

PREMIERA MIESIĄCA PURE FARMING 2018

PIXEL

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



ALIEN
BREED

04 (36) / 2018 / KWIECIEŃ

ISSN 2391-7962 INDEKS 404098

04>

36



9 772391 796800

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

PREMIERA MIESIĄCA SEA OF THIEVES

PIXEL

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



PURE FARMING 2018

Globalny symulator farmy

INSIDE

GOD OF WAR A WAY OUT CHUCHEL YAKUZA 6 MOSS VR INTO THE BREACH
TOTAL WAR SAGA: THRONES OF BRITANNIA THE SETTLERS ALIEN BREED
EIDOS INTERACTIVE SILNIKI PRZYGDÓWEK DAWNE SURWIWALE HISTORIA „LET'S PLAY”

04 (36) / 2018 / KWIECIEŃ

ISSN 2391-7962 INDEKS 404098

0 4 > 36



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

9 772391 796800



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

9.06.2018
Stara Zajezdnia Autobusowa
ul. Włościańska 52 / Warszawa

**PO RAZ PIERWSZY
W POLSCE!**

pixelheavenfest.com

**PIXEL
HEAVEN
2018**

RETRO & INDIE GAMING FEST

DEKADA BEZ PAMIĘCI

Gdy wrzuciłem na fejsbukową grupę Pixela zdjęcie sprzed 20 lat, gdy z Userem Jamą buszujemy po hali Olimpij podczas targów ECTS, największą radość wzbudziły nasze stroje.

Sam sobie zadaję teraz pytanie, dlaczego byliśmy ubrani w garnitury? Obecnie przecież prawie każdy uczestnik GDC czy gamescomu paraduje w luźnej lekkiej koszuli, a nawet niekiedy może sobie pozwolić na korzystanie z sandałów, zwłaszcza gdy kolońskie lato oferuje 30 stopni. Wtedy jednak zarówno Secret Service, jak i Top Secret czy Reset, zjawiali się w Londynie w garniturach. Polskie nieobycie? Chęć udawania kogoś więcej niż się w rzeczywistości było? Jeśli odpowiem, że nic z powyższego, to pewnie będzie to traktowane jako tania linia obrony.

W rzeczywistości jeździliśmy na ECTS po to, żeby załatwić dość ważne sprawy. Dzisiaj sobie tego nie uświadamiamy, ale w takim 1995 roku nie wszyscy jeszcze korzystali z internetu, na wizytówkach ciągle znajdowały się adresy stacjonarne, a nie mailowe, własne strony internetowe nie były zaś jeszcze powszechne. Żeby więc pozyskać coś tak niezbędnego do druku, jak zdjęcia z nadchodzących gier, trzeba było pojechać na targi i zgarnąć stamtąd płytkę z materiałami prasowymi, bo na Adrenaline Vault wisiły tylko okruszki. Poza tym to tam załatwiała się kontakty, które później owocowały przysłaniem gier. Nie byłoby wczesnej recenzji Blade Runnera w ósmym numerze Resetu, gdyby nie wizyta w Londynie, wymienienie się wizytówkami z Westwoodem i idące w ślad za tym przysłanie do pawilonu na Chłodnej wielkiej paczki z oryginałem gry. Chwilę wcześniej Broderbund dowiózł nam Last Express wraz z niepotrzebnymi nikomu



MICZ

P.

programami edukacyjnymi. Jakby tego było mało, często w Londynie załatwiała się konkretne interesy. Pamiętam jak Secret Service dogadywał tam reklamy z ludźmi wydającymi grę Primal Rage, po których to negocjacjach szef gazety zaprosił nas nawet na darmowy lunch! Jak przez mgłę wydobywam fragmenty historii, jak to pozyskiwaliśmy z Userem informacje do jakiegoś kontraktu muzycznego, który zlecił nam menedżer z wydawnictwa ZPR. To nie była zabawa w bieganie z kanciapy do kanciapy, żeby zdążyć na kolejną prezentację i napisać o niej potem 500 znaczków w numerze, tylko poważne jak na dwudziestolatków interesy. Stąd te garnitury, bo w nich czuliśmy się pewniej podczas pływania po nieznanym wodach.

W tej całej historii jest jeden fascynujący element. Otóż ocieraliśmy się wówczas o największe gwiazdy: Chrisa Roberta, Petera Molyneux, Iana Livingstone'a, Johna Carmacka czy Robertę Williams. Podawaliśmy im ręce, trzaskaliśmy sobie z nimi zdjęcia, a jednak nikomu nie przyszło do głowy, żeby zrobić z kimkolwiek z nich wywiad. I wiem, że trudno to zrozumieć, ale przed 2000 rokiem nie było czegoś takiego jak fascynacja czasami minionymi. Słów „nostalgia” czy „retro” po prostu nie używano. Nikt w recenzjach nie odwoływał się do epoki ośmiobitowej. Traktowano ją jako czasy, które przepadły w infamii, ostatnie pozostałości pokrył kurz i nikt za nimi specjalnie nie tęsknił. Dlatego też sobie myślę, że nie było potrzeby rozmowy z najbardziej znanymi twórcami, bo po prostu branża nie dbała jeszcze o swoją historię. Grało się w gry i to wystarczało, a dociekaniem, skąd się co wzięło, zajmował się chyba tylko i wyłącznie brytyjski PC Format w dodatkach specjalnych poświęconych jakiejś konkretnej firmie. W latach dziewięćdziesiątych nie istniało retro. Mimo wszystko smutna to była dekada.

Następnego numeru Pixela szukajcie w kioskach 26 kwietnia. ▀



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 Filiciał, Marcin M. Granat, Wojtek Kałużyński, Mikołaj Kamiński, Marcin Kiendra, Jacek Marczewski, Dariusz J. Michalski, Grzegorz Młodawski, Piotr Pierikowski, Piotr Poczta, Ziemowit Poniewierski, Paweł Schreiber, Piotr Stypka, Michał Śledziński, Bartosz Taudul, Michał R. Wiśniewski, Michał Zdancewicz

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

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

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

Tworzysz grę? Zgłoś ją koniecznie do konkursu **PIXEL AWARDS 2018**. Formularz znajdziesz na pixelheavenfest.com/pixel-awards



5-18

LOADING

4. Inside • 6. Gielda Pixela • 8. Wizyta w Firesprite
11. Persistence • 12. Total War Saga: Thrones of
Britannia • 14. Wywiad z Creative Assembly
16. God of War • 18. Hub-Zero

19-46

PLAY THE GAME

20. Sea of Thieves • 22. Bravo Team • 23. Chuchel • 24. Pure
Farming 2018 • 26. A Way Out • 28. Age of Empires DE
30. Metal Gear Survive • 31. Distortions • 32. Ion Maiden
33. Where the Water Tates Like Wine • 34. Apocalipsis
36. Yakuza 6 • 38. The Station • 39. Into the Breach
40. Castle of Heart • 42. Hunt: Showdown • 43. Moss VR
44. Kroniki z Nyanii • 45. Ni no Kuni 2 • 46. Northgard

47-76

HALL OF FAME

48. Settlers i inni • 52. Alien Breed
58. Chip Morningstar – wywiad
62. Historia Eidos Interactive
70. Hitman

77-92

SECRET LEVEL

78. Historia „Let’s Playów” • 86. Anime
88. Kartką i kostką
90. Kosmiczna gorączka złota • 92. Felieton Śledzia

93-122

CREDITS

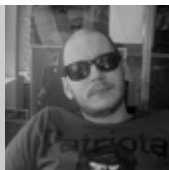
94. Gry w grach • 101. Felieton Wojciecha
Pijanowskiego • 102. Surrwivale • 107. Felieton Sir
Haszaka • 108. Silniki starych przygódówek
120. Felieton Alexa • 107. Felieton Emilusa
122. Felieton Borka

114-119

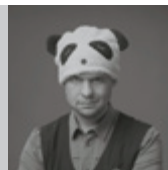
AUTOFIRE

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.

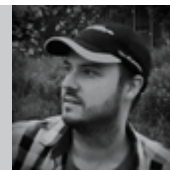
**BARTOSZ
TAUDUL**



**MICHAŁ R.
WIŚNIEWSKI**



**MARCIN
KIENDRA**



Miałem uraz do klasyki SF: „Pierścien” Nivena opisywał w detalach to, co widziałem już w „Halo”, „Rama” Clarke’a poruszała wyświechtany dzisiaj temat kontaktu z obcymi. Zmieniła to „Fundacja”, która pokazała mi, że nawet siedemdziesięcioletnie SF może być świeże.

Po „Warcrafcie” Duncan Jones wraca do SF – netfiksovny film „Mute” to klasyczne dzieło noir w pysznych cyberpunkowych dekoracjach. Film dla otaku, pełen szczegółów nagradzających uważne oglądanie, przez co odbili się od niego niecierpliwie widzowie.

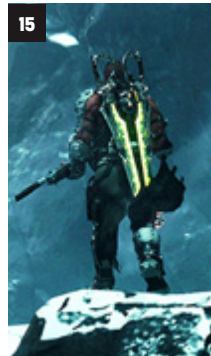
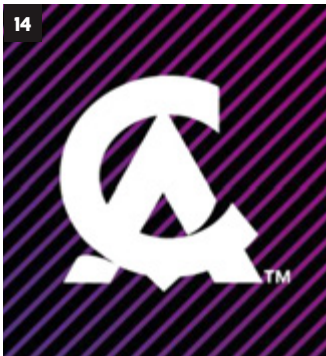
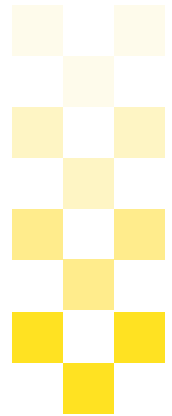
Pierwszy odcinek jedenastego sezonu „Z archiwum X” to wielkie rozczarowanie. Budowanie sztucznego napięcia i kolejnych wątków, które zapewne nigdy nie będą wytłumaczone, osiągnęło punkt krytyczny. Ale na pocieszenie dodam, że kolejne epizody wypadają już lepiej. Pytanie, czy całość uda się zakończyć ze smakiem?

P.
check it out
PIXELPOST.pl

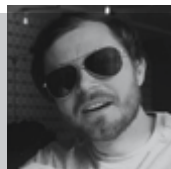
Blog redaktorów Pixela, na którym publikujemy artykuły, opinie i newsy. Codziennie świeża dawka elektronicznej rozrywki!

LOADING

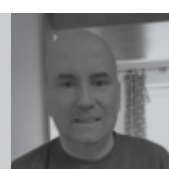
KILKUMINUTOWE FILMY 4D PRZEDSTAWIAŁY
WALKI BOHATERÓW TAKICH GIER JAK
ASURA'S WRATH, DRAGON AGE ORAZ
FINAL FANTASY VII.



**PATRYK
ANDERSZ**



**BARTEK
CZARTORYSKI**



**PIOTR
MAŃKOWSKI**



W ramach poprawienia humoru zainteresowałem się ostatnio polskim stand-upem. Po paru występach stwierdziłem, że jest bardzo cienka granica między przeklinaniem dla efektu komediowego, a po prostu przeklinaniem. Jak widać „rzucić mięsem” też trzeba umieć.

Przed premierą remake'u odświeżam sobie wszystkie części „Życzenia śmierci” i jest to znakomita klamra spinająca całą hollywoodzką karierę Charlesa Bronsona – od narodzin amerykańskiej ikony ekranu do ostatniego filmu kinowego upadłego gwiazdora.

Wieczorami, szukając po dniach pracy mocnych wrażeń, śledziłem sobie losy youtubowych upadłych gwiazd w osobach Deynn i Majewskiego. Mówiłem kiedyś, że zateśknimy jeszcze za Jolantą Rutowicz czy Frytką. Tak doskonalego campu, jaki odstawiali ci dwoje, nie zobaczycie w kinie.



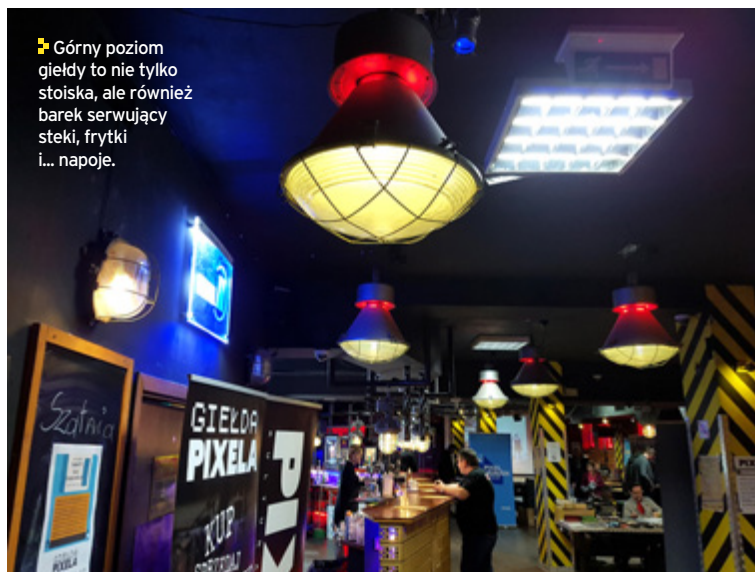
GIEŁDA PIXELA #02

Zaczęło się od dziesięciu stopni na minuse, potem były już temperatury plusowe, a na wieczór sala Rivierzy Remont rozgrzała się podczas koncertu Kuby Sienkiewicza.

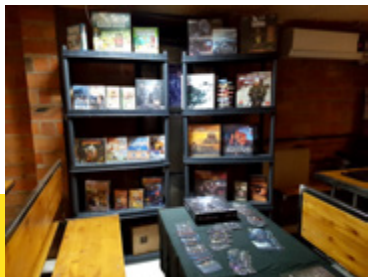
■ Micz



■ Pinball Station zawiązał tym razem osobiście w postaci właścicieli, dogłębnie oglądających swojego biznesu.



■ Górny poziom giełdy to nie tylko stoiska, ale również barek serwujący steki, frytki i... napoje.



■ Po raz pierwszy gościliśmy specjalizujące się w planszówkach gliwickie wydawnictwo Portal Games.



■ SAM Coupé to rzadki komputer, którego ceny raczej nie schodzą poniżej tysiąca dolarów. Ten z lekkim defektem na obudowie kosztował 1500 złotych.



■ Na dolnym poziomie oblegane było stanowisko antykwariusza.

Wystawców na drugiej edycji Giełdy Pixela było tak mniej więcej dwa razy więcej niż wcześniej. Wypełniły się prawie całe dwa poziomy - głównie pudełkowymi edycjami gier wideo, ale także sprzętem retro. Drugą dominującą siłą stanowiły planszówki, a zaraz za nimi literatura SF oraz winyle wszelkich gatunków.

Największe stoisko prowadził w podziemiach Retro Shop z Częstochowy. Czegóż tam nie było! Atari Falcon, obiekt pożądania Spectrumowców w postaci Sinclaira PC200 czy

nietypowy Amstrad CPC 472 budziły achy i ochy zwiedzających. Ceny niskie nie były, ale za unikaty albo za Atari 800XL w stanie gabinetowym trzeba nieestety swoje zapłacić. Za węgiem działały też stoiska z Amigami 600 po 450 złotych oraz masą sprzętów do konsol Segi. Sam wziąłem udział w handlu, kupując Sega Master System II w cenie... 10 złotych od sympatycznego sprzedawcy z Pomorza. Kolejnych sprzętów do retropracowni będę szukał 14 kwietnia w Rivierze Remont, bo wtedy odbędzie się kolejna Giełda Pixela! ■



■ Kuba Sienkiewicz zaśpiewał „Jestem z miasta”, „Włosy”, „Co ty tutaj robisz” i inne przeboje.

21-22 maja 2018 Kraków, Centrum Kongresowe ICE

Digital Dragons

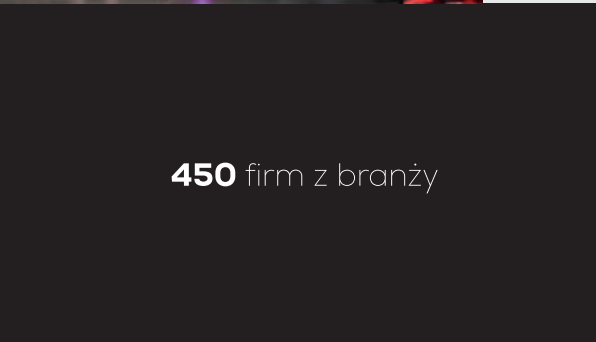
Największa konferencja branżowa w centralnej Europie



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.



PIXEL
WYWIAD

GRY KONTRA

Studio Firesprite to spadkobiercy spuścizny Psygnosis. Dlatego Bartek Czartoryski poleciał do Liverpoolu, gdzie o przeszłości, teraźniejszości i przyszłości porozmawiał z **Graeme Ankersem** – byłym szefem Studia Liverpool i obecnym mózgiem Firesprite.



Logo Firesprite japońskimi znakami nawiązuje ponoć do The Designers Republic, słynnej agencji projektowej, z której usług chętnie korzystało Psygnosis.

P Chciałem rozpocząć naszą rozmowę od Psygnosis, ale zanim usiedliśmy przy stole, wygadałeś się, że zaczynałeś w Ocean Software...

Przez ciebie poczuć się pewnie cokolwiek staro, bo przyjęto mnie tam w 1997 lub 1998 roku, zaraz po tym, jak firma została wykupiona przez Infogrames. Chyba pierwszym tytułem, nad jakim aktywnie pracowałem, była gra Silver. Naprawdę porządna rzecz. Wówczas zajmowałem się wieloma różnymi rzeczami i, że tak powiem, skakałem z kwiatka na kwiatek. Za mojej kadencji wydaliśmy jeszcze mniejszą, ale też przyzwoitą rzecz Wetrix, no i, oczywiście, fantastyczne V-Rally. Potem pracowałem jeszcze przy UEFA Manager 2000, czyli, jak widzisz, to masa zupełnie odmiennych pozycji. Niektóre są jeszcze z Ocean, inne już z Infogrames, lecz pozostawaliśmy niezależną jednostką. Ale kiedy dołączyłem do firmy, była ona znana głównie z tytułów produkowanych na licencjach filmowych jak Rambo czy doskonały RoboCop. Manchester i sąsiedni Liverpool były wtedy potęgami na rynku gier, niemalże stolicami brytyjskiego rynku.

P Ocean Software w Manchesterze, a w Liverpoolu – Psygnosis.

Nie inaczej, choć Sony zdążyło już przemianować Psygnosis na Studio Liverpool i firma skupiała się głównie na produkcji gier na PlayStation. Nie miałem jednak z tym żadnego problemu, gdy poszedłem tam pracować, bo od 1996 roku, kiedy mój kolega kupił tę konsolę i pokazał mi Wipeouta, czułem, że tego typu tytuły mogą powstawać tylko w północno-zachodniej Anglii.

P Dlaczego?

Bo to gra wyrażająca ówczesnego ducha tej części kraju. Scena dance i techno była tutaj niezwykle mocna. Podobnie znajoma wydawała mi się ta futurystyczna industrialna architektura, bo mówimy przecież o miastach robotniczych, przemysłowych. Działały jeszcze legendarne kluby jak liverpoolski Cream czy Hacienda w Manchesterze. Na soundtracku znaleźli się Chemical Brothers i inne brytyjskie zespoły. Dla nas Wipeout nie był tylko grą, ale przeżyciem kulturowym. Towarzyszył jej nowatorski marketing. Można było na przykład podczas nocnego wypadu do klubu odwiedzić interaktywne stanowiska z grą ustawione obok parkietu. Było to dla mnie istne olśnienie.

P Psygnosis zresztą słynęło z kompleksowej i oryginalnej oprawy swoich gier.

Tak, Psygnosis zawsze szło pod prąd, aby uzyskać jak najlepszy efekt, odmienić język graficzny gier – dlatego pracowali chociażby z The Designers Republic – nie zapominając przy tym o całym ładunku kulturowym. Obecnie zresztą jest u nas parę osób, które były wtedy w Psygnosis i pracowały przy Wipeoutcie. Mówię tyle o tym tytule, bo dla nas wszystkich, pochodzących z tego regionu i pracujących przy grach, był to istny punkt zwrotny. Nagle mieliśmy w swoich domach grę rodem z automatów i zdaliśmy sobie sprawę, że możemy być częścią czegoś niezwykłego.

P Ale z ostatnim Wipeoutem nie mieliście już nic wspólnego? Zgadza się. Sony zleciło to zadanie ekipie XDev, Studio Liverpool już nie istniało, a my, jako Firesprite, nie podlegamy



RZECZYWISTOŚĆ



już dawnym szefem. Ostatnią grą z serii, nad którą pracowaliśmy, był Wipeout 2048 wydany na PlayStation Vita.

P Przymnij mi, kiedy dołączyłeś do Studio Liverpool? Wydaje mi się, że w 2002 roku, czyli przepracowałem tam dobrych dziesięć lat.

P Nad czym wtedy pracowaliście?

Zaraz przed moim dołączeniem do firmy jako producent - należałem do zespołu zajmującego się pracą koncepcyjną - wydano Wipeout Fusion i rozpoczęto pracę nad Formula One. Szukaliśmy nowego pomysłu i kupno owej licencji okazało się znakomitą decyzją. Towarzystwem tej serii jako starszy producent, a potem szef produkcji od 2003 roku do 2007 roku. Tak się złożyło, że obsługiwaliśmy aż trzy konsole PlayStation, czyli chwilami było to naprawdę trudno ogarnąć. I stale robiliśmy kolejne części Wipeouta: Pure i Pulse. Ten pierwszy tytuł obsługiwał DLC, co było pewnym novum, a dla nas wyzwaniem, bo pomysł ten wyprzedzał tamte czasy.

P Nie byłeś co prawda przy przemianowaniu Psygnosis na Studio Liverpool, ale nie mogę nie zapytać o to, jak ta zmiana wpłynęła na firmę.

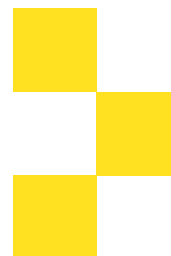
Tak, przyszedłem do studia sporo później, ale nadal pracuję z ludźmi, którzy chętnie dzielą się opowieściami z tamtych lat. Dlatego mogę powiedzieć, że główną zmianą było przestawienie się całej firmy na konkretną konsolę. Do zmiany nazwy Psygnosis zachowywało sporą niezależność i produkowało gry na różne platformy.

Oczywiście skupienie się na PlayStation umożliwiało poświęcenie czasu i energii na zadanie, które przyświecało studiu od samego początku, czyli podnoszenie graficznej poprzeczki coraz wyżej i szukanie nowatorskich rozwiązań technicznych, co umożliwiała bliska komitywa z Sony. Dlatego mogliśmy być obecni na kolejnych PlayStation od samego początku, przy premierach nowych konsol na rynku. Jako Studio Liverpool dawne Psygnosis mogło pracować spokojniej i skoncentrować się na aspektach procesu produkcji gier, które zawsze naszą ekipę interesowały najbardziej. Innymi słowy, chyba największą zmianą było położenie nacisku na pełne wykorzystanie możliwości hardware'u.

P Lecz, jak rozumiem, dziedzictwo Psygnosis jest dla Firesprite nadal istotne?

O tak, nawet bardzo. Psygnosis ukształtowało spory kawał rynku. Firma była przecież obecna i za oceanem, ludzie się od nas uczyli. Zespół, który dzisiaj ze mną pracuje, miał wtedy status gwiazd rocka, bo robił rzeczy całkowicie oryginalne. Nie bez znaczenia pozostaje również to, że wszyscy jesteśmy z tego regionu i kiedy skrzyknęliśmy się w 2012 roku, żeby założyć Firesprite, mogliśmy wykorzystać tamte doświadczenia. Bo ostatecznie zostałem szefem Studia Liverpool i pracowałem blisko z ludźmi z Psygnosis. A jako że zawsze byli ryzykantami, postawiliśmy wtedy wszystko na jedną kartę i wynajęliśmy ogromne biuro, choć była nas tylko piątka. Była to też z naszej strony swoista raca sygnałowa. Chcieliśmy pokazać naszym dawnym partnerom z Sony,

✦ Graeme Ankers (po lewej) już po założeniu Firesprite powołał do życia mniejszą firmę, Fabrik Games. Do tej pory wydała ona dwie gry: Filthy Lucre i The Lost Bear.





🚩 Projekty Firesprite z serii The Playroom pomagają stawiać graczom pierwsze kroki z nowym sprzętem.

🚩 Stworzony przez firmę robocik Asobi stał się maskotką PlayStation VR. Nie można powiedzieć, że nie ma on kompletnie nic wspólnego z bohaterem LittleBigPlanet.

że nie zniknęliśmy i nadal tu jesteśmy, gotowi robić gry. Na szczęście centrala z Japonii odezwała się do nas po starej znajomości. Znowu pracujemy przy projektach na PlayStation i ponownie, jak dawniej Psygnosis, skupiamy się na rzeczach wykorzystujących zupełnie nowe możliwości, jak AR i VR.

P To zupełnie nowy grunt.

Nadal się tego medium uczymy, choć pracujemy przy VR praktycznie od samego początku, Sony powierzyło nam bowiem The Playroom. Zrobiliśmy też grę, którą mało kto kojarzy, bo ukazała się jedynie w Stanach Zjednoczonych, czyli Air Force Special Ops: Nightfall. Obie zostały dobrze przyjęte i dlatego możemy pracować nad naszą pierwszą dojrzałą, złożoną grą: The Persistence.

P Jaka była najtrudniejsza przeszkoda do przeskoczenia, jeśli chodzi o VR?

Jest to zupełnie inny język i nawet nie chodzi o sam rendering czy kwestie programowania, ale typowy proces koncepcyjny. Trzeba od nowa myśleć nad takimi rzeczami jak SI czy interfejs. Lecz bodaj najtrudniejszym zadaniem przy The Persistence było zaangażowanie do zabawy osoby niemającej na sobie hełmu i siedzącej obok nas na kanapie. A wystarczy telefon albo tablet!

P Szukujecie niebawem coś jeszcze?

O ile cenimy sobie naszą relację z Sony, jesteśmy całkowicie niezależnym studiem i pracujemy obecnie

równolegle nad paroma tytułami, które ogłosimy lub wydamy do 2019 roku.

P Zapewne nie jestem pierwszym, od którego to słyszysz, ale chętnie zobaczyłbym remake jakiegoś klasycznego tytułu ze stajni Psygnosis...

Oj, sam chciałbym pograć w nowe Colony Wars...

P No właśnie, załapałeś się na sequele?

Nie, ale nasz dyrektor artystyczny Lee Carus był odpowiedzialny za kształt tej serii, a jako programista pracował przy tym tytule również Chris Roberts, obecnie dyrektor ds. technicznych Firesprite. To fantastyczne tytuły o potencjale, który można powtórnie wykorzystać. Rzecz jasna licencje te należą obecnie do Sony, ale skoro nowy Wipeout wywołał niemałe zainteresowanie, to może rozważą powrót do Colony Wars czy G-Police. I choć to firma, która skłania się raczej ku nowościom, na pewno zdaje sobie sprawę, że ludzie pamiętają tę pozycję, jakby grali w nie zaledwie wczoraj. Kto choć raz miał do czynienia z Shadow of the Beast, chyba nigdy nie zapomni tej gry. To były prawdziwie złote czasy, a przecież bywało tak, że nad kultowymi tytułami pracowało zaledwie kilka osób. U nas dzisiaj nad jedną grą siedzi przynajmniej pięćdziesiąt. Rozwijamy się dynamicznie, rozrośliśmy się dwukrotnie od zeszłego roku. Żałuję, że jeszcze nie mogę powiedzieć ci więcej o naszych nowych projektach, ale obiecuję, że się nie zawieszysz! ■

THE PERSISTENCE TO PIERWSZY DUŻY PROJEKT FIRESPRITE NA VR

The Persistence

Niepozorna uliczka biegnąca na tyłach popularnych liverpoolskich lokali i nierozbudzonych jeszcze kamienic mieszkalnych. Kto by pomyślał, że to tutaj produkuje się nowoczesne gry.

■ Bartek Czartoryski

Siedziba Firesprite jest kompaktowa, ale funkcjonalna. Graeme Ankers, szef firmy, proponuje mi kawę i oprowadza po biurze i śalce konferencyjnej, gdzie za moment Stuart Tilley – stary wyga z Psygnosis (jego pierwszym projektem dla legendarnej firmy było Rollcage) ma zaprezentować mi swoje nowe dzieło: The Persistence.

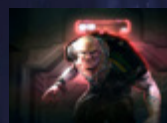
Tymczasem Graeme pokazuje mi rekwizyty z gier, nad którymi pracował podlegający mu zespół. Historia niektórych sięga jeszcze ery szesnastobitowej. Dzisiaj jednak brytyjskie studio Firesprite zajmuje się przede wszystkim tytułami wykorzystującymi funkcję rzeczywistości wirtualnej na konsolę PlayStation. The Persistence to ich pierwszy duży tytuł.

Stuart z miejsca obiecuje, że to pełnoprawna, oferująca przynajmniej dziesięć godzin ślęczenia z padem (nie jest to przenośnia; The Persistence nie wykorzystuje Move'a) rozgrywka. A może nawet i więcej, bo pomieszczenia na tytułowym statku kosmicznym są generowane proceduralnie.

Fabula jest prosta: musimy znaleźć sposób na ucieczkę z czarnej dziury, uwięzieni na okręcie kolonizacyjnym przewożącym zapisane na twardych dyskach świadomości kilkuset osób. Lecz znajdująca się na pokładzie, służąca do odtworzenia powłok cielesnych „drukarka” nawala i wypłuwa z siebie groteskowe monstra. Jako jedyny człowiek, któremu udało się zachować pierwotną formę, błąkamy się po ciemnych korytarzach wypełnionych udręczonymi jękami. Chłopaki z Firesprite opisują swoją grę jako psychologiczny survival

■ **Człekokształtne zombiaki to najwykłej wyglądający przeciwnicy, na jakich się natkniemy.**

■ Monster



■ **Nasz bohater to jedyna postać na statku, której udało się zrekonstruować swoje ciało bez deformacji, co ułatwia sprawę: strzelamy do wszystkiego, co się rusza, bo nie spotkamy żadnej przyjaznej duszy. Na nasze szczęście po każdym zgonie możemy „wydrukować” się na nowo.**

■ **Prócz broni ofensywnej gracz dysponuje również swoistą tarczą energetyczną.**

horror i nie jest to żadne przekłamanie, bo The Persistence faktycznie potrafi wystraszyć. Przez te pół godzinki spędzone z goglami na głowie zdążyłem pożałować, że je zakładałem, ale wstyd było się przyznać. Dynamika pierwszoosobowej strzelaniny została tutaj zde-rzona z poczuciem ciągłej dezorientacji towarzyszącej naszej nieznajomości zmieniającego się przy każdej rozgrywce statku. Aspekt psychologiczny zaś towarzyszy grze kilkuosobowej, bo obok nas może zasiąść drugi uczestnik z tabletem lub telefonem, na którym wyświetla się mapa. Zgodnie z wyświetlanymi na ekranie poleceniami może on nam albo pomóc (na przykład podając lokalizację przeciwnika), albo zaszkodzić (zamykając nam przed nosem drzwi), aby nabić sobie punkty. Ten kruchy sojusz to esencja gry.

The Persistence nie da się przejść sposobem na rympał. Częściej lepiej przeczekać chwilę za skrzynią niż marnować cenne naboje. Ale na klarowną odpowiedź, czy PlayStation VR doczeka się kolejnego po Resident Evil udanego eksperymentu z horrorem, poczekamy do 24 czerwca. ■



W KWIETNIU ROZPOCZNIE SIĘ GRA O TRON. ZAPOWIADA SIĘ INTERESUJĄCO

Total War Saga: THRONES OF BRITANNIA

JUŻ GRAMY

Sir Haszak

To drugie zwycięstwo stanowi z jednej strony swoiste Danegeld płacone graczowi, by pochylił się nad jednym z braci mniejszych serii. Z drugiej to ostrze sztyletu wymierzone w jego rzyć, jeśli po stworzeniu królestwa chciałby spocząć na laurach.

W skali dotychczasowych gier serii Total War jest przedsięwzięciem kameralnym, o lokalnym wyspiarskim wyrazie. Obejmuje działania na Wyspach Brytyjskich w ciągu zaledwie kilkudziesięciu lat. Akcja zaczyna się w 878 roku, gdy król Wessexu Alfred Wielki odpiera najazd wikingów w bitwie pod Edington. Szybko jednak okazuje się, że w tej niewielkiej grze strategicznej znajdziemy nawiązania do Medieval: Total War (M:TW), dodatku Vikings Invasion, Total War: Atilla (TW:A), obu części Warhammera (TW:W), a nawet... Colonization.

Na pierwszy rzut oka to klasyczne TW: po mapie kampanii poruszamy się w turach, bitwy rozgrywamy w czasie rzeczywistym. Twórcy dołożyli jednak starań, by zmagania o panowanie nad wyspami ociekają unikatowością jak w TW:W. Zaczynamy od walczących stronnictw. Każde ma swoje unikatowe jednostki, z których nie da się skorzystać, prowadząc inne państwo. Jeśli frakcja Gwined chlubi się walijskimi łucznikami wyposażonymi w długie łuki, nie spotkamy ich u Szkotów czy wikingów, bo... nie ma najemników. Nie pomogą budynki czy technologie. Wojska są przypisane do stronnictwa. Jednak niezależnie od stronnictwa zaciąg wojsk wszędzie wygląda tak

Choć Saga jest z założenia młodszym i mniejszym bratem zasadniczej serii Total War, pozwala na niebywały luksus: odniesienie dwóch zwycięstw w jednej grze.



Wyjątkowość

Podczas zimy większość armii pozostająca w polu ponosi straty. Jednak nie dotyczy to wojsk klanu Circenn, który nie boi się śniegu. To tylko przykład. Każde ze stronnictw ma szereg cech, które go wyróżniają.

samo, co jest kolejną zmianą. Mamy pułk oddziałów od elitarnych do takich, którym żal powierzać broń. Wojska elitarne stanowią niewielką część dostępnych sił, szkolonych w dowolnym miejscu. Tylko że początkowa siła werbowanego oddziału wynosi około 25% maksymalnej. Potem w każdej turze stopniowo rośnie. Dzieje się to szybciej, jeśli oddział stacjonuje w osadzie. To zmusza do stosowania w praktyce powiedzenia: „Jeśli chcesz pokoju, szykuj się do wojny”. Alternatywą jest posyłanie w bój jednostek „kadrowych”.

Dzięki rozwijaniu technologii i budynków można zwiększyć liczbę dostępnych oddziałów elitarnych. Przyznam, że nawet w zaawansowanej grze nie musiałem się uciekać do

powoływania pod broń mięsa katapultowego, bo bardzo dobrych i dobrych oddziałów wystarczyło do obsłużenia wszystkich konfliktów tocących się na granicach. Nie jestem jednak pewien, czy ten stan da się utrzymać do ostatecznego zwycięstwa.

Zwycięstwa mamy bowiem dwa. Pierwsze odnosimy na jeden z trzech sposobów, co przypomina TW:A. Wiadomo, o co chodzi w zwycięstwie przez podbój. Sukces za sprawą sławy wiąże się z rozbudową gospodarczą kraju, rozwojem technologii, zwycięstwami w wojnach i właściwą reakcją na bieżące wydarzenia. Trzecim sposobem jest wykonanie misji, którą ma przed sobą każde ze stronnictw. Po odniesieniu zwycięstwa i otrzymaniu tytułu króla pojawia się test dla

W dawnych wiekach nie trzeba było rzucać patykiem, by psy zechciały zażyć ruchu.

Widać, że akcja rozgrywa się dobrze przed Kazimierzem Wielkim, bo mury obronne są jeszcze drewniane.



nowego państwa i szansa na ostateczne zwycięstwo.

Zwycięstwo w dowolnej postaci trudno sobie wyobrazić bez mniejszych i większych podbojów. Tym razem każda prowincja ma stolicę i osady. Ta pierwsza jest otoczona murem, obsadzona przez garnizon i może pomieścić do sześciu budynków, w tym dużych sakralnych. Osady nie mają żadnej obrony, mieszczą do dwóch budynków i służą do pozyskiwania surowców. Możemy tam wznosić farmy, tartaki, kopalnie lub mniejsze budowle sakralne. Jeśli nie mamy ochoty atakować stolicy przeciwnika, wystarczy zająć pozostałe osady i zdusić wroga, pozbawiając go zasobów.

Trzeba jednak przyznać, że z wojną nie można przesadzić. Oto wprowadzono parametr pod nazwą zapal bojowy.

Gdy wygrywamy bitwy czy kończymy wojny, zapal rośnie, co pozytywnie wpływa na porządek w państwie i stan wojska. Przeciągające się wojny i przegrane bitwy prowadzą do wygaśnięcia zapalu i pojawienia się anarchii.

W prowadzeniu polityki wewnętrznej i zagranicznej pomagają wieści dochodzące z różnych stron wysp, a niekiedy i spoza nich. Informacje przekazywane przez kupców o szykujących się do najazdu wojskach czy wojnach wszczętych między sąsiadami należy przekładać na decyzje, które zabezpieczą byt kraju lub pozwolą w łatwy sposób zwiększyć terytorium.

Kolejną zmianą dotyczy systemu rozwoju techniki. Wynalazki podzielono na cywilne i wojskowe. Podczas jednej gry nie daje się opracować wszystkich, dlatego nawet prowadzenie jednego

stronnictwa w dwóch kampaniach dostarcza innych wrażeń. Sam postęp techniczny wymaga działania. Nie uda nam się opracować technologii Specjalista od pocisków bez wyszkolenia dziesięciu oddziałów walczących z dystansu. Z kolei rozpoczęcie prac nad technologią Dowodzenie będzie niemożliwe bez osiągnięcia określonego poziomu sławy. Niektóre odkrycia są łatwiejsze od opracowania przez część stronnictwa. Tak jest choćby z cywilną technologią Wspólnota, wymagającą budowy klasztoru. Klasztory mogą wznosić Irlandczycy i Szkoci. Stronnictwa nieceltyckie muszą zająć miejscowość z klasztorem, by rozwinąć tę technologię.

Ważną częścią są osobowości władców i naszych dowódców (jak w M:TW) oraz zarządzanie zasobami ludzkimi. Tym razem osobowości składają się z trzech elementów: atrybutów, cech i zwolenników. Pierwsze rozwijamy sami wraz z rosnącym doświadczeniem postaci. Dzielą się na przydatne bardziej generałom lub zarządcom prowincji. Na przykład wzrost Zarządzania obniża koszty wznoszenia budynków w prowincji, gdzie rządzi postać, zmniejsza korupcję i zwiększa dochody z handlu. Z kolei Dowodzenie powiększa oddział przyboczny wodza oraz zwiększa morale podległych wojsk. Cechy są nabywane przez podejmowane działania. Na przykład przegrana bitwa sprawia, że osoba dostaje cechę zmniejszającą umiejętność dowodzenia. Wygranie kolejnej bitwy może to odwrócić. Zwolennicy to ludzie z otoczenia postaci poszerzający jej zdolności. Te cechy mają wpływ nie tylko na wykorzystanie postaci. W przypadku podwładnych musimy uważać na ich lojalność i niezadowolenie. Służy do tego przekupstwo, nadania i jeden z atrybutów zwiększający lojalność.

W przypadku wrogów cechy ich charakteru wskazują na sposób postępowania. Agresywny sąsiad z pewnością nie zechce rozwiązać konfliktów na drodze dyplomacji, chyba że będzie to dyplomacja drakkarów.

Tak w dużym skrócie prezentuje się ta niewielka gra. Nie wygląda prosto i daje wrażenie udziału w solidnej zadymie. A przecież mamy jeszcze znakomicie wyglądające bitwy. Nie wiem jak wy, ale ja czekam do 19 kwietnia, by podbić Brytanię. Kimkolwiek. ■

Przyjrzenie się oddziałom wskazuje, że na polu bitwy panuje pewna indywidualizacja wyglądu. Z oddalenia wygląda to na miłą dla oka pstrokaciznę.

BITWY NIE STRACIŁY NIC ZE SWOJEJ DYNAMIKI I TAKTYCZNEJ ZŁOŻONOŚCI. WOJSKA NADAL DZIAŁAJĄ WEDŁUG ZASADY PAPIER, KAMIEŃ, NOŻYCE.



PIXEL
ROZMOWA

Historia

zmienną jest

Z **Erikiem Millerem** i **Laurą Kampis** z zespołu tworzącego Thrones of Britannia o zawartości historii w grach serii Total War rozmawia Dariusz J. Michalski



Eric Miller, Senior Development Manager gry Thrones of Britannia
Laura Kampis, Associate Designer gry Thrones of Britannia

P Wasz nowy projekt to z jednej strony powrót do pierwszego dodatku Medieval: Total War – Vikings Invasion, z drugiej nowy rozdział w świecie Total War.
Eric: Co prawda wróciliśmy do okresu pokazanego w Vikings Invasion, ale tym razem skupiliśmy się na zupełnie innych elementach. Tamten dodatek opowiadał o dużo dłuższym okresie. Tym razem gra obejmuje zaledwie 40 lat, z czym wiąże się wiele zastosowanych rozwiązań.

P Czy to znaczy, że seria Saga będzie poświęcona mniejszym konfliktom, trwającym krócej, a obok niej będzie zasadnicza część serii pokazująca epickie konflikty trwające znacznie dłużej?

Eric: Właśnie to próbujemy zrobić. Total War będzie istniało w dotychczasowej formie, o czym świadczy choćby zapowiedź Three Kingdoms. Mamy oddzielne zespoły i współpracujemy harmonijnie, nie deptając sobie po piętach. Nie podbieramy sobie opowieści, które chcemy przekazać, czy okresów historycznych. Czasami nawet różnymi się wykorzystujemy mechanikami.

P W serii Saga bardzo zagłębiacie się w lokalne aspekty historii. Czy to oznacza, że musieliście powiększyć część zespołu zajmującą się badaniem przeszłości?

Eric: Zbieranie informacji zajęło nam mniej więcej tyle czasu, co przy Atilli czy Three Kingdoms i, tak, pochłonęło BARDZO dużo czasu. (śmiejch) Kupiliśmy mnóstwo książek, czasami korzystaliśmy z wiedzy osób spoza zespołu. Mieliśmy konsultanta z University of St. Andrews – eksperta od okresu, w którym toczy się akcja gry.
Laura: Oczywiście na początku projektowania sami zdobywaliśmy wiedzę. Doczytywaliśmy na przykład o konflikcie Northumbrii z wikingami, by poznać ustalenia najnowszych badań. Potem konsultowaliśmy jeszcze ze specjalistami, czy jesteśmy na dobrej drodze.
Eric: Po opublikowaniu pierwszych informacji o Thrones of Britannia udostępniłmy mapę kampanii.

Pewien rozemocjonowany fan przysłał e-mail bezpośrednio do dyrektora studia Tima Heatona: „Wspaniale, że robicie Thrones of Britannia, ale uważam, że granice Northumbrii są źle poprowadzone”. I to uzasadnił. List został przekazany naszemu ekspertowi. Okazało się, że fan odnosił się do starych badań, a my oparliśmy się na najnowszych ustaleniach, o czym go poinformowaliśmy. Historia jest dziedziną płynną. Coś, co uważa się za fakt, okazuje się opinią jednej osoby. Niektórzy zapominają, że cały czas trwają badania.

P W waszych grach niekiedy wierność historii ustępowała grywalności. Czy tym razem poświęciliście jakieś motywy historyczne na jej ołtarzu?

Laura: Raczej nie. Staraliśmy się być tak dokładni, jak to możliwe, zwłaszcza na początku kampanii. W późniejszych jej fazach także trzeba rozstrzygać dylematy wynikające z realiów historycznych.

Eric: Żadna gier z serii Total War nie jest symulatorem historii. Korzysta z niej i stara się być tak blisko, jak to możliwe, ale przede wszystkim ma to być jednak gra dostarczająca rozrywki. Jeśli coś zrobiliśmy, to raczej dodaliśmy, niż ujęliśmy. Każda z frakcji ma ten sam cel: rządzić krajem. Jednak motywacja i sposób osiągnięcia celu są różne. Podobnie jak punkt początkowy.

P Czy przewidujecie narzędzia do modowania? Pytam, ponieważ w historii Polski mieliśmy okres, do którego gra o takiej konstrukcji i skali szczegółowości idealnie by pasowała.

Eric: Wydamy coś, co nazywamy Assembly Kit. To zestaw od Atilli pasujący do naszej gry, ale nie umożliwi tworzenia własnych map kampanii. Dlatego jeśli Polska nie wygląda w przybliżeniu jak Brytania, może być ciężko. (śmiejch) Z drugiej strony jeśli ktoś chciałby, by jedna z części Total War Saga skupiła się na Polsce, dajcie znać. Uwielbiamy robić gry pokazujące mniejsze konflikty trwające krócej niż kampanie w standardowym TW. ■

Zamek



By zapewnić pełniejszą immersję, pokaz Thrones of Britannia odbył się w Essex na zamku Hedingham, w jednej z najlepiej zachowanych w Anglii normañskich twierdz. Mimo że warownia pochodzi z XII wieku wrażenie rzeczywistości było niesamowite. Przeciągi też.

MROczne SF w SOULSOWYM SOSIE TO RECEPTA, KTÓRA NIE MOŻE SIĘ NIE UDAĆ

Immortal Unchained

Jak wiemy, gracze zareagowali niezwykle entuzjastycznie na taki model gry. Jakby podświadomie chcieli, aby ktoś (lub coś) co chwila rzucał nimi o glebę, niczym ścierką do podłogi. Wielu producentów cały czas próbuje podpiąć się pod sukces japońskiej marki, robiąc to w mniej lub bardziej udany sposób. Mamy Surge, NiOh czy Lords of the Fallen. Teraz do tego grona dołącza studio Toadman Interactive ze swoim Immortal: Unchained, z którego wczesną wersją miałem okazję się zapoznać. I boleśnie polecam. Nie raz.

Już na samym początku obcowania z tytułem spodobało mi się to, że twórcy nie poszli na łatwisnę, tworząc kolejny świat w klimatach dark fantasy. Zamiast tego osadzili akcję swego dziełka w dalekiej przyszłości. Rdzeń rozgrywki wciąż jest jednak zbliżony do tego znanego z Dark Souls, więc nie dziwię się, dlaczego ekipa z Toadman co chwila wspomina o soulsopodobności ich gry. Z tą różnicą, że mechanika walki została oparta na broni palnej. I tak, zamiast biegać z wielkim mieczem dwuręcznym, strzelałem do wrogów z karabinków szturmowych wzorowanych na klasycznych już konstrukcjach takich jak AK-74 lub M16. Oczywiście w grze występują takie zabawki, jak konkretnych rozmiarów noże bojowe, ale traktowałem to bardziej jako środek obrony ostatecznej. Przyznam, że na początku



✚ Ten duży koleżka to jeden z bossów. Od razu widać, że nie jest pierwszym lepszym popychadłem. Przywalić też potrafi.

Kapitalne tytuły o wysokim stopniu trudności są niczym powiew świeżego powietrza w czasach, gdy większość dużych produkcji potrafi dosłownie sama się przechodzić.

JUŻ GRAMY

✚ Pjotsze



miałem pewne obawy, jak będzie mi się strzelało podczas grania na padzie, tak bardzo polecanym przez twórców. Cóż, jednak o wiele łatwiej pluje mi się wirtualnym ołowiem, korzystając z zestawu myszka + klawiatura. Moje obawy jednak znikły niczym mięso z półek sklepowych przed majówką już przy pierwszym zabitym szkielecie. Tak, wrogami są tutaj wszelkiej maści szkielety dopakowane cybernetyką. O ile pamiętam, w alfie natrafiłem na ich trzy rodzaje oraz minibossa zachowującego się niczym kościany hoplita. Więc nie jest to taki zły wynik, ale jestem ciekaw, jakimi stworami twórcy zaskoczą graczy na premierę. Przydałoby się coś żywszego, zachlapującego krwią pół pomieszczenia po uprzednim odstrzeleniu łba. Tym bardziej, że sam feeling broni jest naprawdę dobry.

Starcia z szeregowymi przeciwnikami nie sprawiały mi większych problemów (szczególnie po kilku awansach na wyższe poziomy).

✚ Chwilka nieuwagi i już kawał żelastwa trafia w tętnicę, a krew zabryzguje cały ekran.

✚ Każda z dostępnych broni różni się od siebie. Nawet karabinki szturmowe cechują się innym zasięgiem, odrzutem czy zadawanymi obrażeniami.

Schody zaczynały się, kiedy pozwoliłem sobie na odrobinę nieuwagi w pojedynku ze wspomnianym hoplitą. Spotkanie z pierwszym głównym bossem było już dla mnie nie lada sprawdzianem. Gość był naprawdę wymagający, choć kolejności jego ruchów udało mi się szybko wyuczyc.

W trakcie krótkiej przygody z Immortal: Unchained pozwoliłem sobie na odrobinę grindowania, aby sprawdzić, jak rozwijane przy obeliskach (odpowiednikach soulsowych ognisk) umiejętności wpływają na zachowania sterowanego przeze mnie herosa. I rzeczywiście, protagonista trochę żwawiej zbierał się do uników, szybciej przeładowywał granaty, które po odpowiednich inwestycjach charakteryzowały się mniejszym odrzutem. Przyznam szczerze, że ten tytuł przypadł mi do gustu, jestem ciekaw efektu końcowego ich pracy, gdyż plany mają ambitne. Życzę im, aby podołali zadaniu. ▀



NA PONAD MIESIĄC PRZED PREMIERĄ GRALIŚMY W PRAWIE SKOŃCZONĄ WERSJĘ HITU

GOD OF WAR



■ Broda Kratosa jest iście epicka. Powinna mieć swoją własną serię gier – Beard of War! Sprzedawałoby się to jak świeże bułeczki!

Zawsze miałem wrażenie, że przygody Kratosa dobrze sprawdzą się jako film akcji klasy B z dodatkiem dużej ilości posoki. Rozwałka, wielcy przeciwnicy, mnóstwo krwi i flaków, a na deser więcej rozwałki.

■ Zdan

Do tego wręcz przerysowana zwierzęca furia Kratosa i mamy hit. W sumie dlatego też polubiłem tę serię. Pomimo swojego mroku, poważnego tonu jest ona po prostu wręcz komiksowa czy „heavymetalowa”. Jak wiadomo obie te rzeczy bardzo lubię.

Gdy dostałem więc informację, że mogę przed premierą zagrać w nową część serii, moją twarz

wykrzywił uśmiech. Szybko zapakowałem się do mojego Zdanmobilu i pojechałem stawić czoło temu jakże wspaniałemu wyzwaniu!

Zanim zacznę o samej grze, wypada wspomnieć dwa słowa o miejscu, gdzie granie się odbywało. A była to Warownia Jomsborg w Warszawie. Pomysł absolutnie rewelacyjny, a miejsce totalnie klimatyczne. Drewniany gród wikingów dodawał całemu graniu pikanterii i dodatkowego smaku.

Już gramy

Na początek łyk powitalnego miodu pitnego i rzucamy się do gry, bo szczerze nie mogłem się już doczekać, by znów zasiąść „za sterami” Kratosa i zacząć siekać każdego, kto stanie na mojej drodze.

Jeśli ktoś na początek spodziewa się wielkiej akcji czy od razu zabijania jakichś potworzysek, to się rozczaruje. Nowy God of War rozpoczyna się miarowo i spokojnie. Od razu pojawia się też syn Kratosa – Atreus. Pierwsze moje spostrzeżenie było takie: mamy tak naprawdę dwóch bohaterów. Jasne, że kierujemy Kratosem, ale jego syn okazuje się równie ważną postacią. Przykładem to, że pierwszą rzeczą, jaką robimy, jest wybranie się z nim na polowanie. Inny jest też sam Kratos. Tak, tak – to nie ten sam facet, który jest chodzącą furią i zemstą.



Teraz pełni rolę ojca, a zarazem mentora swojego syna. Poucza go, daje wskazówki, czasem powstrzymuje gniew przez zaciśnięte zęby, gdy chłopiec się pomyli. Jest więc spokojnie i możemy podziwiać piękno zaśnieżonego skandynawskiego lasu. A potem gra przypomina nam, że jest tytułem z serii God of War i stajemy naprzeciw czegoś w rodzaju ogromnego ogra czy trolla. Nie powiem, podobała mi się zmiana klimatu, ale na bitkę czekałem. Mamy też nową zabawkę. Kratos robi kuku oponentom toporem zwanym Lewiatanem. Siekiera w dłoń i siekam to wielkie bydle po nogach. Syn Kratos'a pomaga, strzelając z łuku, troll rozwala kolejne kamienne kolumny, a ja unikam ciośców i na przemian rzucam toporem do tego dziada i siekę wręcz.

