

PREMIERA MIESIĄCA GOD OF WAR

PIXEL

KULTUR WIDEO



INSIDE

■ **WORLD OF TANKS 1.0** ■ **FAR CRY 5** ■ **DETROIT: BECOME HUMAN** ■ **ONRUSH** ■ **CODE VEIN**
■ **GAME DEVELOPERS CONFERENCE** ■ **NARODZINY FINAL FANTASY** ■ **MALARSTWO I VR**
■ **CURSE OF MONKEY ISLAND** ■ **HISTORIA GIER ROGUELIKE** ■ **W SIEDZIBIE SIERRY ON-LINE**
■ **NAJLEPSZE AKCJE W STAR WARS** ■ **TEST C64 MINI**

05 (37) / 2018 / MAJ

37

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

PIXEL HEAVEN 2018

www.pixelheavenfest.com

RETRO & INDIE GAMING FEST

Ze ro łzawej melancholii

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

STARA ZAJEZDZIA AUTOBUSOWA MZA
ul. Włociańska 52, WARSZAWA

PATRON HONOROWY



Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego.

INSTITUT
FRANÇAIS
POLOGNE

PARTNER ORGANIZACYJNY



PARTNER STRATEGICZNY

PARTNER ŻŁOTY

PARTNER SREBRNY



OCH, DOLINO PEŁNA GIER

Odwiedzenie miejsc, gdzie narodziły się gry wideo, to zawsze wielkie przeżycie. Nosty kiedyś napisał, że gdy stanął na Borregas Avenue w Sunnyvale, łzy pociekły mu po policzkach. Ja aż tak się nie rozczuliłem, ale podczas pierwszej tam wizyty wpadłem w jakiś amok, a może bardziej euforię, i w efekcie niewiele już z niej dziś pamiętam. Na szczęście zdążyłem od razu spisać wrażenia w Pixelu #15.

Teraz było bardziej na chłodno. Oto jadę sobie wynajętym samochodem trzydzieści na godzinę. Muszę pamiętać, żeby zatrzymać się przed każdym skrzyżowaniem i przepuścić tych, którzy dotarli do niego chwilę wcześniej. Pełna kindersztuba, przy której warszawskie chamstwo drogowe stanowi standard z Death Race od Exidy. Słońce przebija przez deszczowe chmury, czuć czyste powietrze znad oceanu, chce się żyć. Zajeżdżam pod dawną siedzibę Ampexu w Redwood City, w której poznali się późniejsi założyciele Atari. Wiatr hula po pustym dziedzińcu. Tu nie ma już niczego ważnego, same nieznanne firmy. Podążam pod garaż rodziców Steve'a Jobsa, gdzie powstało pierwsze Apple. Całkowicie pusta, uśpiona ulica dzielnicy willowej, zero ciekawskich turystów poszukujących śladów po budce telefonicznej, w której Jobs z Wozem wpadli na pomysł, jak oszukiwać AT&T. Tak, „Alice już tu nie mieszka”, popłynęła z prądem gdzie indziej.

Robak zostaje w samochodzie, bo musi coś sprawdzić na komórce, a ja szybko wyskakuję na Scott Boulevard w Santa Clara, żeby zobaczyć ten biały pawilon, do którego wcześniej nie byłem w stanie dojechać autobusem.



MICZ



Szukam numeru 2962. Są jakieś inne, bliźniacze budynki. Biegnę po pustym placu, mijam kolejne numery. Wszystkie te firmy wydają się zamknięte albo dawno nieistniejące. Nie spotykam żadnego człowieka, przez szybę nie widać choćby jednego włączonego komputera. A przecież pod 2962 powstał Pong, legenda Doliny Krzemowej, praojciec gier wideo, o którym nie sposób mówić źle, zwłaszcza gdy się dociera do jego kolebki.

Gdzieś w głowie dźwięczy mi hasło, które przeczytałem dopiero kilka dni później: „Całe to retro to pięć minut”. Nie, nie, Barnaba, to znacznie więcej – całe tygodnie, a może miesiące. Trawienia historii czegoś, co kiedyś było uważane za nieważne, a dziś wiadomo, że wykreowało nowe oblicze świata. Dzieje się to na naszych oczach, gdy przeszłość zlewa się z teraźniejszością i przyszłością w jednego rozjarzonego błoiba, przez co trudno o szybkie refleksje. One przychodzą dopiero po czasie, gdy się dotknie historycznych miejsc.

Teraz dowozimy relację z samego GDC oraz z dawnego matecznika Sierry On-Line, ale zwiedziliśmy także wiele innych niesamowitych miejsc. Będziemy pisać o tym w kolejnych numerach. A nowy Pixel ukaże się już 31 maja, tuż przed szóstą edycją Pixel Heaven. ■



PIXEL
KULTURALNA STRONA WIEKÓW

Redaktor naczelny
Piotr Mańkowski
piotr@pixel-magazine.com

Autorzy
Piotr Mańkowski, Andrzej Bazyliczuk, Marcin Borkowski, Artur Cnotalski, Aleksandra Gwalina, Bartosz Czartoryski, Marek Czerniak, Bartłomiej Dramczyk, Mirosław Filićiak, Marcin M. Granat, Mikołaj Kamiński, Marcin Kiendra, Jacek Marczewski, Dariusz J. Michalski, Grzegorz Młodawski, Piotr Pierikowski, Piotr Pocztarek, Ziemowit Poniewierski, Paweł Schreiber, Piotr Stypka, Michał Śledziński, Bartosz Taudal, Michał R. Wiśniewski, Michał Zdanczewicz

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.

Nie tylko Wiedźmin! Otrzymujemy naprawdę niebanalne gry do konkursu Pixel Awards 2018. Chcecie zobaczyć, co nowego przygotowują twórcy z Polski i Europy? Zapraszamy na Pixel Heaven 2018.

P.
check it out
PIXELPOST.pl

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



5-22

LOADING

4. Inside • 6. Gielda Pixela • 8. Game Developers Conference • 16. Londyński pokaz Onrusha • 18. Detroit: Become Human • 20. Premiery Bandai Namco • 22. C64 Mini

23-42

PLAY THE GAME

24. God of War • 28. Frostpunk • 30. Surviving Mars • 31. Pizza Connection 3 • 32. Tower of Time • 33. City of Brass • 34. The Council • 35. Apex Construct • 36. Far Cry 5 • 38. Ash of Gods • 39. Q.U.B.E. 2 • 40. Earthfall • 41. WipEout Omega VR • 42. World of Tanks 1.0

43-70

HALL OF FAME

44. The Curse of Monkey Island • 48. Narodziny Final Fantasy • 52. Arena FPS • 58. Kraina Sierry On-Line • 64. Historia gier roguelike

71-92

SECRET LEVEL

72. Retro Talks – Krzysztof A. Ziembik • 76. Malarstwo i VR • 80. Architektura w Horizon Zero Dawn • 86. Anime • 88. Kartki i kostki • 90. Kosmiczne kółka • 92. Felieton Śledzia

93-122

CREDITS

94. Najlepsze akcje w grach z uniwersum Star Wars • 100. Survivalowe ABC • 105. Felieton Wojciecha Pijanowskiego • 106. 7 prawie wspaniałych • 108. Torment: Tides of Numenera rok później • 113. Felieton Emilusa • 120. Felieton Alexa • 122. Felieton Borka

114-119

AUTOFIRE

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

MICHAŁ R. WIŚNIEWSKI



ANDRZEJ BAZYLCZUK



MARCIN KIENDRA



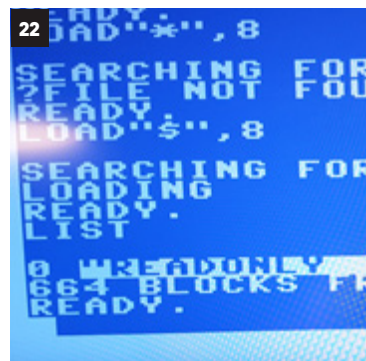
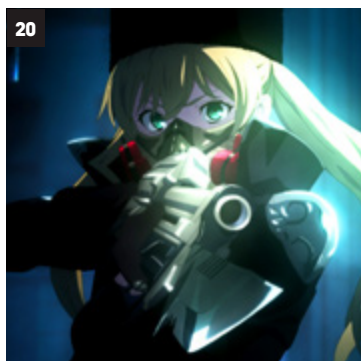
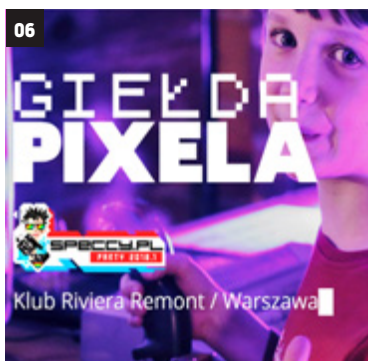
„Holistyczna agencja Dirka Gently'ego”, dwuipółtomowy (to skomplikowane) cykl Douglasa Adamsa, doczekał się kontynuacji jako serial na Netflixie. Dziwactwo i humor całkiem pasujące do stylu autora, „Autostopem przez galaktykę”. Sporo oryginalnych pomysłów, polecam!

Nie wiesz, co robić wieczorem? Daj szansę „Serii niefortunnych zdarzeń”. Wprowadzie to serial na podstawie książek dla dzieci, ale tak ocieka pesymizmem i złowrogą atmosferą, że można mieć wrażenie, iż kierowano je do młodych Addamsów. A przy okazji realizacyjnie to majstersztyk.

Prace nad filmem „Gry, użytki – co dla Ciebie?” ruszyły pełną parą. Razem ze znajomymi kręcimy dokument o historii giełd komputerowych opowiedziany zarówno ze strony bywalców, jak i handlarzy. To będzie solidny powrót do przeszłości, a rezultat tej harówki będziecie mogli poznać pod koniec roku.

LOADING

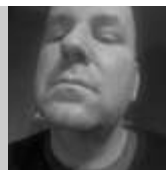
NIE OCZEKUJICIE FANTASTYKI, NIE ŁUDŹCIE SIĘ, ŻE TO BĘDZIE ROLLERCOASTER Z SETKĄ EFEKTÓW SPECJALNYCH. DETROIT TO CZYSTY DRAMAT EGZYSTENCJALNY.



**PIOTR
STYPKA**



**MICHAŁ
ZDANCEWICZ**



**PIOTR
MAŃKOWSKI**



Na fali mojego ponownego zachłyśnięcia się tytułami RPG sięgnąłem po dawno nieodpalane Dragon's Dogma: Dark Arisen. I wciągnęło mnie na bite 10 godzin bez jakichkolwiek dłuższych przerw. Jak na razie gram dalej i chyba częściej będę do tej gry wracał.

Dla pewnego pokolenia słowo „Tsubasa” nie jest tylko dziwnym japońskim zpleciem. To kawał dzieciństwa i zaraz obok tego pojawia się nieodmiennie Polonia 1. Żyjemy w epoce remake'ów więc dobrze, że ten jeden się udał w pełni – nowa seria Tsubasy to na razie strzał w dziesiątkę!

Pou czy My Chicken? A może Car Valet? Miliony dzieciaków grają w te bezosobowe gry i dobrze się bawią. Akurat na parkowaniu sam przebiegnęłam kilka ładnych godzin, ale nie o siebie się boję, lecz o młode pokolenie, faszynowane interaktywną papką na smartfonach i tabletach. Chyba jeszcze raz przejdziemy z juniorem Breath of the Wild...



GIEŁDA PIXELA #03

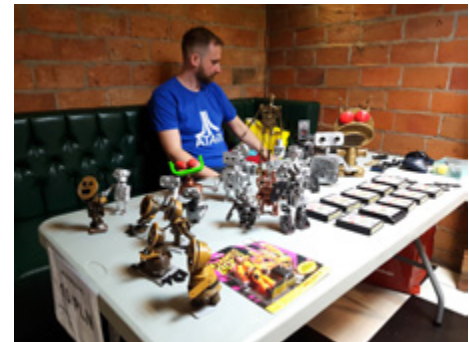
Wreszcie dopisała pogoda, dzięki czemu ponownie zwiększyła się liczba sprzedających i kupujących. Do tego wykłady na scenie, pokaz filmu „Memoirs of a Spectrum Addict”, koncert Tomasza Pauszka oraz konkursy organizowane przez Speccy.pl. Relację o naszym evencie przygotowywało Polskie Radio. Do zobaczenia 12 maja w Rivierze Remont!

■ Micz



■ Artur Szyndler odpowiada na pytania radiowej dziennikarki. Pixel też dorzucił swoje trzy grosze do tej relacji.

■ Nowe stoisko na Gieldzie Pixela! Oto gadżety mniej lub bardziej związane z komputeryzacją i szalonym obliczem popkultury.



■ U tego sprzedawcy do kupienia były Atari oraz Amigi, a także zasilacz do „pięćsetki” o wiele taniej niż na portalu aukcyjnym.



■ Stoisko Pixela znajduje się w trójkącie między wejściem a barem z napojami i przekąskami.



■ Atari w pudełkach, Falcony, nietypowe Amstrady, Jaguar, komputer o tajemniczej nazwie Apricot. Plus 1001 drobiazgów.

■ Ekipa Speccy.pl wystawiała cały wachlarz sprzętów od sir Clive'a Sinclaira.

■ Wykład o generowaniu obrazu wideo w ZX81. Sprawa stała się głośna, gdy na tym komputerze ruszył Dragon's Lair...



NOWA GRA TWÓRCÓW THIS WAR OF MINE



Limitowana Edycja Wiktoriańska
z 56-stronicowym artbookiem dostępna
do wyczerpania zapasów

MIASTO MUSI PRZETRWAĆ



Tylko

w **Media Markt**

i **SATURN**

dotatkowo
kolekcyjnski metalplate
z wytłoczonym logo gry



GRA W WERSJI POLSKIEJ (NAPISY) I ANGIELSKIEJ.

© 2018 11 bit studios S.A. Frostpunk™. Opracowane przez 11 bit studios S.A. 11 bit studios i Frostpunk są znakami lub/i zastrzeżonymi znakami towarowymi 11 bit studios S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone. Steam i logo Steam są znakami towarowymi lub/i zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy Valve Corporation. Wszelkie inne znaki handlowe i prawa autorskie stanowią własność poszczególnych właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.

CENEQA



Podczas corocznej konferencji w San Francisco spotkaliśmy kilka legend branży, o czym będziemy pisać w kolejnych numerach Pixela. Była też jednak targowa codzienność – umówione prezentacje i pokazy. Oto więc garść wrażeń, jakie przywieźliśmy z tegorocznego GDC.

Game Developers Conference

Micz & Robak

MOSCONE CENTER



Nowoczesność i retro w jednej hali. Z jednej strony wszystkie nowe hity z PlayStation 4 na stoisku Sony, a tymczasem na górnym poziomie budki Epic Games spotkaliśmy Gary'ego Bracey z Ocean Software.

Trzy budynki wystawiennicze obok dzielnicy finansowej San Francisco. George Moscone, od którego kompleks wziął swoją nazwę, jest zresztą jedną z ikon miasta – burmistrzem znanym z promowania gejojskich postulatów w czasach, gdy ów ruch dopiero się rodził. Został zastrzelony w 1978 roku wraz ze znanym z filmu z Seanem Pennem Harveyem Milkiem.

W tym roku nastąpił jakiś przelom. Być może przyczyniły się do tego różne programy sprowadzania na GDC stypendystów, być może liczba studiów indie przyrosła geometrycznie i dosłownie przybyły tysiące ludzi. Być może zjawili się nawet twórcy poziomów z Minecrafta. Widać to było zwłaszcza podczas wykładów. Pod salami coraz częściej wystawiana była tabliczka z napisem „Session Full”. Także targowe Wi-Fi działało

w kratkę, a przepchnięcie się przez halę Expo, na której wystawiali się potentaci branży z Nvidią, Facebookiem, Epikiem i Amazonem, stanowiło pierwszego dnia nie lada wyzwanie.

W jednym z budynków, a konkretnie w North, na samym dole lokują się każdego roku indyki. Można tam było spotkać twórców Tacomy albo Chuchela, ale oprócz nich odnaleźliśmy prawdziwych hardkorowców, tworzących gry z całkiem rzeczywistymi rozmaitymi metalowymi i plastikowymi dodatkami. To zupełnie inne oblicze elektronicznej rozrywki, możliwe do porównania z muzyką eksperymentalną albo amatorem kinem robionym przez fanatyków na zerowych budżetach. Wiadomo, że nigdy nie zostanie wdrożona masowa produkcja takich gier, a jednak ich twórcy chcą zaistnieć, pokazać swoje dzieła i zostać zapamiętanymi.

W tym roku nastąpiło też odrodzenie VR. Po zeszłorocznym impasie producenci hardware powrócili z nowymi modelami. Spacerując po Expo, miało się wrażenie, że znów jest wiosna 2016 roku, gdy na rynek wchodziły Oculus i HTC Vive. Tylko tym razem jakby gier było mniej. O wrażeniach z testowania sprzętu VR piszemy na kolejnych stronach.

W budynku zachodnim na parterze znajdowała się aula, w której może zasiąść około tysiąca osób. To właśnie tam odbyło się w środowy wieczór doroczne wręczenie nagród Independent Game Festival. W tym roku główne laury, nagrodę Seumasa McNally'ego (od nazwiska żyjącego w latach 1971-2000 jednego z pionierów ruchu indie) zdobyła gra z kotem w roli głównej – Night in the Woods. Nagrodę publiczności zgarnęła Celeste, wyróżniono też Chuchela oraz mające ukazać się w 2018 roku Baba is You. ▀



ATARI W MARRIOTCE



➤ Do dostępnej w San Francisco za około 50 dolarów konsoli Atari Flashback trzeba dokupywać pakiety gier.

Paryskie Atari rozesłało przed GDC zaproszenia dla dziennikarzy do wzięcia udziału w tajnej prezentacji. Umówiliśmy się również na wywiad z dyrektorem generalnym firmy Fredem Chesnaisem, który wraz z innymi udziałowcami przejął firmę pięć lat temu z rąk konającego Infogrames.

Pokaz odbywał się w leżącym trzysta metrów od Moscone hotelu Marriott Marquis. To tu robiliśmy wcześniej wywiad z Ronem Gilbertem i tu w położonej wysoko nad miastem restauracji odbywa się w otwierający GDC poniedziałek doroczne spotkanie legend gamedevu, na które mimo prób jednak od dwóch lat nie udało nam się dostać. Jak stwierdził jeden z jego uczestników: „Media nie są tam wpuszczane i niestety nie robimy od tego wyjątków, bo to prywatne spotkanie”.

Atari przed pokojem 7088 ustawiło tabliczkę, a w środku, w 40-metrowym pokoju hotelowym rozstawiło dwa stanowiska: jedno do prezentacji konsoli Atari Flashback, a drugie do pokazywania nowej

➤ Konsola przypominająca oryginalnego „woody’ego” z 1977 roku. Joystick podobny do surowego oryginału, ale gdzieś treść...

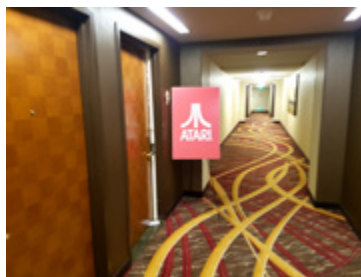


wersji konsoli VCS. Do tej pierwszej wiosną ma się ukazać trzeci już pakiet gier, zawierający między innymi Centipede i Asteroids. Konsola jak to konsola - odtwarza stare gry dokładnie w wersji z Atari 2600. Nie ma wśród nich jednak największych legend w stylu E.T. czy Pac-Mana. Jak stwierdził przedstawiciel Atari: „Nie do wszystkiego mamy prawa”. Brakuje rzecz jasna także tytułów, do których Atari wykupywało licencje od japońskich firm (Space Invaders, Dig Dug).

Natomiast prezentacja nagłaśnianej coraz mocniej konsoli „nowego VCS” okazała się katastrofą. Sprzęt stał na stoliku, diodka wskazywała, że był podłączony do napięcia, ale

zapomniano o podpięciu go do... ekranu. W efekcie dużo mówiono o możliwościach konsoli, zbliżonej ponoć parametrami do przywoitych pecetów, mającej stać się polem do produkcji indyjskich, jednak w akcji żadnej gry nie pokazano. Co więcej, Fred Chesnais nie pojawił się w Marriocie, co tłumaczono dużą liczbą spotkań dyrektora. Mało to poważne, zważywszy że żaden z dziennikarzy go nie widział, mimo umówionych wcześniej wywiadów. Wszystko to wygląda na przestój w projekcie Atari VCS, spowodowany albo brakiem planów na rozwój przedsięwzięcia, albo brakiem funduszy na masową produkcję. Cały czas dobrze Atari życzymy. Może na gamescomie pojawią się z działającą konsolą? ■

➤ Akurat Atari wybrało na miejsce prezentacji pokój hotelowy, ale inne firmy preferowały lobby w pobliskich budynkach.



NVIDIA RAY TRACING



Do pawilonu Nvidii nie można się było dostać bez zaproszenia. Przed wejściem stało co prawda ekran, na którym leciał trwający minutę zwiastun nowych możliwości graficznych w postaci zrobionego przez Epic Games filmiku z „Gwiezdných wojen”, jednak to tylko na pobudzenie apetytu. My byliśmy w środku i wysłuchaliśmy półgodzinnej prezentacji nowinek giganta z Santa Clara.

Nvidia przygotowuje RTX Real-Time Ray Tracing, czyli nakładkę na najpopularniejsze silniki, umożliwiającą renderowanie światła w czasie rzeczywistym, co w praktyce przełoży się na fotorealistyczną jakość obrazu. Unreal i Unity przeszły już ponoć do tego obozu, trwają rozmowy z właścicielami Frostbite, 4A Engine oraz kilku innych. Obok nas stała stacja graficzna Nvidii, kosztująca w przeliczeniu 60 tysięcy złotych,



będąca w stanie udźwignąć wspomniany filmik Epika. Na pytanie, w jaki sposób ta technologia będzie wdrażana do powszechnych zastosowań w grach, skoro wymaga tak potężnego sprzętu, przedstawiciele Nvidii udzielili odpowiedzi, że nie wszystkie opcje i poziomy szczegółu trzeba wdrażać od razu. Będzie się to mogło odbywać etapami.

Ray Tracing zapewnia idealnie błyszczące powierzchnie, cudowne

■ Miliony punktów światła w każdej scenie...



efekty odbijania światła oraz naturalność przedstawienia słońca. Powstaje wrażenie prawie jak z obrazów hiperrealistów. Każdy promień światła w danej scenie jest osobno liczony, na co potrzeba potężnej mocy obliczeniowej. Obecnie z tej technologii korzysta branża filmowa, mająca wciąż jeszcze większe budżety niż twórcy gier. Poza tym w filmach te sekwencje mogą zostać prerenderowane, a w elektronicznej rozrywce chodzi o wykorzystanie ich w czasie rzeczywistym. Jedną z pierwszych gier, które zapewne będą obsługiwać RTX, stanie się Metro: Exodus.

Nvidia pokazała też na GDC system Highlights umożliwiającą szybkie wrzucanie do mediów społecznościowych najlepszych krótkich filmików z przechodzonych gier. Algorytm wyszukuje i bez naszego udziału nagrywa najciekawsze akcje, udostępniając je potem do wykorzystania. Rzecz nie dla streamerów, ale dla miłośników Facebooka czy Snapchata. ■



■ Z lewej widoczna stacja graficzna. Nvidia zajmuje powoli dawne miejsce Silicon Graphics. Podobno deweloperzy masowo kupują owe sprzęty.

CZWARTA ODSŁONA BARD'S TALE MA SIĘ UKAZAĆ DO KOŃCA ROKU



❖ Brian Fargo to wciąż mentor i książę gatunku RPG w tych bezideowych czasach.

❖ Odziana w kilty ekipa inXile przekonywała, że ich gra będzie energetyczna.



BARD'S TALE 4

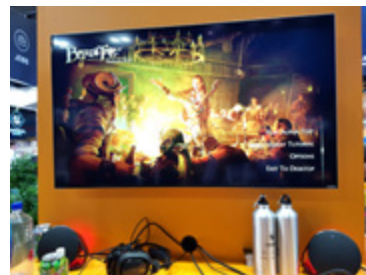
S toisko tej, jak i wielu innych gier, znajdowało się w strefie Epic Games. Wszystkie prezentowane tu produkty używają bowiem silnika Unreal. W towarzystwie najgłośniejszy zachowywał się oczywiście Fortnite, ale naszą uwagę skupił komputer, przy którym inXile prezentowało Bard's Tale 4 i z którymi to chłopakami byliśmy już przed konferencją umówieni na półgodzinną rozmowę.

Bard's Tale 4 dziwnie przypominało recenzowane w Pixelu #29 Mage's Tale, tyle że to oczywiście gra bez gogli. Ładna grafika, aczkolwiek widać, że jeszcze nieoptymalizowana. Poruszamy się po lochach pozbawionych czotgających się maszkar, podziwiając fugi pomiedzy gresem na ścianach oraz ornamentowane pochodnie. Kluczowych drzwi strzegą bandy wrogów, do których eksterminowania przystępuje się w walkach turowych. Obwąchiwanie się i przytykanie stanowi clou całej rozgrywki, trwając długimi minutami. Przystawialiśmy więc trójkę członków drużyny, uderzając we wroga młotem, osaczając go pieśniami i lecząc się pod koniec tury miksturami,

EPIC

❖ Nie liczcie, że nowe Bard's Tale będzie komediowe – gore także nie zabraknie!

żeby przyjmowanie ciosów znosić łagodnie jak podczas kropłówki. W sumie po skończeniu wszystkich perypetii przeznaczonych przez inXile na GDC mamy wrażenie, że Bard's Tale 4 jest skupione na walce, a nie na eksploracji. Pojawiają się gobliny żywcem wzięte z Mage's Tale, tworzona za pomocą fotogrametrii architektura też mocno przypomina tamto dzieło. Zapowiada się świetnie, ale to nie jest rzecz dla hardcore'owych erpegowców. ■



❖ Konsultantem podczas tworzenia scenariusza był autor dwóch pierwszych części Bard's Tale – Michael Cranford.



DOUBLE FINE PRODUCTIONS



Brannan Street leży w dzielnicy South of Market. To stąd odjeżdża do Doliny Krzemowej kolej Caltrain.

Wejście kompletnie nieoznaczone. Żeby się dostać do środka, trzeba rozwiązać zagadkę jak z przygodówki.



W 2012 roku zrobił się szum związany z kickstarterym projektem Double Fine, na samym początku zwyciężył DF Adventure. Rzecz zrobiła rekord w crowdfundingu. Potem projekt zmienił nazwę na Broken Age, okazując się na początku 2014 roku sporym rozczarowaniem, zwłaszcza gdy mowa o drugiej połowie opowieści. „Na co poszły nasze pieniądze?”, „Dlaczego takie opóźnienie i wrażenie, że zrobiono tylko pół gry?” – pytali co mniej uprzejmi wspierający. Jaka jest prawda z Double Fine, przygotowującym teraz Psychonauts 2, postanowiliśmy sami sprawdzić, udając się niezapowiedziani wprost do ich biura.

Z Moscone Center jest do Double Fine niedaleko. Trzeba przejść kilka ulic na wschód, mijając robotniczy kwartał i dużą drogę przelotową. Ulica Brannan składa się w większości z jakichś magazynów, pod numerem 525 mieści się zaś trzypiętrowy biurowiec w nowoczesnym stylu. Krążymy pod wejściem, ale nigdzie nie ma plakietki z logo firmy. Nie afiszują się. Dopiero jacyś ludzie



Gdzie jest te pięćdziesiąt kilka uśmiechniętych twarzy ze zdjęć firmowego Double Fine?

wpuszczają nas przez drzwi wejściowe do windy mówiąc, że trzeba się udać na drugie piętro.

W środku korytarz wyłożony szarą wykładziną i kolejne drzwi, ponownie zamknięte. Wciskamy dzwonek, cisza. Przez szklane drzwi, zdobione napisem Double Fine, zaglądamy do środka. Widać mnóstwo przedmiotów porzucanych w beładzie, maśkotki, plakaty na ścianach, segregatory, komputery. Spora przestrzeń, tak ze 200 metrów kwadratowych.

Ewidentnie jest to biuro Double Fine, tylko dlaczego jest ono całkowicie opustoszałe? W końcu jest poniedziałek, pierwsza po południu. Powinni w pocie czoła harować nad Psychonauts 2, na które za pośrednictwem crowdfundingu zebrali prawie 4 miliony dolarów! Produkt ma się ukazać w trzecim kwartale... ale czy 2018 roku? Cóż, to nie jest tak, że oni nie chcą. Zapewne chcą, tylko pytanie, czy Tim Schafer jest dobrym szefem? ■



DYING LIGHT: BAD BLOOD

Czarny pawilon na hali Expo był jednym z większych, jakie postawiono. Naprawdę robił wrażenie, przyćmiewając amerykańskich producentów gier. Techland zjawił się jako jeden ze sterników świata elektronicznej rozrywki, przedstawiając z odpowiednią pompą tytuł, którym spróbuje zmierzyć się z największymi.

Bad Blood to samodzielna gra w duchu Playerunknown's Battlegrounds. Miasto pełne zombie pozostaje to samo, na placu boju ląduje sześciu ludzi i rozpoczyna się odliczanie. Z jednej strony zadaniem jest niszczenie siedlisk, z których wydobywają się zombie, a z drugiej - samoobrona przed pozostałymi delikwentami operującymi na tym terenie. Rozgrywaliśmy pojedynek w sześciu dziennikarzy i najlepszą taktyką wcale nie było siedzenie w pokoju i obserwowanie wypadków, lecz czynny udział w zdarzeniach, bo tylko on gwarantował zdobycie solidnej broni i wsparcia medycznego. W pewnym momencie pojawił

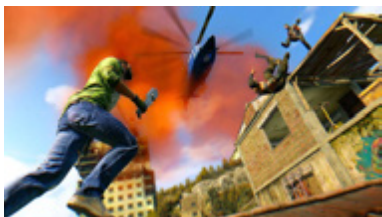


się helikopter i Pixel został na placu boju z tylko jednym przeciwnikiem, który niestety przywalił czymś twardym, gdy tylko wdrapaliśmy się po skarpie na plac startowy.

To ważny tytuł, o którym będzie głośno. Techland wie, co robi - ma w zanadrzu kilkumilionową

Żadna polska firma nie postawiła jeszcze na GDC równie dużego samodzielnego stanowiska.

społeczność graczy Dying Light, dzięki której może wystartować w szranki z PUBG i Fortnite. Engine własny, więc nikomu nie trzeba płacić tantiem. Doświadczenie - jest. To będzie bardzo ciekawy pojedynek. Bad Blood ukaże się w 2018 roku. ■



Do tego helikoptera da się wbiec podstępem, nie będąc najmocniejszym, ale to diabelsko trudne.

TECH

Dawało się odczuć nieudawane dobre humory ekipy z Wrocławia.



KAWAŁHALI Z VR

„VR is dead” – to zdanie pojawiało się coraz częściej zarówno w mediach głównego ścieku, jak i w prasie branżowej. Sądząc po tym, co można było zobaczyć w trakcie GDC, pogłoski o śmierci VR są mocno przesadzone.

Na froncie hali Expo dominowały Oculus i PlayStation. PlayStation skupiło się na nowych grach, pokazując między innymi fenomenalnego Mossa zre-cenzowanego w Pixelu #36. Oculus miał sporo więcej do pokazania. Front stoiska zarezerwowano dla nowego sprzętu: mającego niedawno premierę Oculus Go. Za niecałe 200 dolarów można zanurzyć się w świecie wirtualnej rozrywki, czy to oglądając Netfliksa w ciasnej przestrzeni 40-metrowego „apartamentu” lub na fotelu samolotu, czy też grając w najnowsze gry.

Samo Go to urządzenie zaskakujące. Przy tak niskiej cenie (alternatywa w postaci Gear VR i telefonu co najmniej Samsung A8 to koszt blisko 2 tysięcy złotych) udało się dostarczyć sprzęt wysokiej jakości. Świetny ekran (choć LCD), ciekawe rozwiązanie z kanałkami doprowadzającymi dźwięk prosto do uszu (jest też możliwość podłączenia słuchawek) i wygodny pilot do sterowania w filmach i grach. Wbudowana bateria pozwala na kilka godzin zabawy, a rezygnacja z telefonu jako bazy pozwala na wejście w VR zaraz po powrocie do domu, bez czekania na naładowanie telefonu wyczerpanego całym dniem aktywności. Wsteczna kompatybilność umożliwia skorzystanie z biblioteki kilkuset pozycji sklepu Oculus. A nowe gry, korzystające z technicznych możliwości sprzętu, wyglądają jeszcze lepiej.

Na samym Go zagrać można było w kilka nowych gier: Anshar Online od OZWE Games – siecią kosmiczną strzelankę i przygodówkę They Suspect Nothing od weteranów VR, Coatsink, w której gracz wciela się

w postać człowieka infiltrującego bazę robotów. W oddzielnej salce o wysokim stężeniu nerdostwa cztery osoby grające w Catan VR, czyli wirtualną adaptację popularnej od blisko ćwierć wieku planszówki „Osadnicy z Catanu”. Dwie z nich korzystają z Oculus Rift, dwie z Oculus Go. Czy nie można by zagrać po prostu? Pewnie tak, ale już nie na odległość. Tymczasem VR pozwala spotkać się „twarzą w twarz” ze znajomymi bez względu na odległość, jaka nas dzieli. Pod warunkiem, że mamy dobre łącze internetowe.

Naprzeciwno w sprawdzonej formule Owlchemy Labs (studio obecnie należące do Google) prezentowało Vacation Simulator. Teraz słońce można oglądać nie tylko na YouTube, ale i w VR, przy okazji bawiąc się na wirtualnej plaży. Zarówno graczom, jak i obsłudze ubranej w hawajskie koszule humory dopisywały.

Za zamkniętymi drzwiami pokazy Santa Cruz, prototypu bezprzewodowego headsetu Oculus. O tym pisać na razie nie wolno. A szkoda, bo jest na co czekać.

W głębi obszernych podziemi Moscone Center prezentował się również HTC ze swoimi nowymi urządzeniami. HTC Vive Pro to dopieszczona wersja dotychczasowych gogli: dodane słuchawki, poprawiona ergonomia, możliwość dodawania rozszerzeń i lepsza rozdzielczość. Rewolucji nie ma. Jest ewolucja w dobrym kierunku, zwłaszcza w wersji bez kabli. Pozbawiony jest ich już Vive Focus. Niestety ostatecznie niesparowany z biblioteką Daydream i dostępny tylko na rynek chiński. Szkoda, bo to sprzęt bardzo dobry, umożliwiający zabawę w całym pokoju bez połączenia z komputerem irtującym kablem.



Stoisko Oculus znowu było szturmowane. W środku uczestnicy z Go na głowach grali w Catan.

Google swojego Daydream prezentował nieopodal. Co prawda Vive Focus dostępu do Daydream nie dostał, ale Lenovo Mirage Solo już tak. Cena dość przystępna – 400 dolarów jak za gogle, które pozwalają na poruszanie się w „sześciu stopniach swobody” (góra, dół, lewo, prawo, przód, tył). W ograniczonym zakresie daje to około 1,5 metra w każdą stronę. Jak tłumaczył przedstawiciel firmy – ze względów bezpieczeństwa. Dlaczego nie zdecydowano się na siatkę jak w przypadku rozwiązań konkurencji? Problemem za to może być cena. Nie jest wysoka, ale jednak Oculus Go jest dwa razy tańszy. Czy „stopnie swobody”, których Oculus w mobilnych goglach ma trzy, a Google sześć, to wystarczająco dobre marketingowe hasło? Śmiemy wątpić.

Za plecami gigantów branży wybijał się zwłaszcza Tobii, prezentujący swoje rozwiązania śledzenia wzroku. Rok temu na targach mieliśmy okazję zapoznać się z wersją stacjonarną, przypinaną do komputera albo wbudowaną w niektóre laptopy. Strzelanie z tuku w Tomb Raider





Program wykładów i prelekcji był u Facebooka bardzo napięty.

- tam, gdzie kierujemy wzrok - robiło fenomenalne wrażenie. Tym chętniej ustawialiśmy się w długiej kolejce do dema w VR. Wraz z upływającym czasem rosło znużenie, ale i oczekiwania. Na szczęście to, co udało się zobaczyć, przerosło wszelkie wyobrażenia o możliwościach śledzenia wzroku. Czujniki 120 Hz wbudowane w gogle HTC Vive pozwalają na interakcję ze światem w sposób niespotykanie precyzyjny. Dla oddania tego najłatwiej wyobrazić sobie, że siadamy przed monitorem albo telewizorem i, zerkając raptem na dowolny niewielki przycisk na ekranie, podświetlamy go, a przyciskiem na kontrolerze aktywujemy. Ze stuprocentową precyzją. I z szybkością niedostępną myszce z największym DPI na rynku. W grze rzucanie kamieniami w wirtualne butelki wydawało się igraszką albo i oszukiwaniem, kojarzącym się z auto-aim. A to dopiero początek zabawy. Wszak wiedząc, gdzie patrzymy, możemy tylko w tym obszarze wyświetlać obraz w pełnej rozdzielczości (tak zwany foveated rendering). Nasze oko widzi obszar mniej więcej paznokcia na kciuku, który oglądamy z odległości wyprostowanej ręki. Całość ostrego widzenia składa się z szybkiego przenoszenia wzroku na poszczególne elementy.



Efektywnie da to możliwość wyższej rozdzielczości ekranów przy wykorzystaniu współczesnych kart graficznych.

Stąd też zapewne ogłoszona tydzień wcześniej współpraca Tobii z Qualcommem, gigantem branży produkującym procesory do telefonów komórkowych. Na stoisku Qualcommu czekały na nas kolejne nowości. Referencyjne gogle mobilne wyposażone w śledzenie wzroku od Tobii. Dzięki foveated rendering oraz procesorowi Qualcomm 845 dają obraz porównywalny z tym, co można współcześnie oglądać na PC. A także okulary AR firmy ODG wsparte, a jakże, procesorem Qualcomm. W końcu AR, która ma szansę zadziałać. Półprzezroczyste szkła połączone w wyświetlaczem prezentowały planszę do gry, gdzie toczyło się bitwy rodem z Heroes of Might & Magic. AR jest nowa, więc pewne rozwiązania pozostają nieoczywiste. Jakież było moje zdziwienie, gdy w trakcie gry usłyszałem, jak prezentujący sprzęt powiedział następnej osobie w kolejce, że można wstać i zobaczyć planszę z innej strony. Natychmiast to zrobiliśmy i w istocie - wrażenie jest piorunujące. AR w postaci gogli to przyszłość. Co prawda jeszcze nie teraz. Mimo wszystko obrazowi brakowało nieco stabilności, a gogle były lekko toporne. Niemniej w ciągu kilku lat dokona się rewolucja w sposobie naszej interakcji z otoczeniem.

Miejsca i czasu zabrakło na przetestowanie wszystkich rozwiązań, a było ich sporo więcej. Wśród nich znajdowały się kombinezony śledzące nasze ruchy i pozwalające w pełni

Wielu odwiedzających GDC stało w długich kolejkach, żeby się dopchać do niektórych sprzętów VR. A jednocześnie okazuje się, że słabo się one sprzedają...

przedstawić nasze działania w VR na dwóch pełnych ringach bokserskich, gdzie toczyły się wirtualne walki, ale wymagające zupełnie rzeczywistej sprawności fizycznej. Stanowisko prezentera muzycznego czy kolejne rozwiązania umożliwiające pozbycie się kabli. Nie zabrakło też prób przekazania dodatkowych wrażeń dotykowych przez nakładki czy rękawiczki. Rozwiązania tyleż fascynujące, co mające niewielkie szanse na adaptację. Samo zakładanie gogli dodaje próg wejścia. Stąd też intensywne prace nad mobilnymi i niezależnymi urządzeniami, pędzące pełną parą. Sądząc po prezentacji na GDC 2018, VR było więcej niż rok wcześniej i w lepszej formie. Czy to już te urządzenia zdomowią się szerzej, nie wiemy, ale szanse mają duże: niska cena, duże możliwości, dużo łatwiej z VR korzystało się już nie będzie. Przynajmniej do czasu implantów rodem z cyberpunkowych powieści. ■

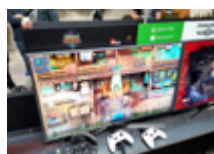
Kilka przecnic od GDC odbywała się impreza ID@XBOX, na której pokazywano indyki.



Once Upon a Coma
Autor zeszlorocznego Pinstripe zanurza się ponownie w śmieszno-strasznej jaźni.



Strange Brigade
Alternatywna wersja Imperium Brytyjskiego z lat trzydziestych ubiegłego wieku.



Children of Morta
Góra, pod którą znajduje się źródło życia, i misja zebrania nasion w klimacie pixel art.



Flipping Death
Cudownie zapowiadająca się nowa gra twórców Fe. Kreacja świata to majstersztyk.



Harold Halibut
Budowana za pomocą rzeczywistych figurek przygodówka, dzieło Niemców z Kolonii.

NIE LICZY SIĘ META, TYLKO SZYBKOŚĆ I STYL - WITAJCIE W PRZYSZŁOŚCI WYŚCIGÓW

ONRUSH



Onrush, nowa gra Codemasters, ma wprowadzić zręcznościowe wyścigi w nową erę. Jej twórcy stawiają na szybkość, wyczynowość i grę zespołową.

Michał R. Wiśniewski

JUŻ GRAMY

Onrush to wyścigi zręcznościowe, ale z zupełnie nowym pomysłem na rozgrywkę. „Gra wyścigowa bez linii mety”, przypominająca bardziej derby na wrotkach – szalony pościg w grupie pojazdów przez pełne wertepów i przeszkód terenowe tory.

Pokaz wstępnej wersji gry miał miejsce w Londynie 15 marca 2018 roku w klubie przerobionym ze starej pralni. Industrialny wystrój klubu udekorowanego komiksowymi plakatami z gry świetnie pasował do jej nastroju – ta gra jest jak impreza techno. Choć rzecz wydaje się Codemasters, mające wieloletnie zasługi na polu gier wyścigowych (zarówno tych zręcznościowych, jak i rajdowych), za Onrushem stoi inna ekipa – dawny zespół Evolution Studios zatrudniony przez mistrzów kodu po jego likwidacji.

Założone w 1999 roku brytyjskie studio w latach 2007-2016 należało do Sony. W erze PS2 powstawały tam kolejne części World Rally Championship, a w czasach PlayStation 3 – cztery wyścigowe zręcznościowe rozpięrduchy MotorStorm. Ostatnią grą pod skrzydłami Sony była gra Driveclub i jego wersja VR na PlayStation 4. Jej reżyserem był Paul Rustchynsky, ale Onrush, jego nowe dzieło, to zupełnie przeciwieństwo tej dostojnie stojącej na ziemi gry.

W czasie prezentacji Paul wskazał na kilka źródeł inspiracji stojących za Onrushem: szaleństwo znane z MotorStorm, klasyka zręcznościowych ściganek OutRun i mistrz dopalaczy Burnout z jednej strony, z drugiej zaś... Street Fighter V, Overwatch i Rocket League. E-sport i bombastyczne gry zespołowe. Czy można to ożenić z wyścigami?



Można było przestestować tryb dla jednego gracza, ale prawdziwe pazury gra pokazała w multi.

Onrush pokazuje, że jak najbardziej, a pierwszym krokiem było pozbycie się jednej rzeczy, która w wyścigach wydawała się niezbędna: linii mety. Cały czas poruszamy się po zapętlonym torze, a pościg kończy się, gdy jedna z dwóch sześciuosobowych drużyn spełni warunki zwycięstwa.



RACE

Co za dzień, co za piękny dzień – gaz do dechy i burnout na mad maxa – witajcie w Onrushu.

CAŁY CZAS W RUCHU

Ale skasowanie mety to pikuś. Najpiękniejsza rzecz, która została wymyślona w Onrushu, to „stampede”. Pod tą nazwą kryje się cała filozofia gry: być cały czas w ruchu, być cały czas w centrum akcji. Te najbardziej denerwujące momenty w grach wyścigowych, kiedy ma się wypadek albo zgubi, więc trzeba od nowa nabierać prędkości, szukać i gonić – tego w Onrushu nie ma. Po eliminacji przez przeciwnika odrodzenie następuje w samym centrum

✦ Paul Rustchynsky, reżyser Driveclub, opowiada o inspiracjach stojących za nową grą: MotorStorm, OutRun, Burnout...

samochody, auta pościgowe aż po ciężkie maszyny. Do tego można wybrać 12 postaci (choć stoją raczej w cieniu i nie są tak wyeksponowane jak w Overwatchu). Każda ma mieć 18 skórek. Oczywiście twórcy zapowiadają tony modyfikacji i kosmetyki dla pojazdów i postaci. Do tego dostajemy 12 zróżnicowanych torów - w prezentowanej wersji nie wszystkie były dostępne - i cztery tryby rozgrywki: Overdrive, Switch, Lockdown i Countdown.

Overdrive to drużynowe zbieranie dopalaczy. Wygrywa ta ekipa, która pierwsza zgromadzi wyznaczoną liczbę. Switch daje każdemu zawodnikowi trzy życia. Po eliminacji zmienia się klasa pojazdu. Wygrywa ten, kto zostanie na torze. Lockdown to zabawa w łapanie poruszającej się strefy. Punkty dostaje drużyna, która ma w niej więcej pojazdów. Countdown to zaliczanie punktów kontrolnych przed upływem czasu. Od gier typu Outrun różni się tym, że drużyna ma wspólną pulę czasu. Przegrywa ta, której czas się skończy.

Dla samotników powstał tryb Superstar, składający się z kolejnych wyzwań, rozgrywany w towarzystwie sztucznej inteligencji. Pograłem w niego na Xboxie - całkiem przyjemna zabawa. Mając za sobą Burnouta, czułem się jak w domu. Zręcznościowa fizyka gry zapewnia miłe doznania. Nieprzerwaną akcją potęguje jeszcze wbijający w fotel soundtrack, który dynamicznie dostosowuje się do wydarzeń na ekranie, miksowany płynnie przez niewidzialnego didżeja. Jednak dopiero gdy zasiadłem do jednej z 12 połączonych w sieć PlayStation 4, Onrush pokazał swoje prawdziwe oblicze. Różne klasy pojazdów mają naprawdę wpływ na taktykę i przebieg rozgrywki. Zwłaszcza ich specjalne moce odpalane po zapelnieniu wskaźnika RUSH. To była naprawdę świetna zabawa i fajnie by było, gdyby gra wkupiła się w łaski graczy i zbudowała wokół siebie społeczność chętną do regularnego pociskania.

Chociaż w czasie pokazu nie dostrzegłem jakichś większych kiksów, czekam teraz na pełną i wypolerowaną wersję, która ma ukazać się w czerwcu na PS4 i Xbox One. ■



akcji, w rozpędzonym pojeździe. To samo dzieje się, jeśli peleton (czy też stado) za daleko nam odjedzie - bam, teleport! Gra nie zwalnia ani na chwilę.

Z Burnouta do Onrusha trafił system dopalacza, napełniający się dzięki skokom, akrobacjom i eliminowaniu przeciwników. Żeby na torze nie było nudno, oprócz dwóch drużyn krążą po nim sterowane przez AI pojazdy, takie mięso, dzięki któremu można nabijać wachę. A gdy już wymaksuje się wskaźnik RUSH, można wtedy wykonać specjalną akcję. Akcje różnią się w zależności od tego, jaką klasę pojazdu wybraliśmy, i dodają grze element taktyczny.

Trochę liczb. Klas pojazdów jest osiem: od motocykli (dobre do robienia fikołków), przez szybkie

✦ ...Street Fighter V, Overwatch, Rocket League - śladniki wybuchowej mieszanki Onrusha.

✦ Terenowe pojazdy potrzebują odpowiednich terenów - zapętlonych, pełnych przeszkód torów.



DETROIT

B E C O M E H U M A N

JUŻ GRAMY

Mieliśmy mniej więcej wizję, jak Detroit będzie wyglądać. Nie spodziewaliśmy się jednak jego złożoności fabularnej oraz mocy, z jaką opowiada o ludzkich uczuciach. Zapowiada się jedna z najlepiej utkanych i zarazem podbudowanych psychologicznie fabuł w całej historii gier wideo.

Mic

Sony zorganizowało w Warszawie przedpremierowy pokaz, podczas którego można było pograć w pierwsze dwie godziny produkcji Quantic Dream. To coś chyba nawet mocniejszego od Heavy Rain, bezkompromisowa jazda w otchłań przyszłości, gdzie ludzko-androidzkie problemy są bardziej wieloznaczne niż blade-runnerowskie „painful to live in fear”, bohaterowie okazują się zaś bardziej ludzcy niż w jakiegokolwiek innej współczesnej grze wideo. Nie oczekujcie fantastyki, nie łudźcie się, że to będzie rollercoaster z setką efektów specjalnych. Detroit to czysty dramat egzystencjalny.

Najpierw jest scena z androidem, który stracił kontakt ze swoim oprogramowaniem i uciekł w terroryzm. To coś, co tak dobrze znamy z Heavy Rain, gdzie trzeba było płać się po miejscach zbrodni i zbierać dowody. Tutaj takie sekwencje także pojawiają się nie raz ani dwa, a protagonistą w nich stanie się android Connor – wyspecjalizowany negocjator i szpicel o przenikliwości detektywa Noska. Wydaje się postacią pokroju Roya Batty'ego, choć oczywiście bardziej delikatną. Czuć zarazem, że w pewnym momencie pęknie i zapewne będzie chciał pomóc jakiemuś ludzkiemu członkowi społeczności



✚ Sony przygotowało pokaz na 38. piętrze wieżowca Warsaw Spire, który wyrósł na terenie, gdzie znajdował się budynek dawnej redakcji miesięcznika Secret Service.

zamiast go denuncjować. Aczkolwiek to wyłącznie moje przypuszczenie.

Po pierwszej sekwencji następuje strzał prosto w twarz, jakim jest intro. Ech, w dzisiejszych czasach zapomnieliśmy już, czym są dobre intra. Takie jak wejściówki z lat dziewięćdziesiątych, gdzie nawet średnio wyglądający tytuł musiał się legitymować zrywającym kask wprowadzeniem. Oto druga bohaterka, androidka Kara, przyjeżdża do Detroit i przygląda się zza szyby samochodu tętniącemu życiem miastu, powracającemu do potęgi sprzed wieku, zawdzięczanej przemysłowi motoryzacyjnemu. Nawiasem mówiąc, na początku lat dziewięćdziesiątych

Sierra wydała rzecz zatytułowaną Detroit, tyle że była to gra ekonomiczna, w której budowało się samochody. W tym, co przygotował Quantic Dream – dysponujący być może najbardziej zaawansowanym studium motion capture wśród producentów gier – jest tyle ruchu, gry światła, naturalizmu, że do razu wpadamy w rzeczywistość AD 2038, bez przymykania oka na cokolwiek.

Jest jeszcze android Markus, funkcjonujący jako służący słynnego malarza granego przez Lance'a Henriksena. Zabawne – to przecież on wcielił się w androida w „Obcym – decydujące starcie” Jamesa Camerona.



➤ Przedmieścia Detroit przyszłości prezentują się lepiej niż obecna wersja „zdziczalego miasta”.



nowego nie należy się spodziewać poza tym, że w celu zwiększenia „filmowości” kamera w statycznych scenach lekko się chwieje, tak jakby zdjęcia były kręcone z ręki. Jesienny park czy centrum handlowe zostały odtworzone z taką sugestywnością, jednocześnie będąc wypełnionymi postronnymi ludźmi (za pomocą systemu Quantic Dream zeskanowano ich kilka setek), że zapomina się o typowej przygodówce, w której poruszamy się po pustych wnętrzach.

No właśnie, tyle że Detroit nie jest przygodówką. To raczej film, taka Dear Esther wypełniona koniecznością wykonania we wskazanych miejscach sugerowanego ruchu padem po to, by akcja biegła dalej. Całość podzielona jest na sceny, podczas których kluczowe momenty to te, gdy android musi podjąć decyzję postąpienia wbrew swojemu programowi. Nie bardzo jest to wyjaśnione, jak to możliwe, ale czy w grach Francuzów wszystko zawsze było jasne? No oczywiście, i nie ma co ukrywać, że znane z ich poprzednich tytułów sekwencje wymagające szybkiej klikalności w odpowiednie przyciski też w Detroit występują. Na szczęście nie należy się raczej obawiać tak idiotycznych pomysłów, jak ganieianie się z robotami po biurze z Fahrenheit’a.

Dwie godziny w świecie przyszłości i zostaliśmy zauroczeni jak mało czym ostatnio. Zapowiada się bardzo smutna, depresyjna gra z aktorstwem na poziomie dobrego filmu. Są i gołębie, jest deszcz, pojawiają się stada czarnych parasolek, a nad nimi neony. Duch „Blade Runnera” unosi się nad scenariuszem Davida Cage’a, nie psując wszakże wrażenia, że to w pełni autorskie dzieło. Czuć w kościach jeden z najlepszych tytułów 2018 roku. Jeden z najbardziej nietypowych zarazem. I odważnych. Zrecenzujemy Detroit już za miesiąc! 📌



Teraz w kreacji starego mistrza prezentuje najbardziej realną postać spośród wszystkich, jakie mieliśmy okazję zobaczyć podczas pokazu. W jego grze pojawia się zaskakująco czysta melancholia, nawet patetyczne linijki są wzmocnione niesamowitymi spojrzeniami, a i polski aktor podkładający głos wykonuje dobrą robotę. Z kolei sam Marcus wydaje mi się najmniej ciekawą postacią spośród głównej trójki. Choćby przez to, że przez ciemny kolor skóry, bycie służącym i zarazem androidem jest najbardziej represjonowany i staje się niemal pewne, że to on da sygnał do rewolucji w tym nieszczęśliwym świecie.

Do napisania muzyki zatrudniono trzech kompozytorów: osobno do każdej z głównych postaci. Dla mnie absolutnym objawieniem jest to, co wyprawia John Paesano w scenach z Markusem. Gdy ten siada przy fortepianie i zaczyna grać, a Lance Henriksen tego słucha, ły same zbierają się w kąciakach oczu.

Nie byłaby to gra Quantic Dream, gdyby losy trzech głównych postaci się nie splotyły. Tu znów domniemywam, bo w ograowanym akcie to jeszcze nie nastąpiło, jednak gotów jestem się założyć, że fabuła ku temu zmierza. Poruszanie każdym z bohaterów odbywa się w sposób podobny jak w Beyond: Two Souls. Tu niczego

TAK JAK „ŁOWCA ANDROIDÓW” DETROIT POKAZUJE POCZUCIE SAMOTNOŚCI JEDNOSTKI W ŚWIECIE PRZYSZŁOŚCI.



➤ Kara wydaje się najciekawszą postacią spośród trójki bohaterów. Choćby przez to, że w relacji z dziewczynką odnajduje część siebie.

Z wizytą na święcie

Bandai Namco

JUŻ GRAMY

W pierwszej połowie kwietnia mieliśmy okazję wziąć udział w organizowanym przez Bandai Namco i Cenegę wydarzeniu Level Up Eastern Europe, gdzie pokazano nam kilka nadchodzących gier z katalogu wydawcy.

■ Artur Cnotalski

Na pierwszy ogień poszedł Soul Calibur 6, którego zarówno ogłoszenie parę miesięcy temu, jak i informacja, że w grze pojawi się swojski klimat w postaci wiedźmina Geralta, były miłymi niespodziankami. Choć podczas samego pokazu nie dane nam było spróbować swoich sił jako ciskający znakami białowłosy mutant, to jednak wersja otrzymana do ogrania wyglądała naprawdę obiecująco.

Dla serii o magicznych mieczach i walce dobra ze złem pięta odsłona była lekkim potknięciem - niby wszystko pozostawało na miejscu, a jednak przyjemność z tłuczenia się

po twarzach tonęła gdzieś w natłoku wizualnych fajerwerków. Szóstka, przynajmniej w części, którą dostaliśmy do ogrania, wydaje się naprawiać ten błąd.

Owszem, wciąż jest widowisko, a niektóre efekty „ładowania” silniejszej postawy trudno z początku odróżnić od zdejmujących połowę życia ciosów specjalnych, ale wizualne fajerwerki są tu zdecydowanie dodatkiem. Samopoczucie, jakie towarzyszy nam podczas gry, „moc” każdego kolejnego ataku, wydaje się skalibrowane idealnie, by dostarczyć nam tonę zabawy. Łapiąc za stery Kilika, Mitsurugiego czy Nightmare'a od razu przypominałem sobie parę starych ciosów



■ Poziom detali w Ace Combat 7 naprawdę imponuje niezależnie od tego, czy błądzimy w chmurach, czy oglądamy szczegółowo oddane miasta.

i kombosów, ale jednocześnie dostałem całkiem sporo nowych elementów. Sprawiają one, że każda z postaci wydaje się dość świeża. To szczególnie fajne w przypadku wojownika z kijem, który - przynajmniej podczas ogrywania go na pokazie - nie wydawał się polegać jedynie na naszej umiejętności szybkiego tłuczenia w klawisze. Tę rolę przejął po nim nowy zawodnik, Grøh, sprawiający się nieźle nawet wtedy, gdy nie znałem jego ciosów.

