

PIXEL

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



INIEMAMOCNI

INSIDE

■ E3 2018 ■ UNRAVEL 2 ■ VAMPYR ■ YOKU'S ISLAND EXPRESS
■ TES ONLINE: SUMMERSSET ■ ONRUSH ■ DOLINA SPECTRUMOWA
■ WIEDŹMIN 3 Z DYSTANSU ■ STAR CITIZEN ■ TURBOGRAFX-1

07 (39) / 2018 / LIPIEC - SIERPIEŃ

39

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

Klasyczny RPG w nowoczesnej oprawie



NEVERWINTER NIGHTS ENHANCED EDITION

EKSKLUZYWNE
ETUI



PEŁNA Z GRĄ



DWUSTRONNY PLAKAT



DUŻE NAKLEJKI

BRELOK



ARTBOOK



© 2018 Beamdog. © 2018 Hasbro, Inc.

Szukaj w **MediaMarkt**



ŻEGNAJ, OJCE COMPUTER SPACE

Pod koniec maja w wieku 81 lat zmarł Samuel F. Dabney, człowiek, który wymyślił, jak powinny wyglądać automaty z grami wideo. Współtwórca Atari, jeden z najbardziej niedocenionych pionierów elektronicznej rozrywki.

Wspominał o nim Al Alcorn w wywiadzie, który zamieściliśmy w Pixelu #38. Wiadomo było, że Ted, bo pod takim imieniem znano autora bebechów Computer Space, jest ciężko chory na raka i jego dni są policzone. Na dodatek kilkanaście miesięcy temu spłonął mu dom w Crescent Mills w północnej Kalifornii, gdzie prowadził mały sklepik. Od 45 lat wiódł nieszumne życie z dala od elektronicznej rozrywki, z której został wyrzucony przez Nolana Bushnella.

Największe osiągnięcie Teda Dabneya przyszło w momencie, gdy pracował z Bushnellem w tandemie. Razem rejestrowali firmę w domu Teda na przedmieściach San Jose. Potem zaczęli pojawiać się kolejni ludzie, a on okazał się nie pasować do zespołu. Ale gdy niemający technicznych umiejętności Bushnell wymyślił, żeby skopiować pomysł Spacewara, osobą wykonującą całą robotę był właśnie Dabney. Wpadł na genialny pomysł, żeby nie kombinować z procesorem, tylko bazować na układach scalonych, a do wyświetlania obrazu wykorzystać system znany z telewizorów, które tak dobrze poznał podczas pracy w Ampexie. Nie wolno zapominać o wypasionej budzie z włókna szklanego, wyglądającej jakby została importowana z przyszłości. Świat czegoś takiego jeszcze nie widział, a jednak nie zwrócił należytej uwagi na Computer Space.



MICZ



Do Ponga Dabney zaprojektował żółtą budę, uczestniczył też przy pracach nad maszyną, ale już bardziej luźno. Jego miejsce zajął Al Alcorn. Życie jest brutalne, a Dabney nie posiadał cech przywódczych i przez długie lata nie zgłaszał nawet pretensji o to, że zmuszono go do odejścia z Atari. Zmieniło się to dopiero w ostatnich latach, gdy udzielił kilku wywiadów, w których bez ogródek mówił o tym, jak został odprawiony z kwitkiem wartym jedyne ćwierć miliona dolarów.

Alcorn wspominał go jako człowieka, który nigdy niczego nie chciał, nie był ekspansywny ani ambitny. Naprzód pchała go ciekawość jak rozwiązać dany problem. I przy tej swojej skromności był jedną z najważniejszych postaci w historii elektronicznej rozrywki, ponieważ przyczynił się do stworzenia jej fundamentów. Odeszli już też Jay Miner, Steve Bristow, Ralph Baer, Ray Kassar, Tramiel, Jobs, Martin Bromley i wielu innych. Po raz kolejny dociera do mnie, jak trzeba się pospieszyć, żeby spróbować dotrzeć do autora Spacewara Steve'a Russella (dwa lata temu minąłem się z nim dosłownie o cztery godziny), Lee Felsensteina czy Chucka Peddle'a i namówić ich na wywiady. Ba, Nolan Bushnell też nie będzie wieczny, ale z nim jest niestety trudna sprawa i bez interwencji syna albo konkretnego projektu trudno będzie go namówić na zwierzenia.

Będzie można sobie to wszystko przemyśleć podczas wakacji, w wolnych chwilach nad morzem skończyć Super Mario Odyssey na Switchu. A może nawet znaleźć jakiś zmontowany naprędce pomiędzy smaźalniami ryb escape room? Wracamy z kolejnym numerem już po wakacjach, tuż po gamescomie – dokładnie 30 sierpnia. Do zobaczenia! ■



PIXEL
KULTURA GIER WIEKÓW

Redaktor naczelny

Piotr Mańkowski
piotr@pixel-magazine.com

Autorzy

Patryk Andersz, 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 Pieńkowski, Piotr Pocztażek, 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

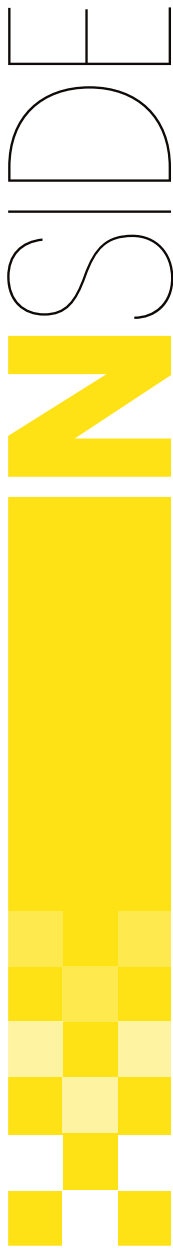
Idea Ahead
Al. KEN 36A lok. 93A
02-797 Warszawa (PL)
+48 (22) 855 10 35
idea-ahead.com

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.

Udaných, slonečných wakacji. I oby Velký Joy miał was w swojej opiece!

P.
check it out
PIXELPOST.pl

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



5-22

LOADING

4. Inside • 6. Pixel Heaven 2018 • 8. Relacja z E3
14. Wywiad z Agostino Simonetta • 16. Wywiad z Jakubem Różalskim • 20. Wizyta w Farm 51

23-48

PLAY THE GAME

24. Vampyr • 27. Dark Souls Remastered
28. LEGO Iniemamocni • 30. Omensight
32. Strange Journey • 34. Onrush • 35. Die for Valhalla!
36. FAR: Lone Sails • 37. Agony • 38. Cultist Simulator
40. 303 Squadron: Battle of Britain • 42. Metal Slug XX
43. Memories of Mars • 44. TES Online: Summerset
46. Yoku's Island Express • 47. Overload • 48. Dream Alone
123. Unravel 2

49-70

HALL OF FAME

50. Warcraft III – Najlepsza Gra na Świecie
54. Wiedźmin 3 z dystansu
62. Star Citizen

71-98

SECRET LEVEL

72. Dolina spectrumowa – w kolebce brytyjskiej branży gier • 80. TurboGrafx-16 / PC Engine
86. Tajemnice motion capture • 92. Anime
94. Kartką i kostką • 96. Kosmokoptery
98. Felieton Śledzia

99-122

CREDITS

100. Freebird Games • 105. Felieton Wojciecha Pijanowskiego • 106. Minotaur w grach wideo
108. Felieton Alexa • 110. Bloodrayne
120. Felieton Borka

11-19

AUTOFIRE

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

PIOTR STYPKA



MICHAŁ ZDANCEWICZ



BARTOSZ TAUDUL



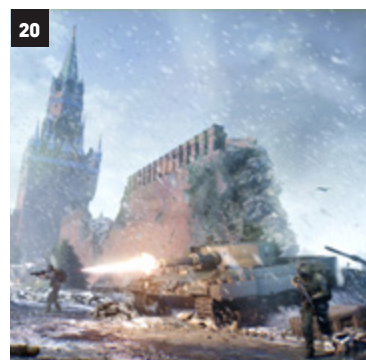
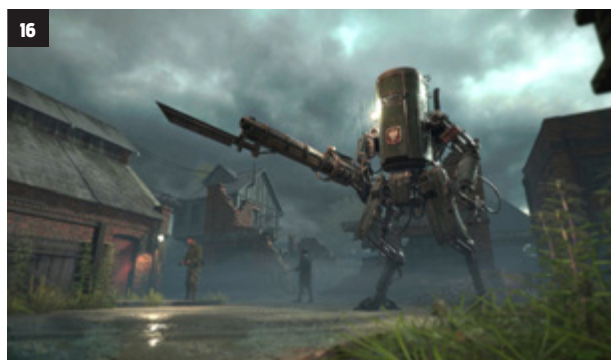
Jeden z moich ulubionych synthwave'owych twórców, czyli Timecop1983, dopełnił nowy album długogrający. „Night Drive” na pewno spodoba się fanom retrowave’u. Mnie to jara. I na pewno umili mi partyjkę w Cyberpunka. 2020 ma się rozumieć, choć na 2077 cierpliwie czekam.

W życiu każdego człowieka są rzeczy, które w pewien sposób określają go, jeśli chodzi o gust i poczucie estetyki. To kamienie milowe czy fundamenty. W moim przypadku to komiks i film „Kruk” (tylko pierwszy!). Ostatnio znów je katuję i mogę z ręką na sercu przysiąc - nie zestarzały się. Wciąż powalają na głowę.

W chwili, gdy to piszę, trwa właśnie E3. Konferencja za konferencją, gdzieś tam leżą live streamy w tle, na drugim monitorze. I wiecie co? Zamiast patrzeć, jakie to nowe gry (żeby nie powiedzieć: odgrzewane kotlety) chcą nam pokazać wielcy wydawcy, ja wolę sobie w spokoju zagrać w stareńkiego Thiefa.

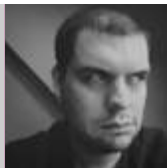
LOADING

MRW PODAŻA ZA MACIEJEM PAROWSKIM
I PYTA GO, CZY PRZECZYTAŁ JUŻ JEGO POWIEŚCI.
PAUL CUISSET PODPISUJE VOYAGEROWI
AMIGOWE WYDANIE FUTURE WARS...



**BARTEK
DRAMCZYK**

Cyberpunk 2077 wywołał dyskusję o styku maszyn i mózgów. Utrudnił nam życie, tworząc cyfrowe maszyny w analogowym świecie. Generują analogowe światy, stworzone przez analogowych artystów. A może by tak jak w „eXistenZ” połączyć dwa analogowe mózgi?



**MICHAŁ R.
WIŚNIEWSKI**

Z Pixel Heaven wracałem pociągiem w przemyślnym towarzystwie Bazyla. Atmosfera się jednak nieco popsowała, gdy przy piwku w Warszawie stwierdził, że wybitny film Zacka Snydera „Sucker Punch” jest głupi. Na szczęście teraz w druku będzie, że to nieprawda. „Sucker Punch” nie jest głupi!



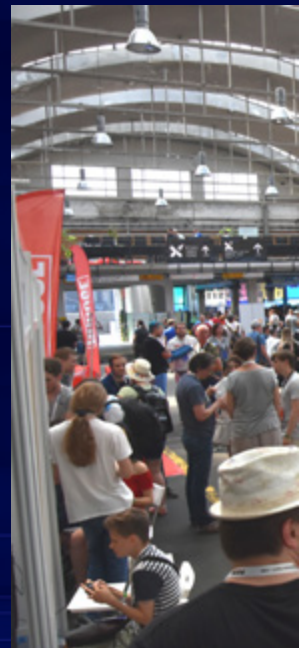
**PIOTR
MAŃKOWSKI**

Skończyłem w trzy godziny Moss VR. Dla mnie największe gogłowe objawienie od miesięcy. Ale dla większości czymś takim jest właśnie Beat Saber. W ciągu miesiąca gra przeszła jak burza przez sklep Oculus, zbierając ponad 1000 recenzji, gdy standardem jest kilkanaście. Rzecz jest w Early Access, a już zapowiada się na kieszonkowy „killer application”.



PIXEL HEAVEN 2018

RETRO & INDIE GAMING FEST



Miejskie Zakłady Autobusowe, drugi weekend czerwca. Największe, najbogatsze jak dotąd. Pixel Heaven. Na dużej scenie trwają prelekcje, przy ośmiu rzędach ławek mrugają monitory i telewizory komputerów oraz konsol.

■ Muz

Słychać brzdęki bil odbijających się od bumperów na kilkunastu flipperach. Po czterech halach przemykają sławy elektronicznej rozrywki: Frederick Raynal, Paul Cuisset, twórca Saboteura Clive Townsend, boss brytyjskiego Commodore David Pleasance, twórcą AMOS François Lionet, brytyjski mag od konwersji Jim Bagley czy „Amiga Man” Trevor Dickinson.

Odbývają się spotkania z redakcjami Świata Gier Komputerowych, programu Escape, redakcji Nowej Fantastyki. Prezentowanych jest kilkadziesiąt gier, które startowały w konkursie Pixel Awards. Szum, emocje i muzyka.

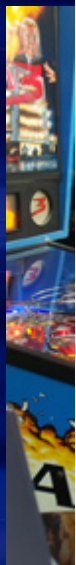
MRW podąża za Maciejem Parowskim i pyta go, czy przeczytał już jego powieści. Paul Cuisset podpisuje Voyagerowi amigowe wydanie Future Wars. David Pleasance opowiada o swoim pierwszym i jedynym

spotkaniu z Jackiem Tramielom – ale także historycznym. Wpuszczają mnie na strefę flipperów, mimo że zaraz ma tam się rozpocząć turniej. Borek coś kombinuje, ale nie chce powiedzieć, o co chodzi. Éric Chahi prezentuje przez Skype'a jedną z głównych inspiracji do Another World i jest nią album z reprodukcjami obrazów Zdzisława Beksińskiego. Na terenie zajezdni działają dwie ekipy telewizyjne. Jedna nagrywa dokument o giełdach komputerowych w kanciapie z napisem VIP, druga zbiera materiały do pięcioodcinkowego dokumentu o historii gier wideo w Polsce. Fred Raynal mówi, że musi zapalić i czegoś się napić, zanim na leżaczkę na trawie udzieli wywiadu. Jim Bagley ma do sprzedania 20 nalepek plus karty SD z wersją Dragon's Lair na ZX81. Clive Townsend zwierza się, że tylko raz wcześniej występował na scenie i nie czuje się zbyt pewnie. Potem jednak da się namówić na wizytę w położonej nad miastem samotni Zdana.

W niedzielę na zewnątrz stoi wielki motor ratowników medycznych, ponoć unikat z automatyczną skrzynią biegów. Dzieci wchodzą na niego, rodzice robią im zdjęcia. Famicom połączony z pistoletem świetlnym, umożliwiającym strzelanie do rzutek i kaczek. No i penne ze szparagami, popijane zimną colą w afrykańskim upale.

Tak, to było cudowne Pixel Heaven. Przez kolejny rok nie będzie podobnej imprezy. ■

✚ Oprócz flipperów były też automaty z niezawodnym Time Crisis oraz klasykami ze złotej ery gier wideo.



Największa z czterech hal Pixel Heaven prawdziwe oblężenie przeżywała w sobotę.



❖ Dzień przed Pixel Heaven odbył się Pixel Connect – jednodniowa impreza konferencyjna przeznaczona dla twórców gier.

PIXEL AWARDS

Total Blackout (najlepsza gra planszowa): **BOSS MONSTER**

Warsaw Excellence (najlepsza gra rodem z Warszawy): **BUSHY TAIL**

Big Fish Grand Prix: **GET EVEN**

Best Gameplay (najlepsza rozgrywka): **STEEL RATS**

Best VR Experience (najlepsza gra na VR): **BLUNT FORCE**

Rookie of the Year (najlepszy debiut): **8874**

Big Bang! (największe zaskoczenie): **TOWER OF TIME**

Retro Roots (najlepsze nawiązanie do retro): **DRIFTLAND: MAGIC REVIVAL**

Best Art (najlepsza oprawa audiowizualna): **WE THE REVOLUTION**

Indie Grand Prix: **CARRION**

Nagroda publiczności: **8874**

Nagroda Specjalna portalu GRACZPOSPOLITA: **THE BEAST INSIDE**



❖ Éric Chahi w ostatniej chwili poinformował, że nie dotrze do Polski, ale podczas dyskusji o francuskich grach połączył się za pomocą Skype'a.



Jim Bagley

W pixelowym tłumie wzbudził prawie taką euforię jak Ben Daglish.



François Lionet

Ten pogodny człowiek uwielbiał robić sobie zdjęcia z fanami Amigi.



Paul Cui sset

Przybył do Polski z żoną, podpisał dziesiątki Flashbacków.



Frédéric Raynal

Francuski dżentelmen nikomu nie odmówił wywiadu.



David Pleasance

„The Man” – człowiek sukcesu w upadającym Commodore.



Tom Putzki

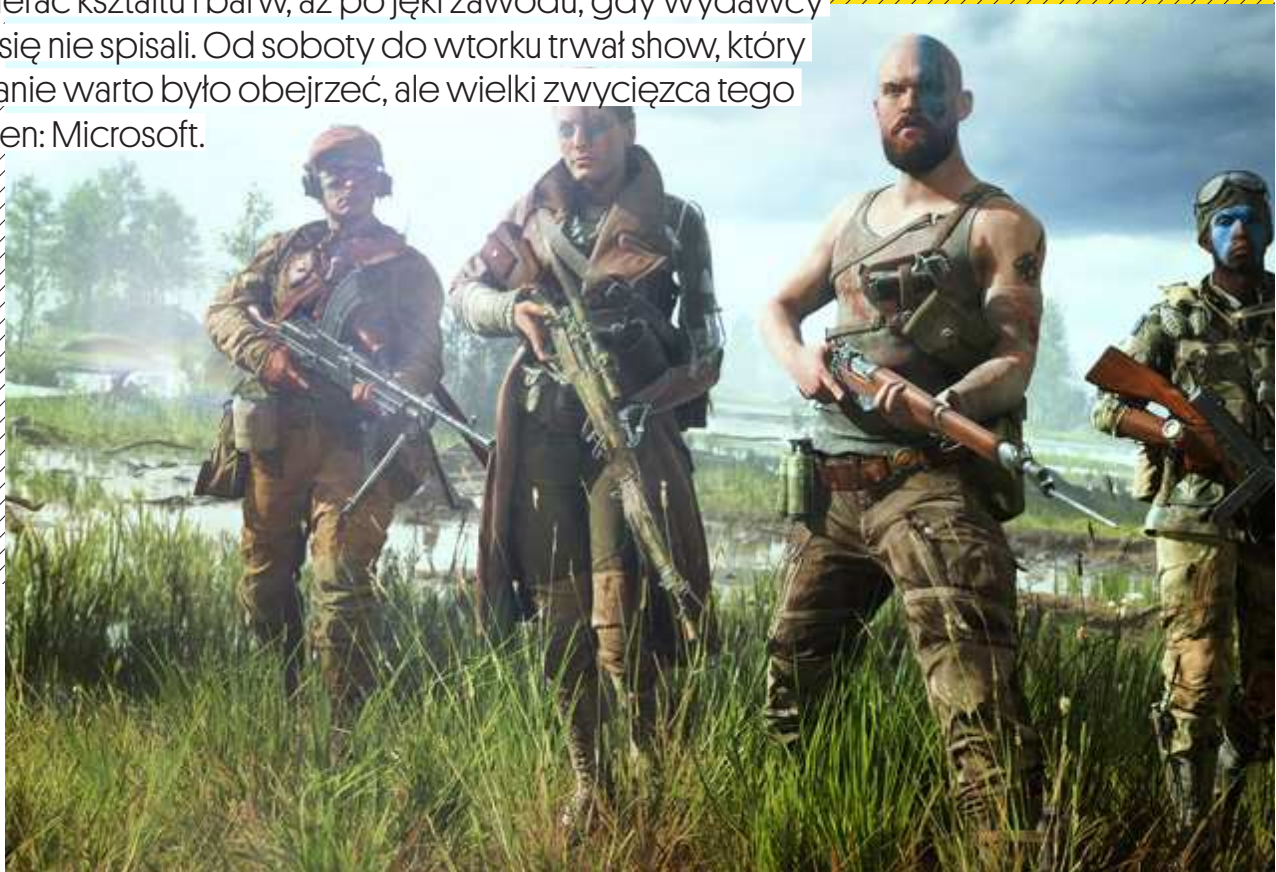
Ów weteran branży przebył drogę od Gothica do Wargamingu.