Krew mocniej pulsuje i bawię się przy tym znakomicie. Gigant pada, a ja idę dalej. Pojawiają się walki ze zwykłymi przeciwnikami, a ja przekonuję się, że siekanie toporem sprawia mi wielką frajdę. A potem pojawia się tajemniczy nieznanomy i powiem wam tak: walka z nim jest wręcz małym cudem. Mechanicznie specjalnie nie różni się od innych pojedynków, ale radocha jest niezmierna. Oglądanie, jak Kratos rzuca tym gościem jak szmacianą lalką, to po prostu coś pięknego. A potem mamy znów zwolnienie i więcej eksploracji. Klimat mroźnej Północy idealnie pasuje do nowego poważnego Kratos'a, a widoki zapierają dech w piersiach. Jak powiedział jeden z twórców gry, Derek Daniels, w nowej części akcent pomiędzy eksploracją i elementami

■ Na powyższym obrazku widzimy, jak wygląda typowy urlop Kratos'a. Nudy, spokój, zimne drinki.

■ Idę o zakład, że to, co jest na obrazku, zaraz wstanie i będzie chciało zrobić Kratosowi kuku. To w końcu God of War, nie?

przygodowymi a walką jest rozłożony mniej więcej równomiernie. I to czuć. Gdy pojawia się nowy rodzaj przeciwnika, zwykle trzeba podejść do niego jakoś inaczej. Nie wszystko da się zabić tęym machaniem siekierą. Poczulem to na własnej skórze. W pewnym momencie trafiłem na upiora i biegałem za nim jak głupi, próbując rozplatać mu jego duchowy łeb. Ten jednak mnie unikał i strzelał trucizną. Co się okazało? Trzeba najpierw kazać Atreusowi ogłuszyć natręta strzałą, a potem dopiero poczęstować go stalą. Podczas krótkiej przerwy obejrzałem menu i widać, że tym razem mocniejszy nacisk położono na elementy RPG. Mamy drzewka umiejętności, możemy zakładać różne pancerze, a broń można ulepszać. Lubię takie rozwiązania, więc to też przypadło mi do gustu. Ale wiecie, jakie było najważniejsze wrażenie z tego wszystkiego? Gra na każdym kroku daje nam odczuć, że chodzi o nowy początek. Nowa kraina, zmiana w sposobie narracji, zmiany w samym Kratosie. Mnie to pasuje w stu procentach! Może ten nowy Kratos nie jest tak przerysowany jak stary, ale gdy odpalimy Spartański Szal i rzucimy się z gołymi pięściami na jakiegoś wielkiego nieumarłego, nadal czujemy moc i potęgę. Dodajmy do tego większą głębię postaci i cały nowy panteon, z którym pewnie będziemy mogli się zmierzyć, i ja jestem kupiony. Zapowiada się rewelacyjny tytuł... Wystarczy tylko poczekać do 20 kwietnia. ■





HUB-ZERO

W City Walk – jednym z wielu centrów handlowych Dubaju – projektanci troskliwie zadbali o mężów pań, które przyjeżdżają tu na zakupy. Salon gier Hub Zero, jak głosi slogan reklamowy, pozwala nam przeżyć grę, dzięki licznym trikom potęgującym doznania elektronicznej rozrywki.

Michał Klimek

W 30. numerze Pixela dzieliłem się wrażeniami po wizycie w VR ZONE Shinjuku - tokijskim salonie gier wirtualnej rzeczywistości. Nie sposób będzie uniknąć porównań, opisując Hub Zero, a to niestety wypada dość błado. Zaznaczę od razu, że Hub Zero nie jest złą atrakcją. Gdybym odwiedził je przed VR ZONE, pewnie zrobiłoby na mnie ogromne wrażenie, a tak... brakowało tu efektu WOW i zbierania szczęki z podłogi - uczucia, które towarzyszyło mi w Tokio.

Podstawowa różnica to stosunkowo niewielki udział tytułów VR. Są zaledwie dwie gry: strzelanie do nacierających zombie w dość wątpliwej jakości goglach VRcade oraz Hack Attack - całkiem przyjemny shooter z HTC Vive i modelem karabinu snajperskiego, w którym strzelamy z ukrycia i eliminujemy roboty. Pozostając jeszcze

Resident Evil: Bio Terror to połączenie tradycyjnego zamku strachów znanego z polskich lunaparków z shooterem na szynach w siedzibie Umbrella Corporation.

Podobno to największy automat do Pac-Mana. Nie do końca wierzę im na słowo, ale i tak na wyświetlaczu metr na metr grało się całkiem przyjemnie.

przy strzelankach, należy wspomnieć o dwóch rozgrywanych w świetle znanych franczyz: klasyczny laser-tag w opuszczonym dwupiętrowym budynku sygnowany logiem Gears of War, a także rail-shooter Resident Evil: Bio Terror. Przy czym słowo „rail” należy traktować tu dosłownie, albowiem cały czas siedzimy w wagoniku kolejki.

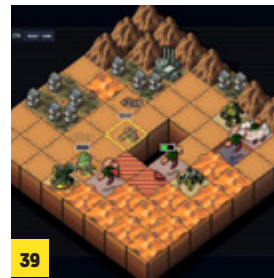
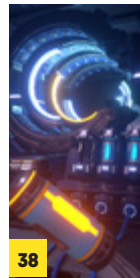
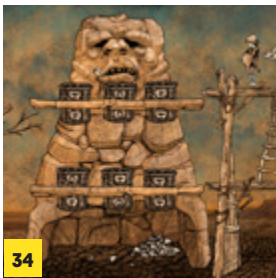
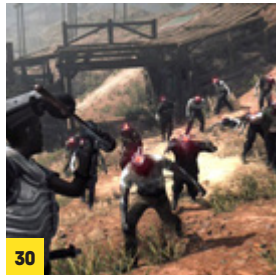
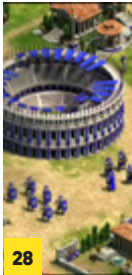
Inną grupę atrakcji stanowiły wariacje na temat kina 4D. Kilkunutowe filmy przedstawiały walki bohaterów takich gier jak: Asura's Wrath, Dragon Age oraz Final Fantasy VII. Pierwszy to standardowe kino z okularami 3D, wibującymi siedzeniami, psikającą wodą i sprężonym powietrzem. W Dragon Age'u zostajemy usadowieni w siedzeniach zapożyczonych z kolejki górskiej, mających pełną swobodę ruchu we wszystkich kierunkach, dzięki czemu mamy wrażenie, że pole akcji faktycznie obserwujemy z lotu smoka. Ostatni film,

to ucieczka z Midgaru, gdzie jesteśmy pasażerami autobusu, a ekrany znajdują się 360 stopni dookoła nas.

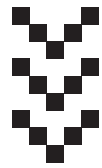
Najlepiej natomiast bawiłem się przy Double Agent. Jest to labirynt, jaki bardzo często pojawia się w szpiegowskich filmach akcji. Naszym zadaniem jest przejście przez korytarz usiany wiązkami laserowymi. Ich przerwanie powoduje uruchomienie alarmu. Gra oferuje cztery poziomy trudności, a mnie najłatwiejszy udało się bezbłędnie pokonać dopiero za trzecim razem.

Co zrobiło na mnie wrażenie, a czego poniekąd trochę brakowało mi w Tokio, to ogromna liczba poupychanych w każdym kącie automatów z czasów złotej ery gier arcade: Space Invaders, Pac-Man, Centipede, Donkey Kong czy Mario Bros. W niektóre z nich można grać za darmo, nie wykupując nawet wejściówki do Hub Zero. ■





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



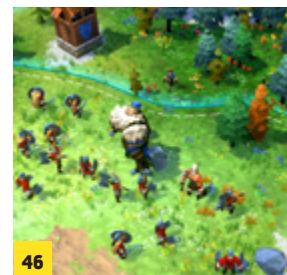
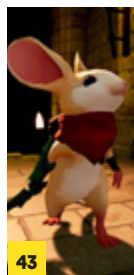
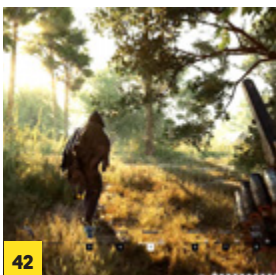
PLAY THE GAME

TRADYCYJNY MODEL ROZGRYWKI PRZYWOŁUJE SKOJARZENIA Z DAWNYMI SETTLERS. NIE JEST TO JEDNAK ŚLEPE NAŚLADOWNICTWO ANI EPIGOŃSKIE POPŁUCZYNY.



DYSKUTUJ NA

FB.COM/GROUPS/
SECRETLEVEL





Sea of Thieves

Tymczasem Sea of Thieves wywala te wszystkie schematy do kosza, stawiając przede wszystkim na emergent gameplay: rozgrywkę tworzoną przez graczy z wykorzystaniem podanych im narzędzi.

Tytułowe Morze Złodziei to, hehe, wirtualna piaskownica, gdzie celem gracza jest przeżywanie pirackich przygód w towarzystwie kolegów. Podstawę stanowi tu statek i załoga. Ten pierwszy jest prosty w obsłudze, ale pozwala na doskonalenie się (wiadomo: easy to learn, difficult to master), ta druga jest trudna w obsłudze, ale za to gdy już uda się ją ogarnąć i pierwszy wrogi galeon pójdzie na dno po epickiej bitwie, wrażenie dumy i spełnienia jest porównywalne chyba tylko do kurczaka w PUBG. To co stanie się z załogą i statkiem, zależy tylko od graczy. Zostać piratem i łupić każdy przepływający statek w nadziei, że na pokładzie



„Marynarze od lat zwożą tam ze swych tajb/ Obrus wielki jak świat czeka ich w każdej z knajp...”



PC XONE

PRODUCENT Rare Wersja PL: nie

Zooltar

Zawsze uważałem, że ninja są fajniejsi od piratów. Od czasu, kiedy zagrałem w Sea of Thieves, zmieniłem zdanie. Bo nie zna życia, kto nie służył w marynarce...

Zdarzają się takie gry, które wychodzą poza ustalone ramy. Które nie przejmują się konwenansami i stają dumnie, podkreślając swoją własną osobowość. Zwykle takie gry są oryginalne, urocze, nowatorskie

i przemyślane i flopują, bo nie mają za sobą maszyn marketingowych wielkich wydawców. Sea of Thieves to gra wychodząca poza ramy i dająca nam coś, czego wcześniej nie widzieliśmy i jednocześnie coś bardzo znajomego, uderzającego w struny, na których nie graliśmy od lat. W odróżnieniu od konkurencji ma miliony na marketing, ale nadal mam wrażenie, że może skończyć jak konkurencja.

Współczesny świat gier wpada w pewne mody kształtujące poglądy graczy. Oczekujemy od gier nakreśniania nas do rywalizacji, oczekujemy nagród w skrzynkach, rankingów i wyścigu szczurów. Oczekujemy jasnych celów, najlepiej ułożonych w sekwencję scenariuszowych misji.



„Potem buch kogoś w łeb, aż na dwoje mu pękł. Bo wybrzydzał się kiej na harmonii mdły jęk...”

„Marynarze od lat tańce swe tańczą tam. Lubią to bez dwóch zdań, lubią to bez zdań dwóch...”



znajdują się skarby? A może lepiej zając się misjami dla jednej z trzech frakcji? Może być to coś tak banalnego, jak polowanie na zwierzęta domowe, ale można też ruszyć w wielodniową podróż w poszukiwaniu zakopanych skarbów. Do tych ostatnich prowadzą albo klasyczne mapy z Xem, albo rozbudowane, wierszowane zagadki. Można też polować na nieumarłych kapitanów i oddawać ich czaszki za grube mieszki złotych dublonów.

Są wreszcie zadania całkowicie losowe czy w formie imponującej burzy przemierzającej akwen, czy olbrzymiego krakena polującego na nieuważne statki. Są też forty oznaczone wielką chmurą w kształcie czaszki, zamieszkałe przez hordy szkieletów strzegących skarbów. Ich pokonanie to zajęcie na kilkanaście minut, a chmura widoczna jest przez wszystkich. Gdy pojawi się przeciwnik, można próbować paktować, korzystając z wbudowanego w grę czata głosowego (jest jednym z najzabawniejszych miejsc na świecie, bo wszyscy udają piratów), albo po prostu ruszyć do walki. To znów zależy od graczy. Autorzy po prostu stworzyli mechanikę wabiącą ludzi w jedno miejsce. To dobrze pokazuje ideę leżącą u podstaw wszystkich decyzji w tej grze: to ludzie, w organiczny, naturalny sposób mają tu tworzyć wydarzenia.

Jest tu oczywiście jakaś marchewka zawieszona na końcu. To obietnica stania się piracką legendą, a potem legendarnym kapitanem. Z tym pierwszym tytułem przychodzi dostęp do specjalnej, ukrytej tawerny, gdzie duchy deweloperów dzielą się tajemnicami z przyszłych update'ów w grze (true story), a sami kapitanowie mogą otrzymać najlepsze i najbardziej dochodowe zlecenia. Legendarny kapitan będzie taką tawerną miał na własność. I fajne ubranka. Nie ma natomiast co liczyć na rankingi, ligi czy listy, które pokazują, kto jest najlepszym piratem. To będzie widać tylko po ubraniu i wyposażeniu statku i tylko wtedy, jeśli ktoś sobie tego zażyczy.

Rare w bardzo niezwykły sposób podszło do designu gry multiplayerowej. Normalnie wraz z czasem odblokowuje się nową, lepszą broń i wyposażenie. W Sea of Thieves arsenał dostępny jest od samego początku, wszyscy mają takie same szanse i jedyne, na co można wpływać (i jedyne sposób podkreślenia statusu), to inne wersje ubrań czy wyglądu oprzyrządowania. Autorzy nazwali to progresją horyzontalną, ja nazywam kosmetyczną, ale na końcu

Rare Ltd.



Brytyjska firma kilka lat temu świętowała 30-lecie działalności. Została założona przez legendarnych braci Stamperów, gdy ci poczuli, że Ultimate Play the Game osiągnęło kres swych możliwości. Firma nadal mieści się w malutkim Twycross.

liczy się tylko to, co umiesz i jak umiesz to wykorzystać dla dobra załogi.

Szczerze mówiąc, nie mam pojęcia, czy ludzie są gotowi na taki tytuł jak Sea of Thieves. Grę tak bardzo zależną od nich samych i od znajomych tworzących załogę. Dla mnie czas spędzony w tej grze to absolutna magia. Przenoszę się na piękne „niby-Karaiby”, które stylistyką i doбором kolorów przypominają mi najlepsze chwile z Secret of the Monkey Island, by łupić, szukać i pływać po morzach. Jeśli ktoś szuka prawdziwie pirackiego doświadczenia, gdzie chciałby znaleźć poszukiwania skarbów na bezludnych wyspach i szalone bitwy w szalejącej burzy, chciałby pojedynków na szable i abordaży z beczką dynamitu w rękach, którą wysadza się pod pokładem, to niech nie szuka dalej. To wszystko jest w Sea of Thieves. ■

91

„Żeby na skrzydłach tych mogli wlecieć hen tam, skąd się pluje na świat i na port Amsterdam”.

- Sea of Thieves to ostateczna gra piracka.
- Jest piękna, dopracowana i ma genialnie wymyślone mechaniki. Takich gier, wyprodukowanych na takim poziomie już się nie robi.



Bravo Team



PRODUCENT Supermassive Games **Wersja PL:** nie

Michał R. Wiśniewski

Fikcyjne państwo w Europie Wschodniej w trakcie zamachu stanu, zamordowana prezydentka i Drużyna Bravo – dwójka komandosów przeciwko przeważającym siłom wroga.

Czasem mam wrażenie, że głównym zajęciem projektantów gier VR jest rozwiązanie problemu mdłości podczas ruchu. Najlepiej więc, żeby gracz siedział w miejscu (i jak widać to choćby w Moss czasem ma to sens). Supermassive Games, twórcy Bravo Team, mają już spore doświadczenie w VR – wagonikowa

✚ Europa Wschodnia, ale jak widać po samochodach, bardziej wschodnia niż Europa. Brudna, szara, ponura i pokryta cyrylicą.

✚ Najwięcej radości daje jak zwykle PS Aim. Możliwość przyłożenia oka do celownika optycznego nie przestaje cieszyć.



✚ A może ta gra to halucynacje umierającego żołnierza? To tłumaczy wycieczki poza ciało i ogólne odrealnienie całego doznania.



strzelanina Until Dawn: Rush of Blood, logiczna Tumble VR i przygodowa The Impatient. W tej ostatniej można było poruszać się swobodnie, więc nowy tytuł FPS, sprzedawany wraz z karabinem PS Aim, dużo obiecywał.

Niestety, nic z tego. Bravo Team zamiast swobody ruchu oferuje znany z wielu strzelanek „teleport”. Ot, wskazujemy, gdzie nasza postać ma się schować i ona tam biegnie. Używam tu trzeciej osoby, bo dzieją się tu dziwne rzeczy. O ile gdy siedzimy przycupnięci za osłoną i walimy z karabinu do wrogów widok jest z pierwszej osoby, to moment przebieżki do wskazanego punktu... gra pokazuje w widoku zza pleców. Jest to dziwne doświadczenie i chwilę mi zajęło, zanim się do tego przyzwyczaiłem. Co więcej, w trakcie przemieszczania tracimy kontrolę nad postacią (można jedynie przeładować magazynek), więc trzeba wybierać ten moment z namysłem. Inaczej można oberwać

serią. To raczej nie wada, ale taktyczny element rozgrywki.

Samo strzelanie, jak przystało na PS Aim, to bardzo fajne doświadczenie, kiedy czuje się karabin w ręce i widzi jego wirtualną wizualizację. Ale to już było w innych grach. Smuci mnie ten brak swobody, bo właśnie PS Aim nadaje się jak żaden inny kontroler do gier FPS. Można też grać na Dualshocku albo dwóch pałkach Move i mam wrażenie, że to może są te dwie kotwice, które wciąż trzymają twórców strzelanek. Padem nie celuje się tak przyjemnie. Move z braku joysticka pozwala tylko na teleport. PS Aim jest idealny, ale wciąż mało gier w pełni wykorzystuje jego możliwości. Od gry, która jest dołączana do karabinu, jak kiedyś Fairpoint, chciałoby się więcej. A tak to tylko rozgrywka w stylu Time Crisis: podbiec, schować się, ostrzelać, pobiec do następnej osłony. Niezła, ale tylko niezła. Pod naporem wroga poczułem nawet lekką ekscytację. Występują też elementy skradanki, ale mocno ograniczone teleportem. Na plus należy zaliczyć tryb współpracy (kluczowe jest wskrzeszanie ранnego kolegi; jak ktoś nie ma znajomych, może grać z botem), na minus – krótki czas kampanii. ■

40

■ Krótka, wykonana poprawnie strzelanka z elementami taktycznymi, która nie wykorzystuje w pełni potencjału PS Aim. Dziwny mechanizm teleportu wprawdzie eliminuje nudności, ale wprawia w konfuzję.



➤ Poszukujący wisiemek Chuchel wytrąsa z koszyka pełnego wisiemek poszukującego wisiemek Chuchela. Incepcja się chowa. Do koszyczka.

zobaczymy po kliknięciu na kolejny aktywny element ekranu. I nigdy nie widzimy wtedy tego, czego się spodziewaliśmy. Radość z oglądania absurdalnych animacji jest taka sama, jak radość z przechodzenia do kolejnej scenki.

Jedyne, do czego można się w Chuchelu przyczepić, to niezbyt ciekawe sekwencje zręcznościowe. Na szczęście jest ich zaledwie kilka i łatwo je przejść. Cała reszta jest na najwyższym poziomie: piękna oprawa plastyczna, charakterni bohaterowie, odwołania do klasyki czeskiej (i nie tylko) animacji, świetna muzyka i wygłupy, przy których można się wyśmiać za wszystkie czasy. ■

Chuchel

PC MAC IOS

PRODUCENT Amanita Design Wersja PL: tak

■ Paweł Schreiber

Kiedy firma istnieje już od 15 lat, ma na koncie sporo wielkich sukcesów i zrobiła się już bardzo popularna, w pewnym momencie musi, po prostu musi jej się powinąć noga. Coś musi pójść nie tak. W końcu wszyscy jesteście ludźmi.

Jakaś naprawdę niedopracowana gra, jakiś ewidentny skok na kasę, jakieś słabe pomysły, cokolwiek. Prawda? Prawda. Chyba, że firma nazywa się Amanita Design. Oczywiście, znowu im się udało. Chuchel to gra, którą można kupować w ciemno. Ale warto mieć świadomość, że jest trochę inna od poprzednich gier Amanity. Głównym bohaterem gry jest czarny kudłacz w śmiesznej czapeczce, który chce zjeść wisiemkę, ale wisiemka, jak to w życiu, ciągle mu się wymyka. Oczywiście im bardziej się wymyka, tym gorliwiej Chuchel za nią goni, jak, nie przyrównując, Mario za swoją księżniczką. Przeszkadza mu w tym różowy myszopodobny stworek, który też lubi wisiemki. I to tyle, jeśli chodzi o fabułę. Chuchel to nie dłuższa, spójna opowieść, jak wcześniejsze gry Amanity, tylko krótka seria wesołych scenek, w których

rozwiązujemy stosunkowo proste łamigłówki. Ale, bogowie niebiescy, jakie to są scenki! Właściwie zamiast recenzji Szanowni Czytelnicy powinni się zapoznać z rehotami i gulgotami, które wydobywały się w sposób niekontrolowany z recenzenta w czasie grania, oraz żywiołowego chichotu, jakim reagował na grę jego czteroletni syn. Było pięknie - mało jest gier, które są w stanie stworzyć taką międzypokoleniową wspólnotę. W sumie to było zawsze w grach Amanity najważniejsze. Wyzwalały nawet w najpoważniejszych dorosłych ich wewnętrzny czterolatka, który beztrudnie bawił się wszystkim, co widział na ekranie. Chuchel to godny kontynuator tej tradycji. Jest pełen istot grubych i chudych, bulwiastych i ogórkowatych, porykujących i popiskujących, a czasem śpiewających chórem. Nigdy nie wiadomo, co

➤ Choć otaczały go radośnie śpiewające bulwy, Chuchelowi do radości było daleko, bo kudłaty stwór pilnujący wisiemki był jak anioł z ognistym mieczem, strzegący bram Raju.



➤ A kiedy wisiemka bywała już na wyciągnięcie ręki, Chuchel przekonywał się boleśnie, że zawsze znajdzie się jakaś większa ręka.

85

■ Ludzie z Amanita Design znowu to zrobili! Chuchel to kolejna świetna i piękna gra z czeskiego studia. A chichotanie przy niej odmładza lepiej niż botoks.



📧 Otrzymałeś nową wiadomość!

🚧 Tryb fabularny pozwala na dodatkowe misje - przyjmowanie zleceń od innych rolników (na przykład opylenie sadu) daje dodatkowe zastrzyki gotówki.



N:2028 E:4556

Sad jabłkowy nr 1	
Nawodnienie	40%
Spryskanie	43%
Zasoby wody	10%

Zetor Major HS 80
+ Akpil Chwast XL SAD (Nawóz)

6
457 gal
21 gal



🚧 Niby wszystko można nadzorować z drona i tabletu, ale nic tak nie cieszy jak przechadzka we własnym zbożu.

🚧 Transport maszyn można usprawnić dzięki ciągnikowi siodłowemu z odpowiednią naczepą, choć trudno się jeździ po wąskich drogkach.

🚧 Zwiedzając świat, poznajemy wyspecjalizowane maszyny - takie kombajny do kawy, oliwek, wiśni i ryżu.



N:76 E:865

Wyjść z pojazdu

Gregoire G9.330

0
8 ton
63 gal

Pure Farming 2018

PC PS4 XONE

PRODUCENT: Ice Flames **Wersja PL:** tak

Michał R. Wiśniewski

Na polu (polu, rozumiecie) symulatorów rolnictwa pojawił się nowy zawodnik. Pure Farming 2018 pozwala zaorać cały świat. Ale czy zaorze konkurencję?

Z tym całym światem to przesadziłem, ale właśnie globalne ujęcie tematu wirtualnego gospodarstwa wyróżnia tę ambitną polską produkcję na tle innych gier. Amerykańska Montana, ryżowe pola Japonii, Kolumbia, kraina kawy i konopii, wreszcie włoskie winiarnie i gaje oliwne, a na dodatek - jako DLC, na razie bonus w przedsprzedaży - nudne na tym tle Niemcy.

Gra oferuje trzy tryby rozgrywki, odpowiadające różnemu temperamentowi i doświadczeniu. Klasyczny dla gatunku tryb piaskownicy, gdzie można zacząć z wybranym budżetem (25 - 200 tys. euro) i zainwestować je wedle uznania, a potem grać wedle własnych reguł i realizować swoje cele. Mapy są duże (niektóre bardzo duże, jak Montana, inne nieco mniejsze), co zachęca do zwiedzania - na wólcę czeka dodatkowa zabawa w zbieranie szafirów.

Drugi tryb to wyzwania: pogrupowane względem części świata scenariusze dla graczy, którzy nie mają zbyt wiele czasu. Zaczynamy z gotowym gospodarstwem i parkiem maszynowym i musimy wykonać zadanie takie jak dostarczenie oliwek do hotelu, zaoranie pól pod uprawę ryżu czy uratowanie plonów przed pożarem dżungli.

Wreszcie tryb kampanii, polecany dla stawiających pierwsze kroki w rolniczym fachu. Fabuła jest prosta i przedstawiona w rzewnym intro. Oto umiera nasz dziadek, a nam wracają wspomnienia z dzieciństwa, wakacje na wsi i pasja do uprawy i hodowli. W spadku dostajemy zadłużoną farmę w Montanie i bierzemy się do roboty.



➤ **Staly dochód z energii odnawialnej - wystarczy postawić wiatraki, poczekać, aż się zwrócą, i cieszyć się strumieniem czystej kasy.**

W końcu 250 tysięcy dolarów samo się nie spłaci. Gra jest bardzo przyjemna dla nowicjuszy. Kolejne zadania stawiane przez kampanię pozwalają na zaznajomienie się z interfejsem i opanowanie wszystkich czynności potrzebnych do samodzielnego prowadzenia farmy.

CZYSTE FARMIENIE

Na brak zajęć nie da się narzekać. Uprawa pól (owies, pszenica, żyto, konopie, ziemniaki), więc orka, kultywacja, nawożenie, siew, nawadnianie i zbiory. Ale zanim zacznie się uprawiać, trzeba pole kupić - na cenę ma wpływ klasa gleby. Kupować można też szklarnie, gdzie uprawia się warzywa (pomidory, sałatę, paprykę, wasabi, bakłażany i papryczkę chilli) oraz sady owocowe (jabłka, gruszki, śliwki i wiśnie). A potem plony na ciężarówkę i do skupu. Kartofle można opchnąć w fabryce frytek, a oliwki - w hotelu.

Inwestycja w chlewnie, obory, kurniki i królikarnie pozwala na hodowlę zwierząt. Świnki i króliki trafiają do rzeźnika, krowy dają mleko i robią kupę, którą można opylić jako biopaliwo, kury znoszą jajka (niby oczywiście, ale może czytają to mieszczuchy). Wspomniany obornik to jedna z możliwości zarobku na energii odnawialnej. Inną jest włożenie kasy w wiatraki i ogniwa słoneczne. Zapewniają staly dochód. Gdyby zabrakło kasy na inwestycje, można wziąć kredyt w banku.

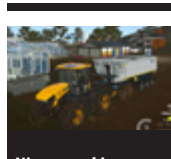
Maszyny są licencjonowane i chociaż nie jest ich tyle, co w grach z tradycjami, to i tak jest czym się pobawić, zwłaszcza że dzięki globalizacji mamy dostęp do egzotycznych maszyn, jak

np. specjalny kombajn gąsienicowy Redlands do poruszania się po mokrych polach ryżowych. Ciągniki (m.in. czeski Zetor, włoski Landini, ciężkie traktory JBC), kombajny (Gomsmash, Gregoire, Skybury, Agromash), osprzęt do uprawy (polski Akpil, Simpa), pickup Mitsubishi L200, ciężarówki DAF, przyczepy i naczepy (Wielton, Galucho, Metaltech). Przy zakupie należy zwracać uwagę na parametry, które mają wpływ na zużycie paliwa. Pojazdy zrealizowano ze szczegółami, zwłaszcza w przypadku ubłoconia. Kuleje nieco fizyka. Widać zresztą, że gra nie została zrobiona po to, żeby się w niej wygłupiać i lepiej nie testować granic jej silnika. Gra (w wersji PC) wspiera mody, co jest miłym ukłonem w stronę graczy.

Jako nowoczesny rolnik na wyposażeniu mamy tablety. Z jego poziomu pilnujemy całego interesu. Jest także dron, który patrzy na wszystko z góry. Nie jesteśmy też uwiązani do kraju, w którym postanowiliśmy zacząć. Wystarczy kupić bilet lotniczy w centrum logistycznym, opłacić transport maszyn i już możemy podbijać inne części świata.

Dystans do konkurencji Pure Farming 2018 nadrabia pomysłowością i zróżnicowaniem geograficznym. W kolejnych wersjach (czy edycjach) chciałbym zobaczyć lepszą grafikę (zasługują na to te wszystkie urokliwe krajobrazy) i większe dopracowanie szczegółów. Na forach gracze jęczą, że brakuje Polski - nie podzielam tej emocji. O wiele bardziej ucieszyła mnie możliwość zamieszkania w japońskiej wiosce, która nie wygląda jak Harvest Moon.

Traktory



Nie wszystkie ciągniki służą do prac polowych - ciężkie maszyny JBC o mocnych silnikach służą do transportu. Zakup specjalnego wózka pozwala podłączyć pojemną naczepę, ale nie wszystkie są z nim kompatybilne. Dobra rada - podczas zakupów czytać uważnie wszystko, co jest napisane drobnym drukiem.

65

- Ambitny projekt podbicia niszy symulatorów farmy. Na plus ciekawe pomysły (zagraniczne farmy) i przyjemność dla nowych graczy, na minus
- - potknięcia przy wykonaniu (grafika, fizyka).
- Tytuł z potencjałem.



A Way Out

■ PC ■ PS4 ■ XONE

PRODUCENT: Hazelight **Wersja PL:** tak (napisy)

User Jama

Szef studia, które stworzyło tę grę, zasłynął śmiałymi, pełnymi pasji wypowiedziami. Gwarantował, że w nic takiego wcześniej nie graliśmy. Jednemu z dziennikarzy na konferencji branżowej obwieścił, że jeśli zagra w grę i mu się nie spodoba, to da sobie połamać obie nogi. Nie przesadził ani trochę: gra po prostu wymiała.

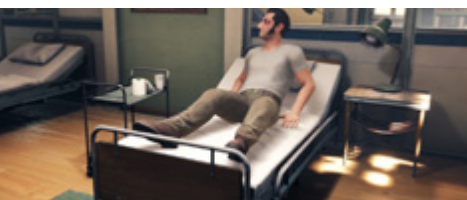
A Way Out to przygodowa gra akcji, w której na dobry początek trzeba wydstać się z silnie strzeżonego



więzienia. Nie dasz rady zrobić tego samemu, bo z założenia nie ma tu żadnego trybu dla pojedynczego gracza, a mechanika gry wymaga współpracy dwóch osób. Nie przeprowadzisz też ucieczki z przypadkowym nieznanym z sieci, który na chwilę wpadnie, a potem popędzi grać w coś innego. W tę przygodę trzeba wejść na dobre i na złe z pewnym współnikiem, bliskim znajomym albo kimś z rodziny. Choć takie podejście może wydawać się strzałem w kolano, jest ono wielkim atutem tej produkcji i stanowi o jej wyjątkowości. Można grać razem na jednym sprzęcie, ale zastosowany model sprzedaży ułatwia też granie w komitywie na odległość. Wystarczy, że jedna osoba kupi grę, a druga będzie mogła wziąć udział w przygodzie sieciowo bez dodatkowych opłat. Fabularnie gra czerpie z bogatego tematycznego dorobku amerykańskiej popkultury. Od razu na myśl przycho-

dzi serial „Skazany na śmierć” czy filmy takie jak „Ucieczka z Alcatraz”, „Ścigany” i „Plan ucieczki”. Bijatyka na spacerniaku, kradzież narzędzi z więziennego warsztatu, niezapowiedziane rewizje w celach, psychopatyczny naczelnik więzienia, zdobywanie ubrań na wolności, napad w celu pozyskania gotówki na dalszą ucieczkę. Te wszystkie standardy, które znamy i lubimy, przeżyjemy na własnej skórze w grze, w klimacie rodem z amerykańskich lat siedemdziesiątych.

Szefem szwedzkiego studia Hazelight jest urodzony w Libanie reżyser filmowy Josef Fares. To właśnie jemu gra zawdzięcza wyśrubowany poziom właściwy raczej dobrym filmom fabularnym czy grom z najwyższej półki niż produkcjom niezależnym. Jest tu naprawdę wszystko, co lubimy w grach AAA. Ilość i jakość animacji motion capture. Różnorodność i szczegółowość graficzna lokalizacji





od klaustrofobicznych więziennych cel i korytarzy po szerokie plenery. Wciągająca, rozbudowana fabuła, od której ciężko się oderwać. Wyważenie pomiędzy partiami akcji oraz przerywnikami filmowymi. Budowanie pełnokrwistych postaci bohaterów, twardzieli Vincenta oraz Leo, któremu, nawiasem mówiąc, facjaty użył sam Fares. Poznanie ich drugiej, emocjonalnej i ludzkiej strony wraz z postępami w grze. Dialogi, nie tylko pomiędzy bohaterami, ale też z napotkanymi ludźmi, strażnikami, współwięźniami czy panią za ladą na stacji benzynowej. Karkołomne momentami akcje, pościgi samochodowe, spływ rwącą rzeką, gonitwa za uciekinierem przeplatane akcjami wymagającymi większej finezji, skradania się, bezgłośniego ogłuszania przeciwników. Możliwość zastosowania różnych rozwiązań i wyjść z sytuacji. Wreszcie niemające wpływu na główny wątek minigry typu rzutki czy rzut

podkową, w których rywalizujemy ze swoim współnikiem.

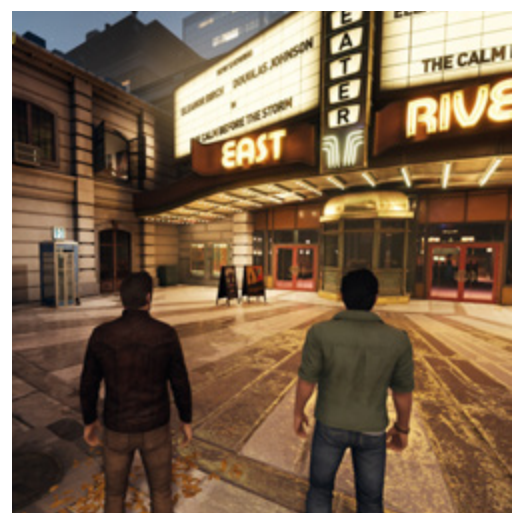
Akcję widzimy na podzielonym ekranie, również w grze sieciowej. Przy jednym monitorze jest to rozwiązanie mocno kompromisowe. Mamy co prawda ogląd obu bohaterów, ale pole widzenia jest wąskie. Zdecydowanie więcej oddechu będziemy mieli na PC, grając na dwóch monitorach spiętych w jeden duży, wirtualny ekran za pomocą funkcji Surround na kartach graficznych z chipsetem nVidia lub analogicznej funkcji Eyefinity na kartach z kośćmi AMD. Wiąże się to z drobnym utrudnieniem w sekwencjach, gdzie ważny jest sam środek ekranu, bo będzie rozdzielony ramkami monitorów. Jednak z nadatkiem rekompensują to spektakularne widoki w lwiej części gry.

Przejsie A Way Out jest mocno integrującym i satysfakcjonującym doświadczeniem. Często musimy polegać na działaniach współnika,

kibicować mu, stać na czatach bądź odwracać uwagę. Sytuacja wielokrotnie się odwraca i ze wspierającego stajemy się prowadzącym. Czasami w ramach pary uciekinierów trzeba ustalić wspólną strategię postępowania w węzłowych momentach, co osiąga się głosowaniem. Przejdziemy dalej dopiero po osiągnięciu jedności. Poznając bliżej bohaterów gry, siłą rzeczy poznajemy się też nawzajem. Wrażenie jest takie, jakbyśmy grali jedną z głównych ról w filmie, ale trwa kilka razy dłużej. ■

91

- Wielka filmowa przygoda dla dwóch graczy.
- Akcja napędzana pulsującą adrenaliną na przemian z partiami zegarmistrzowskiej precyzji i cierpliwości.
- Rewelacja.





✚ Teraz można przybliżyć widok, ale wszystkie detale widać dopiero, gdy się ma 16 GB RAM.



Age of Empires: Definitive Edition

PC

PRODUCENT Forgotten Empires **Wersja PL:** nie

✚ Bazyl

Age of Empires w 1997 roku zrobiło na mnie ogromne wrażenie, ale po wyjściu sequela wylądowało na półce z napisem „ulubione gry, do których raczej nie wrócę”. A jednak wróciłem - przy okazji pisania tekstu o historii serii (Pixel #23) odświeżyłem sobie tamte przeżycia i okazało się, że debiut studia Ensemble miał sporo niedociągnięć, które miotła nostalgii schowała pod dywanem niepamięci. Do remastera podszedłem więc ciekaw, czy uda się mu naprawić błędy oryginału bez tracenia jego magii. Niestety, aż tak dobrze nie jest.

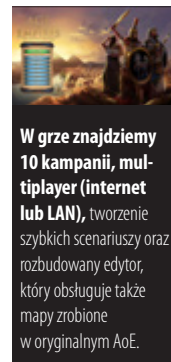
Od razu rzucił mi się w oczy brak fenomenalnego intro. Okazało się, że razem z nim zniknęły pozostałe przerywniki filmowe. Zmieniła się też muzyka, tym razem nagrana przez orkiestrę. Niby brzmi dobrze, ale wyparowało kilka utworów i boli to, że wyrzucono na śmietnik część starań braci Stephena i Davida Rippy, którzy podczas pracy nad oryginałem starali się oddać brzmienia antycznych instrumentów.

✚ Definitive Edition oferuje zawartość z oryginalnego AoE oraz dodatku Rise of Rome.

W ten sposób zgubiono część klimatu. Pochwalić natomiast trzeba dodanie narratora, pojawiającego się między misjami w kampaniach. Brawa należą się studiu Forgotten Empires także za animację oraz grafikę, gdyż gra prezentuje się bardzo dobrze, a jednocześnie wiernie oddaje znany wygląd budynków i jednostek. Jeśli jednak ktoś ma uczulenie na 4K, wygładzone powierzchnie czy falującą wodę, to może skorzystać z klasycznych ustawień, dzięki którym wszystko prezentuje się tak, jak dwie dekady temu.

Dobrą wiadomością jest to, że zmiany nie dotyczą wyłącznie warstwy audiowizualnej. Poprawiono nieco rozgrywkę, dodając niektóre rozwiązania z AoE II, jak znacznie ułatwiające zabawę informowanie o beczynnych wieśniakach. Niestety, chyba największa bolączka oryginalnego Age of Empires, czyli wynajdowanie drogi przez jednostki, wciąż potrafi doprowadzić do szału. Brak naprawienia fatalnego pathfindingu sprawił, że roztrwoniono wielki potencjał, gdyż tak uciążliwy błąd raczej nie przysporzy grze nowych fanów gotowych toczyć wielogodzinne pojedynki w sieci. Także ograniczenie dystrybucji do Windows Store nie będzie tu atutem.

Co robić?



Podobnie jak bolesne bugi. Sam natknąłem się na błąd sprawiający, że po kilku włączeniach AoE DE przestała się uruchamiać. Lekarstwem na tę - jak wynika z internetowych lamentów - częstą przypadłość jest pobranie od nowa ważące 17 GB gry lub... instalacja czegoś ze sklepu miłośników okien.

Czy więc polecę Age of Empires Definitive Edition? Zaryzykuję i powiem, że tak. Szczególnie jeśli ktoś chce odświeżyć sobie wspomnienia, zaostrić apetyt przed nadejściem AoE IV lub przekonać się, o co 20 lat temu było tyle szumu. Jeżeli jednak celem ma być poważna rozgrywka sieciowa w klasycznym RTS, to bezpieczniejszym wyborem wydaje się Age of Empires II: HD Edition. Tam raczej nie przegra się wojny przez to, że konnica ze Sparty pod Termopile pojechała przez Szczecin. ■

69

✚ Porządny remaster klasyka gatunku RTS oferujący odświeżoną grafikę i dźwięk oraz kilka usprawnień w rozgrywce. Niestety, niepozabawiony błędów, które drażniły w oryginale - w szczególności irytującego zachowania jednostek.

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) 855 10 37
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.).

Metal Gear Survive

PC PS4 XONE

PRODUCENT Konami **Wersja PL:** nie

Pjotsze

W jednej ze scen „Kiler-ów 2-óch” Juliusza Machulskiego gangster Siara wypomina swemu podwładnemu, że ten zabił kurę znoszącą złote jajka. Rzecz jasna, robi to w typowym dla siebie stylu, przekręcając znane porzekadło.

I której wersji owego powiedzenia bym nie wybrał, to towarzyszyło mi ono przez całą moją przygodę z Metal Gear Survive. Wciąż nie mogę wyjść z podziwu, w jaki sposób Konami udało się skopać ten projekt w tak epicki sposób. Od razu powiem, że nie postrzegam tej produkcji w kategoriach świętokradztwa, nie mam zamiaru skandować „Hideo wróć!”. Sam pomysł na grę survivalową ze świata Metal Gear wcale mnie nie odrzucił. Postanowiłem dać tytułowi szansę. I srodze się zawiodłem.

Na naciągana niczym cięciwa łuku fabułą przymknąłem oko, gdyż w przeszłości grałem w nie lepsze arcydzieła. Wiele do życzenia pozostawia z kolei sama mechanika. Przez większość czasu zajmowałem się tropieniem - nielicznej - lokalnej zwierzyny oraz jadalnej flory, ponieważ - jak się okazało - mój awatar ma wręcz nieziemski apetyt. Dwie owce, tyleż samo butelek wody, garść dzikich jagód - tak prezentowała się porcja żywieniowa protagonisty. Oczywiście mięso oraz płyny należało najpierw przygotować na specjalnym palenisku, by nie nabawić się ostrego zatrucia pokarmowego. Problem w tym, że najemny żołnierz z prywatnej armii Big Bossa nie potrafił przygotować wody, dopóki nie dane mu było wytworzyć kociołka. Nie żebym się czepiał, ale wokoło po bazie wala się sporo żelastwa, z którego można by wykłepać odpowiednie naczynie.



➤ Do Dite, czyli obszaru, na którym rozgrywa się akcja, można dostać się tylko przez portale czasoprzestrzenne. Gdy takowa anomalia gdzieś się pojawi, wystarczy dać się wessać. Nic prostszego!

Kuba[n]



Minerał zwany kubanem to podstawowa waluta w grze, niezbędna do niemal wszystkiego. Od tworzenia nowego sprzętu po awansowanie protagonisty na wyższe poziomy doświadczenia. Znajdziemy go sporo przy truchłach zaciukanych w pocie czoła zombiaków.

Bohater męczył się równie szybko, co głodniał. Po krótkiej przebieżce musiałem przystanąć, aby ten mógł odetchnąć i dopiero ruszyć dalej w celu eksploracji nieprzyjaznego terytorium. A także w poszukiwaniu wszelakiego szmelcu, jaki mógł tylko unieść, ponieważ ekwipunek niszczy się tu dosłownie w mgnieniu oka. Tym bardziej, że moim ulubionym zestawem do ubijania hord bezmózgich (dosłownie) wrogów była dzida, maczeta i pistolet. Z tego ostatniego korzystałem w ostateczności, gdyż części do jego naprawy, przynajmniej na początku, były rzadkie. Sama walka i tak sprowadzała się do skitrania się za ustawioną siatką ogrodzeniową i dźganiem adwersarzy wspomnianą metalową rurą. Do czasu, gdy doszedłem do wniosku, iż lepszą metodą na otwartym terenie będzie wdrapanie się na jakiś kontener i atakowanie zombiaków prosto w czerepy. Doprawdy, nie milce rzadko stanowiły jakikolwiek problem, oprócz momentów, gdy zalewały teren działań w dużej liczbie.

Faktem jest, że gdy dopakowałem wojaka paroma umiejętnościami, podwyższyłem jego statystyki,

przebrnąłem przez tę najgorszą początkową fazę gry, grało się przyjemniej. Również tryb multiplayer dostarczył mi trochę niezłej rozrywki (liczyłem jednak na więcej opcji rozgrywki). Co z tego, skoro cała przyjemność zanika, gdy po kolejnym, powtarzalnym do bólu starciu z zastępami zombie, trzeba naprawić zużyty sprzęt lub jakoś uzupełnić zapasy tlenu mieszczącego się w maleńkiej butli.

Dodatkowo ponury cień kładzie na tytuł widmo mikrotransakcji. Dziesięć dolarów za miejsce na kolejnego bohatera? Opłata za dodatkowe miejsce na broń? Nie, nie. Tak się nie robi. Parafrazując znanego wszystkim klasyka: „nie chciałem, a musiałem” skrytykować ten tytuł. ■

30

■ Oczekiwałem surwiwala z uniwersum Metal Gear, dostałem nieudolnie posklejanego naprędcę potworka z mechaniką natychmiastowego stawiania ogrodzeń. Mogłoby być niezłe, ale niestety nie w takiej postaci.



W Krainie koloru punktem odniesienia jest skutny łańcuchem Potwór, który góruje nad okolicą. Panują tu nieład, niepokój, napięcie.

Kraina bieli wygląda na oazę spokoju i bezpieczeństwa, choć po bliższym przyjrzeniu zdaje się ona dziwnie pusta, wręcz faszadowa.

Distortions



PRODUCENT Among Giants **Wersja PL:** nie

User Jama

W większości gier najpierw powstaje warstwa wizualna, a dopiero potem niejako na dokładkę dodawane jest udźwiękowanie. Gra Distortions powstawała w odwrotnej kolejności. Punktem wyjścia była muzyka oraz dźwięki.

Słuch jest zdecydowanie dopieszcany w tej grze. Ścieżkę dźwiękową nagrywały aż trzy zespoły, dwa ze Stanów oraz jeden z Brazylii. Jak w filmach muzyka jest tu świadomie używana do regulowania tempa gry oraz manipulowania emocjami. Są momenty, kiedy ekran jest wygaszany, zmysł wzroku nie dostaje żadnych bodźców i dosłownie zamieniamy się w słuch. Również efekty dźwiękowe w rodzaju odgłosu kroków na murawie czy spadających kropli w jaskini sprawiają wrażenie o wiele bardziej dopracowanych niż w innych niezależnych produkcjach. Muzykę nie tylko chłonimy. Jest ona niezbędnym

narzędziem do przetrwania i kształtowania świata. Główna bohaterka gry, określana po prostu jako Dziewczyna, z wielu opresji może wydobyć się dzięki grze na skrzypcach. Mechanika gry na instrumencie przypomina tę znaną z gier typu Guitar Hero, niemniej mamy wrażenie dokładania swojej cegiełki do harmonii dźwięków. Dziewczyna wędruje po dwóch przenikających się, kontrastowych i wysmakowanych wizualnie rzeczywistościach. Świat bieli to sterylne, monochromatyczne wnętrza, przypominające nowoczesne biuro. Tutaj mieszka Człowiek w Masce, mentor, przyjaciel, przewodnik. Świat koloru to baśniowe krajobrazy, góry, rzeki, grotty, wielkie fantastyczne konstrukcje, przepiękne zachody słońca i gigantycznych rozmiarów Potwór. Świetnie prowadzona jest narracja pomiędzy dwiema stronami tego samego skomplikowanego nibysnu, w którym gracz odkrywa kolejne fragmenty wspomnień Dziewczyny. Dynamiczne przestawianie kamery na inny punkt widzenia, tytułowe zniekształcenia, czyli nagłe zanikanie jednego świata i niczym spod odpadającej płaty farby pojawianie się drugiego, ograniczanie widoczności



Dziewczyna



Bohaterka tej onirycznej opowieści jest nietypowa. Ubrana grzeecznie w żółty płaszczek oraz żółte kalosze. Jej brońią są wysłużone skrzypce. Nie pamięta ani jak się nazywa, ani jak trafiła do tego świata. Zbiera i porządkuje strzępki wspomnień, by dowiedzieć się czegoś więcej o sobie samej.

przez mgłę lub ciemność - to wszystko buduje niepokój, napięcie, ale i napędza ciekawość. Małe brazylijskie studio Among Giant pracowało nad tym tytułem dziesięć lat. Jest to produkt oryginalny i nie wpada w jedną szufladkę gatunkową. Są w grze zręcznie połączone elementy kilku gatunków: eksploracji, przygodowe, muzyczne, psychologicznego thrilleru. Całość oferuje kilka godzin bardzo przyjemnego chilloutu. **L**

65

- Surrealistyczna podróż krętą ścieżką wspomnień i emocji, w której przewodnikiem jest muzyka.
- Tytuł zgarzył wiele branżowych nagród w Ameryce Południowej dzięki oryginalnemu pomysłowi oraz dopracowanej ścieżce dźwiękowej.

Ion Maiden



EARLY ACCESS

PRODUCENT Voidpoint Wersja PL: nie

Sos

Umarł król, niech żyje królowa! Po dwudziestu dwóch latach od wydania kultowej już części przygód znajomego blondasa z żelaznymi jarami Duke Nukem 3D doczekał się godnego następcy w postaci Ion Maiden. Gra właśnie ujrzała światło dzienne i jest dostępna na serwisie Steam w zakładce Early Access.

Ciekawostką jest to, że wykorzystuje oryginalny silnik „Build” znany z Duke Nukem 3D, Shadow Warrior, Redneck Rampage czy Blood. Gra została stworzona przez utalentowany zespół Voidforce pod bacznym okiem wydawcy, którym jest nikt inny jak 3D Realms, i stanowi perełkę dla każdego, kto zagrywał się w wyżej wymienione tytuły. Jest rok 2097, Shelly „Bombshell” Harrison - major Global Defense Force (z najdłuższym w historii, sześciomiesięcznym stażem), organizacji, która na co dzień zajmuje się czyszczeniem ulic Neo D.C. z rzeźmieszków - wyjeżdża właśnie windą z koszar, kiedy w budynek wjeżdża wypelniona benzyną ciężarówka, a ulice prędko zapelniają się mięsem

32 MB miodu

Och, jakie było moje zdziwienie, gdy okazało się że gra ma tylko 32 MB. I to w epoce, gdy nawet najprostsza gra indie nie zajmuje nigdy mniej niż 500 MB, a właśnie przed chwilą skończyłem pobieranie 85 GB Final Fantasy XV. Ion Maiden zdecydowanie wygrywa w kategorii fun/MB.

📍 Lokacje w grze przepelnione są szczegółami, sekretami i easter eggami.



armatnim. „Kolejny zwykły dzień w DC” rzuca od niechcenia, po czym zabieramy się za standardowe czyszczonko. Do dyspozycji na dzień dobry mamy rewolwer o dźwięcznej nazwie „Loverboy”, lecz najciekawszym elementem rozgrywki są Bowling Bombs. Te skaczące, kulające się po ziemi i odbijające od ścian bomby nie dość, że delikatnie namierzają przeciwników, to wybuchają tylko przy kontakcie, dzięki czemu źle rzuconą bombę można zabrać z powrotem na później. Kto grał w „djuka”, wie, z czym to się je. Otwierają się drzwi, zabijamy wszystko, co się rusza, przy okazji rozwalamy, co się da, a da się rozwalić bardzo wiele. Mapy pełne są detali, które możemy zniszczyć. Mimo tego, że gra chodzi na ponaddwudziestoletnim silniku, wykorzystuje zalety nowoczesnych komputerów, oferując mnóstwo eksplozji i efektów, a także wcześniej wspomnianych szczegółów, których da się trochę upchać na mapie, mając do dyspozycji więcej niż 8 MB RAM. Niestety pomimo

nostalgicznych prób nie udało mi się pokonać pierwszego levelu bez użycia myszki, ale biorąc pod uwagę, że gra to Early Access, jest szansa, że taki tryb pojawi się w przyszłości.

Pomimo małych niedociągnięć, ograniczonej liczby broni i archaicznego silnika, które z uwagi na latkę Early Access można wybaczyć, Voidforce dokonał cudu, przywracając w wielkim stylu do życia zapomniany już podgatunek strzelanek. Przypomnę, że w latach dziewięćdziesiątych mówiliśmy o nich doomopodobne, duke'opodobne i quake'opodobne. Także jeżeli tak jak ja jesteście fanami DN3D, Ion Maiden was na pewno nie zawiedzie. ■

81

■ Powiedziałbym, że najlepsza strzelanka 2018 roku, ale mamy dopiero marzec, więc powiem śmiało
■ – najlepsza strzelanka ostatniego roku. Śmiało deklaruje konkurencję, w tym absurdalną abominację w postaci Wolfensteina 2.



