

PREMIERA MIESIĄCA DETROIT: BECOME HUMAN

# PIXEL

K U L T U

D E O

## V A M P Y R

KREW I KŁY TWÓRCÓW LIFE IS STRANGE

**INSIDE**

■ ANCESTORS LEGACY ■ STATE OF DECAY 2 ■ PILLARS OF ETERNITY 2: DEADFIRE  
■ NINTENDO LABO ■ PHOENIX POINT ■ TWO POINT HOSPITAL ■ DEUS EX ■ GODS  
■ PROMOCJA GIER W POLSCE ■ AKTORZY W GRACH ■ WYWIAD Z TWÓRCĄ PONGA

06 (38) / 2018 / CZERWIEC

38

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

ARCYDZIEŁO OD BITMAP BROTHERS

# PIXEL

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

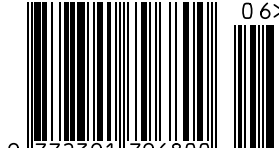


06 (38) / 2018 / CZERWIEC

ISSN 2391-7962 INDEKS 404098

0 6 >

38



9 772391 796800

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

# IUST REPT FOR DARKNESS

AVAILABLE Q3 2018

Nintendo eShop



MovieGames



MovieGames  
LUNARIUM



SIMFABRIC



NINTENDO  
SWITCH.

# DZIEŃ, GDY ZOBACZYŁEM PIXEL HEAVEN

**D**ziało się jakoś na początku 2013 roku, gdy Łapusz napisał przez Facebooka, że zamierza zorganizować grową imprezę w Warszawie i poszukuje na nią jakichś ciekawych gwiazd. Prawdę powiedziawszy, to właśnie ja podsunąłem mu Frédérica Raynala.

Poznałem go 17 lat wcześniej na ECTS, gdzie promował wówczas Little Big Adventure 2. Podeszedłem do niego, żeby powiedzieć, jak wielkim fanem jestem, co ujęło go to na tyle, że dał mi nieprezentowane wtedy jeszcze w mediach demo LBA 2 i powiedział, że mogę go użyć w Secret Service. Rzecz chwilę później ukazała się na najdroższym co-verdysku świata. W każdym razie wtedy się poznaliśmy, więc gdy po latach potrzebowałem jego zdjęcia do książki i znalazłem kontakt do Freda, przypominałem mu tę historię. Pracował wówczas w Ludoid – przysłał fotografię, jak siedzi w ogródku i pisze coś na laptopie opatrzonym logo swojej firmy. Niedługo później dał się namówić na przyjazd do Polski.

Wtedy też pomagałem zorganizować panel dawnych redaktorów pism o grach. Omawialiśmy strategię jednoczesnego pojawienia się na tej samej imprezie Martineza i Pegaza Assa i wydawało się, że może do tego dojść, ale ostatecznie ten pierwszy podziękował za udział. Mimo to udało się zaprosić sporo dawnych kolegów z Top Secretu i Secret Service, podczas którego zasiane zostało pierwsze ziarno: „A może by tak spróbować reaktywacji?”. Żeby oddać atmosferę tamtego dusznego spotkania w ciasnych podwojach nieistniejącego już klubu CDQ na Burakowskiej w Warszawie, dodajmy, że już wówczas



ŁAPUSZ I MICZ

**P.**

tliły się konflikty z dawnego SS. Razem z Pegazem uzgadnialiśmy strategię, jak mamy reagować, gdyby na sali pojawił się pewien delikwent, domagający się zaległych wierszówek sprzed ponad dekady. Na szczęście nie przybył, spotkanie było udane, a rok później nastąpiły wiadome wydarzenia.

Nikt wtedy nie przypuszczał, że z tego amatorskiego zlotu wyłoni się najważniejsza w Polsce impreza poświęcona starym grom, kultowi retro, planszówkom i współczesnym niezależnym grom wideo. Dokonał tego Łapusz – swoją energią, uprzejmością i pasją. Czy jest druga taka impreza zorganizowana oddolnie, nie jako wyraz biznesowych kalkulacji, tylko owoc zamiłowania do tematu? Nie sądzę. Czy komukolwiek w Polsce udało się zaprosić bardziej obszerną galerię sław? Bo oprócz Raynala Pixel Heaven odwiedzali przecież Charles Cecil, Ben Daglish, Dino Dini, Jon Hare, Rob Hubbard, Bo Jangeborg, Jeff Minter, Mike Montgomery, bracia Oliver, Petro Tyschtschenko i inni. W tym roku, o czym piszemy kilka stron dalej, do kolekcji sław dołączają kolejne nazwiska. Sam już nie mogę się doczekać 8 czerwca. Nieco wcześniej wybieram się do Albionu, by zbadać kolebkę, w której narodził się trzon spectrumowej części branży, ale zaraz potem pędzę na Włociańską 52 na najlepszą retroimprezę świata. Do zobaczenia i pamiętajcie, że wakacyjny numer Pixela ukaże się 28 czerwca! ■



**PIXEL**  
KULTURALNA STRONA WIEŚCI

**Redaktor naczelny**  
Piotr Mańkowski  
piotr@pixel-magazine.com

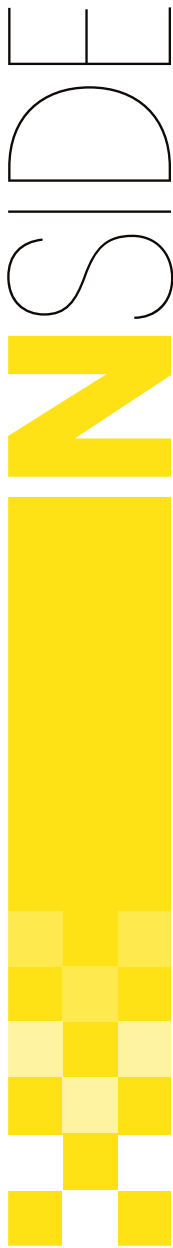
**Autorzy**  
Piotr Mańkowski, Andrzej Bazyłczuk, Marcin Borkowski, Artur Cnotalski, Aleksandra Gwalina, Bartosz Czartoryski, Marek Czerniak, Bartłomiej Dramczyk, Mirosław Filićiak, Marcin M. Granat, Mikołaj Kamiński, Marcin Klendra, Jacek Marczewski, Dariusz J. Michalski, Grzegorz Młodawski, Piotr Pienikowski, Piotr Poczarek, Ziemowit Poniewierski, Paweł Schreiber, Piotr Stypka, Michał Śledziński, Bartosz Taudul, Michał R. Wiśniewski, Michał Zdancewicz

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

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

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

Kto żyw, niechaj przybywa. Szósta edycja Pixel Heaven odbędzie się w dniach 8-10 czerwca. My tam będziemy! [www.pixelheavenfest.com](http://www.pixelheavenfest.com)



# 5-24

## LOADING

4. Inside • 6. Pixel Heaven 2018 • 12. Nintendo Labo  
14. Relacja z Berlin Games Week • 16. Hearthstone:  
Witchwood • 18. Phoenix Point • 20. Vampyr  
22. Two Point Hospital

# 25-44

## PLAY THE GAME

26. Detroit: Become Human • 30. Battletech  
31. Conan Exiles • 32. Pillars of Eternity 2: Deadfire  
34. Star Traders • 35. Moonlighter • 36. Dead in Vinland •  
37. Unforeseen Incidents • 38. Without Escape  
39. State of Decay 2 • 41. Ancestors Legacy  
42. Total War Saga: Thrones of Britannia  
44. Swords of Ditto

# 45-72

## HALLOFFAME

46. Gods • 50. Wampiry w elektronicznej rozrywce  
56. Wywiad z Alem Alcornem  
66. Deus Ex

# 73-92

## SECRET LEVEL

74. Konsola PICO-8 • 78. Ethan Carter i promocja  
polskich gier • 86. Anime • 88. Kartka i kostką  
90. Kosmiczni kurierzy • 92. Felieton Śledzia

# 93-122

## CREDITS

94. Aktorzy w grach wideo • 101. Felieton Wojciecha  
Pijanowskiego • 102. Surwiwale cz. 3  
108. Dead Space • 113. Felieton MRW  
120. Felieton Alexa • 122. Felieton Borka

# 11-19

## AUTO FIRE

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 pracowicie przez cały miesiąc.

PAWEŁ  
SCHREIBER



MICHAŁ  
ZDANCEWICZ



BARTOSZ  
TAUDUL



Ostatnio na Steamie pojawiła się darmowa gra Battle for Wesnoth. Czas najwyższy. Rozwijana od 15 lat BfW jest jak dobre wino: im starsza, tym lepsza. Kilkanaście kampanii, budowana latami fabuła i społeczność wciąż tworząca nowe mapy – dla miłośników turówek po prostu raj.

Żeby nie było nudno, znów Marvel – tym razem „Avengers: Infinity War”. Powiem to tak: można nie lubić superbohaterskich filmów, ale ich popularność nie powinna dziwić. To naprawdę widowisko na najwyższym poziomie, a tego zawsze oczekiwał lud – chleba i igrzysk.

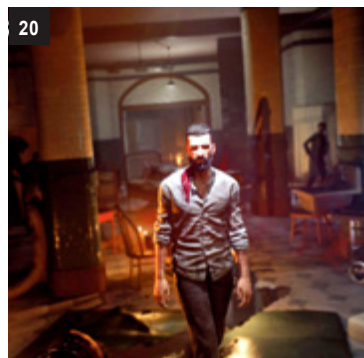
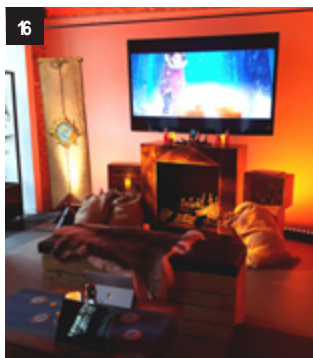
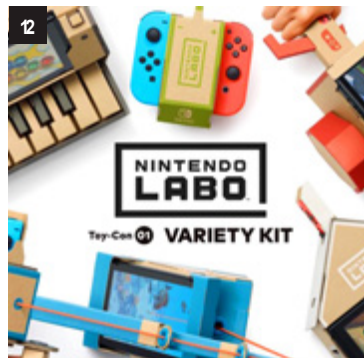
Poszukiwany Top Secret 55! Nie chodzi o wydanie z Pixel Heaven, lecz o ten, który zaginął w mrokach dziejów lat dziewięćdziesiątych, o którym dziś już nawet Borek nie pamięta. Ostatnią wzmiankę można odnaleźć w Gamblerze 7/98, później trop się urywa. Ktokolwiek widział, ktokolwiek wie?

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

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

# LOADING

BYLI U NAS: FREDERICK RAYNAL, JEFF MITER,  
DINO DINI, JON HARE, MIKEMONTGOMERY,  
BO JANGEBORG, BEN DAGLISH, ROB HUBBARD,  
BRACIA OLIVER, CHARLES CECIL



PATRYK ANDERSZ



ARTUR CNOTALSKI



PIOTR MAŃKOWSKI



Mniej więcej jako dziesięć lat skończyłem Prehistoria 2. Ostatnio kupiłem go na GOG, aby powtórzyć ten wyczyn. W końcu mi się udało, ale biorąc pod uwagę, ile się namęczyłem, z chęcią przeniósłbym się w przeszłość i sam młodemu sobie przybił piątkę za wytrwałność.

Przeżywam właśnie traumę – odchodzi „*Expanse*” (choć walczyliśmy, by go nie anulowali) i „*Lucyfer*”, prawie straciliśmy „*Brooklyn Nine Nine*”... dlatego, by nie odczuwać więcej strat, przerzuciłem się na dokumenty na Netflixie. „*Dirty Money*” trafiło idealnie.

W wieku 69 lat zmarła aktorka Margot Kidder. Pamiętam, że w szczycie dyskusji o filmach interaktywnych to jej udział w *Under a Killing Moon* był przytaczany jako przykład nobilitacji gier wideo. W wielkim kinie grała Lois Lane, ukochaną Supermana Christophera Reeve. Ja ją jednak zapamiętam jako zadziorną barmankę.



# PIXEL HEAVEN 2018

RETRO &amp; INDIE GAMING FEST

■ Marcin M. Drews

**BĘDZIESIEDZIAŁO!** Parafrazując słynną piosenkę, Pixel Heaven jeszcze nigdy nie był tak atrakcyjny! To oczywiście nieprawda, bowiem już od pierwszej edycji impreza dostarcza dóbr wszelakich w ilościach hurtowych. Jednak tegoroczna lista gości specjalnych to crème de la crème! Łowcy autografów, szykujcie długopisy!

## GA L E R I A S Ł A W



### ERIC CHAHI

**ROCZNIK 1967, CO PRZYJMUJĘ Z ULGĄ, BO JEST STARSZY ODE MNIE. CHAHI JEST PRZEDSTAWIELEM NARODU, KTÓRY UCZYLIŚMY JEŚĆ WIDELCEM. ZA TO ERIC NAUCZYŁ NAS, CZYM JEST TEN INNY ŚWIAT. TAK, PROSZĘ PAŃSTWA, CHOĆ MOŻNA BY Z PEWNĄ DOZĄ NIEŚMIAŁOŚCI POWIEDZIEĆ, ŻE „GIMBY NIE ZNAJO”, CZYTELNICZY PIXELA DOSKONAŁE POSTAĆ CHAHIEGO KOJARZĄ. ERIC JEST BOWIEM OJCEM KULTOWEGO TYTUŁU ANOTHER WORLD – JEDNEGO Z KAMIENI MIŁOWYCH W HISTORII BRANŻY.**

Chahi to twórca niezależny z krwi, kości, umysłu i serca. Wieść niesie, że karierę zaczął od much, bowiem w pierwszej swojej produkcji kazał graczowi wcielić się w żabę, łąpiącą owady chwytym językiem. Język był długi, a żaba bardzo głodna. Do pracy twórczej pchnęły go z kolei takie tytuły, jak Tempest, Defender, Pac-Man i Xevious, czyli wszystko to, w co ja jako dzieciak namiętnie tłukłem w salonie gier w połowie lat osiemdziesiątych ubiegłego wieku.

Kiedy tylko Eric poznał podstawy języka BASIC, był szczerze zdziwiony, jak łatwo jest... tworzyć gry! I choć były to inne czasy, dziś twórcy powinni sobie wziąć słowa Chahiego do serca, ten utalentowany Francuz udowodnił bowiem, że jedynym limitem jest nasza wyobraźnia. I choć żadna jego późniejsza gra nie zdobyła tak wielkiej popularności jak Another World, Eric ma na koncie kilka równie niezapomnianych produkcji, które plasują go w czołówce francuskich twórców i zapewniają mu poczesne miejsce w historii gier.

ANOTHER  
WORLD

2



## PAUL CUISSET

**ROCZNIK 1964. KOLEJNY TUZ Z KRAJU WINA, ŻABICH UDEK I TAKIEJ WIELKIEJ WIEŻY, KTÓREJ NA POCZĄTKU NIKT NIE LUBIŁ. NIE WIEM, JAK SPRAWNIE CUISSET POSŁUGUJE SIĘ WIDELCEM, ZA TO BEZ WAHANIA RZEC MOŻNA, IŻ TWÓRCĄ GIER JEST WYTRAWNYM!**

Jego pierwszym dużym sukcesem była produkcja Les voyageurs du temps (Future Wars) – znakomita i zaawansowana jak na ówczesne czasy gra przygodowa, do której grafikę stworzył (niespodzianka!) Eric Chahi. Cuisset zawsze był fanem kina akcji i nowej przygody. Jak twierdzą autorzy not biograficznych, od zawsze chciał przenieść filmowe klimaty na ekran komputera. I trzeba Paulowi oddać, że udało mu się to znakomicie. Do tego stopnia, że jego gra Operation Stealth została wydana w Stanach Zjednoczonych przez Interplay na... licencji Bonda (sic!), jako James Bond 007: The Stealth Affair. Nie spoczął jednak wtedy na laurach. Spod jego zdolnej ręki wyszły potem takie tytuły, jak kultowy Flashback, który obchodzi właśnie 25-lecie wersji na SNES, czy jego trójwymiarowy sequel Fade to Black, który zapisał się w historii gier wideo jako pierwsza pełnokrwista produkcja TPP. I zdradzę wam, że była to pierwsza w mojej osobistej historii gra, przy której małżonka posądziła mnie o uzależnienie od elektronicznej rozrywki!

FUTURE  
WARS

## FRED RAYNAL

**ROCZNIK 1966. TRZECI W TEGOROCZNEJ GALERII SŁAW FRANCUZ (ŻARTY O WIDELCU JUŻ SOBIE DARUJĘ). W ZASADZIE MÓGŁBYM NAPISAĆ TYLKO, ŻE JEST TWÓRCĄ GIER, KTÓRY OŻENIŁ SIĘ Z TWÓRCZYNIĄ GIER. OTO SZTOS, JAKIEGO ŻYCZĘ WSZYSTKIM W BRANŻY!**

Skoro jednak omawiamy postacie naszych niezwykłych gości, parę słów więcej o Frédéricu. Raynal to pionier survival horroru i twórca... tak, powiedzmy to głośno... słynnego Alone in the Dark, który uznaje się dziś za pradiada takich serii, jak Resident Evil czy Silent Hill.

Przygodę twórczą rozpoczął już w 1979 roku, tworząc grę Laser na ZX81, praszczura najlepszego ósmio-bitowca na świecie (kolekcyjni atarowcy, proszę nie podnosić się z krzesła i schować te scyzoryki). Kolejną grę stworzył dopiero siedem lat później. Robix, bo tak się nazywała, została napisana w tygodniu. W sumie zakupionych zostało 80 egzemplarzy, które nabyć można było w sklepie komputerowym prowadzonym przez ojca Freda.

Raynal znany jest też jako twórca Little Big Adventure, Time Commander czy Toy Commander.

W 2006 roku uhonorowano go Orderem Sztuki i Literatury i był to pierwszy przypadek w historii Francji, kiedy twórca gier otrzymał to zaszczytne wyróżnienie!



3

ALONE IN  
THE DARK

4



## JON „JOPS” HARE

**ROCZNIK 1966. WIECZNIE UŚMIECHNIĘTY DRAŃ Z KOŃSKIM OGONEM NA GŁOWIE I GITARĄ POD PACHĄ, KTÓRY PODBIŁ NASZE SERCA WYJĄTKOWO MAŁO POPRAWNĄ POLITYCZNIE PIOSENKĄ „WAR NEVER BEEN SO MUCH FUN”. DO DZIŚ PO CICHU NUCĄ JĄ NAWET NAJWIĘKSZY PACYFIŚCI W BRANŻY!**

Ten grafik, designer, muzyk i w ogóle szalenie kreatywny Anglik w roku 1986 założył firmę Sensible Software. Ze stajni tej jeszcze tego samego roku wyszła gra Twister: Mother of Charlotte na ZX Spectrum. Złotymi zgłoskami Jon zapisał się jednak przede wszystkim w historii Amigi. Wystarczy wymienić takie tytuły, jak Cannon Fodder, Sensible Soccer czy Mega-lo-Mania, by zrozumieć, że temu człowiekowi można by było śmiało za życia stawiać pomnik. Jon niezmiennie związany jest z branżą, ale pełni też kilka niezwykłych i zaszczytnych funkcji. Jest profesorem wizytującym w Anglii Ruskin University w Cambridge, członkiem Akademii BAFTA oraz prelegentem podczas wydarzeń branżowych na całym świecie. Założę się jednak, że Jops doskonale wie, gdzie branża bawi się najlepiej. Także z tego powodu odwiedzi Pixel Heaven po raz kolejny!

SENSIBLE  
SOCCER

5



SABOTEUR

## CLIVE TOWNSEND

**ROCZNIK NIEZNANY. MIAŁ BYĆ PSYCHOLOGIEM DZIECIĘCYM, SPECEM MEDYCZYNY SĄDOWEJ, A NAWET TWÓRCĄ ZABAWEK. OSTATECZNIE ZOSTAŁ... MISTRZEM SABOTAŻU! CLIVE TOWNSEND TO BOWIEM TWÓRCĄ DYLOGII SABOTEUR – OBOK THE LAST NINJA NAJSŁYNNIEJSZYCH GIER O ZAMASKOWANYCH ZABÓJCACH!**

Clive programowanie rozpoczął w języku BASIC na komputerze ZX81. Szybko stwierdził, że chce tworzyć gry. Kiedy miał już na koncie kilka tytułów, zaniósł je do lokalnego sklepu komputerowego. Jego menedżer Tim Hine zgodził się je sprzedawać, ale zasugerował też, by Townsend porozmawiał z firmą Durell Software. W efekcie obaj panowie rozpoczęli tam pracę, a Clive'owi doradzono, by porzucił BASIC na rzecz assemblera. Słynny Saboteur był po części przypadkiem. Townsend miał bowiem pracować nad grą o ambitnym tytule Chicken. Projekt został jednak zawieszony (ciekawe, dlaczego?), a Clive'a przerzucono do prac nad Death Pit. Po jego zakończeniu Townsend, niezadowolony z wyników, pokazał szefowi prywatny projekt zwany wtedy Ninja Darkness. Powiedział, że chce pracować nad tym i... tak właśnie powstała jedna z najsłynniejszych gier na ZX Spectrum! Clive odpowiedzialny jest również za jej kontynuację, w której wcieliśmy się w siostrę bohatera pierwszej części, a czekała na nas przygoda rozlokowana na obłędnej wtedy liczbie 700 ekranów! Jeśli zapytacie go o ulubione gry, odkryjecie prawdziwego retromaniaka! Uwielbia bowiem Cannon Foddera na Amigę i oryginalnego Deus Exa na PC.

## JIM BAGLEY

**ROCZNIK NIEZNANY (MUSZĘ ZACZĄĆ TAK MÓWIĆ O SOBIE!). WETERAN BRANŻY. JEJEGO PIERWSZA GRA, KTÓRA TRAFIŁA DO SPRZEDAŻY, TO THRONE OF FIRE WYDANA W 1987 ROKU PRZEZ MELBOURNE HOUSE.**

James to szalony programista, który ogarnął większość języków, w których można pisać gry, a jego portfolio obejmuje takie platformy, jak ZX Spectrum, Amstrad, Game Boy, Game Gear, Master System, Mega Drive, 32X, Saturn, PSX i oczywiście PC. W czasie swojej kariery stworzył gros autorskich technologii z powodzeniem sprawdzonych w produkcjach komercyjnych.

Bagley jest prawdziwym weteranem ZX Spectrum, choć spore osiągnięcia ma również na Amstradzie. Dla słynnej firmy Ocean Software Ltd napisał pięć gier, w tym taki hit jak Cabal. Ma też na koncie trzy produkcje dla US Gold Ltd.

Pytany dziś o najlepsze gry konsolowe odpowiada, że nie ma w domu ani PS4, ani Xboxa, bo woli grać przy użyciu myszki i klawiatury, a najlepsze tytuły to te ze strefy retro. I jak go tu nie kochać?



6

THRONE OF FIRE

7



GOTHIC

## TOM PUTZKI

**ROCZNIK 1965. POWIEDZIEĆ O NIM, ŻE PRACUJE OBECNIE DLA GIGANTA WARGAMING.NET, TO JAK NIE POWIEDZIEĆ NIC. TOM PUTZKI TO BOWIEM PRAWDZIWY WETERAN BRANŻY Z 50 TYTUŁAMI NA KONCIE!**

Pierwsze kroki stawiał w Greenwood Entertainment Software GmbH, a w roku 1997 założył własną firmę znaną jako Piranha Bytes. Był odpowiedzialny za narodziny serii Gothic i to stanowi główny punkt w jego deweloperskiej biografii, aczkolwiek pracował też wcześniej dla Independent Arts Software.

Od 2006 roku prowadzi również własną firmę konsultingową dla branży gier, a od 2009 roku jest członkiem rady doradczej GDC Europe. Na koncie ma też prestiżowe nagrody branżowe.

Podobno warto uściśnąć mu dłoń, bo to zapewni znakomity PR zwłaszcza młodemu deweloperom!

## FRAŃCOIS LIONET

**ROCZNIK NIEZNANY. FRANCUSKI PROGRAMISTA, KTÓRY NIE MA PRAWIE ŻADNEJ GRY NA KONCIE (SIC!), A JEDNAK TRUDNO PRZECENIĆ JEGO WKŁAD W BRANŻĘ. JAKIM CUDEM?**

Lionet to szalenie zdolny twórca języków programowania i silników. I choć najbardziej znany jest jako autor STOS BASIC na Atari ST i AMOS BASIC na Amigę, maczał palce przy takich systemach, jak Klik & Play, The Games Factory, Multimedia Fusion i Clickteam Fusion. A wszystko to silniki, dzięki którym osoby bez umiejętności programistycznych mogą tworzyć nawet zaawansowane gry. To szalenie ważne, bo wiele znakomitych i ukochanych przez rynek produkcji powstało właśnie dzięki takim programom. Warto też przypomnieć, iż dziewictwo w branży François stracił już w 1984 roku, kiedy stworzył swoją pierwszą grę Driver na platformę Oric.



KLIK  
& PLAY



**PIXELHEAVEN JUŻ ZA ROGIEM, DLATEGO POSTANOWILIŚMY ZEBRAĆ DLA WAS NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE DOTYCZĄCE TEGO, CZEGO SPODZIEWAĆ SIĘ NA IM PREZIE**

■ Artur Cnotalski

**J**uż pierwsza z atrakcji powinna zasugerować wam, że w tym roku w programie czekają na was atrakcje cięższego kalibru. Czekają nas rozmowa z Adrianem Chmielarzem, człowiekiem-Astronautą, który lądując ostatnio podrzucił nam Vanishing of Ethan Carter, a teraz, jak sam mówi, próbuje przecierać nowe ścieżki w strzelankach, pamiętając jednak o klasyce gatunku i tytułach takich jak Painkiller. Co Adrian zdradzi nam na temat swojego projektu Witch-fire? Przekonacie się w pikselową sobotę.

Zanim jednak powiemy więcej o sobotnich atrakcjach, zwróćmy uwagę na piątek, kiedy to fanów „Gwiezdných wojen” czeka nie lada gratka: specjalny pokaz dokumentu „Wojna gwiazd”, prezentującego jak „Nowa nadzieja”, spóźniona oryginalnie do Polski o dwa lata, wskoczyła do Kroniki Filmowej WDFDiF w 1978 roku, a potem prowadzącego nas aż po erę lat dziewięćdziesiątych.



■ Hale przy Włociańskiej 52 znów z radością przyjmą młodszych i starszych miłośników retro.

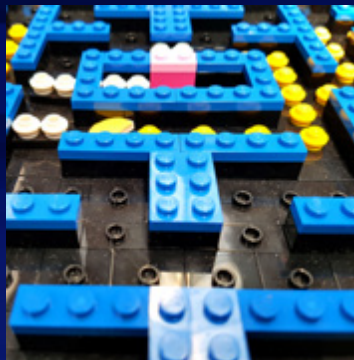
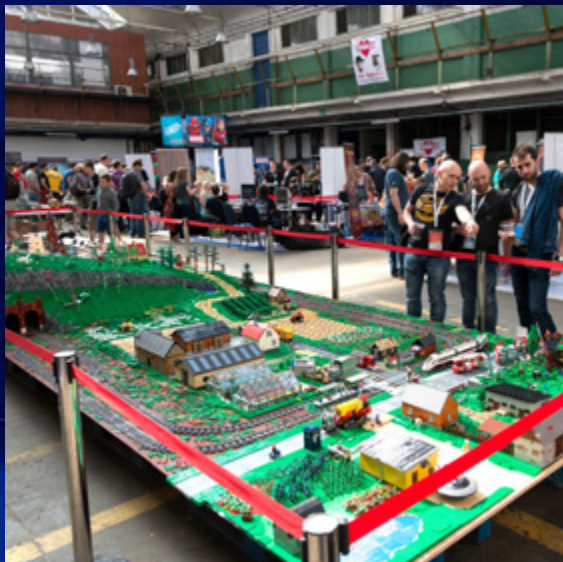
Będzie o fanowskich plakatach, figurkach i wiadomościach w prasie. Najciekawsze natomiast mają okazać się opowieści fanów, którzy żyli gwiezdnowojennym fandomem na długo przed tym, zanim internet uczynił wszystko łatwym i przystępnym.

Przy okazji Pixel Heaven zobaczymy też specjalne wydanie Świata Cier



■ Na PH 2018 zjawi się również David Pleasance, czyli były szef brytyjskiego oddziału Commodore!

Komputerowych, powracającego na chwilę po piętnastu latach. Magazyn, który na przełomie drugiego i trzeciego tysiąclecia naszej ery przez dziesięć lat informował graczy o elektronicznej rozgrywce, zrobi to raz jeszcze. „Naczelnik” Piotr Pieńkowski wraz ze swoją ekipą przygotował numer, który otrzymają posiadacze kart



Supporter i prenumeratory Pixela. Sporą (także rozmiarowo) częścią Pixel Heaven jest największa w Polsce strefa gier niezależnych Indie Basement. Poza finalistami Pixel Awards 2018: Atomic Jelly, Bedtime Digital Games, Event Horizon, Exor Studios, Fuero Games, Groundupstudio, Happy Corruption, Illusion Ray, Monad Rock, Movie Games Lunarium, Phobia Games Studio, Polyslash, Sketchbook Games, Star Drifters, Tate Multimedia i The Farm 51 zobaczycie masę innych niezależnych twórców i innych wystawców związanych z branżą, a także tych prezentujących komiksy i gry planszowe.

Każdy powinien odnaleźć tu coś dla siebie. Pixel Basement to doskonała okazja do nawiązania nowych znajomości i kontaktów biznesowych. Możecie poznać branżę z bliska i oswoić się z nią w przyjaznej atmosferze!

Wspominaliśmy już o finalistach Pixel Awards 2018. Czas zdradzić

Zwłaszcza niedziela jest idealnym dniem na odwiedzenie PH z małymi dziećmi.



niedu więcej o samej nagrodzie. Nasze jury spośród 129 zgłoszonych propozycji wybrało 17 gier, które powalczą o zwycięstwo w kilku kategoriach. Mamy coś dla Grubych Ryb, wyróżniamy też Indyki, a poza tym doceniamy rozgrywkę, najlepszą lokalną, warszawską produkcję, oprawę wizualną, nawiązania do retro, zaskoczenie, produkcję na VR i debiut. Jeśli tego wam mało, portal Graczpolska wręczy także swoją nagrodę specjalną, a my znaleźliśmy także naszą nową ulubioną grę planszową.

Kiedy zapragniecie chwili przerwy i oderwania się od gier wideo dnia dzisiejszego, możecie odwiedzić strefę gier planszowych przygotowaną przez GRAPLE. Podczas trwania imprezy będzie można pożyczyć jedną ze 150 gier planszowych i zagrać w nią ze znajomymi (lub kimś kompletnie obcym!) na wydzielonych specjalnie do tego celu stolikach. Do tego podczas Pixel Heaven czekają na was turnieje, premiery i demonstracje, które mają nie małą szansę przekonać was, że warto zakochać się w którymś z pudełek i zabrać je ze sobą do domu.

Jeśli zamiast kart i kostek w kolorowych, wypożyczonych pudełkach wolicie przyjść z czymś swoim,

przygotowaliśmy dla was stoły do gier bitewnych, gdzie będziecie mogli sprawdzić się z innymi fanami „Warhammer: Age of Sigmar”, „Warhammer 40K”, „Dust 1947” i wielu innych. Z kolei ci, którzy zamiast figurek wolą gadać, snując historie o dalekich krainach i przygodach z dziwnymi bohaterami, znajdą dla siebie kącik RPG, gdzie będzie czekać nawet dyżurny mistrz gry.

Osobną atrakcją, skierowaną z kolei do komiksarzy, jest przygotowana dla nich strefa z czytelnią i biblioteczką, sklepikiem, a nawet szeregiem spotkań z ciekawymi, zaproszonymi na Pixel Heaven gośćmi.

Po całym dniu grania, gadania i turlania kostkami na uczestników imprezy z kartą Supporter czeka w sobotę After Party. Wieczór rozpocznie Skipp, działający na growej scenie muzycznej artysta aktywny od 1996 roku, który jest stałym bywalcem wielu demoparties w Polsce i Europie. Po nim na scenę wkroczy legendarny duński boysband, który zrodził się na Wydziale Informatyki Uniwersytetu w Kopenhadze i wykonuje na żywo motywy z gier na Commodore 64. Gościnnie razem z PPOT na scenie pojawi się Jon „Jops” Hare.

Po tym solidnym starciu czeka na was cały wieczór muzyki od Matta En, Cody'ego Commando, Electrocapital, Naila, NO. 107 i VJ ALL BANA, którzy zaszerwują kombinację elektroniki i robotycznych klimatów, wspomaganą przez ciekawe, barwne wizualizacje.

To wszystko ledwie zwiastun samej imprezy. Więcej szczegółów znajdziecie na stronie internetowej Pixel Heaven - [www.pixelheavenfest.com](http://www.pixelheavenfest.com). Do zobaczenia 8 czerwca! 📌



Jak co roku nie może zabraknąć na naszej imprezie wirtualnej rzeczywistości.



# THE BIGGEST EVENT EAST OF COLOGNE



GAME  
INDUSTRY  
CONFERENCE

11 - 14 X 2018 POZNAN, POLAND

3200+

ATTENDEES

560+

COMPANIES

FROM 35+ COUNTRIES



Best quality of talks

PGA

POZNAN GAME ARENA

CONSUMER EXPO

SAME VENUE — SAME TICKET

72,817 VISITORS

220 EXHIBITORS

1,100 JOURNALISTS (35 INTERNATIONAL)

120 INDIE DEVELOPERS SHOWCASING

Best quality of talks

Open recruitment zone

Unique business opportunities



GIGANT Z KIOTO WYPUŚCIŁ WŁAŚNIE COŚ, O CZYM SONY I MICROSOFTOWI SIĘ NIE ŚNIŁO

# NINTENDO Labo VARIETY KIT

Kiedy pojawiły się pierwsze informacje o Nintendo Labo, jako pierwsze odezwały się marudy: aha, teraz Nintendo będzie sprzedawało swoim wyznawcom karton zamiast gier. Potem odezwał się chór entuzjastów, wołających, że Labo odmieni Switcha, gry wideo, edukację i w ogóle cały świat.

■ Paweł Schreiber

**P**o długich godzinach składania kolejnych modeli z Variety Kit i zabawy z pięcioletnim synem, który pomagał mi w ocenie, oświadczam, co następuje. Primo: marudy wiedzą tyle, co nic. Secundo: chciałbym móc się zgodzić z entuzjastami, ale mam pewne wątpliwości, czy główny nurt odbiorców zachwyci się pomysłem na tyle, żeby stało się trendem, a nie tylko wspaniałą ciekawostką. Tak czy inaczej, trzymam kciuki, bo świeższego pomysłu w cyfrowej rozrywce nie było od lat.

Budowaniem musiałem zająć się sam, a pięcioletni synek tylko mi czasami troszkę pomagał. Rozgarnięty dziwięciolatek pewnie umiałby większość modeli zbudować z minimalną dawką pomocy ze strony rodziców. Nintendo sprzedaje nam nie tylko karton, ale również kapitalnie przygotowaną aplikację z instrukcją składania, która pozwala obejrzeć każdy szczegół

każdego etapu konstrukcji w eleganckim 3D i wciąż przypomina, na co trzeba w danym momencie uważać. Modele Labo są świetnie zaprojektowane. Czuję się jak przy składaniu dobrze zrobionego zestawu Lego, którego twórcy wiedzą, gdzie umieścić ten jeden jedyny element sprawiający, że zlepek klocków zmienia się nagle w solidną konstrukcję. Żeby zbudować wszystkie modele Variety Kit, potrzeba w sumie ponad ośmiu godzin, z których nie żałuję ani minuty. Za etap montażu - szkolna szóstka.

Aplikacje dołączone do Variety Kit to coś więcej niż pokaz możliwości technicznych, ale też mniej niż pełnoprawne gry. Z synkiem uciechę czerpaliśmy nie ze skomplikowania rozgrywki, tylko z patrzenia, jak własnoręcznie wykonane konstrukcje współgrają z cyfrowymi światami. Jemu najbardziej spodobał się domek. W okna można wtykać różne



■ Filozofia Labo: zajrzyj do środka, zobacz, jak działa. Do Joy-Cona zaglądamy tylko wirtualnie.

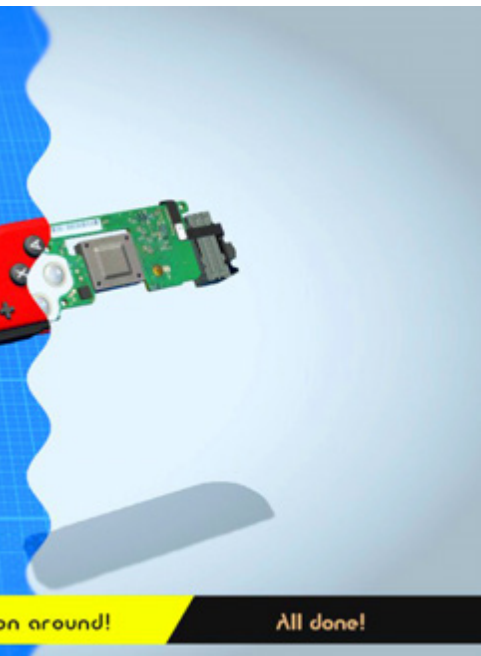
proste kartonowe urządzenia (korbka, przycisk, obracający się klucz), które w różnych kombinacjach albo dają małemu stworkowi jedzenie, albo go zalewają wodą z kranu, albo przenoszą w świat jednej z wielu minigier od kręgli po jazdę przez kopalnię w poszukiwaniu kryształów. Mnie zauroczyła gra o jeździe motorem, w której można projektować trasy, wywijając w powietrzu Joy-Conem, a tory motocrossowe - skanując dowolne obiekty otoczenia za pomocą kamerki IR z prawego Joy-Cona. Najpierw chciałem pojeździć po górce w kształcie własnego nosa, ale synek w końcu zdecydował, że woli Rocky'ego z „Psiego Patrolu”. Obaj byliśmy też pod wrażeniem pianina, na którym można nagrywać proste piosenki. I zastanawiać się, jak to możliwe, że wszystko to robimy za pomocą własnoręcznie wykonanego



■ Druga godzina budowy pianinka. Widać już światelko w tunelu.

■ Kiedy granie na pianinie się już znudzi, można w nim hodować złowione w innej aplikacji rybki.

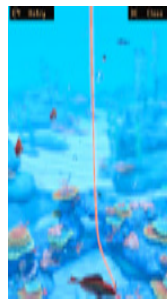
urządzenia, a sekcję perkusyjną programujemy przez wyciskanie dziurek w kawałku tektury. Poza tym można zbudować zdalnie sterowany pojazd, łowić ryby wędką, w której prawdziwy sznurek płynnie przechodzi w wirtualną żyłkę... Minigierki są dopieszczane... i niezbyt głębokie. Na szczęście urok nowości połączenia kartonu ze Switchem trwa całkiem długo. Za gry - szkolna czwórka.



Prawdziwa magia Labo tkwi w sekcji odkrywania, gdzie dowiadujemy się, jak i dlaczego zbudowane przez nas maszyny działają. Dla dziecka odkryciem będzie nawet to, jak funkcjonują: akcelerometr czy żyroskop. Ja skupiałem się przede wszystkim na tych częściach Switcha, o których niby wiedziałem, ale nigdy nie zwracałem na nie uwagi: kamerce i diodach IR. To dzięki nim (i zestawowi naklejek odbłaskowych) działają najbardziej skomplikowane i efektowne maszyny, na przykład pianino. A maszyny prostsze nabierają rumieńców. Na przykład zdalnie sterowany samochodzik uczy się podążać wyznaczoną trasą albo gonić za ruchomym celem. Elektronicznych zabawek jest dzisiaj multum, ale zwykle nie zachęcają do tego, żeby do nich zaglądać, zmieniać, co się da, i sprawdzać, co się stanie.

Punktem dojścia jest Toy-Con Garage, czyli środowisko, w którym możemy budować proste programy. W porównaniu z resztą aplikacji jest zaskakująco oszczędne: pusty ekran, proste schematy blokowe, a do tego grafika naszej aplikacji ograniczona do rozświetlania na różne sposoby białych prostokątów na czarnym ekranie. Oczywiście nasza w tym głowa, żeby dorobić trochę wizualnego

## SWITCH



❖ Bierze! Wtedy zwykle zaczynam jak głupi wywijać wędką, a ryba z godnością daje dyla.

❖ Tor motocrossowy Labo to może nie Mario Kart, ale za to można wjechać na górkę w kształcie dużego palca od nogi. Na przykład własnego.

splendoru, na przykład papierowymi nakładkami na konsolę. I muszę przyznać, że jest w tym metoda, bo w ten sposób Labo nie wciąga nas w ekran, tylko zmusza do majsterkowania. Pewnym minusem Toy-Con Garage są dość ograniczone możliwości. Chociaż na wejściu mamy wszystkie metody sterowania Switchem (przyciski, gałki, żyroskopy, akcelerator, kamera IR, co tam jeszcze), na wyjściu są właściwie tylko: rozświetlanie ekranu, dźwięki i wibracje Joy-Conów w różnych częstotliwościach. To nie przeszkadza w tworzeniu projektów, dających mnóstwo radości. Na szybko zbudowałem sobie prymitywny lightguna i dziwny instrument muzyczny, na którym gram jak na tereminie, machając rękami w powietrzu. Teraz myślę nad prostą strzelanką i legendą mojego dzieciństwa - grą Wilk i Zając. Będę miał jeszcze pewnie sporo pomysłów, ale nie raz zatęsknię za bardziej skomplikowanymi programami. Szkolna piątka.

Labo to dużo więcej niż przekombinowany gadżet. Bardzo mu kibicuję, ale wciąż nie jestem pewien jego przyszłości. Nie wiem, na ile rozwinię się twórcza społeczność. Na ile Nintendo starczy zapasu na rozwijanie serii, która miała znośny, ale stanowczo nie widowiskowy debiut rynkowy. Zachowawczy rynek gier na takie cuda rzadko reaguje entuzjastycznie. Wielu pewnie będzie się krzywić na to, że to w sumie nie gra, tylko zabawka, i to z tych, przy których będzie często potrzebna pomoc rodzica. Nie wiem też, jak długo będzie trwała fascynacja Labo u dziecka, które w końcu postanowi przejść do poważniejszych form programowania (takich jak Scratch czy Kodu) i majsterkowania. Ale na pewno potrwa dłużej niż kilkanaście czy kilkadziesiąt godzin, jakie trzeba poświęcić na nową grę wideo. Dlatego drogi rodzicu, jeśli wciąż się zastanawiasz, czy to jednak nie za drogo za pudło pełne tektury, przestań kombinować. Dzisiaj to wspaniały pomysł na to, co zrobić, kiedy się ma w domu i dziecko, i Switcha. A co będzie jutro - czas pokaże. ■



**QUO  
VADIS**  
create . game . business

# AMAZE.

**BERLIN  
GAMES  
WEEK**

W trakcie dorocznej imprezy odbyły się dwa nietrywialne eventy: konferencyjny Quo Vadis oraz jak zwykle przeznaczone dla indyków, zabawowe i krzykliwe AMAZE.

■ Piotr Mańkowski

Ciekawe są miejscówki, jakie Niemcy wybierają na swoje wydarzenia. Quo Vadis rozgrywało się w Station Berlin, czyli zaadaptowanej na centrum konferencyjne dawnej zajezdni. Impreza reklamowana jest jako „najdłużej istniejąca branżowa konferencja o grach w Europie”, stanowiąc coś w rodzaju bardziej rozwiniętego Digital Dragons.

A i gości miała w tym roku nietrywialnych, bo zjawili się i Richard Garriott (choć nie było go w programie wykładów), i Don Daglow, a na dokładkę lider Ninja Theory Tameem Antoniades.

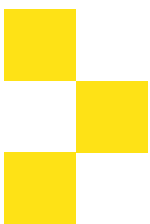


Na dwóch poziomach Station Berlin swoje produkcje prezentowali też twórcy niezależni, wśród których rzucał się w oczy rodzimy Driftland: Magic Revival. Można było też przetestować Die for Valhalla poznającego studia Monster Couch. Selekcja tytułów polegała z grubsza

■ Quo Vadis odbywało się w dawnej zajezdni Station Berlin, gdzie wnętrza upięszono figurami bohaterów popkultury.

na tym, że przedstawiano gry, które już się ukazały lub zaraz będą miały premierę.

A MAZE. nieco się różniło klimatem od poważnego, biznesowego brata. Sam fakt, że event odbywa się na terenie sypialni Urban Tree daje sporo do myślenia.



Polski namiot na AMAZE. Żadne inne państwo nie miało równie licznej obsady. W namiocie panowała znakomita atmosfera mimo padającego deszczu i niezbyt wysokiej temperatury o poranku.



Metamorphosis z warszawskiego studia Ovid Works. Gra oparta jest na „Przemianie” oraz „Procesie” Franza Kafki. Łączy w niesamowity sposób przygodę insekta z dziejami fabularnego Józefa K.



W Berlinie otwarto niedawno Game Science Center. Jest to miejsce pokazujące historię interaktywności w grach wideo. Jeden z eksponatów, flashowa gra Canabalt z 2009 roku, jako żywo przypominał Inside...

Urban Spree bywa elegancko określany mianem „przestrzeni postindustrialnej”. W rzeczywistości przypomina zaniedbaną noclegownię.



Legenda branży „instalacji growych” Robin Baumgarten prezentował swój nowy wynalazek nazwany Wobble Garden.



To trochę tak jakby prezentować gry w warszawskim odrapańcu przy ulicy Skorupki. Wszystko odbywa się w półmroku, sprzęty często stoją na paletach, a dominuje wszystko, co jest związane z pixel artem. Choć były i zaskakujące wyjątki, jak choćby amerykańskie Walden. To adaptacja książki Henry’ego Davida Thoreau opowiadającej o tym, jak oddalić się od cywilizacji i zamieszkać w lesie. Gra się ukazała, tyle że nie na Steamie, i dopiero teraz ma szansę zaprezentować się szerszemu audytorium w wersji na konsolę.

Na A MAZE. w dwóch namiotach odbywały się wykłady, przeznaczone wszakże dla twórców, nie dla zwykłych miłośników gier. W kazałach sę instalację

przygotowała ekipa Superhot i w przypadku tej gry nie mogło być lepiej. Rury, grafit i półmrok świetnie komponowały się z klimatem futurepunku. Jednak jeszcze lepszą akcją wykonała Fundacja Indie Games Polska, rezerwującą cały namiot dla twórców znaną z Wisły. Byliśmy zdecydowanie najliczniejszą ekipą. W środku swe gry prezentowało kilka studiów. Były wśród nich We. The Revolution od Polyslasha i My Memory of Us od Juggler Games. Ale znalazły się tam też nowinki, przynajmniej dla mnie. Świetne Metamorphosis oparte na motywach z „Przemiany” i „Procesu” Franza Kafki, do tego stanowiące jeszcze wczesny prototyp karciane Invisible Fist, a na dokładkę znane



Wśród wielu rodzimych gier pokazywanych na Quo Vadis największe stanowisko miał chyba Driftland: The Magic Revival.

z recenzji w Pixelu #36 Apocalipsis. Gdy byłem na A MAZE. cztery lata temu, miałem wrażenie, że organizatorzy chcą stworzyć drugie GDC. Wtedy zaproszono nawet twórcę The Witness Jonathana Blowa, a wykłady prowadzone były w zupełnie innej scenarii. Teraz poszło to w kierunku undergroundu, gdzie twórcy celujący w „indycze AAA” muszą moim zdaniem czuć się nieco dziwnie, pokazując grę w warunkach rodem z Woodstocku. Do tego stoisko z piwem, kielbaski, imprezowanie do piątej rano. Może być tak, że branża tego potrzebuje. Jeśli tak, to nie zgłaszamy votum separatum.

Growy Berlin to nie tylko dwa wymienione wydarzenia. Rozwija się cały czas Computerspiele Museum przy Alei Karola Marksa, zakupując kolejne konsolowe eksponaty. Otwarto też nową placówkę: Game Science Center, gdzie skoncentrowano się na przedstawianiu laikom podstaw interakcji w grach wideo. Spośród 25 prezentowanych tam instalacji kilka robi naprawdę spore wrażenie, pozwalając zanurzyć się w ramionach tego, co napędza nas jako graczy. ■

## INSTYTUT ADAM A MICKIEWICZA W EW SPÓŁPRACY Z FUNDACJĄ INDIEGAMES POLSKA ZADBAŁO TO, ŻE POLSKI GAMEDEV BYŁ NA A MAZE W SZECHOBECNY.

### INDIE

Główną nagrodę na A MAZE. zdobyła czeska gra *Attentat 1942* – notabene zakazana w Niemczech.



# WITCHWOOD

W ósmym dodatku do Hearthstone Blizzard zabiera nas do Wiedźmiego Lasu, w zakątek świata Warcrafta pełny magicznych potworów, wiedźm i wilkołaków. Przy okazji w grze rozpoczął się Rok Kruka, z którego początkiem ze standardu wypadły rozszerzenia z 2016 roku, by zrobić miejsce dla tegorocznych.

Artur Cnotalski

**P**oza zwiedzaniem nowej karcianej krainy mieliśmy też okazję porozmawiać z Dave'em Kosakiem, głównym projektantem hearthstone'owych misji i jedną z najważniejszych osób w całym zespole, o zmianach, jakie zaszły w grze, i o roli blizzardowej karcianki w uniwersum Warcrafta.

W ciągu ostatniego roku gigant z Irvine zmienił nieco nastawienie do swojej popularnej gry karcianej. Zamiast tworzyć przygody z niewielką liczbą kart i alternatywnymi trybami rozgrywki, studio postanowiło skupić się na większych dodatkach. Zakrecona zawartość zaczęła być wydawana za darmo, w postaci minigierek. W ten sposób dostaliśmy najpierw Rycerzy Mroźnego Tronu, a potem wycieczkę do świata lochów i koboldów, będącą hearthstone'ową wersją gry roguelike.

- Kiedy byliśmy jeszcze w cyklu dodatek-przygoda-dodatek, zauważyliśmy, że o ile dodatki sprawiają się nieźle w urozmaicaniu rozgrywki i otwierają zazwyczaj drogę do wielu

nowych talii, to dość kiepsko opowiadają historię - tłumaczy Kosak. - Przedstawienie jakiegoś szerszego kontekstu dla tego, co dzieje się na kartach, było po prostu trudne. Przygody z kolei były bardzo ciekawe i niewiele dodawały do rozgrywki. Trzydzieści pięć kart nie wpływało zbyt na grę.

- Dochodził jeszcze jeden problem: poświęciliśmy masę czasu na tworzenie interesującej zawartości, przez którą gracze po prostu przebiegali i błyskawicznie o niej zapominali. Jako wielcy fani gier roguelike stwierdziliśmy, że chcemy dostarczyć coś, do czego gracze będą wracać. Koboldy i Katakumby wydawały się świetnym miejscem, by wprowadzić grę tego typu.

Wiedźmi Las to więcej tego samego. Kolejna okazja, by pobawić się trochę w zwiedzanie losowych karcianych lochów z kartami i bonusami, których nie dostaniemy nigdzie indziej. Zamiast przechodzić całość bohaterami z podstawowej gry, dostajemy czwórkę specjalnych herosów o nowych umiejętnościach. Po drugiej stronie czeka czterdzieści nowych potworów, w tym tych występujących na kartach z Witchwood.

Serwując nam po raz drugi ten sam tryb rozgrywki, Blizzard może sugerować, że nie ma całego worka z oryginalnymi, darmowymi trybami rozgrywki na podorędziu. Pomiedzy wydawanymi co tydzień bójkami i wycieczkami do lochów trudno jednak narzekać na niedobór pomysłów.



## HOT

Wiedźmi Las to miejsce, w którym okoliczni wieśniacy zmieniają się w wilkołaki, by być w stanie bezpiecznie pozbiierać grzyby.

- Na wczesnych etapach projektowania Wiedźmiego Lasu sprawdzaliśmy, czy Hearthstone nadaje się na bazę do gry typu Tower Defense - mówi Kosak. - Zastanawialiśmy się nawet, który z nowych bohaterów mógłby biegać po nawiedzonym lesie i walić do wszystkiego z wielkiej strzelby. Zaczęliśmy projektować wieże do zbudowania i kombinować, jak mogłoby działać szukanie idealnej pozycji strzeleckiej. Może jeszcze wrócimy do tego pomysłu. Na razie został nam z niego Darius Crowley, legendarny bohater i historie, które zbudowaliśmy wokół niego. W ten sposób powstaje znaczna część tego, co opowiada nam na swoich kartach Hearthstone. Inny legendarny stwór, Baku, zaczął swój żywot od prostego





zagrane efekty „na wejściu”, potrafią zużyć znacznie więcej czasu niż przydzielone każdemu graczowi na turę 2 minuty. Zbudowane na wielkim potworze komba potrafią „kręcić się” bez niczyjego udziału, powoli zabijając jedną ze stron. To dość przykry i morderczy frajdę z gry stan, aczkolwiek Blizzard zapowiedział już, że zamierza przyspieszyć w przypadku legendy odtwarzane animacje. Zgon będzie równie przykry, ale przynajmniej szybszy.

Fakt, że problem ten pojawił się dopiero w momencie premiery, jest jednak zaskakujący z innego powodu. Ben Brode, który do wyjścia Wiedźmiego Lasu pełnił funkcję „twarzy” Hearthstone’a, powiedział, że zespół odpowiedzialny za karciankę pracuje zazwyczaj nad trzema rozszerzeniami „w przód”, a następne z nich, zaplanowane na wakacje, jest już prawie gotowe. Jakimś cudem nikt w testach nie zauważył, że śmierć przez „tysiąc cięć” nie jest przesadnie zabawna i mocno się dłuży.

Pewnym zawodem jest natomiast wpływ, jaki Wiedźmi Las wywarł na scenę rankingową. Zastrzyk nowych kart i odejście wielu starszych, potężnych efektów na razie nie zmieniło trendów w rozgrywce. Paladyn i Czarnoksiężnik, których pozycja budowana była przez ostatnie miesiące, wciąż należą do najsilniejszych klas w grze, a rządzący przez parę poprzednich lat Szaman nie ma w tej chwili zbyt wiele do powiedzenia.

– Hearthstone’a nie można postrzegać czysto przez pryzmat sceny turniejowej. Podczas projektowania dużo uwagi poświęcamy graczom, którzy chcą się po prostu bawić naszą karcianką od czasu do czasu i wiele efektów projektujemy z myślą o nich. Gracze mogą czuć się zawiedzeni, gdy wielkie stwory o ciekawych mocach nie nadają się do „wspinania” po rankingowej drabince, ale to przecież nie koniec tej gry. Część z tego, co robimy, ma służyć do grania ze znajomymi, bo zależy nam, by niezależnie od stopnia zaangażowania każdy mógł robić coś fajnego. ■

ale z biegiem lat zaczął dodawać własne elementy do tego świata, zamiast tylko czerpać z gotowych historii, miejsc i postaci. Na razie są to małe elementy, jak murlokowa Wyrocznia Morgl czy Skycap’n Kragg, który stał się pełnoprawnym bossem w grze MMO. Pytanie, na jakie nie mieliśmy wciąż odpowiedzi, brzmiało jednak: czy jest szansa, że karcianka stworzy własny zakątek świata, który pojawi się w całości w WoW albo Warcraftie 4, jeśli kontynuacja strategii kiedykolwiek się ukaze.

– Kiedy dołączałem do zespołu Hearthstone’a byłem pewien, że pule graczy karcianki i MMO się pokrywają, a to nie do końca prawda. Wielu fanów gry karcianej nigdy nie bawiło się w World of Warcraft. Jesteśmy czymś obok. Czerpiemy z istniejącej historii i opowieści. To pozwala nam tworzyć niesamowite rzeczy. Nie potrafię powiedzieć, czy jakaś większa grupa naszych historii, postaci czy lokacji zainspiruje projektantów WoW. To raczej ich decyzja, ale byłoby to ciekawe.

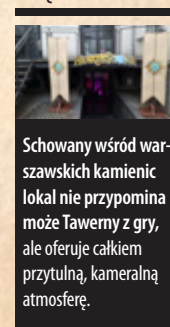
Interesującym aspektem samego dodatku jest fakt, że dwie legendy – wspomniany wcześniej Baku i Shudderwock, wydane w Wiedźmie Lesie – poważnie namieszały w grze, a twórcy zastanawiają się, czy wymagają naprawy. Pierwszy jest potwornie popularny i może trochę za bardzo określać, jak będą wyglądać talie przez najbliższe miesiące, tymczasem drugi... psuje grę.

Każda karta w Hearthstone ma własną animację i efekt dźwiękowy. Shudderwock, który po wejściu do gry powtarza wszystkie wcześniej

■ Na czas pokazu do Warszawy zwieziono hearthstone’owe jajo, z którego, według legendy, wykluwają się małe karty.

■ Podczas wydarzenia odbywało się też Spotkanie przy Kominku. Organizatorzy zadbali więc o odpowiedni wystrój.

## Piękno



Schowany wśród warszawskich kamienic lokal nie przypomina może Tawerny z gry, ale oferuje całkiem przytulną, kameralną atmosferę.



zlecenia dla artysty: narysuj wielkiego węża. Kiedy twórca wrócił z nim do projektantów, prezentując owiniętą wokół drzewa bestię, okazało się, że jest mimo wszystko za mała. Następną wersją poszła zdecydowanie dalej.

– Słowo daję, jestem pewien, że James Ryman, chciał się z nami droczyć, gdy to przyniósł – opowiada ze śmiechem Dave. – Chcieliśmy coś, co będzie miało tak z pięć ataku, dostaliśmy Godzillę. Spodobała nam się, uznaliśmy, że Baku może być pozeraczem księżycy i zrobiliśmy z niego stwora 7/8. Takie rzeczy się zdarzają często. Nasz proces projektowania jest bardzo organiczny.

Hearthstone zaczynał jako „ta gra w świecie World of Warcraft”,

# PHOENIX POINT

## TESTY PRE-ALPHA

W pierwszy majowy dzień otrzymałem dostęp do wersji testowej pre-alpha gry Phoenix Point. Twórcą gry jest Julian Gollop, mieszkający obecnie w Sofii autor kultowego X-COM. Ten weteran otworzył własne studio Snapshot Games i postanowił sam wydać Phoenix Point.

Emilus



**D**o gry dołączamy jako szef jednej z komórek projektu Phoenix, którego celem jest ratowanie ludzkości w obliczu zagłady. Mamy 2047 rok, ludzkość została zdziesiątkowana przez obcy mutagen, uwolniony w roku 2022 z wiecznej zmarzliny. Wirus przedostał się do oceanów, aby dekadę później przeobrazić je w obcą formę i dalej rozprzestrzenić się w postaci mgły, atakującej ludzkość na wszystkich kontynentach. Naszym zadaniem będzie skontaktowanie się z innymi placówkami i uratowanie ludzkości przed krwiożerczymi mutantami.