Podsumowanie

Tegoroczne targi E3 zaoferowały pełne spektrum emocji: od wybuchów radości, gdy na scenie pojawiały się kolejne mocno wyczekiwane, jak i mocno niespodziewane tytuły, przez westchnienia i pomruki, gdy pewne tytuły zaczynały na naszych oczach nabierać kształtu i barw, aż po jęki zawodu, gdy wydawcy wyjątkowo się nie spisali. Od soboty do wtorku trwał show, który zdecydowanie warto było obejrzeć, ale wielki zwycięzca tego roku jest jeden: Microsoft.

■ Artur Cnotalski

**BATTLE
FIELD V**



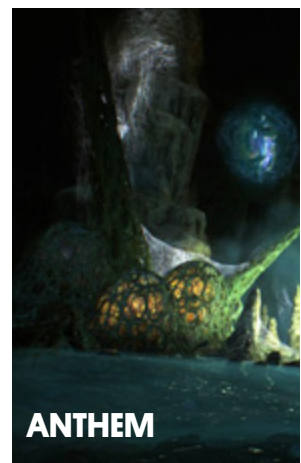
Wszystko zaczęło się jednak nie u ojców Xboxa, a na krwistoczerwonym ekranie powitalnym Electronic Arts. Trudno się dziwić, że wydawca zrobił, co mógł, by zaprezentować swoje plany na najbliższy rok jako pierwszy, bo nawet bez oczekiwań zbudowanych przez oglądanie konkurencji jego oferta wydawała się dość słaba.

Zaczął się od Battlefielda V, który po kontrowersyjnym, dla wielu zbyt

kolorowym, śmieszującym i pełnym kobiet trailerze sprzed paru tygodni zaserwował nieco bardziej klasyczną i poważną zajawkę. Nowa zapowiedź niosła wyraźny komunikat: wiemy, kim jest nasza kluczowa grupa odbiorców, i nie zamierzamy jej porzucać. W zestawieniu z kilkoma nowo zaprezentowanymi mechanikami, jak burzenie budynków i tworzenie umocnień, a także krótkim zwiastunem zapowiadającym fabułę, w ramach której będziemy śledzić losy norweskiej partyzantki, strzelanka EA wygląda na odpowiednią

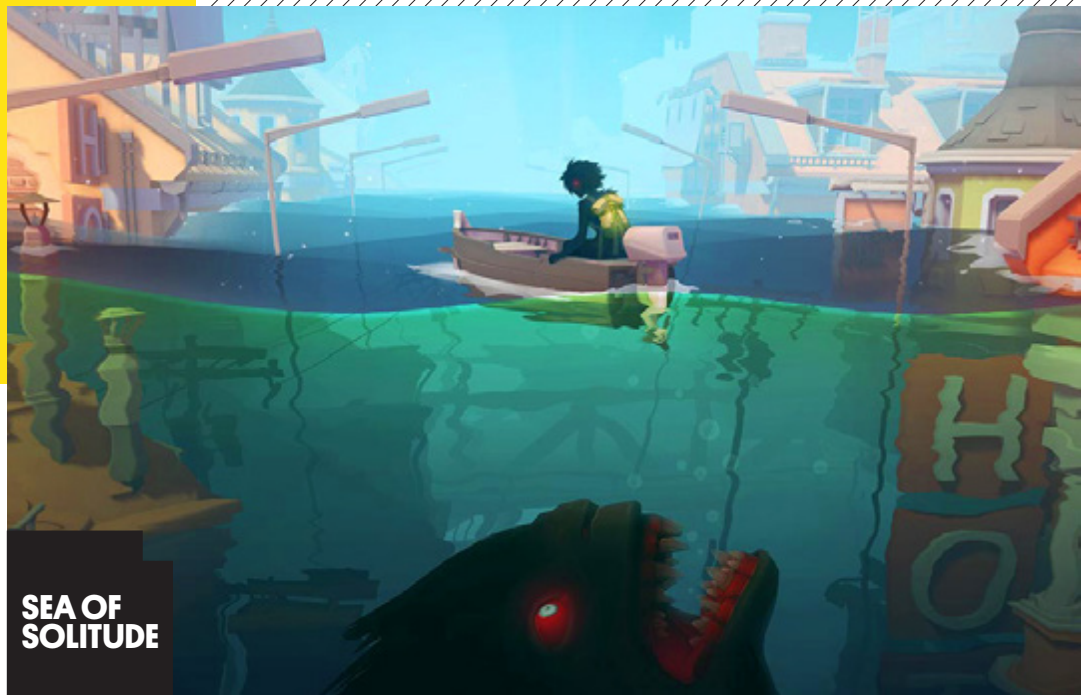
mieszankę starych, oczekiwanych mechanik i innowacji.

Ta prezentacja była zresztą najmocniejszym elementem wysokobudżetowego zestawienia tytułów Electronic Arts. Przedstawiciel zespołu Battlefronta II bełkotał o przyszłości gwiazdnowojennej produkcji na tle zapętlonych i powtarzających się materiałów, nie zapowiadając nic ciekawego. Podobnie wyglądała też zapowiedź Anthem od BioWare, w której mocno wyreżyserowana rozgrywka gryzła się z obietnicą ciekawego świata i wspaniałych



ANTHEM

E3 2018

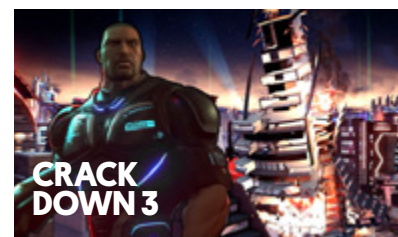


SEA OF SOLITUDE

opowieści, a grafiki przewijające się na ekranie zaczęły się powtarzać na długo przed końcem pogadanki. Poza niezbyt zmieniającymi się tytułami jak FIFA czy Madden dostaliśmy jeszcze mobilne Command and Conquer, które jest chyba ostatnią grą, jaką chcieliby zobaczyć fani wielkiej niegdyś serii. Dwóch e-sportowców, pojedynkujących się na telefonach na scenie EA, wypadło tak ekscytująco, jak tylko można to sobie wyobrazić. A skoro jesteśmy już przy scenie - najdziwniejszym momentem konferencji była chyba zapowiedź nowej, osadzonej w świecie „Gwiezdných wojen” gry od ojców Titanfalla, Respawn Entertainment, o której uśmiechnięty przedstawiciel studia nie powiedział praktycznie nic poza tym, że właśnie powstaje.

Najwięcej duszy i radości dostarczyły natomiast dwie produkcje niezależne. Opublikowany w trakcie konferencji Unravel 2 z uśmiechniętym od ucha do ucha twórcą i opowiadające o samotności Sea of Solitude wprowadziły na scenę energię, jakiej brakowało pozostałym prowadzącym ten show.

Zdecydowanie lepiej wypadła konferencja Microsoftu, który ku zaskoczeniu chyba wszystkich dał wyraźny sygnał: nie poddamy się do końca tej generacji. Choć wśród 50 gier, jakie przewinęły się w niedzielę przez Xboxową scenę, wiele dostępnych będzie na więcej niż jednej platformie, doskonale rozplanowany pokaz czarował tak, że chociaż na chwilę dało się o tym zapomnieć.



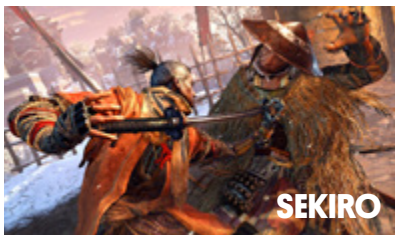
CRACKDOWN 3



FORZA HORIZON 4

SHADOW
OF THE
TOMB
RAIDERORI AND
THE WILL
OF WISPS

SEKIRO

JUST
CAUSE 4

Miłą niespodzianką było pojawienie się odkładanego w nieskończoność Crackdowna 3, który zdaje się wreszcie zbliżać do premiery. Pełna wybuchów gra z Terryem Crewsem pokazała solidną porcję rozgrywki i wygląda, że wreszcie ma szansę trafić w nasze ręce. Niezbyt wiele powiedziała natomiast zapowiedź Halo Infinite, w którym zobaczyliśmy obręcz wyglądającą jak oryginalne Halo, paru marines i Master Chiefa.

Dużo uwagi poświęcono ślicznej Forzie Horizons 4 i jej zmieniającym się porom roku oraz serii Gears, która została rozszerzona o aż trzy nowe produkcje: Gears 5 (co ciekawe, z tytułu zginęło „of War”), mobilne Gears Pop z figurkami od Funko odgrywającymi wszystkie postaci oraz taktyczne Gears Tactics, które w kilku krótkich ujęciach wyglądało na coś w stylu XCOM.

Konferencja Microsoftu błysnęła też kilkoma niespodziankami: zapowiedzią nowego Battletoads, które ma się ukazać w przyszłym roku, oraz nową deskorolkową marką o wdzięcznej, prostej nazwie: Session. Do tego Ori and the Will of the Wisps, czyli kontynuacja Ori and the Blind Forest sprzed trzech lat, dodatek do Cuphead oraz przygodówka Captain Spirit od twórców Life is Strange - DONTNOD, która ma być dostępna na koniec miesiąca całkowicie za darmo, sprawiły, że mniejsze i nieco oboczne tytuły wyraźnie wyróżniły się podczas konferencji.



Wśród dużych tytułów uwagę zwróciło Metro: Exodus, które wyszło z ciemnych tuneli i pokazało nam solidną porcję rozgrywki z pięknymi otwartymi przestrzeniami i niezbyt ładnymi ludźmi, szukającymi okazji, by zrobić sobie krzywdę. Zobaczyliśmy też trochę koszmarek i palenia pajęczyn, co jest chyba najlepszym dowodem na to, że gra zbliża się coraz bardziej.

Mocną ofertę wystawiło także Square Enix. Obok nowego Tomb Raidera zobaczyliśmy nadchodzące na koniec stycznia Kingdom Hearts III oraz Just Cause 4, które postanowiło być jeszcze bardziej zakręcone, wprowadzając do zabawy tornada. Ojcowie Dark Souls, From Software, pokazali z kolei nową samurajską siekankę Sekiro: Shadows Die Twice, łączącą ciekawie wyglądający, dynamiczny gameplay z charakterystycznymi dla studia teksturami otoczenia o niezbyt wysokiej jakości.

Absurdalnie wyglądające Jump Force, w którym jako Naruto pobijemy się z Goku, Monkey D. Luffym z One Piece i paroma innymi postaciami, pokazało się burzenia miast porównywalną tylko z Crackdownem 3. Wtórował mu Devil May Cry 5, gdzie bardzo-nie-czerwony



**DYING
LIGHT 2**

Nero zademonstrował swoją nową mechaniczną rękę, a zasuważąc na motorze, wyglądał, jakby nie spał co najmniej od roku. Te dwie dynamiczne pokazówki najłatwiej opisać jako „wywołujące uśmiech”, bo naprawdę biła z nich pozytywna energia.

Prawdziwą siłę pokazali jednak Polacy. Prezentacja Dying Light 2, w którym obok klasycznego już parkouru i walki tak z żywymi, jak i nieumarłymi przeciwnikami zobaczyliśmy też rozwidlającą się narrację i miasto dynamicznie zmieniające się pod wpływem naszych decyzji, zrobiła równie duże wrażenie, co prowadzący ją człowiek – Chris Avellone. Legendarny scenarzysta i ojciec dziesiątek scenariuszy współpracuje z Techlandem jako szef narracji nowego projektu.

Wszyscy wiedzieliśmy, że na scenie pojawi się także CD Projekt RED pokazując prawdopodobnie Cyberpunka 2077, niemniej jednak styl, w jakim gra wjechała na scenę i tak zrobił spore wrażenie. Po sześciu latach czekania i pojedynczym tweeterowym *beep* na początku roku dostaliśmy kilka minut animowanego trailera i tonę obietnic co do samej rozgrywki, jakie Redzi złożyli na zamkniętym pokazie dla prasy. Ma być ponoć bardzo duża swoboda personalizacji bohatera, tryb pierwszej osoby i masa elektronicznych gadżetów, które pozwolą nam się czuć Cyberpunkiem. Na razie nikt poza twórcami nie złapał jeszcze za

pada, by sprawdzić, jak rozgrywka wygląda w praktyce. Dlatego trudno mówić o wielkich oczekiwaniach. Nie dostaliśmy też, oczywiście, daty premiery.

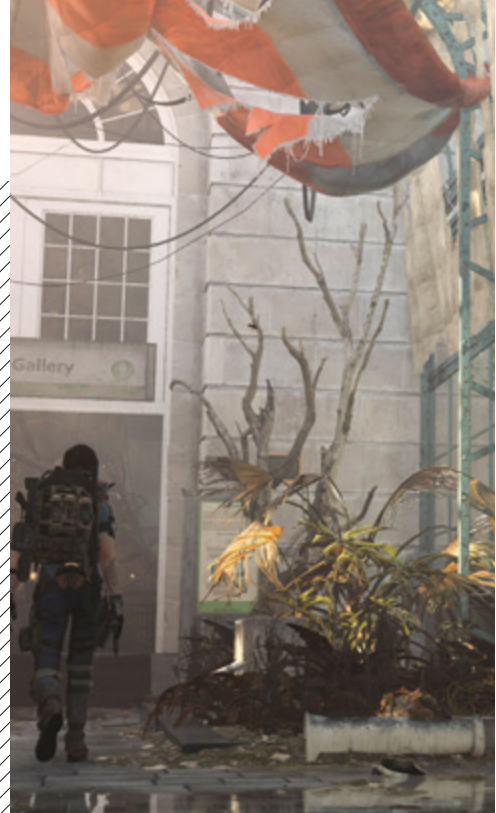
Konferencja Bethesda zaczęła się od numeru muzycznego z udziałem Andrew W.K., artysty odpowiedzialnego za motyw przewodni Rage 2. Było różowo, rockowo i punkowo, choć gdy na scenę wyszli przedstawiciele id Software i Avalanche Studios, by oficjalnie przekazać sobie pałeczkę, zrobiło się dość drętwo. Sam pokaz gry składał się w części ze znanych wcześniej ujęć, a posłane w stronę Walmartu Canada podziękowanie za ujawnienie produkcji wcześniej niż planowano było zgrabnie

wsadzoną szpilą. Zgodnie z dziwną nową modą na wypuszczanie gier w trakcie konferencji wydawca poinformował o nowym dodatku do Prey, w którym zwiedzimy kawałek Księżyca, odkrywając przy okazji szereg urozmaień rozgrywki. Do tego w wakacje ukazać ma się rozszerzenie dla wielu graczy, w którym będziemy sprawdzać, w jaki przedmiot przeistoczyli się inni gracze.

Tegoroczna konferencja Bethesda zawierała kilka kontynuacji, choć niemal żadna – poza Falloutem 76 – nie mogła pomachać do nas cyferką. Doom Eternal ma pokazać nam piekło na Ziemi, a Wolfenstein: Youngblood rzuci nas do lat osiemdziesiątych, by samodzielnie lub w trybie



**FALL
OUT 76**



kooperacji wcielić się w córki(-ę?) Williama Błazkowicza, toczące po swojemu wojnę z nazistami.

Kluczowym punktem programu było jednak wejście na scenę Todda Howarda, który ukradł cały show. Wystarczyło do tego: parę dobrych żartów, zapowiedź Skyrima Special Edition na asystenta Amazona, Alexa i inteligentne lodówki, a potem przejście do bardzo rozbudowanej zapowiedzi Fallouta 76, który zgodnie z plotkami okazał się grą sieciową i „softcorowym” survivaliem. Gra pozwoli budować domki, podbijać dzicz na długo przed tym, jak wkroczyli do niej mieszkańcy innych Vaultów, i zrzucić sobie na głowę głowice atomowe, gdy stanie się zbyt nudno. Obietnica małych serwerów i duży nacisk na kooperację między graczami przywodzą na myśl postapokaliptyczne Sea of Thieves na łodzi. Z kolei obietnica, że cztery razy większy od Fallouta 4 świat będzie obsługiwał mody sprawia, że aż chce się powiedzieć: „Może nie będzie tak źle?”. Dość zaskakującym, jak na Bethesda ruchem było ogłoszenie dwóch innych projektów. Wydawca znany z ogłaszania gier niezbyt długo przed premierą pochwalił się tym razem pierwszą

GHOST OF TSUSHIMA



THE DIVISION 2

od dawna nową marką Starfield i nie mającą jeszcze podtytułu szóstą częścią The Elder Scrolls, pokazując nic nie mówiące zapowiedzi i mówiąc, że gry ukażą się... kiedyś.

Po Bethesda przyszedł czas na Square Enix, które chyba niespecjalnie chciało bawić się w przedtargowe zajawki, wypluło z siebie powiem tylko szereg pozbawionych szerszego komentarza zapowiedzi gier i zwinęło interes, nim zdążyliśmy się solidnie rozsiąść w fotelach.

W dość dziwnym tonie potoczyła się z kolei konferencja Ubisoftu, która momentami aż za bardzo przypominała wielką korporacyjną imprezę, a nie pokaz. Po zdecydowanie zbyt długim numerze muzycznym reklamującym Just Dance 4 dostaliśmy prezentację nowego Beyond Good and Evil, którego filmowy trailer przyniósł solidną fabularną niespodziankę - z wielu powodów warto go zobaczyć. Z kolei prezentacja rozgrywki okazała się relatywnie krótka i w znacznej części zdominowana



CONTROL



THE LAST OF US 2

została przez dziwny projekt Ubi-softu, w ramach którego fani mogą zgłaszać swoje propozycje grafik, piosenek i tekstów do gry na dość niejasnych warunkach.

Zobaczyliśmy też fragmenty The Division 2, które zdaje się nie wprowadzać drastycznych zmian w stosunku do pierwszej części, Trials Rising dla fanów łamania sobie karku na motorze oraz dodatek do Mario Rabbids wprowadzający do zakręconej gry Donkey Konga.

Dostaliśmy też dwa dziwne i ciekawe projekty: zapowiadane wcześniej Transference, nad którym pracuje Elijah Wood, oraz oparty na zabawkowych statkach kosmicznych Starlink. Ta ostatnia z gier zawiera owoce niedawnej współpracy z Nintendo, bo jednym z elementów wyróżniających grę w tej chwili jest Star Fox, co w wypadku lekkiej kosmicznej strzelanki wydaje się dość adekwatne.

Spore wrażenie zrobiło natomiast Skull and Bones, które przynosi piracką, sieciową przygodę wszystkim tym, którzy szukają czegoś poważniejszego pod względem tonu od Sea of Thieves i stęsknili się za Assassin's Creed 4. Kontynuacja serii o zabójcach przez wieki dostała natomiast parę innowacji. Najnowszy tytuł, Odyssey, rzuca nas jeszcze dalej w przeszłość. Jako potomkowie Leonidasa po raz pierwszy wybierzemy

między postacią męską a kobietą oraz decydujemy o przebiegu rozmów przez opcje dialogowe.

PC Gaming Show zaserwował nam z kolei kilka ciekawych, mniejszych perełek. Obok wyraźnie brakującego na konferencji Ubi-softu najnowszego Anno zobaczyliśmy Maneater - RPG, gdzie pokierujemy morderczym rekinem polującym na ludzi w nadmorskich kurortach, dwie różne i ciekawe gry o taksówkarzach: Neo Cab i Night Call, a także Hitmana 2 i zapowiedź Yakuzy 0 i Kiwami na PC. Pojawił się także Star Citizen, o którym piszemy w Hall of Fame, żeby przypomnieć, że w nieokreślonej przyszłości pojawi się druga w ciągu roku aktualizacja wersji alfa.

W porównaniu z Microsoftem pokaz Sony był wyraźnie skromniejszy pod względem liczby gier, ale za to japońsko-amerykańscy korporaci zaserwowali kilka solidnych petard. Pierwszą była zapowiedź The Last of Us 2 pokazująca trochę prywatnego życia Ellie i niesamowicie płynną, wręcz filmową rozgrywkę (ach, te pięknie zrealizowane pocałunki... i te paprocie!).