Where the Water tastes like Wine

PC MAC

PRODUCENT Dim Bulb Games Wersja PL: nie

Paweł Schreiber

Ato pech: siadasz sobie pewnego dnia do gry z gromadką nieznajomych, karta idzie świetnie, ale nagle okazuje się, że ostatni człowiek, który został z tobą przy stole, tak naprawdę nie jest człowiekiem. Jest bardzo kulturalny, ale zasady to zasady - ta przegrana może cię sporo kosztować. Zwycięski przeciwnik ma dla ciebie zadanie. Takie zadania to zwykłe robota na całe życie. Albo i dłużej.

Masz zbierać opowieści i dzielić się nimi z innymi. Ameryka z czasów Wielkiego Kryzysu jest z nich utkana - wystarczy ruszyć w drogę z innymi włóczęgami. Za każdym zakrętem drogi czy torów, za każdym wzgórzem na horyzoncie, za każdym rogiem wieżowca w wielkim mieście kryją się ludzkie szczęścia i nieszczęścia, dziwne zdarzenia, a czasem nawet rzeczy, których nawet najmądrzejsi nie umieją wyjaśnić. Kiedy opowiesz je innym, może do ciebie wrócą, dużo bardziej malownicze i przekłamane, ale może tak jest lepiej - w czasach, kiedy ludzie nie mają ani grosza, najlepszą walutą są historie nie z tej ziemi, bo przy nich nie czuje się głodu.

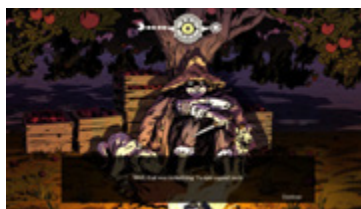
Jeśli chodzi o scenariusz (a właściwie scenariusze, bo fabuła gry jest rozbita na setki króciutkich opowieści), Where the Water Tastes



➤ Karty niczego sobie, ale przeciwnikowi niezbyt dobrze z oczu patrzy.

➤ Wielki Kryzys był bezlitosny - ten mały włóczęga musi sobie radzić w życiu zupełnie sam. Inna sprawa, że wcale na to nie narzeka.

➤ Kiedy ostatni raz siedzieliście ze znajomymi przy ognisku i opowiadaliście sobie historie, w które da się uwierzyć tylko przy ognisku?



Like Wine to jedna z najciekawszych gier, w jakie w życiu grałem - a gram od połowy lat osiemdziesiątych, więc trochę już widziałem. Jak odróżnić kiepskiego rysownika od rysownika genialnego? Kiepski będzie mozolnie mnożył szczegóły, a genialnemu wystarczy kilka machniętych od niechcenia kresek. Historie, które zbieramy w grze (przekazywane za pomocą stylowych szkiców i czytane przez narratora tekstu), to małe perełki, narracyjne haiku, nie dłuższe niż kilkanaście zdań, zawsze pozostawiające poczucie tajemnicy i niedopowiedzenia. Wiele pozostało mi w głowie na długo po tym, jak się z nimi zetknąłem. Co miałem powiedzieć ojcu, którego syna znalazłem przysypanego ziarnem w silosie? Co robi kobieta, która ledwo zna angielski i przejechała kawał świata w poszukiwaniu bzdurnego, nieistniejącego adresu, podanego jej przez jakiegoś żartownisia? Czy strach na wróble w ubraniach, które pozostały po zaginionym człowieku,

rzeczywiście jest tylko strachem na wróble? Czy skrzydlata koza pilnująca spalonego domu tylko mi się przyśniła? Te historie opowiadamy przy różnych ogniskach kilkunastu innym włóczęgom, których spotykamy po drodze, a oni w zamian dzielą się tym, co sami przeżyli. Wszystko to składa się w różnorodną mozaikę amerykańskiej prowincji lat trzydziestych, gdzie rzeczywistość swobodnie miesza się ze snem. Bo przecież Ameryka to tylko w połowie rzeczywistość, a w połowie sen.

Opowiadanie i słuchanie historii jest cudowne, ale sama włóczęga od jednej historii do drugiej - niekoniecznie. Idziemy powolutku przed siebie, szukając kolejnych ciekawych miejsc: przez dość nieciekawe (choć pięknie narysowane) równiny, wzgórze i pustynie. Jasne, słuchamy przy tym WSPA-NIA-ŁEJ muzyki, ale monotonia podróży potrafi nieźle dać w kość. Niecierpliwi porzucą grę po godzinie. Cierpliwi znajdą najprawdziwszy nieoszlifowany diament. ■



75

Epicki obraz Ameryki ułożonej z setek drobnych opowiadań zbieranych przez włóczęge. Rozgrywka - oj, mogłoby być lepiej. Ale za to scenariusz taki, że inni nie dorastają do pięt. Drugiej takiej gry po prostu nie ma.



odgórnego nakazu, wedle którego każda gra winna mieć jakiś scenariusz. Choćby i dolepony na siłę. Ale pal 666. W końcu w oldschoolowym point and clicku nie fabuła jest najistotniejsza, ale satysfakcja z rozwiązywania kolejnych łamigłówek i zagadek. Nie chodzi wszak o to, by złapać diabła za rogi, ale o to, by się dobrze bawić, goniąc go po mrocznym świecie i piekielnych czeluściach. Cała więc mechanika polega na głowkowaniu, jak tu przejść do kolejnego obrazu ze średniowiecznego imaginarium, rozwiązując logiczne zagadki albo pokonując zręcznościowe wyzwania.

I tu jest niestety kłopot największy. Bo łamigłówki są owszem logiczne, ale za łatwe, za proste i momentami zwyczajnie toporne. Brak w nich polotu, jakiegoś błysku groteskowego absurdu. Nie zmuszają do kojarzenia faktów, poszukiwania złożonych zależności. Nawet pozornie wymagające zabawy symbolami okazują się prostsze, niż się z pozoru wydawało. Przechodzenie kolejnych lokacji daje więc satysfakcję cokolwiek umiarkowaną, a zręcznościowe minigry to już nie prostota, a bezmyślne flashowe prostackto przywodzące na myśl powiedzonko o budowie cepa.

Postępujemy więc naprzód mechanicznie, linearnie, a rytm tej drogi przez piekło zakłócają jedynie fragmenty samej opowieści dopowiadane przez samego Nergala we własnej osobie. Głosem tak beznamiętnym, jakby sam arcy mistrz polskiego death metalu był cokolwiek znudzony samą narracją, ale i być może ambientową muzyczną ilustracją w tle kompletnie nieprzypominającą Behemotha. Całość da się spokojnie przejść w kilka godzin, a jeśli warto wydać te 40 złotych, to jednak wyłącznie dla niezwykłych, klimatycznych grafik, bo sama rozgrywka ponad ziemską przeciętność nie wzlataje. ■

66

- Podróż przez wyobraźnię mistrzów średniowiecznego malarstwa. Estetycznie wyjątkowa, grywalnie aż nadto zwyczajna.
- Miło, że po skończonej zabawie w głowie pozostanie kawałek Boscha.



Apocalipsis:

Harry at the End of the World

PC MAC

PRODUCENT Punch Punk Games Wersja PL: tak

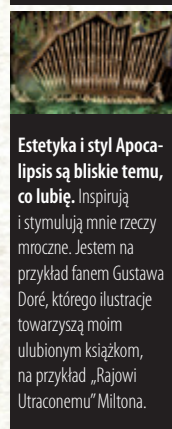
Wojtek Kałużyski

Male, niezależne polskie studio Punch Punk Games wymyśliło coś, co jest jednocześnie proste i wyrafinowane, ale czy rzeczywiście oryginalne? W czasach, gdy wszystko już było, oryginalność stała się towarem rzadkim i pożądanym. Zwłaszcza niezależne studia celują w produkcje względnie tanie, ale na tyle wyróżniające się z masy, by można było inność przekuć w wartość.

Apocalipsis oryginalne jest przede wszystkim pod względem oprawy graficznej. Ostentacyjnie odmiennej od fotorealizmu, ale też od kreskówkowej prostoty czy minimalistycznej maniery. Świat w Apocalipsis został namalowany na pożółkłym pergaminie i wystylizowany na XV-wieczne malarstwo. Kolejne ekrany jako żywo przypominają późnośredniowieczne ryciny Hansa Holbeina, Albrechta Dürera, a może najbardziej jego nauczyciela Michaela Wolgemuta. Wygląda to rzeczywiście niezwykle. Wystylizowana kreska kolejnych ruchomych sztychów z wyczuciem, smakiem i gustem reprodukuje pejzaże średniowiecznej sztuki, w której ludowe

motywy mieszają się z biblijną stylistyką objawień, starotestamentową ikonografią, fantasmagoryczną symboliką. Każde miejsce, motyw, postać czy symbol wywodzą się z dzieł malarzkich mistrzów jesieni średniowiecza. Od pierwszego ruchomego sztychu do ostatniego ma się wrażenie wnikięcia w utrwaloną na ich płótnach dziwną metarzeczywistość chrześcijańskich wizji apokalipsy, ludowego zabobonu... Waniatyczne motywy ukonkretniają się w depresyjnych obrazach rozkładu: tańca śmierci, zarazy, głodu, tortur, stert trupów, czaszek, starotestamentowych potworów, bestii z piekielnych otchłani. W tej rzeczywiście dość niezwykle plastycznej scenarii autorzy osadzają historię chłopaka, dla którego utrata ukochanej jest faktycznym końcem świata. Wyrusza więc w podróż przez krainę śmierci, by ją odzyskać. Apokalipsa prywatna spleta się więc z powszechną, wkomponowuje w dość przerażającą wizję świata. Problem w tym, że przypominająca ludową balladę opowiadana asynchronicznie baśniowa historia pozostaje gdzieś z boku. Ani nie wciąga, ani niespecjalnie zaciekawia, ot po prostu jest jakby z przymusu,

Nergal



Estetyka i styl Apocalipsis są bliskie temu, co lubię. Inspirują i stymulują mnie rzeczy mroczne. Jestem na przykład fanem Gustawa Doré, którego ilustracje towarzyszą moim ulubionym książkom, na przykład „Rajowi Utraconemu” Milтона.

■ Drabina i rów z wodą. Jakież pytania?



Farm Expert 2018 for Nintendo Switch™



Q2 2018 Available on
Nintendo eShop



Yakuza, skrzyżowanie dresiarza i samuraja. W świecie chaosu jedyne wyjście to droga eksplodującej pięści.



THE SONG OF LIFE



Selfik na nowym smarfonie Sony przed klubem Sega, w który można pograć na automatach w prawdziwe gry...

PC PS4 XONE

PRODUCENT Sega **Wersja PL:** nie

Michał R. Wiśniewski

Najnowsza odsłona kulturowej serii to wybuchowy mix japońskiego dramatu gangsterskiego i humoru. Wbrew cyferce w nazwie Yakuza 6: The Song of Life to siódma gra z serii sięgającej jeszcze czasów PlayStation 2. Niedawno wyszedł bowiem jej znakomity prequel Yakuza 0, którego akcja toczyła się w latach osiemdziesiątych.

Akcja „szóstki” zaczyna się dokładnie w tym samym momencie, w którym dramatycznie zakończyła się część piąta. Ale kto jeszcze nie miał okazji zapoznać się z serią, i tak od razu wciągnie się w emocjonującą akcję. Wydarzenia z poprzednich gier są zresztą streszczone

w zakładce „wspomnienia” w menu głównym. Szybkie mordobicie, niespodziewany zwrot akcji i nieco długie intro wprowadzają w klimat i już wskakujemy w czerwoną koszulę z postawionym kołnierzem oraz elegancki garniak, na widok którego mdleją panny. Tak wyposażeni możemy ruszać na podbój szmeranych dzielnic Tokio i Hiroszimy.

Oto Kazuma Kiryu, były członek japońskiej mafii, który odsiedział trzy lata w więzieniu i chciałby wreszcie zaznać spokoju, opiekując się dziećmi z sierocińca na Okinawie i swoją przybraną córką, eksidolką Haruką Sawamurą. Świat w roku 2016 wygląda inaczej, niż zapamiętał to Kazuma, ale jedno się nie zmieniło: gangsterskie fatum, które znów wciąga naszego legendarnego yakuzę w wir wydarzeń. W tokijskiej dzielnicy Kamurocho rozpętała się nowa wojna między klanem Tojo, do którego należał kiedyś Kazuma, a chińskimi Triadami kontrolującymi Małą Azję.



✚ ...na przykład w Virtua Fighter V. Żeby nie było za słodko, za gry trzeba płacić, zupełnie jak na automatach!

Do tego ekspansję planują Koreańczycy. Jak w poprzednich częściach będzie można swobodnie zwiedzać, wykonując misje poboczne oraz odwiedzając sklepy i restauracje. Dodatkowo w poszukiwaniu prawdy o dramatycznym wydarzeniu Kazuma trafi też do Onimichi, stocznego miasteczka w Hiroszimie. Wyprawa na prowincję wprowadza nieco urozmaicenia. Senne Onimichi w ciekawy sposób kontrastuje z zatłoczonym i żyjącym przez całą dobę Tokio (problemem w jednej z misji okazują się zamknięte po zmroku sklepy).

Fabula jest nieco zagmatwana. Nie dość, że konflikt ma wiele stron, to jeszcze wszystko przesłaniają wielowarstwowe tajemnice. W pysznym sosie japońskiego dramatu gangsterskiego rozpisano genialnie nakreślone i charakterne postacie. Choć powraca paru koleżków z poprzednich części, to część ekipy jest zupełnie nowa. W jednej z ról blizszy sam Takeshi „Beat” Kitano. Ale Yakuza to nie tylko drama, ale i humor, zwłaszcza w fabularnych misjach pobocznych,



✚ Fabuła gry zaprowadzi Kazumę na stare, chociaż bardzo zmienione śmieci - hałaśliwą dzielnicę rozrywki w Tokio...



✚ ...a także w zupełnie nowe miejsce - prowincjonalne miasteczko Onimichi w Hiroszimie. Prawie jak na wakacjach!

które nie biorą jeńców i nie mają żadnych świętości (w jednej zmierzmy się ze sztuczną inteligencją opanowującą smartfony, w innej spotkamy... dziewczynę podróżującą w czasie, a w jeszcze innej - natrętnego youtubera). Dużo humoru wynika ze zderzenia poważnego, starszego yakuzy z nowoczesnym światem. Trzeba przyznać, że Kazuma podchodzi do nowinek z dość otwartą głową.

Ale największa zabawa w Yakuzie 6 to, no cóż, zabawa! Do automatów z klasycznymi grami Sega znanych z YO (Space Harrier, Outrun, Super Hang-On, Fantasy Zone) dołączyły dwie nieco nowsze gry: Puyo i Virtua Fighter 5. Można w nie grać w centrach Sega umieszczonych w świecie gry lub w trybie dla dwóch graczy dostępnym z menu głównego. A do tego cała masa radości z minigier, jakie można znaleźć w dzielnicy rozrywki. Znane z poprzednich części bary karaoke (gra rytmiczna), salony mahjonga, a także centrum baseballa, klub z hostessami i nowość - symulator sekskamery, w którym występują Anri Okita i Yua Mikami - dwie prawdziwe japońskie gwiazdy filmów dla dorosłych. Kazuma ze skupieniem wystukujący jednym palcem tekst flirtu z dziewczynami z internetu to jedna z najśmieszniejszych rzeczy w całej grze.

System walki i rozwoju postaci jest czytelny, a mechanika gry sprytnie stapia się z fabułą. Punkty doświadczenia zyskuje się m.in. po spożyciu posiłku, ale żeby jeść, trzeba mieć pusty żołądek (Kazuma głodnieje jak sobie pobiega albo powalczy).

Zachwyca dopracowanie wszelkich szczegółów - takich jak to, że zgodnie z japońskim zwyczajem bohater po domu chodzi bez butów. Wrażenie robi nowy silnik gry, przygotowany specjalnie z myślą o PlayStation 4 (poprzedni był przenoszony z PS3). Jedną z nowinek jest poboczny wątek wojny młodzieżowych gangów. Przywódca jednego z nich przez splot okoliczności stał się Kazuma i w takiej roli generała wydającego rozkazy występuje podczas bitew - minigry strategicznej w stylu Metal Slug Attack.

Seria Yakuza powyżej czwartego odcinka pozwalała wcielać się w wiele postaci. Tym razem bohater jest jeden. Ta gra stanowi bowiem ostatnią część przygód Kazumy. W kolejnej grze ma pojawić się nowy bohater. Będę za nim tęsknić. Doświadczony przez życie, obdarzony mądrością i pewną staroświecką naiwnością Kazuma należy do odchodzącego świata. Ten gangsterski dramat (czasami wręcz melodramat), niekiedy wręcz przegięty fabularnie, okazał się niezwykle spójny i przemyślany w warstwie tematycznej, w której splatają się wszystkie wątki. Duchy przeszłości i niepewność jutra, więzy krwi i rodzina, rodzice i dzieci - oto „poezja życia” z podtytułu gry. ■



■ Mistrzowsko podana pozycja obowiązkowa dla miłośników japońskich filmów gangsterskich. Dostarcza satysfakcji na wielu poziomach i funduje niewymazywalne wizje.





The Station

■ PC ■ MAC ■ PS4 ■ XONE

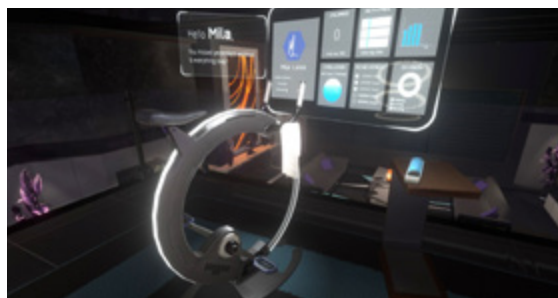
PRODUCENT The Station **Wersja PL:** nie

■ User Jama

Jako że pobyt na prawdziwej stacji kosmicznej poza Układem Słonecznym jest nierealny w tym stuleciu, jedyną okazją do posmakowania takiej przygody są gry i rzeczywistość wirtualna. The Station przenosi nas na orbitę planety Psy Prime, zamieszkałej przez inteligentne formy życia.

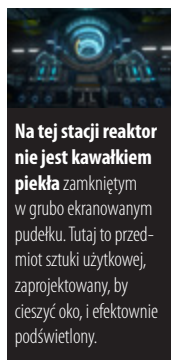
Tytułowa stacja kosmiczna o nazwie Espial wydaje się olbrzymia. Szerokie korytarze, luksusowe kwatery osobiste, wielkie przestrzenie wspólne, różnego rodzaju laboratoria i gigantyczny wręcz dok przeładunkowy. Warunki są o wiele lepsze i bardziej komfortowe niż na ziemskich statkach wycieczkowych. Nie ma tu jednak chmary turystów, obsługi, po prostu nie widać tu żywej duszy.

The Station jest grą eksploracyjną. Mamy spenetrować zakamarki stacji w celu odnalezienia zaginionych członków trzyosobowej załogi oraz wyjaśnić, co się właściwie z nimi stało. Wizualnie gra prezentuje się świetnie. Pomieszczenia i wypełniające je przedmioty oraz



■ Niektóre rekwizyty wyglądają jakby projektowali je styliści z Apple, choć na taki rowerek ciężko byłoby wsiąść.

Wizja



■ Na tej stacji reaktor nie jest kawałkiem piekła zamkniętym w grubo ekranowanym pudełku. Tutaj to przedmiot sztuki użytkowej, zaprojektowany, by cieszyć oko, i efektywnie podświetlony.

oświetlenie są dopracowane w najdrobniejszych detalach. Bohater gry ma ogląd stacji z wykorzystaniem rzeczywistości rozszerzonej. W określonych miejscach pojawiają się zawieszony w przestrzeni okna informacyjne. Podobnie zrealizowany jest interfejs do komputerów. Wrażenie pobytu na futurystycznej stacji kosmicznej potęguje widok na Psy Prime z panoramicznych okien na mostku czy w mesie głównej.

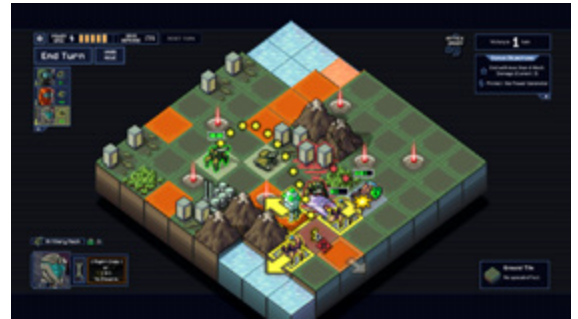
W trakcie wędrówki zbieramy okruchy informacji, krótkie logi audio czy zapiski zostawione przez załogę. Tempo gry jest raczej nieśpieszne, chociaż zdarzają się momenty, kiedy podskoczmy na siedzisku. Czuć przy tym swoisty głód fabularny. Chcielibyśmy dowiedzieć się o wiele więcej o tym, jak działają różne podsystemy stacji, o fizjologii i historii obcych,

o ich planecie. Przy wielu tematach obejdziemy się smakiem. Zagadki polegają głównie na odnalezieniu właściwych przedmiotów i zanieśieniu ich na odpowiednie miejsce. Taki koncept świetnie sprawdzi się w planowanym w przyszłości wydaniu VR gry, natomiast w klasycznej wersji zostawia pewien niedosyt. W tak pięknym graficznie środowisku chciałoby się robić o wiele więcej niż podnosić przedmioty i oglądać je ze wszystkich stron.

Podobnie wyczelowaną grafikę i charakter gry miał fiński Pollen, a podobieństw jest więcej. Tu i tam podstawowy zespół deweloperów liczył pięć osób. Oba zespoły zdecydowały się na silnik Unity, który pozwala łatwiej wydać grę na wielu platformach. Zarówno Finowie, jak i Kanadyjczycy mieli lekki poślizg z terminami, ale dopięli swego. ■

54

- Rzecz dla fanów klimatu filmowego „Solaris”.
- Futurystyczne wnętrza i sprzęty stacji są wizualnie ośniewające, ale jest to scena bardziej dla kontemplacji niż dla akcji. Fabuła rozbudza ciekawość, ale nie osiąga masy krytycznej.



Into the Breach

PC MAC

PRODUCENT Subset Games **Wersja PL:** nie

Sir Haszak

Znakomitą grę poznać po tym, że jest prosta, a mimo to złożona. Od pierwszej chwili ma się takie wrażenie podczas obcowania z produkcją Subset Games.

W tej grze fabuła stanowi jedynie pretekst do intensywnego treningu szarych komórek. Skupmy się zatem na tym, że oddziałem złożonym z trzech zróżnicowanych mechów kierowanych przez dowódców mamy do odbicia pięć wysp. Na każdej toczymy pięć bitew trwających po pięć tur. Nie brzmi wkręcająco, ale podczas bitew sytuacja zmienia się jak w kalejdoskopie i gdy już nam się wydaje, że wygraliśmy, tracimy wszystko.

Zacznijmy od tego, że w tej niewielkiej grze wszystko jest bardzo zróżnicowane. Nawet misje o podobnych celach (obronić pociąg) rozgrywane są na generowanych mapach. Do tego możemy wybrać do kampanii innych dowódców, o innych właściwościach, dobrać inne mechy, rozwinąć ich inne cechy oraz dobrać inne rodzaje

broni, a w końcu inaczej ustawić broń na mapie. Przejście tej gry jeden raz daje ledwie przedsmak, tym bardziej że ukończenie jej stanowi duże wyzwanie.

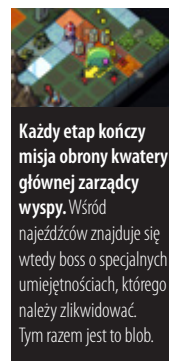
Esencją zabawy jest podwójny cel misji. W każdej za wykonanie zadań taktycznych otrzymujemy nagrody: punkty sławy, za które kupujemy nowe rodzaje broni i rdzenie potrzebne do ulepszania mechów, oraz energię. Jednocześnie istnieje cel strategiczny: ocalenie budynków cywilów, dzięki czemu zachowujemy energię. Jej utrata kończy kampanię. Dodatkowo musimy uważać też na dowódców mechów. Utrata każdego z nich oznacza, że do kolejnej bitwy wyjdzie sam mech bez premii zapewnianych przez dowódcę.

Zabawa wydaje się prosta: bronimy się przed kolejnymi falami obcych z myślą o realizacji celu bitwy. Najpierw rusza się przeciwnik, potem my, potem my atakujemy



Tak wygląda mistrzowski strzał. Jeden robot łąduje w wodzie, jeden na minie, a dwa walą się odwlokami.

Bossowie



Każdy etap kończy misją obrony kwatery głównej zarządcy wyspy. Wśród najeźdźców znajduje się wtedy boss o specjalnych umiejętnościach, którego należy zlikwidować. Tym razem jest to blob.



W pierwszej kampanii przejdziemy wyspy w określonej kolejności. Potem i w tym względzie panuje dowolność.

i na końcu atakuje przeciwnik. Największą satysfakcję daje takie wymanewrowanie przeciwnika, by zniszczył własne oddziały. W rzeczywistości zazwyczaj staramy się, by jego atak trafił w próżnię, a bardzo często jest to wybór mniejszego zła: ocalę panele słoneczne, co jest celem misji, ale nie uda się zapobiec zniszczeniu bloku mieszkalnego, czyli utracie energii. Dodatkowymi atrakcjami są trzęsienia ziemi, burze czy bombardowania, które mogą pomóc w likwidacji przeciwnika, o ile uda się go skierować we właściwe miejsce mapy. Podczas walki należy też uważać na podpalenie, zamrożenie czy oblanie kwasem.

I właśnie to kombinowanie, jakie ataki przeprowadzić w jakiej kolejności, jest najciekawsze. Poza tym zmiana rodzajów mechów kompletnie zmienia sposób rozgrywania bitew, dając nowe rodzaje broni. A przy tym nad Into the Breach można uisnąć na dwie czy trzy godziny i rozegrać całą kampanię. Perleka! **L**

86

Graficzne opakowanie wygląda oldschoolowo, ale sama gra jest świeża, kompaktowa. Może za sprawą dziwnych broni więcej ma z gry logicznej niż strategicznej, ale potrafi znakomicie rozruszać szare komórki.



➤ Drewniane pułapki niekiedy mogą okazać się przydatne, pełniąc rolę pomostu.

Castle of Heart

➤ Oczyszczający ogień, zastrzone kolki i przeciwnicy - to zestaw atrakcji przewidzianych w średnio-wiecznej windzie.

SWITCH

PRODUCENT 7Levels **Wersja PL:** nie

➤ Voyager

O błożony kłutwą rycerz przemieniony w kamień (władający lewą ręką potężnym mieczem), do tego wciąż opadający pasek energii, którego regeneracja możliwa jest wyłącznie przez siekanie wrogów i zbieranie zasobników. To w sumie wystarczająca motywacja, by ruszyć do boju i nie zatrzymywać się na dokładną eksplorację otoczenia.

Krakowskie studio 7Levels w sumie skłoniło mnie do przejścia w ekspresowym tempie wystylizowanego na średniowieczną zręcznościówkę 2D Castle of Heart. Przy szczątkowej fabule, ujawnianej jedynie w przerywnikach pomiędzy pięcioma



➤ Wystrój wioski zaskakuje: pełno w nich wilczych dołów...

➤ Gdy pasek energii nieuchronnie skraca się, każdy pokonany przeciwnik to szansa na kilka chwil życia więcej.

poziomami, możemy liczyć na jedno: dobrą, dynamiczną rozgrywkę, w której niepowodzenie będzie jedynie skłaniać do kolejnych prób. Rzeczywiście, natknąłem się w sumie na trzy miejsca w całej grze, gdzie musiałem nieco pokombinować, by ruszyć dalej.

Różnorodność otoczenia właściwie jest żadna: wciąż biegamy po wioskach i zamczyskach, niekiedy wspinamy się po rozhuśtanych platformach czy ruchomych zapadniach. Jedynie w kilku momentach rozgrywki jej autorzy serwują nam niespodzianki, takie jak ucieczka przed machiną obłąźniczą (w każdym razie czymś najeżonym ostrymi kolcami), ekspresowy zjazd po dachach czy podróż płonąca windą. Bardzo rzadko wykorzystywany jest atut trójwymiarowej grafiki, czyli opcja oddalenia lub przybliżenia widoku. Jednak pomimo monotonnego, mrocznego otoczenia,

generalnie zachowawczo zaprojektowanych poziomów, jest w Castle of Heart coś, co przyciąga jak magnes: to przeciwnicy, którym da się czasem wskoczyć na głowę, zaatakować od tyłu albo przypiec ogniem z lamp.

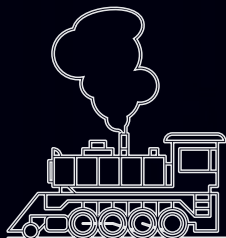
Dostajemy też zgrabnie zaprojektowany model walki. Nasz rycerz nie tylko umiejętnie wali mieczem, rozbijając tarcze i głowy, ale sam może blokować ciosy (tym samym mieczem) albo zbierać dodatkowe uzbrojenie, by razić wrogów strzałami jednoręcznej kuszy, rzucać oszczepem lub miotać bomby. Co ciekawe, ciężki ryśsztunek okazuje się nie mieć wpływu na skoczność i umiejętność turlania się naszego bohatera po podłożu. Całą rozgrywkę świetnie uzupełniają umieszczone na planszach sekretne pomieszczenia i miejsca, do których trzeba czasami doskoczyć, wykonując ekwilibrystyczne pokazy w powietrzu. W sumie jest co robić, a zabawy wystarczy na kilka godzin (plus późniejsze poszukiwanie skrytek i fioletowych kryształów). Szkoda, że tak krótko, bo walczy się w tym świecie naprawdę z dużym zaangażowaniem, a każdy z kolejnych pięciu etapów odświeża nowe, drobne niespodzianki. Oby studio 7Levels jeszcze powróciło do tego świata z kolejnym kamiennym rycerzem. ■



68

➤ To nie port ani przeróbka z przeróbek, ale tchnący oryginalnością produkt stworzony specjalnie na Switcha. Pomysł z rozpadającym rycerzem jest super.

➤ Kuleje animacja, ale ogólnie to jeden z ciekawszych platformerów sezonu.



Pinball Station
Kolejowa 8a, Warszawa

 @PinballStation



Interaktywne Muzeum Flipperowe

ponad 30 flipperów i gier arcade
eventy, turnieje, warsztaty
bar i strefa wypoczynkowa



Hunt: Showdown

PC **FRANCHISE ACCESS**

PRODUCENT Crytek **Wersja PL:** nie

■ Piotr Pieńkowski

Jasna, księżycowa noc, wokół bagna i te dziwne, urywane odgłosy, jakby ktoś się krztusił. Nagle gdzieś w oddali pojedynczy wystrzał. I znów cisza przerywana charkotem. I... człapanie? Odwracam się i widzę tuż przed sobą trupiobłądą twarz oraz nabiegłe krwią ślepią wpatrzone we mnie z nienawiścią. Błyskawicznie wyjmuję rewolwer i wypalam wprost między oczy stwora. Raz, drugi, trzeci. Upada. Mogę odetchnąć. Zgodziłem się być łowcą potworów, miałem dorobić się majątku, ale nikt mi nie powiedział, że trafię do piekła...

W tym a'la literackim wprowadzeniu nie ma nic przesadnego, bo dokładnie takie klimaty oferuje nam najnowsza produkcja studia Crytek zatytułowana Hunt: Showdown, która ukazała się we wczesnym dostępie pod koniec lutego tego roku. Tak, gra przeraża na każdym kroku. I nie tylko dlatego, że ma nieprawdopodobnie realistyczną grafikę czy doskonałą oprawę dźwiękową, która znakomicie buduje nastrój grozy, ale także z tego powodu, że śmierć naszej postaci jest tutaj permanentna. Po rozstaniu z życiem rekrutujemy nowego łowcę i inwestujemy w jego rozwój od początku. W dodatku mechanika gry robi wszystko, aby doprowadzić graczy do walki między sobą. Horror. A o co chodzi w grze? Wcielamy się tu



■ Te bagna potrafią przerażać tak samo w nocy, jak i za dnia. I to nie zombie są najbardziej przerażające.

■ Łódź uciezkowa. Wraz z dyliżansem jest jedyną szansą na opuszczenie bagien żywcem.

w jednego z łowców potworów, którzy na bagnach XIX-wiecznej Luizjany polują na krwiożercze kreatury. W każdej misji bierze udział 5 par (umówionych lub dobranych losowo, choć można grać także bez pary), naszym celem jest zaś odnalezienie superbestii, pokonanie jej, zebranie trofeum i dotarcie do punktu uciezkowego (dyliżans lub łódź). Bułka z masłem, prawda? Otóż wcale nie.

Wyobraźcie sobie, że nieomal całe pierwsze starcie przesiedziałem przerażony w krzakach, licząc, że jakiś nieuważny rywal sam wejdzie mi pod lufę. Głupia to była strategia, bo kiedy jakaś para najwyraźniej zebrała trofeum i opuściła mapę, ja nie zdążyłem dobiec do punktu uciezkowego i zginąłem. A to było za dnia. Kiedy wybrałem mapę nocną, było jeszcze gorzej. Kiedy podążyłem ku jakiejś metalowej klatce, zostałem

nieoczekiwanie zaatakowany i zabity przez innego łowcę. Z trzęsącymi rękami musiałem na chwilę odejść od komputera, żeby się uspokoić.

Na koniec jeszcze jedno. Obok noży, sztyletów, siekier czy młotów, a także prócz umiejętności widzenia w innym wymiarze, gra oferuje także broń palną, ale tę z końca XIX wieku. Nie dość więc, że jest ona niecelna na większe dystanse i że trzeba pamiętać, aby ją za każdym razem przeładować, to jeszcze robi potworny huk. A hałas w tej grze to wróg numer jeden. Trzeba uważać, żeby walczyć po cichu, unikać wpadania w pułapki dźwiękowe (np. rozwieszane na sznurkach butelki), nie płoszyć ptactwa, ani nawet nie biegać w wodzie, bo zazwyczaj dobrze się to nie kończy. W taki sposób ściągamy sobie na głowę wszelkie nieszczęścia tego mrocznego świata. I sam nawet nie wiem, co gorsze: stwory z bagien czy inni łowcy. Istny koszmar. Genialny koszmar! ■



83

■ Intensywna i trudna strzelanka online'owa w klimatach horroru. Gracze bezwzględnie rywalizują tu o wygraną, a stawką jest permanentna śmierć naszej postaci i konieczność rekrutowania nowej.



Moss



PRODUCENT Polycarc Wersja PL: nie

■ Michał R. Wiśniewski

Proszę państwa, oto mysza, mysza ma przygodę dzisiaj. A my jej pomożemy. Wygląda na to, że zamiast budować kolejnego niedorobionego „Matrixa” twórcy Moss postanowili odpowiedzieć na pytanie: „Co fajnego możemy zrobić przy użyciu dostępnej techniki VR”.

Grę oglądamy z punktu widzenia pierwszej osoby, ale jesteśmy... sobą. Graczami czy raczej czytelnikami. Moss jest bowiem wirtualną książką, którą czytamy podczas siedzenia w wielkiej bibliotece. Epicką opowieść o krainie zamieszkałej przez

dzielne myszy czyta nam na głos niewidzialna lektorka. Przewracamy kolejne strony i... nagle jesteśmy w środku opowieści. W środku pięknego lasu. Bezcieleśni przeglądamy się w wodzie i widzimy nasze odbicie - maskę. Kontroler wizualizuje się jako sfera niebieskiego światła.

I wtedy poznajemy naszą nową przyjaciółkę. Młoda myszka ma na imię Quill i jest zdumiona naszą obecnością. To właśnie ona jest główną bohaterką tej opowieści i mamy za zadanie jej pomóc. Wkrótce wyruszy na wyprawę, od której będą zależeć dalsze losy mysiego świata.

Magiczna moc Czytelnika pozwala kontrolować ruchy Quill: chodzi, skacze i dzielnie wymachuje mieczem. Używając zaś owej magicznej świetlnej sfery, możemy operować niektórymi (wykonanymi ze specjalnego materiału) elementami otoczenia: otwierać drzwi, przesunąć bloczki i tak dalej. Wyświetleniu każdej nowej planszy towarzyszy

■ Wirtualna rzeczywistość pozwala widzieć wszystko w odpowiedniej skali: domki na drzewach i zamki ukryte wśród leśnych chaszczki. Wystarczy się tylko pochylić...



■ ...i już można spojrzeć z bliska na małą Quill, która nas widzi i reaguje na naszą obecność, a także na dotyk. Można ją pogłaskać po głowie.

dźwięk przewracanej strony - cały czas zajmujemy pozycję Czytelnika, patrząc na świat jak na rozłożoną książkę. Cel - doprowadzić Quill do wyjścia, przy okazji rozwiązując platformowo-architektoniczne zagadki. Niekiedy wyjście trzeba odblokować przez pokonanie wrogów - mechanicznych żuków. Moc sfery pozwala przejmować nad nimi kontrolę, co często jest kluczem do rozwiązania zagadki. Sfera ma też zdolność regeneracji młodej myszy. Z każdą planszą gra robi się trudniejsza, a zagadki ciekawsze. Od tego spore wyzwanie stanowi odnalezienie wszystkich fragmentów magicznego szkła.

Przygoda nie jest długa i kończy się nadzieją na kolejną część. Już nie mogę się doczekać. Quill jest najbardziej żywą i najbardziej uroczą postacią, jaką kiedykolwiek spotkałem. Zrzuty ekranów i nagrania na YouTube nic nie powiedzą. To trzeba zobaczyć samemu. Cudownie wygląda świat zamieszkały przez myszy, który oglądamy w skali jeden do jednego. Małe wioski i ruiny malutkich zamków w lesie, w którym widać ślady dawnych ludzkich bitew, a także obecność dużych zwierząt. Niesamowite połączenie realizmu i magii możliwe tylko w wirtualnej rzeczywistości. ■



PIXEL 90

- Moss to jedna z najlepszych gier na PSVR, w jakie grałem. Świetne wykorzystanie dostępnej techniki idealnie połączone z narracją. I jedno z najfajniejszych wirtualnych stworzeń w historii.



✚ Wonsz udusił najwyraźniej jednak nie oglądał „Łowcy androidów”, bo nie pamięta, czym się takie przemowy kończą.

Wonsz udusił

Widziałem rzeczy, którym wy, koty, nie dałybyście wiary. Kartony w ogniu, sunące ku ramionom Przekota. Podziwiałem promienie błyszczące w ciemnościach, nieopodal wrót Miałtlantydy. Wszystkie te chwile znikną w czasie, niczym karma w misce. W tym miejscu twoja podróż dobiega końca. Tu spotkasz swoje przeznaczenie!

Opowieści z Nyanii



PRODUCENT Fat Dog Games **Wersja PL:** tak

■ Paweł Schreiber

B były sobie kiedyś trzy koty: Mruczek, Kicia i Mruczek Numer Dwa. Mruczek i Kicia mieszkali pod opieką mojej Małżonki, a Mruczek Numer Dwa mieszkał piętro wyżej. Był spokojny, łagodny i miałem wrażenie, że w nocnych kociach pojedynkach powinien zawsze dostawać po gębusi.

Ale miał też w sobie rys asertywności. Kiedy tylko Mruczek i Kicia dostawały nową porcję karmy, Mruczek Numer Dwa jakimś cudem pojawiał się w drzwiach z miną „spokojnie, już jestem”, po czym pędził do kuchni i wyżerał, co się dało. Kiedyś Mruczek, który przechodził właśnie przez fazę pokazywania innym, kto tu rządzi, postanowił dać Mruczkowi Numer Dwa po pysku. Zamachnął się z całej siły, a Mruczek Numer Dwa nawet nie mruknął, tylko delikatnie cofnął głowę, tak że łapa tracącego równowagę

Mruczka śmignęła ułamek centymetra przed jego nosem. Kwestia tego, kto rządzi, została ostatecznie rozwiązana, a Mruczek Numer Dwa zrobił po królewsku minę „pospałbym, ale nawet tego mi się nie chce”.

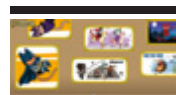
Ten przydługi wstęp ma pokazać, że z kotami to jest tak, że nigdy nic nie wiadomo. Podobnie z grą Opowieści z Nyanii, na pierwszy rzut oka niepozorną jak Mruczek Numer Dwa. Ot, kolejna produkcja zrobiona w RPG Makerze, bawiąca się memami o kotach. Grafika prościutka, a do tego - myślałem sobie - pewnie pełno sucharów. Znam ja takie gry. Zabrałem się za granie. I wszystko, że tak powiem, odszczałem.

Okazało się, że za siermiężną fasadą kryje się gra, która poczuciem humoru i urokiem mogłaby obdarzyć przynajmniej kilka szanowanych serii uważanych za strasznie śmieszne. Historia o młodej kotce, która żyje, aby (a jakże!) pomścić morderców swojej rodziny, najpierw bawi się kliszami, ale szybko wykracza daleko poza ramy typowej growej parodii. Najpierw śmiałem się z aluzijek i kpin z gatunku JRPG, ale potem zacząłem serio wsiąkać w koci świat - świetnie przemyślany

i dopracowany, od napisów na kocich nagrobkach po mity o boskim Przekocie i Wielkim Kłębku Mocy oraz pomniejszych bóstwach i bohaterach. Mechanika jest tu przyzwolita, choć uproszczona. Zdarzają się walki, przy których trzeba trochę pokombinować z wykorzystaniem specjalnych umiejętności bohaterów, ale zwykle idzie się naprzód jako po maśle. Opowieści z Nyanii to przede wszystkim tekst pełen kapitalnych żartów i naprawdę wart zauważenia, bo dawno nie grałem w polską grę z takimi dialogami. Nie dlatego, że dialogi w polskich grach są złe, tylko dlatego, że w Opowieściach są tak dobre (odpowiada za nie m.in. Ilona Myszkowska, autorka webkomiksu Chata Wuja Freda).

A zatem - klasyczne brzydkie kociątko, które niespodziewanie rzuca wyzwanie królowi podwórka, a potem wyżera jego karmę. ■

Kobieta-Ślimak



Scenariusz i portrety postaci gra zawdzięcza Ilonie Myszkowskiej, znanej również jako Kobieta-Ślimak (jak sama pisze, ze względu na tempo pracy). Poza tworzeniem gier Kobieta-Ślimak pracuje też m.in. nad webkomiksem Chata Wuja Freda, któremu w przyszłym roku stuknie okrągłe 10 lat.

70

- Nie przejmujcie się słabą oprawą –
- Opowieści z Nyanii to kawał świetnej zabawy i wyprawa w głąb kociej psychiki, przy której psychika ludzka to pikus. Miłośnicy
- kotów dodają 10 punktów do oceny.



Ni No Kuni 2

PC PS4

PRODUCENT Level-5 Wersja PL: nie

Pjotsze

Rok 2018 zaczął się dla mnie pod znakiem gier RPG. Poza genialnym w moim odczuciu Kingdom Come: Deliverance pojawiło się również sporo JRPG-ów: remaster Secret of Mana, Final Fantasy XV na PC oraz kilka jej poprzedniczek, które zasiliły moje konto Steam. Teraz do tej radosnej grupki dołącza Ni No Kuni 2: Revenant Kingdom.

Po cichu liczyłem na nową produkcję studia Level-5. Miałem nadzieję, że oczaruje mnie ona tak, jak potrafiła to uczynić jej poprzedniczka. I moim zdaniem się udało, ponieważ od samego początku czułem się tutaj niczym w przepięknej animacji studia Ghibli. I to mimo faktu, że tokijska firma nie współpracowała z autorami przy ich nowym dziełku. Choć warto nadmienić, że ponownie mamy tu tego samego projektanta postaci i kompozytora, a ci panowie są związani z Ghibli i, jak widać, ich obecność okazała się zbawienna.

Sam świat przedstawiony - jakby żywcem wyjęty z japońskiej baśniowej animacji - niesłychanie przypad-

✚ W kolekcjonerskiej Edycji Królewskiej dostaje się takiego pluszaka. Oczywiście nie tak nabzdyczonego.



✚ Nie da się ukryć, że ta armia trąci myszką.



mi do gustu. To odczucie potęguje piękna, pełna żywych barw grafika oraz cudowna muzyka autorstwa pana Hisaishi. Tym przyjemniej przemierzało mi się przerażająco wysokie góry, otwarte równiny czy posępny las. A było tutaj co robić, ponieważ wszędzie wałowało się sporo różnorodnego szmelcu do zebrania, skrzyń aż proszących się o otwarcie, a na dodatek dookoła kręciły się przeróżne stworki chętne do bitki. Te ostatnie nie sprawiały większego problemu, no chyba że trafiłem na kreatury przewyższające poziomem doświadczenia ekipę prowadzoną przez małego króla Evana.

No właśnie: walka. System ten został przebudowany, przez co zyskał sporo na dynamice. Przypomina mi to trochę ten znany z serii Tales of Phantasia, a to moim zdaniem świetna sprawa. Chociaż muszę przyznać, że przy większych bataliach zdarzało się czasem, iż potyczki zamieniały

się w chaotyczne starcia, a animacje ciosów, czarów i wybuchów skrętnie zakrywały wszystko na ekranie. To akurat niewielki minus, gdyż po jakimś czasie do tego przywykłem. Ważną zmianą jest także wprowadzenie stworzonek zwanych Higgledies. Te personifikacje żywiołów przyrody zastąpiły znane z poprzedniej części chowańce. I są od nich po stokroć bardziej urocze. W dodatku te przesympatyczne maluchy okazały się niezwykle przydatne w boju. Nie dość, że potrafiły radzić sobie same, ich zdolności specjalne wzmacniały sterowaną przeze mnie ekipę, to na dodatek mogłem wydawać im rozkazy, a wtedy na przykład strzelały do wroga z armaty lub przepuszczały magiczny atak na latającego wroga.

Strategiczne starcia, w których dowodziłem całymi oddziałami wojska pod przywództwem Evana, także potrafiły dać mi odrobinę frajdy. Mimo że wymagały więcej taktycznego kombinowania niż zwykłe potyczki, to jednak nie prezentowały wysokiego stopnia trudności. I tutaj pojawia się mój główny zarzut do całego systemu walki: nie jest on zbyt wymagający. Fakt, nie musi, ale nie spodziewajcie się, że nagle zatniecie się na jakimś wrogu. Każdego bossa rozjeżdżałem niczym piekielny walec, nie marnując nawet leczniczych przedmiotów.

Ale co tam łatwe walki czy lekkie zamieszanie w ich trakcie! Ni No Kuni 2: Revenant Kingdom to precudny tytuł, w który trzeba zagrać. Przynajmniej ja zagram, bo może nie jestem wielkim JRPG-owym specjalistą, ale uwielbiam takie produkcje. Na pewno wsiąknę w nią na kolejne wiele godzin. ■

90

- Cudowna opowieść przywołująca ducha japońskiego studia Ghibli. Scenariusz napisał doświadczony Akihiro Hino, znany z Dragon Questa czy Dark Cloud.
- Do tego klimatyczna grafika, piękne środowiska - wszystko jest tu na swoim miejscu.



❏ Zima, nie zima, czas porzucić drakkary i podbić wyspy szczęśliwe...

Northgard



PC

PRODUCENT Shiro Games Wersja PL: tak

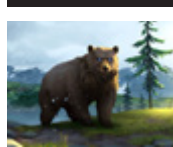
Wojtek Kałużyński

Nic nowego pod słońcem. I nic też nowego nad fiordami. Ale przecież nie o odkrywanie Ameryki w produkcji francuskiego studia Shiro Games chodzi...

Na czele jednego z wczesnośrednio-wiecznych nordyckich klanów podbijamy mityczny, słynący z bogactw archipelag Northgard zagubiony gdzieś wśród fiordów. Syn wodza wikingów, którego rodzinę wymordował wrogi klan, wyrusza na wyprawę ku mitycznym wyspom, by zdobyć armię, sojuszników, bogactwo, a potem dokończyć krwawej zemsty. Ląduje, zdobywa przyczółek, odkrywa i kolonizuje kolejne terytoria, aż do ostatecznego celu... Czy to w trybie pojedynczego



Klany



Każdy klan, którym można dowodzić w Northgard, ma swoje atuty. Wytrzymali wojownicy klanu niedźwiedzia lepiej niż inni znoszą zimę, łowcy z klanu jelenia najszybciej kolonizują nowe terytoria, nieustraszeni najeźdźcy z klanu wilka w walce nie mają sobie równych, żeglarze klanu kruka mają żytkę do handlu, nomadzi z klanu dzika dysponują mistyczną wiedzą, a hodowcy z klanu kozy budują zasobne osady.

❏ Ja tam zaczynam od budowy warzelni. Jak się wikingowie napiją, od razu są szczęśliwsi. Jak ja ich rozumiem...

gracza, czy to w sieci, czy wreszcie w kampanii chodzi z grubsza o to, o co we wszystkich tego typu RTS-ach. Trzeba po prostu rozwijać swój klan wikingów i osiągnąć przewagę militarną, ekonomiczną, cywilizacyjną nad wrogimi klanami albo zrealizować cele przewidziane na danym etapie rozwoju fabuły.

Tradycyjny model rozgrywki przywołuje skojarzenia z dawnymi Settlers. Nie jest to jednak jakieś ślepe naśladowanie ani epigońskie popłuczyny, ale twórcze nawiązanie do sprawdzonych wzorców. Zarządzanie osadą w skali makro: pozyskiwanie surowców, odkrywanie nowych terytoriów, budowanie, podbój, gospodarka, wytyczanie szlaków handlowych łączy się z kierowaniem każdym wikingiem z osobna: szkoleniem, wysyłaniem w konkretne miejsca, ewentualnie przekwalifikowaniem. Do tego dochodzą inwestycje w rozwój wiedzy, no i pory roku, które potrafią zniweczyć nawet nieźle ułożone plany. Zimą bez zapasów przetrwać trudno, a śnieżna zamieć potrafi zamienić potężnych wikingów w zgraję głodujących i przemarzniętych koczowników walczących o przetrwanie...

Wszystko jest od siebie nawzajem zależne. Owe zależności rządzą się żelazną logiką, zazębiają się ze sobą

i składają w dopracowany z zegarmi-strzowską precyzją system, który - choć dość tradycyjny i pozornie prosty - zupełnie nieźle sprawdza się w praktyce. Jak zwykle w tego rodzaju grach diabeł tkwi w szczegółach i to one ostatecznie sprawiają, że gra potrafi wciągnąć. Atutami są: ciekawie sprzedana nordycka mitologia, surowy klimat i przede wszystkim dobrze zbalansowany przebieg rozgrywki. Najciekawiej jest w trybie multiplayer, ale i kampania, choć fabularnie uboga, potrafi zaciekawić, bo cele do zrealizowania i zadania do wykonania są dość zróżnicowane i całkiem niegłupio wpisane w kolejne etapy klanowej ekspansji.

Nie do końca przekonuje kreskówkowo-komiksowa oprawa graficzna w klasycznej pseudoizometrycznej perspektywie. Przydałoby się bardziej zrównoważyć dynamikę, bo momentami robi się taki „kocioł”, że nie wiadomo, w co ręce włożyć. Z kolei kiedy indziej przychodzi ograniczyć się do biernego oczekiwania. Sporo jest też niedociągnięć w interfejsie, błędów w tłumaczeniu, ale nic to! Grunt, że gra się przyjemnie, z nostalgią wspominając godziny spędzone przy Settlers. ■



❏ Nie wnosi ta gra niczego nowego, ale angażuje, wciąga. Naprawdę miło zobaczyć strategię czasu rzeczywistego, która wygląda tak tradycyjnie i potrafi ostentacyjną staroświecką prostotę przekuć w atut.

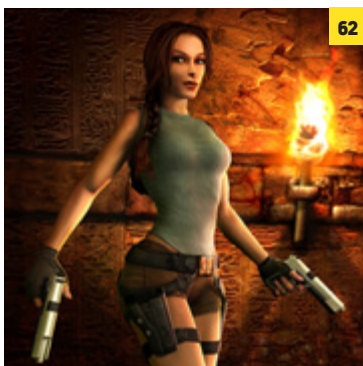
HALL OF FAME



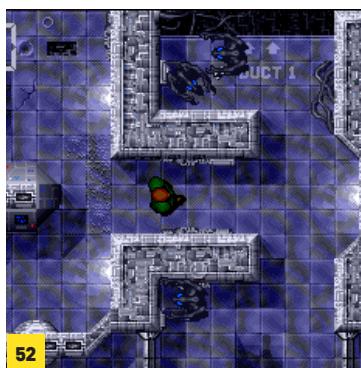
MIĘDZY 1993 A 1999 ROKIEM WARTOŚĆ AKCJI EIDOSU WZROSŁA PONAD 400-KROTNIĘ, CO DAŁO MU POZYCJĘ NAJSZYBCIEJ ROZWIJAJĄCEJ SIĘ FIRMY NA ŚWIECIE.



Na sąsiedniej stronie recenzujemy Northgard, co zachęca do zadania pytania – skąd się on wziął? Legendarnym ojcem jego rodu była gra o niemieckim tytule Die Siedler.