Zarówno gracze powracający do serii, jak i zupełnie nowi goście w świecie Soul Calibura mogą mieć z początku problem z rejestrowaniem, co dzieje się na ekranie, gdy odpalane są szczególnie widowiskowe ataki. Nagle zmiany perspektywy, gdy świat robi się ciemny, a miecz lub cała sylwetka bohatera rozświetlają wszystkimi kolorami tęczy, lekko dezorientują, ale nawet te wizualne petardy możemy ominąć, uskakując na czas w bok.

■ Grøh, nowy bohater w serii Soul Calibur, jest ponoć Skandynawem. Niezbyt to widać po stroju czy uzbrojeniu... ale gra się fajnie.





Drugą ciekawą produkcją było Code Vein, nowa marka Bandai Namco inspirowana serią Dark Souls, ale serwująca nam przy okazji apokaliptyczny świat i wampiry w bardzo japońskim i mangowym wydaniu. Kilka piętnastominutowych wycieczek do podziemnego kompleksu (demo miało niestety ograniczenie czasowe) i starć zarówno z szeregowymi stworami, jak i bossem mocno sugerują, że to projekt skierowany do konkretnej grupy odbiorców.

Gracz dostaje do dyspozycji trochę nadprzyrodzonych mocy, a podczas przygody towarzyszy mu pomocniczka z wielgachną strzelbą. Poza tym trudno mówić o przełomie lub jakości, która stawiałaby Code Vein na poziomie Soulsów. Owszem, nasza towarzyszka okazuje się bardzo pomocna, bo od czasu do czasu podnosi bohatera z granicy śmierci, a w przypadku większych potyczek zdarza jej się ściągnąć na siebie uwagę części wrogów. Gra już w demie

rzuciła nam do wyboru parę różnych broni i mocy, co daje nadzieję, że arsenał finalnej wersji będzie naprawdę bogaty. Nie zmienia to jednak faktu, że tłuczenie zastępów szeregowych wrogów, nawet z pomocą absurdalnie wielkiego miecza, nie należało do specjalnie porywających.

Kiepsko wypadł też boss, z jakim mieliśmy okazję bić się podczas dema. Teleportująca się po arenie poczwara nie wyróżniała się przesadnie od zwykłych potworów i przypominała bardziej pomalowanego na czerwono jeżozwierza niż groźnego wampira.

Nie znaczy to, że walka z nią była łatwa. Wróg co chwila pojawiał się w innej części mapy, zmuszając do starannego odmierzenia ciosów i uników. Sęk w tym, że to wyzwanie nie czyniło starcia przyjemnym. Tym bardziej że część fatalnych pomyłek gra wybaczała nam, serwując rękami naszej pomocnicy darmowe wskrzeszenie.

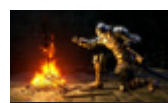
Na otarcie łez dostaliśmy też zremasterowanego Dark Soulsa, który... jest po prostu odświeżoną, głównie wizualnie, pierwszą częścią trylogii. Wyższa rozdzielczość i poprawione tekstury pozwalają naprawdę poczuć ciarki, gdy oglądamy paskudne, zniszczone ciało bohatera lub bohaterki. Jest w tym wszystkim trochę więcej rozmachu: potwory i środowiska prezentują się lepiej, a jednocześnie dostajemy tę samą, solidną produkcję, którą wielu z nas zagrywało się przez lata.

To tylko tyle i aż tyle. Jeśli chodzi o odświeżoną wersję produkcji sprzed siedmiu lat, świat gry jest czytelniejszy, a użytkownicy konsol z pewnością ucieszą się, że problemy ze spadkami

Postapokaliptyczny wampiryzm dotknął bohatera tak mocno, że potrzebował zastąpić normalną twarz mechaniczną.

LEVEL UP

Soulsy



Remaster Dark Souls to zmiany wizualne, ale też sporo nowości w rozgrywce sieciowej. Możemy teraz bawić się w sześć osób, sesje gry mogą korzystać z hasła, a w PvP ograniczono możliwość leczenia się flaszkami Estusa.

wydajności wydawały się nieobecne w udostępnionej przez Bandai Namco wersji demonstracyjnej. Większość ważniejszych zmian, takich jak usprawnione opcje społeczne, trudno było ocenić podczas pokazu, na którym biegaliśmy sami po ruinach i lochach. Fajnie jednak usłyszeć, że konwersja na PC, PS4 i Xbox One szykowana była przez polski QLOC.

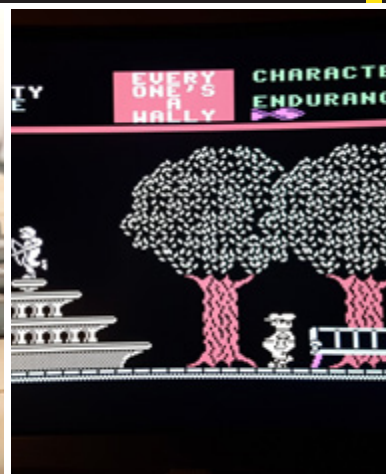
Na koniec miałem jeszcze okazję spróbować swoich sił w Ace Combat 7. Pracująca na silniku Unreal Engine 4 arcade'owa gra o współczesnych, powietrznych polach bitew, wygląda świetnie, a masa zastosowanych wizualnych filtrów sprawia, że podczas nurkowania podczas walki w chmurze naprawdę czujemy, że otacza nas masa zamarzającej, latającej wody.

Samo latanie i starcie z wielkim statkiem matką dla całej chmury zdalnie sterowanych myśliwców było niesamowicie fajne: zrzucając flary, by uniknąć nadlatujących rakiet, zwody i śmiganie między małymi jednostkami, by przebić się do prawdziwej latającej fortecy pozwalało poczuć się pilotem myśliwca nawet bez joysticka i przepustnicy.

Niestety, wycinek rozgrywki, jaki dostaliśmy, był dość krótki i trudno po nim wyczuć, na co - poza naprawdę dobrze zrealizowanymi przerywnikami filmowymi - możemy jeszcze liczyć w pełnej grze. Realistyczne myśliwce i absurdalne, futurystyczne fantazje na temat bitew powietrznych dają jednak nadzieję, że produkcja Bandai Namco wypadnie w ostatecznym rozrachunku naprawdę dobrze.

Cały pokaz sprawiał wrażenie teasera przed przyszłymi, większymi prezentacjami. Szalenie satysfakcjonujący Soul Calibur 6 jest świetnym przykładem tego, że Bandai uczy się na błędach, a seria po lekkim przestoju rusza pewnym krokiem naprzód. Code Vein i Ace Combat 7 pokazały małe fragmenty rozgrywki, które mogą odzwierciedlać ostateczny stan i jakość gry, ale nie muszą. Dlatego trudno od razu skreślić pierwszą z tych produkcji lub przesadnie zachwycać się drugą - musimy poczekać. Z kolei Dark Souls to znana jakość, w przypadku której każdy fan chętny grać na nowej generacji konsol czy lepszym pececie może zacierać ręce. Szczególnie, że premiera tej ostatniej już za miesiąc. ■

ZA MNIEJ NIŻ 400 ZŁOTYCH MOŻNA JUŻ KUPIĆ NOWĄ, PIĘKNĄ WERSJĘ C64



C64 Mini

Komputer Commodore C64 to legenda. Produkowano go w latach 1982–1994 i sprzedano na świecie w ponad 22 milionach sztuk. Również w naszym kraju zajmuje szczególne miejsce w sercach wielu graczy jako pierwszy w życiu sprzęt do grania. Nic więc dziwnego, że w czasach sukcesów retrokonsol spod znaku Nintendo ktoś sięgnął i po stare, poczciwe Commodore C64.

Mac

C64 Mini to sprzętowy emulator zasłużonego komputera ukryty w plastikowej, ale przyzwoicie wykonanej obudowie. Przypomina ona pierwszą, oryginalną, zwaną „chlebakiem”. Niech was jednak nie zmyli zdjęcie: sprzęt jest znacznie mniejszy od oryginału.

Nie ma tam też wbudowanej działającej klawiatury, a jedynie jej atropa. Tę można jednak podłączyć przez port USB, co ma szczególnie znaczenie, jeśli chcemy odpalić BASIC i przypomnieć sobie, jak się w tym kiedyś programowało. Do zestawu dołączono jeden przyzwoicie wykonany joystick, wyposażony w dodatkowe klawisze funkcyjne. Przydadzą się do wywołania menu podręcznego, w którym znajdziecie funkcje zapisu i odczytu stanu gry

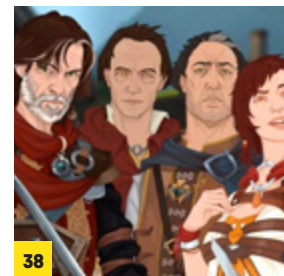
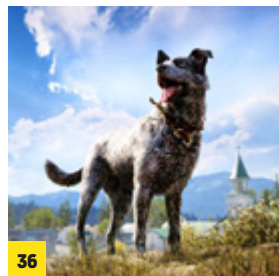
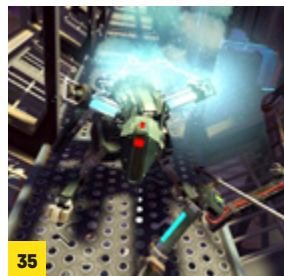
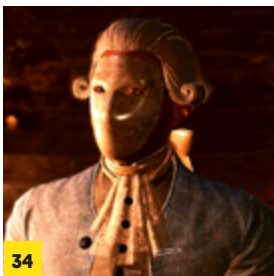
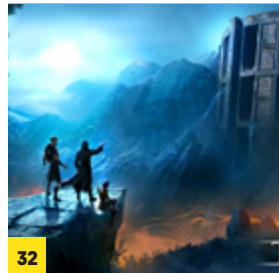
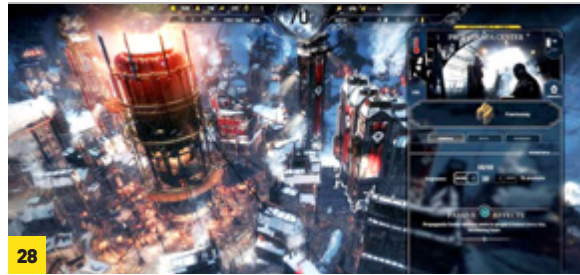
oraz wywołania wirtualnej klawiatury. Sprzęt zasilany jest kablem USB, ale uwaga: nie ma w zestawie ładowarki. Dlatego jeśli nie mamy pod ręką wolnego portu USB w telewizorze, musimy pomóc sobie na przykład tą od telefonu. Do ekranu podłączamy się przewodem HDMI, a sam komputer pozwala na wyświetlenie obrazu w trybie pixel perfect lub z filtrem udającym ekran CRT. Wszystko w 720p.

Na stałe w urządzeniu zainstalowano kilkadziesiąt gier, wśród nich takie hity jak Boulder Dash, Cybernoid, Monty on the Run czy Speedball (pełną listę znajdziecie na stronie thec64.com). A czy da się uruchomić na komputerze gry spoza listy? Ano, da się. Ponieważ komputer ma BASIC, port USB, który zadziała jak stacja dysków, to można wczytać dowolny plik D64

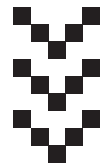
(choć jego nazwa na pendrive musi brzmieć THEC64-drive8.D64) za pomocą poleceń wklepanych z fizycznej lub wirtualnej klawiatury (dokładną instrukcję jak to zrobić krok po kroku znajdziecie na wspomnianej już stronie). Co więcej, wczytaną grę można zapisać w pamięci urządzenia za pomocą mechanizmu do zapisywania stanów gry. Ale uwaga, pamiętajcie, że w polskim prawie nie ma czegoś takiego jak dozwolony użytek osobisty, a cały soft na Commodore C64 nadal jest chroniony przez prawo autorskie. Legalnie możecie więc użyć tylko plików z grami, których oryginalne wersje posiadacie na dysku lub kasecie. Pamiętajcie też, że sprzęt emuluje prędkość działania oryginalnego komputera i stacji dysków, więc uzbrojcie się w cierpliwość jak za starych dobrych czasów. ■

Klasyki

Trzeba przyznać, że dobór wbudowanych gier jest znacznie lepszy niż w przypadku ZX Spectrum Vegi. Jest i legendarne Impossible Mission, można pograć w Nodes i Arc of Yesod, wgrano jeden z najważniejszych tytułów ośmiobitowych – Everyone's Wally. Plus Hysteria i sporo strzelanin.



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



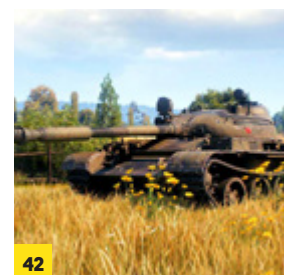
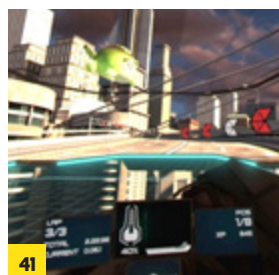
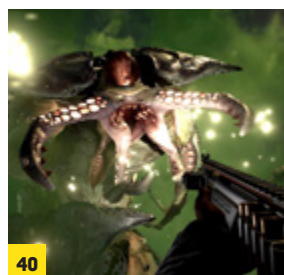
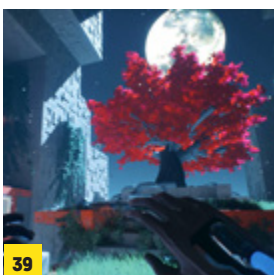
PLAY THE GAME



DYSKUTUJNA

FB.COM/GROUPS/SECRETLEVEL

DOZNAJEMY PRZEBŁYSKÓW Z KATASTROFY,
MASZERUJEMY PRZEZ BURZĘ, BY NIEDŁUGO PÓŹNIEJ
OBUDZIĆ SIĘ NAGLE W DZIWNYM KOMPLEKSIE.





GOD OF WAR



Podczas rejsu ojciec i syn mają chwilę na dialog. Kratos próbujący opowiadać Atreusowi historyjki to czyste złoto.

Zamiast machania orężem spacer z rannym dzikiem na rękach. Kiedyś nie do pomyslenia w tej serii.



PS4

PRODUCENT Sony Santa Monica **Wersja PL:** tak

Pocztar

Pięć lat. Tyle zajęło ekipie Sony Santa Monica przygotowanie nowej odsłony flagowej serii God of War. Kolejna część, która jednak nie nosi „IV” w tytule, miała być czymś na kształt rebootu.

I chociaż nie do końca się to udało, bo twórcy nie wymazali przeszłości Kratosa, to jednak jest to nowy początek dla Boga Wojny.

Pierwsze godziny z God of War mogą wprawić w konsternację największych fanów serii, a do takich nieskromnie się zaliczam. Po pierwsze: nastąpiła całkowita zmiana realiów. Po wycięciu w pień całego panteonu greckich bogów i bóstw Kratos ukrywa się na obrzeżach świata... nordyckiego. Jak wiemy, mitologia krajów północnych jest równie bogata w potężne, równie

szalone, mściwe i brutalne istoty o boskich mocach. Kogo spotka na swojej drodze Kratos, odkryjcie najlepiej samemu.

Druga, być może najważniejsza rzecz: Bóg Wojny nie jest już sam. Przez całą drogę, a ta jawi się jako długa i trudna, towarzyszy mu jego syn Atreus. Na oko dziesięcioletni chłopiec jest przeciwieństwem swojego ojca. Wątki budowa ciała, wrodzona wrażliwość i nierozwinięte umiejętności walki czy polowania czynią go z początku raczej kulą u nogi. Szorstka relacja ojca z synem rozwija się jednak na przestrzeni całej przygody, która ma dobiec kresu na szczycie najwyższej góry w krainie. To tam właśnie Kratos i Atreus mają rozsypać prochy matki chłopca, przedwcześnie zmarłej Faye. Dynamika dwóch postaci nie imponuje może tak jak to, co działo się między Joelem i Ellie w The Last of Us, ale z pewnością potrafi zaciekawić.

Trzeci, zaskakujący aspekt, to powolne tempo narracji. W pierwszej połowie gry może wprawić w osłupienie tych, którzy od początku



GOD OF WAR JEST TERAZ DOJRZALSZE ORAZ JESZCZE BARDZIEJ OSOBISTE KOSZTEM CZYSTEJ AKCJI.

spodziewali się dynamicznej, krwawej sieczki, charakterystycznej dla serii. W najnowszym God of War opowieść jest snuta leniwie, skupiając się raczej na emocjach i relacji ojca z synem. Bóg Wojny ukrywa przed Atreusem naznaczone krwią dziedzictwo i chociaż w pierwszych godzinach częściej będzie eksplorował świat i nosił na rękach ranne dziki, to jednak przeszłość w końcu go osiągnie, jednocześnie dając graczom to, o czym skrycie marzyli.

Kratos i Atreus mogą modyfikować poszczególne elementy broni i pancerza, a za doświadczenie

z wykonanych misji i znalezione srebro kupować nowe ciosy, talizmany czy zaklęcia wpływające na sześć statystyk postaci, takich jak siła, obrona, witalność czy szczęście. Zmiany są widoczne w wyglądzie bohaterów i mają strategiczne znaczenie. Runy pomagają zregenerować zdrowie czy szal albo uodparniają na zadawane przez wrogów obrażenia. Nieraz stajemy przed dylematem czy ulepszyć Kratosa, czy może dodać kolejne umiejętności wyposażonemu w łuk Atreusowi, który z każdą kolejną godziną staje się coraz bardziej pomocny.

❖ Ślicznych widokówek w grze nie brakuje, a śnieg należy do najpiękniej oddanych w historii gier wideo.



❖ Walki z bossami wypadają poprawnie, chociaż niektórzy przeciwnicy powtarzają się zbyt często.

Jeśli nie będziemy samolubnym rodzicem, chłopiec pomoże w walce w dystansie, podrzuci od czasu do czasu kamień zdrowia czy przywoła magiczne zwierzęta atakujące wrogów. Gra zyskała więc nieco większą głębię i bardziej erpegowy posmak, oczywiście w granicach pełnokrwistej gry akcji.

Zmieniło się również oblicze walki. Kamera umieszczona jest teraz nad prawym ramieniem Kratosa, a poszczególne pojedynki, szczególnie na początku gry, mają bardziej indywidualny charakter. Spartiata posługuje się toporem zwanym Lewiatanem, którym może się zamachnąć lub rzucić. Przez większość gry stanowić będzie on główny oręż, którym walczy się nieco inaczej niż słynnymi Ostrzami Chaosu. Sam system walki nie jest zbyt głęboki. Chociaż z czasem zyskujemy dostęp do większej liczby ataków w zwarciu, na dystans, a także z użyciem tarczy, to i tak najlepiej sprawdza się staromodne wciskanie jednego przycisku. W ten sposób można powalić większość pomniejszych wrogów, nie licząc kilku silniejszych, posługujących się magią żywiołów jednostek na wyższym poziomie, określanym odpowiednią cyfrą przy pasku życia. Innymi słowy, jeśli chcemy, możemy walczyć różnorodnie i spektakularnie, tylko po co, skoro cel osiągniemy prościej? Walki można było rozwiązać nieco lepiej.

Znacznie ciekawiej wypadają starcia z bossami – tradycyjnie





Widzicie przerażoną twarz przeciwnika Kratosa? Ktoś chyba już wie, że zaraz zostanie zmasakrowany.

o wiele większymi i z pozoru potężniejszymi od Kratos. Trzeba nauczyć się sekwencji ich ataków i reagować odpowiednio do sytuacji. Na normalnym poziomie trudności gra nie stanowi wielkiego wyzwania i nawet najbardziej niebezpiecznych przeciwników zmasakrujemy bez większych problemów. Nie miałem jednak czasu zastanawiać się, czy gra jest zbyt łatwa, bo każdorazowo dawałem się porwać rewelacyjnie wyreżyserowanym cut-scenkom, które szczególnie w momentach pojedynków potrafią wbić w fotel. Ten aspekt to małe arcydzieło, zwłaszcza że tym razem ograniczono nadużywanie wcześniej QTE.

O grafice chyba nie muszę się rozwodzić: God of War jest w absolutnej czołówce najpiękniejszych gier na PS4. Produkcja potrafi zawstydzić nawet Uncharted 4, a to, jak pięknie operuje światłem, cieniem i jak pięknie całość wygląda w ruchu, zasługuje na osobny tekst. Musiałem wyrzucić połowę zrobionych zrzutów ekranu, bo były po prostu rozmazane – tak dynamiczna to gra. Właśnie przy niej naprawdę poczułem, że wielki telewizor z HDR i PlayStation 4 Pro to nie fanaberia, a całkowicie uzasadniony zakup. Podczas wędrówki po różnorodnych lokacjach co chwila zawieszaliśmy oko na górach ciągnących się po horyzont, krwistoczerwonych liściach spadających z drzew czy wreszcie śniegu, w którym brodził Kratos, zostawiając ślady znikające dopiero, gdy zaszliśmy do sąsiedniej miejscówki. W parze z doskonałą oprawą wizualną idzie przepiękna, epicka, podniosła muzyka. Technicznie nową odsłonę od poprzedniej dzieli przepaść.

Jeśli nie wierzycie, po sesji z nią odpalcie sobie God of War III na PS3, swojego czasu przecież przepiękne.

God of War to długa (starcząca nawet na 25-30 godzin), dopracowana do granic opowieść, u podstaw której, o dziwo, nie leży już zemsta. W trakcie podróży po mroźnej lodowej krainie Kratos i Atreus wiktają się oczywiście w konflikt z bogami, ale tym razem cel wędrówki jest nieco inny, bardziej osobisty. Skłamałbym, gdybym powiedział, że fabuła rzuciła mnie na kolana, ale jest spójna i potrafi zaskoczyć na tyle, by przykuć uwagę gracza. A tą z kolei łatwo rozproszyć, ponieważ gra jest teraz nieco mniej liniowa, a świat, a właściwie kilka światów, między którymi możemy podróżować, bardziej otwarty. Jeśli nie chcemy popchnąć fabuły do przodu, wciąż mamy coś do roboty. Misje dodatkowe zawiadają nas do najdalszych krańców poszczególnych krain. Zwiedzimy między innymi kopalnie, wyspy, góry czy wieże, gdzie będziemy mogli szukać skrzyń ze skarbami i magicznych artefaktów, rozwiązywać proste zagadki, odczytywać runiczne napisy, walczyć z mocarnymi walkiriami czy zamykać szczeliny między światami.

Jeden z najbardziej zapadających w pamięć momentów. Nie spoilerujmy jednak, kto i co...



Za wszystkie dodatkowe aktywności jesteśmy sownie wynagradzani doświadczeniem, srebrem lub przedmiotami, które możemy wykorzystać do ulepszenia postaci, więc świat po prostu chce się eksplorować, co też czynimy za pomocą małej drewnianej łodzi. Chociaż Kratos zapomniał, jak się pływa (a nawet jak się skacze...), z przyjemnością odkrywałem nowe i docierałem do niedostępnych wcześniej miejsc, za każdym razem czerpiąc satysfakcję z odkrytych sekretów. Szczególnie miło wspominałem odwiedziny w sklepach prowadzonych przez dwóch krasnoludzkich braci – jednego wulgarnego i z pozoru nieprzyjemnego, a drugiego niezwykle wrażliwego, o bardzo słabym żołądku. To oni, wraz z pewną odciętą głową, stanowią bardzo udany element humorystyczny w poważnym i brutalnym świecie God of War.

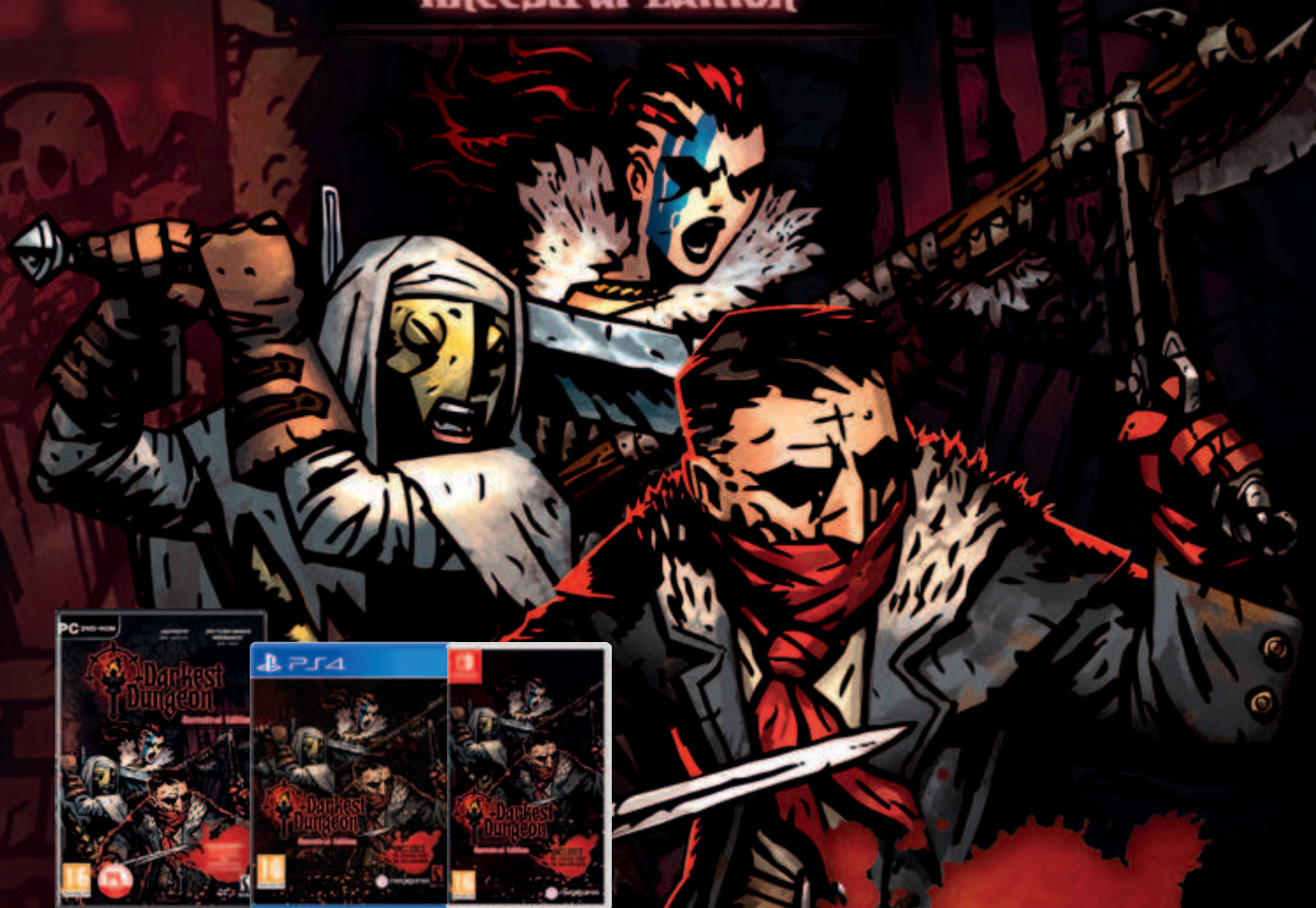
Na koniec należy dodać, że w polskiej wersji Bogusława Lindę zastąpił mniej znany, ale równie utalentowany aktor filmowy i teatralny Artur Dziurman. Pomimo przyzwyczajenia do dubbingu z poprzednich części z przyjemnością słuchałem głębokiego, mocnego głosu nowego Kratos, szczególnie w momentach przemiany z despotycznego ojca w bardziej stonowanego i na swój sposób wrażliwego tatę, który nadużywa słowa „chłopcze”. Wielu z was zapewne nie oczekiwało tak zmienionego God of War, ale nie bójcie się dać mu szansy. Nawet jeśli w pierwszym kontakcie gra kogoś zawiedzie, druga połowa powinna to wynagrodzić. A zmiany są przecież potrzebne – najwyraźniej na tyle, że nowa odsłona została już zapowiedziana. ■

90

Pierwsze wrażenia będą mieszane. Dużo zmian, które fanom serii mogą wydawać się zbyt daleko idące. Koniec końców to jednak długa, satysfakcjonująca przygoda, do której chce się wracać. I ta obłędna grafika!

Darkest Dungeon

Ancestral Edition



**KOMPLETNA EDYCJA
JUŻ DOSTĘPNA**

**WYDANIE
ZAWIERA DODATKI
THE CRIMSON COURT
THE SHILDBREAKER
ORAZ
DWUSTRONNY PLAKAT
I 15 KART KOLEKCYJONERSKICH**



© Copyright © 2018 Red Hook Studios. All Rights Reserved.





FROSTPUNK

PC

PRODUCENT 11 bit studios Wersja PL: tak

Sir Haszak

Rozpoczynając tę grę po trzykrotnym skończeniu dema, wydawało mi się, że niczym nie może mnie zaskoczyć. Zapomniałem jednak o jednym znaczącym elemencie: ten społeczny survival ma fabułę. I czasem z tego powodu robi się gorąco, choć akcja toczy się w arktycznych warunkach.

Zaczyna się od wielkiego mrozu i konieczności zapewnienia warunków do życia małej społeczności skupionej wokół generatora ciepła działającego na węgiel. Miejsce akcji: dziura. Po prostu dziura na lodowej pustyni po nagłym oziębieniu. Zbieramy w niej zasoby, budujemy domy, zapewniamy strawę i dbamy o ciepło, bo temperatura w tej alternatywnej postapokaliptycznej Anglii, tkwiącej technicznie w wieku pary, wynosi -20°C. Przynajmniej na początku.

ORGANIZACJA ŻYCIA

Dzięki naszej pomocy niewielka społeczność zaczyna odnajdować się w trudnej rzeczywistości. Organizuje opiekę medyczną chorującym, wydawanie posiłków, ochronę dla dzieci, a wszystko w rytmie dnia, w którym praca zajmuje standardowo dziesięć godzin, sześć czas wolny, a reszta przypada na sen.

Ten porządek dnia da się jednak zmienić, bowiem to my ustalamy reguły życia społeczności. Możemy zatem przyjąć prawo, że w wyjątkowych okolicznościach można wydłużyć czas pracy. Oczywiście wywoła to wzrost niezadowolenia społeczności,



Zwiadowcy wysłani w teren mogą znaleźć miejsca podatne do założenia osady górniczej czy tartaku, dostarczających surowce do naszej kolonii.



a poziom nadziei i niezadowolenia właśnie stanowią ocenę naszych decyzji i pośrednio wpływają na szanse przetrwania. Do tego decyzje są nieodwołalne. Dlatego czasem godzimy się ponieść nieco większe koszty, by nasi podopieczni byli szczęśliwi.

Traktujemy ich z szacunkiem nie tylko dlatego, że każdy z nich ma imię i nazwisko. Raczej dlatego, że stanowią trudny do odnowienia zasób, bez którego przetrwanie kolonii staje się niemożliwe. Ktoś w końcu musi zbierać węgiel, metal i drewno, polować na zwierzyne czy opiekować się dziećmi.

Z początku ludzi jest tak mało, że trzeba kreatywnie podchodzić do czasu pracy. Ponieważ wszyscy pracują w godzinach od 8 do 18, a myśliwi od 18 do 6, wystarczy po zakończeniu szychty w kopalni zwolnić pracujących tam obywateli i przydzielić do myśliwych. Rano robimy na odwrót. Nawet nie zaprotestują. I choć taki obywatel faktycznie nie potrzebuje mieszkania, bo praca jest jego pierwszym i drugim domem, formalnie musi je mieć, bo inaczej będzie bezdomny. A bezdomność (nawet fikcyjna) w zderzeniu z niską temperaturą bardzo szkodzi zdrowiu.



❖ Z lotu ptaka łatwo dostrzec nie działające budynki i przyczynę, dla której tak jest.

❖ Początkowo wszystkie prace wykonywane są ręcznie. Z czasem możemy wytwarzać maszyny, które pracują całą dobę.

9 / 290

By zachować podopiecznych w zdrowiu, mamy warsztaty, gdzie inżynierowie opracowują wynalazki. Robią to w iście sprinterskim tempie, bo sposób wydobycia węgla potrafią opracować w circa osiem godzin. Tak, traktowanie tej gry jako symulacji nie wyszłoby jej na dobre. Tym bardziej, że do inżynierów na mocy prawa mogą zawitać dzieci z ochronki i przyspieszyć prace (mogą zostać też wysłane do opieki nad chorymi).

GONI ENI E KRÓLI CZKA

Jednak sednem tej gry jest gonienie króliczka. Gdy już się wydaje, że go dopadliśmy, wydarza się coś, co udowadnia, jak bardzo się myliliśmy. Okopaliśmy się na -20°C? Natura płata nam figla i temperatura spada do -40°C. Dodajmy, że płata go planowo, bo prognoza sprawdza się co do joty. Zmiana temperatury zapowiadana jest na kilka dni naprzód i następuje o wskazanej porze z dokładnością do pół sekundy. Mimo to nie zawsze zdążamy z przygotowaniami. Często liczba pracowników lub ilość surowców okazują się za małe.

Jak już uda się wszystko spać, nagle dostajemy niespodziewany cios od fabuły. Dodajmy, że jest ona niemal niezauważalna. Dosłownie i w przenośni snuje się po obrzeżach świata, w którym toczyliśmy walkę o przetrwanie. Nie jest nachalna, nie naprasza się, ale delikatnie

sygnalizuje swoje istnienie. Choćby za sprawą odkrywców, których wysyłamy do zbadania świata przysypanego śniegiem. Zazwyczaj przywożą z takich wypraw cenne surowce, jeszcze cenniejszych ludzi i informacje o świecie.

Dobra fabuła ma jednak to do siebie, że w pewnym momencie dokonuje zwrotu. Nie inaczej jest we Frostpunku. Nie chcę nikomu psuć zabawy, więc napiszę tylko, że posuwałem się za nią niespiesznie. Nagle zauważyłem coś, co mogło przypominać zmarznięty na kość krwi placek. Nadepnąłem. Okazało się miną przeciwpiechną i urwało mi nogę do kolana. Moja genialnie prosperująca kolonia stanęła nagle na skraju zagłady i zostało to sensownie uzasadnione. Oczywiście takie rozwiązanie ma tę wadę, że przy kolejnej rozgrywce zaskoczenia nie będzie. Mimo to samej sytuacji nie unikniemy.

W każdym razie, jeśli komuś wydaje się, że na początku jest trudno, po spędzeniu kilkunastu dni w świecie Frostpunka czuje, co to słowo naprawdę znaczy. W demie zostało to skondensowane i odczuwalne bardzo szybko. Tu mamy czas nauczyć się mechaniki, nim staną przed nami większe wyzwania, choćby... polityka. Oczywiście swójście rozumiana w tak ekstremalnych warunkach. W każdym razie przychodzi moment, że nie ma łatwych decyzji. Jest tylko wybór mniejszego zła.

Badania



Opracowywanie nowych rozwiązań liczymy w godzinach, ale mimo to należy wybiegać naprzód w planowaniu badań, by uwzględnić potrzeby kolonii. Szybsze pozyskiwanie węgla czy drewna jest ważne, ale w momencie, gdy lecnice zapchane są niepełnosprawnymi (bo takie uchwaliliśmy prawo) i nie ma w nich miejsca dla chorych, może lepiej opracować rozbudowę lecnicy? Brak pomocy medycznej prowadzi do odmrożeń, absencji w pracy i... mniejszego wydobycia surowców.

❖ Frostpunk powinien być ulubioną grą komunistów. Wszak należy doprowadzić do sytuacji, gdy wszędzie będzie czerwono.



EMOCJE JUŻ NI ETE, ALE...

Do tego należy dodać oprawę, która dla kontrastu jest większym dobrem. Chwyta za serce rzewna melodia grana na smykach towarzysząca surowym krajobrazom oprószonym śniegiem oraz grafikom ilustrującym wydarzenia losowe i odkrycia. Od razu wiemy, że wesoło nie będzie. Z kolei efekt oblodzonej krawędzi ekranu wygląda tak rewelacyjnie i tak dodaje klimatu, że od razu się w nim zakochałem. Zakochałbym się także w kroplach na ekranie, pojawiających się w czasie odwilży. Musiałbym jednak zapomnieć, że za szybko, czyli ekranem, jest nadal 20 czy 30 stopni poniżej zera.

W This War of Mine, poprzedniej produkcji 11 bit studios, na tyle przeżywałem losy bohaterów, że musiałem odłożyć grę. We Frostpunku nie jestem w stanie w pełni identyfikować się z ludźmi zostawionymi na lodzie. Samo obsadzenie gracza w roli nadzorca, organizatora i prawodawcy tworzy dystans do losów członków społeczności. Oczywiście źle się czuję, gdy umiera na przykład Lucy Shawe, zatrudniona w kuchni wydającej posiłki matka Vertiline i Marthy, ale bohaterem w tej grze pozostaje społeczność i to o jej dobro troszczę się przede wszystkim.

Może dlatego mam wielką ochotę grać dalej mimo kilkunastu zmarłych złożonych na miejscowym cmentarzu. Nadal jestem ciekaw: dokąd zaprowadzi mnie i podległych mi ludzi eksploracja zaśnieżonych bezdroży? Do jakiej wartości może spaść temperatura? Czy uda mi się zasnąć podziały powstałe w społeczności? Palących problemów wyrostłych z mrozu jest mnóstwo.

Jeszcze jeden dzień. Do spędzenia go w świecie Frostpunka pcha mnie ciekawość. Mimo to trudno zapomnieć, że dla tych po drugiej stronie ekranu pokrytego lodem to kwestia życia. ■

86

■ Nastrojowa i niewesoła opowieść o świecie pokrytym śniegiem. Umiejętnie dozowany stopień trudności, wyzwania i informacje o świecie. W tej grze nie ma łatwych decyzji poza jedną: warto podjąć próbę odnalezienia się w tym świecie.



✦ Koloniści to sól marsjańskiej ziemi - bez nich wiele obiektów nie będzie działać. Ale żeby w ogóle chcieli zamieszkać na Czerwonej Planecie, musimy spełnić sporo ich warunków.



Surviving Mars

PC MAC PS4 XONE

PRODUCENT Haemimont Games Wersja PL: tak

Piotr Pierńkowski

Surwiwale, a jeszcze kosmiczne, to jest to, co lubię najbardziej. Nie dziwota zatem, że Surviving Mars już samym tytułem wstrzelił się w moje upodobania. Po uruchomieniu gry szybko jednak zrozumiałem, że słowo „surviving” w tytule to raczej chwyt reklamowy. W istocie bowiem gra nie jest surwiwalem, ale city builderem. Nie ma tu więc wcielania się osobę astronauty, widoku FPP czy TPP czy walki o zdobycie osobistych zapasów. Jest za to zarządzanie na szczeblu szefa misji. Ale czy to źle? Sprawdźmy.

Na początku musimy wybrać agencję kosmiczną, profil dowódcy, nasze logo oraz cel, jaki warto osiągnąć w trakcie podboju Czerwonej Planety. I w drogę. Po wylądowaniu na wybranym obszarze, nasze pojazdy i drony rozpętną się po lądowisku w oczekiwaniu na rozkazy. Proste, prawda? A gdzie tam! W moim przypadku najpierw wylądowałem w złym miejscu, o czym szybko się przekonałem, nie mogąc pozyskać żadnych surowców. Potem - już w odpowiednim miejscu - rozpocząłem budowę od bezsensownych obiektów, które powinny pojawić się

dużo później. OK, myślę sobie, nic na łapę capu. I od razu wyjaśniam, że nawet wtedy nie jest lekko, zwłaszcza że odpowiedzi są mało czytelne, o czym za chwilę. W końcu udało mi się postawić pierwsze panele słoneczne i fabrykę cementu, wybudować pompy powietrza oraz filtry wody, pociągnąć wszelkie kable i rury, a na końcu postawić pierwszą kopułę dla przyszłych kolonistów. W międzyczasie okazało się, że kilka dronów uległo uszkodzeniu i trzeba zamówić nowe, że panele słoneczne są do bani, bo w nocy nie działają, że łaziki wymagają stałego ładowania baterii, a wszystko wciąż pokrywa się marsjańskim piaskiem i wymaga nieustannej konserwacji. Dla mnie - bomba.

Warto dodać, że oprócz budowania, mamy jeszcze do czynienia z kapryśnymi kolonistami, którzy

✦ Początki w grze nie są łatwe. Jedną rakieta, kilka dronów inżynierskich i sporo mało precyzyjnych porad. Ale im dalej w las, tym lepiej.



✦ W każdej chwili możemy przybliżyć mapę i z widoku z lotu ptaka przejść na widok tuż nad gruntem - ale to raczej ozdobny element niż coś funkcjonalnego.



potrafią nam dać do wiwatu. Z kolei bez nich niewiele osiągniemy, bo wiele obiektów potrzebuje personelu. Mój geolog na przykład rozpił się strasznie i przestał pracować. Ot, życie. A trzeba wam wiedzieć, że zabawna nie kończy się tutaj na 10 czy 50 kolonistach, ale na 500 czy 1000! Ogarnąć to, powstawić pod kopułami odpowiednie budynki, zadbać o czyste powietrze, zdrową żywność, rozrywkę i opiekę medyczną, a dodatkowo rozwijać nasze umiejętności za pomocą specjalnego drzewka... Ech, to jednak mnóstwo ciężkiej, marsjańskiej pracy.

À propos wspomnianych podpowiedzi: w grze jest ich dużo, aż za dużo, ale rzadko kiedy podsuwają konkretne rozwiązania. Na tym nie koniec. Surviving Mars w ogóle cierpi na lekki chaos informacyjny. Równie doskwierające są niejasne komunikaty o stanie bazy, brak osobistych statystyk personelu czy zasadność funkcjonowania niektórych struktur. Na szczęście na tym wady się kończą i jeśli się je zaakceptuje, reszta pójdzie jak z płatka. Poza tym gra jest otwarta na mody i nie mam wątpliwości, że akurat ten jej aspekt będzie pierwszym, który ktoś poprawi. I gdyby tylko jeszcze cena była niższa chociaż o połowę. ■



■ Świetna grafika, jeszcze lepsza optymalizacja (gra ma bardzo niskie wymagania), widoki z lotu ptaka, ale także z pozycji tuż na gruncie, wdążająca rozgrywką. ■ A z drugiej strony - niejasne komunikaty i porady, ■ brak łatwej kontroli nad kolonistami. ■

Pizza Connection 3



PC MAC

PRODUCENT Gentlymad Wersja PL: tak

Sir Haszak

W tej grze jak w pizzy można znaleźć wszystko: staruszków, krzesła, kraby, robale zżerające metalowe piece i tajemniczą historię rodzinną.

Na pierwszy rzut oka to gra o zarządzaniu siecią pizzerii w czasie rzeczywistym. Możemy to robić podczas kampanii lub w piaskownicy. W pierwszym trybie zyskujemy w pakiecie stopniowe poznawanie interfejsu, zadania do wykonania (choć niekiedy nie wiadomo, co robić), rozwikłanie rodzinnej tajemnicy i podróż po kilku miastach położonych na trzech kontynentach. Kolejne scenariusze składają się w spójną historię, a jednocześnie pozostawiają niedosyt, bo pobyt w mieście nie kończy się pokonaniem konkurencji, ale wykonaniem kilku czy kilkunastu zadań. Dlatego od kampanii trudno się oderwać.

W piaskownicy sami wybieramy miasto, definiujemy jego parametry jak liczba mieszkańców i zamożność, oraz wybieramy konkurencję, z którą mamy rywalizować. Potem korzystamy z wszystkich możliwości, jakie oferuje gra. Pierwszą jest komponowanie własnych pizz. Dostosowujemy je do gustów sześciu grup mieszkańców, które różni liczba składników, ilość składników oraz sam ich dobór. Jedni wolą mięso i ser, inni ryby, warzywa i przyprawę. I w tym miejscu strasznie uwiiera błąd w tłumaczeniu, który „amount” i „number” przekłada na „ilość”. Podczas komponowania pizzy dostajemy informację zwrotną od przedstawicieli grupy, dla której jest przeznaczona. I brzmi ona tak: „Ilość składników jest odpowiednia. Ta pizza ma niewystarczającą ilość składników”. I bądź mądry, człowieku!

Zamiłowania staruszków czy robotników w jednym mieście nie



Koneserzy mogą się nieco obruszyć, że wśród gotowych przepisów nie znajdują pizzy o smaku kebaba.

pokrywają się z ich gustami w innych, więc każde miasto to komponowanie receptur od nowa. Dodatkowo musimy zmieścić się w cenie, którą są gotowi zapłacić klienci, bo portfele turystów są dużo grubsze od portfeli nastolatków. Dlatego trzeba kombinować lub w ostateczności zdać się na opinię specjalisty. Przy czym ta ostatnia kosztuje sporo, ale nie zawsze gwarantuje sukces. Poprosiłem raz fachowca o przepis na placek szczęścia dla staruszków. Trafiał w ich gusta perfekcyjnie, ale był dwa razy za drogi.

Do standardowych zadań restauratora należy także wystrój lokalu, dobór personelu, wybór menu, godzin pracy lokalu i sieci zaopatrzenia w składniki. Wszystko dobieramy do informacji o rodzaju i liczbie potencjalnych klientów, którzy mogą odwiedzić naszą pizzerię, oraz czasie „żerowania”. Dzięki temu w godzinach szczytu zapewniamy więcej kucharzy i kelnerów. Gdy potencjał restauracji pozostaje niewykorzystany, używamy marketingu: ulicznych słupów ogłoszeniowych i ludzi z ulotkami. Po rozwinięciu sieci mamy też kampanie w mediach tradycyjnych lub społecznościowych. Gdy lokal pęka w szwach, możemy go rozbudować, o ile opracowaliśmy

odpowiednią technologię. Tak, badania nad różnymi usprawnieniami też znajdziemy w tej grze.

Wisienką na torcie jest bezpośrednia walka z konkurencją nie na receptury i ceny, ale na smutnych panów. Wchodzą do restauracji przeciwnika i robią w środku jesień średniowiecza. By akcja się powiodła, należy wynajętego zbira przeprowadzić ze swojej restauracji do lokalu konkurenta, omijając krążących po ulicach policjantów. Zatem elementy skradanki też mamy. Na miejscu zbior podkłada robale, które potrafią zniszczyć (zjeść?!) metalowy piec do wypieku pizzy. Własne lokale bronimy systemem kamer i czujników podłączonych do systemu monitoringu policji.

Pizza Connection 3 mimo błędów stanowi dobrze skomponowany i sprawny placek, przy którym można spędzić wiele miłych chwil. Buon appetito! ■

Klienci



Goście odwiedzający restaurację oceniają pięć parametrów każdej z restauracji: przepisy i składniki, wystrój, obsługę, szybkość realizacji zamówień i cenę. Możemy sprawdzić, jakie mają zdanie o naszych usługach. Na podstawie ocen budują sobie ranking sieci pizzerii działających w mieście.

75

P Danie stworzone z tradycyjnych, różnorodnych składników. Zachęca wyglądem do konsumpcji. Mimo drobnych błędów kucharza bardzo dobre w smaku.

Tower of Time

PC

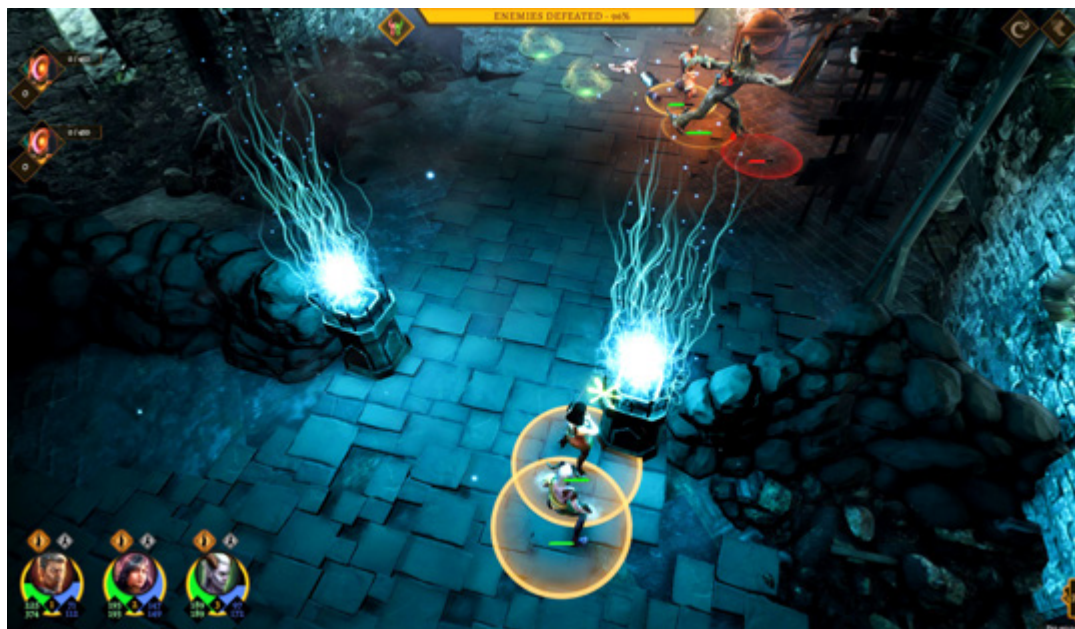
PRODUCENT Event Horizon **Wersja PL:** nie

Pjotsze **ACCESS**

Pamiętam jak równo dwadzieścia lat temu po raz pierwszy obejrzałem film „Event Horizon”. Z miejsca stał się jednym z moich ulubionych, zresztą regularnie wracam do niego co jakiś czas po dziś dzień.

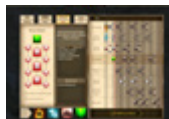
Event Horizon to także nazwa polskiej niezależnej ekipy deweloperkiej pracującej nad intrygującą produkcją RPG zatytułowaną Tower of Time. Od razu na wstępie przyznam, że jest to tytuł, który do mnie trafia. Przemawia do mnie swoim starszokolnym podejściem, przywoływaniem swojskich klimatów. Dosłownie na każdym kroku czułem się jak w domu. Co chwila do głowy przychodziły mi takie gry jak Dungeon Siege, Divinity: Original Sin, a nawet tak bardzo lubiane przeze mnie Tyranny. Nie chcę tu zdradzać żadnych szczegółów dotyczących fabuły, ale już sama historia przedstawiona w Tower of Time niestychanie mi się spodobała. A także to, w jaki sposób prowadzona jest cała opowieść oraz jak zostały ukazane wydarzenia ją poprzedzające. Podarte notatki, stare księgi, czy w końcu krótkie filmiki dodają tu głębi.

Początkowo zdziwiło mnie to, jak kieruje się tutaj drużyną. Choć może lepiej byłoby powiedzieć steruje? Jako główny bohater siedziałem sobie wygodnie na wielkim, magicznym tronie, a całą robotę wykonywali moi podopieczni pod wodzą zaufanego wojownika Kane'a, nad którymi kontrolę miałem oczywiście ja sam jako gracz. Takie rozwiązanie zyskuje drugie dno w trakcie walki. Ta wymaga odrobiny taktycznego myślenia (w szczególności na poziomie Normalnym i wyżej). Same potyczki toczą się w wolnym tempie, bez zbędnego pośpiechu.



W trakcie walki możemy zatrzymać lub spowolnić upływ czasu, aby wydać rozkazy swoim podkomendnym. Ta druga opcja wydaje się ciekawszym i bardziej emocjonującym rozwiązaniem.

Inwestycja



Liczba umiejętności każdego z bohaterów oraz ich dodatkowych ulepszeń potrafi na początku przytłoczyć. Pozwala to jednak na tworzenie naprawdę ciekawych wzorców postaci. Warto trochę poeksperymentować.

To wcale nie jest czeplenie się. Podobna mi się ten nacisk na taktyczne podejście do bitew, tym bardziej że toczą się one na specjalnie wydzielonych mapkach (jak w serii Heroes of Might & Magic), gdzie mogą się znaleźć przeróżne przeszkody terenowe. A to w połączeniu z umiejętnym wykorzystaniem umiejętności specjalnych podległych mi wojaków sprawiło, że mogłem nieźle kombinować przy rozwalaniu oddziałów nieumarłych, magicznych konstruktów czy orków agresywnych niczym kibice po przegranym meczu. Kamienna Ściana Kane'a lub pułapki zastawiane przez Maeve w połączeniu z ulepszonymi ognistymi strzałami to niezły przepis na niewielki zamęt we wrażliwych szeregach. Tak samo jak nagłe pojawienie się wielkiego Enta przyzwanego przez zaprzyjaźnionego elfa lub odrobina runicznej magii Rakhema.

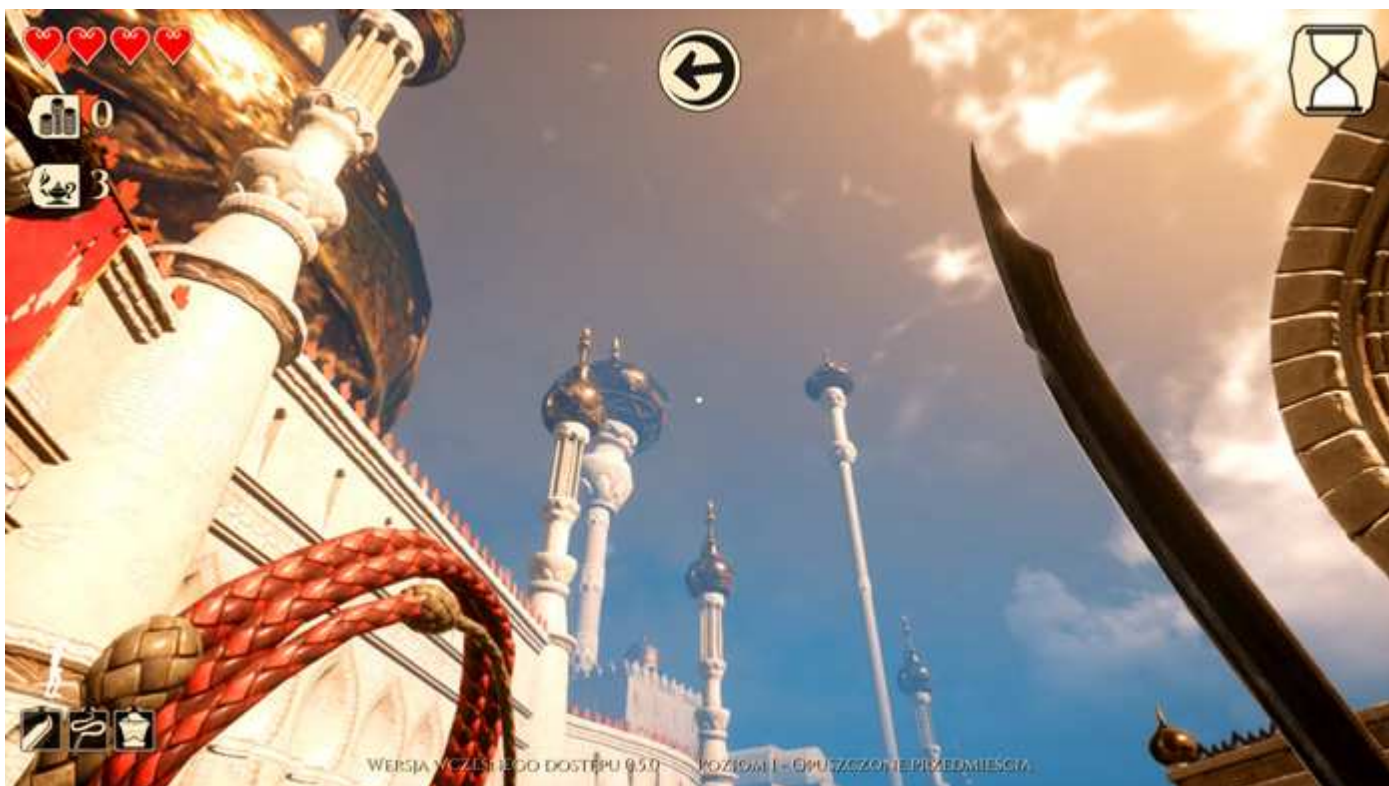
No właśnie, bohaterowie. To kolejny mocny punkt Tower of Time. Nie dość, że każdy z nich para się inną profesją, to na dodatek wszyscy reagowali na decyzje, jakie podejmowałem w trakcie niektórych zdarzeń. Im większym uznaniem mnie darzyli, tym większe bonusy do statystyk zyskiwała ekipa, jaką wybierałem na

przeszukiwanie kolejnych zakamarków tytułowej wieży. A miałem co zwiedzać i czego szukać! Bo na każdym z pięter tej monumentalnej budowli czekały zakłute pergamiны, starożytne plany niezbędne do ulepszeń budynków w pobliskim miasteczku oraz skrzynie, a w nich dosłownie tony sprzętu. Bo co to byłoby za RPG bez gór żelastwa, za pomocą którego można wyróżnić w pień całą populację niemitych bohaterów stworzeń.

