4x USB 3.0, RJ-45 (gigabit Ethernet), wejście/wyjście audio, słuchawkowe

System operacyjny: Windows 10 Home

Wymiary/masa: 40,2 x 18,2 x 46,8/8,5 kg

Zasilacz: 435 W

Cena: 3799 zł

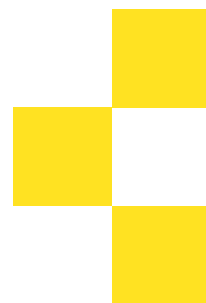
■ Czarny przeplatan z czerwienią - to połączenie występujące w konstrukcjach wielu sprzętów do gier.





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.



ANALOGI

Wszyscy gadają o winylach, wypada więc zaznaczyć, że słucałem ich, kiedy to jeszcze nie było modne – w latach osiemdziesiątych.

Nie złapałem się na tę modę, gdy wróciła. A odkąd stała się już tak poważna, że winylami handluje się w dyskontach spożywczych, chyba już za późno udawać, że się jest trendy. Zaś poza tą trendowatością żadnych istotnych zalet słuchania winyla nie dostrzegam. W odtwarzaniu muzyki chodzi mi bowiem wyłącznie o doświadczenie słuchania muzyki. Muzyka jest dobra albo nie. Nośnik nie ma tu nic do rzeczy, a skoro tak – wybieram te najprostsze, cyfrowe.

Podobnie jest z analogowymi gramami. Planszówki ostatnio tryumfują. Te gry są coraz wspanialsze, rozbudowane, często wspomagane aplikacjami. Zapewniają fajną zabawę z przyjaciółmi, niosąc z sobą ewidentne przyjemności społeczne. Wykonaniem planszówki przypominają mi dzieła sztuki: piękne figurki i modele, kapitalne żetony, ten cudownie gruby, luksusowy karton i soczyste barwy. Aż chce się je oglądać i trzymać w rękach. Z leżką w oku wspominać, jak nierówno wycinałem nożyczkami i sklejałem klejem biurowym żetony do „Gwiezdnego Kupca”.

Planszówki to również moda i biznes. Polska planszówka (cieszę się podwójnie, bo wywodząca się z grupy kapitałowej, z którą jestem związany) pod tytułem „Uboot” w chwili, gdy piszę te słowa, przebija na Kickstarterze pułap pół miliona funtów (!). Podstawowy cel swojej kampanii, kwotę 65 000 funtów, osiągnęła ledwie w 40 minut od jej rozpoczęcia. Wow, to jest prawdziwe, duże WOW. Ponad 7000 osób zamówiło za 65 funtów + koszty wysyłki grę, którą otrzymają w grudniu 2018 roku. Jestem przekonany, że w rozgrywanym świecie polskiego gamedevu parę minut po tej akcji rozpoczęło się gorączkowe googlenie „o co chodzi w tych planszówkach”. Jeśli jednak o mnie chodzi, to w życiu w żadną planszówkę nie zagrałem i nie zagram.

Dlaczego? No cóż, jeżeli chodzi o społeczny aspekt gier planszowych, to jest on dokładnym zaprzeczeniem powodu, dla którego zawsze grałem w gry wideo. Gry są dla mnie bramą do alternatywnego świata. W tym świecie mogą się znajdować inni ludzie, najlepiej sztuczni, których z sympatią nazywamy enpecami. Z trudem – ale czasem – znoszę w tym świecie również obecność prawdziwych ludzi ukrytych za awatarami z pikseli. Jeśli do siebie strzelamy, to jest OK. Najgorzej, gdy trzeba rozmawiać. Prawdziwie społeczny aspekt gier wideo dotknął mnie raz w życiu, na początku XXI wieku, kiedy to nasza gamingowa redakcja w wydawnictwie Axel Springer cięła jak zła w PES – a ja wraz z nią. Doświadczenie było fantastyczne, ale z gatunku tych, co się już nie powtórzą. I nawet nie zamierzam próbować.

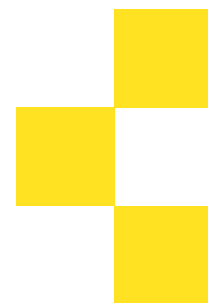
Jeżeli zaś chodzi o grywalnościowy aspekt gier wideo, sprawa wydaje mi się oczywista. Dla mnie gry to immersja i opowieść. W komputerze znacznie łatwiej wykreować to pierwsze i poprowadzić to drugie. Szanuję planszówki jako test wyobraźni, rzecz dla koneserów. Ale ich oglądanie napełnia mnie głównie podziwem dla sztuki i pomysłowości twórców walczących z ograniczeniami materii, bez mała jak w czasach gier ośmiobitowych. Osobiście jednak wołę patrzyć, jak twórcy dzisiejszych gier, ciesząc się z tak mocno przesuniętych ograniczeń materii, zmagają się w procesie głównie z ograniczeniami własnej wyobraźni.