Brytyjski Eidos miał to szczęście, że przejął firmę Core Design, która pracowała akurat nad Tomb Raiderem. Ale to tylko początek fascynującej historii, opisywanej na ośmiu stronach Pixela.

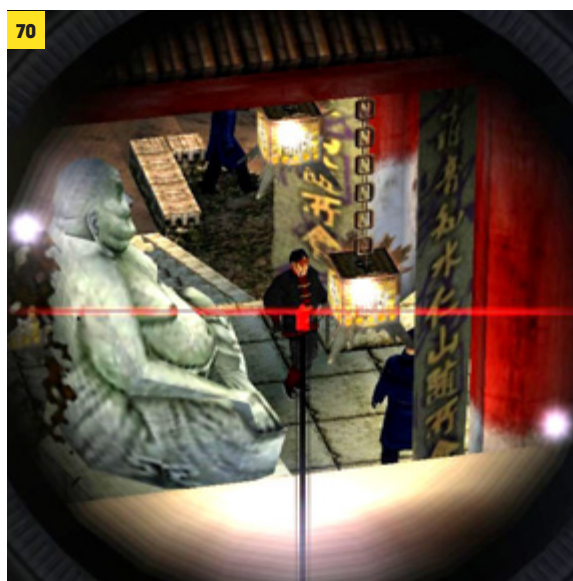


Najlepsza gra w amigowym świecie, obiekt westchnień posiadaczy ośmiobitowców oraz Atari ST. Alien Breed miał atmosferę jak z „Obcego”.

Wydawało się, że Agent 47 ostatecznie umarł wraz z kryzysem w IO Interactive w 2017 roku. Ale gładko ogolony zabójca okazał się w realu tak samo żywotny, jak w grach. Oto pełna historia Hitmana!



Spotkaliśmy się z Chipem Morningstarem z dawnego Lucasfilm Games, żeby zapytać go o SCUMM, a zwłaszcza o pierwszą w dziejach grę sieciową z grafiką – projekt Habitat.



ŚREDNIOWIECZE

OSADNICY I ICH LOSY

Jedną z gier, które przeddefiniowały pojęcie komputerowych strategii 4X, narodziła się w 1993 roku w niemieckim studiu Blue Byte. Choć ścieżka do sukcesu została wydreptana niemal natychmiast, to utrzymanie osadników przy stałym dopływie zasobów okazało się już znacznie trudniejszym zadaniem.

■ Voyager

The Settlers nie zostało wycięte z szablonów modnych w latach dziewięćdziesiątych strategii turowych. Daleko odbiega też od stylu rozgrywki wyznaczonego przez Dune II - matki wszystkich RTS-ów. Mimo wszystko Settlers jest grą strategiczną rozgrywaną w czasie rzeczywistym, jednak bliżej Osadnikom do dziś nieco zapomnianego Popoulousa, Powermongera i... SimCity.

Wśród inspiracji, które przyczyniły się do powstania The Settlers, Volker Wertich wymienia również Little Computer People, czyli 8-bitowego przodka Simów. I rzeczywiście, Settlersi trochę tacy są: małutcy, kolorowi, zabiegani (odgrywiają łącznie 25 ról, a wyróżniają się kolorowymi główkami o wielkości 5 na 5 pikseli). Tylko że zamysł stojący za strategią, którą zrealizowano w zaledwie dwa lata, jest znacznie większy niż mogłoby to wydawać się na pierwszy rzut oka. Rzeczywiście, gracz nie ma bezpośredniego wpływu na ruch jednostek poruszających się po planszy. Nie ma szans kierować bataliami,

decydować o przeniesieniu robotników z miejsca na miejsce. Decyduje za to o położeniu budynków i dba o połączenie ich wszystkich trasami, umożliwiającymi ruch jednostek. Samo budowanie struktury miniaturowego państwa osadników jest fascynujące. Dobrze rozplanowane imperium zmienia się w tętniący życiem organizm pełen krwinek w różnokolorowych czapeczkach. I właściwie można by tak ścierać się z przeciwnikami o strefy wpływów (wyznaczone przez paliki i budynki strażników) w nieskończoność, gdyby nie jeden zabieg ograniczający pole rozgrywki: mapa oryginalnych Settlersów jest zawinięta na kulistej płaszczyźnie i właściwie... bardzo mała. W efekcie wszystko prowadzi do nieuchronnych konfliktów, walki o przestrzeń i zasoby, w klimacie średniowiecznych zamczysk i zabudowań. Powtórzmy jeszcze raz: nie da się prowadzić batalii bezpośrednio. Losy potyczek są uzależnione od infrastruktury miniaturowego państwa.

Niezwykła, pomysłowa gra strategiczna Volkera Werticha zadebiutowała na Amigach w 1993 roku (pierwotnie w wersji niemieckojęzycznej, wydanej 30 czerwca). Rok później wylądowała na ekranach PC (jako port zbudowany na bazie kodu z Amigi). W pewnym sensie The Settlers to gra przełomowa, bo na zwykłej Amidze 500 oddawała do dyspozycji jednego gracza 8192 osadników, a na A1200 dało się kontrolować nawet dwukrotnie więcej wirtualnych bytów. Łącznie w rozgrywce, prowadzonej z trzema przeciwnikami, na polu walki teoretycznie może przebywać nawet 65535 osadników. Nic dziwnego, że tak złożona mechanika została





natychmiast świetnie oceniona (większość not powyżej 90 procent), a gracze pokochali Osadników. Do końca 1998 roku sprzedano ponad 400 tysięcy kopii gry. Nieco słabsze noty recenzenci przyznali edycji PC, tu jednak do niższych ocen przyczyniła się i nieco bardziej uboga oprawa dźwiękowa i większe oczekiwania ze strony rynku nasyconego grami strategicznymi. Istnieje nawet nieoficjalne, polskie tłumaczenie amigowej edycji Settlersów.

Pomysł na rozwinięcie gry strategicznej wokół sieci powiązanych ze sobą ścieżek i połączeń oznaczonych flagami okazał się kluczowy dla The Settlers. Został on wykorzystany w kontynuacji gry, The Settlers II: Veni, Vidi, Vici, wydanej w 1996 roku. Podtytuł wskazuje na zmianę stylistyki gry, w której to Rzymianie stają się głównym elementem kampanii rozgrywanej przez gracza (w trybie Free Play można było również pokierować innymi nacjami: Nubijczykami, Japończykami i Wikingami). Kontynuacja Settlersów wyładniała, poprawiono właściwie większość niedociągnięć jedynki, na dodatek w wyższej rozdzielczości łatwiej było zapanować nad niewielkim państwem, które powierzono nam pod kontrolę. Po dwóch latach sprzedaży Blue Byte mógł ogłosić kolejny sukces: sprzedano



SETTLERS ZBUDOWANO NA PROSTYM POMYŚLE. KOLEJNE CZĘŚCI OSADNIKÓW RZADKO JEDNAK MOĞY SIĘ RÓWNAĆ Z PIERWSZĄ GRĄ Z SERII.

600 000 kopii The Settlers II. Warto odnotować, że nadzór nad rozwojem drugich Osadników powierzono szefowi Blue Byte, Thomasowi Hertzelrowi, odsuwając od prac nad grą jej głównego autora, Volkera Werticha, przemęczonego tymi małymi, kolorowymi ludzikami. Ten ostatni powrócił jednak do prac nad trzecią odsłoną serii właśnie pod wpływem popularności pierwszej i drugiej części. Tak narodziło się The Settlers III, które zobaczyliśmy na ekranach PC w 1998 roku. Niestety, zapadła decyzja, która pokrzyżowała plany na dalsze złote wieki Settlersów: z mechaniki rozgrywki usunięto najbardziej charakterystyczny element rozgrywki - ścieżki łączące budynki. Rolę kierownika powierzono sztucznej inteligencji postaci. Zabezpieczenie antypirackie, zgrabnie wkomponowane w The Settlers III, skutecznie psuło rozgrywkę, uniemożliwiając zebranie odpowiednich zasobów. Pomimo bardziej krytycznych ocen



niż w przypadku dwóch poprzednich części gra i tak odniosła komercyjny sukces: sprzedano ponad 700 000 kopii The Settlers III. Kto wie, czy przyczyniły się do tego trzy wyraziste nacje: Rzymianie, Egipcjanie i Azjaci, czy zaważyła przychyłność bogów, których w grze trzeba było przekonywać do siebie darami... Trzecia część Osadników była drugą i ostatnią odsłoną serii, przy której pracował jej pomysłodawca. Kolejne dokonania Volkera Werticha mogliśmy obserwować nieco później, przy okazji premier SpellForce i SpellForce II.

Tymczasem świetnie zarabiający na swoje utrzymanie Osadnicy wciąż byli na fali popularności i rosnących oczekiwań graczy. W nowym tysiącleciu fani serii dostali od Blue Byte The Settlers IV, grę, w której po raz pierwszy uwzględniono opcję zbliżania widoku. Tym razem boje toczyli Rzymianie, Wikingowie, Majowie i jakieś bliżej nieokreślone Mroczne Plemię. W jednym z dodatków dało się również pokierować Trojanami. Nie tylko zróżnicowano budynki i możliwości każdej z nacji. W grze wprowadzono także misje do wykonania. Wciąż nieobecne pozostały tak charakterystyczne dla początków serii ścieżki transportowe. Gra świetnie sprzedawała się w Niemczech (ponad 300 000 do 2002 roku), doczekała się też mobilnej edycji dla iOS, Symbiana i Androida.

Populous to jedno ze źródeł inspiracji, które wymienił Volker Wertich, tworząc Settlersów.

Volker



Die Settlers to gra rodzimie niemiecka, za której pierwotną formę odpowiada Volker Wertich. Zaryzykuję twierdzenie: geniusz kodu, który nawet na Amidze 500 pokusił się o animowanie jednocześnie tysięcy małych ludzików.

Champions of Anteria miał pierwotnie być kolejną, ósmą odsłoną serii, skończyło się na niezależnym od Settlersów tytule, który z Osadnikami wiele wspólnego nie miał.

Foundation: Amigowcy zawsze lubili Settlersów, choć nie mieli szczęścia do kolejnych części serii. Na pocieszenie właśnie dla Amig powstał projekt mocno wzorowany na mechanice rozgrywki Osadników.

Również noty przyznawane przez recenzentów dawały Blue Byte (właśnie przejmowanemu przez Ubisoft) duże nadzieje na kolejne części serii.

W 2005 roku Settlersi powrócili w grze Heritage of Kings, po raz pierwszy odsłaniając swoje trójwymiarowe oblicze. Pojawili się też bohaterowie, tak by graczom łatwiej było się z kimś utożsamiać. Co więcej, po raz pierwszy wprowadzono w Settlersach opcję kierowania jednostkami bojowymi i bohaterami. To wszystko razem przesunęło klasyczną strategię ekonomiczną w stronę modelu bliższego innym tytułom RTS. Oceny krytyków i wyniki sprzedaży wykazały jednak, że nie na takich Settlersów oczekiwali gracze. Rok później zdecydowano się na powrót do korzeni i odkurzenie The Settlers II w edycji 10th Anniversary. Świat na chwilę drgnął w posadach we właściwą stronę i sprawił, że trasy ruchu pracowitych osadników powróciły do łask, choć forma gry zmieniła się: po raz pierwszy mogliśmy oglądać Settlersów II w trójwymiarowej oprawie graficznej.

Rok 2007 powitał Settlersów w nowej odsłonie - The Settlers: Rise of an Empire właściwie kontynuuje motywy rozgrywki z Heritage of Kings, wprowadzając wskaźnik szczęścia osadników, którzy - źle zarządzani - mogą wywołać bunt. Na rozgrywkę i zbieranie zasobów ma również wpływ zmiana pogody. Po raz pierwszy zobaczyliśmy również, że Osadnicy mają różną pleć...





Zróznicowanie rozgrywki mieli zapewnić także rycerze o unikatowych umiejętnościach. Wyszło, jak wyszło – Rise of Empire daleko było do pierwszych odsłon serii. I ta, VI już część przygód osadników ostatecznie została pokonana przez recenzentów i spadającą sprzedaż. W 2008 roku powstał Rise of Cultures – kontynuacja wydanej kilka lat wcześniej The Settlers II: 10th Anniversary, opublikowana wyłącznie na rynku niemieckim. Wyjątkowo w tej edycji można było zagrać Szkotami, Bawarczykami lub (znanymi już z poprzednich edycji) Egipcjanami. Dużą dawkę nadziei na nową, lepszą przyszłość Settlersów przyniosła The

SETTLERS TO ŚWIETNE ŹRÓDŁO INSPIRACJI DLA TWÓRCÓW GIER STRATEGICZNYCH POCZĄWSZY OD LAT DZIEWIĘDZIESIĄTYCH.



Settlersach wciąż pozostały w myślach graczy. Do dziś można jeszcze odnaleźć projekty takie jak Free Serf, będący grą bazującą na plikach The Settlers II, czy opensource'owy Widelands inspirowany mechaniką Osadników. Posiadacze Amig mogą być dumni z wydanego w 1998 roku Foundation: to klasyczne Settlers na sterydach, działające na maszynach z układami AGA lub kartami graficznymi.

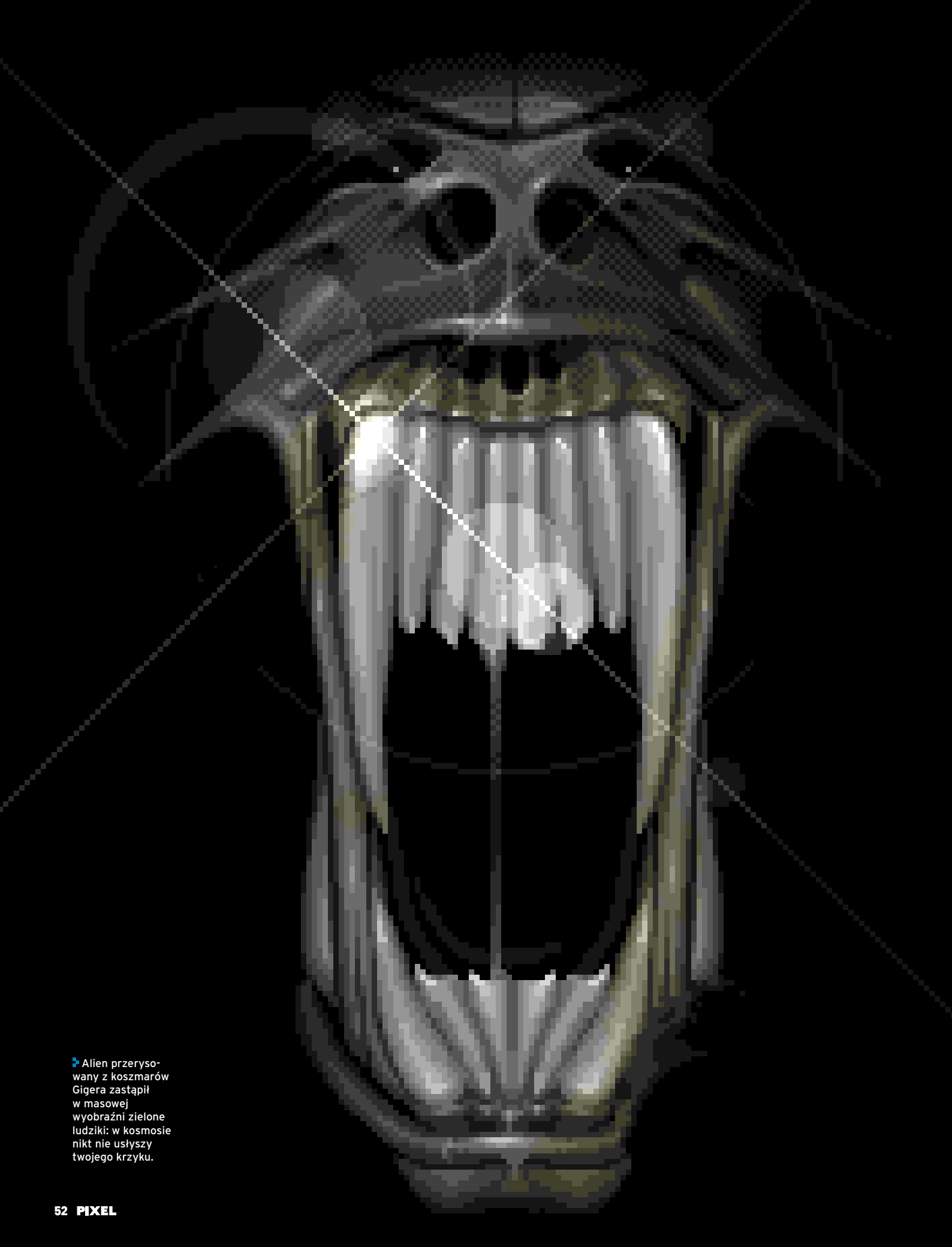
Rynek gier dla PC jest oczywiście jeszcze większy, stąd i dziesiątki prób podrobienia mechaniki lub elementów rozgrywki z Settlersów. Jeśli wciąż brak nam klasycznych Osadników, warto zwrócić uwagę na serię Anno (1401/1701/2017/Online), Tropico lub dać szansę Emperor: Rise of the Middle Kingdom, Grand Ages: Rome, CivCity: Rome i Caesar IV. A może, sięgając po klasyków gatunku: From Dust Erica Chahiego z 2011 roku, bądź wydany w tym samym roku Immortal Cities: Children of the Nile? Najnowsze gry, których wybór warto rozważyć, jeśli kiedykolwiek interesował nas los osadników, to Banished, zeszłoroczny Stronghold Kingdoms oraz dwie nowości: dostępny we wczesnym dostępie polski Driftland oraz recenzowany kilka stron wcześniej Northgard. ■

🏰 Powtórka z Settlers II wydana jako 10th Anniversary Edition umożliwiła młodszemu graczom obejrzenie świata Osadników w trzecim wymiarze.



Najnowszym tytułem nawiązującym do najlepszych wzorców klasycznych strategii RTS jest Northgard – gra osadzona w świecie wikingów i mitologii nordyckiej. Polecamy!





Alien przerysowany z koszmarów Giger'a zastąpił w masowej wyobraźni zielone ludziki: w kosmosie nikt nie usłyszy twojego krzyku.

ALIEN BREED

Kosmiczni marines walczący z nieludzkimi obcymi w ciasnych korytarzach bazy na innej planecie – chyba żadne dzieło nie miało takiego wpływu na gry komputerowe jak film „Aliens”. Z klasycznego akcyjniaka SF czerpało wielu, ale niewielu w tak otwarty sposób jak Team17 w jednej z najlepszych gier świata – Alien Breed.

■ Michał R. Wiśniewski

Historycy gier mają dziś łatwe pozornie zadanie: dostęp do niesamowitej ilości informacji, od wywiadów z twórcami, którzy chętnie wspominają dawne czasy, przez dostęp do różnych wersji gier, analizy pisane z punktu widzenia programistów, udostępnione kody źródłowe po archiwa pełne dawnych recenzji.

Wydaje mi się jednak, że w tym wszystkim brakuje jednej, najważniejszej rzeczy: zapisu uczuć. Bo przyczytna, dla której jakąś grę uważam za najlepszą na świecie, umyka czasem

szkiełku i oku. Żeby odkryć tajemnicę miłości do starej gry, nie robiącej dziś wrażenia na wyrosłej na nowych produkcjach młodzieży, trzeba zrozumieć cały kontekst, w którym się pojawiła, uczucia, które wzbudziła jakimś detalem dziś łatwym do przeoczenia. W Alien Breed, produkcji kultowego brytyjskiego studia Team17 wydanej na Amigę w 1991 roku, zakochałem się od pierwszego poziomu.

Fabula jest prostsza niż fabuła Doom. Oto w 2191 (czyli 200 lat po wydaniu gry), w czasach, gdy ludzkość kolonizuje kosmos, dwóch komandosów przylatuje do odległej bazy. Na miejscu okazuje się, że została

opanowana przez tytułową „obcą rasę” – obcych wyglądających jak, no jak, no jak obcy z „Aliensów”. Nie ma się więc co zastanawiać, trzeba strzelać i to we wszystkie strony, bo widok jest z góry. Ciasne korytarze tworzą labirynt, w którym trzeba szukać kluczy do zamkniętych drzwi, terminali i windy, pozwalającej dostać się na kolejny poziom.

Ale na razie jesteśmy na pierwszym poziomie, na samym początku gry, a ja jestem zachwycony. Zachwycony w dokładnie ten sam sposób, w jaki byłem zawsze rozczarowany pierwszym levellem Doom. Port kosmiczny, tak? Dopiero co przyleciałem, wysiadam... i gdzie właściwie jestem? Czym przyleciałem?





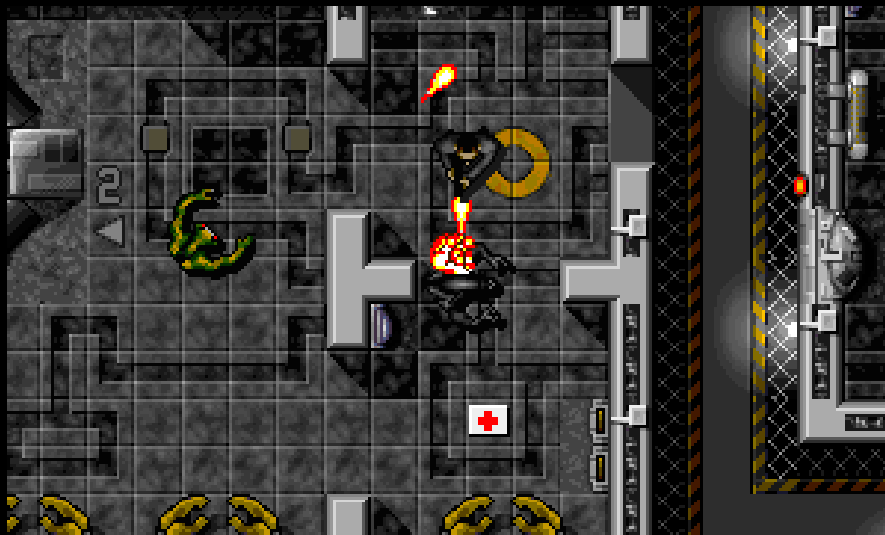
Port kosmiczny z pierwszego Doom'a wygląda jak różne rzeczy, ale nie jak port kosmiczny. Tymczasem Alien Breed rozpoczyna się w doku, obok kosmicznego myśliwca. Prosta sprawa, zwykły pikselowy rysunek z małą animacją wylotów z silnika odrzutowego, ale jak ustawia całą narrację! Naprawdę poczułem - wtedy, na początku lat dziewięćdziesiątych - że to się dzieje naprawdę. Zawsze lubiłem takie drobiazgi, jak wrak kosmosolotu - dosłownie kupka monochromatycznych pikseli - w Starquake, bo właśnie one sprawiały, że czułem się traktowany poważnie przez twórców gry.

WI TAJCIE W NASZEJ BAZIE

Alien Breed swoje oczywiste ograniczenia (techniczne i budżetowe) nadrabia elementami realizmu: kosmiczna baza wygląda jak kosmiczna baza, co wcale nie było takie oczywiste w ówczesnych strzelankach (wystarczy wspomnieć oniryczne pejzaże współczesnego grze Turricana czy nawet odczapistyczność wspomnianego Doom'a). Wyłożona kafkami, pokryta gąszczem kabli, z systemem

System terminali Intex pozwala oglądać mapę poziomu, kupować broń i dodatki, a także rozerwać się przy partyjce Ponga.

Apteczki i kredytyki - podstawa przetrwania. Niczym w „Luna to surowa pani” Heinleina - w kosmosie za wszystko się płaci.



DWÓCH KOMANDOSÓW I WYMARŁA ODLEGLA BAZA KOSMICZNA OPANOWANA PRZEZ TYTUŁOWĄ OBCĄ RASĘ – NAWET DOOM MIAŁ BARDZIEJ SKOMPLIKOWANĄ FABUŁĘ.

wentylacyjnym prezentowanym przez obracające się wentylatory. Wszystko utrzymane w szarości, na tle której przepięknie odcinało się niebieskie światło oznaczające niosącą zbawienie windę. I to jest znów coś, co trudno wytłumaczyć. Wciąż jednak pamiętam to uczucie satysfakcji płynącej z oglądania tego prostego połączenia szarzyzny i neonowego niebieskiego, które wielokrotnie - mniej lub bardziej - naśladowałem we własnych obrazkach dłubanych w Deluxe Paint. A gdy włączał się alarm i wszystko tonęło w czerwieniach... O rany, to było takie dobre! Jednym z ciekawszych pomysłów było rozwiązanie systemu power-upów. Gdy inne gry pozwalały zbierać broń i ulepszać, tutaj należało zbierać kasę, za którą kupowało się niezbędne wyposażenie w specjalnych terminalach Intex Computer System. Lepsza broń, pancerz czy nawet klucze, gdy wciąż na drodze stoją nam zamknięte drzwi. A dodatkowo na intexowym terminalu można było sobie zagrać w klon Ponga.

MAŁE STUDIO

Gra wymagała 1 MB RAM (gołe Amigi 500 miały tylko 512 kilobajtów) i zajmowała dwie dyskietki.



Trzecią zajmowało intro. Podobny zabieg Team17 zastosuje później w platformówce Superfrog. Tylko o ile animacja Erica Schwartza o księciu zamienionym przez czarownicę w żabę jako tako się broni po latach, tak otwarcie Alien Breed wygląda, cóż, pokraccie. Z jednej strony jest tam całkiem niezła animacja lądującego statku kosmicznego, z drugiej - koszmarne komiksowe rysunki. Na szczęście grę można odpalić od razu z drugiego dysku. Zupełnym kontrastem są napisy końcowe Special Edition z 1992 roku, w których twórcy tłumaczą się, że nie będzie żadnej animacji na koniec, ponieważ woleli to miejsce poświęcić na zawartość gry, poza tym są małym niezależnym studiem i proszą o wyrozumiałość.


Alien Breed to dzieło programisty Andreasa Tadica, grafika Rico Holmesa i muzyka Allistera Brimble'a.

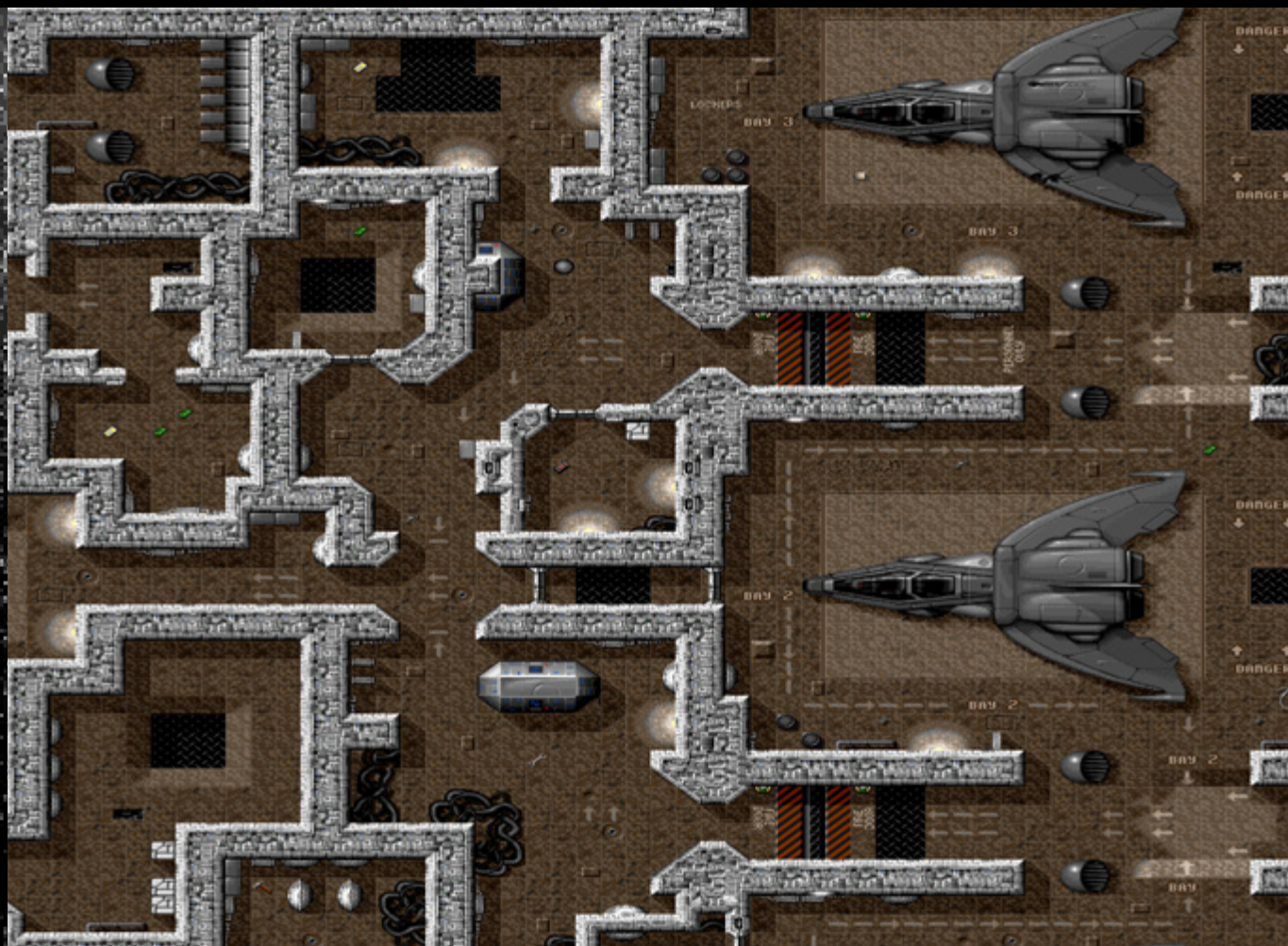
TEAM17 POROZUMIAŁ SIĘ Z 20TH CENTURY FOX W SPRAWIE INSPIRACJI SERIĄ ALIENS. DOSTAŁ ZGODĘ POD WARUNKIEM, ŻE NIE POWSTANIE EKRYNIZACJA GRY.

Pracowali wcześniej w firmie 17-Bit tworzącej dema i software public domain. W 1990 trio funkcjonowało jako Team 7. Pod tym szyldem ukazało się Miami Chase, samochodowe wyścigi z widokiem z góry wydane przez Codemasters. To właśnie na tej grze grupa przećwiczyła techniczne aspekty (sprite'y, scrolling), które umożliwiły stworzenie Alien Breed. Pod koniec 1990 do grupy dołączył Martyn Brown, który wcześniej pracował z nimi w 17-Bit. Powstał Team17, który postanowił tchnąć nieco życia w klasyczne gatunki gier arcade. Przyszłość pokazała, że mu się udało: Super Stardust czy Worms przeszły

do historii arkadówek. Ale to temat na inną opowieść.

Alien Breed wyglądał jak skrzyżowanie Aliens i Gauntlet, automatowej gry fantasy dla czwórki graczy, chociaż tu można było grać najwyżej we dwójkę. Rico Holmes podczas projektowania gry inspirował się jednak innymi tytułami: Laser Squad z ZX Spectrum i Paradroid z C64. Co do podobieństwa do filmów Ridleya Scotta i Jamesa Camerona, nie było problemu. Studio dogadało się z wytwórnią 20th Century Fox i otrzymało zgodę na stworzenie gry pod warunkiem, że nie powstanie jej ekranizacja. Z filmami łączy grę jedna

 Ponad ćwierć wieku później ten myśliwiec ciągle łechce mój ośrodek mózgu odpowiedzialny za docenianie ładnych rzeczy.



**TEAM17 POSTANOWIŁ ODŚWIEŻYĆ
KLASYCZNE GATUNKI GIER.
ALIEN BREED, SUPER STARDUST CZY
WORMS PRZESZŁY DO HISTORII.**

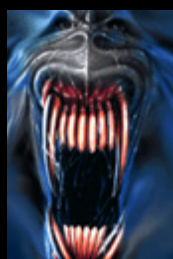
ciekawostka - inspirowane głosem komputera Mother z Obcego charakterystyczne komunikaty z Alien Breed nagrała prawdziwa matka - mama Allistera Brimble'a, Lynette Reade, która, tak się złożyło, miała wykształcenie aktorskie. Głosy ginącym alienom podłożyły natomiast... małe kotki.

HORROR TRWA

Sukces Alien Breed sprawił, że w 1992 roku powstała jego bardziej dopieszczona wersja (wspomniana wcześniej Special Edition z dodatkowymi etapami), zaś w 1993 pełnoprawny sequel Alien Breed II: The Horror Continues. Statki kosmiczne w dokach? Tu na powierzchni planety stały buldożery,

☛ To tylko obrazek przerywnikowy - na trójwymiarowego Alien Breeda trzeba było poczekać.

Moc Amigi



Każda kolejna część rozwijała się wraz z Amigą. Alien Breed II korzystał z układów AGA, Tower Assault z napędu CD-ROM, a Alien Breed 3D realizował marzenie o Doomie na Amidze.



to uczucie zwiedzania prawdziwych instalacji jeszcze się pogłębiło. Zmieniono design wielu detali i bardziej je dopracowano. Gra ukazała się zresztą w dwóch wersjach: na Amigi 16-bit i 32-bit, wyposażone w nowe układy graficzne AGA. Gra w 256 kolorach była piękna, ale i jej skromniejszy odpowiednik dawał radę.

W 1994 roku powstał ostatni dwuwymiarowy sequel - Alien Breed: Tower Assault. Tytułową wieżę opanowaną przez obcych można było przejść na różne sposoby (podobno 256 kombinacji). Pojawiły się też nowe rozwiązania graficzne. O ile w Alien Breed II były to zmiany estetyczne, tutaj udało się stworzyć nowe efekty, jak klimatyczne pograżone w półmroku poziomy, które trzeba zwiedzać z latarką. Co ciekawe, gra

rozpoznaje, na jakim sprzęcie jest odpalona i dopasowuje do niego grafikę.

Wspomniałem o słabym intro pierwszej części - na jego biegunie stoją filmowe wstawki zrealizowane w wersji na Amigę CD32. Trójwymiarowe renderingi połączone z grą aktorską nieco się zestarzały, ale wtedy wydawały mi się bardzo, jak to mawialiśmy w latach dziewięćdziesiątych, cool. Gra ukazała się także na peceta. O ile wersja CD odpowiadała tej z Amigi, to wersja dyskietkowa była okrojona - zabrakło w niej na przykład elementów nieliniowości.

DOOM NA AMIGI

W połowie lat dziewięćdziesiątych, w czasach gdy chwała Amigi zaczęła przemijać, obsesją twórców gier stało się zrobienie amigowego odpowiednika



☛ Estetyka z początku lat dziewięćdziesiątych, ograniczona liczbą kolorów. Czerwień kontrastuje z szarzystą i pojawiają się obowiązkowe czarno-żółte pasy.



➦...i Alien Breed II z epoki AGA - fantastyczne struktury w stylu grafik Chrisa Fossa.

ALIEN BREED 3D, AMIGOWA ODPOWIEŹ NA DOOMA, Z GŁÓWNĄ SERIĄ MIAŁ W ZASADZIE WSPÓLNY TYTUŁ. PRACOWAŁA NAD NIM OSOBNA EKIPA POD WODZĄ ANDREW CLITHEROE'A.




➦ W starych dobrych czasach, żeby zadać sztyku, wystarczyło wyrenderować gładką kulkę.

Dooma czy choćby Wolfensteina - gier, które zrewolucjonizowały granie na pecetach. Architektura Amigi, tak doskonale sprawdzająca się przy dwuwymiarowych platformówkach i strzelankach, nie była przystosowana do gier 3D wymagających dużej mocy procesora.

Jedną z takich prób był Alien Breed 3D z 1995 roku, który z główną serią miał w zasadzie wspólny tytuł. Pracowała nad nim osobna ekipa pod wodzą Andrew Clitheroe'a, a sama gra nie przypominała swoich dwuwymiarowych poprzedników. Wyglądała raczej jak tańszy, cieższy Doom. W wywiadzie dla Retro Gamera Andrew przyznał się zresztą, że parę tekstur ściągnął sobie z pecetowego hitu. Co za ironia historii - jeszcze parę lat wcześniej twórcy pecetowej platformówki Duke Nukem kradli elementy grafiki z amigowego Turrificana, a teraz układ sił zmienił się kompletnie. Alien Breed 3D był daleki od doskonałości, ale w swojej dziedzinie okazał się komercyjnym sukcesem. Na tyle, że powstał jego sequel - Alien Breed 3D: Killing Grounds. Ambitny projekt, który miał mierzyć się nie tylko z Doomem, ale i z Quake. Pełen ciekawych pomysłów (jak obcy reagujący na dźwięk), które nie przebiły się do publiczności z jednego prostego powodu - gołe 32-bitowe Amigi ledwo sobie radziły,

a nawet dopalacze mało dawały. Czaszki Amigi przeminęły. Kolejna część miała ukazać się na PC, ale projekt w końcu nie został zrealizowany.

YCIE PO MIERCI

Poprzednia generacja konsol (PS3, Xbox 360) przyniosła mały renesans gier arcade. W nowej wersji powrócił na przykład Super Stardust. Wrócił też Alien Breed. Doczekał się nie tylko bardzo ładnego remaku na platformy mobilne i konsole, ale także rebootu. W 2009 roku ukazał się Alien Breed Evolution na Xboxa 360, a rok później Alien Breed Impact, jego poprawiona wersja na PS3 i PC. W 2010 wyszły kolejne odcinki - Alien Breed 2: Assault i Alien Breed 2: Descent. Izometryczne strzelanki w trójwymiarowym środowisku (gracz może obracać kamerą) przeniosły ideę klasycznego Alien Breed w nowe czasy. Jednym ze znaków czasu było znaczne rozbudowanie fabuły. Ale teraz nie robiło to już na mnie takiego wrażenia jak dwadzieścia lat wcześniej, gdy do zbudowania historii wystarczyło narysować kosmiczny myśliwiec w doku. 

PRADZIAD MUL

O tym, jak 33 lata temu zaczął pod banderą Lucasfilm Games pisać wciąż otoczony tajemnicą projekt Habitat, **Chip Morningstar** opowiada Piotrowi Mańkowskiemu.

P Co było pierwsze: SCUMM czy pomysł na Habitat? Habitat. Zaczęliśmy go z Randym Farmerem rozwijać od 1985 roku. To ja byłem szefem projektu i mimo że w Lucasfilm Games wszystko zwykle powstawało na zasadzie współpracy, mieliśmy tutaj pełne pole do popisu. Początkowo nie myśleliśmy o wirtualnych światach, lecz zależało nam na poszerzeniu pola gry w stosunku do ukazujących się na rynku tytułów. Zaczęliśmy dyskutować o istocie projektu i doszliśmy do porozumienia, że gra powinna być jak najbardziej responsywna, to znaczy znajdować odpowiedzi i reakcje na najróżniejsze zachowania gracza. Poza tym powinna zawierać otwarte zakończenie. Wtedy też definiowaliśmy pojęcie open worlda, czując, że gra marzeń musi mieć jak najmniej ograniczone środowisko do poruszania się i zapewniać komunikację pomiędzy osobami chcącymi w nim uczestniczyć.

P Ale jak rozumiem, to wciąż było pracowanie nad prototypem czegoś, co dopiero się kształtowało. W którym momencie nastąpił przełom? Odwiedził nas dyrektor generalny Commodore Marshall F. Smith i zdradził, że szykuje na Święta topowy

gadżet do C64, jakim miał być modem 1650. Firma zainwestowała też w Quantum Link, czyli stworzony w listopadzie 1985 roku amerykańsko-kanadyjski serwis sieciowy dla C64 oraz C128. Nasz ówczesny szef Steve Arnold przystał na propozycję Smitha, bo dostrzegał w tym także możliwość, że ludzie będą dzięki temu systemowi mogli kupować coś prosto ze swoich domów - na przykład gry Lucasfilmu. Rozpoczęły się negocjacje, które ostatecznie zakończyły się kontraktem na realizację Habitatu. W grudniu projekt ruszył z kopyta. Intensywne prace trwały przez kilka miesięcy. Tylko zauważ pewną różnicę, bo SCUMM zrodził się poniekąd oddolnie, jako potrzeba dla naszych własnych produkcji, a Habitat powstawał jako zewnętrzne zamówienie, co w pewien sposób zdefiniowało jego los. Nie wszystko zależało tutaj od nas.

P Noah Falstein powiedział mi, że głównym powodem problemów Habitatu stał się koszt jego użytkowania, a dokładniej opłaty za połączenia sieciowe. Po części tak, ale Quantum Link był relatywnie tanią usługą w tamtym czasie - płaciło się 3 dolary za godzinę włączenia online. Koszt nie był tutaj decydującym czynnikiem.



❏ Habitat działała na małych laptopach - gdyby to zobaczyli ludzie sprzed trzech dekad, pewnie by padli z wrażenia.



❏ Commodore 128 został zaprezentowany na początku 1985 roku. Powstało kilkadziesiąt wyłącznych edycji gier na tę platformę.

TIPLAYERA



✦ Wielu producentów gier uważało C64 za najbardziej perspektywiczną maszynę, jeśli chodziło o możliwość zarobku na własnych produktach.



✦ Komputer FM Towns pojawił się w Japonii pod koniec lat osiemdziesiątych. Miał być stylizowanym pecetem, ale nie zyskał popularności. Z tego powodu dzisiaj za pełen zestaw trzeba na aukcji internetowej zapłacić nawet 1500 dolarów.

“

DYREKTOR GENERALNY COMMODORE MARSHALL F. SMITH ZDRADZIŁ, ŻE SZYKUJE NA ŚWIĘTA TOPOWY GADŻET DO C64, JAKIM MIAŁ BYĆ MODEM 1650.



“ Z DZIWNEGO PROGRAMU PRZEZNACZONEGO DLA GRUPKI FASCYNATÓW PRÓBOWANO UCZYNIĆ RZECZ DOSTĘPNĄ DLA CAŁEJ RODZINY.

Ludzie testujący Habitat na bardzo wczesnym etapie byli zachwyceni naszą grą. Szkopuł tkwił w tym, że Quantum Link nie miał właściwie żadnego marketingu. Utrzymanie serwerów sporo kosztowało, natomiast nie było chętnych ani planu, jak dalej rozwijać cały ten biznes. To, co mówię, stanowi oczywiście opowieść mającą usprawiedliwić los Habitatu. Przez dwa lata pracowaliśmy nad optymalizacją programu na serwerach, a jednocześnie wreszcie udało się zmienić pozycjonowanie Habitatu. Z dziwnego programu przeznaczonego dla grupki fascynatów - później podobnie przedstawiano Maniac Mansion - próbowano uczynić rzecz dostępną dla całej rodziny. Z kosmicznych awatarów, które występowały pierwotnie w Habitacie, wyewoluowały ludzkie sylwetki. Gdy wreszcie mieliśmy pełną wersję, okazało się, że Quantum Link znajduje się w fazie związania się...

P Zaczekaj, czyli Habitat w końcu się ukazał w jakimś zakresie w USA? Była finalna wersja? Istniała skończona, gotowa do użytkowania wersja. Jednak, jak mówiłem, usługa umożliwiająca jego działanie praktycznie przestała istnieć. Quantum Link został wchłonięty przez America Online. W drugiej połowie lat osiemdziesiątych rynek C64 zaczynał się kurczyć, zaś wschodzącym rynkiem stawało się PC i to w nie chciała inwestować America Online. Przypomnę jednak jeszcze raz całą chronologię. Program został skończony wiosną 1986 roku. Od jesieni do lata kolejnego roku trwały testy. Habitat miał w tym momencie problemy z wydajnością, jednak w styczniu 1988 roku

został wypuszczony na C64 w nieco zredukowanej wersji jako Club Caribe.

P Czyli jednak formalnie się ukazał!

Oczywiście, i ludzie grali aż do całkowitego wyłączenia serwerów, co nastąpiło w okolicach 1991 roku. Co więcej, popularność nie była wcale taka mała. W jednej planszy mogło co prawda przebywać jedynie sześciu użytkowników, jednak w pewnych dniach w całym świecie funkcjonowało naraz nawet 15 tysięcy użytkowników.

P LucasArts w trochę niezrozumiały dla mnie sposób pogrzebał całą tę historię, a przecież to był wspaniały, pionierski projekt. Dzisiaj zresztą powraca...

Zanim o tym opowiem, niezbędna jest szczypta historii. Lucasfilm licencjonował Habitat japońskiej firmie Fujitsu po to, by ta mogła wypuścić go na lokalnym rynku. Zrobili własną wersję na komputerze FM Towns, funkcjonującą przez kilka lat, a potem zdecydowali, żeby przenieść też biznes do USA. Wynajęli więc mnie oraz Randy'ego jako konsultantów i sprawdzali, czy jest to możliwe od strony prawnej. W końcu wykupili całe prawa do Habitatu i tutaj masz odpowiedź na pytanie, dlaczego LucasArts nie wypowiadał się nigdy szerzej na ten temat. Po prostu ten projekt od pewnego momentu nie był już jego. Fujitsu planowało rozwinąć naszą oryginalną ideę do czegoś, co nazwali WorldsAway, jednak była już druga połowa lat dziewięćdziesiątych, nadchodziła Ultima Online



☒ Korzystanie z Quantum Link kosztowało 9,95 dolara miesięcznie plus około 3 dolary za każdą spędzoną godzinę w sieci.



☒ W 1986 roku, na prawie równą dekadę przed eBayem, Quantum Link wdrożył pionierski sieciowy system aukcyjny.



☛ Wygląd postaci w Habitat nie odbiegał od tego, co Lucasfilm Games wdrażało równoległe w swoich grach przygodowych.

i pomysł sprzed dekady nie wydawał się już tak świeży. Po latach razem z Randym zwróciliśmy się do Fujitsu o możliwość wypuszczenia Habitatu jako open source i uzyskaliśmy zgodę. Dowcip polegał na tym, że Habitat miał odniesienia do bibliotek Quantum Link, do których prawa posiada America Online. Skontaktowaliśmy się więc i z nimi. Oni zaczęli to trawić, a ponieważ dla nikogo nie stanowiło to priorytetu, sprawa się ślimaczyła. Randy w końcu się wkurzył i zaproponował przepisanie fragmentu kodu, żeby program mógł korzystać ze współczesnego serwera. No i dzisiaj dzięki stronie neohabitat.org można się ponownie przenieść do stworzonego przez nas ponad trzy dekady temu wirtualnego świata. Co prawda jest to ciągle stan „work in progress”, ale można sprawdzić grę bez konieczności posiadania C64, na pecenie.

P Powiedz jeszcze na koniec o SCUMM, bo przecież miałeś duży udział przy jego powstawaniu.

Ron Gilbert przyszedł do mnie i zaczęliśmy dyskusję o istocie gier. Każda z nich składała się z dwóch zasadniczych części: grafiki i muzyki oraz części, którą on określał mianem „logiki”. Co ważne, owa część nie wymagała wielkiej mocy obliczeniowej, ponieważ były to zwykle proste komendy. Wpadł na pomysł, że napisać osobny skrypt do obsługi poleceń zamiast pisać „logikę” w standardowym asemblerze. Moim zadaniem stało się napisanie kompilatora, co zajęło mi całe trzy dni. Dzięki niemu możliwe było przekładanie prostych poleceń i zasad na język asemblera, stanowiąc ogromny skok naprzód w gamedevie.

**MOIM ZADANIEM STAŁO SIĘ
NAPISANIE KOMPILATORA,
CO ZAJĘŁO MI CAŁE TRZY DNI.
DZIĘKI NIEMU MOŻLIWE BYŁO
PRZEKŁADANIE PROSTYCH
POLECEŃ I ZASAD NA JĘZYK
ASEMBLERA, STANOWIĄC
OGROMNY SKOK NAPRZÓD
W GAMEDEVIE.**

Pracowałem wówczas nad Habitatem i tworzenie zrębów Maniac Mansion stanowiło jedynie dodatkową pracę, trochę na boku. W Lucasfilm Games wszyscy sobie nawzajem pomagaliśmy, więc zrobiłem to z chęcią. Z firmy odszedłem już w 1988 roku, zanim jeszcze przemianowała się na LucasArts. Pracowałem później dla wielu różnych podmiotów informatycznych, także dla Japończyków, ale Habitat pozostał w centralnym miejscu mego serca. Wtedy tworzyliśmy historię. ■

“

**CHIP DALEJ MIESZKA I PRACUJE W DOLINIE
KRZEMOWEJ. OBECNIE DZIAŁA DLA FIRMY
AMPERSAND W LOS GATOS, REKLAMUJĄCEJ SIĘ
HASŁEM „POSIADAMY SPRYTNY TEAM”.**

N I E R O 

Z W A Z 

N I  R O

M A N T

Y C Z N I





... czyli opowieść o gigantycznym sukcesie i spektakularnym upadku brytyjskiego studia Eidos.

Wojtek Kałużyński

Kręta korporacyjna historia kilkunastu lat istnienia Eidosu jest w pewien sposób typowa dla branży. Firma skazana na sukces, szastająca miliardami, celebrowana jako przykład kreatywności, ale i jako wzorzec metra modelu biznesowego. Jej długi upadek był naznaczony ostrymi zakrętami prowadzącymi, jak się wydawało, do nieuchronnego i ponurego końca. W końcu małżeństwo z rozsądku z rosnącym w siłę potentatem Square Enix, którego nikt się nie spodziewał, a które ocaliło nie tylko pokaźną spuściznę Eidosu, ale także sławę marki i częściową autonomię brytyjskiego studia.

WIEM, ŻE NIC NIE WIEM...

Firma Eidos Public Limited Company założona została w Londynie w 1990 roku. Nie miała nic wspólnego z grami, a specjalizowała się w kompresji wideo oraz nieliniowych systemach edycyjnych, zwłaszcza na zapomniane już dziś maszyny Acorn Archimedes - pierwsze na świecie mikrokomputery RISC. Dzięki zamówieniom rządowym, rozchwytywanym patentom, a także zleceniom od londyńskiej giełdy firma w błyskawicznym tempie się bogaciła. Wkrótce sama była już notowana na giełdzie, a ceny akcji stale rosły. Gdy jednak w 1994 roku zaprzestano produkcji Archimedesów, zastępując je komputerami RISC PC, przyszłość Eidosu stanęła pod wielkim

znakiem zapytania. Firma zaczęła szukać nowych źródeł zysku i rychło znalazła nową dla siebie dziedzinę. W pewnym sensie zgodną z nazwą. Eidos oznacza wszak w grece widzenie i postrzeganie, a w sensie filozoficznym poszukiwanie idealnego poznania. Nazwę firmy jej założyciele wzięli ze słynnej przypisywanej Sokratesowi sentencji „Wiem, że nic nie wiem”, która w greckim oryginale brzmiała „Óida oudén eidós”. Szefowie Eidosu skierowali zatem wzrok na branżę gier, wiedząc o niej jedynie tyle, że nic o niej nie wiedzą, poza tym, że być może na grach da się zarobić...

ZŁOTY INTERES

Szefowie Eidosu nie zamierzali zaczynać w branży gier od zera. Rozglądali się raczej za obytymi, dysponującymi kadrą i infrastrukturą studiami, które można by przejąć. Jako pierwsza na celowniku znalazła się niewielka, ale





✚ Lara Croft potrafiła wydobywać z krypt prawdziwe skarby dla Eidos.

SKALA SUKCESU SEKSOWNEJ ARCHEOLOG Z TALIĄ OSY PRZEROSŁA WSZELKIE OCZEKIWANIA.

uznana już firma Domark, najbardziej znana jako producent i wydawca takich tytułów jak Championship Manager czy Hard Drivin'. Obiecująca, ale niedoinwestowana firma zlokalizowana w dzielnicy Putney w Londynie została w 1996 roku przejęta przez Eidos razem z siedzibą i zespołem deweloperskim. Tak trafił do Eidosu Ian Livingstone - scenarzysta wielu gier i autor kilkunastu powieści fantasy. Będzie pełnił w nowej firmie różne funkcje, aż do odejścia w 2013 roku.

Po tym pierwszym przejściu nastąpiły kolejne. Dość spektakularne. Tak się złożyło, że w połowie lat dziewięćdziesiątych w kłopoty finansowe popadł jeden z największych brytyjskich wydawców epoki 8- i 16-bitowych komputerów, US Gold. Eidos zdecydował się w 1996 roku kupić podupadłą firmę, po czym całkowicie zlikwidował markę. US Gold miał w swoim portfolio wcześniej inkorporowany działający w Derby zespół rozwojowy o nazwie Core Design, pracujący

w pocie czoła nad action adventure z seksowną panią archeolog w roli głównej. Eidos, za radą Livingstone'a, doinwestował niewielkie studio i pozwolił włączonemu w nowe struktury zespołowi kontynuować prace pod dawną nazwą. Jak się okazało, była to zbawienna decyzja, która zapewniła nowej firmie, działającej już pod szyldem Eidos Interactive, gigantyczny sukces na samym starcie.