Drugim tytułem, na który czekali chyba wszyscy, było Death Stranding, o którym można w tej chwili śmiało już chyba powiedzieć, że jest wielką zabawą Kojimy z odbiorcami. Zaprezentowana w trzeciej zajawce gra składa się w znacznym stopniu z przenoszenia paczek



FIRE EMBLEM WARRIORS

i wykrywania potworów z pomocą niemowlaków w tubkach. Wiadomo, że będzie skradankowo i klimatycznie, ale trudno powiedzieć cokolwiek poza tym.

Dostaliśmy solidną porcję rozgrywki ze Spider-Mana, która wygląda tak, jak powinna chyba wyglądać gra o człowieku pająku w otwartym świecie, oraz spory kawałek skradania i siekania w samurajskim Ghost of Tsushima, wyglądającym nie tylko ładnie, ale też bardzo ciekawie. Ostatnią (jeśli nie liczyć kolejnego kawałka rozgrywki z Kingdom Hearts III) bombą zrzuconą przez Sony była nowa gra Control od Remedy. Podczas gdy w Quantum Break psuliśmy czas, wygląda na to, że w najnowszej grze Sama Lake'a pobawimy się telekinezą.

Ostatnią (poza żartobliwą konferencją Devolvera, która dała dwadzieścia minut przyzwoitej rozrywki) prezentacją na E3 była ta od Nintendo. Podobnie jak Square Enix ojcowie Mario zdecydowali się na prezentację serii gotowych materiałów, ale trzeba przyznać, że zrobili to z dużo większą klasą.

Zaczęło się od kilku fajnych zapowiedzi: nowy Fire Emblem w 2019, Fortnite dostępne od zaraz i Super Mario Party z obsługą więcej niż jednego Switcha naraz, Dragon Ball FighterZ i dodatek do Xenoblade Chronicles były solidnym fundamentem pod dwa hity: Pokemon Let's GO Pikachu/Eevee i Super Smash Bros. Ultimate.

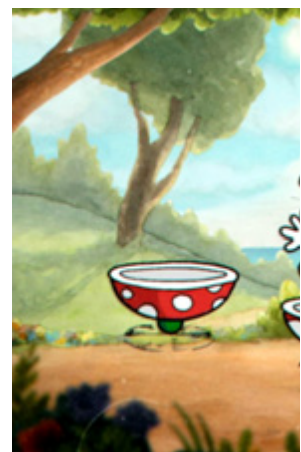
Nintendo doskonale rozumie swoich fanów i zamiast rozwodzić się przesadnie nad wszystkimi grami, poświęciło ogrom czasu wytłumaczeniu szczegółów Super Smash Bros. Ultimate - połowa całej konferencji była opowiadaniem o nowościach i rozgrywce. Był to strzał w dziesiątkę, bo zapowiada się najlepszą odsłoną serii, w której dodatkowo zobaczymy wszystkie dotychczasowe postaci i parę nowych. Fani oszaleli z radości.

Sumarycznie, żadnego z trzech producentów konsol nie można nazwać przegranym, bo każda z firm wystawiła solidną ofertę i zrobiła niezły show. W tyle zostali nieco najwięksi wydawcy, ale Bethesda i Ubi-soft wyszły z całości z twarzą. Niemniej jednak praktycznie każdy zaproponował coś, na co warto czekać. ■

WODERREWUCHU

indie!

Z **Agostino Simonetta**, szefem europejskiego programu ID@XBOX, o przyszłości gier niezależnych rozmawia Piotr Mańkowski.



Agostino ma w swojej karierze wiele ciekawych punktów: pracował dla THQ, Segi Europe i PlayStation Europe.



P Przypominasz sobie, kiedy dokładnie zaczęto mówić o pierwszych grach indie?

Zanim powstał Steam, zanim rozpoczęła się światowa ofensywa twórców niezależnych, była przecież era gier pod Javę, a także stron zrobionych we Flashu. Pracowałem wtedy w dziale gier mobilnych i pamiętam, jakie rzeczy powstawały na Nokii 32. Zanim upowszechniły się Xbox Live i PSN, oazą niezależności były produkcje mobilne sprzedawane drogą cyfrową. A sięgając jeszcze wcześniej, drogę przecierali twórcy shareware z id Software na czele. W 2005 roku istniał już całkiem ustabilizowany rynek alternatywnej dystrybucji w stosunku do tego, co robili giganci wydający gry w pudełkach. I nagle zaczęły się ukazywać Cave Story, Limbo czy Braid, przynoszące ożywczy powiew świeżości. Tak naprawdę początek rewolucji dał nowy sposób sprzedaży gier: przez platformy cyfrowe.

P Co ciekawe, nowi twórcy to nie byli raczej ci sami, którzy wcześniej pracowali w Bullfrogu, Electronic Arts czy Westwood Studios. Byli zupełnie nowymi postaciami w elektronicznej rozrywce...

Niezupełnie. Wielu z nich zajmowało się wcześniej grami we Flashu, inni pracowali w sektorze mobile. Jeszcze inni przyszli z agencji mediowych. Gdy ja przeszedłem z pracy przy dystrybucji takich tytułów jak FIFA do gier mobilnych, wielu z moich kolegów pytało: „Co ty wyprawiasz?”. Potem ruszyła typowa bonanza. Ludzie dostrzegli ruch w interesie w cyfrowej dystrybucji gier i zaczęli przenosić się z tradycyjnego sektora. Duże znaczenie miało także to, że cykl produkcyjny gry niezależnej zamykał się w roku, a nie kilku, jak przy AAA. Wielu twórców poszukiwało własnej sławy. Gdy zaczynałem jako młody designer, wszystko pisaliśmy od podstaw, głównie w C++. Teraz klikasz i masz biblioteki procedur w silnikach Unreal czy Unity. To wszystko składa się na środowisko, w którym mogą powstawać różne niesamowite rzeczy. Porównuję to często do sytuacji, gdy niczym lud pierwotny zamknięci byliśmy niegdyś w jaskini. Nasza kreatywność pozwalała na malowanie rysunków na ścianach. Potem odkryliśmy drogę na zewnątrz i nasza sztuka stała się interaktywna.

P Ale zobacz - w erze prekambryjskiej rządziło Atari i nie było wówczas miejsca dla nikogo innego. Potem pojawili się twórcy w pojedynkę sypialniani programiści pokroju Matthew Smitha czy Martina Wheelera. W końcu przemysł znów obrósł w piórka, ruszyła



✚ The Witness ma wielu wiernych fanów twierdzących, że zagadki stworzone przez Jonathana Błowa to mistrzostwo świata.



✚ Inside ujmowało nie innowacyjną rozgrywką, lecz tłem. To, co działo się z boku biegnącego bohatera, było zwykle bardziej interesujące niż jego własne przygody.

Takie gry przyczyniają się do rozwoju myślenia o całej branży, pomagają zrozumieć pewne procesy. W Birmingham mamy show zwany EGX, gdzie też zawsze jest wydzielony obszar na takie instalacje.

lawina Doomów, a potem w okolicach wspomnianego 2005 roku sinusoida znów ruszyła w stronę niezależnych twórców. Mam wrażenie, że obecnie publiczność jest już zmęczona półamatorskimi, robionymi w domowych manufakturach tytułami...

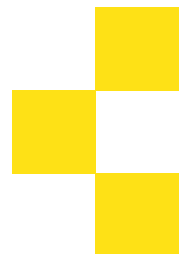
A Stardew Valley czy Factorio? To przykłady sukcesów osiągniętych przez jednoosobowe firmy. Nie mówię, że każdemu musi się udać. Co roku mamy jednak coraz więcej przykładów tych, którym się udało. Jednym z naszych błędów jako animatorów rynku indie było to, że nie zdefiniowaliśmy wystarczająco dobrze pojęcia „sukces”. Załóżmy, że pracujesz samodzielnie i w rok zarabiasz na swojej grze 50 tysięcy dolarów, a żyjesz i mieszkasz we Włoszech. To raczej jest OK. Dziesięć tysięcy sprzedanych egzemplarzy może oznaczać właśnie taką sumę. Jest ona większa, niż wynosi pensja pracownika sklepu we Włoszech. Możemy uznać to za sukces. Powinniśmy przedefiniować znaczenie tego słowa i nie oczekiwać, że każdy musi sprzedawać miliony egzemplarzy swojej gry.

P Co sądzisz o trendzie widocznym zwłaszcza podczas GDC, gdzie w jednej z hal gromadzą się twórcy gier pokazujący swoje dzieła połączone z wszelakimi materialnymi dodatkami: maszyną do szycia, trumną, systemem rur, cymbałkami?

To taki lewicowy trend, chęć dotknięcia granic elektronicznej rozrywki i zobaczenia, co jeszcze można zrobić. W kinie też mamy filmy eksperymentalne, często zamiast standardowych dwóch godzin trwające po osiem.

P Jest pewna różnica pomiędzy świadomym wyborem pewnych środków a koniecznością ich użycia. Spójrz na Picassa: potrafił malować w realistyczny sposób, a jednak wybrał metodę kubistyczną. Jesteś pewien, że w przypadku twórców gier posługujących się pixelartem to decyzja artystyczna, a nie wybór jedynej możliwej dla nich technicznie drogi?

Każdy indywidualnie wybiera swój styl. Czasem jest tak, jak mówisz. Jednak w wielu przypadkach chodzi o wygląd albo dopasowanie się do rozgrywki. Jeśli mówimy już o Picassie, to spójrz na Cuphead zrobione przez relatywnie małe studio. Chcieli wziąć na warsztat platformówkę, mimo że na rynku jest mnóstwo podobnych produktów, i pewnie powiedziałbyś: „Nie róbcie tego”. Tyle że udało im się wykreować niesamowitą wizję, dzięki czemu odbiorcy zahaczyli oko na tym tytule. Cuphead wyglądał kompletnie odmiennie od wszystkiego innego. Był powiewem świeżości. Osobiście nie jestem fanem malarstwa impresjonistycznego, ale Cuphead był odpowiednikiem takiego trendu w grach. Jeśli ci ludzie słuchaliby „racjonalnych” podpowiedzi, Cuphead nigdy by nie powstał. Udało im się, bo dysponowali swobodą twórczą i poszli pod prąd. Tu widzę przyszłość całego przemysłu: w łatwym dostępie do narzędzi programistycznych i uzyskaniu pełnej niezależności wypowiedzi. Spójrz z kolei na Firewatcha. Moja żona w to gra. Kompletnie nie wie, jakie studio to stworzyło, czy to gra indie, czy AAA, ani jakie nagrody ten tytuł zdobył. Interesują ją wyłącznie: opowieść i sposób narracji. To jest wspaniałe, że dla wielu odbiorców nie liczą się okoliczności i podziały, a jedynie to, co niesie ze sobą dane dzieło. ■



ŻELAZO

POLSKA I ROBOTY

Z malarzem **Jakubem Różalskim**

o inspirowaniu jego twórczością z Iron Harvest oraz o sztuce tworzenia alternatywnych światów rozmawiają Bartek Czartoryski i Piotr Mańko w ski.

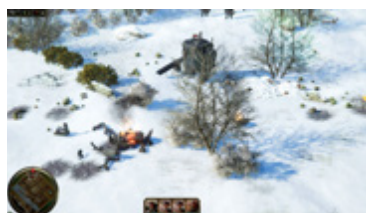
P Jesteś przykładem artysty, który wyrósł na popkulturze, co przenika przez twoją twórczość. Czy fakt, że obecnie pracujesz przy grach, jest naturalną konsekwencją tego kształtowania twojej wrażliwości za pośrednictwem kina, komiksu czy książek fantasy? Dokładnie tak właśnie jest. Być może fajnie i „szlachetnie” byłoby powiedzieć, że zafascynowałem się malarstwem i sztuką, chodząc po muzeach czy przeglądając za młodu albumy z dziełami XIX-wiecznych mistrzów... ale to oczywiście bzdura! Od zawsze miałem w sobie potrzebę tworzenia, mazania po papierze i wymyślania własnych światów. Natomiast bardzo późno, praktycznie dopiero na studiach, zacząłem się interesować malarstwem jako takim. Urodziłem się w latach osiemdziesiątych, wychowałem się na grach wideo i kasetach VHS, Tolkienie i Sienkiewiczu, „Czterech pancernych”, „Potopie” i „Krzyżakach”. Dorastałem w małej wsi, całe dnie po szkole spędzało się na świeżym powietrzu, w lesie czy na boisku

z kumplami, potem szło się oglądać filmy z Arnoldem lub grać na Atari czy Commodore. Świat był zupełnie inny. To wszystko z pewnością mnie ukształtowało nie tylko jako człowieka, ale przede wszystkim jako artystę.

P Kiedy wyczułeś ten moment, że twoje autorskie pomysły na połączenie rzeczywistości z fantazją mogą prowadzić do spójnego koncepcyjnie dzieła, którym okazało się 1920+?

Nie było takiego momentu. To był ciągły proces. Całe życie fascynowałem się historią, fantastyką, malowałem i tworzyłem jakieś tam swoje „światy” do szuflady. Po prostu w końcu to jakoś wszystko zaskoczyło. Pomysł, umiejętności, konkretna wizja. Sam byłem, nawet wciąż jestem, bardzo zaskoczony popularnością świata 1920+. Takich rzeczy nie można zaplanować czy przewidzieć, szczególnie w sztuce czy sferze kreatywnej, która jest bardzo subiektywna w odbiorze. Wierzę natomiast, że

Graczom udostępnione zostaną trzy frakcje: Imperium Saksońskie, Republika Polanii i mocarstwo Rusviet.



Iron Harvest będzie klasyczną strategią czasu rzeczywistego.





Prace Różalskiego posłużyły za inspirację graficzną i fabularną. Czuć też w tym wszystkim ducha XIX-wiecznych płócien Józefa Chełmońskiego.

**PIXEL
WYWIAD**



Każda frakcja dysponuje charakterystyczną dla niej postacią bohatera.

Kluczem do zwycięstwa będzie budowa ufortyfikowanej bazy, gdzie ruszy produkcja jednostek bojowych.



Niemal wszystkie elementy środowiska mają być możliwe do zniszczenia, o ile będzie się dysponowało dostatecznie potężną bronią.



**NA KICKSTARTERZE TWÓRCY IRON HARVEST,
STUDIO KING ART GAMES, ZEBRALI KWOTĘ PRAWIE
MILIONA TRZYSTU TYSIĘCY DOLARÓW. ŁĄCZNY
KOSZT PRODUKCJI MA WYNIĘĆ PONAD PIĘĆ.**



taki sukces to po prostu nagroda za lata ciężkiej pracy, wyrzeczeń, konsekwencji i pozostawania wiernym samemu sobie i swojej pasji. Mam bardzo osobisty stosunek do tworzonych przeze mnie światów. W każdym z nich na pewno dzielę się jakąś częścią siebie, swoich przeżyć, doświadczeń, tego, co mnie fascynuje i inspiruje. Myślę, że ludzie wyczuwają intuicyjnie, że to jest prawdziwe i szczerze.

P Z twojego malarstwa wyewoluowało „Scythe”. Jak wyglądała ta wzajemna zależność i przełożenie twoich dzieł na grę planszową?

Jakoś w okolicy 2014 roku, gdy tworzenie świata 1920+ było jeszcze w bardzo wczesnej fazie, a moje prace dopiero zaczęły być rozpoznawalne na świecie, zgłosił się do mnie Jamey Stegmaier ze Stonemaier Games. Zapytał, czy byłbym zainteresowany grą planszową osadzoną w świecie 1920+. Uzgodniliśmy warunki współpracy i prace ruszyły. Ja byłem odpowiedzialny za budowę świata, bohaterów, historię oraz oczywiście całą warstwę wizualną projektu. Jamey za mechanikę gry. Nasza współpraca była i jest oparta na bardzo partnerskich zasadach, więc miałem całkowitą swobodę zarówno jeśli chodzi o kreację świata, jak i oprawę. Oczywiście, jak to zwykle bywa przy dużych projektach, wiele rzeczy wspólnie konsultowaliśmy. Ja starałem się dopasować pewne elementy świata, by pasowały lepiej do mechaniki, Jamey z kolei starał się tak stworzyć mechanikę gry, by w jak najlepszy sposób oddawała klimat świata 1920+. Jestem bardzo zadowolony z tej współpracy i dumny z ostatecznego rezultatu. Sukces gry i marki „Scythe” dał mi całkowitą niezależność artystyczną i finansową. Od roku 2015 skupiam się jedynie na własnych projektach i uważam to za swój największy sukces.

P Iron Harvest wydaje się logicznym krokiem naprzód, ale praca nad nowym projektem wymagała od ciebie rozwinięcia twojego świata, uzupełnienia o rzeczy, o których zapewne nie myślałeś podczas malowania. Jak wyglądał ten proces?

Całkowicie naturalnie. Wiele rzeczy miałem już wymyślone i wstępnie zaprojektowane, ale po prostu nie było czasu ani potrzeby ich dopracowywać. Na początku, po podpisaniu umowy licencyjnej, przelałem do King Art



Wielowątkową kampanię dla jednego gracza zaplanowano na 20 godzin gry.

IRON HARVEST MA TRAFIĆ NA KOMPUTERY I KONSOLE (PS4, XBOX ONE) WSPIERAJĄCYCH W GRUDNIU 2019 ROKU.

dokument opisujący świat, bohaterów i historię, różne jednostki oraz moją wizję tego, jak by to wszystko miało wyglądać. Od tego zaczęliśmy. Potem powstała lista jednostek, szkic historii kampanii dla pojedynczego gracza i tak dalej. Ja rozpocząłem prace nad koncepcją tego, jak chciałbym, by wyglądały poszczególne jednostki i armie. Ludzie z King Art bardzo szanują moją wizję i wszystko jest wspólnie konsultowane.

P Pełnisz przy grze funkcję dyrektora artystycznego, lecz jak się ona przekłada na twój udział w projekcie i wpływ na to, co dzieje się za zamkniętymi drzwiami studia?

W samo powstawanie gry jestem zaangażowany raczej głównie od strony koncepcyjnej, wizualnej oraz jako konsultant ogólnej wizji całego projektu. Częściej oceniam dany aspekt produkcji, niż sam coś wykonuję. Mam stały kontakt z szefostwem King Art i wszystko wspólnie omawiamy. To samo dotyczy się artystów 3D i 2D. Jeśli chodzi o mój bardziej bezpośredni udział, to, na przykład, wszystkie jednostki są tworzone w oparciu o moją wizję i szkice koncepcyjne, podobnie scenariusz, historia i bohaterowie. Na co dzień natomiast nie pracuję z zespołem odpowiedzialnym za powstawanie gry. Konsultuję wszystko zdalnie. Zależało mi na tym, by pozostać niezależnym artystycznie i czasowo.

P Obie twoje gry zostały sfinansowane dzięki crowdfundingowi. Czy Kickstarter to dzisiaj najlepszy dostępny model nie tylko finansowania, ale i kontaktu z graczami?

Nie powiedziałbym, że to „moje gry”, raczej gry i projekty osadzone w świecie mojego autorstwa. Kickstarter oraz inne platformy crowdfundingowe na pewno otworzyły zupełnie nowe pole możliwości dla niezależnych twórców i ich projektów. Oczywiście Kickstarter oraz cały crowdfunding ewoluuje i zmienia się. Kilka lat temu królowały niezależne gry wideo, dzisiaj rządzą tam zdecydowanie

Gra osadzona jest w tym samym świecie, co planszowe „Scythe”.





gry planszowe. Nie chcę tutaj oczywiście wypowiadać się z pozycji specjalisty od Kickstartera, którym nie jestem, ale zmiany trendów są zauważalne. Taka forma finansowanie jest świetna, jeśli ma się pomysł i produkt, który jest w stanie przebić się do szerszego grona odbiorców. Ciężko jest dzisiaj łączyć jakieś sensowne kwoty bez solidnej pracy u podstaw, budowania społeczności i świadomości marki.

P W sieci pojawiła się informacja, że toczy się dyskusja na temat tego, że rzekomo część modeli do twoich prac zostało skopiowanych z różnych źródeł, podczas gdy mówiłeś, że to wszystko narodziło się w wyobraźni...

Mam się odnosić do tych teorii, dobrze mi znanych od lat, kreowanych przez jednego zawistnego człowieka, który nie może przeboleć, że mi się udało, a jemu nie? Wydaje mi się, że każdy myślący człowiek od razu zobaczy, jak to jest naciągane i jak dorabia się całe teorie do pojedynczych elementów oraz przekłamuje rzeczywistość w sposób całkowicie nieobiektywny.