Tower of Time już niedługo wyjdzie z etapu Early Access. To naprawdę kapitalny RPG. Może nie powala graficznymi wodotryskami i filmowymi wstawkami rodem z Hollywoodu, ale jakże wciąga! Ach, ten syndrom jeszcze jednego korytarza. Po prostu chce się więcej. ■

83

- Jeden z najlepszych starszokolnych RPG, w jakie grałem od dłuższego czasu. Dobra historia, kapitalny taktyczny system walki oraz ciekawe podejście do rozwoju postaci do zdecydowane plusy Tower of Time.
- Co tu dużo mówić: Polak potrafi!



City of Brass

PC XONE

PRODUCENT Uppercut Games **Wersja PL:** tak

Michał R. Wiśniewski **!i!i! ACCESS**

Biczem i mieczem - City of Brass zaprasza na wycieczkę do nawiedzonego miasta prosto z „Baśni z tysiąca i jednej nocy”.

Idziesz przez pustynię i widzisz żółwia przewróconego do góry nogami. Żółwia...? Ach, to nie ta bajka. Jeszcze raz. Idziesz przez pustynię i nagle widzisz bramę prowadzącą donikąd i tajemniczą, mosiężną lampę. Pocierasz ją i - oczywiście - pojawia się dżin. A za bramą z piasku naraz magicznie wyrasta miasto. Miasto z mosiądzu. Pełne skarbów i potępieńców - nieumarłych szkieletów ludzi niegdyś zamieszkujących tę bogatą metropolię. Dziś jej ulice dosłownie zaśmiecone są skarbami. Wystarczy tylko, żeby jakiś śmiałek odważył zapuścić się w wąskie uliczki i uciekł z wielkim bogactwem. Miasto przeklęte i magiczne, które pojawia się znikąd, i nigdy nie wygląda tak

Xbox One



Wersja Early Access City of Brass dostępna jest na Steamie od września zeszłego roku. My recenzowaliśmy wersję praktycznie już w 100% ukończoną, natomiast na GDC graliśmy też w edycję na Xboxie One. Zarówno ona, jak i oficjalne wydanie na PC ukażą się 4 maja.

samo: losowo generowany labirynt, jak w porządnym rougelike'u, czy też rougelite (kto wymyśla te nazwy!) - chodzi o to, żeby wejść, znaleźć wyjście, nachapać się skarbów i - co najważniejsze - ująć z życiem. A to nie będzie proste. Oprócz szkieletorów w różnych rozmiarach i umiejętnościach (jeden ledwo przybije z rozbiegu z bańki, inny strzeli z daleka ognistą strzałą, wiadomo) wrogiem jest samo miasto pełne pułapek: zapadni, wyskakujących ostrzy, strzał, podmuchów gorącego piasku i temu podobnych przyjemności. Zalecana jest więc daleko idąca ostrożność i uważne obczajanie terenu, ale jak to robić o zmroku (pory dnia są również losowe) i jeszcze w nerwowej atmosferze upływającego czasu? Spotkać można też dżiny. Jedne są handlarzami, inne - mniej przyjazne.

Na szczęście nie jesteśmy bezbronni - w jednej dłoni dzierzymy miecz, w drugiej bicz, który ma wiele zastosowań. Można nim przyłożyć w bańkę kościotrupowi, żeby go nieco zamroczyło, przewrócić, strzelając w piętę, albo złapać i wciągnąć w pułapkę. To właśnie najlepsza

i najważniejsza część zabawy. Oprócz tego bicz służy do aktywacji pułapek, zbierania odległych przedmiotów i bujania na haku. W walce pomogą też np. eksplodujące ogniem butelki z olejem czy odwracające uwagę duchy... kurczą.

Świetnie działa generator miasta, budujący z klocków kolejne labirynty. Kolejne zaułki, kolejne skarby - i kolejna śmierć. Na śmiałków czeka 12 poziomów (w Early Access, w wersji 1.0 dojdzie dodatkowy, trzynasty), na najlepszych - tablica wyników. Można też sobie ułatwić lub utrudnić zabawę błogostawieństwami i przekleństwami. Wspaniałe są odgłosy miasta, pełne jęków i mlaskania, umarłego, a jednocześnie przedziwnie żywego. ■

65

Pierwszoosobowa przygoda w ciekawej graficznie stylistyce, „Baśni z tysiąca i jednej nocy”, efekty dźwiękowe budują atmosferę przeklętego miasta, a coraz większe wyzwania i losowa konstrukcja poziomów zachęca do kolejnych wizyt.



jest ich sporo mniej niż w produkcjach Telltale. W ciągu trzech godzin pierwszego epizodu przegapiłem nie tylko kilka potencjalnie ważnych rozmów, ale i spotkań, które odbyłyby się tylko, gdybym podjął inne decyzje. Aż chce się cofnąć i spróbować zrobić pewne rzeczy inaczej.

Grze doskwiera kilka problemów, takich jak toporne sterowanie z pomocą klawiatury i myszy czy kiepsko dobrany aktor głosowy głównego bohatera, przez którego dość łatwo zapomnieć, że gramy Francuzem. Dość mocno rzucają się też w oczy dwa modele postaci: kapłan o zdecydowanie zbyt długiej szyi i hrabina o dekolcie tak wyeksponowanym, że aż przeszkadzającym w rozmowach.

Bardzo łatwo jednak zapomnieć o tych wadach, gdy wciągnie nas fabuła, główny bohater dostanie dość ciekawych halucynacji, a my zaczniemy się zastanawiać, kto z zebranych na wyspie tajemniczego arystokraty jest naszym wrogiem, a kto przyjacielem. Po pierwszych trzech godzinach zabawy nie mogę doczekać się kolejnych czterech epizodów i kolejnych wieczorów spędzonych w świecie intryg rozgrywanych przez najważniejsze postaci XVIII wieku. ■

83

- Gra przygodowa o konspiracjach i tajemnicach
- wzbogaca formułę znaną z tytułów Telltale
- o rozbudowaną, lecz przystępną w odbiorze
- mechanikę, sprawiającą, że nasze decyzje naprawdę
- mają znaczenie.

The Council Odcinek 1

PC PS4 XONE

PRODUCENT Big Bad Wolf **Wersja PL:** nie

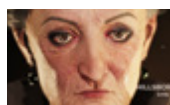
Artur Cnotalski

Tajemnice, sekretne stowarzyszenia i okultyzm w cieniu francuskiej rewolucji - to wszystko znajdziemy w przygodowej grze studia Big Bad Wolf. Widać tu inspiracje produkcjami Telltale, co może w pierwszej chwili odstraszać, ale gra, w której spotkamy Napoleona, Waszyngtona i inne sławy końca XVIII wieku zrobiła w stosunku do Batmana czy The Wolf Among Us wiele kroków naprzód.

The Council to interaktywna przygoda, w której odkrywamy mocno poplątaną fabułę, rozglądając się po otoczeniu, szukając śladów i rozwiązując zagadki. Od pierwszych minut słuchamy o tajnych stowarzyszeniach i konspiracjach, a napotkane postaci budzą tyle samo sympatii, co podejrzliwości. Na wyspie, gdzie toczy się akcja gry, każdy skrywa jakąś tajemnicę. Gracz nie może być pewny nawet intencji osób podających się za sojuszników. Klimat jest naprawdę gęsty.

Francuska produkcja różni się od podobnych gier przygodowych istnieniem punktów umiejętności, zbieraniem doświadczenia i profesjami.

Twarze



The Council stawia na lekko karykaturalny realizm, jeśli chodzi o twarze bohaterów. Zaszuszy Waszyngton czy wyglądająca jak sęp matka bohatera wyglądem sygnalizują nam pewne swoje cechy. Do tego wygląd może się zmieniać - jedna z decyzji serwuje nam widoczną poniżej bliznę.

Od tego, jak rozwiemy naszą postać (a możemy być detektywem, okultystą lub naukowcem), zależy dobór tematów rozmów z innymi bohaterami historii i rodzaj poszlak, jakie odkryjemy podczas błądzenia w zawiłościach fabuły.

Niektóre braki w umiejętnościach możemy łątać punktami wysiłku, a kilka różnych używek pozwala zyskać przewagę w rozmowach. Jednak niezależnie od naszych starań, pewne ścieżki pozostają zamknięte. Twórcy zdają się czerpać wielką satysfakcję z wytykania nam, gdzie przydałyby się umiejętności, których nie wybraliśmy.

To jedna z rzeczy, które sprawiają, że naprawdę czujemy rozwidlenie fabuły. Choć zbudowano ją w części z „obowiązkowych” scen i dialogów,





APEX CONSTRUCT

PC PS4

VR ONLY

HTC VIVE, OCULUS
PS VR

PRODUCENT Fast Travel Games Wersja PL: nie

Micz

Dwadzieścia stron wcześniej przekonujemy, że VR jest bardzo dalekie od zejścia ze sceny. Niedawna premiera Apex Construct potwierdza, że tak co miesiąc da się wyłapać przynajmniej jeden porządny tytuł, dorzucający cegiełkę do rozwijanej od dwóch lat gałęzi elektronicznej rozrywki.

Nie wiem, czy gogle z wirtualną rzeczywistością w końcu przełamią oporną granicę popularności i staną się domeną masową. Pewne jest natomiast, że wielu twórców widzi właśnie w nich swoją przyszłość. Nie w bzdurnych darmówkach obliczonych na wyciągnięcie makropieniędzy z portfela, lecz na opowieściach, klimacie, wizjach. I właśnie to dostaję w Apex Construct. Pomijam nieważne story o tym, jak to świat doprowadzony został do zagłady. Całkiem ładna to zresztą zagłada, wyglądająca jak z płóci surrealistów. Kolorowa, z drogami wznoszącymi się do nieba i cudem ocalałymi znakami drogowymi oraz domkami wyglądającymi jak ten Kafkowski z Pragi.

➤ Ta gra to bardziej dopracowane, obszerniejsze The Gallery, które recenzowaliśmy w Pixelu #17.

Maski



Twórcy z Fast Travel Games nie bawią się w kindersztubę.

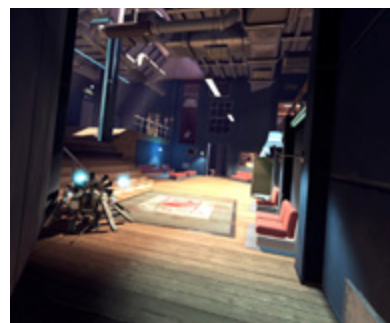
Piszą, że Picasso był w porządku, ale nie da się go porównać do ich grafików, bo na początku XX wieku nie było jeszcze gier wideo.

Gdyby nie te maszyny, które trzeba uspokajać elektrycznym łukiem...

Lokomocja zastosowana w Apex Construct to klasyk z teleportacją i skokowym obrotem dookoła własnej osi. I tak mi się grało najlepiej, bo po zmianie na płynny ruch błędnie dostaje mocno w kość. Warto tę opcję włączać, gdy szykuje się większa szarpanina i trzeba się wycofywać, często robiąc zwroty. Wówczas skoki teleportem bywają uciążliwe.

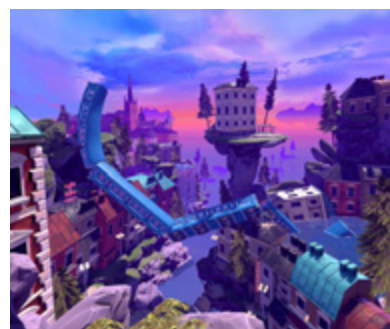
Jest też łuk, nakładanie strzał oraz możliwość włączenie tarczy ochronnej przed pociskami przeciwników. Trochę jak w Mage's Tale. Bez strzelanych sekwencji byłoby nudno, a przecież szwedzcy autorzy uciekli do Fast Travel Games z EA DICE i Rovio, więc wiedzą, czym jest akcja zarówno w wydaniu na poważnie, jak i komediowym. Osobiście wolę gry z czystą eksploracją i zagadkami, ale jak już musi być sekcja zręcznościowa, to te z Apex Construct są do przełknięcia. Bzdur z wielu gier Quantic Dream na szczęście tu nie powielano.

To jeden z ładniejszych światów w grach VR jak dotąd. Można w rytmach chilloutowej muzyki kontemlować pięknie zrobioną wodę, refleksy świetlne albo drobinki unoszące się w powietrzu. Do tego soczyste, żywe barwy i jakaś taka fantazja. Ta apokalipsa jest zdecydowanie na wesolo, pozytywnie. Bo to przecież tylko bajka. ■



➤ Wnętrze mimo apokalipsy nadal mają oświetlenie.

➤ Piękna scena z początku gry, gdy z tarasu widać taką panoramę...



75

Proste zagadki, trochę strzelania z łuku, a poza tym eksploracja i szukanie dalszej drogi naprzód. Przede wszystkim jednak gogle dostarczają oczom widoków, jakich nie miały w zanadrzu od czasu ARKTIKI.1



✦ Kult jest świetnie wyposażony w helikoptery, samoloty, ciężarówki, terenówki, dzięki czemu zawsze jest co zarekwizować i wykorzystać na własne potrzeby.



✦ Napotkane osoby mogą ujawnić misje poboczne. Poza tym można wśród nich rekrutować towarzyszy broni, zwanych tu spluwami do wynajęcia.

✦ John Seed, jeden z bossów kultu, to sadysta i psychopata, zwolennik przymusowego tatuowania u więźniów nazw popełnionych grzechów w celu dokonania oczyszczenia.

✦ Do zlikwidowania pojazdów, silosów, świątyń i budynków kultu rozpylanie ołowiu karabinem bywa niewystarczające. Wtedy trzeba sięgnąć po mocniejsze środki.



FAR CRY 5



PC PS4 XONE

PRODUCENT: Ubisoft Wersja PL: tak

User Jama

Nie bez powodu funkcjonują powiedzonka o piątej wodzie po kisielu czy piątym kole u wozu. Zrobić dobrą piątą część czegokolwiek to nie lada sztuka, a już znanej serii gier w szczególności. Zrobisz tak samo, powiedzą: sztampa. Zrobisz inaczej, będą tupać, że zatraciła ducha poprzednich części. Twórcom Far Cry 5 udało się pogodzić ogień z wodą i powstał prawdziwy majstersztyk.

Znajomy będzie na pewno wielki otwarty świat, tym razem osadzony w amerykańskim stanie Montana w fikcyjnym hrabstwie Hope. Nazwa cokolwiek przewrotna, bo mieszkańcy zdają się nie mieć już żadnej nadziei. Okoliczne tereny opanowane są przez militarystyczny kult pod wodzą charyzmatycznego Josepha Seeda. Bossów jest tym razem więcej, gdyż przywódca obsadził w roli generałów swoją rodzinę: Johna, Jacoba oraz Faith. Aby rozmontować kult, przyjdzie się zmierzyć z każdym z nich po kolei.

Far Cry 5 to dalej przygodowa gra akcji, w której główną aktywnością jest walka. Do dyspozycji mamy cały arsenał środków do zabijania. Dla lubiących zwać kije do baseballa, łopaty, motyki i metalowe rurki. Dla amatorów czarnego prochu różnego rodzaju pistolety, strzelby, karabiny maszynowe. Dla ekologów łuki, proce i noże do rzucania. Dla zadymiarzy koktajle Mołotowa, dynamit, granaty, zdalne ładunki wybuchowe. Lubisz wejście z hukiem, otwierasz z bazooki, kończysz miotaczem płomieni. Wolisz ciszę i spokój, punktujesz z karabinka snajperskiego wyposażonego w tłumik i dobrą lunetę. Pełna swoboda co do stylu załatwiania spraw głównego wątku, polegającego na stopniowym wyzwaniu terenów spod jarzma kultu, to zdecydowany plus gry.

Pole walki jest areną mocno dynamiczną. Przebywanie za długo w jednym miejscu lub bez osłony zwykle kończy się smutno. Przeciwników można ustrzelić przez szyby, zasłony z materiału lub przez gałęzie, ale działa to w dwie strony. Ogień z koktajlu Mołotowa lub miotacza płomieni może wymknąć się spod kontroli, jak przy wypalaniu traw jesienią i nagle cała okolica wraz z zabudowaniami staje w ogniu. Kolejne podejścia do rozegrania danej bitwy często różnią się od siebie znacząco, na co istotny wpływ ma dobór towarzysza broni i jego konkretnych umiejętności.

Grafika jest napędzana znanym z poprzednich części Far Cry silnikiem Dunia i jest niesamowicie dopieszcżona. Rzecz o tyle trudniejsza w piątce, że o ile nie każdy był w egzotycznych lokalizacjach, o tyle każdy wie jak wygląda spacer po lesie. Amerykańska prowincja przedstawiona w grze tętni życiem. W jeziorach są ryby, które można łowić na wędkę. Po lasach biega mnóstwo zwierzyzny, na którą można zapolować: wilki, jelenie, łosie, pumy, grizli, skunksy i inne. Po drogach jeżdżą niedzielnii kierowcy, ale też patroli i transporty kultu.

Dużą przyjemnością w piątce jest zabawa pojazdami mechanicznymi. W lasach Montany trudniej jest znaleźć podgrzybka niż zaparkowanego quada. Rozsiane są wszędzie: przy miasteczkach, ale też w całkowitej głuszy. Wsiadasz i jedziesz na złamanie karku po bezdrożach i przez las. Zwykłych samochodów też jest bez liku: skromne kompaktki, rodzinne landary, fury sportowe, terenowe buggy, dostawczaki. Bardziej praktyczne są wersje przerobione na modłę militarną. Pickupy z zamontowanym ckm na pace, zmodyfikowane tiry z bocznymi karabinkami, osobówki z giwerami zamontowanymi na dachu. Tutaj jedna osoba prowadzi, a wynajęta splota lub znajomy obsadza strzelanie. Zresztą można strzelać również solo z jedną ręką na kierownicy, a drugą operując pistoletem. To jeżdżenie mocno odóżnia grę od „czwórki”.

Zadziwiająco łatwo człowiek przyzwyczaja się do przemieszczania cudzymi brykami, szczególnie kiedy zmienia się je jak rękawiczki. Dzięki temu spokojnie można driftować na ręczniaku, kościć znaki drogowe i mniejsze drzewka czy objąć się z innymi pojazdami, w tym czołowo. Jest też możliwa eliminacja przeciwników w stylu Carmageddon, przy czym inaczej odczujemy wzięcie na maskę strzelającego do nas członka kultu, a inaczej dajmy na to szarżującego łosia. Lżejszymi pojazdami można dachować, wszystkimi można przez nieuwagę zaparkować na stałe w rzece czy jeziorze, jednak akweny zdecydowanie lepiej jest pokonywać motorówkami. Większe odległości przemierzamy samolotami i helikopterami, które często gęsto tubylcy uzbrajają. Co więcej, są to dość tanie przyjemności. Wynajęcie aeroplanu kosztuje mniej niż prestiżowa splota, już nie mówiąc o sprężeniu kultu, który można pożyczyć za friko za pomocą karabinka snajperskiego.

Sam wątek kultu przedstawiony został w sposób iście makiaweliczny. Z jednej strony widzimy całą brutalność tej organizacji i okrucieństwo jej szefów, z drugiej poznajemy filozofię, którą uwodzą wyznawców. Rezonują w niej znane wszystkim i umiejętnie rozgrywane nutki lęków, zwątpień i pragnień. W trakcie gry poznajemy też całą plejadę miejscowych oryginałów, patriotów, anarchistów, prepersów, wyznawców i zwyczajnych czubków. Gra mocno wciąga, trudno oderwać się od pada, a kilkadziesiąt godzin jak nic wyjęte z życiorysu, w tym zapewne niejedna zarwana nocka. ■



Sokole oko



Pewną ręką i z odpowiedniej broni można zdjąć helikopter jednym celnym strzałem. Jak ktoś nie lubi czelewać, to musi zatrudnić odpowiednich specjalistów jako wsparcie. Nick Rye zrzuci bomby z samolotu, a Adelaide Drubman osłoni ogniem z helikoptera. Dialogi między tą dwójką – bezcenne.



- Kapitałna fabularna strzelanina w rozległym otwartym świecie, z mięsistym wątkiem głównym, obficie naszpikowanym misjami pobocznymi. A na deser
- wędkowanie, polowanie, wspinaczka, jazda off-road, szybowanie, latanie, skoki ze spadochronem.

ASH OF GODS

PC MAC

PRODUCENT AurumDust Wersja PL: nie

Paweł Schreiber

Mam wrażenie, że Banner Saga to już nie gra, a cały gatunek, bo naśladowców gry studia Stoic jest już cały tłumek: Bedlam, Tahira, The Great Whale Road... Ale Ash of Gods stara się być klonem BS tak bardzo, że to aż niepokojące. Bardzo zbliżony system walki. Do złudzenia podobny styl graficzny. Takie samo ustawienie i ruchy kamery w trakcie dialogów... W wielu punktach AoG stąpa po grząskim gruncie między naśladownictwem a plagiatem.

A jak z samą grą? Pierwsze wrażenie jest kapitalne! O ile pozostałe klony BS wyraźnie odstają od oryginału oprawą, AoG miejscami przebija pierwowzór, a świetne animowane intro przypomniało mi czasy, kiedy z wypiekami na twarzy oglądałem rozpoczęcie pierwszego Mytha. Mroczny i dziwny świat Terminus, który właśnie przechodzi kolejny cykl masowej zagłady nazywanej Żniwami, jest od samego początku na tyle intrygujący, że przykuwa uwagę skuteczniej niż trochę bezbarwni bohaterowie. Odkrywanie kolejnych, skrajnie od siebie odmiennych kultur, ich obyczajów i pochodzenia daje dużo uciechy i poczucie ogromnej skali, którego w Banner Saga czasem trochę brakowało. Ponurym dziełem zagłady, opierającej się na zarazie wywołującej mordercze szaleństwo (i parę gorszych rzeczy), kierują odpowiednio przerażający i niezrozumiali Żniwiarze. Kiedy pół miasta zaczyna bez powodu mordować drugie pół, u bram stają tajemniczy zamaskowani wojownicy, a dzwony na wieży ratuszowej biją na trwogę kilka dni bez przerwy, chociaż nikt nie pociąga za sznur - atmosfera jest taka, jak trzeba. Dodajmy do tego



Wtenczas zapłaczą nad ojców losami i wtenczas łza ta ich lica nie splami.

taktyczne walki - czasem trochę monotonne, a czasem niezbyt zbalansowane, ale zmuszające do myślenia i dające nam do dyspozycji, obok zwykłych postaci, herosów, którzy są w stanie gołymi rękami roznieść całe armie, jeśli tylko ich dobrze wykorzystamy.

Niestety, szybko pojawiają się zgrzyty. Kiedy świat ginie, postaci bywają dziwnie wyluzowane i prowadzą banalne rozmowy o tym i owym. Kiedy bezwzględny zabójca, który od dziecka tłumi emocje, wzrusza się czymś losem, przed jego wypowiedzią na wszelki wypadek pojawia się lakoniczne „(beznamiętnie)”, jakby to załatwiało sprawę. Idąc przez ponure pustkowie, napotkałem kobietę atakowaną przez psy, żeby chwilę później napotkać... mężczyznę atakowanego przez psy. Cały kształt fabuły i świata gry jest bardzo ciekawy, ale

Wojenka, wojenka, cóżes ty za pani, że za tobą idą chłopcy malowani.



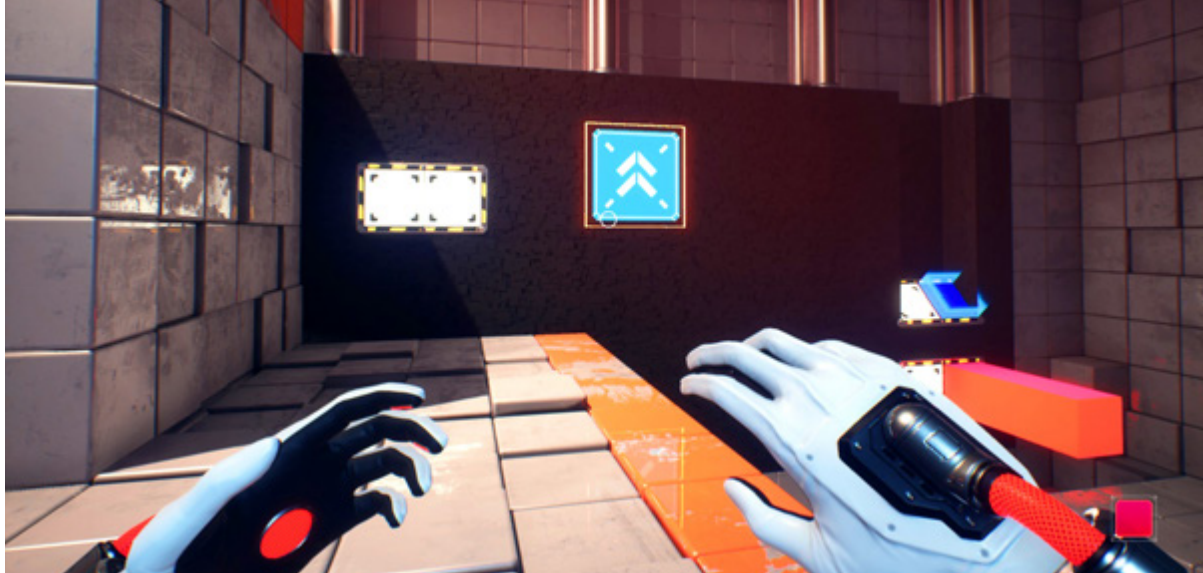
w szczegółach, nie wiadomo czemu, pojawia się dużo potknięć i zwykłej nieporadności. Zupełnie jakby część scenariusza była pisana na kolanie. Taktyczne walki są ciekawe, ale jest w nich sporo dziwnych rozwiązań. Na przykład zachwalany przez twórców system rzucania za pomocą kart zaklęć, które są na tyle słabe, że rzadko się do czegoś przydają. Kiedy w walce pozostaje nam już tylko jeden wróg do pokonania, jego ruch przypada na każdy ruch dowolnej naszej jednostki, więc robi się absurdalnie niebezpieczny.

Ash of Gods to dziwna gra. Wielkie ambicje oraz niesamowity ogrom pracy twórców, i wtórność wobec Banner Saga. Ciekawa fabuła, i słabe dialogi. Kładące nacisk na myślenie taktyczne starcia, i błędy w systemie walki. Jest tu naprawdę sporo do zobaczenia, i sporo do wybaczenia.

Jedna rzecz jest wspaniała od początku do końca. Ścieżka dźwiękowa tej gry to chyba najlepsze dotąd dzieło Music Imaginary, czyli Adama Skorupy, Krzysztofa Wierzyńkiewicza i Michała Cieleckiego. To dzięki niej nawet tam, gdzie zawodziły szczegóły, wciąż wsiąkałem w historię, którą opowiadali mi twórcy Ash of Gods. ■

67

Grą pełną kontrastów, mieszaniną rozwiązań świętych i kiepskich. W ogólnym rozrachunku - warto, choćby ze względu na zawieszoną atmosferę, ale ze świadomością, że będzie trzeba na wiele rzeczy przymknąć oko.



✚ Ruchome platformy z wieloma punktami, na których możemy użyć „mocy” kombinezonu, to standardowy element wielu zagadek w grze.

Q.U.B.E. 2

PC PS4 XONE

PRODUCENT Toxic Games **Wersja PL:** nie

Artur Cnotalski

Od czasów pierwszego Portalu twórcy gier regularnie serwują nam gry logiczne, w których przebijamy się przez kolejne pokoje zagadki, korzystając z fizyki i dziwacznych narzędzi. Q.U.B.E. 2 to wręcz sztandarowy przedstawiciel gatunku. Rzuca nas do wnętrza tajemniczego sześcianu na kursie kolizyjnym z Ziemią. Choć trudno nazwać produkcję Toxic Games oryginalną, oferuje ona kilka smaczków, które sprawiają, że parę godzin w świecie gry płynie bardzo przyjemnie.

Przygoda zaczyna się dość enigmatycznie. Doznajemy przebiegłości z katastrofy, maszerujemy przez burzę, by niedługo później obudzić się nagle w dziwnym kompleksie. Jedyńm towarzyszem naszej bohaterki Amelii jest głos w radiu, próbujący ustalić, co właściwie się stało.

Mając do dyspozycji specjalny kostium, który pozwala na aktywowanie rozrzuconych po kompleksie przycisków i przełączników, musimy rozwiązać szereg zagadek wykorzystujących prawa fizyki. Czasem z pomocą magnesu o zmiennej polaryzacji katapultujemy się na trudno dostępną kładkę, innym

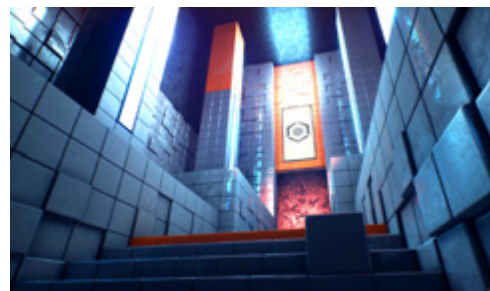
razem potrzebujemy sobie po prostu podstawić „schodek”, by wspiąć się wyżej.

Łamigłówki nigdy nie są przesadnie skomplikowane, a w wielu przypadkach do ich rozwiązania wystarczy uważne rozejrzenie się i zauważenie wszystkich elementów. Wszystko całkiem ładnie się tu łączy. Za wyjątkiem wymagających odrobiny manewrowania w powietrzu wielkich wiatraków każde urządzenie dość precyzyjnie umieszcza zielone sześciany czy płonące kule tam, gdzie mają się znaleźć.

Podróż przez krainę sześcianów z początku bardzo przypomina granie w portal - kolejne komory, w których czekają na nas zagadki, są czyste i błyszczące, niemal sterylne. Dopiero w drugiej połowie gry świat staje się nieco brudniejszy, a same łamigłówki przestają przypominać eksperymenty laboratoryjne.

Ślizgający się po podłodze naoliwiony sześcian czy płonąca kula, której używamy do zniszczenia podatnej na ogień ściany, wprowadzają

✚ Niektóre lokacje wyglądają naprawdę monumentalnie ze względu na architekturę i grę światłem. Lekko lustrzane kafelki tylko podkreślają futurystyczny wygląd.



✚ Są też takie chwile dziwnego piękna, gdy natura zderza się z technologią. Twórcy zadbali, by regularnie serwować nam takie ciekawe elementy.



odrobinę różnorodności do momentami bardzo tego potrzebującej rozgrywki.

Uwagę od tej monotonii odciąga momentami fabuła i klimat. Aktorzy głosowi wykonali kawał solidnej roboty, dobrze komunikując emocje takie jak strach czy zagubienie, a dziwne posągi, mówiące do nas wieloma głosami naraz, wywołują ciary.

Q.U.B.E. 2 to porządny tytuł, który nie wprowadza do gatunku ani grama świeżości. Zagadki, choć oryginalne, opierają się na zbiorze zasad od lat wykorzystywanym przez twórców gier logicznych. Jeśli rozumiemy, jak działają takie produkcje, większość łamigłówek tutaj będzie raczej formalnością. Jednocześnie jednak sprawne połączenie ładnej oprawy graficznej i dobrej narracji sprawia, że bardzo łatwo jest się wciągnąć, nawet jeśli „dwójka” jest pierwszą częścią, do której siadamy. ■

70

■ Dobra, choć niezbyt oryginalna gra logiczna
 ■ dostarcza kilka godzin satysfakcjonującej
 ■ zabawy i kombinację fabuły i klimatu
 ■ sprawiającą, że chce się ją obejrzeć
 ■ do samego końca.

Earthfall

PC

PRODUCENT Holospark **Wersja PL:** nie

Piotr Pieńkowski **ACCESS**

Świat stanął na krawędzi zagłady. Z dnia na dzień, bez ostrzeżenia. Nasza czwórka być może jest ostatnią szansą dla cywilizacji, ale żeby ocalić ludzkość, musimy pokonać hordy nieumarłych... Eee, zaraz, jakich nieumarłych? Przecież to nie jest Left4Dead tylko Earthfall. Tu nie ma żywych trupów, a naszymi wrogami są kosmici.

No właśnie, gra studia Holospark - i widać to już po ekranie powitalnym - praktycznie pełnymi garściami czerpie z dwuczęściowego hitu Valve/Turtle Rock Studios. Mamy więc do czynienia z czwórka bohaterów, w których możemy się wcielić (to znaczy w jednego, a pozostała trójka nam wtedy pomaga), mamy postapokaliptyczny świat z tabunami wrogów, mamy gigantyczny arsenał, wreszcie mamy możliwość gry solo, ale także online, na zasadzie kooperacji. Czy to źle? Na to pytanie każdy będzie musiał odpowiedzieć sobie sam. Ja już wiem.

Zacznijmy od tego, że Earthfall to na razie Early Access. Oznacza to, że kupując grę, otrzymujemy produkt niepełny. Ale od razu uspokajam: wszystko działa poprawnie, a jedynym ograniczeniem pozostaje właściwie tylko liczba dostępnych misji. W dniu premiery otrzymaliśmy dwie



Podobnie jak w Left4Dead przetrwanie ataku hordy (roju) jest wyjątkowo trudne na wyższych poziomach trudności.



Wyjątkowo ciekawy przeciwnik - The Blackout. Wytwarza tarczę ochronną, potrafi oślepić, a przy tym nieustannie teleportuje się z miejsca na miejsce.

Na brak broni w grze narzekać nie można, a niektóre z nich są naprawdę spektakularne. Jak choćby miotacz płomieni.

kampanie, przy czym w pierwszej dostępne było cztery mapy z pięciu, w drugiej zaś dwie z pięciu. Trochę to mało, bo wystarczy ledwie na trzy godziny zabawy, ale należy się spodziewać, że wkrótce kampanii będzie więcej. Wzorem Left4Dead pojawiają się także rozmaite tryby rozgrywki.

Poza tematyką dzieło Holospark różni od pierwowzoru przede wszystkim jakością grafiki, co jest oczywiste, a także możliwość stawiania barykad czy działek. Jest jeszcze drukarka broni czy stacja lecznicza, ale to rzeczy drugoplanowe. Poza tym mam wrażenie, że fabuła jest nieco ciekawsza. Nie wystarczy dotrzeć do jakiegoś punktu. Wcześniej należy na przykład odnaleźć sprawny pojazd, wymienić ogumienie, przepchnąć auto do garażu, znaleźć z zamontować akumulator, napełnić bak, a wszystko pod nieustannymi atakami roju. Także nasi przeciwnicy, choć w jakimś sensie pokrywają się z tymi

z Left4Dead, są niejako bardziej prawdopodobni. No bo wybuchający kwasem zombie? Obcy z takim samym efektem jakoś bardziej mnie przekonuje, choć przecież jestem fanem The Walking Dead. Zresztą może właśnie dlatego.

A jak się gra w Earthfall? Według mnie super! Owszem, jest to właściwie powtórka z rozrywki, ale co z tego? Fajne pomysły fabularne, świetne teksty między postaciami, dynamiczna zabawa, przy której trudno się nudzić, czyli coś idealnego do odstresowania. No i znów możemy pobawić się w dwu-, trzy-, a nawet czteroosobowym teamie. I tak, zgadzam się. Kopiowanie pomysłów z Left4Dead wydaje się żenujące, ale to się po prostu sprawdza. Zresztą mało to mamy klonów, na które nie narzekamy, że są plagiatami? A ten, w odróżnieniu od innych, kosztuje nieco ponad 50 złotych. To też jest ważny argument. ■



65

Świetna grafika, mnóstwo broni, hordy obcych, czyli dynamiczna rozgrywka solo lub w teamie (kooperacja). Po przeciwnej stronie stoi zarzut o kopiowanie pomysłów z Left4Dead, liniowa akcja w zamkniętym świecie i fakt, że to jednak Early Access.



Na obrazku może tego nie widać, ale właśnie lecę w dół i krzyczę z radości.

WIPEOUT PLAY THE GAME



THE ZONE, czyli strefa, najlepszy w miarę tani i całkiem legalny sposób na doświadczenie narkotycznych wizji. Ryzykuje się najwyżej wymioty.

WIPEOUT

OMEGA COLLECTION PSVR



PRODUCENT Clever Beans Wersja PL: tak

Michał R. Wiśniewski

Najlepsze gra wyścigowa w historii gier wyścigowych stała się jeszcze lepsza: dostała wreszcie wspomaganie VR.

Bałem się tej gry, zanim jeszcze o niej usłyszałem. Niecały rok temu - w recenzji jeszcze „płaskoekranowej” wersji - pisałem, że brak wsparcia dla wirtualnej rzeczywistości to jej największa wada, ale „nie wiem, czy zrobić takie wsparcie bez wprowadzania większych zmian



Przesłone kocki można dopasowywać do swoich możliwości odbioru VR.

w mechanice gry. To naprawdę dynamiczne wyścigi i nie wiem, czy gracze VR są na to gotowi”. No i co, gracze VR? Jesteście gotowi?

Bałem się, że będzie rzygane, ale nie było. Wręcz przeciwnie, chociaż to stary dobry Wipeout (a dokładnie - kolekcja zremasterowanej zawartości z HD/Fury z PS3 i 2048 z Vity), okazał się jednym z przyjemniejszych wirtualnych doświadczeń, w jakich brałem udział. W trosce o błędniaki użytkowników gra oferuje wachlarz opcji: zablokowanie kamery na torze, bolidzie lub zawodniku (ta ostatnia opcja najbardziej „faluje”) czy zwężenie pola widzenia przez boczne zasłony. Swoją futurystyczny antygravitacyjny statek wyścigowy można oglądać jak do tej pory - z tyłu, co przypomina wtedy ociupinkę doświadczenia gry w 3D na PlayStation 3.

Ale nie będę oglądał przecież statku od tyłu, bo się już naoglądałem przez ostatnie 23 lata. Teraz w końcu mogę spełnić dziecięce marzenie i wsiąść do środka. W kasku PSVR czuję się, jakbym był Ariel Tetsuo z teledysku „Atom Bomb” FLuke’a (z soundtracku Wipeout 2097) i jest to cudowne uczucie. Rozglądam się dookoła po kokpicie, zanim ruszy wyścig. Jedyny zgrzyt to nieruchome ciało pilota, ale to pewnie kwestia zrygliwości. Może kolejny animowany element mógłby przeciążyć gracza? A potem start. I jest szybko, dynamicznie, płynnie i genialnie. Kiedy trasa ostro spada w dół, krzyczę

z radości. Skaczę i robię beczkę (lewo, prawo, lewo / prawo, lewo, prawo) i nic mi nie jest, chociaż wirtualny świat zawirował. Po prostu czysta radość! I oczywiście Strefa, słynny psychodeliczny tryb Wipeouta, świat odarty z realistycznych tekstur, prostota zmieniających się kolorów (w Wipeout 2084 ten tryb przypomina grę z automatów). Tu, w pełnym zanurzeniu, jeszcze fajniejsza.

Dopiero teraz Omega Collection jest kompletna, dopiero teraz mogę w 100% wybaczyć brak nowej zawartości, chociaż wciąż pełen nadziei czekam na kolejną odświeżoną serię. Na razie, z tym wirtualnym doświadczeniem, widać, jak daleko zaszła ta seria: od 1995, gdy marzyłem o wirtualnej rzeczywistości, a szarak PlayStation dawał jej skromną namiastkę, aż do dziś, gdy te cyfrowe sny stały się jawą. ■



Remake z zawartością z trzech gier (HD, Fury, 2048), wsparciem 4K i (wreszcie!) PS VR. Doskonała implementacja VR, pozwalająca na dostosowanie wrażeń do wytrzymałości gracza. Pozycja obowiązkowa w bibliotece miłośników futurystycznych wyścigów.



➤ Te piękne, wysokie zbocza były kiedyś rachitycznymi górkami, nieśmiało majaczącymi w oddali.

nie tylko wygląd. Część map przeszła cichą rewolucję w ułożeniu terenu, najbardziej dostrzegalną na Erlenbergu i owocującą ciekawszymi potyczkami.

Istotne zmiany wprowadzono do fizyki. Zauważalnie poprawiono efekty eksplozji oraz interakcję z otoczeniem. Z fascynacją patrzyłem, jak czołg wzburza potężne fale na wodzie albo ryje głębokie ślady w śniegu. Najbardziej ujęło mnie jednak zachowanie rozjeżdżanych przeszkód, które mogą się rozpadać na pojedyncze elementy - bale drewna, kawały muru - i realistycznie toczyć się we wszystkich kierunkach. Niestety, dotyczy to tylko części środowiska. I tym bardziej boli teraz, gdy po wjechaniu w murek, ten dezintegruje się bez śladu.

Przyjemnym dodatkiem jest nowy epicki soundtrack. W symfonicznych preludiach do walk odnajdywałem skondensowane opowieści o miejscach, w których toczy się bitwa.

PIĘKNA ZNANA GRA

World of Tanks 1.0 to dopracowana, dojrzała gra, pozwalająca na dobrą zabawę również bez inwestowania pieniędzy. Ale jest to gra Free2Play, ze wszystkimi bolączkami tego układu. Twórcy muszą zarabiać, więc ekonomia gry opiera się na systemie zachęt do płacenia. Jeśli chcieliście kiedyś sprawdzić, co to są te czołgi, jest to niewątpliwie dobry moment. Gra jest piękna, do tego jak na oferowaną jakość grafiki ma wręcz szokująco niskie wymagania sprzętowe. ■

World of Tanks 1.0

PC PS4 X360 XONE

PRODUCENT Wargaming Wersja PL: tak

Banzai



po ośmiu latach istnienia popularna sieciowa gra Free2Play World of Tanks dostała nowy engine. Rewolucja w oprawie obyła się bez rewolucji w rozgrywce.

World of Tanks przez lata ewoluowało. Twórcy na bieżąco zmieniali grę, by utrzymać zainteresowanie graczy i poprawiać balans rozgrywki. Zrozumiałe, że nie chcieli ryzykować wywracania tego do góry nogami. To jest ta sama gra, tylko ładniejsza. Och, jak bardzo ładniejsza!

NOWY ŚWIAT

Update wprowadza jedną nową mapę: Lodowiec, z efektownie zamrożonymi wrakami statków. Pozostałe to zrobione od podstaw obszary z poprzedniej wersji, ale ich lifting wykracza daleko poza dostosowanie do nowego silnika. O skali zmian najlepiej świadczy to, że na początku przygody z 1.0 wielokrotnie nie orientowałem się, na której mapie jestem. Dopiero spojrzenie na minimapę pozwalało mi rozpoznać

➤ Zamiast z nudnego garażu startujemy teraz z tętniącego życiem wojskowego obozu w lesie.

znajome ułożenie terenu. Pięknie zbudowano przestrzenność. Mapy zdają się teraz ciągnąć dużo dalej niż dostępny obszar, a start u podnóża wielkiej góry robi wrażenie.

Stare mapy przypominały trochę wojskowe poligony - atrapy prawdziwych środowisk. Zmiana, która najbardziej zauroczyła mnie w nowej wersji, to danie terenom życia, historii. Czuję, że te obszary pełniły faktyczne funkcje. Gdzie w poprzedniej wersji była goła ziemia, teraz jest boisko i kompleks sportowy. Puste pole zamieniło się w obstawione samolotami lotnisko. Zmienił się

➤ Bardziej przejezdna rzeka na nowym, zimowym Erlenbergu, zwiększa intensywność potyczek.



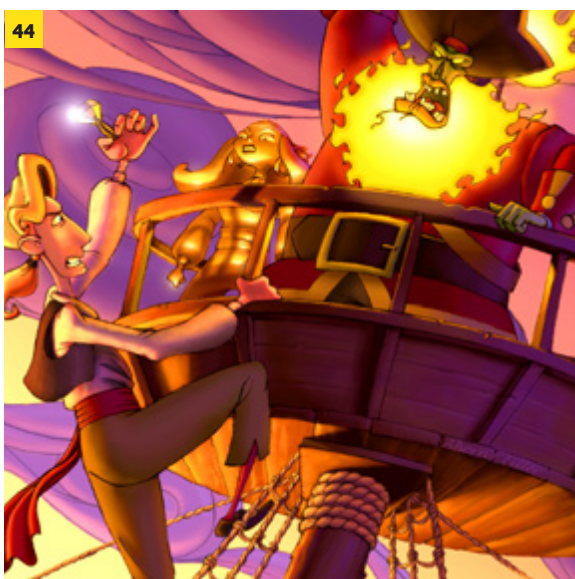
85

➤ Nowa oprawa jest zachwycająca! Acz po tygodniu grania przestaniemy to dostrzegać - i po prostu będziemy grać w stare, znajome World of Tanks.
➤ To piękny prezent dla weteranów, ale też dobry powód do rozpoczęcia zabawy dla nowych graczy.

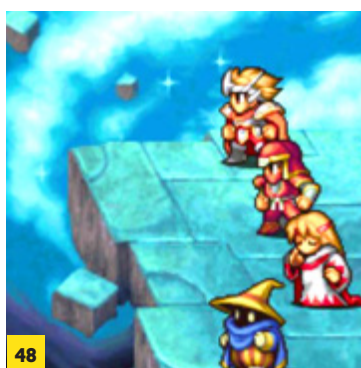
HALL OF FAME



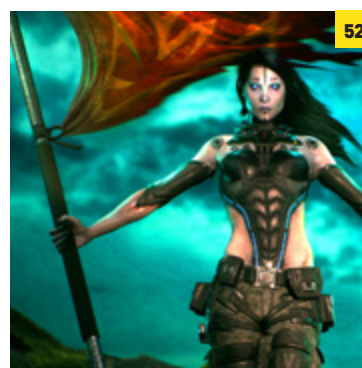
**POZORNA ŁATWOŚĆ TWORZENIA „ROGALIKÓW”,
POWODOWANA GRAFICZNĄ PROSTOTĄ TEGO
GATUNKU, PRZYCIĄGA WIELU PROGRAMISTÓW.**



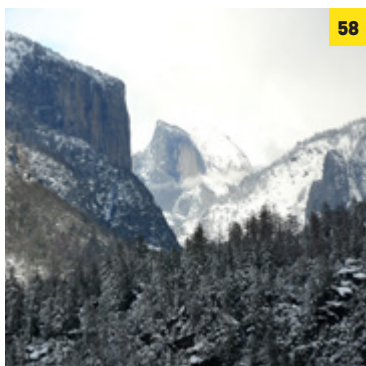
44
The Curse of Monkey Island ukazało się już po odejściu Rona Gilberta z LucasArtsu. Grze nie wrócono wielkiej popularności, a jednak wszystkich pozytywnie zaskoczyła.



48
Cofamy się do drugiej połowy lat osiemdziesiątych, do czasów, gdy na konsolę NES powstawały wielkopomne tytuły, takie jak pierwsza część Final Fantasy.



52
Korzenie gatunku zwanego umownie „strzelaninami na arenie”. W jaki sposób zainspirował je Doom i jak się potem rozwijały?



58

Odwiedziliśmy miasteczko Oakhurst u stóp gór Sierra Nevada, gdzie przez niemal dwie dekady działała legendarna Sierra On-Line.



64
Gry roguelike to zarówno wyzwanie, jak i test dla nerwów. Idea realistycznych zasad w RPG wydawała się zarazem pociągająca dla twórców. Gdzie tkwią korzenie „rogalików”?

MONKEY ISLAND

KLĄTWA RZUCONA NA TA JEMNI CĘ MAŁPI EJ W YSPY

Voyager

RON GILBERT POZOSTAWIŁ TWÓRCOM TRZECIEJ
CZĘŚCI MONKEY ISLAND NIE LADA WYZWANIE.

SEKWENCJA ZAMYKAJĄCA MONKEY ISLAND 2:

LECHUCK'S REVENGE NIE POZOSTAWIAŁA
ZBYT WIELU WĄTPLIWOŚCI CO DO FINAŁU

PRZYGÓD GUYBRUSHA THREEWOODA, LECHUCKA
I GUBERNATOR ELAINE MARLEY.

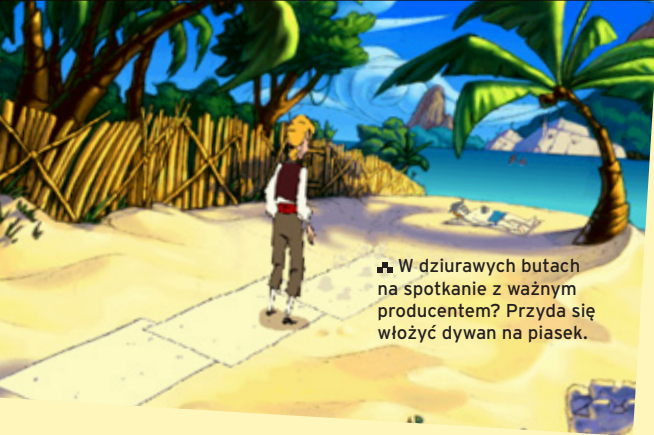
Pod koniec 1997 roku wróci-
liśmy jeszcze raz może nie
na Monkey Island, ale gdzieś
w malownicze plenery karaibskich
wysepek, być może po to, by
odkryć...

...że SCUMM (Script Creation Utility
for Maniac Mansion) ma jeszcze wiele
do zaoferowania, a gry zrealizowane
na lucasartsovym silniku do przygo-
dówek mogą wyglądać zupełnie ina-
czej niż dotychczasowe hity z końca
lat osiemdziesiątych i pierwszej po-
łowy dziewięćdziesiątych. Nic dziw-
nego, że LucasArts sięgnął jeszcze
raz po sekrety Monkey Island, zdając
sobie doskonale sprawę, że każda
wyprawa na Karaiby z Guybrushem
w roli kapitana obróci się w czyste
złoto. Tak było i tym razem. Jedna
z pierwszych sekwencji w The Curse
of Monkey Island opowiada o czymś
w rodzaju pierścienia króla Midasa,
obracającego miłość w czyste złoto.

Na pierwszy rzut oka w świecie
The Curse of Monkey Island zmieniło
się wszystko: rozdzielczość, styl
rysowania, dźwięk i muzyka. Guy-
brush wygląda jak patykowaty blond
młodzieniec, narysowany wyrazistą,

komiksową kreską. Również pozostali
bohaterowie tego komediodramatu
rozpisanego na trzy postacie wyrosli,
nabrali nowych form i kształtów.
Świat Małpiej Wyspy, przedstawiony
po raz pierwszy w rozdzielczości
640x480 pikseli, zyskał na detalach
i wyrazistości (grafiki Billa Tillera do
dziś robią wrażenie), choć utracił raz
na zawsze swój pixelartowy styl. Po
1993 roku świat gier wideo nieodwra-
calnie zmienił się. To wtedy zobaczy-
liśmy na ekranach Mysta, zachwyca-
jąc się tysiącami wyrenderowanych
klatek. LucasArts błyskawicznie
dołączył do grona wydawców wyko-
rzystujących sprawnie w grach nowy,
pojemny nośnik optyczny.

W 1995 roku zobaczyliśmy pierwsze
efekty upychania zbudowanych
z pikseli animacji w Full Throttle
i The Dig. Jednak zarówno przygody
Bena Throttle'a, jak i komandora
Bostona Lowa cierpią na przypadłość
większości klasycznych przygodów-
wek, wciąż tkwiąc w epoce 320x200
pikseli. Przez to traktowanie
ich filtrami HQ, SuperEagle czy
AdvMAME, dołączonymi do SCUM-
MVM w celu podbicia rozdzielczości
gry, często przynosi bardzo słabe
efekty. Na tym polu The Curse of
Monkey Island wypada znacznie
lepiej. Tło rozgrywki i większość
obiektów wygląda zgrabnie. Mogą
ucierpieć jedynie obrysy postaci.



❖ W dziurawych butach na spotkanie z ważnym producentem? Przyda się włożyć dywan na piasek.



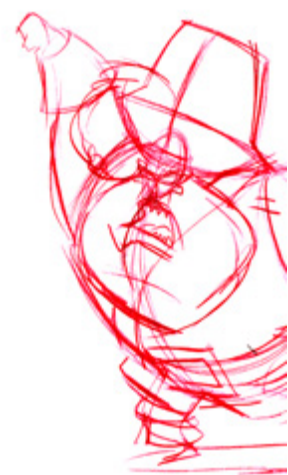
o time to lose! I'm going to have to amputate!



❖ Guybrush zaręczył się z Elaine. Były to zaręczyny „voodoo-style”!

W ostatecznym rozrachunku: Kłątwa + SCUMMVM = całkiem zgrabnie narysowana przygodówka. Gry słowne, przezabawne sekwencje dowcipów, wieczne balansowanie na granicy absurdu, sarkazmu i robienia gracza w wała (ile czasu główkowaliście nad podwodną sceną z pierwszej części?) oraz postać głównego bohatera, niezłomnego w swoim uporze pirata Guybrusha, pakującego się w każde możliwe kłopoty, to niezapomniane składniki dwóch pierwszych Małpich Wysp. Pełne uniwersalnego humoru wydarzenia mogłyby spokojnie posłużyć Disneyowi do zlepiania filmu znacznie ciekawszego od „Piratów z Karaibów” (nie to, żeby jego scenarzyści nie zrzywali z Monkey Island...), tym bardziej że uwikłani w wieczny konflikt Guybrush, Elaine i LeChuck to wręcz archetypy bohaterów i antybohaterów. Genialne fabularnie opowieści wykreowane przez Rona Gilberta (jedynego powiernika sekretu Małpiej Wyspy) wypłynęły na świat w dwóch odstępach, rok po roku. Jednak zakończenie Monkey Island 2 właściwie wykluczyło kontynuację serii. Również roszady w LucasArts, które spowodowały odejście Rona Gilberta oraz przesunięcie Tima Schafera i Dave'a Grossmana do prac nad kontynuacją Maniac Mansion, nie dawały nadziei na to, że kiedykolwiek ujrzymy jeszcze Monkey Island.

Na nowy rozdział opowieści o Guybrushu musieliśmy czekać aż sześć lat. Za stworzenie trzeciej części Monkey Island odpowiadali Jonathan Ackley (wcześniej programista: Day of the Tentacle oraz Sam & Max Hit the Road, Full Throttle i The Dig) oraz Larry Ahern, współpracujący z Jonathanem przy wymienionych wcześniej tytułach. Swoją karierę właśnie od The Curse of Monkey Island rozpoczął również Charles Jordan. Wraz z Chrisem J. Purvisem (Full Throttle, The Dig) zabrali się za składanie w jedną całość rozłożonej na topatki fabuły Kłątwy Małpiej Wyspy. I wymyślili, jak zamienić park rozrywki Big Whoop w przeklętą machinerię, The Carnival of the Damned, odpowiedzialną za przerabianie gości w armię nieumarłych. Cóż, nie wszystkim fanom takie wyjaśnienie przypadło do gustu, ale wraz z The Curse of Monkey Island otrzymaliśmy coś jeszcze: między innymi dzięki wytężonej pracy Dominica Armato i okazałej pojemności płyt CD po raz pierwszy Guybrush, Elaine, LeChuck i pozostali bohaterowie opowieści o Małpiej Wyspie przemówili. I to jak! Można jeszcze przyczepić się do zmiany stylu kreślenia postaci głównych bohaterów, ale jakość realizacji głosów





w The Curse of Monkey Island do dziś robi wrażenie. A ja mam wrażenie, że przynajmniej raz zostałem opluty podczas soczystych wypowiedzi Kapitana Blondebearda. Sam Guybrush oraz jego ukochana Elaine równie doskonale i emocjonalnie oddają swoje postacie i nieustannie ścieranie się charakterów. Co to dużo gadać: wystarczy włączyć Kłątwe Małpiej Wyspy i zamknąć na chwilę oczy. A teraz sedno sprawy: Michael Land i jego główny motyw przewodni z The Secret of Monkey Island. Tego nie da się zapomnieć. Jest jak motyw przewodni z „Gwiezdných wojen”: charakterystyczny, melodyjny, taki, który nigdy nie znika z głowy i niemal zawsze nieświadomie nucimy go sobie, kiedy tylko myślimy o Monkey Island. Podobnie jak melodyjka kojarzona z knowaniami LeChucka. Na szczęście dla serii w The Curse of Monkey Island to właśnie Michael Land odpowiadał za muzykę, a dobrze znane motywy nigdy jeszcze nie brzmiały tak wspaniale. Warto zauważyć również świetne dostosowanie muzyki do dialogów i wydarzeń. Wszystko w krytycznych

momentach idealnie buduje atmosferę gry. Zresztą Kłątwa Małpiej Wyspy jest najbardziej muzyczną grą z całej serii, poczynając od pojedynków na bandzo, a kończąc na szantach leniwych piratów.