ERA TOMB RAIDERA

Z projektem opracowywanym przez Core Design pod kierunkiem Toby'ego Garda i Paula Howarda Douglasa szefostwo nowego koncernu wiązało pewne nadzieje. Jednak skala powodzenia wydanej w 1996 roku pod niepozornym tytułem Tomb Raider gry przerosła wszelkie oczekiwania. Biła ona wszelkie rekordy sprzedaży na wszystkich platformach. Sprzedała się w ponad siedmiu milionach egzemplarzy na samym PC. Na PlayStation i Saturnie sprzedaż była jeszcze większa. Jej bohaterka, Lara Croft, błyskawicznie zyskała status ikony. Stała się wręcz symbolem epoki Cool Britannia - popkulturowego ożywienia lat dziewięćdziesiątych.

Eidos, który w międzyczasie przejmował kolejne firmy, między innymi Simis i Big Red Software, właściwie z dnia na dzień stał się nie tylko rozpoznawalną marką, ale także tym jednym tytułem rozbił bank i zapewnił sobie źródło dochodów na całe lata. Kojarzenie Eidosu wyłącznie jako firmy, która stworzyła Larę Croft, byłoby oczywiście niesprawiedliwe. Koncern wydał przecież kilka innych tytułów, które odniosły sukces rynkowy i zdobyły uznanie krytyków,



✚ Eidos i Tomb Raider były prawie synonimem, co rzucało się w oczy niczym wydatny biust najbardziej emblematycznej postaci w historii gier.



✚ Targowe stoiska Eidosu czy to na ECTS, czy na E3, zawsze były największe, a eventy i imprezy organizowane przez brytyjskiego giganta - wypasione, bombastyczne na miarę snów o potęgde.



✚ Alfonso John Romero kosztownymi produkcjami swego studia Ion Storm, a zwłaszcza niesławną Daikatana, walenie przyczynił się do finansowego kryzysu Eidosu.



✚ Ian Livingstone, legendarny scenarzysta związany z Eidosem niemal od samego początku.



Legacy of Kain, czyli ożywcze tchnienie gotyckiego klimatu i scenarii.

łatwo jednak dostrzec dość bezpośrednią zbieżność między losami Eidosu i emblematycznej flagowej produkcji tej firmy.

Gra, która odniosła tak wielki sukces, musiała stać się serią. To było od początku oczywiste. Nad kolejnymi czterema częściami – Tomb Raider II (1997), Tomb Raider III (1998), Tomb Raider: The Last Revelation (1999), Tomb Raider: Chronicles (2000) – wciąż pracowała funkcjonująca na specjalnych prawach w ramach Eidosu ekipa Core Design. I każda kolejna część przynosiła krociowe zyski. Gry z serii sprzedawały się łącznie w ponad 58 milionach egzemplarzy, co czyni Tomb Raidera jedną z najlepiej sprzedających się serii gier wideo w historii. Do tego Eidos jako posiadacz praw do znaku handlowego zarabiał niemałe sumy na gadżetach, komiksach, książkach, reklamach, a w końcu i dwóch hollywoodzkich filmach z Larą Croft jako bohaterką: „Tomb Raider” (2001) oraz „Tomb Raider: Kolebka życia” (2003) z Angeliną Jolie w roli głównej. Filmy nie były wprawdzie zbyt udane, ale i tak przyniosły producentom prawie 500 milionów dolarów zysku.



Seria Blood Omen z Kainem – wampiryzm władcą krainy potępionych...



...i równoległa seria Soul Reaver z wampiryzm banitą Razielem złożyły się na jeden z najbardziej cenionych cykli firmowanych znakiem Eidos.

W drugiej połowie lat dziewięćdziesiątych twarz Lary Croft była wszędzie. Nie tylko w publikacjach dotyczących gier, ale w kampaniach reklamowych, prestiżowych czasopismach wszelakiej tematyki orientacji i na czołówkach magazynów biznesowych, które z niedowierzaniem śledziły rosnące w zawrotnym tempie ceny giełdowych akcji Eidosu. Między 1993 a 1999 rokiem wartość tych akcji wzrosła ponad 400-krotnie, co nie tylko uczyniło z brytyjskiego wydawcy jednego z potentatów branży, ale dało pozycję najszybciej rozwijającej się firmy na świecie.

ROMANTYCZNY BIZNES Z WAMPIRAMI

Wszystko szło świetnie. Eidos rozkwitał nie tylko pod względem ekonomicznym, ale i technologicznym, konceptualnym, deweloperskim. Firma wciąż inwestowała, poszukiwała nowych pomysłów. Przejmowała też nowe studia, między innymi amerykańskie Crystal Dynamics, które w 1996 roku wydało dobrze przyjętą przygodówkę Blood Omen: Legacy of Kain. Kolejne części cyklu zespół weteranów Segi pod wodzą Judy'ego

Lange'a tworzył już pod egidą Eidosu, który wykupił Crystal Dynamics, zachowując nazwę, markę i niejako autonomiczny status podmiotu zależnego.

Może właśnie dzięki szerokiemu marginesowi niezależności kolejne części serii Legacy of Kain ukazujące się między 1999 i 2003 rokiem dwie odsłony Soul Reaver – Blood Omen 2 i Defiance – święciły triumfy. Nie tylko dobrze się sprzedawały, ale były tytułami na swój sposób przełomowymi w gatunku przygodowych gier akcji, łącząc walkę, zagadki logiczne, elementy RPG z ciekawą fabułą i oryginalnymi bohaterami z wampirycznym Kainem na czele.

Takie pozostawianie twórcom swobody było elementem przyjętej przez Eidos filozofii. Firma nie poddała się do końca regułom rynku i uprawiała dość romantyczną wersję biznesu. Inwestowała nie tylko w produkcje dające nadzieję na zyski, ale także w tytuły eksperymentalne, niesablonowe, nowatorskie technicznie, koncepcyjnie czy artystycznie. Nie przypadkiem założyciel małej paryskiej firmy Quantec Dream, David Cage, znalazł pieniądze na produkcję gry z nowatorskim silnikiem wykorzystującym motion capture właśnie w Eidosie. „W tamtych latach każdy, kto tylko miał dziwny pomysł na grę, robił coś, czego wcześniej nikt nie próbował, a szukał pieniędzy, w pierwszej kolejności pukał do drzwi Eidosu. Tu były największe szanse na to, że to kogoś zainteresuje” – wspominał Cage. Za pieniądze Eidosu stworzył we własnym studiu grę Omikron: The Nomad Soul. I choć koszty produkcji nie zwróciły się nawet w połowie, szefowie Eidosu byli zadowoleni, bo technologia dawała perspektywę na przyszłość. Dlatego zaproponowali sfinansowanie kolejnej części.

DEUS EX MACHINA

W Eidosie uważano, że małe, niezależne zespoły autorskie działają w praktyce lepiej niż duże, trzymane w korporacyjnych ryzach. Pozostawiano więc wykupowanym i włączanym do swej sieci studiom sporą swobodę działania. Chętnie też inwestowano w tytuły tworzone przez deweloperów

całkowicie niezależnych. I to się wówczas sprawdzało, a firma stała się symbolem nie tylko biznesowego, ale i artystycznego sukcesu.

Pod szyldem Eidosu nie ukazało się może jakoś szczególnie wiele gier uznanych za wybitne, ale za to całkiem sporo tytułów interesujących, poszukujących. Sporo też seryjnych franczyz, które odniosły rynkowy sukces. Choćby przejęty w szedzie po Domarku Championship Manager wydawany przez Eidos od 1996 roku, czyli od piątej edycji, a produkowany niezmiennie przez Sports Interactive, założony przez autorów pierwowzoru Paula i Olivera Collyerów w piwnicy ich domu w angielskim Shropshire. Jakby nie patrzeć, najlepszy piłkarski menedżer wszech czasów rozwinął skrzydła i zdobył szlify pod protektoratem Eidosu, który w produkcję nie ingerował, a któremu za to seria przyniosła niebagatelny zysk.

Na swój sposób rewolucyjna była ciesząca się powodzeniem seria Commandos, wyprodukowana przez należąca do imperium Eidosu madrycką firmę Pyro. Pierwsza jej część została wydana w 1998 roku pod tytułem Commandos: Za linią wroga. Rok później ukazał się samodzielny dodatek Commandos: Zadania specjalne, a potem jeszcze Commandos 2: Ludzie odwagi (2002) i Commandos 3: Kierunek Berlin (2003). Nie sposób nie docenić znaczenia pomysłów Gonzalo Suáreza, który przekonująco wpisał akcje oddziałów specjalnych na terenach okupowanych przez państwa Osi w historyczne realia i zaimplementował sztuczną inteligencję na takim



poziomie, że wypełnianie misji stało się wyzwaniem godnym komandosa, a nie dziecięcą igraszką.

Kultowy status zyskała seria Thief produkowana przez studio Looking Glass z czasem przyłączone do imperium Eidosu. Pierwsza gra cyklu - Thief: The Dark Project (1998) stała się prekursorem gatunku pierwszoosobowych skradanek, łącząc elementy akcji, przygodówki i cRPG. Druga, wydana dwa lata później Thief 2: The Metal Age, ugruntowała pozycję gatunku, przynosząc Eidosowi nie tylko pieniądze, ale i młodojęcką sławę.

Ale bodaj najciekawszą i najważniejszą produkcją, która ukazała się pod egidą Eidosu w okresie prosperity, była wydana w 2000 roku pierwsza część cyklu Deus Ex, w rewolucyjny

✦ „Zrób grę, w którą sam chciałbyś zagrać” - powiedział John Romero do Warrena Spectora i stał się Deus Ex.

wręcz sposób łącząca cechy pierwszoosobowego RPG akcji z elementami nurtu cyberpunk. Opracował ją zespół dowodzony przez sławnego Warrena Spectora. „Nie mogłem się przebić z tym projektem w Originie. Później próbowałem w Looking Glass, który jednak nie miał na to pieniędzy. Wtedy John Romero, który stanął na czele Ion Stormu, zabrał mnie do siedziby Eidosu w Londynie, a tam usłyszałem: «Zrób grę swoich marzeń. Bez żadnych ograniczeń». Zajęło mi około dwóch nanosekund, żeby powiedzieć «Tak!»” - wspominał Spector. Spotkanie dwóch legend branży: Spectora i Romero zaowocowało grą świetną fabularnie, urzekającą cyberpunkowym klimatem, z krwistymi bohaterami rodem z RPG i pełną swobodą przy wykonywaniu zadań.



✦ Seria Thief produkowana przez studio Looking Glass zyskała status wręcz kultowy.

Filozofia Eidosu szastającego milionami, wykupującego i dofinansowującego producentów gier nie tylko komercyjnych, ale i nowatorskich, wydawała się sprawdzać. Do czasu...

SZTORMOWA POGODA

Z końcem lat dziewięćdziesiątych sytuacja firmy się zmieniła. Nagle wszystko poszło nie tak. Wystarczyło, by kryzys dotknął Tomb Raidera, i dom zbudowany przez Larę Croft zaczął się rozpadać. Solidnie opóźniona gra Tomb Raider: Angel of Darkness, która pochłonęła ogromny budżet, nie dość,

✦ Portret Doriany Gray? Czy symboliczna wizja przyszłości wydawcy Thiefa?





wymusił w 2001 roku natychmiastowe wypuszczenie Anachronoxa. Gra została dobrze przyjęta przez krytykę, ale sprzedawała się fatalnie. Także dlatego, że Eidos w międzyczasie wdrożył plan kryzysowy. Postanowił oszczędzić na marketingu i prawie nie promował Anachronoxa przed premierą. Wkrótce potem kompletnie nierentowny Ion Storm z Dallas został w końcu zamknięty. Ocalał wykupiony przez Eidos oddział w Austin, który po bankructwie Looking Glass zajął się produkcją trzeciej części serii Thief - The Deadly Shadow (2004). Gra okazała się świeża, emocjonująca i zaskakująco oryginalna. Zdołała jednak pokryć ledwie część strat wygenerowanych przez Ion Storm w poprzednich latach.

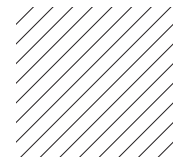
że ukazała się na rynku z dwuletnim opóźnieniem w 2003 roku, to okazała się zdecydowanie najgorszą odsłoną całej serii: nieciekawą, wyraźnie niedokończoną, pełną rażących błędów i niedoróbek. Nic dziwnego, że zrobiła spektakularną finansową kłapę.

Dla Eidosu stanowiło to potężny cios. Wprowadzenie planu ratunkowego - odebranie serii Core Design i powierzenie produkcji Crystal Dynamics - niewiele mogło pomóc. Bo, choć kolejne części cyklu - Legenda (2006) i Underworld (2008) - zostały przyjęte ciepło, to jednak wydane zostały zbyt późno i nie sprzedawały się aż tak dobrze, by przywrócić wydawcy zachwianą stabilność.

Ogromne straty przyniosła Eidosowi współpraca z Ion Stormem. Firma Johna Romero dała wprawdzie brytyjskiemu wydawcy Deus Exa, ale jednocześnie wypompuwała z kasy grube miliony na produkcje, które rozczarowały pod każdym względem i znacząco powiększyły skutki nadchodzącego kryzysu. Największą wpadką okazała się sławetna Daikatana pomysłu Romero. Jej produkcja przeciągnęła się na ponad trzy lata i pochłonęła ponad 28 milionów dolarów. Ciągłe zmiany silnika graficznego, rezygnacje ważnych członków zespołu, wyrzucanie pieniędzy doprowadziły w końcu do tego, że koszmarnie zarządzającemu zespołem Romero

Eidos wysłał na pomoc Johna Kavana-gha. Nowy manager doprowadził do wydania Daikatany, która jednak okazała się produkcją niedopracowaną, pełną błędów, marną graficznie i sprzedawała się zaledwie w 200 tysiącach egzemplarzy. Równoległe w Ion Stormie był opracowywany projekt Toma Halla Anachronox. Gra według planów miała ukazać się w trzecim kwartale 1998 roku, ale produkcja także się przeciągała. Po wydaniu i finansowej klęsce Daikatany Eidos

✦ Daikatana, czyli pierwszy bardzo drogi gwóźdź do trumny Eidosu...



Ojeden gr za daleko. Nawet takie klęski, jak te, które Eidos zafundował sobie podczas współpracy z Ion Stormem, udawało się do pewnego czasu amortyzować zyskami generowanymi przez Larę Croft. W latach dziewięćdziesiątych Tomb Raider wydawał się talizmanem, chroniącym Eidos przed zgbnymi skutkami nawet najgorszych ekscesów: szastania pieniędzmi na prawo i lewo, przejadania zysków, czy grubych inwestycyjnych wpadek. Dzięki swej emblematycznej postaci Eidos przetrwał katastrofy,



WSPÓŁPRACA Z JOHNEM ROMERO OKAZAŁA SIĘ BRZEMIENNA W SKUTKIACH I PRZYNIOSŁA EIDOSOWI OGROMNE STRATY.



✦ ...i gwóźdź numer dwa, czyli Anachronox - niezła gra, która fatalnie się sprzedawała.



które zakończyłyby rynkowy żywot każdego innego wydawcy. Nagle ten parasol ochronny znikł, a rozrzutność zaczęła przynosić katastrofalne skutki.

Tym bardziej, że kolejny rok przyniósł Eidosowi kolejną klęskę w postaci zerwania współpracy z firmą Sports Interactive, produkującą serię Championship Manager. Deweloper związał się z koncernem Sega, przygotowując nowy cykl Football Manager. Eidos zatrzymał natomiast prawa do marki, którą w kolejnych latach rozwijał we współpracy ze studiem Beautiful Game. Pomimo początkowej wiary Eidosu w siłę owej marki, odejście dotychczasowego producenta okazało się katastrofalne. Sports Interactive skutecznie zachęciło większość fanów do nowej serii, pozostawiając Eidos w obliczu upadku drugiego z istotnych kamieni węgielnych firmy w ciągu zaledwie dwóch lat. Co prawda zdarzały się sukcesy, choćby wspomniana trzecia część Thiefa czy cyklu Hitman, którego kolejne części - Codename 47 (2000), Silent Assassin (2002) i Kontrakty (2004) - sprzedawały się świetnie. Nie były one jednak lokomotywą na skalę Tomb Raidera. Stało się jasne, że kryzys, który szefowie Eidosu bagatelizowali, przedstawiając jako „chwilowe problemy z płynnością

HITMAN NIE BYŁ W STANIE NA WĄTYŁYCH BARKACH WYBOROWEGO STRZELCA UNIEŚĆ KOLEJNYCH KLĘSK, KTÓRE SPADŁY NA JEGO CHLEBODAWCÓW.



✚ **Rozwód z producentem serii Championship Manager okazał się tragiczną pomyłką chyłającego się ku upadkowi giganta.**

finansową”, są w istocie poważnymi finansowymi problemami. Gdy zasoby gotówkowe firmy spadały, a straty rosły, pojawiły się rychło plotki o możliwym wykupieniu firmy. Jako zainteresowanych wymieniano między innymi Electronic Arts, Time Warner, Viacom czy News Corporation. W marcu 2005 roku walkę o Eidos rozpoczęły duża grupa inwestycyjna Elevation Partners i SCi Entertainment - znacznie mniejszy brytyjski wydawca, który odniósł sukces dzięki serii Carmageddon. SCi zaoferowało nieco więcej - 74 miliony funtów, planując sfinansować przejęcie emisją akcji o wartości 60 milionów funtów. Transakcja została sfinalizowana w maju 2005 roku, co dziennikarze komentowali złośliwymi metaforami o płotce, która połknęła rekina. Większość kadry zarządzającej Eidosu została natychmiast zwolniona, ale firma włączyła w struktury SCi zachowała dotychczasową nazwę. Nowo zainstalowani szefowie SCi dali

jasno do zrozumienia, że zamierzają stworzyć strukturę bardziej zwartą i scentralizowaną. Przyjęli też plan restrukturyzacji, zakładający obniżenie rocznych kosztów o 14 milionów funtów.

Nowe szefostwo skupiło się na tym, by rychłe wznowienie emblematycznych produkcji było tak udane i dochodowe, jak to tylko możliwe. I przynajmniej częściowo ten plan zadziałał. Kolejne części Tomb Raidera, choć były sukcesem, to jednak świat na ich punkcie nie oszalał jak dawniej. Nie udało się też wygenerować w zamian jakiejś nowej dochodowej serii. Nawet sukcesy odnoszone przez takie tytuły jak Hitman: Krwawa forsza (2006), Just Cause (2006) czy Kane & Lynch: Dead Men (2007) nie były już tak spektakularne i bezdyskusyjne. Brakowało im wyrazistego charakteru. Co gorsza, scentralizowany model produkcji nie zdawał egzaminu. Opóźnienia w produkcji kluczowych tytułów powodowały dalsze straty.

W 2007 roku Eidos otworzył więc nowe studio w Montrealu, które zaczęło rozwijać nową grę z serii Deus Ex. Kupił też Rockpool Games, mający przejąć część produkcji.

Niewiele to jednak pomogło. Sprawozdanie finansowe za 2008 rok wykazało straty w wysokości ponad 100 milionów funtów. Gdy ceny akcji spółki spadły aż o 50%, wściekli akcjonariusze zażądali rezygnacji najwyższej kadry kierowniczej. W ciągu tygodnia odeszli dawni szefowie SCI, którzy przejęli Eidos: dyrektor wykonawcza Jane Cavanagh, dyrektor wydawniczy Bill Ennis i dyrektor do spraw rozwoju Rob Murphy. Nowy dyrektor generalny Phil Rogers twierdził, że straty spowodowane są wyłącznie planami restrukturyzacji. Wkrótce jednak otwarcie zaczęło się mówić o możliwości ponownego wykupu firmy.

Spotkanie Zachodu ze Wschodem

Tym razem konkurent wydawał się dość oczywisty. Gigant medialny Time Warner, poprzez swoją spółkę zależną, pod koniec 2006 roku podniósł do 10% swoje udziały w SCI, a następnie kilkakrotnie zwiększał je jeszcze bardziej. W 2009 roku wydawało się, że przejęcie całości przez Warnera jest kwestią najbliższych miesięcy. Tymczasem rzeczywiście



✚ **Just Cause** został zrealizowany przez Szwedów z Avalanche Studios. Bohater gry Rico Rodriguez na premierowej okładce został wystylizowany na Che Guevarę.

✚ **Powrót Lary Croft** okazał się triumfem. Tyle że już nie Eidosu, lecz Square Enix.

w lutym 2009 sprzedaż Eidosu została ogłoszona. Wielkim zaskoczeniem był jednak fakt, że nabywcą okazał się japoński gigant wydawniczy Square Enix, który wyłożył ponad 84 miliony funtów. Square Enix od lat było rekinem japońskiego rynku gier RPG, producentem popularnych anime, wydawcą mang, ale inwestycja w Eidos była kompletnym zaskoczeniem.

Japończycy zrobili to, co szefowie SCI tylko zapowiadali, i to, co wcześniej przeciwycyli u siebie. Skupili się na przywróceniu blasku uznanym markom i tytułom, wykorzystaniem

ich komercyjnego potencjału. Najwięcej zainwestowali oczywiście w Tomb Raidera. Oplaciło się, bo wydany w 2013 roku reboot serii okazał się najlepiej sprzedającą się grą w całej jej historii. Kolejna część też odniosła sukces, a w międzyczasie z sukcesem wskrzeszony został Deus Ex grą Bunt ludzkości (2011). Szefowie Square Enix oświadczyli początkowo, że pozwolą Eidos Interactive pozostać przy dawnej nazwie, nie będą wtrącać się w jego wewnętrzne sprawy, a nową spółkę chcą budować na zasadzie spotkania zachodniej kultury biznesu z zachodnią. Ostatecznie jednak 9 listopada 2009 roku nazwa Eidos zniknęła z katalogu wydawców, zastąpiona przez nowy podmiot Square Enix Europe. Paradoksalnie stało się to tuż po ostatnim gigantycznym sukcesie, jakim okazała się opóźniona premiera rewelacyjnej, ujmującej dezynwolturą gry Batman: Arkham Asylum, w której produkcji partycypował Warner. Dawną nazwę zachowały oddziały produkcyjne Eidos Montreal, pracujący nad Deus Ex, oraz firma Eidos Szanghaj, zajmująca się tłumaczeniem i promocją produkcji Square Enix w Chinach. Dom budowany przez Larę Croft powraca więc do dawnej świetności, tyle że już pod zupełnie inną nazwą. I jest to już zupełnie inny dom niż ten oparty na romantycznej, acz jak się okazało samobójczej filozofii produkowania gier marzeń. ■



✚ Artysta w sztuce zadawania śmierci i jego narzędzia – słynne pistolety Silverballer.



H I T M A N

W R O L I Z A B Ó J C Y

Rok 2000 przyniósł graczom spektakularne potyczki z siłami zła za sprawą drugiej odsłony Diablo, dał możliwość wykonywania efektownych skateboardowych tricków dzięki Tony Hawk's Pro Skater 2, a także pozwolił na zwiedzenie szalonego świata American McGee's Alice. Jednak gdy jedni grali w tytuły z rozgrywką o zawrotnym tempie, drudzy poznawali historię skrytobójczego Agenta 47.

■ Marcin M. Granat

Cchoć skradankowa forma zabawy od dawna istniała już w świadomości graczy, gdyż była obecna chociażby w prekambryjskim Castle Wolfenstein, Metal Gear 2: Solid Snake czy Thief: The Dark Project, to bez serii Hitman rozwój tego segmentu gatunkowego byłby zdecydowanie uboższy.

Stworzenie cyklu o najsłynniejszym płatnym zabójcy z gier wideo zawdzięczamy IO Interactive, które jako niezależna spółka powstało w Danii w 1998 roku. Podczas produkcji swojego pierwszego tytułu nowy zespół mierzył wysoko. Gra powstawała na autorskim silniku, a programiści mieli ambicje stworzyć maksymalnie realistyczny świat z zaawansowaną symulacją fizyki oraz złożoną sztuczną inteligencją. Wydawcą gry został Eidos Interactive, a produkcja nazwana Hitman: Codename 47 trafiła na sklepowe półki pod koniec 2000 roku.

Na dczył owi ek

Rozgrywkę rozpoczynał krótki prolog, ukazujący ucieczkę protagonisty z ośrodka przypominającego szpital psychiatryczny o zaostrzonym rygorze. Rok po tym wydarzeniu

Agent 47 przedstawiany był już jako członek organizacji International Contract Agency, która zgodnie ze swoim łacińskim mottem „Merces letifer” zajmowała się realizacją zabójstw na zlecenie. Główny bohater pełnił w niej rolę egzekutora, czyli osoby, która w profesjonalny sposób ma za zadanie namierzyć i wyeliminować cel. Jak nasz morderca znalazł się na tym stanowisku? Z pewnością pomogły mu jego apatyczność, zdyscyplinowanie i niebywała sprawność fizyczna. Agent 47 zawdzięczał jednak swoje zdolności nie naturze, lecz dobrodziejstwu inżynierii genetycznej. Był bowiem wynikiem eksperymentu, klonem, którego genom składał się z DNA wyselekcjonowanego w taki sposób, aby obdarzyć bohatera cechami idealnymi dla skrytobójcy.

Posiadanie wspomnianych zdolności ukazywało Hitmana jako lepszego

od zwykłych ludzi, a także pomogło w wykreowaniu jego postaci jako wyrachowanej i wyjątkowo chłodnej. Konstrukcja jego charakteru była jednak bardziej skomplikowana. Bohater nie był bowiem całkowicie pozbawiony odczuwania emocji, które z czasem okazały się jedynie skrywanie pod powierzchowną powściągliwością. Taki zabieg pozwolił na łatwiejsze utożsamienie się gracza z protagonistą, a to było z pewnością jednym z czynników gigantycznego sukcesu debiutanckiej gry kopenhaskiego studia.

Poza ciekawym bohaterem Hitman: Codename 47 zyskał uznanie także za grywalność. Tytuł był zadowalająco zróżnicowany, co chwilę przenosząc gracza w inne rejony kuli ziemskiej. Zadzieraliśmy z triadą w Hongkongu, przemierzaliśmy kolumbijską dżunglę, zwiedzaliśmy



JAK PRZYSTAŁO NA ANONIMOWEGO MORDERCĘ, AGENT 47 POSŁUGUJE SIĘ PSEUDONIMAMI. BOHATER PRZEDSTAWIA SIĘ JAKO TOBIAS RIEPER, JACOB LIETER CZY MISTER JOHNSON.

luksusowy hotel w Budapeszcie czy kontrolowany przez gang port w Rotterdamie. Wszędzie, gdzie pojawiał się Hitman, jego misja polegała na zabiciu wskazanych przez zleceniodawcę osób. Od czasu do czasu doświadczaliśmy urozmaiceń w postaci zadań pokroju kradzieży cennej nefrytowej figurki lub rozbrownienia tykającej bomby. Wśród obowiązkowych celów znalazło się także miejsce na osiągnięcia opcjonalne. Wyłącznie od naszej dobrej woli zależało, czy pomożemy nieudolnemu agentowi po fachu lub pewnej azjatyckiej prostytutce. Co ciekawe, postaci te jako jedne z niewielu były dość mocno przerysowane i przez to zabawne, a ich obecność pojawiła się także w późniejszych odsłonach serii.

mier z cienia
Opis misji, w których za każdym razem należy dotrzeć do wybranego człowieka i go zabić, może wydawać się monotony. Jednak tam, gdzie

■ Finał drugiej części przygotowuje na mroczniejszą kontynuację. Bohater porzuca różaniec i nie szuka już rozgrzeszenia.

gra wprowadzała proste założenia fabularne, wkraczała też świetna rozgrywka. Pozwalała ona na dużą swobodę działania, oddając do dyspozycji gracza mapę, której eksploracja pozbawiona była ekranów ładowania. Od naszych celów dzieliło nas mnóstwo przeciwników, natychmiast podnoszących alarm przy próbie wkroczenia na ich terytorium. Agent 47 miał jednak w rękawie jednego asa: potrafił dostać się do restrykcyjnie strzeżonych obszarów, przebijając się za wybrane postacie.

By wyeliminować członków triady, wystarczyło zapolować na sfofera ich limuzyny, założyć jego ubranie i, nie wzbudzając zainteresowania postronnych osób, podłożyć bombę w samochodzie. To właśnie precyzyjne i jak najcichsze zabójstwa były w grze najbardziej pożądane. Likwidacja wroga z użyciem broni snajperskiej czy zakradnięcie się za plecy przeciwnika i uduszenie go garotą stały się z czasem synonimem hitmańskiego modus operandi. Szczególną uwagę należało zwracać na otoczenie. Aby uniknąć nieprzyjemności, trzeba było pamiętać nie tylko o chowaniu ciał swoich ofiar, ale także o rzeczach na pierwszy rzut oka nieistotnych. Jakie było moje zdziwienie, gdy po perfekcyjnej egzekucji wykonanej na mężczyźnie kąpiącym się w swojej hotelowej łazience jego zwłoki zostały wkrótce znalezione przez pracownika serwisu sprzątającego, gdyż nie wywiesiłem na drzwiach kartki z napisem „Nie przeszkadzać”.

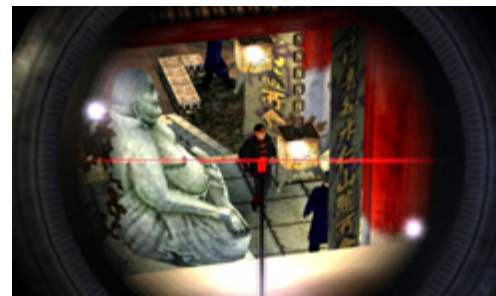
Spin-off

Poza „dużymi” odsłonami marka Hitman doczekała się również trzech spin-offów. Hitman Go było grą logiczną, a Hitman: Sniper Challenge (niespodzianka!) snajperską strzelanką. Na gruncie tej ostatniej wyrósł z kolei mobilny Hitman: Sniper.

❖ W Hitman: Codename 47 nie było łatwo. Co z tego, że zatruliśmy potrawę, skoro danie kosztował widoczny poniżej osobisty ochroniarz naszego celu?



➤ Pozbawione wolnej woli klony nr 48 pokonywaliśmy w epilogu pierwszej odsłony.



❖ Celny strzał to tylko połowa sukcesu. Po trafieniu rozpoczyna się poszukiwanie snajpera, a gracz musi jeszcze opuścić mapę.

I choć działanie z cienia na stałe zagościło w serii, nic nie stało na przeszkodzie, aby wykonać każde zadanie w akompaniamentcie karabinowych wystrzałów. Przykładem celu najtrudniejszego do zabicia w nieopstrzeżony sposób był narkotykowy baron Pablo Ochoa. Przy każdej próbie wejścia do jego gabinetu wpadał on w szal godny Tony'ego Montany z filmu „Człowiek z blizną” i tak samo jak on otwierał niekontrolowany ogień z broni palnej, krzycząc przy tym: „Say hello to my little friend”.

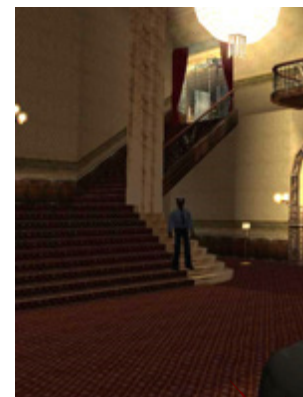
Rozwiązywanie konfliktów w otwarcie agresywny sposób nie powodowało jednak takich wrażeń, jak skrytobójstwa, co wynikało z faktu, że zarówno pierwsza, jak i późniejsze gry z cyklu, nie były zbyt dobrymi strzelankami.

Historia mordercy
Nie licząc spin-offów, wszystkie wydane do tej pory główne odsłony serii są w kwestii fabularnej dwuwarstwowe. Na jedną z nich składają się historie związane z ludźmi,



których mamy zabić w danej misji. Drugą stanowią z kolei osobiste perypetie Agenta 47, często związane z wewnętrznymi kłopotami zatrudniającej go agencji.

Prywatne problemy bohatera były często pretekstem do obnażenia ludzkiej, a przez to emocjonalnej strony psychiki Agenta 47. Zgodnie z tym założeniem przedstawiono na przykład finał Hitman: Codename 47, a zabieg ten powtórzono przy okazji późniejszego Hitman: Blood Money. W obu epilogach wewnętrzne rozterki bohatera ukazano bowiem nie tylko za pomocą fabuły, ale także za pośrednictwem rozgrywki, która porzucała na moment swój skradankowy



✚ Budapeszteński hotel odwiedzialiśmy w *Hitman: Codename 47*, jak i *Hitman: Contracts*.

✚ Otwarte okno to nie tylko droga do wnętrza, ale także możliwość eliminacji przeciwnika.

**„DLA KAŻDEGO
JEST POCISK.
I CZAS, I MIEJSCE”
– AGENT 47.**



✚ Szef kuchni poleca unikatowe napoje z domieszką trucizny dla szczurów.



✚ Masa martwych zwierząt, agresywna muzyka i pożądanie. Oto przepis na słynną misję w rzeźni.

rodowód, przeobrażając się w dynamicznego shootera. Niemalże emocje były też z pewnością obecne wśród autorów produkcji. Rewelacyjna sprzedaż ich pierwszej gry sprawiła, że wydanie sequela stało się tylko kwestią czasu. *Hitman 2: Silent Assassin* miał premierę w 2002 roku i już we wstępie zdradzał, że Agent 47 porzucił krwawą profesję. Bohater szukał nawet odkupienia za swoje winy, a do świata zabójstw na zlecenie wrócił wyłącznie w nadziei na odnalezienie porwanego przyjaciela. Najważniejsze było jednak to, że grę rozwinęto w stosunku do pierwowzoru, a przyjemność płynąca z oryginalnej rozgrywki została podwojona. Gracze otrzymali jeszcze więcej sposobów na przejście misji, co sprawiło, że każdą z nich warto było ukończyć kilkakrotnie. Za przykład niech

posłuży willa włoskiego mafiosa, do której można było dostać się jako dostawca żywności, w przebraniu gangstera lub w roli listonosza. Ogromną satysfakcję dawało „ulepszenie” tradycyjnej japońskiej potrawy przygotowywanej z toksycznej ryby czy zakradnięcie się do apartamentu, wyjęcie bezpieczników i zrobienie użytku z pistoletu z tłumikiem. Wzbogacono również arsenał protagonisty. Ważnym novum były butelki z anestetykiem, który na ograniczony czas usypiał wybrane postacie. Często ułatwiało to wykonanie zabójstwa idealnego, czyli likwidację wyłącznie człowieka wskazanego przez agencję. Wysiłek włożony we wspomnianą realizację zadania był łatwo rekompensowany, gdyż produkcja po raz pierwszy w serii przydzielała graczowi odpowiednią rangę w zależności od stylu jego gry. Szczytem marzeń było zostanie „cichym zabójcą”. Ze strony technicznej najbardziej zachwycała zaś animacja postaci i szata graficzna, która zestarzała się z klasą i jest miłą dla oka także dzisiaj.

Ni espodzi ewany ci os
Pomimo sukcesów IO Interactive straciło jednak swoją niezależność. W 2004 roku zostało wykupione przez

Eidos Interactive. W tym samym czasie postać Hitmana też spotykał niemiły zwrot akcji, gdyż okazało się, że... umiera. Protagonista *Hitman: Contracts* był bowiem ranny i pospieszenie poddawany zabiegowi przez ten typ lekarza, który nie rozmawia z policją. Na wpół przytomny bohater przypominał sobie swoje dawne zlecenia, a jego reminiscencje stanowiły trzon dla zadań rozgrywanym przez odbiorcę.

Jak to często bywa w takich przypadkach, część misji okazała się odświeżoną wersją tych już znanych. Na szczęście nie zabrakło również nowych pomysłów. To właśnie w nich projektanci poziomów dali niesamowity upust swojej wyobraźni, tworząc jedne z najoryginalniejszych lokacji w historii marki. W pamięć zapadała chociażby ponura i pełna sekretnych



przejąć posiadłość lorda Beldingforda, rumuńska rzeźnia, w której odbywała się impreza erotyczna spod znaku BDSM, czy otoczony przez siły specjalne obskurny hotel, skąd uciekaliśmy pod koniec rozgrywki.

Pod względem mechaniki Hitman: Contracts był bardzo podobny do poprzedniej odsłony. Nie każdemu przypadło to do gustu, lecz nawet najbardziej narzekających udobruchano dwa lata później, gdy wydano Hitman: Blood Money. W momencie premiery stało się jasne, że czwarta część serii jest też tą najlepszą. Na odbiór gry bardzo pozytywnie wpłynęło rozszerzenie wachlarza możliwości Agent 47. Bohater nauczył się odwracać uwagę rzucającymi monetami, używać przeciwników jako ludzkich tarcz oraz chować ciała w większych obiektach, jak pudła czy zamrażarki, a nie tylko po kątach. Cieszyły nawet takie drobnostki, jak możliwość wspięcia się po rynnie czy automatyczne chowanie broni za plecami, gdy obserwował nas wróg.

Na protagoniście nie pozostał nawet ślad obrażeń, które zagrażały jego życiu we wcześniejszej części. Agent 47 ze znaną tylko sobie elegancją ponownie przemyczał tuż pod nosami najważniejszych strażników.

interpretacje wielkomijskich krajobrazów, świetnie portretujących chociażby Rotterdam. Talent Kyda ukazał się z innej strony podczas prac nad drugą częścią gry. Muzyka stała się orkiestrowa i patetyczna, a tło, jakie tworzyła dla zaśnięzonego Petersburga, było niesamowite. Mroczniejsze i bardziej elektroniczne brzmienie pojawiło się z kolei w Hitman: Contracts i dobrze współgrało z ukazanymi w scenariuszu przedśmiertnymi rojeniami bohatera. Jeszcze inne były zaś kompozycje z Hitman: Blood Money, na które w niemalże równych proporcjach nakładały się instrumentalno-wokalna podniosłość i sięgający korzeni serii bagaż elektroniczny.

Czwarta część cyklu była dla Jespera Kyda ostatnią, w której brał udział. Odwrotnie sytuacja miała



LOGO INTERNATIONAL CONTRACT AGENCY JEST W KSZTAŁCIE TRÓJKĄTA, KTÓREGO KĄTY OZNACZONE SĄ LITERAMI I, O, I, CO JEST SKRÓTEM OD IO INTERACTIVE. WIDOCZNE JEST TAKŻE OZNACZENIE D. K., KTÓRE Z KOLEI OZNACZA DANIE.

Nikt nie powstrzymał go przed zatruciem weselnego tortu, podmianą atrapy broni na prawdziwy egzemplarz podczas próby operowej czy zwyczajnego wypchnięcia ofiary za balustradę balkonu. Eliminacja przeciwników pozwoliła twórcom na popisanie się nie tylko kreatywnością, ale również dowcipem. W pewnej misji ukryto bowiem atrakcyjną kobiecą postać, która dopiero po zabiciu okazywała się jednym z głównych celów, zyskując przez to charakter easter egga. Niekonwencjonalny był również epilog. Musiał być zainicjowany przez gracza podczas wyświetlania napisów końcowych.

Muza zabójcy

Wspomniane zakończenie wyróżniało się dodatkowo poruszającymi dźwiękami „Ellens dritter Gesang” Franza Schuberta w towarzystwie dziecięcego wokalu Daniela Perreta, znanych szerokiemu gronu odbiorców jako utwór pod tytułem „Ave Maria”. I choć muzyka austriackiego kompozytora bez wątpienia podnosiła rangę ścieżki dźwiękowej, to stanowiła jedynie smakowity bonus. Głównym daniem była bowiem twórczość Jespera Kyda, którego kompozycje towarzyszyły Agentowi 47 przez cztery pierwsze odsłony słynnej marki. W Hitman: Codename 47 słychać było zarówno instrumenty etniczne, znane między innymi z etapów w džungli, jak i muzyczne

się dla fabularnej Diany Burnwood. Kobieta ta była co prawda obecna od samego początku serii, lecz pierwotnie jej rola ograniczała się wyłącznie do przybliżania bohaterowi celów jego aktualnych misji. Chłód, jaki panował pomiędzy dwójką postaci, stopniowo łagodniał, a Diana zdawała się troszczyć o los bohatera. W Hitman: Blood Money zobaczyliśmy ją po raz pierwszy (choć z twarzą ukrytą pod kapeluszem), a ona sama nie bała się wkroczyć do akcji i uratować Agent 47 przed śmiercią. Najgłośniejszą wokół jej osoby zrobiło się zaś dzięki Hitman: Absolution z 2012 roku. Tam łysy zabójca dostawał zlecenie właśnie na dawną współpracowniczkę.

PROFESJONALI STA TE PUDELUJE

Nim fani skradanek położyli swoje ręce na kolejnych przygodach popularnego mordercy, minęło trochę czasu.

Online

Hitman: Absolution oraz późniejszy Hitman zawierają sieciowy tryb Kontraktów. Bazuje on na lokacjach z kampanii oraz pozwala na wybranie za cel postaci niezależnych, określenie sposobu ich zabicia, a następnie udostępnienie innym graczom i rywalizację o najwyższą liczbę punktów.



Metody wtapiania się w otoczenie zależą od noszonego przebrania.

Po premierze w 2006 roku IO Interactive skoncentrowało się na nowej marce Kane & Lynch, a w 2009 roku ponownie doszło do zmiany właściciela studia: Eidos Interactive został kupiony przez Square Enix.

Hitman: Absolution miał zainteresować wiernych fanów i przyciągnąć nowych graczy. Dla tych ostatnich przygotowano ułatwienia, aby nie odrzucił ich zbyt wysoki poziom trudności. Zmian nie przyjęto jednak łaskawie, gdyż to właśnie wyzwanie i dążenie do idealnego wykonania misji dawały w serii najwięcej przyjemności. Szczególnie komiczny był tryb instynktu, który pozwalał widzieć wrogów przez przeszkody, zaznaczając nawet ich ścieżki. Krytykowano również system checkpointów, których aktywacja zamykała drogę do poprzednich obszarów mapy, niepotrzebnie dzieląc lokacje. Niespotykany wcześniej był także pasek skupienia, który zużywał



Silnik Glacier 2 pozwalał w Hitman: Absolution na generowanie prawdziwych tłumów.



Ochrona nastolatki z piątej części potrafiła zaangażować.



NAJNOWSZY HITMAN TO KOPALNIA EASTER EGGÓW. MOŻNA PRYZWOŁAĆ KRAKENA, SPOWODOWAĆ ERUPCJĘ WULKANU ALBO ZNALEZĆ NAWIĄZANIA DO MARKI PORTAL.

się w pobliżu przeciwników, aby nie rozpoznali naszego przebrania.

Pomimo tego, że nie wszystkie innowacje z Hitman: Absolution wyszły grze na dobre, produkcja była dopracowana i potrafiła wciągnąć. Nasze ofiary ponownie można było dopaść na różne sposoby, a świat ukazany w realistycznej oprawie graficznej sprawiał wrażenie żyjącego niezależnie od poczynań gracza. Z drugoplanowych smaczków potęgujących ten efekt szczególnie upodobałem sobie dialogi pomiędzy postaciami niezależnymi. Podsluchiwanie rozmów potęgowało immersję bez względu na to, czy słuchałem małżeńskiej kłótni, czy narzekań pracownicy sądu, której przełożony odkrył swoje brytyjskie korzenie i rozkazał jej redagować zeznania świadków, zamieniając popularne w USA słowo „asshole” na bardziej wyspiarskie „arsehole”.

POPRAWIAJ C KRAWAT

Rok 2016 okazał się tym, w którym IO Interactive udowodniło, że zna potrzeby zwolenników serii. W Hitmanie wydanym po raz pierwszy bez podtytułu powróciły ogromne lokacje, a liczba pomysłowych możliwości wyeliminowania przeciwników wzrosła niespotykanie.

Z błędów poprzedniczki pozostał jedynie tryb instynktu, lecz można go było tym razem wyłączyć. Jedynym nietrafionym pomysłem było według mnie podzielenie produkcji na odcinki i publikowanie ich w sporych odstępach czasu. Tytuł fascynował misternym układem zależności pomiędzy postaciami, zanurzonymi w idealnych projektach map. Dobrze wspominałem słoneczne włoskie miasteczko skrywane pod ziemią nowoczesne laboratorium i pewną panią naukowicę, którą zamierzałem zabić. Zadanie okazało się proste, gdy odnalazłem i ogłosiłem jej kochanka, a następnie użyłem jego telefonu, zwabiając swoją ofiarę pod pretekstem miłosnej schadzki. Nie mniej wyrafinowane zagrania można było stosować, odwiedzając pokaz mody w Paryżu, ogarnięte zamieszkami Maroko, szykowny

hotel w Bangoku oraz Japonię, gdzie bezwzględny bohater mordował pod przykrywkami wojskowego więźnia, odpowiedzialnego chirurga, a nawet sławnego modela.

To właśnie niebotyczna liczba podobnych, jak i jeszcze bardziej wyszukanych metod zadawania śmierci wyniosła Hitmana na podium najlepszej gry serii. Przytłaczająca liczba pozytywnych recenzji i uznanie fanów sprawiły, że w 2017 roku opublikowano dodatkowe misje, a w listopadzie wydano wersję Game of the Year. W tym samym roku sukces marki dopełniła wieść o wykupieniu się IO Interactive od Square Enix. Duński deweloper w godny profesjonalisty sposób wrócił na rynek jako niezależne studio, odzyskując prawa do gier z łysym zabójcą w roli głównej. Agent 47 jeszcze nigdy nie był w tak dobrej formie. ■

78



86



SECRET

88



90



92

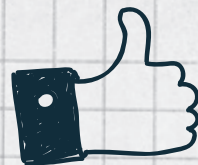


LEVEL

NA STRONIE SOMETHINGAWFUL NARODZIŁ SIĘ FENOMEN TAK ZWANYCH „LET’S PLAYÓW”, JAK ZWYKŁO SIĘ NAZYWAĆ FILMY Z SERII „ZAGRAJMY W GRĘ”.



LIKE



GRANIE BEZ GRANIA

Porobiło się nam w gierkowej branży ostatnimi laty. Drukowane magazyny o grach powoli odchodzą do lamusa, wypierane przez internetową konkurencję. A i ci drudzy nie mają wcale łatwo. Coraz więcej gier można znaleźć na YouTube, Twitch, Steam, czy nawet na Amazonie. Skąd się to wzięło? Czy warto się tym przejmować? Co mają do powiedzenia na takie bootlegi sami twórcy gier?

■ Bartosz Taudul

PEWDIEPIE

NAJPOPULARNIEJSZY TWÓRCA NA YOUTUBE
– PONAD 60 MILIONÓW SUBSKRYBENTÓW I 17
MILIARDÓW ODSŁON FILMÓW. ZARABIA MILIONY
DOLARÓW NA GRANIU. REDAKCJA PIXELA NIE
PRÓBUJE ZROZUMIEĆ TEGO FENOMENU, BO JEST
JUŻ CHYBA NA TO ZA STARA.

Prasa w zasadzie sama na siebie ten bicz ukręciła. Kiedyś, jak dobrze wszystkim wiadomo, było lepiej. Słońce lepiej świeciło, dziewczyny były ładniejsze. Co miesiąc w kiosku można było znaleźć świeżutki Top Secret czy inny Secret Service. Okienko na świat zawarte w 36 stronach. Mimo usilnie promowanego mitu giełdy na Grzybowskiej trudno nie zauważyć, że większość graczy w Polsce miała na ową giełdę nieco dalej niż 10 minut drogi tramwajem. Dostęp do informacji był ograniczony.

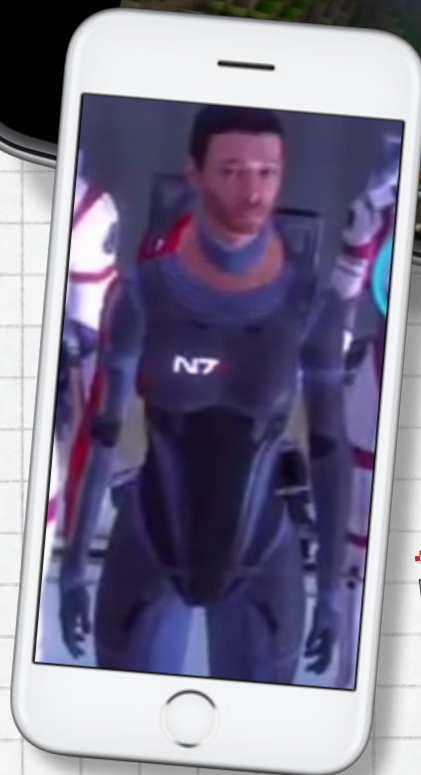
Dlatego cokolwiek by wtedy nie napisać i tak wszyscy chłonęli to jak gąbka. Zdarzały się perełki, jak chociażby fabularyzowane solucje do przygodówek, ale zdarzały się też mało wnoszące wyliczanki potworów czy broni w strzelankach. I nikomu to nie przeszkadzało.

SHARE

Ba, byli tacy, którzy o grach czytali, nie mając w ogóle w domu komputera! Gra wyobraźni, można by powiedzieć.

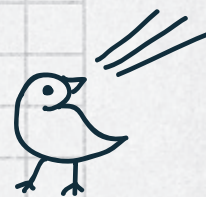
Później wszystko jakoś spowszedniało. Zaczął się wyścig o to, kto wcześniej napisze o najnowszym hicie. Pojawiły się krzyżące z okładki recenzje na wyłączność. Zdarzało się, że gra, która dostała najwyższe noty była po prostu zła. Bliskie układy między redakcjami i dystrybutorami zaczynały rzucać cień na rzetelność ocen. Na dodatek właśnie wtedy uderzył internet. Można było w nim śledzić na bieżąco wiadomości o grach, nie zważając na długi cykl wydawniczy prasy drukowanej. Początkowo były to raczej fanowskie strony i grupy dyskusyjne. Redakcje nie widziały tu ani potencjału, ani zagrożenia. W pewnym momencie poważny biznes zwrócił się jednak w kierunku sieci. Strony o grach przekształciły się w pełnoprawne medium, które miało choćby tę przewagę, że grę można było przedstawić na krótkim filmie. Jeżeli jeden obraz jest wart więcej niż tysiąc słów, to co można powiedzieć o audiowizualnej prezentacji gry?

Nic, co dobre, nie trwa jednak wiecznie. Jeżeli ktoś jeszcze nie widział, niech szybko wpisze w google frazę „Polygon plays Doom”. To wspaniałe studium absurdu zdecydowanie nie zachęca do poważnego traktowania recenzji. Nie wszystkich oczywiście. W dalszym ciągu są redaktorzy, którzy grać lubią, ale



✦ PORADNIKI DO MINECRAFTA OSIĄGNĘŁY W POLSCE NIESPOTYKANY WCZEŚNIEJ POZIOM POPULARNOŚCI.

✦ PODCZAS GDY GRACZE ZAJĘCI SĄ DEBATĄ, CZY KOMANDOR SHEPARD LEPSZY JEST JAKO KOBIETA, CZY MĘŻCZYZNA, LET'S PLAYE IDĄ O KROK DALEJ, ODPOWIADAJĄC NA PYTANIA, KTÓRYCH NIKT NIE ŚMIAŁ ZADAĆ.



czy ktoś ma dzisiaj ochotę analizować, czy dany kawałek tekstu napisał fascynat czy chałturnik? W czasach, kiedy gry na Steamie kupuje się w promocyjnej cenie po to tylko, by ich nigdy nie włączyć?

CZEŚĆ, WITAM WAS WSZYSTKICH BARDZO SERDECZNIE

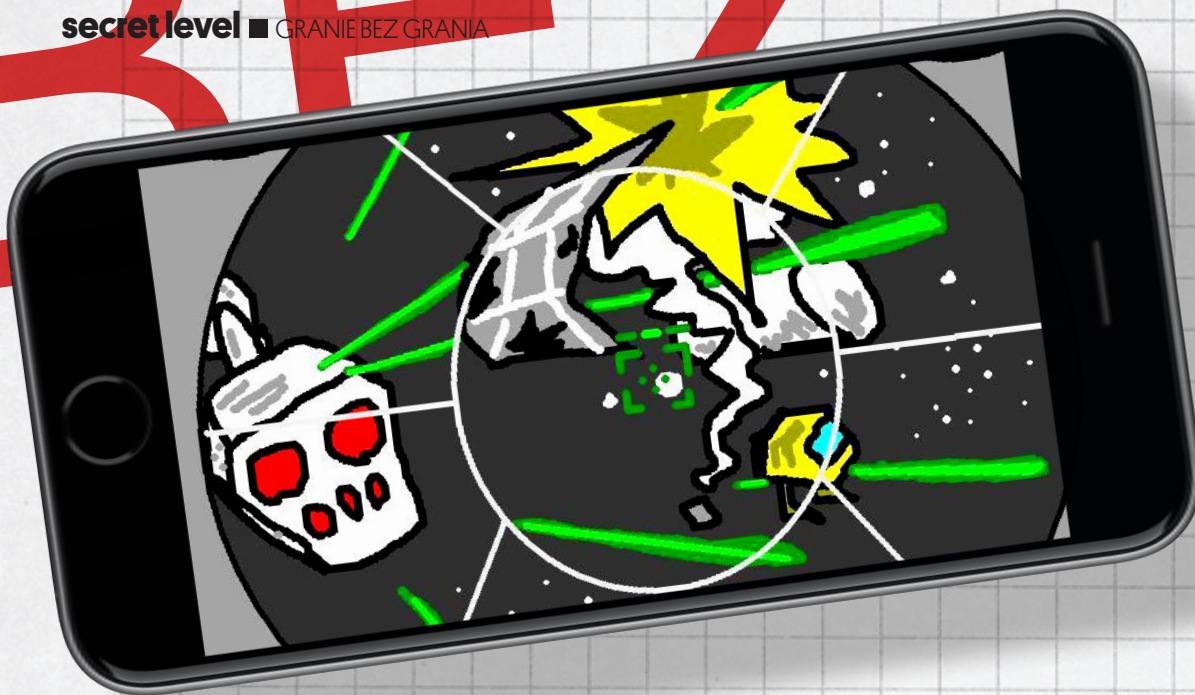
W Polsce wszystko zaczęło się chyba od Minecrafta. Wydana w 2009 roku testowa wersja gry autorstwa Notcha rozpałała serca wielu osób. W tak wczesnym stadium rozwoju projektu trudno było myśleć o przyjazności dla użytkownika. Wszak na deweloperskim stole wszystko mogło jeszcze zostać przewrócone do góry nogami. Jeżeli dodatkowo wziąć pod uwagę, że większość materiałów na temat gry była dostępna tylko w języku angielskim, okazuje się, że polski gracz mógł mieć kłopoty z odbiorem produktu.