P Wydaje mi się konieczne odniesienie do tego, bo inaczej ludzie powiedzą, że robimy wywiady w oderwaniu od rzeczywistości. Gdy na przykład patrzę na tę fotografię z żołnierzem w masce gazowej na koniu, to widzę nie tyle inspirację, co przerysowane motywy. Chodzi mi o wytłumaczenie ludziom, skąd bierzesz wzorce do swoich prac. Jako dawny rysownik amator wiem, że tego raczej nie da się narysować z głowy. Trzeba mieć przed oczami albo żywy wzór, albo fotografię. Myślałem, że motywy gromadzisz, robiąc własne zdjęcia.

Nie uważam, że reagowanie na hejt prowadzi do czegośkolwiek... Wszystko na temat mojej pracy można znaleźć (od lat) w mojej galerii na Artstation, gdzie publikuję bardzo popularne procesy. Teraz się okazuje, że „fejkowe”... Nigdy nie twierdziłem, że nie używam zdjęć referencyjnych. To jest absolutnie normalna sprawa! Wolałbym, żeby to zawsze były moje własne zdjęcia, ale nie zawsze tak było. Polecam przejrzeć większą liczbę prac i wyciągnąć własne wnioski. Oczywiście, że pojedyncze motywy bywały „przerysowywane” z referencji, by przyspieszyć proces, ale czy o to chodzi w moich pracach? Nie czasem o specyficzny klimat, oryginalność i umiejętność opowiadania historii obrazem, własny oryginalny świat i styl?



✚ W tych sielskich krainach trwa niekończąca się wojna.

P Wiesz, to jest tak, że może nie powinienem być tego mówić, ale internet narobił masę zła, a zwłaszcza dał prawo głosu wielu ludziom, którzy w normalnych czasach nie mieliby dostępu do tuby, bo po prostu nie zasługiwali na to. Obecnie mają pełen dostęp i wręcz w bardzo złym tonie jest widziane, jeśli kogoś się wywala z forum. Dlatego jeśli nawet hejter rozpoczął tę dyskusję, to lepiej ją wyjaśnić.

Popularność przyszła nagle i niepostrzeżenie, no i już wtedy w (2014 roku) kilka osób na naszym podwórku bardzo bolała.... Polecam przejrzeć sobie mój stary szkicownik na Facebooku. Bardzo łatwo obala on te teorie o nagłej „zmianie stylu”, niby-inspiracjach i tak dalej. Cała moja popularność zaczęła się od tych właśnie „szkiców”. Kiedy mogłem w końcu robić coś dla siebie i tak jak czuję, a nie na zamówienie czy dla klienta... potem z tego rodzi się świat 1920+ . Znakomita większość prac powstała w całości i powstaje z głowy lub z pomocą moich własnych zdjęć (kot, krzak, drzewo, kawałek konia, jakiś element).

P No i o to chodziło...

To powiem jeszcze, że osobiście nie jestem, co powtarzam często w wywiadach, jakimś wielkim fanem wynalazku, jakim był internet (pamiętam przecież dobrze czasy i erę przedinternetową). Mimo że zdaję sobie sprawę, że mój sukces i popularność opiera się właśnie na globalnej sile internetu, pewnie bez niego siedziałbym gdzieś na Krupówkach i widoczki trzaskał. ALE, ta druga strona medalu, to wszystko, o czym piszesz, plus to jak bardzo internet pozbawił ten nasz świat „magii”, jakiejś zagadki i... człowieczeństwa! To jest bardzo trudne dla mnie do zaakceptowania.

P Na szczęście jest jeszcze sztuka i odbiorcy, którzy ją przyjmują bez otoczki medialnej ani karmienia się tym, co ktoś napisze w internecie. Dziękuję za rozmowę i do zobaczenia w alternatywnych światach! ■

Farm 51 DW IEDRO GI W PRZYSZŁOŚĆ

Na początku czerwca mieliśmy okazję odwiedzić gliwickie studio Farm 51 i przyjrzeć się dwóm projektom, które w nim powstają: sieciowej strzelance World War 3 i osadzonemu w czarnobylskiej Zonie Charnobylite, survival horrorowi, który według słów twórców ma przypominać trochę Silent Hilla, trochę Resident Evila, a trochę... This War of Mine.

■ Artur Cnotalski

Charnobylite wydaje się duchowym następcą Get Even, szczególnie że podobnie jak poprzednia gra studia korzysta z fotogrametrii, by z wielką szczegółowością oddać uroki Zony. Podczas gdy poprzednia gra skupiała się jednak na zamkniętych, ciasnych przestrzeniach, tu zobaczymy dużo otwartego, mocno zalesionego terenu, na którym porzucane są sypiące się, porzucone budynki.

Nie znaczy to, że nowa gra będzie otwartym światem. To szereg dużych lokacji, które szef studia Wojciech Pazdur przyrównał do tych znanych z Dragon Age: Inkwizycja. Takie podejście pozwala twórcom skupić się na eksploracji: znajdziemy tu wiele zamkniętych lokacji dostępnych na kilka sposobów.

Kompleks, do którego próbowaliśmy się dostać podczas demonstracji, miał na przykład zabezpieczoną kłódką bramę i wypełnione toksyczną wodą podziemne przejście - nie do pokonania bez maski przeciwichemicznej. Co ciekawe, ścieżki te będą zmieniać się z biegiem czasu. Raz otwarte przejścia pozostaną otwarte w dalszej części gry, ale niektóre mogą zostać tymczasowo zablokowane przez opady deszczu lub promieniowanie.

Wizja Czarnobyla, jaką prezentuje Farm 51, jest dużo „normalniejsza”



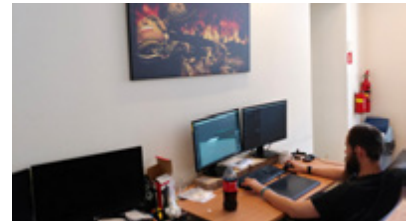
■ Na ulicach toczony wojną Warszawy zobaczymy motywujące „plakaty” przedstawiające plakaty wyborcze.

POLSKA

niż to, co widzieliśmy na przykład w Stalkerze. Pomijając nadnaturalne straszaki wypełzające ze ścian niektórych budynków, nie zobaczymy tu ani tłumów postaci niezależnych, ani masy potworów. Przez większość prezentacji dema technologicznego kręciliśmy się po odludnych, pełnych zwidów i ciszy lokacjach.

Na tym etapie produkcji Charnobylite to przede wszystkim gra o eksploracji, zbieraniu koniecznych do przetrwania zasobów i przyglądaniu

się detalom, których jest pełno w jednym z najbardziej nieprzyjaznych i ponurych miejsc na Ziemi. Zastosowanie do tego celu fotogrametrii sprawdziło się świetnie. Farm 51 podczas wycieczek produkcyjnych do Czarnobyla zeskanowało masę plakatów, porzucanych zabawek i pamiątek, które wypełniają budowany przez nich świat, dodając całości sporo autentyczności. Zobaczymy tam prawdziwą (choć, według obietnic, przetłumaczoną) propagandę,



✚ Wojenne plakaty i grafiki zaczęły przejmować ściany studia.

✚ Stroje do Chernobylite są przygotowywane i fotograficznie skanowane na miejscu, w studiu.



ale też potencjalnymi przyjaciółmi, z którymi zwiążemy się, pijąc wódkę i gadając w kryjówce po długim dniu eksploracji.

Napotkani podczas pokazu mieszkańcy strefy nie wydawali się jednoznacznie przyjaźni albo wrodzy. Podczas rozmowy z jednym z nich, który zaatakował gracza podczas eksploracji budynku, mieliśmy do wyboru kilka opcji dialogowych, w tym handel i udzielenie pomocy napastnikowi.

Co ciekawe, Artur Fojcik, reżyser gry, podkreślił, że Chernobylite nie ma być produkcją do przejścia raz. Jako że ważnym aspektem rozgrywki ma być zbieranie zasobów, rozbudowa kryjówek na terenie strefy i dobre planowanie działań w zmieniającym się świecie, nasze pierwsze podejście do jej ukończenia może skończyć się inaczej, niż oczekujemy.

- Chciałbym tak zbalansować grę, by po pierwszym podejściu gracz nauczył się gry, zrozumiał, jakie błędy popełnił po drodze, i wrócił do niej mądrzejszy, odkrywając inne, poten-

✚ Proste ulice Berlina dadzą dużo miejsca na manewrowanie czołgami.

WORLD WAR 3

✚ Po wojnie na Centralnym zdecydowanie będzie potrzebny remont i wymiana taboru.

cjalnie to „słuszne” zakończenie za drugim razem - tłumaczy. - Szczególnie, że powrót do świata gry za drugim i kolejnym razem może być nieco łatwiejszy, choć nie mogą jeszcze zdradzić, w jaki sposób. - Na to, czy i jak zostaną zrealizowane te obietnice, przyjdzie nam jeszcze poczekać, bo data premiery wciąż nie została wskazana.

World War 3 to zupełnie inne zwierzę: strzelankowa, sieciowa produkcja, pokazująca dość realistyczne i szarobure oblicze futurystycznego (bo osadzonego w 2026 roku) konfliktu, już niedługo trafi do Early Access.

Od razu zapytałem o podłoże tytułowej trzeciej wojny światowej, szczególnie że wypuszczony przez studio trailer sugerował konflikt między NATO a Rosją wywołany przez naszych wschodnich sąsiadów.

- Nie chcemy stawiać tu nikogo w roli agresora ani wskazywać którejkolwiek ze stron jako „tych złych”. Nasza społeczność też mogłaby nie być z tego zadowolona.

plakaty i ślady życia ludzi, którzy zostali zmuszeni do opuszczenia swoich domów w pośpiechu. Gracz zostanie zmuszony zbierać zasoby. Po nawiązaniu kontaktu z innymi mieszkańcami Zony będzie mógł zbudować drużynę, która poszuka śladów zaginionej dziewczyny przez wykonywanie zadań zleconych przez gracza. To właśnie w tym aspekcie Chernobylite ma przypominać nieco This War of Mine: zwerbowani stalkerzy będą nie tylko pomocnikami,



MAPA WARSZAWY W WORLD WAR 3 JEST PIEKIELNIE REALISTYCZNA



Praca w studio wre. Niektórzy tworzą nowe budynki, inni - opaski na ramiona mundurów. WW3 rośnie we wszystkich kierunkach.

Zresztą jak pokazuje historia, rola agresora i oprawcy nigdy nie jest jednoznaczna, a ostatecznie historie piszą zwycięscy - tłumaczy Kamil Bilczyński, dyrektor kreatywny oraz szef projektu WW3. - Warto też zaznaczyć, że pierwsza faza wojny rozpoczyna się w Europie, ale jeśli gra odniesie sukces, planujemy wzbogacić ją o nowe tereny bitew w różnych zakątkach świata.

Zmierzająca do wczesnego dostępu wersja gry zawiera cztery mapy położone w Europie Środkowej i Wschodniej, z których najbardziej rzuca się w oczy Warszawa, gdzie strzelać będziemy między Dworcem Centralnym, lekko zmodyfikowaną wersją Złotych Tarasów a Salą Kongresową. Choć nie dostajemy tu przełożenia 1 do 1 z rzeczywistym światem, strzelanie realistycznie wyglądającą i zachowującą się bronią w miejscach łądząco przypominających prawdziwe wywołuje nieprzyjemny dreszcz.

Gra będzie rozgrywać się w dwóch płaszczyznach. Poza ciągłymi starciami w punktach konfliktu toczyć się będzie też druga rozgrywka: punktowy konflikt o kontrolę nad poszczególnymi obszarami. Zdobywając miasto czy region, frakcja zyska bonusy (na przykład w postaci dodatkowej amunicji), a każdy gracz będzie mógł zdecydować, gdzie na mapie świata przydzielić swoje punkty kontroli. Poza regularnymi bitwami weźmiemy też udział w misjach zwiadowczych, które - wedle zapewnień twórców - mają być zupełnie nowym ujęciem trybu battle royale, cokolwiek to miałoby znaczyć.

Farm 51 przykładu dużą wagę do militarnych detali. Uzbrojenie będziemy mogli konfigurować i modyfikować na dziesiątki sposobów dzięki gniazdom, których każda broń ma co najmniej kilka. Wprowadzanych zmian w żaden sposób nie da się nazwać „kosmetycznymi”

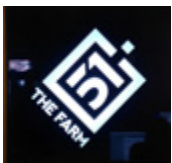
- modułowość poszczególnych elementów pozwala zrobić ze zwykłego karabinu szturmowego broń wyborową, a liczba dostępnych dodatków zdaje się ograniczona tylko pomysłowością producentów broni.

Konfiguracja ma zresztą spore znaczenie ze względu na fakt, że w World War 3 elementem decydującym o mobilności gracza nie jest klasa, a łączne obciążenie postaci. Decydując się na ciężkie płyty pancerza albo rezygnując z pistoletu na rzecz strzelby czy apteczki, zmieniamy to, jak będziemy funkcjonować na planszy. Każda z drużyn zyska podział na specjalistów od obrony i ataku, choć dokładne działanie tego mechanizmu nie jest do końca jasne.

Współczesny konflikt to także drogi i pojazdy, które także będziemy konfigurować do granic absurdu. Przez to żadne dwa Rosomaki czy toczące się po planszy czołgi nie będą wyglądać tak samo. Wprowadzono też system uszkodzeń. Walcząca z czołgiem piechota może spróbować go wysadzić lub mierzyć w systemy optyczne, by ograniczyć pole widzenia operatora.

World War 3 zmierza do wczesnego dostępu, który określi ostateczny kształt rozgrywki. W ciągu 12-15 miesięcy w tym formacie Farm 51 nie tylko zamierza sukcesywnie dodawać nową treść, ale też szacować, czy głównymi odbiorcami będą fani zimnego realizmu à la Verdun, czy entuzjaści serii takich jak Battlefield i Call of Duty. Dlatego niektóre elementy balansu pozostają otwarte. Z pewnością jednak jest to jedna z gier sieciowych, na które w nadchodzących miesiącach warto będzie zwrócić uwagę. ■

Firma

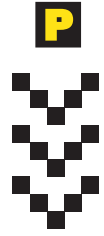
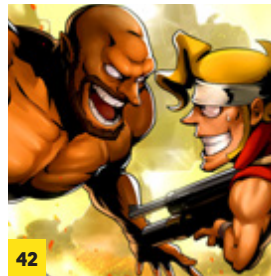
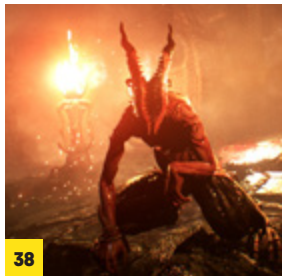
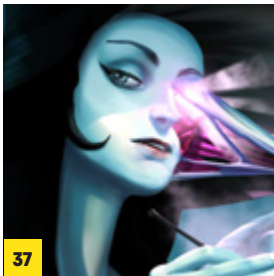
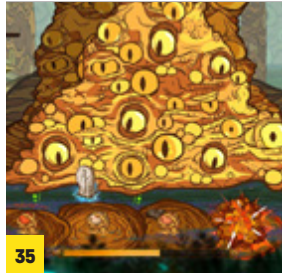
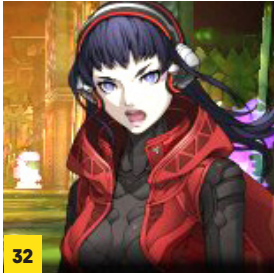
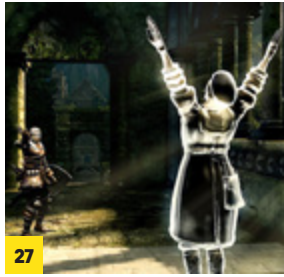


Glitch studio jest mocno związane ze światem strzelanek, choć nieustannie szuka nowych ujęć i rozwiązań dla perspektywy pierwszej osoby. Get Even było jedną z prób eksperymentowania z formułą. Następną będzie Chernobylite.



Fascynująca pani w czerwonej sukience. Kim jest? I to w sercu piekła.

Najbardziej naturalny strój spacerowy.



TAK OCENIAMYGRY

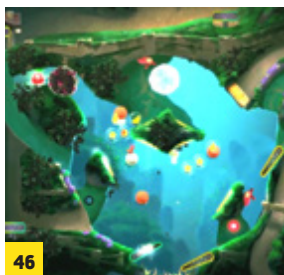
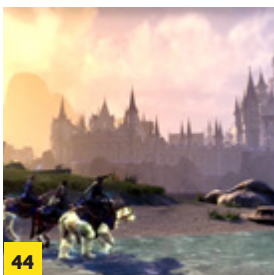
- 0-30 słabe
- 31-40 niegodne dłuższego kontaktu
- 41-50 średnie, miejscami przyzwoite
- 51-60 dobre, ale nie dla każdego
- 61-70 interesujące, godne polecenia fanom gatunku
- 71-80 bardzo dobre w swojej kategorii
- 81-90 znakomite, polecane wszystkim
- 91-100 wybitne, ponadczasowe



DYSKUTUJNA
FB.COM/GROUPS/
SECRETLEVEL

PLAY THE GAME

STWORZYĆ POSTAĆ, A POTEM OBUDZIĆ SIĘ JAKO ZOMBIE W AZYLU NIEUMARŁYCH. ZNALEŹĆ BROŃ I RUSZYĆ, POKONUJĄC ZASTĘPY INNYCH TRUPOSZY I BOSSÓW.



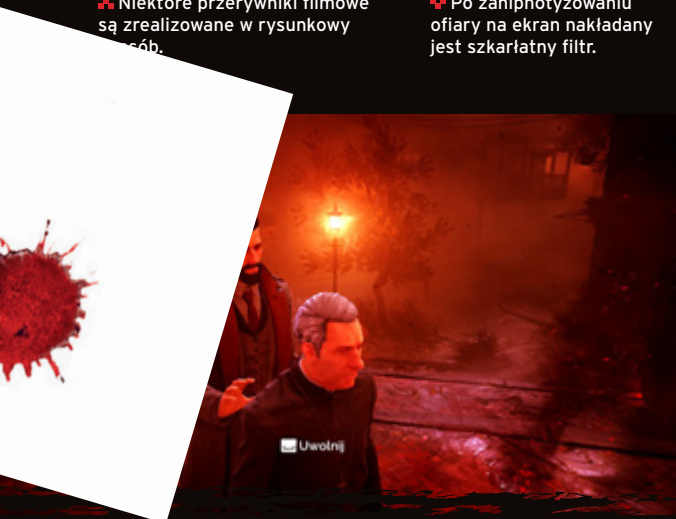


VAMPYR



■ Niektóre przerywniki filmowe są zrealizowane w rysunkowy sposób.

■ Po zahipnotyzowaniu ofiary na ekran nakładany jest szkarłatny filtr.



■ PC ■ PS4 ■ XONE

PRODUCENT DONTNOD Entertainment Wersja PL: tak

■ Marcin M. Granat

Rok 1918 to czas zakończenia pierwszej wojny światowej, której bilans wyniósł 18 milionów ludzkich istnień. To także okres wybuchu epidemii hiszpanki, która przez niecałe trzy lata swojego panowania zebrała żniwo szacowane na 50-100 milionów ofiar.

Tytuł rozpoczyna się lirycznym sportretowaniem ówczesnego Londynu. Brytyjska stolica znajduje się w sytuacji nie do pozazdroszczenia, a jej ludność cierpi z powodu kryzysu gospodarczego. Mieszkańcy doświadczeni przez Wielką Wojnę wątpią w moralność i odwracają się od religii, a skonfrontowani z nieuleczalną chorobą, tracą też nadzieje pokładane w naukach ścisłych. Jednak w jeszcze gorszym

położeniu jest nasz bohater, lekarz Jonathan E. Reid. Nie dość, że budzi się on pewnej nocy w masowym grobie, to dodatkowo dowiaduje się o swojej przemianie w wampira. Tu zaczyna się jego wędrówka po nieznanym mu wcześniej świecie mrocznych istot. Tu też wkracza do akcji gracz.

Primum non nocere (?)