Błyskotliwe, pełne językowych dwuznaczności dialogi również są dobrze oddane w trzeciej części Monkey Island, niezależnie od tego, czy Guybrush właśnie dyskutuje z kapłanką voodoo, czy namawia fryzjerów na zmianę fachu. Niemal każda z wypowiedzi skrzy się od słownych dowcipów, tak dobrze znanych z poprzednich części. Abstrakcyjne pomysły na rozwiązywanie zagadek to również drugie imię Kłątwy. Niemal wszystko jest serwowane w idealnie wyważonych proporcjach. Nawet poziom trudności, choć właściwie uproszczona wersja rozgrywki nie daje dobrze posmakować The Curse of Monkey Island. Bez trybu Mega Monkey, podobnie jak w poprzedniej części gry, nie byłoby tyle zabawy i wyťažania mózgowicy.

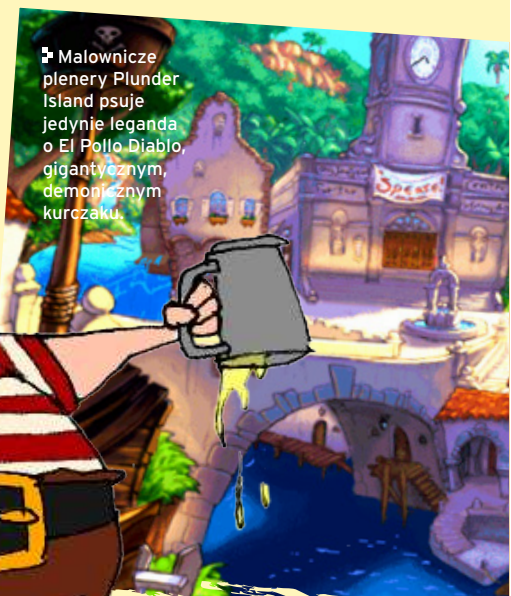
Jest jednak w Kłątwie Małpiej Wyspy coś, co nie pasuje do poprzednich części. Wtórność rozwiązań:



❖ Szkot piratem? Nie szkodzi. Caber toss wyjdzie nawet takiemu chuderlakowi jak Guybrush. Oczywiście po uprzednim... treningu.



❖ Proszę państwa, oto królik Max, jedno z wielu nawiązań do gier LucasArts.



❖ Malownicze plenery Plunder Island psuje jedynie legenda o El Pollo Diablo, gigantycznym, demonicznym kurczaku.



❖ Jak z dzieciaka sprzedającego lemoniadę zrobić handlarza bronią? Zapytajcie Guybrusha.



✚ Powtórka z rozrywki: walka na rymowane obelgi przypomina potyczki ze Swordmasterem z The Secret of Monkey Island.



✚ Zagraj na bandzo z Gubrushem (i wygraj wspomnienia). Rozpoznajcie solówkę, którą pod koniec muzycznego pojedynku gra Edward?

zerżnięty z The Secret of Monkey Island pomysł na walkę na obelgi. Oczywiście słowne potyczki są już zupełnie inne, ale to jednak kopia czegoś, co najlepiej smakowało w pierwszej części gry. Na ostodę pozostaje zgrabnie zaprojektowany ekwipunek i zupełnie odmieniony interfejs gry. Nie ujrzymy już wyboru poleceń i inwentarza u dołu ekranu. Zastąpiły je kontekstowe menu z wyborem trzech opcji i rozwijana

skrzyńeczka ze zdobyczami. Czasami mniej znaczy lepiej, ale jednocześnie upraszcza rozgrywkę, co niestety dotyka większość kolejnych części słynnych gier. W Klątwie Małpiej Wyspy można odnaleźć jeszcze jedno echo przeszłości. Pamiętacie reklamę Looma z The Secret of Monkey Island? W Curse podobnie reklamowany jest Grim Fandango. Tylko nośnik reklamowy jakby taki mniej wygadany...

Jedyny, powtarzalny element (obok motywów muzycznych), który dobrze zniesie każdy fan Monkey Island, to oczywiście powtórka z... postaci. Klątwa Małpiej Wyspy w tym zakresie nie ustępuje LeChuck's Revenge. No bo jak wyobrazić sobie kolejną odsłonę przygód Guybrusha Threepwooda bez Voodoo Lady, gro-na kanibali, Wally'ego czy kwitnącego biznesu Stana S. Stanmana? Wśród nowych, udanych leitmotivów, wykreowanych w The Curse of Monkey Island, pojawia się Murray - gadająca czaszka (no dobrze, prawdopodobnie to kopia pomysłu z głową nawigatora, ale bardziej samodzielna pomimo braku, hm... szkieletu). Za to zupełnie unikatowe dla Klątwy Małpiej Wyspy pozostaną zręcznościowe walki prowadzone pomiędzy pirackimi statkami.

Po The Curse of Monkey Island mieliśmy okazję jeszcze dwa razy podróżować do świata Małpiej Wyspy: w Escape from Monkey Island (w 3D)

oraz podzielonym na odcinki Tales of Monkey Island. Do dziś nie mogę się zdecydować, co było gorsze: opowieści w wydaniu Telltale Games czy trójwymiarowe przygody Guybrusha z Ucieczki z Małpiej Wyspy. Jedno wiem na pewno: do dziś nikt oficjalnie nie odważył się na przełożenie serii Monkey Island na język polski. Na początku nie było takiej potrzeby i konieczności (w końcu byliśmy małym rynkiem pełnym nomen omen piratów). Dziś tylko fanów Monkey Island można nabrać na kolejne części gry, a ci dobrze już rozgryźli zagadnienia języka angielskiego. Nie oznacza to jednak, że nikt nie próbował. Zarówno The Secret of Monkey, jak i LeChuck's Revenge doczekały się fanowskich przekładów na nasz rodzimy język. Byli i tacy, którzy porwali się na przełożenie The Curse of Monkey Island. Wiem, próbowałem. Pomimo wielu błędów (w tym ortograficznych) jest to nawet niezły przekład, całkiem zgrabnie oddający gierki słowne z Klątwy. Niestety, tam gdzie robi się naprawdę zabawnie - przy rymach i potyczkach - tam nawet najbardziej wytrwali tłumacze nie dali rady. Zresztą... może nie warto, bo w tych pirackich rymach, wypowiedzianych nienaganną angielszczyzną, tkwi moc Małpiej Wyspy. ■



FINAL FANTASY®

Jak narodziła się seria, czyli o kulisach powstania pierwszej części gry

Co wspólnego z pierwotną odstoną tej niezwykle ważnej dla gier wideo serii mają Ernest Gary Gygax oraz irańsko-amerykański programista Nasir Gebelli? Odpowiedź na to pytanie znajduje się w tekście.

■ Mateusz Czerwiński



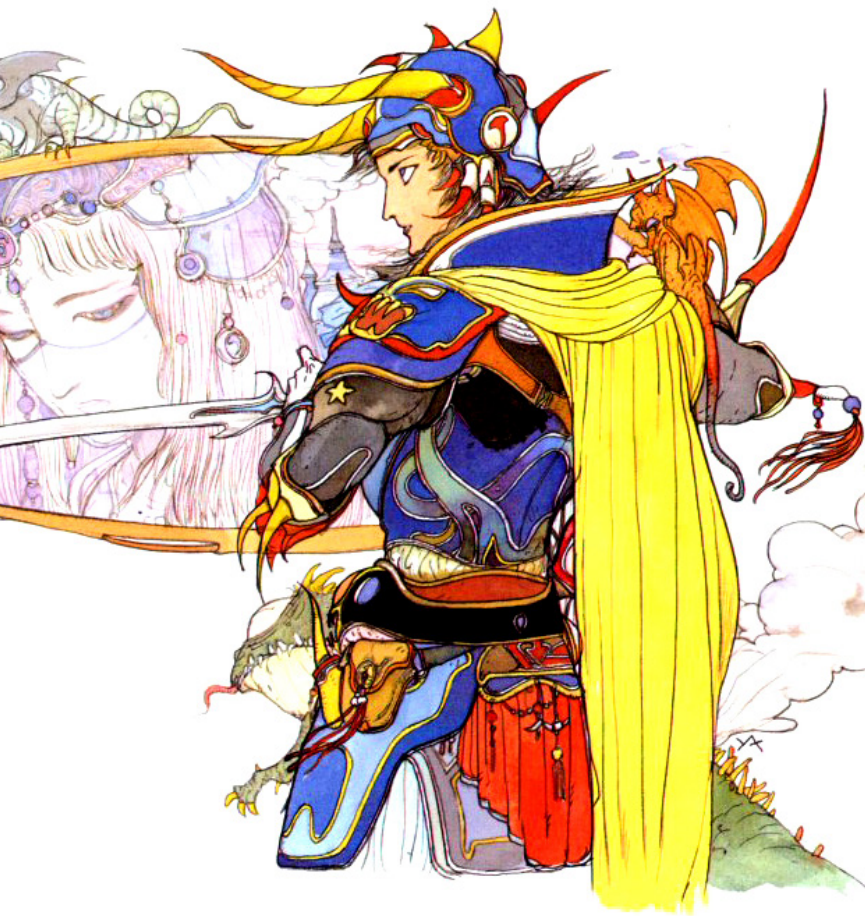
Jak ważne miejsce w świecie gier ma seria Final Fantasy, nie trzeba tłumaczyć. Powiedzieć, że zapisała się w historii zero-jedynkowego medium złotymi zgłoskami, to jak nie powiedzieć o niej nic. Zapraszam zatem do swojego wehikułu czasu, który przemieści zainteresowanych do 1974 roku. Okresu, w którym wprawne oko dostrzeże podwaliny struktury ułożonej pod pierwszą część gry.

Seria Final Fantasy jest opisywana często jako wirtualny twór, dający początek grom RPG, których prawdziwą ekspansję na rynek europejski przeżywalimy za czasów panowania pierwszej konsoli PlayStation. Niewielu jednak wie, że kamień węgielny pod ten konkretny gatunek wcale nie został położony przez Dyrektora Departamentu Planowania i Rozwoju, jaką funkcję pełnił wówczas w Square Hironobu Sakaguchi, a przez Ernesta Gary'ego Gygaxa - amerykańskiego pisarza i współtwórcę gier fabularnych, w tym Dungeons & Dragons. Systemu, w którym występuje szereg nawiązań i aluzji do starożytnych mitologii, dzieł Roberta E. Howarda tudzież Howarda Phillipsa Lovecrafta i który najpierw pokochała brać studencka i subkultura lat siedemdziesiątych XX wieku, a z czasem również cały zachodni świat. Jednak przeniesienie zasad gier planszowych do

formatu cyfrowego nie należało wcale do najłatwiejszych.

Kiedy trwały mozolne pierwsze próby, teksański nastolatek Richard Garriott, nie wiedząc o ich podjęciu, stworzył grę przeznaczoną na Apple II (Akalabeth). I choć niespecjalnie nada się ona do porównania z czymkolwiek grywalnym, był to krok w stronę implementacji odpowiedniej mechaniki, na bazie której twórcy Final Fantasy I oparli swoje dzieło. Zresztą Garriott nie poprzestał na tym tytule. Kolejnym była Ultima, wydana w 1981 roku. Zawierała wprawdzie elementy gry akcji, ale osadzone w strukturze rozgrywki RPG. Tuż po niej ukazało się Wizardry, które w opozycji do wspomnianej Ultimy nie tylko pozwalało na widok z perspektywy pierwszej osoby, ale również oferowało graczowi kontrolę nad sześcioma w pełni grywalnymi postaciami.

Powyższe nie umknęło uwadze młodego Hironobu. Miał on wówczas problemy w prestiżowym Keio University, do którego uczęszczał. Często wynikały z podejścia do nauki. Jego zdaniem nie przydawała się do czegokolwiek. Za to niejednokrotnie był w niewielkim dziale oprogramowania komputerowego firmy Den-Yu-Sha, jakim firma Square była, zanim przekształciła się w zarabiający miliony dolarów korporacyjny moloch. Tam pielęgnował swoje pasje, płacąc za czas spędzony w wirtualnym świecie, gdyż ciężko było wówczas odłożyć na relatywnie



❖ Siermiężna grafika i toporne sterowanie, ale i fenomenalna historia z rozwojem postaci w tle. Pierwsza odsłona serii do dziś zachwyca fanów.



stosowny kredyt zaufania. Adaptacja drużynowego systemu walki i zielone światło ze strony osób zarządzających bezpośrednio wpłynęło na dwie rzeczy. Po pierwsze do zespołu tworzącego grę dołączyli Koichi Ishii oraz Akitoshi Kawazu (po latach to właśnie oni stworzyli serię Secret of / Legend of Mana). Dzięki temu powoli zaczął krystalizować się konkretny skład produkcyjny. Dołączyli również Hiroyuki Ito, odpowiedzialny za design systemu walki w grze, oraz nikomu wówczas nieznanemu kompozytor Nobuo Uematsu. Nie można również w tym miejscu pominąć Kenji Terady - freelancera, który stworzył scenariusz do gry, bazując na historii Sakaguchiego. Po drugie wpłynęło na sposób myślenia Hironobu, który stwierdził wówczas, że tytuł ten będzie absolutnie ostatnim w jego karierze. W ramach realnego zagrożenia sprzedażową porażką poważnie rozważał powrót na uczelniane łono, mocno wątpiąc w to, czy jego życiowym celem faktycznie są gry wideo.



❖ Współtwórca serii Final Fantasy jest jednym z najbardziej rozpoznawalnych japońskich twórców gier wideo. Do 2003 roku żywa legenda Square, od 2004 - CEO studia Mistwalker.

drogi komputer stacjonarny. Tam również Sakaguchi poznał Hiromichiego Tanakę. Pod jego wpływem rzucił uczelnię, aby móc realizować się jako twórca gier wideo. Z początku nie wyszło mu to na dobre, gdyż pierwsze stworzone przez ten duet projekty na NES - King's Knight, Rad Racer oraz The 3-D Battles of WorldRunner - nie wrożyły niczego dobrego... Los był jednak dla niego łaskawy. Po wstępnym naszkicowaniu planu rozgrywki (pomimo faktu, że niewielu chciało z nim pracować, gdyż ciągnęła się za nim opinia lesera i wymagającego szefa jednocześnie) Square zaadaptowało system gry bazujący na wcześniej

wspomnianej strukturze, odnoszącej się bezpośrednio do tytułów Garriotta. Nikt nie spodziewał się takiej decyzji zarządu, ponieważ dotychczas wydane gry pikowały w dół list sprzedaży z zatrważającą prędkością. Hironobu nie mógł jednak wiedzieć, że korporacja stoi na skraju bankructwa. Swoje istnienie uzależniła od sukcesu produkcji, która we wstępnym etapie procesu tworzenia nosiła tytuł Fighting Fantasy. Co więcej, ze względu na bardzo niewielkie zyski z tychże produkcji oraz wątpliwe - jak mogło się wydawać - umiejętności twórcy, tylko ze względu na rosnący sukces produkcji konkurencji (Dragon Quest) dostał w maju 1986 roku



❖ Richard Allen Garriott, znany również z serii gier Ultima jako Lord British i z gry Tabula Rasa jako General British.

„Po przestawieniu się na Famicom (NES) nadszedł czas, gdy nie byłem zadowolony z niczego, co robiłem. Rozważałem odejście z branży i tworzyłem Final Fantasy jako swój ostatni projekt. Stąd się wzięło słowo <<final>> w tytule, lecz dla mnie całość jego brzmienia odzwierciedla stan emocjonalny, w jakim się znalazłem - jakby czas się zatrzymał. Mówią, że dobrze jest podążać naprzód, ale wkładamy w to tyle umiejętności i energii, że w pewnym momencie nie możemy już podążać dalej. O tym właśnie jest <<ostatnia fantazja>>”
- Hironobu Sakaguchi



SAKAGUCHI SWOJĄ OBECNOŚĆ ZAZNACZYŁ RÓWNIEŻ W GRACH CHRONO TRIGGER, SECRET OF MANA, PARASITE EVE, VAGRANT STORY ORAZ XENOGARS.

We wspomnianym zespole brakowało jednak jednej postaci: programisty, który przełoży pomysły Sakaguchiego i spółki na język cyfrowy. Zresztą dla niego samego świat zatrzymał się na chwilę, gdy dowiedział się, że zostanie nim Nasir Gebelli, do którego przyłgnęła łątka „nerda lat osiemdziesiątych”, a którego na stopie prywatnej Hironobu był wielkim fanem. Z uśmiechem na ustach tłumaczył nowo pozyskanemu członkowi zespołu, w jaki sposób konwertować pomysły na grę RPG rodzące się w ich głowach na system, umykający dotychczas podobnym ideom. Tym bardziej, że próbowano w tychże pracach przemycić możliwie najwięcej różnic względem gry Dragon Quest. Jej producentem wykonawczym był Enix - największy konkurent Square na rynku japońskim. Podczas gdy Dragon Quest mocno osadzony był w realiach tamtejszej estetyki, projektowana gra miała za wzór obrać produkcje amerykańskie, którym daleko było do linearnego świata czy prostej jak konstrukcja cepa struktury zadań.

W praktyce to właśnie w tym miejscu zaczyna się historia produkcji z czasem przechrzczonej na Final Fantasy. Tej samej, do której Uematsu stworzył tak głęboko zapadające w pamięć nagrania. W chwili jej wydania, a był



➤ Zremasterowana na PlayStation Portable pierwsza część gry. Zremasterowana najlepiej i najmniej frustrująca obecnie gracza zarazem.



➤ W wersji na NES w Ameryce i w Japonii sprzedano się ponad milion egzemplarzy Final Fantasy. Ale - i tu zaskoczenie - na MSX zeszło aż ponad pół miliona!



➤ Walki prowadzone były w turach i, pomijając graficzne uproszczenie, odbywało się to na takich samych zasadach, jak obecnie w wielu JRPG.



to 18 grudnia 1987 roku, nie tylko kierownictwo firmy wstrzymało oddech. Zrobił to również opisywany zespół produkcyjny. Choć wierzył w powodzenie produktu, nigdy nie pozwoliłby sobie na hurraoptymistyczne prognozy sprzedaży na pułapie dotychczas przez nikogo nie osiągniętym. Możliwe, że właśnie takie podejście przełożyło się na całkowite wyzbycie się problemów korporacji i absolutnie niepodważalny sukces komercyjny. Tytuł sprzedał się bowiem w nakładzie 400 tysięcy egzemplarzy w samej tylko Japonii, nie wliczając w to remake'ów powstałych po czasie.

Do najważniejszych z nich można zaliczyć konwersję gry pierwotnie wydanej na Famicom na system MSX2 przez Micro Cabin w czerwcu 1989 roku. Zachwycała ona lepszymi efektami graficznymi, ale i lepszej jakości muzyką czy dźwiękami otoczenia. Grę wydano również w różnorodnych kompilacjach wraz z drugą odsłoną serii Final Fantasy, chociażby w roku 1994, 2002 i 2004. Specjalną edycję tejże przygotowano również na 20-lecie powstania gry w 2007 roku (PlayStation Portable), która w opinii wielu jest najbardziej przyjazna graczom: mniej frustruje, lepiej wygląda i brzmi niż oryginał.

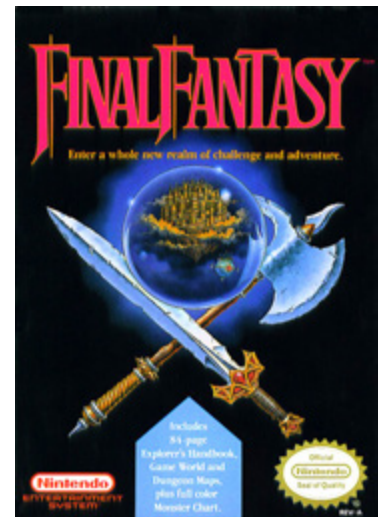
„Świat jest spowity ciemnością. Wiatr ustaje, morze jest pełne fal, ziemia zaczyna gnić. Ludzie czekają, co się wydarzy, a ich jedyną nadzieją jest przepowiednia. Mówi ona, że gdy mrok nadejdzie, pojawi się Czterech Wojowników.” – cytat z ekranu startowego produkcji

Warto przy okazji różnorodnych jej wydań w późniejszym okresie wskazać na fakt, iż nazwa Square mylona jest często z filią jej samej (również w opracowaniach, między innymi na bazie których powstał niniejszy tekst). Square Soft, Inc. zostało założone bowiem jako północnoamerykańska ekspozytura Square w marcu 1989 roku. Była ona odpowiedzialna za produkcję lokalizacji oraz dystrybucję tytułów firmy Square. SquareSoft natomiast to nazwa marki używana przez firmę Square jedynie w latach 1992-2003, często zresztą nieprawidłowo w odniesieniu do całej organizacji, choć właściwa nazwa, czyli Square Co., Ltd., utrzymała się aż do momentu fuzji z Enix. Ale wracając do gry właściwej... Po premierze Final Fantasy I rozległ się zbiorowy okrzyk zachwytu. Już wówczas widać było, że założenia dotyczące struktury świata, przedstawianej historii oraz deweloperskich aspektów produkcji były strzałem w dziesiątkę.



BEZ TAKICH GIER, JAK SERIA FINAL FANTASY, ŚWIATŁA DZIENNEGO NIGDY NIE UJRZAŁYBY HITY KształtuJące I Rozwijające Gatunek.

Gra wyróżniała się nie tylko na tle konkurencji, ale również zachwycała wówczas swoją złożonością, wpływając tym samym na holistyczne postrzeganie cyfrowych odpowiedników systemów RPG. Final Fantasy odniosło większy sukces, niż zakładali Sakaguchi i Square (choć nie brakowało głosów krytyki podejmujących przede wszystkim zbyt dużą częstotliwość walk), co doprowadziło do podpisania umowy dystrybucyjnej z amerykańską filią Nintendo, która wydała Final Fantasy w Stanach Zjednoczonych w 1990 roku. W marcu 2003 roku podano do publicznej wiadomości, że wszystkie wersje oryginalnej odsłony gry sprzedano na całym świecie w 2 milionach egzemplarzy, aczkolwiek jej ekspansja ma miejsce do dziś i z pewnością będzie konwertowana również na systemy, które dopiero pojawią się w nadchodzących latach. Cokolwiek by jednak nie mówić o pierwszej odsłonie serii, nie wolno zapominać, że na zawsze zmieniła postrzeganie cyfrowych gier RPG. Stała się tytułem, o którym nie powinniśmy zapomnieć. ■



■ Okładka pierwszej części serii, w jaką przyodziana została oryginalna wersja gry na NES.



ARENA FPS

TEN TEKST BĘDZIE LEKCJĄ HISTORII I CHOĆ TYTUŁ NIE JEST MYLĄCY, TO WYMAGA DOPRECYZOWANIA. NIE JEST BOWIEM ZASKOCZENIEM, ŻE ROZWÓJ KAŻDEJ NIEMAL GAŁĘZI NASZEGO ULUBIONEGO HOBBY NIESIE ZA SOBĄ POSTĘP AUDIOWIZUALNY, ALE JA CHCIAŁBYM PRZEDSTAWIĆ PRZEDĘ WSZYSTKIM ZMIANY, JAKIE ZASZYŁY W ROZGRYWCĘ NA PRZESTRZENI WIELU LAT NABIJANIA FRAGÓW.

■ Patrol

Na początku wypadalo-by przypomniec, czym w ogóle sa arena FPS, a definicja nie jest tu sprawa prostą. Ten relatywnie niedawno ukuty termin można by w skrócie przypisać do zbioru strzelanek sieciowych z perspektywy pierwszej osoby (First Person Shooter), które swoimi założeniami przypominają bodaj najstynniejszych przedstawicieli gatunku, czyli Quake'a i Unreala. Słowo „arena” wywodzi się z tego, że mecze często toczone są na zamkniętych poziomach o mniej lub bardziej abstrakcyjnej geometrii, uatrakcyjniającej starcia.

W ramach uzupełnienia można napomknąć, że niejako w opozycji do wspomnianej grupy stoją strzelanki taktyczne, które są bezpośrednio kojarzone z takimi seriami jak Counter-Strike czy Call of Duty.

Nie jest to najgrabniejsze wybrnięcie z sytuacji i z pewnością

można znaleźć mnóstwo gier, które umykają jednoznacznej kategoryzacji (na przykład Urban Terror: więcej w nim strzelanki arenowej czy taktycznej?), ale jednej smutnej prawdzie nie da się zaprzeczyć: arena FPS odeszły w cień. Próżno szukać wśród nich tytułu, który szczyliłby się w dzisiejszych czasach popularnością „countera” lub Playerunknown’s Battlegrounds, który przebojem zdobył serwery. Te produkcje są dla ogółu atrakcyjniejsze i nie ma w tym nic złego, ale nie zaszkodzi czasem zerknąć w przeszłość, nierzadko z nostalgią, i przypomnieć sobie, od czego to wszystko się zaczęło i jaką szło drogą. A zatem cofnijmy się teraz o ćwierć wieku.

POCZĄTKI

Podobnie jak w przypadku wielu innych aspektów, podwaliny pod omawiany gatunek podłożył Doom. Oprócz fantastycznego trybu dla pojedynczego gracza można było też w nim znaleźć moduł multiplayer. Pierwotnie prezentowane przez owe dzieło możliwości z dzisiejszej perspektywy wyglądają mizernie: maksymalna liczba graczy, która mogła brać udział w sieciowej rozgrywce, ograniczała się do dwóch w przypadku gry przez modem lub czterech w sieci lokalnej. O serwerach internetowych nie było wtedy mowy. Tym niemniej zasady gry, które zostały wtedy ustalone, aż do dziś stanowią „serce” potyczek arenowych. W trybie deathmatch uczestnicy pojawiają się w losowych miejscach na mapie wyposażeni jedynie w pistolety, a ich zadaniem jest zbierać broń

➤ Ranger to główny bohater pierwszego Quake'a, a także jedna z postaci powracających w Quake Champions.

W A



■ Szaleństwo deathmatchu zaczęło się od Doom. Znana i lubiana mapa Dead Simple pochodzi z drugiej części gry.



i przedmioty rozrzucone po planszy w stałych miejscach, po czym eliminować przy ich użyciu pozostałych graczy. Kto zostanie zabity, pojawia się od razu z powrotem na planszy i zabawa toczy się dalej. Wygrywa gracz, który uśmierci największą liczbę przeciwników (zdobytą w ten sposób tak zwane fragi).

W czasach swojego debiutu pomysł okazał się genialny w swej prostocie, a sieć niejednej instytucji została zatkana przez zwolenników wspólnego strzelania w Doomie, co często kończyło się wprowadzeniem zakazu użytkowania tego tytułu. Jedną z firm, która została zmuszona do zastosowania takich restrykcji, był chociażby Intel.

Niestety Doom ma też mankamenty w rozgrywce, o które trudno mieć do twórców pretensje, zważywszy że przecierali szlaki. Rzecz jasna nikt nie przejmował się takimi szczegółami w pierwszej połowie lat dziewięćdziesiątych. Wtedy sam fakt istnienia gry, która dawała możliwość starcia z drugim człowiekiem, był wystarczająco szokujący (w pozytywnym znaczeniu), aby przymknąć na nie oko.

Tym niemniej podczas oglądania transmisji ze zorganizowanego na 20-lecie serii turnieju w Doom II na QuakeConie w 2013 roku skorzystałem z okazji i zapytałem o wrażenia osoby, mającej okazję widzieć grę po raz pierwszy. W głowie utkwiła mi odpowiedź jednego z widzów, który podsumował temat następująco: „Przez kilkanaście minut oglądałem animację przeładowania dwururki”. W rzeczy samej dominacja tej broni jest niezaprzeczalna, więc stanowi ona ulubiony wybór bardziej doświadczonych graczy. To z kolei oznacza, że szybko może się pojawić uczucie monotonii, ale Doom i tak zaskakująco dobrze znosi próbę czasu i może bawić do dziś. Dowodem na to niech będzie fakt, że jedną z atrakcji na afterparty Pixel Night #2, które odbyło się w październiku ubiegłego roku w Warszawie, był turniej właśnie w Doom II.

Kolejnym wartym odnotowania przedstawicielem gatunku jest Duke Nukem 3D. Podobnie jak w przypadku gry id Software, także i twór 3D Realms zapadł w pamięć głównie przez epizody rozgrywane w pojedynkę, ale przyniesione przez grę innowacje odbiły się pozytywnie również na walkach w sieci. Historie o nich często idą w parze ze stwierdzeniem, iż działo się to na lekcjach informatyki w szkołach, bo gdzieś indziej mógł wtedy być łatwy dostęp do sieci lokalnej. Najciekawszą zmianą była różnorodność arsenału: gracze mieli do dyspozycji nie tylko

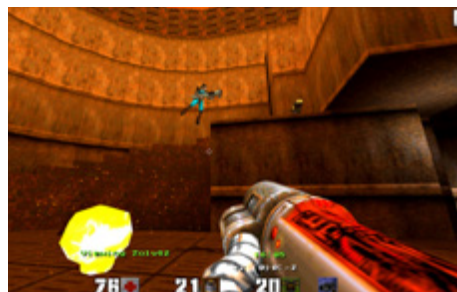


▣ Kombinacja rakiety plecakowej i RPG pozwalała w Duke Nukem 3D siać śmierć z powietrza.

standardowe pistolety, strzelby czy rakiety, ale też montowane na ścianach miny, zdalnie detonowane granaty czy „zmniejszarkę”, a ubaw ze zdeptania zmniejszonego kolegi był znacznie większy niż z rozprawienia się w ten sam sposób z komputerowym przeciwnikiem. Oprócz tego w Duke’u mogliśmy używać dodatkowych przedmiotów, które modyfikowały przebieg rozgrywki. Nie był to pierwszy tytuł, który na to pozwalał (wcześniej pojawiło się to chociażby w Hereticu), ale to właśnie hologram wprowadzający przeciwnika w błąd czy plecak rakiety pozwalający robić istne naloty na kolegów są źródłem jakże miłych wspomnień niejednego sieciowego weterana.



▣ Jaskrawe skórki „fullbright” na przeciwnikach – niegdyś oszustwo, później zaś standard turniejowy.



▣ Rocket jumpy pozwoliły na sięgnięcie naprawdę wysoko położonych miejsc.

Bołączką Duke Nukem 3D było nieprzerwane korzystanie (podobnie jak Doom) z połączenia p2p, a nie serwer-klient. Jeśli jeden gracz miał problem z połączeniem sieciowym, odbijało się to na każdej osobie biorącej udział w tym samym meczu. Nie dało się też dołączyć do już rozpoczętej partii. Te ograniczenia potrafiły skutecznie obniżyć wszechobecny entuzjazm, ale na ratunek przyszło ponownie id Software, wydając Quake’a.

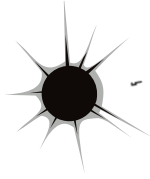
Oprócz wspomnianych serwerów Quake przyniósł też szereg innych usprawnień, ale w większości dotyczyły one kwestii technicznych, a nie zmian w projekcie gry. Nawet domyślnie dostępne tryby ograniczały się do tych samych, co w Doomie. Nie przeszkodziło to oczywiście w osiągnięciu przez grę masowego sukcesu. Najwyraźniej czasem wystarczy zrobić to, co już było,

WPROWADZENIE STANDARDU SERWER-KLIENT PRZYNIOSŁO NOWE MOŻLIWOŚCI, JEDNOCZEŚNIE ZNOSZĄC DAWNE OGRANICZENIA.

▣ Któż nie pamięta charakterystycznych „trampolierek” na Q3DM17? Zabawa przednia, ale uwaga na railguny wrogów!



▣ Unreal Tournament - jedyny godny konkurent trzeciego Quake’a. Spory o to, która gra była lepsza, trwają do dziś.



tylko lepiej. Nowością w stosunku do swoich poprzedników były tu dedykowane poziomy do trybu multiplayer. Oczywiście mogliśmy je znaleźć i w poprzednich produkcjach, ale była to raczej inicjatywa fanowska. Jeżeli ktoś nie instalował dodatków, musiał się ograniczyć do korzystania z map dla pojedynczego gracza i liczyć, że któraś z nich będzie się nadawała też do sieciowych potyczek (a niektóre nadawały się bardzo dobrze). Natomiast w Quake'u otrzymaliśmy sześć aren prosto od autorów, które do dziś goszczą na serwerach. Gra id Software przyniosła też popularyzację niestandardowych sposobów poruszania, takich jak chociażby rocket jump, czyli strzał z rakiety pod nogi połączony ze skokiem, co powoduje wyrzucenie wysoko w powietrze i pozwala sięgnąć dużo wyżej położonych rejonów.

Mimo zalet nie wszystko było w Quake'u idealne. Niuansem, na który mało kto zwracał uwagę, pozostawał system respawnów, czyli ponownego pojawiania się na planszy po śmierci - ukatrupieni przeciwnicy pojawiali się na kolejnych punktach w ściśle ustalonej sekwencji. O ile w walce wieloosobowej nie miało to większego znaczenia, o tyle w pojedynkach mogło przesądzić o meczu. W internecie cały czas można znaleźć zapis potyczki gracza o pseudonimie Sujoy (jeden z pierwszych graczy profesjonalnych, późniejszy założyciel popularnego wśród fanów arena FPS-ów serwisu ESReality), gdzie udało mu się na mapie DM2 zabić przeciwnika, po czym stałe biegać między kolejnymi punktami respawnu, wiedząc że akurat tam będzie czekał nowonarodzony i nieuzbrojony rywal. Takie sytuacje spowodowały, że system ten został później zmieniony na losowy.

Drugim problemem Quake'a było relatywnie słabe radzenie sobie z opóźnieniami przesyłania informacji w internecie. Mimo możliwości takiej gry dalej był to tytuł, pokazujący swoje zalety głównie w sieciach lokalnych. Z tego też powodu id Software wydało specjalną wersję z myślą o sieci globalnej. Wersją tą był oczywiście QuakeWorld,

FANI TWORZYLI LICZNE MAPY I MODYFIKACJE, KTÓRE Z CZASEM NIEJEDNOKROTNI BYŁY IMPLEMENTOWANE OFICJALNIE.



❏ Toxikk był próbą podbicia gatunku przez twórców indie. Niestety średnio udała z punktu widzenia popularności.



❏ Epic dodało do swojej kultowej serii nawet pojazdy. Innowacja ta została ciepło przyjęta przez graczy.

w którym pojawiły się pierwsze systemy antylagowe, a także wyszukiwarka serwerów o nazwie QuakeSpy (która później przekształciła się w nieistniejący już GameSpy). Usprawnienia QuakeWorlda przyniosły też efekty uboczne, które okazały się na tyle atrakcyjne, że zdefiniowały tę grę niemal na nowo. Mowa tu przede wszystkim o bunny hopach, czyli charakterystycznym systemie szybkiego przemieszczania się skokami.



❏ Czy Quake Champions przywróci strzelankom arenowym dawny blask? Tego wszyscy są ciekawi...

Skoki te były możliwe też i w zwykłym Quake'u, ale mocno ograniczone różnymi sprawami technicznymi. Dopiero podczas gry w QuakeWorld gracze dostali skrzydeł i skaczą tak po dziś dzień.

Szczyt popularności... i rychły upadek

Szaleństwo internetowego zabijania rozwijało się dalej w najlepsze. QuakeWorld przyniósł graczom mnóstwo możliwości, ale też i związanych z tym kontrowersji. Powstawały nowe poziomy, „skórki” na modele gracza oraz modyfikacje, gdzie co bardziej utalentowani fani mogli dać się poznać światu. Jednym z takich fanów był David „Zoid” Kirsch, który stworzył modyfikację „Threewave CTF”, dodając tym samym do Quake'a tryb capture the flag, którego obecność jest w dzisiejszych czasach w zasadzie standardem. Kirsch został później zatrudniony przez id Software, aby zaprojektować ten tryb dla ich kolejnych gier (obecnie zaś pracuje dla Valve).

Co do kontrowersji, to jednym z bardziej znanych punktów sporu jest modyfikacja ustawień gry poprzez komendy konsoli lub edycję plików konfiguracyjnych. W swoim założeniu tego typu zmiany miały pomóc przede wszystkim posiadaczom słabszych komputerów, aby zwiększyć wydajność tytułu. Szybko jednak okazało się, że nawet posiadacze lepszych maszyn mogą skorzystać z całkowitego usunięcia cieni, tekstur na ścianach czy efektu „zakrwawienia” ekranu po otrzymaniu trafienia, aby zwiększyć ogólną widoczność. Z jednej strony gra dawała oficjalnie takie możliwości, ale z drugiej czy na pewno tak miała wyglądać w założeniach twórców, którzy spędzili nad cieniowaniem poziomów długie godziny?

Podobnie było ze wspomnianymi skórkami. W jednym ze starych numerów Resetu można znaleźć artykuł RooSa, w którym potępia on jednego z uczestników ligi PGL za używanie na modelach przeciwników tak zwanych

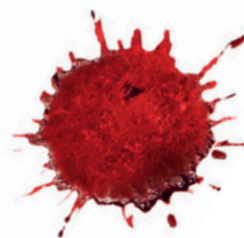
W PEWNYM MOMENCIE MULTIPLAYER STAŁ SIĘ OSIĄ PRODUKTU, A NIE DODATKIEM. NIE CHCIAŁ GRAĆ SAM, MÓGŁ LICZYĆ JEDYNY



Najnowszy Unreal Tournament został na chwilę obecną porzucony przez twórców... a szkoda.



Trafić z BFG



skórek „fullbright”. Są to jaskrawe kostiumy niepodatne na efekty cienia, czyli nawet jeśli nasz przeciwnik schowa się gdzieś w dyskretnej wnęce, to i tak go dostrzeżemy, bo będzie nam stamtąd „świecić”. W czasach gdy RooS to opisywał, takie rozwiązanie było uważane za ordynarne oszustwo. Ironią jest więc, że z czasem zostało zaakceptowane i nawet oficjalnie umieszczone w części tytułów przez samych twórców.

Widząc sukces trybu multiplayer w Quake'u, id Software poszło za ciosem i kontynuowało temat przy okazji Quake'a II. Sedno rozgrywki pozostało to samo, ale dało się tu zaobserwować obranie nieco innej ścieżki. Zmieniono balans broni (bardzo ucierpiała na tym tak lubiana przez fanów pierwszej części rakietnica) i zmniejszono dynamikę. W trybie pojedynku duży wpływ na przebieg rozgrywki miała tak z pozoru mała modyfikacja, jak

biegi... nie było w... wymusiło skrauc... zdradzić swojej pozycy... jest to, że te zmiany spowod... pierwsze podziały wśród fanów... do tego momentu w historii wszyscy lubili mniej więcej to samo, ale przy okazji zmian w Quake'u II część graczy stwierdziła, że to nie dla nich i pozostała przy QuakeWorldzie.

W międzyczasie na rynku w końcu pojawił się godny rywal dla id Software. Pierwszy Unreal od studia Epic MegaGames miał wprawdzie tryb sieciowy, ale to dopiero jego kontynuacja, Unreal Tournament, zapisała się trwale w pamięci graczy. Zarówno UT, jak i jego bezpośredni rywal, czyli wydany dosłownie kilka dni później Quake III Arena, stanowią punkt szczytowy gatunku, po którym obserwowaliśmy już tylko spadek jego rozpoznawalności, na co duży

wpływ miał wzrost popularności Counter-Strike'a na początku XXI wieku.

Trzeci Quake, wzorem poprzednich gier id Software, stanowił w zasadzie konsolidację i oficjalne wdrożenie już znanych pomysłów. Na pewno zaskakający był tu, podobnie jak w Unreal Tournament, brak tradycyjnej kampanii dla pojedynczego gracza. Jedynym substytutem były walki z botami, które po raz pierwszy zostały oficjalnie zaimplementowane. Był to jednak na tyle solidny produkt, że jego poprawiona wersja, czyli Quake Live - oficjalnie wydana w 2010 roku, początkowo jako gra na przeglądarki internetowe - do dziś jest jednym z najpopularniejszych tytułów arenowych.

Unreal Tournament oferował powiew świeżości względem Quake'a. Twórcom udało się zmodyfikować nieco skostniały już arsenał rywala i zaferować bardzo ciekawą bronią o dwóch trybach strzelania. Drugą przewagą UT były jego tryby rozgrywki. W bazowym Quake'u próżno było szukać takich rarytasów jak Last Man Standing, Domination czy uwielbiany przez graczy Assault, gdzie jedna drużyna musi wykonać określone zadanie, a potem następuje zamiana stron i próba zrobienia tego samego szybciej przez przeciwników. Jakby tego było mało, Unreal Tournament miał też opcję dodawania mutatorów, czyli modyfikowania podstawowych trybów o niestandardowe ustawienia, co dawało dużą liczbę możliwych kombinacji, a tym samym przedłużało zabawę.

Epic kuł żelazo, póki gorące, i wydał jeszcze kilka gier z serii Unreal Tournament, dodając nowe tryby, pojazdy, sposoby poruszania w rodzaju podwójnych skoków i odbijania się od ścian, a nawet kampanię z przerywnikami filmowymi w Unreal Tournament 3. Niestety, to już były inne czasy i mimo licznych i znaczących innowacji gracze w większości porzucili strzelanki arenowe na rzecz ich taktycznych rywali. Smutnym tego podsumowaniem jest fakt, że Epic, widząc sukces Fortnite, odłożył na bliżej nieokreślony czas prace nad najnowszym Unreal Tournament. Id Software zaś próbuje stworzyć hybrydę Quake'a i strzelanki z podziałem na klasy postaci, łącząc te

Power

Jednym z wyzwań dla twórców nowoczesnych arena FPS jest prawidłowe zbalansowanie dostępnych broni. W przeszłości zdarzało się, że gracze sami między sobą musieli niektórych z nich zakazać, aby przeciwdziałać monotonii. To nie była miła sprawa.



Słynna pułapka z rozsuwaną podłogą na DM2 w Quake'u - w tej ławie niejedną się utopił.



ARENA FPSY ODESZŁY W CIEŃ NA RZECZ INNYCH STRZELANEK SIĘCIOWYCH, ALE ICH WPŁYW NA GATUNEK JEST NIEZAPRZECZALNY.



☒ Quad Damage, jedno z najbardziej pożądanych wzmocnień.

☒ Pędzący pociąg i misja do wykonania, czyli tryb Assault w Unreal Tournament.

wizje w Quake Champions (znajdującym się obecnie w fazie Early Access). Okazjonalnie sił próbują też twórcy indie, tak jak przy okazji wydanego we wrześniu 2016 roku Toxikk (opisywany w Pixelu #7, jeszcze za czasów fazy EA), ale niestety popularność tych tytułów pozostaje znikoma.

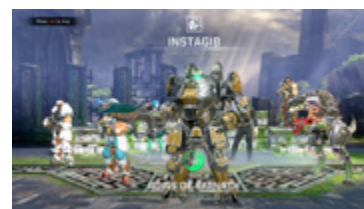
☒ W Unreal Tournament 2004 mogliśmy nawet toczyć prawdziwe gwiazdne wojny.



SŁOWO NA KONIEC

Tak w uproszczeniu wygląda historia sieciowych potyczek arenowych. Mam świadomość skrótowej formy, jaką stosowałem w jej opisywaniu, ale starałem się skupić na tytułach, które cieszyły się największą popularnością. Wspomniałem o lataniu przy okazji Duke Nukem 3D i o rocket jumpach w Quake'u, a przecież obydwa te rozwiązania (w ograniczonej skali) pojawiły się wcześniej w praktycznie zapomnianym już dziś Rise of the Triad. Gdyby jednak próbować opisać

wszystko lub ustalić genezę każdego pomysłu, bardzo szybko skończyłoby się to zaplątaniem w mackach historii. Wszak dużo oficjalnych rozwiązań funkcjonowało najpierw jako pomysły wprowadzone przez fanów w modyfikacjach. Gdybyście jednak dalej mieli mi to za złe, proszę o łagodny wymiar kary w postaci dziesięciu fragów toporem na dowolnie wybranym przez was serwerze. 📌



☒ Zdjęcie pamiątkowe przed wspólną masakrą.



PRESENTS



✚ W środku widoczna jest sylwetka Half Dome w oświetleniu jak z logo Sierry. Z lewej inna znana skała parku - El Capitan.



✚ Lokalny odpowiednik Morskiego Oka. Górski staw Mirror Lake u podnóża Half Dome.

K R A

S I E

O N - L





✦ Yosemite jak żywe zostało wyczarowane w przełomowej piątej części King's Questu - gdzie po raz pierwszy użyto grafiki VGA.

I N A

R R Y

I N E

O FIRMIE MAŁŻEŃSTWA WILLIAMSÓW PISALIŚMY W PIXELU #32 I #35, A TAKŻE W WIELU INNYCH ARTYKUŁACH. NIGDY JEDNAK WCZEŚNIEJ NIE DOTARLIŚMY OSOBIŚCIE DO JEJ KOLEBKI. W KOŃCU JEDNAK ZWIEDZILIŚMY KALIFORNIJSKIE OAKHURST I POZNALIŚMY JEGO LEGENDY.

■ Micz



✦ Bramy wjazdowe na teren parku Yosemite. Od tego momentu zimą należy mieć łańcuchy założone na koła.

Williamsowie w maju 1980 roku wypuścili Mystery House. W epoce, gdy nie było Steama, a wręcz praktycznie nie istniały sklepy z grami, trzeba było prowadzić guerilla marketing. On-Line Systems zamieściło więc ogłoszenie w świeżo odpalonym miesięczniku Microsystems, reklamując swój produkt.

Proszę sobie wyobrazić siłę oddziaływania prasy w tamtym okresie - wspomniane czasopismo miało nakład 55 tysięcy egzemplarzy, a Williamsowie zebrali zamówienia na 10 tysięcy sztuk, które trzeba było wysłać odbiorcom drogą pocztową. Rozpoczęło się wielkie pakowanie: wrzucona do woreczka strunowego dyskietka oraz wydrukowana własnym sumptem instrukcja kosztowały... 25 dolarów. Tuż przed stanem wojennym w Polsce była to jedna miesięczna pensja. Niezbyt tanio, ale gry wideo już od swego zarania były drogie. Jednak dzięki temu do

Williamsów wpłynęło od razu ćwierć miliona dolarów, a sprzedaż w kolejnych miesiącach nie ustawała.

Już w sierpniu 1980 roku grove małżeństwo podjęło brzemienną w skutkach decyzję o opuszczeniu Simi Valley pod Los Angeles i przeniesieniu się bardziej na północ, w okolicy parku Yosemite. Pod miejscowością Oakhurst w wiosce Coarsegold kupili wielki dom. Rozpoczął się nowy wspaniały rozdział w historii gier wideo.

YOSEMI TE

Park narodowy Yosemite został założony w 1890 roku na obrzeżu gór Sierra Nevada. Jego serce zajmują

malownicza dolina pełna stromych wzniesień i wypełniona szumem potoków. Podróż do Yosemite, położonego na wschód od Doliny Krzemowej, trwa kilka godzin. Do prze-mierzenia jest ponad 250 kilometrów często zatłoczonymi po południu drogami. W końcu dotarliśmy do Mariposa, jednej z baz wypadowych do parku, dawnej wioski poszu-kiwaczy złota.

Nazajutrz wjechaliśmy do Yosemite od północy, drogą numer 120, wijącą się serpentynami przez zielone wzgó-rza. Śniegu nie było widać do czasu minięcia wioski Buck Meadows, a potem robiło się coraz bardziej lodowato. W końcu po dotarciu do punktu widokowego przy drodze objawiła się panorama gór z charakterystycznym, w poło-wie oświetlonym przez słońce szczytem pośrodku. To Half Dome, pół kopuła, wizytówka Yosemite i magnes przycią-gający co roku na te tereny miliony osób.

Pogoda w parku zmieniała się błyskawicznie i ze słonecznej sielanki wpadliśmy w śnieżną burzę. Sypało mocno, a na drogę spadała dodatkowo lawina. Korek samo-chodów uciekających z Yosemite ciągnął się na kilkaset metrów. Niektóre wozy, pozbawione łańcuchów na kołach, wpadały do rowów, inne mimo napędów 4x4 stawały na środku drogi, nie mogąc ruszyć po skutej lodem na-wierzchni. Zrobiło się mroźno i złowrogo. Drogą na Fresno uciekaliśmy w przeświadczeniu, że możemy przed nocą nie wyjść z objęć górskiego suwerena.

Nagle po minięciu ściany lasu śnieg zaczął znikać szybciej niż złoto z Fort Knox. Po chwili śnieżycą zamieniła się w mżawkę. Staliśmy na zwirowym, czarnym poboczu, zdejmując w ciemności łańcuchy z kół. Gdzieś po drugiej stronie drogi w skąpym świetle latarni stał jakiś stary samochód. Ale to oznaczało, że jesteśmy już z powrotem w cywilizacji! Tuż przed nami znajdowało się Oakhurst. Wjeżdżaliśmy do niego po dziewiątej wieczorem.

OAKHURST

Williamsowie przez pierwsze miesiące po przeprowadz-ce radzili sobie z utrzymanymi w domu przesyłkami,

NIE MA DRUGIEJ TAKIEJ FIRMY W DZIEJACH ELEKTRONICZNEJ ROZRYWKI, KTÓRA OPERUJĄC Z GÓRSKIEGO MIASTECZKA, KUPOWAŁABY PODMIOTY Z METROPOLII NA CAŁYM ŚWIECIE.

ekspedując Mystery House, a także tekstówkę ze śladową ilością grafiki, zatytułowaną proroczo Wizard and the Princess. To w niej po raz pierw-szy pojawia się wioska Daventry. Aż w końcu w grudniu 1980 roku zapada decyzja o przeniesieniu pra-cy z domu do biura z prawdziwego zdarzenia. Na celownik trafia działka na drodze z Coarsegold do Oakhurst. To na niej powstanie dwupiętrowy budynek o rudej fasadzie. Tutejsi nazwą go Redwood Building. Lokal wydaje się pensjonatem lub niedro-gim hotelem w stylu znajdującego się obok Americas Best Value Inn. Ale to nie jest hotel, lecz miejsce, w którego murach miał wkrótce powstać King's Quest.

Samo Oakhurst nie prezentuje się nadzwyczajnie. Skrzyżowanie dwóch dróg, przy którym znajduje się symbol okolicy, znany z pobliskich gór grizli w postaci posągu nazwane-go World Famous Talking Bear. Stał się ulubionym przedmiotem żartów ekipy Kena Williamsa. W pierwszej części Quest for Glory spotykało się nawet gadającego niedźwiedzia, z którym można było porozmawiać o Oakhurst. Pracujący w Dynamixie Piotr Łukaszuk wspomina, że spacer w okolicach misia i opowiadanie dowcipów w jego sąsiedztwie były jednymi z rytuałów po dotarciu do kolebki Sierry.

Właśnie, Sierry. Przecież sprowa-dzając się do Oakhurst, firma ciągle jeszcze nazywała się On-Line





✚ Słynny czerwony budynek, w którym Sierra On-Line działała przez całe lata osiemdziesiąte.

Systems i miała w logo niezbyt artystyczny zawijas w kształcie łomu. Najpierw zmieniono nazwę, dopasując się do nowych realiów. Systems zostało przemianowane na Sierrę, przestawiono też szyk wyrazów. Pierwotne logo nawiązywało do Mystery House, ale brakowało mu pompatyczności, wielkości, do której aspirowała zwłaszcza Roberta Williams. Odpowiedni symbol znaleziono w 1984 roku i znów nie szukano daleko. Half Dome, górujące nad Yosemite, stanowiło alegorię miejsca Sierry On-Line na mapie elektronicznej rozrywki.

Do tego piekielnego Redwood Building, znajdującego się tuż za rogatkami Oakhurst, nie da się podjechać od głównej drogi. Google Maps nie pokazywał nam jednoznacznie, czy da się dotrzeć od bocznej uliczki, czy może jakimś innym jeszcze podjazdem, więc zdecydowaliśmy się zaparkować samochód na poboczu na świątłach awaryjnych. Wyszedłem na zewnątrz w strugach deszczu, w ciemności schodząc po skarpie na betonowy parking, w którym w czasach świetności Sierry musiało parkować kilkadziesiąt samochodów. Teraz nie było ani jednego. Widziałem naprzeciw ponury, porzucony budynek, przed którym paliło się kilka latarni, dodając mu złowrogiej aury niczym domkowi z Amityville. Jakby tego nie było dość, w tej opuszczonej okolicy tuż nad głównym wejściem w jednym z pokoiów włączone było światło. To raczej nie duchy księcia Grahama i Roselli, ale jakiś realny żartowniś udający, że da się wskrzesić żywotność tego miejsca. Przechodziły dreszcze po plecach w kontakcie z tym złowrogim miejscem. Dopiero potem dowiedziałem się, że obecnie Redwood Building stanowi siedzibę kościoła metodystów. Aż dziw, że Sierra wytrzymała w tej karykaturze klimatów Doliny Krzemowej aż do 1990 roku.

HA NGAR

Właśnie w 1990 roku Ken Williams zdecydował się kupić Dynamix, czym rozpoczął trwającą pięć lat ekspansję, w wyniku której pochłaniane były kolejne firmy. Skoro ambicje podbicia całego świata realizowano całkiem



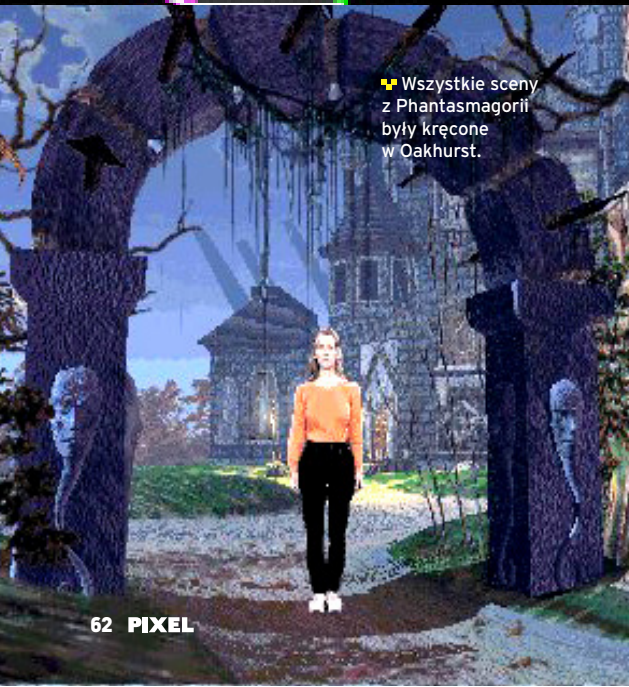
✚ Siedziba na końcu uliczki Sierra Way to jeden z najbrzydszych mateczników amerykańskich producentów gier w całej historii branży.

✚ Nie ma wątpliwości, że logo Sierry z biegiem lat wyładniało i stało się odpowiednio dostojne.



SPRZEDAŻ SIERRY KONCERNOWI CUC W LUTYM 1996 ROKU BYŁA NAJLEPSZYM INTERESEM, JAKI ZROBILI WILLIAMSOWIE. DZIĘKI TEJ TRANSAKCJI STALI SIĘ WIELOKROTNYMI MILIONERAMI.

Redaktor User
Jama z Robertą Williams w 1997 roku. Matka King's Questa okazała się cichą, skromną, kulturalną osobą.



Wszystkie sceny z Phantasmagorii były kręcone w Oakhurst.

serio, trzeba było mieć większą siedzibę, bo ponad 150 etatowych pracowników przestawało się mieścić w rudym budynku na skraju Oakhurst.

Marzeniem każdej firmy jest posiadanie uliczki o własnej nazwie. W Oakhurst pojawiła się krótka jak ogonek sznaucera nowa dróżka zwana Sierra Way. A na jej końcu - coś dużego, wzniesionego bardziej z metalu niż z cegły. Dojechaliśmy do mocno zbrojonej bramy, przy której zamocowano kilka dzwonek do komunikacji z tymi, którzy znajdują się po drugiej stronie krat. Napis na dachu wskazywał, że funkcjonuje tam obecnie firma Sierra Telephone. Jednak sama bryła budynku mocno rozczarowywała. To nie wyglądało jak cokolwiek z Boregas Avenue w Sunnyvale, brakowało mu wyrafinowania Doliny Krzemowej, jej lekkości. Siedziba Sierry, do której Williamsowie przeprowadzili się w 1990 roku, wyglądała z zewnątrz jak zapuszczony hangar lotniczy.