Odpowiedzią na ten problem stała się oddolna inicjatywa paru niezwiązanych ze sobą osób. Na serwisie YouTube zaczęły pojawiać się poradniki przedstawiające od podstaw jak grać w Minecrafta. Czasami były to

lol

✦ DZIAŁ „LET'S PLAY” NA FORUM SOMETHING A FEW MATERIAŁÓW TU NIGDY NIE BRAKUJE.





RAGING BOLL

W 2006 ROKU ZNANY WIRTUOZ NIEMIECKIEGO KINA UWE BOLL WYZWAŁ NA POJEDYNEK BOKSERSKI PIĘCIU KRYTYKÓW SWOICH FILMÓW. JEDNYM Z NICH BYŁ LOWTAX, KTÓRY BRONIŁ SWEGO HONORU, SPLAMIONEGO PRZEZ NAPISANIE REGENZJI FILMU „ALONE IN THE DARK”. BOLL WYGRAŁ WSZYSTKIE STARCIA, RAZ NA ZAWSZE UDOWADNIAJĄC, ŻE SUKCESY ODNOSI NIE TYLKO ZA KAMERĄ, ALE RÓWNIEŻ NA RINGU.

pierwsze filmy umieszczone przez kogoś w internecie, innym razem pojawiały się kontynuacje hobbystycznie tworzonych nagrań o tym, w co się aktualnie grało. Ale to był Minecraft. Jeżeli poprzednie filmy zbierały widownię na poziomie kilku tysięcy osób, Minecraft pozwalał uzyskać wyniki liczone w milionach. Żelazo trzeba kuć, póki gorące, więc poradniki się rozrastały. Gdy zostało powiedziane wszystko, co było do wytłumaczenia, przekształciły się w zapisy cotygodniowych przygód.

Wtrącić tu należy, że rekordowa oglądalność miała również wpływ na prawdziwe życie. Rzucone zza pleców przez miniętą właśnie grupę młodzieży gimnazjalno-licealnej: „Ty, to przecież był on!”. Prośba o zrobienie sobie wspólnego zdjęcia z bożyszczem z monitora. Tego typu rzeczy widziałem na własne oczy, a kto to wie, co jeszcze się działo. Nie zapominajmy też o aspekcie finansowym. YouTube hojnie dzielił się wypracowanymi na reklamach pieniędzmi, co pozwalało utrzymywać się z samego grania.

Minecraft w końcu musiał pójść w odstawkę. Gra była w dalszym ciągu popularna, ale zmęczenie materiału wymagało poszukiwania przez youtuberów nowej formuły. Jednym z rozwiązań stało się tworzenie podzielonego



na odcinki zapisu przejścia gier fabularnych. Oczywiście, zawsze z autorskim komentarzem na temat wydarzeń. Innym podejściem było nagrywanie krótkich recenzji, a właściwie opisu wrażeń wynikających z grania. Widzowie mieli okazję spojrzeć na grę oczami kogoś, kogo znali i lubili, poznawać ją razem z nim. To był przecież „swój” człowiek, a nie bliżej nieznan Pan Redaktor z Wielkiego Serwisu o grach. Działy marketingu nie kazały na siebie długo czekać. Do rąk youtuberów zaczęły trafiać przedpremierowe wydania prasowe nowych tytułów, często były to wersje kolekcjonerskie. Wszystko za darmo i bez zobowiązań, ale wiadomo wszak, że cała akcja została wcześniej dokładnie przeliczona. Trudno jest publicznie stwierdzić, że gra się nie podoba, gdy wprowadzony został niepisany dług wdzięczności. Niczym u Asimova, rozpoczęła się era influencerów, a opinie dziennikarzy powoli zaczęły tracić na znaczeniu.

Nie wszystkim się to podobało. W roku 2013 Nintendo rozpoczęło zgłaszać zastrzeżenia praw autorskich do filmów o grach. Nie chodziło o sam fakt zamieszczania przebiegu gry w internecie, a o uzyskiwanie z tego przychodów, na które gigant z Japonii ostrzył sobie zęby. To zagranie wprawilo wiele osób w osłupienie. Zaczęto nawet mówić o końcu youtube'owego biznesu związanego z grami.

„POSIADAM DYSKIETKI, ALE GRA NIE URUCHOMI SIĘ BEZ JOYSTICKA, WIĘC PRZEPROWADZĘ JEJ REKONSTRUKCJĘ Z PAMIĘCI. NIESTETY, PRINT NIE EMULUJE POPRAWNIE DŹWIĘKU W GRACH DOS-OWYCH”
TIE FIGHTER / NES777

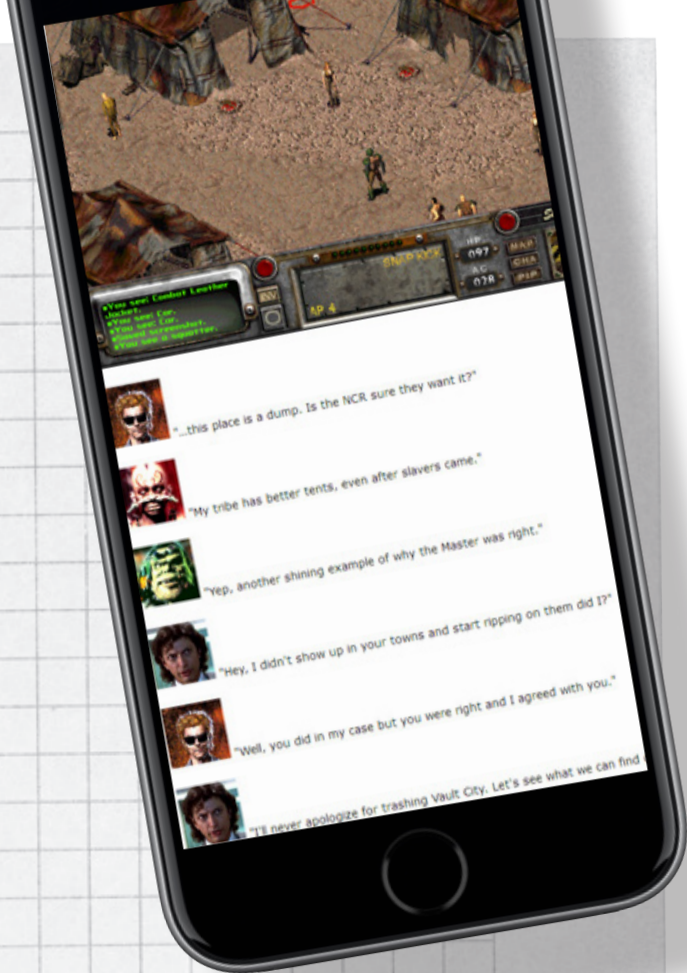


„INTERESOWAŁO WAS, JAK WYGLĄDA „TOORUM RUN” W GRIMROCKU, ALE NIGDY NIE MIELIŚCIE SIŁY, ŻEBY PRZECHODZIĆ GRĘ DRUGI RAZ? WYSTARCY PO PROSTU OBEJRZEĆ ODPOWIEDNI LET'S PLAY!”

Na całe szczęście zdecydowana większość producentów gier zdecydowała, że dobre relacje z graczami stoją na pierwszym miejscu. Zapewnienia, że nagrania można publikować i dzięki nim zarabiać, znajdują się dzisiaj na stronach wielu większych i mniejszych firm tworzących gry. Samo Nintendo koniec końców postanowiło podzielić się częścią pieniędzy pochodzących z reklam, pod warunkiem przystąpienia do programu partnerskiego.

LISTA GRZECHÓW

Polskie filmy o grach borykają się wciąż z problemami wieku dziecięcego. I to zarówno dosłownie, jak i w przenośni. Dosłownie, gdyż grupą docelową jest młodzież w wieku szkolnym, jeszcze bez problemów ze znalezieniem czasu na siedzenie przed ekranem monitora, szukająca wzorów do naśladowania. W większości przypadków odbija się to na jakości produkowanych materiałów. Można tu podać takie przykłady jak pozornie nieopanowane krzyczenie do mikrofonu (zakładam, że wtedy ma być zabawnie), unikanie poważniejszych tematów

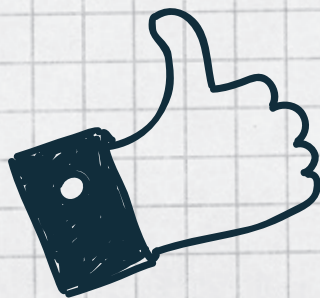


czy też przyjęcie postawy „dobrego starszego brata” („Pokażę wam dzisiaj jak wygląda gra X”). Oczywiście zdarzają się czasem autorzy, którzy potrafią robić autentycznie ciekawe filmy na poziomie, ale poprzeczka jest niestety zawieszona dość nisko.

Równie ważnym problemem są powszechne braki warsztatowe. Polski youtuber często nie wie, jakie są zasady gry, samouczków nie czyta, bo jest zajęty opowiadaniem, co jadł wczoraj na śniadanie, a podczas ważnych dla fabuły przerwaniówek filmowych jesteście raczeni monologiem o tym, że gra jest dobra, bo jest fajna. Skupienie się na swojej własnej osobie, a nie grze, skutkuje tym, że oglądamy później bezcelowe bieganie w kółko po pustym poziomie, mimo że deweloperzy skorzystali z każdego możliwego sposobu na pokazanie dalszej drogi. Szczególnie uwidocznione jest to na streamach prowadzonych w ramach serwisu Twitch, który umożliwia transmisję gry na żywo. Tymczasem na Zachodzie występuje zupełnie inne podejście do tematu.

❖ LET'S PLAYE TO PRZEDZ WSZYSTKIM MIEJSCE NA DOBRĄ ZARAWĘ. NIE WSZYSTKIE SĄ W 100% WIERNE ORYGINALNEMU SCENARIUSZOWI GRY.

follow





SHARE



■ BEAGLERUSH WYSTĘPUJE W ROLI UKRYTEGO SUPERZOŁNIERZA W GRZE XCOM 2. JAK WIDAĆ ZUPEŁNIE ZASŁUŻENIE.

LET'S PLAY OREGON TRAIL

SomethingAwful.com. Strona ze śmiesznymi obrazkami założona w 1999 roku przez Richarda Kyanę, znanego lepiej jako Lowtax. Utrzymuje się raczej poniżej poziomu radaru przeciętnego użytkownika sieci, mimo że to właśnie ona wypromowała mem „All your base are belong to us!”, stworzyła fakty o Chucku Norrisie i że to tam narodził się Slender Man. Tam również należy szukać korzeni 4chana. Legitymujący się ksywą m00t twórca owego szamba internetu wcześniej aktywnie udzielał się na forum SA.

Z pozoru SomethingAwful spełnia wszystkie wymagania strony, na której powinien panować porządek. Za możliwość śledzenia dyskusji (pomijając okres, gdy forum jest otwarte dla szerszego ogółu) należy zapłacić 10 dolarów. Podobnie płatne są: każda zmiana grafiki avatara, opcja wyszukiwania, dostęp do archiwum zawierającego posty starsze niż sześć miesięcy. W połączeniu z armią moderatorów i lecącymi na lewo i prawo banami stanowi to skuteczny odstraszcacz przed głupimi zachowaniami.

Można by było powiedzieć, że system został sprawnie zaplanowany, gdyby nie pewien szkopuł. Z założenia na forum otwarcie akceptowane są, eufemistycznie mówiąc, tematy trudne, ciężkie, kontrowersyjne. Tak zwane dark comedy w szerokim znaczeniu tego słowa.

To właśnie na tej stronie narodził się fenomen „Let's Playów”, jak zwykło się nazywać opisane powyżej filmy z serii „zagrajmy w grę”. Pod koniec 2005 roku pojawił się tam wątek „Let's Play Oregon Trail”. Znalazła się w nim relacja z westernej podróży szlakiem oregońskim na bazie opublikowanej w 1971 roku gry. Co zabawne, nie wiadomo, gdzie szukać tego pierwszego Let's Playa. Znajduje się on w sferze legend i mitów, w zbiorowej świadomości forumowiczów. Wiele osób zapewnia, że wątek widziało i że od niego wszystko się zaczęło, ale nikt nie potrafi go odnaleźć.





❖ TWÓRCY XCOM: ENEMY UNKNOWN UWIECZNILI OTTO ZANDERA, BOHATERA JEDNEGO Z LET'S PLAYÓW, NA RÓWNI Z SIDEM MEIEREM I KENEM LEVINE'EM. GDY NADA SIĘ ODPOWIEDNIE IMIĘ ZWYKŁEMU SZEREGOWEMU, ZMIENIA SIĘ ON W PREDEFINIOWANEGO SUPERZOŁNIERZA.



ROUNDAABOUT

TA CAŁKIEM NIEZŁE PRZYJĘTA GRA (OCENA 75 W SERWISIE METACRITIC) ZOSTAŁA STWORZONA PRZEZ DWÓCH UŻYTKOWNIKÓW FORUM SOMETHINGAWFUL. JEDEN Z NICH ODPOWIADA ZA LET'S PLAYE GIER THE LAST OF US I LIFE IS STRANGE.

GRAMY PO TO, ŻEBYŚ TY NIE MUSIAŁ

Gdy poszukamy różnic między podejściem polskim a zachodnim, najbardziej w oczy rzuci się nam sposób umocowania zjawiska w rzeczywistości. Polscy youtuberzy grają w najnowsze hity, gry popularne, będące w stanie zgromadzić widownię. Aktywność ogranicza się do wrzucania nowych filmów bądź komentowania śledzonego jednym okiem chatu podczas streamu. Zupełnie inaczej jest na SomethingAwful. Używanie forum niejako wymusza prowadzenie dialogu między autorem a widzami. Rozwiązuje to też problem Let's Playów, które nikogo nie interesują, czy to z powodu słabego doboru tematu, czy też przez nieosiągnięcie odpowiednio wysokiego poziomu. Znikają one po prostu, porzucone w czeluściach forumowych archiwów.

Formuła prowadzonej rozmowy zależy tylko i wyłącznie od osoby zakładającej dany wątek. Może być to zwykła dyskusja dotycząca ostatniego odcinka, ale równie dobrze możemy się spodziewać głosowań na temat imion członków drużyny, dalszego pokierowania scenariuszem bądź też wprowadzenia pewnych

utrudnień, mających urozmaicić rozgrywkę. Już w wątku o Oregon Trail zdefiniowana została zasadnicza cecha gatunku: do kierowania przebiegiem gry zostało zaproszonych pięciu użytkowników forum, którzy decydowali o działaniach odpowiadających im postaci w wirtualnym świecie. To podejście jest szczególnie często stosowane w Let's Playach opartych o rzuty ekranu. Nietrudno zauważyć, że może w nich stwarzać pewien problem przedstawienie dialogów między postaciami. Przykładowo, jedna rozmowa w Falloucie składałaby się z 20 takich samych obrazków, różniących się jedynie kilkoma linijkami tekstu. Rozwiązaniem jest rozpisanie kwestii dialogowych zwykłym tekstem we wpisie na forum. Pozwala to też na swobodną modyfikację przebiegu rozmowy, na wprowadzenie zgrzyliwego humoru, często wykorzystującego przywary forumowiczów „grających” postacię w grze.

Społecznościowy charakter jest również zachowany w Let's Playach filmowych, w przypadku których autor zaprasza swoich znajomych



❖ LET'S PLAY DEUS EXA TO WSPANIAŁA OKAZJA DO ROZPRAWNIENIA SIĘ Z KONSPIRACYJNYMI TEORIAMI, NA ROZMOWY O FILOZOFII, NAUKOWE WYJAŚNIENIE BZDUR POWTARZANYCH PRZEZ NAWIEDZĘCÓW CZY TEŻ PRZYBLIŻENIE KSIĄŻEK, KTÓRE WPŁYNYŁY NA GRĘ.



PARADOX INTERACTIVE

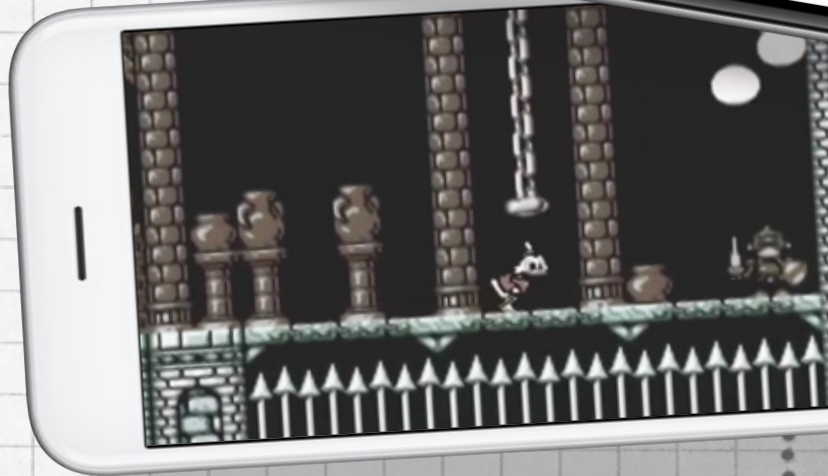
OSOBY ŚLEDZĄCE MATERIAŁY MARKETINGOWE TEJ STAJNI GIER STRATEGICZNYCH KOJARZĄ BYĆ MOŻE CKNOORA I JEGO CHARAKTERYSTYCZNY MOP Z WŁOSÓW NA GŁOWIE. W LET'S PLAYOWYM ŚWIATKU ZNANY JEST Z NAGRAŃ TYRIANA, LEFT 4 DEAD I SERII DUKE NUKEM (FOREVER TEŻ).

follow

❖ GRY Z KONSOLI NES, TAKIE JAK DUCK TALES 2, SĄ BARDZO CIEPŁO WSPOMINANE ZWŁASZCZA W USA. FILMIK Z BLISTER, CKNOOR, NULL SET.

do współuczestnictwa podczas nagrywania. Nie chodzi tu ani o żaden multiplayer, ani o siedzenie na kanapie z popcornem, podczas gdy jedna osoba gra. Byłoby to swoją drogą dość trudne do wykonania, jeśli miałby się spotykać Kanadyjczyk, Francuz i mieszkaniec USA. Nie, tu jest mowa o ciężkiej pracy. Przejście gry „na ślepo” („blind run”) występuje bowiem stosunkowo rzadko. Pokazanie fascynacji nową grą, radość z jej eksploracji musi bowiem przestonąć nudę wynikającą ze wspomnianego wcześniej kręcenia się w kółko po pustym poziomie (w Polsce nagrywa się tylko blind runy!). Typowy proces tworzenia każdego odcinka cyklu wygląda następująco: 1. Rozgrzewka obejmująca przejście odpowiedniego kawałka gry. 2. Ponowne przejście tego samego fragmentu, tym razem z włączonym nagrywaniem. 3. Rozesłanie filmu do znajomych. 4. Wspólne oglądanie i komentowanie nagrania. Autor stara się tu prowadzić dyskusję o mechanikach występujących w grze, omawia

❖ KAŻDY SZANUJĄCY SIĘ LET'S PLAY TO RÓWNIEŻ OMÓWIENIE ZASAD GRY, HISTORII JEJ POWSTANIA, PRZEDSTAWIENIE INNOWACYJNYCH ROZWIĄZAŃ, A TAKŻE KOMPLETNA LISTA BRONI CZY PRZECIWNIKÓW. DOOM (2016) / ALEXEYTHEGREAT



sposoby radzenia sobie z przeciwnikami, pokazuje sekrety, mówi o ciekawostkach związanych z tworzeniem gry. 5. Złożenie wszystkiego w całość, wycięcie niepotrzebnych fragmentów. Dopiero po takiej obróbce odcinek można udostępnić szerszej publiczności.

Czasem można się zetknąć z rozwiązaniem hybrydowym, najlepiej udającym się w duecie. Ster nad grą obejmuje osoba mająca z nią styczność po raz pierwszy. Towarzyszy jej przy tym ktoś, kto wszystkie tajniki rozgrywki ma już w małym palcu. Umiejętne prowadzenie rozmowy, zwracanie uwagi na pewne detale, zadawanie właściwych pytań pozwala na połączenie blind runa z dogłębnym przedstawieniem niuansów, przy jednoczesnym uniknięciu zbędnych dłużyzn.

Najbardziej eksperckie Let's Playe są jednoosobowe. Tutaj nie wystarczy już samonapędzająca się grupka znajomych, mająca dobrą zabawę. Słabe produkcje są automatycznie odrzucane przez filtr zainteresowania forum. Tu jest miejsce tylko dla najlepszych z najlepszych. Jako przykład można podać Let's Play rozkładający na czynniki pierwsze Deus Exa. Każdy odcinek uzupełniony jest przez swoiste postscriptum, będące pogadanką



☞ DOBRE JAKOŚCIOWO MATERIAŁY MOŻNA TEŻ ZNALEZĆ NA SERWISIE YOUTUBE. TRZEBA TYLKO UMIEJĘTNIWE SZUKAĆ.



tworzonych małym wysiłkiem, bazujących wyłącznie na popularności nowych tytułów. W zamian otrzymujemy przekrój przez całą historię gier. Za konkretny przykład niech posłuży lista nagrań ukończonych mniej więcej pod koniec zeszłego roku: Doom (2016), No One Lives Forever 2 (2002), King's Quest 3 (1986).

Z ARCHIWUM LP

Aby zapoznać się z Let's Playami, nie trzeba wchodzić na forum SomethingAwful, a tym bardziej płacić za to wpisowego. Większość nagrań jest dostępna na znajdującej się pod kuratelą Baldura „baldurk” Karlssona stronie <http://lparchive.org/>. Działający od 2007 roku serwis zdołał do tej pory zgromadzić ponad 2100 różnych Let's Playów. Trzeba wiedzieć, że działa tutaj kolejny mechanizm filtrujący: do archiwum trafiają tylko kompletne nagrania. Nie ma tu miejsca na rzeczy niedokończone.

Pojawia się oczywiście pytanie: „Czy warto?”. Zadają je sobie również sami autorzy, komentując: „Właściwie nagrywamy to dla siebie i kilku znajomych” bądź też „Jeżeli oglądasz kilku koleśki gadających o grze przez 10 godzin, to coś ci się nie udało w życiu”. Smutna prawda jest taka, że cała ta działalność odbywa się wyłącznie dla sportu. To tylko hobby pozwalające zająć czas kilku osób. Mimo całej włożonej pracy, statystyki odsłon na serwisie YouTube pokazują liczby wahające się od stu do jednego, dwóch tysięcy wyświetleń.

Moim zdaniem warto. Nie mamy już kilkunastu lat, czasu na granie jest coraz mniej. Zresztą nie tylko czasu, bo i chęci również. W końcu ile razy można grać w tę samą grę ze zmienionymi tylko dekoracjami i fabułą? Prawdźwie zajmujące perełki gameplayu zdarzają się przecież stosunkowo rzadko. No ale ta fabuła kusi, żeby ją poznać. Dlaczego mamy więc frustrować się graniem, które nie przynosi nam żadnej przyjemności, skoro ktoś już tę grę za nas przeszedł?

Jeżeli wasz kontakt z Let's Playami ograniczony był do polskich produkcji, jeżeli odbiliście się od znalezionej na YouTube pierwszego lepszego filmiku, spójrzcie w kierunku nagrań pochodzących z SomethingAwful. Nie będziecie zawiedzeni. ■

na temat konspiracyjnych wątków, którymi wypełniony jest scenariusz. Czasem jednak mniej znaczy więcej. Gra Metro 2033 nie straciła nic ze swego unikatowego klimatu, gdyż cały odautorski komentarz w Let's Playu nagrany przez pannycakes został ograniczony do sporadycznie wyświetlających się napisów na dole ekranu. Trzeba tu też zwrócić uwagę na subtelny sposób reżyserii każdego odcinka. Autorka pozornie jest zaskakiwana przez wydarzenia w świecie gry, zdarza jej się puścić na ślepo serię z karabinu. Jednocześnie bohater gry zawsze zwrócony jest w odpowiednią stronę, tak by widzowi nie mogło umknąć żadne istotne wydarzenie. Jak widać nie ma tu miejsca dla amatorów.

Warto wspomnieć, że na SomethingAwful nie może pojawić się gra młodsza niż trzy miesiące. Ma to na celu odsiew Let's Playów

☞ FILMY SKUPIAJĄ SIĘ NA AKCJI W GRZE. DŁUŻSZE TEKSTY UMIESZCZANE SĄ JAKO ZRZUTY EKRANU NA FORUM — TAK JAK W PREZENTOWANYM LET'S PLAYU LIFE IS STRANGE AUTORSTWA PANZER SKANK.



RENDERDOC

TWORZENIE LET'S PLAYÓW I UTRZYMYWANIE SERWISU LET'S PLAY ARCHIVE NIE PRZESZKADZA BALDURKOWI PRACOWAĆ NAD PROFESJONALNYM (I DARMOWYM) DEBUGGEREM POTOKU GRAFICZNEGO. ZA JEGO JAKOŚĆ NIECH POŚWIADCZĄ WZMIANKI W OFICJALNYCH MATERIAŁACH DOTYCZĄCYCH SILNIKÓW UNITY I CRYENGINE.



SCHOOL DAYS

Pisałem do tej pory o współczesnych seriach, ale tym razem chciałbym odbyć małą sentymentalną podróż do roku 2007. Wyszło wtedy urocze anime o szkolnej miłości... Ech, szkolne dni! Każdy ma pewnie worek wspomnień. Pierwsza miłość, pierwszy złamane serce i inne pierwsze razy.

■ Michał R. Wiśniewski

Makoto Ito dojeżdża do szkoły pociągiem i codziennie widzi w nim koleżankę. Kotonoha Katsura jest jedną z najpiękniejszych dziewczyn w całej szkole, a Makoto durzy się w niej od pierwszego spotkania.

Nie ma jednak śmiałości, żeby z nią zagadać, gapi się więc tylko ukradkiem, udając, że patrzy na ekran telefonu komórkowego. I robi jej zdjęcie, które ustawia sobie jako tapetę. W czasie lekcji zdjęcie na telefonie wpada w oko koleżance z klasy Makoto, Sekai Saionji. Dziewczyna postanawia mu pomóc w zdobyciu Kotonohy, co się udaje i to w pierwszym odcinku. Makoto wyznaje swoje uczucie i okazuje się, że jest odwzajemnione. Ale kiedy na koniec dnia na stacji Makoto dziękuje za pomoc Sekai, ta nagle go całuje i wskazuje do odjeżdżają-

cego pociągu! Kto jest ciekaw, jak potoczą się dalej losy miłosnego trójkąta, może obejrzeć serial w serwisie Crunchyroll. Kogo wybierze Makoto? Niewinną Kotonohę czy dziarską Sekai?

TERAZ BĘDĄ SPOILERY.

Postanowiłem pisać głównie o anime związanych z grami i School Days do nich należy. To animowana adaptacja wydanej w 2005 roku visual novel pod tym samym tytułem. Interaktywna opowieść studia Overflow wyszła na peceta, PS2 i PSP i wyróżniała się w swoim czasie użyciem animacji. Bohater spotykał na swojej drodze różne dziewczyny i w zależności od wyborów gracza wchodził z nimi w romantyczne związki. Aha, ważna rzecz. To gra erotyczna, są momenty i sceny (choć wersje konsolowe zostały cenzurowane). Różne ścieżki gry

■ Łatwo utożsamić się z bohaterem, bo każdy chyba kiedyś stracił głowę dla pierwszej (i drugiej) miłości.

prowadzą też do różnych zakończeń od dobrych po bardzo złe (morderstwa, samobójstwa).

TERAZ BĘDĄ JESZCZE WIĘKSZE SPOILERY.

Większość serii na podstawie VN stara się wydobyć jeden wątek i poprowadzić sensowną fabułę. School Days idzie na całość. Niewinna szkolna miłość szybko się nudzi, a Makoto okazuje się kimś zupełnie innym niż na początku. Sposób, w jaki w serialu zaadaptowano oryginalny materiał, sprawia, że można je traktować jako anime eksperymentalne: co by było, gdyby nakręcić przebieg gry, w którym ktoś postanawia zaliczyć wszystkie (nie obie, wszystkie) dziewczyny? W dodatku z możliwych zakończeń wybrano tak masakryczne, że aż przeszło do legendy. I to właściwie główny powód, dla którego warto zobaczyć te 12 odcinków sztucznej dramy. ■

Tytuł oryginalny:
School Days
Dystrybucja: Crunchyroll
Wersja polska: nie

znasz nas z okładek Pixela.

numer 23. projekt kioskowej i dla prenumeratorów.

numer 29. projekt dla prenumeratorów.

STWORZE



Wszystko to potwierdziła kampania na portalu Wspieram.to, która okazała się w przypadku „Stworza” sukcesem totalnym i przerastającym, jak się domyślam, nawet najszczerze marzenia autorów.

Cóż, wypada pogratulować i cieszyć się, że rodzime produkcje tak przemawiają do potencjalnego fana. Pozostaje jednak inne pytanie: czy „Stworze” to dobra gra? Czy tabuny wspierających się nie zawiodą? Postanowiłem wybać temat i zanurzyć się w świat podań, baśni i wspomnianych już słowiańskich mitów...

Od razu powiedzmy sobie jedną rzecz: nie dziwię się, że ludzie wsparli tę grę. Wygląda ona absolutnie rewelacyjnie. Ilustracje na kartach czy też plansza to poziom absolutnie światowy. Można by je opisać słowem klimatyczny, ale to jak powiedzieć, że Freddie Mercury był po prostu dobrym wokalistą. To dość płytkie ujęcie tematu, mówiąc krótko.

Jedno jest pewne: twórcy gry „Stworze” mają nosa do koniunktury. Mamy bowiem do czynienia z dziełem w jasny sposób odwołującym się do tematyki mitologii i kultury słowiańskiej. Jak wiadomo, gdy odpowiednio poda się ten temat, sukces może być wręcz oszałamiający. Wystarczy spojrzeć na Wiedźmina 3.

■ Zdan

Klimat bowiem aż wylewa się z tych obrazków i od razu otwiera przed graczami wrota do innego świata - wrota wyobraźni. Od tej strony gra jest wręcz bezbłędna. Wypada też bardzo pochwalić liczbę komponentów otrzymanych w cenie pudełka z grą. Mnóstwo kart, znaczników, kostek. Mnie do gustu najbardziej przypadł woreczek na kostki i znaczniki - wygląda stylowo. Tutaj jest jednak mały zgrzyt. Same karty nie są wydrukowane na specjalnie dobrym materiale i przy intensywnym użytkowaniu mogą szybko się przetrzeć i uszkodzić. Patrząc jednak na sprawę szerzej, za wykonanie należą się oklaski na stojąco. Gra jednak nie tylko wykonaniem stoi. Można wręcz powiedzieć, że wykonanie to tylko taki cukiereczek przed daniem głównym. Cukiereczek może być śliczny, kolorowy i przepyszny, ale jeśli danie główne nie będzie smaczne i konkretne, ciężko będzie nim samym się nasycić.

Piszę to dlatego, że mam z tą grą ogromny problem. Po prostu grało mi się w nią bardzo, ale to bardzo ciężko. Sprawy nie ułatwia instrukcja, którą napisano po prostu źle. Podczas lektury ma się wrażenie, że wariant podstawowy, który zajmuje pierwszą połowę, został tam wciśnięty na siłę. Wygląda na to, że instrukcja dostała dobrą słowiańską siekierą i teraz mamy dwie części. To naprawdę sprawy nie ułatwia, zwłaszcza że grając w pełną wersję „Stworza”, musimy brać pod uwagę dość sporo różnych mechanik. Na czym rzecz polega? Każdy z graczy



Paizo zapowiada wydanie drugiej edycji swojego najbardziej znanego produktu, czyli „Pathfindera”! Pierwsza edycja systemu ukazała się w 2008 roku jako swoista odpowiedź na czwartą edycję „Dungeons & Dragons”. „Pathfinder” był bowiem oparty na edycji 3.5, choć wprowadzał pewne zmiany, a adresowany był do tych graczy, którzy nie mieli ochoty „przesiadać się” na nową edycję D&D. Paizo zapowiedziało, że 2 sierpnia 2018 roku ukaże się „edycja playtestowa” nowej wersji „Pathfindera” – także jako darmowy PDF. Do tego czasu mają ukazywać się stosowane materiały, odkrywające zmiany, jakie pojawiają się w nowej edycji. Gracze będą też mogli jasno zgłosić swoje uwagi dotyczące systemu i jego mechanik.



Wizards of the Coast udostępniło jedną z najbardziej poszukiwanych książek do „Dungeons & Dragons” jako print-on-demand. Mowa tutaj o „Rules Cyclopedia”, czyli kompilacji wszystkich zasad do „Basic D&D” w jednej książce. Zasady te były rozrzucone po książeczkach do kolejnych boksów z serii BECMI (Basic, Expert, Companion, Master, Immortal). Pewne zasady rozszerzono oraz opisano też pokrótce oficjalny świat do tej edycji, czyli Mystare. „Rules Cyclopedia” jest dostępna na serwisie RPNOW oraz pokrewnych platformach. W wersji w twardej oprawie kosztuje ponad 31 dolarów. Dostępna jest także wersja PDF.

FAST NEWS



■ Jedno jest pewne. Z załączonego obrazka widać, że „Stworze” to gra minimalistyczna. Nie ma za dużo kart, znaczników i innych przeszkadzajek!

SPECYFIKACJA

WYDAWCA: Underworld Kingdom

LICZBA GRACZY: 1-5

DLA GRACZY W WIEKU: 12+

CENA: 259 zł

gdy wykorzystamy w swojej turze jakąś akcję, nasz przeciwnik nie będzie mógł jej wykonać zaraz po nas (karty akcji są bowiem w parach i gdy wykonamy jedną, zmieniamy ją na drugą z pary). Ale ogólnie to wszystko raczej mnie irytowało. Do tego przy grze na czterech graczy mamy oczywiście większą możliwość kombinowania, ale wtedy też napotkamy na większe przestoje i gra zwalnia.

Czy „Stworze” to zła gra? Myślę paradoksalnie, że nie do końca. Na pewno sprawę poprawiłaby lepsza instrukcja i mniejsze rozpasanie mechaniczne. Biorę też pod uwagę, że po prostu mnie osobiście pewne rzeczy mogły nie przypaść do gustu. Były momenty podczas gry, kiedy bawiłem się dobrze i czułem się częścią tego świata. Niestety, częściej po prostu irytowałem się, łamiąc sobie głowę nad którąś z mechanik blokującą mi akurat drogę do zwycięstwa. Czy warto „Stworze” kupić? Jeśli jesteście weteranami planszówkowymi i fanami słowiańszczyzny, znajdziecie tu coś dla siebie. Ja chyba będę zmuszony odłożyć „Stworze” na półkę. Ale do dołączonego artbooka będę zaglądał regularnie! ■

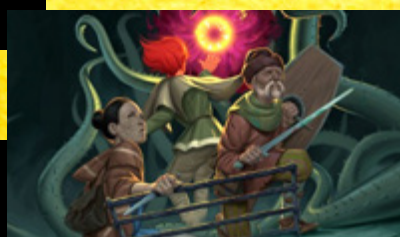
kontroluje jedno z tytułowych Stworzy (różniących się od siebie wartościami atrybutów, tym czy jesteśmy lepsi w dzień, czy w nocy, czy wreszcie to, jaką mamy talię misji do wykonania). Wygrywa ten, kto pierwszy wykona swoje misje. Brzmi prosto? Niestety, takie nie jest. Jak wspomniałem, różnych podsystemów jest dość sporo. Z jednej strony to plus. Mamy możliwość kombinowania i przeszkadzania innym graczom. Z drugiej strony - trudno to wszystko spamiętać i dobrze się w tym orientować. Ale wiecie co? To nie jest mój podstawowy problem z tą grą. Nauczyć się można wszystkiego. Grając w „Stworze”, nie miałem wrażenia, że uczestniczę w słowiańskiej legendzie czy jakiejś przygodzie. Owszem, w grze jest próba utrzymania jakiegoś klimatu, bo podczas wykonywania misji możemy spotkać guślarza czy woja, albo wywołać przychylność którejś z wiosek, ale to wszystko wydało mi się dość płytkie. Im dłużej trwała rozgrywka, tym bardziej łapałem się na tym, że muszę śledzić tonę znaczników, mechanik, kart. Może po prostu oczekiwałem czegoś innego, czegoś bardziej... przygodowego? Nie zrozumcie mnie źle: niektóre z mechanik wydały mi się pomysłowe - tak jak np. możliwość wybrania, które karty misji z mojej talii dostanie mój przeciwnik. Czy chociażby to, że



■ Patronem instrukcji jest jak widać trójgłowy Kruk znany jako Wyjaśnieniosław.



■ Gra może się podobać albo nie, ale jedno trzeba przyznać - karty postaci są prześliczne. Opad szczęki absolutnie gwarantowany!

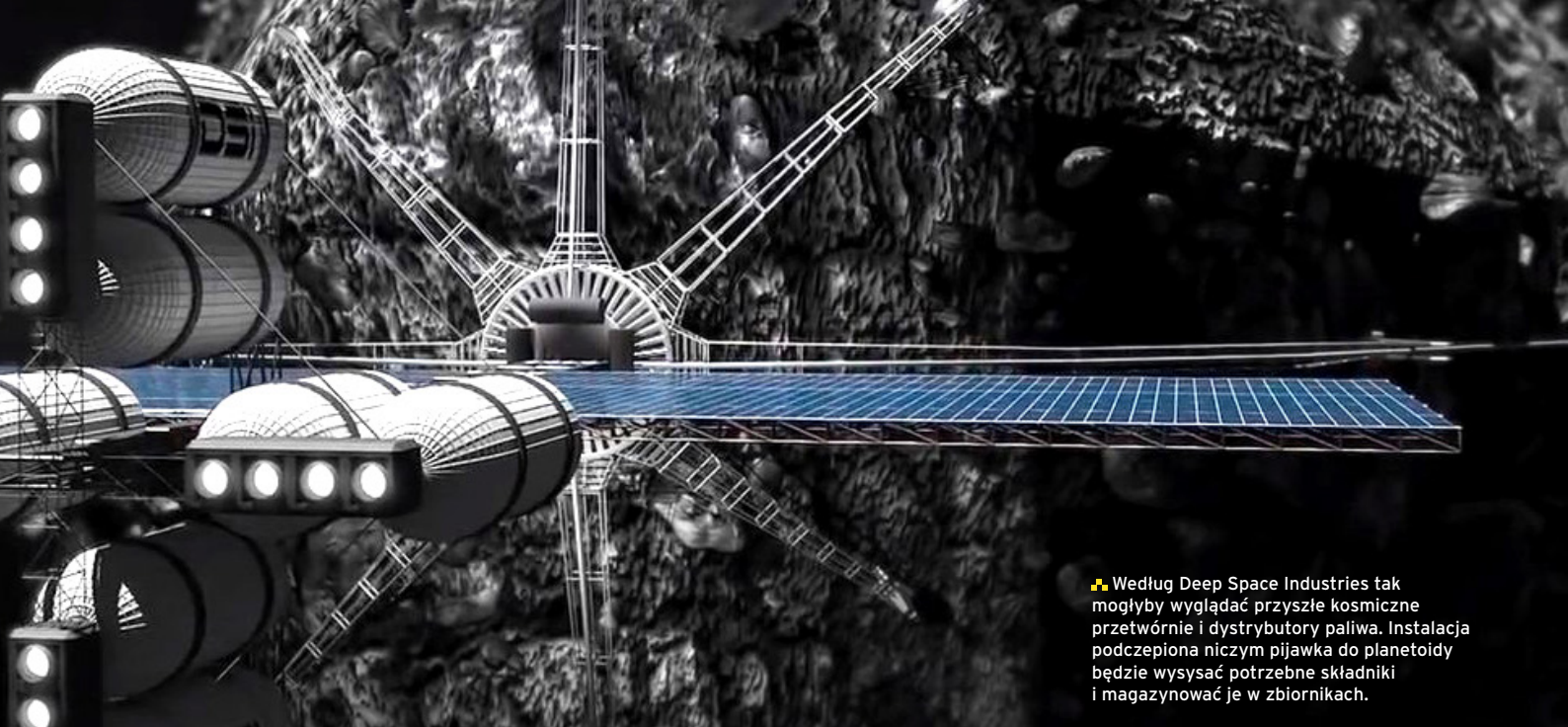


Sukcesem zakończył się Kickstarter systemu RPG „Vagabonds of Dyfed”.

Gra jest o tyle unikatowa, że autor opisuje ją jako połączenie systemów starej szkoły (czyli przede wszystkim starszych edycji D&D oraz systemów OSR) oraz nowoczesnych mechanik opartych na grze „Apocalypse World” i jej pochodnych. Oferuje więc szybkość i prostotę starego z możliwościami tego, co nowe. Gra będzie dostępna jako print-on-demand.



Druid City Games, znane z gry „Grimm Forest”, rozpoczęło na Kickstarterze kampanię mającą na celu ufundowanie ich kolejnej planszówki, czyli „Sorcerer City”. Autorzy opisują jako połączenie „Carcassonne”, „Dominion” oraz „Galaxy Trucker”. Gracze wcielają się w magów architektów i mają uzyskać jak największy prestiż w określonym czasie przez odpowiednie łączenie dobranych fragmentów. Gra oferuje też wiele dodatkowych opcji.



■ Według Deep Space Industries tak mogłyby wyglądać przyszłe kosmiczne przetwornice i dystrybutory paliwa. Instalacja podczepiona niczym pijawka do planetoidy będzie wysysać potrzebne składniki i magazynować je w zbiornikach.



W ROKU 1926 KONSTANTY CIOŁKOWSKI OPUBLIKOWAŁ SWÓJ 16-PUNKTOWY „PLAN EKSPLOKACJI KOSMOSU” OD PIERWSZYCH KROKÓW DO DALEKIEJ PRZYSZŁOŚCI. PUNKT 12. ZWIĄZANY JEST Z POZYSKANIEM ZASOBÓW Z PLANETOID.

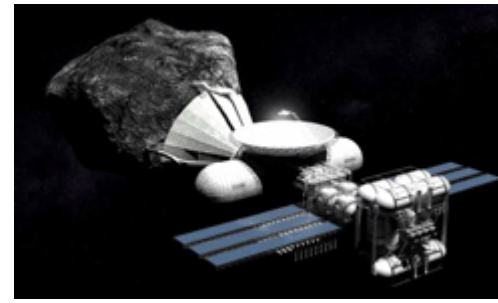


■ W filmie „Moon” Hel-3 był pozyskiwany z wykorzystaniem maszyn, wyglądających jak olbrzymie kombajny. Inni widzą na Księżycu gigantyczne maszyny drążące. W rzeczywistości pierwsze sprzęty górnicze będą zapewne o wiele mniejsze i lżejsze.



■ Lepszą alternatywą dla wynoszenia materiałów budowlanych czy stosunkowo małych prefabrykatów z Ziemi w kosmos byłoby budowanie większych struktur, takich jak bazy orbitalne, z surowców pozyskanych z planetoid z wykorzystaniem autonomicznych robotów.

Kosmiczna gorączka złota



➤ Mniejsze planetoidy będzie można prawdopodobnie sprowadzić na orbitę Ziemi albo Księżyca, co zapewni krótsze dojazdy do pracy dla górników.

Wraz z obniżaniem kosztów transportu raketowego rosną apetyty na pozyskanie rzadkich metali z pobliskich planetoid. W cenie jest kobalt, niezbędny do produkcji baterii wykorzystywanych w telefonach komórkowych, a także platyna przydatna do katalizatorów samochodowych. Jak w prawdziwej gorączce złota można bajecznie zarobić, ale obowiązuje zasada: kto pierwszy, ten lepszy.

■ User Jama

Zgodnie z międzynarodowym traktatem o przestrzeni kosmicznej z 1967 roku kosmos ma być niezawłaszczalny i służyć dobru wszystkim. Czyli nie da się opalikotać działki na Księżycu i powiedzieć, że moje, ale już kwestia własności wykopanych z tej działki surowców pozostawała niejasna. Dopóki pozyskane ilości materiałów są śladowe i służą celom naukowym, nikt sobie nie zaprzęta tym głowy. Sytuacja wyglądałaby inaczej, gdyby ktoś zaczął eksploatować księżycowy regolit na przemysłową skalę w celu pozyskania Helu-3, jak w filmie „Moon”. Antycypując tę sytuację, USA wprowadziły w 2015 roku prawo zezwalające amerykańskim obywatelom i firmom zachowanie na własność tego, co wydobędą w kosmosie. Dwa lata później na podobne prawodawstwo zdecydował się pierwszy europejski kraj, Luksemburg.

Jak nie wiadomo, o co chodzi, to chodzi o pieniądze. Kilka lat temu w odległości 2,4 milionów kilometrów od Ziemi przeleciała planetoida 2011 UW158. Miała długość mniej więcej kilometra, a średnicę

pół kilometra. W jej rdzeniu podobno kryło się 90 milionów ton platyny o kosmicznej wartości dolarowej. A przecież w pasie pomiędzy Marsem a Jowiszem planetoid o zbliżonym rozmiarze jest ze dwa miliony. To działa na wyobraźnię i karmi gorączkę.

Pierwsze wyprawy rozpoznawcze do planetoid bliskich Ziemi już ruszyły. Dwa lata temu NASA wysłała misję Osiris-Rex do planetoidy Bennu. Do celu dotrze w tym roku. Następnie przez dwa lata będzie badała planetoidę, po czym z próbkami gruntu i skał wróci na Ziemię w roku 2023. Z kolei w kierunku planetoidy Rygu leci wysłana przez japońską agencję JAXA sonda Hayabusa-2, która też przywiezie próbki na Ziemię. Prywatnych przedsiębiorców na razie nie stać na inwestycje w duże i drogie sondy, dlatego obierają inną taktykę. Firma Planetarny Resources planuje w 2020 roku wystrzelić w stronę planetoid bliskich Ziemi wiele małych sond. Takie nanosatellity nie przywiozą próbek, a wybrane planetoidy będą badać z odległości.

Na początku pewnikiem wszyscy będą szukać planetoid, na których występuje lód. Woda też jest kosmicznym złotem, ponieważ rozkładając ją na czynniki pierwsze, czyli wodór i tlen, otrzymujemy paliwo do rakiet. Właśnie od pozyskania tego właśnie surowca prawdopodobnie rozpocznie się kosmiczny biznes wydobywczy. Doczepione do planetoid instalacje przetwórcze będą stanowiły sieć stacji paliw. Paliwo jest niezbędne do napędzania maszyn, do wykonywania dalszych lotów, a także do wysłania ładunków z powrotem na Ziemię. Pierwsza taka stacja paliw, optymistycznie licząc, mogłaby powstać już za 15 lat.

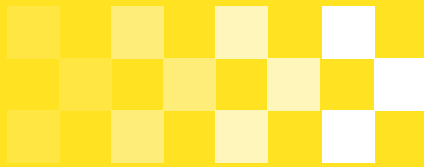
Dobranie się do planetoidowych konfitur, czyli eksploatacja metali rzadkich, to co najmniej dwa albo

trzy razy dłuższy horyzont czasowy. Planetoidy są małe, nie mają silnej grawitacji, przez co urobek łatwo jest od nich oderwać i wysłać gdzieś dalej. Skały są tak samo twarde jak na Ziemi, a maszyny górnicze zdolne je kruszyć są wielkie i ciężkie. Przykładowo „krety”, używane do drążenia tuneli metra, ważą około 2000 ton. Największa używana obecnie rakietą nośną Falcon Heavy byłaby w stanie wynieść takiego kolosa na orbitę w częściach, wykonując ponad 30 lotów. Maszyny te muszą stać się w pełni autonomiczne, czyli zawierać zaawansowaną robotykę i sztuczną inteligencję. Prawdopodobnie niezbędna będzie też technologia samonaprawy albo replikacji maszyn. Materiały do tego potrzebne, takie jak żelazo, też można pozyskać z planetoid. Przy tym w przypadku planetoid proces ten będzie bardziej przypominał recykling niż żmudne tradycyjne ziemskie wydobywanie.

Eksploatacja surowców w kosmosie nie powinna napotkać oporu ekologów, ponieważ prace te nie naruszają żadnych lęgów ptaków ani nie uszkodzą żadnych drzew. Na planetoidach nie ma atmosfery, więc nawet najcięższe prace będą wydawały się ciche. Wydobywanie nie będzie uciążliwe dla sąsiadów, bo takowych też brak. Nikt nie będzie przejmował się emisją CO₂. Prace nie zostaną wstrzymane ze względu na dokopanie się do złóż cennych archeologicznie, miejsc pochówku, śladów kultury. Chociaż z tym ostatnim, to przecież nikt nie da sobie ręki uciąć. ■

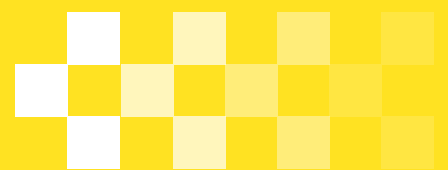


GRA TRAIL BLAZZARD S



FELIETONY

- 101 Wojciech Pijanowski
- 107 Dariusz J. Michalski
- 120 Aleksy Uchański
- 121 Emil Leszczyński
- 122 Marcin Borkowski



**SKORO THE OREGON TRAIL UCHODZI
ZA OJCA, MATKĄ SURWIWALI
NIEWĄTPLIWIE JEST GENIALNA GRA WILLA
WRIGHTA Z 1991 ROKU SIMANT.**





MINIATURY

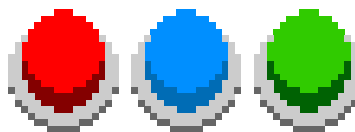
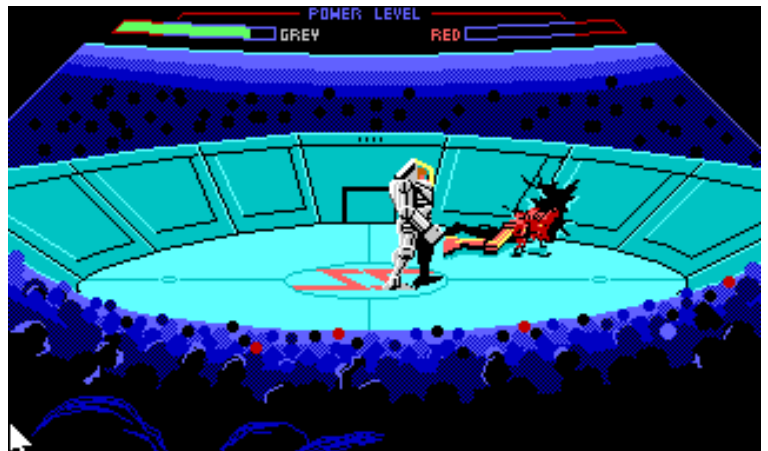
Dwa tytuły, jeden z odległej przeszłości, drugi z naszej gamingowej teraźniejszości: Alley Cat z 1983 i The Legend of Zelda: Breath of the Wild z 2017 roku, pomimo dzielącego je czasu, mają ze sobą więcej wspólnego, niż mogłoby się wydawać na pierwszy rzut oka.



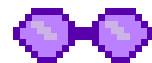
■ Voyager

Gdyby uważnie przyjrzeć się stosunkowo nowemu zjawisku, jakim jest zabawa na dotykowych ekranach telefonów, łatwo dostrzec pewną zależność: skończyła się epoka trwonienia czasu w Pasjansa i Tetrisa. Teraz walczymy w Bejeweled i jego klony. Ułóż trzy kolorowe kulki obok siebie, usuń je z planszy. Powtarzaj do znudzenia.