Vampyr to RPG akcji z rozgrywką dla pojedynczego gracza. Już na etapie tworzenia produkcji twórcy chwalili się, że świat przedstawiony będzie obfitował w wiele niebanalnych postaci. Jedną z nich jest oczywiście nasz protagonista. Charakter doktora Reida nakreślono interesująco, a u jego podstaw nie sposób nie wyczuć konfliktu przeciwności. Jonathan jako wykształcony racjonalista jest bowiem zmuszony do zrewidowania swoich poglądów w kwestii badania świata „szkiełkiem i okiem”, dopuszczając możliwość istnienia sił nadprzyrodzonych. Wewnętrzne zmagania bohatera są ponadto spotęgowane jego żądzą żywienia się ludzką



TYTUŁ PRZEDSTAWIA RÓŻNE PODGATUNKI WAMPIRÓW: OD ZDEGENEROWANYCH KREATUR PO TE INTELIGENTNE, ZWANE EKONAMI.

krwią, co – łagodnie rzecz ujmując – nie do końca współgra z kodeksem etyki lekarskiej.

Wokół postaci niezależnych i możliwości wysysania z nich krwi obraca się istotna część gry. Możemy, co prawda, postępować humanitarnie, lecz znacznie utrudni nam to rozgrywkę. Jest tak dlatego, ponieważ w Vampirze brak możliwości wybrania poziomu trudności, a gra jest tym bardziej bezlitosna, im mniej osób zabijamy. Wynika to z faktu, iż krew postronnych osób wiąże się ze sporym zastrzykiem punktów doświadczenia, czyniąc

wspinaczkę po drabinie poziomów (a tym samym ukończenie tytułu) dziecinnie prostą lub ekstremalnie wymagającą. Można pójść na łatwiznę i szybko podbić poziom, ale nawet wtedy domorosły fan wbijania kłków w szyję musi liczyć się z odpowiednimi konsekwencjami. Każda zamordowana osoba ma wpływ na sanitarny poziom dzielnicy, w której mieszka, a zbyt duża liczba trupów wiedzie do chaosu w danej części miasta. Dlaczego warto się tym przejmować? Bo ulice całkowicie przejmują wtedy wrogowie, a mieszkańcy giną, przez co tracimy

■ Lekarskie obowiązki wzywają. Powyżej zabieg na trudnym pacjencie.



■ Moc zagotowania krwi w praktyce. Szczególnie pomocna w walkach z bossami.

ich zadania, jak i możliwość handlu. Odbija się to też na zakończeniu gry. Nawet jeśli zdecydujemy się na zabawę w stylu drapieżnika, widzącego w ludziach jedynie rezerwuuar krwi, nadal będziemy mieć interes w spoufalaniu się z nimi. Wampirowi opłaca się bowiem leczenie postaci z pomniejszych dolegliwości, jak i dowiadywanie się ich sekretów, gdyż poprawia to jakość krwi przyszlących ofiar, dając więcej punktów doświadczenia po jej wyssaniu. A co, jeśli popełnimy błąd i zechcemy cofnąć feralny wybór? Pozostanie tylko kontynuowanie gry, ponieważ Vampir dokonuje automatycznego zapisu jej stanu po każdej naszej decyzji. Widać, że wyniesiona z Life is Strange chęć twórców do obarczania gracza ciężarem podejmowanych wyborów powraca w ich najnowszej produkcji. I to ze zdwojoną siłą, bo odbija się teraz nie tylko na fabule, ale też definiuje styl gry.

NOCNY DRAPIEŻNIK

Doktor Reid już w pierwszej godzinie rozgrywki trafia do Szpitala Pembroke, szczęśliwym zrządzeniem losu dostając tam pracę i schronienie. Szybko opuszcza jednak bezpieczne mury, aby rozwiązać zagadkę swojego wampiryzmu, jak i próbować walczyć z hiszpanką. Szukanie odpowiedzi idzie tu w parze z pokonywaniem licznych przeciwników (w tej roli łowcy wampirów oraz inni krwiopijcy), a stan bohatera opisują trzy paski: zdrowia, wytrzymałości i krwi. System walki jest specyficzny





■ Sesję motion capture oraz casting zrealizowało polskie studio Mocap.pl. W Vampirze „grali” polscy aktorzy. Wyzwaniem była także lista rekwizytów potrzebnych do planie. Razem z Merlinem na planie ekipa zebrała ponad dwumetrowe drewno.



i trzeba się do niego przyzwyczaić, ale nie można o nim powiedzieć złego słowa. Z radością donoszę, że nie ogranicza się on do bezmyślnego i szybkiego wciskania przycisków (czego obawiała się chociażby redakcja brytyjskiego GamesMastera). W trakcie walki blokowałem widok na jednym z przeciwników i, wykonując uniki, zachodziłem go od tyłu. Zadawałem mu wtedy rany jednolub dwuręczną bronią białą lub biłem go głową oświetlającym kołkiem. Gdy padał na kolana, wgrzyzałem się w jego tętnice, uzupełniając poziom krwi. Bogaty w hemoglobinę płyn pozwalał mi z kolei na wykorzystanie wampirzych mocy. Zadawałem wtedy obrażenia, atakując pazurami albo krwistymi włóczniami. Co ciekawe, w grze są też moce nie zużywające posoki, ale obarczone za to długim cooldownem. Za przykład niech posłuży brutalne zagotowanie krwi, będące na marginesie miłym ukłonem w kierunku świetnego Vampire: The Masquerade – Bloodlines, w którym występowała identyczna zdolność.

Podczas walk nie zaszkodzi pamiętanie o broni palnej oraz specyfikach regenerujących. Te drugie sporządzamy na warsztatowym stole dzięki prostemu systemowi craftingu (podobnie ulepszamy arsenał). Warto wreszcie odnotować, że całego powyższego „tańczenia” wokół przeciwnika uniknąłem w trakcie drugiego przechodzenia gry. Zamordowałem kilka niewinnych osób, by móc wykończyć oponentów głównie mrocznymi mocami. Czasami też nie chciało mi się bić i lawirowałem pomiędzy wrogami, pozostając niewidzialnym.

NI EŚMI ERTELNOŚĆ TO NI E TY LKO PROFIT Y

Ponieważ większość akcji ma miejsce na ulicach Londynu, nie brakuje okazji, żeby przyjrzeć się temu miastu. Jest ono takie, jakiego nie byc w ukazanym okresie. Wszystko zdezelowane i zdziętkowane przez pandemię. Stolicę Albionu obleca w ciemne odcienie, pokryto ciężką mgłą i lekko rozświetlono latarniami. Odwiedzamy tylko wnętrza wybranych budynków, gdyż większość pozostaje zabita deskami. Podczas eksploracji warto wysłuchiwać popiskiwanie szczerów. Sygnalizują one bliskość domów objętych kwarantanną, które odblokowujemy jako kryjówki, czyli miejsca, gdzie możemy odpocząć i levelować. Słuch warto wytężyć również dla muzyki. Ścieżka dźwiękowa jest bardzo dobra, a scenę muzyczną kradnie wiolonczela. Szczególnie upodobałem sobie szybsze kompozycje, podczas których artysta wydobywa z instrumentu awangardowe i niemalże opętające dźwięki. Trudno też zapomnieć wokalny popis, przypominający głosy potępionych. Pojawia się on, gdy prowadzimy zahipnotyzowanego człowieka w ciemną alejkę, by zatopić kły w jego arteriach.

■ Problemy Szpitala Pembroke są często bardziej skomplikowane, niż zwykły deficyt leków.



Wirus gry... głównie... starszy... zabój... lat.
...alety... platają się... Vampirze... elementy występują... Zdarzało mi się... po zakończonej... zaczął sam poruszać... kierunku. Czulość... czasami wariowała, ...atakując po wejściu do budyn... na niższe wartości. Cieszyłbym... również, gdyby do przedsta... wionych w grze obszarów szpitala, doków, West Endu i Whitechapel dołączył jeszcze jakiś inny teren (po cichu liczyłem na idealną do żerowania, słynną z czerwonych latarni dzielnicę Soho). O wszystkich minusach zapomniałem jednak, gdy gra kolejny raz urzekła mnie nową barwną postacią lub elementami podkreślającymi dopracowanie uniwersum. Pod koniec tytułu doktor Reid określany jest mianem „słodko-gorzkiego czempiona”. I odnoszę wrażenie, że właśnie taki jest Vampir. Słodki ze względu na ambitną fabułę oraz udane mechanizmy role-playing i jednocześnie gorzki przez garstkę niedociągnięć. Ostatecznie jednak godny wyróżnienia pierwszym miejscem na podium. ■

82

- Ambitne RPG akcji z perfekcyjnie dopracowanymi postaciami niezależnymi i rozgrywką niebojącą bawić się moralnym kompasem gracza. Warta kilkukrotnego ukończenia.

Spójrzmy na tego truposza, który właśnie wyszedł z Azylu Nieumarłych i wciąż jest pełen nadziei!

lokacjach), dopieszczono opcje sieciowe - ale cała reszta pozostała bez zmian. Czy to wada, czy zaleta? Chwilę może zająć przypomnienie sobie nieco archaicznego interfejsu menu (lub przyzwyczajenie się do niego), można pokręcić nosem na oprawę graficzną, która poza wypolerowaniem nie uległa zmianie. Chociaż akurat w tym wypadku nie narzekam. Właśnie ona buduje nastrój (problem „zbyt ładnego” Shadow of Colossus). Trendu przenoszenia starych hitów na nowe generacje raczej się nie odwróci, zwłaszcza w przypadku konsoli Sony z powodu architektury pozbawionej wstecznej kompatybilności. Wolę się cieszyć, że cyfrowe dziedzictwo zostanie zachowane.

Zatem - pozostaje stworzyć postać, a potem obudzić się jako zombie w Azylu Nieumarłych. Znaleźć broń i ruszyć przed siebie, pokonując zastępy innych truposzy i bossów. I ginąć, i odradzać się przy ogniskach. Walczyć z bossami. Ginąć. Uczyć się. Szukać, szperać, eksplorować. Ginąć. Nie poddawać się. Ginąć. Nie poddawać się. Ginąć... ■

DARK SOULS

■ PC ■ PS4 ■ XONE ■ SWITCH

re maste re d

PRODUCENT FromSoftware **Wersja PL:** nie

■ Michał R. Wiśniewski

Mroczne dusze to coś więcej niż gra - to lekcja życia. Kultowa gra powraca w zremasterowanej wersji.

Hasło „japońskie RPG” budziło zawsze pewne skojarzenia. Aż przyszło Dark Souls i otworzyło oczy niedowiarkom, którzy myśleli, że wszystko, co przychodzi z Japonii, wygląda jak skrzyżowanie anime z mechaniką Wizardry. Dark Souls zabiera gracza w krainę mrocznego fantasy w europejskim stylu. To gra o śmierci, która staje się lekcją życia. Jej trudność przeszła do legendy, czy raczej stała się internetowym memem (ikoniczna plansza NIE ŻYJESZ) i kalką dla leniwych recenzentów, którzy lubią porównywać trudne gry do Dark Souls. Faktem jest, że gra była wpływową i jej śladów można doszukać się w wielu współczesnych produkcjach. Gdy odpaliłem remastera, przez nową wysoką rozdzielczość i płynność, której brakowało oryginałowi, poczułem przez chwilę, jakbym grał w Let It Die, japońskiego action RPG z elementami rougelike, który z DS zaczerpnął system walki (zużywająca się broń/tarcza w dwóch rękach

podpiętych pod spusty pada, kluczowość uników, łatwość zgonu).

Remaster jest przeznaczony przede wszystkim dla nowych graczy, którzy nie mieli styczności z oryginałem, ale znają jego legendę. Dark Souls wyszło w 2011 roku na PlayStation 3 i Xboxa 360, rok później ukazała się wersja na Windows. W nowej edycji widać, że gra ma już swoje lata. Poprawiony został engine i grafika - wszystko działa więc płynnie i pięknie (oryginał, jak przystało na grę z PS3, potrafił się krztusić w niektórych

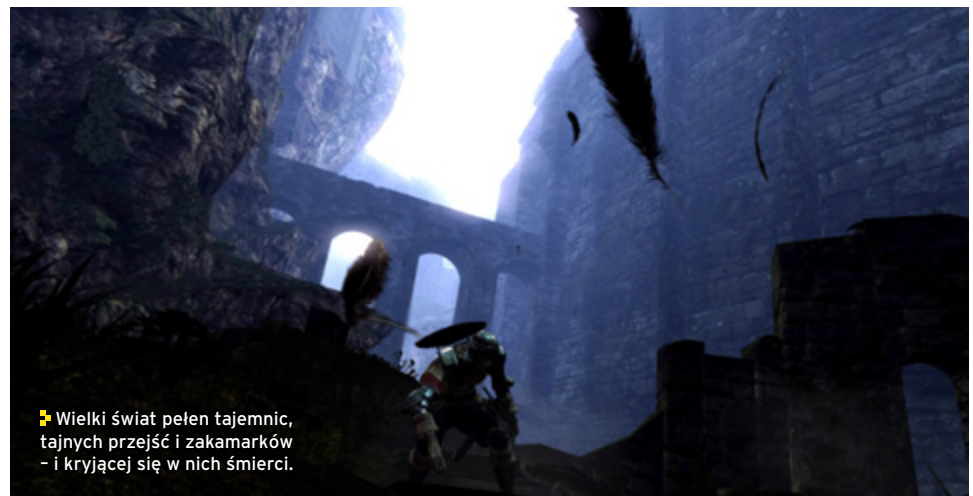
Postać



Zawód, pochodzenie, płeć, rozmiary i wymiary - postać można dostosować tak do ulubionego stylu gry, jak i preferencji estetycznych.

80

- Powtórka z rozrywki dla jednych, możliwość poznania wpływowego hiciora dla innych. Technicznie doskonała, dostarcza dokładnie to, co obiecuje:
- zremasterowane Dark Souls. Lekko uwspółcześniona wersja traktująca oryginał z należnym pietyzmem.



■ Wielki świat pełen tajemnic, tajnych przejść i zakamarków - i kryjącej się w nich śmierci.



INIEMAMOCNI

■ PC ■ PS4 ■ XONE ■ SWITCH

PRODUCENT Traveller's Tales **Wersja PL:** tak

■ Murmur

Iniemamocni, jeden z niewielu animowanych filmów, które z przyjemnością obejrzałem w kinie w końcu w wersji LEGO! I chociaż minęły już lata, od kiedy poznałem tę rodzinę, to nadal czuję do niej dużą sympatię i z radością powitałem ich na moim PS4.

Zaserwowana nam historia gry czerpie garściami z pierwszej i drugiej części filmu i tak też chyba należy postrzegać główną rozgrywkę: jako podzieloną na dwa oddzielne rozdziały. Trudno mi odnieść się do zawartości „dwójki”, bo jeszcze jej nie widziałem, ale historia oparta o „jedynekę” wypada fajnie i wracają wspomnienia. Fabularna część jest stosunkowo liniowa, jednak możliwość wielokrotnego masterowania poziomów oraz przechodzenia w tryb swobodny w dowolnym czasie nie pozwalają, aby do gry wdarła się nuda.



PIERWSZY!

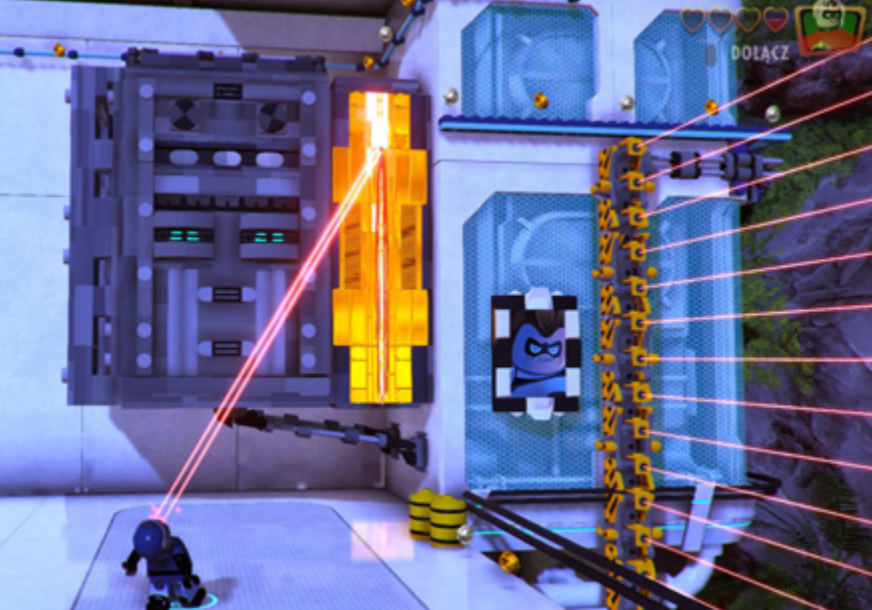


Po raz pierwszy LEGO zawitało do wirtualnego świata gier w 1995 roku. Stało się to za sprawą Segi, która wypuściła na swoją platformę Sega Pico tytuł LEGO Fun to Build. Gra w ramach wyłączności trafiła tylko na japoński rynek.

Chociaż, jak to z podobnymi tytułami z serii LEGO bywa, to całe niszczenie otoczenia, konstruowanie urządzeń i zbieranie klocków może odbić się czkawką. Jest to jednak na tyle duża gra, że raczej nie ma sensu połykać jej zawartości za jednym razem. Część fabularną można co prawda ukończyć w kilka godzin, ale wspomniany tryb swobodnego poruszania się po otwartym świecie znacznie wydłuża rozgrywkę.

Wyobraźcie sobie, że w grze możemy przejąć kontrolę właściwie nad każdą postacią znaną z filmu, a łącznie jest ich ponad sto. Każda z nich ma swój styl walki, indywidualne moce i można je modyfikować, odwiedzając okularnicę Ednę! Do tego jest cała masa rzeczy, które odblokowujemy, gdy odnajdziemy klocki i inne przedmioty. Dzięki temu procentowy wskaźnik ukończenia gry idzie w górę.

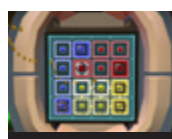




Są też pojazdy, którymi możemy sterować, i całe multum misji pobocznych oraz wyzwań do wykonania.

Tradycyjnie gra ma tryb współpracy i jest to właściwie jedyna słuszna droga. Żartuję. Gra w pojedynkę również bawi, ale liczne możliwości współpracy między bohaterami sprawiają, że przyjemniej jest mieć jednak kogoś obok siebie na kanapie. Tym bardziej, że nie tylko przyjemnie się gra, ale też i ogląda ten tytuł. Z cutscenek z powodzeniem można by złożyć oddzielny film, natomiast nawet podczas gry miałem przez większość czasu wrażenie, że biorę udział w animacji. Nie tylko sposób prowadzenia historii jest fajny, ale również i design poziomów.

Historia



O Lego w grach wideo pisaliśmy w Pixelu trzykrotnie. W numerze #17 ukazał się tekst Bazyla o dziejach klocków w elektronicznej rozrywce. W Pixelu #33 Krupik dokonała bardziej technicznego podsumowania, w numerze #34 opublikowaliśmy tekst „Lego łączy pokolenia”.

Wystarczy słuchać bohaterów, a raczej nie utkniecie w martwym punkcie.

Gra się naprawdę fajnie i przyjemnie, niemniej jednak mam drobne zastrzeżenia do pracy kamery, która nie zawsze pozwala dokładnie ocenić sytuację na ekranie. Nie podoba mi się też sterowanie samochodami. Zachowują się nienaturalnie i jazda z nimi nie daje odpowiedniej frajdy, chociaż to też zależy od modelu, bo przecież otwarty świat ma ich trochę więcej.

Zdarzyło mi się już wiele razy narzekać na dubbing w grach, ale te na podstawie animacji na ogół jednak dają radę. Nie inaczej jest w przypadku LEGO Iniemamocni i naprawdę ani razu nie miałem ochoty zmienić



wersji językowej. Od strony wizualnej seria LEGO zdążyła nas już przyzwyczaić do pewnego stylu i tutaj dostajemy dokładnie do samu. Może w nieco lepszej jakości.