### WERSJA TESTOWA

W wersji pre-alpha dostępna jest stała misja Fort Freiheit oraz jeden poziom tworzony losowo. W obu przypadkach scenariusz wygląda podobnie. Do akcji jesteśmy rzućni w czteroosobowej

**+** Nowa mechanika trafiania w wybrane części ciała i ekwipunku przeciwnika wprowadza PP na wyższy poziom strategii turowych.

drużynie, która ma oczyścić teren z mutantów. Po zrzucie w tym samym rogu mapy musimy zbadać teren, przeszukać skrzynie z amunicją i bronią oraz przygotować się na nadejście olbrzymiej Królowej Krabów. W przygotowaniach przeszkadzają nam zarówno mniejsze kraby mutanty wyposażone w olbrzymie tarcze i szczypcy, służące do walki wręcz, jak i kraby snajperzy, ostrzeliwujący naszych żołnierzy z dachów budynków.

Gra na tym etapie wygląda ładnie. Stylistyką i izometryczną grafiką nawiązuje w pełni do X-COM. Główna mechanika gry została zachowana. Mamy strategię turową, opartą na punktach akcji (AP, Action Points), dostępną funkcję Overwatch, możliwość chowania się za osłony, trzy profesje żołnierzy: Heavy, Sniper i Assault. Każdy z żołnierzy posiada wyspecjalizowane typy broni: ciężki

karabin maszynowy (Machine Gun), karabin snajperski (Sniper Rifle) i karabin szturmowy (Assault Rifle). Oprócz tego dostępne są: pistolet (Pistol), apteczki (MedKit), wyrzutnie rakiet (Missile Launcher) i granaty (Grenades). Teoretycznie możemy też podnosić broń i tarcze obcych, ale w wersji testowej jeszcze tego nie zaimplementowano.

Po wykonaniu każdego ze strzałów pojawiają się animacje z przelotem kamery od strzelca do przeciwnika, tak bardzo lubiane przez miłośników serii.

Jak na razie wszystko po staremu, rodem z serii X-COM.

### NOWE WIELKI POINTS

Julian wraz z ekipą nie poprzestali jednak na sprawdzonych rozwiązaniach. W wersji testowej pojawiają się punkty woli (WP, Will Points), które odpowiadają za stan psychiczny żołnierza. Jeżeli spadną poniżej zera, bohater wpada

**HOT  
GAME**

w panikę i w większości wypadków ucieka.

Możemy poświęcić turę na uspokojenie i odzyskanie części WP. Punkty woli można też przeznaczyć na zwiększenie wysiłku w danej turze i wygenerowanie dodatkowych AP. Z każdym zranieniem, śmiercią, stresową sytuacją punkty woli spadają także pozostałym członkom drużyny. Z kolei odzyskujemy WP po trafieniu wroga, a także w specjalnych bezpiecznych miejscach. WP przydadzą się też do uruchamiania zdolności specjalnych, planowanych w finalnej wersji gry.

## INNOWACYJNE CELOWANIE

Z nowych elementów mechaniki najbardziej podoba mi się system celowania. W odróżnieniu od X-COM będziemy mogli celować w wybrane części ciała i ekwipunku wrogów. Po wybraniu celu robimy zoom, przytrzymujemy lewy przycisk myszy i wybieramy dokładny punkt trafienia. Pojawia się podświetlenie wybranej części wroga, siła tarczy (SHIELD), punkty żywotności (HP), prawdopodobne skutki trafienia (krwawienie, unieruchomienie, panika), a także prawdopodobne lub pewne HP, które zostaną odebrane celowi po trafieniu.

Dodatkowo celownik składa się z krzyża w środku oraz dwóch okręgów żółtego mniejszego i czerwonego większego. W obrębie okręgu żółtego strzały padają z rozkładem prawdopodobieństwa Gaussa (tak zwana krzywa dzwonowa). To oznacza, że im dalej od środka okręgu, tym mniejsze prawdopodobieństwo trafienia. Z kolei w obrębie okręgu czerwonego trafienia będą padać z maksymalnym prawdopodobieństwem 50 procent. To znaczy, że połowa strzałów na pewno trafi w ten obszar. To bardzo ciekawa mechanika gry, która pozwala na nową strategię prowadzenia ognia w strategiach turowych i w satysfakcjonujący sposób urozmaicającą rozgrywkę.

Dodano także dokładną symulację wpływu trafień na cel. Po trafieniu w granat, ten wybuch i rozrywa przeciwnika. Strzał w karabin niszczy broń i rani przeciwnika. Trafienie w nogę unieruchamia lub spowalnia trafionego. Krwawienie po kilku turach uśmierca ofiarę. Raniecie w rękę



Will Points to drugie novum przygotowane przez twórców gry. Punkty Woli będzie można wykorzystywać do zwiększonego wysiłku, zamieniając je na Punkty Akcji (AP), a także do uruchamiania dodatkowych zdolności.

uniemożliwia korzystanie z karabinów, wymagających trzymania oburącz.

## OŚLONY I ZNISZCZENIA

Podczas prowadzonych walk budynku ulegają zniszczeniu. Widać to szczególnie przy rajdach olbrzymiej Królowej Krabów, która przetacza się przez budowle, rozrzucając gruz na wszystkie strony.

Symulacja balistyki jest całkiem przyzwoita. Możemy trafić swojego żołnierza, który stanie na linii strzału. Po powaleniu jednego celu pociski lecą dalej i mogą trafić kolejny cel na swojej drodze. W końcu został wyeliminowany problem trafienia przeciwnika z bliskiej odległości, tak irytujący w serii X-COM. Teraz strzał z przyłożenia w zasadzie jest pewny.

System tarcz przeciwnika wymaga taktycznego ognia krzyżowego lub flankowania przeciwnika, tak aby po zejściu go z tyłu był łatwiejszy do powalenia jednym strzałem. Również ciekawie został rozwiązany problem pojedynczych strzałów na turę. Jeżeli zostaną nam AP, możemy oddać kilka strzałów podczas tury. Przydaje się to podczas walki w zwarciu z kilkoma wrogami.

Do wrogów kryjących się za osłonami możemy przebić się strzałami lub materiałami wybuchowymi, niszcząc mury, latarnie i inne sprzęty, za którymi się chowają.

## DODATKOWE INFORMACJE

Ciekawym rozwiązaniem są informacje dodatkowe, przekazywane graczowi w formie graficznej. Niezbędne do wykonania akcje, zanim je uruchomimy, pokazują, ile na nie wydamy AP

czy WP. System potwierdzania rozkazów zabezpiecza gracza przed pomyłką. Linie strzału pojawiające się przy wyborze celu ruchu także stanowią przydatną podpowiedź w wyborze taktyki. Migająca ikona z czaszką po wyborze punktu trafienia podpowiada graczowi, czy wybrał optymalnie miejsce strzału. Zasięgi niezbędne do uruchomienia Overwatch oznaczane są kolorem niebieskim. Na żółte pola przemieszczamy się już w pełnym biegu, wykorzystując AP, bez zapasu na rozkaz Overwatch.

Tych informacji graficznych jest sporo, a niewiele można o nich przeczytać w skromnym manualu, dołączonym do testów. Zakładając, że jest to wersja pre-alpha, można domniemywać, że finalnie będzie zarówno interaktywny tutorial, jak i zasobna w informacje instrukcja. Natomiast w trakcie tego testu przypominały mi się lata osiemdziesiąte, kiedy odkrywałem zasady gry w trakcie jej używania, eksperymentując z różnymi funkcjami, taktykami i ustawieniami „w ciemno”.

## NIE MOGĘ SIĘ DOCZekaĆ

Po testach jeszcze bardziej utwierdziłem się w przekonaniu, że Phoenix Point będzie grą co najmniej tak dobrą, jak przebojowa seria X-COM. A dodatkowe elementy rozgrywki, nowe udoskonalenia, innowacyjne mechaniki gry, atrakcyjna grafika i odświeżony świat, pozwolą osiągnąć mu poziom wielkiego przeboju. Potwierdzają to także informacje o kwotach, jakie przeznaczają gracze na pre-ordery, sięgające miesięcznie 100 tysięcy euro. Tuż przed oddaniem artykułu do druku Julian Gollop oficjalnie ogłosił, że na finalną wersję trzeba będzie poczekać do czerwca 2019 roku. Na pewno warto, bo przecież ma to być gra doskonała! ■

Julian Gollop



**Brytyjski twórca gier, którego kariera rozpoczęła się w roku 1982 od Time Lords.** Twórca kultowej gry Laser Squad, a także oryginalnego X-COM oraz X-COM: Apocalypse, które stworzył z Nickiem Gollopem. Ostatnio także twórca takiego tytułu jak Ghost Recon: Shadow Wars. Założyciel nowego studia Snapshot Games, odpowiedzialnego za Phoenix Point.



OD POETYCKICH PYTAŃ O ISTOTĘ ISTNIENIA AŻ PO BRUTALNĄ... ISTOTĘ ISTNIENIA

# VAMPIRY

PREMIERA ZA PIĘĆ MINUT, CO JUŻ WIEMY?



Dontnod zna się na opowiadaniu ciekawych historii. To studio odpowiedzialne za Remember Me i Life is Strange, dwie przygody, którym trudno odmówić oryginalności.

■ Artur Cnotalski

Ich wycieczka w gotyckie, wampirze klimaty rzuca nas we wczesny XX wiek do Londynu, który po zakończeniu pierwszej wojny światowej boryka się z epidemią hiszpanki. Świeżo przemieniony w wampira Jonathan Reid odkrywa, że poza normalną chorobą miasto nękane jest przez nieumarłych, a wiele problemów, które w normalnej historii spowodowane były chorobą, ma inne przyczyny.

Świat gry garściami czerpie z wampirzych legend, jednocześnie konstruuje je tak, by nie psuć rozgrywki. Na przykład jako nieumarły nie wejdziesz do żadnego domu nieproszeni, ale będziemy w stanie użyć hipnotycznych mocy, by – stojąc w progu – przekonać kogoś z domowników do zaproszenia nas do środka, a wtedy będziemy dość potężni, by

przełamać jego wolę. Jako Jonathan nie przekroczymy też płynącej wody pod warunkiem, że będzie ona dość czysta, by stanowić mistyczną barierę. Szczęśliwie brudny, szary Londyn sprzed stu lat nie może pochwalić się dużą ilością krystalicznych rzek. Z jednej strony nie będziemy więc odbijać się od niewidzialnych ścian, a z drugiej, gdy faktycznie pojawi się tego typu przeszkoda, naprawdę poczujemy ciężar bycia pijawką.

Wchodzenie do cudzych domów i interakcje z postaciami niezależnymi to duża część gry. Londyn jest podzielony na dzielnice, a w każdej z nich żyją grupki powiązanych ze sobą bohaterów niezależnych: rodziny, pracownicy tego samego zakładu czy bandy przyjaciół. Jeśli Jonathan skrzywdzi któregoś z mieszkańców miasta, może mieć pewność, że wpłynie na życie innych bohaterów.





## POZA WAM PIRAM I ZOBACZYMY TEŻ ŁOWCÓW, KTÓRZY W VAMPIRZE NAZYWAJĄ SIĘ STRAŻNIKAMI I PRYWEN.

Ktoś wpadnie w depresję po utracie bliskiego, ktoś inny stanie się czujny, a jeszcze inny zostanie w mieście kompletnie sam i stanie się bardziej narażony na niebezpieczeństwo.

Gdy w ubiegłym roku rozmawialiśmy z Stéphane'em Beauvergerem, dyrektorem narracji Dontnod, podkreślał on, że nie będzie tu efektu domina. Owszem, każda śmierć wpłynie na oblicze danej społeczności lub dzielnicy, ale nie będziemy się musieli martwić, że gdy zabijemy jedną postać, automatycznie skazujemy na śmierć inną. Całość ubrano w ciekawe ramy moralne, a wśród pokazanych do tej pory fragmentów uwagę zwraca trójkąt syn-matka-adoptowana sierota. Synalek nie należy do fajnych ludzi i dość szybko można dojść do wniosku, że postać ta nadaje się do odstrzału... tyle że sytuacja, w której go zabraknie, niekoniecznie może zgadzać się z oczekiwaniami gracza. Nieufność i strach są stałymi elementami tego świata, więc ludzie mogą nagle okazać się niechętni, by z nami rozmawiać, a jeśli w danej dzielnicy zginie dość dużo postaci, może ona zostać zamknięta na zawsze.

Dlaczego więc zabijać kogośkolwiek? Bo krew to potęga! Jeśli chcemy rozwinąć wampirze moce, potrzebujemy doświadczenia, a nic nie daje go tyle, co świeża, smaczna posoka niewinnych. Choć podczas gry będziemy zdobywać doświadczenie za wiele rzeczy, to właśnie eliminowanie

☛ Szykujcie się na podobne ekscesy jak w Dishonored 2. Pełzanie po zaułkach i szukanie tam ofiar stanie się chlebem powszednim.

„krajobrazu” poszczególnych dzielnic pozwoli nam się rozwinąć najszybciej, a część przygody wymaga konkretnej mocy. Do pokonania bossów musimy się niekiedy odpowiednio „doekspić”. Każde karmienie się życiową esencją śmiertelników jest ostateczne. Nie da się tu spić kogoś trochę. Jeżeli decydujemy się wysysać krew, zabijamy naszą ofiarę. Stale będziemy więc wybierać, co jest ważniejsze: siła Jonathana czy życie mieszkańców Londynu.

Nie wszystko w Vampirze wygląda idealnie. Patrząc na animacje i ogólną jakość wykonania, widać drobne błędy i problemy, które pokazują, że nie jest to produkcja AAA z nieograniczonym praktycznie budżetem. Mimo tego, a może właśnie ze względu na to, spore wrażenie robi realizacja efektów wizualnych towarzyszących

☛ Londyn, zmierzch świata epoki maszyny parowej, narodziny nowej cywilizacji. Brakuje tylko dżentelmena w meloniku podpisującego się Jack...

**HOT  
NEWS**



używanego w cieniu i ciemnościach. Jonathana wypadają bardzo dobrze, przez co szczególnie w bardziej krytycznych momentach Vampirzycy wydają się ucztą dla oka.

Inną, lekko niepasującą rzeczą wydaje się system rzemiosła. Trudno ocenić, czy jest on fajny, czy uciążliwy po ograniczonych pokazach, jakie mieliśmy okazję zobaczyć, ale jego obecność sprawia, że w trakcie kręcenia się po Londynie poznamy nie tylko każdy zaułek i jego mieszkańców, ale też kosze na śmieci i inne rozsiane po świecie skarbnice. Z pomocą craftingu stworzymy zarówno narzędzia, jak i wzmocnienia dla Reida. Pytanie brzmi: na ile będą potrzebne podczas gry?

Jak przystało na opowieść w tym stylu, poza wampirami zobaczymy też łowców, którzy w Vampirze nazywają się Strażnikami Prywen. To banda profesjonalnych morderców potworów zarówno tych inteligentnych pokroju Jonathana, jak i tych głupszych - na przykład snujących się po ulicach ghuli - mających własną motywację, odkrywaną wraz z rozwojem fabuły.

Vampirzycy to świat pełen tajemnic. Obok głównych wrogów: Łowców i ogłupiałych, potwornych nieumarłych, czają się w nim inne świadome i inteligentne pijawki, a także tajemne bractwa, realizujące w cieniu zarazy własne cele. To jak bardzo zagłębimy się w świat, czy skupimy się na akcji, czy błądzeniu wśród cieni, zdaje się jednak zależeć od nas. Wiele intryg i nieczystych zagrań czeka w wątkach pobocznych, dostępnych do zbadania, lecz wcale nie obowiązkowych. **L**

# Two Point Hospital

W 1997 roku premierę miał Theme Hospital. Jego twórcy marzyli, by stał się początkiem serii gier z akcją we wspólnym uniwersum. Do pomysłu wracają po 21 latach. Pierwszy krok wygląda zachęcająco.

Sir Haszak

**T**heme Hospital był grą menedżerską z mnóstwem zabawnych chorób, jak zespół Króla (pacjenci wyglądali na Elvisów), długi ożór, zgalaretkowienie. Trzeba było je diagnozować, opracować terapię i wyleczyć. Gra dawała mnóstwo zabawy, ale tylko raz. Potem zaskocznie zabawnymi chorobami zniknęło i po przejściu 12 poziomów można było o grze zapomnieć. Do tego zaczynanie za każdym razem wyposażania szpitala od zera i budowanie ciągle tych samych pomieszczeń nudziło się.

**HOT NEWS**

Z takim wyzwaniem postanowili zmierzyć się twórcy z Two Point Studios, wśród których można znaleźć projektantów oryginalnej gry uzupełnionych młodym zacięciem, znającym ją już tylko jako wyrób retro. Pokazali pierwszą godzinę rozgrywki i... będzie co leczyć! Sam pomysł na grę pozostał niemal niezmienny: budujemy pokoje przyjąć i zabiegów, zatrudniamy personel, diagnozujemy, odkrywamy nowe choroby, zwiększamy możliwości diagnostyczno-terapeutyczne szpitala i rozbudowujemy go. Pierwsza godzina rozgrywki, stanowiąca tutorial, nie wykracza poza ten schemat.

## ŁUDZIE SĄ NAJWAŻNIEJSI

Zaczynamy z pustym budynkiem i stawiamy izbę przyjęć. Zatrudniamy lekarza i zaczynamy wstępne



## Choroby



**Silą oryginału były choroby. Duchowy następca pozostał pod tym względem wierny oryginałowi.** Choroby są zupełnie inne, ale nadal zabawne. Wśród nich znajdziemy głowowiecienie (zarówka zamiast głowy), przedwczesną mumifikację i monobrew.

diagnozowanie pacjentów, których system ochrony zdrowia skierował do szpitala niemającego żadnego wyposażenia. Dopiero po wstępnej diagnozie pacjenci są kierowani na pogłębiłą diagnostykę lub terapię, do czego przydają się kolejne gabinety i więcej personelu. W momencie zatrudniania każdy z potencjalnych pracowników ma określony poziom wykształcenia, pewne kwalifikacje i oczekiwania płacowe. Po zatrudnieniu sprawdzamy jeszcze jego poziom zadowolenia i ilość energii. Poziom wykształcenia mówi o jakości diagnozowania i leczenia, ale liczą się także dodatkowe umiejętności. Na przykład dobrze, by lekarze wzbudzali zadowolenie pacjenta, a ludzie z obsługi potrafili nie tylko naprawić sprzęt, zanim się całkiem zepsuje, ale też... walczyć z duchami.

Nie każda kuracja kończy się sukcesem, a część pacjentów zmarłych na terenie szpitala zmienia się w duchy i straszy tych, którzy jeszcze żyją.

Wśród personelu szpitala rodzą się sympatie i antypatie, które wpływają na jakość obsługi pacjentów. Niekiedy personel zaczyna flirtować czy bawić się w czasie wolnym, więc czasem TPH staje się grą do oglądania. Niezależnie od tego im lepsza obsługa, tym szybciej płynie strumień pieniędzy za leczenie, tym lepszy personel jesteśmy w stanie zatrudnić i tym lepszą jakość leczenia zagwarantować pacjentom. Doświadczony personel szkolimy, by uzyskiwał wyższe stanowiska. Awans zawodowy daje szybsze poruszanie się, lepsze diagnozowanie i leczenie, ale wiąże się też

## JUŻ GRAMY

➤ Dyrekcja każdego szpitala w Two Point ustaliła, że najlepiej od stresują przed zabiegami gry SEGI. Przypadek? Nie sądzę. W dodatku zakupy sprzętu odbywają się w trybie z wolnej ręki.



z wyższymi kosztami zatrudnienia. Co prawda obsługa pacjentów jest zautomatyzowana, ale w każdej chwili jesteśmy w stanie przejść na sterowanie ręczne. Możemy przydzielić lekarza do pomieszczenia, gdzie chwilowo nikt nie przyjmuje, a pacjenta wymagającego natychmiastowego leczenia przestawić na początek kolejki oczekujących na wizytę.

#### NIE TYLKO PIGUŁY

Oprócz typowego leczenia musimy dbać także o inne rzeczy. Odwiedzający nas ludzie chcą czasem coś zjeść, czegoś się napić i spędzić czas w miłym otoczeniu, a lekarze gdzieś wypocząć, że o toaletach nie wspomnę. Dlatego wnosimy nie tylko gabinety diagnostyczne i zabiegowe, ale też automaty z przekąskami

➤ Pustki w szpitalu mogą się zdarzyć jedynie na screenach z prezentacji. Normalnie odpieramy najazd Hunów na gabinety.



## DZIĘKI ODPowiEDNIEJ BŁĄDZE BO GACZY PO DCZAS EPIDEMII ZYSKUJEMY DO DATKOWEŚRODKI.

i napojami (tak, także tymi niezdrowymi!), tablice informujące o leczeniu różnych chorób, modele anatomiczne czy fontanny, mające ocieplić wizerunek. Można znaleźć nawet automaty z grami. Pytanie, dlaczego tylko SEGI, wydaje się retoryczne.

Co prawda program bardzo pilnuje, by w każdym nowo budowanym pomieszczeniu był podstawowy sprzęt specjalistyczny, ale to jedynie początek. Wysokiej klasy specjalista oczekuje odpowiedniego wyposażenia budującego poziom szpitala: szafek na dokumentację medyczną, kwiatów, obrazów, a niekiedy i grzejników, jeśli okolica jest zbyt zimna. Wtedy jego zadowolenie z pracy, podbudowane odpowiednio wysokim wynagrodzeniem, jest odpowiednio duże. Przy okazji im więcej będziemy używać dodatkowego wyposażenia, tym więcej różnych rzeczy będziemy otrzymywać do wykorzystania. To całkiem niezły sposób zachęcenia do indywidualizacji wyglądu szpitali. Kolejnym ważnym czynnikiem jest reputacja, mówiąca o jakości leczenia. Im większa jego skuteczność i mniejsza śmiertelność, tym lepiej. Przy okazji robienia miniwywiadu (można go znaleźć na kolejnej stronie) przekonałem się, że tej gry nie da się przejść na autopilocie. Zostawiłem uruchomioną rozgrywkę na czas rozmowy. Potem mogłem z satysfakcją poinformować twórców: „Panowie, w wyniku rozmowy z wami moja reputacja legła w gruzach”.

#### SZPITAL TO ZA MAŁO

Gdyby jednak to wyczerpywało wszystkie atrakcje, nie rozwiązywałoby problemów znanych z poprzedniej części. Dlatego każde miejsce, gdzie zakładamy szpital, nie stanowi zamkniętej lokacji odseparowanej od reszty krainy Two Point. W każdej chwili możemy przejść do dowolnego szpitala, by wymienić urządzenia diagnostyczne na nowsze, opracowane w innym szpitalu. Choroby też mają zależeć od okolicy, w jakiej znajduje się szpital. A zdarzają się placówki na pustyniach i w klimacie mroźnym, bo kraina Two Point jest niezwykle zróżnicowana. Samo zarządzanie szpitalami zdaniem twórców także nie sprowadzi się do budowania wszystkiego za każdym razem od zera. Niekiedy wylądujemy w miejscu, gdzie szpital jest gotowy, ale personel ma bardzo niskie kwalifikacje i trzeba je podnieść, nim szpital zszarga sobie reputację. Gdzie indziej trzeba będzie wyciągnąć szpital z długów. Ma być różnorodnie i niepowtarzalnie. Wprowadzone będą także elementy porównywania wyników ze znajomymi w internecie.

Two Point Hospital przypomina pacjenta, którego poddano operacji plastycznej. Wygląda na to, że dzięki niej znacznie odmłodził. Chętnie jednak poczekam na pełną wersję, by sprawdzić, czy oprócz nabrania wigoru wyleczył też trądzik młodzieńczy. ■

# Uro zmaic o na te rap ia

Z **Garrym Carrem** i **Benem Hymerssem** o tajnikach chirurgii kosmetycznej przeobrażającej leciwy Theme Hospital w żwawy Two Point Hospital rozmawia Dariusz J. Michalski.

**P** Od wydania Theme Hospital minęło 21 lat. Co zostało starego, a co dodaliście?

Ben Hymers: Cała struktura gry pochodzi z przeszłości: pacjenci, personel, gabinety, diagnozowanie. Pojawiło się wiele mechanik dodających grze głębi: badania, marketing, szkolenia. Natomiast największą nowością jest konstrukcja poziomów.

Garry Carr: Oryginał był liniowy.

B.H.: Dlatego teraz stworzyliśmy świat, w którym skacze się od jednego szpitala do drugiego. Po wykonaniu zadania odblokowujemy kolejny szpital, a stary zostawiamy. Po powrocie jest w takim stanie, w jakim go zostawiliśmy.

G.C.: Wtedy pojawiają się nowe zadania. Można skorzystać z wynalazków opracowanych na dalszych etapach gry.

B.H.: Poza tym z pewnością broni się humor i lekkie podejście do tematu.

**P** Oryginał znakomicie bawił, ale tylko raz. Gdy poznało się wszystkie choroby, nie dawał już takiej radości.

G.C.: Niektóre triki powtórzyliśmy: śmieszne nazwy, choroby, leczenie, choć oczywiście te elementy działają raz lub dwa. Dlatego przygotowaliśmy ich mnóstwo. Jednak za świeżość ma odpowiadać przede wszystkim osobowość simów. Zachowują się inaczej zależnie od sekwencji zdarzeń i stylu gry. Obserwuję simów codziennie i wierzę mi: pojawiają się zachowania, których nie widziałem nigdy wcześniej. Wczoraj jeden człowiek z obsługi podczas czyszczenia toalety wpadł do niej. Inny przypadek: w pokoju dla personelu urządziłem małą siłownię. Postawiłem gruszkę do boksowania. Człowiek, który z nią ćwiczył, zaczął walczyć z cieniem.

B.H.: Dysponujemy znacznie większą mocą obliczeniową niż w latach dziewięćdziesiątych i możemy pokusić się o znacznie lepszą SI. Postacie rozmawiają, flirtują. Nie zachowują się jak maszyny.

G.C.: Można poprzestać na patrzaniu. Jest się bogiem swego świata. Dlaczego nie miało by się popatrzeć, jak zachowują się wyznawcy? Niektórzy gracze celowo coś psują. Na przykład podkręcają ogrzewanie lub zamykają toalety i patrzą, jakie będą reakcje.

**P** Jakie przygotowaliście przeciwności, z którymi spotka się gracz? Dotąd napotkałem duchy.

G.C.: Są kontrole procedur, bezpieczeństwa i higieny, efektywności sprzętu. Zdarzają się wypadki. Mamy też



wyzwania dotyczące konkretnej lokacji. Na przykład w ubogiej okolicy nie chcą pracować specjaliści. Dlatego trzeba szkolić młodych lekarzy, by mogli wykonywać ich zadania. A nie można za dużo brać za wizyty, bo pacjenci nie mają z czego płacić.

B.H.: Staramy się skłonić do grania na różne sposoby.

G.C.: Ułatwiamy także przenoszenie budynków i gabinetów. Chcemy zachęcić ludzi do dobudowywania skrzydeł budynków czy oddziałów szpitalnych. Wszystkie zmiany kształtów, nawet obracanie całych budynków, są proste do wprowadzenia. Zmiany wprowadza się w trakcie działania szpitala. Co najwyżej z przebudowywanego gabinetu są usuwani pacjenci.

**P** Obawiacie się National Health Service?

G.C.: Już nie. (śmiej) A dlaczego pytasz?

**P** W grze płynnie przechodzimy od diagnozy do leczenia i często wyleczenia. Jednak gdy zająłem do długości leczenia jednego z pacjentów, zobaczyłem niemal 200 dni! Boicie się wkurzyć NHS pokazaniem, że leczenie może trwać krótko?

G.C.: Rok w grze trwa około 20 minut, więc licznik szybko bije. Dlatego to, co wydawało ci się chwilą, w rzeczywistości trwa znacznie dłużej. Ale za tym się kryje pewna historia. Kiedy robiliśmy Theme Hospital, NHS skontaktował się ze mną i zapytał, czy nie zrobilibyśmy specjalnej wersji gry na konferencję poświęconą zarządzaniu szpitalami. Odpowiedziałem, że produkcja gry trwa BAAARDZO DŁUGO, więc nie dalibyśmy rady. Chciałem kulturalnie odmówić. Jednak nasz człowiek od PR powiedział o propozycji Daily Telegraph.

W prasie pojawiły się nagłówki, że szalona gra ma stanowić narzędzie szkolenia dla NHS. Tydzień później pytał o to premier. Wtedy nieco się obawiałem, ale dzięki NHS mieliśmy doskonały PR. (śmiej) ■



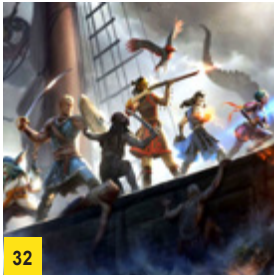
26



30



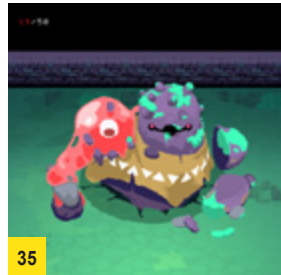
31



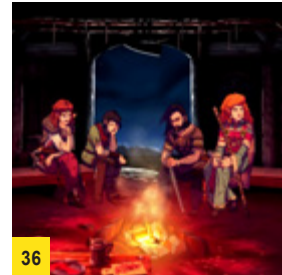
32



34



35



36



37



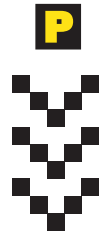
38



39



40



## TAK OCENIAMYGRY

- **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



**DYSKUTUJNA**  
[FB.COM/GROUPS/SECRETLEVEL](https://www.facebook.com/groups/secretlevel)

# PLAY THE GAME

**O STATNIO W SZYSTKIEGRY SĄ PO DO BNEDO ZELDY,  
 BO KAŻDY BY CHCIAŁUM IEĆ PORZĄDNĄ ZELDEZRO BIĆ.  
 TYLKO, DELIKATNIEM ÓW IĄC, NIEW SZYSCYUM IEJĄ.**



42



44


 A promotional image for the game Detroit: Become Human. It features a futuristic, neon-lit environment with a woman in a black bikini and a man in a dark suit. In the background, there are digital screens and glowing numbers. The title 'DETROIT' is prominently displayed in large, metallic, 3D letters.
 

# DETROIT

## B E C O M E H U M A N



Przez proces konfiguracji przeprowadzi nas urocza syntetyczna asystentka, która włada różnymi językami.

Sklepy z androidami jak salony z telefonami, wesole miasteczka – świat gry nie różni się zbytnio od naszego.



PS4

PRODUCENT Quantic Dream **Wersja PL:** tak

Michał R. Wiśniewski

**B**ył sobie człowiek. Był sobie android. Problem polegał na tym, że byli razem, w Detroit. Co najnowsza produkcja Quantic Dream mówi o sensie człowieczeństwa?

Sześć lat temu ukazał się krótki film pod tytułem „Kara” – produkcja Quantic Dream ze scenariuszem i reżyserią Davida Cage’a. W niecałych siedmiu minutach zamknęła się historia androidki o imieniu Kara (w tej roli wystąpiła amerykańska aktorka Valorie Curry): jej narodziny, testy rozruchowe i odkrycie niespodziewanego „defektu”, które prawie doprowadza do jej zdemonstrowania. Film był wygenerowany w czasie rzeczywistym na konsoli PlayStation 3 i dawał przedsmak nowej gry francuskiego studia, na

którą, jak się okazało, należało trochę poczekać. Ale było warto.

Kto zna (a kto nie zna, choćby ze słyszenia?) poprzednie produkcje Quantic Dream i Davida Cage’a – Fahrenheit, Heavy Rain i Beyond: Two Souls – wie, czego się spodziewać. Narracyjne gry przygodowe używające technik filmowych, nacisk na fabułę, wybory zmieniające bieg wydarzeń (z tym w poprzednich grach było różnie, zwłaszcza w B:TS) – jak zwykle więc z okazji zbliżającej się premiery Detroit w internecie pojawiły się głosy jęczące: „Czy to jeszcze jest gra?”. Oczywiście, że to jest gra, i muszę przyznać, że jej przejście było jednym z bardziej ekscytujących przeżyć, jakich ostatnio dostarczyła mi popkultura. Gra oferuje dwa poziomy trudności: w jednym łatwiej zginąć, drugi pozwala się nieco bardziej zrelaksować.

To nie był film. Prolog gry został wypuszczony jako demo i pozwala każdemu zanurzyć się w świecie przyszłości. Nie zmienił się on zbyt wiele



## NOWA PRODUKCJA QUANTIC DREAM PO KAZUJE W YCINKI WIELKIEGO ŚWIATA, BO GATEGO W DETALE I TĘPIĄCEGO ŻYCIEM – NATURALNYM I SYNTETYCZNYM.

przez najbliższych dwadzieścia lat, ale pod koniec lat dwudziestych naszego wieku na rynek trafiły człokształtne roboty. Wyglądają jak ludzie, mówią jak ludzie (prawie), krwawią – nie jak ludzie, ale jak maszyny, którymi są – niebieskim płynem. Serce androida można było zobaczyć podczas montowania Kary w filmie z 2012 roku. W prologu poznajemy Connora (Bryan Dechart) – prototypowego androida przeznaczonego do pracy detektywistycznej. Umie zbierać i analizować dowody, a także przeprowadzać symulacje przebiegu zdarzeń.

To jeden z trójki głównych bohaterów gry, których losy będziemy na przemian śledzić, a także kształtować. Drugim jest Markus (Jesse Williams), android opiekujący się starym malarzem, oraz służąca Kara. Tę rolę powtarza znana z shorta Valorie Curry, chociaż między filmem a grą występuje drobna sprzeczność, która jest albo przeoczeniem, albo wskazuje na to, że film nie był prologiem gry.

Wielość wyborów – nie tylko decyzji, ale czasem drobnych czynności i zwyczajnych ludzkich pomyłek – jest naprawdę imponująca

❖ Wszechobecne reklamy CyberLife przedstawiają trójkę androidów przypominających bohaterów gry.

❖ Słynne Motor City stało się Android City – Detroit zmieniło branżę, ale samo się niezbyt zmieniło.

i popycha historię na różne tory. W rozwidlających się liniach czasu dochodzi się do punktów kontrolnych, do których można wrócić, jeżeli odczujemy żal z powodu podjętych wyborów. Żeby ułatwić poruszanie się w alternatywnych rzeczywistościach, pod koniec każdego rozdziału możemy obejrzeć graf przedstawiający przebieg wydarzeń i ich wpływ na dalszą fabułę.

Podczas pierwszej gry postanowiłem nie korzystać z tej możliwości w imię immersji i uważam, że był to dobry wybór. Detroit nie jest filmem ani visual novel – jest intensywnym doznaniem. Zawsze bardzo lubiłem takich mądrali, którzy narzekali na fabułę książki czy filmu, bo bohater zrobił coś głupiego albo nieracjonalnego. Welcome to Detroit! Przez to, że wiele decyzji trzeba było podejmować w locie, zastanawiać się szybko, rozwiązywać przygodówkowe zagadki pod napięciem upływającego czasu, wiele razy zachowałem głupio i nieracjonalnie, wciskając z nerwów nie ten przycisk.

A jednocześnie to wszystko wygląda jak film – dobrze zagrany (grałem w angielską wersję językową, polska odrzuciła mnie na początku z powodu nadmiaru wulgaryzmów i już do nie wróciłem),





## OD PODJĘTYCH DECYZJI CZY WYKONANIA DROBNYCH CZYNNOŚCI ZALEŻEĆ BĘDZIENIETYLKO ŻYCIE BOHATERÓW, ALEKSZTAŁ ŚWIATA, W KTÓRYM ŻYJĄ.

świetnie nakręcony, z masą detali (czapki z głów, ile roboty wymagały niektóre krótkie sceny). Świetnym rozwiązaniem było nie tylko przygotowanie trzech różnych ścieżek dźwiękowych dla każdej z postaci, ale jeszcze powierzenie tej roboty trójce różnych kompozytorów!

### Stać się androidem

Wykonanie i mechanika stoją na najwyższym poziomie. A jak jest z tym chyba najważniejszym elementem: fabułą? Nie mam na to prostej odpowiedzi.

Po pierwsze - od lat jestem fanem Philipa K. Dicka, anime i cyberpunka, więc wszystkie narracje o androidach zyskującej świadomość znam na pamięć. Odbylem też wiele dyskusji na temat. Detroit nie miało prawa mnie niczym zaskoczyć. I może nawet nie próbowało, bo może już po prostu pięćdziesiąt lat od wydania „Czy androidy śnią o elektrycznych owcach” trudno jeszcze coś dodać w takim medium jak realistyczne, interaktywne kino science fiction. Z jakiegoś powodu na widok androida wszyscy się domagają filozoficznych treści, ale może pora dać sobie z tym spokój, albo rozegrać je w baśniowym i postmodernistycznym świecie, jak w moim ukochanym Nier Automata.

• Twórcze wykorzystanie płytki dotykowej DualShocka 4 - symulator zmywania podłogi; interfejs gry wspomaga immersję.

Druga rzecz, która mnie nieco drażniła, to konstrukcja świata. Detroit: Become Human nie różni się tu zbyt od serialu „Black Mirror”, który popełnia ten sam grzech: pokazuje społeczeństwo, które wygląda jak nasze, tyle że doszło kilka gadżetów i androidy. Łatwo pokazuje się przyszłość jako gadżety, trudniej pokazywać zmiany społeczeństw. I nie mam na myśli takich rzeczy, jak „pojawienie się androidów spowodowało bezrobocie” (takich detali budowy świata znajdziemy w grze pełno, warto czytać leżące tu i tam gazety), ale jakieś totalne przeoranie mózgow przyszłych ludzi. Z drugiej strony - „smartfony plus zacofanie” to doskonale podsumowanie współczesnej Ameryki (i nie tylko).

To „dzisiaj plus androidy” sprawa, że świat nie trzyma się kupy. Pierwszą „misją” Marcusa jest

• Android i człowiek, czyli para niedobrych gliniarzy. Bez niej nie obejdzie się żadne porządne filmowe śledztwo.



odebranie paczki farb ze sklepu, do którego jedzie autobusem. Rzecz bez sensu - lepiej (i taniej!) wysłać drona. Chociaż scena pokazująca Karę zmywającą ręcznie naczynia z powodu braku sprawnej zmywarki ma w sobie coś z komicznej i przewrotnej dekonstrukcji takiego myślenia. Znalazłem tu zatem wiele zgranych motywów, rzeczy, które znam na pamięć, metafor, którym było daleko do subtelności (jak miejsce dla androidów z tyłu autobusu), ale mimo wszystko nie zepsuło mi to zabawy. Dlaczego?

Dlatego, że kino science fiction samo popełnia te błędy (o tym, jak zły był „Blade Runner 2049” napiszę kiedyś esej), a także wiele innych, z którymi Detroit: Become Human sobie doskonale poradziło. Najbardziej podobało mi się rozbitcie historii na troje bohaterów i trzy zupełnie różne narracje. W kinie oglądalibyśmy ich zlepionych w jedną postać, która przeżywa nie tylko swoją osobistą historię, ale jeszcze buntuje się przeciwko zastanemu porządkowi i zmienia świat. Rozdzielenie tych typowych dla kinowych dystopii narracji na trzy głosy sprawiło, że stały się bardziej autentyczne emocjonalnie i zwyczajnie przejmujące.

Kolejna sprawa to metanarracja. Ważny atut gry stanowi pokazanie świata z perspektywy odkrywających powoli wolną wolę androidów. I w żadnym innym medium to nie byłoby możliwe. Gracz jest przecież człowiekiem, który wciela się w robotę - może podejmować tylko te decyzje i czynności, które przewiduje program. Czy można wymyślić wspanialszą metaforę wolnego ducha zamkniętego w zniewolonym pancerzu? ■

**85**

■ Majstersztyk interaktywnej narracji - kinowy rozmach i dbałość o detale z emocjonalnie angażującą (czasem manipulacjką) opowieścią, która w ciekawy sposób rozgrywa znane motywy, choć czasem się im poddaje.

# W YKUĆ PRZYSZŁOŚĆ

**PIXEL  
WYWIAD**

Ze scenarzystą Detroit: Become Human  
Adamem Williamsem  
rozmawia Piotr Mańkowski.



**P** Dlaczego robicie takie smutne gry?

Wiele gier oferuje ci eskapizm, zapomnienie o problemach świata poprzez zaabsorbowanie czymś fantastycznym. My uważamy, że zamiast tego można zrobić grę, która pomoże ci przemyśleć owe problemy głębiej. Pomoże ci lepiej zrozumieć społeczeństwo, w którym żyjesz. Robimy gry, ponieważ uważamy, że jesteśmy w stanie zbudować jakieś odbicie świata, coś o nim powiedzieć. A dlaczego robimy naszą najsmutniejszą grę? To, że gracz może tu wybrać swoją własną historię, przez jednych było uznawane za pesymistyczne, przez innych za optymistyczne. Jako scenarzyści chcieliśmy, żeby to gracz kreował opowieść i to, jaka ona będzie.

**P** Możesz skomentować sytuację, która kilka miesięcy przed premierą zelektryzowała media – jakoby w grze znalazły się zbyt mocne sceny?

Rozumiem, że odnosisz się do komentarzy po tym, jak na Paris Games Week zaprezentowaliśmy zwiastun gry. Pokazywał on między innymi relację Todda i jego córki, a także Kary. Potem jest jeszcze scena, w której Kara i dziewczynka podczas ucieczki autobusem pytają kierowcy, dokąd mają iść, a on im odpowiada „To nie moja sprawa”. Nie chcieliśmy gry, która strywializuje egzystencjalne problemy, lecz takiej, która potraktuje je z należytą powagą. Nie, niczego nie wycinaliśmy z gry.

**P** Omikron był klasycznym action adventure. Wydaje mi się, że współczesnym produkcjom Quantic Dream bliżej do filmów interaktywnych – w starym tego słowa znaczeniu – niż do przygodówek...

Naszą grę określamy mianem „interaktywnego dramatu”. Wizja Davida Cage'a zakładała, że Detroit będzie najbardziej interaktywną grą, jaką dotąd Quantic Dream stworzyło. Ma swój wymiar, zarówno jeśli chodzi o opowieść, jak i rozgrywkę. Jest większa liczba wyborów, jakie trzeba podjąć, pozwalając graczowi na „reżyserowanie” Detroit. Większa jest także swoboda w poruszaniu się. Zwróć na to uwagę – użyliśmy mniej scenek przerywnikowych niż zwykle. Większość opowieści jest wyrażana przez akcję, a nie oderwane od niej sekwencje, ponieważ nie chcieliśmy burzyć immersji.

Adam formalnie piastował funkcję „lead writera”, a mimo to wszystkie decyzje scenariuszowe konsultował z rzeczą jasną z Davidem Cage'em.

**P** Jak się wam układała współpraca z Sony?

Sony jest naszym dystrybutorem i Detroit stanowił dla niego coś w rodzaju komunikatu, że w elektronicznej rozrywce jest także miejsce dla takich gier. I że nie jest to czysty eskapizm, ale jakiś rodzaj wizji świata, w którym żyjemy. Nie możesz w Detroit podejmować wyborów dotyczących androidów, nie myśląc o tym, co się dzieje w naszym świecie, tu i teraz.

**P** Jaka była geneza tytułu gry?

Wybraliśmy to miasto ze względu na jego bogate dziedzictwo. W grze androidy są produkowane przez firmę CyberLife. Jej założyciel rozwinął tam biznes, ponieważ wiek wcześniej w mieście działali motoryzacyjni giganci. Uważał, że androidy będą miały podobny wpływ na ludzkość jak samochody. I tak się rzeczywiście stało – przynajmniej w świecie gry. **L**

Jest dziwne i niezrozumiałe, jak wielu jest w internecie hejterów Quantic Dream i Davida Cage'a osobiście. Adama ta specyficzna „sława” nie dotyczy.



# Battletech

PC MAC

PRODUCENT Harebrained Schemes Wersja PL: nie

Artur Cnotalski

G oście z X-COM to mięczaki - żaden z nich nie jest w stanie przyjąć na klatkę kilkunastu raket, a gdy któremuś odpadnie ręka, to raczej koniec. Co innego battletechowe mechy. Nie mazgają się, gdy PPC urywa im nogę, tylko z pieśnią na ustach wywalają w przeciwnika serię, przy okazji urządzając sobie grilla w maszynie, która w jednej chwili rozgrzewa się do temperatury kilkuset stopni. Mechwarriorzy wiedzą jak żyć.

Harebrained Schemes jest trochę nierówne. Zrobiło trzy części komputerowego Shadowruna, które najłatwiej sklasyfikować w kolejności jako: dobra, wybitnie dobra i bardzo dobra, potem stworzyło własną markę Necropolis i nie wyszło na tym najlepiej, a potem wzięło się za Battletecha, najwolniejszą grę turową, w której absolutnie się zakochacie.

Produkcja o wielkich robotach bijących inne wielkie roboty i depczących absurdalnie uzbrojone czołgi to bomba złożona z fajnie serwowanej wiedzy o świecie dalekiej przyszłości. Jednocześnie to całkiem solidna adaptacja zasad prawdziwego, planszowego Battletecha. Jej twórcy całkiem dobrze rozumieją, kiedy należy trzymać się oryginału, a kiedy odejść od niego, by zaserwować rozwiązania bardziej pasujące do gry wideo.

Fabula prowadzi nas przez historię jednego z międzygwiazdnych królestw, w którym kierująca gigantycznymi robotami szlachta zdradza się, najeżdża i morduje w kosmicznej i mocno uproszczonej wersji „Gry o tron”. Dostajemy tu sporo sztampy w postaci Dobrej Książniczki walczącej z Gwiezdnymi

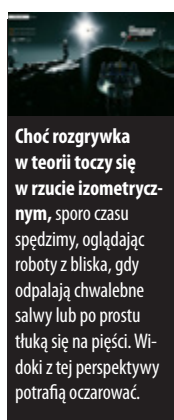
Mechy lubią sobie czasem wyjść na zieloną trawkę i podymić.



Kopać się z wrogiem po kostkach i przewracać czy może salwa z laserów i potencjalnie przegrzanie maszyny? Battletech pozwala poczuć siłę wielkich robotów z każdej strony.



## Widok



Choć rozgrywka w teorii toczy się w rzucie izometrycznym, sporo czasu spędzimy, oglądając roboty z bliska, gdy odpalają chwalebne salwy lub po prostu tłuką się na pięści. Widoki z tej perspektywy potrafią oczarować.

Nazistami, ale jest to sztampa dobrze zaprezentowana i sprzedana graczowi w sposób bardzo zjadliwy. Zarówno specjalne misje, jak i rozmowy między nimi zostały dobrze przemyślane, choć chciałoby się, by było ich więcej.

Otoczka fabularna jest jednak w tym wszystkim tylko tłem. Battletech to gra o trudnym biznesie prowadzenia kompanii najemniczej specjalistów od wielkich robotów. Podczas kilkudziesięciu godzin rozgrywki będziemy pilnować finansów, ostrożnie planując wydatki na ulepszenia statku i mechów tak, by starczyło jeszcze na gwiazdne komorne, a więcej niż raz komputerowi towarzysze przypomną nam, że zaraz zbankrutujemy.

Jest to szczególnie odczuwalne na początku. Po niezbyt pomocnym tutorialu lądujemy na polu bitwy, nie do końca rozumiejąc interfejs i to, że powinniśmy uważnie dobierać broń, jakimi chcemy oddać każdy strzał, by nie marnować amunicji, ani nie przegrzewać maszyn. Poza tym walka wręcz wydaje się nieco absurdalnym pomysłem, gdy cały korpus wypełniają lasery i rakiety.

Z tych powodów Battletech zniechęca nieco w pierwszych godzinach, a potem nagle i niespodziewanie zaczyna nas czarować liczbą dostępnych opcji i taktyczną głębią. Zamiast wracać do domu z martwymi operatorami i mechami do kompletnego remontu zaczynamy faktycznie zarabiać na misjach i wymyślać kolejne manewry, które pomogą przetrwać kolejną bitwę z dwu- czy trzykrotnie przewyższającym nas liczebnie wrogiem.

A kiedy zacniemy mocno odczuwać ten syndrom jeszcze jednej tury, od Battletecha trudno się oderwać. Nawet jeśli nieco zbyt długie animacje czy ekrany ładowania sprawiają, że zgrzytamy lekko zębami. Bo Harebrained Schemes stworzyło kolejną znakomitą grę. ■

85

Taktyczny symulator menedżera mechów może się momentami dłużyć, ale to jedna z lepszych produkcji tego roku.



# Conan Exiles

PC PS4 XONE

PRODUCENT Funcom Wersja PL: tak

Pjotsze

**Ś**wiat ery hyboryjskiej stworzony przez Roberta E. Howarda to nie miejsce na familijną majówkę. Wszechobecna przemoc, wzajemne grabieże i najazdy sąsiadujących ze sobą królestw, despotyczni władcy, czarnoksiężnicy spiskujący z demonami czy też powszechne, niczym dzisiejszy internet bezprzewodowy, niewolnictwo – takie realia to prawdziwy koszmar zapalonego miłośnika politycznej poprawności.

Stworzone przez norweskie studio Funcom Conan Exiles z powodzeniem czerpie z materiału źródłowego, jakim są dzieła o tytułowym cymeryjskim barbarzyńcy. Gra wyszła właśnie z Early Accessu i już za to należy się twórcom pochwała. Ich dziecko pozostawało w tej postaci niewiele ponad rok, co na tle innych produkcji z wczesnego dostępu można uważać za sukces.

Ten zany tytuł nie patyczkuje się z graczem. Już na samym początku przygody zostałem pozostawiony sam sobie, chwilę po zdjęciu mnie z krzyża przez legendarnego

cymeryjskiego barbarzyńcę Conana. Na otwarciu nie dawano mi kaszki z mleczkiem. Rzekłbym nawet, że było ono chwilami frustrujące. Bo jak inaczej nazwać zbieranie każdej suchej gałęzi, kamienia lub przeszukiwanie kępy traw, aby z tych elementów konstruować sobie prymitywny kilof, jak i prowizoryczne gatki przysłaniające spieczony pustynnym słońcem zadek? Oczywiście lokalna fauna oraz wałęsający się wszędzie bandyci nie ułatwiali mi życia. Cóż, taki parszywy los nowo przybyłego wygnańca. Nie było lekko, a sama gra nie pomagała zbyt wiele. Fakt, podpowiadała, co miałbym zrobić, aby awansować na kolejne poziomy doświadczenia, ale nie było to prowadzenie za rączkę. Dzięki dedukcji i kombinowaniu musiałem dojść do tego, co wytwarza się z czego, a podczas eksploracji okolicy rozglądałem się za kolejnymi

❖ Piękne krajobrazy to tylko ułuda. W trakcie polowań trzeba uważać, aby samemu nie stać się zwierzyną łowną, ponieważ fauna jest tu niesłychanie agresywna.

“

„Jest mod! Nie dość, że zgodnie z obietnicą studia Funcom gra już po roku wyszła z wczesnego dostępu, to jeszcze ta niezwykle krzyżówka survivalowa i action RPG po prostu się sprawdza. I zachwyca. W moim prywatnym rankingu to obecnie numer jeden wśród gier MMO”.

Piotr Pieńkowski

❖ Codziennosc w Conan Exiles: podczas walki z Hyrkańczykami materializuje się nagle... krokodyl.



niezbędnymi do funkcjonowania surowcami. Te ostatnie bywały rozrzucone na sporym terenie, co sprawiało, że grinding stawał się niemiłosiernie męczący.

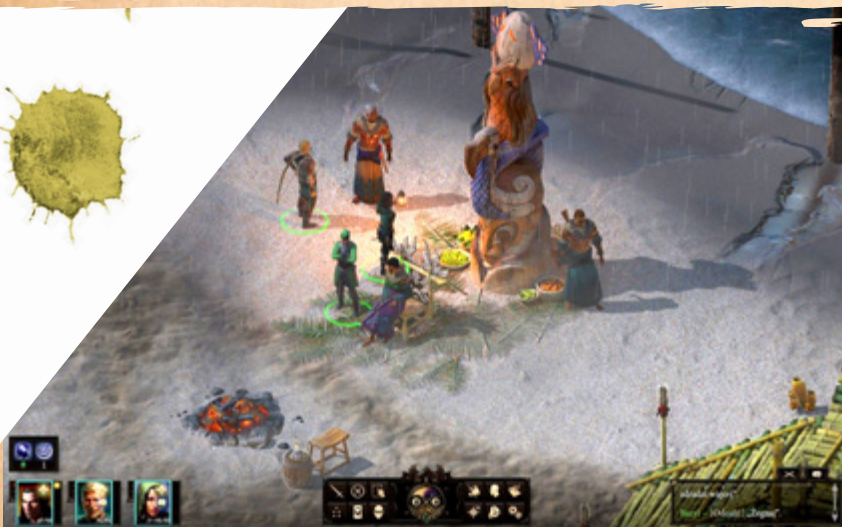
Zakładając swoją pierwszą kryjówkę, popełniłem mały błąd. Może i znajdowała się ona nad samą rzeką, w bardzo malowniczej okolicy, jednak przez to musiałem się trochę nabiegać, aby w początkowej fazie rozgrywki uzbierać odpowiednią ilość żelaza. Nie chciałem się jednak co chwila przenosić z całym dobytkiem z miejsca na miejsce, więc co i rusz przebijałem się przez gromady wszędobylskich pajęczaków i hien.

Po ciężkich początkach przyszły lepsze czasy. Dochrapałem się nowej miejscówki oraz kilku niewolników. Swoją drogą łapanie takich delikwentów i łamanie ich psychiki na kole bólu to niezła zabawa. Wiele dały mi również inwestycje w odpowiednie umiejętności. Całkowicie odpuściłem sobie tę odpowiedzialną za łucznictwo, ponieważ skutecznosci jak chociażby moje ulubione sztylety.

Mimo że Conan Exiles wciąż ma wiele niedoróbek, tu i ówdzie animacje postaci potrafią wręcz rozbawić, a wzorowany na serii Souls przebudowany system walki sprawia wrażenie niedopracowanego, to bawiłem się naprawdę niezłe. I to zarówno solo, jak i w multiplayerze na serwerach PVE (ten tryb odpowiada mi bardziej niż PVP). Podszedłem do tego tytułu jak do gry eksploracyjnej z elementami survivalu, osadzonej w jednym z najlepszych settingów fantasy. I nie żałuję ani jednej godziny w niej spędzonej. A te mijają tu bardzo szybko. ■

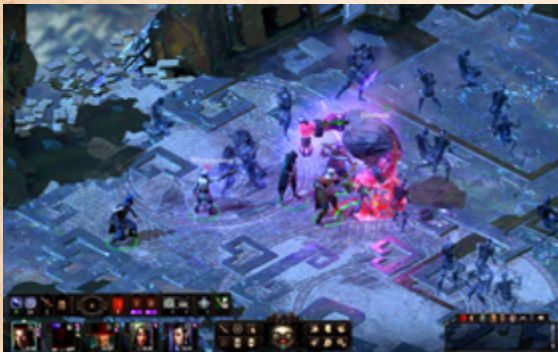
**73**

■ Prawdziwy pożeracz czasu. Tytuł niepozabawiony wad, glitchy graficznych, z kulejącym systemem walki, ale równocześnie dający graczowi sporo frajdy. Wielkość świata, wolność działania oraz liczba przedmiotów do wytworzenia przytłacza.



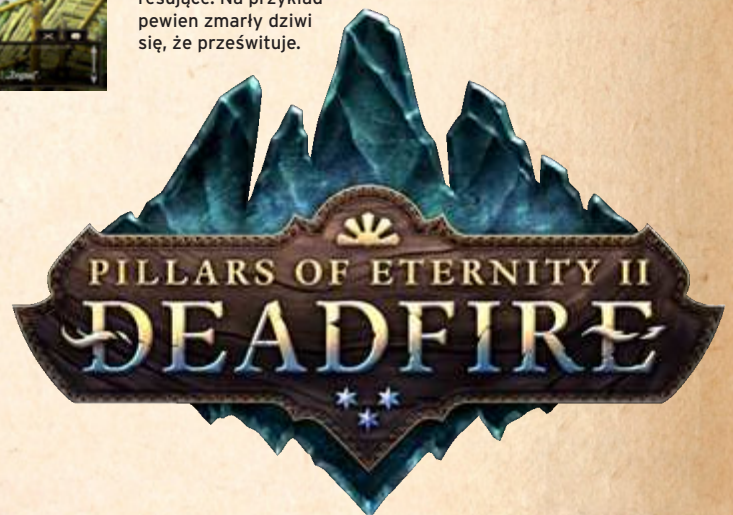
Reakcje napotkanych dusz bywają interesujące. Na przykład pewien zmarły dziwi się, że prześwituje.

Chociaż gra pozwala na importowanie save'ów, to przygodę zawsze zaczyna się od pierwszego poziomu.



Walka toczy się przy użyciu aktywnej pauzy.

Podczas przygody można spotkać szereg postaci znanych z pierwszej części.



PC ■ MAC ■ PS4 ■ XONE ■ SWITCH

PRODUCENT Obsidian Entertainment Wersja PL: tak

Bazyl

**W DEADFIRE CZYTAĆ TRZEBA SPORO, ALE GRAĆ MOŻNA Z NAPISAMI I W JĘZYKU POLSKIM.**

Przed sequelem Pillars of Eternity dryfowała potężna góra lodowa oczekiwania. Na szczęście nowe dzieło studia Obsidian okazało się Titanikiem, który po urwaniu przetrwał na dnie.

Wyjaśnienie. Uważam, że to jeden z najlepszych cRPG, który od dawna nie miał sobie równych. W tym przypadku chodzi o podróż na dno oceanu. Kiedyś myślałem, że to będzie tylko film, ale pojawiła się gra. W końcu dostałem recenzję. W recenzji recenzowanie drugiego cRPG. W recenzji nowego spadkobiercy. W recenzji zastanowienia ruszyłem. W recenzji znany mi dotąd świat.

W recenzji ale cRPG przyzwyczyli nas do podejmowania trudnych decyzji, które w Deadfire wymusza je jeszcze

przed rozpoczęciem zabawy. Do wyboru mamy bowiem nie tylko pięć stopni trudności, ale także możliwość rezygnacji z wszelkich podpowiedzi czy wyłączenie skalowania przeciwników do poziomu bohatera. Po zaznaczeniu wybranych opcji i zastanowieniu się, czy nie będziemy ich żałować, zaczynamy historię. A ta opowiada dalsze losy znanego z jedyńki bohatera, który został widzącym, czyli posiadał dar dostrzegania dusz. Jego dzieje można kontynuować, używając zapisów z PoE lub podczas rozmowy „zasymulować” kluczowe decyzje z jedyńki, a samego geroja stworzyć od nowa. Przygotowanie awatara to kolejne pasmo trudnych wyborów, gdyż zaproponowany przez Obsidian system przewiduje całą masę ras, podras, klas czy miejsc pochodzenia

postaci, a każdy z tych czynników wpływa na cechy bohatera.