Piotr Łukaszuk tak relacjonuje swoje pierwsze spotkanie z tym budynkiem: „Zastaliśmy metalowy hangar z małymi okienkami na górnym piętrze. We wnętrzu duże pokoje, a w nich kilkanaście osób pod ścianami wpatrzonych w małe monitory. Artyści, programiści i projektanci wszyscy pracowali razem upchnięci w jednym pomieszczeniu. Byliśmy też zaskoczeni prymitywną prostotą i niedoskonałością stworzonego przez nich systemu SCI (Sierra Creative Interpreter)”.

Neal Hallford, współtwórca Betrayal at Krondor, powiedział mi w San Francisco, że odniósł wrażenie, że to bunkier. Nie miał on nic wspólnego z nowoczesnym klimatem biura Dynamixu w Eugene. Sierra On-Line stworzyła fabrykę. Może świadomie? W każdym razie aż dziw, że w tych murach powstały tak ładne i świadczące o wyobraźni gry jak King's Quest VI czy Gabriel Knight.

PYŁ NA W I ETRZE

Przyjazdom programistów do Oakhurst towarzyszyły różne atrakcje. Piotr Łukaszuk wspomina: „Wspaniałe były wycieczki do opuszczonych kopalń złota, Yosemite i Sequoia National Park. Wielokrotnie wyjazdy do Sierry stawały się jednak monotonne.



✦ Ten domek z Oakhurst nieco przypomina gotycką konstrukcję z Phantasmagorii. Poza nim oraz posągiem niedźwiedzia miasto pozbawione jest większych atrakcji.

Najbardziej pamiętnym wydarzeniem tamtych lat były odwiedziny w domu Kena i Roberty Williamsów w ich jacuzzi". O tak, „kopalń złota” - czy ktoś się w tym momencie dziwi, że Sierra stworzyła realistyczne Gold Rush? Z relacji Piotra wyłania się też teza, że w latach dziewięćdziesiątych założyciele Sierry mieszkali już nad Bass Lake, w jeszcze większym domu niż wcześniej.

W środku Oakhurst, pośród jałowych hałd ziemi, znajdował się też wynajęty pawilon, który robił za siedzibę Sierra Studios. To w nim kręcono sceny z Phantasmagorii, próbowano zarazem wdrażać nowe technologie w czasie, gdy pociąg z elektroniczną rozrywką uciekał Sierze coraz szybciej. Zauważaliśmy to już podczas wydania niepasującego do wizerunku firmy horroru, w którym wszystko to, co dotychczas skrzętnie ukrywane, buchnęło z niespotykaną intensywnością.

Jest w sieci film dokumentalny pokazujący prace nad King's Quest 8. Roberta Williams nadzoruje pracę kilku programistów zachowujących się, jakby brali udział w niechcianych urodzinach. Widać było gołym okiem, że magia prysła, Ken Williams sprzedał udziały i wycofał się z emeryturą, a coraz gorsi sternicy dryfowali na skały groźniejsze od tych z King's Quest 4.

Sierra On-Line spowodowała, że znaczenie Oakhurst wzrosło, zwiększyła się populacja miasteczka, a do lokalnej kasy splotywały niewidziane

wcześniej podatki. Ale to dawne czasy. Teraz legendy uciekły spod wrót do Yosemite. Williamsowie po zerwaniu więzów z Sierrą popłynęli w daleki świat. W Coarsegold mieszka jeszcze Jim Walls, odpowiedzialny niegdyś za serię Police Quest. W okolicy przebywa też twórca Castle of Dr. Brain William Shockley.

Jednak odwiedzając Oakhurst, czuje się przede wszystkim przygnębienie bardziej niż euforię, a zarazem niedowierzanie: jak to możliwe, że tak niepozorne miasteczko weszło do historii gier. Widać jednocześnie w okolicy krajobrazy trafiające do kolejnych King's Questów. Oni tych wodospadów, gór i zielonych dolin nie musieli wymyślać z głowy, tylko jechali za miasto i mieli gotowe plenery.

Poczułem to w Yosemite, gdy sobie przypomniałem wodną kaskadę z Perils of Rosella. Także ta nowa część, zrobiona już przez ekipę The Odd Gentlemen, wydaje mi się żywcem wyjęta z tamtych rewirów.

Robertę Williams spotkałem raz jedyny w 1997 roku, gdy promowała na ECTS King's Questa 8. To był schyłek Sierry. Wkrótce nastąpiły masowe zwolnienia i firmę rozwiązano. Chciałbym jeszcze kiedyś usiąść z nią i Kenem i porozmawiać o ich legendzie. Kiedyś śmialiśmy się z wielu gier Sierry, ale dziś powracamy do nich z coraz większą nostalgią. Może dlatego, że te ich tytuły były w gruncie rzeczy znacznie bardziej realistyczne, wypełnione prawdziwym życiem i krajobrazami niż te od LucasArtsu? ▀

✦ Phantasmagoria ukazała się pół roku po sprzedaży Sierry. To zdanie się sprawdziło - rok później zobaczyliśmy sequel. Ale to już nie była Sierra, jaką znaliśmy i lubiliśmy...





ADOM po latach doczekał się cieszącej oko oprawy audiowizualnej. Animowane postacie, muzyka i dźwięki sprawiają, że gra jest dużo bardziej przystępna dla nowych graczy.

GRIMOIRY TAMTEGO ŚWIATA

W wakacje 1997 roku jeden jedyny raz kupiłem wydawnictwo pod tytułem Secret Service CD. Numer 48. Przeciętny świerszczyk traktujący o grach kosztował wtedy niecałe 4 zł, bądź też 40 tysięcy, jak jeszcze niektórzy liczyli. Nabycie sprzedawanej osobno płytki CD wiązało się już z wydatkiem zawrotnych 20 zł. Z internetem wciąż jeszcze było ciężko, więc każdy zdobyty megabajt oglądało się z każdej możliwej strony.

■ Bartosz Taudul

Po (kilkukrotnym) zapoznaniu się z demem The Curse of Monkey Island moje oczy zwróciły się w kierunku kącika shareware. Konkretnie rzecz biorąc, na mało mi mówiący tytuł Ancient Domains of Mystery. Strasznie to była dziwna gra.

Zajmowała pół megabajta i odpalała się w trybie tekstowym, wymagając od gracza niemałej dozy wyobraźni, by dojrzeć, że znak @ stojący obok zielonej litery g to tak naprawdę nasz heros walczący z goblinem. A i tak trzeba było wpierw nauczyć się, jakie akcje przypisane są do każdego dostępnego na klawiaturze klawisza. Na szczęście pomagała w tym wbudowana w program instrukcja, która jednak

nie mówiła zbyt wiele na temat zasad rozgrywki. W tym przypadku dojście do jakiejś takiej wprawy było drogą trudną i wyboistą.

Pierwsza gra. Napaść bandytów w biały dzień. Śmierć na miejscu. Drugie podejście. Śmierć z głodu w środku lasu. Trzecia próba skończyła się śmiercią przez zatrucie wywołane zjedzeniem kobolda. Zmiana profesji z wojownika na maga też niezbyt pomogła. Śmierć przez wyczerpanie podczas rzucania czarów.

Każde kolejne wkroczenie do doliny zamkniętej łańcuchem górskim Drakalor było bogatsze o coraz to nowe doświadczenia i pozwalało na coraz głębsze poznawanie niezwykle złożonego świata gry. Nie było to wcale nużące, gdyż za każdym razem świat tworzony był od nowa,

w losowy sposób. Stała pozostawała tylko przewijająca się w tle główna linia fabularna, czy raczej zbiór kilku zadań będących pretekstem do odwiedzenia podziemnych jaskiń i znalezienia tam jeszcze jednej głupiej śmierci. YASD (Yet Another Stupid Death) to stały element gry w ADOM-a. W internecie można znaleźć mrowie wiadomości opisujących, w jak nieoczekiwany sposób skończyła się komuś zabawa. Nie jest to domena początkujących. Gra pozostaje bezlitosna również dla osób z wieloletnim doświadczeniem, znających ją na wylot. Występuje tu po prostu tyle różnych mechanik, tyle różnych interakcji między nimi, że łatwo o coś zapomnieć, nie zabezpieczyć się... i można tworzyć nową postać.

Kto zacz?

ADOM jest przedstawicielem gatunku gier roguelike. Nazwa wywodzi się z opublikowanej w 1980 roku gry Rogue. Autorzy tejże, Glen Wichman i Michael Toy, inspirowali się klasycznymi przygodówkami tekstowymi takimi jak Colossal Cave Adventure, ale nacisk położyli nie na budowę świata czy tworzenie unikatowych zagadek, a na



...##
...##
...##
...##
...##
#####

N+
101

potworów i przedmiotów, jak również dodatkowe miejsca w lochach, przykładowo sklepy. Pod względem fabularnym program nie był oryginalny: ponownie należało zapuścić się w głąb lochów i odnaleźć Amulet Yendoru. Dystrybucja źródeł pozwoliła na powstanie wielu konwersji na inne platformy sprzętowe, często modyfikujących rozgrywkę.

Najważniejszą z takich modyfikacji okazał się opublikowany w 1987 roku NetHack, który połączył w jedno rzeczy rozsiane w różnych wariantach Hacka. Gra jest wciąż rozwijana. Ostatnia dostępna wersja została opublikowana w 2016 roku. Stanowi ona popkulturowy amalgamat, pozornie bez ładu i składu, co wynika ze wspomnianego wcześniej skupienia się na grywalności, a nie na opowiadaniu spójnej historii. Możemy więc rozpocząć grę jako odziany w kapelusz i skórzaną kurtkę archeolog. Inną opcją jest wybór turysty, który w inwentarzu posiada aparat fotograficzny – jeśli się go rozbije, ze środka może wyskoczyć zdenerwowany chochlik. A może ktoś chce zagrać rycerzem, który może zdobyć miecz Excalibur?

NetHack wciąż jest ważnym tytułem i warto się z nim zapoznać. Choćby po to, by zobaczyć jak wielki ogrom interakcji został przewidziany przez twórców. Przykładowo w lochach można znaleźć jajo i schować je do plecaka w celu późniejszej konsumpcji. W jakiej innej grze z tego jaja może wykluc się wąż, który uzna gracza za swojego rodzica i będzie mu pomagał?

Angband

Robert Alan Koeneke połączył swoją fascynację Rogue'em i „Władcą Pierścieni”, publikując w 1983 roku grę The Dungeons of Moria. Gracz zaczynał przygodę w pełnym sklepów mieście, a celem było zagłębienie się w kopalnię Morii i pokonanie Balroga. Dostępność kodu źródłowego pozwoliła na stworzenie wielu wariantów. Wikipedia pokazuje 26 różnych wersji, a zapewne nie o wszystkich pamiętano.



Toy-Con 01 VARIETY KIT



BUDOWAĆ **GRAĆ** **ODKRYWAĆ**



Toy-Con 02 ROBOT KIT



CONQUEST ENTERTAINMENT

www.nintendo.pl

Nintendo

**POD WIELOMA WZGLĘDAMI
RÓŻNICA MIĘDZY ROGUE A DIABLO
JEST TAKA, JAK MIĘDZY CZYTANIEM
KSIĄŻKI A OGLĄDANIEM FILMU.**

Najbardziej znaczącym okazał się Angband. To na tej wydanej w 1990 roku grze skupiła się uwaga i dalsze wysiłki twórcze fanów Morii. Projekt jest cały czas rozwijany. Najświeższa wersja została udostępniona w grudniu 2017 roku. Można ją pobrać między innymi na telefony z systemem Android.

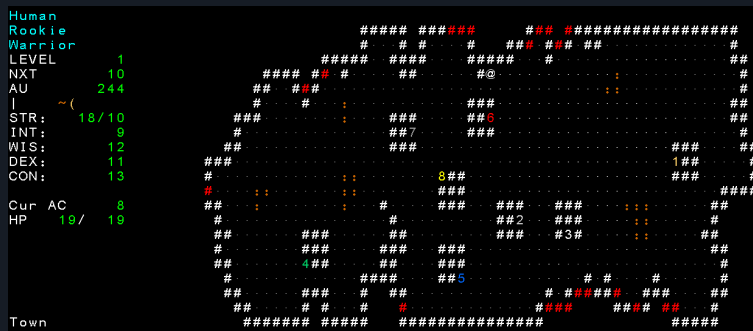
Tym razem gracz ma zgładzić wrażego Morgotha, pana na twierdzy Angband. Charakterystyczną cechą gry jest brak pamięci układu map. Każde wejście na dany (zajmujący wiele ekranów) poziom lochu powoduje wygenerowanie go od nowa.

Angband stał się bazą dla wielu modyfikacji. Trzeba tu wymienić ZAngband, zamieniający Tolkiena na Żelaznego i jego świat Amberu. Jeszcze bardziej Tolkienowskie Troubles of Middle Earth ostatecznie wyewoluowało w zupełnie niezależne Tales of Maj'Eyal.



➤ Tak wygląda początek przygody w grze Angband.

```
Human
Rookie
Warrior
LEVEL 1
NXT 10
AU 244
STR: 18/10
INT: 9
WIS: 12
DEX: 11
CON: 13
Cur AC 8
HP 19/19
```

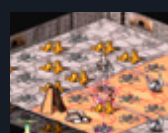


A DOM

W 1992 roku Thomas Biskup uczył się programować w języku C. W wolnym czasie grywał w NetHacka, ale nie podobała mu się niespójność świata gry. Samuraje, miecze worpalne, Uruk-haie - brakowało w tym wszystkim porządku. Uprzątnięcie bałaganu wydawało się znakomitą sposobnością na lepsze poznanie języka, ale kod NetHacka okazał się zbyt skomplikowany, by wprowadzić w nim zmiany. Trzeba było więc napisać swoją własną grę. Pierwsza wersja Advanced Dungeons of Mystery została opublikowana w Usenecie w styczniu 1996 roku.

Dalsze prace nad programem, w międzyczasie przemianowanym na Ancient Domains of Mystery, trwały do 2002 roku. Gra oferowała wędrówkę po mapie świata, gdzie można było znaleźć wioski i jaskinie. Obecna była w niej też dość skomplikowana, jak na standardy gatunku, linia fabularna. Gracz musiał udać się do Pieczar Chaosu i zamknąć portal, którym na świat

W Polsce



Pierwsze wiadomości na temat NetHacka można odnaleźć na grupie pl.rec.hihot już w kwietniu 1996 roku. W Gamblerze 8/98 został opublikowany pamiętny artykuł autorstwa Ewy i Marka Pawełców na temat gier roguelike. Dedykowaną grupę pl.rec.gry.komputerowe.roguelike powołano do życia w październiku 1998 roku.

przychodziło przeróżne plugastwo. Po drodze było do wykonania kilka questów, a zabawę kończyło się na wiele różnych sposobów. Autor nigdy nie opublikował kodu źródłowego (choć nosił się z takim zamiarem), obawiając się zmian zaprzeczających jego wizji stworzonego świata.

Biskup, zajęty kierowaniem swoją firmą i pisanem doktoratu, miał przelotny romans z językiem Java, w którym stworzył grę JADE, później nazwaną ADOM II. Był to jednak program dużo prostszy i nigdy nie udało mu się zdobyć choćby promila popularności oryginału.

Prawdziwą sensacją stało się ogłoszenie zbiórki społecznościowej w sierpniu 2012 roku w celu powrotu do rozwijania ADOM-a. Udało się zebrać prawie dwukrotność założonej kwoty, co pozwoliło na zatrudnienie programisty, grafika i muzyka, którzy pomogli Biskupowi przy dalszych pracach nad projektem. Od tamtej pory ukazały się 24 kolejne wersje gry, wiele błędów zostało naprawionych, dodane zostały również nowe mechaniki. ADOM w dalszym ciągu jest dostępny za darmo, ale na Steamie można kupić jego wersję deluxe, która jest częściej aktualizowana i wprowadza kilka społecznościowych funkcji. Dziś jest to chyba najbardziej dopracowana i przystępna gra roguelike.

Crawl

Linley's Dungeon Crawl został opublikowany przez Linleya Henzella w 1997 roku. Początkowo znajdował się w cieniu swych starszych braci, zdobywając większą popularność dopiero wraz z wydaniem w 2006 roku wersji Dungeon Crawl Stone Soup, tworzonej przez społeczność.

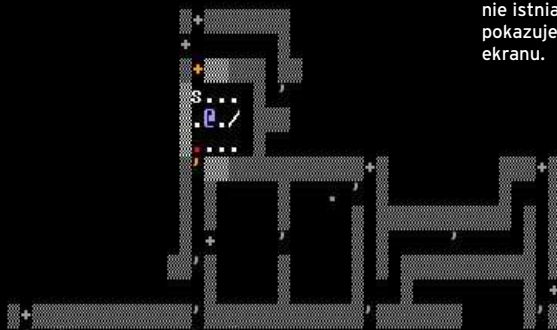
```
Anubis Venkelos
Level 3 -4/20

ST 11 AG 11
HT 12 PS 10

Tactic
Higher Aim

Pain (-15)
```

➤ Polski projekt widmo. Niektórzy twierdzą, że GenRogue nigdy nie istniało. My pokazujemy zrzut ekranu.



```
The skeleton's thrust wounds(6) your right leg.
Your slash misses the skeleton. The skeleton's thrust misses you.
```

Głównym założeniem projektowym Crawl jest przystępność dla nowych graczy. Nie oznacza to, że gra jest łatwa. Po prostu zrezygnowano z niespodzianek mogących skończyć się nagłą śmiercią. Przykładowo, w NetHacku można jeść jaja. Zazwyczaj zaspokaja to głód, chyba że trafi się na zupełnie nieodróżnialne jajo bazyliszka. Wtedy bohater zamienia się w kamień i gra się kończy. Crawl jest grą dużo bardziej sprawiedliwą i nie ucieka się do tego rodzaju sztuczek.

Inne przykłady

Nie są to oczywiście wszystkie gry roguelike z czasów początkowej fascynacji. Powstało wiele tytułów, które nie wnosily zbyt dużo do gatunku bądź też były niedostatecznie spopularyzowane, by cokolwiek znaczyć. Jednym z przykładów jest nieco zapomniany Larn (1986), w którym po raz pierwszy z początkowego miasta można było udać się do dwóch różnych lochów. Temat rozwinęła dalej Omega (1987), w której pojawił się cały świat „na górze” (tzw. overworld) wraz z gildiami i różnymi zakończeniami. Niestety, zapamiętana została głównie jako gra trudna i nieprzystępna. Castle of the Winds (1989), dostępne tylko na Windows 3.x, z grafiką zamiast znaków ASCII, mogło być dla wielu użytkowników domowych komputerów pierwszym, łagodnym wprowadzeniem w temat. Wart wspomnienia jest też Crossfire (1992), który robił podchody do sieciowego połączenia wielu graczy i prowadzenia akcji w czasie rzeczywistym.

Zrób to sam

Pozorna łatwość tworzenia „rogalików”, powodowana graficzną prostotą tego gatunku, przyciąga wielu programistów, którzy chcą urzeczywistnić swoje fantazje. Co więcej, mamy tu wcale niemały krajowy wkład. Już w 1998 roku Gwidon S. Naskrent opracował swą modyfikację ZAngbanda, którą nazwał

ROGUELIKE TO WCIĄŻ KOPALNIA POMYSŁÓW CZEKAJĄCYCH NA WYKORZYSTANIE W KOMERCYJNYCH GRACH.



➤ Crawl, tak jak większość gier roguelike, poza „literkową” oprawą oferuje również wersję graficzną.



NINTENDO LABO

Toy-Con 01 **VARIETY KIT**
Toy-Con 02 **ROBOT KIT**



BUDOWAĆ

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



GRAĆ

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



ODKRYWAĆ

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

7
www.pegi.info



Wyłącznie na Nintendo Switch
(sprzedawane osobno)

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



www.nintendo.pl





GSNband. Spore poruszenie na grupie pl.rec.gry.komputerowe.roguelike wywołał Mariusz Chwalba, zbierając w 2000 roku listę życzeń do stworzonej przez siebie gry. Wyobraźnia buzowała, a i pierwsze efekty prac wyglądały obiecująco. Była tu możliwość chodzenia po wielkim świecie, były wielopiętrowe budynki, był zajmujący kilka kratk smok potrafiący niszczyć zabudowania. A jak pięknie wyglądały tekstowe animacje przejść między menusami! Szkoda, że Wish nigdy nie wyszedł poza stadium prototypu.

W czerwcu 2001 roku na polską grupę zawiązał Kornel Kisielewicz. Zaczął snuć opowieści o projekcie GenRogue, pełnymi garściami czerpiącym ze Świata Cieni. Autor koncentrował się głównie na odpowiednim podejściu do klimatu panującego w grze. Napisał między innymi esej na temat budowy napięcia i grozy. Program zaginął w piekle dewelopmentu, ale doświadczenia przy nim zdobyte zaowocowały w grze DoomRL. Połączenie Doom, trybu turowego i grafiki ASCII udało się tu niezwykle smakowicie. Gra okazała się tak dobra, że do narysowania dla niej grafiki dał się namówić Derek Yu, znany z takich gier jak Spelunky czy Aquaria. Był to też pierwszy przedstawiciel nowego podgatunku, nazwanego „rogalikami przerwo-kawowymi”. Miały się one odznaczać prostymi zasadami, łatwą do opanowania klawiszologią, a przede wszystkim pojedyncza sesja gry miała być stosunkowo krótka.

■ Doom jako roguelike? Czemu nie! Jeżeli podoba się wam mariaż klasyka z Rogue, warto też spojrzeć na Jupiter Hell, następny projekt tego samego autora.

Zachodni programiści działali w ramach grupy rec.games.roguelike.development, gdzie prowadzone były dyskusje na temat kodowania i designu gier. W styczniu 2005 roku pojawił się tam pomysł konkursu na stworzenie kompletnej gry roguelike w ciągu siedmiu dni. Było to spowodowane nagminnym rozpoczynaniem wielkich projektów, które nigdy nie były kończone, w większości nie dożywając nawet publikacji pierwszej, roboczej wersji. Czy tydzień na napisanie całej gry to mało? Pierwszą edycję pomyślnie zaliczyło 9 projektów, w tym trzy polskie: DiabloRL (Kisielewicz), Bomberogue (Jakub Dębski) i Z-Day (Radomir Dopierski). Wyzwanie powtarzane jest corocznie, a o jego sile niech świadczy fakt, że w samym 2017 roku ukończone zostały 94 projekty.

■ Na ponowne wcielenie się w demonicznego władcę lochów i kierowanie siłami zła pozwala KeeperRL.

Roguelike XXI wieku

Współczesne czasy to wielka improwizacja formą i eksperymentowanie funkcją. Kanon może być kanonem, ale twórcy nie mają zamiaru się na niego zbyt oglądać.

Brogue świadomie stara się być jeszcze prostszy od oryginalnego Rogue, maksymalnie dopieszczając oferowane funkcje. Na przykład zrezygnowano z tradycyjnych atrybutów postaci, zostawiając tylko jeden: siłę.

Dwarf Fortress, opus magnum gatunku, jest tak skomplikowane, że trzeba by je opisać w osobnym artykule. Każda nowa gra powoduje stworzenie od zera całego świata, włącznie z jego historią, wojenkami prowadzonymi za siedmioma górami i ciągnącymi się od wieków waściami rodzinnymi.

Polski KeeperRL zaczął od sklonowania mechanik Dungeon Keepera, by następnie wziąć je na warsztat i zacząć ulepszać, nierzadko przewracając całą grę do góry nogami. Okazuje się, że w klasycznej grze Petera Molyneux sporo można zmienić na lepsze.

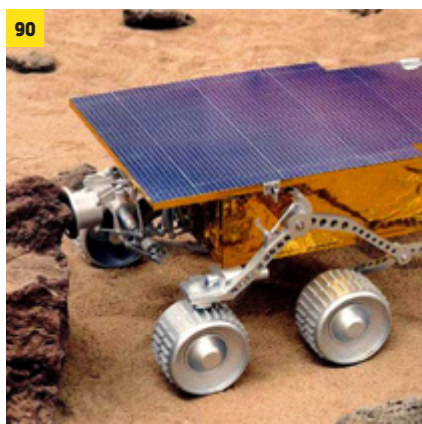
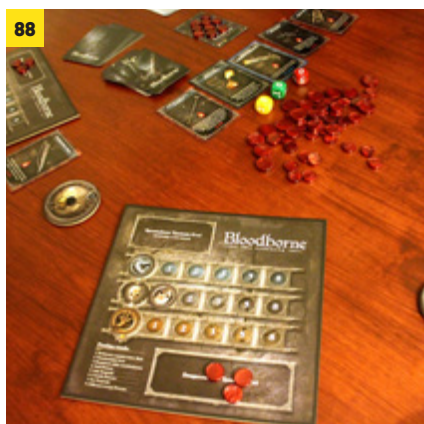
Zarówno ADOM, jak i KeeperRL sprzedawane są na Steamie, ale autorzy udostępniają do pobrania darmowe wersje. Tą ścieżką nie idą gry Caves of Qud i Cogmind. Asceetyczna, utrzymana w klasycznym stylu oprawa graficzna, jak pokazuje serwis SteamSpy, nie przeszkadza w sprzedaży relatywnie sporej liczby egzemplarzy.

Mamy też w końcu podgatunek zwany roguelite, czyli odchudzoną wersję rogalików. Zwykło się tak nazywać gry z gatunku indie, które wykorzystują algorytmy losowego tworzenia świata i permadeath, nie przejmując się za bardzo resztą zwyczajowych konwencji. Przykładów jest tu tak wiele, że nie wiadomo od czego zacząć: FTL, Into the Breach, The Binding of Isaac, Don't Starve, Everspace, Heat Signature, Kingdom, Crypt of the Necrodancer, Darkest Dungeon, Spelunky, Risk of Rain. To zupełnie różne gry, ale na wszystkich swe piętno odcisnął Rogue. ■





SECRET



LEVEL

**BYCIE GDZIEŚ INDZIEJ BEZ KONIECZNOŚCI ODBYWANIA
DALEKICH PODRÓŻY NAPĘDZAŁO PRZEMYSŁ ILUZJI
I WIDOWISK NIE TYLKO OD CZASÓW KINA.**



RETRÓ

O starych komputerach i starych grach z **Krzysztofem A. Ziembikiem** rozmawia Robert Łapiński.

P W którym roku i z jakim modelem Atari rozpoczęła się twoja przygoda z komputerami?

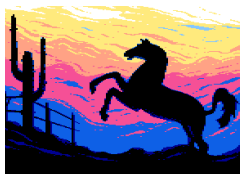
Moja przygoda z Atari zaczęła się jeszcze zanim... posiadam jakikolwiek komputer! Pamiętam doskonale, że ten sprzęt zafascynował mnie, gdy wpadł mi w ręce listopadowy numer magazynu Komputer z 1986 roku. Na okładce była tam niezwykła na owe czasy grafika generowana przez komputer Atari ST. A w środku... więcej kolorowych zdjęć z ekranu ST i opisy sprzętu Atari zarówno tego 8-bitowego, jak i 16-bitowego, z obietnicą jego najwyższej jakości. Ogromne wrażenie wywarły na mnie te grafiki Stefana Szczypki, a do tego urzekły mnie jego pełne pozytywnych emocji, prawie literackie opisy sprzętu i oprogramowania Atari. Zapragnąłem tak samo... rysować jak Szczypka i pisać jak Szczypka! Chociaż wówczas, jako dzieciak, nawet nie wiedziałem, kto jest autorem tych cudów. W ogóle mnie to nie interesowało. Ważne było, że to było piękne wizualnie i tekstowo! To był ten moment, który zaważył na moim dalszym życiu. W praktyce po trzech latach oczekiwania dostałem od rodziców Atari 65XE z magnetofonem XC12, oczywiście z Pewexu, a dopiero po kolejnych dwóch latach kupiłem od kolegi używany Atari 520ST. Dokładnie taki, jaki oczarował mnie w magazynie Komputer. Byłem wniebowzięty! Mimo że potem sprzedałem go, żeby kupić wyższy model 1040STE, to po paru latach udało mi się go odnaleźć i odkupić. Mam więc również ten wczesny model, jeszcze

z oznaczeniem STM, co oznaczało wbudowany modulator telewizyjny i osobną stację dyskietek SF314. Mój pierwszy ST trafił z powrotem do domu.

P Wolałeś grać, jak większość ówczesnych użytkowników mikrokomputerów, czy od razu zacząłeś przygodę z programowaniem?

Zabawę w programowanie też zacząłem, zanim jeszcze miałem jakikolwiek komputer. Pisałem programy w Logo na sucho, na kartkach papieru. Nawet stworzyłem własne pismo o programowaniu w Logo (byłem chyba jego jedynym czytelnikiem!). Nie posiadałem jeszcze komputera ani dostępu do niego, nie wiedziałem, czy moje programy działają, nie miałem żadnej literatury poza Bajtkami i Komputerami. Gdzieś tam musiałem wypatrzyć jakiś kurs Logo albo chociaż spis komend i urzekła mnie prostota i logiczność tego języka. Zdobyłem też podręcznik do tak egzotycznych języków jak Cobol czy Forth, niestety zupełnie mi potem nieprzydatnych. Dały mi jednak podstawy logicznego myślenia i rozumienia programowania.

Potem w Miejskim Domu Kultury trafiłem do kółka komputerowego, gdzie było kilka Timexów 2048. Niestety, kółko w praktyce ograniczało się do grania, które mnie wówczas totalnie nie interesowało. Tylko od czasu do czasu udawało mi się dopchać do klawiatury i przepisać jakiś prosty program w BASIC z Bajtka. Po zakupie Atari 65XE



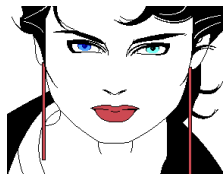
■ Toronado Horse - obrazek Krzysztofa z Atari XL/XE, zdobywca 7. miejsca na Silly Venture 2013.



■ Logoman II - grafika tytułowa jeszcze nieukończonych gry logicznej dla Atari XL/XE.



■ Forest Hunting - grafika miała pierwotnie trafić do gry Atari XL/XE His Dark Majesty.



■ Fragment dema Eugenia na Atari XL/XE, którego nazwa pochodzi od EUG - Electron User Group.



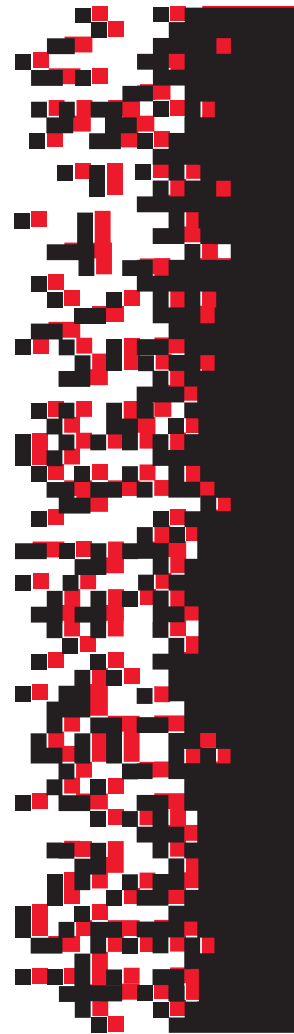
■ Grass Hockey - ta grafika została stworzona na zamówienie firmy produkującej sprzęt sportowy.

TALKS

PIXEL
WYWIAD



➦ Powrót do lat osiemdziesiątych odbywa się na płaszczyźnie materialnej i myślowej.



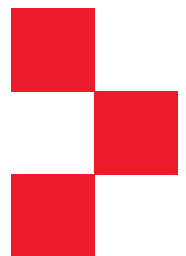
oczywiście najpierw przypadłem dla gier, ale interesowało mnie też przepisywanie programów w BASIC z firmowej instrukcji, ich modyfikowanie i sprawdzanie, jak zadziałają. Z tym, że BASIC mi się nie spodobał, był niewygodny. Oddawałem się więc innej mojej pasji: rysowaniu. Ale tutaj blokowała mnie powolna współpraca z magnetofonem. Zapis i odczyt rysunków trwały godzinami.

Dopiero gdy w moje ręce wpadło ST, rozwinąłem skrzydła. Po pierwsze, grafikę rysowało się szybko dzięki doskonałemu interfejsowi graficznemu i świetnym programom (ulubiony DEGAS Elite!). Po drugie, na ST powstał rewelacyjny język programowania GFA BASIC. Niby w nazwie ma BASIC, ale go nie przypominał. Był językiem strukturalnym, modułowym, logicznym, z przewygodnym interpreterem i kompilatorem. Brakowało mi tylko literatury, więc wiele rzeczy trzeba było rozgryzać samemu. Mimo to udało mi się napisać kilkanaście programów do ST, w tym niektóre spore: system AFTER do transferu plików z ST do małego Atari czy Kameleon do konwersji grafiki, a nawet własny program graficzny do rysowania na ST w trybie graficznym małego Atari.

P Od co najmniej kilku lat obserwujemy boom na retro, a na tym tle wyraźnie widać, że w Polsce to scena użytkowników Atari jest najbardziej prężna. Jak myślisz, z czego to wynika?

Dla mnie odpowiedź jest oczywista. Pokolenie obecnych 30- i 40-latków wraca z sentymentem do lat swojego dzieciństwa, młodości. Czują nostalgię, pociąg do tamtych emocji. To są ludzie najczęściej już ze stabilną sytuacją życiową, z rodziną, stałą pracą zarobkową. Nie zabiegają już tak o karierę, nie poświęcają już czasu na wyszalenie się albo na zakładanie rodziny czy domu. Mają więcej czasu na to, żeby poświęcić się hobby. I to przyciąga również młodszych, którzy są zaciekawieni, dlaczego ci starzy tym tak się fascynują. Każde pokolenie miało własne hobby w dzieciństwie, do którego z przyjemnością wraca po osiągnięciu stabilizacji. U nas te lata akurat przypadają na czasy rewolucji komputerowej lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych, gdy komputery stały się domowe, trafiły pod strzechy.

No i z tego powodu Atari! Był to przecież jeden z najpopularniejszych komputerów w Polsce. Jak wskazywały



ankiety magazynów z tamtych lat, posiadacze maszyn spod znaku góry Fuji byli najliczniejszą grupą komputerową. Prężność tej społeczności w naszym kraju jest zapewne paradoksalnie spowodowana tym, że ten komputer, odwrotnie niż inne marki, nie był zbyt popularny na Zachodzie. Oprogramowanie, które stamtąd do nas służyło na inne komputery, na Atari nie było dostępne. Awarowcy byli zmuszeni wiele rzeczy stworzyć sobie sami. Nie tylko swoje oprogramowanie, ale i rozwiązania techniczne, rozszerzenia, modyfikacje. Nie sprawiło to trudności, ponieważ zainteresowanie elektroniką, trochę przymusowe, było bardzo powszechne we wszystkich demoludach, również w Polsce. W efekcie na Atari powstało mnóstwo rozszerzeń sprzętowych, a także wiele polskich gier, w tym takie hity jak Robbo, które powędrowały potem na inne platformy.

P Prowadzona przez Ciebie strona AtariOnline.pl zrzesza olbrzymią i żywą społeczność. Kiedy twój serwis ruszył i na czym polega jego fenomen?

Wystartowałem z nim dokładnie 20.04.2004 roku, żeby zacząć od jakiejś zabawnej daty. Początkowo chciałem się tylko podzielić plikami gier, które zbierałem od początku mojej przygody z Atari, ale potem znalazłem więcej czasu na pisanie i zacząłem informować o tym, co ciekawego udało mi się znaleźć w świecie Atari, z kim interesującym porozmawiać. Odkryłem, że niesamowitą przyjemność sprawia mi prezentowanie mało znanych w środowisku osób, które robią świetne rzeczy! Wówczas panowała moda, żeby doceniać tylko wielkie osiągnięcia, na przykład wspaniałe demo uznanych od lat scenowców. Umniejszano znaczenie prób, uczenia się, drobnych programów. Starłem się zmienić to myślenie. Zaprezentowałem w wywiadach i artykułach kilkadziesiąt osób i ich osiągnięcia na Atari, nawet bardzo drobne. Czasem to dla nich był przełom. Z anonimowych uczestników forów stali się bardzo rozpoznawalni. Dostawali energii do działań, tworzenia i po latach sami stawali się guru społeczności, a na swoim koncie mają teraz wiele produkcji. Podam przykład Arka Lubaszki, ponieważ on sam na swoim blogu opisał taką historię. Ale takich osób było znacznie więcej. To eksponowanie twórców było świadome, celowe i zamierzone przede mną prawie od samego początku istnienia AtariOnline.pl.

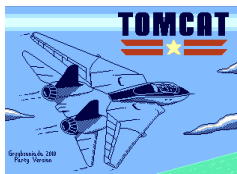
Druga rzecz, którą udało mi się zmienić w zwyczajach społeczności, było nawiązanie kontaktów między polskimi

ZABAWA W RETRO WCALE NIE MUSI BYĆ TYLKO ZABAWĄ: ZACHOWUJEMY DZIEDZICTWO KULTUROWE NASZYCH CZASÓW, UCZYMY SIEBIE I INNYCH KREATYWNOŚCI I WSPÓŁPRACY.

a zagranicznymi atarowcami. Kiedy zaczynałem stronę, powszechna była maniera, by się z ludźmi „stamtąd” nie zadawać, ponieważ i tak tamci mało umieją w porównaniu z naszymi koderami, grafikami, muzykami, a do tego dyskutują o niczym, prawie niczego nie tworzą. Może jedna, dwie osoby z Polski utrzymywały kontakty z zagranicą, głównie w celu uzyskiwania informacji. Nie było chęci do współpracy przy projektach programistycznych czy sprzętowych. Nie zgadzałem się z tym podejściem i postanowiłem to zmienić. Nawiązałem dziesiątki bliskich kontaktów z ludźmi z różnych krajów, od Wielkiej Brytanii i USA, przez Niemcy i Czechy po egzotyczne Chile i Peru. Do dzisiaj mam tam wirtualnych przyjaciół od Atari, którzy jak jest potrzeba, są w stanie mi pomóc, na przykład z tłumaczeniem naszych gier, włączeniem się do projektu z grafiką, muzyką czy kodem. Ale głównym moim motywem nigdy nie były moje korzyści. Dlatego starałem się rzucać mosty między osobami, które mogłyby razem współpracować. Podam przykład gry Bomb Jake, która powstała, ponieważ związałem współpracą kolegę z Wielkiej Brytanii i drugiego z Polski, którzy do mnie prywatnie pisali, że zamierzają rozpocząć konwersję tej samej gry. Nic wzajemnie o tych swoich planach nie wiedzieli, ale potem połączyli siły i udało się zrobić hit. W tym projekcie inicjowałem kontakty i robiłem za tłumacza dziesiątków e-maili. To samo było z wieloma innymi grami. Gdy tylko była możliwość wprowadzenia do projektu kogoś nowego, korzystałem z niej. Zazwyczaj ludzie wolą współpracę w gronie osób już sobie wcześniej znanych, przetestowanych. Ja wołałem rotację, ponieważ w ten sposób zwiększała się gwałtownie liczba twórców, liczba wierzących w swoje siły i chcących współpracować. To dawało kopa całej społeczności. Do tego napisałem milion postów na różnych forach zagranicznych,



■ Janek - Historia małego powstańca to edukacyjna gra, która właśnie powstaje na Atari ST/STE.



■ Ekran tytułowy gry zręcznościowej Tomasza Cieśliewicza. Premierę miała na Grzybsionadzie 2010.



■ Handball to kolejna grafika reklamowa, tutaj prezentująca sprzęt do szczypiorniaka.



■ Z ojca na syna - grafika wystawiona na Atari Party w Głuchołazach w 2008 roku. Zajęła 2. miejsce.



■ Pole Vault - seria grafik sportowych Krzysztofa pojawiła się w niemieckim magazynie Return.

przybliżając polskie osiągnięcia kolegów, i drugi milion e-maili, w których namawiałem do współpracy z Polakami. Dzisiaj ta praca już jest zapomniana, ludzie już sami od lat się kontaktują, nie ma barier narodowościowych. Jestem dumny, że dołożyłem do tego spory kamyczek.

Trzeci rys, który chciałem nadać portalowi AtariOnline.pl, oprócz kreowania ducha współpracy i doceniania nawet najmniejszych przejawów twórczości, to stworzenie atmosfery dobrej zabawy. Bez zadęcia, bez krytykanctwa, narzekania, marudzenia. To tylko nasze hobby i też trzeba mieć do tego zdrowy dystans. Oczywiście nie zawsze się to udawało, samemu też zdarzało mi się tracić cierpliwość, zachować emocjonalnie. Ale generalnie klimat strony i forum przyciąga wiele osób, które po prostu chcą pogadać o Atari i porobić coś na Atari bez bycia zgniecionym przez nieprzychylnie opinie. Na naszym forum nie ma po prawdzie żadnej moderacji ani żaden admin nie dyscyplinuje ludzi. A mimo to liczba niewłaściwych zachowań jest znikoma. To też świadczy o tym, że gromadzą się tam fajni ludzie.

Chciałbym też podkreślić, że AtariOnline.pl nie traktuję jako swojej własności. Nie jest moja, ale nasza. Nie wszyscy to rozumieją, przyzwyczajeni do tradycyjnych hierarchicznych organizacji i zasad. Nie rozumieją, że AtariOnline.pl ma inne założenia. Nie ma tu redaktora naczelnego, redaktorów czy klasycznych adminów. Jeżeli ktoś czuje, że chce pisać o Atari - choćby jeden artykuł - może nawet sam go opublikować i w ten sposób zostać redaktorem. Nawet jeżeli treść jest kontrowersyjna, a ja czy ktoś inny się nie zgadza z jego treścią - i tak jest na to miejsce u nas.

Jeżeli zaś ktoś zaczyna zabierać się za sprawy organizacyjne przy serwisie, „ogarnia całość”, wtedy można by go nazwać redaktorem naczelnym. Ale nikt nikogo nie mianuje, to się dzieje samo. W ten sposób, gdy kilka lat temu wyczerpała się moja energia do prowadzenia serwisu, pałeczkę z własnej inicjatywy przejął Marek Cora, bo szkoda mu było, żeby AtariOnline.pl przestało działać. A po nim Adam Wachowski, który również miał taką pozytywną motywację. Osobiście wyznają zasadę, że rządzi serwisem ten, kto mu poświęca czas i swoją pracę. Powtarzam to również przy każdym projekcie, dzięki czemu nie marnotrawi się zaangażowania ludzi. Markowi i Adamowi też to powiedziałem, gdy wprowadzili swoje zmiany i pytali o rady. Nawet gdy niektóre zmiany mi się nie podobały, nie zmieniłem zdania: kto wkłada swój wysiłek w serwis, ten ma prawo decydować. Ja mogłem służyć tylko radą albo sugestią. Nie doszukasz się tutaj także adminów, którzy narzucają swoją wolę, bo są adminami. Nie ma też ściśle wytyczonego regulaminu. Trzeba zachowywać się przyzwoicie. A mimo to już od 14 lat serwis działa i wciąż pojawiają się nowi ludzie.

P Ostatnio mamy do czynienia z niespotykanym wcześniej zjawiskiem. Poza niezmiennie popularną reaktywacją klasycznych sprzętów i gier sprzed lat, dochodzi do nowych, współczesnych wydań gier,

książek, a nawet sprzętów i akcesoriów komputerowych dedykowanych komputerom 8-/16-bitowym. Sam napisałeś ostatnio grę na Atari i wydałeś książkę o Robbo. Czy to retro 2.0?

W moim przypadku to żadne retro! Ja Atari używam od starych czasów nieprzerwanie, nie zawsze regularnie, czasem w jakimś okresie musiało przeczekać w piwnicy, ale nigdy nie zrezygnowałem z rysowania w Crack Art na moim 4160STE czy z grania na moim 800XE. Dla mnie to taki sam codzienny sprzęt, jak dla innych odkurzacz czy pralka. Tylko sprzęty AGD już parę razy musiałem wymienić, bo starzeją się technologicznie i fizycznie, a zabawa na Atari nie chce się znudzić, zestarzeć... Wciąga jak dawniej.

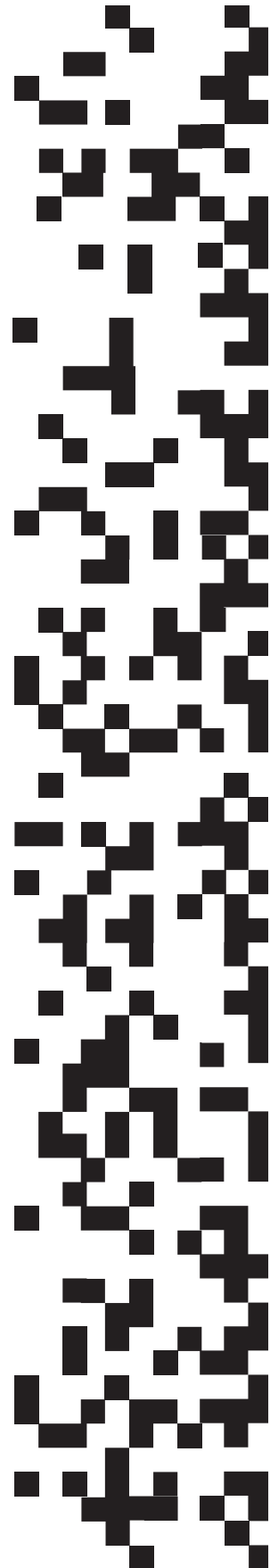
Programów na Atari też nie zacząłem pisać od niedawna. To tylko kontynuacja moich pomysłów i projektów z dzieciństwa, które wtedy zapisywałem i szkicowałem w zeszytach. Tylko nieliczne zostały wtedy ukończone, ale nigdy nie zapomniałem o tych nieukończonych. Do tego mam mnóstwo narysowanej wówczas grafiki. Czasami wykorzystuję te starotki i po ich podrasowaniu trafiają do nowych produkcji czy też pojawiają się na okładkach pism o Atari lub w innych miejscach. Konsekwencja popłaca.

P Pixel to pismo o grach, więc nie może zabraknąć tego pytania. Jak jest twoja ulubiona gra ever i w jaką grałeś ostatnio na współczesnym sprzęcie?

Ulubiona gra jest na Atari STE i nazywa się Wings of Death II. Doszedłem w niej do perfekcji i pobitem wszelkie znane mi światowe rekordy. Ale znalazłbym jeszcze kilka bardzo ulubionych na ST, bo uwielbiałem ścigać się bolidem F1 we Vroom, bić rekordy stołów w pinballu Obsession, tworzyć chaos w Chaos Engine czy spędzać godzinami czas w powietrzu w F29 Retaliator. Z kolei znajdzie się też masa gier z małego Atari, które bardzo sobie cenię, jak Road Race, Zybex, Rescue on Fractalus, Star Raiders II, Robbo i Misja.

P Moim zdaniem w klimatach retro nie chodzi tylko o hobby i kolekcjonerstwo. Zgodzisz się ze mną, że to jest ciekawe zjawisko społeczne, socjologiczne?

Dla mnie zjawisko retro to przede wszystkim zjawisko psychologiczne. Zauważam zachowania, które moim zdaniem wynikają z zaspokajania potrzeby poczucia szczęścia przez powrót do emocji z dzieciństwa. Wtedy nasze życie było zazwyczaj beztrudne i kojarzymy to z wszystkimi czynnościami, sprzętami, które wówczas nam towarzyszyły. No bo przecież obiektywnie Atari nie jest ani szybszym, ani lepszym komputerem niż współczesny pecet. A jednak... przez filtr naszej osobowości, naszych wspomnień - jest lepszy! I tego życzę wszystkim czytelnikom Pixela, żeby ich retrokomputery zawsze były najlepsze, żeby mieli czas wracać do pasji, które kształtowały się razem z nami. ■



VR

PRAPOCZĄTKI

W MASOWEJ WYOBRAŹNI
TEMAT VR POJAWIŁ SIĘ PRZED
CWIERCIEWIECZEM, ZA SPRAWĄ
„KOSIARZA UMYSŁÓW”

OCULUS, HTC VIVE, PLAYSTATION VR, EWENTUALNIE GOOGLE CARDBOARD — TE NAZWY ZNAMY WSZYSCY. PODSTAWOWA ZNAJOMOŚĆ HISTORII TECHNOLOGII WIRTUALNEJ RZECZYWISTOŚCI WYSTARCZA TEŻ, BY PAMIĘTAĆ O NIESŁAWNYM VIRTUAL BOYU I INNYCH WYNALEZKACH Z LAT DZIEWIĘDZIESIĄTYCH, JAK CHOĆBY HEŁMIE FORTE VFX1, O KTÓRYM PISAŁA TAKŻE POLSKA PRASA, A NIELICZNI SZCZĘŚLIWICY MOGLI SIĘ NIM POBAWIĆ NA TARGACH.

■ Mirek Filiciak

Ale przecież to nie wszystko, bo „każda epoka śni następną”. Stąd o efekcie zanurzenia się w sztucznie wykreowanej rzeczywistości marzono znacznie, znacznie wcześniej.

W podróży do przeszłości odnotujmy kolejne przystanki, jak zestawy EyePhone z lat osiemdziesiątych, które produkowała firma VPL, założona przez Jarona Laniera (hełm z rękawicami, uwieczniony między innymi w „Kosiarzu umysłów”, kosztował ponad 60 tysięcy dolarów). Produkty VPL przypominają zresztą, że do połowy lat dziewięćdziesiątych VR-em co najmniej równie intensywnie jak branża technologiczna interesował się świat sztuki, a wiele zaangażowanych w rozwój tej technologii osób, z Lanierem na czele, stało między tymi środowiskami w rozroku.

Może to miejsce na tradycyjny polski akcent. Przy ważnych projektach artystycznych tamtego okresu, między innymi wspólnie z artystką Char Davies, założycielką firmy Immersence, pracowała Dorota Błaszczak, która do Ameryki Północnej trafiła z... żoliborskiego oddziału California Dreams. Pędźmy jednak dalej, bo w tym tekście na półwiecze technologii VR przypada

NIEGDYSIEJSI MOŻNI TEŻ MIELI SWOJEGO
OCULUSA: POWYŻEJ WYKORZYSTUJĄCE
TECHNIKI ILUZYJNISTYCZNE MALOWIDŁO
ZE ŚCIANY PAPIESKIEJ KOMNATY
W AWINIONIE

najwyżej akapit. Trudno jednak pominąć słynny „miecz Damoklesa” Ivana Sutherlanda z końca lat sześćdziesiątych, czyli wczesny hełm VR - tak ciężki, że musiał być podwieszony pod sufitem (stąd nazwa). Ale też instalacje artystyczne sprzed pół wieku, jak Glowflow, czyli stworzony przez Myrona Kruegera zaciemniony pokój z muzyką i kolorowymi projekcjami na ścianach, reagującymi na ruchy użytkownika. Pytanie o istotę doświadczenia VR prowadziło zresztą do różnych odpowiedzi. Jedną z nich była jeszcze wcześniejsza próba Mortona Heiliga, czyli Sensorama, poczucie „bycia tam” wywoływane przez zabiegi znane dziś z kina 4D. Co jednak kluczowe, w centrum zawsze był obraz.

Bycie gdzieś indziej bez konieczności odbywania dalekich podróży napędzało przemysł iluzji i widowisk nie tylko od czasów kina,

o czym w Pixelu mogliście czytać już kilkukrotnie, ale i wcześniej. Choćby za sprawą fotoplastykonów i ich poniekąd udomowionej wersji, stereoskopów, na przełomie XIX i XX wieku. A trochę wcześniej dzięki popularnym w XIX wieku w Europie panoramom. Rozwijały one twórczo starszy o kilka stuleci chiński pomysł otoczenia widza obrazem. Na naszym kontynencie, także na ziemiach polskich, prezentowano je w specjalnych rotundach o zestandaryzowanych wymiarach (aby móc wymieniać krążące między miastami płótna). Jak w Panoramie Raclawickiej widzowie doświadczali realistycznych malowideł w wersji 360 stopni, a odpowiednio rozmieszczone elementy dekoracji zacieślały granicę między przestrzenią, w której znajdują się zwiedzający, a obrazem. Wiele panoram z epoki pogłębiało immersję przez efekty odwołujące się do innych zmysłów niż wzrok. W słynnej francuskiej panoramie bitwy w zatoce Navarino zastosowano system wentylacyjny z filtrem z morskich alg, a gazowe palniki odpowiedzialne były za symulację bliskości ognia. Wszak odwiedzający mieli czuć się jak na pokładzie płonącego okrętu.

DO ILUZJONISTYCZNEJ TRADYCJI CZĘSTO
SIĘGAJĄ STREET ARTOWCY, JAK CHOĆBY
ZNANY ZE SWYCH MALOWIDEŁ 3D EDGAR
MÜLLER. TUTAJ: WODOSPAD NA ULICY
W KANADYJSKIM MOOSE JAW.



DO GALERII OBRAZÓW VR, KTÓRE
BĘDZIEMY OMAWIAĆ LATAMI,
DOŁĄCZY ZAPEWNE „READY
PLAYER ONE” SPIELBERGA.

Niektóre rotundy wyposażano także w mechanizmy pozwalające przesuwac płótna.

Powiązanie wirtualnej rzeczywistości z optyczno-mechanicznymi wynalazkami ostatnich dwóch stuleci jest jednak dość oczywiste. Każdy, kto ma jakieś wyobrażenie o kulturze od czasów rewolucji przemysłowej, wie, że można znaleźć w niej początki większości naszych dzisiejszych rozrywek. Poszukajmy jednak korzeni mniej oczywistych, ale i bardziej odległych w czasie. Zaczynając od zmyślonej prawdopodobnie opowieści, którą można uznać za mit założycielski VR.

Poznajcie niezycujących od 24 stuleci Zeuksisa z Heraklei i Parrazjasza, uchodzących za życia za najwybitniejszych malarzy Hellady. Legenda opowiada o konkursie mającym rozstrzygnąć, który z nich jest lepszy. Zeuksis namalował chłopca z winogronami - i ledwie skończył, na deski z obrazem zaczęły pikować ptaki, próbujące porwać owoce. Zadowolony z efektu Zeuksis podszedł do obrazu Parrazjasza, który konkurent ukrył za zasłoną. Jak nietrudno się domyślić w chwili, gdy malarz sięgnął, by ją odsunąć, zrozumiał, że jest ofiarą iluzji i dał się konkurentowi nabrać - kotara była namalowana. Trudno zweryfikować tę historię, bo żadne z prac rywalizujących artystów nie przetrwały. Znamy je tylko z opisów. Można jednak z dużym prawdopodobieństwem założyć, że choć obaj panowie mieli być mistrzami iluzjonizmu i w odróżnieniu od swoich poprzedników sprawnie operowali światłocieniem, to ograniczenia techniczne związane choćby z paletą dostępnych pigmentów sprawiały, że o fotorealizmie nie mogło być mowy. Co jednak znaczące, inaczej niż w starszej opowieści o platońskiej jaskini nie chodziło o alegorię, która w dodatku mogłaby posłużyć do krytyki ulegania złudzeniom. Opowieść o dwóch malarzach pokazuje, że pragnienie oszukiwania zmysłów za pomocą obrazu nie tylko było starożytnym bliskie, ale też że efekt ten wydawał się w zasięgu ręki.

Oliver Grau - niemiecki historyk sztuki i teoretyk mediów - w klasycznej książce „Virtual Art” - jej pierwsze wydanie ukazało się w 2001 roku - sugeruje wręcz, że poczucie immersji, wejścia w obraz, to klucz do zrozumienia nie tylko VR, ale rozwoju mediów w ogóle. Znaczna część historii sztuki ma być według Graua pogoń za idealnym złudzeniem, historią pragnienia budowy przestrzeni wizualnej, w której możemy się zanurzyć. Dla niemieckiego badacza historia sztuki jest więc historią mediów, a w kontekście tego artykułu można

KOPIUŁA Z OCULUSEM, KTÓRĄ ANDREA MANTEGNA
NAMALOWAŁ NA SKLEPIENIU KOMNATY W SIEDZIBIE
RODU GONZAGÓW GRUBO PONAD 500 LAT TEMU.
POTOMKOWIE JEGO MECENASA ZASIEDLI MIĘDZY INNYMI
NA POLSKIM TRONIE — TAKŻE DZIĘKI INWESTYCIOM
W SZTUKĘ, KTÓRA POPRAWIŁA PR TEJ FAMILII
KONDOTIERÓW.



HUGO GERNSBACK, WYDAWCA „AMAZING STORIES”, BYŁ TEŻ WYNAŁAZCĄ. TUTAJ W KONCEPCYJNYCH „TELEWIZYJNYCH OKULARACH” – NIGDY NIE DZIAŁAŁY, CO NIE PRZESZKADZA WE WŁĄCZENIU ICH DO SPOŁECZNEGO IMAGINARIUM ZWIĄZANEGO Z VR.