Napisałem, że nie grałem w planszówki. Jest wyjątek, właściwie dwa. Jednym są szachy. Bardzo lubię szachy. Kiedyś grałem w nie dużo, teraz niestety prawie wcale, ale szachy, tak, to jest coś. Drugi przypadek to gra „Super Farmer”, stworzona w czasie okupacji przez polskiego matematyka Karola Borsuka, który jej opracowaniem, produkcją i sprzedażą zajmował się, gdy Niemcy (ukrywający się niekiedy pod nickiem „naziści”) zamknęli Uniwersytet Warszawski, na którym wykładał. Oczywiście w „Super Farmera” – zapewne jak niejeden z czytelników – gram z dziećmi: wymieniam owieczki na świnki, cieszę się z przyrostu populacji królików i wystrzegam się złego wilka. I to jest rzeczywiście kapitalne analogowe planszówkowe doznanie, które z czystym sercem mogę polecić. ■

ALEX



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



GRA ZE ZROZUMIENIEM

Pisałem już kiedyś o grach jako dziełach sztuki. Wspominałem też, że coraz częściej gry dostarczają poza czystą adrenaliną miękki emocji albo wymuszają refleksję, każąc oglądać świat z zupełnie nowych punktów widzenia (na przykład *This War of Mine*). Przypomniałem sobie tamte uwagi teraz, po skończeniu *Wiedźmina 3* i porównaniu moich odczuć z tym, co na temat gry mówią i myślą inni.

Świat *Wiedźmina* nigdy nie był czarno-biały. Długo przed powstaniem pierwszej części gry Geralt regularnie znajdował się w niejednoznacznych sytuacjach, w których każdy wybór był zły. Jeden z jego najbardziej znanych przydomków – Rzeźnik z Blaviken, otrzymany po wyróżnieniu w pień bandy Dzierzby (co zapobiegło rzezi wśród mieszkańców) – nawiązuje do historii opisaney w opowiadaniu „Mniejsze zło”, bodaj czwartego, jakie powstało. Patrząc jak zabijają czy zabijać samemu – taki dylemat. Gra bardzo mocno eksploatuje tę tradycję. Nie każde zadanie wiąże się z dokonywaniem poważnych wyborów moralnych, bez przesady, ale czasem jednak trzeba, a wielokrotnie okazuje się, że rzeczywistość nie wygląda tak, jak się wydaje. Proste wskazanie „dobrego” i „złego” rzadko kiedy jest oczywiste, bo wszyscy biorący udział w wydarzeniach mają swoje, trudne do zanegowania racje i swoje – czasem szlachetne, zwykle przeciwstawne – powody działania.

Tym bardziej zaskakujące są dla mnie rozmowy z ludźmi, którzy w *Wiedźmina* grali, chwalą go, mówią, że świetna fabuła, a po zmianie tematu wartościują otaczający nas realny świat jako czarno-biały.

Nie będę dawał przykładów, ale wystarczy poczytać komentarze pod dowolnym newsem politycznym, żeby zrozumieć, co mam na myśli. Część tych komentarzy piszą ludzie, którzy w *Wiedźmina* grali. Jakim cudem można uważać znuansowanego *Wiedźmina* za świetną grę i nie rozumieć niuansów otaczającej nas rzeczywistości? Najwyraźniej można.

To jest zresztą przyczynek do znacznie szerszej dyskusji o roli sztuki – książki, filmu, gry – w interpretacji świata i rzeczywistości, czy nawet o ich roli w kreowaniu trendów społecznych. A właściwie przyczynek do dyskusji o tym, jak bardzo dzisiejsze media przestają się w tej dziedzinie liczyć i być nosicielami jakichkolwiek bardziej skomplikowanych treści, bo dostrzeżenie ich zdaje się znajdować poza możliwościami przeciętnego współczesnego odbiorcy. Jeśli nawet w grze, wymagającej zaangażowania w osobiste podejmowanie decyzji i obserwowanie ich efektów, ludzie nie widzą i nie rozumieją, jak wielowymiarowy jest świat, jak mają to dostrzec w niewymagającej takiego zaangażowania książce czy w filmie?

A patrząc na sprawę trochę bardziej wąsko i z innej strony, wyłącznie jako gracz, podejrzewam, że częste niedostrzeżenie przez moich grających ziomków niczego ponad hack'n'slash i aspekty techniczne (ważne, ale dawno już w grach nie najważniejsze) powoduje, że oni sami nieświadomie spowalniają proces przenikania gier do mainstreamu i zyskiwania przez nie miana XI muzy. Opowiadając ludziom niegrającym o usieczeniu katakana, o otwartym świecie i fenomenalnym silniku graficznym, nie da się zmienić ich nastawienia. Ale opowiadając historię Krwawego Barona i jego żony, wspominając o odniesieniach do „Dziadów” w podstawie i „Pana Twardowskiego” w *Sercu z Kamienia*, cytując (zaskakująco aktualne) opinie Dijkstry o tym, na czym polega silne państwo, czy w końcu przytaczając brzmiącą jak wypiski z *Magazynu Porażka* rozmowę z Lambertem, toczoną w trakcie Ostatniej próby, może się udać (oczywiście o ile nie ktoś nam nie zarzuci lewackiej propagandy). Trzeba tylko te rzeczy w grze zauważyć. I zrozumieć. ■

BOREK

PIXEL HEAVEN 2018

RETRO & INDIE GAMING FEST

No soppy melan- choly

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



Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego.

INSTITUT
FRANÇAIS
POLOGNE

PARTNER ORGANIZACYJNY



PARTNER STRATEGICZNY



Urban**INFO**.TV

PARTNER ŻŁOTY



oan^o



PARTNER SREBRNY

KONSOLE**IGRY**.PL



GRA JUŻ DOSTĘPNA!



TOTAL WAR 
ARENA

TOTALWARARENA.NET