Właściwa przygoda zaczyna się na statku, co nie powinno dziwić, gdyż akcja sequela toczy się na tytułowym archipelagu Martwego Ognia, czyli w świecie wyspiarzy i piratów. I tu nastąpił pewien zgrzyt. Otóż niekoniecznie kupuję uniwersum, które magia i miecz dzielą z armatami. Jeśli macie podobnie, to będziecie musieli przyzwyczaić się do tego, że co chwila ktoś wpada z łukiem na strzelaninę. Na szczęście Eora szybko okazuje się na tyle barwna i wciągająca, że proces adaptacji nie powinien trwać długo. Wgryzienie się w realia i mitologię ułatwia to, że jeśli w dialogach występują miejsca bądź imiona, to wystarczy najechać na nie, by pojawił się niemal encyklopedyczny wpis na dany temat.

Jak wie każdy fan cRPG, przed wyruszeniem w drogę należy zebrać drużynę, a ta szybko okazuje się dużym atutem gry. Postacie mają do zaferowania nie tylko określone umiejętności, ale też poglądy i historię. Rozmawiają też między sobą i wcinają się w konwersacje bohatera z NPC. Każdy z towarzyszy ma własną misję, którą możemy pomóc mu wykonać. Zresztą kwesty to także duży plus gry. Zadania w Deadfire są zróżnicowane i nie sprowadzają się wyłącznie do machania mieczem i rzucania zaklęć. Można na przykład wcielić się w detektywa rozwiązującego zagadkę skradzionych owoców. Pozytywnym zaskoczeniem było odkrycie, że wszystkie postacie dzielą

jeden schowek i nie mają limitu udźwigu. Dzięki temu po większym starciu nie trzeba kursować siedem razy między pobojowiskiem a najbliższym handlarzem. Znika też problem z zastanawianiem się, w czym plecaku upchnęliśmy artefakt, który nagle stał się potrzebny. Może daje to jakieś -3 do realizmu, ale za to mamy +15 do wydoby.

Nieźle wypada sztuczna inteligencja członków drużyny. Oczywiście każdym kompanem można kierować osobiście, ale jest też opcja, by walkę pozostawić w gestii SI. Na niższych stopniach trudności okazuje się to skuteczne i jeśli przeciwnik nie wymaga specjalnego kombinowania, ekipa bez naszej ingerencji powinna sobie z nim poradzić.

Plusem jest też grafika. Chociaż nie kaže zbierać szczęki z podłogi, to na pewno umila zabawę. Lokacje są bardzo różnorodne, starannie wykonane i pełne detali. Raz przychodzi zwiędzać ponure lochy, to znów portową knajpę, a jeszcze innym razem wyspę bijącą po oczach wszystkim odcieniami zieleni. Walki z użyciem magii wyglądają zaś spektakularnie i fundują takie fajwerki, że człowiek zastawia się, czy ktoś nie dorzucił mu LSD do herbaty. Dziwią jednak drobne niedociągnięcia jak to, że ręce mijających się NPC lubią się przenikać. Nieźle wypadają głosy. Wprawdzie kwestie bohatera trzeba czytać samemu, ale pozostałe istotne dla fabuły postacie przemawiają do nas. Dziwna za to jest sprawa z muzyką. Chociaż słuchałem jej przez wiele godzin, to nie potrafię



■ Kolumny Isniącej adry to jeden z kluczowych elementów fabuły Deadfire.



## Bitwy



**Starci okrętów rozgrywa się turowo** za pomocą poleceń. W grze pojawia się także sporo innych momentów, których realizacja przywodzi na myśl papierowe RPG.

zanuć nawet taktu, więc kupowanie Deadfire dla soundtracku bym odradzał.

Na koniec zostawiłem rzecz, z którą mam największy problem - statek. Otóż akcja toczy się na archipelagu, więc okręt staje się naszym drugim domem, środkiem transportu i machiną wojenną. Aby móc korzystać z tych dobrodziejstw, nie wystarczy nasza wierna drużyna. Musimy też nająć marynarzy, których należy opłacać, karmić i poić. I to nie byle czym. Załoga wcinająca wyłącznie suchary straci morale, a to może skończyć się buntem. Podczas przemierzania wód Deadfire spotyka się okręty, z których wiele chętnie wysłałoby nas na spotkanie z dnem. Wówczas dochodzi do bitwy morskiej - swoistej minigry, w której kapitanowie walczących jednostek naprzemiennie wydają komendy, dążąc do ostrzelania, staranowania bądź dokonania abordażu okrętu wroga. Najwyraźniej bliżej mi do Geralta niż Jacka Sparrowa, gdyż momenty, kiedy widzący zostawał wilkiem morskim, niekoniecznie przypadły mi do gustu i spokojnie mógłbym się bez nich obejść.

Nie zepsuły one jednak radości czerpanej z odwiedzenia Eory i przeżywanego tam przygód. Zabawa potrafi bowiem pochłonąć niczym kraken i pokazuje, że oglądanie losów bohaterów z góry (i trochę z boku) nie skończyło się na „Kill'em All!”. A tym bardziej na Baldur's Gate. ■



■ Podczas podróży po mapie można odkryć ciekawe miejsca oraz fakt, że poszukiwanie optymalnej drogi wymaga jeszcze dopracowania.

# 85

- Bardzo dobra kontynuacja świetnie przyjętego cRPG.
- Pozwala wczytać stany gry z pierwszego Pillars of Eternity i płynnie kontynuować rozpoczętą tam przygodę. Szczególnie polecana osobom, które uważały, że w „Magię i miecz” najlepiej gra się, słuchając czołówki z programu „Morze”.

# Star Traders: Frontiers

PC MAC

PRODUCENT Trese Brothers Wersja PL: nie

Paweł Schreiber **ACCESS**

Proszę mi wierzyć: ta walka naprawdę miała się skończyć zwycięstwem tych dobrych.



Mam słabość do gier SF, które od początku kuszą mnie hasłem „Bądź, kim tylko chcesz”. Mam też z nimi problem, bo zwykle szybko się okazuje, że mogą być, kim chcę, pod warunkiem, że będę albo piratem, albo handlarzem, albo najemnikiem, i robić, co chcę, pod warunkiem, że będę walczył, ile się da, bo inaczej nie zdobędę ani pieniędzy, ani punktów doświadczenia. Dookoła wielka galaktyka, w której wszyscy kombinują i spiskują, tylko ja latam jak głupi w kółko, tłukąc wrogów i handlując wciąż tym samym. Jeśli też uważasz, że to niesprawiedliwe, zabierz się za Star Traders: Frontiers.

Ta niepozorna gra daje dużo większą swobodę niż jej bardziej widowiskowi kuzyni. Oczywiście, jeśli bardzo chcesz, możesz sobie walczyć i handlować, ale są też ciekawsze rzeczy do roboty. Na przykład ostatnio postanowiłem popracować trochę dla Olega Irvinga, kupca z rosnącymi wpływami z syndykacie Cadar. Latam tu i tam, raz szukając materiałów szkalujących jego rywali, żeby osłabić ich wpływy, innym razem po to, żeby wszyscy wiedzieli, że to dzięki Olegowi podtrzymano ważną umowę handlową z klanem De Valtos. Kiedy mój patron zyskuje silniejszą pozycję w syndykacie, zyskuje też ja.

Nawet najspokojniejszy kapitan od czasu do czasu czuje potrzebę powrotu na rodzinną planetę tylko po to, żeby zaszpanować statkiem.

Valerie Coleman. Sprytna, łasa na pieniądze rzykantka nie dostała wypłaty od 20 tygodni. Nie będzie łatwo.

I mogę lepiej wpływać na międzyplanetarną politykę i handel, co mnie niezmiernie cieszy, a do tego poprawia zarobki. Kiedy Irving będzie mi bardziej ufać, szepnie o mnie dobre słówko swoim kontaktom. Może trafi się wśród nich jakiś odkrywca ze zleceniami na eksplorację powierzchni planet, a może nawet ktoś z rodziny książęcej? Dodanie do kosmicznej odysei mechaniki intryg à la Crusader Kings II działa tu prawdziwe cuda.

Dbam o załogę. Najbardziej lubię moją panią kwatermistrz – jest prawa i szlachetna (ale, żeby nie było za dobrze, lubi się wyżywać na podwładnych, co rodzi problemy z morale). Każdy człowiek na moim statku osobno się rozwija. Zdobywa zdolności specjalne, które są decydujące na przykład w walkach w kosmosie i na powierzchni (przypominających system z Darkest Dungeon) albo po prostu w czasie lotu, pełnego niebezpiecznych losowych sytuacji, z którymi trzeba sobie radzić (i w ten sposób zdobywać doświadczenie nie za walkę, tylko za bezpieczne dotarcie do celu). Przed każdą konfrontacją z innym statkiem warto się

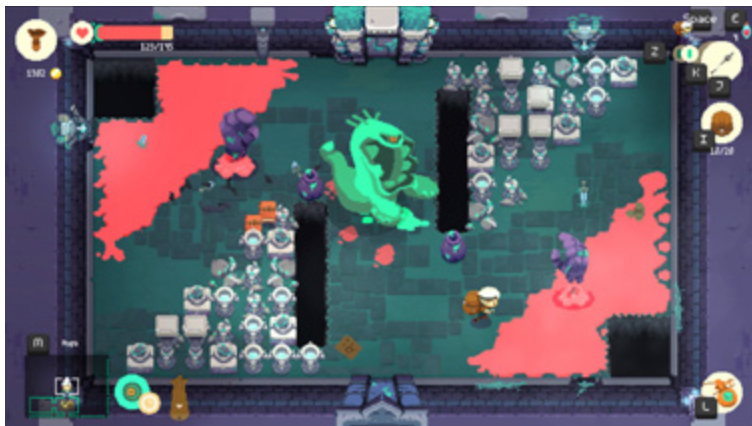
zastanowić, czy walka to dobre rozwiązanie. Bo może bezpieczniej utrzymywać poprawne stosunki z innymi klanami? W grze można się włóczyć, gdzie oczy poniosą, ale jest też odpowiednio epicka główna fabuła, która rozwija się nawet wówczas, kiedy ją porzucimy. Tyle że wtedy biegnie niekoniecznie po naszej myśli.

Oprawa Star Traders jest skrajnie niskobudżetowa i żeby zobaczyć widowiskowe przestrzenie kosmosu, trzeba zapędzić do roboty wyobraźnię – ale naprawdę warto. Kończę, bo muszę jeszcze podłożyć świnię przemytnikowi Winseletowi z syndykatu Rychart. Ostatnio za bardzo obrósł w piórka, a tak się składa, że jeden z agentów Irvinga zdobył informacje, które... Ahoj, przygodo! ■



**82**

Z jednej strony przedpotopowa oprawa. Z drugiej – poczucie swobody i różnorodności, o którym inni mogą tylko pomarzyć. Mało znana perełka, na którą warto zwrócić uwagę.



❖ Nie, nie, nie – to nie Ultima VI ani wczesna Zelda, ale nowoczesny RPG z grafiką świadomie naśladującą klasyków.

nigdy nie przytłaczają zręcznościowej części rozgrywki. Ot, co kilka wypraw do lochów wracamy do ładniejszego i lepiej wyposażonego domu i sklepu. Gra na wiele sposobów komunikuje nam, że stajemy się coraz lepsi. To wydaje się najlepszą motywacją, by raz za razem wracać do podziemi i polować na kolejne skarby.

Nigdy nie jest przesadnie trudno, przynajmniej jeżeli dobrze wybierze- my (lub zmienimy po początkowych problemach) poziom, na jakim chcemy grać. Gra oferuje dobry balans między wyzwaniem a umożliwianiem graczy odkrywaniu coraz to nowych elementów, przez co nigdy nie czujemy, że stoimy w miejscu. Choć śmierć (czy raczej: wyłączenie na chwilę z gry) bohatera potrafi cofnąć nas o kilkanaście czy kilkadziesiąt minut, opróżniając plecak z cennych łupów, nigdy nie znajdujemy się w sytuacji, w której porażka zniechęca do dalszej gry. Nawet jeśli sama w sobie była bardzo kosztowna.

Proceduralnie generowane lochy przypominają nieco te, które oglądaliśmy już w Enter the Gungeon, szczególnie że także potrafią zawierać wiele sekretów i niespodzianek. Jednak zarówno ton gry, jak i realizacja elementów rozgrywki są odczuwalnie inne. Moonlighter czerpie inspirację z gatunku, jednocześnie pozostając wyraźnie inną i doskonale się broniącą produkcją.

Kombinacja systemu handlu i gry zręcznościowej może wydawać się bardzo niszowa, ale grę Digital Sun najłatwiej opisać jako zręcznościówkę z dobrze przemyślanym systemem rozwoju. Twórcy skupiają się na pokazywaniu nam historii, a nie opowiadaniu jej przez dziesiątki stron tekstu, co tylko wzbogaca i podkreśla urok tej fantastycznej gry. ■

# Moonlighter

PC PS4 XONE SWITCH

PRODUCENT Digital Sun **Wersja PL:** tak

Artur Cnotalski

**S**am tytuł tej gry jest dość ciekawy: moonlighting to określenie na dorabianie sobie w drugiej, często tajnej pracy. Dokładnie to robi nasz bohater. Za dnia jest zwykłym sprzedawcą handlującym w sklepie położonym blisko wypełnionych potworami lochów, a w nocy płąduje podziemia, szukając skarbów na sprzedaż.

Twórcy zgrabnie powiązali ze sobą zarabianie pieniędzy i rozwój postaci, przez co całość współgra niemal idealnie.

Moonlighter zaczął swoją karierę na Kickstarterze. Pomysł symulatora sklepikarza splecionego z grą zręcznościową przypominającą nieco model z Binding of Isaac po prostu musiał się sprzedać, szczególnie że zapakowano go w naprawdę ładną, pikselartową grafikę. Produkcja dość mocno trzymała się wyznaczonego kursu, nie wymyślając niepotrzebnych ulepszeń czy ubarwień, ani nie pęczniąc od nadmiaru pomysłów i pieniędzy.

Konsekwentne realizowanie założeń przyniosło solidne efekty. Dostajemy tutaj bardzo solidnie skonstruowaną rozgrywkę, skupiającą się na coraz trudniejszych lochach, splecioną z rozbudową bajecznie wyglądającego miasta. Co ciekawe, produkcja Digital Sun

nie jest do końca grą o rabowaniu lochów i polowaniu na bossów. Owszem, stanowi to kluczowy element rozgrywki, a każde z czterech podziemi otwierających drogę do piątego ma swojego władcę czekającego na odpowiednio potężnego śmiałka, ale wiele razy wyjdziemy z lochów na długo przed spotkaniem z tą potęgą. Dlaczego? Bo w Moonlighterze liczy się zysk.

Czasem wyprawimy się do lochów, by poszukać cennych ksiąg i zwojów. Innym razem zapolujemy na surowce potrzebne, by wykuć lepszy miecz albo kawałek pancerza. Kiedy indziej z kolei stwierdzimy, że czas już iść dalej, więc ubijemy władcę danego podziemia, by odblokować przejście. Cały system progresji obraca się wokół zdobywania złota i elementów, które lokalny kowal będzie przekuwać w coraz silniejszy sprzęt, a głównym źródłem złota jest sprzedawanie za dnia skarbów zdobytych w nocy.

Siła Moonlightera polega na tym, że poszczególne elementy naprawdę solidnie się w nim zazębiają. Twórcy zadbali, by rozgrywka toczyła się bez przestojów i marnowania czasu gracza na tłumaczenie fabuły ścianami tekstu czy rozwleczonymi dialogami, a nawet sprzedawanie towarów, uzupełnianie pustych pótek i łapanie wpadających co pewien czas złodziei nie odbiera grze dynamizmu. Trudno tu o nudę, bo satysfakcja, jaką daje nam zarabianie małej fortuny po wyjątkowo udanym polowaniu na skarby, jest wręcz trudna do opisanja.

Zarobione pieniądze wydajemy na rozbudowę miasta i upiększanie naszego sklepiku, ale elementy te



Stoneczko



**84**

- Moonlighter krzyżuje w fenomenalny sposób zabawę w sklepikarza z dynamiczną, zmieniającą się akcją.
- Gra od Digital Sun jest szybka, wymaga akurat tyle, by zaangażować gracza, i pokazuje, że handel starożytnymi relikwiami jest fajny sam w sobie.

# Dead in Vinland

PC MAC

PRODUCENT CCCP **Wersja PL:** nie

Artur Cnotalski

**W**inlandia to stara, związana z wikingim osadnictwem nazwa Nowej Funlandii. Twórców Dead in Vinland średnio to obchodzi. Wrzucili tam wszystko, co przyszło im do głowy, tworząc bardzo dziwną przygodę, opowiadającą o walce o przetrwanie, w której nordycka rodzina spotyka na swojej drodze Japonkę, Persa i paru starych bogów.

Gra zaczyna się od trzęsienia ziemi: żyjąca sobie spokojnie rodzina zmuszona jest do ucieczki ze swojego domu w środku nocy. Wyruszają w morze, wpadają w wielki sztorm, a potem budzą się na tajemniczej wyspie. Szybko budują prowizoryczne schronienie, zaczynają zbierać wodę, żywność i surowce. By uczynić nowy dom drobinę przyjemniejszym, wprowadzają kolejne ulepszenia i nowe zajęcia dla wszystkich domowników.

Survival w Winlandii rozgrywa się w turach. Każdego dnia przydzielamy członków rodziny do różnych zadań, które poza oczekiwanymi rezultatami podbijają ich zmęczenie, poziom chorób czy ran. Co turę (a na każdy dzień przypadają dwie) musimy więc żonglować podopiecznymi, tak by żadna z obniżających skuteczność ich pracy dolegliwości nie doprowadziła do zgonu. Tworzy się tu całkiem fajne kółko zależności: nasi ludzie pracują



✦ **Inspiracje**  
Darkest Dungeon widać w walce na pierwszy rzut oka, choć jest wyraźnie barwniej, a bohaterowie rzadziej umierają.

✦ **Relacja między**  
zmęczeniem i innymi problemami a wydajnością w pracy czyni ten element rozgrywki jednocześnie ciekawym i przyjemnie złożonym.

tym gorzej, im bardziej są zmęczeni, a wyczerpanie sprawia, że muszą więcej pracować, by utrzymać stałą wydajność. Poza obowiązkami domowymi musimy też wyprawiać się do dziczy, by popychać do przodu historię i zdobywać nowe skarby, ale na każdej przeszukiwanej polanie czy pagórku mogą czaić się wrogowie – wikingowie podlegający lokalnemu watażce.

Samozwańczy król Winlandii także dokłada nam problemów, serwując coraz bardziej mordercze podatki, jakby prosząc, by gracz w końcu zbuntował się i skopał mu tyłek. W realizacji tego ostatniego zadania przyjdą nam z pomocą rekrutowani w głuszy sojusznicy, przy których twórcy nie przejmowali się do końca dbaniem o realia historyczne. Każda spotkana postać jest zupełnie z innej bajki, a nawet własna rodzina nie okazuje się złożona z samych Skandynawów, bo żona głównego bohatera jest... z Walii.

Goście z CCCP równie lekko, co realia historyczne, traktują też dialogi i kreację postaci. Niektóre rozmowy są mocno głupawe, a bardzo współczesne wstawki i zwroty tylko wzmocniają poczucie, że wikingie realia stanowią tylko tanią stylizację.

Rzecz w tym, że tę niechlujną masę dziwnych rozmów i wrzuconych do

jednego wora kompletnie różnych postaci można całkiem łatwo polubić i przejść do porządku dziennego nad jej problemami. Dead in Vinland to dobry survival z intuicyjną, a jednocześnie dość złożoną mechaniką, który nawet potykając się, robi to z pewnym wdziękiem i urokiem.

Jest jeszcze walka, w dość oczywisty sposób czerpiąca z mechaniki potyczek Darkest Dungeon, serwująca nawet w ten sam widowiskowy sposób każdy z ataków, wyrzucając wykonującą go postać na pierwszy plan. Specjalne ciosy i sztuczki przesuwające wrogów po polu bitwy dają kupę frajdy, choć rozstrzał generowanych losowo obrażeń potrafi być przerażający. Przygoda od CCCP nie należy do najambitniejszych, ale od strony mechanicznej okazuje się bardzo solidna. Jeśli nie przeszkadza nam spora miejscami losowość i głupawe dialogi, można z niej wyciągnąć kilkanaście godzin dobrej zabawy. ■



**75**

Dead in Vinland to ciekawe spojrzenie na survival rozgrywany w turach. Potrafi zmęczyć losowością i uczynić zbieranie owoców bardziej męczącym od rąbania drewna, ale problemy, jakie przed nami stawia, częściej są wyzwaniem niż uciążliwością.



■ Prawie jak w słodkich latach dziewięćdziesiątych u szczytu rozwoju przygódówek! Za wygląd gry odpowiada ilustrator i animator w jednej osobie - Matthias Nikutt.

# Unforseen Incidents

■ PC ■ MAC

■ PRODUCENT Backwoods Entertainment **Wersja PL:** nie

■ Bartek Czartoryski

Choć to uproszczenie czasem grubymi nićmi szyte, to chyba nie sposób nie podciągnąć praktycznie każdej premiery (czy to filmu, czy serialu, czy, a jakże, gry) odnoszącej się do lat osiemdziesiątych pod wspólny mianownik, jakim stało się, mniej lub bardziej zasłużenie, „Stranger Things”. Produkcja Netflix’a to niemalże nieformalny symbol panującej od jakiegoś czasu mody na retro zorientowanej na powrót do epoki kaset, szablono, do którego przykłada się zarówno niemieckie Dark, jak i znakomitego indyka Crossing Souls. Także Unforseen Incidents podobnym skojarzeniom nie umknie, bo mamy i małe miasteczko, i tajemniczą epidemię, i spisek, i bohatera everymana.

Harper Pendrell to lokalna złota rączka, sympatyczny gość, który

naprawi sąsiadowi telewizor i samochód, ale przy tym ma opinię dziwaka. Sypia na gołym materacu rzuconym na podłogę, lubi stare śmieci, okno z powodu braku zasłon zakleja kartonami i kumpluje się z miejscowym naukowcem o aparycji George’a Lucasa. Ale życie chłopaka wywraca się do góry nogami, kiedy jego miścinę nawiedza tajemnicza choroba, zwana Gorączką Yelltown. Nieformalną władzę zaczyna sprawować organizacja koordynująca kwarantannę, a do rąk Harpera trafia list od jednej z zażożonych zaadresowany do osoby, która ma pomóc znaleźć mu klucz do wyjaśnienia zagadki...

Niby nic oryginalnego, lecz Unforseen Incidents to jedna z bardziej przemyślanych i inteligentnych gier point & click, jakie ostatnimi czasy odpaliłem. Brak tutaj bowiem irytujących zagadek polegających na przypadkowym klikaniu na wszystko, co popadnie. Przeważnie kolejne czynności zgrabnie wynikają jedna z drugiej i ciąg przyczynowo-skutkowy pozostaje niezaburzony. Poza tym oprawa graficzna,

rysowane odręczną kreską tła, rzeczy i postacie, intencjonalnie niedbale pociągnięte, ale jednak o wysokim poziomie detali, cieszą oko i zapobiegają nonsensownemu pieszczoniu ekranu kursorem. Również i dialogi są tu znaczące i mało jest waty słownej, do tego przyjemnie się ich słucha, bo robota aktorska to również pełen profesjonalizm. Zarzucić można grze chyba tylko niedostatki fabularne, lecz to i tak kwestia złożona, bo scenariusz naśladuje filmy klasy B, które bezsprzecznie były dla studia inspiracją. Chwilami bywa tutaj może trochę zbyt ślamazarnie, a backtracking nuży nawet, jeśli mamy do czynienia z tak ładną grą jak Unforseen Incidents, ale to szczegóły. Dla miłośnika klasycznych przygód - „musisz mieć”. ■

## ■ Backwoods



**Unforseen Incidents to pierwszy duży projekt małego, założonego w 2015 roku przez trzech kumpli, niemieckiego studia Backwoods Entertainment. Panowie obiecują, że każda ich gra będzie nie tylko wysoce grywalna, ale i dopracowana artystycznie. Na razie udaje im się słowa dotrzymać.**



■ Klasyczna przygoda point & click, ręcznie malowany świat i logicznie wynikające z siebie zagadki.  
 ■ Do pełni szczęścia brakuje chyba tylko nieco bardziej oryginalnych rozwiązań fabularnych, lecz hipokryzją byłoby narzekać na tak dobrą grę.



# WITHOUT ESCAPE

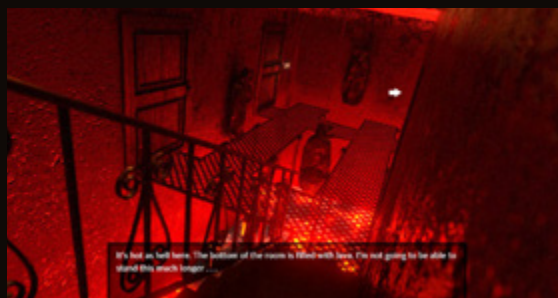
PC MAC

PRODUCENT Bumpy Trail Games **Wersja PL:** nie

■ Bartek Czartoryski

**Z**e zwyczajnym patykiem da się otworzyć przedziewiałe drzwi do szpitalnej piwnicy, a szuflada babcinej komody kryć może starożytny artefakt zdolny przyzwać demony z piekielnych czeluści, nie jest żadną tajemnicą dla tych, którzy ogrywali niegdyś namiętnie różnorakie przygodówki point & click. A jednak cieszyło, kiedy gra była wewnętrznie spójna i przedstawiony świat, choćby nawet i ostentacyjnie pokręcony, charakteryzował się wynikającymi z jego specyfiki logicznymi rozwiązaniami fabularnymi. I chyba tego w Without Escape zabrakło – zwyczajnego pomysłu.

Środek nocy. Pusty dom. Budzi nas przecucie, że coś jest nie tak. Prawidła opowieści grozy nie przewidują zamknięcia się na cztery spusty i powrotu pod koldrę, tylko każą wyjść z pokoju i sprawdzić, co się wydarzyło (albo i nie wydarzyło). A tam – światła nie działają. Drzwi pozamykane. Innymi słowy, jesteśmy uwięzieni. Co nie byłoby znowuż takie złe, bo za ścianą naszej sypialni stoją konsole



■ Demoniczny dom jak żywo przypomina piekło z „Hellraisera”.

## Światy



**Choć główną atrakcją gry** miało być przenikanie pomiędzy dwoma wersjami tych samych lokacji, to ich design jest cokolwiek ubogi i nie umożliwia swobodnej eksploracji. Łącznie jest ich zaledwie kilkanaście.

i mnóstwo gier, ale, niestety, nie dla nas takie przyjemności. Z początku Without Escape przypomina stosunkowo prostą zagadkę, stawiającą przed graczem jasno sformułowane zadanie: „znajdź wyjście z pułapki” (nieco później fabuła obiera inny, cokolwiek kuriozalny kurs), ale nie popycha do znalezienia rozwiązania. Czekałem i czekałem, aż coś się wydarzy, aż pojawi się jakieś zagrożenie, ale były to nadzieje próżne. Gra jest bowiem irytująco statyczna, a jedynym źródłem jakiegokolwiek ruchu są pojawiające się czasem na szklanych monitorach obrazy. Oczywiście można sobie próbować wmówić, że to tylko skromny, nastawiony na wywołanie u gracza dreszczu nostalgii indyk imitujący przygodówki polegające na nerwowym rozglądaniu się po ekranie za potrzebnym przedmiotem.

Jednak szukanie kluczy do szuflad na brudnej blasze kuchennego piekarnika albo wyciąganie zapalniczki zza przekrzywionego obrazu już nawet nie jest retro, ani nawet passé, tylko irytująco bzdurne. Gameplay opiera się bowiem nie na zdroworozsądkowym planowaniu kolejnego kroku (nie licząc, na przykład, konieczności znalezienia dwóch baterii, żeby zadziałał pilot do telewizora albo jedynej choć trochę wymagającej łamiętkówki z zegarami), ale metodzie na chybił trafił, czyli klikaniu wszystkiego, co się da, licząc na znalezienie użytecznej rzeczy. Klimat horroru, gdy po pięciu minutach zorientujemy się, że gra nie ma nam niczego więcej do zaoferowania, szybko wietrzeje, a kiedy minie kolejnych dziesięć, już zobaczycie napisy końcowe. Dlatego jeśli macie wyjście, nie grajcie. ■

**30**

■ Miał to być posiłkujący się horrorem powrót do lat dziewięćdziesiątych, lecz rozgrywki starcza tu na zaledwie kilkadziesiąt minut, a rozrywki na jeszcze mniej. O niebo lepiej odkurzyć stary sprzęt i odpalić po raz kolejny albo Dark Seed, albo Phantasmagorie.



Dialogi często są powiązane z podejmowaniem decyzji. I tak już na początku musimy wskazać, w którym z trzech miasteczek zaczniemy nowe życie.



Dzięki wysokim masztom czy rusztowaniom billboardów można zwiedzać okolice i oznaczać nowe miejsca na mapie.

Wychodzenie w nocy, szczególnie bez wsparcia kogoś ze wspólnoty, to czysta głupota. A trzeba pamiętać, że śmierć oznacza śmierć. Kropka. Na szczęście wszystkie postacie rozwijają się. Podczas wykonywania zadań zdobywają nowe specjalizacje, a dostępne bronie można modyfikować. Z czasem więc takie wycieczki stają się coraz przyjemniejsze.

Pojazdy to temat, na który można by napisać oddzielną rozprawkę. Nie dość, że mają pakowność porównywalną do damskiej torebki i prowadzi się je jak sanki, to w dodatku palą tyle, że człowiek zaczyna marzyć o zasięgach oferowanych przez współczesne elektryki. Wytrzymałość zaś jest na poziomie kartonowego pudła. Ja rozumiem, że trzeba maszynę ulepszać, że inaczej nie byłoby zabawy, ale błagam: jak już jadę furgonetką czyścić domy, to chciałbym zabrać coś więcej niż zapas papieru toaletowego i waciki. Na szczęście w kieszeni mogę zmieścić minilodówkę, więc jest OK.

Problem State of Decay 2 to nie do końca sprecyzowany cel samej rozgrywki. Poza rozwijaniem wspólnoty, wykonywaniem monottonnych zadań i zdobywaniem kolejnych terenów niewiele jest tu do roboty, tym bardziej że naszym jedynym zagrożeniem są hordy zombie, które zacząłem ignorować po rozprawieniu się z pierwszą z nich. Interakcja z innymi graczami sprowadza się głównie do kooperacji, a liczyłem na coś więcej. ■

# State of Decay 2

PC XONE

PRODUCENT Undead Labs **Wersja PL:** nie

Murmur

Od kilku miesięcy regularnie gram na tablecie w TWD: No Man's Land i WarZ: Law of Survival. To poranny rytuał: tutaj coś wybudować i zabić kilka zombie, tam spłądować parcelę innego gracza, a na koniec zaliczyć jeszcze wyzwania. O State of Decay natomiast słyszałem, ale dopiero wieść, że w dwójce ma się pojawić tryb multi, zachęciła mnie do sprawdzenia tego tytułu.

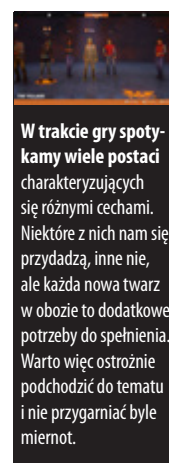
Po krótkim wprowadzeniu, polegającym na przebicciu się przez zdzięsiątkowany przez zombie obóz dla uchodźców, zaczynamy właściwą rozgrywkę. Zadanie wydaje się oczywiste: musimy stworzyć miejsce bezpieczne do życia, poszukiwać nowych ocalałych i likwidować kolejne siedliska umarłaków. I na początku jest to naprawdę świetna zabawa pod warunkiem, że pogodzimy się z dziwnym zachowaniem gry: nie możemy przestać biec albo obserwujemy absurdalne zdarzenia, choćby zombiaki spadające z nieba.

Polem gry są typowo amerykańskie piaszczyste tereny, z całkiem niezłymi drogami i rozsiyanymi

losowo skupiskami domów i innych budowli. W takim otoczeniu musimy znaleźć odpowiedni dom dla naszych ludzi i rozpocząć ekspansję na inne tereny przez przejmowanie kolejnych własności, co automatycznie wiąże się z konkretnymi korzyściami dla komuny. Lwią część czasu poświęcamy na poszukiwanie surowców, bo zawsze brakuje czy to leków, czy to amunicji. Surowce to jednak tylko część potrzeb, bo nasi ludzie najwyczejniej potrafią się buntować lub po prostu nie wytrzymują napięcia. Dlatego od czasu do czasu warto zamienić kilka słów z takimi osobami, a najlepiej po prostu przejąć nad nimi kontrolę i trochę rozruszać. Walki jest dużo, bo i zombie zdają się taśmowo produkowane w pobliskiej fabryce. Dobrze jest mieć przy sobie zawsze maczetę i jakąś konkretną broń palną, bo inaczej robi się ciężko.



## Siła



**W trakcie gry spotykamy wiele postaci** charakteryzujących się różnymi cechami. Niektóre z nich nam się przydadzą, inne nie, ale każda nowa twarz w obozie to dodatkowe potrzeby do spełnienia. Warto więc ostrożnie podchodzić do tematu i nie przygarniać byle miernot.

Jazda samochodem to dosyć osobliwe przeżycie, ale za to dużo radochy daje sam widok fruujących wokół zombiaków... jak już się łaskawie „odczepią”.

**65**

Nie tego spodziewałem się po State of Decay 2, które samo w sobie złą grą nie jest. Bardzo zabrakło mi tutaj możliwości rywalizacji z innymi graczami i czegoś, co nadawałoby sensu moim działaniom, popychając do przodu.



# Ancestors Legacy

PC PS4 XONE

PRODUCENT Destructive Creations Wersja PL: tak

Sir Haszak

**T**a strategia czasu rzeczywistego z akcją osadzoną w IX wieku zadziwia na wiele sposobów.

Nie wszystkie są pozytywne, ale mimo to zabawa jest całkiem niezła. Także dlatego, że żołnierze używają trawy.

Przyznam, że pierwsze chwile z tą pięknie wyglądającą grą wspominam niezbyt miło. Podczas walk wikingów z Anglosasami otwierających kampanię czułem się jak operator myszy. Potrzebne mi było tylko kilka szarych komórek do interpretacji poleceń i klikania miejsc wskazanych przez narratora: tam pójść, to zabrać, tam się schować, na tych uderzyć. Może za dużo czasu spędziłem ostatnio w otwartych światach, ale miałem wrażenie, że opowiadana historia – zresztą ciekawa i oparta na faktach – sypcha rozgrywkę na margines.

Z czasem albo się przyzwyczaiłem, albo zmieniły się proporcje. Z pewnością jednak zmienił się poziom trudności kolejnych scenariuszy (choć sam poziom gry pozostał bez zmian).

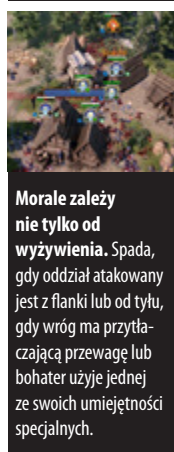
Bitwy są festiwalami zniszczenia z litrami posoki i ogniem trawiącym budynki.

Oprócz standardowych patentów typu zdrada są też bardziej oryginalne. Na przykład jedna z misji polega na tym, że sojusznik zabiera nam jednostki i wykorzystuje do swoich celów, które nie do końca są zbieżne z naszymi. Kibicujemy, by wróg w końcu go zabił, ale o to jednak jest trudno.

Poza tym dostajemy wszystko, co powinno być w klasycznym RTS: budowanie baz, zdobywanie wiosek, szkolenie oddziałów, zbieranie zasobów, odkrywanie nowych technologii, ulepszenia własności oddziałów i zdobywanie doświadczenia w walce. Są także bohaterowie o specjalnych zdolnościach potrafiący położyć cały oddział.

Gra jest wymagająca, ponieważ jednostek można mieć maksymalnie dziesięć. Trzeba kombinować ze składem armii. Ograniczenia są dwójakiego rodzaju. Z jednej strony nie da się wybudować więcej jednostek niż namiotów w bazie, z drugiej strony ich utrzymanie wymaga żywności. Gdy jej zabraknie, szybko spada morale.

## Morale



**Morale zależy nie tylko od wyżywienia.** Spada, gdy oddział atakowany jest z flanki lub od tyłu, gdy wróg ma przytłaczającą przewagę lub bohater użyje jednej ze swoich umiejętności specjalnych.

Jednostki są też cenne, ponieważ inwestujemy w ich uzbrojenie, a one same zdobywają doświadczenie. Dlatego gdy widać, że zaraz skończy żyć na polu bitwy, bez wahania korzystamy z opcji ucieczki. Wyleczenie rannych i uzupełnienie składów jest dość proste, o ile znajdujemy się we własnej wiosce. Dodatkową trudnością w walce są obrażenia zadawane przez oddziały dystansowe własnym wojskom. Jak się nie przeniesie ognia dobrze wyszkolonych łuczników na oddziały wroga z drugiej linii, może być słabo. Że o użyciu balisty nie wspomnę.

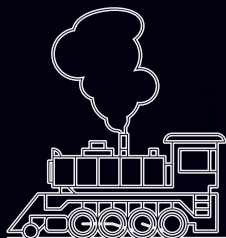
Jednak nie wszystko w kampanii się udało. W jednym ze scenariuszy otrzymałem polecenie obrony koszar. Nikt jednak nie przychodził, by je zaatakować, więc rozbiłem wszystkie oddziały wroga i opanowałem jego część grodu. Nic więcej nie mogłem zrobić, bo nie dało się spalić budynków odpowiedzialnych za szkolenie oddziałów.

Poza tym sztuczna inteligencja gra nieco na autopilocie, dając okazję do grindowania. Jak ma przykazane, żeby po opanowaniu wioski A, B, C, D (nie, to nie są przykładowe wioski, ale nazwy z gry kładące jej klimat!) wysłać jedną jednostkę wólczyków i jedną tarczowników, będzie to robiła do końca. Przyczepię się także do jakości języka polskiego, choć nie wszystkim to przeszkadza tak jak mnie.

Mimo to wraz z kolejnymi scenariuszami kampanii bawiłem się coraz lepiej. Na tyle dobrze, by nie mieć czasu na podziwianie bardzo ładnej grafiki. Jej urodę docenia się w pełni na zbliżeniach walk. Natomiast świetną muzykę można chłonać bez ograniczeń. I jak mało kiedy wiem, co piszę, ponieważ towarzyszy nam także podczas potyczek z SI i pojedynków multi. ■

# 74

Tę grę można określić słowem „wciągająca”, jeśli pominiemy początki kampanii. Poza tym pewna różnorodność oddziałów i ich ataków specjalnych dają dużo zabawy podczas potyczek w singlu i multi.



**Pinball Station**  
Kolejowa 8a, Warszawa

 @PinballStation



## Interaktywne Muzeum Flipperowe

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





➤ Przewaga liczebna wsparta jakościową daje niesamowitą swobodę w wyborze taktyki podczas starcia.

kie państewko potrafi zaatakować naszego sojusznika, choć jego armia jest tak mała, że wstyd wyprowadzać ją za granice państwa. Dlatego po dwóch turach najeźdźca przestaje istnieć. W wersji taktycznej wielka armia potrafi porzucić przygotowane maszyny oblężnicze i szturmować inną bramę, gdzie zostaje zmasakrowana mimo dwukrotnej przewagi liczebnej. Takie zdarzenia pozwalają pozostać optymistą nawet w sytuacjach beznadziejnych. Zupełnie nie mam też przekonania do bitew morskich, a dyplomację też uważam za średnio udaną.

Za to bitwy lądowe, mimo niedostatków SI, wyglądają imponująco. Szarże, manewry, osłanianie oddziałów tarczami przed ostrzałem - naprawdę jest tu tyle elementów, że nawet nie przeszkadzają miasta, których kształty po jakimś czasie zaczynają się powtarzać.

Jeśli do tego dodamy interfejs, łączący w warstwie graficznej relief z witrażem i podłany nastrojową muzyką pasującą do klimatu gry, otrzymujemy pełny, bardzo pociągający obraz. Udanych patentów znajdziemy w grze znacznie więcej, niż zdołałem wymienić w tym krótkim tekście. Dlatego choć podbój Brytanii nie jest grą bezbłędną, po zdobyciu tronu po raz pierwszy (i obejrzeniu obfitych statystyk kampanii!) czym prędzej ruszyłem go zdobyć po raz kolejny. ■



➤ Jeśli w grze coś nie gra, a mimo to gra się w nią rewelacyjnie, to oznacza, że jest to wielka gra. Choć byłaby większa, gdyby wszystko grało!

# Total War Saga: THRONES OF BRITANNIA



PROUDUCENT Creative Assembly **Wersja PL:** tak

➤ Sir Haszak

**P**ierwsza gra kompaktowych wojen totalnych spod znaku Sagii daje zabawę na grube dziesiątki godzin, ale nie jest pozbawiona wad. Jedną z nich sprawia, że w sytuacjach beznadziejnych można użyć parafrazy „In AI we trust”.

Zacznijmy od tego, że otrzymujemy 10 frakcji należących do pięciu grup. Każda ma nieco inne jednostki, położenie, problemy i sposób prowadzenia walki. O ile Celtowie mają znakomitych łuczników, więc ich armie mają ich więcej w składzie, to wikingowie dysponują świetnymi wojownikami z toporami, więc te jednostki przeważają w ich armii. Dlatego jednokrotne zdobycie tronu Brytanii nie daje pełni przeżyć.

Gra ma cele mniejsze, większe oraz ostateczne zwycięstwo. Nim jednak osiągniemy nawet najmniejsze zwycięstwo, jesteśmy z wycuciem prowadzeni ku wielkości. Z jednej strony otrzymujemy proste zadania, z drugiej musimy wykonywać pewne czynności, by dobrać się do badań ulepszających jednostki i gospodarkę. Na przykład wyszkolenie odpowiedniej liczby

➤ Rozbicie bramy i zniszczenie wież obronnych to dwa pierwsze punkty na drodze do zdobycia twierdzy.

## Osobowość



**Osobowość kształtuje się dzięki świącie i małżeństwu.** Niekiedy postać zdobywa pewne cechy w wyniku działania. Na przykład przekupujemy ją i staje się przekupna. Postaci zdobywają też punkty doświadczenia, dzięki czemu zyskujemy wpływ na ich rozwój. Możemy postawić na cechy bardziej przydatne w roli gubernatora lub wodza.

wólczyków pozwala rozpocząć prace nad doskonaleniem tego rodzaju jednostek. Z trzeciej strony musimy podejmować decyzje, w których zawsze wybieramy coś kosztem czegoś. Na przykład organizujemy ucztę, która drenuje skarbiec, ale zwiększa zadowolenie we wszystkich regionach na kilka tur. Takie połączenie komponentów działa zadziwiająco dobrze. Trudno oderwać się od gry: jeszcze zbuduję, jeszcze wyszkolę, jeszcze podbiję... O już poranek!

Kolejnymi udanymi patentami jest obwarowanie tylko centrów prowincji i stopniowe werbowanie armii. Jeśli ktoś szykuje się do wojny i wystawi maksymalną liczbę jednostek wynikającą z poboru i możliwości apro wizacyjnych, by w razie wojny miały pełne stany, może się zdziwić. Jeden obmarkany wódz wroga z minimalnym oddziałem podczas jednego rajdu zajmuje kilka wioszek, produkcja zboża spada, armia zaczyna głodować, a żołnierze dezertować. Dlatego trzeba uważać na liczebność wojsk, możliwości ich wyżywienia i... małych, a wrednych wrogów.

Wrogowie bywają jednak znacznie mniej wredni, niż moglibyśmy się spodziewać. Po pierwsze SI kuleje na poziomie tak strategicznym, jak i taktycznym. W tym pierwszym niewiel-

Trefl

JOKER LINE

www.trefl.krakow.pl



# Boss Monster: Narzędzia zagłady

Nowy dodatek do kultowej serii gier karcianych



Można łączyć z *Boss Monster*, *Boss Monster: Następny Poziom*, *Niezbędnik Bohatera*, *Twarde Ładowanie*.



Patroni medialni:

PIXEL  
KULTURA GIER WIDOK



Board  
Times  
WWW.BOARDTIME.PL

rebel  
i wszystko gra

Seria *Boss Monster* dostępna w sklepie Rebel.pl i innych dobrych sklepach z grami.



# Swords of Ditto

PC MAC PS4

PRODUCENT Onebitbeyond **Wersja PL:** nie

■ Paweł Schreiber

**S**zczerze mówiąc, szlag mnie trafia, kiedy w kolejnej recenzji nowej gry niezależnej czytamy „podobna do Zeldy”. Ostatnio wszystkie gry są podobne do Zeldy, bo każdy by chciał umieć porządnie Zeldę zrobić. Tylko, delikatnie mówiąc, nie wszyscy umieją. No dobrze. Do rzeczy. Przepraszam. Bo Swords of Ditto to gra bardzo podobna do Zeldy.

Konkretniej rzecz ujmując, do starych Zeld spod znaku A Link to the Past. Czyli: widok z góry, trochę baśniowy świat, biegamy po pięknej okolicy, zwiedzamy pełne zmyślnych zagadek lochy, zbieramy gadzety potrzebne do rozwiązywania



■ Puku, nasz przewodnik, zawsze nam o czymś zapomni powiedzieć. Czasami tak jest wygodniej.

■ Dziwny facet za sklepem z zabawkami. Na pewno warto mu zaufać.

kolejnych zagadek i kosimy trawę mieczem w poszukiwaniu pieniędzy. Fabuła jest prościutka - zła czarownica Mormo przejmuje władzę nad światem, a nasz Bogu ducha winny bohater dostaje magiczny miecz i polecenie, żeby ją pokonać, zanim upłynie kilka dni. Oczywiście ginie, ale po stu latach miecz (wraz ze zdobytymi poziomami doświadczenia) trafia w ręce innego śmiałka, który (najprawdopodobniej) również zginie. Mija kolejne sto lat...

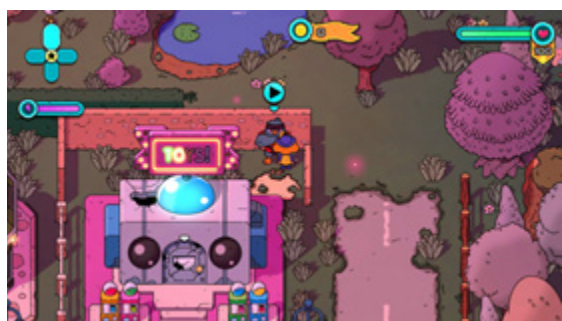
Jest tu sporo różnych patentów, ale wszystkie już gdzieś kiedyś widzieliśmy: przypominająca „Dzień świstaka” struktura gry (Majora's Mask), konieczność ratowania świata w króciutkim czasie (Majora's Mask i Half-Minute Hero), dziedziczenie części osiągnięć postaci przez kolejne pokolenia bohaterów (Rogue Legacy), generowany losowo świat, który zmienia się po każdej porażce (wiele roguelite'ów, ale przede

■ Miasteczko najlepsze czasy ma już za sobą, ale póki jest supermarket, nie ma co panikować.

wszystkim Spelunky), gwizdek wzywający środek szybkiego transportu (A Link Between Worlds)... W innym wykonaniu mogłaby z tego wyjść gra odwrotna i nijaka, ale the Swords of Ditto to gra Bardzo Fajna.

Bardzo Fajna jest tu na przykład dopieszczona, kreskówkowa grafika, od której od razu robi się ciepło na sercu. Pełen poczciwego humoru świat, w którym rozgrywa się akcja. Solidny system walki, oparty na tradycyjnym potrójnym combo i precyzyjnych unikach, a potem również twórczym wykorzystaniu gadżetów. Dobrze działające systemy: na przykład zamiast osobiście patyczkować się z przeciwnikami, często po prostu warto podpalić trawnik, po którym chodzą, albo napuścić ich na siebie. To, że nasz kolejny bohater może się okazać nie tylko chłopcem lub dziewczynką, ale również na przykład myszą z wielkimi uszami. Zero wyjaśnień, za to dużo popiskiwania - i Bardzo Fajnie.

Są też rzeczy Niebardzo Fajne: początkowe ograniczenie czasowe czterech dni na bohatera twórcy już rozszerzyli do pięciu, ale to wciąż trochę za mało. W lekkiej konwencji SoD lepiej spisywałoby się też mniej okrutne rozstrzygnięcie kwestii zgonu. Po poprzedniku dziedziczymy najczęściej tylko pieniądze i poziom, a nie znajdowane mozolnie gadzety. Mam nadzieję, że autorzy gry wezmą pod uwagę głosy graczy. Jednak i tak najważniejsze jest to, że nawet przy tych problemach historii o kolejnych śmiałkach stawiających czoło paskudnej Mormo po prostu chce się słuchać bardziej niż w innych grach, które twierdzą, że są podobne do Zeldy. ■



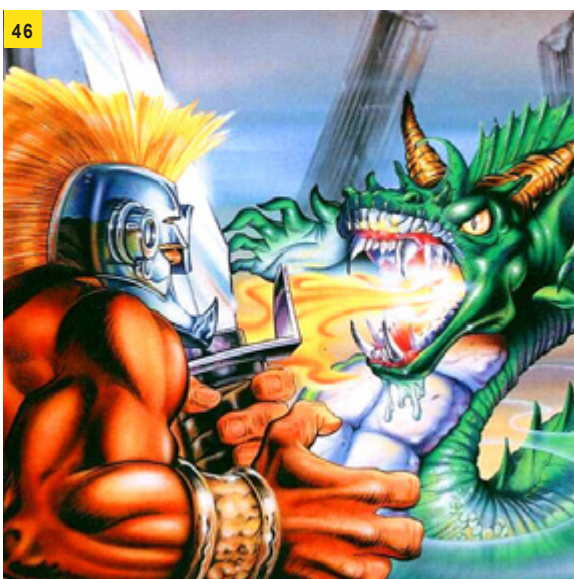
75

■ Gra trochę niedoskonała, trochę odtwórcza, czasem niepotrzebnie frustrująca, ale za to Bardzo Fajna.  
 ■ I w przeciwieństwie do setek gier przedstawianych jako „podobne do Zeldy” - rzeczywiście bardzo podobna do Zeldy.

# HALL OF FAME



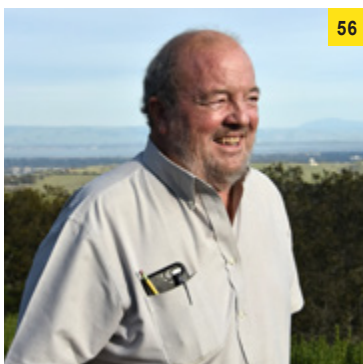
W PIĄTKI PO PRACY PĘDZIŁŚM Y DO BANKU REALIZOWAĆ CZĘKI I W RACAŁIŚM YZ TO RBAM I PEŁNYM I PIENIEDZY. CZŁOWIEKU, TO BYŁY NAPRAW DĘSZALO NECZASY!



46  
Jedna z najdoskonalszych platformówek, na jakie tylko było stać ów gatunek. Tajemnica, fantazja i adrenalina mieszały się tu w równych proporcjach. Gods było grą doskonałą, najlepszą na świecie.



50  
Zanim zasiądziecie za sterami Vampyra, przyjrzyjcie się, jak rozwijały się losy miłośników krwi i księżyca w elektronicznej rozrywce.

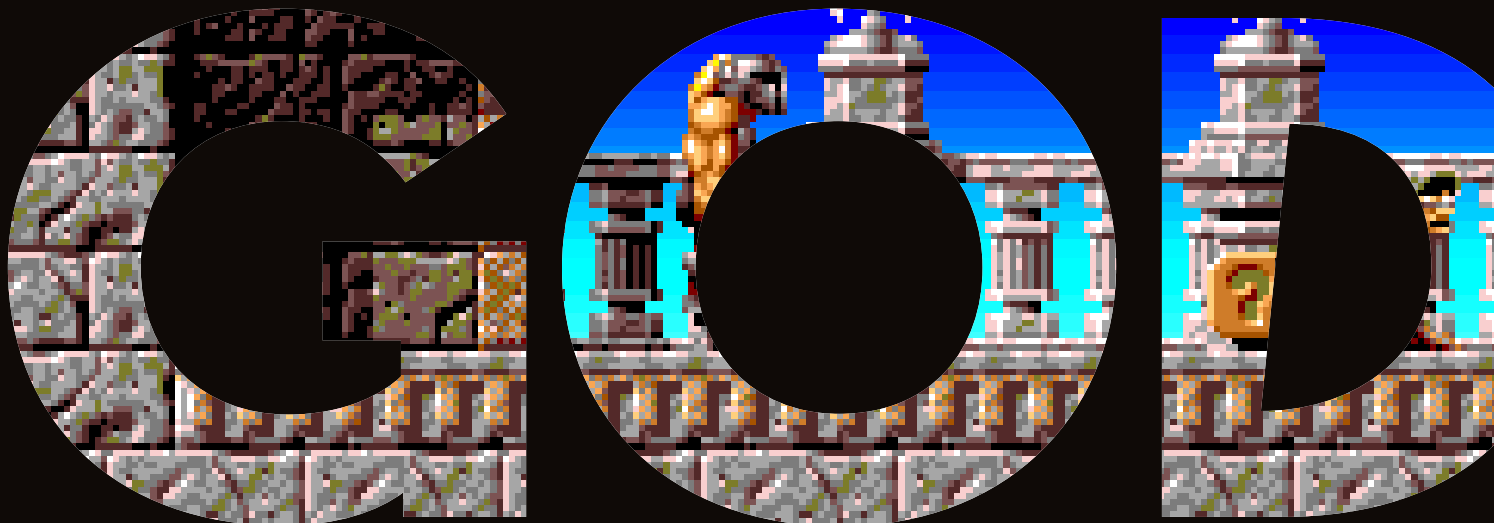


56

Allan Alcorn zaprosił Pixela do swojej warowni dominującej nad Doliną Krzemową, po czym opowiedział o tym, jak powstało Atari i jak stworzył Pong.



66  
Deus Ex ma wiele wspólnego z Tomb Raiderem. Obie gry powstały pod skrzydłami Eidosu w warunkach, w których teoretycznie nie powinien był narodzić się hit. A jednak się narodził.



**O** bogowie! Są gry, które się po prostu pamięta, nawet nie przez te godziny spędzone w bitmapowych labiryntach, ale dlatego, że robiły wrażenie; że w swoim czasie pozwalały doświadczyć czegoś, czego się wcześniej nie doświadczało. I dlatego dziś mówimy o nich „najlepsze gry na świecie”.

W czasach widmologii, gdy kultura retro pozwala doświadczać całej historii gier naraz, często można nie docenić tych punktów granicznych, momentów przejścia między platformami, gdy przesiadało się z 8-bitowca na 16-bitowca - dziś jest to kilkusekundowy przeskok w filmiku „ewolucja gier” na YouTube, wtedy był to szok kulturowy. Doświadczenie Amigi po kilku latach z prostymi monochro-

Zaginione legendarne miasto, bohater walczący o najwyższą z nagród, czterech strażników i bogowie. Najlepsza gra świata, przygodowa platformówka od Bitmap Brothers.

■ Michał R. Wiśniewski

♥ **Ciało i stal.** Ikoniczna grafika z intro Gods. Ograniczona paleta barw zaowocowała specyficznym stylem, znanym również ze Speedballa.

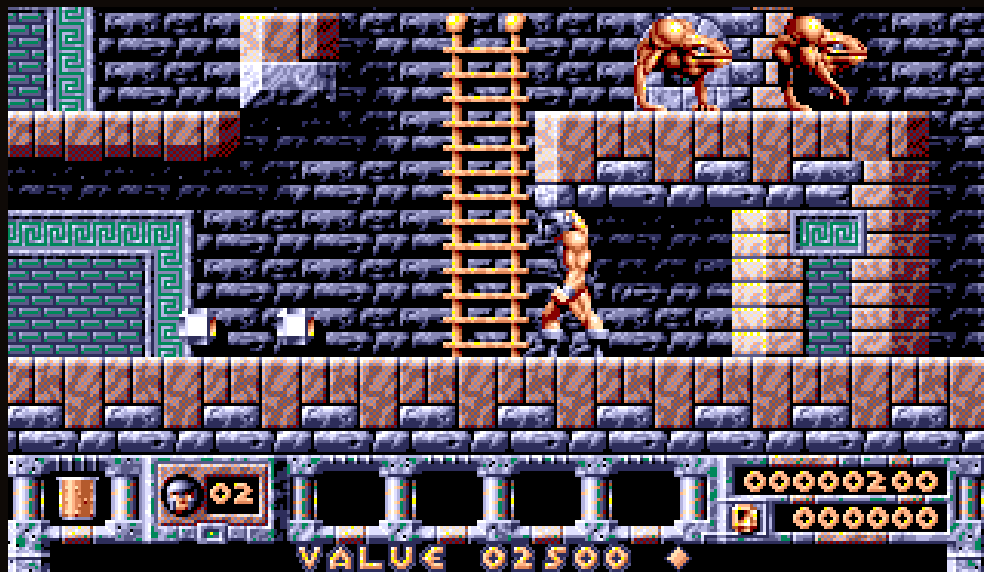
matycznymi sprite'ami MSX było dla mnie nieustannym zachwytem. I także zachwyciłem się grą Gods, tym wielkim, realistycznie wyrzeźbionym z pikseli umięśnionym (ach to cieniowanie, te światła rozbłyski!) herosem, który niczym Judge Dredd nigdy nie ściągał helmu z pióropuszem. Obrazek z intro, na którym patrzy na widza niewidzialnymi pod metalowym nakryciem głowy oczami, dzierżąc wielki topór bojowy, jest jedną z najbardziej ikonicznych grafik ery Amigi i Atari ST.

#### BOGOWI I MUSZĄ BYĆ SZALENI

W dzieciństwie uwielbiałem czytać „Mitologię” Jana Parandowskiego - fascynujące opowieści o greckich bogach. Była to barwna zbieranina, która w przeciwieństwie do przedstawicieli obowiązującej religii zajmowała się ciekawymi rzeczami, mianowicie seksem i przemocą. Nie oszukujmy się, byli przy tym trochę palantami, zwłaszcza Zeus, który narobił całemu światu mnóstwo kłopotów tylko dlatego, że lubił spędzać miło czas ze śmiertelniczkami. W grze Gods seksu nie ma (o ile nie liczyć seksownego głównego bohatera, jeśli ktoś gustuje w mięśniakach), ale znajdzie

się sporo przemocy. I bogowie, którzy są palantami. Otóż zbudowali kiedyś miasto pełne wszelkiego bogactwa tylko po to, żeby zabawić się ludźmi. Wielki labirynt pełen pułapek i zagadek - i potworów, bo co to za labirynt, w którym nie ma potworów. A co gorsza, te potwory były całkiem inteligentne... To zaginione miasto zostało podzielone na cztery części,





a w każdej znajdował się strażnik. I to nie, że cieć, tylko normalnie boss.

I najważniejsze - obietnica nagrody. Typowy dla bogów żart - pokonajcie strażników, a otrzymacie, co tylko chcecie! Ilu śmiałków nabrało się na to niedościgłe marzenie ku ucieście władców Olimpu? Ale nie przewidzieli jednego. Bohatera o nadludzkiej sile i wytrwałości, który przyszedł upomnieć się o największą z nagród. Nieśmiertelność - prawo, by jako równy bogom mógł zasiadać na Olimpie. I to już się bogom niezbyt podobało, ale słowo się rzekło. Jedyna nadzieja w strażnikach zaginionego miasta...