HISTORIE SZTUKI MOŻNA WYOBRAZIĆ SOBIE JAKO POGOŃ ZA EFEKTEM ZANURZENIA W SZTUCZNIE STWORZONYCH OBRAZACH. W PEWNYM SENSIE TRADYCJA VR SIĘGA WIĘC CO NAJMNIEJ DO OKRESU KLASYCZNEGO STAROŻYTNEJ GRECJI.

tę myśl przetożyć na stwierdzenie, że efekty oferowane przez współczesne gogle są pogonią za tym samym, co próbowali uzyskać starożytni mistrzowie. Zwłaszcza że przyglądając się malarstwu antycznemu, trzeba pamiętać, że Grecy i Rzymianie obrazami pokrywali bardzo różne powierzchnie. Także wnętrza, co otwierało kolejne możliwości budowy wirtualnej przestrzeni. „Spektakularnie namalowana scena niemal w całości wypełnia pole widzenia obserwatora” – pisze Grau o freskach z pompejańskiej Willi z Misteriami, stworzonych w roku 60 p.n.e. i zakonserwowanych w znanych wszystkim okolicznościach grubą warstwą popiołów niecałe 140 lat później. „Odwiedzający pomieszczenie jest otoczony przez obraz 360 stopni, zachowujący jedność czasu i miejsca. Całość powoduje efekt złamania barier pomiędzy patrzącym a scenami przedstawianymi na ścianach. Uzyskano go przez otoczenie widza ze wszystkich stron sugestywnym obrazem wykorzystującym techniki iluzjonistyczne”. Jak widać rzymska arystokracja też miała swojego Oculus.

Średniowieczna sztuka europejska zarzuciła podobne rozwiązania aż do XIV wieku. Gdy ludność Europy dziejątkowała dżuma, prowadzący spory z Kazimierzem Wielkim ekscentryczny papież Klemens VI zamówił do swojej prywatnej komnaty w Awinionie przegląd rozrywek możnowładców tamtego okresu. Najważniejszą jej częścią jest scena myśliwska: polowanie na jelenia, od którego przyjęto później nazwę komnaty. Wpisuje się to zresztą w opowieści o zdemoralizowanych papieżach, ponieważ w innych miejscach pałacu prezentowano wyłącznie sztukę religijną. U siebie głowa kościoła mogła zasiąść pośrodku szczegółowo namalowanego na ścianach pomieszczenia lasu i pobawić się myślą o polowaniu. Autor dzieła Matteo Giovanetti zadbał, by złudzenia nie psuły żadne ramy: ani namalowane, ani architektoniczne. Wielu historyków dopatruje się w tym początków późniejszej panoramy. Wyjątkowej jednak nie tylko ze względu na swój pionierski charakter.



JARON LANIER OSTATNIO KONCENTRUJE SIĘ NA KRYTYCE INTERNETU JAKO PODSTAWY EKONOMII BUDUJĄCEJ NIERÓWNOŚCI I SFERY PUBLICZNEJ, W KTOREJ NIE SZANUJE SIĘ ZDANIA EKSPERTÓW.

Także przez swą ekskluzywność i ukrycie w najbardziej prywatnej części papieskiego pałacu. Cóż, skoro przez liczne obowiązki Klemens VI nie mógł opuszczać murów przeludnionego miasta tak często, jakby chciał, zafundował sobie przynajmniej narzędzie do wypadów wirtualnych.

W międzyczasie rozwijają się jednak inne, także bardziej demokratyczne formy iluzji, jak choćby „peep showy”, które w odróżnieniu od współczesnych były adresowane częściej do dzieci niż dorosłych. W obwożonych po miastach pudełkach za opłatą przez niewielką dziurkę oglądało się fantastyczne obrazy. Jednym z pierwszych ich twórców miał być Leon Battista Alberti, człowiek Renesansu, który sformułował naukowe zasady perspektywy. Łączył w sobie też, podobnie jak później Leonardo da Vinci, kompetencje inżynierskie z plastycznymi. Čwierć millenium później, już w baroku, następní twórcy rozwijali matematyczne koncepcje Albertiego na użytek kolejnych iluzyjnych przedstawień. To wtedy powstało określenie, którego nie może tu zabraknąć: trompe l'oeil, czyli dosłownie „oszukiwanie oka”. To styl malarski, w którym chodziło o możliwie najbardziej realistyczne przedstawienie obiektów naturalnej wielkości, ale też o zabawę faktem, że iluzja musi zostać zdemaskowana. Wielkimi symulacjami były wnętrza

W AMIGOWEJ LETNIEJ OLIMPIADZIE EPYXA MOŻNA BYŁO EKRAŃ ROZBIĆ (RZUCAJĄC MŁOTEM) ALBO OPUŚCIĆ (WYBIEGAJĄC POZA PRZY SKOKU O TYCZCE).



kościół, gdzie zwłaszcza kopuły malowano od środka w taki sposób, by stworzyć poczucie łączności z mieszkańcami niebios. Do łask wróciła też starożytna kwadratura, czyli połączenie malarstwa, rzeźby i elementów architektury. Na podstawie żmudnych wyliczeń artyści domalowywali zgodne z perspektywą przedłużenia faktycznych elementów architektury sklepienia, osiągając efekt trójwymiarowej głębi.

Z nowoczesnymi, przemysłowymi tworamami zabiegi te połączyło sztuczne malarstwo iluzjonistyczne - od martwych natur flamandzkich mistrzów po hiperrealizm. Z technik kojarzonych z trompe l'oeil korzystał i Salvador Dali, i - współcześnie - Banksy, podobnie jak inni twórcy street artu. W XX wieku do tego grona dołączyły zresztą artystki, jak choćby Barbara Stadlander, Lorena Kloosterboer czy Ellen Altfest. W trompe l'oeil technicznej biegłości towarzyszy często inny rodzaj gier z publicznością, jak w słynnej „Drugiej stronie obrazu” Cornelisa Norbertusa Gysbrechtsa z roku 1670 (z namalowaną drugą stroną obrazu, oczywiście) czy o ponad półtora wieku późniejszej „Ucieczce przed krytyką” Pere'a Borrella del Caso (gdzie sportretowany młodzieniec, trzymając się kurczowo ram malowidła, próbuje wydostać

JEDNA Z NIEWIELU NA ŚWIECIE PANORAM, KTÓRE WCIAŻ MOŻNA ODWIEDZAĆ, JEST PANORAMA RACŁAWICKA.

FRESK Z POMPEJAŃSKIEJ WILLI PRZEDSTAWIA DIONIZYJSKIE MISTERIA.

się na zewnątrz). Choć trzeba przypomnieć, że w grach takie zabiegi problematyzujące granice pomiędzy dwiema stronami ekranu też mają długą tradycję, niekoniecznie zarezerwowaną dla produkcji indie. Sam pamiętam, jakie wrażenie 30 lat temu zrobił na mnie pierwszy nieudany rzut młotem w amigowej olimpiadzie The Games: Summer Edition...

Współczesne zabawki do kreowania symulacji, od których zaczęliśmy tę podróż, są oczywiście pod wieloma względami lepsze, nie wspominając o tym, że na różne sposoby bardziej dostępne. Mimo wszystko jednak nie idealne, bo przecież każda forma ma swoje słabsze strony. Dziś nie musimy już starać się choć przez chwilę nie dostrzegać ramek obrazów ani ruszać się z wygodnego fotela, ale trzeba przyznać, że z perspektywy chociażby problemów z błędniakiem poruszanie się po wykreowanym świecie lepiej wypada w rotundach, galeriach i katedrach niż z użyciem nałożonych na twarz gogli. Bliższe to pewnie rzeczywistości rozszerzonej, ale pamiętajmy o dostępie ograniczonym do innych środków... Najważniejsze jednak, że jedno i drugie działa. A niemiłe sensacje? Kiedy po zbyt długiej sesji z nowym nabytkiem będziecie zmagać się z zawrotami głowy, przypomnijcie sobie o syndromie Stendhala. Ten francuski pisarz o symptomach podobnego rodzaju, tyle że silniejszych i długotrwałych, w swych pamiętnikach pisał już 200 lat temu. Przyczyną było zwiedzenie zabytków Florencji, które zrobiły na nim tak wielkie wrażenie, że kilka kolejnych dni musiał spędzić w łóżku. To, że można przesadzić ze sztuką - w tym także sztuką iluzji - mamy więc dobrze udokumentowane. ■

SENSORAMA, CZYLI KINO PRZYSZŁOŚCI MORTONA HEILIGA. PROTOTYP POZWAŁAŁ OBEJRZEĆ PIĘĆ KRÓTKICH FILMÓW - POKAZOWI TOWARZYSZYŁY ATRAKCJE GENEROWANE PRZEZ RUCHOME KRZESŁO ORAZ EMITER ZAPACHÓW.



GŁÓWNE MIASTO CARJA CIENIA RÓŻNI SIĘ OD POŁUDNIKA.
MA SPORO MNIEJ ZDOBIEŃ I WYŻSZE MURY, KTÓRE PEŁNIĄ
FUNKCJĘ OBRONNĄ.

ARCHITEKTURA

PIĘKNY SANDBOX ZBUDOWANY Z KORYTARZY I ŚCIAN

Najnowsza produkcja Guerrilla Games, twórców serii KillZone, jest świetnym debiutem nowego IP. Świat wykreowany jest pięknym sandboxem, lecz przypomina on chodzenie korytarzami. I to psuje wrażenie.

■ Bartłomiej Baranowski

Twórcy stanęli przed ogromnym wyzwaniem, podejmując się stworzenia świata po globalnej katastrofie. Proces wymagał od nich zaprojektowania „na papierze” trzech różnych rzeczywistości, by gracz mógł w autentyczny sposób zakosztować lat następujących po 3021 roku. Roku narodzin głównej bohaterki Aloy.

Główni projektanci gry Horizon Zero Dawn mogli pójść prostą drogą i stworzyć sobie świat zupełnie

oderwany od naszego. Mając świadomość, że pradawna cywilizacja odeszła w niepamięć niemal tysiąc lat temu, nie musieliby się przesadnie trudzić przy tworzeniu nowego świata od nowa. Zdecydowali się jednak na krok, który poskutkował koniecznością wymyślenia trzech światów, przy czym tylko ten ostatni jest ukazany w grze. Była to pierwsza trudność podczas projektowania świata w Horizonie.

Podczas tworzenia środowiska autorzy wyszli z założenia, że najpierw należy przygotować projekt

świata PRZED wielką apokalipsą, następnie wersję już po niej. A na końcu tę ostateczną - wersję, którą możemy zobaczyć w samej grze, czyli świat nowej ery. Choć dwa pierwsze etapy z pewnością zostały na papierze oraz artworkach, efekt końcowy jest dzięki temu bardzo autentyczny. Przemierzając świat Horizon, gracz ma świadomość, że kiedyś żyła tutaj inna cywilizacja. Tego efektu nie można byłoby osiągnąć bez tej pierwszej fazy, która z pewnością zajęła dużo czasu specom od projektowania przestrzeni.



DO MIAST PROWADZĄ OGROMNE ŁUKI. SĄ BOGATO
ZDOBIONE I PEŁNE ZAŁAMAŃ GRAJĄCYCH CIENIEM. MAJĄ
PRZEDĘ WSZYSTKIM POKAZYWAĆ MAJESTAT KRÓLESTWA.



W HORIZON ZERO DAWN

GRA TWORZY SZTUCZNE ŚCIANY. NAJCZĘŚCIEJ BY PODEJŚĆ
POD GÓRĘ, TRZEBA ZNALEZĆ ODPOWIEDNI SZLAK. DROGA
NA SKRÓTY TO NIE TEN ADRES.





Myślę, że dużo nie zdradzę, mówiąc, że cywilizacja w Horizon Zero Dawn musiała kształtować się na nowo. Powstawała w ruinach naszej cywilizacji. W grze mamy do czynienia z kulturami plemiennymi, a każda z nich ma odmienne style budowania umocnień i tworzenia osad. Budulec wynika ze specyfiki zasiedlonego terenu.

Plemieniem głównej bohaterki jest Nora. Zamieszkuje ono obszar niewielkiej doliny pośród gór. Jego budowle w pierwszej chwili wydają się prymitywne, lecz gdy przyjrzeć się bliżej, widać tu prawdziwą maestrię w pracy z drewnem.

Wszystkie budynki są wykonane z tego elastycznego budulca w całości lub wzniesione na kamiennych podstawach fundamentowych. Mają dachy wielospadowe. Ponadto dużą

część z nich ozdobiono rzeźbieniami na bocznych krawędziach, co stanowi znak przynależności do plemienia. To jedna z pierwszych funkcji zdobień budynków, jakie zna nasza cywilizacja. Wiele z domostw czy świątyń ozdobiono też skomplikowanymi wzorami sznurów, wiązanych w celu łączenia bali. Ta dbałość o szczegóły cieszy oko, ale wzmacnia również przekaz bycia członkiem plemienia. Dodaje autentyzmu.

Zdecydowanie więcej architektury pojawia się w dalszej części gry, gdy bohaterka trafia do Królestwa Słońca Carja. O ile budynki do tej pory spotykane przypominały dzieła starożytności, teraz mamy przeskok niemal do renesansu. Głównych dróg na terytorium Carja strzegą liczne umocnione bramy, wykonane z ciętego kamienia. To stosunkowo





proste konstrukcje, lecz bogate w ozdobne elementy, balkony oraz otwory strzeleckie. Te bramy fortyfikacyjne służą nie tylko do strzeżenia dróg, ale również ukazują prawdziwą potęgę Carja w regionie.

Największe wrażenie robi Południk, stolica położona na wzgórzach. To tutaj znajduje się Pałac Słońca – domostwo głównego przywódcy Carja. Budynek ma wiele zdobieni i trudno wyczytać z nich konkretny styl. Jest to z pewnością miasto warowne, a jednocześnie pełniące rolę reprezentacyjną. Domy i kamienice w środku są wielopiętrowe, a każde kolejne piętro charakteryzuje się odmiennym stylem. Można po tym wnioskować, że miasto rozwijało się niezwykle dynamicznie. Ten multikulturowy tygiel wypłynął z siebie gród o eklektycznych wzorcach potęgowanych przez wszystkich przybyłych do niego architektów i artystów. To bardzo powszechne zjawisko w kulturach, które rozwijają się dynamicznie i mają dużą ilość surowców.

Nieco biedniej wyglądają ziemie należące do Carja Cienia. Jest to odłam tej samej kultury Carja, lecz z powodu zajmowania terytorium na ogromnych pustynnych terenach z dostępem do cegły wypalanej na słońcu ich główne miasto różni się znacząco od Południka. Niewielka liczba okien i zdobieni jest nie tylko znakiem rozpoznawczym tej wojowniczej kultury, ale również wynikiem specyfiki materiału, z którego zbudowano ich miasto. Cegła gliniana, wypalana na słońcu, jest twarda, a jednocześnie krucha. Pierwsza cecha sprawia, że przy odpowiednim użyciu nadaje się do tworzenia niezdybanych murów. Druga uniemożliwia inkrustowanie cegieł wymyślnymi ozdobami znanymi z terenów Carja.



SPOTYKANE NA TERYTORIUM CARJA CIENIA ŁUKI SĄ MISTYCZNYM PRZEŻYCIEM NA PUSTEJ DRODZE PROWADZĄCEJ DO MIASTA.



POŁUDNIK JEST PRZYKŁADEM WAROWNEGO MIASTA. MA MNÓSTWO BALKONÓW, BALUSTRAD ORAZ RZEZBIEN. JEGO BOGATA, EKLEKTYCZNA ARCHITEKTURA STANOWI ŚWIADECTWO POTĘGI KRÓLESTWA.

Pomimo to widać wiele elementów mistycyzmu w ich architekturze. Drogi między osadami na terytoriach należących do Carja Cienia są ozdobione licznymi łukami. Z jednej strony z pewnością traktuje się je jak drogowskazy. Z drugiej ich prosta forma i ułożenie dają odczuć, jak bardzo ważne dla tej nacji pozostaje sacrum.

W świecie Horizonu znajdujemy więcej nacji. W czasie podróży spotkamy bandytów, którzy zarządzają prymitywnymi osadami przejętymi siłą. Opalowane ze wszystkich stron, wyrażają smutne pragnienie lepszego życia. Bez typowo plemiennych zwyczajów związanych z rozwojem budownictwa stają się jedynie strzępem życia na mapie. Na szczęście Aloy może pozbyć się bandytów, zostawiając takie miejsca do zagospodarowania okolicznym mieszkańcom.

Podobny mechanizm zresztą działał w Wiedźminie. Niestety, twórcy nie pokusili się o ukazanie zmian po objęciu przez osadników opuszczonych obozów. A szkoda. Dodanie paru lepiej zrobionych namiotów bądź kilka plemiennych akcentów z pewnością odczarowałoby odbite obozy.

Interesującą nacją są też Osera-mowie. Ci żyjący na północy ludzie czynu zajmują się głównie kowalstwem i budowlanką, co należy do nietypowych zajęć wśród grup zaludniających świat Horizonu. Ich domostwa mają kamienne ściany i są przykryte drewnianą konstrukcją okrągłych dachów. Większość budynków w ich osiedlach powstaje na planie koła. Wiele domów w czasach pierwotnych zaczęto budować w ten sam sposób. Jest to łatwiejsze rozwiązanie, gdy nie posiada się materiału o regularnym kształcie,

**W ISTNIEJĄCYCH W GRZE
RUINACH MOŻNA
UPATRYWAĆ WZORU DLA
POŁUDNIKA, STOLICY CARJA.**

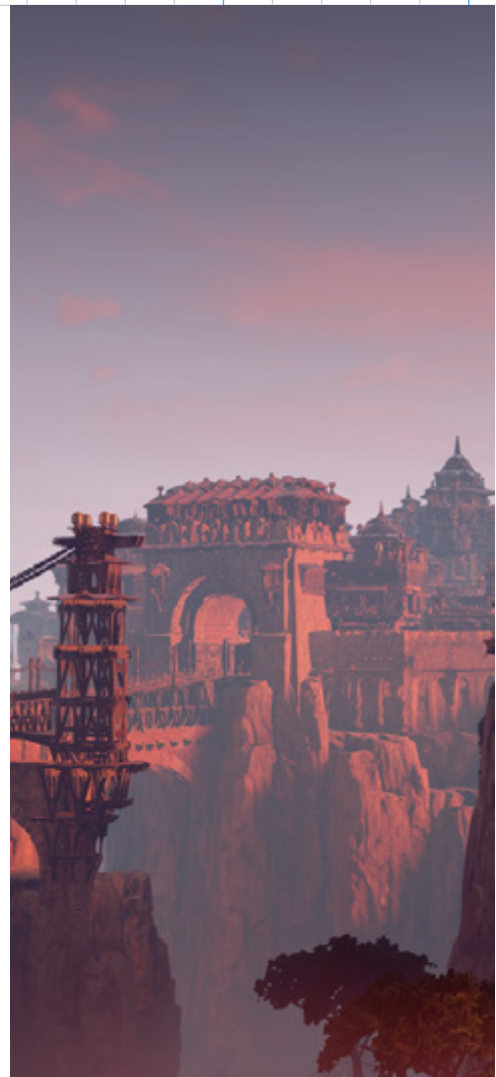
takim jak cegła. W czasie gry Aloy odnajduje również parę Kottów, czyli miejsc, w których powstają maszyny. Budynki te z zasady pracują bez żadnego ludzkiego nadzoru. Wnętrze tych ogromnych fabryk nie ma żadnych ścieżek czy oznaczeń, jakie może przeczytać człowiek. Ich ściany składają się z nieregularności i ostrych kątów. Brak tego ludzkiego czynnika mocno dezorientuje w pierwszej chwili, lecz pozostaje ciekawym wyzwaniem i urozmaicheniem rozgrywki.

Moim zdaniem największą zaletę Horizon w kwestii kreacji świata stanowi z pewnością do zrozumienia sytuacji, w jakiej znajdują się ludzie zaczynający wszystko od nowa, oraz wiarygodność w kreowaniu plemion. Każde z nich korzysta z innych technik budowlanych oraz innych materiałów. Wszystko jest od pokoleń udoskonalane, co świetnie widać w głównych wioskach każdego z nich. Nie bez znaczenia dla architektury obecnych w grze plemion są pozostałości po naszej cywilizacji. Z pewnością ruiny były dla nich także inspiracją przy tworzeniu swoich własnych domostw, a budynki, jakie się zachowały do urodzin Aloy, pochodzą z kilku różnych epok. Stąd może się brać

wielorakość stylów stosowanych np. u Carja. Stąd wynika też kolejna zaleta wykreowanego świata.

Wcześniej napisałem, że twórcy umieścili świat Horizon w realnym miejscu. Akcja rozgrywa się na terytorium dzisiejszych stanów Kolorado, Utah i Wyoming. Nie widać tego w pierwszej chwili, lecz można dostrzec zabytki znajdujące się w Denver bądź Colorado Springs. Natomiast w dodatku trafiamy w okolice kaldery Yellowstone, która znajduje się dalej na północ.

Pomimo upływu 1000 lat nadal świetnie widać niektóre kanoniczne miejsca: stadion w Denver czy posąg pionierów z Colorado Springs. Nie zabrakło także budynków znanych w całym Stanach. W grze można znaleźć Provo Utah Temple, czyli słynny kościół Jezusa Chrystusa i Świętych w Dniach Ostatnich. Ta wspaniała świątynia modernistyczna jest rozpoznawalna na całym świecie, a jej ruiny można znaleźć w samej grze. Inny znany budynek istniejący obecnie to Kaplica Akademii Sił Powietrznych USA. Choć w grze występuje sporo ruin budynków, które dopiero mają powstać, to ten jeden budynek



**WZORNICTWO PLEMENIA NORA ZACHWYCA.
PIĘKNE RZEZBIENIA W DREWNIIE ORAZ
SKOMPLIKOWANE WĘZŁY ŁĄCZĄCE BELKI
TWORZĄ WSPANIAŁĄ KONSTRUKCJĘ.**

o wyjątkowo regularnym kształcie istnieje naprawdę. Trochę inaczej sytuacja wygląda w dodatku The Frozen Wilds z racji tego, że akcja rozgrywa się na terenie obecnego Parku Narodowego Yellowstone. Dlatego brak w nim ruin i zabudowy. Niemniej jednak można znaleźć tutaj chociażby Łuk Roosevelta, który w naszych czasach tworzy północne wejście do parku narodowego. Został zbudowany jeszcze w 1903 roku na cześć trzydziestego drugiego prezydenta USA.

Skoro świat przedstawiony jest tak piękny i przede wszystkim prawdziwy, czy twórcom udało się uniknąć błędów w projektowaniu świata? Niestety nie! Najwięcej zastrzeżeń można mieć właśnie do miast i osad. Najlepszym tego przykładem będzie stolica Carja. Całe miasto ma ulice

i szlaki komunikacyjne poprowadzone w przedziwny sposób. Trudno odnaleźć się w tej plątanie ścian. To o tyle bolesne, że budynki w Horizonie mają za zadanie ładnie wyglądać i tworzyć korytarze. Tak. Model miast jest położony zupełnie przez to, że do budynków w większości nie można wchodzić, a brak małych przejść między nimi tworzy atmosferę nieprzebytego muru. Właśnie w tych momentach trudno wczuć się w nastrój miasta. Niby w osadach są i place, i szerokie drogi, ale wykonano je klaustrofobicznie. To błąd projektantów poziomów, którzy nie potrafili przenieść pomysłu na wirtualne tworzywo. I ten problem spotyka się praktycznie w każdej osadzie.

Problem nieprzebytej ścian to niestety niejedynie domena projektu

PAŁAC SŁOŃCA MA PIĘKNĄ EKLEKTYCZNĄ
ARCHITEKTURĘ. DROGA PROWADZĄCA DO MIASTA
ZOSTAŁA WSPARTA NA MOSTACH ŁUKOWYCH.



miast i osad. Również naturalne ograniczniki jak strome szczyty tworzą pułapki, w które gracz może wpaść podczas podróży. Często są to miejsca niemożliwe do przebycia bez zastosowania odpowiedniej ścieżki bądź specjalnie oznaczonych miejsc do wspinaczki, a te widać bardzo słabo. Trzeba naprawdę wyężyć wzrok by, dostrzec biały osad na zmurszałych kamieniach czy żółtą farbę na miejscach, gdzie można się chwycić. Może to Dying Light i seria Assassin's Creed tak mnie rozpuściły? A może można było ten problem zamkniętych obszarów rozwiązać lepiej? Bo teraz Horizon jest z pewnością jednym z najlepszych sandboxów... z korytarzami. Świat niby jest otwarty, ale prowadzi gracza po sznurku korytarzami między dolinami, górami, drzewami i strumykami.

Pomijając ten brak umiejętności w konstruowaniu miast i tworzeniu mniej korytarzowych tras, Horizon Zero Dawn to świetny kawał świata wykreowanego z pomysłem i zasadami. Jest dostatecznie prawdziwy, by wsiąknąć na wiele godzin i odkrywać ruiny oraz trasy z wielką przyjemnością. A to fani gier eksploracyjnych lubią przecież najbardziej. ▀


NINTENDO
SWITCH™

KIEDYKOLWIEK, GDZIEKOLWIEK, 
Z KIMKOLWIEK



PRZETOCZ SIĘ PRZEZ DŻUNGLE!



Dołącz do DK i spółki! Pływaj, skacz, huśtaj się na linach i surfuj poprzez wyspy pełne pułapek, ukrytych skarbów i niezapomnianych bosów. Graj sam lub z kimś w trybie kooperacji dla dwóch osób – oraz odkryj nowy relaksujący tryb gry jako Funky Kong, dostępny wyłącznie na Nintendo Switch.



JUŻ DOSTĘPNY!

ZAWIERA:

Konsole Nintendo Switch™ + kontroler Joy-Con™ (lewy) + kontroler Joy-Con™ (prawy) + słuchawki do Nintendo Switch + sznurek Joy-Con Grip + pasek Joy-Con Strap (L2) + zestaw do Nintendo Switch™ + kabel HDMI Cable

 CONQUEST

www.nintendo.pl

4 MAJA



✚ Mistrz wirtualnych podbojów sercowych tonie w morzu waifu, wyczerpany po wielogodzinnej sesji grania.

THE WORLD GOD ONLY KNOWS

Niektórzy gracze mają dość dziwne marzenie, żeby umiejętności nabyte w grze przydawały się w prawdziwym życiu. To chyba pozostałość z czasów, kiedy trzeba było tłumaczyć się z tego, dlaczego się gra. Tymczasem nasz bohater, licealista Keima Katsuragi, przez przypadek znalazł się w sytuacji, w którym owo marzenie się spełniło – i okazało dla niego koszmarem.

■ Michał R. Wiśniewski

Keima jest graczem, który wyspecjalizował się w „gal games”, czyli symulatorach randek. Potrafi wygrać względy bohaterki każdej gry, dzięki czemu w internecie ma zasłużoną opinię eksperta, a na jego bloga zaglądają nawet poszukujący porady deweloperzy. I właśnie ta internetowa sława „boga podrywku” wpędza go w tarapaty.

Przez przypadek podejmuje wyzwanie i zawiera kontrakt z... demonicą. Elcea de Rux Ima, w skrócie Elsie, ma do wykonania ważne zadanie złapania

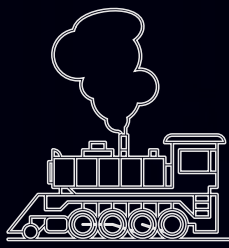


złych duchów. Tak się składa, że znajdują one sobie kryjówki w pustych sercach nieszczęśliwych dziewcząt. Aby je stamtąd wykurzyć, należy wypełnić ową pustkę. Stąd genialny pomysł Elsie, żeby o pomoc zwrócić się do samego Boga Podrywku. Nieszczęsna młoda demonica nie wie, że chodziło o gry komputerowe, a Keima w realu jest nieśmiałym okularnikiem, którego w ogóle nie interesują prawdziwe, skomplikowane dziewczyny. Ale kontrakt jest wiążący. Elsie i Keima muszą łąpać złe duchy, albo czeka ich marny koniec. Chcąc nie chcąc, Keima używa swojej wiedzy zdobytej w grach, żeby rozkocharać w sobie dziewczyny z realu, co wcale nie jest takie proste. Cały ten pomysł jest oczywiście nieco głupi, ale odbieram to nieco nostalgicznie. Pamiętam, jak dla wielu nieśmiałych chłopaków rozumienie dziewczyn zaczęło od oglądania „Sailor Moon”.


Tytuł oryginalny:
Kami nomi zo Shiru Sekai
Dystrybucja: Crunchyroll
Wersja polska: nie

„The World God Only Knows” jest niezwykłą, słodko-gorzką komedią romantyczną, która sprytnie łączy kilka gatunków („życie z demonem”, „gry”, „romans”). Serial często uderza w tony sentymentalne. Smutno robi się, gdy uratowane przez Keimę dziewczyny od razu zapominają o wszystkim, co się między nimi wydarzyło. Głównym źródłem humoru jest udająca siostrę Keimy Elsie, a także jego otakowska obsesja. W opisywanych wcześniej „Gamers!” czy „Recovery of an MMO Junkie” gry były środkiem do zdobycia przyjaciół czy wyjścia z zamknięcia. Tu jest inaczej - bohater nie chce i nie zamierza się zmieniać, szczęśliwy w swoim wirtualnym świecie, a całą misję uważa za katorgę, która odbiera mu czas potrzebny do zaliczania kolejnych symulowanych randek. Znakomite są odcinki 12. i 24., skupione na grach - w tym poszukiwaniu pomysłu na grę idealną. ■

✚ Typowy facet z nosem w konsoli, odwrócony plecami do łez niewieścich i prawdziwych problemów tego świata.



Pinball Station
Kolejowa 8a, Warszawa

 @PinballStation



Interaktywne Muzeum Flipperowe

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



Bloodborne



Popatrzyłem na pudełko i w sumie moja pierwsza konkluzja była mniej więcej taka: „Specjalnie mnie to nie dziwi”. Co jak co, ale gry z serii „...Souls” i pochodne cieszą się sporą popularnością.

■ Zdan

Nie dziwoła więc, że doczekały się swoich odpowiedników w formie gier planszowych... bądź karcianych. Bo w przypadku tej odsłony „Bloodborne” mamy do czynienia właśnie z grą karcianą. I tutaj zaczyna się robić ciekawie, bo absolutnie nie tego się spodziewałem. Wyobrażałem sobie rozbudowaną planszę, mnóstwo lokacji, bossów, tam gdzie znajdują się w grze, i tego typu obrazki.

Przyznacie, że taka wizja wydaje się kusząca? Mnie też tak się wydawało. Podeszedłem więc do karcianej wersji „Bloodborne” z pewnym dystansem. Szybko jednak musiałem przyznać sam przed sobą, że te karty to chyba jednak całkiem niezły pomysł...

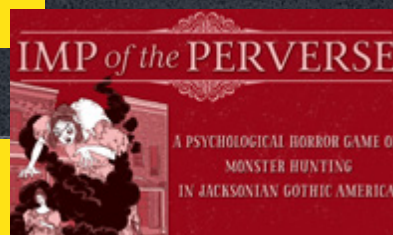
Twórcy podeszli do tematu dość sprytnie. Wyjęli z komputerowego odpowiednika jeden z elementów i na nim skupili całą rozgrywkę. W tym przypadku są to Lochy Kielicha. Każdy z graczy wciela się w Tropicielea i ma za zadanie zdobyć jak najwięcej punktów krwi (zwanym tu tętnieniami) przez walkę z kolejnymi potworami i bossami w Lochu. I tutaj do gry wchodzi karty i kostki. Te pierwsze symbolizują potwory i nasz ekwipunek/akcje, a drugie są używane przy losowaniu obrażeń przez monstra. Cała gra jest kompaktowa, a instrukcję napisano całkiem sprawnie. Dość powiedzieć, że po jej dwukrotnym przewertowaniu byłem gotowy do gry i bez problemu mogłem wytłumaczyć rozgrywkę reszcie graczy. Z kronikarskiego obowiązku wspomnę o wykonaniu.

Wypada moim zdaniem średnio. Jedyny pozytyw to całkiem fajny licznik zdrowia, ale poza tym nic nie rzuciło mi się w oczy.

Jak więc zebrać owe wspomniane tętnienia i pogonić monstrom kota? Ano za pomocą broni, rzecz jasna! Każdy z Tropicieli dostaje na początku ten sam zestaw ekwipunku oraz karty pozwalające na transformację broni oraz powrót do Snu Tropicielea. Ta ostatnia karta jest arcyważna. Pozwala nam na zmagazynowanie zebranych tętnień krwi, podleczenie zdrowia oraz dobranie karty Ulepszeń, czyli większej giwery, potężniejszego miecza czy inszego sprzętu do robienia krzywdy (lub, jak ktoś chce przeżyć, to leczącej mikstury). Rzecz ma się więc prosto: w lochu zawsze czeka na ucieknięcie większy boss, trzech mniejszych bossów i siedmiu zwykłych potworzaków. Każdy z nich ma pewną liczbę tętnień krwi, która jest zarazem jego żywotnością. Gracze wybierają kartę do zagrania z ręki, kładą ją zakrytą przed sobą i jednocześnie odkrywają. Potem w kolejności rozpatrują swoje karty. Jeśli zadadzą obrażenia, zabierają tyle tętnień krwi, ile jej upuścili danemu oponentowi. Brzmi prosto? Bo jest proste i to jeden z wielkich plusów karcianego „Bloodborne’a”.



Firmie Burning Games udało się zebrać na Kickstarterze całą kwotę na wydanie swojej nowej gry RPG „Dragons Conquer America”. Wyróżnia ten system świat: gracze wcielają się w poszukiwaczy przygód w fantastycznej wersji XVI-wiecznej Mezoameryki. To oznacza konkwistadorów, pierzaste smoki i potężne azteckie imperia. Warto zwrócić uwagę, że prezentowane podręczniki mają być wydane w pełnym kolorze oraz w twardej oprawie. Twórcy wspominają, że inspirowali się serią gier Monster Hunter oraz Wiedźminem.



Kolejną grą RPG ufundowaną na Kickstarterze jest „Imp of the Perverse”. Bezpośrednią inspiracją dla niej jest twórczość Edgara Allana Poe, a akcją osadzono w Ameryce w latach 1830-1840 za prezydentury Andrew Jacksona. Gra skupia się na horrorze: gracze dowiadują się, że w pobliżu znajduje się jakiś potwór, próbują się jak najwięcej o nim dowiedzieć, a potem stają do konfrontacji. Autor kładzie nacisk na aspekt psychologiczny. Każdy z graczy nosi „na ramieniu” swojego potwora, który próbuje zmusić postać do złych uczynków. Jedyną metodą, by się go pozbyć, to polowanie na te potwory, które przedostały się do naszej rzeczywistości.

**FAST
NEWS**



KARTKĄ I KOSTKĄ ■ **secret level**

Można mieć dużo kart, można mieć opcje, potwory, mechaniki, a i tak najważniejsze są... czerwone znaczniki!

SPECYFIKACJA

WYDAWCA: Portal Games

LICZBA GRACZY: 3-5

DLA GRACZY W WIEKU: od 14 lat

CENA: 135 zł



Powyżej widzimy, jak trzy ładne kolorowe kostki pokazują szanse typowego gracza w starciu z bossem.



Trzeba przyznać, że Karta Tropicielea jest nad wyraz estetyczna. I ten piękny znacznik tropu z czaszeczką!

A jednocześnie nie jest tak oczywiste – gracze działają bowiem przeciwko sobie i każdy chce uszczknąć jak najwięcej krwi. W końcu wygrywa ten kto ma jej najwięcej na końcu rozgrywki, czyli po ubiciu dużego złego. Trzeba też zaznaczyć, że jeśli tekst na karcie nie mówi inaczej, dopiero po ataku potwora możemy zadać obrażenia. A jeżeli pośle nas do piachu swoim atakiem, nici z zaplanowanych punktów. Na szczęście jak w komputerowym odpowiedniku tutaj śmierć to tylko krótki przerwany. Tropiciele po chwili powracają, by dalej walczyć.

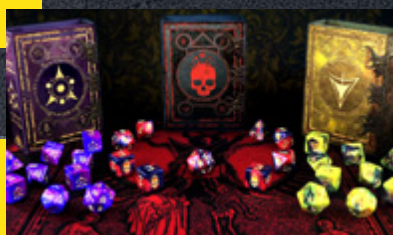
W tym momencie gra nabiera kolorów. Wtedy, gdy przy stole mamy komplet graczy i wszyscy próbują sobie przeszkodzić, a jednocześnie ugrać jakieś punkty. Jeśli ktoś za bardzo wysforuje się do przodu, może spokojnie liczyć na to, że zaraz jakieś karty uprzykrzą mu życie. Może ktoś zagra transformację i taką broń, która nie pozwoli mu strzelić do monstrem przed innymi i zagarnąć cennych punktów, albo kartę, która zada mu obrażenia i pošle na deski. Jest też mocny element taktyczny: trzeba myśleć kilka posunięć naprzód. Czy już udać się do Snu Tropicielea, zregenerować życie i wziąć ze stołu jakieś ciekawe Ulepszenie? Czy może spróbować zdobyć trochę więcej tętnień i dopiero potem je zmagazynować? Wybory, wybory, trudne wybory – to właśnie sprawiło

mi tak wielką frajdę w tej grze. Niestety, są też minusy: karty są za mało różnorodne i jest ich za mało. Gra aż prosi się o większy wybór ekwipunku i potworów. Kombosy zaczynają się powtarzać, bo nie ma za bardzo z czego wybierać. Gra też sporo traci, gdy gramy we dwie lub trzy osoby, bo jej podstawą jest negatywna interakcja między graczami. Gdy jest ich mniej, mamy po prostu mniej okazji do takowej.

Karciano-kościany „Bloodborne” to doskonały przykład szybkiej, prostej i pełnej zabawy gry. Pasuje jako „przerwany”. Pomiędzy jedną a drugą rozgrywką w coś większego czy bardziej skomplikowanego warto po nią sięgnąć. Szczególnie gdy macie pięć osób przy stole. Spokojnie powinna dostarczyć wam godzin rozgrywki, nawet mimo małego zróżnicowania kart. Polecam: idźcie siekać monstra! ■



Firma Plaid Hat Games zapowiedziała grę planszową „Starship Samurai”. Gracze mają kontrolować jeden z samurajskich klanów i spróbują przejąć kontrolę nad jak największym obszarem galaktyki. Będą dowodzić wielkimi flotami statków i brać udział w bitwach. Gra ma także aspekt polityczny. Uczestnicy wydadzą część zasobów, by przekonać do współpracy pomniejszych klanów. Zasady gry są dostępne do ściągnięcia ze strony wydawcy.

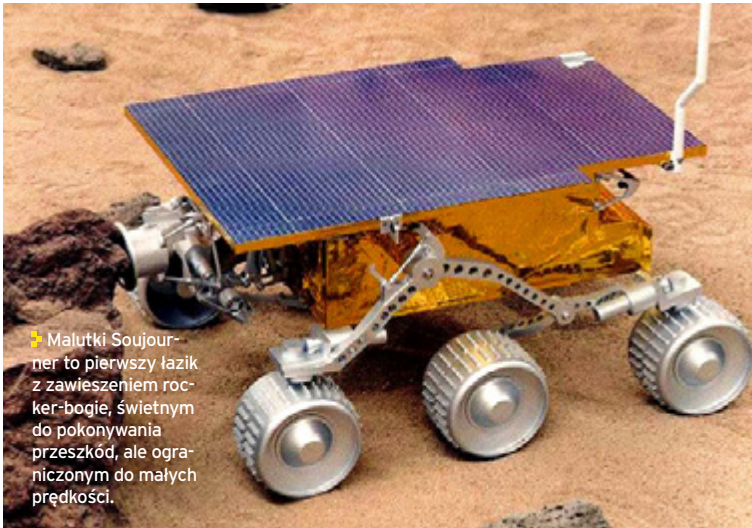


Jeżeli potrzebujecie kostek do swoich sesji RPG i lubicie mitologię Cthulhu, Kickstarter firmy Infinite Black – „Elder Dice” jest dla was. Można w nim zamówić kolorowe zestawy kostek w drewnianych pudełkach stylizowanych na tajemne księgi z mitologii Lovecrafta. Możliwe jest też zamówienie lovecraftowskiego ekranu mistrza gry. Kickstarter kilkakrotnie przebił swój cel (42 tysiące dolarów).

❖ Koła Curiosity mają prostokątne dziury do mierzenia prędkości, ale też coraz więcej prześwitów wybitych przez marsjańskie kamienie.



❖ Małutki Sojourner to pierwszy łazik z zawieszaniem rocker-bogie, świetnym do pokonywania przeszkód, ale ograniczonym do małych prędkości.



❖ Gdyby nie ograniczenia techniczne Łunochod poruszałby się na gąsienicach jak czołg, za to dzięki nim zapoczątkował modę na kosmiczne kółka.



❖ LRV jest wśród kosmicznych łazików jedynym projektem załogowym.



❖ Konstruktorzy chińskiego łazika Yutu podczas projektowania kół zainspirowali się Łunochodem, a pomysł zawieszania i nadwozia zaczerpnęli z rozwiązań opracowanych w USA.



KOSMICZNE KÓŁKA

Ekstremalne amplitudy temperatury na Księżycu i na Marsie sprawiają, że klasyczne pneumatyczne koła z gumowymi oponami nie zdałyby egzaminu. Tradycyjne samochodowe alufelgi byłyby za ciężkie. W razie złapania flaka na ostrym kamieniu nie byłoby komu założyć zapasu. Powstała potrzeba wymyślenia innego rozwiązania.

■ User Jama

Pierwszym wehikułem poruszającym się na kołach poza Ziemią był radziecki Łunochod-1, który wylądował na Księżycu w listopadzie 1970 roku. Łazik wyposażono w osiem kół, każde z niezależnym napędem i zawieszeniem. Pierwotnie konstruktorzy rozważali system gąsienicowy, ale go odrzucili. Za taką decyzją przemawiały trzy główne powody. Blokada którejkolwiek z gąsienic skutkowałaby końcem mobilności łazika. Gąsienice byłyby siłą rzeczy cięższe, bo przecież w środku gąsienic też są koła. Decydujący okazał się jednak limit zasilania, który wynosił 300 W. To połowa tego, co generuje przeciętny zasilacz do peceta i zatrawiająco mała ilość jak na wprawianie w ruch pojazdu o masie 756 kilogramów.

Za produkcję kosmicznych kół odpowiedzialna była Państwowa Fabryka Rowerów w Charkowie, wytwarzająca między innymi najnowocześniejszy sprzęt dla radzieckich olimpijczyków. Koła miały średnicę 51 cm, szerokość 20 cm. Stosunkowo lekka konstrukcja koła składała się z trzech obręczy przyczepionych do piasty szprychami, z zewnątrz powleczonymi siatką. Każde z ośmiu kół musiało unieść blisko 100 kg

masy, natomiast zaprojektowane były pod kilkukrotnie większe obciążenia. Pojazd mógł jechać przy sprawnych przynajmniej dwóch z czterech kół z każdej strony. Jako mechanizm awaryjny przy ośce każdego koła zamontowany był niewielki ładunek wybuchowy.

Koła Łunochoda nie były skrętne. Zmiana kierunku jazdy następowała przez zmianę prędkości strony lewej w stosunku do prawej. Maszyna osiągała dwie prędkości. Niższa to 0,8 km/h, wyższa to 2 km/h. Z jednej strony to skutek cieniutkiego strumyczka zasilającego stałoprądowe silniki w piastach. Z drugiej i tak pięcioosobowe ekipy sterujące łazikiem z Ziemi wychodziły całe spocone po każdej dwugodzinnej zmianie. Pilot musiał ominąć przeszkody, bazując na statycznym zdjęciu otoczenia wysyłanym co 20 sekund z 2,5-sekundowym opóźnieniem na transmisję.

Kolejne kółka zaprojektowane na księżycowe warunki należały do wehikułu Lunar Roving Vehicle. Pojazd podobny do samochodu miał tylko cztery koła o średnicy 81,8 cm i szerokości 23 cm, a więc nieco większe od tych w Łunochodzie. Ich konstrukcja bazowała na feldze wykonanej z aluminium. Do niej przytwierdzona była opona wykonana z ocynkowanej siatki. Połowę zewnętrznej powierzchni jezdnej koła zajmowały tytanowe szwrony, które pełniły rolę bieżnika. Wewnątrz siatkowej opony zamontowano tytanową obręcz o mniejszej średnicy, która zabezpieczała konstrukcję przed mocniejszymi uderzeniami. Całość ważyła niecałe 5,5 kg.

Zarówno przednia, jak i tylna para kół LRV była skrętne, co zapewniało ciasniejsze promienie skrętu. W razie awarii można było jedną parę kół zablokować i manewrować tylko drugą. Każde koło napędzono niezależnym stałoprądowym silnikiem 190 W. Prędkość maksymalna pojazdu zależała od rodzaju terenu, ale w sprzyjających okolicznościach wynosiła 13 km/h.



Dalszy rozwój łazików przyspieszyły misje na Marsa. Małutki łazik Sojourner z misji Mars Pathfinder, który wylądował na czerwonej planecie w lipcu 1997 roku, wprowadził modę na konstrukcje sześciokołowe z zawieszeniem typu rocker-bogie, pozwalające bezpiecznie pokonywać większe przeszkody i teren o większym nachyleniu. Tak zaprojektowany jest też największy i najnowocześniejszy łazik Curiosity, poruszający się po Marsie od sierpnia 2012 roku.

Koła Curiosity mają średnicę 50 cm oraz szerokość 40 cm i są wykonane z litego bloku aluminium, przy czym powierzchnia jezdna jest bardzo cienka, o grubości zaledwie 0,75 mm. Pokrywa ją szwronowy bieżnik, wystający na 7,5 mm, który nie tylko zapewnia przyczepność do podłoża i odporność na poślizgi boczne, ale jest też elementem wzmacniającym filigranową konstrukcję zewnętrzną. Koło wzmacniają trzy obręcze: dwie na brzegach oraz dodatkowa mniej więcej w jednej trzeciej szerokości, do której przymocowanych jest sześć grubszych szprych. Koła łazika są niezależnie napędzane, przy czym każde przednie i tylne ma dodatkowe silniczki manewrowe. Dzięki nim łazik może skręcać w miejscu. Prędkość maksymalna Curiosity to tylko 90 m/h, przy czym normalnie jeździ o połowę wolniej. Ze względu na odległość Marsa od Ziemi nie jest to żadną wadą, ponieważ pilot widzi obraz z kamer łazika z opóźnieniem od 3 do 22 minut. Przy takich czasach każdy ruch musi być dobrze przemyślany, przynajmniej dopóki łaziki nie zostaną wyposażone w autonomiczne kierowanie. A przy większych prędkościach znowu trzeba będzie wymyślać kosmiczne koło na nowo. ■



GOŚCINIE:
Fido & Mel

A ZRESZTĄ, SAMI WKRÓTCE ZOBACZYCIE.

WAŻNE, ŻE DZIĘKI TEJ PRACY MIAŁEM POWÓD, ABY POWSPOMINAĆ.

PRACUJĘ NAD CZYMŚ SPECJALNYM OSTATNIO...

DZIEŃ W KTÓRYM POSZEDĘM DO REDAKCJI ŚWIATA GIER KOMPUTEROWYCH.

A DZIĘKI GOŚCIOM SPECJALNYM TEGO ODCINKA...

TADAM!

WRÓCIMY DO TYCH WSPOMNIEŃ W CUDOWNYM STYLU.

OBIECANO NAM DARMOWY OBIAD, ALE W STOŁÓWCE...

W STOŁÓWCE POWIEDZIELI, ŻE TE VOUCHERY SĄ TREFNE!

TYLKO PRZYPOMNE, ŻE DLA ŚGK NARYSOWAŁEM SETKI KOMIKSOWYCH SZORTÓW I PASKÓW, ILUSTRACJI... CZASU BY NIE STARCZYŁO, ABY TO WSZYSTKO ZLICZYĆ...

PANOWIE, ZAPRASZAMY ZA RANKE, DO MAKIJAŻYSTKI.

UWAGI ZACZYNAJEMY ZA JEDEN KADR.

DZIEŃ W KTÓRYM

W ROLI MŁODSZEGO ŚLEDZIA **Fido**



Mel JAKO STRAŻNIK MIEJSKI MACIO



HAI BARDZIEJ, NIŻ WAGAROWICZÓW NIE CIERPIĘ TYLKO...



WAGAROWICZÓW ZE SZKÓŁ ARTYSTYCZNYCH! DLACZEGO NIE W SZKOLE, DŁUGOPIÓRA PTASZYNO?



NIE TWÓJ INTERES, TY NIEPOTRZEBNY ELEMENTE APARATU REPRESJI!

OSZTY!



BIERZEMY TO DO MAGAZYNU.



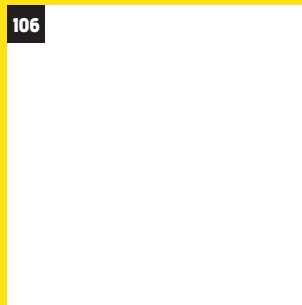
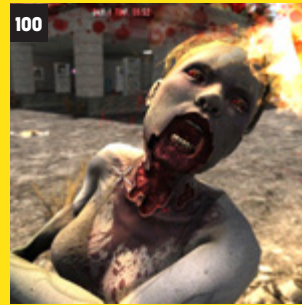
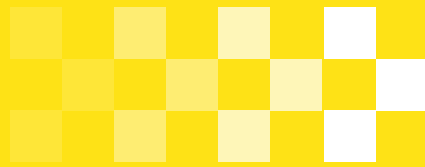
KONIEC

TAK BYŁO.

CO Z TYM OBIADEM?

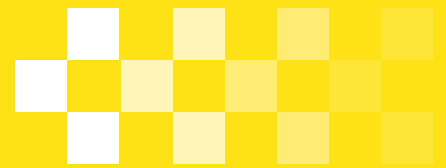


GRZYMIĘDZYSTY



FELIETONY

- 105 Wojciech Pijanowski
- 113 Emil Leszczyński
- 120 Aleksy Uchański
- 122 Marcin Borkowski



SKORO PLANESCAPE: TORMENT MÓGŁ ZASERWOWAĆ NAM 800 TYSIĘCY SŁÓW, INXILE MUSIAŁO PODBIĆ TĘ LICZBĘ O POŁOWĘ W TIDES OF NUMENERA.

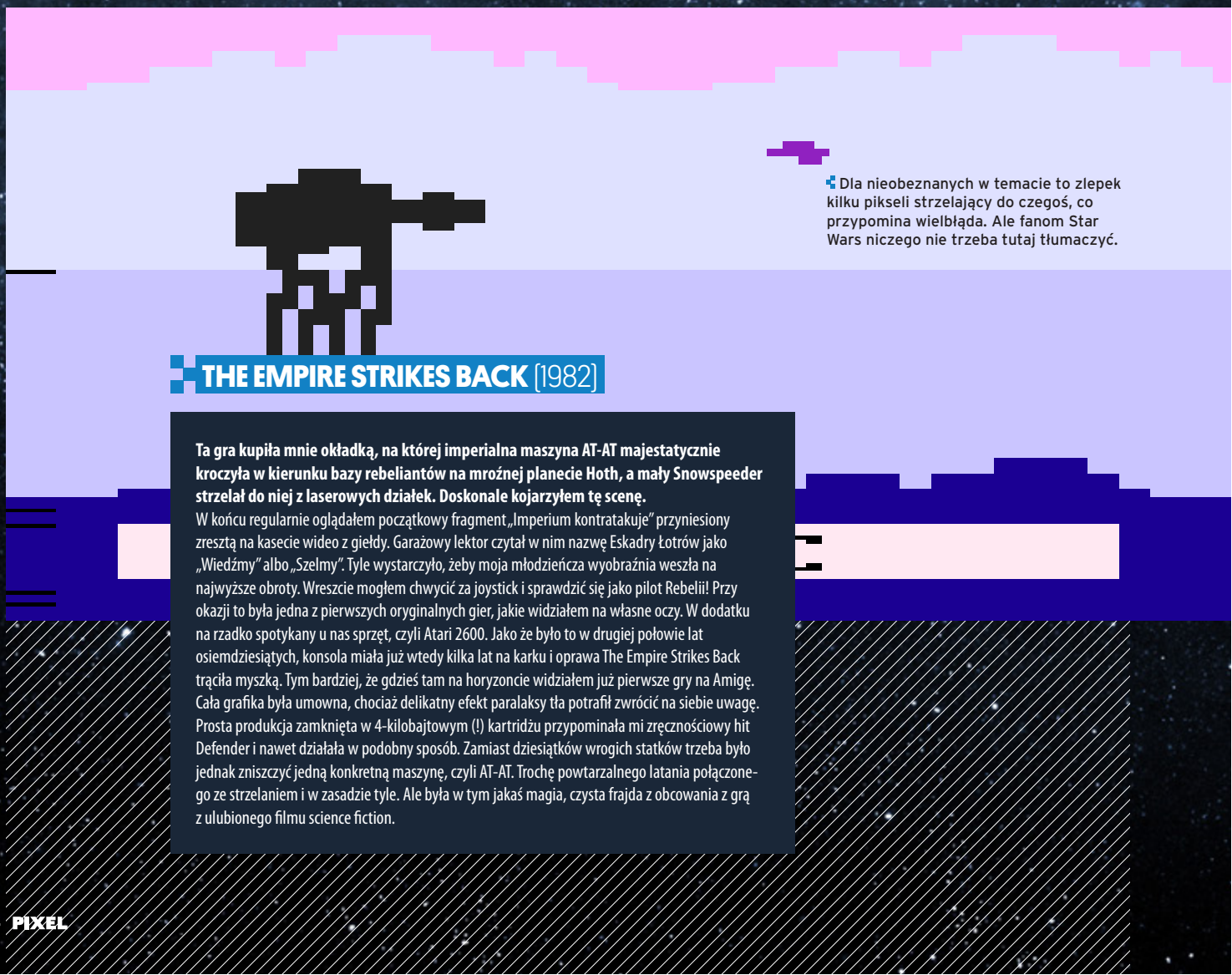


GWIEZDNY DŃ

10 NAJWAŻNIEJSZYCH wspomnień w kontekście gier wideo

PRZYGODY LUKE'A SKYWALKERA I SPÓŁKI BYŁY MOIM OCZKIEM W GŁOWIE OD MOMENTU, KIEDY OBEJRZAŁEM EPIZODY IV-VI GDZIEŚ W POŁOWIE LAT OSIEMDZIESIĄTYCH. CAŁĄ TRYLOGIĘ SZYBKO ZNAŁEM NA PAMIĘĆ, PUSZCZAJĄC JĄ W KÓŁKO Z KASET VHS, ZATEM OGRYWANIE KOLEJNYCH GIER ZE ŚWIATA „GWIEZDNYCH WOJEN” BYŁO NATURALNĄ KOLEJĄ RZECZY. ZARÓWNO NA KOMPUTERACH, KONSOLACH, JAK I AUTOMATACH ARCADE WSZĘDZIE, GDZIE TYLKO MOGŁEM, SPRAWDZAŁEM KOLEJNE TYTUŁY. ALEŻ W NICH SIĘ DZIAŁO: KOSMICZNE BITWY MIĘDZY SIŁAMI REBELII I IMPERIUM, POJEDYNKI NA MIECZE ŚWIETLNE, PRZEDZIERANIE SIĘ PRZEZ KORYTARZE PEŁNE SZTURMOWCÓW ORAZ POPISKIWANIE R2-D2. TO BYŁY SETKI GODZIN PRZEGRANYCH Z WYPIEKAMI NA TWARZY, KTÓRE WARTE SĄ PRZYPOMNIENIA. I TAK POWSTAŁA PONIŻSZA LISTA DZIESIĘCIU MOICH NAJWAŻNIEJSZYCH WSPOMNIENI ZWIĄZANYCH Z GRAMI Z TEGO UNIWERSUM.

■ Marcin Kiendra



■ Dla nieobeznanych w temacie to zlepek kilku pikseli strzelający do czegoś, co przypomina wielbiąda. Ale fanom Star Wars niczego nie trzeba tutaj tłumaczyć.

THE EMPIRE STRIKES BACK [1982]

Ta gra kupiła mnie okładką, na której imperialna maszyna AT-AT majestatycznie kroczyła w kierunku bazy rebeliantów na mroźnej planecie Hoth, a mały Snowspeeder strzelał do niej z laserowych działek. Doskonale kojarzyłem tę scenę.