Do LEGO Iniemamocni podszedłem absolutnie bez żadnych oczekiwań. Wiedziałem, czego spodziewać się po grze i że nie będzie to nie wiadomo jaki krok naprzód w porównaniu do pozostałych tytułów serii. Z jednej strony to plus, z drugiej jednak dostajemy trochę odgrzewanego kotleta i to tak na dobrą sprawę już nie po raz pierwszy. Może jednak na tym polega urok tych gier i dlatego nadal po nie sięgamy. Dla mnie jako osoby, która wkręciła się w kinowe przygody Pana Iniemamocnego i Elastyny, to ciekawa pozycja. Dla pozostałych może to być jedynie kolejny tytuł z logo LEGO w tytule, który jest po prostu dobry i pozwala miło spędzić czas. ■



74

Jeśli lubicie rodzinę Iniemamocnych, to śmiało sięgajcie po dzieło Traveller's Tales. Dużo dobrej zabawy oraz humoru gwarantowane i podane w lekkostrawny sposób. Tym bardziej warto, że już 13 lipca do polskich kin trafi druga część filmu.



■ Świat Omensight to cienie i jaskrawe światła, kombinacja, która na ekranie wypada wspaniale.

Omensight

■ PC ■ PS4

PRODUCENT Spearhead Games Wersja PL: nie

■ Artur Cnotalski

Omensight stoi na solidnym fundamencie. Bierze pomysł na grę z fantastycznego Stories: The Path of Destinies, poprzedniej gry studia, i tasuje kilka elementów opartej na skakaniu w czasie rozgrywki, by zaoferować coś świeżego. I choć odnosi w tym względzie spory sukces, jednocześnie błędnie nieco na tle pierwowzoru.

Ktoś zamordował Bezbożną Kapłankę, broniącą dostępu Otchłani do tego świata. Dwa wielkie królestwa: Pygaria i Rodencja toczą zażartą wojnę i są gotowe przekroczyć każdą granicę, by zniszczyć znieprawdopodobnych wrogów. Po środku tego wszystkiego zmęczony życiem, wiecznie wkurzony niedźwiedź zapija się w knajpie, budując odwagę, by zamordować cesarza Pygarii w zemście za dawne krzywdy. Część planów zostaje zrealizowana, inne obracają się w niwecz, wszystko to jednak ma małe znaczenie, bo wieczorem Ostatniego Dnia kończy się świat. To sytuacja, w którą rzucony zostaje gracz, wcielający się w królikopodobną

Zwiastunkę, pojawiającą się za każdym razem, gdy Otchłań próbuje zapanować nad światem. To potężna wojowniczką, mająca w arsenale kilka sztuczek, w tym manipulację czasem. Z jej pomocą musi przeprowadzić dochodzenie i ustalić, kto zabił kapłankę, przemierzając toczoną wojną królestwa z czterema postaciami. Za każdym razem ma tylko dzień – dość, by zebrać kilka informacji, jednak za mało, by od razu dotrzeć do rozwiązania zagadki.

Za każdym razem, gdy wracamy na początek, wybieramy ścieżkę i postać, z którą będziemy podróżować. Towarzysze pomogą nam odnaleźć ślady i rozwiązać tajemnicę. Z czasem, gdy zaczniemy odkrywać tytułowe omeny, zmieniają swoje plany, by wraz ze Zwiastunką przeszkąć jakiś zakątek świata. Ciągłe coś się zmienia, ciągle coś jest inaczej, choć kontrola gracza nad rozwojem wydarzeń jest ograniczona: wybieramy tu cel i naciskamy spust, lecąc do kolejnego kawałka tajemnicy.

Może to nieco frustrować, ale gra i tak daje nam całkiem sporo: wyraźnie zarysowane postacie, o odkrywanych stopniowo motywacjach i trochę zabawnych wypowiedzi wplecionych między kolejne etapy przygody. Do tego miłym smaczkiem są znajduwane po drodze wspomnienia – fragmenty opowiadań

pozwalające jeszcze lepiej zrozumieć towarzyszy i świat, w którym żyją.

Nieco problematyczna jest walka. Z jednej strony to cudownie dynamiczna, szalona mieszanka wybuchów, pędzenia przez tłumy wściekłych szczurów, szopów i fioletowych ryb, która jest w każdym momencie niesamowicie satysfakcjonująca. Z drugiej sygnalizowane ataki wydają się odrobinę za szybkie, dając nam ułamki sekundy na parowanie, a konstrukcja planszy i problemy z kamerą sprawiają, że momentami w samym środku walki zdarzy nam się wypaść za mapę albo przyjąć atak od niewidocznego przeciwnika. Są też walki z bossami – chaotyczne bieganki, z walącymi się podłogami i często zbyt szybko nadlatującymi pociskami, które nie wnoszą do rozgrywki absolutnie nic, poza podkreśleniem, że nasi przeciwnicy są wyjątkowo silni.

Wszystko to jednak opakowano w atmosferę magii i wyjątkowości oraz świetną paletę barw sprawiających, że wydarzenia na ekranie wydają się żywe, a jeden rzut oka na ekran powinien pozwolić rozpoznać grę, nad którą siedzimy. Omensight to magia, detektywistyczna zagadka i dynamiczna przygoda w solidnym, choć niezbyt równym opakowaniu. ■

Drzewo



Występujące w logo drzewo świata jest kluczem do jego przetrwania i ostatnią nadzieją. Dziwnym przypadkiem świeci tym samym światłem, co Zwiastunka...

P **71**

- Podróżująca w czasie króliczka próbuje uratować świat pełen gadających zwierząt przed zagładą... przeżywając niemal to samo, co Bill Murray w „Dniu świstaka”.





NOWE NIEZAPOMNIANE KLASYKI W TWOICH DŁONIACH

SUPER
CENA
89.99 zł

Dzięki szerokiemu wachlarzowi aktualnych hitów, seria Nintendo Selects oferuje wiele niesamowitych wrażeń do przeżycia!

W sprzedaży od 29.06



Obecnie dostępne:



New Nintendo 2DS XL
Black & Lime Green
+ Mario Kart 7

W sprzedaży
od 29.06

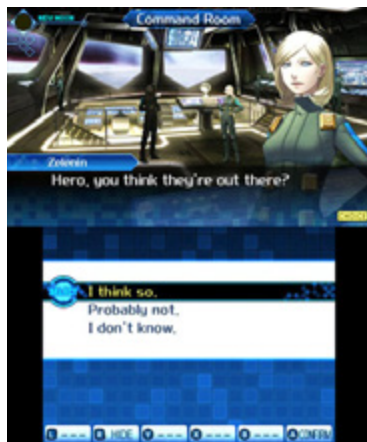


New Nintendo 2DS XL
White & Levander
+ Tomodachi Life



www.nintendo.pl





❖ Lilim, córka Lilith i anioła śmierci Samaela. Spróbujmy z nią pogadać. W końcu co się może stać?

❖ Czy oni tam są? Kochaniutka, wier mi, oni zawsze tam są.

budujących (ponure!) wizje przeszłości i przyszłości Ziemi. Od fabuły wieje naiwnym, schmatycznym dydaktyzmem (ludzkość dostaje po łapkach za swoje grzechy), ale jest na tyle rozbudowana, że całkiem sprawnie prowadzi gracza przez kolejne, coraz bardziej sugestywne i niepokojące warstwy Schwarzweltu.

Oczywiście fabuła nie jest tu gwoździem programu. Najważniejsze jest w SJ łapanie, hodowanie i łączenie demonów. Bo z przeciwnikami możemy nie tylko walczyć, ale i gadać, przekonując, żeby do nas dołączyli. Oczywiście demony są rozmówcami ekscentrycznymi i nieprzewidywalnymi, więc nawet po wielu godzinach gry wciąż potrafią zaskoczyć. Walczące po naszej stronie demony możemy mieszać, stwarzając inne, potężniejsze lub słabsze stwory, jak to w grach SMT. W SJ kluczowa jest jednak zgodność charakterów drużyny. Sprzymierzeńcy o zbliżonym charakterze aktywnie wspierają się w czasie walki, a bez tej solidarności o pokonywaniu bossów można tylko pomarzyć. Efekt? Żadna drużyna nie jest tu długotrwała. Kiedy tylko zdobędziemy lepszego demona, który się nie dogaduje z naszymi aktualnymi faworytami, musimy pomyśleć o przebudowie drużyny pod jego kątem. Kiedy przez jakąś kluczową decyzję nasz bohater stanie się nagle bardziej praworządny, trzeba nagle zrezygnować ze sprawdzonych psotników i uśmiechnąć się do anioła, który dotąd grał swoim dostojnym zadkiem ławkę rezerowych. Ta ciągła konieczność wywracania drużyny do góry nogami nie pozwala się nudzić.

Wersja na 3DS wygląda dużo lepiej od tej z DS, a do tego dodaje spory kawał fabuły. Naprawdę warto zagrać, nawet jeśli tradycyjne dungeon crawlery was onieśmielają. ■

Strange Journey Redux



PRODUCENT Atlus Wersja PL: nie

■ Paweł Schreiber

❖ Małżonka Sziwy, śniegowy duszek i inuicka bogini morza kopią tyłki i żują gumę – tylko w Shin Megami Tensei.

Dawno, dawno temu, kiedy życie było piękniejsze, a ludzie cierpliwsy, lochy w komputerowych RPG składały się wyłącznie z kwadratowych pól i krzyżujących się pod kątem prostym korytarzy. Potem takie klasyczne dungeon crawlery na Zachodzie wymarły, bo poszukiwacze przygód nie brali już w tawernach zadań bez pełnego 3D.

Kiedy pierwszy raz zagrałem na Nintendo DS w Shin Megami Tensei: Strange Journey, byłem zdumiony – to takie gry wciąż (w Japonii) powstają? Zdumienie stało się jeszcze większe, kiedy na pewien czas odstawiłem inne gry, wciąż wracając w dziwne światy SMT: SJ. Niedawno – mądrzejszy już o Etrian Odyssey, Demon Gaze czy Personę Q – zabrałem się za remake Strange Journey na 3DS. I wiecie co? Chociaż pierwowzór wyszedł prawie dekadę temu, a w gatunku sporo się od tego czasu zdarzyło, inne gry znowu poszły w odstawkę.

Fabuła SJ, jak to w Shin Megami Tensei, łączy elementy horroru z wyciągiem z najróżniejszych mitologii świata, potraktowanych z radosną nonszalancją. Ten mieszmasz starożytnych bóstw, demonów z orientalnych



baśni i swojskich chochlików podkradających kanapki górnikom nie ma prawa trzymać się kupy. I w tym tkwi jego campowy urok, rozwijany przez ćwierć wieku dziejów serii SMT i jej odnóg. Bohaterowie to międzynarodowa ekipa żołnierzy badających Schwarzwelt: rozszerzającą się od bieguna północnego anomalie, która może pochłonąć całą Ziemię. Szybko okazuje się, że Schwarzwelt to opanowany przez demony przekładaniec surrealistycznych wymiarów (czytaj: lochów), czasem opartych na przewinieniach rodzaju ludzkiego (takich jak chciwość i wojna), a czasem

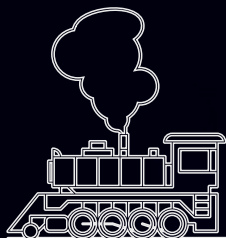
■ Kazuma



Bestiariusz serii SMT rozwija się od 25 lat, od czasu premiery pierwszej części na konsolę SNES. Nie byłoby taki sam bez Kazumy Kaneko – ilustratora, który od początku tworzył jednocześnie przerażające i piękne postaci demonów w kolejnych grach.



■ Gra z niszowego gatunku klasycznych turowych RPG, ale wykonana świetnie. Fabuła nie porywa, ale przebieganie w demonach jak w pokemonach chyba nigdy mi się nie znudzi.



Pinball Station
Kolejowa 8a, Warszawa

 @PinballStation



Interaktywne Muzeum Flipperowe

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





✦ Eliminacja przeciwnika sprawia jak zwykle wiele radości, hałasu i kolorowego chaosu na ekranie. I napełnia bak.

strefy), Switch (eliminacja z trzema życiami i zmianą klasy pojazdu) i Countdown (wyścig przez punkty kontrolne ze wspólną pulą czasu).

Grałem we wczesną wersję Onrusha w marcu. Gotowy produkt został dopieszczony we wszystkich szczegółach. Dwanaście tras - terenowych torów, gdzie przyroda spotyka industrial (rafineria, stacja cargo, wybrzeże z wrakami statków itd.), zmienne pory roku i dnia; wszystko utrzymane w radosnej estetyce techno (szczególnie podobała mi się wielka tama pokryta graffiti), kolorowe i zabawne. Kolorowe są ciuchy kierowców i kierowczyń, kolorowe są samochody. Osiem klas pojazdów (od motocykli kaskaderskich po ciężkie wozy terenowe) oznacza osiem rodzajów podwozia, do tego 16 rodzajów nadwozia, każdy w czterech malowaniach. To sprawia, że na torze zawsze jest pstrokato. Piękno gry umyka w pędzie. Na szczęście jest rozbudowany tryb foto, pozwalający na rozkoszowanie się detalami pojazdów i przyrody.

Można się bawić samemu w trybie fabularnym Superstar, pokonując kolejne wyzwania, albo ustawić sobie własną szybką grę. Onrush to sport drużynowy i chociaż można swoją cudowną szóstkę zapłacić botami, najfajniej gra się z żywymi ludźmi. ■

ONRUSH

PC PS4 XONE

PRODUCENT Codemasters Wersja PL: tak

Michał R. Wiśniewski

Gaz do dechy i wypuszczam czad z aparatury, co ma 1000 wat. Pulsują światła - pulsuje krew, a ja po prostu robię głębszy wdech. I gaz do dechy...

...śpiewał Franek Kimono, a mi się przypomniały słowa jego piosenki, gdy dociskałem dechę w Onrushu. To nie wyścigi, tylko punkowe, dyskotekowe technoderby rozpisane na stado terenowych samochodów. Fabuła gry opowiada historię nowego sportu - tytułowego Onrushu - wymyślonego przez znudzonych

✦ Jak powiedział doktor Emmet Brown: „Tam, dokąd jedziemy, nie potrzebujemy dróg!”. Onrushowcy nie przejmują się brakiem jezdni.

✦ Tryb foto pozwala rozkoszować się wszelkimi detalami pojazdów - od napisów na oponach po szczegóły desek rozdzielczych.

tradycyjnymi sportami motorowymi młodych buntowników. Metafora tego, co zrobili twórcy gry - twórcy Motorstorma i Driveclub, którzy znaleźli nowe pole do popisu w stajni Codemasters po rozwiązaniu przez Sony Evolution Studio.

Szaleńcza prędkość, ale nie chodzi o to, żeby być pierwszym na mecie, bo nie ma mety, tak jak i nie ma startu. Wszystko zaczyna i kończy się na pełnej petardzie wśród ryków silnika i bitów mikswanych wprost z kawałków wytwórni Ninja Tunes (kto w młodości czytał pismo Plastik?), efektów specjalnych i krzyków DJ-ów i MC-ów. Czasem można się poczuć, jakby się było w centrum stołu pinballowego: te wszystkie odgłosy i błyski, a my jesteśmy małą metalową kuleczką zniszczenia. Gaz do dechy, palec na dopalaczu, aż napełni się wskaźnik i odpalimy supermoc, różną w zależności od klasy pojazdu, co stanowi element taktyczny rozgrywki. Cztery tryby: Overdrive (drużynowe zbieranie dopalaczy), Lockdown (łapanie poruszającej się



84

✦ Dopracowana, przemyślana i zabawna gra. Tworzy nową jakość, wychodząc z tradycji wyścigów w stylu arcade i gier drużynowych. Zaspokaja głód prędkości i szybkiej zabawy. Czy stanie nowym popularnym e-sportem? Mam taką nadzieję.

Die for Valhalla!

PC ■ MAC ■ PS4 ■ XONE ■ SWITCH

PRODUCENT Monster Couch Wersja PL: tak

Artur Cnotalski

„dź i bij” to formuła niemal tak stara, jak gry wideo. Od wczesnych komputerów, przez automaty, po dzisiejsze zabawy w stylu Castle Crashers takie „arenowe” bijatyki zwyczajnie działają, jeśli włożyć w nie trochę serca. W Die for Valhalla! serca jest naprawdę sporo.

Wcielając się w legendarne opiekunki wojowników, oczyszczamy tu kolejne plansze z zalewających je fal wrogów. W tym celu ściągamy z zaświatów wojowników do opętania lub przejmujemy kontrolę nad nieco mniej żywymi obiektami.

To właśnie oryginalny twist, jaki wprowadza do rozgrywki gra od Monster Couch: zamiast przechodzić kolejne poziomy ciągle tymi samymi postaciami, możemy co chwila zmieniać wojowników (a służących do wzywania naszych mięsnych kukiełek nagrobków nie brakuje), raz siekąc toporkiem, by chwilę później wnyki i szyć z łuku. Jeśli mamy ochotę na nieco więcej różnorodności, możemy ożywić jedną z zagrających plansz beczek lub zmienić się w wypluwający leczące serduszka krzak.

Przy tym wszystkim cały czas jednak zbieramy punkty doświadczenia, podnosząc zarówno poziom kontrolowanych w danej chwili



✚ Pomimo bajkowej oprawy krew w Die for Valhalla! leje się dość obficie.

✚ Najważniejsza jest dobra prezentacja, a przeciwnicy prezentowani są tak, że trudno ich przegapić.

wojowników, jak i opętującej ich walkirii. Niemal po każdym etapie przygody rozwijamy postaci za pomocą dość osobliwej gry, w której budujemy z ciągu run wężyka wzmocnień. Kupujemy też bardziej klasyczne (i lepiej wytłumaczone) pasywne bonusy. Dzięki kombinacji tych dwóch elementów każda z walkirii zaczyna szybko różnić się od pozostałych.

Częścią całego doświadczenia jest umieranie i odradzanie się w nowych postaciach. Niektóre ciała będziemy celowo porzucać i zamieniać na inne, by lepiej dostosować się do sytuacji na polu bitwy, inne stracimy pod naporem ataków zielonoskórych krasnoludów i potwornych pajęczaków.

To szczególnie fajne, bo z jednej strony dbamy o rozwój i wzrost siły ciała, którymi akurat kierujemy. Staramy się ich nie tracić, ale nawet jeśli zdarzy nam się potknięcie, pozostaje „główna” część doświadczenia, ta powiązana z naszą walkirią.

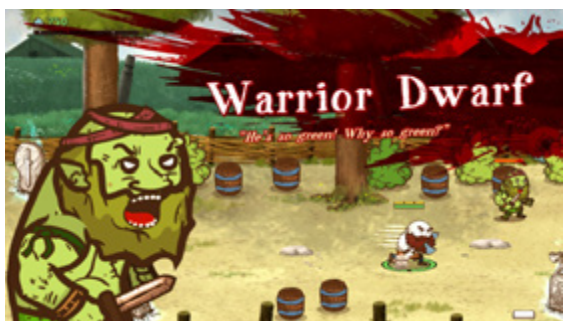
Die for Valhalla! zdecydowanie zbudowano z myślą o kooperacji. Walki zarówno te z zastępami małych potworów, jak i wielkimi bossami stanowią solidne wyzwanie, gdy gramy samotnie, szczególnie z włączonym trybem permadeath.



✚ Poznańska ekipa Monster Couch swoją nazwę przekuła na klimat – są w grze monstra, ale pokazane w sposób „kanapowy”, by nie powiedzieć „campowy”.

Największą frajdę sprawia jednak rzeź dzielona ze znajomymi. „Rzeź” jest zresztą kluczowym słowem. Pomimo sympatycznie wyglądającej oprawy graficznej i bajkowej kolorystyki polska produkcja jest zdecydowanie wymierzona w nieco bardziej dojrzałych widzów, bo krew, choć narysowana, leje się w niej strumieniami, a bardziej widowiskowe śmierci to między innymi dekapitacja. Ten bardziej „dorosły” aspekt może być pewnym zaskoczeniem, ale niezłe wpisuje się w całokształt rozgrywki.

Die for Valhalla! to tytuł dość prosty, jeśli spojrzymy na liczbę dostępnych ciosów i sztuczek, ale jednocześnie dość głęboki, by starczyć na wiele posiedzeń. Mutatory dla elitarnych potworów, wypadające czasem magiczne mikstury (także te szkodliwe) i inne drobne atrakcje sprawiają, że poza „dź i bij” jest w tej grze coś jeszcze. ■



70

■ Zabawa w wikingów bierze prostą, kanapową formułę rozgrywki i urozmaica ją przez mechanikę opętania zmarłych wojowników, beczek i drzew. Solidny kawałek kooperacyjnej, choć niezbyt złożonej zabawy.