## THE BITMAP BROTHERS CHCIELI, ŻEBY TWÓRCY GIER BYLI JAK GWIAZDY ROCKA. POTRZEBOWALI DO TEGO DWÓCH RZECZY - WIZERUNKU I HITÓW.

➤ Metal, kamień i ciało - rozblyski pikselowego światła na połyskujących kryształach i lśniących mięśniach.

### BOSKA OPRAWA

Przyznam się, że drażni mnie coraz bardziej słowo „pixel art”. Ktoś sobie naciupka nostalgicznych pikseli w Paincie, narysuje scenę z serialu albo, nie daj Zeusie, DeLoreana i już wielka „sztuka pikselowa”! Tymczasem grafika bitmapowa, rzeźbiona przez mistrzów, to bogata historia gier wideo, kolejne generacje platform z nowymi możliwościami i ograniczeniami, z których rodziły się charakterystyczne style. Wystarczy spojrzeć na Gods i od razu widać, z jakich czasów pochodzi ta gra. Paleta, sposób, w jaki oteksturowane są cegielki, z których zbudowany jest świat przedstawiony: widać, że to równoleciek innej wspaniałej gry, Turricana II. Rok 1991, złoty wiek Amigi, te kilka cudownych lat, zanim blacharze zaczęli klonować Wolfensteina i zmienił się paradygmat gier komputerowych. Przywołuję Turricana II również dlatego, że przez kontrast widać, w jak różny sposób można było rozegrać podobny pomysł. Platformówka, w której się skacze i strzela, potworne formy życia, nacisk na eksplorację i odkrywanie sekretów, a jednocześnie to tak zupełnie odmienne gry.



➤ Paskudna okładka amerykańskiego wydania zamiast obrazu Bisleya straszyla dziwnym smokiem...

➤ ...który w dodatku w ogóle nie przypominał jednego ze strażników, których w zapomnianym mieście bogów napotyka nasz muskularny heros.

Tam, gdzie Turricana stawiał na szybkość, arkadową akcję i pokrywanie ekranu huraganem pocisków, Gods wymagają od gracza bardziej skupionego podejścia (choć i nie braknie wygrzewu, a col!). Zamiast otwartych przestrzeni - klaustrofobiczne korytarze. Zamiast sekretów, do których wystarczy doskoczyć lub się doturlać, mnogość kluczy, drzwi i przełączników.

I żeby zakończyć temat porównań: oprawa Gods jest znacznie dojrzalsza. To spójny artystyczny projekt od początku do końca. Nie ma tu miejsca na turricanoowy chaos, który okładkę pożyczył z płyty metalowej, intro z kreskówki SF, a oprawę poziomów - bogowie jedni raczą wiedzieć skąd (poza etapem wyjętym wprost z Aliena). Gods zwraca uwagę już okładką pudełka i reklamami, z obrazkiem przedstawiającym płataninę umięśnionych ciał bohatera i potworów wyjętych z malarstwa fantasy. Ową przepiękną grafikę stworzył Simon Bisley. Tego nazwiska nie trzeba przedstawiać fanom komiksu. Spod jego ręki wyszły takie tytuły jak Slaine czy ABC Warriors. Znaną jest też z prac nad Lobo, współpracy z magazynem Heavy Metal - i odwiedzin na festiwalu komiksu w Łodzi.

## NA OKŁADCE FANTASTYCZNY SIMON BISLEY, A NA ŚCIEŻCE DŹWIĘKÓW EJUTWÓRNATION 12, CZYLI JOHN FOXX, BYŁY W OKALISTA ULTRAVOX.

### BI TMA POWI BRACIA

Zatrudnienie Bisleya nie powinno dziwić, gdy spojrzysz się na studio stojące za Gods. Brytyjskie The Bitmap Brothers - legendarna ekipa, która ma w portfolio takie megahitery jak Speedball 2 czy Chaos Engine - miało pomysł nie tylko na to, jakie wydawać gry i jak je robić, ale przede wszystkim - jak się z nimi przebić do zbiorowej świadomości.

Steve Kelly, Eric Matthews i Mike Montgomery znali się, jak to bywa, jeszcze z czasów świetności ZX Spectrum. Łączyło ich przekonanie, że źle się dzieje w branży gier komputerowych, która była skupiona na wydawcach - rzecz niespotykana w kinie czy muzyce. „Idziesz do sklepu po płytę Beatlesów, a nie Apple Records” - tłumaczył Montgomery. Postanowili wziąć sprawy w swoje ręce i założyli studio deweloperskie, które nazwali The Bitmap Brothers. „Bitmapa” - wiadomo. „Bracia” - wskazywać mieli na oparcie się nie na korporacyjnej, bezdusznej strukturze, a współpracy. W 1987 roku zwolnili się z pracy, wynajęli biuro, a potem zatrudnili specja od public relations, żeby ich wypromował tak jak się promuje zespoły rockowe. Głodne nowości media łyknęły przynętę, publikując zdjęcia twórców gier upozowanych jak inni artyści. Jedyne, czego potrzebowali, to gry, która nie zawiedzie zbudowanego szumu medialnego. W 1988 roku wyszedł ich debiut, strzelanina SF Xenon, wyprodukowana oryginalnie na Atari ST. I nie zawiodła. Zaczął się tryumfalny pochód. Futurystyczny sport Speedball. Xenon 2. Izomeryczna przygodówka Cadaver. Speedball 2: Brutal Deluxe. I wreszcie Gods. Gra była ważna dla The Bitmap Brothers z jeszcze jednego powodu - wraz z nią zadebiutowało wydawnictwo Renegade Software, które założyli (wcześniejsze gry wydawał Mirrorsoft). Renegaci wydawali nie tylko Braci. Pod ich szyldem ukazały się między innymi Fire&Ice, Elfmania, kolejne części Sensible Soccer czy

☛ Latający wrogowie są inteligentni - potrafią nie tylko atakować, ale i unikać strzałów gracza.



☛ Wersja na Segę Megadrive różniła się od amigowej grającą cały czas muzyką, była też nieco szybsza.

### ☛ Magic Mike



**Mike Montgomery, programista stojący za hicielem The Bitmap Brothers, jak większość jego pokolenia był samoukiem. Pracował jako menedżer w supermarkecie Woolworth's i tam zobaczył pierwszy komputer. Od tego czasu każdą wolną chwilę poświęcał na programowanie.**



obłądny Turrigan 3. W 1995 roku wydawnictwo zostało wykupione przez Warner Interactive, a po dwóch latach i kolejnych przejściach marka przestała istnieć

### W LABIRYNCIE LUDZKI CH SPRAW

Na okładce Bisleya, a na soundtracku utwór „Into the wonderful” grupy Nation 12, za którym stał John Foxx, były wokalista Ultravox. Ale (dość) znane nazwiska nie wystarczą, żeby zrobić dobrą grę - to tylko miły dodatek. Gods swoje karty odkrywa powoli. Zaczyna się jak zwykła platformówka, ale to tylko pierwsze wrażenie. Labirynt lochów robi się coraz większy, zagadki - od prostych „weź ten klucz i go wsadź, aby otworzyć drzwi” - wymagają większego kombinowania. Miasto, niegdysiejsza cytadela bogów, podzielone jest na cztery etapy, a każdy z nich na trzy sekcje zwane światami. Na końcu każdego czeka boss.

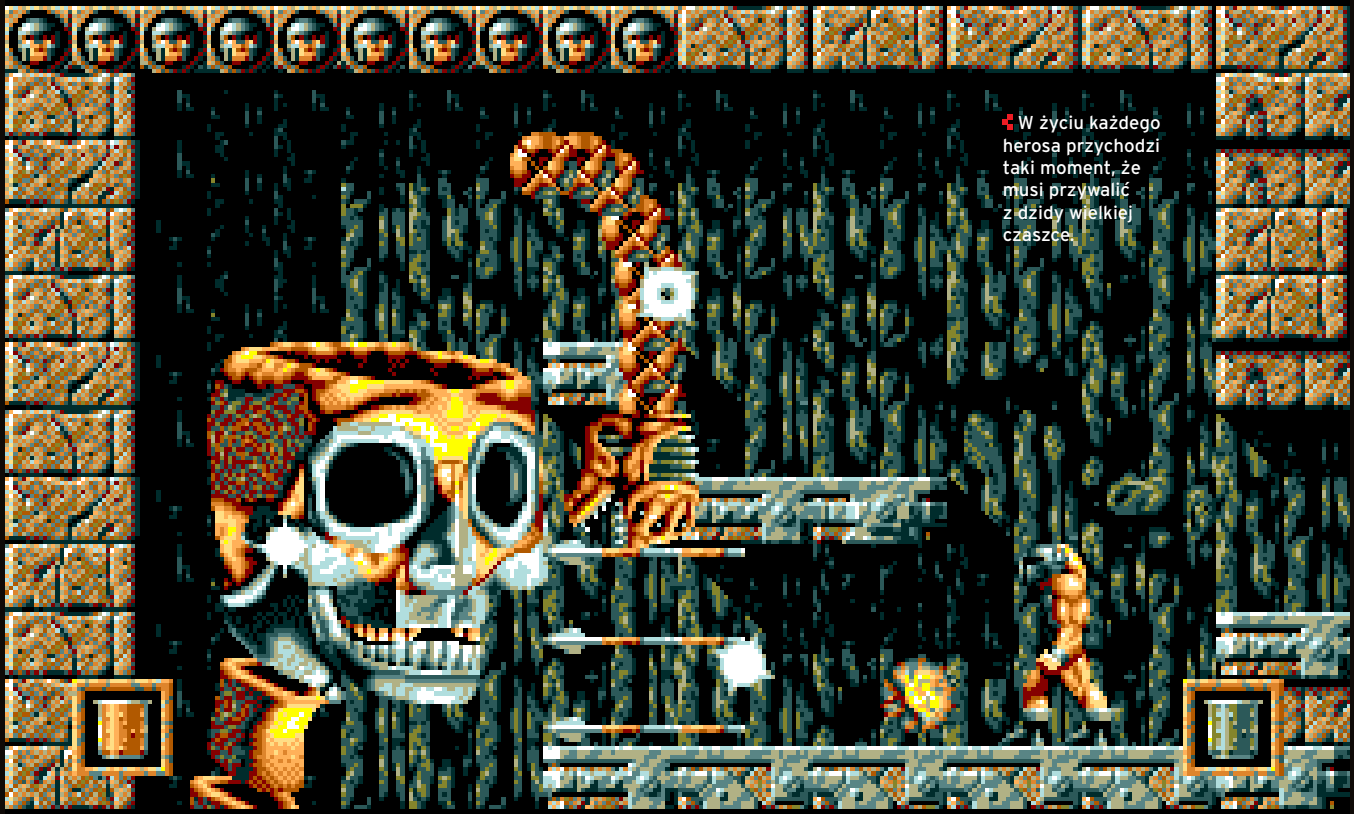
Sekcje można przechodzić na różne sposoby, można odszukać sekretne pomieszczenia, zebrać więcej skarbów, zyskać więcej punktów - gra jest trudna, ale nagradza ciekawskich i wytrwałych. Architektura, szczerze mówiąc, nie zachęca do zwiedzania. Cóż, że miasto ozdobione jest na ten przykład przepięknymi figurami gargulców, kiedy nagle ożywają i próbują nas zabić! O takich detalach jak kolce wysuwające się spod ziemi nawet nie wspominałem. Całe szczęście, że zwykle wystarczy znaleźć (łatwo powiedzieć) odpowiednią dźwignię i wyłączyć urządzenie. Warto pamiętać, że dźwignie mają dwa położenia, a czasem występują w grupach. Wtedy nie wystarczy pociągnąć za jedną. Trzeba odpowiednio ustawić wszystkie.

Rozwiązywanie zagadek nie ułatwia też mała pojemność kieszeni. Czasem się trzeba będzie nabiegać, zwłaszcza gdy poluje się na sekrety.

A bogowie patrzą i rzucają kłody pod nogi. I tu się okazuje, że to gra inna niż zwykle zabawy w skakanie i strzelanie. Gracz jest ciągle pod nadzorem. Specjalny mechanizm śledzi jego poczynania i dostosowuje poziom trudności. Słabeuszom sypnie szczerze dodatkowymi życiami rozrzuconymi w zapomnianych korytarzach, na wyjadaczy naśle dodatkowe potwory. Na szczęście między etapami (i nie tylko) można odwiedzić sklep, w którym za zebrane skarby można nabyć dodatkową broń, rozbudować broń posiadaną, obkupić się eliksirami i innymi pożytecznymi przedmiotami.

### MÓZG POTWORA

Potwory, o bogowie! Czymże jest labirynt bez potworów! Czwerej strażnicy rządzący cytadelą (Centurion pilnujący miasta, Smok strzegący świątyni, Minotaur władający labiryntem i pan Henryk żyjący w zaświatach) mają pod swoją kontrolą pokaźną menażerię. Na dzień dobry witają nas dwunożne paskudy (przepraszam, ale znów mam skojarzenie z Turriganem III!), gobliny, harpie, zbrojne krasnoludy i tak dalej. Generalnie dzieli się na trzy rodzaje: zabójców, latające i złodziei. Te pierwsze lażą po platformach i mają jeden cel - zabić (a to niespodzianka!). Te drugie - mają ten sam cel, ale że umieją latać, pozwala im to unikać ataków gracza (robi się gorąco). Najciekawsza jest trzecia kategoria potworników: otóż złodzieje najbardziej by chcieli ukraść skarby, które są w naszym posiadaniu, albo bronić dostępu do bogactw miasta. I dopiero potem zabić.



❖ W życiu każdego herosa przychodzi taki moment, że musi przywalić z dzidy wielkiej czaszce.

## SZTUCZNA INTELIGENCJA POTWORÓW Z GODS ZOSTAŁA ROZWINIĘTA NA POTRZEBY THE CHAOS ENGINE, GDZIE O DPOW IADAŁA ZA STEROWANIE PARTNEREM GRACZA – KOMPUTER „NIEWIEDZIAŁ”, KTÓRY JEST ŻYWY.



Ale to nie wszystko. Kiedy to my zabijemy złodzieja, dostaniemy zawartość jego kieszeni. Warto więc czasem pośledzić takiego typa zajętego zbieraniem fantów – może akurat weźmie klucz czy skarb, do którego nie mogliśmy się sami dostać.

Te trzy typy działają dzięki sztucznej inteligencji. Najgłupszy są zabójcy, najsprytniejsi (i najbardziej skomplikowani „psychologicznie”) złodzieje. O tym systemie sztucznej inteligencji dużo się mówiło w czasie


premiery gry, chociaż dla gracza jest w zasadzie przezroczysty, podobnie jak wspomniany wcześniej system monitoringu. Warto wspomnieć, że sztuczna inteligencja potworów z Gods stanowiła podwaliny dla systemu SI w steampunkowym The Chaos Engine z 1993 roku, gdzie posłużyła do kontroli postaci drugiego gracza przez komputer (przy czym sama gra nie wiedziała, że steruje nim komputer). Wspaniałe gry są wspaniałe nie tylko dzięki sobie, ale i swojemu dziedzictwu.

### POW RÓT BOGÓW

Gods powstało najpierw na Amigę i Atari ST, potem trafiło też na peceta i doczekało się portów konsolowych (SNES, Sega Megadrive). Wersje konsolowe różnią się delikatnie poprawioną grafiką (więcej kolorów, ale nie

❖ Dzień dobry, czy mają panowie chwilę, żeby porozmawiać o naszym panu i zbawcy, Zeusie?

za dużo, także klimat pozostaje!) i obecnością muzyki w trakcie gry. Nie jestem przekonany, że to zmiana na lepsze – cisza (przerywana tylko realistycznym odgłosami) w wersji amigowej była częścią magii Gods, dodającą im pewnej powagi (to w końcu poważna wyprawa poważnego herosa po poważną nagrodę!).

Kilka lat temu pojawiła się zapowiedź gry Gods Remastered, nad którą pracuje niezależne studio Robot Riot wspierane przez Sound of Games. W 2017 roku gra trafiła do Steam Greenlight, miała ukazać się w trzecim kwartale zeszłego roku, do czego nie doszło, a „zielone światło” jest obecnie wycofane. Z informacji opublikowanych na Facebooku wynika, że gra rodzi się w bólach i ma być dostępna w 2018 roku na pecety, konsole i smartfony. Szczere mówiąc, w ogóle na nią nie czekam, gdyż po filmikach i screenach widać, że jest zwyczajnie ohydna. Precyzyjnie rzeźbione piksele, tak charakterystyczne dla Bitmap Brothers, zostały zastąpione przez nijakie, realistyczne tekstury, a główny bohater wygląda jakby wyskoczył z Posera. Smutek, gorzyc i żal. Na szczęście będzie można w dowolnym momencie włączyć starą, klasyczną grafikę. 

# Czy WAMPIR

JEŚLI WYDAWAŁO WAM SIĘ KIEDYS, ŻE GRY O ZOMBIAKACH SĄ MONOTEMATYCZNE, SPRÓBUJCIĘ PRZYJRZEĆ SIĘ HISTORII PRODUKCJI Z WAMPIRAMI. W NIEMAL CO DRUGIEJ W FABULE PRZEWINIE SIĘ RUMUNIA, TRANSYLWANIA ALBO DRAKULA. WARTO JEDNAK TEŻ SPOJRZEĆ NA POZOSTAŁE TYTUŁY, BO GDY GRY ZOSTAWIAJĄ ZA SOBĄ BLADEGO GOŚCIA W CZARNEJ PELERYNCE Z PODBICIEM, POTRAFIĄ SIĘ ZROBIĆ NAPRAWDĘ CIEKAWE.

■ Artur Cnotalski

O d wczesnych lat osiemdziesiątych aż do połowy lat pięćdziesiątych produkcje o krwio pijących zawierały niemal nieodmiennie ponure zamczysko, nietoperze i kogoś o nazwisku Drakula, Van Helsing albo Harker służącego za bohatera lub wroga. Niepozorny na pierwszy rzut oka Ghost House posuwał się aż tak daleko, że krwio pijących zamiast wampirami nazywał w instrukcji Drakulami... Bo czemu by nie?

W nawałnicy tytułów będących luźniejszymi lub mocniejszymi nawiązaniem do oryginalnej powieści Brama Stokera albo filmów studia Universal (któremu

zawdzięczamy przyznanego, bladego gościa w podbitej czerwieni pelerynce) zrodziła się seria Castlevania. Choć początkowo przygody klanu Belmontów bardzo mocno bazowały na potworach hollywoodzkiego studia, z czasem ich twórcy zaczęli wzbogacać zamek Drakuli i przyległości o nowe elementy wyciągane z każdej mitologii, jaka akurat wpadła projektantom w ręce, i własne, kreatywne dziwactwa. Wampiry pozostały kluczowym aspektem serii, ale przestały być



# PIRRY sskŁ?

karykaturalnie czarno-białe. Wracając jednak do początków historii pijawek w grach, warto pamiętać, że twórcy elektronicznej rozgrywki dość szybko podłapali też drugi ważny element bycia nieumarłym: seks. W końcu w oryginalnej powieści poza Drakulą pojawiały się też trzy urodziwe wampirzyce. W *The Astonishing Adventures of Mr. Weems and the She Vampires* wampirzyce nie były może przesadnie piękne, ale ich atrybuty eksponowano solidnie już na okładce.

Kombinacja kobiet i wampirów odbiła się nieco czkawką interaktywnemu filmowi *Night Trap*. Z początku chwalona jako przełomowy i innowacyjny produkt na SEGA CD, wyznaczający nowe trendy w możliwościach platformy i gatunku, gra dość szybko wylądowała na celowniku



amerykańskich polityków. Fakt, że jej fabuła obraca się wokół sześciu nastolatków (nawet nie ubranych przesadnie skąpo, gra nie zawierała scen nagości), które próbujemy uratować przed śmiercią z rąk pijawek, w oczach obrońców moralności równał ją z brutalnymi tytułami takimi jak *Mortal Kombat*. W połączeniu z nie najlepiej starzejącą się rozgrywką *Night Trap* przeszło od bycia ciekawym pomysłem do statusu jednej z najgorszych gier w historii miesięcznika *Electronic Gaming Monthly* w 2001 roku.

Pierwsza połowa lat dziewięćdziesiątych, w której królował Francis Ford Coppola ze swoim nagrodzonym kilkoma Oscarami „*Dracula*”, tylko umocniła twórców gier w przekonaniu, że wampiry to czerń, czerwień i bladeść. Dostaliśmy grową adaptację filmu od Psygnosis na każdą platformę, jaka tylko przyszła wydawcy i twórcom do głowy, oraz interaktywny film oparty na twórczości Stokera.

Ambitną próbą zamieszania w tych stereotypach był *Bloodnet*, przedstawiający cyberpunkową historię o wampirach, gdzie naczelną pijawką jest legendarny łowca wampirów Abraham Van Helsing. Nie mając do zaoferowania jednak praktycznie nic poza znanym bohaterem zmienionym w antagonistę i dystopijną przyszłością, gra okazała się dokładnie tak ciekawa, jak jesteście sobie w stanie wyobrazić.

Na prawdziwą różnorodność w świecie pijawek trzeba było jednak poczekać do roku 1996, gdy ruszyła seria *Legacy of Kain*, która - wedle słów Denisa Dyacka - miała być „grą, w którą będą chcieli zagrać dorośli”. *Blood Omen*, bo tak nazywała się pierwsza część przygody w świecie Nosgoth, robiła z gracza wampira próbującego zrzucić z siebie kłtwę i szukającego przy okazji zemsty na swoich mordercach. Odrzucając znaczną część mitologii i skupiając się na wysysaniu krwi (a potem dusz), seria ta jest jedną

z najoryginalniejszych wampirzych produkcji w historii.

Miejsce Drakuli zajął wcale-nie-biblijny-Kain, a w drugiej części wcale-nie-aniol-tajemnic Razjel, łącząc sieczkę z łamigłówkami (Razjel przeskakiwał między światem prawdziwym a duchowym, rozwiązując zagadki wymagające często dostępu do obu tych miejsc). Nosgoth czarowało własną mitologią, którą eksplorowaliśmy coraz bardziej z każdym kolejnym tytułem. Łowcy wampirów prowadzeni w trzeciej odsłonie serii przez Moebiusa - twórcy ewidentnie chcieli używać tylko znajomo brzmiących imion, czemu więc nie dorzucić do miksu imiennika Żywego Wampira z komiksów Marvela - byli tutaj przedstawicielami sił zła.

*Soul Reaver* ustami Razjela zadawał pytanie: czy będąc nieumarłym, bohater jest skazany na bycie złym? Czy jego los został z góry określony, czy może stawić czoło przeznaczeniu? Seria, mimo że oparta o zestaw mechanik typowych dla gry akcji, dużo czasu poświęcała fabule. Niekiedy poświęcała elementy mechaniki, takie jak schemat rozgrywki poziom-boss-poziom-boss, na rzecz lepszej narracji. Trudno się temu dziwić, zwłaszcza na fakt, że za jej scenariusz i reżyserię odpowiadała Amy Hennig, która potem opowiedziała nam aż trzy przygody Nathana Drake'a.

Równolegle do kolejnych części *Soul Reavera* twórcy zaczęli odkrywać, że w popkulturze raz za razem wykluwają się nowe opowieści o wampirach, zrzucając graczom na głowy aż cztery różne adaptacje komiksów, filmów, książek i seriali:



☛ Ganieanie się z bardzo wkurzonym wilkołakiem po obserwatorium było miłym interludium od wampirzych intryg w *Bloodlines*. I ich skutkiem.

„Vampire Hunter D” „Blade’a”, pierwszą z całej serii gier o Buffy produkowanych przez rozmaitych wydawców oraz „From Dusk Till Dawn”. Żadna z produkcji nie należała do wybitnych, a wampiry sprowadzono w nich do mniej lub bardziej bezmózgich, atakujących tłumami potworów. Stały się zombiakami końca lat dziewięćdziesiątych.

Inny twór kultury, „papierowe” RPG, przyniosły do gier o krwio pijkach kolejny powiew świeżości. „Wampir Maskarada” zainspirował najpierw



Pod wieloma względami bardzo klasyczny Vampir ma kilka dość oryginalnych pomysłów na potęgę pijawki i ładnie je oprawia wizualnie.

## WAMPIRY SPROWADZONO W NICH DO MNIEJ LUB BARDZIEJ BEZMÓZGICH, ATAKUJĄCYCH TŁUMAMI POTWORÓW. STAŁY SIĘ ZOMBLAKAMI KOŃCA LAT DZIEWIĘĆDZIESIĄTYCH.

twórców nieużywającego oficjalnie tej licencji, bardzo miernego Gothos. Interaktywny film na trzech płytach CD był naprawdę kiepski, ale pokazywał bardziej współczesne wampirze społeczeństwo, podzielone na zwaśnione klany.

W 2000 roku pojawiła się pierwsza oficjalna adaptacja systemu, Vampire: The Masquerade Redemption, pokazująca Świat Mroku z trzynastoma klanami i akcją rozgrywaną się, jak przystało na opowieść o nieśmiertelnych, na przestrzeni wielu dekad. Bieganie z toporami i karabinami maszynowymi, wypychanie kieszeni torebkami z krwią skradzionymi z jakiegoś szpitala i sieczka na wrogich pijawkach i ich sługach (a także okazjonalnym wilkołaku) nie było czymś przesadnie ambitnym, ale pokazywało pijawki z nieco innej strony.

Drugą licencjonowaną produkcją był wypadek drogowy o nazwie Bloodlines, doskonały RPG dość skutecznie wdeptany w podłogę przez problemy, jakie towarzyszyły mu przez całą, trzyletnią produkcję. Troika Games, goście od Arcanum i Temple of Elemental Evil, zdecydowało się zbudować swoją produkcję, używając powstającego jeszcze silnika Source, budowanego na potrzeby Half-Life 2.

Narzędzie miało oferować całkiem spore możliwości, ale praca z czymś, na czym nie zbudowano jeszcze żadnej kompletnej gry, stanowiła wyzwanie, któremu programiści z Troiki nie podoleli.

W porównaniu z problemami, jakie nękały samo studio, był to jednak drobiazg. Projektanci, mając do dyspozycji bogaty, ciekawy świat, mocno przedobrzyli ze skalą przygody i szybko okazało się, że 32-osobowy zespół pracujący nad grą może być zwyczajnie za mały, by podoleć takiemu wyzwaniu. Po drodze Troika zgubiła na niemal rok producenta, a gdy wydawca, Activision, postanowił w końcu interweniować, okazało się, że część projektu leży odlego i zrealizowanie całej planowanej gry może zająć całe lata.

Na skutek ultimatum Bloodlines zostało wydane w bardzo niedokończonej formie w listopadzie 2004 roku, w terminie kolidującym z premierą Half-Life 2 i paru innych dużych produkcji. Gra sprzedała się bardzo słabo, a jej strona techniczna stała się materiałem na poradnik „czego unikać podczas produkcji”. Ratowała ją jednak strona fabularna i rozmach. Bloodlines było RPG z krwi i kości, gdzie wybory i decyzje gracza miały wpływ na fabułę, a spory wybór klanów, w jakie można się było wcielić, pozwalał zobaczyć mroczny i smutny Świat Mroku z wielu perspektyw.

Troika zamknęła się w 2005 roku, ale zapaleni fani postanowili, że naprawią wszystko to, co zostało przez twórców zepsute. Efektem wielu lat poprawek jest tytuł, który nawet jeśli straszny już lekko przestarzałą oprawą graficzną, zdecydowanie żyje ponad dekadę, po śmierci odpowiedzialnego za niego studia. Poprawek, które nie tylko eliminowały błędy, ale też otwierały nowe opcje, nieukończone i ukryte przez twórców przed premierą. W kwietniu 2018 roku ukazała się nieoficjalna latka o numerze 10.0, a wszystko wskazuje, że to nie koniec prac fanów. Nie warto zapominać też o BloodRayne, niezbyt udanej próbie

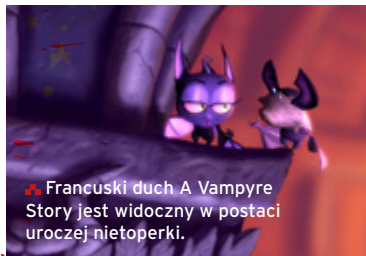


### Lugosi

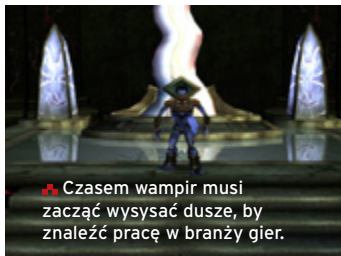
**Lub raczej: Béla Ferenc Dezső Blaskó był twarzą najstaryszej chyba wersji Drakuli** i pozostał nią aż do swojej śmierci, po drodze przywdziewając twarze wielu innych czarnych charakterów. W legendarnej pelerynie i charakterystycznej pojawił się w „Planie 9 z kosmosu” Eda Wooda.



Mało znanym faktem na temat Castlevanii jest ten, że pająkowe trumny nie pochodzą z żadnej mitologii.



Francuski duch A Vampire Story jest widoczny w postaci uroczej nietoperki.



Czasem wampir musi zacząć wysysać dusze, by znaleźć pracę w branży gier.

sprzedania seksownej wampirzycy jako kolejnej Lary Croft. Dwuodcinkowa seria o ruzdzielcu w czarno-czerwonych ciuzzkach walczącym i mordującym w świecie pełnym szukających mistycznych sekretów nazistów była kolejną próbą zagrania na kuscielskiej, romantycznej otocze wampirzego mitu. Choć obie części zebrały raczej pozytywne oceny, nie oferowały niczego wyjątkowego. Serii nie uratowało ani wznowienie w postaci BloodRayne: Betrayal na konsole poprzedniej generacji, ani trzy filmy Uwe Bolla prezentujące klasyczny dla niemieckiego reżysera, żenujący poziom. Mimo to grze udało się uniknąć dużej części wampirzych sztańp, pokazując świat nieumarłych bez Drakuli i pelerynek.

Zbliżając się do czasów współczesnych, trudno znaleźć zbyt wiele ciekawych produkcji o wampirach. W 2005 roku Capcom wypuścił całkiem udane polowanie na pijawki na Dziwnym Zachodzie, planując zbudować całą serię gier



Dwa rewolwery i nieumarły Indianin z płonącymi oczami - jakim cudem to nie był wielki sukces?



NINTENDO SWITCH™

KIEDYKOLWIEK, GDZIEKOLWIEK, Z KIMKOLWIEK

Nintendo

Produced by  
Omega Force

Team NINJA



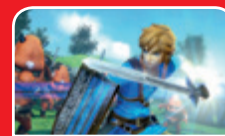
© Nintendo © KOEI TECMO GAMES CO., LTD. All rights reserved.  
The KT logo is a registered trademark of KOEI TECMO HOLDINGS CO., LTD.

12  
www.pegi.info

HYRULE  
WARRIORS  
DEFINITIVE EDITION



29 grywalnych postaci z całej serii  
The Legend of Zelda



Całkowicie nowe stroje zainspirowane The Legend of Zelda: Breath of the Wild



Graj ze znajomym!



Stań przeciwko hordom wrogów jako legendarni wojownicy królestwa Hyrule – Cała dotychczasowa zawartość, po raz pierwszy w 1080p!



JUŻ W SKLEPACH

ZAWIERA:

Konsole Nintendo Switch™ + kontroler Joy-Con™ (lewy) + kontroler Joy-Con (prawy) + stopek (długość do Nintendo Switch) + uchwyty Joy-Con (Grip) + pasek Joy-Con Strap (K2) + zasilacz do Nintendo Switch™ + kabel HDMI Cable

CONQUEST ENTERTAINMENT

www.nintendo.pl

18 MAJA



Jeśli nie chcemy przesadnie karmić wampirzej bestii, możemy nakarmić łowców pijawek łożowiem.

Niesamowite przygody pana Weemsa i Wampirzyc zdaje się w ciekawy sposób nawiązywać do jednej z krótszych produkcji Hitchcocka, „The Indestructible Mr. Weems”.

o organizacji polującej na nieumarłych przez wieki (komu jeszcze Assassin's Creed skrzyżowany z polowaniem na wampiry brzmi naprawdę dobrze?), ale ostatecznie porzucił kontynuację, skupiając się na innych licencjach.

Przygodowe A Vampire Story było całkiem zabawną grą point & click, ale wydana w momencie, gdy gatunek nie cieszył się specjalną popularnością. Fenomenalny soundtrack i przygoda opowiadająca o francuskiej wokalistce, która po przemianie w wampira próbuje wrócić na paryską scenę muzyczną, nie wystarczyły, by planowana wampirza seria (bo także Vampire Story miało być początkiem wielośćciowej opowieści) przeżyła kontakt ze świat(ł)em.

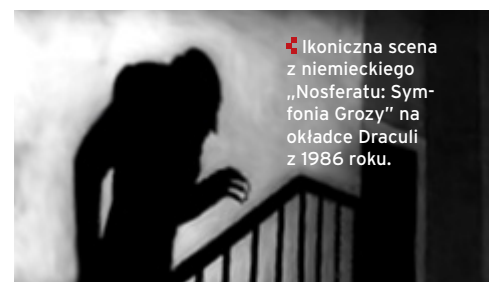
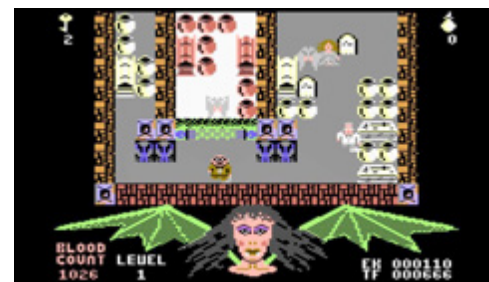
Z pijawkami romansowało przez chwilę polskie Farm 51 w NecroVision i Infamous 2 w jednym z DLC, poza tym jednak ostatnia dekada była dla wielbicieli pijawek dość sucha. Nawet Incredible Adventures of Van Helsing, trzyczęściowa seria o polowaniu na potwory z wnukiem Abrahama Van Helsinga w roli głównej, zdecydowało

się trzymać z daleka od pijawek. Doświadczenie pokazuje, że wampiry najlepiej sprawiają się jako pojedynczy, potężni przeciwnicy, a rynek gier zdecydowanie woli zarzucać gracza hordami wrogów, przez co zombiaki wydają się znacznie lepszym materiałem.

Pewną nadzieję daje jednak nadchodzący w czerwcu Vampir od francuskiego Dontnod. To powrót do korzeni gatunku: gotycka przygoda osadzona w nękanym przez plagę Londynie, jednocześnie stroniąca od hollywoodzkich klisz. Gdy rok temu podczas gamescomu rozmawiałem z Stéphane'em Beauvergerem, dyrektorem ds. narracji w Dontnod, jako inspiracje dla gry podawał Poego i Verne'a, bo, jak się okazuje, ojciec Kapitana Nemo romansował też z krwiopijcami.

Na dokładkę dostaniemy tajne stowarzyszenia, a przynajmniej jedno, opisywane przez Beauvergera jako „klub palantów”, przyjmujący tylko wampirów mężczyzn, jak w filmowym „Bizancjum”, które także w pewnym stopniu zainspirowało scenarzystów gry.

Vampir stawia nas właśnie w świecie, gdzie pijawki są samotnymi, potężnymi łowcami. Rzuci nam moce, pozwalające wpływać na umysły albo w kreatywne sposoby wybebeszać stojących na drodze łowców. Bohater, świeżo przemieniony lekarz, będzie stopniowo rosł w siłę, walcząc i zabijając. „Skrótem” do potęgi ma być krew niewinnych. Zabicie mieszkańca Londynu niezajmującego się hobbystycznie polowaniem na wampiry da nam więcej doświadczenia, ale też namiesza w dynamice



Ikoniczna scena z niemieckiego „Nosferatu: Symfonia Grozy” na okładce Draculi z 1986 roku.

miasta, w którym każdy NPC jest z kimś powiązany.

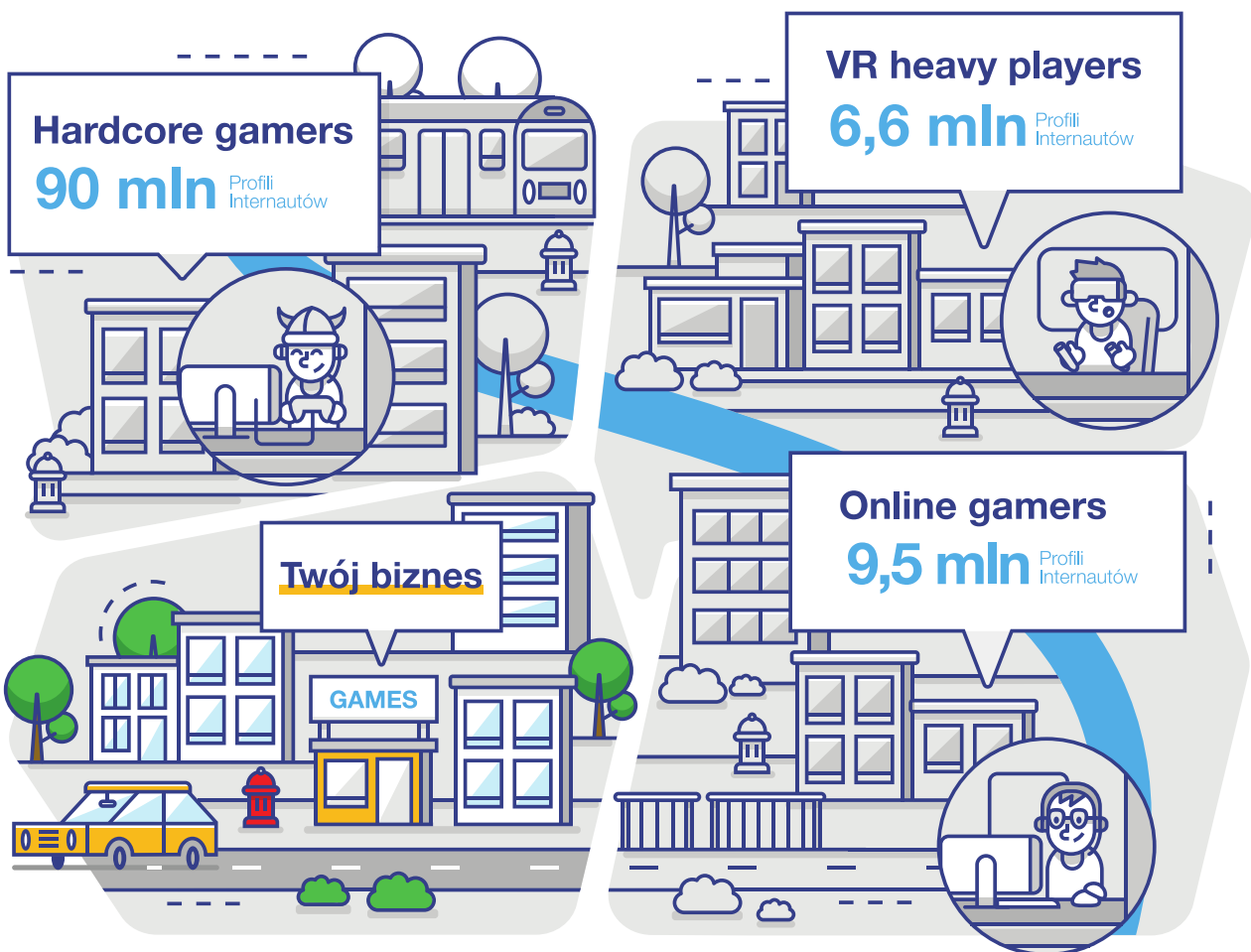
Vampir zdaje się kondensować wszystko, co może kojarzyć się z wampirzą mitologią: ideę kłątwy i walki o zachowanie człowieczeństwa, ograniczenia, takie jak problemy z przekraczaniem płynącej wody czy wchodzenia do czyjś domu bez zaproszenia i budowanie własnej potęgi przez zadawanie cierpienia innym. Otwarte pozostaje pytanie, czy gra Dontnod będzie w stanie odzierać wampiry dla branży, która zdaje się ich mocno nie lubić. Czy dostaniemy pierwszą od niemal dekady solidną produkcję o krwiopijcach? ■

## VAMPIR ZDAJE SIĘ KONDENSOWAĆ WSZYSTKO, CO MOŻE KOJARZYĆ SIĘ Z WAMPIRZĄ MITOLOGIĄ.

# Twoja kampania właśnie się zaczyna.

Wejdź na nowe tereny i dotrzyj do milionów graczy.

Realizujemy kampanie wspierane analizą Big Data, by jeszcze celniej dotrzeć do Twoich klientów



Twoje zasoby:



Skarby:  
700/4 500



Odwiedzający:  
100/25 000



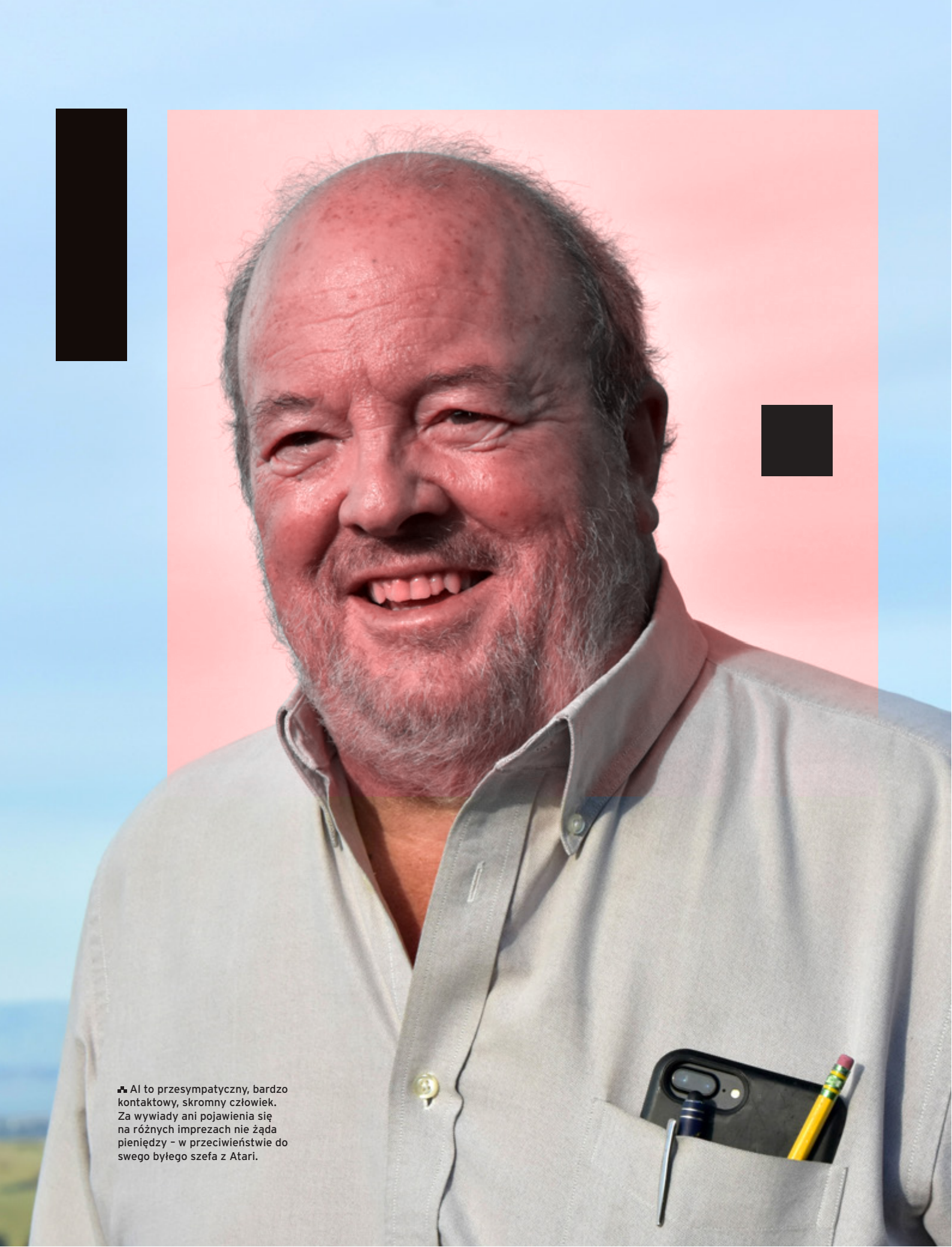
Zdobyte tereny:  
100/2 700 km<sup>2</sup>

Wypromujemy twoją grę lub sklep wśród milionów fanów gier!

Skontaktuj się z nami:

team@oan.pl | www.oan.pl

oan<sup>o</sup>



■ AI to przesympatyczny, bardzo kontaktowy, skromny człowiek. Za wywiady ani pojawienia się na różnych imprezach nie żąda pieniędzy – w przeciwieństwie do swego byłego szefa z Atari.

# BYŁ SOBIE

**PIXEL  
WYWIAD**

# PONG

## O narodzinach i dziejach Atari z Allanem Alcornem rozmawia Piotr Mańkowski.

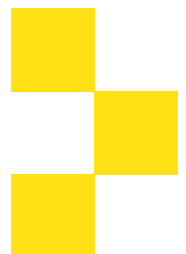
**P** Nie wiem, czy praca w Ampexie była twoją pierwszą robotą, ale na pewno poznałeś tam przyszłych kolegów, z którymi zakładałeś Atari. Opowiedz o tamtym okresie.

Studiowałem na Uniwersytecie Kalifornijskim w Berkeley. Zdecydowałem się przetestować funkcjonujący wówczas Work Study Program, dzięki któremu młodzieniec przez pół roku pracuje, a pozostałą połówkę studiuje. W ten sposób trafiłem do Ampexu, gdzie wylądowałem w dziale wideo. Zatrudnił mnie dżentelmen o nazwisku Curt Wallace, który najął również Nolana Bushnella i Teda Dabneya. W kierowanym przez niego dziale w Sunnyvale pracowali zresztą też inni późniejsi pracownicy Atari, jak choćby Steve Mayer. I tak przez kilka lat niewiele się działo, aż w końcu latem 1972 roku Nolan i Ted zaprosili mnie na lunch i zaferowali pracę. Zaproponowali tysiąc dolarów miesięcznie, podczas gdy w Ampexie zarabiałem 12. I choć przejście do nowej firmy oznaczało gigantyczne obciążenie moich dochodów, to rzeczy, nad którymi zamierzali pracować, wydawały się tak ekscytujące, jak nic innego na świecie. Trzeba też pamiętać, że Ampex w tamtym czasie zaczął przeżywać trudności finansowe, nie mogąc dopasować się do nowych czasów. Jeśli dodam, że Nolan zaproponował mi 10% udziałów w tej nowej firmie, staje się jasne, że nie zastanawiałem się nazbyt długo.

Nolan i Ted, sami będąc inżynierami, potrzebowali kogoś do wykonywania konkretnej roboty. Miałem 24 lata, świat stał przede mną otworem i mogłem się uczyć nowych rzeczy, podczas gdy w Ampexie byłem tylko zamkniętym w pudełku inżynierem.

**P** Przyszli do ciebie już po tej słynnej prezentacji w hotelu Marina w Burlingame, gdzie Nolan zobaczył Magnavox Odyssey?

Z tego, co pamiętam, to tak. Był zdaje się czerwiec 1972 roku, Atari jeszcze formalnie nie istniało. Zostałem zatrudniony przez Syzygy Engineering i taką otrzymałem wizytówkę. Jej kopię zresztą dostałem. Gdy zaczynaliśmy, nie wiedzieliśmy w pełni, co robimy. Byliśmy bardzo naiwni i źle nam doradzali prawnicy. Nolan przedstawił mi na wstępie sytuację tak, że posiada kontrakt z General Electric na zrobienie gry wideo. Miał już w głowie pomysł na Ponga i oczywiście wiedział o Magnavox Odyssey, ale powiedzmy to sobie otwarcie: tenis na Magnavox Odyssey wyglądał okropnie. Jednocześnie mieliśmy szacunek dla Ralpha Baera, że w ogóle zdołał to zrobić. Pracował w o wiele trudniejszych czasach niż nam przyszło. Czego by nie mówić, odbijanie piłeczki było najprostszą rzeczą do wymyślenia, bez żadnych ambicji. Moim zadaniem stało się przyspieszenie rozgrywki i spowodowanie, żeby stała się wyzwaniem. Dodałem więc na przykład algorytm odbijania piłeczki pod różnymi



kątami w zależności od przyłożenia paletki. Staralem się, żeby gra stała się możliwie najbardziej zabawna. Cały czas jednak było to projektem na trzy miesiące - małą grą obliczoną na szybkie zyski.

**P** I jak konkretnie zacząłeś pracę?

Przychodziłem do roboty na Scott Boulevard w Santa Clara do tego słynnego już dziś jednopiętrowego budynku. Syzygy niemal od razu przekształciło się w Atari. Nolan zatrudnił pierwszego pracownika, jakim była osiemnastoletnia niania jego dzieci - Cynthia Villanueva - odpowiadająca na wszystkie telefony. Ja formalnie byłem pracownikiem numer dwa. W tamtym momencie Syzygy otrzymywało ciągle jeszcze pieniądze od Nutting Associates w postaci tantiem za Computer Space, czyli pierwszą grę Nolana zrobioną w 1971 roku jeszcze przed moim pojawieniem się w firmie. Jednocześnie instalowaliśmy sieć kilkudziesięciu flipperów w okolicy, ale co najważniejsze Nolan - który zawsze miał nosa do biznesu - miał w kieszeni kontrakt z Bally, wielkim potentatem arcade z Chicago.

**P** Czyli siedziałeś pod numerem 2962 na Scott Boulevard, dłużej w układach scalonych, próbując skleić z nich Ponga?

Mniej więcej. Miałem doświadczenie, ponieważ w San Francisco, gdzie się wychowałem, sąsiad po drugiej stronie ulicy miał zakład naprawy telewizorów. Wpadałem tam po szkole i pomagałem mu, dzięki czemu poznałem dokładnie budowę i zasady działania odbiornika telewizyjnego. W Ampexie staliśmy się światowymi liderami w produkcji wideo w systemie high definition. Na Uniwersytecie Kalifornijskim skończyłem fakultet Electrical engineering and computer science i dzięki temu byłem w stanie wyprodukować hybrydę, jaką była gra wideo. Ralph Baer pracował jako twórca analogowy, ja stałem się twórcą cyfrowym.

**P** Opowiedz o legendzie Andy Capp's Tavern. Czy prawdą jest historia o tym, jak po wstawieniu tam prototypu Ponga pierwszego dnia automat zapchał się od nadmiaru monet?

Andy Capp's Tavern znajdowała się w Środkowym Sunnyvale, w bardzo dobrym, ruchliwym miejscu.



**ALSTAŁSIĘ JEDNYM Z BOHATERÓW W YDANEJ W 2017 ROKU KSIĄŻKI „TROUBLEMAKERS: SILICON VALLEY'S COMING OF AGE”. W FILMIE „JOBS” Z 2013 ROKU ZAGRAŁGO DAVID DENMAN.**

Poza tym był to lokal prowadzony przez znajomego Nolana, Billa Gaddisa. Zanim Pong tam trafił, był jeszcze testowany w domu mojej mamy w San Francisco, gdzie bracia przyprowadzili swoje dzieci i one były pierwszymi graczami. Ja przygotowałem płytę główną, Ted Dabney skonstruował zaś budę automatu, do której dało się dopasować odbiornik telewizyjny. Tak w ogóle to Nolan planował po Computer Space, które było zbyt trudne w sterowaniu i nie odniosło sukcesu, wypuścić jakieś wyścigi samochodowe. Pong, co brzmi ironicznie, był projektem pobocznym, prostym pomysłem ukradzionym Odyssey, niezbyt ambitnym. Stanowił dziwne przedsięwzięcie, ponieważ kopiował coś, co było - jak już wspomniałem - naprawdę złą grą. Prawie jak w filmie „Producenci” Mela Brooksa, gdzie Max Bialystock poszukuje najgorszej sztuki, która ma przynieść straty. Jeśli Pong zrobiłby kłapę, nie byłoby problemu. Ku zdziwieniu wszystkich okazał się hitem - nie taki był plan. A wracając do drugiej części twojego pytania, po zainstalowaniu Ponga w Andy Capp's Tavern wpadałem tam niemal codziennie z Nolanem, żeby sprawdzić, co się dzieje, i czy automat dobrze funkcjonuje. Pamiętaj, że to był prototyp, który ledwo co działał. Po jakimś tygodniu lub dwóch Bill faktycznie zadzwonił, że automat się zaciął. Natychmiast przyjechałem i zobaczyłem, że miska, do której wpadały monety jest przepełniona. Ale na pewno nie był to pierwszy dzień, jak chce legenda. Inna powtarzana często historia jest natomiast prawdą. Otóż dostałem informację, że z samego rana w barze zjawia się dwójka ludzi, którzy nie zamawiają nawet piwa ani czegokolwiek do jedzenia, tylko od razu zaczynają grać. Szybko ich zidentyfikowaliśmy - to byli pracownicy firmy Ramtek, która zasłynęła potem jako czołowy producent monitorów CRT. Jak się okazało, zjawili się tam, by podpatrywać Ponga w celu wyprodukowania kłona naszej maszyny. Sam widzisz, jak tworzyła się branża gier wideo...

**P** Powiedz, co naprawdę wydarzyło się pomiędzy Nolanem a Tedem Dabneyem? Bo bardzo szybko stosunki pomiędzy nimi popsuły się.

Mieliśmy kontrakt z Bally, który przewidywał wyprodukowanie gry wideo, flippera i jakiejś atrakcji do salonów gier. A jeszcze dodatkowo Nolan pracował nad przeznaczoną dla dwóch graczy wersją Computer Space, której zrobienie był należny Nutting Associates. I tutaj zaczynają się rozbieżne wersje. Nolan ma swoją, Ted ma swoją,





TARGI CES W LAS VEGAS NA SAMYM  
POCZĄTKU LAT SIEDEMDZIESIĄTYCH.  
JESZCZE NIE WIEDZIANO WÓWCZAS,  
CZYM SĄ GRY WIDEO.



NOLAN BUSHNELL TRAKTOWANY BYŁ JAK  
GURU W SWOIM FACHU. ATARI ZA JEGO  
RZĄDÓW WCALE NIE EMANOWAŁO BUTĄ,  
JEDNOCZEŚNIE HIPISOWSKA ATMOSFERA  
W FIRMIE NA DŁUŻSZĄ METĘ BYŁA NIE  
DO UTRZYMANIA.



AL W MUZEUM KOMPUTERÓW W MOUNTAIN  
VIEW PRZY PROTOTYPIE PONGA.  
TO WŁAŚNIE TEN EGZEMPLARZ TRAFIŁ  
NA TESTY DO BARU ANDY CAPP'S TAVERN.



SKRZYŻOWANIE SCOTT BOULEVARD  
Z CENTRAL EXPY W SANTA CLARA.  
DOSŁOWNIE 50 METRÓW NA PRAWO  
NARODZIŁ SIĘ PONG.



KLASYCZNA BAROWA WERSJA PONGA  
Z BUDĄ ZAPROJEKTOWANĄ PRZEZ  
TEDA DABNEYA.



OBECNIE BAR ANDY CAPP'S TAVERN  
 NAZYWA SIĘ ROOSTER T. FEATHERS.  
 ZA DNIA ZAMKNIĘTY, WIECZORAMI  
 DOSTARCZA PROGRAM KABARETOWY.



AL PATRZY ZE SWOJEGO DOMU NA  
 SASIEDNIE WZGORZE, NA KTÓRYM  
 NOLAN BUSHNELL KUPIŁ W LATACH  
 SIĘDMIEDZIESIĄTYCH SŁYNNĄ REZYDENCJĘ.

a ja stałem z boku i, chcąc nie chcąc, przyglądałem się narastającemu konfliktowi pomiędzy nimi. Mamy tu garść nierozwiązanych zagadek. Wersja oficjalna mówi, że Pong został stworzony dla Bally, ale Bally go nie chciało. Mnie się wydaje, że Nolan nigdy im go nie pokazał. Trzeba też pamiętać, że Atari początkowo nie zamierzało być producentem automatów, lecz jedynie firmą dostarczającą pomysłów, żyjącą z licencji. I oto siedzimy sobie we trójkę z Nolanem i Tedem w Andy Capp's Tavern i Nolan nagle mówi: „Chcę, żeby Atari stało się producentem automatów”. Ted na to: „Nie! Jesteśmy inżynierami i zajmujemy się tworzeniem rzeczy, a nie ich produkcją”. To był początek końca ich współpracy. Nolan był szefem i to on decydował. Ted, mimo że tego nie chciał, został kierownikiem produkcji Atari. Pewnego dnia Nolan przyszedł do mnie i powiedział, że będzie musiał zwolnić Teda. Chłop nie miał dobrej odpowiedzi na to, ile sztuk Ponga jesteśmy w stanie wyprodukować, ile podzespołów mamy na stanie - nie znał się na tym i nie czuł tematu. Tak, to była akcja typu bierz pieniądze i zabieraj się. Ciężko mi o tym mówić zwłaszcza teraz, gdy wiem, że Ted jest ciężko chory na raka. Nolan faktycznie odkupił udziały Teda i ten odszedł z firmy, tyle że dokonał tego, płacąc z ogólnej kasy Atari, co było niezgodne z kalifornijskim prawem, ale to wyszło na jaw dopiero, gdy kupił nas Warner i zaczął czyścić księgowość.



TWÓRCY PONGA ZROZUMIELI, ŻE  
 STEROWANIE MUSI BYĆ W GRZE PROSTSZE  
 OD TEGO, KTÓRE ZASTOSOWALI  
 W COMPUTER SPACE. TAM KLAWISZY  
 BYŁO PO PROSTU ZA DUŻO.

**P** Jak wyglądała sytuacja po odejściu Dabneya?

Mieliśmy jeszcze drugą siedzibę na Martin Avenue, jakąś milę od Scott Boulevard. W końcu do produkcji potrzebowaliśmy hali z twardą podłogą, a nie pokoju mieszkalnego. Rzuciliśmy się w wir pracy, żadnych wakacji, tylko zatrudnianie ludzi do linii produkcyjnej Ponga i praca, i jeszcze raz praca. Zrobienie jednej maszyny kosztowało nas pięćset dolarów, a sprzedawaliśmy ją za kilka tysięcy. Czysty zysk, a co najważniejsze, na początku 1973 roku konkurencja jeszcze nie zorientowała się, co się dzieje, i mieliśmy oczyszczone przedpole. W piątki po pracy pędziliśmy do banku realizować czeki i wracaliśmy z torbami pełnymi pieniędzy. Człowieku, to były naprawdę szalone czasy!