W końcu regularnie oglądałem początkowy fragment „Imperium kontratakuje” przyniesiony zresztą na kasecie wideo z giełdy. Garażowy lektor czytał w nim nazwę Eskadry Łotrów jako „Wiedźmy” albo „Szelmy”. Tyle wystarczyło, żeby moja młodzięcza wyobraźnia weszła na najwyższe obroty. Wreszcie mogłem chwycić za joystick i sprawdzić się jako pilot Rebelii! Przy okazji to była jedna z pierwszych oryginalnych gier, jakie widziałem na własne oczy. W dodatku na rzadko spotykany u nas sprzęt, czyli Atari 2600. Jako że było to w drugiej połowie lat osiemdziesiątych, konsola miała już wtedy kilka lat na karku i oprawa The Empire Strikes Back trąciła myślką. Tym bardziej, że gdzieś tam na horyzoncie widziałem już pierwsze gry na Amigę. Cała grafika była umowna, chociaż delikatny efekt paralaksy tła potrafił zwrócić na siebie uwagę. Prosta produkcja zamknięta w 4-kilobajtowym (!) kartridżu przypominała mi zręcznościowy hit Defender i nawet działała w podobny sposób. Zamiast dziesiątków wrogich statków trzeba było jednak zniszczyć jedną konkretną maszynę, czyli AT-AT. Trochę powtarzalnego latania połączonego ze strzelaniem i w zasadzie tyle. Ale była w tym jakaś magia, czysta frajda z obcowania z grą z ulubionego filmu science fiction.

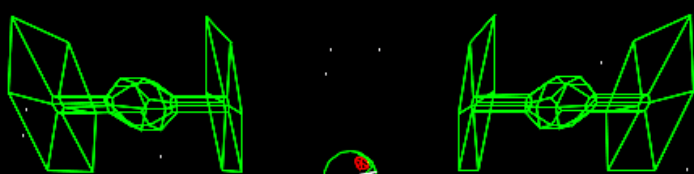
THE WWOJEN



Wreszcie bitwa na Hoth wyglądała jak trzeba. Procesor Super Nintendo całkiem dobrze radził sobie z przeliczaniem szybkiej bitmapowej grafiki, dającej złudzenie lotu nad planetą.

SUPER STAR WARS [1992]

Jeśli by spojrzeć na poziom frustracji, jakie może zaoferować gra, Super Star Wars ze SNES-a plasuje się na szczycie listy. Ten tytuł, a w zasadzie cała trylogia, należą do gier, które jednocześnie kocham i nienawidzę. Przekombinowane, trudne i niewybaczające błędów. Koszmar gracza. Gdyby dotyczyło to innych produkcji, pewnie nie zainteresowałbym się nimi na dłużej. Tymczasem tutaj raz, że miałem do czynienia z „Gwiezdnymi wojnami”, a dwa: wszystkie części SSW miały w sobie to coś, co nie pozwalało człowiekowi oderwać się od ekranu. Ich siłą napędową była różnorodność. Odwzorowano wszystkie ważne sceny z filmu, wiele z nich interpretując w dość ciekawy sposób. Wszystko zmieniało się jak w kalejdoskopie. W jednej chwili wspinałem się Luke’em na wielki pojazd handlarzy droidów na planecie Tatooine, żeby za moment pędzić śmigaczem po pustyni w kierunku Mos Eisley, a jeszcze później wskoczyć w futro Chewiego i strzelać z laserowej kuszy do szturmowców. Intensywność wrażeń na piątkę. Pozostałe dwie części trylogii opierały się na podobnym schemacie, czyli dużo biegania i strzelania poprzeplatane sekcjami za sterami różnych pojazdów. Szczególnie dobrze wypadło Super Empire Strikes Back ze swoim kapitalnie przygotowanym etapem rozgrywanym się na Hoth. Pilotowanie Snowspeedera podczas obrony bazy przed nacierającymi siłami Imperium pokazane w ujęciu 2,5D (tryb Mode 7 na SNES) to klasa sama dla siebie. Prawdziwa 16-bitowa perełka.



STAR WARS [1983]

Musiała minąć sześć lat od kinowej premiery, zanim „Nowa nadzieja” doczekała się swojej pierwszej komputerowej adaptacji. Ale warto było czekać, ponieważ fani wreszcie dostali możliwość wskoczenia do kokpitu X-winga i samodzielnego zmierzenia się z potęgą Imperium. Tytuł nazwany po prostu Star Wars dostępny na automatach (z późniejszymi portami na komputery domowe) okazał się niesamowitym spektaklem trójwymiarowej wektorowej grafiki, muzyki Johna Williamsa i dynamicznej akcji dziejącej się na ekranie. Gra bazowała na finalnych scenach „Nowej nadziei” rozgrywanym się podczas nalotu na Gwiazdę Śmierci. Trzy etapy obejmujące walkę z myśliwcami TIE, niszczenie dział na powierzchni i wreszcie szalony lot w szybie stacji bojowej stanowiły esencję tego, co wiązało się z filmem Lucasa. Powiedzmy szczerze: każdy chciał poczuć się jak Luke Skywalker odpalający torpedy w kierunku wąskiego szybu wentylacyjnego, a ta gra dawała te emocje. Zresztą oryginalny automat arcade w wersji Deluxe przypominający kokpit gwiazdnego myśliwca z dużym ekranem i solidnymi głośnikami, z których dobiegał głośnikowy głos Bena „Use the Force”, to było coś niesamowitego! Muszę przyznać, że kilka wersji tej gry przeniesionej na 8-bitowce również trzymało poziom. Choć rozgrywka była relatywnie krótka, chęć śrubowania wyników i próby rywalizacji na coraz wyższych poziomach trudności działały jak magnes.

Taki widok przelatujących szybko myśliwców TIE robił w swoim czasie ogromne wrażenie.



Nic tylko chwycić mocno za joystick, zamknąć oczy i dać się ponieść pamiętnej scenie z „Gwiezdnym wojen”.

X-WING [1993]

Dla tej produkcji gotów byłem zdradzić „Przjaciółkę”, tak świetnie wyglądała. Gdzieś tam po cichu liczyłem, że skoro na Amigę 500 wydano port Wing Commandera (kiepski, ale jednak), to świeży hit od LucasArts też jakoś zmieści się choćby na 10 dyskiecie. Jednak postęp techniczny był nieubłagany i rozbudowane gry lądowały tylko na PC, więc w końcu i ja przesiadłem się na blaszaka. Powiem wam: było warto jak diabli, bo X-Wing pochłonął mnie bez reszty. Świetnie przygotowany kosmiczny symulator, w którym mogłem stanąć po stronie Rebelii i walczyć z potężnym Imperium, pilotując statki znane z filmowej trylogii. Szybkim A-wingiem toczyłem zacięte pojedynki z wszelakimi odmianami maszyn typu TIE, bombowcem Y-wing niszczyłem silnie opancerzone jednostki wroga, a tytułowym X-wingiem wspierałem swoją flotę w najtrudniejszych bitwach. Oprócz dobrego refleksu musiałem wykazać się sprytem przy zarządzaniu systemami statków (tarcze, lasery, silnik), przerzucając zasoby energii tam, gdzie były najbardziej potrzebne. Misje zostały świetnie zaprojektowane i spięte w fabularną kampanię z wieloma zadaniami pobocznymi, motywując tym samym do wyciskania z gry ostatnich soków. I to wszystko podane w szybkiej grafice 3D i systemie iMuse, dzięki któremu muzyka zmieniała się w zależności od intensywności akcji na ekranie. Jedyny minus X-Winga to sterowanie, a konkretnie konieczność posiadania joysticka, co w przypadku PC nie należało do oczywistości. Granie na samej klawiaturze było cholernie trudne i frustrujące. Żeby zostać asem lotniczym ruchu oporu, należało bezwzględnie zakupić drążek.



Star Destroyer patrol near the planet Turkana

Patrol imperialnych maszyn TIE zaraz natknie się na formację X-wingów prowadzonych przez gracza. Emocje rosną wraz z każdą minutą!



W grze X-Wing po raz pierwszy można było pilotować maszyny typu A-wing znane z „Powrotu Jedi”.

REBEL ASSAULT [1993]

Prawdopodobnie najbardziej kontrowersyjna gra w tym zestawieniu, należąca do gatunku interaktywnych filmów ze wszystkimi wadami takiego rozwiązania. Rozgrywkę służyło głównie do sterowania celownikiem na ekranie i strzelania do przeciwników. Akcja leciała jak po szynach po z góry przygotowanej ścieżce, a nad właściwą zabawą dominowało oglądanie scenek przerywnikowych. Co więc tak mocno utkwilo mi w pamięci w związku z Rebel Assault? Oczywiście oprawa. Kiedy gra ukazała się w 1993 roku, wyglądała obłędnie. Mnóstwo prerenderowanej grafiki, niesamowite modele statków kosmicznych (dużo lepsze niż proste bryły 3D) i dźwięk w wysokiej jakości z mnóstwem samplowanej mowy powodowały, że miałem wrażenie uczestnictwa w kolejnej odsłonie filmu. Lot w polu asteroid czy atak na Gwiazdę Śmierci nigdy wcześniej nie wyglądały tak dobrze, jak tutaj. Ponad 400 MB danych na krążku robiło wrażenie tym bardziej, że były to czasy, kiedy dyskietkowe tytuły pozostawały w powszechnym obiegu. Koledzy tłumnie przychodzili oglądać fajerwerki, jakie oferowała technologia CD-ROM. Posiadacze PC z miejsca planowali zakup nowego typu napędu, a właściciele Amig czuli się, jakby ktoś wbił im ostatni gwóźdź do trumny. Druga część wydana dwa lata później oferowała z grubsza to samo, tyle że miejsce rysowanych postaci zajęli prawdziwi aktorzy. Tym samym po raz pierwszy od „Powrotu Jedi” nakręcono nowe sceny do uniwersum „Gwiezdnych wojen”.

Na pierwszym planie szturmowiec, a na drugim hologram Gwiazdy Śmierci.

Etapy „chodzone” w obydwu częściach Rebel Assault wciśnie to chyba na siłę.



Zero swobody, wszystko jak po sznurku, ale radość z niszczenia maszyn Imperium bezcenna.

Jakby znajoma „twarz” w Dark Forces. Tak, tego droida na pewno widzieliśmy w „Imperium kontratakuje”.

DARK FORCES [1995]

Kiedy po raz pierwszy zobaczyłem zapowiedź Dark Forces, czułem, że spełnia się mój najspanialszy sen gracza. Produkcja oparta o widok FPP à la Doom w połączeniu z klimatem „Gwiezdnych wojen”? To nie mogło się nie udać! I rzeczywiście: kiedy wreszcie odpaliłem ten świeży hit od LucasArts, byłem już pewien, że gra trafila idealnie w moje oczekiwania. Otrzymałem osobną pełnoprawną historię rozgrywaną obok filmowych wydarzeń gdzieś pomiędzy epizodem IV a V. Główny bohater Kyle Katarn okazał się klawym gościem, który wspomagał rebeliantów w poszukiwaniu ukrytej placówki Imperium, gdzie szkolono elitarne jednostki Dark Trooperów. W fabule wpleciono Dartha Vadera, Jabbę oraz Bobę Fetta występującego w roli jednego z przeciwników. Nie muszę dodawać, że przy takim pojedynku emocji nie brakowało. Zresztą pamiętnych momentów było mnóstwo, jak choćby wymiana ognia z zastępami szturmowców, kiedy używałem przeciwko nim ich własnej broni w postaci karabinu E-11. Dźwięk wystrzałów z niego mocno kojarzy się z filmową trylogią. Dark Forces nie było zwyczajnym klonem Doom. Poszło o krok dalej, przecierając kolejne szlaki w gatunku FPS. Miało techniczne nowinki w postaci rozglądania się w górę i dół, wciągającą fabułę obrazowaną przez scenki przerywnikowe, świetny balans między dużą dawką strzelania i kombinowania ze strategią przy przechodzeniu etapów. To było niczym ogrywanie tytułu, który spokojnie mógłby istnieć pod postacią kinowego spin-offu głównej serii.

W sumie można by powiedzieć do szturmowca, że nie tych droidów szuka, ale lepiej wyjaśnić mu to mieczem świetlnym.



JEDI KNIGHT: DARK FORCES II [1997]

Odkąd pamiętam w grach wideo bazujących na „Gwiezdnym wojnach”, zawsze chciałem znaleźć odzwierciedlenie dwóch istotnych dla mnie rzeczy znanych z filmowej trylogii. Pierwszą była możliwość udziału w kosmicznych bitwach podczas pilotowania rebelianckich statków, co z nawiązką spełnił X-Wing wydany na PC. Druga sprawa to pojedynki na miecze świetlne. Wprawdzie takowe występowały w starym Jedi Arena (jeszcze na Atari 2600), a później w serii Super Star Wars, ale brakowało im głębi. Rzekłbym, że nie czułem w tych tytułach należnego szacunku dla tej kultowej broni. Musiałem więc poczekać do roku 1997, kiedy pojawił się Jedi Knight: Dark Forces II. Główny bohater Kyle Katarn, znany już z poprzedniej części, odkrył w sobie zadatki na prawdziwego Jedi, w związku z czym z przeciwnikami rozprawiał się nie tylko za pomocą blastera, ale przede wszystkim miecza świetlnego. Wyprowadzanie ciosów i parowanie laserowych strzałów uwalniało niesamowite pokłady grywalności. I to w fantastycznej jak na owe czasy grafice, wykorzystującej nowe akceleratorzy 3D, połączonej ze wstawkami filmowymi, w których grali prawdziwi aktorzy (solidny występ Jasona Courta w roli Kyle'a Katarna). Właśnie na to czekałem tyle lat! Dark Forces II jako pierwsza produkcja z serii „Star Wars” pozwalało mi podążać ścieżką rycerza Jedi, który potrafił używać Mocy oraz miał wybór opowiedzieć się po jej jasnej lub ciemnej stronie. Nie powiem – granie jako sprzymierzeniec Sithów było bardzo kuszące...

Z tej perspektywy nie da się prowadzić pojazdu, ale przynajmniej jest dynamiczne ujęcie.



EPISODE 1: RACER [1999]

Premiera „Mrocznego widma” w 1999 roku pozostawiła mi spory niedosyt. Niby „Gwiezdne wojny” wracały, chociaż nie na miarę moich oczekiwań. Film w kilku miesiącach się bronił, ale pamiętne wpadki z postacią Jar Jar Binksa na czele są wręcz niewybaczalne. Oficjalna gra oparta na wydarzeniach ze srebrnego ekranu pojawiła się na PlayStation mniej więcej w tym samym czasie i też okazała się, delikatnie mówiąc, przeciętna. I nagle jakby spod ziemi wyrósł Episode 1: Racer. Kto by przypuszczał, że wyścigi w świecie „Gwiezdnym wojen” okażą się strzałem w dziesiątkę? Spece z LucasArts wzięli na warsztat jedną z niewielu dobrych scen z filmu, czyli zawody podów, będących w skrócie połączeniem gondoli i dwóch potężnych silników. Takie rydwany w klimacie SF. Episode 1: Racer ograłem na konsoli Nintendo 64 i było to fantastyczne doświadczenie głównie za sprawą nietypowo rozplanowanego sterowania. Gra miała opcję (o dziwo ukrytą!) korzystania z dwóch joypadów jednocześnie. W każdym z nich analogowa gałka służyła do kierowania jednym z silników: osobno lewym i prawym. Płynęły z tego zupełnie nowe doznania. Początkowo trudno mi było opanować pojazd, ale po odpowiednim treningu szalałem po galaktycznych trasach, pracując wręcz całym ciałem i przechylając się na różne strony podczas karkołomnych manewrów na ekranie. Pewnie moje wygibasy wyglądały co najmniej dziwnie, ale przecież walczyłem o tytuł najlepszego ściganta w galaktyce!



Przyspieszenie od 0 do 100 km/h w dwie sekundy. W reklamie dobrze by to wyglądało.



Jeden X-wing kontra eskadra maszyn TIE. Dzień powszedni dla pilota Rebelii.

ROGUE LEADER (2001)

Atak rebeliantów na pierwszej Gwieździe Śmierci i bitwa na planecie Hoth to dwa najbardziej eksploatowane motywy w grach z serii „Star Wars”. Wcześniej wspominałem już kilka niezłych tytułów wykorzystujących te widowiskowe sceny, ale to, co pokazało Rogue Leader na konsoli GameCube, było wkroczeniem na zupełnie nowy poziom wrażeń. Śmiałem twierdzić, że w momencie jej premiery żadna inna gra z tego uniwersum nie wyglądała lepiej. Było na co popatrzeć: obłędnie płynna animacja, kiedy X-wing śmigła tuż nad powierzchnią imperialnej stacji bojowej, czy pompujące adrenalinę przeloty pod brzuchami maszyn AT-AT powodowały autentyczny opad szczęki. Każda misja stanowiła niesamowity spektakl, podczas którego wokół mnie toczyły się starcia wielu jednostek. Czarną pustkę kosmosu przecinały wstęgi laserowych wystrzałów, wielkie krążowniki eksplodowały, trawiąc ekran morzem ognia, a z głośników dobiegały okrzyki skrzydłowych. Bo w tej grze nie byłem skazany sam na siebie. Zgodnie z tytułem Rogue Leader do mojej dyspozycji pozostawali inni piloci, czekający na wydanie rozkazów. To otwierało nowe możliwości taktyczne. Skrzydłowi czym prędzej udawali się we wskazane miejsce, żeby rozbić w pył myśliwce TIE, osłaniali moje plecy albo posłusznie wycofywali się na bezpieczne pozycje. Kapitałna sprawa. Ta produkcja wyrwała mi szmat czasu z życia i zawsze świetnie się przy niej bawiłem. Ba! Nadal spędzam przy niej czas. To się nazywa piękna emerytura dla gry wideo.

Jeżeli chcecie wsiąknąć w klimat Star Wars na długie godziny, to KOTOR będzie świetnym wyborem. Ponadczasowy tytuł.



KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC (2003)

Jeśli miałbym wskazać jedną gwiazdnowojenną grę, która swoim rozmachem przycięła wszystkie wcześniejsze produkcje, to postawiłbym właśnie na KOTOR. Ten tytuł był ze wszech miar wielki: liczba planet, bohaterów czy bogactwo wyposażenia sprawiło, że miałem przed sobą niesamowicie rozbudowaną samodzielną opowieść, w którą można było wsiąknąć na dziesiątki godzin. Autorzy z BioWare podjęli dobrą decyzję, umieszczając akcję 4000 lat przed wydarzeniami z „Nowej nadziei”. Dało im to swobodę w tworzeniu fabuły pełnej zaskakujących zwrotów i pobocznych wątków oraz całej plejady nowych postaci. Wielką przyjemnością było uczestnictwo w tym precyzyjnie wykreowanym świecie, niby zupełnie świeżym i dalekim od filmowych wątków, ale jednak jakby znajomym, gdzie łatwo dało się odnaleźć. KOTOR miał dobre wzorce, jeśli chodzi o mechanikę, którą oparto na popularnym systemie d20. Jako wieloletni fan papierowych RPG czułem się jak ryba w wodzie, poruszając się wśród znanych mi zasad panujących w świecie gry. Zapoczątkowana wcześniej w Jedi Knight możliwość wyboru ścieżki między jasną a ciemną stroną mocy pozwalała decydować o rozwoju fabuły, odkrywając tym samym różne wątki. Ilość pracy włożona w przygotowanie linii dialogowych zależnych od sytuacji była jak na tamte czasy olbrzymia. Zresztą gdzie nie spojrziałem, widziałem duże przywiązanie twórców do detali, jak ślady butów pozostawiane na piaskach Tatooine czy trawa uginająca się pod stopami postaci na Kashyyyk. KOTOR to jedno z moich najwspanialszych wspomnień jako gracza w ogóle. Prawdziwy ponadczasowy tytuł.





Survivalowe

ABECADŁO (cz. 2)



Miesiąc temu zakończyliśmy swoją podróż po survivalach na Minecrafcie oraz jego następcach. Aby zrozumieć to, co stało się potem, należy wspomnieć, że w roku 2003 powstał znakomity film „28 dni później”, w roku 2007 zaś – „28 tygodni później”, sequel, który przypomniał tematykę apokalipsy zombie i ją skutecznie upowszechnił.

■ Piotr Pieńkowski

W tym samym okresie graczy pochłaniały niezwykle dynamiczne strzelanki we wspomnianym klimacie: **Left 4 Dead (2008)** oraz **Left 4 Dead 2 (2009)**, w Techlandzie zaś już pracowano nad **Dead Island**. Nawiasem mówiąc, polska gra idealnie wstrzeliła się w premierę nowego serialu telewizyjnego „**The Walking Dead**” i już przy drugim sezonie, w roku 2011, z marszu podbiła serca graczy na całym świecie. Tak przygotowany grunt musiał wydać wspaniałe owoce.

APOKALIPTYCZNA INWAZJA ZOMBIE

Kiedy po raz pierwszy usłyszałem o DayZ, a był to środek lata 2012, nie za bardzo skojarzyłem, o czym w ogóle

jest mowa. „Dejzi”? To coś związanego z filmem „Wożąc panią Daisy”? Jakaś eGRAnizacja? Ale jeśli tak, to czym się tak ludzie podniecają? Opowieścią o starzejącej się damie i jej kierowcy? Dopiero po jakimś czasie, kiedy ujrzałem pisownię tytułu, dotarło do mnie, w czym rzecz. Ale nawet wtedy niezbyt mnie to zainteresowało. TWD nie oglądałem, a seria L4D oraz Dead Island jakoś mnie nie ruszyły. Dopiero po powrocie, zagłębiając się w temat, poczułem to i dosłownie przepadłem. A zresztą może także dlatego, że wszyscy wokół wieszczyli, iż według kalendarza Majów w roku 2012 mają nadejść wszelkie wojny, kataklizmy i epidemie, które definitywnie pogrzebią ludzką cywilizację?

DayZ, będąc na początku jedynie modem, a nie osobną grą, powstało w umyśle Dana Halla. Bazując na hicie ze studia Bohemia Interactive Arma 2, dodał on za pośrednictwem Enfusion Engine parę nowych funkcji i obiektów i nagle powstało coś, co w istocie było skrzyżowaniem realistycznej gry wojennej ze starym Robinson's Requiem. Mamy więc postać, w którą się wcielamy, a naszym zadaniem jest ją nakarmić, napoić, zadbać utrzymanie temperatury, wyposażyć w broń i wytrwać jak najdłużej w świecie pełnym zombie i wrogich ludzi.

■ Na ilustracji powyżej przegląd dostępnych modeli zombie w grze DayZ Standalone. W sprytny sposób uzyskano tutaj różnorodność, podmieniając tylko tekstury w kilku podstawowych modelach.





Brakowało możliwości budowania swoich siedzib, jak w Minecraftcie, nie bardzo też było jak przechowywać zdobyte przedmioty, ale za to teren był ogromny – aż 244 km²! Zresztą ze względu na tak wielki obszar gry DayZ czasem nazywano symulatorem biegu, bo dotarcie do przyjaciela, który właśnie wszedł razem z nami na serwer, by rozpocząć przygodę, wymagało ogromnej cierpliwości i wielu kilometrów w wirtualnych nogach. Ale zabawa była przednia. I nowatorska.

Jak łatwo się domyślić, po takim zainteresowaniu ledwie modem bardzo szybko podjęto decyzję o powstaniu zupełnie osobnej, niezależnej produkcji pod tytułem DayZ Standalone. Premiera wersji we wczesnym dostępie miała miejsce w grudniu 2013 roku. W sumie w ostatniej chwili, bo na rynek już trafiły bądź zaraz miały trafić nowe tytuły o tej tematyce. Z początku fani potraktowali ten pomysł nieufnie, bo jednak spora ich liczba wcześniej specjalnie zainwestowała w zakup ArMA 2 (a nie były to drobniaki), a wersja samodzielna do tanich także nie należała i nawet w superpromocji należało zapłacić za nią ponad 23 euro. Niemniej, jak pokazują statystyki, do końca 2016 roku sprzedano ponad 3,7 miliona egzemplarzy, a osiągnięta na Steam Chart dowodziły, iż w grę potrafiło grać na wszystkich dostępnych serwerach ponad 45 tysięcy graczy jednocześnie! Dzisiaj ta wartość

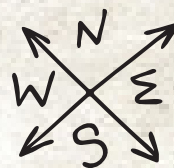
POPULARNE FILMY I SERIALE ZAWSZE MIAŁY WPŁYW NA GRY WIDEO, ALE DO TEJ PORY NIGDY W TAK INTENSYWNY SPOSÓB TEN WPŁYW NIE PRZEŁOŻYŁ SIĘ NA POWSTANIE TYLU WIRTUALNYCH ŚWIATÓW.

wynosi 10 razy mniej, a to dlatego, że od wielu, wielu miesięcy gra jest praktycznie martwa. Najpierw zniknęły w niej zwierzęta i zombie, a kiedy wróciły, zaczęły się kłopoty z pomysłodawcą, Danem Hallem, który ostatecznie odszedł ze studia. Dzisiaj DayZ wciąż czeka na ponoć rewolucyjny patch 0.63, którym notabene gra ma wyjść z etapu... alfy do bety! Czyli nawet wtedy, po prawie pięciu latach, gra wciąż nie będzie ukończona. Ale nie krytykujemy tego, nie potępiamy, nie szydźmy. Historia dowodzi, że to nie pionierzy i odkrywcy spijają śmietankę, w pełni korzystając ze swoich odkryć. Studiu Bohemia Interactive oraz Danowi Hallowi musi wystarczyć to, że PC Gamer jeszcze w 2012 roku nazwał DayZ największym wydarzeniem w świecie gier wideo i określił tę produkcję mianem najbardziej przeraźliwej gry wszech czasów.

Hmm... Niestety, historia potwierdza, że także najbliżsi towarzysze oraz pierwsi naśladowcy kończą równie źle, co twórcy oryginałów. W tym konkretnym przypadku wystarczy wspomnieć o rosyjskim tandemie:

studiu Hammerpoint Interactive i wydawcy Arktos EG. Ten ostatni wcześniej wydał niezbyt udaną grę wojenną studia Online Warmongers, naśladującą nieco serię ArMA, pod tytułem War Inc. Battle Zone i, najwyraźniej posiadając prawa do silnika, przekazał to narzędzie HI. Ci zaś, widząc rosnącą popularność moda DayZ, wykorzystali cały dostępny content i bardzo szybko zaadaptowali starą mechanikę do nowych warunków. I tak powstała gra udostępniona jako Early Access WarZ w grudniu 2012, czyli pół roku po premierze moda Bohemianów i rok przed premierą DayZ Standalone.

Z początku było to coś naprawdę wspaniałego, czuło się bowiem, że twórcy dokładnie złapali to, czego oczekują od nich miłośnicy zombie-apokalipsy. Wiele innowacyjnych rozwiązań, moim zdaniem, przewyższało to, z czym mieliśmy do czynienia w DayZ, ale i tak do gry przyłgnęła łaska „klona”. Niektórzy wprost stwierdzali, że to bezczelna zrzyna. Co by nie mówić, gra dawała jednak sporo frajdy. Przez pierwsze pół roku. Potem się zaczęło. Po pierwsze, na



✚ Po roku 2010 survivalowe weszły w erę gier o tematyce postapo z zombie w tle i dopiero po kilku latach zaczęły pojawiać się produkcje osadzone w innych klimatach.

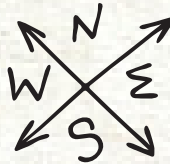


ZNAKOMITA WIĘKSZOŚĆ SURWIVALI Z TEGO I PÓŹNIEJSZEGO OKRESU TO GRY WYDANE WE WCZESNYM DOSTĘPIE – WIELE Z NICH WCIĄŻ Z TEGO ETAPU NIE WYSZŁA.

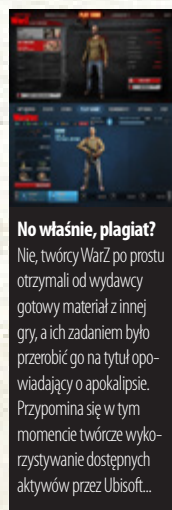


wniosek Paramount Pictures, producenta filmu „World War Z”, Amerykańskie Biuro Patentowe nakazało Arktosowi wycofać grę z rynku lub... zmienić jej nazwę. Rosjanie może i mogli dać odpór takim roszczeniom, ale ostatecznie ulegli, a na Steamie w krótkim czasie pojawił się tytuł Infestation: Survivor Stories. Potem przyszła fala nieudanych patchy, które sporo napsuły w rozgrywce i zraziły wielu fanów (mowa zwłaszcza o glitchach, takich jak czarny prostokąt zasłaniający centralną część ekranu). A na koniec nadeszła fala cheaterów i hakerów, przez których niezwykła przygoda zamieniła się w zwykłą chamowę. Nagłe pojawienie się wrogiego gracza za plecami, headshot wykonany z kilku kilometrów, przenikanie przez ściany – to tylko czubek góry lodowej. A najgorsze, że ta gra wciąż miała swój urok i wielu graczy czuło wręcz wściekłość, że dzieją się z nią takie rzeczy. Zwłaszcza że nie była to mała garstka maniaków, ale 2,8 miliona klientów! Na tym, niestety, nie koniec. Wkrótce zespół rozbił się i... na rynku nagle pojawiły się dwa osobne klony, czyli Infestation: New Beginnings oraz The NewZ, obydwa identyczne z oryginałem. Ten ostatni pozostał zresztą na rynku do dzisiaj i uważa się go prawowitego następcę. Co ciekawe, w latach 2015-2017 na rynek weszły

✦ Zanim twórcy DayZ się obejrżeli, na rynku pojawił się rosyjski konkurent - WarZ, przemianowany później na Infestation.



Plagiat?



No właśnie, plagiat?
Nie, twórcy WarZ po prostu otrzymali od wydawcy gotowy materiał z innej gry, a ich zadaniem było przerobić go na tytuł opowiadający o apokalipsie. Przypomina się w tym momencie twórcze wykorzystywanie dostępnych aktywów przez Ubisoft...

także: Romero's Aftermatch (zombie), Shattered Skies (obcy) i Last Man Standing (à la PUBG) – gry firmowane przez Free Reign Entertainment i Arktos EG, a wyglądające niemal identycznie jak niedysyjsze WarZ/Infestation. Dodajmy przy tym, że część jest za darmo, część za pieniądze, a i sprzedaż skrzynek i kluczy nie pogardzono. O co chodzi, nikt nie wie do dzisiaj, bo kto by się w tym wszystkim połapał.

POWRÓT DO KORZENI

Jeśli ktoś myśli, że fani Minecrafta stali na uboczu i biernie przyglądali się, jak ich górnolotne wizje toną w odmętach skandali, jest w dużym błędzie. Choć tu także nie do końca obyło się bez, nazwijmy to, poślizgów.

Zacznijmy od 7 Days to Die, moim zdaniem chyba najciekawszego epigona Minecrafta. I od razu uprzedźmy fakty i powiedzmy otwarcie, że w dniu premiery (grudzień 2013) gra niestety nie wywarła najlepszego wrażenia. I to jest eufemizm. Wielu nabywców nie tylko zirytowało się słabą jakością grafiki, o czym w zapowiedziach nie było ani słowa, ale także totalną niegrywalnością. I nieważne, czy chodziło o opcję solo czy multi. Wieszanie się gry, wyrzucanie do pulpitu, lag i fatalna optymalizacja, a właściwie totalny jej brak – wszystko to sprawiło, że w branży aż zahuczkało. Czyżby to był jakiś przekręt? I kto należy do tego dziwnego studia The Fun Pimps (zabawni stręczyciele??). Dość powiedzieć, że jeszcze 3 lata później, przy konsolowej premierze, wortal Gram.pl zatytułował swoją recenzję o 7DtD: „Tak się po prostu nie robi”.

A jednak w ogólnym rozrachunku jest to dziś jeden z najlepszych, bo najpełniejszych i najbardziej przemysłanych survivali. Jeśli tylko ktoś potrafi zaakceptować kanciastą, mało uroklivą grafikę (ale bez przesady, dziś jest już naprawdę o niebo lepiej), absolutnie nie będzie żałował czasu spędzonego w amerykańskim hrabstwie Navezgone. Po pierwsze są zombie i zwierzęta (polowanie). Po drugie do znalezienia są specjalne przewodniki i książki ze specjalistyczną wiedzą. Po trzecie naszą postać określa wiele współczynników, które podlegają rozwojowi. Nie jest to więc świat, w którym nie ma co robić. Poza tym możemy budować bazy. I to jakie!



✦ „Klockowate” modele w 7DtD to obecnie tylko budowle. Ukształtowanie terenu, roślinność, wraki aut, meble czy zombie to już zupełnie inna bajka.

✦ State of Decay to już klasyk. A wkrótce na rynku ukaże się część druga, tym razem już z opcją kooperacji online.





wszystkich serwerach prawie 70 tysięcy graczy jednocześnie, a obecnie grupa ta nie spada poniżej 40 tysięcy. Garry Newman i Facepunch Studios mogą być z siebie naprawdę dumni, a ja wiem, że mam coś ważnego do nadrobienia.

SAMOTNIK Z ZACISZNEJ PUSTELNI

Kiedy giganci toczą wielkie boje, widzimy tylko ich. Nie znaczy to jednak, że ci mniejsi próżnują. Co to, to nie. Kiedy wspomniani wcześniej producenci i wydawcy borykali się z problemami natury technicznej – wiadomo, że stworzenie, wypuszczenia na rynek, a potem utrzymanie gry online'owej łatwe wcale nie jest – kilka innych studiów postanowiło obejść ten problem, skupiając się na kreacji gier solowych, za to o wiele bardziej atrakcyjnych tematycznie. I co ciekawe, o ile do roku 2013 w naszej branży pojawiały się produkcje o tematyce postapo z zombie w tle, o tyle tutaj nagle wyrosły nam zupełnie inne światy, dodajmy, wszystkie we wczesnym dostępie.

Pomostem był State of Decay (Undead Labs/Microsoft, 2013) – świat ogarnięty epidemią, sporej wielkości dolina Thrumbull z kilkoma osadami, garstka ocalałych, których możemy, ale nie musimy zjednoczyć, rozbudowane statystki postaci, budowa i rozbudowa bazy. Co ciekawe, gracz wciela się tutaj w jedną z postaci, ale kiedy ta jest zmęczona, może „przebrać się” na inną, ale tylko taką, która darzy go zaufaniem. Gra doczekała się dwóch DLC, sporej sławy, a wkrótce wyjdzie jej mocno reklamowany sequel. Po prostu hit. Kolejnym solo-surwiwalem była Subnautica (Unknown Worlds, 2014) – katastrofa statku kolonizacyjnego, nieznaną planetą pokrytą w całości oceanem, odkrywanie obcego, podwodnego świata łącznie z budową bazy głębinowej i batyskafów. Moim zdaniem rzecz obowiązkowa dla wszystkich miłośników surwiwali.

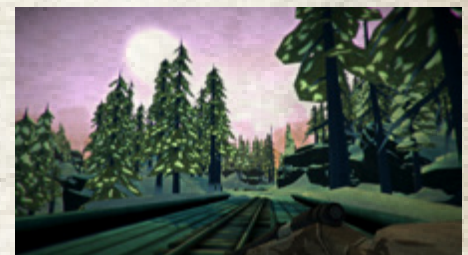


Prawdę mówiąc, ostatnio dzieje się w niej jakoś mniej i pozostaje tylko wierzyć, że ostatecznie wyjdzie z wczesnego dostępu, jak inny jej rywal. Mowa o grze Rust (grudzień 2013) autorstwa Garriego Newmana i Facepunch Studios, która po 4 latach ciężkiej pracy wreszcie wyszła z wczesnego dostępu i stała się pełnoprawną produkcją. Możliwości, jakie Rust oferuje, są w sumie bardzo zbliżone do tych z 7DtD (poszerzony crafting, biomy, statystyki postaci łącznie z uwzględnieniem płci).

Dlatego nie ma sensu tutaj opisywać szczegółów. Ważniejsze, że w moim odczuciu także nie jest to zbyt urodziwa gra, zaś społeczność... no cóż, w przytłaczającej większości jednak agresywna, bowiem spora część rustowców zaraz po zbudowaniu własnej siedziby przystępuje do napadania na innych graczy. Dla mnie tego typu walka to zaledwie jeden z aspektów surwiwali, przyznam się więc bez bicia, że nie zapalałem miłością do tego tytułu. I teraz trochę żałuję, bo jednak gra została skończona, choć się na to wcale nie zapowiadało, i teraz prezentuje się całkiem okazale. Co więcej, jej popularność wydaje się większa nawet od DayZ. Steam Charts pokazuje, że w grę tę potrafiło grać na

W dodatku niemal wszystko w grze jest zniszczalne, warto więc przy budowie uważać i dobrze ją planować. Ponadto żywność można znajdować w terenie, ale także uprawiać we własnym, surwiwalowym ogródku. Zachwycają nawet takie drobnostki, jak to, że za dnia możemy się przegrzać, a w nocy wyziębić, złamaną nogę musimy zaś wsadzić w łupki, bo inaczej zwyczajnie nie wyzdrowiejemy. Albo fakt, że zasadzone nasionka wyrastają na dorodne drzewa, które ścięte, przewracają się, robiąc miejsce dla kolejnych sadzonek. Na deser mamy zaś sporej wielkości mapę podzieloną na kilka biome'ów: zimowy, stepowy, pustynny, leśny, wypalony. I co istotne, możemy grać lokalnie, na swoim komputerze, ale także online, zakładając własny serwer lub dołączając do już istniejących, przy czym do ustawienia jest wiele parametrów ułatwiających lub utrudniających nam wirtualne życie.

Niestety, 7DtD nadal znajduje się w fazie wczesnego dostępu i wciąż ma spore braki w zakresie optymalizacji (gra czasem potrafi się zadławić i pomaga tylko restart komputera).





✦ The Long Dark to pierwszy survival osadzony w zlodowaciałym świecie. Wyjątkowo trudny i zarazem wyjątkowo dobrze zrobiony.



TWÓRCY SURWIVALI ZORIENTOWALI SIĘ, ŻE ICH GRY NIE MUSZĄ BYĆ MMO ANI NIE MUSZĄ KURCZOWO TRZYMAĆ SIĘ TEMATYKI APOKALIPSY ZOMBIE.

Podobnie jest z The Long Dark (Hinterland, 2014) – nagłe zlodowacenie Ziemi, walka o przetrwanie w ostępach kanadyjskiej tajgi. Obecnie gra ta jest niezwykle rozbudowanym projektem, który zawiera w sobie trzy warianty: walkę o jak najdłuższe przetrwanie, sprośnięcie określonym wyzwaniom, a także poddanie się ustalonej fabule. Wierzcie mi, trudno się tutaj nudzić, a siarczysty mróz można poczuć nawet w środku gorącego lata. Pojawiły się także takie produkcje, jak The Forest (Endnight

Games, 2014) i Stranded Deep (Beam Team Games, 2015), czyli mniej lub bardziej odmienione przygody Robinsona Crusoe. Nie sposób nie wspomnieć również o polskiej produkcji ze studia 11 bit studios This War of Mine (2014). Genialne w niej jest to, że jako jedna z pierwszych nie stosuje widoku FPP czy TPP, ale rzut typowy dla platformówek, co jednak w niczym nie przeszkadza, aby w pełni utożsamiać się kierowanym właśnie bohaterem. Kto grał, ten wie, jak łatwo tu utonąć w fabule i razem



✦ Podwodna przygoda jako survival? Subnautica udowadnia, że to jest nie tylko możliwe, ale że można w ten sposób stworzyć coś naprawdę wybitnego.

z wirtualnymi postaciami traumatycznie przeżywać wojenną niedolę, walcząc z zimnem, głodem i chorobami.

Sprzedż wspomnianych gier balansowała w granicach 1–3 milionów egzemplarzy, co w zupełności wystarczało, aby twórcy mogli sprawnie kontynuować prace, a nawet myśleć o następnych projektach. Co więcej, są one pozbawione wad swoich multiplayerowych braci. Docelowo mają lepszą optymalizację, nie są tak agresywne i oferują przewidywalną pulę zdarzeń. Gdybym miał kogoś zachęcić do survivali, zacząłbym właśnie od tej grupy gier, a dopiero potem namawiałbym na zabawę z produkcjami online. Zwłaszcza że gdyby nie te właśnie solowe survivali, bez wątpienia nie nastąpiłoby to, co stało się później, czyli totalna eksplozja nowego gatunku ze wszystkimi innowacjami, w pełnej okazałości, jako dojrzałe i przemyślane produkcje. Ale o tym za miesiąc w ostatnim odcinku naszego survivalowego abecadła. ■

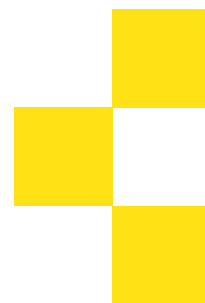


✦ Polski akcent w survivalach, ale za to jaki! W dodatku This War of Mine łamie konwencję i udowadnia, że nie tylko widok FPP lub TPP potrafi podbić serca graczy.



Wojciech Pijanowski

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



NIC

Wpadł mi do głowy pomysł na program telewizyjny. Pracowałem w Studio 2 – był rok chyba 1978. Poszedłem do mego szefa i przedstawiłem koncepcję. Chodziło o to, aby zorganizować telewizyjny konkurs dla ludzi, którzy potrafią naśladować wszelkie powszechnie znane dźwięki. Śpiew różnych ptaszków, odgłosy wydawane przez zwierzęta (np. odgłos „paszczowy” konia), skrzypienie drzwi, instrumenty muzyczne itp.

Pomysł się spodobał i program pojawił się na antenie. Przed nagraniem była próba. Co tu ukrywać, był to program wypisz wymaluj obecny współcześnie „Mam talent”, tylko w określonych granicach. Uczestnicy używali podczas swego popisu wyłącznie ust.

Nagrodę stanowiła statuetka w kształcie ucha wykonanego ze srebra, a tytuł programu, rzecz jasna, był bardzo oryginalny i śmiały zarazem – „Srebrne ucho”.

Po wylosowaniu kolejności występów rozpoczęła się próba. Występowali kolejno - pan, który naśladował gila, pan, który wydał z siebie dźwięki spotykane na torze wyścigowym Formuły 1, pojawił się jeleni podczas godów, głuszc i pojawiła się pani, ubrana w czerwoną suknię, bardzo tęga była w tej sukni. Stała na scenie i zapowiedziała dumnie: „KROWA”. Następnie zaczerpnęła powietrza, nadeła się i usłyszeliśmy w studiu „MUUUUUUUU”, które się nagle urwało. Po sekundzie pani powiedziała dramatycznie: „Ząb mi wypadł”. I załamana zeszła ze sceny. Pomyślałem, że niestety straciliśmy przypadkowo jedną uczestniczkę programu. Wypadek przy pracy się zdarza....

Przyszła godzina nagrania. Kolejno występowali goście, jury oceniało w skali 1 do 5.

Nadszedł moment, w którym miała zostać zaprezentowana krowa. Pani pojawiła się, ku memu zdziwieniu, i zapowiedziała numer. Moje zdziwienie jeszcze wzrosło, albowiem na miejscu wypadniętego zęba (jedyńki zresztą) pojawiła się nowiutka jedynka. „Który dentysta jest w stanie wstawić ząb w pół godziny?” – pomyślałem. Pół godziny, bo tyle trwała przerwa pomiędzy próbą a nagraniem.

Pani na scenie wydała z siebie tak piękny dźwięk, że gdyby ktoś zamknął oczy, to stawała mu przed oczami, wypisz wymaluj, krasula z mazowieckiej wsi. Jury oceniło, pani szczęśliwa zeszła ze sceny. Podszedłem do niej i zapytałem, jak ona to zrobiła z tym zębem. „Ukleiłam z chleba” – padła odpowiedź. Pokiwałem z podziwem głową. No proszę, talent jednak!

A konkurs wygrał i „Srebrne ucho” otrzymał pan, który swój występ zapowiedział tak: „Przejście w pociągu osobowym relacji Warszawa – Gdynia z przedziału drugiej klasy do toalety”. I rzeczywiście to wydarzenie za pomocą dźwięków wydawanych ustami zaprezentował, łącznie ze stukotem kół i piszczącymi drzwiami. No i oczywiście ze spuszczeniem wody w toalecie!!!

Może ktoś zapytać, a co ta historia ma wspólnego z komputerami? To śmiało odpowiem: NIC.

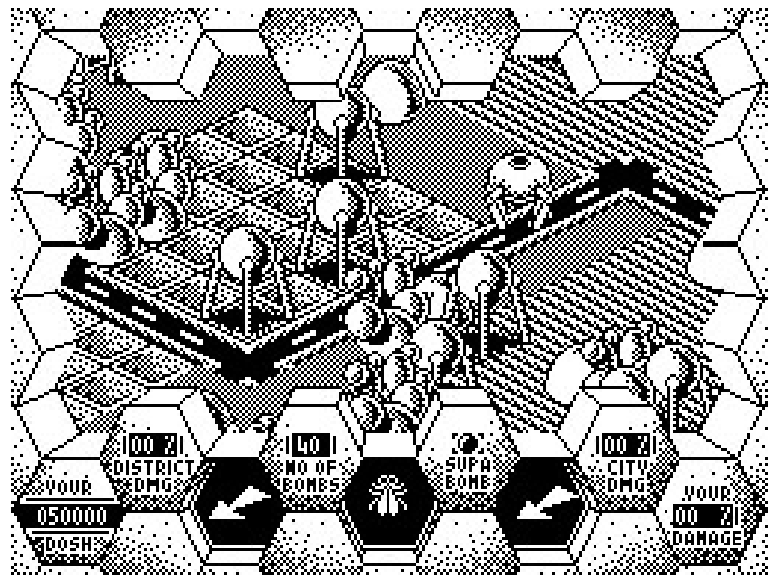
Lecz wiele mówi o ludzkiej determinacji i inteligencji. Inteligencja bowiem to jest umiejętność rozwiązywania problemów. ■

CREDITS



SECTION-Z

1 Gdy twórca Moon Patrola i Kung Fu Mastera, Takashi Nishiyama, zabrał się w 1985 roku za swój trzeci tytuł, można było spodziewać się arcydzieła. Powstało coś kojarzącego się z późniejszą o dwa lata Contra, tyle że dziejące się w przestrzeni kosmicznej i tajemniczych bazach. Section-Z wyglądało zupełnie jak gra na NES i faktycznie wkrótce po wersji automatowej pojawiła się na tej platformie. Captain Commando miał za zadanie zniszczenie L-Braina. Akurat koncepcja bossa, kryjącego się w jamie zlepka macek i połączeń neuronowych, wydawała się ciekawa, jednak całość lokowała się daleko za znakomitym, starszym, ale ciągle jarym Vastarem. Brakowało grze ikry Commando i tajemniczości Vastara. Jak ktoś to ładnie ujął, wyszły z tego przygody fruwającego omleta. Nishiyama nie przejął się zbyt losem Section-Z, dostarczając Capcomowi kolejne pomysły. W 1987 roku współtworzył nowe zjawisko kulturowe o nazwie Street Fighter, wprowadzając na automaty nowy rodzaj elektronicznej rozrywki. 🇵🇱



A MA UROTE

2 Gdy przyniosłem do domu świeżutkie oprogramowanie z laboratorium komputerowego, wiedziałem, że to będzie wizualna uczta. Nie spodziewałem się jednak, że Atari 800XL jest w stanie pociągnąć aż taką grafikę. Amarothe powstało na zamówienie Mastertronic, a realizatorem wizji był dowodzony przez Andrew Hieke'a niezależny zespół Binary Design, przygotowujący zamówienia dla takich gigantów jak Quicksilver czy Domark. Do napisania muzyki został wynajęty David Whittaker, więc nie powinno się to nie udać. A jednak nie udało się. Główny problem z Amarothe streszczał się w krótkim: „O co tu, do cholery, chodzi?!”. Wydawało się, że program jest albo demem, albo niedokończoną grą, w której poza łożeniem insektem po tajemniczym mieście nic nie może się wydarzyć. Podobno był i cel, i zrzęby fabuły, ale o tym dowiedzieliśmy się dopiero po latach. W 1987 roku w całej Warszawie nie dało się znaleźć nikogo, kto by sobie poradził z chałturą Binary Design. 🇵🇱

PRAWIE W SPA NI A ŁY CH

Gdy przekopujemy się przez historię gier wideo, dostrzegamy tytuły, które mogły, a wręcz powinny, stać się hitami, a jednak ominęła je wielka sława. Przyglądam się im i dostrzegam piękno designu, fajne małe pomysły i sprawność warsztatową. Zawiodły jako gry, jako interaktywne zmagania mające za zadanie wessanie odbiorcy do swojego świata.

■ Micz



CREDITS



3 DRACONUS

Chwilę po Amaurote na rynku zameldował się Draconus ze stajni Zeppelin Games, które następnie przekształciło się w Merit Studios i spłodziło niesławnego Harwestera. Tymczasem w Draconusie ekipa z Newcastle osiągnęła perfekcję w stworzeniu czegoś w stylu Montezuma's Revenge, a może i Universal Hero, tyle że jeszcze lepszego... ale, tu zawsze musi być „ale”. Draconus powstał w 1988 roku, gdy epoka ośmiobitowa właśnie skończyła i świat zobaczył już pierwsze dobre gry z Amigi. Rzecz, która byłaby ogólnosiwiatowym hitem kilka lat wcześniej, była już jedynie pożywką dla wygodniaków Atarowców. Grając w Draconusa, słuchając świetnej muzyki Adama Gilmore'a – tego samego, który wcześniej udźwiękował Zybexa – zaczynałem rozumieć, że jedynym miejscem dla Atari 800XL jest już tylko szafa z memorabiliami. 🇺🇸



5 PRINCE OF PERSIA 2

Zupełnie zapomniana gra, a przecież zrealizował ją wielki Jordan Mechner. Gdy dziś się patrzy na sceny, widać porażające piękno niektórych lokacji, wykorzystywanych w kolejnych częściach serii. W stosunku do legendarnego oryginału z 1989 roku poprawiono właściwie wszystko, poza... no właśnie, grywalnością? Gra była diabelsko trudna, poza tym stylowo oferowała to samo, co poprzednik. Mechner jeszcze potem sięgnął gwiazd dzięki The Last Express, a tak przy okazji asystował jako dawca IP przy realizacji kolejnych części Księcia Persji. 🇺🇸



7 WIZARDRY 8

To nie jest tak, że to zła gra. To po prostu coś niedorastającego do swojego poprzednika, czyli Wizardry 7: Crusaders of the Dark Savant. W „siódemkę” dało się grać miesiącami, eksplorując kolejne zapomniane krypty, a „ósemka”, mimo że miała pełne 3D, nigdy nie zdołała w pełni przekonać do siebie zdeklarowanych fanów serii. Osobiście ją lubię, ale twarde realia rynku pokazały, że należy do mniejszości. Większość graczy w 2001 roku rozkoszowała się produkcjami Black Isle i BioWare, a w zacnej historii Sir-Techa Wizardry 8 okazało się ostatnim tytułem. 🇺🇸

4 COLORADO

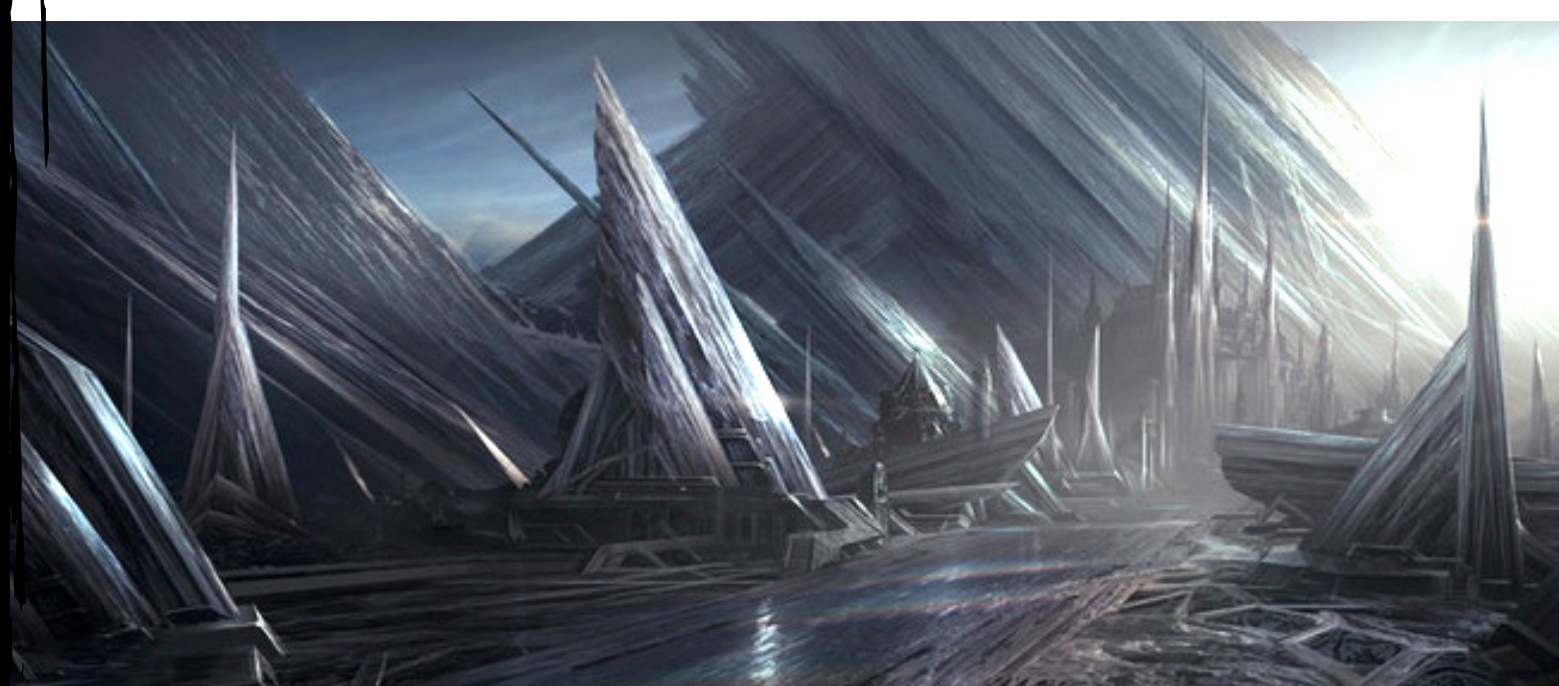
Francuskie Silmarils na przełomie lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych ruszyły do boju na trzech frontach: action adventure, przygodowym i RPG.

Reprezentantami tego pierwszego gatunku były Colorado i późniejszy o rok Metal Mutant. Gry koncepcyjnie prawie identyczne (idź w prawo, pokonując przeszkody), ale jakże niesamowite miały scenerie! W Colorado przemierzaliśmy leśne ostępy, ruczajki, górskie półki skalne w kolorystyce i stylu, które dwa lata później wypełniły Ishara. Jakoś wcześniej poza Gunfrighthem nie natknąłem się na grę osadzoną w realiach Dzikiego Zachodu. Poza tym w tej ostatniej grze prezentacja środowiska była szczątkowa. Colorado jako pierwsze dostarczyło tych klimatów, a jednak sam sens gry nie powalał: naprzód w prawo to już prezentowały gry z połowy lat osiemdziesiątych. 🇺🇸



FRA NKENSTEIN: THROUGH THE EYES OF THE MONSTER

Jakże wszyscy czekaliśmy na tę grę. Zapowiadano i mrok, i Tima Curry'ego aka doktora Frank N. Furtera, i tajemniczą zawartą w tytule. Czyż to będzie opowieść prowadzona z perspektywy bestii? Tego jeszcze nie było – w końcu w wilka w Shelter mieliśmy się wcielić dopiero dwie dekady później. Po odpaleniu gry szczeka opadała z rozczarowania, podobnie jak po uruchomieniu Shivers od Sierry. Okazywało się, że poruszamy się skokowo, a przecież na rynku był już Under a Killing Moon. Poza tym zagadki z dużą ilością tekstu bardziej męczyły nawet niż te z 7th Guest. Twórcy z Amazing Media próbowali dalej wykorzystywać ten sam silnik w Mummy: Tomb of the Pharaoh, po czym zamiklali na zawsze. 🇺🇸



CO SIĘ STAŁO, NUMENERO?

Rok od premiery wiemy, że Torment: Tides of Numenera komercyjnym sukcesem raczej nie było. Chwalona przez krytyków produkcja, mająca być duchowym następcą Planescape: Torment, w ciągu trzynastu miesięcy sprzedała się na Steamie w mniej niż 200 tysiącach egzemplarzy, podczas gdy wydane kilka miesięcy później Divinity: Original Sin 2 chwali się ponad milionem kopii, pokazując, że na izometryczne gry RPG wciąż jest miejsce na rynku. Co więc poszło nie tak? Całkiem sporo.

■ Artur Cnotalski

Złożenie Torment: Tides of Numenera było proste: stworzyć ciekawą grę, poruszającą dorosłe tematy, tak jak robiła to oryginalna produkcja Black Isle. Ze względu na brak licencji na świat pierwowzoru twórcy zdecydowali się na inny, równie zakreślony setting – Numenerę, której akcja rozgrywa się na Ziemi po powstaniu i upadku ośmiu wielkich cywilizacji.