To właściwie podstawowy zestaw reguł w grach typu Match 3, ale jakże atrakcyjny dla niedzielnego gracza, zmęczonego codziennym porannym wstawaniem i wykończonego po ośmiogodzinnym dniu pracy. Generalnie Bejeweled z 2000 roku zapoczątkował zamieszanie związane z łączeniem trzech elementów. Jego klony czasami wyrastały w barwne gry logiczne, niekiedy okraszzone fabułą jak Puzzle Quest bądź zestawem obocznych zadań jak darmowy Cave Quest. Oczywiście dziś, ze względu na popularność, będziemy przypisywać źródło mody na łączenie obiektów w trójki Bejeweled, jednak to rosyjskie Szariki z 1994 roku autorstwa Jewgienija Aliemżina zapoczątkowały szaleństwo przedstawiania kulek na ekranie. Nie wspominając już o polskich Kulkach. Faktem jest, że większość z nas



■ Dukem Robots: twórcy Space Quest III nie oparli się pokusie dodania do przygodówki partii zręcznościowych.



Wróćmy jednak do sedna tej opowieści: niezwykła popularność Bejeweled świadczy o jednym: wciąż istnieje zapotrzebowanie na gry logiczne, które niegdyś mogły być samodzielnymi produktami. Dziś zdegradowane zostały do roli bezmyślnych pochłaniaczy czasu na smartfonach lub przetrwały w grach jako element uzupełniający rozgrywkę.

WITAJ WIELKA PRZYGODÓWKO

Gry logiczne stały się w latach dziewięćdziesiątych niezbędnym dodatkiem do przygodówek. Właściwie trudno wyobrazić sobie przygody Indiany Jonesa i Guybrusha Threepwooda bez zagadek i wyzwań wymagających pomyślnku. Mimo że układanki były zaledwie miniaturą w rozległym świecie złożonym z pikseli, to bez nich przygodówki nigdy nie byłyby takie same. Swoją drogą niewiele się w tym zakresie zmieniło: od zawsze w grze Myst trzeba było pogłównkować nad jakimś elementem.

Nawet popularny w naszych czasach gatunek HOPA nie stroni od typowych gier logicznych, choć w tym konkretnym przypadku cała fabuła zdaje się jedynie pretekstem do serwowania na ekranie kolejnej planszy z ukrytymi w obrazie obiektami. Nowożytnie pełnokrwiste przygodówki coraz subtelniej wplatają w fabułę układanki logiczne, choć zdarzają się przypadki, gdy umieszczone w grze układanki pasują jak pięść do nosa. Oczywiście są i takie gry, w których logikę zamieniono na zręcznościowe wyzwania, ale z reguły przygodówki wymagają od nas raczej sprawnych szarych komórek, a nie mięśni.

CHWILE NA ODDECH W BEZKRESNYCH PODRÓŻACH

Partyjka Pazaaka, a może hazardowe zagrywki w Gwinta? Niezależnie od ulubionego uniwersum zawsze znajdzie się jakaś okazja do przerwy w wykonywaniu superważnych misji ratujących świat przed zagładą. Tym bardziej że w obu przypadkach gier karcianych ze Star Wars: Knights of the Old Republic oraz Wiedźmina III wykorzystano identyczny element wciągający gracza w rozgrywkę: talię kart najpierw trzeba zebrać, aby rezultaty zabawy stały się satysfakcjonujące. Pazaak i Gwint to idealny magnes dla osób cierpiących na manię kolekcjonowania czegokolwiek (na przykład Pokémonów) i wykorzystywania zamięłowania do hazardu.



➤ W Pyjamaramie z 1984 roku znalazł się pokój, w którym można było postrzelać do kosmicznych najeźdźców.

daje się złapać w pułapkę Bejeweled. Wystarczy poobserwować zachowania ludzi w komunikacji miejskiej, przynajmniej tych, którzy grają, porzucając plotki z serwisów społecznościowych. Nic nie przebiło się mocniej do świadomości niezależnych graczy od Bejeweled. Nawet Zuma i Tetris nie miały szans: wszystko za sprawą interfejsu niedostosowanego do ekranów dotykowych. Sprawdziłem: w jednym z serwisów oferujących darmowe gry Match 3 znajduje się ich około 150. Nie zdradzę gdzie. Możecie na nie stracić łącznie więcej godzin życia niż na przejście całego Wiedźmina 3, Fallout 3, Skyrima i Breath of the Wild z obocznymi questami.



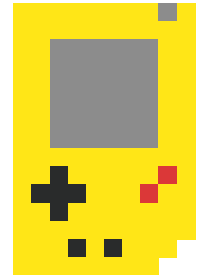
➤ Monster Squad: bez większych rewelacji - minigry w klasycznych przygodówkach z reguły stanowiły miniaturowe zręcznościówki lub strzelaniny.



➤ O Maniac Mansion pisaliśmy szerzej w Pixelu #16. Wejście do wirtualnego salonu gier i możliwość zagrania w prostą strzelaninę stanowiło absolutny szok w 1987 roku.



✦ Day of the Tentacle i pokój Eda. Tym razem LucasArts pokazał klasę, wstawiając do przygodówki inną przygodówkę - i tak mogliśmy rozegrać przygodę bohaterów Maniac Mansion, nie wychodząc z gry.

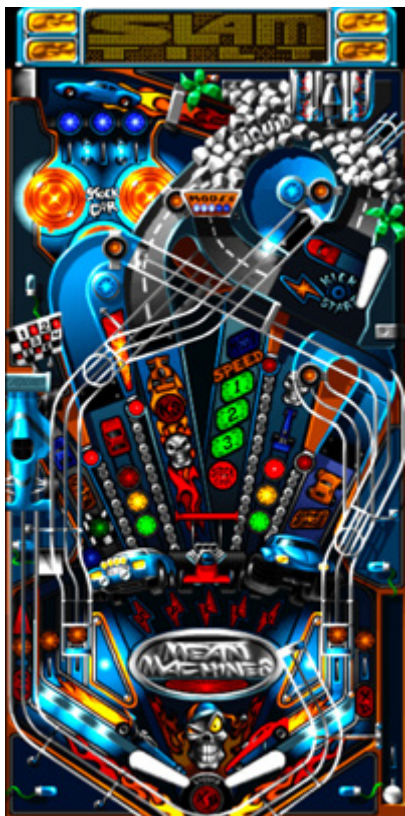
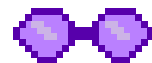


PRZERYWNIK, CIEKAWA NIESPODZANKA ALBO ELEMENT ŚCIŚLE WKOMPONOWANY W MECHANIKĘ ROZGRYWKI TO TYPOWE WYKORZYSTANIE MINIGIER.

✦ Jeden z najciekawszych elementów zabawy w Beyond Good & Evil to bezkrwawe łowy fotoreporterskie na bogactwa przyrodnicze planety.

✦ Wyścigi w Beyond Good & Evil zawsze stanowią świetny przerwany od biegania z miejsca na miejsce i wykonywania ważnych misji.





**ZWRACAJ UWAGĘ NA SZCZEGÓŁY ALBO ODKRYJ
TAJNIKI POPULARNOŚCI KLASYCZNYCH PRZEBOJÓW
– WIĘKSZOŚĆ TWÓRCÓW GIER NIE BOI SIĘ SIĘGAĆ
PO DOBRE, SPRAWDZONE SCHEMATY.**

Twórcy gier skutecznie wykorzystali potencjał miniaturowych rozgrywek, by na dłużej zatrzymać nas w swoich uniwersach. Swoją drogą Gwent wyrósł ostatecznie na Gwenta i już niedługo może stać się zagrożeniem dla Hearthstone'a, walcząc o uznanie e-sportowców. Nie sposób zapomnieć też falloutowej karcianki z New Vegas – pewnie i wam zdarzyło się zbierać pułę kart do Caravana. Gry karciane uzupełniły też świat Red Dead Redemption. Na Dzikim Zachodzie można pograć w teksańskiego klinca w najprawdziwszym, choć wirtualnym saloonie. Równie częstym gościem w rozbudowanych grach fabularnych są... kasyna. Niech za przykład posłuży seria Dragon Quest, znana posiadaczom konsol do gier. Już w trzeciej części dorobiła się kasyna i od tego epizodu każda kolejna część serii konsekwentnie wciągała graczy w coraz głębsze bagno hazardu, umożliwiając im tracenie czasu przy jednorękiach bandytach, pokerze, bingo, ruletce i innych grach pamięciowych. Nie to, żeby udało się potem wymienić tokeny na walutę obowiązującą w grze, ale zawsze można zdobyć lepszą broń i zbroję, no i popatrzyć na króliczki...

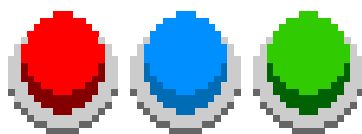
Podobnie chwilę oddechu od głównego wątku fabularnego w Beyond Good & Evil zapewniały zabawy zręcznościowe i pamięciowe w Pallet Game, Coconut Shell Game oraz YO! Pearl. W Paper Mario: Color Splash, którego istotny element mechaniki stanowi gra karciana, przerywnik stanowią rozgrywane na wielkich arenach turnieje w Roshambo: teoretycznie zupełnie losowe potyczki w papier, nożyce i kamień. W praktyce... to kopia prawdziwego turnieju janeta taikai, rozgrywanego przez cosplayerów w Japonii.

**NOSTALGIA TKWIĄCA WEWNĄTRZ
UNIWERSÓW**

Kto by pomyślał, że nostalgiczne nutki odgrywane na strunach duszy gracza zabrzmiały tak pięknie. Właściwie modne stało się już sięganie do korzeni dawnych przebojów i przemycanie rozrywki w wersji retro po zrestartowaniu serii. To stało się przy okazji solidnym



fundamentem, spajającym stare z nowym. Tak zadziałali twórcy odkurzonego Doom i reinkarnacji Błazkowicza. Ot wspomnienia w wersji instant. The New Order w koszmakach sennych przypomina to, co bawiło nas u zarania serii, serwując brutalny pojedynek z Niemcami w wersji retro. To samo uczyniono z Doomem, wbijając dociekliwych graczy w levele klasycznego Doom z 1993 roku. Nie jest to pierwszy i nie ostatni romans z przeszłością w wykonaniu id Software, bo już w Doomie 2 mapa 31 umożliwiła nam zetknięcie się z bohaterami Wolfensteina. Przypomina to sięganie do archetypów we wciąż młodej dziedzinie, jaką są gry. Żeby nie było: nostalgia wychodzi też z twórców Naughty Doga. Mam tu na myśli scenę z Uncharted 4, w której rozgrywamy partyjkę w inną, znaną również z konsol Sony grę: Crasha Bandicoota. Powrotowi do przeszłości nie oparł się również twórca Pitfall: The Lost





Expedition, w którym możemy zagrać w oryginalnego Pitfalla! i Pitfalla II: The Lost Caverns. Są i skrajne przypadki, gdy minigra rozkwita w fabularne cudzińko, nieco tylko mniejsze od świata, w którym aktualnie przebywamy. Co powiecie na rozegranie całego Maniac Mansion w pokoju Eda, który znajduje się w grze Day of the Tentacle?

LucasArts podobnie postąpiło z Indianą Jonesem. Podczas gry w Staff of Kings na Wii U można było wskoczyć na dłuższą chwilę do świata Fate of Atlantis.

AUTOMATY, KONSOLE I FLIPPERY W GRACH

Nie sposób pominąć obecności klasycznych maszyn rozrywkowych w grach komputerowych. Bywa, że stoją sobie z boku jako ilustracja mrocznej w swojej naturze opowieści o pewnym marinerze, który w Doomie 3, dla rozrywki, grywał w Hellanoida i Martian Buddy Blastera. Też musiałbym się odstresować po horrorze, jaki zapewniło nam UAC na Marsie. Posiadacze Segi CD, grający w przygody Willy'ego Beamisha, mogli pobawić się w Monster Squada na przenośnym Nintari (przypominającym raczej Game Gear), czyli kolejnej wariacji na temat Space Invaders. W Space Invaders dało się za to postrzelać w Pyjamaramie

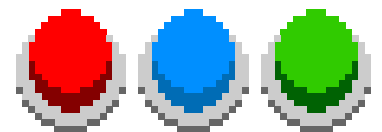
KARCIANKI POWOLI STAJĄ SIĘ STAŁYM ELEMENTEM GIER FABULARNYCH. W WIĘKSZOŚCI PRZYPADKÓW SKŁANIAJĄ GRACZA DO KOLEKCJONOWANIA KART I POBUDZAJĄ ŻYŁKĘ HAZARDYSTY.

na ZX Spectrum, natomiast automat z klonem Defendera w Gloomie Deluxe miał bardziej praktyczne zastosowanie: można było wygrać dodatkowe życie. W The Dig, na podręcznym PDA, nasz bohater pogrywał w Lunar Landera. W darmowej platformówce Iji ukryto klon Hero 3D, natomiast Space Quest III umożliwia nam zagranie w Astro Chickena (Lunar Lander z kurczakiem w roli głównej).

Osobne miejsce w panteonie gier w grach mają komputerowe pinballe. Od momentu powstania Pinball Illusions i Slam Tilta, nawet jeśli nigdy nie graliśmy na prawdziwym flipperze, odkryliśmy, iż znaczna część zabawy to minigry uruchamiane na ledowym wyświetlaczu! Ma się rozumieć udawanym, w komputerowej symulacji. Słowem podwójna inwencja: rozgrywanie kuli na wirtualnym flipperze z minigrami zobrazowanymi na wirtualnym wyświetlaczu LED.



✦ Ruletka to często wykorzystywany motyw w grach z otwartym światem. Niekiedy można się jednak mocno naciąć, gdy uciętanych żetonów nie da się wymienić...





MIKROKOSMOS MINIGIER

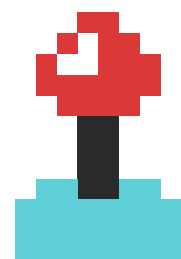
Zanim świat na dobre utonął w mobilnych grach, była sobie pewna amerykańsko-japońska korporacja, która zbudowała pierwszą hybrydową konsolę do gier (na długo przed Switchem). Mógłbym oczywiście sięgnąć po przykład Nomada, który jednocześnie był konsolą mobilną i stacjonarną, umożliwiając zabawę w tytuły z Segi Genesis, jednak to Dreamcast wprowadził niezwykle karty pamięci. VMU, czyli Visual Memory Unit, z wbudowaną baterią właściwie służyło przede wszystkim do przechowywania zapisanych stanów gry. Jednak przyływ geniuszu doprowadził do uzupełnienia karty pamięci, wpinanej w widoczne miejsce dreamcastowego kontrolera, w miniaturowy ekranik (fakt, istniały również VMU bez V). Co ciekawe, można było go odłączyć od kontrolera stacjonarnej konsoli i na tym mikoekraniku (48 x 32 piksele) rozegrać minigrę powiązaną tematycznie z fabułą tytułu właśnie rozgrywanego na dużej konsoli. Niestety przeszkodą w rozwoju gier na VMU okazały się... baterie i niewielkie wykorzystanie tego potencjalnie świetnego gadżetu przez twórców gier. Powstało jednak kilka tytułów, które solidnie wykorzystywały skromne możliwości przenośnej konsoli zespolonej z VMU: Power Stone, Sega GT, Sonic Adventure, Quake III Arena, Soulcalibur i Time Stalkers. Dziś, zamiast ograniczać się do skromnej rozdzielczości, łatwiej odpalić streaming obrazu z konsoli lub PC albo wrzucić do torby Switcha.

MINIGRY W ŚWIECIE KLASYCZNYCH GIER

Występowanie miniaturowych gier można również zaobserwować na przykładzie klasycznych tytułów z konsol i komputerów 8-bitowych. Generalnie: tam, gdzie wkładała się nuda, twórcy starali się nieco zmienić reguły, dodając drobne modyfikacje etapów w grach zręcznościowych, strzelaninach i platformówkach. W ten sposób skonstruowany jest na przykład 007 Licence to Kill. Składa się właściwie z kilku etapów, z których każdy to pościg: raz strzelamy z sterów helikoptera, później poruszamy się samochodem bądź łodzią. Tak samo jest w Contrze. Platformowa strzelanina prowadzi nas do krótszych



Shenmue skutecznie wykorzystywało elementy fascynacji graczy kolekcjonerskimi figurkami. Wrzucić kilkadziesiąt jenów, dostaniesz miniaturkę bohaterów innych gier Segi.



etapów, wymagających pokonania ochrony bram obserwowanych z innej perspektywy. Nie inaczej jest w Savage, gdzie kolejne etapy również różnicuje sposób przedstawiania rozgrywki i zmieniająca się perspektywa. Niczym innym, jak zbiorem miniaturowych gier, są również wszelkie olimpijskie i sportowe klasyki: Winter Games, Summer Game czy California Games. Również dobrze znany z lat osiemdziesiątych Donald Duck's Playground stanowi kolekcję różnorodnych gier zręcznościowych. Jeszcze jednym przykładem nieco nowszej gry jest Terminator 2: Judgement Day. Zastosowano w niej schemat zmieniającego się stylu rozgrywki, budując tym samym jedną grę złożoną z wielu.

ROZRYWKOWE MINIATURY WKOMPONOWANE W MECHANIKĘ

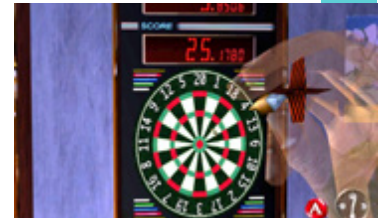
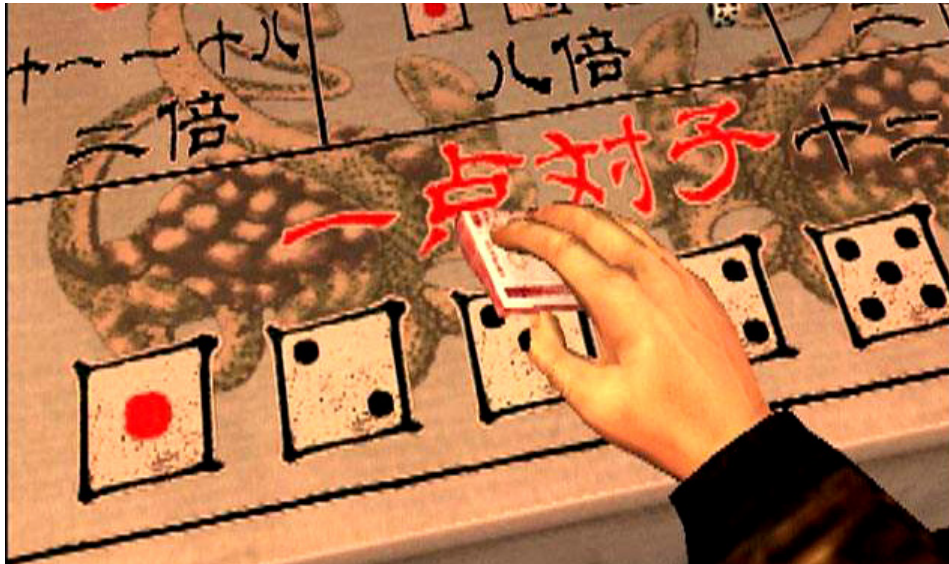
Rozległe światy wymagają uzupełnienia fabuły krótkimi przerywnikami na wzór gier logicznych i zręcznościowych, stanowiących część przygodówek. W grach fabularnych oprócz opcjonalnych przerywników w postaci kasyn i gier karcianych często jest wykorzystywany motyw rozbrajania zabezpieczeń zamków lub terminali komputerowych.



Jeśli pytacie o dobry salon gier arcade, to właśnie Shenmue pokazało, jak powinny wyglądać świątynie elektronicznej rozrywki.



Wyścigi w uniwersum „Gwiezdznych wojen”? Nawet w Knights of the Old Republic stanowią chwilę oddechu od machania mieczem i rozwiązywania ważnych misji.



QUICK TIME EVENTS ŚWIETNIE PODNOSZĄ DYNAMIKĘ GRY. NIEKIEDY BĘDZIE TRZEBA PODCHODZIĆ DO ZADANIA KILKA RAZY (ZWRACAJĄC UWAGĘ NA PODPOWIEDZI WIDOCZNE NA EKRANIE).



Stanowi to pretekst do wciągnięcia gracza w potyczkę na zamku, prostą układankę logiczną w stylu Master Mind bądź inną hydrozagadkę zbudowaną z rur. Takich niespodzianek znajdziemy sporo w Falloucie 3, Skyrimie oraz BioShocku. W większości przypadków nie są to elementy opcjonalne, choć włamanie nie zawsze są jedyną metodą dotarcia do celu. W Fallout 4 nieco na wyrost wprowadzono w mechanikę gry fabularnej elementy craftingu, sprowadzające się do rozwoju i ochrony miniaturowych społeczności, otoczonych automatycznymi działkami i płotami. Doszły też gry na ekraniku Pip-Boya 3000, ale nie przyczyniło się to

do lepszego postrzegania kolejnej edycji Fallouta. Mimo wszystko to właśnie Fallout 3 urzekł nas drobnymi smaczkami, dodając do ruin świata historię Reign of Grelok, czyli klasycznego infocoma rozgrywanego na zielonkawym ekranie terminala (nie powiem gdzie, łatwo wygłódkować).

MISTRZOSTWO MINIATUROWYCH FUZZI

Na zakończenie tych wywodów pozostał mi jeszcze jedno zdanie, najlepsze przykłady, jak w mechanikę rozgrywki można zgrabnie wpleść miniaturowe gry. Wspomniany wcześniej Beyond Good & Evil jest na swój sposób wyjątkowy

z gry w kości, pachinko, siłowanie się albo wyścigi na wózkach widowych – to zaledwie kilka z atrakcji świetnie budujących świat Shenmue.

Rzuty do tarczy to jeszcze jedna z wielu rozrywek, którym możemy oddać się w świecie Shenmue.

z kilku powodów. Oprócz umieszczenia w świecie gry zręcznościowej dodatkowych atrakcji mechanika zmienia się podczas rozgrywki jak kameleon: raz zmusza do ścigania się, innym razem do skradania, wreszcie na przemian wydaje się strzelaniną albo bijatyką. Wszystko to uzupełnione dawką zbieractwa: fotografii i pereł. W swoim miniaturowym wszechświecie niezwykle sprawnie udało się Edgarowi M. Vigdalowi wpleść w Deluxe Galagę i Warblade'a kilka miniatur, które współgrają z całą strzelaniną: memory station, meteor storm, losowe przerywniki w postaci warp malfunction. Mistrzostwem w dziedzinie gier wciąż pozostaje Shenmue, w którego świat wpleciono prawdziwe automaty do gier, takie jak Space Harrier, Afterburner II, Out Run, zabawę w losowanie kulek z figurkami, gry w kości, boks, wyścigi Hang On, rozgrywki w strzałki i jednorękiego bandytę. Tylko dla porządku wspomnę o mechanice walki, która wymaga ćwiczeń czy serii QTE, zgrabnie włączonych w główne wątki fabularne.

Domykając opowieść o minigrach potężną kłamrą, muszę powrócić do Alley Cata i Breath of the Wild. W obu przypadkach, choć główni bohaterowie raczej nie mają ze sobą wiele wspólnego (bezdolny kociak mieszkający w śmietniku i elf poszukujący skrawków pamięci), to już główny element konstrukcji obu światów jest identyczny. Kociak z alejki w swoim otwartym świecie musi unikać psów, wskakując przez okna do pomieszczeń budynku, w których zawsze czeka na niego jakieś wyzwanie o charakterze zręcznościowym. Link w swoich podróżach po Hyrule odwiedza świątynie pełne zagadek i pojedynków z przeciwnikami. W obu przypadkach niezmiennie jest jedno: do głównych światów gier przyłączono różnorodne, miniaturowe rozgrywki, wymagające zręczności i logicznego myślenia. Ot, duże światy zawierające małe gry. ■



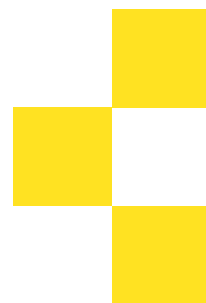
Minigry

Są właściwie wszędzie, uzupełniają konstrukcję światów, nie pozwalają się nudzić graczom podczas wykonywania Bardzo Ważnych Misji albo wciągają tak bardzo, że nie chce się wychodzić z wirtualnego kasyna.



Wojciech Pijanowski

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



ZABILI MNIE NA WORONICZA

Czerwony „mały” Fiat 126p, czyli pojazd, który służył mi ładnych kilka lat, tak przedziewiał, szczególnie jego tylne błotniki, że wstydziłem się nim jeździć. O tym, aby te błotniki wymienić, nie było co marzyć. Części samochodowe były nie do dostania! Wpadłem więc na pomysł, że sam coś z tym zrobię. I zacząłem robić.

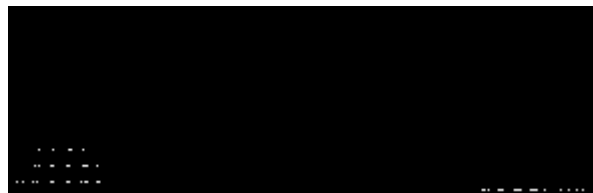
W jachtklubie przy Wale Miedzeszyńskim kupiłem żywicę epoksydową. Żeglarze używali jej do klejenia łódek. Zaopatrzyłem się także w watę szklaną, z której planowałem wykonać błotniki fiata, skleić to dzieło żywicą, pomalować na czerwono i już. Gotowe. Pracowałem nad tym kilka ładnych tygodni. Okazało się bowiem, że sprawa nie jest prosta, a dla mnie szczególnie, ponieważ umiejętności manualne mam raczej niewielkie. Kilka razy musiałem dokupić waty szklanej, żywicy zresztą też. W końcu ukończyłem robotę, pomalowałem na czerwono i błotniki były jak nowe.

Nie mam głowy do dat, pamiętam jednak, że był to dzień, z którego bardzo się cieszyłem. Do Warszawy przyjechał bowiem Ernó Rubik, wynalazca „kostki Rubika”, i udało się namówić go na wywiad. Jechałem więc do Telewizji na Woronicza samochodem, którego błotniki świadczyły dobrze o właścicielowi pojazdu. Prowadziła Elwira, moja żona. Siedziałem obok niej i myślałem, o czym będę z Rubikiem rozmawiał. Elwira wrzuciła kierunkowskaz, bo z Woronicza trzeba do telewizji skręcić w lewo, zatrzymała samochód czekając, aż przejadą jadące z przeciwka samochody i łuuuuuuuuuuup! Coś walnęło fiatka z tyłu z taką siłą, że przetoczyliśmy się kilkadziesiąt metrów. Leżałem na siedzeniu. Tak, tak, w małym fiacie leżałem, ponieważ siedzenia miały sprężyny regulujące oparcie i po prostu od uderzenia

puściły. Obok mnie po lewej znalazł się silnik i żona, także leżąca. Zapytałem ją, czy jest OK. Była OK, więc wygramoliłem się z samochodu. Pierwsza rzecz, na którą oczywiście zwróciłem uwagę, to brak tak pieczołowicie i pracowicie wykonanych przeze mnie błotników. Druga, to stojący na wysokości bramy wjazdowej do TV samochód osobowy marki polonez, któremu z przodu coś ciekło i para wydobywała się spod maski. A więc sprawca! Muszę się przyznać, że złość we mnie wezbrała: te błotniki, nad których renowacją spędziłem wiele czasu, rozbity samochód i na dodatek za pół godziny umówiony wywiad w hotelu. Rubik czeka. Idę więc do tego faceta, nabuzowany, wściekły... a pan stoi obok samochodu, nagle się uśmiecha i mówi: „Pan Wojtek? Zawsze chciałem pana poznać!”. „Mógł pan wybrać inne, nieco bardziej sympatyczne okoliczności” – też się uśmiechnąłem i dodałem: „Żona załatwi z panem formalności. Przepraszam, lecz się bardzo śpieszę”.

Gdy wszedłem do telewizji, strażnicy na mnie dziwnie patrzyli, a jeden z kolegów powiedział: „To ty żyjesz?”. Okazało się, że całe zdarzenie widział Jurek Artur Ł. Po tym, co zobaczył, doszedł do wniosku, że nikt z takiego wypadku nie może wyjść żywy. Dlatego ogłosił nagłą śmierć moją i mojej żony. A w telewizji wieści rozchodzą się naprawdę bardzo szybko.

Ktoś może zapytać, co dzisiejszy felieton ma wspólnego z grami. Ano ma! Przecież gdyby nie Rubik, zapewne nie jechałbym, by zrobić z nim wywiad. ■





Survivalowe

ABECADŁO

Survivale to dziś bez wątpienia zupełnie nowy gatunek. I nie chodzi tu o liczbę premier, jakie miały miejsce do tej pory. W istocie wcale nie było tego tak dużo, a prawdziwa fala dopiero nadejdzie. Nie chodzi także o popularność, bo sława na pstrym koniu jeździ. Rzecz w podobieństwach i... zróżnicowaniu. Bo to właśnie te dwa aspekty sprawiają, że coś można nazwać gatunkiem.

■ Piotr Pieńkowski

Już was słyszę: „Znowu survivala! Nie mogę patrzeć na te zombie!”. I od razu mówię, że jesteście w błędzie. Odpowiadając od końca, większość survivali nie jest o zombie-apokalipsie, tylko o podboju kosmosu. I mylnie zestawia je z grami o określonej tematyce (na przykład o smokach), a nie z innymi gatunkami.

Bo w tym ujęciu, choć pewnie w to nie uwierzycie, survivali wciąż ukazują się mniej niż na przykład gier strategicznych czy sieciowych strzelanek (MOS). Inna sprawa, że to się za chwilę

zmieni, a właściwie już się zmienia, bo liczba zapowiedzi wręcz przytłacza. Co więcej, wielu producentów wykorzystuje rynkowy trend i na siłę nazywa survivala coś, co nim nie jest. Dotyczy to na przykład The Division. Wspaniała gra, z czystym sercem polecam ją każdemu, ale to nie jest survival, tylko online'owy shooter z rozbudowanymi statystykami. Podobnie jest z PUBG, H1Z1, Last Man Standing czy Argo, gdzie już nawet owoych statystyk nie ma i chodzi jedynie o zabijanie, choć reklamy i powszechne przekonanie sugerują coś zupełnie innego. No tak, nie zostać zabitym to też walka o przetrwanie, ale w takim ujęciu nawet Tetris byłby survivala. Czym zatem są tego rodzaju gry?

TEORIA W PRAKTYCE

W najogólniejszym rozumieniu survivala to gry, w których gracz wciela się w jedną konkretną postać, a jego głównym zadaniem jest doraźna i bezpośrednia walka





CREDITS

✚ The Division zdecydowanie nie jest survivaliem, ale odwołuje się do tych klimatów i robi to znakomicie!

✚ Ojciec wszystkich survivali, który w dodatku powstał w celach... edukacyjnych, a nie rozrywkowych.



WIĘKSZOŚĆ SURWIVALI POSŁUGUJE SIĘ FPP Z OCZYWISTYCH POWODÓW – TO TY, A NIE WIDOCZNY NA EKRANIE „ON” MA PRZEŻYĆ. IDENTYFIKACJA MUSI BYĆ PEŁNA.



z wszelkimi przeciwnościami, które mają na celu uśmiercić owego bohatera. W praktyce chodzi o nieustającą eliminację głodu i pragnienia, chorób i fizycznych uszkodzeń ciała, wychłodzenia i przegrzania, a także ochronę/obronę przed czynnikami zewnętrznymi (wrogie środowisko, NPC, inni gracze). Co istotne, pożywienie, medykamenty, broń oraz narzędzia są tu albo wytwarzane, albo znajdowane w świecie gry (na kilka odmiennych sposobów) i stanowi to fundamentalny element rozgrywki. Ponadto, co jednak nie jest zasadą, gracz może budować obiekty obronne: bazy

✚ State of Decay przez kilka lat dzierżył palmę pierwszeństwa w solowych survivalach. Nie dziwiota, że powstaje „dwójka” - tym razem już z uwzględnieniem multiplayera.

z wyposażeniem, zasieki, pułapki. Czy taka definicja rozwiewa branżowe wątpliwości? Te podstawowe tak, ale na pewno nie wszystkie. Po prostu sami twórcy nie znoszą szufladkowania i już teraz widać, że zmierzają do poszerzenia swojego pola działania. Na przykład w State of Decay (także w nadchodzącym sequele) możemy „przesiadać się” na inne postacie w grupie. Czyli definicja się zgadza, a zarazem zostaje złamana. Ponadto do tej pory w survivalach obowiązywały także niepisane, ogólne zasady, o których powyżej nie wspominałem. Właśnie dlatego, że coraz częściej są łamane. Mowa o koncepcji braku fabuły (sandbox), a także otwartego świata (open world). Obecnie coraz częściej można spotkać survivali, które właśnie mają fabułę i które z tego powodu zamykają dostęp do niektórych obszarów, zanim nie wykona się wyznaczonych misji. Także nieomal kanoniczny cykl dnia i nocy nie jest już tak rygorystyczną regułą, jak kiedyś, bo przecież akcja

gry zawsze może się toczyć na innej planecie lub w innych wymiarach.

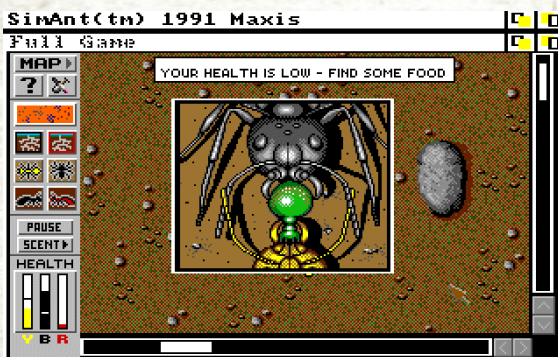
Nie mam wątpliwości, że z czasem pojawi się coraz więcej różnic wewnątrzgatunkowych. I, prawdę mówiąc, już się na to cieszę, bo to będzie tylko z pożytkiem dla ogółu.

TROCHĘ PREHISTORII

Za pierwszego survivala powszechnie uważa się grę The Oregon Trail. Trudno powiedzieć, czy słusznie. W istocie bowiem jest to raczej symulacja zarządzania, aniżeli survival w dzisiejszym rozumieniu. Dość zresztą powiedzieć, że trzech amerykańscy wykładowcy, czyli Don Rawitsch, Bill Heinemann i Paul Dillenberger, stworzyli swoje dzieło w roku 1971 – uwaga! – do celów edukacyjnych. Jak twierdzili, chcieli w nowoczesny i efektowny sposób przedstawić swoim studentom życie amerykańskich pionierów z XIX wieku i zasymulować problemy, z jakimi borykali się ówczesni ludzie na Wielkich Równinach. I choć decyzje w grze dotyczyły całej grupy, bo

CREDITS

PIERWOTNYMI SURWIVALAMI BYŁA DE FACTO WIĘKSZOŚĆ GIER NA AUTOMATACH. W DEFENDERZE, MOON PATROLU CZY VASTARZE CELEM NIE BYŁO DOLECENIE GDZIEKOLWIEK, LECZ PRZETRWANIE JAK NAJDŁUŻEJ.



należało na przykład zapewnić osadnikom wyżywienie, bezpieczeństwo podczas przeprawy przez rzekę czy bronić ich przed Indianami, to jednak całość mieści się w ramach szeroko rozumianej walki o przetrwanie. I z tego punktu widzenia faktycznie produkcji tej należy się miano ojca gatunku.

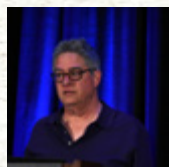
Warto dodać, że uproszczona wersja gry działała wyłącznie na uniwersyteckich komputerach i trzeba było dekadę, aby wykonać jej wersję uruchamianą na komputerach Apple II, wzbogaconą przy okazji o elementy graficzne i dźwiękowe. Źródła donoszą, iż do tej pory sprzedano się 65 milionów (!) egzemplarzy gry, co stanowi swoisty rekord w tym gatunku.

Skoro The Oregon Trail uchodzi za ojca, matką niewątpliwie jest genialna gra Willa Wrighta z 1991 roku SimAnt. Była to trzecia w kolejności – po SimCity i SimEarth – produkcja studia Maxis, choć tutaj, jak łatwo się domyślić, nie zarządzało się miastem czy planetą, ale pojedynczym mrowiskiem.

SimAnt nawet dzisiaj, po 27 latach, wciąż wydaje się atrakcyjny wizualnie i grywalnościowo.



Don Rawitsch



Jeden z trzech twórców The Oregon Trail miał podczas GDC 2017 wystąpienie z serii Postmortem. Grę zaczął robić w 1971 roku jako wykładowca na Uniwersytecie Minnesoty. Absolutnym novum było poruszanie w grze wideo tematyki XIX-wiecznej historii Ameryki.



Co ciekawe, w trakcie rozgrywki można było wcielić się w dowolną mrówkę i wykonywać określone dla danej kasty prace. Czyli budować tunele, zbierać żywność, opiekować się larwami lub po prostu walczyć z napastnikami: czerwonymi mrówkami, pająkami, mrówkolwami, a nawet... kosiarką. Rzecz bowiem działa się w przydomowym ogródku. Gra robiła i robi do dzisiaj ogromne wrażenie i jeśli jej nie widzieliście, zajrzyjcie choć na YT.

Zachowując dotychczasowe nazewnictwo, czas na dziecko powyższej pary. W moim odczuciu bez wątpienia jest to Unreal World. Początkowo, od roku 1992, Sami Maaranen i Erkka Lehmus tworzyli tę grę jako rougelike'a, ale ostatecznie uznali, że lepiej będzie wykonać jednak coś, co symuluje walkę o przetrwanie – i w roku 1995 już otwarcie zmierzali w tę właśnie stronę. Akcja gry osadzona została w tak zwanym wieku żelaza i dzieje się na terenach obecnej Finlandii. Gracz może się wcielić w osobę reprezentującą jedną z ówczesnych profesji (drwal, myśliwy, rybak), co podczas przygody ma swoje znaczenie. Gra jest prosta pod względem graficznym, ale niech to was nie zmyli. Zależności i powiązania są tu naprawdę skomplikowane, a konsekwencje czasem wręcz nie do przewidzenia. Zginąć tutaj to chleb powszedni. A teraz najlepsze. Nie uwierzycie, ale gra jest do dzisiaj aktualizowana i poprawiana przez jej autorów. Ktoś złośliwy mógłby nawet powiedzieć, że to tak naprawdę jedyny survival, który pokazał, jak przetrwać.

Pierwotnie gry podobne do SimAnt, SimFarm czy Wolf nazywane były symulacjami życia.



Okładki starych gier do dziś potrafią przykuć uwagę.





✚ Obsługa obydwu gier nie była łatwa, a niektórzy w swoich recenzjach wprost narzekali: ile razy można ginąć w czasie jednej sesji?



✚ Robinson's Requiem i Deus oferowały przede wszystkim otwarty świat, w którym jedynym ograniczeniem były nasze umiejętności survivalowe.



✚ Choć twórcy ze studia Silmarils zaferowali nam dwie produkcje przełomowe pod względem idei, to jednak pod względem oprawy graficznej już się nie popisali.

NIEOCZEKIWANI GOŚCIE

Pamiętacie połowę lat dziewięćdziesiątych i studio Silmarils? A pamiętacie Robinson's Requiem (1994) oraz Deusa (1996)? To niesamowite, jak dobrze Francuzi przewidzieli przyszłość tego gatunku. O ile w przypadku wcześniejszych przykładów musimy niektóre fakty nieco naciągnąć, żeby podciągnąć je pod survivala, o tyle tutaj nic takiego robić nie trzeba.

Weźmy na przykład Robinson's Requiem. Obca planeta, na której się robijamy, pozyskiwanie wody zdatnej do picia i jadalnej żywności (bo łatwo tu o zatrucie lub chorobę), dbanie o własną kondycję i wypoczynek, odkrywanie świata, tworzenie broni, walka z wrogami i sojusze z przyjaciółmi. Wyobraźcie sobie, że można tu było na przykład przytyć i w ten sposób obniżyć niektóre swoje statystyki. Albo że należało zabić tygrysa, wyprawić jego skórę, a potem uszyć ubiór, żeby później nie zamarznąć

przy pierwszych chłodach. Deus, nieformalny sequel Robinson's Requiem, zachował podobne założenia, ale zmienił grafikę. Ponadto gra była nieco przystępniejsza fabularnie, choć nadal ginęło się, jak mucha.

Niestety, obydwie gry nie zdobyły zbyt rewelacyjnych not w prasie branżowej. I nawet nie chodziło o to, że Robinson's Requiem miał brzydką, pikselową grafikę i zarazem zbyt duże wymagania, bo przecież Deus to naprawił (no, powiedzmy). Po prostu świat chyba jeszcze nie był gotowy na survivala. Dowodzi tego wiele recenzji, z których wyzierała jedna myśl: ile można łązić, polować i walczyć tylko po to, żeby przetrwać kolejny dzień.

KOSTKA KOSTCE SURWIAŁEM

Choć dzisiaj sława, a przynajmniej popularność obydwu gier z Silmarils jest w sumie powszechna, o dziwo przez 15 lat nie znalazł się ani jeden naśladowca. Trochę w tym winy graczy, a trochę samych firm, które

BŁĘDEM WIELU GIER Z TEGO GATUNKU STAŁO SIĘ TAK DUŻE UTRUDNIENIE ROZGRYWKI, ŻE ZABAWA STAWAŁA SIĘ KOSZMAREM.

wpadły w objęcia wielkich koncernów lub same się nimi stały, przez co cały rynek nieco skostniał. Wiadomo, chodzi o pewny zysk, bo tego oczekują udziałowcy. Eksperymenty są dla „garażowców”. I właśnie taki „garażowiec” na szczęście się znalazł. Chodzi o Markusa „Notcha” Perssona, autora popularnego Minecrafta. Tak, dobrze czytacie, właśnie ta gra, bazując na dotychczasowych pomysłach twórców i dodając sporo nowego, stała się kamieniem milowym w survivalach, nowym otwarciem, iskrą powodującą eksplozję.



CREDITS



✚ Kiedy inne gry niebezpiecznie igrły z przemocą, Minecraft oferował jedynie zabawę z elementami survivalu, szybko zyskując oszałamiającą wręcz popularność.



W momencie wydania Minecrafta (wczesny dostęp w 2009 roku) Markus Persson był skromnym, 30-letnim programistą ze Szwecji, o którym nikt wcześniej nie słyszał. W dobie gier pełnych przemocy, w których z roku na rok krew lała się coraz większymi strumieniami, podobnie zresztą jak pieniądze za te gry, postanowił on uraczyć graczy czymś kompletnie odmiennym: klockową zabawą w przetrwanie. Co ciekawe, dając za przeciwników między innymi zombie (zanim te stały się popularne dzięki serialowi „The Walking Dead”) i oferując nieskończone wręcz możliwości w budowaniu, ale poprzez dobór znalezionych i pozyskanych lub

wydobycych wcześniej materiałów bazowych, stworzył podwaliny pod współczesne survivaly. Tak, znajdziemy tu praktycznie wszystko, co dziś obowiązuje w tego typu produkcjach czy to solowych, czy online’owych. Lootowanie, crafting, zombie/mutanty/bestie, budowanie, brak fabuły, otwarty świat, cykl dnia i nocy... Nie dziwota, że w roku 2014 prawa do gry kupił Microsoft za 2,5 miliarda dolarów! I że do teraz gra sprzedawała się w 122 milionach egzemplarzy.

Ale na tym nie koniec rewelacji. Minecraft uchodzi za grę dla dzieci, a nawet więcej: dla młodych chłopców. Tymczasem okazuje się, że według badań statystycznych średnia wieku

✚ 7 Days to Die to jeden z wielu następców Minecrafta, ale tym razem jest to już survival pełną gębą - ze wszystkimi tego konsekwencjami.

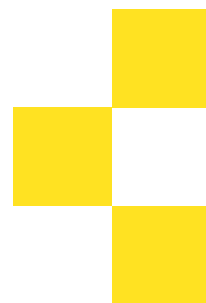
graczy wynosi około 29 lat, a do tego pod względem płci mamy tu podział niemal pół na pół. Oczywiście taka popularność musiała zrodzić naśladowców. Niektórzy z nich próbowali iść najkrótszą drogą i „tworzyli” własne wersje na urządzenia mobilne, inni zaś starali się nieco bardziej, wydając swoje klony w zupełnie odmienniej koncepcji (na przykład Terraria). Niektórzy twórcy wciąż mają za punkt honoru wydanie czegoś, co byłoby udoskonalonym Minecraftem. NightZ, Creativers, Unturned to tylko niektóre z nich. Jest jeszcze 7 Days to Die – gra, która stanowi łącznik między starym i nowym, ale o tym za miesiąc, w następnym, bardzo osobistym i wręcz plotkarskim odcinku. ■





Dariusz J. Michalski

O grach strategicznych pisze bez przerwy od początku lat dziewięćdziesiątych. Inteligentny, dowcipny, słowny, sprawny – te przymiotniki opisujące cechy Sir Haszaka można by mnożyć.



GDY OGON MACHA PSEM, CZYLI O UZALEŻNIENIU OD GIER

Pod koniec ubiegłego roku do międzynarodowego spisu chorób ICD-11 dodano uzależnienie od gier. Rozpętała się dyskusja, że oto gry znowu znalazły się na cenzurowanym. A przecież jest to dowód najwyższego uznania! Bo spróbujmy uzależnić się od naci pietruszki. Co z tego, że jest megazdrowa? Nie da się! Choć zapewne na świecie żyje jakiś wyjątek potwierdzający regułę i zażerający nać kilogramami. Natomiast gry trafiają do ekskluzywnego grona: jedzenia, alkoholu, seksu, hazardu, zakupów, pracy i niesprzątania kup po swoim psie.

Oczywiście każdą przyjemną rzecz należy stosować z umiarem. Dlatego od 35 lat gram, ale się nie zaciągam. No, może trochę. Ale taką mam pracę. Służba nie družba.

Wróćmy do tematu. Każdy nałóg na początkowym etapie prowadzi do racjonalizacji. A to ćwiczyć refleks, a to pamięć, a to współdziałanie, a to zręczność palców. Jeszcze jedna tura, jeszcze jeden deathmatch, jeszcze jedna bitwa. Mnie ostatnio świt zastał nad Nantucket, ale... byłem w pracy. Chciałbym napisać, że każdy z grających to kiedyś przeżywał lub przeżywa, ale byłaby to wierutna bzdura. 32-letni Koreańczykowi Hsiehowi zabrakło szczęścia, rozsądku lub samozaparca. Zmarł po trzech dniach nieprzerwanej gry on-line w kafejce internetowej. Jednak w prawdziwy podziw wprawił mnie wyczyn 33-letniego Chińczyka, który grał przez 650 godzin prawie nie śpiąc, niewiele pijąc i przyswajając jedynie ramen w formie instant. Gdyby jednak spojrzeć chronologicznie, pierwszeństwo na liście pechowców należy się Jeffowi Daileysowi.

Na przeszkodzie w przeczytaniu niniejszego felietonu nie stanęła mu tylko niezajomość języka polskiego, ale przede wszystkim gra Berzerk na Atari, w której wykręcił w 1981 roku imponujące 16600 punktów! Zaraz potem dostał ataku serca, co w wieku 19 lat oznacza odejście do Krainy Wiecznych Bitów. Takich przypadków jest dużo. Stanowczo za dużo. Dlatego jeżeli czytasz te słowa, możesz sobie pogratulować, bo to oznacza, że ty przeżyłeś.

Jednak po co wymieniać przypadki ekstremalne? Przecież normalni ludzie tak nie robią! Co zatem robią normalni ludzie? Otóż na swoje smartfony, tablety i komputery zaciągają gropodobne chwasty, które mają początek, ale nie mają końca. Są jak kebab, który nie piecze dwa razy. Te gropodobne chwasty są za free, więc nie wymagają płacenia pieniędzmi, ale... własnym życiem. Za godzinę trzeba zebrać kukurydzę, za trzy smok wykluje się z jaja, a za pięć pojawi się złota karta z piłkarzem o rewelacyjnych statystykach. Paragry są bombą kulturową o sile rażenia kilku „MegaKlanów” czy „Mega-M-Jak-Miłość”, bo farma, smoki czy drużyna piłkarska są WŁASNE. Ludzie przestają wybierać, kiedy „grają”. Decydują o tym twory gropodobne, budując im porządek dnia. Dla mnie to uzależnienie i ubezwłasnowolnienie. Im szybciej się tym zajmą lekarze, tym lepiej.

Oczywiście my, prawdziwi gracze, jesteśmy na to odporni. Gramy w prawdziwe gry mające początek i koniec. Co prawda przez trzy lata grałem w Wiedźmina 3, ale w końcu przeszedłem i dość. Poza tym to ja decydowałem kiedy i ile. Byłem panem swojego grania, które łaściło się do mnie, ale jak powiedziałem „Leżeć!”, to mościło się gdzieś w pobliżu i nie przeszkadzało w pracy. Po tym poznać prawdziwego gracza. Umie panować nad swoim graniem!

Sir Haszak

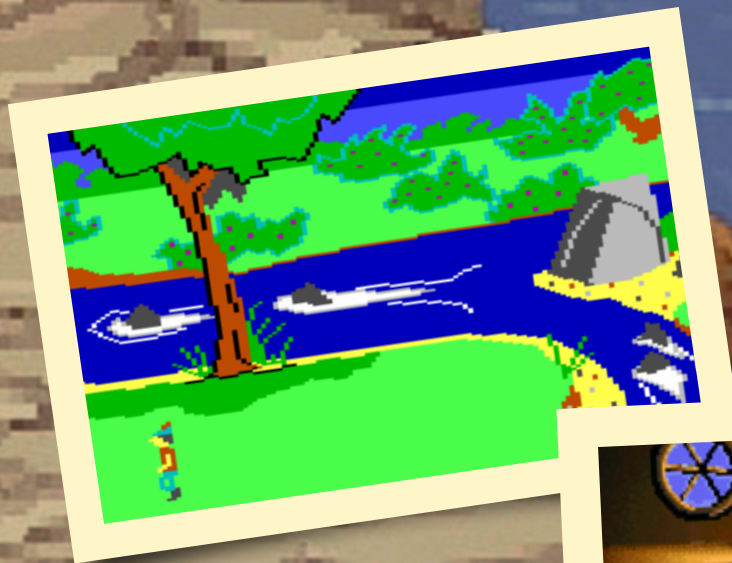
PS Właśnie szykuję się do recenzji Frostpunka. Zawalę parę nocy, ale cóż poradzę? Taka praca!

Legendarne silniki

W STARYCH PRZYGODÓWKACH

Gry przygodowe z ubiegłego wieku przypominają wysłużone amerykańskie krążowniki szos, które po dziś dzień jeżdżą po drogach Hawany. Są jak wspaniałe wehikuły, kryjące pod maską imponujące jak na owe czasy silniki.

■ User Jama



„JEŚLI MAM SIĘ BAWIĆ I WCHODZIĆ W INTERAKCJE Z GRĄ, TO POWINNY TO BYĆ INTERAKCJE GRAFICZNE. POWINIENEM KLIKAĆ PRZEDMIOTY, KTÓRYMI CHCĘ MANIPULOWAĆ”
— RON GILBERT.



„GRACZ MIAŁ CZUĆ SIĘ CZĘŚCIĄ HISTORII, ALE ANI KOMENDY TEKSTOWE, ANI POINT&CLICK NIE BYŁY DO TEGO IDEALNE. ROZWIĄZANIEM BYŁYBY OKULARKI 3D I CZUJNIKI RUCHU W RĘKAWICACH”
— KEN WILLIAMS.



Pierwszą prawdziwą przygodówką był **King's Quest: Quest for the Crown** z 1983 roku. Przed nim pojawiały się różne gry czysto tekstowe albo okraszone skromną, statyczną grafiką, ale dopiero w **King's Quest** w celu rozwiązywania zagadek można było wędrować bohaterem po zwizualizowanym świecie. To była gra definiująca nowy gatunek. Kamyczek rozpoczynający lawinę.

Narodziny przygodówek zawdzięczamy firmie Sierra, w szczególności Kenowi i Robercie Williamsom, ale także IBM. Firma zapłaciła prawie milion dolarów za stworzenie atrakcyjnej gry, która

pokazałaby możliwości nowego komputera PC Junior. Nad **King's Quest** pracowało sześciu programistów przez półtora roku. Powstała gra wyróżniająca się bajecznie kolorową grafiką. Jednak PC Junior okazał się sprzętem zbyt droгим i niekompatybilnym. Został wycofany w rok po premierze. Gdyby Sierra pisała grę w assemblerze, prawdopodobnie byłby to koniec wielkiej przygody. **King's Quest** został jednak stworzony w oparciu o autorski silnik, później nazwany AGI (Adventure Game Interpreter). To sprawiło, że łatwiej było przenieść grę na inne maszyny: Apple II, Amigę, Atari ST. Silnik ten pozwolił też jak ze sztancy tworzyć kolejne gry przygodowe. Tak powstały dalsze trzy części **King's Quest**, dwie części **Space Quest**, **Police Quest** oraz gra **Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards**.