**P** Był jakiś plan na przyszłość czy skupialiście się na dyktowaniu popularności Ponga?

Cały rok 1973 był niesamowity. Rośliśmy bardzo szybko. Wypuściliśmy kolejne gry: Space Race i Gotcha! Rozpisaliśmy sobie kolejne zadania do wykonania i bodaj na szóstym miejscu znajdowała się kolorowa wersja Ponga przeznaczona do zabawy w domu. Rozwijaliśmy się, a tymczasem w Stanach funkcjonowały trzy główne sieci



dystrybucyjne dla mediów. Jedną zajmowało Bally, drugą Gottlieb, a dla Atari było miejsce tylko w tej trzeciej. Wtedy Nolan wpadł na pomysł, żeby stworzyć konkurencję dla samego siebie i dzięki temu móc trafić na szerszy rynek. W ten sposób powstało Kee Games. Firmę prowadził kumpel Nolana Joe Keenan, a jako główny inżynier pracował genialny Steve Bristow. Ich pierwszym tytułem stało się Gran Trak 10. Wielkim sukcesem okazał się Tank w 1975 roku. Jednak w międzyczasie Nolan praktycznie zarządził Atari: pozwalał wielu czołowym menedżerom i zastąpił ich drugorzędnymi ludźmi z Hewlett-Packarda. Zatrudnił na przykład brata swojej pierwszej żony, który był psychologiem i nie wiedział nic o grach. Wziął też człowieka na moje miejsce, ponieważ moja mama w tamtym czasie walczyła z rakiem i musiałem się nią opiekować, a to wiązało się ze zwolnieniem z Atari. Wielu z tych nowych ludzi nie rozumiało zasad, jakimi rządziły się startupy. W korporacjach produkt powstawał średnio przez dwa lata. My to robiliśmy w cztery miesiące. Poza tym to nie żadna tam technologia kosmiczna, ale jedynie gra wideo, Jezu Chryste! I ci genialni nowi inżynierowie wymyślali cudowne pomysły, tyle że okazywały się one nie do zbudowania. Właśnie to przyniosło „sprofesjonalizowanie” procesu decyzyjnego. W efekcie Atari nie miało żadnego nowego produktu i powoli umierało...

**P Ty je uratowałeś swoim powrotem?**

Nie ja. Cichym zbawcą Atari, o którym historia zapominała, był Ron Gordon, czyli dyrektor sprzedaży na cały świat. To on przekonał Nolana, żeby wyrzucić te nowe kadry i przyjąć ludzi rozumiejących specyfikę startupów i tego, że trzeba wymyślać produkty możliwe do zrealizowania. Połączono też Atari z Kee Games, któremu udało się uniknąć wielu kłopotów z zarządzaniem. Tak naprawdę to Joe Keenan i jego ludzie przejęli władzę w Atari, co nie było złym pomysłem. To było komiczne: obaj z Nolanem zasiadaliśmy w radzie nadzorczej Kee Games,



## G DYBY NIEPOJAWIENIE SIĘ W ARNER COM M UNICATIONS, ATARI ZAPEW NEZADUSIŁO BY SIĘSAM O ODW EW NĘTRNYCH PROBLEM ÓW Z ZARZĄDZANIEM .

oficjalnie musieliśmy zaś mówić o nich krytycznie: „To dranie, kradną nasze pomysły!”. Mimo wielu kopistów Ponga mieliśmy w połowie lat siedemdziesiątych dwie trzecie rynku gier wideo. No i w tamtym czasie zatrudniłem Steve’a Jobsa. Wraz z żoną pracowaliśmy też nad przeniesieniem Ponga na mikroprocesor, dzięki czemu szybsza wersja gry mogłaby trafić do domów. Pamiętaj o najważniejszym: w połowie lat siedemdziesiątych w Dolinie Krzemowej praktycznie nie istniał sektor elektroniki konsumenckiej. Wszystko kręciło się wokół produkcji półprzewodników oraz dostarczania technologii dla wojska. W efekcie pojawiły się problemy ze sprzedażą sprzętu, który miałby być przeznaczony do domów, a nie do kawiarni czy salonów gier. Gościem, który przyczynił się do kolejnego ważnego etapu rozwoju Atari, przeskoczenia nieosiągalnego wcześniej proggu, stał się Gene Lipkin, wiceszef sprzedaży działu automatów. Jego genialnym osiągnięciem stało się wykonanie telefonu do pewnej firmy w Chicago, rezydującej w najwyższym budynku w USA. Tak, Sears, Roebuck and Company. Byli gigantem sprzedaży i jednocześnie jedyną firmą spoza dilerów Magnavoxa rozprowadzającą Odyssey. Wprowadzono ją do działu sportowego prowadzonego przez Toma Quinna, ponieważ dział elektroniki jeszcze nie istniał. Sam Magnavox był umierającym gigantem rynku elektronicznego, produkującym te wielkie, archaiczne telewizory z drewnianą obudową. Odyssey został wymyślony po to, by wspomóc sprzedaż ich telewizorów. Szefostwo Magnavoxu zabraniało Tomowi Quinnowi wystawiać Odyssey w sklepach Searsa, pozwalając jedynie reklamować go w słynnych katalogach. Pewnego dnia siedliśmy z Tomem w Sears Tower i powiedzieliśmy mu, że mamy to samo, co Odyssey, tylko szybsze, lepsze i tańsze. Tom był jedynym gościem w całej Ameryce pracującym w dziale sprzedaży konsumenckiej, rozumiejącym potencjał Odyssey. I właśnie on wyciągnął nas na szersze wody. Nikt w Atari nie miał więcej niż 30 lat, nie mieliśmy pojęcia o robieniu wielkich interesów, ale mieliśmy Ponga...

**P Pamiętaj, co się stało pierwszą iskrą rozpoczynającą proces, który doprowadził do sprzedaży Atari Warner Communications?**

Biznes związany z produkcją wygląda tak, że przez pierwsze trzy miesiące w roku ją planujesz. Robisz to, analizując



sprzedaż z poprzednich trzech miesięcy. Następnie zamawiasz podzespoły, a to wymaga stosów pieniędzy. Atari nie miało kapitału umożliwiającego rozpoczęcie naprawdę dużej produkcji. Gdy powoli odbudowywaliśmy się z katastrofy, jaką spowodował Nolan, spadł na nas kolejny cios. Oto National Semiconductor, czyli podstawowy dostawca półprzewodników, odmówił Atari dostaw. Apple zaopatrywali, a nas nie. W naturalny sposób wpadliśmy wtedy w objęcia Dona Valentine'a i jego firmy finansującej startupy Sequoia Capital. To właśnie ten człowiek był pierwszym ogniwem łańcucha, który zaprowadził nas do Warnera...

**P Sam Don Valentine dał Atari pieniądze?**

Umowa była gotowa, ale na dwa dni przed podpisaniem papierów Nolan wszczął alarm, że cena jest za niska. I oto wieczorem przyjeżdża Don Valentine z szampanem, a Nolan do niego: „Wszystko w porządku, możemy świętować, z tym że dwukrotnie zwiększamy cenę za wasze wejście do interesu”. Szampan prawie rozbił się o podłogę. Ku zdziwieniu wszystkich Don jednak się zgodził. Mając kapitał, mogliśmy rozpocząć masową produkcję Home Ponga. Nawiasem mówiąc, jedyny istniejący jeszcze egzemplarz tej umowy przekazałem kilka lat temu do zbiorów Uniwersytetu Stanforda. Teraz anegdota. Współpracowałem z Searsem przy przechodzeniu testów Federal Communications Commission na promieniowanie Home Ponga. Siedzimy sobie w knajpie na czterdziestym piątym wieżowca Searsa. Goście z FCC opowiadają, jak to ostatnio wstrzymali jakiś samochód, bo nie przeszedł testów. Ja z uśmiechem odpowiadam, że Home Pong przejdzie, bo nie ma innego wyjścia. Zbaranieli. Zabawne, jak wiele wówczas zależało od tej decyzji.

**P A czy Searsowi podobało się, że rozważaliście sprzedaż Atari?**

Dla nas związek z nimi stał się w pewnym momencie kłopotliwy. Wiadomo bowiem, że jeśli masz w handlu tylko jednego partnera i dopadają go problemy, ty wówczas automatycznie wylatujesz z rynku. Wzięliśmy więc Home Ponga na targi zabawkowe do Nowego Jorku. Siedzimy przy stoliku z Nolanem, Joem i moją żoną, reklamując naszą maszynę najlepiej jak potrafimy. I co? Nie sprzedaliśmy choćby jednej sztuki, nikt nie był zainteresowany. Wracam zestresowany do domu, włączam telewizor, a tam widzę, jak Sears emituje reklamę Home Ponga w trakcie meczu baseballa. Oni ciągle w nas wierzyli... Ale odnosząc się do tego, o co wcześniej pytałeś, po wstrzygnięciu w Atari kapitału naturalną decyzją było wejście na giełdę. Mieliśmy gotowy prospekt emisyjny, tyle że



**W SŁYNNYM MEMORANDUM DO CENTRALI W ARNERA MANNY GERARD PISAŁ: „ZO BACZYŁEM PRZYSZŁOŚĆ, A JEJIM IĘBRZMI STELLA”. TO BYŁA NAZWA KODOWA PROCESORA ATARI VCS.**

w tym czasie, pod koniec 1974 roku, Wall Street dosłownie zdechło. Don Valentine rozpoczął więc działania w innym kierunku - zaproponował sprzedaż Atari. Doprowadził do rozmów z Disneyem i innymi potencjalnymi kupcami, ale to Warner zaskoczył.

**P Tak po prostu, od razu?**

Nie, nie. Wielu menedżerów w nowojorskiej siedzibie Warnera nie mogło uwierzyć, że deal się zbliża. Uważali, że Atari to lipa, że nie przynosi rzeczywistych zysków. Dla nas to, że zapłacili prawie 30 milionów dolarów, stanowiło coś nieprawdopodobnego. Transakcja została skonsumowana w listopadzie 1976 roku i rozpoczął się rok miodowy, nawet półtora roku. W czerwcu kolejnego roku ogłosiliśmy na targach CES Atari VCS. Zabawne było to, że główny konstruktor VCS był kulturalnie bardzo daleko od standardów wschodniego wybrzeża. Jeździł Harleyem Davidsonem, nosił brodę, palił dużo, przeklinał. Istniało niebezpieczeństwo, że gdyby Tom Quinn i cała góra Searsa dowiedzieli się o nim, wpadliby w szał. Trzymaliśmy go więc dala od nich. Po pierwszej prezentacji nie było wielkiego zainteresowania. Nolan zamówił tylko 10 tysięcy egzemplarzy. Przyszły na wielkiej palecie - do dziś mam jedną z tych sztuk. Wyglądało to na klapek dekady, ale nikt nie został wyrzucony z pracy, nikogo nie zganiano - a pół roku później okazało się, że wypuściliśmy najbardziej gorący sprzęt do grania w latach siedemdziesiątych. Przyjęcie VCS na CES w 1977 roku było bajeczne, zwłaszcza że z powodów prawnych, by nie naruszać patentów Magnavoxa, musieliśmy przez poprzedni rok trzymać gęby zamknięte na kłódkę. Inaczej Magnavox przejąłby nasz produkt. Tym bardziej publiczność była zaskoczona, gdy zobaczyła naszą konsolę.

**P Tyle że z VCS był ten problem, że wymyśliście go jako sprzęt do pociągnięcia Ponga i Tanka plus im podobnych. Zupełnie za to nie był przygotowany pod względem hardware'owym do obsługi bardziej skomplikowanych rzeczy.**

Steve Mayer podczas projektowania VCS umieścił w jego sercu procesor. Spowodowało to z jednej strony niesamowite uproszczenie budowy konsoli, ale z drugiej przyczyniło się do tego, że programowanie kartridżów stało się koszmarem. Można było zrobić wiele więcej niż Ponga i Tanka, jednak wymagało to mnóstwa pracy - na szczęście wykonywanej tylko raz. Steve Mayer i jego



ELEGANCKI DESIGN PIERWSZYCH WERSJI ATARI VCS ZRODZIŁ PRZYDEK „WOODY” – OD DREWNIANEGO ELEMENTU W OBUDOWIE. W 1982 ROKU ATARI PRZEMIANOWAŁO VCS NA ATARI 2600 I WYPUSZCZAŁO NOWE, BRZYDKIE EDYCJE KONSOLI.

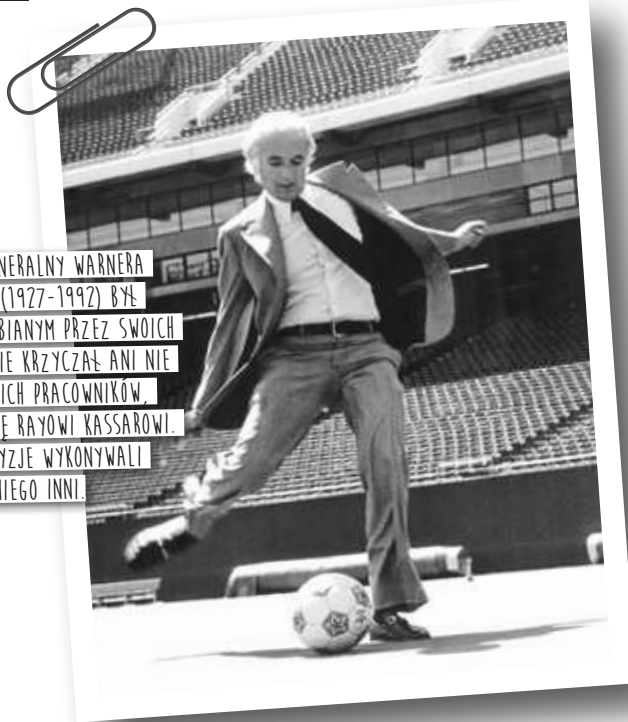


W LATACH 1973-76 ATARI REZYDOWAŁO W LOS GATOS W BUDYNKU O NAZWIE CADRE. KILKA LAT TEMU ZOSTAŁ ZBURZONY, A NA JEGO GRUZACH SWOJA SIĘDZIBĘ WZNIÓSŁ NETFLIX.

firma z Grass Valley tworzyli prototyp przez zaledwie trzy miesiące. Potem potrzebowaliśmy wsparcia i szukaliśmy najlepszego inżyniera w Dolinie Krzemowej, a był nim Jay Miner. Pracował wtedy dla firmy Synertech, musiałem go więc wypożyczać od nich za dodatkową opłatą. W moim zespole byli w tamtym momencie Larry Wagner, Joe Decuir i Jay Miner. Musiałem trzymać hieny z prasy i konkurencji z daleka od ich. Jednocześnie wymyśliłem genialną rzecz, a mianowicie wykorzystałem, że Larry był też programistą, dzięki czemu na etapie produkcji konsoli testowaliśmy już na niej działanie gier. W międzyczasie cały biznes próbował nam ukraść Fairchild Semiconductor, tworzące oddział dedykowany elektronice użytkowej i wypuszczając jako pierwszy konsolę z wymiennymi kartridżami Channel F. Jednak nie chwaląc się, mieliśmy lepszą ekipę i to VCS okazał się zwycięzcą w starciu z ich płodami.

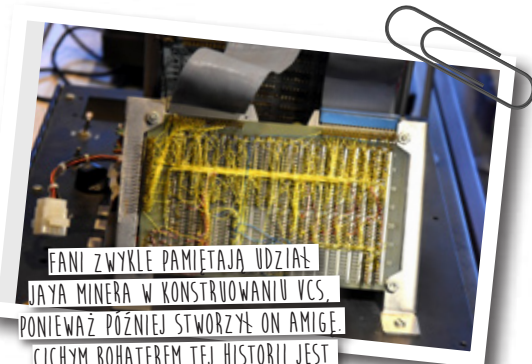
**P**amiętasz ten dzień, gdy pojawił się Ray Kassar? Zaczynał w Atari jako konsultant.

Nie pamiętam, kiedy pierwszy raz zobaczyłem Kassara. On, nawiasem mówiąc, całe życie przepracował w branży tekstylnej w Burlington Industries. Gdy doszedł do pozycji, z której powinien wskoczyć na stołek szefa całości, został pominięty w nominacji, przez co zrezygnował. Steve Ross potrzebował w Atari kogoś poważnego, kto by pociągnął ten wóz ostro do przodu. Do Nolana docierały sygnały, że ziemia pali mu się pod nogami. Został kiedyś wezwany

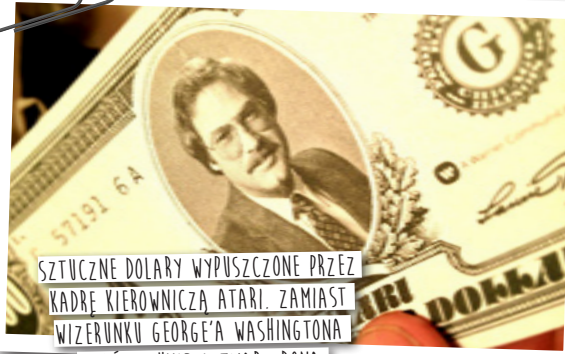


DYREKTOR GENERALNY WARNERA STEVE ROSS (1927-1992) BYŁ CZŁOWIEKIEM LUBIANYM PRZEZ SWOICH LUDZI. NIGDY NIE KRZYCZAŁ ANI NIE PONIŻAŁ SWOICH PRACOWNIKÓW. CO ZDARZAŁO SIĘ RAYOWI KASSAROWI. TRUDNE DECYZJE WYKONYWALI ZA NIEGO INNI.

WKRÓTCE PO PRZEJĘCIU ATARI PRZEZ WARNER COMMUNICATIONS FIRMA PRZEPROWADZIŁA SIĘ DO SUNNYVALE POD SŁYNNY ADRES BORREGAS AVENUE 1265. DZIŚ TO MIEJSCE STANOWI CEL PIELGRZYMEK FANÓW ODWIEDZAJĄCYCH DOLINĘ KRZEMOWĄ.



FANI ZWYKLE PAMIĘTAJĄ, WDZIAŁ JAJA MINERA W KONSTRUOWANIU VCS. PONIEWAŻ PÓŹNIEJ STWORZYŁ ON AMIGĘ. CICHYM BOHATEREM TEJ HISTORII JEST JEDNAK STEVE MAYER.



SZTUCZNE DOLARY WYPUSZCZONE PRZEZ  
KADRE KIEROWNICZĄ ATARI. ZAMIAST  
WIZERUNKU GEORGE'A WASHINGTONA  
— UŚMIECHNIĘTA TWARZ DONA  
OSBORNE'A.

do Nowego Jorku na spotkanie i tam kłócił się z Rossem i Mannym Gerardem. Jednocześnie Warner nie wykazywał żywego zainteresowania Atari. Sam Ross zawiązał do Sunnyvale chyba tylko raz, na jakiś bankiet organizowany razem z Searsem. Pokręcił się trochę, po czym powiedział, że musi odwiedzić siostrę i zniknął.

**P** Gdy w końcu pod koniec 1978 roku Nolan Bushnell i Joe Keenan zostali zdegradowani, a w efekcie usunięci przez Warnera z Atari, nie oczekiwali od ciebie, że zwolnisz się razem z nimi?

Nie mówili mi tego wprost, zwłaszcza że miałem wtedy na warsztacie rozpoczęty nowy projekt: konsolę Cosmos. Kassar cały czas naciskał, żeby obniżyć koszty, a przecież w kartridżach do VCS nie było już czego obniżyć! Cosmos polegał na trochę innym koncepcie. To miała być pierwsza na świecie konsola wyświetlająca holograficzny obraz. Faceci od marketingu pytają mnie, jaki jest na to biznesplan. Mówię im, że nie ma żadnego i że to przecieranie nowych szlaków. Nie spodobała im się ta odpowiedź. Musiałem walczyć na każdym froncie, żeby przepchnąć ten projekt. Nagle pojawia się Kassar i mówi, że Atari jest teraz firmą obracającą rocznie miliardem dolarów i nie może sobie pozwolić na wypuszczenie na rynek produktu, który zrobi klapę. Steve Bristow przyzwyczajony do tego, że dział rozwoju Atari był zawsze prężny, przygotował całą linię nowoczesnych telefonów nazwanych AtariTel. Też nie dostał zgody na realizację. Wyglądało to tak, że pieniądze płynęły, a szefostwo bało się podejmować jakiegokolwiek decyzje, które mogłyby to zaburzyć. Powiem ci anegdotę: Nolan za pieniądze z transakcji Warnera kupił sobie rezydencję. Siedzimy sobie w niej z potencjalnym inwestorem. Jest rok 1980, Nolan miał jeszcze trzy lata zakazu konkurencji, a tu wpada reporter i widzi nas, pytając, co się dzieje. Opowiadamy spokojnie: „No jak to co, spiskujemy przeciwko Atari”. Taki to był szalony okres, coraz trudniejszy do wytrzymania.



POD KONIEC LAT SIEDEMDZIESIĄTYCH  
KONSOLE NADAL WALCZYŁY  
O POPULARNOŚĆ Z KALKULATORAMI.  
NA ZDJĘCIU WIDOCZNE STOISKO  
KULTOWEGO DZIŚ MORSE ELECTROPHONIC.



„CZY GRAŁEŚ JUŻ DZIŚ W ATARI?”  
LUB „DLACZEGO ATARI JEST NUMEREM  
JEDEN” TO PRZYKŁADY EKSPANSYWNYCH  
REKLAM Z CZASÓW KASSARA.

**P** A o co chodziło z Pizza Time Theatres? Nolan spędzał przy tym biznesie dużo czasu, zaniedbując sprawy Atari - przynajmniej tak można przeczytać w niektórych publikacjach, takich jak „Atari - Business is fun”. Nawiasem mówiąc, biznes napędzany za pieniądze Warnera.

Nie, nie, nie. Zaczątki tego istniały już, zanim kupił nas Warner! Przede wszystkim to nie był głupi pomysł. Wynikało z niego tworzenie miejsc, do których można było wstawiać produkowane przez nas maszyny. Na przykład wielu właścicieli lokali z flipperami niechętnie widziało pod swoim dachem automaty. Poza tym Nolan zawsze zazdrościł Disneyowi. W głębi serca chciał podążać jego drogą, próbując zrobić takie małe parki rozrywki.



TARGI CES W 1982 ROKU. CISZA PRZED BURZĄ.  
GIGANTYCZNE STOISKO ATARI POKAZYWAŁO POTĘGĘ  
BEZKONKURENCYJNEGO WÓWCZAS POTENTATA  
ELEKTRONICZNEJ ROZRYWKI.



A Disney to także animowane postacie. Nolan nagle przypomniał sobie o dawnej technologii Ampexu i chciał to też wdrożyć w Pizza Time Theatres. Gdy jednak wyleciał z firmy, Warner się wkurzył, że restauracje nie stanowią obszaru jego biznesu i trzeba się ich pozbyć. Nolan odpowiedział, że w takim razie może je odkupić.

**❑ W Atari jako szef sprzedaży pracował człowiek o nazwisku Donald Osborne. Zastąpił kilkoma wypowiedziami, w których ujawnił skrajną pogardę dla graczy. Poznałeś go?**

Tak, ale on pracował w dziale sprzedaży automatów. Nie wydaje mi się, żeby działał w sektorze konsumenckim. Miał żonę i piękne dzieci, pewnego dnia jednak pod koniec 1983 roku rodzina wraca do domu, a on świeżo po powrocie z joggingu leży martwy na podłodze. Miał słabe serce. Lubilem go, był dobrym chłopem. W ogóle dział automatów dostarczał pracującym w nim osobom znacznie więcej frajdy niż zajmowanie się sprzedażą detaliczną, gdzie jesteś zmuszony do kontaktów z wielkimi korporacjami.

**❑ Nie mogę nie zapytać o Steve'a Jobsa, którego zdaje się być jedynym w historii szefem. Opowiedz, jak to wyglądało, gdy się pojawił?**

Atari było w 1975 roku jednym z najszybciej rosnących pracodawców w Dolinie Krzemowej. Dawaliśmy pracownikom akcje, były przyjęcia, na których każdy się zastanawiał, co to będzie, gdy przekroczy trzydziestkę. Bawiliśmy się pracą. Zachęcałem ludzi, żeby do nas przychodzili, próbowali coś zaprezentować. Sekretarka kierowała wielu z nich prosto do mnie. I oto pojawił się pewien młokos, który nie był nawet inżynierem, porzucił naukę w koleżu, wyglądał na hipisa. Był na diecie, żywił się wyłącznie owocami, powietrzem i wodą. Był też ten jego kumpel, Woz, który pracował dla niego nocami, bo za dnia harował jako etatowy pracownik w Hewlett-Packardzie. Większość roboty wykonywał oczywiście Woz, ale obaj mieli w głowach pomysł na komputer domowy. Jobs pracował w Atari jakieś pół roku, a potem przyszedł i oznajmił, że wybiera się do Indii poznać swojego guru. Wykorzystałem to, bo mieliśmy do poprawienia pewien problem techniczny w Niemczech. Kupiłem więc Jobsowi bilet do Monachium, a on do Indii polecał sobie już stamtąd, co wyszło mu sporo taniej. Przy okazji naprawił od ręki ów problem. Dzwonili potem do mnie z Niemiec, prosząc, żeby nigdy więcej go nie przysyłać, bo wydał im się skrajnie dziwny. Po trzech miesiącach Steve wrócił z ogoloną głową, bosa, pytając, czy może wrócić do Atari. Jasne, czemu nie! Zaczynał wtedy pracę nad Apple II. Zaproponował zresztą, żeby producentem tego komputera było Atari, tyle że nie mieliśmy na to wtedy czasu. Poza tym przekonałem zarząd, że nie ma rynku na taki biznes. No bo kto napisze oprogramowanie? Sam Jobs? Odesłaliśmy chłopaków do Dona Valentine'a, że może on pożyczy im pieniądze. Don wraca ze spotkania i woła: „Jezu Chryste, nie uwierzycie, oni pracują w garażu! I w tym garażu stoi też samochód i jest pralka automatyczna!”.

## JACK TRAMIEL ZNANY BYŁ NIEPŁACENIA NALEŻNOŚCI, W IĘC ŻADEN Z LICZĄCYCH SIĘ PRODUCENTÓW GIER PO ROKU 1984 NIE WYPUSZCZAŁ JUŻ TYTUŁÓW NA 800XL

**❑ Spotkałeś kiedyś Jacka Tramiela?**

Tak, był wtedy w Commodore, a ja poszukiwałem procesora do VCS i miałem na oku 6502 od MOS Technology. Mieli siedzibę w stanie Pensylwania, udałem się do nich, dogadaliśmy zrobienie lekko zmodyfikowanej wersji tego procesora do VCS. Pewnego dnia, siedząc u nich, słyszę pytanie: „Hej, a czy nie byłibyście zainteresowani kupieniem nas? Robimy procesory dla takiego gościa o nazwisku Tramiel i on nam nie płaci!”. Powiedzieli, że kwota miliona dolarów by rozwiązała ich problemy. Pędzę więc do Sunnyvale, wpadam do gabinetu Manny'ego Gerarda i krzyczę „Panowie, kupujemy producenta półprzewodników!”. Manny odpowiedział krótkim „nie”. W międzyczasie MOS Technology zostało przechwycone przez Tramiela. Gdy góra Atari się o tym dowiedziała, zabroniła od niego czegokolwiek kupować i zaczęto szukać czegoś u Motoroli. Ale Motorola była droga, a my potrzebowaliśmy tego procesora. Wymyśliłem więc deal polegający na tym, że MOS Technology sprzedało 50 tysięcy procesorów Synertechowi, a my to kupiliśmy od niego.

**❑ Wiem, że wtedy już cię nie było w Atari, ale pamiętasz jak nadchodził wielki krach gier wideo z 1983 roku? Jakie były jego pierwsze symptomy?**

Czułem jego nadejście sporo wcześniej. Gdzieś tak na początku 1983 roku siedzę sobie w knajpie Nolana i spotykam szefa sprzedaży Dennisa Grotha, który bardzo mocno panoszył się w firmie. Gość wygląda na zmieszanego, sponiewieranego. Mówi: „Właśnie mnie wylali”. Stało się to w iście tramielowskim stylu: próbował skontaktować się z klientami w Europie, ale nie mógł, bo właśnie odłączono wtyczki. Wszystkie karty kredytowe zostały zablokowane, wielkie bum! Groth zdążył z Rayem Kassarem sprzedać trochę akcji przed ogłoszeniem tragicznych wyników kwartalnych w grudniu 1982 roku, co doprowadziło do krachu. Kassar kłamał Manny'emu Gerardowi w sprawie słupków sprzedaży. Z kolei żaden z menedżerów nie odważył się powiedzieć Rayowi – nie ma go już z nami, świeć Panie nad jego duszą – że powstała wielka bańka, która za chwilę pęknie. Na koniec opowiem ci jeszcze jedną historyjkę. Gdzieś w 1982 roku Ray Kassar był na przyjęciu u Skipa Paula, głównego prawnika Atari, bardzo inteligentnego i rzutkiego faceta. Skip tłumaczył mu, że kartridże przestają się sprzedawać i zbliża się przesilenie. Ray tylko machnął ręką. Takie było jego podejście, a przecież wtedy jeszcze istniała szansa na odwrócenie złego losu. Warner popełnił też błąd myśląc, że biznes gier wideo umarł na zawsze. Ostatecznie wszyscy przegrali, ale ile frajdy było przez te wszystkie lata! 

# BOB

## złmaszyny

### Warren Spector i historia Deusa Exa

Gdyby zastanowić się nad tym, czego potrzeba do stworzenia gry przełomowej, zestaw na pozór wydałby nam się pewnie całkiem standardowy: umiejętności, odwaga, odrobina szczęścia. Ale do tego wszystkiego potrzebna jest jeszcze wizja: najlepiej taka, jaka przyświecała Warrenowi Spectorowi przy produkcji legendarnego Deusa Exa – sprezentować odbiorcom rzecz, która stanie się ich punktem odniesienia. I to w kontekście całego medium, jakim są gry wideo.

Maciej Bachorski

**W**spomnienie o Warrenie Spectorze w kontekście Deusa Exa jest nieuniknione, tak jak o Brusie Willisie przy okazji „Szkłanej pułapki” – bez nich tych serii po prostu by nie było. Tym niemniej Spector nie był związany z elektroniczną rozrywką od początku zawodowej kariery. Pierwszy krok w kierunku growego przemysłu zrobił w roku 1983. Wtedy prowadzący filmowo-telewizyjne kursy i kończący doktorat Spector stracił posadę na Uniwersytecie Tekszańskim. Jak wspomina, widmo niezapłaconych rachunków stało się dlań realne jak nigdy dotąd.

Sytuację odwrócił niespodziewany telefon od znajomego z czasów studenckich Chrisa Frinka, a podówczas redaktora w należącem do Steve Jackson Games magazynie Space Gamer. Spector ofertę pracy dla czasopisma przyjął bez wahania. Szybko okazało się, że był to strzał w dziesiątkę. Po zaledwie kilku miesiącach w zajmującej się produkcją gier RPG firmie powierzono mu stanowisko głównego redaktora, a wkrótce także i człowieka odpowiedzialnego za nadzór nad nowymi produktami. W taki sposób Spector miał swój udział przy powstaniu pierwszego kompletnego systemu RPG spółki

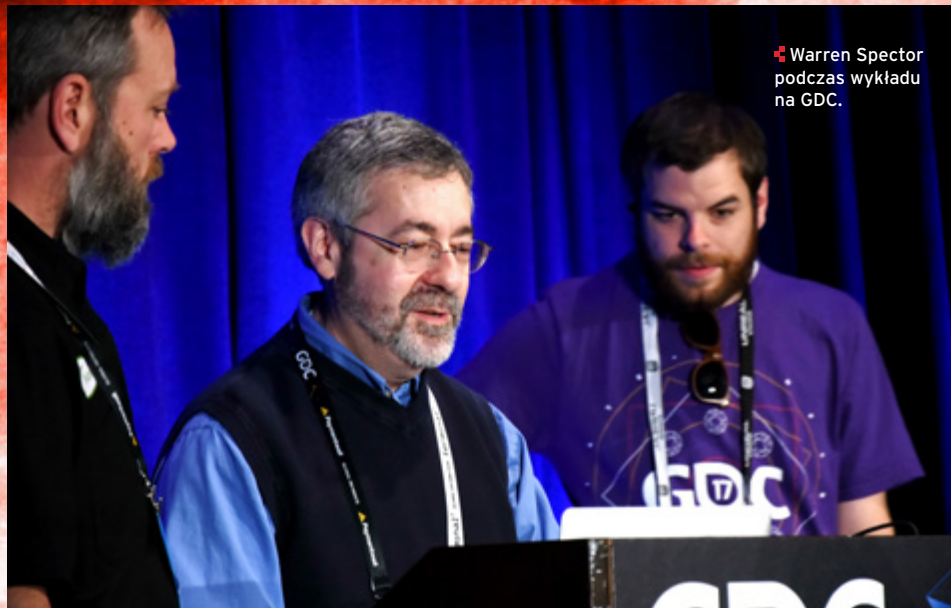
w 1984 roku, kreskówkowego „Toon” i gier takich jak „Paranoja” czy planszowy „GURPS”. Dla ambitnego Amerykanina to jednak wciąż było o wiele za mało.

Cztery lata po podjęciu pracy w SJG Spector został zatrudniony przez TSR, odpowiedzialne za system Dungeons & Dragons. Ówczesny gigant tradycyjnych gier fabularnych spożytkował jego umiejętności przy okazji takich produkcji jak choćby „Spelljammer” i „Marvel Super Heroes”. Jednak Spector zauważył, że pod koniec lat osiemdziesiątych branża tradycyjnych planszowych gier fabularnych zaczęła z wolna wytracać impet. Głodny sukcesu twórca już wtedy żywo interesował się nową falą w przemyśle rozrywkowym. Jego zdaniem to w grach wideo leżała przyszłość. Pozostawało jednak pytanie: jak wkroczyć na niezbadany grunt?

Obok wiarygodnego świata Deusa Exa gwarantował rzesze niebanalnych bohaterów. O wydawcy gry, brytyjskiej firmie Eidos Interactive, zamieściliśmy obszerny artykuł w Pixelu #36.



WARREN SPECTOR JUŻ W LATACH  
OSIEM DZIESIĄTYCH ŻYWO INTERESOWAŁ  
SIĘ NOWĄ FALĄ W PRZEMYSŁE  
ROZRYWKOWYM. JEGO ZDANIEM TO  
W GRACH WIDEO LEŻAŁA PRZYSZŁOŚĆ.



Warren Spector podczas wykładu na GDC.

**DEUSEX MIAŁ  
STAĆ SIĘ RE-  
MIANEM NA PRO-  
BLEM YION STORM U.  
SPRAW DZIAŃ JEGO  
MOŻLIWOŚCI  
NADSZEDŁ  
W CZERWCU  
2000 ROKU, KIEDY  
ZADEBIUTOWAŁ  
W SKLEPACH.**

**Br a n ż a**

**g i e r w i d e o  
s t a j e o t w o r e m**

Szansa pojawiła się równie niespodziewanie, jak w przypadku SJG. Któregoś dnia Teksaszczyk odebrał telefon od Denisa Loubeta. Zatrudniony w Origin Systems znajomy dzwonił z propozycją współpracy. Spector miał objąć stanowisko współproducenta w firmie. Po udanej rozmowie kwalifikacyjnej dostał to, czego potrzebował: okazję do współpracy z największymi w niezwykle dynamicznie rozwijającej się branży. I skwapliwie z tego korzystał, krok po kroku zdobywając doświadczenie u takich tuzów jakich Richard Garriott (przy okazji Ultimy VI) czy Chris Roberts (Wing Commander). Wkrótce potem Spector zaczął produkować gry samodzielnie. Studio powierzyło mu opiekę nad Ultimą Underworld, Wings of Glory i System Shockiem, dając możliwość pracy z kolejnymi gwiazdami rozwijającej się branży: Billem Armintroutem, Jeffem George'em i Billem Baldwinem. Po udanym okresie w Originie Spector zapragnął jednak pójść o krok dalej w kierunku elektronicznej symulacji przedstawionej z perspektywy pierwszej osoby. Samemu Garriottowi się to nie podobało, ale jego projekt wzbudził entuzjazm w obozie twórców Ultimy Underworld, czyli Looking Glass Studios.



Detroit przyszłości jest światem pełnym konfliktów. A przez to wciągającym do zakazanego dominium.



Po cichu czy niczym John Rambo? Odwieczne pytanie w Deus Exie.



Druga część przyniosła sporo usprawnień w kwestii grafiki.

Czy wizja mechanicznie ulepszonych ludzi jest bliższa, niż nam się wydaje?

Wraz z mieszczącą się w Bostonie firmą Amerykanin pracował krótko nad pierwszą odsłoną słynnego Thiefa, a także niewydanym tytułem Junction Point, w założeniu mającym być MMO na ogromną skalę. To właśnie pierwszą z tych gier Spector wymienia jako jeden z powodów powstania późniejszego Deus Ex. Kiedy podczas testowania produkcji wpadł na strażnika, obok którego nie dał rady się prześliznąć, zaproponował zespołowi roboczemu rozwiązanie polegające na możliwości przedstawienia graczom dwóch równie efektywnych wariantów rozwiązania problemu: walki lub skradania się. Odmowna odpowiedź tylko utwierdziła go w przekonaniu, że przyszłość branży leży w możliwości dokonywania wyborów, zamiast zaprojektowanych z góry zero-jedynkowych scenariuszy.

Mimo wszystko współpraca z Looking Glass okazała się na tyle efektywna, że Spector zdołał w końcu przekonać zarząd do założenia osobnego oddziału w swoim macierzystym Austin. Z punktu widzenia Looking Glass był to jednak ruch, który wkrótce miał się odbić potężną czkawką. Problemy finansowe, jakich producent nabawił się przy okazji próby utrzymania drugiego, oddalonego o setki kilometrów zespołu programistów, spowodowały ostatecznie zamknięcie projektu, a Spector wraz z niewielką grupką współpracowników został zmuszony szukać dla siebie nowego miejsca.

### Ion Storm

#### w kracza na scenę

W tamtym okresie Amerykanin miał już jasną wizję co do tego, jakie gry chciałby produkować, i wraz z zespołem przygotowywał wstępne szkice gry fabularnej, umiejscowionej w otwartym świecie, dającym możliwości różnorodnych wyborów. Do realizacji brakowało jedynie funduszy. Te jednak pojawiły się wraz z ofertą Johna Romero i jego Ion Stormu. Mimo kilku innych propozycji dla Spectora możliwość pracy pod egidą współtwórcy Wolfensteina, Doom'a i Quake'a była jak wygrana na loterii. Zaplecze finansowe Ion Stormu



Adam Jensen wspólnie z Human Revolution skutecznie przywrócił wiarę w znaną markę.

pozwoлиło zatrzymać programistów w Austin i zapewniło swobodę w tworzeniu gry takiej, o jakiej Amerykanin zawsze marzył.

Preprodukcja rozpoczęła się jeszcze w sierpniu 1997 roku. Mając w składzie dwudziestu programistów stacjonujących w Austin i stały kontakt z główną siedzibą spółki, Spector budował fundamenty gry. Koncepcji było sporo, choć w wyniku inspiracji ukochanym serialem jego małżonki „Z archiwum X” zdecydowano się ostatecznie postawić na wariant scenariusza z teoriami spiskowymi w tle, nawiązujący również do śmierci Johna F. Kennedy'ego czy wzrost światowego terroryzmu, a czerpiący poszczególne elementy z tak wizjonerskich popkulturowych wizji jak „RoboCop” i Half-Life. Ostatecznie projekt zatytułowany Shooter: Majestic Revelations wraz z ponadtrzystronicową dokumentacją trafił na stół montażowy pół roku później.

Kolejne 28 miesięcy upłynęło na fazie produkcyjnej, w trakcie której oryginalny tytuł zastąpiono Deus Ex, zaczerpniętym z łacińskiego pojęcia „bóg w maszynie”. Zespół z żelazną piątką przewodzącą całości: Warrenem Spectorem, Chrisem Nordenem, Harveyem Smithem, Jayem Lee i Sheldonem Pacottim na czele pracował w pocie czoła, nawet pomimo tego, że wokół Ion Stormu - po przejęciu większości udziałów dewelopera przez Eidos Interactive w 1999 roku, ciągłych opóźnieniach i w efekcie nieudanej premiery Daikatany - z wolna zaczęły zbierać się czarne chmury. Deus Ex miał stać się remedium na problemy spółki, a wielki sprawdzian jego możliwości nadszedł w czerwcu 2000 roku, kiedy finalnie zadebiutował na sklepowych półkach.

### Wszyscy chcą być jak JC Denton

To, co działo się po premierze, można określić mianem masowej histerii. Na przełomie wieków świat wciąż kolektywnie zbierał szczęki z podłogi po redefiniującym dla szerokiego grona odbiorców spojrzeniu na cyberpunk „Matrixie” Wachowskich, a teraz pogubił je ponownie. Posypały się najwyższe noty. Deus Ex spełnił obietnice i na zawsze zmienił branżę gier. W pierwszej kolejności fabuła, która nie dość, że oferowała niesamowicie detaliczną wizję przyszłości i mnóstwo wątków do odkrycia, to jeszcze po raz pierwszy w historii dawała graczowi



**Chris Norden**, były pracownik Origin Systems, główny programista oryginalnego Deus Ex.



**Harvey Smith**, główny reżyser drugiej odsłony serii. Zaczynał karierę od System Shocka.



**Jay Lee**, artysta odpowiedzialny za wygląd bohaterów oraz kreację świata.



**Warren Spector**, ojciec i twórca legendy gry, nie zdołał jednak uratować Ion Stormu.



## DEUS EX NIE BAŁ SIĘ PODJĘCIA TEMATÓW WAŻNYCH I KONTROWERSYJNYCH, Z SEGREGACJĄ RASOWĄ, TERRORYZMEM CZY W RESZCIE MONOPOLIZACJA RYNKU NA CZELE

realny wpływ na jej przebieg. Przez cały czas spędzony z tropiącym międzynarodowym spiskiem JC Dentonem podejmowaliśmy ważne i mniej ważne decyzje, których konsekwencje potrafiły dopaść nas jeszcze wiele godzin później. Ba, wolność wyboru była tak duża, że można było nawet wyeliminować niektórych bossów, zanim przewidywał to scenariusz, zapobiegając tym samym późniejszemu spotkaniu ich w bezpośrednim starciu.

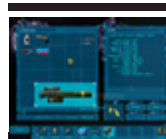
Już samo to było wydarzeniem bez precedensu. Przyzwyczajeni do liniowych produkcji gracze o takich możliwościach do tamtej pory nawet nie myśleli. Niebywała plastyczność ścieżki fabularnej stanowił tylko jeden z elementów składających się na tak kolosalny sukces: ważne pozostało również znaczenie społeczne i kulturowe historii. Deus Ex nie bał się podjęcia tematów ważnych i kontrowersyjnych: segregacji rasowej (podział na ludzi ulepszonych implantami i nie), terroryzmu czy wreszcie monopolizacji rynku.

To wszystko zostało doprawione teoriami spiskowymi i technologicznymi wizjami przyszłości, a teraz, kiedy coraz częściej pojawiają się głosy, że zaczynamy doganiać cyberpunkowe wizje, robi chyba jeszcze większe wrażenie.

Na równi z samą historią stały kwestie techniczne. Zastosowany w produkcji silnik Unreal Engine generował przyzwoitą jak na owe czasy grafikę i umożliwił zaprojektowanie lokacji, sprzyjające wykorzystywaniu różnorodnych podejść do rozwiązywania problemów przez graczy. Wszystko to składało się w immersyjną całość. I jeszcze te proroczo usunięte wieże World Trade Center...

Ostatecznie Deus Ex zgarnął przeszło 30 branżowych tytułów dla najlepszej gry roku w różnych kategoriach. O ile Spector w stosunku do swojego dzieła wypowiadał się dość zachowawczo, określając je mianem produkcji niepozbawionej pewnych wad, tak dla większości stało się jasne: to był dopiero początek przygody z tym cyberpunkowym światem.

### RPG



Obok dorosłej fabuły i wielu ścieżek rozwiązywania problemów Deus Ex jako jedna z pierwszych gier (obok na przykład System Shocka 2) tak wyraźnie akcentował możliwość (i konieczność) rozwoju postaci. Tu za pomocą wszczepianych w ciało bohatera implantów.

Rozwój uniwersum. Tak kolosalny sukces musiał przesądzić o powstaniu kontynuacji - i tak się w istocie stało. W Ion Stormie nadal nie działo się najlepiej. Jego kolejna produkcja, Anachronox, podobnie jak Daikatana została prze-programowana na silnik graficzny Quake II i zaliczyła podobnie spektakularne opóźnienie produkcji. Mimo pozytywnych recenzji grze nie udało się odnieść komercyjnego sukcesu, czego pokłosiem stało się zamknięcie kwatery głównej firmy w Dallas oraz opuszczenie jej szeregów przez dwójkę założycieli: Johna Romero i Toma Halla. W takiej sytuacji nie mogło dziwić, że wciąż funkcjonujący oddział Ion Stormu w Austin przy produkcji drugiej odsłony dzieła Spectora postawił na taktykę „wszystkie ręce na pokład”.

Do produkcji bezpośrednio kontynuującego historię Deus Ex: Invisible War powrócił trzon zespołu uczestniczącego w pracach nad oryginałem. Tym razem głównym reżyserem został Harvey Smith, z kolei Spector zadowolili się rolą nadzorującego ten i inne projekty z ramienia Ion Stormu. O ile koncept całości pod względem fabularnym pozostał niezmieniony, wprowadzono usprawnienia w samej mechanice gry. Gracze mogli na przykład zmieniać frakcje w trakcie rozgrywki. Przemodelowano również kwestie mówione, starając się uczynić je bardziej profesjonalnymi, a na ich potrzeby, jak chwalił się twórca, nagrano ponad 30 tysięcy linii dialogowych.

Mimo ulepszenia pewnych elementów oryginału Invisible War nie dorosło jednak do oczekiwań rozbudzonych przez poprzednika. Kilka kontrowersyjnych decyzji designerskich, bardziej konsolowa rozgrywka i problemy techniczne z wersją pecetową sprawiły, że branżowi krytycy byli jedynie umiarkowanie zadowoleni. Mimo to sprzedaż okazała się zadowalająca. Druga część Deus Exa trafiła łącznie do ponad 1,2 miliona odbiorców, co plasowało ją powyżej osiągnięć oryginału. Sukces finansowy produkcji sprawił, że wisząca nad deweloperem kłęska została odroczone. Przynajmniej na jakiś czas.



Futuryzm i sztuka to graficzne znaki rozpoznawcze nowych odsłon serii.



❖ Breach, czyli sposób twórców gry na brak zaimplementowanego multiplayera.



❖ Wreszcie wyjście z wnętr korporacyjnych biurów na świeże powietrze!

Coś się kończy, coś się zaczyna. Trzeciego Deus Exa nigdy Ion Stormowi nie udało się wyprodukować. Nawet pomimo kilkakrotnych prób w postaci projektu roboczo ochrzczonego jako Deus Ex: Insurrection, już po pożegnaniu się z firmą Warren Spectora w 2004 roku, i kolejnej, niespełniającej oczekiwań finansowych premierze trzeciej części Thiefa. Ostatnie tchnienie Ion Storm wydał w lutym 2005 roku, kiedy Eidos Interactive podjął decyzję o zamknięciu oddziału w Austin.

Sam Spector ostatecznie ulokował swe siły w autorskim, założonym w 2005 roku Junction Point Studios, w którym pracował między innymi nad niewydanym epizodem Half-Life'a 2. Dwa lata później większościowe udziały firmy zakupił gigant przemysłu rozrywkowego Disney Interactive i taki stan rzeczy



**POMIM O KILKUKRO TNYCH PRÓB TRZECIEGO DEUS EXA NIEUDAŁO SIĘ YPRODUKOWAĆ. SW EO STATNIE TCHNIEIEION STORM W YDAŁW 2005 RO KU, KIEDY EDO S INTERACTIVE ZAM KNAŁSTUDIO W AUSTIN.**





Deus Ex: Human Revolution stał się jedną z największych sensacji 2011 roku.

Quo v a d i s , D e u s E x ?

Tego samego nie można napisać o powstałym później spin-offie Deus Ex: The Fall z androidowym rodowodem i pełnoprawnej kontynuacji o podtytule Mankind Divided. W przypadku tego ostatniego ocierające się o geniusz prerenderowane trailery szczególnie mocno rozbudziły nadzieje na znakomitą grę, więc tym większym echem w branży odbił się zawód fanów wywołany okrojeniem fabuły z najistotniejszych wątków. Nie pomógł powrót Adama Jensena w roli głównej ani nietknięta względem Human Revolution, wciąż dająca radość wielowymiarowa rozgrywka. Mający premierę w 2016 roku czwarty Deus Ex nie zdołał na siebie zarobić mimo pozytywnych recenzji.

Taka sytuacja rozbudziła szereg pytań co do przyszłości serii. Nie ziszcili się najgorsze obawy fanów mówiące o anulowaniu dalszych inwestycji w uniwersum. Jednak powodów do radości i tak zdaje się być niewiele. Zgodnie ze słowami Yosuke Matsudy, CEO władającego od 2014 roku prawami do marki Square Enix, na ten moment nowa odsłona Deus Exa została odłożona na bok ze względu na inne projekty.

Mimo wszystko trudno przypuszczać, byśmy mieli już nigdy nie zobaczyć wykreowanego przez Warren Spectora świata na ekranach monitorów. Przypominająca na przestrzeni lat sinusoidę kariera kolejnych części składających się na uniwersum pozwala wierzyć, że Deus Ex wciąż nie powiedział ostatniego słowa. Nam, fanom tej niezwyklej, cyberpunkowej wizji przyszłości, pozostaje jedynie ścisnąć kciuki, by tak się właśnie stało. ■

## PRZYPOMINAJĄCA SINUSOIDEJĄ KARIERĄ KOŁYNIAMI CZĘŚCI TEGO UNIWERSUMU KAŻEWIERZYĆ, ŻE DEUS EX W CIĄŻ NIE POWIEDZIAŁ OSTATNIEGO SŁOWA.

trwał aż do 2013 roku. Po zakończeniu współpracy Amerykanin powrócił na Uniwersytet Teksasński, by tam opracowywać uczelniany program o produkcji gier wideo. Wykłady pochłonęły go na trzy lata, po których dołączył do OtherSide Entertainment, założonego przez Paula Neuratha (głównego autora silnika Ultimy Underworld) i składającego się z kilku byłych pracowników Looking Glass Studios. Firma powstała z misją pokazania światu Underworld Ascendant, duchowego spadkobiercy słynnej Ultimy, i trzeciej części jeszcze bardziej wytęsknionego przez fanów System Shocka. Do wykreowanego przez siebie Deus Exa Spector nigdy już nie powrócił. W przeciwieństwie do posiadającego prawa do marki Eidos Interactive.

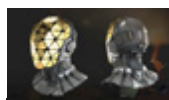
Idea rewitalizacji marki narodziła się u kanadyjskiego producenta świeżo po założeniu Eidos Montréal w 2007 roku. Wkrótce firma została kupiona przez Square Enix, które przejętymi markami zarządzało bardzo racjonalnie. Wykreowane przez dwie odsłony Deus Exa uniwersum wciąż miało olbrzymi potencjał, choć niewiadomych co do pierwszego projektu studia pozostawało wiele.

■ Human Revolution doczekało się fabularnego rozszerzenia w postaci „Brakującego ogniwa”.

W opinii większości fanów serii i branżowych mediów niewielki zespół dowodzony przez Davida Anfossiego i Jeana-François'a Dugasa porywał się dosłownie z motyką na słońce. Nie dość, że postanowił zmierzyć się z legendarną marką, to większość jego składu stanowili ludzie nigdy niezwiązani z serią Deus Ex. Po godzinach burz mózgow w studiu niepomnych na te uwagi programistów kłamka w końcu zapadła: nowa odsłona cyberpunkowej wizji przyszłości miała być prequelem oryginału.

Pomysł okazał się strzałem w dziesiątkę. Nawiązująca do greckiego mitu o Ikarze fabuła pozwoliła na wykreowanie ikonicznej dla medium gier wideo postaci Adama Jensena i obok charakterystycznego dla serii wątku związanego z międzynarodowymi spiskami, przemycenie jeszcze większej ilości rozważań nad istotą człowieczeństwa czy pogłębiającego się rozwarstwienia finansowego cywilizacji. W połączeniu z intrygującą czarno-złotą stylistyką oprawy graficznej, monumentalną ścieżką dźwiękową Michaela McCanna (który walczył o BAFTĘ, przegrał z L.A. Noire) i udaną mechaniką, wciąż oferującą wolność wyboru stylu rozgrywki,

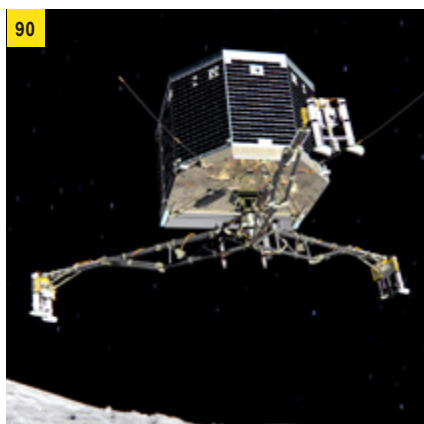
### ■ Illuminaci



Jedną z większych kontrowersji wokół Mankind Divided dotyczyła niemal całkowitego wycięcia z fabuły wątku grupy ludzi trzymających w rękach władzę absolutną. Ich występy ograniczono tu do ledwie dwóch przerywników filmowych – na początku i końcu gry.



# SECRET



# LEVEL

PICO-8 TO EMULATOR KONSOLI, KTÓRA NIGDY NIE ISTNIAŁA RZYS-  
CZNIE JEJ TWÓRCA JOSEPH W HITENAZYWA JĄ „FANTASY CON-  
SOLE”, CO MOŻNA PRZETŁUMACZYĆ JAKO „FKCYJNA KONSOLA”.



# K o n s k t ó r e j n i e b y ł o

Kiedy rok temu narodził się pomysł „Grawitacji”, pierwszego w Polsce game jamu 8-bit, organizatorzy ze zdziwieniem zauważyli, że 1/3 zapisanych uczestników deklaruje tworzenie gier na konsolę PICO-8. Po krótkiej dyskusji zdecydowano się dopuścić tę platformę do jamu, choć PICO-8 nie jest ani maszyną 8-bitową, ani konsolą. Właściwie to konsola PICO-8... nie istnieje, ale taki drobiazg nie przeszkadza tysiącom osób na całym świecie tworzyć na nią gier.

■ Arek Staworzyński

**M**ówiąc najkrócej, PICO-8 to emulator konsoli, która nigdy nie istniała fizycznie. Jej twórca Joseph White nazywa ją „fantasy console”, co można przetłumaczyć jako „fikcyjna konsola” („wirtualna” kojarzyłoby się błędnie z usługą Nintendo, pozwalającą uruchamiać stare gry na 3DS i Wii). Joseph wymyślił specyfikację techniczną zbliżoną do możliwości prawdziwych konsol i komputerów z lat osiemdziesiątych, po czym zakodował zarówno emulator, jak i komplet narzędzi pozwalających na tworzenie gier.

White jest mieszkającym w Tokio twórcą gier niezależnych i właścicielem studia Lexaloffle. Na pomysł „zbudowania” fikcyjnej konsoli z zestawem narzędzi wpadł w 2003 roku, gdy na potrzeby swojego studia tworzył zintegrowany edytor do grafiki, sprite'ów, dźwięków oraz zapisywania kompletu danych w jednym pliku. Krótco potem rozpoczął prace nad swoją pierwszą fikcyjną konsolą LEX500, by następnie - w 2010 roku - stworzyć Voxatron, konsolę pozwalającą na robienie gier opartych na voxelach (trójwymiarowych pikselach). Ta platforma rozwijana jest obok PICO-8 do dziś, choć nie cieszy się tak wielką popularnością.

## Papier



**PICO-8 doczekała się swojego drukowanego zina**, wydane go w stylu nawiązującym do demoscenowych pierwowzorów. Do chwili obecnej ukazały się 4 numery. Nakłady papierowe są już niestety wyczerpane, ale wersję elektroniczną można pobrać za dobrowolną opłatą (lub bez niej).

## FIKCYJNA, CZYLI JAKA?

PICO-8 pod względem możliwości stoi okragiem między maszynami 8- i 16-bitowymi z lat osiemdziesiątych. Rozdzielczość „ekranu” to jedynie 128x128 pikseli, co stawia konsolę niżej niż większość 8-bitowców, ale już paletą 16 kolorów wyświetlanych jednocześnie i swobodnie na ekranie nie pogardziłby żaden fan Atari 800, a 128 sprite'ów (ruchomych obiektów) to już pełen wypas dla każdego twórcy gier retro (NES miał ich 64).

Pomysł kwadratowego pola gry wydaje się szalony w epoce monitorów panoramicznych, ale ta grafika nadaje PICO-8 bardzo nietypowy i rozpoznawalny feeling, różny od wszystkich maszyn retro. Oprawę muzyczno-dźwiękową zapewnia czterokanałowy generator, którego obsługa nie powinna sprawić kłopotu muzykowi tworzącemu na Amigę czy Atari ST.

# WHAT HAPPENED

O l a ,

COLD



🌟 Dusk Child i Mistigri to jedne z najbardziej lubianych gier. Oczywiście dostępne freeware.

TO NE?

Jedynym elementem, na który twórca PICO-8 nie nałożył praktycznie żadnych ograniczeń, jest procesor. Tu możemy poszaleć, dysponując mocą obliczeniową setki razy większą niż programiści tworzący gry 30 lat temu. Ograniczona jest „tylko” długość kodu, który maksymalnie może mieć około 8000 słów.

Mi jednak najbardziej spodobał się pomysł „fikcyjnych kartridżów” z grami. Mają one pojemność do 32 kB (mieści się tam wszystko: kod, grafika, animacje, muzyka) i są dystrybuowane w postaci... plików PNG. Czyli ściągamy z internetu zwykły obrazek, przypominający szary kartridż NES z kolorową etykietą, a po wczytaniu go do konsoli mamy załadowaną grę. Wszystkie dane są przechowywane w metadanych pliku png.

### JAK ZACZAĆ?

Jeśli chcesz jedynie pograć w gry na PICO-8, możesz to zrobić za darmo, w przeglądarce. Na stronie domowej projektu ([www.lexaloffle.com](http://www.lexaloffle.com)) dostępne są setki kartridżów, wszystkie freeware. I jeśli lubisz gry retro, a dość siemniżny pixelart cię nie zraża, to idź o zakład, że po wejściu na stronę tylko na 5 minut po godzinie zrobisz sobie kawę i wrócisz do testowania kolejnych gier. Wiele z nich to świetne arkadowe i przygodowe produkcje z wysokim współczynnikiem one-more-time. Gry w przeglądarce odpala się jednym kliknięciem, a obsługuje strzałkami i klawiszami Z i X.

Aby spróbować swoich sił w tworzeniu na PICO-8, musisz wydać 15 dolarów (to znacznie mniej niż dzisiejsza cena większości sprzętów retro) na konsolę z wbudowanym zestawem narzędzi. W komplecie dostajemy edytory: kodu, sprite'ów, map, dźwięków i muzyki. Oczywiście wszystkie te narzędzia działają w konsoli, czyli w rozdzielczości 128x128 w 16 kolorach! Szczególnie w przypadku edycji kodu może to być ekstremalne przeżycie dla osób wychowanych na Eclipse czy Visual Studio, więc autor udostępnił możliwość kodowania w zewnętrznym edytorze



🚩 The Lair, dynamiczna bijatyka w stylu starego, dobrego Golden Axe, zachwyca pixel artem i animacjami 60 fps.