✚ Jedni dwoją się i troją, żeby oddać atmosferę świata po katastrofie. Innym wystarczy paleta barw.

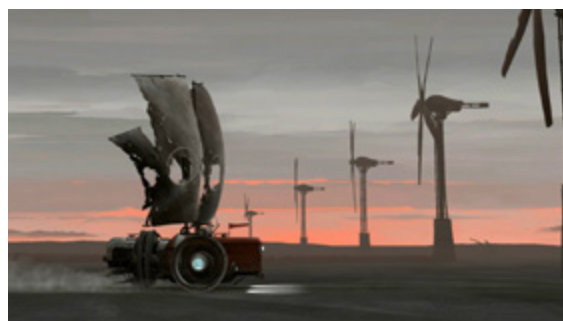
✚ Wygląda jednak na to, że ekologiczne źródła energii niewiele pomogły.

FAR: Lone Sails

■ PC ■ MAC ■ PS4 ■ XONE

PRODUCENT Okomotive Wersja PL: tak

■ Paweł Schreiber



W FAR: Lone Sails zadaniem gracza jest ciągła jazda w prawo dość dużym pojazdem. Nie napotyka on żadnych przeciwników, bo przez świat przeszła bliżej niesprecyzowana apokalipsa, zmiatająca i dobrych, i złych, i takich sobie. Do końca trasy pojazd dociera po jakichś dwóch godzinach, albo dwóch i pół, jeśli się ktoś grzebie. Grę polecam. Bo jest dużo lepsza niż wskazywałyby ten opis.

F: LS to opowieść o małym człowieczku zagubionym w przerażająco rozległym, opustoszałym krajobrazie. Człowieczek znajduje ogromną, napędzaną parą maszynę, którą wyrusza w daleką podróż. Nie wiemy, dokąd chce dojechać ani co zniszczyło świat, który przemierza. Widzimy tylko, jak mija uwięzione na lądzie, rdzewiejące kadłuby wielkich statków, rozpadające się fabryki, wymarłe osady i ciągnące się po horyzont zastygłe morskie fale. F: LS to gra po prostu przepiękna: od ogromnych, przerażająco pustych panoram rozciągających się wokół sunącej przed siebie parowej maszyny po szczegóły

na zbliżeniach kamery. Widać wtedy, że pokrywające elementy świata tekstury są namalowane zamazystymi pociągnięciami pędzla.

Choć skupiamy się na spokojnej jeździe przed siebie, pojazd wymaga stałej obsługi, której kwestię rozwiązano bardzo zręcznie. Dano graczowi coś do roboty, ale jednocześnie nie zburzono medytacyjnej atmosfery gry. Mały ludek, którym kierujemy, może biegać po wnętrzu pojazdu. Wskakuje na jedne przyciski i popycha inne. W ten sposób włączamy silnik, wypuszczamy nadmiar pary, ładujemy znajdujący się na zewnątrz opał do pieca, a potem włączamy różne dodatki, o które wzbogaca się pojazd: żagle, sikawkę do gaszenia pożarów czy spawarkę do drobnych napraw. Od czasu do czasu musimy wychodzić z maszyny, wchodzić do pozostałości kompleksów przemysłowych świata sprzed zagłady i rozwiązywać proste zagadki.

Do F: LS można mieć pretensje właściwie tylko o jedno: ta piękna, melancholijna, linearna opowieść rzadko chce nas zachwycać czymś więcej niż prześlicznymi, malarskimi

krajobrazami i wspaniałą muzyką. Jest tu dosłownie kilka drobiazgów naświetlających historię dawnego świata i dwie bardziej dramatyczne sceny. Takie elementy działają tu naprawdę kapitalnie i naprawdę robi się żal, że twórcy nie pokusili się o więcej. Ta podróż często zapiera dech w piersiach, ale rzadko chwyta za serce jak Journey albo niepokoi jak Inside.

Reakcja na F: LS będzie oczywiście zależała od gracza. Poszukiwacze akcji, głębi i fabuły będą rozczarowani. Zadowoleni będą ci, którzy czasem szukają w grach cichego, medytacyjnego doświadczenia. F: LS to klasyczny przykład przerostu formy nad treścią. Ale kiedy forma jest na takim poziomie - wybaczam. ■

Jak zwykle



Nigdy się nie dowiadujemy, jaka katastrofa spotkała świat gry, ale wciąż napotykamy ślady optymizmu jego (już byłych) mieszkańców. Swojej przyszłości byli pewni jak my. Starali się, jak mogli. Wyszło – jak zwykle.

70

■ Przepiękna, melancholijna pocztówka ze świata po apokalipsie. Dzieje się mało, ale atmosfera i widoki – najwyższej próby.

Agony

■ PC ■ PS4 ■ XONE

PRODUCENT MadMind Studio Wersja PL: tak

■ Murmur

Obrzydliwa i przerażająca, niepokojąco fascynująca, chciałoby się rzec. Agony jednak to w rzeczywistości eksperyment armii. Po pomyślnych testach na ludności cywilnej kopie gry trafią do najcięższych więzień i posłużą za narzędzie tortur.

Musicie mi wybaczyć, że już na wstępie sugeruję moje nastawienie do dzieła polskiego MadMind Studio, ale dawno nie chciało mi się tak narzekać, a ci, co mnie znają, wiedzą, że jestem w tym niezły. Prawdopodobnie większość z was pokładało spore nadzieje w Agony i nie mogło się doczekać wycieczki do piekła. Nie staram się nawet studiować tych pragnień, bo internetowe recenzje zapewne już to zrobiły za mnie, a ja pomimo szczerych chęci nie znalazłem w tej grze nic szatańskiego.

Podstawowym grzechem Agony jest fakt, że gra sprawia wrażenie tytułu we wczesnym dostępie, który aż się prosi o przeprojektowanie. Zaczyna się fajnie, trafiamy do piekła pod postacią pozbawionej pamięci udręczonej duszy. Naszym zadaniem jest odkryć dlaczego się tutaj znaleźliśmy. Piękny temat. Szkoda tylko, że Agony to gra typu hide and seek, czyli nie powalczymy, za to powinniśmy dużo uciekać i chować się. Jest to o tyle trudne, że zarówno sterowanie, jak i zaprojektowanie poziomów niezbyt współgra z założeniami gry. W dodatku jest piekielnie ciemno, przez co nie dość, że spadanie w przepaść czy obijanie się o ściany stają się normą, to różnego rodzaju przedmioty czy nawet zagrożenie często wyłapuje się na zasadzie przypadku. W przeciwieństwie do podobnych tytułów nie



✚ Podczas penetrowania kolejnych piekielnych lokacji napotykamy nieszczęśników, z których każdy może przybliżyć nas do poznania prawdy.

Madmind



Jak dowiadujemy się ze strony producenta, MadMind Studio powstało w 2016 roku za sprawą Tomasza Dutkiewicza. Agony jest pierwszym dzieckiem bydgoskiej ekipy, które udało się sfinansować ze zbiórki na Kickstarterze. Aktualnie MadMind liczy sobie 9 osób, które mają już doświadczenie w pracach przy tytułach AAA.

✚ **Obraz bólu i rozpacz - nie, to nie o grafice, a o często spotykanym widoku w piekle.**

można powiedzieć, że tutaj śmierć ma jakieś pozytywne strony. Po pierwsze irytuje, bo ginimy często nie z naszej winy. Po drugie piekło jest tak zaprojektowane, że trudno się w nim połapać, a mające nieść pomoc wskazówki są niewiele warte, więc za każdym razem człowiek czuje się tak samo zmieszany. Na szczęście zdarza się, że czasami nie umieramy od razu, tylko przejmujemy kontrolę nad innym nieszczęśnikiem i jeśli sterowanie nie doprowadzi nas do szału, mamy szansę uniknięcia rozpoczynania „zabawy” na nowo. Poza tym jesteśmy zasypany cytatami z biblii, znajdujemy przejmujące listy i to wszystko tworzy jakiś klimat. Niestety sama historia i nasz cel szybko zaczynają się rozmywać i schodzić na dalszy plan, a pierwsze skrzypce zaczyna grać irytacja.

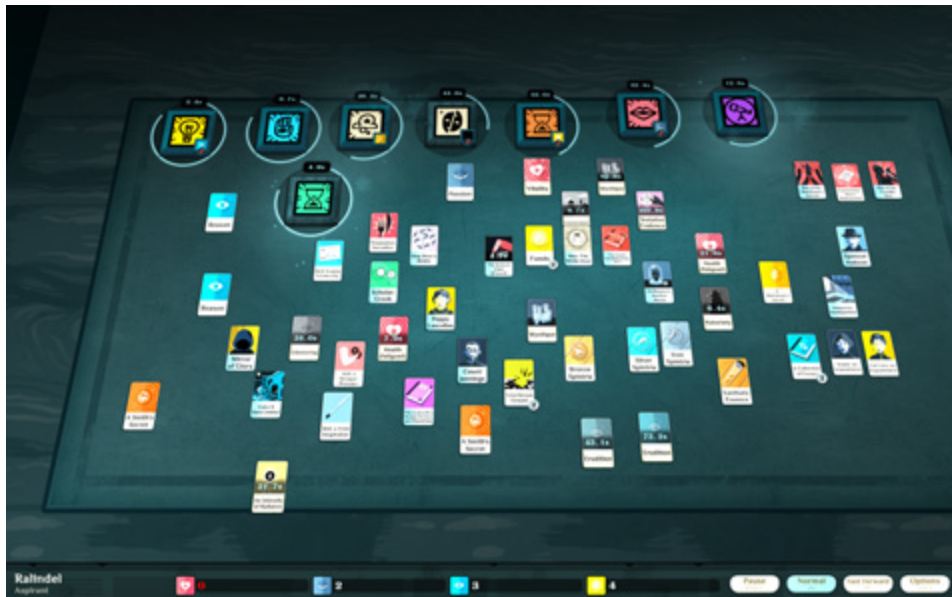
Gra jest ciemna i często nic nie widać, co nie przeszkadza jednak w podziwianiu wystroju piekielnych pomieszczeń czy korytarzy. Pod tym względem Agony wypada naprawdę

fajnie i muszę przyznać, że bardzo podoba mi się wizja piekła przedstawiona przez twórców. Lepkie, wilgotne, ruszające się ściany, walające się kości, zwisające ciała - nic tylko nakręcić w tych okolicznościach przyrody kolejną część Hellraiser. Tylko tyle jednak mogę powiedzieć o pozytywnych stronach oprawy graficznej, bo poza samym pomysłem jakość wykonania rozczarowuje. Z rzeczy, które przypadły mi do gustu, na pewno muszę jeszcze wspomnieć o dobiegających z najgłębszych otchłani piekieł dźwiękach. Naprawdę „przyjemnie” się słucha tych jęków, krzyków, płaczu. Ale to nie wystarczy... **L**

P **30**

✚ **Agony absolutnie nie trafiło w mój gust, czym jestem osobiście zaskoczony, bo mi naprawdę niewiele potrzeba do szczęścia. Niemniej jednak trzymam za MadMind kciuki, bo mają fajne, chore pomysły. Następnym razem będzie lepiej!**





Cultist Simulator

PC MAC

PRODUCENT Weather Factory Wersja PL: nie

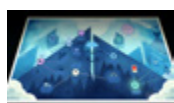
Artur Cnotalski

Alexis Kennedy zna się na operowaniu słowem. Jeden z ojców *Fallen London* i *Sunless Sea* potrafi w krótkim akapicie zawrzeć grozę płynącą z obcowania z nadludzkimi, niezrozumiałymi siłami. Z tego właśnie powodu, zagłębianie się w jego twórcach to wciągająca przygoda, która często starcza na dziesiątki godzin. Nie inaczej, choć także nie bez problemów jest w przypadku *Cultist Simulator*.

Wszystko zaczyna się od pustego stołu i pojedynczej karty reprezentującej, co zabawne, właśnie szarą i monotonną robotę. By zacząć, przeciągamy ją do zegarka oznaczonego jako „praca”, który po kilkudziesięciu sekundach wypluje ją z powrotem wraz z niewielką ilością funduszy na inne działania. Chwilę później nowy zegarek, „czas” zaczyna samodzielnie podkraść te pieniądze, a na stole pojawiają się jeszcze sny, rozmowy i badania. Karmiąc te nowe pola odpowiednimi zasobami,

Stół szybko zmienia się w wielki bałagan mistycznych ksiąg, kultystów, marzeń i koszmarów. Obłączy ci się w każdym kącie.

Plansza



Na zwykłym, szarym stole, gdzie toczy się gra, co pewien czas pojawiają się tajemnicze omeny i okultystyczne symbole... jeszcze dziwniejsze jest jednak śnienie, w którym czasem zapędzamy się do innego, bardziej tajemniczego świata.

zaczynamy powoli zgłębiać dziwny, pełny tajemnic świat.

Rozgrywka szybko się rozkręca. Pracujące od kilku do kilkudziesięciu sekund liczniki raz za razem wypluwają nowe możliwości, mistyczne tajemnice... i problemy. Śniąc o sprawach związanych z okultyzmem, odkrywamy ukryte prawdy i przy okazji koszmary, które będą nas nękać także za dnia. Rozmawiając publicznie o sprawach magii i przedwiecznych istotach, możemy natknąć się na przedstawicieli Biura Tłumienia Magii, którzy zrobią, co w ich mocy, by powstrzymać gracza przed poszerzeniem swojej wiedzy i zbudowaniem tytułowego kultu.

Zsyłane przez nich przeciwnieństwa pojawiają się w formie kolejnych zegarków, automatycznie zjadających naszą złą reputację i przekuwających ją w twarde dowody. Jeśli pozwolimy, by wrogowie detektyw prowadził przeciwko nam śledztwo, prędzej czy później gracz lub jeden z jego kultystów wpadnie w poważne kłopoty.

Jeśli wszystko to brzmi skomplikowanie, to dlatego, że *Cultist Simulator* to gra o zarządzaniu złożonymi systemami, która dodatkowo bardzo nie lubi tłumaczyć swoich zasad. Zanim uda nam się zacząć skutecznie żonglować zleceniami dla kultystów, badaniami, pracą i problemami, zginiemy parę razy, zwyczajnie nie rozumiejąc, co zrobiliśmy źle, albo marnując cenny czas. Zaczynając od nowa, możemy zmienić rolę. Czasem będziemy lekarzem, innym razem rentierem lub detektywem. Wiele rzeczy pozostaje jednak takich samych.

Jest tu co prawda pauza, z której będziemy korzystać dość często, pilnując, by wszystkie zegarki ciągle pracowały. Jest też opcja przyspieszenia czasu, dzięki której przeskoczmy długie sekundy oczekiwania na kolejny rezultat, ale panowanie nad całym stołem dalej przypomina, na dobre i na złe, kręcenie wirującymi na wąskich kijkach talerzami.

Cultist Simulator daje nam mocno do zrozumienia, że badanie okultystycznych tajemnic to znój i robienie wielu nudnych, powtarzalnych rzeczy, by od czasu do czasu doznać mistycznego oświecenia. W zestawieniu z świetną narracją Alexis Kennedy'ego gra buduje niesamowity klimat... gdy wszystko działa jak należy. Momentami miejsce okultyzmu zajmuje zimna maszyna i mechaniczne brnięcie przez powtarzane w kółko, te same czynności.

Kiedy metafora budowana przez produkcję Weather Factory staje się bolesną rzeczywistością, gra traci nieco uroku. Powtarzanie czynności, badanie w kółko tych samych ksiąg przez kolejnych badaczy staje się samo w sobie testem wytrzymałości. Ja sam nie jestem pewien, jak długo będę w stanie podążać drogą poszukiwacza tajemnic. ■

70

- Badanie okultystycznych ścieżek to wy-
- zwanie na wielu poziomach: zrozumienia
- mechaniki, śledzenia historii i rozumienia,
- że znaczna część tej przygody to nudna,
- mechaniczna praca.

WWW.GRAPLA.PL



GRANIE ZAWSZE W PLANIE!

CZEŚĆ! JESTEŚMY **GRAPLA.PL**, SKLEP Z PLANSZÓWKAMI, KARCIAŃKAMI, RPG, BITEWNIAKAMI I WSZYSTKIM TYM, CO SPRAWIA, ŻE SERCE NERDA SZYBCIEJ BIJE! TO WŁAŚNIE MY DOSTARCZYLIŚMY NA FESTIWAL PIXEL HEAVEN 2018 WIELKĄ STREFĘ GIER BEZ PRĄDU, OBLEGANĄ PRZEZ ODWIEDZAJĄCYCH.

BYŁA TO TEŻ DLA NAS WSPANIAŁA OKAZJA BY SPOTKAĆ SIĘ Z CZYTELNIKAMI PIXELA - WIEMY TERAZ, ŻE KOCHACIE GRY PLANSZOWE TAK BARDZO JAK MY! POZNALIŚMY WAS JUŻ TROCHĘ, TERAZ WY POZNAJCIE NAS.

NIE JESTEŚMY WIELKĄ KORPORACJĄ, LECZ GRUPĄ PRZYJACIÓŁ, KTÓRZY SWOJĄ PASJĘ DO GIER POSTANOWILI ZMIENIĆ W SPOSÓB NA ŻYCIE. DBAMY O TO, BY GRAPLA BYŁA CZYMŚ WIĘCEJ NIŻ ZWYKŁYM SKLEPEM. NASZA SIEDZIBA W W ZĄBKACH POD WARSZAWĄ - **UL. ORLA 6/70** - JEST TEŻ KSIĘGARNIĄ ORAZ KAWIARNIĄ, W KTÓREJ PROWADZIMY KLUB GIER I WYPOŻYCZALNIĘ.

NASI KLIENCI CZĘSTO STAJĄ SIĘ NASZYM PRZYJACIÓŁMI. LUBIMY ZDOBYWAĆ NOWYCH PRZYJACIÓŁ. DLATEGO DLA CZYTELNIKÓW PIXELA MAMY SPECJALNY

RABAT -10%

Z KODEM: **PIXEL718**

... NA JEDNO ZAMÓWIENIE PO REJESTRACJI NA **GRAPLA.PL**. SKORZYSTAJ Z OKAZJI! W TWOIM ŻYCIU NAPEWNO BRAKUJE JESZCZE WIELU ŚWIETNYCH GIER. POMOŻEMY CI TO NAPRAWIĆ!

*KOD RABATOWY WAŻNY DO 31.07.2018



[FACEBOOK.COM/GRAPLAPL](https://www.facebook.com/grapla.pl)



[INSTAGRAM.COM/GRAPLA.PL](https://www.instagram.com/grapla.pl)



Obecnie gra obsługuje tylko kontrolery wykorzystujące interfejs XInput. Posiadacze starszych skazani są na myszkę i klawiaturę.

303 Squadron



PRODUCENT Atomic Jelly Wersja PL: tak

Bazyli **ACCESS**

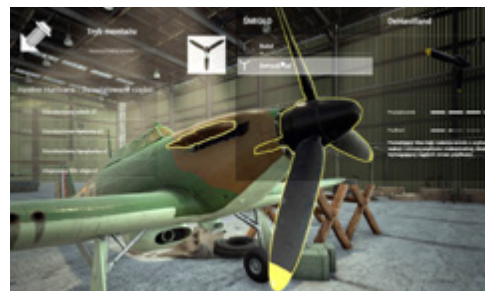
Z małym poślizgiem 303 Squadron: Battle of Britain wleciał w fazę Early Access. Zdaje się, że trochę w niej zabawi, gdyż przed ekipą Atomic Jelly jeszcze sporo pracy, by wznieść swoje dzieło na wyższy pułap.