Liczbą gadżetów i cudów Dziewiąty Świat mógł spokojnie konkurować z Miastem Drzwi. Colin McComb jako główny scenarzysta i wspierający go Chris Avellone, ojciec Planescape: Torment, byli gwarancją utrzymania „doroślejszego” klimatu. Mark Morgan, twórca ścieżki dźwiękowej pierwowzoru, także znalazł się na pokładzie. Po Tides of Numenera można było sobie obiecywać naprawdę sporo.

Nic więc dziwnego, że grę wsparło na Kickstarterze ponad 70 tysięcy ludzi, a zbiórka zapewniła inXile ponad cztery miliony dolarów. Jako że uzyskana kwota znacząco przekroczyła oczekiwania, obiecano wiele dodatkowych elementów i wydłużenie planowanej przygody.

Wisienką na torcie miała być duża pula towarzyszy i możliwość ukończenia historii bez rozlewu krwi. RPG marzeń.

Na polskim rynku promocję solidnie rozkręcił wydawca gry Techland. Graczom obiecano powrót legendarnego lektora Piotra „Przed wyruszeniem w drogę...” Fronczewskiego, któremu miała towarzyszyć między innymi Aleksandra Szwed. Materiały ze studia nagrań wzmacniały tylko nadzieję, że będzie świetnie, klimatycznie i solidnie. Jak na początku wieku, gdy ukazał się Planescape czy druga część Baldur’s Gate’a.

Prasa zakochała się w produkcji inXile. PC Gamer, IGN i Eurogamer wychwalały produkcję pod niebiosa, zasypując ją ósemkami, dziewiątkami i rekomendacjami. Zapowiadał się jeden z tytułów roku...

...a potem do gry wkroczyli sami gracze, którzy już tak zadowoleni w produkcji twórców Wastelanda nie byli. Ignorowane przez recenzentów problemy w oczach odbiorców końcowych okazywały się przeszkodami nie do przebycia, a fani śledzący Tides of Numenera od czasów kampanii na Kickstarterze zaczęli zauważać, że obietnice inXile nie do końca pokryły się



■ Rozkwit, żywe miasto pełne kapryśnych i nieprzewidywalnych portali, brzmi bardzo znajomo...

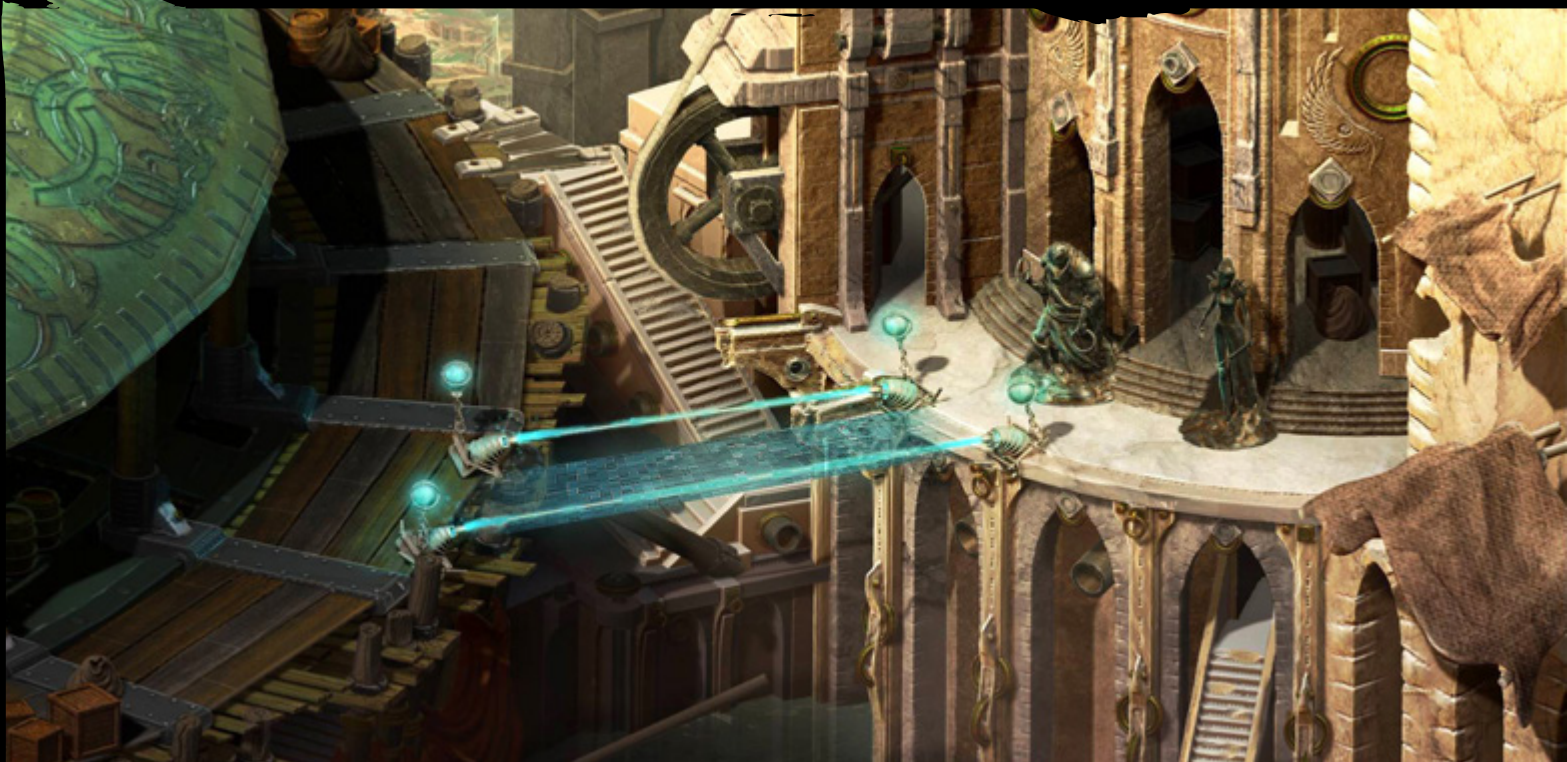
ze stanem końcowym. Duchowy następcą Planescape: Torment okazał się raczej niezbyt sprawnym naśladowcą.

Ki epskie początki

Przebrnięcie przez pierwsze pół godziny zabawy w świecie Numenery potrafi być dla wielu niemałym osiągnięciem, choć gra zaczyna się od trzęsienia ziemi, jakiego nie powstydziliby się Hitchcock. Nasza postać leci na łeb na szyję przez atmosferę, nie wiedząc, jak znalazła się kilometry nad ziemią i co zrobić, by dotrzeć na dół bezpiecznie.

Przebijamy się przez serię okien dialogowych, próbując wymyślić, co się dzieje. W krótkich przełykach





przypominamy sobie dotychczasowe wydarzenia i słuchamy głosu Fronczewskiego, który jak miód leje się z głośników. Ciekawie przygotowany proces kreacji postaci pozwala dostosować bohatera lub bohaterkę do naszych preferencji i zrozumieć, jak działa mechanika Numenery – jest dobrze.

Chwilę po tym wstępie budzimy się jednak w miarę cali na dole, spotykamy dwójkę pierwszych kompanów i... toniemy w morzu tekstu, którego nikt już nam nie chce czytać. Okazuje się, że obietnica świetnych aktorów głosowych była tylko tym – obietnicą – bo większość z ponad miliona angielskich słów, jakie mogą pojawić się na naszym ekranie, to suchy, pozbawiony narracji tekst. Do tego zaprezentowany tak, że czytanie go jest nużące po kwadransie.

Przy pierwszym zetknięciu z Tides of Numenera mamy poczucie, że dostaliśmy do ręki książkę, w której czasem możemy coś kliknąć na ekranie. Pod tym względem faktycznie mamy do czynienia z duchowym następcą Planescape'a, w którym każdy gest, mina i specyficzne spojrzenie odnotowane są w didaskaliach.

Słowa za grosze

„Tekst jest tani” – powiedziała na swoim wykładzie dla twórców gier na Digital Dragons 2016 Chris Avellone. Miał na myśli to, że wszystkie braki w oprawie graficznej, problematyczne animacje i elementy, których nie da się zmieścić w budżecie, da się często załatać odpowiednimi opisami, ładnie przedstawionymi w tekście scenkami. Gracz będzie

zadowolony, że przedstawiono mu jakiś ciekawy element, zamiast go wysłać, a twórcy zasną spokojnie, wiedząc, że nie zbankrutują przez swoje wielkie dzieło.

Torment: Tides of Numenera nie wykorzystuje jednak tekstu, by łączyć braki w animacjach czy ilustracji świata. To gra o tekście, zasypująca nas słowami nie po to, by coś osiągnąć czy gdzieś zaoszczędzić, ale dlatego, że robił to jej pierwowzór. Skoro Planescape: Torment mógł zaserwować nam 800 tysięcy słów, inXile musiało podbić tę liczbę o połowę. Patrząc na to, jak rozwija się przygoda, ciężko stwierdzić, by choć raz braki techniczne faktycznie łątano tekstem.

Fantastyczne, dziwne widoki często nie wymagają dodatkowego opisu. Czar wielkiego miasta stojącego na ruinach innych metropolii i inne, niezwykle lokalnie prezentują się dostatecznie dobrze w samej tylko sferze wizualnej. Twórcy ze sporym uporem starają się jednak przedstawić każdy element świata z pomocą ciągów literek. To sprawia, że nawet u zwykłego kupca spędzimy kilka minut, brnąc przez rozdmuchane detale. Coś, co w 2001 wykorzystywane było jako uzupełnienie mechaniki i wizualnych fajerwerków, tu stanowi absolutną podstawę.

❑ Twórcy podkreślali, że nie chcą wrzucać żadnej dzisiejszej technologii, by nie tworzyć dysonansu... dlatego dali nam STEROWCE.

❑ Klasyczna architektura spotyka futurystyczną technologię, czyli Numenera w pigułce.



Wspomniałem wcześniej o trudnościach związanych z przetrwaniem pierwszych trzydziestu minut gry. To nie przesada. Podczas gdy w wielu tytułach dostajemy rozwleczone intra, w których właściwie nic jako gracz nie robimy, lecz poznajemy kawałek świata, Tides idzie o krok dalej. Miejsce animacji zajmują długie i nieco grafomańskie opisy, przez co – podobnie jak w przypadku filmików – nie mamy wpływu na świat gry, ale jednocześnie musimy pozostać mocno skupieni, by zrozumieć, o co w ogóle chodzi w fabule. To praca, nie przyjemność.

W świecie Numenery nietrudno się zresztą pogubić, nawet jeżeli przekopimy lawinę opisów. Fabularne trzęsienie ziemi, od jakiego zaczyna się przygoda, nie przechodzi tu płynnie we wprowadzenie gracza w niezwykłe i ciekawe realia. Rozbijamy się, gadamy z dwójką bohaterów, kręcimy się po jednej dziwacznej lokacji, zbieramy parę przydatnych przedmiotów, spotykamy grupę oprychów, a potem lądujemy, z bardzo luźno naszkicowanym celem w wielkim mieście.

Z drobnymi zmianami opis ten można przyłożyć także do starszego Tormenta. Tamten jednak pamiętał, że w RPG ważne jest nie tylko odgrywanie ról, ale też akcja. Od zombie dozorców

w kostnicy na początku Planescape'a, przez grupki bandytów zaczepiających nas bez prowokacji na ulicach, przez Miasto Drzwi podróżowaliśmy nieustannie przygotowani na coś dynamicznego. W Numenerze pierwsza po samouczku walka jest dość łatwa do ominięcia przez wybranie jednej z opcji dialogowych, a nim dotrzemy do kolejnego konfliktu, czeka nas tona rozmów i czytania o rzeczach, które niekoniecznie chcemy wiedzieć na tym etapie przygody. Akcja wlecze się potwornie, gdy przechodzimy między stoiskami handlarzy, mijamy żywą encyklopedię i próbujemy dogadać się z grupą religijnych fanatyków.

Ni ema - ner a

Warto pamiętać, że Torment to niejedyna produkcja ostatnich lat obfitująca w tekst. Pomijając Wasteland 2 od tego samego studia, w ostatniej pięcioletce zobaczyliśmy Pillars of Eternity czy Divinity: Original Sin, które nie szczędziły literek. Co w takim razie sprawia, że tytuły te odniosły sukces, podczas gdy Tides zawiodło?

Jednym z problemów zdecydowanie jest głos, a właściwie jego brak. Fronczewskiego – narratora – w grze słyszymy praktycznie tylko na początku. Jego kolegów ze studia nagrań także uświadczamy rzadko, bo wypowiedzi,



Wizualne fajewerki pojawiają się tam, gdzie nawet twórcom nie chciało się już pisać.

które postanowiono nagrać, wydają się wręcz dobrze losowo. Żadna pojedyncza wymiana czy dyskusja nie składa się w stu procentach z tekstu czytanego. Brakuje nawet krzyżujących przypadkowe rzeczy przekupniów i miejskich krzykaczy, niczego, co oderwałoby nas od długich, przepęlnionych ciszą minut, gdy czytamy kolejny zbyt długi opis.

Tymczasem Divinity i Wasteland 2 dorobiły się w rozszerzonych edycjach solidnego voice-overu (w grze Larian czytany jest każdy dialog), a gra o przemierzaniu pustyni raz za razem serwuje nam losowe nagrania radiowe, stanowiące tło dla przygody. Pillars of Eternity i Tyranny od Obsidianu nie mogą pochwalić się podobną jakością, ale nadrabiają braki świetnie wykonanymi ilustracjami towarzyszącymi wielu opisom.

Co ciekawe, podobne ilustracje można było zobaczyć także tutaj, podczas trwającej dłuższy czas bety. Ostatecznie jednak, przy okazji zmiany interfejsu, elementy te zniknęły, zastąpione przez zwykły tekst. Ktoś wewnątrz inXile stwierdził, że nie ma problemu z tym, by gra stała się wizualnie uboższa.

Borykanie się na każdym kroku z tonami tekstu sprawia, że łatwo przegapić momenty, w których Tides of Numenera pokazuje swój prawdziwy potencjał. Opowieść jednej z towarzyszek, Rhin, rozwidla się w ciekawy sposób. Kosztem, jaki musimy ponieść, by poznać ją w całości, jest osłabienie drużyny w walce – kilkuletnie dzieci nie są znane z morderczych zdolności. Rozmowy, gdzie to, co pomyśli o nas mała, staje się ważnym czynnikiem podejmowanych decyzji, są jednocześnie satysfakcjonujące i frustrujące... i w niczym nieodróżnialne od setki innych dyskusji, jakie przeprowadzimy podczas gry.

Wszystko tu jest dziwne. Trudno powiedzieć, czy to statek kosmiczny, czy McDonald's...





Oczy ma historia

Na to wszystko nakłada się scenariusz, rozpisany tak, jakby gra miała mieć co najmniej jeden akt więcej. Główny konflikt przewija się gdzieś w tle przez większość wędrówki gracza, a postać nieśmiertelnego, którego tropem podążamy przez całą historię, zyskuje nieco głębi dopiero pod koniec przygody. Rezultatem tego jest spacer przez kilkadziesiąt godzin fabuły, zakończony sprintem pod jej koniec. Nie tak opowiada się głębokie, skłaniające do przemyśleń historie.

Wiele z wymienionych problemów to efekt cięć, na jakie raz za razem decydowali się ludzie z inXile. Brak czytanych dialogów, nawet tych między głównymi postaciami, sprawia, że przez fabułę brnie się znacznie trudniej. Z dziewięciu obiecanych kompanów dostarczono ostatecznie siedmiu, z czego ostatni pojawił się dopiero jakiś czas po premierze. Drugie po Klifach Sagusa duże miasto, obiecane przez twórców Oaza, w praktyce okazała się niezbyt imponującą, całkowicie drugorzędną lokacją. Lista niedotrzymanych obietnic nie należy do krótkich.

Promocji gry nie mogły też pomóc zaniebdania, jakich dopuszczono się względem fanów na Kickstarterze. Bez żadnego uprzedzenia zrezygnowano z lokalizacji na język włoski, a fizyczne nagrody obiecane tym, którzy zapłacili za więcej niż tylko cyfrową kopię nawet teraz, rok po premierze, nie znalazły się w rękach właścicieli. W tej sytuacji trudno się więc dziwić, że wiele osób wystąpiło o zwrot pieniędzy lub próbuje się o niego doprosić od miesiąca.

Kontynuacja nie-idealna
Torment: Tides of Numenera pokazuje, czym nie powinien być wydany 18 lat później duchowy następcą kultowej gry.

■ W swoich najlepszych momentach gra wygląda tak...

Siadając do nowej produkcji, niekoniecznie chcemy czuć się, jakbyśmy czytali książkę, szczególnie jeśli to czytanie zastępuje rozgrywkę.

Mechanicznie Numenera jest łatwiejsza do zrozumienia niż AD&D w Planescape, jednak prostota ta działa na jej niekorzyść. Zwłaszcza gdy uświadamiamy sobie, że głównym ułatwieniem jest tutaj fakt, że wszystkie konflikty da się teraz rozgrywać w oknach tekstowych. Nawet zdarzające się od czasu do czasu walki składają się w znacznym stopniu z dialogów, bo wszelkie niekonwencjonalne rozwiązania – na przykład interakcja z pułapkami czy żywą technologią na polach bitew – wymuszają przeczytanie opisu.

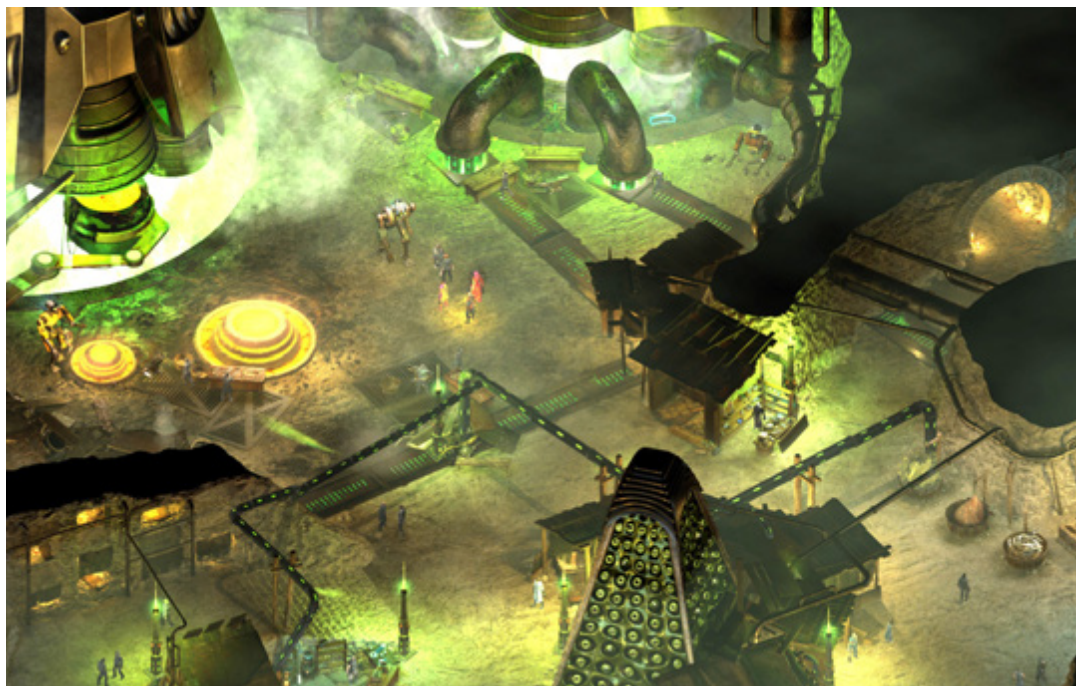
■ ...często jednak nawet duże, opiswane jako ciasne i tłoczne obszary okazują się puste.

Wszystko to sprawia, że w produkcję inXile bardzo trudno gra się „na raty”, jak robi to większość zwyczajnych graczy. Jeśli siadamy do Numenera raz

w tygodniu, by spędzić w świecie przyszłości kilka godzin, istnieje spore ryzyko, że nie zapamiętamy wszystkich rozmów i ważnych wątków z poprzednich sesji.

Z kolei jeżeli do dyspozycji mamy godzinę dziennie, grozi nam, że spędzimy ją, prawie nie ruszając się z miejsca lub robiąc zaledwie kilka kroków w jednej lokacji, bo czytanie opisów zjadło nam za dużo czasu. Jeżeli przez sześćdziesiąt minut zabawy nie czujemy, że udało nam się osiągnąć cokolwiek, ile razy jeszcze wrócimy do gry? W praktyce oznacza to, że dziennikarze mieli do czynienia ze znacznie innym produktem niż szeregowi gracze. Spędzając kilka godzin dziennie na produkcji, którą recenzowali, mogli (i musieli) zanurzyć się w bogatym świecie. Pamiętali, jak zaczęła się historia, gdy docierali do końca.

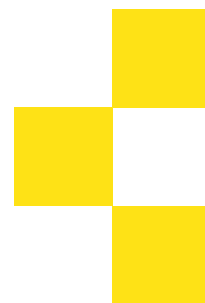
Wszyscy pozostali czytali natomiast niezbyt angażującą książkę w czasie, który poświęcali normalnie na granie. Bez wizualnych fajerwerków, odpowiedniej prezentacji i solidnego przemyslenia, jakie elementy rozgrywki z 1999 roku są w 2017 niepotrzebne, inXile stworzyło głębokie fabularnie RPG skierowane do nikogo w szczególności, zawodząc tym samym zarówno weteranów, jak i fanów, dla których Numenera to pierwszy Torment lub może, po naszymu: Udręka. ■





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.



SNAJPER NA ŻYWO

Potocznie może się wydawać, że strzelać z karabinu snajperskiego każdy może. Przecież na komputerze to wygląda banalnie. Zbliżenie, cel na krzyżu celowniczym i bach, trafione. Otóż rzeczywistość jest o wiele bardziej skomplikowana, o czym miałem okazję się przekonać na ostatnich zawodach Długa Czapla w Lublewie, w których brałem udział pod koniec marca.

Ze względu na fakt, że zwolniło się miejsce w konkurencji, w której miałem nie startować, a moja ulubiona snajperka Iza oddała swoją serię i jej przepiękny karabin snajperski Sabatti odpoczywał już w futerale, wpadłem na pomysł, że bez przygotowania strzelę sobie dla hecy. Ot tak, żeby zobaczyć czy moje doświadczenie z pełnej serii gier Sniper – CI Games no i Rebellionów Elite Sniper ma jakiś sens.

Konkurencja polega na oddaniu 10 strzałów do tarczy umieszczonej na 100 metrach i kolejnych 10 strzałów do drugiej tarczy na 300 metrach. Na całe zadanie mamy 15 minut. Wydaje się dużo.

Po komendzie przygotować broń, rozłożeniu bi-poda, przygotowaniu odliczonej ilości amunicji pada komenda start i rusza 15 minut. W tym czasie strzelec pozostaje sam na stanowisku i nikt mu już nie może pomagać.

Pełen nadziei, że oto teraz dziesiątki godzin poświęcone na symulatorach Snajpera dadzą o sobie znać, zajrzałem w lunetę.

Ku mojemu zdziwieniu zobaczyłem ciemność. Tak, po prawdzie wyglądała trochę jak tunel z opowieści o duchach, w kierunku którego nie należy iść, jeżeli chce się powrócić do zwyłych.

Tak też postąpiłem, znaczy oderwałem wzrok i bacznie zacząłem przyglądać się lunecie.

Ki czort – zaglądam raz jeszcze i raz jeszcze, szarpnię za pokrętła, od zbliżenia, paralaksy, zbliżam się i oddalam od lunety, w końcu po kilku minutach widzę, piękny obraz trawy.

Gdzie ta tarcza? Szukam tarczy, szukam, mijają kolejne minuty, znalazłem, ale nie swoją. Kierując się logiką, szukam dalej, jest super, moja, ale nie na tej odległości. Mijają kolejne minuty, a ja nie oddałem żadnego strzału.

Mam już plan, żeby nie było popeliny, że w razie czego będę strzelał na oślep. Ale nie, walczę dalej.

Przestawiam optykę na 100 metrów – tyle się dowiedziałem wcześniej. Znowu szukam tarczy, znajduję po kilku minutach. Znowu nie swoją, ale już jestem blisko. Po 10 minutach z 15 dostępnych ustawiłem się w końcu na swoją tarczę i, niewiele myśląc, niczym Wania na urraaa, bez specjalnego celowania, zaczynam oddawać strzały z prędkością karabinu maszynowego mniej więcej w kierunku czarnego pola.

Poszedł w tym czasie komunikat, że zostały 2 minuty. Przeklikuję się na 300 metrów, odnajduję swoją tarczę na tej odległości i walę znowu jak Wania na oślep na urrraaa, żeby tylko oddać, jakiegokolwiek strzały.

Wynik zaskoczył mnie samego. Jak na serię w zasadzie bez patrzenia, prawie z biodra, z ładowaniem jak do kałacha, wyszedł całkiem przyzwoity wynik: 129 punktów na 200 możliwych i wszystkie strzały w czarnym polu tarczy.

Ale to, że nie jest to takie proste, że każde urządzenie wymaga przygotowania i że nie jest to tak jak w grach, to będę pamiętał już długo.

A w miarę realistyczny symulator strzelania snajperskiego może niedługo uda się zrealizować. Doświadczenie w każdym razie zbieram. ■



Yakuza Kiwami 2 zawita na Zachód

POTWIERDZONO DATĘ WYDANIA GRY POZA JAPONIĄ. Niestety fani serii muszą uzbroić się jeszcze w trochę cierpliwości, bo tytuł pojawi się na naszych półkach 28 sierpnia 2018 roku. Kiwami 2 to remake wydanej w 2006 roku na PlayStation 2 gry Yakuza 2. Poprawione efekty graficzne zawdzięczy silnikowi Dragon, który został wykorzystany też przy produkcji szóstej części sagi. Oprócz ładniejszego wyglądu w grze jest dostępna także nowa zawartość w postaci minigier oraz kampanii umiejscowionej czasowo między pierwszymi dwoma częściami serii. Całość dostępna będzie wyłącznie na konsolę PlayStation 4 (podobnie jak wydanie japońskie). ■■■■



Flashback na Switcha

DODAJMY, ŻE CHODZI O 25-LECIE WERSJI NA KONSOLĘ SUPER NINTENDO (Z 1993 ROKU), BO WŁAŚNIE TO WYDANIE ZNAJDZIE SIĘ ZA JAKIŚ CZAS NA NAJNOWSZYM URZĄDZENIU PRZE-NOŚNYM JAPOŃSKIEGO POTENTATA. Wiadomo, że gry będzie można doświadczać na dwa sposoby: z zachowaniem oryginalnej oprawy lub w trybie nowoczesnym, który oprócz upiękzonej grafiki zaoferuje też doskonalsze dźwięki i muzykę, opcję

przewijania wstecz oraz samouczki. Oprócz wersji standardowej na rynek trafi również kolekcjonerska, której metalowe opakowanie wyglądem ma przypominać kartridż do Super Nintendo, a w środku znajdziemy grę, nową ścieżkę dźwiękową w formie cyfrowej oraz instrukcję inspirowaną tą z 1993 roku. Pozostaje jedynie uzbroić się w cierpliwość. Premiera planowana jest na 7 czerwca bieżącego roku. ■■■■

SNES

Remastery pierwszych Tomb Raiderów anulowane

NIC NIESTETY NIE WSKAZUJE NA TO, ABY PROJEKT MIAŁ ZOSTAĆ WZNOWIONY.

Tempo tej historii jest wyjątkowo burzliwe. Na początku firma Realtech VR (odpowiedzialna za porty komórkowe przygód Lary Croft) zapowiedziała odrestaurowanie pierwszych trzech części serii. W internecie zostały nawet opublikowane zwiastuny filmowe ukazujące gry w akcji. Atrakcyjności ofercie dodawał fakt, że posiadacze starych wersji na Steamie mieli otrzymać te odnowione za darmo. Niestety rozczarowanie przyszło już tydzień po pierwotnej informacji. Wspomniane filmy zostały usunięte,



LARA

a Realtech VR oznajmiło, że zajmuje się teraz nowymi projektami VR i AR. Oświadczenie w sprawie wydał obecny wydawca serii Tomb Raider, czyli firma Square Enix. Wzięła odpowiedzialność za skasowanie przedsięwzięcia. Uzasadniła, że na te projekty nigdy nie wydano oficjalnego pozwolenia i nie przeszły standardowej drogi, którą muszą przejść wszystkie tego typu propozycje, aby zagwarantować, że do graczy trafi produkt odpowiedniej jakości. ■■■■



**Na opcji cross-play
wszyscy korzystają**

Takie właśnie stwierdzenie padło niedawno z ust Tima Sweeneya z Epic Games, który podał Fortnite jako przykład gry, gdzie łączenie graczy między platformami daje wspaniałe efekty. Zaobserwował on, że im większa grupa znajomych dzieli z nami wrażenia z gry, tym bardziej sami jesteśmy zaangażowani, a to rodzi zyski dla firm.



Odnowiony System Shock nadejdzie za dwa lata

PO NIEDAWNYM ZAMIESZANIU WOKÓŁ PROJEKTU SZEF NIGHTDIVE STUDIOS ZABRAŁ GŁOS. Stephen Kick streścił, skąd wzięły się problemy z produkcją. Na samym początku plany przewidywały stworzenie remastera z zachowaniem wszystkich elementów oryginalnego tytułu. W miarę upływającego czasu przedsięwzięcie rozrosło się do tego stopnia, że trudno tu już było mówić o zwykłym odnowieniu oprawy. Wdrożenie nowych pomysłów niosło ze sobą zapotrzebowanie na większy budżet, a to z kolei

odstraszało potencjalnych wydawców. W tym momencie twórcy powiedzieli „stop” i zatrzymali cały proces, aby zastanowić się, w jakim kierunku chcą iść. Ostatecznie postanowiono wrócić do pierwotnej koncepcji, a Larry Kuperman (szef spraw biznesowych w Nightdive Studios) oznajmił, że studio chce stworzyć grę „dokładnie taką, jaka była obiecana”, kiedy prowadzono zbiórkę na Kickstarterze. Jednocześnie dodał, że przewidywany termin wydania gotowego produktu to pierwszy kwartał 2020 roku. Z jednej strony brzmi to bardzo odlegle, ale z drugiej dobrze się stało, że firma uporządkowała swój plan. Dzięki temu szanse na powodzenie całego przedsięwzięcia wzrosły. Miejmy zatem nadzieję, że doczekamy momentu, gdy znowu zmierzmy się z Shodan, przemierzając korytarze Cytadeli. ■ ■ ■ ■ ■

VR od Sony tańsze na stałe



TA DECYZJA NIECHYBNIENIE ZACHĘCI WIELE OSÓB DO ZAINTERESOWANIA SIĘ FENOMENEM WIRTUALNEJ RZECZYWISTOŚCI.

Japońska firma na dobre obniżyła na rynkach amerykańskim i europejskim ceny zestawów zawierających PS VR. W przypadku Stanów Zjednoczonych mówimy tu o obniżce o całe sto dolarów, co jest naprawdę pokaźnym procentem ceny bazowej. W efekcie zestaw zawierający wspomniany hełm, grę Doom VFR, urządzenie PlayStation Camera oraz dysk demo można nabyć w cenie 300 dolarów. Podobny zestaw z grą Skyrim VR jest o 50 dolarów droższy, ale zawiera dodatkowo dwa kontrolery PS Move.

W Europie zestaw PS VR Starter Pack można nabyć za 300 euro. W ofercie tej znajdziemy hełm, kamerę oraz cyfrową kopię PlayStation VR Worlds. Zważywszy na to, jak częstym argumentem przeciwko wirtualnej rzeczywistości jest wysoka cena zestawów, trzeba pochwalić Sony za podjęte działania. Jest to kolejny krok w stronę upowszechnienia się dostępu do VR wśród graczy (i nie tylko). ■ ■ ■ ■ ■



Kolejne gry poprawione pod Xbox One X

Pierwszy z tytułów to **Resident Evil 7** od **Capcomu**, który korzysta ze standardowych już 4K oraz HDR, a także z poprawionych efektów wyświetlania skóry. Drugi tytuł to **Doom** wydany przez **Bethesdę**, który doczekał się swojej wersji 4K. W tym przypadku łatka dotyczy zarówno konsoli **Xbox One X**, jak i **PlayStation 4 Pro**.



Kostiumy z Darkstalkers w Street Fighter V

Niestety nic nie wiadomo, aby w planach była kolejna część bijatyki o wampirach i innych potworach, ale w ramach pocieszenia do **Street Fighter V** wyszło DLC, które pozwoli nam przebrać bohaterów gry – między innymi za takie postaci jak **Lilith** czy **Donovan**. Kostiumy prezentują się atrakcyjnie, więc fani powinni być zadowoleni.



Nadchodzi remaster Red Faction: Guerrilla

Seria **Red Faction** kojarzy się z dosyć dużą swobodą niszczenia otoczenia. Jeśli ktoś nie miał dotąd okazji tego spróbować, będzie mógł to zrobić w odrestaurowanej wersji gry **Red Faction: Guerrilla**. Brak obecnie dokładnej daty wydania, ale wiadomo, że docelowe platformy to **PC**, **Xbox One** oraz **PlayStation 4**.



Nowe możliwości w Pokémon GO

MIMO ŻE SZCZYT ZAINTERESOWANIA TYTUŁEM JUŻ MINĄŁ, FIRMA Niantic nie PRZESTAJE GO WSPIERAĆ.

Wraz z niedawnym uaktualnieniem do gry zostały wprowadzone dwa rodzaje zadań: terenowe i specjalne. Te pierwsze sprowadzają się do wykonywania różnorodnych misji w rodzaju schwytania konkretnego pokemona czy stoczenia pojedynku. Można też za nie otrzymać specjalne znaczki, za które z kolei gracz zostaje nagrodzony dodatkowymi bonusami,

na przykład spotkaniem z Legendarnym Pokemonem. Zadania z drugiej wspomnianej kategorii są z kolei powiązane fabularnie i zlecane przez Profesora Willową. Ich charakter pozwala bardziej zagłębić się w świat gry. Skoro już przy świetle gry jesteśmy, wypada wspomnieć o obecności w grze Mew, pierwszego Mitycznego Pokemona. Fani tytułu z pewnością nie mogą narzekać na to, jak ich ulubiona gra jest prowadzona przez twórców.



Coś dla fanów flipperów i „Gwiezdných wojen”



FX 3

W GRZE PINBALL FX 3 POJAWIŁY SIĘ DWA NOWE STOŁY. Pierwszy z nich nazywa się po prostu „Star Wars: The Last Jedi” i odnosi się do całego filmu. Drugi stół to „Star Wars: Ahch-To Island” i, jak nazwa wskazuje, jego zadaniem jest odwzorowanie segmentu, w którym Rey odwiedziła Luke’a Skywalker’a w jego samotni umieszczonej w pobliżu pierwszej świątyni Jedi. Dość zaskakujący jest fakt, że spośród licznych platform, które skorzystały z tej aktualizacji (m.in. PlayStation 4, Xbox One, Steam, a także urządzenia mobilne), nie ma popularnego ostatnio Nintendo Switch. Być może z czasem i na niego przyjdzie pora.



Square Enix otworzyło nowe studio

NAZWA PODMIOTU TO LUMINOUS PRODUCTIONS. W SKŁAD ZESPOŁU WCHODZĄ LUDZIE ODPOWIEDZIALNI ZA FINAL FANTASY XV, A NA ICH CZELE STANĄŁ REŻYSER WSPOMNIANEJ GRY, CZYLI HAJIME TABATA.

Zadaniem nowego studia jest tworzenie innowacyjnych produkcji AAA, co w praktyce oznacza, że możemy się od niego spodziewać zupełnie nowych tytułów, nieopartych na istniejących dotąd seriach. Obecnie brak konkretnych zapowiedzi pionierskich projektów studia. Takie informacje mają pojawić się później w bieżącym roku. Jedno z haseł, jakie możemy znaleźć na oficjalnej stronie firmy,



brzmi: „Przyszłość wyobraźni zaczyna się tutaj”. Miejmy nadzieję, że oznacza to chęć łamania schematów i wprowadzania nowych rozwiązań zamiast podążania utartymi ścieżkami, co niestety często można zaobserwować na rynku gier wysokobudżetowych.



Data wydania Jurassic World Evolution ogłoszona

Ten symulator naszego własnego parku jurajskiego ukaże się w wersji cyfrowej na PC, Xbox One oraz PlayStation 4 już 12 czerwca bieżącego roku. Na wersję pudełkową trzeba będzie poczekać trochę dłużej, bo do 3 lipca. Mniej więcej w tym samym czasie co premiera gry, bo 8 czerwca, do kin trafi film „Jurassic World: Fallen Kingdom”.

AAA



Duży sukces Hitman Sniper

TYTUŁ Z PLATFORM MOBILNYCH ZDEKLASOWAŁ SWOICH „KUZYŃÓW” Z KOMPUTERÓW I KONSOL.

Wydawca poinformował, że w komórkową wersję gry o słynnym zabójcy zagrało na świecie już ponad dziesięć milionów osób. Dla porównania na komputery i konsole w okresie od 2000 do 2015 roku łącznie sprzedano 15 milionów kopii wszystkich części z serii. To oznacza, że Hitman Sniper jest

najpopularniejszym tytułem z franczyzy. Tym niemniej wersje pecetowe i konsolowe zarobiły jak dotąd więcej z racji znacznie wyższych cen poszczególnych kopii, ale system mikrotransakcji w mobilnej grze może sprawić, że na dłuższą metę zbliży się ona także i pod tym względem do głównej serii. Czy takie dane sprawią, że twórcy przesuną swoje zainteresowanie w stronę platform przenośnych? Pożyjemy, zobaczymy. ■ ■ ■ ■ ■



Nowe prawo anty SWATtingowe w USA



USTAWA ZOSTAŁA ZATWIERDZONA PRZEZ SENAT W KANSAS.

W ramach przypomnienia: swatting (od SWAT – amerykańskich jednostek między innymi do walki z terroryzmem) to niebezpieczna praktyka polegająca na fałszywym zgłoszeniu policji o rzekomo niebezpiecznej sytuacji pod danym adresem. Tego typu zgłoszenia są traktowane bardzo poważnie i kończą się często przeprowadzeniem pełnej akcji antyterrorystycznej, nawet jeśli w podanym miejscu nic się nie dzieje. Niestety swatting zdarza się często wśród graczy, którzy chcą na przykład, aby dany streamer został na wizji zaatakowany przez policję.

Jedna taka sytuacja zakończyła się tragicznie w grudniu 2017 roku, kiedy w ramach przeprowadzonej akcji został zastrzelony Andrew Finch. Nastąpiło to po tym, jak dwóch graczy Call of Duty pokłóciło się i jeden z nich wezwał policję pod fałszywy (podany przez drugiego) adres. Finch nie miał z tamtymi graczami nic wspólnego. Tyler Barriss, który wykonał telefon, został wtedy oskarżony o nieumyślne spowodowanie śmierci. Na mocy nowej ustawy każda osoba, która dokona fałszywego zgłoszenia z poważnymi skutkami, może trafić do więzienia na czas od 10 do 47 lat. W ramach upamiętnienia ofiary z grudnia pełny tytuł ustawy brzmi „Andrew T. Finch Anti-Swatting bill”. Miejmy nadzieję, że to ukróci wspomniany proceder i żadna tragedia się już nie wydarzy. ■ ■ ■ ■ ■



Call of Duty 4 kompatybilne wstecznie

Pierwszy Modern Warfare wydany na Xbox 360 został dodany do listy gier kompatybilnych wstecznie i już można go ogrywać na Xbox One. To dobra okazja, aby przypomnieć sobie tytuł, który swego czasu przerwał modę na strzelanki osadzone w czasach drugiej wojny światowej i przeniósł teatr działań w czasy współczesne.



Coraz więcej osób ma Switcha

Famitsu opublikowało dane, z których wynika, że w samej Japonii najnowszą konsolę Nintendo nabyły już ponad 4 miliony osób. Switch potrzebował na to dwa tygodnie więcej niż swego czasu Wii, ale punkt ten został osiągnięty. Nintendo postawiło sobie cel, aby do kwietnia przyszłego roku sprzedać na całym świecie 39 milionów egzemplarzy Switcha.



Fortnite oficjalnie dostępny na iOS

Testy dobiegły końca i posiadacze wybranych urządzeń z systemem iOS mogą już cieszyć się popularnym tytułem od firmy Epic. Cały czas nic nie wiadomo na temat wersji na urządzenia mobilne korzystające z systemu Android. Producent zapewnia jednak, że takie wydanie też jest w planach.



No Man's Sky przybywa na Xbox One

PEŁNA NAZWA DODATKU TO NO MAN'S SKY NEXT I POJAWI SIĘ ON JUŻ W LECIE. SZCZEGÓŁY ZAWARTOŚCI NIE SĄ OBECNIE DOKŁADNIE ZNANE, ALE PREMIERA ZBIEGNIE SIĘ Z WYDANIEM GRY NA XBOX ONE. Ta wersja zawierać będzie wszystko, co dotąd wydano na innych urządzeniach. Za wydanie wersji fizycznej odpowiedzialna będzie firma 505 Games, a sam tytuł ma też od razu korzystać z możliwości, jakie

daje Xbox One X, czyli rozdzielczości 4K oraz obrazu HDR. Przy okazji warto wspomnieć, że produkt Hello Games trafi też na platformę WeGame, która często określana jest jako główny konkurent Steamu na rynku chińskim. To dodatkowo zwiększy i tak już wcale niemałą bazę graczy. Godne podziwu jest to, że drużyna Seana Murraya od premiery tytułu cały czas ciężko pracuje nad jego usprawnieniem. Życzymy im jak najlepiej.

XONE

Gracze oburzeni ostatnią zmianą w Counter-Strike



VALVE POSTANOWIŁO CHRONIĆ UŻYTKOWNIKÓW GRY PRZED OSZUSTWAMI ZWIĄZANYMI Z HANDELEM PRZEDMIOTAMI.

Bezpośrednim efektem uaktualnienia jest siedmiodniowa blokada na handel każdym dopiero co otrzymanym przedmiotem. Ma to pomóc w walce z oszustwami, do których wykorzystywane są automaty obracające wirtualnym towarem. Duża część miłośników gry nie jest z tej decyzji zadowolona. Przygotowano petycję z żądaniem cofnięcia zmian, pod którą podpisało się już ponad 100 tysięcy osób. Podstawowy argument jest taki, że oszustw i tak to nie wyeliminuje, a jedynie utrudni operacje kupna i sprzedaży. Gdy piszę te słowa, Valve jeszcze nie zareagowało.



Więcej produkcji Spike Chunsoft na Zachodzie

SZEF FIRMY MITSUTOSHI SAKURAI ZASUGEROWAŁ, JAKIE MA PLANY. W wywiadzie dla serwisu Siliconera Sakurai wspominał, że sukces serii Danganronpa zainspirował go, aby wydać więcej gier z gatunku wizualnej powieści, z których słynie Spike Chunsoft, poza granicami Japonii. Największe nadzieje są obecnie związane z serią Zanki Zero, a także z produkcjami studia Mages, z którym firma Sakurai współpracuje. Zadanie zlokalizowania gier jest o tyle prostsze, że Spike Chunsoft otworzyło jakiś czas temu swoje biuro w Kalifornii.

JAPAN



Remastery Shenmue 1&2 potwierdzone

Pierwsze dwie części serii trafią na PC, PlayStation 4 i Xbox One jeszcze w tym roku. Sega obiecuje, że wersje te będą wierne oryginałom, ale jednocześnie zaoferują między innymi wybór sterowania klasycznego lub zmodernizowanego. Wedle preferencji będzie też można ustawić dubbing angielski lub japoński.



Valve usunął Steam Machines ze sklepu

Na stronie sklepu Steam nie da się już wejść do działu odpowiedzialnego za wspomniane urządzenia. Tym samym to już w zasadzie oficjalnie, że projekt okazał się porażką. Powodów było wiele. Wystarczy wymienić wysokie ceny czy mało popularny system. W kwestii innych urządzeń oferowanych przez Steam nic się nie zmieniło.



Rynek nie dla indie?

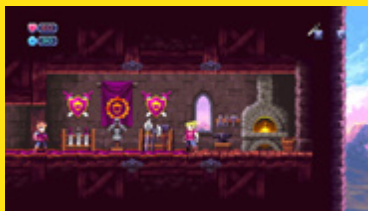
TAKIE SMUTNE WNIOSKI MOŻNA WYCIĄGNĄĆ Z WYPOWIEDZI JOHNNEMANNA NORDHAGENA.

Twórca Where The Water Tastes Like Wine podsumował niedawno finansową porażkę, jaką poniosła jego gra. Nie wdając się w szczegóły, stwierdził, że przez pierwsze tygodnie grę kupiło mniej osób, niż on sam ma subskrybentów na Twitterze (na tamten czas nieco ponad 4200 osób).

Wszystkie elementy zdawały się na miejscu: gra była nagradzana, zyskała rozgłos w mediach, a w jej produkcję były zaangażowane doświadczone osoby. Niestety niewiele to pomogło i Nordhagen wysnuł konkluzję, że nie opłaca się po prostu robić dopracowanych, eksperymentalnych gier indie, bo rynek z 2018 roku jest inny niż ten z 2014 (początek produkcji gry). ■■■■

WINE

USA



Chasm nadejdzie latem

Ten projekt ufundowany jeszcze w 2013 roku poprzez Kickstarter (zebrano prawie 200 tysięcy dolarów) ma w końcu orientacyjny czas premiery. Gatunkowo jest to metroidvania z elementami generowanymi proceduralnie. W internecie pojawił się krótki filmik ukazujący gameplay. Jeśli lubicie gry platformowe, zdecydowanie warto zerknąć.



Nowe karty od Nvidii możliwe tuż po lipcu

To na razie tylko plotka, ale serwis Gamersnexus dowiedział się o masowej produkcji pamięci GDDR6, która wejdzie na rynek za kilka miesięcy. Wiadomo też, że te kości zostaną wykorzystane w produktach firmy Nvidia. Wszystko inne kryje tajemnica, ale już te informacje pokazują, którym kwartałem warto się tutaj interesować.

Gra Big Fish Casino zdelegalizowana regionalnie



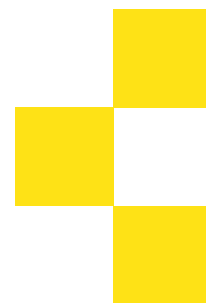
DECYZJA DOTYCZY OBECNIE TYLKO STANU WASZYNGTON W USA.

Sprawa ciągnęła się od 2015 roku, kiedy to kobieta korzystająca ze wspomnianej gry straciła 1000 dolarów w wirtualnych żetonach i pozwała wydawcę. Sąd niższej instancji uznał, że wirtualne żetony nie stanowią podstawy do roszczeń, ale po apelacjach sytuacja się odwróciła. Ostatecznie uznano, że tytuł łamie stanowe prawo antyhazardowe i pojawił się zakaz. Zasadnicze pytanie brzmi, czy powyższa decyzja wywoła kaskadę kolejnych i czy podjęte kroki obejmą również dystrybucję na innych terenach. ■■■■



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.



THE SOUND OF SILENCE

Za moich czasów to w gry grało się bez dźwięku! I tak było dobrze. Nie to, co teraz. A nie, czekaj...

Komputery 8-bitowe podłączało się do telewizorów i jak wiadomo produkowały one na tych telewizorach również jakiś dźwięk, niespecjalnie powalający, ale – jakiś. Generalnie konweniujący z grafiką. Ja jednak, jak często wspominam, nie miałem 8-bitowca, grałem bowiem tylko na automatach i u kolegów, a potem zaczynałem od razu na pececie. Pierwotny „IBM PC”, jak lubiliśmy go niezgodnie z rzeczywistością nazywać, czy to w wersji XT czy AT, emitował dźwięki za pomocą wbudowanego głośniczka. Ten głośniczek to była tragedia, a jego nazwę PC Speaker często i zasadnie przekręcano na PC Beeper. W zasadzie wydobywały się z niego tylko metaliczne piknięcia i to tak precyzyjnie wwiercające się w mózg, jakby był częścią zestawu do chińskich tortur. Mój pierwszy mod własnego komputera polegał na odpięciu kabelka prowadzącego do tego głośnika. Gry ucichły.

I tak oto przez pierwsze lata mego domowego grania percepowalem wyłącznie to, co działo się na ekranie. Żeby nie było za smutno i za cicho, puszczałem sobie z kaseciaka jakąś muzykę, zazwyczaj heavymetalową. Granie w Ancient Art of War będzie mi się już zawsze kojarzyło z pierwszymi płytami Iron Maiden, a Covert Action – z, trochę z perspektywy czasu zawstydzającym, zespołem Accept.

W pierwszych pecetach dźwięk dla graczy był przywilejem i luksusem. Karta dźwiękowa Sound Blaster kosztowała kupę pieniędzy. W każdym razie na pewno nie było mnie na nią stać na początku. Kupiłem ją, jak dobrze pamiętam, za więcej niż miesięczną wierszówkę, a pisałem wtedy naprawdę sporo. Była jeszcze karta

AdLib, którą znałem wyłącznie z tego, że widniała w ekranie opcji dźwiękowych w wielu grach. Nigdy nie spotkałem nikogo, kto miał AdLiba. Podobnie jak nikogo, kto by miał sławne MIDI.

Tak zwanym budżetowym rozwiązaniem typu smart był Covox. Covox to był taki dongiel, którego się podłączało do portu drukarki, a w dołgu był najprostszy na świecie – ale działający – przetwornik muzyczny. Do dongla podłączało się kabel typu jack i oto muzyka była na głośnikach. Kupiłem Covoxa i się nim rozkoszowałem, bo tego już się dało słuchać. Problem był tylko taki, że niewiele gier go obsługiwało. Istniał cały wtórny rynek specjalnych łatek do Covoxa czy uniwersalnych programów mających przerabiać gry, aby na nim działały. Było to częścią druciarsko-steampunkowego mumbo-jumbo tamtego świata, po prawdzie zresztą niezbyt skomplikowanego, bo mówimy wszak o czasach przedinternetowych.

Zakończeniem ery gierowania niemego – dla mnie – był już wspomniany Sound Blaster. On robił robotę na poziomie generalnie korespondującym ze znanym nam obecnie. Potem pojawił się jeszcze Gravis Ultrasound, charakterystycznie czerwona karta o rozmiarach lotniskowca, ogromnie droga i, jak się zdaje, szczególnie – bardziej niż na świecie – popularna w Polsce dzięki skutecznemu lokalnemu marketingowi. GUS grał wyraźnie lepiej od Sound Blastera, ale znów: niewiele gier go obsługiwało. Na pewno był wśród nich Doom i to był wielki powód do dumy i radości – grać w Doom na Gusie. Pod warunkiem, że miało się Gusa, który, jak już wspomniałem, był drooooogi. Ja go miałem, ale zupełnie nie pamiętam, w jakich okolicznościach go pozyskałem. Być może był to jeden z nielicznych w tamtych czasach tak zwanych „darów losu”.

Przypominam sobie to wszystko, bo mam wrażenie, że dziś znowu wracamy do korzeni, do grania bez dźwięku. Na komórce często nie da się wygodnie słuchać: dźwięk przeszkadzałby innym, a słuchawki uniemożliwiałyby czujne uczestnictwo w życiu otoczenia. W domu wiele razy ściszam konsolę, bo znów – nie chcę nikomu przeszkadzać. Dzięki zdobytemu 25 lat temu doświadczeniu radzę sobie z tymi wyzwaniem zupełnie sprawnie. Nie muszę (choć lubię) słuchać gier. Ostatecznie zawsze lubięm przede wszystkim patrzeć. ■

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

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



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



WERSJA CYFROWA W CENIE PRENUMERATY!



TRZY PROSTE SPOSOBY NA ZAMÓWIENIE JUŻ DZIŚ

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

PIXEL

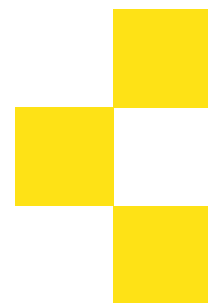
KULTURA GIER WIDEO

REGULAMIN

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



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



STRACH PRZED NIEZNANYM

Ewolucja uczyniła nas ostrożnymi. Rzeczy, w obecności których się wychowaliśmy, uznajemy za normę. Rzeczy, które pojawiły się później, traktujemy z dystansem. Jeśli uda nam się przemóc i do nich przyzwyczaić, staną się częścią naszego świata, jeśli nie – zawsze będziemy je traktować podejrzliwie.

To dotyczy wszystkiego – w moim pokoleniu napić się wódki to norma, ale już trawka jest podejrzana, w pokoleniu Młodego alkohol i buszek w jednym stoją domu. Część moich rówieśników „nie załapała się” na komputer i widzi w tych wszystkich kłejkach i fejsbukach źródło zgnilizny moralnej i satanizmu, młodzi bez internetu nie potrafią znaleźć własnej głowy. Kiedy w połowie XIX wieku na brytyjskich drogach pojawiały się pierwsze pojazdy parowe, przerażenie doprowadziło do uchwalenia kilku kolejnych wersji Locomotive Act, łącznie z taką, w której prędkość w miastach została ograniczona do 2 mil na godzinę, a 60 jardów przed lokomotywą musiał iść facet z czerwoną chorągiewką i pokrzykiwać. Dzisiaj irytują nas ograniczenia do 140 km/h na autostradach.

Można by myśleć, że jesteście już trochę mądrzejsi niż w 1865 roku, kiedy powstał ów słynny Red Flag Act, ale to nieprawda. Kilka dni temu (czyli w momencie, kiedy to czytacie, dobrze ponad miesiąc) autonomiczny samochód Ubera zabił pieszego. To nic, że kobieta przechodziła w ciemnym miejscu, w którym normalny kierowca też by jej nie zauważył. To nic, że włożyła pod maskę. To nic, że jej działania na oko czynią ją co najmniej współwinną. Gdyby rozjechał ją Joe Average, nikt by na to nie zwrócił uwagi, ba, przy odrobinie szczęścia sympatia świata mogłaby być po jego

stronie, bo „cóż mógł biedak zrobić”. Że sprawcą był automat, sprawa momentalnie stała się głośna i trafiła na nagłówki. Takie reakcje mogą się okazać punktem zwrotnym i postawić koncepcję samoprowadzących się samochodów na długie lata pod znakiem zapytania, zwłaszcza że media w poszukiwaniu sensacji z lubością będą takie wydarzenia rozdymać do niemożliwości.

W pewien sposób połączyło mi się to z inną głośną historią z ostatnich tygodni: z próbą winienia gier za strzelaninę, do jakiej doszło w lutym w Parkland na Florydzie. Tym razem sygnał dała administracja prezydenta Trumpa, publikując wideo z co krwawszymi fragmentami produkcji z ostatnich kilku lat. Czytelnikom Pixela nie muszę tłumaczyć, że przedstawione w filmiku sceny ze względu na tendencyjny wybór nijak nie mają się do przeciętnej growej rzeczywistości. Co zwróciło moją uwagę, to różnica – w moim bąbelku – między komentarzami na temat wypadku samochodu Ubera a komentarzami na temat gier.

Mój bąbelek jest dość specyficzny. Są to głównie ludzie, którzy, nawet jeśli nie są jakimś zapaleńcami, od lat regularnie grywają. Co więcej, są to ludzie, po których spodziewam się raczej szkiełka i oka niż chlipania w kąciku. Ich reakcja na wideo z gier była łatwa do przewidzenia: meh, please disperse, there is nothing to see. Reakcja na wypadek była dużo mniej jednoznaczna, bliższa „te samochody to jednak do dupy są, wołę prowadzić sam” niż „poczekajmy na gotowy produkt i wtedy porównajmy statystyki”.

Jak chodzi o stosunek do gier, mam dobrą wiadomość: pokolenie, które nigdy nie grało, odchodzi do historii i jego wpływ na rzeczywistość będzie coraz mniejszy. Za kilka, kilkanaście lat o kształcie świata będą decydować wyłącznie ludzie, dla których gry są elementem normalnej normalności. W najbliższej przyszłości samochodów autonomicznych mający mi jednak facet z chorągiewką. ■

BOREK



Rise of Insanity



AVAILABLE Q3 2018

Nintendo eShop





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

9.06.2018
Stara Zajezdnia Autobusowa
ul. Włociańska 52 / Warszawa

**PO RAZ PIERWSZY
W POLSCE!**

pixelheavenfest.com

**PIXEL
HEAVEN
2018**

RETRO & INDIE GAMING FEST