🚩 Celeste, gra z game jamu, została niedawno wydana w rozbudowanej wersji na Steam i prawdziwe konsole.

i importu kodu. Z drugiej strony proces tworzenia jest też elementem obcowania z konsolą, więc może nie warto z tego rezygnować?

Skoro już jesteśmy przy kodzie, to na PICO-8 można programować wyłącznie w ograniczonej odmianie skryptowego języka Lua. Uwielbiam ten język i uważam to za świetny wybór. Jest elastyczny i niezmiernie przypomina mi stary dobry BASIC. Nie wymaga deklarowania zmiennych, a różne typy danych można mieszać nawet w ramach jednej tablicy. Lua jest też intuicyjny i łatwy w nauce, więc w zestawie z PICO-8 może być

świetnym startem dla początkującego programisty.

Czy na PICO-8 można zrobić poważną grę? Tak. Wprawdzie prawie wszystkie produkcje są darmowe (choć licencja tego nie narzuca), ale na przykład platformówka Celeste zadebiutowała najpierw na PICO-8, a niedawno została wydana w rozbudowanej wersji na Steam, XBOX i Switcha i cieszy się ogromnym powodzeniem.

PICO-8 można uruchomić w środowiskach Windows, Linux, Mac i Raspberry Pi, a gry również online przez HTML5. Były już jednak próby nadania fikcyjnej konsoli konkretnej,

KOMPLETNY BUDOWANYCH NARZĘDZI I JĘZYK LUA CZYNIĄ Z PICO-8 IDEALNĄ PLATFORMĄ GAMEJAM.

fizycznej postaci. Najbardziej znany jest projekt PocketCHIP - sprzedawana za 65 dolarów konstrukcja z ekranem 480x272, klawiaturą i wbudowanym PICO-8. Niestety, całość wygląda bardzo „homebrew”, a i jakość klawiatury nie rzuca na kolana. Joseph White odnosi się jednak do takich projektów bardzo ciepło, więc niewykluczone, że fani konsoli dostaną w przyszłości w swoje ręce porządny kawałek hardware'u, który będą mogli wpakować do kieszeni.

#### PO CO TO KOMU?

Taka była pierwsza moja myśl, gdy pobieżnie zapoznałem się z PICO-8. Jestem fanem 8-bitowego Atari, na które co roku powstają dziesiątki nowych gier. Podobnie jest na C64, ZX Spectrum, NES i chyba wszystkie inne platformy retro. Po co, pomyślałem, tworzyć nowy, fikcyjny sprzęt, gdy można zostać częścią demosceny i robić produkcje na fizycznie istniejące, kultowe maszyny? Zapytałem o to uczestników wspomnianego wcześniej game jamu i usłyszałem: bariera wejścia. I mieli rację. Byłem kiedyś świadkiem, jak Sos Sosowski

próbował w ciągu godzinnej prezentacji nauczyć publikę kodowania w assemblerze na C64. Miny uczestników bezcenne. Niestety, aby stworzyć sensowną produkcję na dowolny komputer czy konsolę retro, trzeba poznać specyfikację kilkunastu chipów, mapę pamięci, skompletować często niewygodne i egzotyczne narzędzia. No i wypadaloby znać assembler konkretnego mikroprocesora.

Tymczasem PICO-8 używa wysokopoziomowego języka skryptowego Lua, wszystkie narzędzia do tworzenia kodu, grafiki i muzyki ma wbudowane, a prostą grę średnio doświadczony programista może stworzyć w ciągu pierwszych kilku godzin, albo i szybciej. No dobra, ale skoro ma być łatwo i przyjemnie, to czemu nie wybrać GameMakera czy innego Unity i robić gry na PC, zamiast męczyć się z rozdzielczością 128x128? Maciej „Mantis” Kozłowski, tworzący gry niezależne fan PICO-8, powiedział mi: „Najbardziej podobają mi się w tej konsoli ograniczenia. Fakt, że są tak często napotymane, powoduje, że musisz być kreatywny przy tworzeniu”. I tu tkwi chyba tajemnica




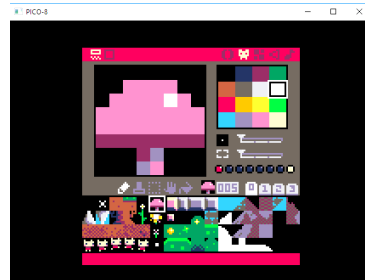
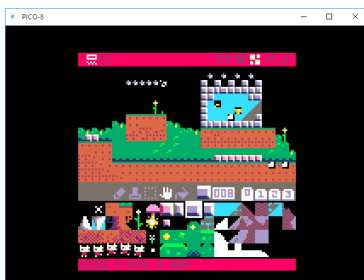
## JEŚLI M OŻESZ GRAĆ, M OŻESZ TEŻ TWORZYĆ. PRAW DZIWA SIŁĄ PICO-8 JEST SKUPIO NA WOKÓŁNIEJSPOŁECZNOŚĆ.

sukcesu „fantasy console”. Demoscena zawsze skupiała się na przełamywaniu ograniczeń zarówno tych artystycznych, jak i tych technicznych. Joseph White, fan gier retro, doskonale o tym wiedział, projektując konsolę przyjazną twórcom, a jednocześnie bardzo go ograniczającą.

A gdyby ktoś doszedł do wniosku, że 32 kB pojemności kartridża na kod i dane to za dużo? Proszę bardzo, można się ograniczyć jeszcze mocniej. Na stronie <https://twitter.com/pico8tweetjam> znajdziemy nieustający konkurs na dema PICO-8, których kod mieści się w 280 znakach.

Niektóre produkcje to prawdziwe perełki.

Najbardziej podoba mi się w PICO-8 wyraźnie wyczuwalny duch gier niezależnych i demosceny. Pamiętam, że kiedy 25 lat temu po raz pierwszy włączyłem swoje Atari 65XE, przywitał mnie napis „READY” i mrugający kursor języka BASIC. I nie wierzę, że był choć jeden posiadacz tego komputera, który ograniczył się do grania i nie wpisał choć raz kilku linijek kodu. Stare komputery zachęcały do tworzenia. PICO-8 również wita nas mrugającym kursorem i jednym naciśnięciem klawisza przenosi do narzędzi, które pozwalają stworzyć swoją własną grę lub zmodyfikować dowolną inną (chyba wszystkie gry na PICO są dostępne z kodem źródłowym jako freeware). Jakże to odmienne od obecnych standardów konsolowych! Tam co chwila walą nas po oczach zakazy i ostrzeżenia: nie otwieraj, nie dekompiluj, nie przerabiaj, nie dociekaj. Najlepiej tylko płac i graj. Tu, w świecie PICO-8, komunikat mógłby brzmieć: „Twórz, baw się dobrze i dziel się z innymi!” I może właśnie dlatego nazywają ją „fantasy console”... 



👉 PocketCHIP, jedyna dostępna do tej pory fizyczna postać PICO-8, nie zachwyca ani jakością klawiatury, ani estetyką.

# ethan carter

w koronie królów, czyli  
o promocji Polski słów kilka

Polska budzi się z letargu. Prawdopodobnie najgorszy serial w historii TVP nagle uświadomił dziennikarzom i urzędnikom rzecz od lat oczywistą: osadzanie fabuły w miejscach, które istnieją w rzeczywistości, więc można je później zobaczyć na własne oczy, to skuteczny sposób na promocję turystyki.

■ Marcin M. Drews

Polska ekipa The Astronauts udowodniła, że plan filmowy od growego nie musi się wiele różnić. Owszem, w przypadku produkcji komputerowych nie usłyszycie dźwięku drewnianego kłapsa, a zamiast kamer pracować będą aparaty fotograficzne, jednak zasada jest podobna, zwłaszcza gdy gra powstaje na bazie fotogrametrii.

Coraz częściej twórcy zdają sobie sprawę, że ich wyobrażenia nie muszą być zawieszona w próżni i z powodzeniem mogą inspirować się istniejącymi w rzeczywistości obiektami naturalnymi bądź architektonicznymi. Tak przecież powstała chociażby ekranizacja „Władcy Pierścieni” (choć Mordoru nie kręcono na Domaniewskiej w Warszawie), ale też pomniejsze produkcje, jak chociażby „Miecz prawdy”. W obu tych przypadkach za mityczne, fantastyczne krainy posłużyły plenery Nowej Zelandii, której twórcy i urzędnicy (sic!) już dawno zrozumieli, że natura dała im za darmo absolutnie genialne lokacje. Ci drudzy postanowili wręcz nie zasypiać gruszek w popiele, ale o tym za chwilę.

Filmy, seriale i gry coraz częściej sięgają do świata rzeczywistego po inspirację chociażby dlatego, że to natura pozostaje najlepszym grafikiem 3D. To po pierwsze. Po drugie natomiast, po coś budować od zera Berlin, Nowy Jork czy Kędzierzyn-Koźle, skoro można z powodzeniem udać się na miejsce i przy odrobinie wyobraźni i sztafażu na potrzeby produkcji cofnąć nawet te miejsca w czasie?

Był rok 2007

W tymże Roku Pańskim autor niniejszego artykułu postanowił stworzyć od podstaw grę przygodową w klasycznej konwencji point & click, której akcja działa się we Wrocławiu, a raczej jego odbiciu funkcjonującym w alternatywnej rzeczywistości stworzonej na podobieństwo obrazów słynnego belgijskiego malarza René Magritte'a. Produkcja ta była częścią praktyczną pracy dyplomowej „Gry komputerowe w walce z alfabetyzmem funkcjonalnym i informacyjnym – darmowe programy do tworzenia gier i możliwość wykorzystania ich w edukacji na przykładzie programu Adventure Maker”.

Efekt znacznie przerósł moje oczekiwania. Po pierwsze, grę zainteresowały się media głównego nurtu. Opowiedziały o niej telewizje TVP i TVN, kilka stacji radiowych oraz główne portale internetowe i pisma drukowane z Przekrojem włącznie. Po drugie, w ciągu tygodnia liczba pobrań

■ Wrocławski Ratusz w wersji z epoki kamienia łupanego czy city placement w grze społecznościowej firmy Picadilla. Ile zapłacił za to urząd? Ani grosza!



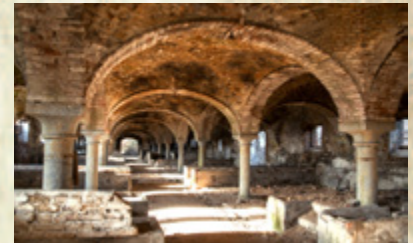


M RO CZNA W ILLA NA  
SZCZYCIESTROM EJSKAŁY.  
TAKIERZECZY TYLKO  
W FILMACH I GRACH?  
PRZECIW NIE! TEN DOM  
ISTNIEJENAPRAW DĘJ FAK-  
TYCZNI EW ZNO SI SIĘ NAD  
PRZEPAŚCIĄ!



■ Jezus bez rąk na tle skandynawskiej świątyni. Ten widok trafił do polskiej gry prosto z... Karpacza w Sudetach!

## ŚWIAT ZARABIA NA SET JETTINGU BAJOŃSKIE SUMY. W POLSCE TREND TURYSTYKI FILMOWEJ GROWEJ ZOSTAJE NIENASYLNIE.



■ Fotogrametria otwiera przed twórcami nowe możliwości. Masz ruinkę, masz aparat fotograficzny, masz nową lokację!

■ Najwyższy w Polsce most kolejowy znajduje się na Dolnym Śląsku. Ekipa The Astronauts przeniosła go do swojej gry.



■ Malowniczy stan Wisconsin to tak naprawdę Przedgórze Sudeckie. Okolice Jeleniej Góry obfitują w takie widoczki.

■ Niezwykła kamienna zaporą z Ethana Cartera robi furorę na całym świecie. Tym bardziej że obiekt ten istnieje naprawdę.



POŁUDNIOPOLSKI TO JEDEN WIELKI ZBIÓR ASSETÓW DO  
GIERI JEDNO CZĘŚNIE KRAJINA BO GATA W NIEZWIĘKLE PLANY  
FILMOWE NIC, TYLKO BRAĆ I KORZYSTAĆ, A POTEM ZARABIAĆ  
NA FILMOWO-GROWEJ TURYSTYCE

przekroczyła 100 tysięcy. Po trzecie, zacząłem odbierać telefony od urzędów miejskich z całego kraju zainteresowanych taką formą promocji. Po czwarte, do Wrocławia zjeżdżać zaczęli fani gry, by szukać miejsc znanych z fabuły. Po piąte, koniec końców Magritte, bo tak nazywała się ta przygodówka, jako pierwsza polska gra trafił do oficjalnego podręcznika języka polskiego Wydawnictw Szkolnych i Pedagogicznych.

Najbardziej przyciągała w grze możliwość eksploracji (nawet jeśli symbolicznej) prawdziwego polskiego, zabytkowego miasta. Dr Augustyn Surdyk z Polskiego Towarzystwa Badania Gier, cytowany w artykule „Cyfrowy spacer po Dolnym Śląsku” na łamach wp.pl, stwierdził, że „wirtualna rozgrywka tocząca się w mieście, które gracz zna z rzeczywistości, to dodatkowa przyjemność”. Dalej tekst rzecze, iż „również dla medioznawcy dr. Leszka Pułki taka produkcja to szansa na promocję miasta. - Kocham Wrocław i popieram wszystko, co mu się może przysłużyć - zapewnia medioznawca. - Taka gra ma też szansę na stanie się sztuką. Z motywu miasta, po Biblii, najczęściej korzystają artyści. Miasto to przecież też dzieło sztuki, a gra to zagadka, przygoda, magia, a sztuka jest z magią spokrewniona”.

Temat promocji miasta podchwycił też Tomasz Chwałek, który na łamach portalu kulturaonline.pl opublikował artykuł „Wirtualne gry na usługach realnej promocji”. W tekście czytamy: „Z roku na rok gry zyskują swoją - dosłownie i w przenośni - wartość rynkową. Dowodem tego nowy tytuł «Magritte», którego akcja dzieje się we Wrocławiu. Produkcja jest częścią praktyczną pracy dyplomowej (...). Temat ten był jednocześnie referowany podczas II Międzynarodowej Konferencji Naukowej «Kulturotwórcza funkcja gier. Gra w kontekście edukacyjnym, społecznym i medialnym», która odbyła się przed dwoma laty w Poznaniu. (...) To, co najbardziej w tej grze fascynuje, to obraz Wrocławia. Główny bohater odwiedza miejsca niby wszystkim znane, ale w grze odrealnione, zdeformowane - oto bowiem po dworcu krąży mężczyzna z lewitującym jabłkiem przed twarzą, w poczekalni odpoczywa lew, a w barze drinki serwuje barman bez twarzy. Od razu można wyczuć inspiracje twórcy - wszystko to są podane niemal w sensie dosłownym obrazu Magritte'a. Gra doskonale sprawdza się więc nie tylko jako przewodnik po

najważniejszych punktach Wrocławia, ale też wyjaśnia symbolikę dzieł malarza. Jak napisał jeden z recenzentów - nawet najlepszy podręcznik z historii sztuki mógłby się przy niej schować. I trudno się z nim nie zgodzić”.

Z dość pękatą teczką pełną wy-cinków prasowych zgłosiłem się do wrocławskiego magistratu z radosną informacją, że eksperyment się powiódł i teraz razem możemy stworzyć produkt podobny. Podobny, ale lepszy, bo profesjonalny, wielojęzyczny i adresowany już nie do niszowej grupy fanów przygodówek (100 tysięcy osób okazało się zresztą całkiem zgrabną niszą, zwłaszcza przy zerowych kosztach produkcji), a do światowej społeczności graczy i turystów.

Efekt? Żaden. Nikt nie był zainteresowany ani już istniejącym produktem, o którym mówiły media w całej Polsce, ani możliwością stworzenia podobnego na potrzeby promocji miasta...

#### G d z i e z a g i a ł E t h a n C a r t e r ?

Minęły lata i nagle coś drgnęło. Na rynku pojawiła się gra Zaginięcie Ethana Cartera. Jej akcja działa się w Wisconsin, to prawda, jednak ten amerykański stan „zagrany został” przez prawdziwe dolnośląskie lokacje przeniesione do wirtualnego świata dzięki nowatorskiej metodzie fotogrametrii. O samej technice napisano już wiele, więc pominę detale, a przejdę do efektu kulturowego.

Tytuł zaprezentował nam słynną świątynię Wang z Karpacza, detale trzech wielkich kamiennych zapór w Pilchowicach, Leśnej i Złotnikach Lubańskich, sztolnie kopalni uranu

w Kowarach, najwyższy w kraju, za-bytkowy most kratownicowy, a nawet zrujnowany ratusz znajdujący się w najdziwniejszej polskiej wsi...

Gdy tylko wyszło na jaw, że to realne lokacje, się wręcz eksplodowała fascynacją. Bo czy to w ogóle możliwe, by tak atrakcyjne, fascynujące obiekty istniały w rzeczywistości? Jakże egzotyczna musi być ta Polska! Jakże ciekawa i warta odwiedzin! Na fakt ów zwrócili uwagę zwłaszcza pasjonaci turystyki alternatywnej ze Stanów Zjednoczonych, Wielkiej Brytanii, Francji, Belgii, Holandii i Niemiec. Dość powiedzieć, że jako osoba obracająca się w środowisku urban explorerów dostałem kilka komercyjnych propozycji... oprowadzenia zagranicznych wycieczek śladami Ethana Cartera!

Rzecz jasna nie obyło się bez kontrowersji, głos zabrała tu bowiem także grupa osób, którą określiłbym mianem „wszechpolskich purystów”. Padł oto zarzut, iż niejaki Chmielarz bezczelnie zagrabiał polskie atrakcje turystyczne i sprzedał je jako lokacje amerykańskie. Skandal, hańba, na pohybel wrogom ojczyzny!

Tymczasem, w przeciwieństwie do Magritte'a, ambicją Ethana Cartera nie była turystyczna podróż przez realne punkty geograficzne, lecz uniwersalna opowieść osadzona w konwencji weird fiction, zrozumiała dla graczy na całym świecie. Nie miałyby więc najmniejszego sensu rzucać gracza z drugiego krańca świata do wsi i miasteczek o niemożliwych do wymówienia nazwach. Spróbujcie przekonać Amerykanina, by poprawnie przeczytał nazwę „Złotniki Lubańskie na Dolnym Śląsku”. No właśnie... Poza tym nikt nigdy nie miał pretensji o to, że Nowa Zelandia zagrała Śródziemie czy D'Harę, a wrocławska ulica Włodkowica posłużyła w serialu „Na kłopoty Bednarski” za przedwojenny Gdańsk.



■ Wrocławska ulica św. Antoniego w grze Magritte. Po premierze przygodówki odwiedzana przez graczy z całego kraju.



■ Wrocławski Ostrów Tumski po raz pierwszy w komputerowej grze przygodowej. Pierwszy tego typu darmowy city placement.



■ W tydzień po premierze Magritte miał już przeszło 100 tysięcy graczy. Dziś gra funkcjonuje w podręczniku języka polskiego.

Promocja Polski i Dolnego Śląska nie była w Ethan Carterze celem, lecz wartością dodaną. Wartością jednak o niebywałym wręcz potencjale, zwłaszcza że gra okazała się hitem i zdobyła wianuszek prestiżowych nagród ze słynną BAFTA na czele. Zresztą w sukurs Astronautom poszli inni twórcy, którzy albo postanowili zainwestować w fotogrametrię i pokazać w swoich produkcjach realne polskie atrakcje turystyczne, albo po prostu osadzili swoje gry w rodzimych miejscowościach. Na fali „złotego pociągu” powstała chociażby gra przypominająca graficznie „Limbo” z... Wałbrzychem w tle. Potencjał promocyjny dla miasta? Bezcenny! Zwłaszcza że twórcy sami się garną do takich działań, a od urzędników nie chcą nawet złamanego grosza. Niestety, okazuje się, że problem leży w tych ostatnich.

#### Nihil novi

Podsumujmy. Mariaż fikcyjnych historii i lokacji opartych na realnej geografii już dawno wykreował jakże intrygujące zjawisko, jakim jest fascynacja źródłami. To naprawdę nic nowego.

Wiedzą o tym doskonale fani „Gwiezdných wojen”, którzy pielgrzymują do Tunezji, by zobaczyć scenografię do „Nowej nadziei” i spędzić noc w berberyjskim hotelu Sidi Driss, który znamy jako mieszkanie wujka Owena i cioci Beru, gdzie wychował się i podziwiał zachód dwóch słońc młody Luke Skywalker.

Wiedzą też o tym miłośnicy „Breaking Bad”, którzy tłumnie zjawiają się w Albuquerque, by kupić niebieskie cukierki przypominające serialowy narkotyk. Krzysztof Gonciarz, który zrobił na ten temat materiał, powiedział: „Robi to na mnie wielkie wrażenie, że miasto potrafi się stać znane z powodu serialu, który był w nim kręcony. W Polsce czegoś takiego w ogóle nie mamy, a przydałoby się”. Otóż to!

#### Logika urzędnika

W Polsce oczywiście nie mamy szans na podobny efekt w przypadku filmów i seriali, bo jedno i drugie robimy po prostu niedorzecznie źle. I nie zmieni tego nawet sztucznie pompowany zachwyt nad „Koroną Królów”, która stała się popularna przede wszystkim jako źródło niezliczonych memów. Oczywiście, są wyjątki takie jak „Pokot” Agnieszki Holland, który pokazał piękne krajobrazy Kotliny Kłodzkiej. Sęk w tym, że wspomniany film jest właśnie przykładem na urzędniczą nieudolność, bowiem region nie potrafił oficjalnie pochwalić się tym faktem.

Nie zmienia to jednak faktu, iż Polska bogata jest w plany filmowe, więc mogłaby je wynajmować, a w przypadku udanej produkcji reklamować takie miejsca jako turystyczne atrakcje. Mało tego, warto wręcz promować kraj jako miejsce przyjazne dla twórców filmów, seriali i gier!

Ręka w górę, ilu z was wie o tym, że wytwórnia Disneya kręciła w Polsce sceny do dwóch części „Opowieści z Narnii”. Czy władze regionów, gdzie wykonano zdjęcia, chwalą się tym faktem? Nie. Dlaczego? Bo nie!

Dlatego też, kiedy Ethan Carter błysnął w całym świecie jako solidna podstawa turystyki growej, poinformowałem o tym władze województwa dolnośląskiego. Gra, która kosztowała przeszło milion złotych, a do której urząd nie musiał dokładać ani grosza, mogłaby stać się znakomitym przyczynkiem do oficjalnej promocji regionu.

W jaki sposób? Och, przypomnijcie sobie chociażby Obamę dzierżącego egzemplarz Wiedźmina... Wystarczyłoby wręczyć Chmielarzowi (notabene rodowitemu Dolnoślązakowi) jakiś wazon za 20 złotych i ogłosić w mediach, że to nagroda wojewody za osiągnięcia na polu kultury

i promocji regionu, przytulając się w ten sposób do cudzego sukcesu. Warto przypomnieć, że taką właśnie metodę obrały władze francuskie, wręczając nagrodę Melowi Gibsonowi za „Waleczne serce”.

Niestety, odzew ze strony urzędników, podobnie jak w przypadku Magritte'a, był żaden. A jednak coś drgnęło w temacie city placem... Okazało się, że ekipa z za biurkę usłyszała dzwon, choć nie miała pojęcia, w którym rozbrzmiewa kościele. Postanowiono bowiem zainwestować w serial telewizyjny. Zamiast opcji 20 złotych na wazon dla Chmielarza wybrano 900 tysięcy dla Kurskiego, bo tyle wyniosła dotacja władz województwa dolnośląskiego na „Komisję morderstw”.

„Promocja, którą otrzyma Dolny Śląsk za sprawą serialu «Komisja morderstw» może okazać się bezcenna. Na pewno rozpoznać kadry z Wrocławia, Legnicy, Ząbkowic, Zamek Książ Wałbrzych, Hutę Szklą Julia, Góry Sowie czy Stawy Milickie. Premiera jesienią na antenie TVP” - napisał swego czasu na Facebooku przedstawiciel władz, który już był w ogródku i już witał się z gąską.

Problem w tym, że promocja nie wypaliła. Polski serial okazał się bowiem kolejną kląpą (a to niespodzianka!), o której serwis moviesroom.pl napisał: „Pierwszy odcinek, który ma dość jasne i ważne zadanie sprzedania widzom całej historii i zachęcenia do dalszego oglądania, przegrywa na absolutnie każdym polu. (...) Seriale nie sprawdzają się z różnych powodów, ale chyba dawno już nie było pozycji tak spa-pranej na etapie samego konceptu. Kto to zaakceptował?”.

Podobny los spotkał Kraków i serial „Miasto skarbów”, na który lokalne władze wyłożyły 850 tysięcy złotych. Tytuł nie zyskał uznania widzów. Poza tym pytanie, czy polskiej widowni naprawdę trzeba uświadamiać, że mamy w kraju Wrocław i Kraków. Mam co do tego poważne wątpliwości.

Prawdopodobnie większy efekt promocyjny dał sympatyczny żart firmy Picadilla, która w roku 2013 w swojej grze społecznościowej „Skalne miasteczko” umożliwiła wybudowanie wrocławskiego Ratusza.

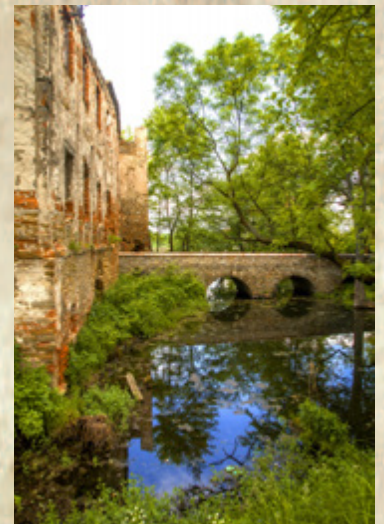
**DLACZEGO CITY PLACEM ENTI SET JETTING NIESĄ W POLSCE POPULARNE? ZŁO ŚLW I TWIERDZA, ŻE URZĘDNICY NIEW SPIERAJĄ DZIAŁAŃ, NA KTÓRYCH SAMI NIE ZARABIAJĄ.**

# W YTWÓRNA DISNEYA, STEVEN SPIELBERG, AGNIESZKA HOLLAND CZY ADRIAN CHMIELARZ ZNAJĄ POTENCJAŁ POŁUDNIOWEJ POLSKI, A JEJ WIZERUNEK Z SUKCESEM RUSZA W ŚWIAT.



❏ W Zaginięciu Ethana Cartera szczegółowo odtworzono nawet pojedyncze nagrobki. Reddit wręcz oszalał na tym punkcie.

❏ To miejsce znane jest na całym świecie, o czym zielonego pojęcia nie mają urzędnicy odpowiedzialni za promocję regionu.



❏ Najstarsza w Polsce kamienna zapora znajduje się na terenie tak zwanej Krainy Pałaców i Ogrodów. Jest tu wszystko poza morzem.

❏ Zamek w Pankowie wybudowano w XVI wieku. Dziś próżno go szukać w przewodnikach. Być może jednak zaistnieje w grze!

❏ Bajkowy pałac w Sulistawiu wkrótce stanie się główną lokacją gry przygodowej jednego z młodych warszawskich deweloperów.



❏ Tak się to robi w cywilizowanych krajach. Hobbiton norka to atrakcja turystyczna wspierana przez rząd Nowej Zelandii!

❏ Nowozelandzki Hobbiton to nie tylko czołowy przykład set jettingu. To także czysty, żywy zarobek na turystach.



❏ W Hobbitonie funkcjonuje także karczma, w której stołują się goście z całego świata w oczekiwaniu na Gandalfa.

❏ Bez krzykliwych reklam i głośników ryczących piosenkami Zenka Martyniuka. Co najwyżej psotny wiatr w szuwarach...



**KINEMATOGRAFIA, PRODUKCJA TV, GRYWIDEO  
I TURYSTYKA MOGĄ SIĘ DO SKONAŁE  
ZAZĘBIAĆ, GENERUJĄC PRZYJAZNĄ SYNERGIĘ  
ŁATWĄ DO ZMONETYZOWANIA.**

„Wrocławski Ratusz jest jedną z wizytówek Wrocławia. W ten sposób promujemy dziedzictwo kulturowe Wrocławia nie tylko u siebie, ale też w innych częściach Polski i za granicą. To jednak nie wszystko – do takiego obiektu jak Ratusz jesteśmy w stanie podpiąć dowolną funkcję, która rozszerzy możliwość promocyjną naszego miasta” – oświadczył na łamach portalu tuwroclaw.pl Radek Otręba, współzałożyciel firmy. Warto dodać, że tuż przed tą decyzją tytuł osiągnął 1,5 miliona instalacji, a codziennie grało weń 130 tysięcy unikatowych graczy. Dziś gra obecna jest nie tylko na nk.pl, gdzie debiutowała, ale i na Facebooku, Spilgames oraz portalu Odnoklassniki.

### Tymczasem w Nowej Zelandii

Tymczasem na drugim krańcu świata władze potrafiły chwycić byka za rogi. Od kiedy ekranizacja „Władcy Pierścieni” święcić zaczęła swoje triumfy, ten nieliczny zamorski ludek (kraj ma zaledwie 4,5 miliona mieszkańców) zaczął zbijać kapitał na wycieczkach do... Hobbitonu. Tak!

Oto bowiem w miejscowości Matamata (nie mylić z tunezyjską Matmata), gdzie kręcono sceny tolkienowskiej sagi, funkcjonuje przeszło 40 nerek hobbitów, a jak wiemy, norki to iście luksusowe. A i to małe piwo, bowiem najciekawszy jest fakt, iż Nowa Zelandia uznała tak zwany Hobbiton Movie Set za skarb narodowy, więc możemy obiekt zobaczyć w oficjalnym, rządowym spocie reklamującym Nową Zelandię! Można? Można! Film obejrzyjcie na YouTube pod tytułem „100% Pure New Zealand: Every day a different journey”.

Przez długi czas szukałem podobnego spotu firmowanego przez rząd polski. Efekt tych poszukiwań podsumować można słowami Adama Asnyka: „Daremne żale, próżny trud, bezsilne złorzeczenia!”. Owszem, świat na chwilę zwrócił uwagę na polskie plenery, gdy w sieci pojawił się prywatny spot „Poland is beautiful”, w którym agencja reklamowa z Rzeszowa pokazała państwu, jak to się robi, gdy promocją zajmują się ludzie kompetentni. Film jednak przeminął jak lzy w deszczu, bowiem nie wywołał ze strony polskich władz żadnej reakcji. Żaden minister nie zakrzyknął: „Hej, możemy to puścić w świat?”.

Wciąż więc częściej pamięta się nas w świecie jako kraj, gdzie oskarżono Teletubisie o homoseksualizm niż jako krainę pałaców, zamków, wulkanów i błędnych skał, gdzie fani Harry’ego Pottera nie tylko zjeżdżają się co rok z całej Europy, ale i rozpoczęli zbiórki pieniędzy na zakup własnego zamku!

### Dolny Śląsk i nie tylko

Tymczasem Polska pozostaje niemalże nietkniętym rajem dla filmowców i twórców gier. Już sam Dolny Śląsk to kraina, gdzie turysta co krok natyka się na barokowe pałace, zamki na skalistych wzgórzach, zbrojne forty, tajemnicze, opuszczone kościoły, średniowieczne sztolnie, złotonośne kopalnie, nazistowskie podziemia, kamienne labirynty, wygasłe wulkany, przepastne kamieniołomy i wyjątkowe

na całą Europę strefy industrialne, które stanowią gotowe plany dla wizji postapokaliptycznych (rzućcie okiem na staw osadowy „Żelazny most”!).

A to tylko jedno województwo, gdy tymczasem na liście czekają jeszcze niezwykle Bieszczady, Jura Krakowsko-Częstochowska, Pustynia Błędowska, kamienne kręgi Gotów i tak charakterystyczne obiekty, jak Międzyrzecki Rejon Umocniony czy Wilczy Szaniec, których nie powstydziliby się żaden Wolfenstein.

Wszystko to możecie uznać albo za gotowe plany, albo, jeśli wolicie, za darmowy zbiór wspaniałych asse-tów do gier. Gier, dodajmy, które idą w świat, w przeciwieństwie do polskich telenowel. Jednocześnie jednak wszystko to leży odłogiem, nierzadko strasząc brakiem infrastruktury turystycznej, bowiem żaden polski rząd, od lewicy przez centrum po prawicę, nie pomyślał dotychczas o monetyzacji takich atrakcji przez promocję i wynajem filmowych planów.

Nie jesteśmy bowiem krajem przyjaznym takim inicjatywom. Dość powiedzieć, że urządzających sesje LARP fanów Pottera narodowe media uznały za satanistów, a Spielberg kręcący we Wrocławiu film miał problemy z mieszkańcami pomstującymi, że ktoś im cztery litery zawraca. Z kolei to, że wytwórnia Disneya w ogóle zdecydowała się na zdjęcia w naszym kraju, zawdzięczamy pracownicze polskiego pochodzenia, bo to ona zwróciła kierownictwu produkcji uwagę na plenery w naszym kraju, gdzie jest przecież pięknie i tanio...

### Co z tym fantem zrobić?

Odpowiedź jest prosta. Brać, używać, pokazywać! I mówić, ale mówić o tym naprawdę dużo! W artykule „Jak skutecznie promować region w nowych mediach?” dla czasopisma Przestrzeń Miejska napisałem, iż problem z kulującą promocją regionów w sieci nie

wynika ze złej woli urzędników, lecz z kulturowanej mentalności pierwszej połowy lat dziewięćdziesiątych ubiegłego wieku, kiedy to szczytowymi osiągnięciami miejskiego marketingu były długopisy czy breloczki z godłem. Ten trend trwa do dziś, nawet w obliczu faktu, iż na każdym kroku zalewani jesteśmy takimi gadżetami produkowanymi w milionowych nakładach przez Chińczyków. Ba, w epoce, kiedy przeciętny zjadacz chleba za 30 złotych jest w stanie zamówić sobie koszulkę z własnym zdjęciem czy dowolnie wybranym motywem, również odzież promująca miasto utraciła rację bytu. I nie pomagają tu nawet zabiegi kontrowersyjne (a często wręcz żenujące), jak wrocławskie T-shirty z hasłem „ja pergole”.

Nadzieję dla kraju w omawianym kontekście upatruję właśnie w twórcach gier wideo, zwłaszcza tych niezależnych. Nie muszą przetrwać milionów z publicznej kasy, by w udany sposób pokazywać miejsca niezwykle, które z jednej strony będą znakomitą scenografią, z drugiej zaś żywą reklamą prawdziwych atrakcji turystycznych. Sprawdza się to w przypadku zachodnich gier AAA (Tomb Raider, Assassin’s Creed), sprawdza się i w przypadku skromnych produkcji offowych, co udowodnił Magritte. I naprawdę nie jest tu ważne, czy fabuła osadzona będzie w Polsce, bo to akurat jest wartością wtórną. Ważne jest, by świat wiedział, co było wzorcem dla danej lokacji. A jeśli ktoś nie rozumie wagi tej kwestii, niech przyjrzy się, jaki biznes robi się dziś na... Czarnobylu, który stał się jedną z najbardziej znanych lokacji w dziełach kultury popularnej. Bo trzeba powiedzieć sobie wprost (głosem Stuhra): „Albercik, to działa!”. ■



❖ Od lewej – nieśmiała Lotte, grzybowska Sucy i Atsuko – w tle przerażona koleżanka, która już wie, że to „zdołne” trio zaraz coś zmaluje.

# LITTLE WITCH ACADEMIA

Akademia Luna Nova wygląda trochę jak Hogwart, ale szybko okazuje się, że to tylko mylne wrażenie. Zanim odpalicie grę Little Witch Academia: Chamber of Time, warto zapoznać się z jej animowanym pierwowzorem.

■ Michał R. Wiśniewski

**P**rzygody nastolatki Atsuko Kargari, która postanawia zostać czarownicą, tylko na pierwszy rzut oka przypominają Harry'ego Pottera. To nie baśń o sierocie mieszkającym pod schodami. Nie ma tu morderczych czarnoksiężników, którzy chcą podbić świat, bo są po prostu źli, a akademia Luna Nova musi borykać się z różnymi współczesnymi problemami. Takimi jak brak płynności finansowej.

To właśnie powód, dla którego taka szacowana instytucja, mająca na koncie wychowanie całego pokolenia czarownic, decyduje się na otwarcie swoich podwojów dla dziewczyny pokroju Atsuko: nie dość, że nie



pochodzi z magicznej rodziny, to wszystko wskazuje, że ma niezbyt wielkie zdolności magiczne. Ma za to ogromną determinację. Magia jest jej największym marzeniem, odkąd w dzieciństwie zobaczyła występ czarownicy idolki Shiny Chariot.

To historia opowiedziana w serialu „Little Witch Academia”, który dla Netflix'a zrealizowało studio Trigger. Kilka lat wcześniej Trigger wyprodukował półgodzinny film pod tym samym tytułem: przepięknie animowaną, prostą opowieść o przygodzie młodych czarownic. Jego popularność sprawiła, że powstała jego kontynuacja „Enchanted Parade”, sfinansowana w serwisie Kickstarter. Filmy stanowią alternatywną historię, różniącą się wieloma szczegółami konstrukcji świata i zależności między bohaterkami. Serial z racji medium przedstawia bardziej pogłębioną opowieść o walce z przeciwnościami losu, zwątpieniu i determinacji.

„Little Witch Academia” to anime dla całej rodziny (dostępny jest nawet

❖ Pierwsza lekcja latania – główna bohaterka zaraz odkryje w sobie ukrytą moc i z miejsca zostanie zapisana do drużyny Qudittcha...



**FILMY Tytuł oryginalny:** Little Witch Academia, Little Witch Academia Mahōjūjake no Parēdo  
**Wersja polska:** napisy  
**SERIAL Tytuł oryginalny:** Little Witch Academia  
**Liczba odcinków:** 25  
**Emisja:** Netflix  
**Wersja polska:** napisy, dubbing

❖ ...albo nie, w zupełnie zaskakującym zwrocie akcji okaże się, że w ogóle nie może oderwać się od ziemi. Witajcie w życiu, wiedźmy.

polski dubbing). Wyróżnia go to na tle innych produkcji studia Trigger, nie strońiącego od motywów seksu i przemocy, które zresztą z lubością dekonstruuje. W LWA żadnych gorszących treści nie ma, ale znalazło się miejsce na lekką dekonstrukcję czy zabawę stereotypami, zgodnie z duchem studia. Dużo frajdy sprawia zestawienie serialu z Harrym Potterem. Czarownice, w przeciwieństwie do magicznego ludu z powieści J.K. Rowling, nie uciekają od współczesnego świata. Więcej, zaplątują się w politykę i problemy rzeczywistości, w której umiera magia, a zbawienie może przynieść sojusz z techniką – fantazji tej bliżej do „Wiedźmina” czy książek Terry'ego Pratchetta. Nic, tylko oglądać. Dwa filmy, 25 odcinków serialu, a teraz jeszcze gra! ■

**To mogła być Twoja reklama, którą mogliśmy zaprojektować.**

**Olle Studio.**

**graphic design. branding. webdesign. packaging. more.**

**[behance.net/ollestudio](https://behance.net/ollestudio)**

**[facebook.com/ollestudioLtd](https://facebook.com/ollestudioLtd)**

**[ollestudio.com](https://ollestudio.com)**

**olle.**

# Projekt: Miasteczko



Nigdy nie miałem za datków na inżyniera, architekta czy człowieka od planowania przestrzennego. Brakuje mi tej iskry budowniczego, tego czegoś, co popycha ludzi do tworzenia. Ja to mógłbym jeździć buldożerem i rozwalać budynki.

■ Zdan

**D**latego kiedy dowiedziałem się, że mam przedpremierowo wziąć na tapetę „Projekt: Miasteczko”, to lekko się przeraziłem. Przecież ja nawet nie lubiłem SimCity! Okazało się jednak, że zupełnie niesłusznie się bałem...

„Projekt: Miasteczko” tylko w pewnym sensie skupia się na budowaniu.

Owsem, naszym zadaniem jest zbudowanie w jedną turę takiego miasteczka, aby osiągnąć osiem symboli z medalem, co oznacza zadowolenie naszych mieszkańców. Ważniejsze jest jednak to, czego musimy unikać – jeśli na kartach symbolizujących budynki pojawią się trzy symbole niezadowolenia, kończymy swoją turę i czas na kolejnego gracza. Mamy więc do czynienia z czymś w rodzaju karcianej rosyjskiej ruletki, ponieważ są karty, które mają symbol niezadowolenia i wymuszają ich zbudowanie w naszej turze. Jeśli przesadzimy i postaramy się zbudować jeszcze jeden budynek, możemy przedobrzyć i nie zyskamy nic. Każdy z graczy zaczyna bowiem z tymi samymi budynkami. W naszej turze stawiamy dowolną liczbę budynków, a jeśli zbierzemy odpowiednią ilość pieniędzy, kupujemy także dodatkowe karty z dostępnych na stole. W ten sposób powiększamy swoją talię, a jest to o tyle istotne, że po każdej turze to, co zbudowaliśmy, łąduje na stosie kart odrzuconych (a gdy karty się skończą, przetasowujemy to, co mamy i gramy dalej). Za pieniądze generowane przez budynki możemy też podrasować naszą kartę. To oznacza, że używamy jej rewersu. Zwykle generuje on więcej monet lub na przykład powiększa limit niezadowolenia dopuszczalny w turze.

Do gry przyciąga element strategiczny: czy będziemy ryzykować i postaramy się kupić lepsze budynki, czy może szybko ulepszymy kilka tych, które mamy? Gracze skupiają się głównie na tym, co dzieje się w ich turze. Nie ma bowiem kart, które pozwalałyby na interakcję

## SPECYFIKACJA

W YDAWCA: Trefl

LICZBA GRACZY: 2-4

DLA GRACZY W WIEKU: 8+

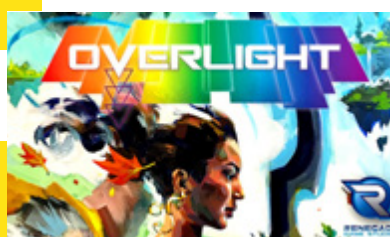
CENA: TBA

czy aktywne przeszkadzanie innym. Szkoda, bo to mogłoby dodać grze sporo smaczków. Należy się skupić na własnej taktyce i nie zwracać uwagi na innych.

„Projekt: Miasteczko” ma proste zasady, estetycznie wykonane karty, a sama rozgrywka jest całkiem przyjemna. Jeśli chcecie prostej, eleganckiej karcianki, warto się temu tytułowi przyjrzeć. ■



Można już zamawiać w przedsprzedaży podręczniki do czwartej edycji „Warhammer Fantasy Roleplay”. Wydawcą jest firma Cubicle 7, znana z takich systemów RPG jak „One Ring”, „Doctor Who” czy „Adventures in Middle-earth”. Dostępne są trzy produkty – Starter Set (zestaw początkowy), Core Rulebook (zasady podstawowe) oraz kolekcjonerska wersja podręcznika podstawowego. Można też zamówić podręczniki w wersji PDF oraz opcję, w której dostajemy wszystkie trzy produkty. Wersje PDF mają być dostępne w sierpniu (Starter Set) oraz czerwcu (zasady podstawowe). Z kolei drukowane wersje powinny trafić do zamawiających we wrześniu oraz w lipcu. Ceny to odpowiednio: 23 funty, 45 funtów, 90 funtów oraz 158 funtów za zestaw z każdym podręcznikiem.



Sukcesem zakończył się Kickstarter firmy Renegade Games Studios na wydanie systemu RPG „Overlight”. Firma potrzebowała 10 tysięcy dolarów i cel ten został kilkakrotnie przebity. Gra zwraca na siebie uwagę znakomitymi kolorowymi grafikami oraz bardzo ciekawym światem, składającym się z wiszących w powietrzu kontynentów. Dodatkowo w tym świecie nie ma słońca czy księżyca, a tylko wieczne otwarte niebo i wieczne światło. Gracze wcielają się w postaci, które mogą manipulować tym światłem. Podręcznik ma mieć 300 stron w pełnym kolorze oraz w twardej oprawie.

## FAST NEWS

# Boss Monster z dodatkami

Ile znacie gier, gdzie trzeba się przedrzeć przez jakieś pełne pułapek i potworów podziemia?

■ Zdan

**P**ewnie niemało. To prosty schemat: banda bohaterów, mnóstwo obrzydliwych kreatur do zaciukania, no i odpowiednio mocno zmurszałe lochy. Była jednak pewna cudowna perełka, która wyłamała się z tego schematu: Dungeon Keeper. Można było w końcu wcielić się w tego złego, który podziemia postawił, i posłać świętoszkowatych bohaterskich kmiotków do piachu. W przypadku „Boss Monstera” sprawa jest prosta: to coś w rodzaju karciankowego odpowiednika Dungeon Keepera. Widzę, że niektórym już cieknie ślinka, więc do rzeczy...

Pierwsza sprawa, na którą warto zwrócić uwagę – grafiki na kartach. Mamy do czynienia z pixel artem i moim zdaniem jest to doskonale rozwiązanie. Karty są klimatyczne i wyglądają naprawdę świetnie. A sama rozgrywka? Rzecz jest bardzo prosta. Każdy z graczy dostaje do dyspozycji kartę bossa, która zawsze znajduje się na końcu podziemi. W swojej turze można dobudowywać do swoich podziemi kolejne komnaty



z potworami lub pułapkami. Każde podziemia mogą mieć do pięciu komnat. Każda komnata ma też oznaczenia skarbów przyciągających pewien typ bohaterów: magów, łotrzyków, kapłanów lub wojowników. Zadanie jest proste: należy nie pozwolić im dojść do bossa. Jeśli to zrobią, zadają ranę lub dwie, a pięć ran to zejście z padółu łez. Jeśli bohater zginie w naszych podziemiach, dostajemy jego duszę (w przypadku legendarnych herosów aż dwie dusze). Jeśli zbierzemy ich dziesięć i przeżyjemy, zwycięstwo jest nasze! Oczywiście czeka nas mnóstwo kombinowania, bo komnaty mają swoje zdolności, a do tego dochodzą jeszcze czary, które wprowadzają interakcję między graczami. Możemy też zwiększyć punkty życia u bohatera, który wchodzi do podziemi naszego oponenta, albo „zamrozić” mu jakąś komnatę. Opcji jest wiele i to spory plus „Boss Monstera”. Jest też oczywiście losowość, bo nie wiemy, jakie komnaty dostaniemy do dyspozycji lub jakie dociągniemy

## SPECYFIKACJA

WYDAWCA: Trefl

LICZBA GRACZY: 2-4

DLA GRACZY W WIEKU: 13+

CENA: 89,95 zł

w czasie gry. Trzeba kombinować z tym, co się dostało. Dla niektórych może być to minus, ale mnie takie zagranie odpowiada. Jeżeli zdecydujemy się na dodatki „Niezbędnik bohatera” i „Narzędzia zagłady”, w grze pojawią się przedmioty, czyli karty dające bohaterom dodatkowe zdolności. Jeśli jednak taki bohater straci życie w naszych podziemiach, przedmiot przechodzi na nasze ręce – kolejne możliwości kombinowania!

Czy warto zainwestować w „Boss Monstera”? Jak dla mnie tak! Świetny klimat, szybka rozgrywka, możliwość interakcji, dużo kombinowania w czasie gry – praktycznie same plusy. Jak ktoś potrzebuje dobrej karcianki, która nie nudzi i daje sporo frajdy, polecam! ■



Fantasy Flight Games zapowiedziało pierwszy podręcznik do nowej edycji systemu „Legend of the Five Rings” (w Polsce znanego jako „Legenda Pięciu Kregów”). Ma być on dostępny w trzecim kwartale tego roku i będzie to „Legend of the Five Rings Roleplaying Beginner Set”, czyli zestaw startowy. Podręcznik ma zawierać cztery zeszyty postaci, mapę świata Rokuganu, podręcznik z zasadami, przygodę oraz kości i znaczniki. Cena to 39 dolarów. Na stronie Fantasy Flight Games są dostępne zasady systemu w wersji beta.



Fantasy Flight Games zapowiedziało też drugą edycję figurkowej gry taktycznej „Star Wars: X-Wing Miniatures”. Gra będzie zawierać zmiany w zasadach, które mają polepszyć jej balans, oraz wszelkiego rodzaju errata, pojawiającą się od pierwszej edycji. Wszystkie frakcje znajdujące się w grze (Rebelia, Imperium oraz wszelkiego rodzaju lotry) także zostaną zmienione tak, by były bardziej unikatowe. Zestaw początkowy będzie kosztował 39 dolarów. Przewidziane są także zestawy dodatkowe – tutaj cena ma wynosić od 10 dolarów do 20 dolarów.

✚ W misji Deep Impact z 2005 roku NASA przetestowała zderzenie z kometą 9P/Tempel. W planowanej na 2020 rok misji CAESAR ma nastąpić pobranie próbki jądra innej komety i przywiezienie jej na Ziemię.



„PODRÓŻOWANIENIA KOMETACH STANOWI PROWOKACYJNĄ OKAZJĘ DO ROZSZERZENIA NASZEGO ZASIĘGU W KOSMOSIE PRZEZ OBNIEŻENIE KOSZTÓW DALEKICH LOTÓW KOSMICZNYCH.”

O STAPRUDEKIEWYCH – ARCHITEKT,  
ZAŁOŻYCIEL CLOUD ARCHITECTURE OFFICE



✚ Na pierwszy rzut oka kometa 67P/Churiomov-Gerasimenko wygląda surowo i niezbyt gościnnie. Pod wierzchnią warstwą pyłu znajduje się twardy lód zmieszany z pyłem. Pierwsi ludzie na jej powierzchni prawdopodobnie pozamiatają teren i postawią igloo.

✚ Na zdjęciu z roku 1970 widnieje kometa Bennetta. Potencjalni jeźdźcy komet będą musieli być punktualni. Podstawowym wyposażeniem podróżników będzie sieciowy rozkład lotów komet.

# Kosmiczni kurierzy

W obrębie Układu Słonecznego w zasadzie już funkcjonuje naturalna sieć transportowa. Niczym w komunikacji publicznej trasy krótkodystansowe i dalekobieżne są niestrudzenie pokonywane, niezależnie czy ktoś zdecyduje się wsiąść, czy nie. Może nadeszła pora, by w końcu skorzystać z podwózki?

■ User Jama

**K**omety, które pełnią rolę kosmicznych kurierów, poruszają się po orbitach eliptycznych wokół Słońca. Jedną „bazą” takich komet jest znajdujący się za orbitą Neptuna Pas Kuipera. Drugą znajduje się circa tysiąc razy dalej na samych obrzeżach Układu Słonecznego w Obłoku Oorta. Stąd proste rozróżnienie na kurierów krótkookresowych oraz długookresowych. Przykładem pierwszego rodzaju jest kometa Halleya, która na jedno okrążenie potrzebuje 75 lat, a drugiego kometa Hale’a-Boppa, której pokonanie swojej sporo dłuższej trasy zajmuje 2,5 tysiąca lat. Czekanie na okazję tyle czasu byłoby mało praktyczne. Na szczęście komet jest sporo i jeśli nie uprzemy się, by podróżować na konkretnym egzemplarzu, to coś zawsze się znajdzie.

Najkorzystniej pod względem energetycznym byłoby podczepić się pod kometa, kiedy porusza się ona wolno. Wtedy na manewr wyrównania prędkości z pędzącym kurierem zużylibyśmy mniej paliwa, co wprost przekłada się na koszty. Niestety, jak na złość prędkość jest największa, kiedy kometa robi ciasny zakręt wokół Słońca, a najmniejsza po przeciwległej stronie orbity. Czyli

dokładnie odwrotnie, niż by nam pasowało, jeśli chcemy łapać stopa z okolicy orbity Ziemi.

Trudniejsze, nie znaczy niewykonalne. W listopadzie 2014 Europejska Agencja Kosmiczna posadziła na komecie 67P/Czuriumow-Gierasimienko lądownik Philae. Pierwszy tego rodzaju wyczyn w historii nie odbył się bez perturbacji. Według założeń Philae miał łagodnie opaść na powierzchnię komety, a z podstaw amortyzowanych wsporników do lądowania wkręcić wiertła, które zapewniłyby przytwierdzenie do podłoża. W rzeczywistości wiertła nie zadziałały, a Philae odbił się od komety jak piłka na kilometr, potem jeszcze parokrotnie, aż osiadł. Kontakt radiowy z lądownikiem udało się ponownie nawiązać w czerwcu 2015 roku.

Lądowanie na kometach jest trudne z kilku powodów. Kometa pędzi z prędkością kilkadziesiąt razy większą niż kula wystrzelona z karabinu. Trzeba z dużą dokładnością wyrównać prędkość, żeby ani nie przestrzelić, ani nie przypakować. Dodatkowo kometa obraca się w locie. Często rotacja jądra przebiega wokół więcej niż jednej osi. Również powierzchnia jest mocno nieregularna, usiana kamieniami i mało przyjazna dla lądowników.

Teoretyczna koncepcja NASA zakłada lądowanie na kometach z wykorzystaniem harpuna. Lądownik zbliżałby się kometa, wystrzeliwał harpun na długiej, dajmy na to kilometrowej, uwięzi i po zakotwiczeniu związał linę, by łagodnie i pewnie przyziemić. Pierwszy problem jest taki, że po wystrzale harpun owszem pomknie do komety, ale lądownik zostanie odrzucony w przeciwną stronę. Drugi to wyrównanie prędkości. To taki odpowiednik dylematu, jaki poznajemy, holując czyjś samochód. Z tą różnicą, że tu pojazdem holującym jest wielka, pędząca przez kosmos bryła, która nie jest przez nikogo sterowana. Powstaje jeszcze jedno zasadnicze pytanie. Skoro jesteśmy na Ziemi skazani na



■ Lądownik Philae był wielkości pralki i ważył 98 kilogramów. Podstawowe baterie zapewniały 60 godzin pracy. Dodatkowe baterie, ładowane ogniwami słonecznymi, nie zadziałały, gdyż Philae spoczął w cieniu.

wskakiwanie na komety poruszające się w tym miejscu szybko, po co w ogóle to robić? Po wydatkowaniu energii potrzebnej do takiego rozpędzenia statku kosmicznego, żeby wejść na orbitę komety, będziemy poruszać się dalej tak samo nawet bez komety.

Wbrew pozorom są z tym związane konkretne korzyści, oczywiście o ile potrafimy znaleźć kometa, która przelatuje stosunkowo blisko orbity początkowej oraz planowanej końcowej.

Przed wszystkim przemawiają za tym względy bezpieczeństwa. Mając pod stopami masę o średnicy kilkudziesięciu kilometrów, będziemy o wiele lepiej ekranowani przed twardym promieniowaniem pochodzącym ze Słońca, jak również przed uderzeniami mikrometeoroidów. Przy kilkumiesięcznej podróży na Marsa gra jest warta świeczki. Ponadto stosunkowo długi czas podróży można wykorzystać do pozyskania lub uzupełnienia zasobów. Komety obfitują w różne materiały, w szczególności w wodę. Po oczyszczeniu mogłaby nadawać się do picia, a po rozłożeniu na czynniki składowe - wodór i tlen - do wykorzystania jako paliwo.

Kłopot w tym, że komety krótkookresowe przy każdym przejściu w pobliżu Słońca tracą część tych zasobów w postaci widowiskowego ogona, który ulatuje w przestrzeń. Trzeba też uważać, gdzie się wsiada, bo niektóre komety kończą bieg katastrofalnie. Przykładowo Shoemaker-Levy 9 został rozerwany na kawałki przez pole grawitacyjne Jowisza. ■



TXT & GFX: DR FUBERU

# KDP<sup>38</sup>

TO BYŁO  
W LUTYM 2006.  
W TORUNIU.

ZAROBIEŁEM WTEDY  
MILIONY RUPII  
W REKLAMIE, WIĘC  
OD TROCHĘ PONAD  
MIESIĄCA X360  
Z ODPowiedNIO  
PEASKIM TV GOŚCIE  
NA MOJEJ NORCE.

ŻADEN Z TYCH  
PRZEDMIOTÓW  
NIE MIAŁ NIC  
WSPÓLNEGO  
Z ZAKOŃCZENIEM  
PAROLETNIĘGO  
ZWIĄZKU.

TAK CZY INACZĘJ,  
BYŁEM SAM, MIAŁEM  
MNÓSTWO CZASU,  
NAJNOWSZĄ KONSOLĘ,  
DOBRY TELEWIZOR,  
SZYBKI INTERNET  
I RUPIE NA KONCIE.

SIECIOWY SKLEP KONSOLI  
NIE OFEROWAŁ WTEDY  
ZBYT WIELU TYTUŁÓW.  
NAJPOPULARNIEJSZY BYŁ  
**GEOMETRY WARS.**

NA TYM SAMYM PATENCIE  
(MNOŻNIKI, BONUSY ZA  
POZOSTAŁY Z POZIOMU  
CZAS) I STEROWANIU  
HULABA TAKŻE GRA **MUTANT  
STORM RELOADED.**

PROSTA, STYLIZOWANA  
NA LATA 80. STRZELANKA  
NA DWIE GABKI.

PAŹDZIEŻOWA W OPRAWIE,  
ALE JAKOŚ W NIĄ WSIĄKŁEM.  
JEDEN Z TYCH WYBORÓW  
POD CHORAĞWIĄ ŁOTEWER.

MSR MIAŁ DWA TRYBY.  
SKUPIŁEM SIĘ NA TYM,  
W KTÓRYM WAŻNY BYŁ  
CZAS POKONYWANIA  
POZIOMÓW.

IM SZYBCIEJ CZYSZCIEŚ  
MAPĘ Z KOLEJNYCH FAL  
WRÓGÓW, TYM WIĘCEJ  
PUNKTÓW Z GRĘ.  
ERKEJDOWA PAMIĘCIÓWKA.