AGI zapewniał obsługę interpretera komend tekstowych używanych w grze. W założeniu miało to wyglądać jak swobodna rozmowa z komputerem. W praktyce komendy musiały być pisane prostą składnią, typu: „weź kamień”, „obejrzyj drzewo”. Czasami wymagane było użycie konkretnego słowa opisującego dane działanie. Przykładowo „zakręć kołowrotem”

**„NIE WIEDZIELIŚMY, JAK PROJEKTOWAĆ GRY, NIE BYŁO ŻADNYCH SZKOLEŃ ANI KIERUNKÓW STUDIÓW. WYMYŚLALIŚMY WSZYSTKO PO DRODZE. CZĘSTO BOHATER GINAŁ, BO NIE MIELIŚMY INNEGO POMYSŁU”
— AL LOWE.**



■ Seria Police Quest stanowiła odpowiednik proceduralnych seriali policyjnych w świecie gier przygodowych.

nie było rozpoznawane, a „użyj kołowrót” już tak. Częstokroć interpreter zupełnie odmawiał współpracy, zwracając komunikaty „nie rozumiem”, „nie można”. Skutkowało to frustracją podobną do tej, jak przy zgłaszaniu reklamacji na infolinii w ulubionym banku.

Na obronę AGI trzeba rzec, że tak krawiec kraje, jak mu materiału staje. Topowe komputery domowe miały w owym czasie 128 kB pamięci, a cała gra musiała zmieścić się na dyskietce o pojemności 360 kB. Z tego powodu AGI pełnił jednocześnie rolę silnika graficznego. Nie dało się zapisać wszystkich rysunków tła jako bitmapy, bo by się po prostu nie zmieściły. Kompresja JPG została wynaleziona dopiero osiem lat później. Dlatego w King's Quest cała grafika jest wektorowa. W buforze rysowane były kontury pnia drzewa i wypełniane kolorem brązowym, potem korona drzewa i wypełniana kolorem zielonym. Dodatkowo AGI potrafił stworzyć namiastkę trzech wymiarów, bo bohater mógł wchodzić za przedmioty i wtedy częściowo albo w całości był ukryty. Wykorzystywano w tym celu tak zwane ekrany priorytetów.

Każde tło w grze miało towarzyszący mu, ukryty ekran priorytetów. Z niego silnik czerpał informacje, które objekty są bliżej, a które dalej. Dzięki temu poprawnie mógł wyrenderować obraz bohatera, zasłaniającego drzewo podczas przechodzenia obok niego, a jednocześnie częściowo zasłoniętego przez kamień. Poza tym na ekranach priorytetu czarne linie konturu odgraniczały obszar, gdzie bohater nie mógł wejść, zielone oznaczały miejsca, gdzie należy wyzwoić specjalną akcję, na przykład animację wchodzenia bohatera do jaskini, a jasnoniebieskie oznaczały brzeg obszaru specjalnego, z reguły wody.

Silnik AGI doczekał się trzech głównych wersji. W każdej z nich z poziomu gry można było wejść do trybu debugowania. Zależnie od gry trzeba użyć kombinacji klawiszy Alt+D lub wpisać specyficzną komendę. W Police Quest było to „stink bug”, w Space Quest „backstage”, a King's Quest II „fast speak”.

Trzęsieniem ziemi było ukazanie się jesienią 1987 roku przygodówki Lucasfilm Games – Maniac Mansion. Grę stworzyli Ron Gilbert oraz Gary Winnick. Pierwotnie nie mogli zdecydować się na gatunek, w którym zrealizować swój pomysł. Wtedy podczas wizyty u rodziny w Święta Bożego Narodzenia Gilbert zobaczył, jak jego kuzyn gra w King's Questa. Sam spróbował pograć i klamka zapadła: Maniac Mansion miał zostać przygodówką. Jednak Gilbertowi zupełnie nie przypadł do gustu interpreter komend zastosowany przez Sierę, więc wymyślił własny interfejs i z pomocą Chipa Morningstara (z którym wywiad publikujemy w Hall of Fame) oraz Arica Wilmundera zaprogramował go. Tak narodziły się przygodówki point & click.

Silnik gry zwany SCUMM (Script Creation Utility for Maniac Mansion) obsługiwał myszkę i zamiast komend tekstowych uwidaczniał wszystkie komendy, które bohater miał do dyspozycji, jako przyciski na dole ekranu. Było to genialne w swojej prostocie. Koniec frustracji ze zgadywaniem, jakie konkretne słowo miał na myśli autor interpretera. Podobnie jak w przypadku AGI silnik SCUMM pozwalał łatwo przenosić grę na różne platformy sprzętowe. Z tą różnicą, że dodatkowo



■ Leisure Suit Larry zaczynał jako niszcza, humorystyczna gra przeznaczona dla dorosłych odbiorców.

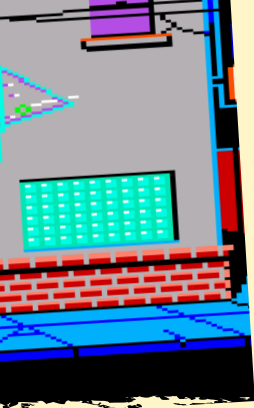
łatwo było tłumaczyć grę na inne języki. W przypadku AGI przebudowa interpretera komend dostosowanego do składni języka angielskiego na francuski, włoski czy niemiecki byłoby żmudne i kosztowne. A w SCUMM wystarczyło przetłumaczyć napisy na przyciskach komend.

SCUMM został pierwotnie opracowany po to, by móc pisać grę na dużych maszynach, stacjach roboczych Sun, gdzie nie było takich ograniczeń na pamięć czy szybkość kompilacji kodu, jak na komputerach domowych. Silnik pozwalała na wielowątkowość. Podczas akcji głównego bohatera inni aktorzy mogli wykonywać swoje czynności niezależnie. Polecenia w SCUMM były kompilowane



■ Space Questy z bohaterem cieciem były parodią poważnych SF, takich jak „Star Wars” czy „Star Trek”.

King's Quest IV: The Perils of Rosella. Pixel art starych przygód przyżywa swój renesans na emulatorach silników takich jak darmowy ScummVM.



do kilkunastu tokenów. Przykład, który podaje Aric Wilmuder, współtwórca silnika zwanego też Lordem SCUMM, dotyczy wykonania linii scenariusza, gdzie Dr Fred powinien przejść do drzwi laboratorium. Tej linii scenariusza odpowiada czterobajtowy token. Pierwszy bajt to numer komendy. Drugi bajt to numer aktora. Pozostałe dwa określają obiekt. Tak duże upakowanie pozwoliło na znaczną oszczędność cennej pamięci.

Silnik został gruntownie przeprojektowany na potrzeby gry Indiana Jones and the Last Crusade. Począwszy od Indiana Jones and the Fate of Atlantis został wzbogacony o funkcjonalność dynamicznej muzyki: ścieżka dźwiękowa była automatycznie dostosowana do tego, co dzieje się na ekranie. Kolejne przeprojektowanie od podstaw nastąpiło przy grze The Secret of Monkey Island.

W SCUMM był również dostęp do debuggera z poziomu gry. W tym celu trzeba było wpisać hasło i wcisnąć klawisz aktywacyjny F7. Przykładowo w Zak McKracken było to „*ch4myssocks” oraz klawisz F7, a w Secret of Monkey Island „hardyharhar” oraz kombinacja klawiszy Ctrl-Shift-D, a Atlantis „shinymetal”.



Oczywiście ruch Lucasfilm Games nie pozostał bez odpowiedzi Sierry, która już w roku 1988 wydała pierwsze gry z nowym silnikiem zwanym SCI (Sierra's Creative Interpreter). Mowa o tytułach King's Quest IV, Police Quest III oraz Leisure Suit Larry II. SCI był rodzajem wirtualnej maszyny do wykonywania kodu niezależnie od platformy, używając programowania obiektowego. Dodajmy, że najbliższa pokrewna technologia, czyli Java, powstała dopiero siedem lat później. Nowy silnik zapewniał pełną obsługę myszki, interfejs oparty na ikonkach poleceń oraz wsparcie dla najnowszych kart graficznych. Kolejne wersje SCI wprowadzały dalsze ulepszenia: obsługę przerywników filmowych, skalowanie postaci bohatera w zależności od tego jak blisko lub daleko jest od ekranu, kompresję zasobów graficznych i dźwiękowych.

Maniac Mansion z silnikiem SCUMM był grą nieliniową. Sposób przejścia zależał od tego, jakimi postaciami zagraliśmy.





❖ Riddle of Master Lu napędzany był przez silnik MADS (MicroProse Adventure Development System).



„UŻYWAMY FORMY ROTOSKOPINGU, FILMUJEMY PRAWDZIWYCH AKTORÓW I DIGITALIZUJEMY FILM. ANIMACJA JEST BARDZIEJ REALISTYCZNA NIŻ W INNYCH GRACH PRZYGODOWYCH — MATT GRUSON, REX NEBULAR.

Firma zakończyła używanie silnika SCI w jego trzecim wydaniu w roku 1997. Po raz ostatnio wykorzystano go w Leisure Suit Larry 7: Love for Sail oraz Phantasmagoria II: Puzzle of Flesh.

Powodzenie komercyjne przygodówek Sierry oraz Lucasfilmu sprawiło, że inne firmy też próbowały swoich sił w tej dziedzinie. Tak było z Dynamix, znanym raczej z symulatorów oraz gier akcji. Studio wydało w 1990 cyberpunkową przygodówkę Rise of the Dragon, a rok później inspirowany kinem wielkiej przygody Heart of China oraz rysunkowe The Adventures of Willy Beamish. Swoją drogą Heart of China było tytułem pionierskim w zastosowaniu digitalizowanych obrazów żywych aktorów, gładko wmontowanych w piękne, ręcznie malowane tła lokacji. Postaci w grze było bliska setka, więc ze względu na oszczędności wielu z aktorów rekrutowano spośród kolegów załogi Dynamix albo ich rodzin. Samo wykonanie sesji zdjęciowych i obróbka materiałów graficznych zajęły aż półtora roku. We wszystkich trzech grach studio wykorzystowało autorski silnik zwany DGDS (Dynamix Game Development System).

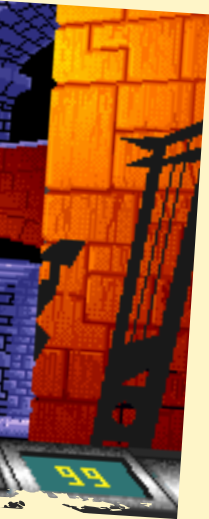
W jego opracowaniu brał udział Polak, Darek Łukaszuk. O tym szalenie uzdolnionym programiście pewnie byłoby głośno w branży do dzisiaj, ale w 1995 zmarł w wyniku obrażeń odniesionych w wypadku samochodowym.

Kolejną firmą, próbującą uszczknąć kawałek tortu przychodów z gier przygodowych, był francuski Infogrames, wdzierający się na salony dzięki serii Alone in the Dark. W roku 1992 wydał grę Eternam. Stanowiła egzotyczny mizmasz epok i stylów. Zaskakiwało połączenie grafiki 2D, stosowanej wewnątrz lokacji, oraz grafiki 3D, podczas wędrowania po wyspach. Wspaniale prezentowały się wielkie rysunkowe postacie na cały ekran podczas sekwencji dialogowych oraz podczas scen śmierci bohatera. Autorski silnik używany przez Infogrames został w lwiej części zaprojektowany przez Huberta Chardota, natomiast obsługę partii trójwymiarowych zaimplementował Frédéric Raynal. Główną wadę pierwszej wersji silnika stanowił brak obsługi myszki. Bohaterem sterowało się klawiaturą, ale gdy ten zbliżył się do jakiegoś obiektu, na przykład wiszącego na ścianie obrazu, brakowało wskazówek, co z nim można zrobić. Rzecz została poprawiona w kolejnej przygodówce Infogrames, Shadow of the Comet z 1993 roku, bazującej na motywach powieści grozy H.P. Lovecrafta. Pojawiała się w niej kreskowana linia łącząca oczy bohatera z danym przedmiotem.

Atak na przygodówkowe eldorado przypuściło też MicroProse. Tutaj siłą napędową przygodówek był MADS (MicroProse Adventure Development System). Studio wydało trzy tytuły: Rex Nebular and the Cosmic Gender Bender, Return of the Phantom oraz Dragonsphere. Silnik zapewniał interfejs point & click podobny do SCUMM. Dostępne komendy były wyświetlane u dołu ekranu. Przygodówki MicroProse wyróżniały się jakością animacji postaci bohatera, osiąganą z wykorzystaniem techniki rotoskopingu.

Warto wspomnieć też o dwóch przygodówkach Interplay: Star Trek 25th Anniversary oraz Star Trek Judgement Rites. To jedyne gry, gdzie wykorzystano silnik zwany po prostu Startrek Engine. Interfejs opierał się na ikonach kontekstowych. Tradycyjne przygodówkowe eksplorowanie lokacji urozmaicały pojedynki kosmiczne obserwowane na wielkim ekranie na mostku Enterprise, a które rozgrywały się w trójwymiarowej przestrzeni.

Krokiem milowym w rozwoju silników przygodówek była gra Lure of the Tempress z roku 1992. Studio Revolution Software opracowało specjalny silnik zwany Virtual Theatre. Choć wizualnie nie wnosił nic nowego do gatunku, to w przypadku sztucznej inteligencji gry był przełomem. W grach z silnikiem Virtual Theatre każda z napotkanych postaci prowadzi swoje indywidualne życie, idzie spać, budzi się, je śniadanie, idzie do sklepu czy do znajomych.



Ponieważ działania gracza wprowadzały zmiany w świecie gry, każda z postaci musiała umieć ominąć inne spotykane dynamiczne postacie oraz inne obiekty. Podobnie gracz nie mógł jak w innych produkcjach po prostu przyjść do określonego miejsca, by spotkać określoną postać. Czasem trzeba było poczekać, czasem aktywnie poszukać delikwenta po mieście. Rozszerzona inteligencja została wprowadzona kosztem stosunkowo małej liczby lokacji. W wydanej w 1994 futurystycznej przygodówce Beneath a Steel Sky twórcy zwiększyli liczbę lokacji sześciokrotnie, tym razem kosztem inteligencji. Postacie drugoplanowe miały w grze namiastkę własnego życia, ale wykonywały dużo prostsze

❏ Pamięćozerny silnik Virtual Theatre w akcji na przykładzie Beneath a Steel Sky.

czynności. Dwie pierwsze części Broken Sword z lat 1996 oraz 1997 również wykorzystywały silnik Virtual Theatre.

Kolejnym przełomem był Under a Killing Moon wydany w roku 1994 przez Access Software. To była pierwsza próba zrobienia interaktywnego filmu z postaciami FMV (Full Motion Video) oraz w pełni trójwymiarowym środowisku, które można było swobodnie eksplorować. Studio dla tej gry stworzyło silnik zwany Virtual Reality Engine. Jak stwierdził twórca gry Chris Jones, celem było osiągnięcie mobilności z Wolfensteina przy jakości prerenderowanej grafiki The 7th Guest.



❏ Under a Killing Moon miał jak na swój czas zabójcze środowisko 3D oraz trochę książycowe wklejki postaci.

❏ Kings Quest 7 wykorzystywał silnik SCI (Sierra Creative Interpreter) w wydaniu drugim.



Virtual Reality Engine został też wykorzystany w kolejnych częściach gry: The Pandora Directive oraz Tex Murphy Overseer.

W końcu roku 1997 światło dzienne ujrzała przygodówka Blade Runner. Prawa do zrobienia gry osadzonej w uniwersum filmu Ridleya Scotta oraz powieści Philipa Dicka licytowali tacy giganci jak Electronic Arts czy Activision. Największą sumę wysułało jednak Westwood Studios z pomocą genialnego licytatora z Virginu, jakim był Martin Alper. Do gry zatrudniono część filmowej obsady, dzięki czemu Rachael, Leon, Chew, JF Sebastian oraz Tyrell przemawiają głosami oryginalnych aktorów. W grze zastosowano silnik z nowatorskimi rozwiązaniami graficznymi. Prerenderowane animowane tła 3D oraz modele postaci oparte są na wokselach, dzięki czemu gra nie wymagała sprzętowych akceleratorów graficznych. Animacje postaci wykorzystują blisko 20 tysięcy sekwencji motion capture. Wyglądała po prostu obłudnie, oddając wiernie dystopijny klimat filmu. Koszt wytworzenia gry był jednak tak wysoki, że mimo sprzedania rekordowego jak na owe czasy miliona egzemplarzy, zysk był mizerny. Rok później Westwood został kupiony przez Electronic Arts.

Blade Runner okazał się szczytem, po którym zaczął się zjazd całego gatunku gier przygodowych. A jeśli chodzi o silniki, powoli przestawało się opłacać rozwijać własne, dedykowane rozwiązania. Taniej było kupić gotowy uniwersalny model. Unreal Engine rozwijany był od 1998, CryEngine od 2002, a Unity od 2005. Ponad trzydzieści lat od pierwszego King's Quest wydano jego współczesny remake. Pod maską tej przygodówki znajdziemy Unreal Engine 3. ■

Smoki i... restauracje?



WŁAŚNIE TE DWA ELEMENTY STANOWIĄ PODSTAWĘ LITTLE DRAGONS CAFÉ – NADCHODZĄCEJ PRODUKCJI TWÓRCY HARVEST MOON. Fabuła toczy się wokół rodzeństwa, które chce wybudzić swoją mamę z głębokiego snu. W zadaniu tym ma pomóc smok. Najpierw jednak trzeba o niego zadbać podczas dorastania. Oprócz tego rodzeństwo musi mieć na uwadze rozwój restauracji poprzez stałe rozszerzanie oferty w menu, zdobywanie niezbędnych składników do potraw albo wręcz samodzielnią ich uprawę na polu. W naszej przygodzie nie pozostaniemy sami, bo tytuł umożliwi również nawiązanie kontaktów z sąsiadami. Powyższe informacje wprost sugerują, że gatunkowo gra plasować się będzie w rejonie symulacji, a całość nadejdzie latem 2018 roku na konsole PlayStation 4 i Switch. ■■■■



Automaton Games atakują rynek battle royale

KOLEJNY REPREZENTANT GATUNKU NOSI TYTUŁ MAVERICKS: PROVING GROUNDS. James Thompson, przedstawiciel nowo powstałego brytyjskiego studia, obiecuje, że nowy produkt znacznie wzbogaci ten popularny ostatnimi czasy wariant rozrywki. Plany przewidują mecze, w których weźmie udział 400 osób naraz rozrzuconych po terenie o powierzchni 12 km². Oprócz tego wspomniano o dodaniu ognia naturalnie rozprzestrzeniającego się po terenie. Na tym plany Automaton Games się

nie kończą, bo tryb battle royale będzie tylko częścią większego produktu, który klasyfikowany jest jako MMO z wszystkimi zaletami kojarzonymi z takimi grami. Grywalna wersja battle royale ujrzy światło dzienne jeszcze w 2018 roku, na całość gracze będą musieli zaś poczekać do roku 2019. ■■■■



Amerykańscy politycy atakują przemoc w grach



OBCENA OD KILKU DEKAD DEBATA ROZGORZAŁA OSTATNIO NA NOWO.

Donald Trump, obecny prezydent Stanów Zjednoczonych, wypowiedział się bardzo negatywnie o wpływie przemocy w filmach i grach wideo na młodzież. Stwierdził, że „coraz częściej słyszy, że poziom przemocy w grach kształtuje umysły ludzi” i zasugerował, że rząd amerykański poświęci sprawie

więcej uwagi. Serwis Game Informer skomentował sprawę, przypominając, że ESRB (niezależny od rządu organ odpowiedzialny za przydzielanie kategorii wiekowych dla gier) powstało m.in. po to, aby interwencja władz nie była potrzebna, a regulacje tej organizacji są dużo bardziej restrykcyjne niż w branżach: filmowej czy muzycznej. W tym samym okresie Robert Nardolillo, członek Izby Reprezentantów z ramienia Republikanów dla Rhode Island, zapowiedział projekt ustawy mającej wprowadzić podatek rządu 10% dla wszystkich gier sprzedawanych w tym stanie, których kategoria wiekowa to „M”. Oznaczenie to dotyczy gier dozwolonych dla osób od 17 lat wżwzy i jest drugim co do restrykcyjności w klasyfikacji ESRB (wyżej jest tylko „AO”, czyli gry dozwolone od lat 18). Pieniądze uzyskane w ten sposób miałyby zostać przeznaczone na programy pomocy walki z agresją wynikłą z obcowania z grami. Nardolillo stwierdził, iż „są dowody na to, że dzieci wystawione na kontakt z brutalnymi grami wideo w młodym wieku mają tendencję do agresywniejszego zachowania niż ich rówieśnicy, którzy takiego kontaktu nie mieli”. W chwili, gdy piszę te słowa, żadne oficjalne decyzje prawne jeszcze nie zostały podjęte, ale atmosfera wskazuje na to, że jest to tylko kwestia czasu. ■■■■



Barbie jako Lara Croft

Razem z kinowym filmem o przygodach pani archeolog na rynku pojawiła się nowa lalka Barbie od firmy Mattel. W zestawie z zabawką znajdują się też charakterystyczne dla Lary akcesoria takie jak czekan, mapa czy dziennik. Jest to pierwsza Barbie wprost wzorowana na postaci z gier komputerowych. Jej koszt to 30 dolarów.



PAX

ReedPOP
przejął Gamer
Network



TA JEDNA TRANSAKCYJA OZNACZA OBJĘCIE KONTROLI NAD LICZNYMI BRANŻOWYMI SERWISAMI.

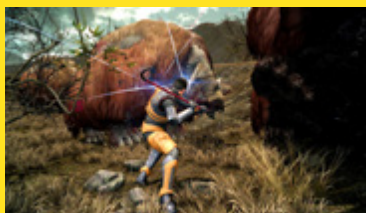
ReedPOP to oddział Reed Exhibitions, który znany jest głównie z organizacji dużych imprez growo-popkulturowych takich jak PAX, TwitchCon czy liczne edycje Comic Conu na całym świecie. Przejęcie Gamer Network oznacza, że w posiadaniu firmy znalazły się chociażby: Eurogamer, RockPaperShotgun, VG247, Digital Foundry czy GamesIndustry.biz. Dotychczasowy szef Gamer Network, Rupert Loman, pozostanie na swoim stanowisku, ale oczywiście pomoże w realizacji planów nowych właścicieli. Nie ujawniono kwoty, na jaką opiewała transakcja.

Ujawniono nową funkcję w Tropicico 6

NAJNOWSZA CZĘŚĆ POPULARNEJ SERII STRATEGICZNEJ POZWOLI SIĘ WCIELIĆ W ZŁODZIEJA... ALE DOSYĆ NIETYPOWEGO. El Presidente nie jest bowiem zainteresowany takimi zdobyczami jak pieniądze czy drogie kamienie. To dobre dla państwa. Naszym łupem będą mogły za to paść architektoniczne cuda świata! Akcja ma się rozgrywać na przestrzeni czterech epok i w każdej z nich będzie można znaleźć jakieś wartościowe dodatki do naszej kolekcji.

Marzyliście kiedyś o posiadaniu na własność wieży Eiffla? Tutaj będzie to możliwe. Waszym gustom bliższy jest Stonehenge? Żaden problem. Na razie nie wiadomo, w jaki sposób owe dzieła będą transportowane, ale znane są inne szczegóły: w Tropicico 6 pojawią się tunele i mosty, a teren działań zostanie rozszerzony z jednej wyspy do całego archipelagu. Premiera tego jakże zabawnie zapowiadającego się tytułu nastąpi jeszcze w 2018 roku!

2018



Gordon Freeman powrócił?

Odpowiedź brzmi „i tak, i nie”, informacja nie dotyczy bowiem żadnej nowej produkcji od Valve, tylko **Final Fantasy XV Windows Edition**. Każdy, kto dokona zakupu gry do 1 maja 2018 roku, otrzyma do niej pakiet Half-Life, w którym znajduje się kultowy kombinezon Gordona, okulary oraz (obowiązkowo!) łom. Mała rzecz, a cieszy.



StarCraft kończy 20 lat

Konflikt Terran, Zergów i Protossów mogliśmy po raz pierwszy zobaczyć 31 marca 1998 roku. Z okazji 20-lecia gry Blizzard oferuje różne dodatki (skórki, portrety itd.) do wszystkich swoich gier zintegrowanych z klientem Battle.net – wystarczy się zalogować do danego tytułu. A ja pamiętam jak wczoraj, jak czytałem pierwsze raporty z betatestów...



Sukces Kingdom Come: Deliverance

Menedżer społeczności Warhorse Studios, występujący pod pseudonimem **Sir Rick of Talmberg**, poinformował, że gra potrzebowała niecałe dwa tygodnie, aby sprzedać się w łącznej liczbie miliona kopii na wszystkich platformach. Mniej więcej połowa egzemplarzy została nabyta na platformie Steam. Gratulujemy sąsiadom z Czech!



Foundation – nowe podejście do budowania miast

PROPOZYCJA STUDIA POLYMORPH GAMES

ŁAMIE PRZYJĘTE PRZEZ GATUNEK SCHEMATY.

Ideą przyświecającą zapowieranemu tytułowi jest rozbudowa miast w sposób „organiczny”, czyli naturalnie dostosowany do panujących wkoło warunków, zamiast tradycyjnego wypełniania „siatki”. Dlatego choć gra jest inspirowana SimCity, twórcy postanowili umieścić akcję w średniowieczu, gdzie miasteczka rozrastały się w wyżej wymieniony sposób. Zamiast precyzyjnego dokładania kolejnych budynków, gracz otrzyma narzędzie w postaci „pędzla”, którym będzie mógł zaznaczać obszary przeznaczone na konkretne cele (gospodarstwa, tereny uprawne), a jego podwładni zatroszczą się o należyte wykorzystanie tych obszarów, wypełniając przy tym luki i tworząc

naprawdę unikatowe kompozycje. Oczywiście gracz otrzyma także możliwość stawiania budowli samemu, ale i tutaj jest to oryginalnie rozwiązane – do dyspozycji zostanie oddany szereg elementów, z których będzie można tworzyć np. własne zamki. Elementy te będą też podlegały skalowaniu. Jak widać autorzy chcą dać graczom produkt, którego możliwości ograniczy tylko wyobraźnia. Dodatkowy atut ma stanowić modyfikowanie gry przez fanów, a całość zasilana jest przez autorski silnik o nazwie „Hurricane Game Engine”. Gra przekroczyła już na Kickstarterze wymagany próg dotacji, więc teraz pozostaje jedynie czekać na bardziej szczegółowe zapowiedzi, a następnie premierę. ■■■■



Nietypowa adaptacja „Piątku trzynastego”

AUTORZY GRY TO BLUE WIZARD DIGITAL – TWÓRCY SLAYAWAY CAMP.

Kultową serię horrorów można zapewne przedstawić w formie niejednego gatunku, czemu więc nie miałyby to być... gra logiczna. Taką właśnie produkcją jest Friday the 13th: Killer Puzzle. Podobnie jak w przypadku Slayaway Camp obserwujemy tu styl łączący kreskówkowe przedstawienie postaci z dużą dawką przemocy, tak charakterystyczną dla działań Jasona Voorheesa. Różnica jest taka, że tym razem twórcy nie stosują voxeli. Światowa premiera tytułu to 13 kwietnia... który oczywiście wypada w piątek. ■■■■

13.04

Nowe oznaczenie od ESRB

ORGANIZACJA BĘDZIE INFORMOWAĆ O STOSOWANIU MIKROPLATNOŚCI W GRACH.

Na fali kontrowersji związanych z obecnością w różnych tytułach skrzynek z losową zawartością organizacja ESRB planuje dodać nową ikonkę na pudełkach, która informowałaby potencjalnych nabywców o tym, czy upatrzona gra ma wbudowany system mikroplątności. Elementy podlegające ocenie nie kończą się na wspomnianych skrzynekach. Docelowo takie oznaczenie odniesie się do wszystkich form wydawania w grze pieniędzy, takich na przykład jak zakup dodatkowych plansz w formie DLC lub jakiejś wewnętrznej waluty. Inicjatywa skierowana jest przede wszystkim do rodziców, którzy często nie rozumieją reguł rządzących tytułami, w jakie

zagrywają się ich pociechy. Z tego powodu ESRB rozwija też nową stronę internetową, mającą na celu edukowanie opiekunów dzieci w kwestii zawartości gier oraz tego, w jaki sposób mogą zabezpieczyć dany sprzęt lub ograniczyć dostęp do niepożądanych funkcji. ■■■■



Nowe zdjęcia z Shenmue III

Na zorganizowanej w Monako konferencji o nazwie Magic Monaco zaprezentowano nowe zdjęcia z nadchodzącej trzeciej części serii Shenmue. Widać na nich kilka postaci, które znajdziemy w finałowej wersji gry. Przypomnijmy, że w ramach finansowania produkcji Shenmue III rozpoczęto w 2015 roku kampanię w serwisie Kickstarter, która zebrała aż 6 333 295 dolarów.

ESRB



Facebook
wspiera
kobięcy
gamedev



NAJPOPULARNIJSZY NA ŚWIECIE SERWIS SPOŁECZNOŚCIOWY WYSTARTOWAŁ Z NOWĄ INICJATYWĄ.

Program nazywa się „Women in Gaming” i ma na celu zachęcić kobiety do zaangażowania się na rynku tworzenia gier wideo. Działaniami mającymi pomóc w realizacji tego celu jest oczywiście rozwój siatki kontaktów, a także prezentacja historii kobiet, którym udało się odnieść sukces. Dostępnych jest już kilkanaście filmów, na których przedstawicielki wszelakich szczebli tej branży (m.in. artystki, projektantki czy kierowniczki projektów) dzielą się swoimi doświadczeniami i zachęcają do działania. Facebook współpracuje też z innymi organizacjami, takimi jak Women in Games, lub European Women in Games Conference. Jeżeli zatem czymś marzeniem jest zostać drugą Robertą Williams, to niech wie, że może liczyć na wsparcie.

Microsoft ulepsza kompatybilność wsteczną

MICROSOFT ULEPSZA KOMPATYBILNOŚĆ WSTECZNĄ MOWIA O NOWEJ OPCJI DLA GIER Z XBOX 360 OGRYWANYCH NA KONSOLACH XBOX ONE X.

Oprócz tego, że najnowszy model konsoli Microsoftu polepsza działanie i wygląd gier przeznaczonych dla swojego krewnego bez literki „X”, potrafi on również w podobny sposób wzbogacić tytuły z poprzedniej generacji. W chwili obecnej taka możliwość istnieje dla jedenastu gier, wśród których znajdziemy między innymi Fallout 3, Gears of War 3 czy rodzimego Wiedźmina 2.

Każda z nich może liczyć na poprawione tekstury, efekty antyaliasingu, wyższe rozdzielczości czy płynniejsze działanie, które są domyślnie włączone. Nowością jest tutaj opcja wyłączenia ulepszeń, tak aby gry prezentowały się w sposób zbliżony do swojego oryginalnego wyglądu. Jeżeli zatem ktoś uważa, że wspomniane wyżej poprawki są zbędne, to Xbox One X da mu możliwość wyboru. Trzeba przyznać, że polityka Microsoftu względem kompatybilności wstecznej robi bardzo pozytywne wrażenie. Czy Sony spróbuje to jakoś przebić? ■■■■■



Ubisoft walczy z rasizmem i homofobią

Francuska firma wprowadziła w Rainbow Six: Siege nowy system blokowania kont graczy, którzy wysyłają na serwerach wiadomości o treści jednoznacznie rasistowskiej lub homofobicznej. W skrajnych przypadkach za takie zachowania można otrzymać permanentną blokadę konta. Cieszy fakt, że różne firmy coraz częściej walczą z tak toksycznym zachowaniem.



PS Plus kończy z PS3 i PS Vita

Sony ogłosiło, że od marca 2019 roku w ofercie usługi PS Plus nie znajdziemy już gier na konsole PlayStation 3 i PlayStation Vita. Nie zajądą żadne inne zmiany, co oznacza, że – począwszy od wspomnianego okresu – w ramach subskrypcji gracze otrzymają po prostu dwie darmowe gry miesięcznie na PlayStation 4.



Wirtualna rękawica od HaptX

Pojawiła się pierwsza prezentacja zapowiedzianego w listopadzie zeszłego roku sprzętu. Rękawica firmy HaptX będzie w stanie w bardzo dokładny sposób oddać doznania dotykowe – jeżeli np. wyciągniemy przed siebie dłoń w padający deszcz, będziemy w stanie odczuć na niej indywidualne krople. Mimo że to dopiero prototyp, już robi wrażenie.



Pierwszy look na Rune: Ragnarok

HUMAN HEAD STUDIOS UDOSTĘPNIŁO PIERWSZY KRÓTKI FILM POKAZUJĄCY FRAGMENT ROZGRYWKI.

Całość trwa nie dłużej niż pół minuty, ale daje pogląd na nadchodzący sequel tytułu sprzed prawie osiemnastu lat. Przede wszystkim jest bardzo krwawo, co nie powinno być zaskoczeniem. Scenom dekapitacji może towarzyszyć

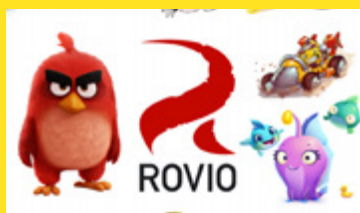
ujęcie w zwolnionym tempie, które dodatkowo jest przedstawione w kolorystyce akcentującej czerwień krwi. Mimo że walka toczy się z perspektywy trzeciej osoby, nie widać, aby zaimplementowano tu mechanikę lock-on, znaną chociażby z serii Dark Souls. Wszystko inne pozostaje jak dotąd niewiadomą, wliczając datę premiery.

HEAD



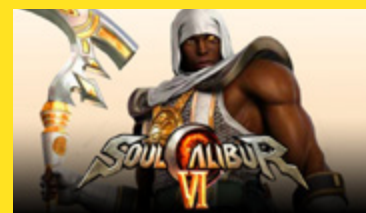
Na kawę z Kieszonkowym Potworem

W JAPONII OTWORZONO KAWIARNIĘ, KTÓREJ GŁÓWNYM MOTYWEM SĄ POKEMONY. Popularność tego miejsca jest na tyle duża, że obecnie jedyny sposób, aby tam zasiąść, prowadzi przez zrobienie wcześniejszej rezerwacji. W menu znajdziemy m.in. zupy, dania owocowe, kolorowe napoje i desery. Większość z nich ozdobiona jest podobną najslawniejszego stworka z serii, czyli Pikachu. Ceny potrafią przekraczać 15 dolarów za danie, ale nawet to nie jest w stanie odstraszyć fanów. Fantazji Japończykom odmówić nie można.



Rovio zamyka oddział w Londynie

Fińska firma odpowiedzialna za Angry Birds podjęła decyzję o zamknięciu swojego oddziału w Londynie. Informację tę przekazał Mark Sorrell, szef studia. Londyńska filia istniała na rynku nieco ponad rok i zatrudniała siedmioro pracowników. Sorrell zaznaczył, że byli to bardzo utalentowani ludzie, a praca z nimi to była przyjemność.



Kolejne postaci w Soul Calibur VI

Bandai Namco potwierdziło obecność kolejnych postaci, które zobaczymy w najnowszej odsłonie serii bijatyk z użyciem broni. Do zespołu dołączy lubiana przez fanów Ivy oraz Zasalamel, debiutujący w Soul Calibur III. Podnosi to liczbę ujawnionych już postaci do ośmiu. Czekamy, co dalej.



Cieżarówką przez kraje bałtyckie

TWÓRCY EURO TRUCK SIMULATOR 2 UJAWNILI MIEJSCE AKCJI KOLEJNEGO DODATKU.

Tym razem gracze dostaną okazję zwiedzenia Litwy, Łotwy, Estonii, południowej części Finlandii oraz zachodniego fragmentu Rosji. Robocza nazwa DLC to „Beyond the Baltic Sea”, ale oczywiście może ulec zmianie. Nie wiadomo też, kiedy dokładnie możemy

się go spodziewać, przed twórcami bowiem jeszcze dużo pracy. Szczególnym wyzwaniem może okazać się architektura Sankt Petersburga, który również znajdzie się w dodatku i ma sporą szansę być jego główną atrakcją. Miło, że po poprzednich DLC SCS Software dalej „inwestuje” w Europę.



BALTIC



Nowa zabawka od Good Smile Company

Twórcy figurki Linka z gry *Zelda: Breath of the Wild* poszli za ciosem i w ramach swojej serii Nendoroid zapowiedzieli kolejną postać – Guardiā. Figurka ma duży stopień swobody ruchu, a w akcesoriach dołączonych do zestawu znajdziemy... ekran game over. Premiera zapowiedziana jest na sierpień.



Valkyrie Profile i tajemniczy trailer

Square Enix wypuściło krótki film dotyczący japońskiego RPG *Valkyrie Profile: Lenneth*. Film kończy się słowami „coming soon”, ale nie wiadomo czy chodzi o nowy port, czy remaster. *Lenneth* było portem na PSP gry *Valkyrie Profile*, która wyszła w 1999 roku na PlayStation. Bez względu na to, co stoi za trailerem, na pewno wydarzy się to jeszcze w 2018 roku.

Brytyjczycy lubią gry coraz bardziej



OPUBLIKOWANY PRZEZ UKIE RAPORT WSKAZUJE NA TO, ŻE W ROKU 2017 OBYWATELE WIELKIEJ BRYTANII WYDALI NA GRY NAJWIĘCEJ PIENIĘDZY W HISTORII.

Należy doprecyzować, że „gry” oznaczają tu wszystkie wydatki okotogrowe, czyli także np. sprzęt. Niemniej wynik i tak jest imponujący bowiem wynosi 5,11 miliarda funtów, co stanowi wzrost o ponad 12% w stosunku do roku 2016. Zaskakujący jest fakt, że obszarem o największym wzroście zysku (bo aż o 51%) jest rynek sprzętu PC. Zarobił 376 milionów funtów, z czego ponad 100 milionów zostało wydanych na sprzęt do wirtualnej rzeczywistości. Inną ciekawą statystyką jest wzrost sprzedaży gier w formie cyfrowej (13,4% więcej niż rok wcześniej). Pozostaje nam obserwować, czy te tendencje przełożą się na resztę świata i jak wpłynie to na decyzje wydawców.



Nadchodzi dodatek do Prey?



NA RAZIE NIC NIE WIADOMO, ALE NA OFICJALNYM TWITTERZE TYTUŁU POJAWIŁA SIĘ ZAGADKA...

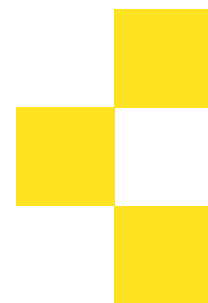
Wiadomość brzmiała „Czy naprawdę wiemy, co tam jest?”, a towarzyszyła jej krótka animacja wskazująca na Księżyc. Gracze zauważyli, że w bazowej wersji gry wspomniany jest kompleks Pytheas, znajdujący się w kraterze jednego z księżycowych biegunów. Czy tam właśnie skieruje nas studio Arkane odpowiedzialne za grę? Tego dowiemy się zapewne niedługo. Samodzielny dodatek do *Dishonored 2*, od tych samych twórców, wyszedł mniej więcej rok po premierze gry, więc precedens został ustanowiony...





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.



GRY SĄ WSZĘDZIE, CO TO BĘDZIE?

Na każdym ekranie i w każdym domu są gry. Gry są w telewizorze, do którego podłączono konsolę, gry są w przeglądarce internetowej prostego laptopa, gry są w komórce. Mam nadzieję, że w którymś z pokoi waszego domu stoi jeszcze stary dobry pecet do grania.

Przyznam, że z jednego powodu miło wspominać początkowe i średnie najtysy: bo wtedy udawało mi się grać we wszystko. W każdym razie tak lubiłem myśleć, bo „wszystko” oznaczało dla mnie gry na pecety. O istnieniu gier konsolowych rzecz jasna wiedzieliśmy, ale było to istnienie odległe i niepewne, istnienie na tyle Schroedingerowskie, że w zasadzie i ze spokojem uważałem, że gry na konsole to jest coś zupełnie innego, w dodatku dużo mniej wartej uwagi.

Co do gier pecetowych, to pojawiało się ich wtedy kilkanaście-kilkadziesiąt tygodniowo i były to liczby zupełnie wystarczające, by dało się ograć każdą. Nie każdą kończyłem i, rzecz jasna, nie każda mi się podobała. Całkiem jak w życiu, można by rzec. Ale trwałem w przekonaniu, że „gram we wszystko”. Ogarniałem temat. To było ważne i to był powód do dumy. To poczucie umarło we mnie na zawsze w okolicach 1997–98 roku.

Dwadzieścia lat później na samym tylko Steamie ukazuje się 50–70 gier dziennie. Do tego dochodzą wszystkie inne urzędzenia i kanały dystrybucji. W każdym z nich – na czele z niewyobrażalnie szeroką, głęboką i – co tu kryć – mętną rzeką gier mobilnych – ukazuje się tyle gier, że można być pewnym, iż nikt na świecie nie ma czasu, tym bardziej zaś ochoty i powodu, by w ogóle dokonać „przeglądu nowości”. Orientacja tzw. ekspertów, czy to biznesowych, czy medialnych, bierze się ze zwracania uwagi na to, co „się przebiło”, na gry – zapowiedziane lub

wydane – które okazały się na tyle wyjątkowe, by jakoś zwrócić uwagę graczy. Oraz, oczywiście, z obserwacji poczytań największych producentów gier, których produkcje niejako z automatu dostają stosowną uwagę.

Co gorsza, te współczesne gry są zupełnie różne. To już nie odmienne gatunki czy typy. To, mówiąc językiem przyrodników, różne królestwa. Na przykład gry przeglądarkowe – nie umiem zrozumieć ich fenomenu. To znaczy mógłbym profesjonalnie i szeroko wyjaśnić, kto w nie gra i po co. Ale czy osobiście i po ludzku coś z tego rozumiem? Nic, zero. No, ale czytacie człowieka, który ma poważny kłopot z zrozumieniem fenomenu Minecrafta. Oraz człowieka, który już w 1996 roku przewidział upadek konsol. Jeśli dotrwaliście aż do tego momentu, to jest to wyłącznie wasza wina.

Dawno, dawno temu rodzice nasi mieli takie zmartwienia – zapewne pamiętacie: „Co czyta moje dziecko?” i „Czego słucha moje dziecko?”. Obecnie, jako pierwsze pokolenie, mamy zaszczyt przeżywać zupełnie nowe zmartwienie: „W co gra moje dziecko?”. Z tej całej różnorodności, z tej całej palety, dzieci rzecz jasna wybierają jakieś pełne dramaty. U mnie i tak jest w tym względzie zupełnie nieźle: Subway Surf jest w porządku. Nie muszą rozumieć Minecrafta, by wiedzieć, że jest dobrą rzeczą. Popieram granie w The Sims (jakkolwiek również nie rozumiem). Ale już na przykład MovieStar Planet – dobry Boże, to czyste zło. A te wszystkie taśmowo tłuczone mobilki z pieskami, kotkami i całą resztą słodkąśnych zwierzątek?! Dramat.

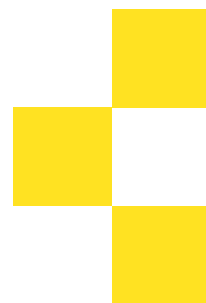
Chciałbym to dobrze wyrazić: proces popularyzacji i wynikającego z niego rozszczępiania gier jest najnormalniejszą rzeczą na świecie. Ja zaś po prostu pozwalał sobie na tę chwilę zadumy, bo pamiętam, gdy gry były spójnym, niszowym produktem dla nerdów i widzę dokąd w tak krótkim czasie doszły. Nikogo za nic nie potępiam, a po prostu nie każdego rozumiem. Na końcu jednak przede wszystkim obowiązuje zasada „kochaj i graj, w co chcesz”. ■

ALEX



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.



KWANT SZTUCZNEJ INTELIGENCJI

Miesiąc temu miałem okazję brać udział w konkursie Unity3D na wykorzystanie nowego frameworku do Sztucznej Inteligencji ML-Agents. Dzięki głosom z całego świata, ale także czytelników Pixela, udało się zdobyć pierwsze miejsce, za co bardzo dziękuję.

Moja zainteresowanie i pasja sztuczną inteligencją, uczeniem maszynowym i wykorzystywaniem tych technologii w aplikacjach i grach trwa od wielu lat. Aktualnie jest to jedna z szybciej rozwijających się dziedzin programowania.

Sztuczną Inteligencję znajdziemy w zasadzie wszędzie. Poczynając od algorytmów wyszukiwania Google, przez rozpoznawanie twarzy przy robieniu selfie i wrzucaniu ich do mediów społecznościowych, a kończąc na wykorzystaniu jej w grach.

W grach do tej pory występowała głównie jako algorytmy działań bohaterów niezależnych i wrogów. Jednak dodanie gotowego rozwiązania do AI (Artificial Intelligence, jak wspomniany przeze mnie ML-Agents) w popularnych silnikach do gier pozwala nawet początkującemu programiście stworzyć własną sztuczną inteligencję.

Potrzeba jedynie odrobiny wolnego czasu i chęci. Silnik Unity3D jest darmowy, framework ML-Agents też, tutoriale są dostępne w sieci. Najcenniejszy jest czas, ale z pewnością da się go wygospodarować, nie włączając telewizora przez godzinę, dwie dziennie.

Co można za jego pomocą stworzyć? Tak naprawdę wszystko, a nawet i więcej. Wyobraźmy sobie, że do kreacji świata napiszemy Sztucznego Inteligenta, który na podstawie zdjęć pobieranych z Google Maps będzie odtwarzał w grze prawdziwe miejsca.

Na podstawie tych samych zdjęć, rozpoznając twarze, może także zacząć używać prawdziwych ludzi jako bohaterów wirtualnego świata. Idąc dalej, może zacząć pobierać statystyczne dane na temat zachowań i na ich podstawie odtwarzać prawdziwe społeczeństwa i ruchy społeczne. Brzmi jak Matrix? Bo tak jest w istocie. Ograniczeniem staje się już w tym momencie pamięć i szybkość komputera.

Wspominałem o tym, że w lutym miałem okazję po raz pierwszy w życiu uruchomić swój pierwszy program na komputerze kwantowym IBM Q? Dzisiaj pewnie jeszcze nie. To jest prawdziwa rewolucja, która właśnie nadchodzi.

Wyobraźmy sobie zwykły komputer, w którym procesor wykonuje te 3 miliardy operacji w ciągu sekundy. Standardowy bit, może mieć dwa stany 0 i 1. A kwantowy bit (tzw. kubit) teoretycznie nieskończenie wiele. Co to nam daje? Ano dramatycznie wydajny kompresor danych, równoległe wykonywanie wielu zadań naraz, zwiększoną liczbę operacji. A praktycznie?

Gry w rozdzielczości rzeczywistej, wyglądające jak świat realny, z danymi odwzorowującymi prawdziwe życie i społeczeństwa. Sztuczną inteligencję opartą o komputery kwantowe przewidującą i rozpatrującą wiele wariantów przyszłości i znajdującą rozwiązania problemów, zanim jeszcze nadejdą.

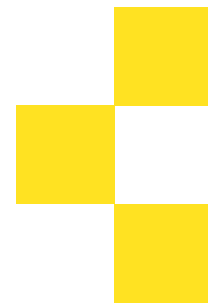
Oczywiście ktoś powie, że to już widział i w „Raporcie Mniejszości”, i w „Matrixie”, i w kilku innych obrazach filmowych. Tak, tylko że filmy to fikcja, a my stajemy na progu przejścia z fikcji do rzeczywistości.

Jesteście na to gotowi? Ja nie mogę się doczekać i koduję w wolnych chwilach własne rozwiązania kwantowej sztucznej inteligencji. Do czego serdecznie zachęcam. ■

EMILUS



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



KALKULACJE W STYLU RETRO

Pierwszy komputer, jaki miałem sam dla siebie w domu, to było ZX-81. Ale kiedy przy nim usiadłem po raz pierwszy, miałem już za sobą przynajmniej rok szlifowania umiejętności programowania na TI-59.

To nie był mój pierwszy kalkulator. Pierwszy, cztero-działaniowy, pamiętam tylko z wyglądu i, sądząc z wyguglanych zdjęć, był to Adman L-0831T. Drugi to dużo poważniejsze Casio fx-58. Ale w porównaniu z TI-59 to były zabawki. Oczywiście szczegóły specyfikacji mogą dzisiaj budzić politowanie. Nawet w momencie, kiedy dostałem TI-59 do ręki – był to 1983 lub 1984 rok, czyli jakieś siedem lat po premierze – jego możliwości wypadały błado w porównaniu z dowolnym komputerem domowym (choćby Spectrum). Jednak to naprawdę nie była zabawka, tylko rasowy kalkulator inżynierski. Wprawdzie podstawowe możliwości obliczeniowe, wszystkie te wbudowane logarytmy, sinusy i arcus tangensy były dostępne w wielu kalkulatorach „naukowych” (np. w dość popularnym modelu Электроника Б3-38, psującej się od przeciągu radzieckiej kopii Casio fx-48), o tyle programowanie i reszta stanowiło już wyższą szkołę jazdy. TI-59 obsługiwał specjalne paski magnetyczne, na których zapisywało się zawartość pamięci (program i wyniki), można go było podłączyć do drukarki używającej papieru termicznego (rozwiązanie było koncepcyjnie najbliższe dzisiejszym stacjom dokującym), a z tyłu, pod klapką, miał wymienny moduł biblioteczny Solid State Software (nawet dzisiaj brzmi dobrze!). Podstawowa kostka Master Library zawierała 25 bibliotek procedur do bardziej zaawansowanych obliczeń, np. na liczbach zespolonych albo macierzach. Dzięki temu dawało się odwrócić macierz

9x9 (o ile oczywiście ktoś miał dość samozaparcia, żeby ją wprowadzić i pocze-kać kwadrans na wynik). Pamięć (logika sugeruje, że był to 1 kB) podzielono między dane i program: 960 kroków bez danych (można było robić obliczenia na akumulatorze i rejestrze podręcznym), 160 kroków i 100 liczb plus kombinacje pośrednie (co 10 liczb/80 kroków). Można było wywoływać podprogramy (również te z modułu bibliotecznego), skakać warunkowo. W dodatku całość była niezwykle elastyczna. Dozwolone były różne kombinacje obliczeń i sposobów adresowania, a przynajmniej nie pamiętam, żeby brak którejś stanowił poważne ograniczenie. Poważniejsze niż wyświetlacz diodowy pokazujący tylko jedną liczbę naraz. To stanowiło zdecydowanie najsłabszy element całości.

Język programowania był mocno assemblerowy: STO 1 to zapisz (store) zawartość liczby pokazywanej na wyświetlaczu (akumulatora) w komórce o adresie 1, RCL Ind 7 to wczytaj do akumulatora (recall), adresując pośrednio (indirect) liczbę z komórki o numerze zapamiętanym w komórce 7, DSZ 3 C to pętla – (decrement and skip on zero, skojarzenia z instrukcją DJNZ z Z-80 jak najbardziej na miejscu) odejmij jeden od liczby z komórki 3, jeśli wyszło zero zignoruj skok do etykiety C. Nie dziwota, że kiedy siadłem do assemblera na Spectrum, czułem się jak w domu.

Możliwości miała na tyle duże, że nie tylko liczyłem na nim krzywe miareczkowania (wspominałem coś kiedyś, że najlepiej mi wychodzi liczenie pH?), ale też napisałem kilka gier, z których najlepiej pamiętam wersję Lunar Lander – podawało się siłę ciągu i długość impulsu, a kalkulator liczył nową wysokość, nową prędkość i nową masę, uwzględniając zużycie paliwa. Lądowanie uznawano za zaliczone, jeśli udało się znaleźć odpowiednio nisko, opadając odpowiednio wolno. Alternatywą było rozbić się albo odleciecie w przestrzeń.

Niestety, pod koniec lat osiemdziesiątych ukradziono mi go na konferencji. Został tylko komplet literatury. Plus wspomnienia – o kalkulatorach w kontekście retro wspomina się bardzo rzadko, a dla mnie TI-59 to był istotny etap uczenia się rzeczy, o których kilka lat później miałem zacząć pisać w Bajtku. ■

BOREK

GIEŁDA PIXELA

KUP / SPRZEDAJ
WYMIENIĆ SIĘ
JAK KIEDYŚ!



Tomasz Pauszek
koncert LO-FI LI-VE

14.04.2018

Riviera Remont, Warszawa

gieldapixela.pl

1UP
4810

HIGH SCORE
25190

PAC-MAN

1 PLAYER GAME

PRESS SELECT FOR
2 PLAYER GAME

4

PRESS OPTION TO
CHANGE DIFFICULTY

PRESS START TO
PLAY GAME

PIXEL HEAVEN 2018

www.pixelheavenfest.com

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
POLOŃNE

PARTNER ORGANIZACYJNY



PARTNER ZŁOTY

PARTNER SREBRNY

PARTNER STRATEGICZNY



HUUUGE



KONSOLEIGRY.PL



oan



KLABATER