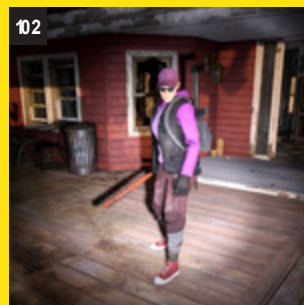
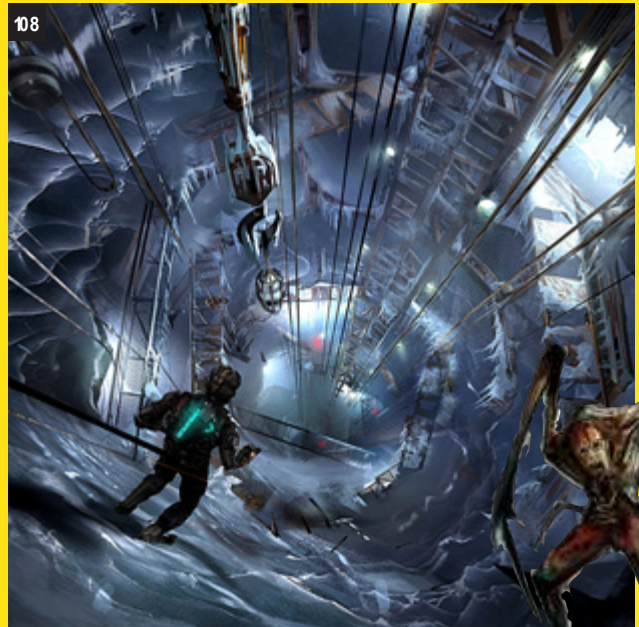
I, CO WAŻNE, IM WIĘCEJ  
PUNKTÓW, TYM WIĘCEJ  
MOJA KSYWA W TABELI  
GRACZY! JAK KIEDYŚ  
W BUDZIE Z AUTOMATAMI,  
TYLKO TYM RAZEM BAWIĘ  
SIĘ Z CAŁYM ŚWIATEM.  
NO I BYSTRY NIE SKROI  
MNIE Z ŻETONÓW.

GRAŁEM PO SZEŚĆ,  
SIEDZEM, GODZIN DZIENNIE  
PRZEZ MIESIĄC. BYWAŁEM  
NA PODIUM (CHOĆ NIGDY  
PIERWSZY, PEWIEŃ  
JAPONCZYK ROBIŁ CHORE  
WYNIKI). KIEDY KOŃCZYŁEM  
Z GRĄ, OKUPOWAŁEM  
MIEJSCE SIÓDME.

TYLKO TRZY RAZY W ŻYCIU  
MOGŁEM SZCZERZE, ZGODNIE  
Z PRAWDĄ TABELI POWIEDZIEĆ,  
ŻE JESTEM DOBRY W GRĘ.  
TO BYŁ JEDEN Z TYCH  
PRZYPADKÓW.

OPRÓCZ TEGO,  
TEN MIESIĄC NAUCZYŁ  
MNIE NIE MIEĆ DO  
SIEBIE PRETENSJI  
ZA PRZEBYWANIE  
CZAS.

ZERO  
PRETENSJI.



# FELIETONY

- 101 Wojciech Pijanowski
- 103 Michał R. Wiśniewski
- 120 Aleksy Uchański
- 122 Marcin Borkowski

CO ZACZEŁO SIĘ RAZ  
Z NIEPOKRYWAJĄCYM I W YDATKÓW  
W YNIKAM I SPRZEDAŻOW YM I DEAD SPACE2,  
ZAKOŃCZYŁO DEFINITYW NIE  
17 PAŹDZIERNIKA UBIEGŁEGO ROKU.





Kevin Spacey pojawił się w Call of Duty: Advanced Warfare, ale po wybuchu afery związanej z molestowaniem został wymazany z gry i zastąpiony Tomem Hanksem.

# AKTORZY

## (NIE) PROWINCJONALNI



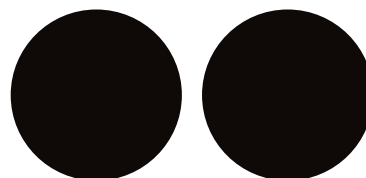
Role w grach przestały być wstydlivym sposobem dorobienia do pensji. Stały się czymś więcej niż chałturami. Dla gwiazd z hollywoodzkiej I ligi mogą więc być kuszącym intermedium, zwłaszcza gdy akurat brak innych propozycji, dla nowicjuszy na dorobku okazją do wybicia się, dla mistrzów drugiego planu i solidnych rzemieślników możliwością stworzenia kreacji, na które kino i telewizja nie dawały im szans.



ZNANA Z FILMOWEGO „SUPERMAN”  
MARGOT KIDDER (1948-2018)  
STAŁA SIĘ NAJWIĘKSZĄ GWIAZDĄ  
„UNDER A KILLING MOON.”



RUSSELL MEANS (1939-2012)  
RÓWNOLEGLE Z UAKM WYSTĄPIŁ  
W „URODZONYCH MORDERCACH”  
OLIVERA STONE’A.



PLAY



**A**ktorstwo – czy to głosowe, czy to wizerunkowe – w grach wideo ma swoją wcale nie taką krótką historię. Tyle że do niedawna zapewne z racji stereotypu, przypisyującego mu wyłącznie utylitarną funkcję, traktowane bywało jako marginalny aspekt gry. Zawsze uważałem, że niesłusznie. Bo aktorstwo, choć nie może uratować tytułu w oczywisty sposób spartaczono, a na samą rozgrywkę ma przeważnie rzeczywiście niewielki wpływ, to jednak ma szansę dowartościować grę, dodać jej smaczku, klimatu, głębiej zaangażować emocjonalnie, o marketingowym prestiżu nie wspominając.

Oczywiście z racji samej swej natury aktorstwo nie jest w grach tak spektakularnym elementem, jak w kinie, ale w skupionych na narracji grach parafilmych role aktorskie są coraz bardziej eksponowane, widoczne i wymagające. Także dzięki coraz lepszej grafice 3D, technologiom screen capture czy motion capture, rozwojowi VR aktorzy mają co grać i to nie tylko głosem. Na ten aspekt gier zaczęło się więc wreszcie zwracać uwagę w stopniu znacznie większym niż dawniej.

Zanim aktorski dubbing stał się w grach normą, minęło ładnych parę lat. Trudno dziś ze stuprocentową pewnością powiedzieć, który tytuł był czymś w rodzaju gamingowego „Śpiewaka z jazzbandu”. Najstarszą grą z nagraniami głosowymi, z jaką miałem do czynienia, była Berzerk wydana w 1980 roku



W CZASACH OSMIOBITOWYCH REALISTYCZNE OBRAZKI AKTORÓW WYGLĄDAŁY ZWYKLE TAK JAK W COBRZE.



MICROLEAGUE WRESTLING Z 1987 ROKU BYŁO ZAPEWNE PIERWSZA GRA Z DIGITALIZOWANYMI WIZERUNKAMI BOHATERÓW.

na Atari 2600. Zawierała ledwie trzydzieści słów. Kultowa stała się kwestia: „Humanoid nie może uciec” wypowiedziana, gdy na horyzoncie pojawiał się jakiś robot do zniszczenia. O jakimkolwiek aktorstwie trudno tu jednak mówić, bo całą robotę wykonał syntezytor głosu. Brzmiało to cokolwiek mechanicznie, ale i tak było ewenementem. Zdecydowana większość gier jeszcze przez kilka lat pozostawała „niema”. Dlaczego? Przede wszystkim kompresja głosu była niesamowicie droga i, jak się szacuje, kosztowała producenta około tysiąca dolarów za słowo.

W tamtych latach, gdy postaci w grach reprezentowane były przez kilka pikseli na krzyż, także o wykorzystywaniu wizerunków aktorów nie mogło być jeszcze mowy. Aktorzy, i to nie byle jacy, pojawiali się co najwyżej na pudełkach i w reklamach, jak choćby w jednej z pierwszych produkcji opartych na licencji filmowej, czyli Poszukiwaczach zaginionej arki (1982) na Atari 2600. Do zakupu z okładki zachęcał Harrison Ford jako Indiana Jones, tymczasem w grze bohater składał się z kilku kwadracików i trzeba było wierzyć na słowo, że to naprawdę superarcheolog we własnej osobie. Z okładki pierwszej gry z serii Metal Gear spoglądał groźnie Michael Biehn w pozie Kyle’a Reese’a z „Terminatora”, a wizerunki znanych aktorów autorzy całej serii upychali, gdzie się tylko dało: w instrukcjach, na reklamach, ale i w postaci pikselowanych podobizn w samej grze.

W wydanej w 1990 roku drugiej części Metal Gear 2: Solid Snake te wizerunki „cameo” naprawdę przypominały pierwowzory: Seana Connery’ego, Chow Yun Fata, Dolpha Lundgrana, Toma Berengera czy Danny’ego De Vito, choć zainteresowanych nikt nie pytał o zgodę. Na tej zasadzie postaci, które starały się przypominać znanych aktorów, pojawiły się w kilku innych grach. Z drugiej strony seria Metal Gear stała się miłym krokiem w rozwoju aktorstwa głosowego w grach. W Metal Gear Solid (1998) po raz pierwszy głównego bohatera dubbingował kanadyjski aktor David Hayter. Jego głęboki, lekko chrapliwy głos sprawił, że Solid Snake stał się jedną z najbardziej charakterystycznych postaci w historii gier. Wpływu Haytera na rozwój aktorstwa głosowego nie sposób przecenić, bo to on właściwie podniósł dubbing w grach na taki poziom i sprawił, że ten aspekt został wreszcie w branży doceniony.

Na wizerunkowe role aktorskie z prawdziwego zdarzenia w grach nie trzeba było już długo czekać. Ważnym krokiem była digitalizacja zdjęć lub materiałów wideo.

DAVID HAYTER ZAGRAŁ KILKA RÓL W KINIE, ALE BYŁY TO ZWYKLE EPIZODY...



... SŁAWĘ ZYSKAŁ DZIĘKI PODŁOŻENIU GŁOSU BOHATEROWI W METAL GEAR SOLID. SWEGO WIZERUNKU UŻYCZYŁ SNAKE'OWI W GUNS OF THE PATRIOTS (2008).



# CREDITS



LIAM NEESON W TYM SAMYM ROKU, W KTÓRYM OSTRO TĘKŁE ALBANCZYKÓW W „WPROWADZONEJ”...



... UŻYCZYŁ GŁOSU JAMESOWI, OJCU GŁÓWNEGO BOHATERA FALLOUTA 3. ACZKOLWIEK JEGO WIZERUNEK W GRZE DALEKO ODBIEGAŁ OD RZECZYWISTOŚCI.



W 1990 roku American Laser Games wydało początkowo na automaty, a później też na komputery strzelankę Mad Dog McCree, w której zamiast do animowanych obiektów faktycznie strzelaliśmy do znajdujących się na ekranie aktorów, a za tło służył nagrany materiał wideo. Wrażenie było jak na owe czasy niesamowite.

Idąc za ciosem, ALG wypuściło całą serię podobnych strzelanek pirackich, kosmicznych, wojennych, ale najpopularniejsza była sceneria westernowa. Aktorzy nie mieli w tych produkcjach szczególnie wyrafinowanych zadań. Przeważnie musieli jedynie przekonująco zginąć, bo fabułka dorabiane do pojedynków były banalne i ostentacyjnie pretekstowe. Aktorskie gwiazdy w grach laserdisk nie występowały. Angażowano raczej statystów, choć wcielający się w jednej z części w poszukiwacza złota Ben Zeller zagrał później niewielkie role w tak znanych westernach jak „Silverado” czy „Wyatt Earp”.

Bodaj najbardziej znanym przykładem wykorzystania raczkującej jeszcze technologii przenoszenia żywych aktorów do cyfrowej rzeczywistości było oczywiście Mortal Kombat (1992). Choć na liście płac nie pojawili się aktorzy z dorobkiem, to Carlos Pesina i Johnny Cage położyli podwaliny pod growe aktorstwo przez użyczenie twarzy i ruchów bohaterom.

Wkrótce w grach stosujących powszechnie technologię Full Motion Video zaroilo się od aktorów znanych z dużego ekranu. Niekoniecznie w grywalnej postaci. Znacznie częściej zaś w filmowych przerywnikach, jak choćby w serii Wing Commander, w której wystąpili między innymi tak znani aktorzy jak Mark Hamill, Malcolm McDowell czy John Rhys-Davies. Produkcje oparte na FMV były popularne aż do drugiej połowy lat dziewięćdziesiątych, gdy twórcy na dobre zwrócili się w kierunku grafiki trójwymiarowej.

Choć grafika 3D wciąż była zbyt niedoskonała, by oteksturowane obiekty mogły przypominać prawdziwe postaci, to w międzyczasie 2D osiągnęła już poziom pozwalający kreować całkiem znośnie cyfrowe wersje realnych aktorów. Co śmielsze studia zdobywały się więc na eksperymenty. Choćby takie jak wydana w 1998 roku na PlayStation Apocalypse. Okładka głosiła z dumą, że w grze „gra” Bruce Willis we własnej osobie. I faktycznie, wirtualny Bruce Willis cieszył oko, chociaż jego „rola” ograniczała się do użyczenia wizerunku, zamienionego na pozwalającą na jako taką identyfikację bitmapę oraz wypowiedzenia kilkunastu prostych kwestii. W tym samym czasie nowe w branży paryskie studio Quantic Dream zaczęło eksperymentować ze skanowaniem twarzy, przechwytywaniem w trójwymiarze ruchów aktorów i zapisywaniem w cyfrowej postaci, czyli wczesną wersją dzisiejszego motion capture. Efektem tego eksperymentu była gra Omikron: The Nomad Soul (1999), w której w drugoplanowej roli wystąpił David Bowie.

W kolejnych latach rozwój motion i performance capture, docenienie przez producentów oprawy dźwiękowej oraz ciągłe doskonalenie grafiki 3D sprawiły, że aktorstwo głosowe i wizerunkowe w grach coraz bardziej zyskiwało na znaczeniu.

Perełką dubbingu był chociażby występ w dziecięcej trylogii Legend of Spyro (2006–2008) Elijah Wooda, który użyczył głosu tytułowemu purpurowemu smokowi Spyro. W niezłym zresztą towarzystwie, bo między innymi Davida Spade’a i Gary’ego Oldmana. Warto wspomnieć o roli być może



POCZĄWSZY OD „BATMAN: THE ANIMATED SERIES” MARK HAMILL ZACZĄŁ UŻYWAĆ GŁOSU JOKEROWI...



... I ODNALEŹ SIĘ W TEJ ROLI PO LATACH SPĘDZONYCH NA PRÓBACH WYZWOLENIA SIĘ Z WIZERUNKOWEJ KLATKI GRZECZNEGO LUKE’A SKYWALKERA.



## PO OKRESIE ODY NA NAŚLADOWANIE KINA W POŁOWIE LAT DZIEWIĘDZIESIĄTYCH GRY W IDEO NAUCZYŁY SIĘ ROZSĄDNI CZERPAĆ W ZORCE

I choć Neeson nie gości na ekranie szczególnie długo, to jego rola jest niezapomniana, a opcjonalny prolog, w którym jako ojciec uczy dziecko chodzić, to prawdziwa wisienka na torcie.

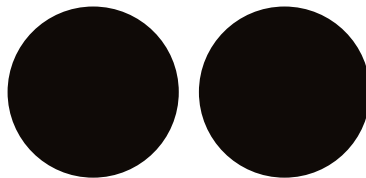
Ciekawą kreację w *Far Cry 3: Blood Dragon* z 2007 roku stworzył wspomniany już Michael Biehn. Technicznie rzecz biorąc, było to tylko rozszerzenie, praktycznie – samodzielna gra zabawnie, z gustem i wycuciem parodiująca kino akcji i SF lat osiemdziesiątych. Otwarty świat dalekiej przyszłości pełen robotów, futurystycznej broni i gigantycznych, neonowo świejących bestii niejako powołuje do życia właśnie głos Michaela Biehna wcielającego się w cyborga Rexa „Powera” Colta. Biehn gra tu swoją rolę po mistrzowsku. Dubbingując Rexa, wznosi fabułę na metapoziom, obala czwartą ścianę między fikcją a popkulturowym uniwersum. Powraca do świata SF lat osiemdziesiątych, w którym sam zdobywał aktorskie ostrogi, choćby w filmach swego przyjaciela: „Terminatorze” i „Obcym: decydującym starciu”. Biehn gra swoją głosową rolę z wycuciem i dystansem. Tam gdzie trzeba, zachowuje entourage twardziela, pozwalając sobie jednocześnie na jawnie ironiczne wycieczki i pyszne dwuznaczności. Świetnie bawi się dialogiem, parodiując siebie samego i innych bohaterów kina akcji. Nie szarżuje i pozostaje w zdystansowanym nawiasie udawanego tonu serio. Znakomita rola!

Z zatrudniania mniej lub bardziej uznanych aktorów w kolejnych odsłonach serii *Grand Theft Auto* słynął Rockstar. Wszystkie części cyklu przebijają jednak w tym względzie

✚ Nie tylko głosy, lecz również wizerunki aktorów wykorzystano w *L.A. Noire*. Miki postaci w tej grze do dziś pozostają wzorem.

największej dziecięcej gwiazdy wszech czasów, znanego choćby z „Szóstego zmysłu” Haleya Joela Osmenta w serii *Kingdom Hearts* (2002–2013). Osment dubbinguje głównego bohatera Sorę, podróżującego po różnych światach z uniwersum Disneya. Pomagają mu Mickey, Donald, Goofy, a nawet... Jack Sparrow. To, co robi Osment, który dorosłą gwiazdą Hollywood nie został, to prawdziwy majstersztyk. Podobnie jak arcymistrzowski występ Christophera Lee jako DiZa. Partnerują im obu między innymi oryginalni aktorzy, używający głosu legendarnym postaciom z animacji Disneya: między innymi Tony Anselmo jako Kaczor Donald, Bill Farmer jako Goofy i Pluto oraz Wayne Allwine jako Myszka Miki.

Z kolei Liam Neeson obdarzony jednym z najbardziej rozpoznawalnych głosów w kinie, głębokim i chropawym z irlandzkim akcentem, w 2008 roku użył głosu postaci Jamesa w *Fallout 3*. James jest ojcem głównego bohatera i choć nie wygląda jak Neeson, to właśnie jego charyzmem i warsztatowi zawdzięcza cały swój charakter. Każda wypowiedziana przez niego kwestia w interpretacji Neesona zyskuje i stanowi niezaprzeczalną wartość dodaną do fabuły.



MALCOLM MCDOWELL – AKTORSKI  
WARIAT Z „MECHANICZNEJ  
POMARAŃCZY” W WING  
COMMANDERZE GRAŁ ADMIRAŁA  
TOLWYNA.



W GRZE CHRISIA ROBERTSA  
POJAWIŁ SIĘ TEŻ WSZĘDOBYLSKI  
JOHN RHYSDAVIES.



# CREDITS



## ACTIVISION ZATRUDNIŁ DO RETURN TO ZORK M OŻENIE AKTORÓW Z PIERWSZYCH STRON GAZET, ALE W YĄTKOWO DO BRYCH.

wydana w 2003 roku GTA: Vice City. W obsadzie dubbingowej pojawili się między innymi tak znani aktorzy jak Tom Sizemore, Dennis Hopper, Burt Reynolds czy Danny Trejo. Żadna następna ani poprzednia część nie miały aż tak hollywoodzkiej obsady. Rozgrywająca się w 1986 roku w mieście podobnym do Miami, karmiąca się grami z konwencją „Miami Vice” historia zyskała dzięki rozpoznawalnym głosom i na klimacie, i na wiarygodności. Ale wszystkich i tak zakasował Ray Liotta jako Tommy Vercetti. Nie pojechał na autopilocie, ale niejako dopisywał tą grą swoiste postscriptum do wszystkich swoich gangsterskich ról filmowych z „Chłopcami z ferajny” na czele. Naprawdę trafiona w punkt głosowa kreacja, która znacząco pomogła wywindować tę grę na pozycję bodaj najlepszej w całym cyklu.

Wszystkie te role były już pełnoprawnymi i pełnokrwistymi aktorskimi kreacjami na miarę medium, wszystkie

były na swój sposób niepowtarzalne, ale dla mnie dubbingową rolą numer jeden jest to, co w grach z Batmanem produkowanych przez Rocksteady zrobił Mark Hamill. Cała ta seria należy do najlepszych adaptacji historii Nietoperza, jakie kiedykolwiek powstały, a Hamill jest doskonały jako wyrazisty czarny charakter. Nie taki zresztą znowu czarny, ale niejednoznaczny, kolorowy. W jego interpretacji Joker, w którego wcielił się w Animated Series oraz w Arkham Asylum (2009), Arkham City (2011) i Arkham Knight (2015), jest prawdziwym kłownim królem przestępczego świata. Hamill miał już zresztą wprawę, bo dubbingował wcześniej Jokera w telewizyjnych animacjach. I trafił w dziesiątkę, grając Jokera, który dla fanów gier stał się taką samą ikoną, jaką dla miłośników kina był Joker Heatha Ledgera i Jacka Nicholsona. W wydaniu Hamilla jest ta postać bardziej karykaturalna, radośnie przerysowana, ale jednocześnie skrywająca realną mroczną tajemnicę. Słowem idealnie wpasowana w pastiszowo-realistyczny nastrój gry. Sam Hamill wyznał



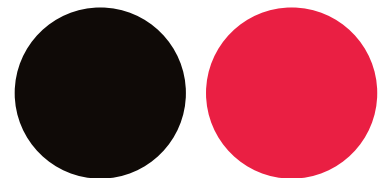
OKLEJENI CZUJNIKAMI RUCHU ELLEN PAGE I WILLEM DAFOE NAGRALI — CO W GRACH WIDEO BYŁO JEDNAK RZADKOŚCIĄ — WSPÓLNE SCENY W BEYOND: TWO SOULS.



ALLISON JOY LANGER JAKO REBECCA SNOOT W RETURN TO ZORK. W GRZE WYSTĄPIŁA TAKŻE JEJ MATKA ORAZ RODZINA LIVELY.



KOWAL Z RETURN TO ZORK NIEDŁUGO POTEM WCIELIŁ SIĘ W KOCHLIWEGO OCZYSZCZACZĄ BAZENÓW W HORRORZE „DENTYSTA” BRIANA YUZNY.



Shawn Ashmore zagrał w *Quantum Break* ważniejszą rolę od drugiego planu, w którym specjalizował się w kinie.

techniki i wprowadził na rynek kolejne „filmowe” gry fabularne z aktorską obsadą i coraz bardziej rozbudowanymi rolami z prawdziwego zdarzenia do zagrania: *Fahrenheit* (2005) i *Heavy Rain* (2010).

O ile tamte gry poradziły sobie bez znanych nazwisk, o tyle wydane w 2013 roku *Beyond: Dwie Dusze* okazało się kamieniem milowym, jeśli chodzi o zastosowanie *performance capture*, gdzie poza ruchami aktorów w studiu równocześnie nagrywano ich mimikę i głos. Gra, choć nie do końca udana, przyniosła na osłodę dwie kreacje prawdziwie aktorskie w wydaniu grającej główną rolę, znanej ze świetnej roli w filmie „*Juno*” Elen Paige i znakomitego na drugim planie Willema Dafoe. To dzięki aktorom jakby żywcem przeniesionym z prawdziwego świata w wirtualną rzeczywistość udaje się w tej grze, grzęznącej na fabularnych mieliznach, utrzymać emocjonalną temperaturę. Właśnie dla stworzonych kreacji warto w ogóle sięgnąć po ten tytuł rewolucyjny, jeśli chodzi o gamingowe aktorstwo.

Nie mniejszym przełomem pod względem aktorskim była wydana w 2011 roku gra *L.A. Noire*. Skorzystano w niej z unikatowej technologii *MotionScan*, wykorzystującej 32 kamery odwzorowujące precyzyjnie mimikę i grymasy twarzy aktorów pod wieloma kątami. Efekt był piorunujący i pozwalał choćby dość skutecznie rozróżnić na podstawie mimiki i ruchów gałek ocznych rozmówców prawdę od fałszu w trakcie prowadzonych w grze przesłuchań. W obsadzie zabrakło gwiazd. Wystąpili raczej solidni hollywoodzcy drugoligowcy jak Aaron Staton, Michael McGrady czy Adam Harrington, ale technicznie był to i tak wielki postęp oraz otwarcie nowych możliwości.

Te gry były krokami milowymi. Wyznaczyły nowe trendy i tendencje, wykorzystywane w ostatnich latach

niedawno, że postać Jokera sprawiła mu najwięcej radości w całej karierze. W ustach aktora, który całe życie walczył ze stygmatem roli w „Gwiezdnym wojnach” brzmi to paradoksalnie całkiem wiarygodnie, a ów stygmat Luke’a Skywalker’a być może pomógł mu tak celnie i zgrabnie zbudować postać niejednoznaczną: jednocześnie zabawną i przerażającą. W każdym razie druga to emblematiczna popkulturowa postać w wykonaniu Hamilla, którego kariera filmowa nie obfitowała wszak w role wybitne. Ta jest moim skromnym zdaniem właśnie wybitna.

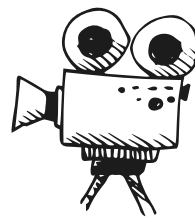
Przykładów dobrych ról głosowych w wydaniu uznanych aktorów w ostatnich latach jest oczywiście więcej. Wypadałoby wspomnieć o tak udanych kreacjach, jak Michaela Ironside’a jako sama Fishera w serii *Splinter Cell*, Stephena Merchanta w *Portal 2*, Christophera Walkena w *True Crime: Streets of LA*, Samuela L. Jacksona w *GTA: San Andreas*, Michaela Biehna w *The Elder Scrolls: Oblivion* czy Kiefera Sutherlanda w *Metal Gear Solid V*. Wszystko to świadczy o jednym. O tym mianowicie, że występy aktorów w grach przestawały być ciekawostką albo marketingowym chwytym, a przynajmniej od czasu do czasu zaczęły stawiać aktorów przed zadaniami stricte aktorskimi. Wraz z rozwojem rynku gier komputerowe produkcje stały się rozpoznawalnymi na całym świecie markami, aktorzy zaczęli w nich naprawdę grać, a angażowanie hollywoodzkich gwiazd przydaje dodatkowo wysokobudżetowym tytułom blasku, rozmachu i prestiżu. Coraz też częściej rola aktorów w grach nie ogranicza się tylko do dubbingu albo pożyczania wizerunku na użytek postaci. Coraz częściej zdarzają się role niemal filmowe. Wciąż eksperymentuje się w grach, które postawiły na fabułę i technologię *motion* i *performance capture*. Twórca *Quantic Dream* David Cage konsekwentnie korzystał z tej



**CORAZ CZĘŚCIEJ W IELU GRACZY DOPIERO PO JAKIM ŚCZASIEDOW IADUJE SIĘ ŻEW DANYM TYTULEW YSTĄPIŁ ZNANY AKTOR. Z JAW ISKO STAŁO SIĘ TYLEŻ POW SZEDNIE, CO NORMALNE**



Wiktor Reznov to postać pojawiająca się w trzech częściach Call of Duty. Użył mu głosu nikt inny jak Gary Oldman.



## ACTIVISION W CALLOFDUTY ZATRUDNIA OSCAROWYCH AKTORÓW. Z KOLEI WYSTĘPIE LANCEA HENRIKSENA W DETROIT TO PRAW DZIWIYM AJSTERSZTYK.

coraz częściej, choćby w Quantum Break (2016), gdzie bardzo ciekawe i pełnokrwiste role zagrali poddani performance capture Shawn Ashmore (znany z serii „X-Men”) i Aidan Gillen (popularny dzięki roli Littlefingera w „Grze o tron”). Gra zrealizowana z ścią filmowym rozmachem przyniosła też renesans filmowych wstawek FMV. Dzięki jakości i sprawnemu wmontowaniu w rozgrywkę stały się one integralnym elementem gry, co być może także urośnie do miana tendencji.

Na innym poziomie realizmu sytuują się gwiazdorskie występy świetnych aktorów w Call Of Duty: World at War z 2008 roku. W postać radzieckiego żołnierza Reznowa, przechodzącego szlak bojowy od Stalingradu do Berlina, wcielił się tutaj Gary Oldman. Jak przyznawał, nie była to łatwa zabawa. Owszem grał przede wszystkim głosem, ale użył też wirtualnej postaci specyficznej mimiki, sposobu poruszania się, gestykulacji. W tej samej grze w podobnej roli wystąpił również Kiefer Sutherland, podobny sam do siebie w ogólnych zarysach, ale również poza dubbingiem

nadający swej postaci amerykańskiego sierżanta Rebuska specyficznych cech i zachowań. To już były role z prawdziwego zdarzenia, wymagające warsztatu, ale jeszcze niepełne, umowne.

Tymczasem postęp techniczny widać w jednej z kolejnych części cyklu: Call of Duty: Advanced Warfare z 2014 roku. Dzięki zastosowaniu performance capture obsadzony w niejednoznacznej, podwójnej roli Kevin Spacey mógł tam pokazać znacznie więcej. Zagrał świetnie główny czarny charakter gry, napędzanego chciwością i poczuciem krzywdy Jonathana Ironsa, łącząc elementy popkulturowe rodem z „Powrotu Supermana” z zimną jak stal wolą z „Siedem”.

Wypada także wspomnieć o roli Martina Sheena w drugiej i trzeciej części Mass Effect (2010–2012), gdzie aktor wcielił się w rolę Człowieka Iluzji. Ta rola to także jego popis. W drugiej odsłonie serii Mass Effect firma BioWare nie korzystała jeszcze z technologii full performance capture, rejestrującej każdy, nawet najmniejszy ruch aktora, ale Sheen zimnym głosem nadał złowrogiemu bohaterowi więcej niż konwencjonalny koloryt, nasycił dwuznacznościami, a zachowanie zewnętrznego podobieństwa było tylko dodatkiem. W trzeciej części legendarny aktor dał jeszcze bardziej spektakularny występ. Operując jedynie głosem, sprawił, że jego bohater staje się interesujący i zarazem



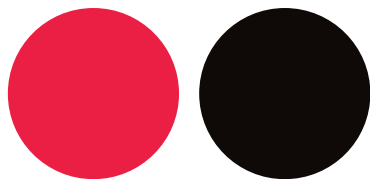
Z KOLEI ED HARRIS „DOPALĄ” POSTAĆ AGENTA JASONA HUDSONA...



... A PAMIĘTNY Z „TERMINATORA — OCALENIE” SAM WORTHINGTON DOSTARCZYŁ GŁOSU ALEXOWI MASONOWI.

odpychający i podejrzany. A obdarzenie postaci własną fizycznością – poddaną wielu retuszom, ale jednak rozpoznawalną i sugestywną – tylko pogłębia te ambiwalencje. Fenomenalna rola!

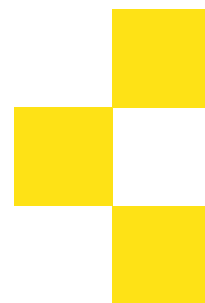
Wszystko to dowodzi przede wszystkim, że na obecnym poziomie rozwoju w grach zrobiło się miejsce na prawdziwe aktorstwo, choć specyficzne, to jednak w pewnym stopniu tożsame i równie wymagające, co na scenie teatru czy na planie filmu. Gry zawsze potrzebowały bohaterów z krwi kości, ale potrafiły ich sobie stworzyć bez pośrednictwa aktorów. Potrafią i dziś, ale w niektórych tytułach, w których bohaterowie zdają się żyć i czuć naprawdę, co odzwierciedlają same wydarzenia na ekranie, aktorzy stali się wręcz niezbędni. Im lepsi, tym lepszy efekt, bardziej prawdziwe emocje. A ponieważ dzisiaj jest to nie tylko możliwe, ale i potrzebne bardziej niż kiedykolwiek wcześniej, dlatego mam przekonanie graniczące z pewnością, że wybitnych kreacji aktorskich w najbliższych latach w grach nie zabraknie. I w wykonaniu solidnych rzemieślników, i uznanych gwiazd. Mogę się o to założyć. ■





### Wojciech Pijanowski

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



## SIEDEM MINUT

**P**odobno siedem minut potrafi człowiek utrzymać koncentrację i słuchać ze zrozumieniem. Podobno tym, którzy wygłaszają przemówienia, zaleca się, aby po siedmiu minutach wpleli w mowę jakiś żart relaksujący, co pozwoli słuchającej publiczności nieco wyluzować i ponownie skoncentrować się przez kolejne siedem minut.

Wiosną 1976 roku odezwała się do mnie pani Zofia Chećko, która pracowała w TVP w Telewizji Dzievcząt i Chłopców. Zaproponowała, abym kontynuował pogadanki mego Taty o grach, mówił o ich historii i przedstawiał reguły. Program nazywał się „Ekran z bratkiem”. Ponieważ wiedziałem, o co chodzi – po prostu trzeba było w studiu powiedzieć o jakiejś ciekawej grze, przedstawić jak się w nią gra – wydawało mi się to banalnie proste. I to był błąd.

Pani Zofia powiedziała, że będę miał siedem minut na przedstawienie gry. Siedem minut w telewizji to siedem minut, ani sekundy dłużej, ani krócej – usiadłem więc do maszyny do pisania marki Olivetti, wkręciłem papier i napisałem tekst. Ambitnie postanowiłem, że napiszę taki tekst, którego wygłoszenie zajmie DOKŁADNIE siedem minut. Kupiłem radziecki stoper i z tym stoperem w rękę nauczyłem się, nie bez trudu, całości na pamięć. Można było zbudzić mnie w środku nocy i recytowałem tekst o grze dokładnie co do sekundy – siedem minut.

Przyszła dzień nagrania programu. Zjawiłem się punktualnie, bo z natury i wychowania jestem bardzo punktualny, umalowano mnie, czyli – jak to się dzisiaj mówi – ucharakteryzowano i poszedłem do studia. Kierownik produkcji poprosił, abym usiadł na krześle

i chwileczkę poczekał. Usiadłem. I czekałem. Czekałem. Czekałem.... W tym czasie pan Adam Słodowy nagrywał swój fragment programu, w którym opowiadał, jak samemu możemy wykonać jakiś interesujący przedmiot... Co chwila słyszałem, że coś jest nie tak: a to światło, a to dźwięk, a to coś tam jeszcze. Czekałem. I się w końcu doczekałem. „Teraz pan, panie Wojtku” – Joanna Koenig, reżyser programu odezwała się przez interkom. „Proszę na stanowisko”.

Zasiadłem za stolikiem. I usłyszałem następujące słowa od pani Zofii: „Ma pan dwie i pół minuty!”. „Jak to, przecież miało być siedem” – pomyślałem. „No, ale jak ma być dwie i pół, to będzie dwie i pół”. Nigdy przedtem w życiu tak szybko nie mówiłem. Cały tekst, co do słowa, wyrzuciłem z siebie w dwie i pół minuty. Gdy skończyłem, byłem przekonany, że nikt nic nie rozumiał. I wtedy usłyszałem: „Świetnie, dziękujemy!”. I nagranie się skończyło. Od tej pory nigdy w życiu nie napisałem sobie, co mam mówić. Może to źle, może dobrze, nie wiem. Tak rozpocząłem pracę w telewizji. Nie miałem szans na siedem minut, a przecież miałem przygotowany świetny żart. ■



# Survivalowe

## ABECADŁO (cz. 3)



Prawie wszystkie survivaly ostatnich lat ukazały się w wersji EA. Głównie dlatego, że po złych doświadczeniach twórców DayZ ich producenci pragnęli szybko zająć wolne miejsce na rynku. O ironio, w ten sposób survivaly same stały się grami, które muszą walczyć o przetrwanie. I to czasem w dosłowny sposób, ulegając presji graczy i realizując ich oczekiwania.

■ Piotr Pieńkowski

**J**ak można się było spodziewać, apokalipsa z zombie w roli głównej całkiem szybko się znudziła i zarówno gracze, jak i twórcy zaczęli tematykę survivali traktować znacznie szerzej. Najlepszym przykładem tego są dwie znakomite produkcje: **Miscrafted** oraz **Ark: Survival Evolved**.

Pierwszą z wymienionych gier studio Entrada Interactive wydało jeszcze w październiku 2014. Eksperyment był o tyle ryzykowny, że nadal mieliśmy do

### PARASURW IWALE[WALKA]

Argo ➤ Dead by Daylight ➤ Escape from Tarkov ➤ Fortnite ➤ H 1Z 1 ➤ Hunt ➤ Last Man Standing ➤ Left 4 Dead 1 2 ➤ PUBG ➤ The Culling

czynienia ze światem postapo, ale w miejsce żywych trupów wstawiono... mutantów. Co więcej, aby uniknąć posądzenia o banał, twórcy niezwykle skomplikowali historię swojego wirtualnego świata. Mamy tu więc serię wojen klasycznych i atomowych, wielkie korporacje, futurystyczną broń, ale... niczego z tych rzeczy nie zastaniemy w trakcie rozgrywki.

W istocie wyspa Orca to spokojne, odludne miejsce, na którym ewidentnie doszło do jakiejś epidemii, ale jej realia wskazują raczej na rok 2030, a nie na 2098 (modele TV czy telefonów, meblowanie). Co by jednak nie było, to chyba jedyny zarzut wobec tej gry. Cała reszta to już cud-miód. I nie tylko chodzi o fakt wykorzystania silnika CryEngine, który znakomicie spełnia swoją rolę, prezentując nam spory świat (64 km<sup>2</sup>) pokryty gęstą, dziką roślinnością. Oprócz hord mutantów i walczących o przetrwanie graczy mamy tu także watahy wilków, jelenie, niedźwiedzie, wiewiórki, żaby, ryby, ptaki, motyle, a nawet pająki. Mamy 16 rodzajów pojazdów (!), które uruchomiamy i przejmujemy, w tym nawet autobusy i rowery. Jest też możliwość budowania baz (rewelacyjny system), a także mnóstwo broni i ubrań do wyboru. Wierzę mi, wystarczy raz zagrać, aby bez reszty utonąć w pięknie Miscrafted.

■ Unikatowy system budowania baz w Miscrafted pozwala na stworzenie niezwyklej konstrukcji. I pokazuje, kto ma talent, a kto nie.





Widok wbitego w wieżowiec samolotu, który zwiedzamy od środka, czy wędrówka po wielkiej zaporze należą do niezapomnianych doświadczeń. Co istotne, gra cały czas się rozwija, a twórcy dokładnie co miesiąc dodają nowe elementy. I nie są to tylko koszulki czy czapeczki w nowych kolorach. W moim odczuciu jest to obecnie najlepszy survival postapo z ogromnym potencjałem, który bez wątpienia zostanie wykorzystany. Wiadomo już teraz, że docelowo twórcy udostępnią narzędzia moderskie i nasza online'owa przygoda z pewnością nabierze dodatkowych rumieńców.

Inną genialną produkcją jest Ark: Survival Evolved studia Wildcard. Gra ta, bazująca na silniku Unreal 4, ukazała się w czerwcu 2015 roku i ledwie

## SIĘCIOWE SURVIVAL W ALEM A JĄ TO DO SIĘBIE, ŻE PO PRZEZ TOWARZYSTWA O INNYCH GRACZY BRAK FABUŁY NIEPRZESKADZA. W IĘCEJNAW ET – POTRAFI UZALEŻNIĆ I ZNIECHĘCIĆ DO GRANIA SOŁO.

w ciągu jednego miesiąca osiągnęła sprzedaż na poziomie jednego miliona egzemplarzy! Co więcej, po dwóch latach, kiedy wydano także dwa DLC (Scorched Earth oraz Aberration), łączna sprzedaż wyniosła ponoć aż 12 milionów sztuk. Jak pokazuje Steam Charts, średnio gra w ten tytuł jednocześnie od 50 do 80 tysięcy graczy (a było nawet 100 tysięcy). Skąd ta popularność? Wystarczy powiedzieć jedno: dinozaury. Wyobraźcie sobie

świat, w którym ludzie żyją obok tych wielkich gadów i nie tylko muszą się przed nimi bronić, ale mogą je także oswoić. Jednych bawi budowa bazy na plecach ogromnego, gadziego ptaszora, innych to mierzi. Jedno jest pewne. Gra została wykonana perfekcyjnie, a jej popularność wciąż rośnie.

### HISTORIA LUBI SIĘ POWTARZAĆ

Oczywiście, nie jest tak, że tematyka zombie przepadła raz na zawsze. Jeszcze w styczniu 2015 wystartowała we wczesnym dostępie gra H1Z1 studia Daybreak Game. Autorski silnik ForgeLight oferował naprawdę przyzwoity rendering oraz optymalizację (jak na Early Access), a zapowiedzi tego, co wkrótce do gry ma trafić,

✚ Broń w survivalach to jeden z najważniejszych elementów, a jej mnogość i realizm są często imponujące.



### POSTAPO

- ✚ 7 Days to Die
- ✚ DayZ
- ✚ Edengrad
- ✚ Hurt World
- ✚ Just Survive
- ✚ Miscreated
- ✚ Nether
- ✚ New-Z
- ✚ Next Day
- ✚ Rust
- ✚ Substance
- ✚ Survival: Postapocalypse Now
- ✚ The Fifth Day
- ✚ Unturned

✚ Tak zwana customizacja postaci, włącznie z własnym doбором strojów, to dziś w survivalach rzecz fundamentalna.





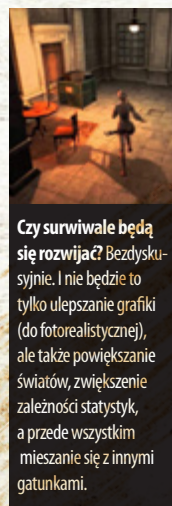
## SURWIAWALEROZKWIŁY TAKŻE PO PRZEZ W PROWADZENIE DO GIER FOTOREALISTYCZNEJ GRAFIKI.

zelektryzowały całe rzesze survivalowych maniaków: hordy zombie, możliwość kierowania pojazdami (quady i jeepy), oryginalny system budowy baz, no i teren o powierzchni 64 km<sup>2</sup> z wieloma oryginalnymi lokacjami (baza wojskowa, klinika, miasta). Co ciekawe, praktycznie wszystkie te zapowiedzi ostatecznie trafiły do gry, lecz czasem sukces jest gorszy od porażki. W tym konkretnym wypadku kamieniem, który pociągnął grę na dno, był... jeden z jej wariantów rozgrywki, a mianowicie tak zwany King of the Kill, czyli ni mniej, ni więcej battle royale. Ponieważ była to jedna z pierwszych tego typu ofert na rynku (ale nie pierwsza), jej popularność sprawiła, iż twórcy skupili się przede wszystkim na niej, zaniebując survivalową podstawkę. Potem doszła awantura pomiędzy pracownikami studia i wydawcą (prawdopodobnie dotycząca własnie priorytetów), co skończyło się rozbitciem zespołu i gwałtownym załamaniem jakości gry.

✚ **Surviwale mają to do siebie, że na wczesnym etapie produkcji postać gracza, trzymana broń czy narzędzia i animacja ich używania potrafią być naprawdę koszmarnie.**



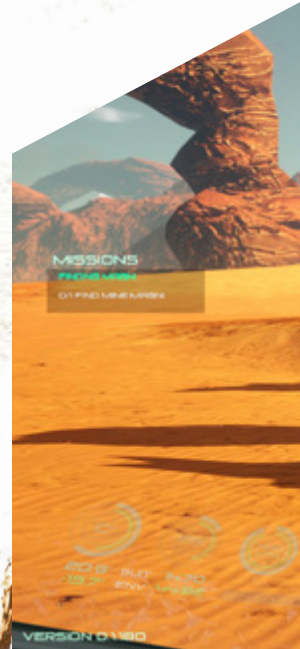
### Przyszłość



**Czy surviwale będą się rozwijać?** Bezdyskusyjnie. I nie będzie to tylko ulepszanie grafiki (do fotorealistycznej), ale także powiększanie światów, zwiększenie zależności statystyk, a przede wszystkim mieszanie się z innymi gatunkami.

Patch za patchem coraz więcej fun. Zwyczajnie przestawało działać, a liczba graczy pikowała w dół. Co więcej, sami wydawcy nagle ogłosili, że z jednej gry robią dwie: H1Z1 oraz Just Survive, przy czym pierwsza obejmowała wspomnianą opcję battle royale, zaś druga – survival. Ponieważ ta pierwsza przynosiła gigantyczną kasę, wciąż była rozwijana, druga zaś... No cóż... Najpierw praktycznie nic już nie działało, potem obiecano, że przez pół roku będzie trwała produkcja nowej mapy przebijającej pod każdym względem swoich rynkowych rywali, a potem – po kilkumiesięcznym opóźnieniu – ukazało się... coś. Dość powiedzieć, że twórcy zdecydowali, że jednak stara mapa znów będzie dostępna. I tak to trwa do dzisiaj. Twórcy łatają, co się już chyba załatać nie da, a fani są wściekli, że tak naprawdę zafundowali komuś produkcję zupełnie innej gry niż ta, na którą dawali swoje pieniądze.

Podobnie nieszczęsne zawirowania przeżyła produkcja Survival: Postapocalypse Now, którą swego czasu niektórzy gracze nazywali „DayZ dla ubogich” (kwiecień 2015). I nie chodziło tylko o cenę gry, ale także o fakt, iż w przeciwieństwie do swoich konkurentów tytuł ten miał naprawdę niskie wymagania. I choć brakowało w nim zombie, a teren był podzielony na doczytywane w trakcie podróży sektory, w pierwszych miesiącach grało się naprawdę przyjemnie. Niestety, później, jak to bywa w multiplayerach, pojawiły



### KOSMICZNE

- ✚ Astroneer ✚ Empyrion: Galactic Survival ✚ JCB Pioneer Mars ✚ GRAV ✚ Hellion ✚ Mars 2030 ✚ Osiris: New Dawn ✚ Planet Nomad ✚ Pulsar: Lost Colony ✚ ROKH





co nie jest bez znaczenia w przypadku tak trudnej pozycji. Urokliwość światów na początku nie była szokująca, ale teraz to jest już naprawdę coś. I gra wciąż się rozwija.

W moim odczuciu to właśnie Empyrion sprawił, że inni twórcy na poważnie pomyśleli o kosmicznych survivalach. I choć wydaje się, że gier zombiastycznych, czy w ogóle postapo, powstało całkiem sporo, to jednak dopiero tutaj rynek pokazał, co potrafi. W ciągu trzech kolejnych lat ukazało się kilkanaście tytułów w tym klimacie. Wiele z nich należy uznać za naprawdę udanych, ale są niestety także takie, które utknęły w martwym punkcie lub wręcz poległy.

Mnie bez dwóch zdań serce skradł Osiris: New Dawn studia Fenix Fire (wrzesień 2016). Przed zakupem wiedziałem, że na razie rozgrywka toczy się tylko na jednej planecie, w dodatku na stosunkowo niewielkim jej obszarze, ale zachwyciła mnie jakość grafiki. I nie zawiodłem się. W tamtym czasie był to jeden z najpiękniejszych survivali. I najbardziej oryginalny, bo świat podobny do powieściowego Arrakis z „Diuny” Herberta, a dokładniej jedną z jej oaz (tę dostępną w grze) zasiedlały niezwykle rośliny i zwierzęta. Szokowało zwłaszcza to ostatnie, gdyż żyjące tu stwory w istocie przypominały wszelkiej maści robale, tyle że kilkakrotnie większe niż na Ziemi. Dodajmy od razu: z gigantycznym czerwem włącznie! Pierwszy kontakt z tą bestią zazwyczaj kończy się stuporem i śmiercią, choć te mniejsze wersje także potrafią nam dać ostro do wiwatu. A to nie wszystko, bo potem jeszcze odkryłem, że robale są jeszcze bardziej agresywne, kiedy wyczuwają drgania, a zdobywanie surowców wymagania ich wyrąbywania w skale; że deszcze meteorytów potrafią być o wiele bardziej zabójcze niż jakiegokolwiek stworzenia na planecie; że wybór miejsca na rozłożenie swojego POD-a to rzecz podstawowa. I tak dalej, i tak dalej. Naprawdę, przednia zabawa. Zwłaszcza że obecnie mamy już trzy światy (pustynny, lodowy i wulkaniczny) oraz rozbudowany system tworzenia bazy planetarnej wraz wyposażeniem obronnym oraz pojazdami, a to z pewnością nie wszystko, bo już teraz mocno rozwinęto system specjalizacji

się tabuny cheaterów, z którymi studio TB Games nie potrafiło sobie poradzić i gra – choć wciąż dostępna – praktycznie stanęła w miejscu z produkcją.

## Z KOSMOSU NA DNO

Jednym z pierwszych kosmicznych survivali, a na pewno jednym z najlepszych, jest Empyrion: Survival Galactic. Gra wystartowała jako Early Access w sierpniu 2015 roku i od razu z marszu podbiła serca graczy. Pewnie dlatego, że wskazała zupełnie nowy kierunek rozwoju i wystrzeliła nas na orbitę, a nawet daleko dalej. To właśnie po niej nastąpiła cała lawina gier kosmicznych: lepszych lub gorszych, ale bez wątpienia niezwykle wizyjnych.

Dla jasności: Empyrion: Survival Galactic jest grą wyjątkowo trudną. Kiedy zaczynałem w niej swoją przygodę, kilkanaście razy z rzędu ginąłem niczym

mucha. Po pierwsze, trzeba było uwzględnić fakt, iż niektóre obce światy mają trującą atmosferę lub wrogie środowisko, lub drapieżną faunę i florę, lub nieprzyjaznych tubylców, a najczęściej wszystko razem. Po drugie, proces odkrywania technologii oraz budowy bazy, dzięki której przetrwanie było w ogóle możliwe, wcale nie należał do intuicyjnych. Kiedy jednak oswoiłem się z mechaniką, gra pokazała pazur.

Tym bardziej że obecnie, po trzech latach od premiery w EA, mamy kilka odmiennych planet w jednym układzie słonecznym, podróże w kosmos i przemieszczanie się pomiędzy planetami oraz niemal dowolne terraformowanie powierzchni poszczególnych światów. Co więcej, Empyrion standardowo oferuje wariant PvP i PvE, ale także – w przeciwieństwie do wcześniej wymienionych tytułów – rozgrywkę solową,

Empyrion - Galactic Survival cierpi na podobny syndrom, co wiele innych podobnych gier - od prawie trzech lat nie może wyjść z etapu Early Access.

## INNE

ARK Conan Exiles Life is Feudal: Your Own Minecraft Out of Reach Reign of Kings Rising World Save Lands The Black Death

## SOLO

35M Escape The Pacificy Fade to Silence Miasmata State of Decay Subnautica Stranded Deep The Forest The Long Dark This War of Mine



✚ Gier o podboju Marsa jest coraz więcej. Niestety, nie wszystkie osiągną stan grywalności. Przykładem jest nieszczęsny ROKH.



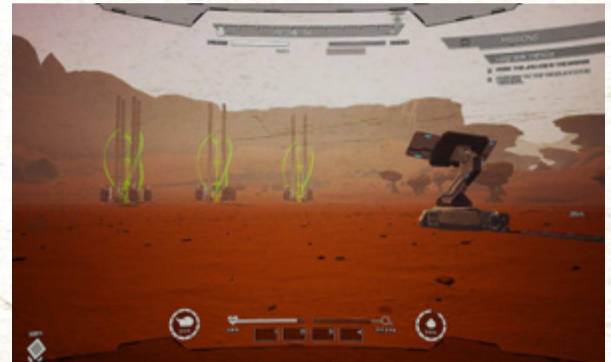
## SĄ JUŻ PIERW SZEOZNAKI KRZYŻOWANIA SURWIVALU Z INNYM I GATUNKAMI. JCB PIONEER: MARS CZERPIELEM ENTY Z SYMULATORÓW, A NAWET STRATEGII.

graczy (profesja, cechy postaci, drzewko rozwoju).

Zupełnie odwrotnie rzecz się ma z grą Pulsar: Lost Colony (wrzesień 2015), czyli ze startrekowym projektem studia Leafy Games. Przede wszystkim zachwycał tu oryginalny system dowodzenia statkiem kosmicznym, który udawał, że na pokładzie nawigator czy mechanik są tak samo ważni, jak kapitan. Gorzej już było z innymi aspektami gry. Po wylądowaniu na dowolnej planecie nie

było właściwie nic do roboty, a po teleportacji do stacji orbitalnej pustki aż irytowały. Do tego brzydkie, niechlujnie skomponowane przestrzenie, mała liczba graczy online i zwyczajna nuda w dłuższej perspektywie niezbyt dobrze wróżą temu tytułowi na przyszłość.

Podobnie jest z Hellionem (luty 2017), który miał świetne wejście, a teraz jakby stanął w miejscu. Już sama fabuła dawała i nadal daje ogromny potencjał. Wielki statek kolonizacyjny ulega awarii i rozpadowi. Jako jeden



✚ Na Marsie nie ma kosmitów, nie a też fauny i flory. Mimo to gry o tej tematyce potrafią czasem niezwykle wciągać, jak choćby JCB: Pioneer Mars.

z pasażerów budzimy się z hibernacji i... musimy przetrwać za wszelką ceną. A przeciw sobie mamy przede wszystkim zimny, pusty kosmos, w którym brak grawitacji. Czyż może być lepiej? Pomysły aż same cisną się do głowy. A jednak twórcom jakby zabrakło energii i... czekają nie wiedzieć na co. Trzeba jednak uwzględnić, że gra jest stosunkowo młoda i jej jakość oraz prężność studia będzie można ocenić dopiero za rok, dwa lata.

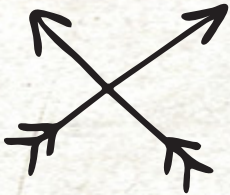
O wiele gorzej mają deweloperzy Dairewise Entertainment, którzy wydali grę ROKH (maj 2017). Zapowiedzi były szumne. Kolonizacja Marsa, nowatorski system budowania baz i pojazdów, programowanie i hakowanie systemów podtrzymywania życia, realistyczne marsjańskie warunki i... pustki na serwerach. I nie, nie dlatego, że gra jest słaba. Po prostu, jak to bywa w tej branży, w zespole doszło do kłótni i najogólniej mówiąc, ostatecznie zmieniono pódwykonawcę (Red Kite Games zastąpiło Nvizzio Creations).

✚ Hellion to przede wszystkim wspaniałe doświadczenie poruszania się w zerowej grawitacji. I ta kosmiczna pustka. Brrr...





✦ **Survive the Night** to chyba jedyna produkcja survivalowa, która w trailerach pokazywała wszystko to, czego w grze... jeszcze nie ma. Na szczęście twórcy mocno to teraz nadrabiają.



Jeśli interesują Cię gry survivalowe i chciałbyś na bieżąco śledzić postępy w ich produkcji, koniecznie zajrzyj na jedną z najlepszych stron o tej tematyce – [babagra.pl](http://babagra.pl)

W istocie trzymam kciuki za ROKH. Taki hardkorowy realizm bardzo mi się podoba. Czy jednak autorzy gry sprostają wyzwaniu, skoro sami publicznie w to powątpiewają?

Przykładem tego, jak należało wykonać grę z akcją osadzoną na Marsie, jest JCB Pioneer: Mars (wrzesień 2017). I pierwszy skrót nie jest tu przypadkowy, bowiem firma JCB oczywiście maczała palce w tym projekcie, dzięki czemu w grze sterujemy pojazdami wydobywczymi tej właśnie marki, ale oczywiście przystosowanymi do warunków panujących na Czerwonej Planecie. Poza wydobywaniem surowców i transportem do bazy, gdzie możemy je zmagazynować, mamy tu także całkiem efektywny system budowania bazy, ale także świetnie oddane realia Marsa (włącznie z przerażającymi burzami piaskowymi). Przyznam, że bardzo dużo czasu spędziłem przy tym survivalu, przypominając sobie, jak to za chłopięcych lat całymi dniami bawiłem się koparkami w mojej podwórkowej piaskownicy. Dla facetów to coś wspaniałego. My i nasze wielkie maszyny na obcej planecie. Bez dwóch zdań rewelacja.

Jeszcze lepiej ma się sprawa z Subnauticą studia Unknown Worlds. Gra wystartowała jeszcze w marcu 2014 roku jako Early Access, a pod koniec 2017 prace nad nią zamknięto, ogłaszając, że oto gra jest gotowa. I jest – jeszcze jak! Obca planeta w całości pokryta oceanem, katastrofa statku kolonizacyjnego i my w kapsule ratunkowej. Odkrywanie morskiej fauny i flory, budowanie podwodnej bazy, odkrywanie śladów obcej cywilizacji. Po prostu odlot. Jeśli ktoś lubi morskie klimaty, nie powinien siedzieć do tej gry bez odpowiedniego zapasu czasu wolnego. I wiem, co piszę, bo sam zawałem wszystko, co można było zawałem, podróżując po tym niezwykłym świecie. Polecam choćby jako dowód, że Early Access kiedyś się kończy i że ostateczny efekt potrafi być zachwycający, choć początki były ciężkie.

A skoro już jesteśmy przy morskiej tematyce, nasuwa się tu ciekawe spostrzeżenie. Otóż kompletnie oczywiste jest to, że w przypadku survivali najbardziej rozpowszechnionym tematem powinny być przygody w stylu Robinsona Crusoe. Logika wskazuje, że nie jakieś tak postapo czy podbój

kosmosu, ale właśnie życie rozbitka będzie tematem co drugiej gry w tym gatunku. O dziwo wcale tak nie jest. Pewnie twórcy pomyśleli, że każdy pójdzie w tę stronę i unikali tematu jak ognia. Może to i dobrze, bo w ten sposób pośród ledwie kilku tytułów powstał Stranded Deep studia Beam Team Games (styczeń 2015). Tak, grałem w tę grę i powiem tylko, że jakość grafiki, a także rozbudowane opcje survivalowe są tutaj tak oryginalne i przemyślane, że zabawa w rozbitka na bezludnej wyspie (a właściwie bezludnym archipelagu) to czysta przyjemność. Szkoda tylko, że to gra solowa. Choć z drugiej strony oglądanie jak stada imbecyli dla zabawy raz po raz najeżdżają moje domostwo i je niszczą... to byłby chyba zły pomysł. Zwłaszcza że mowa o wyspach bezludnych.

### PRZETRWAĆ ZA WSZELKĄ CENĘ

Wszystko wskazuje na to, że nadchodzące lata będą obfitować w kolejne survivaly. Na rynek wciąż wchodzi nowe tytuły zombie-apo (Unturned, Survive the Night, Will to Live), klasyczne postapo (Fade to Silence, Primal) czy kosmiczne (Dual Universe, Solus Project, Worlds Adrift). Coraz częściej pojawiają się także gry, które penetrują nowe obszary i tak na przykład ostatnio jak grzyby po deszczu zaczynają pojawiać się survivaly pseudohistoryczne (Savage Lands, Life is Feudal: Your Own, Rise of the King, Black Death). Do tego dochodzi cała masa krzyżówek ze strategiami (Surviving Mars) czy przygodówkami (polski Detached). Dokąd to wszystko nas zaprowadzi, nie mam pojęcia, ale już się cieszę na tę nową, wspaniałą przygodę, w której trzeba będzie przetrwać za wszelką cenę. ▀

### ZAPOWIADANESURWIVALI

- ✦ Animallica ✦ Black Death: Medieval
- ✦ Dead Matter ✦ Dual Universe ✦ Far: Lone Sails ✦ Just Us ✦ Life of Feudal
- ✦ Lost Region ✦ Hunt: Show down
- ✦ Medieval Engineers Survival ✦ Pantropy ✦ Raft ✦ SCUM ✦ State of Decay 2 ✦ Stalker: Noises of the Zone
- ✦ Survive the Night ✦ Wild ✦ Ylands



D E A D

S P A C E

WSZYSTKIE PRZYPADKI

ISAACA CLARKE'A



O Electronic Arts powiedzieć można wiele, ale na pewno nie to, że chętnie stawia na nowe marki. Pod tym względem gigant z Redwood City kolejne posunięcia na rynku rozgrywa niczym partię szachów, inwestując w produkty z już wypracowaną przez lata bazą odbiorców. Tym większą niespodzianką stanowiło pojawienie się pod koniec 2008 roku produkcji odbiegającej od ich dotychczasowego portfolio tak dalece, jak można było sobie to wyobrazić.

■ Maciej Bachorski

**P**o tym jak zapoczątkowana dzięki sporemu sukcesowi F.E.A.R. moda na wyskakujące zza winkła małe, długowłose dziewczynki spowszedniała, fani elektronicznych horrorów potrzebowali odmiany. Z tego samego założenia wyszło Electronic Arts, które od paru lat szukało recepty na sukces w gatunku.

Pierwsza mająca podbić serca growej gawiedzi koncepcja, zgodnie z wizją studia trzymania się tytułów znanych i stosunkowo bezpiecznych, zasadzała się na planowanej trzeciej części System Shocka. Takiemu podejściu był jednak przeciwny Glen Schofield, główny menedżer znanego już z cyfrowej adaptacji



**JUŻ PIERW SZE  
DEM O DEAD SPACE  
SPOTKAŁO SIĘ  
Z ENTUZJASTYCZNĄ  
REAKCJĄ W ŁADZ  
ELECTRONIC ARTS.**

Ojca chrzestnego EA Redwood Shores. Starał się przeforsować pomysł na zupełnie odrębny tytuł. Próby te zapewne spaliłyby na panewce, gdyby z pomocą nie przyszła premiera Resident Evil 4 (2005), redefiniującego spojrzenie na nowoczesną produkcję spod sztandaru grozy.

Skutecznie łączący dynamikę gier akcji z rasowym survival horrorem multiplatformowy hit Capcomu wywarł na deweloperach wrażenie tak duże, że Schofield ostatecznie uzyskał pozwolenie na skompletowanie „zespołu renegatów” – niewielkiego zespołu z projektantem Benem Wanatem na czele – do prac nad nową produkcją. Na zielone światło dla całego projektu panowie musieli jednak poczekać aż do momentu zaprezentowania pierwszych fragmentów rozgrywki władzom EA. Jak wspominali później w wywiadach, praca nad grą bez akceptacji „z góry” była doświadczeniem dość osobliwym. Ostatecznie jednak cierpliwość programistów została wynagrodzona. Już pierwsze demo Dead Space spotkało się z entuzjastyczną reakcją, a chwilę później do zespołu EA Redwood Shores dołączył również pracujący wcześniej między innymi nad serią gier o Agencie 007 projektant Wright Bagwell.

## W MIEJSCE INSPIRACJI GROZĄ Z KRAJU KWITNĄCEJ WIŚNI I GRA VISCERAL GAMES GARŚCIAMI I CZERPAŁA Z DOKONAŃ AMERYKAŃSKIEJ POPKULTURY PRZEŁOMU LAT OSIEMDZIESIĄTYCH I DZIEWIEĆDZIESIĄTYCH.

Wtedy też otwierająca serię nieszczęśliwych przygód Isaaca Clarke'a produkcja zaczęła nabierać realnych kształtów. Prace nad nią trwały kolejne trzy lata aż do premiery w 2008 roku.

Dla większości graczy niczym z diabeł pudełka na rynku pojawiła się produkcja, która – w miejsce inspiracji grozą z Kraju Kwitnącej Wiśni – garściami czerpała z dokonań amerykańskiej popkultury przełomu lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych. W *Dead Space* wcieliśmy się w rolę kosmicznego inżyniera Isaaca Clarke'a wysłanego wraz z kilkuosobowym zespołem na międzyplanetarny statek górniczy USG Ishimurę celem wyjaśnienia przyczyn radiowej ciszy. Na miejscu bohaterowie całkiem szybko orientowali się, że coś jest bardzo nie w porządku, a mającego w całym tym zamieszaniu osobisty cel Isaaca czekała droga przez piekło inspirowane dokonaniem w stylu „Obcego” czy „Ukrytego wymiaru”.

*Dead Space* atakowało odbiorcę nagłymi strachami, litrami posoki spływającymi po metalowych ścianach opuszczonego statku kosmicznego czy potwornymi mutacjami rodem z „Coś” Johna Carpentera. Te środki nie należały do najbardziej wyszukanych, jednak straszły na tyle efektywnie, by zyskać przychylność zarówno graczy, jak i recenzentów. Dynamiczna, wypełniona masą odniesień do klasyki gatunku (dość napisać, że już personalia głównego bohatera zostały zaczerpnięte od panów Isaaca Asimova i Arthura C. Clarke'a) fabuła i bogate w detale uniwersum były jednym, ale równie oszałamiającym wrażeniem robiły kwestie techniczne. Rozpływać się nad mechaniką rozgrywki w *Dead Space* można wręcz godzinami: dopracowana metoda rozczłonkowywania przeciwników, sprytnie zaimplementowany w kombinezon bohatera HUD, autorski spowalniacz czasu na wzór *bullet-time'u* koncentrującego się na pojedynczych elementach otoczenia, to tylko część z jej elementów, które w połączeniu



▣ Tau Volantis zgotowała Isaacowi chłodne powitanie.



▣ NPC nie stanowiący zagrożenia, to w *Dead Space* prawdziwa rzadkość.



▣ Jeden z bossów trzeciej części gry na grafice koncepcyjnej.

▣ Raczej nie chcieliście tu trafić. To nie jest miejsce na rozbicie parawanu i opalenie się...



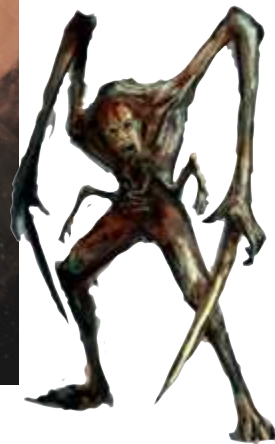
z ostrą jak brzytwa grafiką i mrozącymi krew w żyłach efektami dźwiękowymi powodowały swego czasu (i potrafią do dziś) małe opady szczęki.

Dość napisać, że ostatecznie *Dead Space* okazało się komercyjnym sukcesem. Tylko w ciągu dwóch lat sprzedało się w imponującej liczbie dwóch milionów egzemplarzy, zgarniając przy tym kilka prestiżowych nagród, łącznie z uznaniem jej za najlepszą grę akcji na Game Critics Awards w 2008 roku. Dzięki tak oszałamiającemu przyjęciu odpowiedzialne za produkcję EA Redwood Shores przemianowano na Visceral Games, w zamierzeniu pierwsze skupione na jednym konkretnym tytule studio pod banderą Electronic Arts, a świadomy potencjału tytułu gigant rozpoczął konsekwentne rozbudowywanie jego uniwersum.

Niedługo po premierze gry pojawił się jej animowany prequel „*Dead Space: Downfall*”, opowiadający o wydarzeniach na Ishimurze przed dotarciem doń zespołu Clarke'a. Film, chronologicznie umiejscowiony za poprzedzającymi



W drugiej części przed bohaterem postawiono jeszcze liczniejsze zastępy wrogów.



## PO OSZAŁAMIAJĄCYM KOMERCYJNYM SUKCESIEM I ADOM E POTENCJAŁU TYTUŁU ELECTRONIC ARTS ROZPOCZĘŁO KONSEKWENTNIE ROZBUDOWY WANIĘ JEJGO UNIWERSUM .

go wydarzeniami z papierowego (i elektronicznego) komiksu w świecie gry, został przyjęty umiarkowanie pozytywnie. Chwalono jednak komplementarności jego fabuły względem oryginału. Wydarzenia sprzed pierwszej części gry przedstawiała również Dead Space: Extraction, stosunkowo niewielka, wydana w 2009 roku na konsolę Wii, a później również PlayStation 3 produkcja z akcją umiejscowioną w niemal dokładnie tym samym przedziale czasowym, co „Downfall”. W miejsce horroru postawiono tu bardziej na przedstawioną z różnych perspektyw akcją i odkrywającą kolejne niuanse świata przedstawionego dopracowaną ścieżkę fabularną.

Wpływ Dead Space na popkulturę nie ograniczał się tylko do ekranów monitorów. Na podstawie gry powstała opatrzona podtytułem „Martyr” książka, dziejąca się 200 lat przed rozpoczęciem wypadków na Ishimurze. Jako ciekawostkę warto też dodać, że we włoskiej wersji gry głosowi jednemu z bohaterów użyczył Dario Argento, twórca kultowej „Suspirii”. Cała franczyza obrastała w piórka.

Sukces pierwszej części spowodował, że prace nad kontynuacją ruszyły niemal natychmiast. Do produkcji Dead Space 2 ponownie zaangażowano

USG Ishimura w trakcie rutynowego zadania: łamania planety.

Visceral Games. W samym studiu jednak nastąpiło kilka zmian. Jeszcze przed premierą Extraction szeregi zespołu opuścili Schofield i Michael Condey, by pod skrzydłami największego z rywali EA, Activision, założyć Sledgehammer Games. Oficjalnym powodem, jaki panowie przedstawiali, była możliwość zbudowania własnego zespołu od podstaw i – jakkolwiek w kontekście Activision by to nie brzmiało – większa swoboda twórcza. Miejsce dyrektora wykonawczego w Visceral zajął Bagwell,

któremu wyznaczono wyjątkowo wymowny cel: Dead Space 2 miało być jeszcze bardziej dopracowane i przyciągające do marki nowych fanów.

Gra ukazała się w styczniu 2011 roku. Akcję umiejscowiono trzy lata po wydarzeniach z oryginału i wprowadzono nieco zmian, głównie w kwestii fabuły. Przede wszystkim Isaac Clarke nauczył się mówić. Wraz z tym zdecydowano się pogłębić rys psychologiczny postaci, jednym z głównych elementów historii czyniąc niepokojące wizje bohatera.





➤ Rozczłonkowanie to najlepsza taktyka na przeciwników.

## CIASNEKO RYTARZEZASTĄPIONO W DEAD SPACE3 ROZLEGŁYM I, ZIMOWYM I TERENAM I, A POMPOWAĆ DO KRWI ADRENALINĘ IĄŁ TRYBKOPERACJ.

Wprowadzono też nowe postaci i miejsce akcji w postaci kosmicznej stacji Sprawł. Z kolei tajemniczy wątek Unitologów, których ślady działalności odnajdywaliśmy na Ishimurze, doczekał się rozwinięcia w pełnoprawne tło całego zamieszania. Pomimo większej liczby dynamicznych scen akcji i obecności trybu wieloosobowego druga część wciąż skupiała się przede wszystkim na oddaniu atmosfery grozy, tym razem czyniąc to w bardziej filmowy sposób. O ile jednak odbiór nowych rozwiązań był jednoznacznie pozytywny, wyniki finansowe powodów do radości dawały mniej. Przy budżecie wynoszącym niemal 60 milionów dolarów sprzedaż zamykająca się w czterech milionach kopii nie zdołała pokryć wydatków na marketing i produkcję, co w przyszłości miało ostatecznie zdecydować o losach serii.

Mimo tego uniwersum Dead Space zdawało rozwijać się w najlepsze.

➤ Isaac Clarke to dziś ikona gier akcji. Urodzony w 2465 roku stał się jednym z najzagorzalszych przeciwników Unitologów.

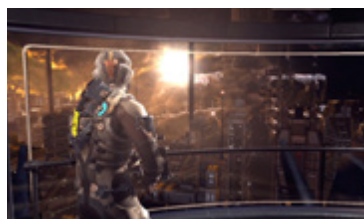
Premierze drugiej części, podobnie jak w przypadku oryginału, towarzyszyła będąca jej prequelem animacja „Dead Space: Aftermath”. Do portfela produktów związanych z marką dołączyła również „Dead Space: Catalyst”, kolejna książka Evensona, tym razem opowiadająca o wydarzeniach odległych o sto pięćdziesiąt lat od wydarzeń „Martyra”, oraz niewielka gra logiczna powiązana ściśle z samą dwójką – Dead Space: Ignition. Coraz częściej przebąkiwało się również o przeniesieniu historii na wielkie ekrany, czym zainteresowany miał być sam John Carpenter. Do prac nad scenariuszem zaangażowano mającego wtedy niewielkie doświadczenie Justina Marksa (odpowiedzialnego między innymi za tegoroczny serialowy „Odpowiednik”), jednak ostatecznie

projekt utknął w martwym punkcie. Być może stałoby się inaczej, gdyby nie rok 2013, a wraz z nim premiera części opatrzonej cyferką trzy.

Dead Space 3 w założeniach wyglądało wyjątkowo ambitnie. Zamknięte, ciasne korytarze zastąpiono rozległymi zimowymi terenami à la Lost Planet, a pompować do krwi adrenalinę miał zastosowany po raz pierwszy w historii serii tryb kooperacji. Fabularnie Dead Space 3 miało domykać trylogię zmagania Clarke’a z Nekromorfami. Tym razem przesładowany przez demony przeszłości bohater wraz z grupką strażników udawał się na Tau Volantis, skutą lodem planetę, która wedle wszelkiego prawdopodobieństwa mogła skrywać odpowiedź na szerzącą się plagę. O ile jednak sam koncept całości wyglądał imponująco, tak już recenzje okazały się jedynie umiarkowanie pozytywne. Narzekano, że mimo dopracowania technicznego produkcji gdzieś po drodze zagubił się horror, a sama historia zaczyna przypominać operę mydlaną. Prawdziwym gwoździem do trumny okazały się z kolei mikrotransakcje, za pomocą których Isaac mógł zostać wyposażony w – dla przykładu – bardziej skuteczne narzędzia zagłady.

➤ Załoga pierwszy i ostatni raz w komplecie.

➤ Kontynuacja przenosiła nas do ogarniętej epidemią stacji Sprawł.





➤ Grafiki koncepcyjne „trójki” potrafiły przytłoczyć rozmachem.

## CO ZACZEŁO SIĘ RAZ Z NIEPOKRYWAJĄCYM I WYDATKÓW W WYNIKAM I SPRZEDAŻOWYM I DEAD SPACE2, ZAKOŃCZYŁO 17 PAŹDZIERNIKA UBIĘGŁEGO ROKU. VISCERAL GAMES PRZESTAŁO ISTNIEĆ.



Twórcy zarzekali się co prawda, że wydawanie dodatkowych pieniędzy nie jest konieczne do ukończenia gry, ale już sam fakt zastosowania takiej mechaniki w produkcji skupionej na rozgrywce jednoosobowej wywołał oburzenie wśród graczy. Pomimo wracającego do klimatu pierwszej części, wydanego pół roku później dodatku Awakened i jego zakończenia pozostawiającego furtkę dla kontynuacji, Dead Space 3 sprzedało się poniżej oczekiwań, co doprowadziło w efekcie do zamrożenia prac nad czwartą odsłoną przygód Clarke'a.

Tym samym nad przyszłością serii zawisły czarne chmury. Krótkie wzmianki o potencjalnej kontynuacji ograniczały się od tej pory do lakonicznego: „Być może w przyszłości”. W samym Visceral Games działo się niewiele lepiej.



➤ Oni jeszcze nie wiedzą, czyli ostatnie chwile przed rozpętnaniem się piekła.

Zespół oddelegowano co prawda do innych projektów, ale te już nie zdołały powtórzyć sukcesu Dead Space. O ile Army of Two: The Devil's Cartel niektórzy recenzenci nazywali bez ogródek zamordowaniem niezłej do tej pory serii, tak wywracające do góry nogami dotychczasowy koncept Battlefielda Hardline przyjęto już nieco cieplej. Nie na tyle jednak, by skreślić zespół deweloperów z listy potencjalnych zwolnień. W 2015 roku ze stanowiska menedżera generalnego zrezygnował Steve Papatoutsis, a wkraczający na jego miejsce Scott Probst, syn byłego „numeru jeden” całego EA, Larry'ego i świeżo zaangażowana legenda branży Amy Hennig mieli ratować to, co pozostało ze splendoru studia odpowiedzialnego za jeden najlepszych survival horrorów w historii branży.

Remedium na wszelkie problemy miał zostać projekt o tajemniczo brzmiącym tytule Ragtag, będący w istocie fabularną produkcją osadzoną w świecie „Gwiezdných wojen”. Wypełnione po brzegi akcją wersje demonstracyjne, jakie Visceral

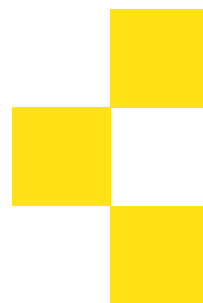
ostatecznie zaprezentowało EA, nie wystarczyły. Gigant z Redwood City w czasie produkcji zdążył zmienić swoje podejście do wydawanych tytułów. Zamiast na epickich kampaniach dla jednego gracza koncentrował się na dostarczeniu treści, do której odbiorcy mogli wielokrotnie wracać. Co zaczęło się zatem wraz z niepokrywającymi wydatków wynikami sprzedażowymi Dead Space 2, zakończyło definitywnie 17 października ubiegłego roku. Visceral Games przestało istnieć.

Czy zatem w świetle tych wydarzeń dowiemy się kiedykolwiek, jak potoczyły się dalsze losy dzielnego inżyniera? O ile na ten moment można jedynie spekulować, paradoksalnie całkiem sporo wskazuje na to, że szansa wciąż istnieje. W końcu produkcja ze stajni EA bazę fanów ma już ugruntowaną, a potencjał i rozmiary wykreowanego przez lata uniwersum wciąż mogą stanowić solidne podwaliny pod ewentualny reboot lub bezpośrednią kontynuację. I oby tak się stało, bowiem wpływ, jaki Isaac Clarke ze swoją świtą mieli na rozwój elektronicznych horrorów, do dziś pozostaje nie do przecenienia. ■



**Michał R. Wiśniewski**

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



## BYŁEM NASTOLETNIM WAMPIREM ZOMBIE

**P**isałem niedawno na pixelowym blogu o 20. rocznicy emisji anime „Cowboy Bebop”, której oczywiście nie było u nas, ale przemysł nostalgii lubi się karmić okrągłymi liczbami, nawet jeśli je sobie od kogoś pożyczył.

O roku, uff. Rok 1998 dla mnie obfitował w wydarzenia. Zrobiłem maturę, zdałem na studia – na wszelki wypadek na trzy różne kierunki – dwie różne informatyki i robotykę (na tę ostatnią brali wszystkich, którzy mieli odpowiednią średnią). Dziś może to dziwić, ale wtedy był to jeden ze sposobów na zabezpieczenie się przed pójściem do wojska w ramach obowiązkowego poboru (byłem za mało sprytny i dostałem kategorię A).

Zresztą miałem na głowie znacznie ważniejsze sprawy niż nauka i wojaczka: anime! W 1998 zacząłem jeździć na konwenty. Zaliczyłem Manga no Sekai 3 (AKA Świat Mangi) w Gdyni (w marcu) o Anime no Gakko w Gdańsku (w czerwcu). Na AnG odniosłem pierwszy fandomowy sukces, o którym dziś tylko ja pamiętam: wygrałem konkurs rozpoznawania piosenek z anime. W finale organizatorzy chcieli zażyć uczestników czymś mniej znanym. Tak się złożyło, że było to moje ulubione anime „Fushigi no umi no Nadia” (AKA „Secret of Blue Water”), które oglądałem po niemiecku na RTL2. Zrobiło je kultowe studio Gainax, odpowiadające za największy hicior tamtych czasów – „Evangeliona”.

Należałem wówczas do młodego szczecińskiego klubu mangowego Maneki Neko i konwentowe wyprawy odbywałem w miłym towarzystwie. Co się stało z naszym klubem, to jest temat na inną, bolesną, wzruszającą, smutną i wesołą opowieść (może nawet powieść?).

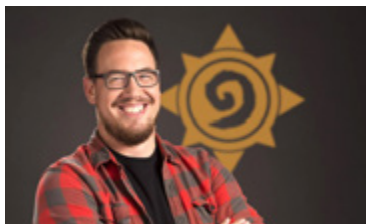
A w grudniu pojechaliśmy na OZK do Warszawy i tam właśnie, jak już pisałem na Pixelpost.pl, obejrzałem opening „Cowboya Bebopa” w rozpixselowanym AVI-ku z marną kompresją.

Wychodziły wtedy dwa magazyny o anime: Animegaido, który wypączkował z rubryki Manga Room w Secret Service, i Kawaii, który logo i tytuł wzięł od fanzinu klubu korespondencyjnego (należałem do niego, co wyglądało tak, że dostałem kartkę z adresami i pisałem papierowe listy do innych fanów), a ekipę i zasoby od wydawców CD Action i PC Shareware. Oczywiście pomiędzy pismami panowała animozja (fandomowa elita popierała Animegaido), konwentowe panele zamieniały się w pole walki, ale skończyło się tak, że Animegaido zeszło po pięciu numerach i zostało Kawaii, które było, jakie było, ale było.

Kupowałem oba pisma, kupowałem wszystko, co tylko się dało. Siedziałem w Usenecie i gadałem o anime (na grupie o komiksie pokłóciłem się nawet z dziennikarzem Wyborczej, niejakim Orlińskim). Siedziałem na IRC (jak dobrze być studentem) i gadałem o anime. Zdenerwował mnie jakiś artykuł w Kawaii, i to na tyle, że aż napisałem maila do naczelnego. Odpisał. Też odpisałem. Pytając, czy może w takim razie nie chciałby artykułu o moim ulubionym anime, „Nadii”. Chciał. Tekst ukazał się w marcu 1999 i tak właśnie zaczęła się moja kariera publicysty.

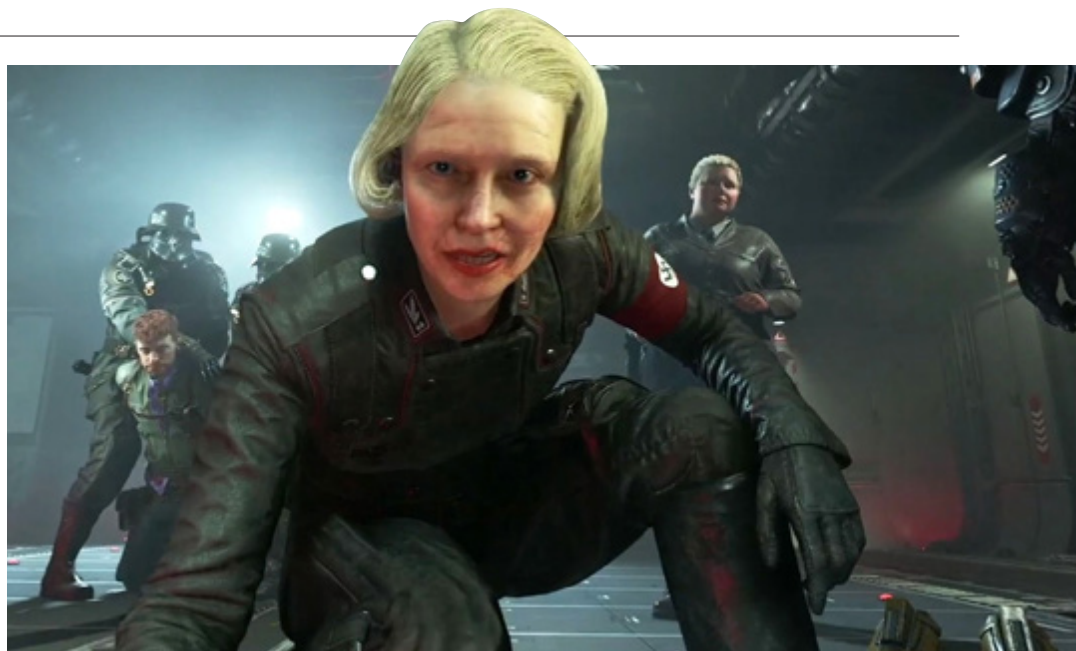
Ileż się zmieniło przez te lata! Prasa o grach była bezpieczną (i naturalną) przystanią dla fanów mangi i anime. Nie chcieli o niej pisać fantastyki z Nowej Fantastyki (wstyd!), mainstream widział tylko tanią pornograficzną sensację. Dziś jest inaczej. O japońskiej popkulturze czytałem (i pisałem) już nie tylko w Nowej Fantastyce, ale i w Gazecie Wyborczej czy Polityce, tak jakbym czytał (i pisał) o każdym innym przejawie popkultury. Ale przez te historyczne zaszłości bardzo mnie wzrusza, że w Pixelu znalazło się miejsce na rubrykę o anime – i że mam zaszczyt ją prowadzić. ■

## Ben Brode odszedł z Blizzarda



### W STRUKTURACH FIRMY PEŁNIŁ ROLĘ REŻYSERA GRY HEARTHSTONE.

Razem z rezygnacją ze stanowiska Brode napisał list pożegnalny, w którym bardzo pobieżnie opisał, jakie ma teraz plany. Zdradził jedynie tyle, że pomoże w zbudowaniu nowej firmy, która „prawdopodobnie będzie tworzyć gry”, ale szczegóły nie zostały jeszcze we wspomnianym oświadczeniu podane. Twórca nie krył, że ponownie chce zaangażować się w proces tworzenia i nie może się tego doczekać. Brode rozpoczął pracę w Blizzardzie w 2008 roku, ale rolę reżysera jednej z najpopularniejszych kartciarek na świecie oficjalnie otrzymał 8 lat później. Zastąpił też z tego, że był bardzo przyjazny społeczności. Nie da się ukryć, że jego następcą ma wysoko postawioną poprzeczkę. ■■■■



## Data wydania Wolfenstein II na Switcha ogłoszona

SWITCH

### BLĄKOWICZ ZAWITA NA KONSOLĘ NINTENDO JUŻ W PRZYSZŁYM MIESIĄCU.

Dokładna data premiery to 29 czerwca 2018 roku. Bethesda zapowiedziała, że wersja, którą ujrzemy na Switchu, będzie „kompletna i nieocenzurowana”. Za port jest odpowiedzialna firma Panic Button. To bardzo dobra informacja, bo ten sam producent był odpowiedzialny za przepisanie na Switcha ostatniej części Doom, która spotkała się z wyjątkowo

pozytywnym odbiorem. Drobną przeszkodą może być tu fakt, że wersja fizyczna będzie wymagała ściągnięcia dodatkowych danych, aby działała poprawnie, co może się wiązać z koniecznością posiadania dodatkowej karty microSD. Nie jest to niespotykane rozwiązanie dla Switcha, tym niemniej warto o tym wiedzieć. ■■■■

## Loot boxy nielegalne w Belgii



### SKRZYNKI Z LOSOWĄ ZAWARTOŚCIĄ OFICJALNIE ZOSTAŁY UZNANE ZA ZAGROŻENIE, KTÓRE TRZEBA WYELIMINOWAĆ.

Belgijska komisja do spraw gier przeanalizowała cztery tytuły: Star Wars: Battlefront 2, FIFA 18, Overwatch oraz Counter-Strike: Global Offensive. Na podstawie własnych obserwacji uznała, że ostatnie trzy z wymienionych tytułów łamią krajowe prawo dotyczące hazardu. Battlefront 2 tego prawa nie łamie, bowiem loot boxy zostały z niego obecnie usunięte.

W związku z powyższym minister sprawiedliwości Koen Geens ogłosił, że wymienione gry są nielegalne i zażądał od wydawców usunięcia wspomnianych skrzynek. Zagroził, że niedostosowanie się do lokalnego prawa niesie za sobą ryzyko pozbawienia wolności do 5 lat i otrzymania grzywny, która może sięgnąć nawet 800 tysięcy euro. Dodał również, że kary mogą zostać podwojone, gdy zagrożeni są nieletni. Geens jest otwarty na dyskusję, aby ustalić, czyją odpowiedzialnością jest usunięcie z gier tej funkcjonalności. W odpowiedzi przedstawiciel firmy EA w rozmowie z serwisem Eurogamer powiedział, że oni również są chętni do rozmów, ale nie uważają, aby ich gry można było uznać za hazard. Belgia stała się drugim po Holandii krajem, który w ostatnim czasie powiedział stanowczo „nie” skrzynek z losową zawartością. Holandia jest w tej materii nawet bardziej restrykcyjna, bo określiła termin, do którego ten element ma zostać z gier wyeliminowany – do połowy czerwca. ■■■■

BOXY



### God of War bije rekord sprzedaży

Ciepło przyjęta tak przez recenzentów, jak i przez graczy najnowsza odsłona przygód Kratos osiągnęła sukces także na polu finansowym. Z opublikowanych informacji wynika, że w pierwszych trzech dniach od premiery sprzedało się ponad 3,1 miliona kopii, co uczyniło God of War najszybciej sprzedającym się tytułem przeznaczonym tylko na PS4 w historii.



## Frostpunk święci triumfy

**PRODUKCJA WARSZAWSKIEGO 11 BIT STUDIOS PRZEZ PIERWSZE TRZY DNI OD PREMIERY SPRZEDAŁA SIĘ W LICZBIE 250 TYSIĘCY KOPII.**

W reakcji na ten fantastyczny wynik twórcy opublikowali w serwisie Steam obszerny wpis, w którym nie kryli swojej radości i poinformowali, co to oznacza dla samego tytułu. Jest już pewne, że do gry wyjdą rozszerzenia oferujące nowe tryby i scenariusze. Za wcześniej, by mówić o konkretach, ale wspomniano, że w planach jest chociażby bardzo oczekiwany tryb sandbox.

Oczywiście wszelakie błędy, które zostały zauważone w grze, również zostaną naprawione, aby można było jeszcze bardziej cieszyć się tym produktem. Twórcy cały czas pozostają w kontakcie ze społecznością, zachęcając do aktywnego uczestnictwa w dyskusjach na temat różnych aspektów gry. Wyraźnie przy tym zaznaczyli, że nie ma gwarancji zaimplementowania każdego pomysłu zgłoszonego przez fanów. Mimo to czuć, że 11 bit studios są w tej kwestii pozytywnie nastawieni i otwarci na nowe sugestie. Nie pozostaje nic innego jak pogratulować sukcesu! ■■■■

**HIT!**



## Battle royale bez prądu

**RYNEK GIER WIDEO POWOLI NASYCA SIĘ TYM GATUNKIEM, WIĘC CZŁOWIEK NAZWISKIEM BRENDAN MCCASKELL POSTANOWIŁ UGRYŻĆ TEMAT Z INNEJ STRONY.**

Ma on w planach wydanie gry planszowej „Last One Standing”, która przeniesie koncepty znane ze swoich komputerowych i konsolowych odpowiedników na stoły miłośników tej formy rozrywki. W każdej partii weźmie udział do ośmiu graczy, a proponowane reguły w bliski sposób odzwierciedlają to, co znamy z ekranów monitorów. Będzie zatem stale kurcząca się plansza (tutaj podzielona na hexy), karty ekwipunku, zrzuć dodatkowego wyposażenia i oczywiście walka, która wyłoni ostatecznego zwycięzcę. Gdy piszę te słowa, w serwisie Kickstarter trwa zbiórka, mająca wesprzeć finansowanie produktu. Wymagany próg został ustalony na poziomie 18 675 dolarów. Miło, że tak wielu twórców zainteresowało się tym jakże chwytliwym tematem i że próbuje zrealizować go na różne sposoby. Nie ukrywam jednak, że powoli zaczynam odczuwać strach przed otworzeniem lodówki...



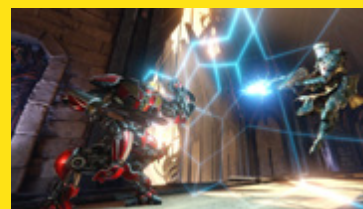
### **Sonic Mania Plus za niecałe dwa miesiące**

Sega ogłosiła, że poprawiona i wzbogacona wersja ich platformówki trafi na półki 17 lipca 2018 roku. Docelowe platformy to PlayStation 4, Xbox One, PC oraz Switch. Z nowych rzeczy, które zobaczymy w tej wersji, można wymienić dwie dodatkowe postaci: Mighty the Armadillo oraz Ray the Flying Squirrel.



### **GOG wprowadził profile**

Teraz użytkownicy usługi GOG Galaxy mogą w łatwy sposób wchodzić w interakcję ze swoimi znajomymi, a także tworzyć nowe kontakty i dzielić się aktywnością w grach. Warto jednak zaznaczyć, że jest to opcjonalne. Jeżeli ktoś woli instalować i grać w gry bez Galaxy, cały czas ma taką możliwość.



### **Będą boty w Quake Champions**

Osoby, które wolą doskonalić swoje umiejętności samemu, będą mogły również cieszyć się nową produkcją id Software. Za boty odpowiada John Dean, dyrektor do spraw technicznych projektu. Docelowo komputerowi przeciwnicy mają wykonywać wszystko, co potrafią żywi gracze, ale będzie to zależne od wybranego poziomu trudności.



## Kolejny cios w twórców oszustw

### WYDAWCA PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS POINFORMOWAŁ O SWOICH SUKCESACH.

Z raportu wynika, że niedawno aresztowano 15 osób związanych z produkcją i dystrybucją oprogramowania umożliwiającego oszukiwanie. Osoby te usłyszały już zarzuty i zostały ukarane grzywną, która w sumie opiewa na równowartość ponad pięciu milionów dolarów. Przy okazji poinformowano, że niektóre z tych programów

były szkodliwe także dla samych użytkowników, zawierały bowiem konia trojańskiego, który umożliwiał nielegalne zbieranie danych z komputera danej osoby. Z kontekstu wynika, że problem dotyczył głównie Chin, ale nie ujawniono, czy wszystkie aresztowania miały miejsce w jednym kraju. Nie ulega zaś wątpliwości, że przy tak wysokich karach pieniężnych temat jest traktowany bardzo poważnie.



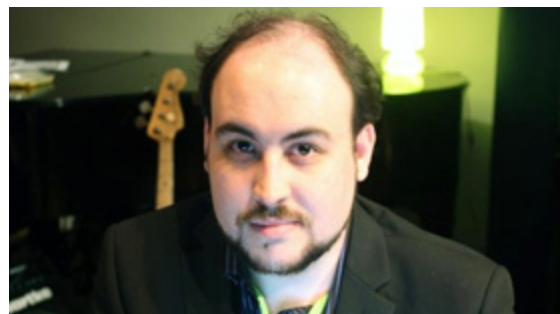
## Duzi wydawcy w konflikcie z prawem europejskim



### CZEŚĆ REGUŁ DOTYCZĄCYCH ZAKUPU GIER ODBIEGA OD PRZYJĘTYCH NORM.

Przedmiotem sporu są przede wszystkim możliwości otrzymania zwrotu pieniędzy w przypadku, gdy kupiony tytuł nas nie satysfakcjonuje. Norweska Komisja Konsumentcka (NCC) zgłosiła związane z tym nieprawidłowości u takich wydawców jak EA, Nintendo, Sony czy Valve. Zgodnie z prawem każdy produkt powinien podlegać zwrotowi w przeciągu 14 dni od zakupu. Zdaniem komisji część ze wspomnianych firm nie informuje w wystarczająco przejrzysty sposób, w jakich okolicznościach użytkownik takie prawo traci. Przykładowo serwis Steam umożliwia wprawdzie zwrot

w przeciągu 14 dni, ale tylko jeśli gracz nie spędził w danym tytule więcej niż 2 godziny. Zdaniem NCC taka informacja powinna pojawiać się zawsze, zanim klient dokona zakupu, a konsument powinien wprost wyrazić zgodę na oferowane warunki. Finn Lützw-Holm Myrstad, dyrektor do spraw usług cyfrowych w NCC, powiedział, że tytuły dystrybuowane cyfrowo nie funkcjonują w „prawnej próżni”, a platformy, za pomocą których są rozprowadzane, obowiązują takie same reguły jak w przypadku dowolnych innych produktów. Uczynienie zasad dystrybucji cyfrowej bardziej przejrzystymi na pewno pomoże zapobiec dużej liczbie nieporozumień.



## John Bain kończy z krytyką gier

### POWODEM JEST DRASTYCZNE POGORSZENIE SIĘ STANU ZDROWIA.

John znany jest szerszej publiczności pod pseudonimem TotalBiscuit. Jego nagrania w internecie słyną z ciekawych (i nierzadko kontrowersyjnych) opinii.

On sam przekazał niedawno za pośrednictwem serwisu Reddit, że jego walka z rakiem przybrała bardzo zły obrót. Nowotwór spustoszył wątrobę, a lekarze uznali, że możliwości leczenia chemioterapią zostały wyczerpane. W związku z tą dramatyczną sytuacją John ogłosił, że nie będzie już nagrywał filmów z krytyką gier i zjawisk w branży. Zamiast tego zamierza transmitować sesje wspólnego grania ze swoją żoną, Genną Bain, co do której ma nadzieję, że będzie kontynuować jego pracę, gdy go już zabraknie. To bardzo przykra informacja. TotalBiscuit swoją rzetelnością i szczerością zyskał posłuch u wielu miłośników gier. Bain zaznaczył, że był to dla niego zaszczyt.



OPINIA

CALL OF DUTY  
BLACK OPS



### Activision zwraca się w stronę PC

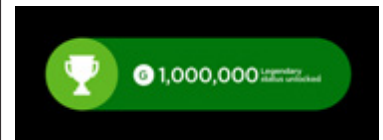
Wydawca serii Call of Duty wyraził chęć, aby nadchodzący Call of Duty: Black Ops 4 sprzedał się dobrze na każdej platformie.

W związku z tym przeznaczono dodatkowe środki na rozwój wersji pecetowej. Czy przełoży się to na pozytywne opinie od graczy? Tego dowiemy się przy okazji premiery w październiku.



## GAME

# Zmiany w systemie Gamerscore



### UŻYTKOWNICY KONSOLI XBOX ONE DOSTALI NOWE MOŻLIWOŚCI.

Ci gracze, którzy lubują się w rywalizacji, na pewno ucieszą się na wieść, że od niedawna punkty Gamerscore zdobyte w grach pochodzących z konsoli Xbox 360 wliczają się do miesięcznych rankingów. Mowa oczywiście o tych tytułach, które Xbox One obsługuje w ramach kompatybilności wstecznej, a których pula stale się powiększa. Informację przekazał Larry Hryb, znany też jako Major Nelson – dyrektor programowy sieci Xbox Live. Jest to kolejny dowód na to, że Microsoft chce uczynić z kompatybilności wstecznej swój atut w walce z konkurencją. ■■■■

## Shadow of the Tomb Raider w dwóch trybach na Xbox One X

### TYTUŁ DA GRACZOM WYBÓR W ZALEŻNOŚCI OD TEGO, CZY BARDZIEJ CENIĄ DETALE, CZY WYDAJNOŚĆ.

Pierwszy z trybów dostępnych na najnowszej konsoli Microsoftu pozwoli odtwarzać grę w rozdzielczości 4K przy zachowaniu 30 klatek animacji na sekundę. Drugi tryb będzie korzystał z niższej rozdzielczości full HD (1080p), ale zaoszczędzone

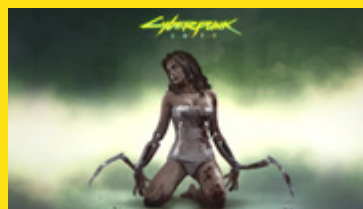
zasoby przełożą się na wyświetlanie obrazu w 60 klatkach. Oprócz tego gra zaoferuje inne dobrodziejstwa, do których powoli przyzwyczaił nas już Xbox One X, czyli tryb HDR, sprzętową teselację, filtrowanie anizotropowe, dodatkową dynamicznie generowaną roślinność. Premiera 14 września. ■■■■

## XBOX



### 3u-2o Mobile Game Jam 7 i 8 lipca w Campusie Warsaw

Game Jam organizowany jest przez studio Huuuge Games wspólnie z partnerem merytorycznym Google Developers. Zadanie? Przygotowanie gier na wskazane tematy w czasie 24 godzin. W programie przewidziano liczne wykłady i preparty. Więcej szczegółów znajdziecie na Facebooku – wpiszcie „3u-2o Mobile Game Jam”.



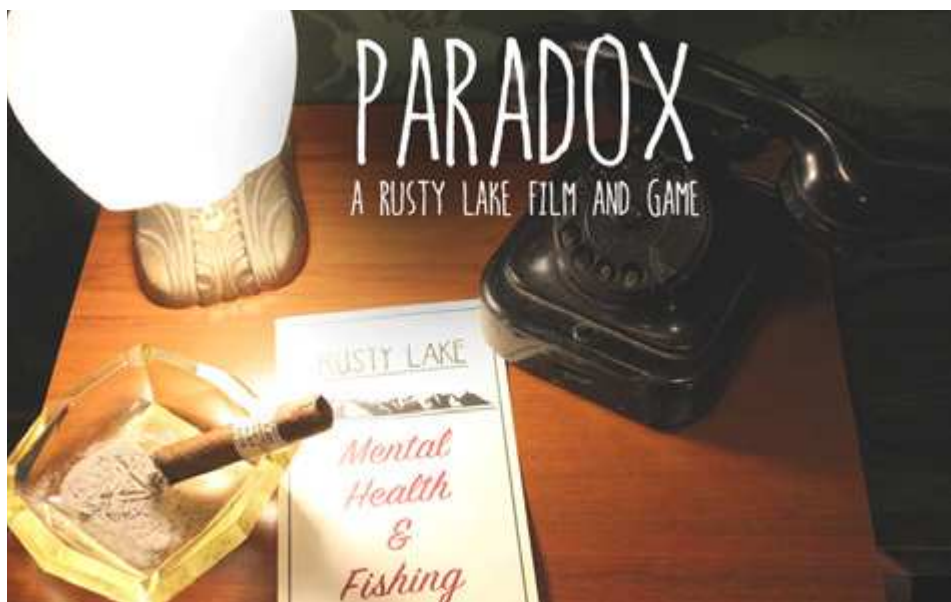
### Możliwa prezentacja Cyberpunk 2077 na E3

Opublikowano plany wszystkich wystawców na tegorocznym E3. Podstrona poświęcona CD Projekt RED wskazuje, że warszawskie studio prezentuje jakiś tytuł z gatunku RPG. Zważywszy na to, że o innych produkcjach nic nie wiadomo, wszystko wskazuje na to, że będzie to pokaz poświęcony Cyberpunk 2077.



### Niedługo zobaczymy nową grę od Remedy Entertainment

Twórcy serii Max Payne, Alan Wake czy gry Quantum Break już niedługo pokażą, co obecnie szykują dla graczy. Od ponad roku wiadomo, że projekt ma kodową nazwę „P7”, ale szczegółów jak dotąd brak. Więcej dowiemy się oczywiście na E3, gdzie wydawca (505 Games) potwierdził udział.



## Steam oficjalnie obsługuje nowy kontroler



### MODEL, O KTÓRYM MOWA, TO NINTENDO SWITCH PRO CONTROLLER.

Wprowadzie omawiany kontroler od konsoli Switch dało się już wykorzystać w grach pecetowych, ale wymagało to osobnych programów, a co za tym idzie dodatkowej konfiguracji. W momencie pisania tych słów obsługa kontrolera została już zaimplementowana do opcjonalnej wersji beta Steama. To oznacza, że niedługo niechybnie znajdzie się w głównej iteracji platformy. Minusem urządzenia może być brak analogowych spustów, ale jakość wykonania i wygoda obsługi powodują, że stanowi atrakcyjną alternatywę dla innych kontrolerów dostępnych na rynku, w tym od innych wiodących producentów konsol.

## Nadchodzi kolejna gra autorów Rusty Lake

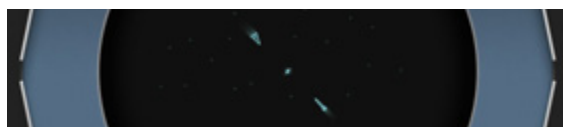
### TWÓRCY ZEBRALI JUŻ PRZEZ SERWIS KICKSTARTER POTRZEBNĄ KWOTĘ.

Producenci znanej i lubianej serii gier point & click potrzebowali niecałych 10 godzin, aby zebrać 15 tysięcy euro. Ich nowy projekt nosi nazwę Paradox i będzie ciekawą kombinacją gry oraz filmu, który zostanie za darmo umieszczony

w serwisie YouTube. W filmie tym gracze znajdą informacje i podpowiedzi przydatne w grze. Fabuła opowiada o detektywie, który zostaje uwięziony w dwóch różnych wszechświatach i musi z nich – cóż za niestandardowa robota scenarzystów! – uciec. Premiera przewidywana jest na sierpień.

08.18

## Video Game Hall of Fame dołącza cztery nowe tytuły



### RAZEM NA LIŚCIE JEST JUŻ 20 GIER.

Za tworzenie listy odpowiada The Strong Museum, znajdujące się w Rochester w stanie Nowy Jork. Każda produkcja uhonorowana w ten sposób trafia jednocześnie na wystawę, znajdującą się na drugim piętrze muzeum. Najnowsze tytuły, które dostąpią tego zaszczytu, to Final Fantasy VII, Tomb Raider, John Madden Football oraz Spacewar. Ostatni z nich jest jednocześnie najstarszy na całej liście i nie zanosi się, aby szybko się zmieniło – Spacewar został stworzony w 1962 roku. Pozostałe tytuły również wryły się w kolektywną pamięć graczy na całym świecie i wyznaczyły standardy w swoich kategoriach na długi czas. Z tegoż powodu ich uwzględnienie w galerii sławy jest w pełni zrozumiałe i zasłużone. Pełną listę gier można znaleźć w internecie.



### Duży potencjał rynkowy Oculus Go

Firma Superdata przewiduje, że wspomniany produkt Oculus Go może wybić się na czoło wyścigu hełmów VR w 2018 roku, gdyż prognozowana liczba urządzeń, które mogą trafić do nowych właścicieli, to 1,81 miliona. Drugie miejsce według tej samej firmy należeć może do PlayStation VR z prognozą 1,47 miliona sprzedanych jednostek.

### Coraz więcej informacji o Red Dead Redemption 2

Najpierw opublikowano trzeci już zwiastun gry, a później szereg nowych zdjęć. Wiemy już, że do gry wróci System Honoru. Będzie też możliwość dostosowania HUD do własnych potrzeb przez włączenie lub wyłączenie wybranych elementów. Na wspomnianych zdjęciach zaś przedstawiono między innymi znanego z pierwszej części Johna Marstona.



## Nintendo oskarżone przez Gamevice



## Nowy prototyp od Oculusu

### UJAWNIONO, CO POKAŻE NAJNOWSZY HEŁM Z SERII RIFT.

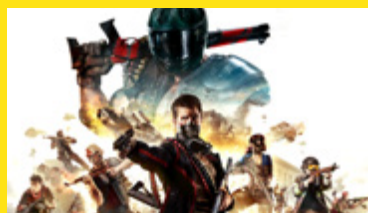
Podstawowa cecha urządzenia to zwiększenie pola widzenia (FOV) ze 100 do aż 140 stopni. Drugim ciekawym rozwiązaniem są zmienne pozycje wyświetlaczy, których ustawienie jest zależne od tego, na co aktualnie patrzy użytkownik, tak aby wspomóc skoncentrowanie się

na danym obiekcie. Cały proces rzekomo przebiega bez jakichkolwiek zauważalnych wibracji czy towarzyszącego hałasu. Wprowadzone rozwiązania nie wiążą się też z koniecznością zwiększenia rozmiaru hełmu. Ten pozostanie taki jak dotąd. Pozostaje czekać na wersję konsumencką.



RIFT

**GAMEVICE TO FIRMA, KTÓRA ZAJMUJE SIĘ PRODUKcją TABLETÓW ORAZ AKCESORIÓW DLA GRACZY KORZYSTAJĄCYCH Z PLATFORM MOBILNYCH.** Jednym z ich produktów są odłączane kontrolery, które można wykorzystać w iPhone'ach i urządzeniach z systemem Android. Joy-Cony, czyli oficjalne kontrolery do Switcha, działają na bardzo podobnej zasadzie i z tego powodu jeszcze w sierpniu 2017 roku Gamevice złożyło pozew przeciw Nintendo za naruszenie patentu, ale ostatecznie odstąpiło od procesu. Temat jednak niedawno powrócił, gdyż Gamevice zwróciło się do amerykańskiej Międzynarodowej Komisji Handlu (ITC), aby zablokowała import najnowszych konsol Nintendo do Stanów Zjednoczonych z podobnych powodów, które doprowadziły do pozwu sprzed miesiąca. Sprawa jest w toku. Nintendo odmówiło komentarza.



### Daybreak Game Company zwalnia pracowników

**WYDAWCA GRY H1Z1 ROZWIĄZAŁ WSPÓŁPRACĘ Z NIEUJAWNIONĄ LICZBĄ OSÓB.** Wiadomo, że wśród nich jest Laura Naviaux Sturr, która była odpowiedzialna za kwestie wydawnicze. Decyzja została podjęta w niecałe dwa miesiące po tym, jak H1Z1 przeszło w model free to play, ale bezpośrednia przyczyna zwolnień nie jest znana.



### Powstanie książki o kobietach w branży gier

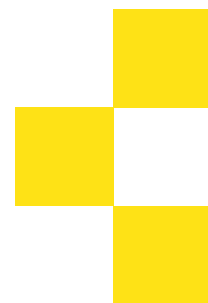
Wydawcą będzie Prima Games, a autorką książki jest Meagan Marie – starszy menedżer społeczności w Crystal Dynamics (twórców nowszych odsłon Tomb Raidera). W książce będą sylwetki, wywiady, eseje, a także rady od kobiet, które przyczyniły się do kształtowania branży. Premiera 6 listopada bieżącego roku.





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.



## PIRACI NA HORYZONCIE!

**W**mej zawodowej historii skrywa się kilka rzeczy, których się poważnie wstydę. Żadna raczej nie była skandaliczna, ale wielu nie mam śmiałości wspomnieć. Jednak o jednej wam opowiem: o mojej aktywnej roli w tak zwanej walce z piractwem.

Jak dobrze pamiętacie, całe późne najtysy i początek XXI wieku to był okres wielkiej krucjaty, stałe prowadzonej „walki z piractwem”. Wspomnijmy historycznie: u zarania piractwo było stanem naturalnym, jedynym. Gier w dystrybucji oficjalnej nie było, a gdyby ich ceny przeliczać z twardych walut na nasze, prowadziłyby to do absurdów. Konsola NES kosztowała w 1985 roku w USA 200 dolarów. Było to ni mniej ni więcej tylko pół roku pracy przeciętnej osoby zatrudnionej w Polsce. Coś jakby PS4 kosztowała dziś ponad 20 tysięcy złotych. Skądinąd znam takich, co i tak by kupili. Niekoniecznie są to bogacze.

Oczywiście w najtysach sytuacja zaczęła się z wolna cywilizować. Z jednej strony pojawiła się ustawa o prawach autorskich, z drugiej – gry zaczęły wychodzić na płytach CD-ROM, których w przeciwieństwie do dyskiek, wiecie, nie dało się kopiować. To znaczy DO CZASU.

Gdy ten czas nadszedł, rynek załamał się mocno i na długo. Winnym uznano piractwo. Oczywiście, uznano zupełnie słusznie. A jednak, jak zwykle, wszystko się tu cudownie wymieszało. Dla wielu nieruchawych dystrybutorów gier, niezasługujących na nazwę „wydawca”, bo po prostu próbujących mechanicznie sprzedawać pudełka z płytami drożej niż je kupili, piractwo stało się doskonałym wytłumaczeniem ich porażek. To nieważne, że sprowadzali gry często miesiące po ich premierze, że nie przygotowywali polskich wersji (czasem nawet instrukcji), że dyktowali zaporowe ceny. Gry się nie sprzedawały przez piractwo.

Jedyną firmą, od której nigdy nie słyszałem narzekania na piractwo, był CD Projekt. Ci koledzy po prostu i zwyczajnie próbowali wydawać gry tanio, na czas, po polsku, z dodatkami, solidnie podmarketingowane. Tak zwany „rynek” ich nienawidził, bo wszystko psuli. Przecież miało być drogo, zyskownie i przy minimum wysiłku. Dziś CD Projekt jest wart na giełdzie ponad 10 miliardów złotych, a wspomnienia po firmach, które go krytykowały, chowają tylko tacy emeryci jak ja. Jest to jeden z argumentów poważnie przemawiających za ustrojem kapitalistycznym.

Oczywiście, jak wspomniałem, w tym wszystkim siedzi też kawałek mojej historii. Jako redaktor i dziennikarz bezrefleksyjnie poszedłem na wojnę z piractwem. Z poczuciem moralnej słuszności grzmiałem na dzieci, które – zamiast kupować pudełkowe gry za 10% miesięcznej pensji swoich rodziców – kopiowały je od kolegów. Czytelników to irytowało i słusznie. Tak zwany rynek zaś traktował to jako rzecz zupełnie naturalną i niewymagającą wsparcia czy uznania. Co zarazem nie przeszkadzało mu się znakomicie dogadywać z dziennikarzami i pismami generalnie kojarzonymi z piractwem. Aby to wyrazić jasno: uważam, że zachowywałem się wówczas jak idiota. Nie rozczytałem złożoności sytuacji. Nie stanąłem po stronie czytelnika. Po prostu pokrzykiwałem z pozycji słusznościowych, niczym dziennikarze obu stron politycznego sporu w Polsce dziś.

Z tej perspektywy warto ciepło pomyśleć o dzisiejszym rynku gier. Oczywiście, piractwo jest jego częścią, ale solidnie i chyba trwale zmarginalizowaną. Z jednej strony duże, zamknięte, silnie bronione ekosystemy konsolowe czy mobilne (Apple). Z drugiej – przyjazność i oferta systemów takich jak Steam, ich wartość dodana (społeczność, aktualizacje, osiągnięcia, oczywiście cały obszar gry sieciowej). Z trzeciej – bardzo ważny – mechanizm promocji i obniżek cen, sprawiający, że każdy może znaleźć coś dla siebie na dowolnej zgoła półce cenowej. Wreszcie, dla graczy zupełnie bez pieniędzy bądź woli ich wydawania: wielki świat gier darmowych. Mobilnych i pecetowych. Można powiedzieć, że kiedyś trzeba było być desperatem, aby korzystać z gier legalnych, a dziś trzeba być desperatem, aby grać w piraty.

Popatrzcie, jaki udany felieton: najpierw znaleźliśmy dobry argument za kapitalizmem, a teraz jeszcze poważną przesłankę, że świat – w jakimś swym fragmencie – zmierza we właściwym kierunku! ■

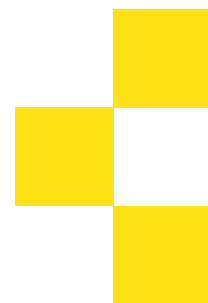
[www.retro bajty.pl](http://www.retro bajty.pl)

RETRO  
bajty  
i elektronika





**Marcin Borkowski**  
Dziennikarz, autor gier, były redaktor naczelny  
Top Secretu, komentator spraw bieżących,  
postać znana i lubiana.



## REQUIEM DLA KARTOGRAFÓW

**R**ysowaliście mapy? Pewnie tak, kiedyś inaczej się nie dało. Kiedy graliśmy z kumplem ze studiów w *Colossal Cave Adventure* na wydziałowym SM3, jego notatki z rozrysowanym grafem przejść zajmowały kilka stron szerokiego papieru z drukarki wierszowej. Kiedy później sam grałem w *Hobbita*, rozrysowałem sobie podobny graf. Bez tego się nie dało. Siatki połączeń często były splątane i niezbyt logiczne. Dwa potencjalnie odległe od siebie punkty mógł łączyć jeden ruch w wybranym kierunku. Nie miało to wielkiego znaczenia, bo mapa była dość umowna i nie wiązała się w żaden konkretny sposób z przestrzenią, z którą od urodzenia oswaja nas rzeczywistość.

Później światy gier zaczęły się robić bardziej euklidesowe. Nad mapą do *Tir Na Noga* siedziałem kilka tygodni, ale tam wszystko miało klasyczny sens. Przejście z jednego miejsca do drugiego oznaczało wybieranie odpowiednich kierunków na skrzyżowaniach. Można sobie to było łatwo w głowie poukładać, a i odległości (mierzone w krokach) trzymały się kupy (na co wpadłem, siedząc nad gotową mapą). Ba, było nawet łatwiej niż w większości miast, bo wszystkie drogi były do siebie prostopadłe, co zresztą znakomicie ułatwiało rysowanie mapy na papierze w kratkę. Ciągle nie była to do końca prawdziwa mapa terenu, bo składała się tylko z dróg i znajdujących się bezpośrednio przy nich obiektów, ignorując resztę przestrzeni, ale postęp był znaczny. Moje kartograficzne OCD doznawało spazmów szczęścia, ilekroć okazało się, że udało się zamknąć kolejną pętlę i że rozrysowany przez chwilą kawałek siatki jest tożsamy z narysowanym już wcześniej.

Podobnie było z mapką do *Starquake* (teleporty!), ale w odróżnieniu od *Tir Na Noga* tej nigdy nie udało mi się skończyć. Ta growa kartografia tak mi się spodobała, że z tworzenia mapy w *Puszczy Pandory* zrobiłem istotny element rozgrywki. O ile pamiętam, obszar gry miał pokaźne jak na tamte czasy rozmiary 40\*40 (czyli nie mieścił się na kartce z zeszytu). Wprawdzie chodzić można było tylko w czterech podstawowych kierunkach, ale dawało się wejść na praktycznie każde pole, a pójście na północ, wschód, południe i zachód powodowało wrócenie w to samo miejsce (no, chyba że chodziło się bez kompasu po gęstym lesie, w którym nie dawało się określić kierunków, albo że weszło się na obszar anomalii magnetycznej, w którym igła kompasu kręciła się jak szalona). Jedynym poważniejszym ograniczeniem były przeszkody w terenie, czasem uniemożliwiające bezpośrednie przejście w danym kierunku. Oznaczało to, że trzeba pójść naokoło albo dostać się do celu w jakiś inny sposób.

A potem powoli w grach zaczęły się pojawiać systemy automatycznego rysowania map i całą tę kartografię diabli wzięli. Jeszcze w 1993 roku podczas gry w *Lands of Lore* pomagałem sobie kartką papieru, bo wprawdzie mapy rysowały się same, ale bodaj w *Castle Cimmeria* był kawałek, który wymagał powrotu do starych, sprawdzonych metod. I (przynajmniej dla mnie) to był ostatni raz, kiedy papier i coś do pisania były niezbędnym rekwizytem pozwalającym na przemieszczanie się między różnymi punktami świata.

Wszystkie późniejsze gry, jakie pamiętam, w najlepszym wypadku pozwalały na odkrywanie mapy, ale jej rysowanie było już niepotrzebne, bo albo rysowała się sama, albo w ogóle była dana od samego początku. Odkryć trzeba było co najwyżej znajdujące się na niej punkty charakterystyczne, żeby móc między nimi szybko podróżować. W pewnym sensie stara kartografia padła ofiarą postępu technicznego, który pozwolił na zmieszczenie mapy w pamięci i wyświetlenie jej w dowolnym momencie.

Postęp postępem, a ja bym sobie czasem coś narysował. ▀

BOREK



deco™

# WiFi jak malowane

Domowy system WiFi  
z wbudowanym antywirusem

## Deco M5



System  
bezpieczeństwa  
Homecare



Automatyczna  
optymalizacja  
sieci



Intuicyjna  
konfiguracja  
przez aplikację



Antywirus



# PIXEL HEAVEN 2018

www.pixelheavenfest.com

RETRO & INDIE GAMING FEST

## Zero 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 ZŁOTY



PARTNER SREBRNY