Gra jest symulatorem lotniczym, który prócz zabawy ma dostarczać sporą dawkę wiedzy o Bitwie o Anglię. Gracz wciela się w jednego z jej bohaterów - Jana Zumbacha. Jego statystyczny dzień wygląda tak, że biega po bazie w poszukiwaniu osób, z którymi musi porozmawiać, następnie leci na misję, a po powrocie idzie do łóżka, by kolejnego dnia zacząć proces od nowa. I tu pojawia się poważny problem - baza Northolt jest całkiem spora, ale nie ma w niej co robić. Zwiedzanie jej - konieczne do odnalezienia pilotów, z którymi trzeba pogadać - to oglądanie niezliczonych miejsc i pomieszczeń, które aż proszą się o wypełnienie treścią. Co gorsza, początkowe oznaki życia okazują się fałszywe - ci sami żołnierze wciąż robią pajacyki czy biegają w tych samych miejscach, a mijany pilot każdego dnia idzie tą samą trasą, by na koniec stanąć przed stertą skrzyń i osłupieć. Źle wypadają także

rozmowy, które są głównym nośnikiem fabuły. Na poruszane tematy nie ma się wpływu, a pogawędki przeważnie polegają na klepaniu nic niewnoszących formułek. Są wprawdzie światełka w tunelu jak marzenia o zamianie hurricane'ów na spitfire'y czy komentowanie śmierci towarzysza lub wizyty monarchy. To jednak zbyt mało, by wciągnąć gracza. Jeśli Dywizjon 303 ma być lekcją historii, to ten element należy poprawić, gdyż obecnie przypomina nudny i chaotyczny wykład. Nie pomagają też głosy postaci, gdyż aktorzy swoje kwestie wypowiadają z teatralną przesadą, co wypada fatalnie.

Lepiej jest, gdy już wzbijemy się w powietrze. Przed każdą misją można wybrać poziom trudności i model lotu (zręcznościowy lub realistyczny) oraz pogmerać w bebechach maszyny, chociaż dostępne tu opcje na razie są dosyć ubogie. Po kilku pierwszych misjach można wpaść w monotonię, ale na szczęście potem robi się nieco ciekawiej, chociaż przydałaby się większa różnorodność

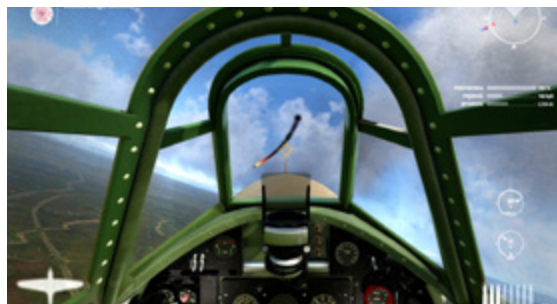
Tryb mechanika ma pozwolić zajrzeć do wnętrza samolotu i dostosować go do własnych preferencji.



zadań. Sporej poprawy wymaga natomiast SI. Szczególnie w przypadku naszych skrzydłowych, gdyż ci mają paskudną tendencję do taranowania maszyny Zumbacha. O tym, jak to wkurza, wiedzą nawet moi sąsiedzi, którzy słuchali krzyków bezradności, gdy kolejny raz jakiś kumpel z eskadry złożył mi wizytę w kokpicie. Liczyłbym też na podmianę części tekstur, gdyż obecnie lata się nad polami i lasami, nawet gdy piloci narzekają na walkę nad wodami kanału La Manche.

W obecnej fazie Dywizjon 303 wypada niestety gorzej niż przeciętnie, ale nie skreślałbym tej produkcji. Latanie już daje sporo frajdy, a inne elementy wymagają doszlifowania. Są jednak i takie, które pewnie trzeba zaprojektować od nowa, gdyż teraz stanowią balast, z którym nie da się wzlecieć zbyt wysoko. ■

W trybie realistycznym mamy widok z kokpitu, a w zręcznościowym zza maszyny.



43

Simulator lotu pozwalający na zabawę w trybie zręcznościowym lub stawiającym na realizm. Gra nie powala grafiką, ale pamiętajmy, że to produkcja niezależna, a nie AAA.

S'ABOTEUR!

BY CLIVE TOWNSEND



AVAILABLE Q3 2018
Nintendo eShop





✚ Chociaż tła w XX są malowane, to bossowie wciąż są wyrzeźbieni z pikseli i przepięknie animowani – tak jak w klasycznych odsłonach serii.

Metal Slug XX

PS4

PRODUCENT SNK Wersja PL: nie

Michał R. Wiśniewski

Mały czołg powraca – Metal Slug XX, ostatnia odsłona kulturowej serii biegaj&strzelaj, wjechała właśnie na PlayStation 4.

Historię arkadowej serii Metal Slug od SNK można podzielić na kilka okresów. Cztery pierwsze wspaniałe gry, dopieszczone, z przepięknymi tłami rzeźbionymi z pikseli (1, 2, X i 3). Lekki upadek – 4 zrobiona w Korei z przerobionych zasobów poprzednich gier (trzeba przyznać, że

pomysłowo) i pośpiesznie kończona, nedorobiona 5. Renesans – część 6 na nowym hardware, z malowanymi i renderowanymi tłami, nowymi pomysłami, dopieszczona. W podobnym stylu została utrzymana część 7. W mniejszej, kieszonkowej skali, wyszła na Nintendo DS, które miało swoje ograniczenia.

Tak jak X był poprawionym remiksem części 2, tak XX to udoskonalona wersja 7. Oryginalnie wyszła na PlayStation Portable (dostępna też była w serwisie Xbox Live) w 2009, rok po 7. XX miało zróżnicowanie wrogów, dodanie kilku alternatywnych tras, tryb dla dwóch graczy oraz dodatkową postać.

Po tym, jak w szóstej do głównej ekipy (Marco, Tarma, Eri i Fio) dołączyli najemnicy Ralph i Clark (czyli Ikari Warriors), w XX jako DLC zjawiała się ich koleżanka z serii King of Fighters – Leona. Niestety, ów dodatek nie był dostępny w Europie. Na ekranie wyboru postaci w miejscu Leony ział pusty slot. I to jest dla mnie główną zaletą portu XX na PS4: nowa bohaterka jest w nim dostępna od razu, bez żadnej łaski.

XX doskonale wyglądał na ekranie PSP, którego rozdzielczość pasowała do rozdzielczości gry. Tu można oglądać duże piksele albo włączyć filtr symulujący monitor CRT (bardzo fajnie wygląda tryb „arcade”). Jest opcja dla degeneratów, pozwalająca rozciągnąć oryginalny obraz (to dziedzictwo DS) do 16:9; normalni ludzie mogą włączyć np. śliczną ramkę z obrazkiem w klimacie naklejki na automat do gier. Gorzej wypadły elementy obrazków w menu, które zostały zwektoryzowane. O ile portrety postaci wyglądają dobrze, to „szkoła bojowa” (tryb, w którym instruktorka zleca nam misje) wygląda jak narysowana przez studenta we Flashu. Cieszy natomiast wsparcie dla infrastruktury PS4: trofeów i share play, umożliwiającej dzielenie się grą online z innym graczem. Genialny drobiazg – słynne okrzyki HEAVY MACHINE GUN są kierowane na głośnik DualShocka. Działa też wibracja.

Fani serii (zbierająca 1-6 Metal Slug Anthology jest dostępna na większości platform) znajdą tu wracającą do korzeni serii fabułę. Znowu zmierzmy się z generałem Mordenem, który po upadku założył bazę na wyspiskach śmieci, po czym zyskał nieoczekiwanie wsparcie... z przyszłości. Gra ma kilka świeżych pomysłów (misja ze spadochronem), bossów (tym razem rodem z SF) i nowych „slugów” – takich jak bojowy pociąg i wielki robot! ■

✚ Slug Giant vs. wielki robot, w którym siedzi superżołnierz Allen O'Neil – XX umiejętnie miesza nowinki i nawiązania do poprzednich części.



70

- Ostatni prawdziwy Metal Slug – pozycja obowiązkowa dla fanów serii i arkadowych strzelanek. Dobry port wykorzystujący specyfikę PlayStation 4 (trofea, share play, głośniczki DualShock). Krew i humor, relaks i wyzwania.
- Jednym słowem – Metal Slug! OK, to dwa słowa.

Memories of Mars



PRODUCENT Limbic Entertainment **Wersja PL:** nie

■ Piotr Pieńkowski **ACCESS**

Trochę to dziwne, ale Mars jakoś nie ma szczęścia do gier, a przynajmniej do survivali. Wydawałoby się, że kolonizacja Czerwonej Planety to wręcz idealny i prosty w realizacji pomysł na tego typu produkcję, ale rzeczywistość pokazuje coś innego. Czy zapowiadana z hukiem gra pod tytułem Memories of Mars zmieni ten stan?

Do tej pory mieliśmy kilka marsjańskich tytułów. Z ważniejszych wymienilibym stareńkiego Doom 3 (tak, tak, w końcu akcja toczyła się w marsjańskiej bazie), dwie całkiem realistyczne symulacje: Mars Odyssey oraz Mars 2030, a także strategię, która wbrew tytułowi nie ma nic wspólnego z survivaliem, czyli Surviving Mars. A także symulator maszyn wydobywczych - JCB Pioneer: Mars oraz głośno reklamowany ROKH. I właśnie ten ostatni tytuł jest najbliższym kuzynem MoM.

Podczas odpalania gry jako żywo w pamięci miałem emocje związane z uruchomieniem ROKH właśnie. Mieliśmy tam świetny, sugestywny klimat wsparty realistyczną grafiką, ale im dalej w las, tym było gorzej. Bo serwery puste, bo budowanie bazy to jednak ogromne wyzwanie (i nie do końca zrozumiały system), bo brak jakichkolwiek wyzwań, które ponoć lada chwila miały trafić do gry, lecz ostatecznie pozostały w sferze obietnic.

Tymczasem MoM od razu uderza w nas z całym impetem. I to począwszy od wprowadzenia. Bo nie, wcale nie wcielamy się w kolonistę, a jedynie w jego kłona. Ludzie po nieudanej próbie podboju Marsa uciekli zeń, zostawiając po sobie ruiny całej przemysłowej infrastruktury.



■ MoM to przede wszystkim całkiem realistyczna grafika, a przy tym bardzo bogaty układ terenu, plus mnóstwo obiektów do zwiedzenia.

■ Gra zawiera mieszany system lootowania. Część przedmiotów ukryta jest w skrzynkach i szafkach, które trzeba przeszukać, a część po prostu leży na wierzchu.

Z jakiegoś powodu część systemu powróciła do życia, w tym my. My i te cholerne roboty stróżujące. W przeciwieństwie do ROKH, gdzie po prostu wiało nudą, tutaj pomyślano o przeszkadzajkach i oprócz innych graczy za przeciwników mamy jeszcze roboty-pajaki oraz pustynne roboty-wężę, których trzeba unikać jak ognia. Ile razy ja zginąłem przez te draństwo. A kiedy już się z nimi oswoiłem, pojawiły się klony innych graczy, którzy pojedynczo lub parami przeczesywali teren w poszukiwaniu cennych materiałów: broni i amunicji, zapasów tlenu i żywności, a także minerałów.

Teren w MoM nie jest specjalnie wielki, bo ma bodaj 16 km², ale po pierwsze będzie powiększany, a po drugie twórcy już teraz zadbali o jego bogactwo. Mamy tu opuszczone miasta bazy, porzucone megamaszyny górnicze i elektrownie solarne, opustoszałe kopalnie, na wpół

zasypane kryjówki, a nawet ukryte meliny bandytów. Oczywiście im cenniejszy obiekt, tym silniej chroniony przez strażników, a i graczy w nim więcej. Dlatego na nudę nie można narzekać. Innym ciekawym elementem jest zbieranie tak zwanych flopów, które są rodzajem waluty pozwalającej na rozwijanie umiejętności naszego kłona, co później przydaje się tak w walce, jak i przy budowie bazy. A właśnie, bazy. System budowy bardzo przypadł mi do gustu. Pojęcia nie mam, dlaczego twórcy ROKH nie wpadli na coś tak oczywistego. Wszystko tu jest proste, łatwe w obsłudze (snapowanie obiektów), ale i efektowne wizualnie. Zresztą, jak cała gra.

Szczerze polecam Memories of Mars. Wydaje się, że wreszcie mamy coś, co przełamuje złą passę marsjańskich survivali i co już na tym wczesnym etapie jest bardzo grywalne, a nie wątpię, że będzie tylko lepiej. ■



65

■ MoM to gra we wczesnym dostępie, dlatego nie może dostać wyższej noty, ale nawet teraz, w tym stanie, jest to na pewno najlepszy marsjański survival dostępny obecnie na rynku.

Summerset

THE ELDER SCROLLS ONLINE

■ PC ■ MAC

PRODUCENT ZeniMax Online Studios **Wersja PL:** nie

■ Borek

Zacznę od disclaimeru. Jestem z tych, których w TESO nie wciągnął tryb multiplayer. To powoduje, że moja ocena jest dość jednostronna, ale z ponad 700 godzinami na liczniku chyba mam prawo do posiadania częściowego zdania.

Sam początek zaraz po premierze nie był specjalnie udany, ale od momentu rezygnacji z miesięcznej opłaty za dostęp do serwerów TESO zaczęło gwarantować bardzo dobry stosunek jakości do ceny. Co jakiś czas pojawiają się oczywiście płatne dodatki, czasem nazywane DLC, czasem kolejnymi rozdziałami, ale można grać bez nich. Co więcej, świat jest rozbudowywany w taki sposób, że kupowanie dodatków nie daje przewagi, choć upraszcza pewne operacje. Właśnie wyszedł kolejny „chapter”: Summerset. Czyli z grubsza: kolejny kawałek świata do eksploracji, kolejne dziesiątki questów, kolejne rzemiosło do opanowania (tym razem jubilerstwo) i kolejny zestaw umiejętności. Jest tego trochę, jest w co się bawić, jest nad czym spędzić kilkadziesiąt kolejnych godzin, o ile...

No właśnie. O ile kogoś ciągle to jeszcze bawi. Kolejne misje można



■ Praca zbiorowa, czyli samoistnie zbiegający się tłum graczy tłukących paskudy wychodzące z gejzeru.



■ Ładnie, ale silnik graficzny jest dość okrojony. W momencie premiery był krokiem w tył w porównaniu ze Skyrimem i nic się nie zmieniło.



■ Milutko tu i chyba trochę ładniej niż w Shroud of the Avatar.

■ Borek robiący topór. A mówią, że to pióro jest najostrzejszą bronią.

oblecieć, biegając od znacznika na mapie do znacznika na mapie. Nawet nie trzeba się specjalnie wczytywać ani wsłuchiwać w to, co mają do powiedzenia NPC. Jubilerstwo niczym nie różni się od wcześniejszych rzemiosł. Oczywiście daje dodatkowe pole do manewru, bo można samemu zakląć pierścień albo naszyjnik i dopasować je do własnego stylu gry. Jednak dokładnie to samo (i tak samo) robiło się już ze zbroją i bronią, więc trudno mówić o czymś nowym. Kolejna linia skilli - można jeździć po warszawskich kebabach i próbować wszystkich po kolei, ale nie oszukujemy się: po zjedzeniu w pięciu pierwszych pozostałe niczym nas już nie zaskoczą. Więc z jednej strony

mamy kolejny kawałek solidnej roboty, możliwość spędzenia w grze kilkudziesięciu kolejnych godzin (a jeśli ktoś tak jak ja nie grał od dwóch lat, nawet więcej, bo kupując Summerset dostanie w zestawie poprzedni rozdział, czyli Morrowind), z drugiej strony tak naprawdę nie ma nic nowego, bo wszystkie nowości wpisują się w utarte schematy. Trochę dobrze, bo lubimy to, co znamy. Trochę kiepsko, bo jednak ile można robić to samo?

Nie powiem, po dwuletniej przerwie z przyjemnością chwilę pobiegałem po Summerset nową, specjalnie w tym celu stworzoną postacią, a starym championem zajrzałem do Balmory, w której kilkanaście lat temu miałem swoją bazę wypadową. Pewnie jeszcze chwilę pogram, ale na pewno nie kolejne kilkadziesiąt godzin. ■

71

■ Dodatek do MMO osadzonego w świecie Elder Scrolls. Jeszcze więcej dokładnie tego samego na uczciwym poziomie, więc jak ktoś jeszcze nie grał albo grał, ale nie miał dość, polecam.

MAG O DZWOŃ

**PIXEL
WYWIAD**

Z Creative Directorem **Richem Lambertem** z Zenimax Online Studios rozmawia Piotr Mańkowski.

P Od kiedy jesteś związany z Elder Scrolls?

Zostałem przyjęty do Bethesdy jako producent w czasach Obliviona, pracowałem z zespołem robiącym wersje na konsole. Rotacja kadr była minimalna, więc spotkałem ludzi, którzy pracowali ze sobą jako zespół od czasów Morrowinda. To było fajne, bo byłem wielkim fanem tej gry. Specjalnie robiłem upgrade komputera, żeby móc zagrać.

P Powiedz, skąd wziął się pomysł zrobienia The Elder Scrolls Online?

Odpowiem ci anegdotką. Kiedy zacząłem pracę w firmie, zdarzyło mi się kilka razy w rozmowie z Toddem Howardem sugerować, że Elder Scrolls to świetny materiał na MMO, bo jest duży świat i gotowa wojna do wykorzystania. Czasem mu nawet w żartach wierciłem dziurę w brzuchu: „To kiedy robimy wersję online? Kiedy robimy wersję online?”. Któregoś dnia Todd wezwał mnie do biura. Siedział tam Matt Firor, dzisiaj szef Zenimax Online Studios. Todd przedstawił nas sobie i powiedział „Matt, zabierz sobie tego faceta, on mnie bez przerwy męczy, żebyśmy zrobili MMO”. Po kilku godzinach Matt mnie zatrudnił. Chyba byłem drugą osobą zatrudnioną przy tym projekcie.

P Czyli to był twój pomysł?

Nie przypisuję sobie wszystkich zasług. Gdyby nie Matt i Todd, gdyby nie zespół, gra by nie powstała, ale to zdecydowanie była moja pasja. Uważałem, że to będzie świetna rzecz i tak się stało.

P Analizowaliście, co robią inni – zwłaszcza World of Warcraft, który był wtedy najważniejszym MMO?

Analiza tego, co robi konkurencja, znajdowanie w ich produktach silnych i słabych stron, to jest zawsze część pracy nad projektem, ale dla nas ważniejsze było zidentyfikowanie najsilniejszych i najważniejszych elementów Elder Scrolls. Kiedy już to mieliśmy, zaczęliśmy się zastanawiać, jak ich użyć do stworzenia świata, do którego nowi gracze będą mogli w dowolnym momencie się przyłączyć i wziąć udział w takich samych przygodach, jakie gwarantowały wcześniejsze gry z serii. Stąd w TESO można grać jak w grę jednoosobową, wędrując, eksplorując i ignorując innych graczy, ale równocześnie oni są obecni i jeśli zajdzie taka potrzeba, zawsze możesz ich poprosić o pomoc.



P Zaczęliście od modelu z miesięczną opłatą...

Tak, ale teraz jej nie ma. Możesz kupić pudełko i grać bez żadnych ograniczeń. Można też wykupić dodatkową subskrypcję, za 15 dolarów miesięcznie. Umożliwia to dostęp do pewnych udogodnień i wszystkich wydawanych przez nas DLC.

P Ilu macie graczy?

W zeszłym roku przekroczyliśmy 10 milionów, nie wliczając w to tych, którzy skorzystali z promocyjnego dostępu do darmowych wersji próbnych.

P A teraz, kiedy rozmawiamy, ile osób gra równocześnie?

Szczerze mówiąc, nie wiem, ale nawet gdybym wiedział, nie mógłbym powiedzieć. To jedna ze ściśle strzeżonych tajemnic.

P Co myślisz o przyszłości gier online? Zostaną zdominowane przez rozbudowane RPG albo stosunkowo proste strzelanki, czy oba gatunki będą współistnieć?

Myślę, że będą współistnieć. Gracze mają bardzo różne upodobania. W tej chwili popularne są gry typu battleground, w które można niejako wskoczyć z marszu i błyskawicznie zacząć grać, ale to nie znaczy, że nie ma miejsca na gry z rozbudowaną fabułą. Zobacz, co dzieje się na konwentach RPG na całym świecie. Ludzie kochają dobre historie i immersję w świat fantasy. Nie widzę ryzyka, żeby to zniknęło.

P Plany?

Oczywiście nie mogę o nich precyzyjnie mówić, ale generalnie trzymamy się dotychczasowego tempa i wydawania kwartalnych dodatków. Mam już zaplanowane, co będę robić do 2020 roku. **L**

Rich (z prawej) podczas prezentacji. Zanim dołączył do Bethesdy, pracował przez 6 lat w Electronic Arts.





Nie wiem, co kierowało ludźmi z Villa Gorilla przy opracowywaniu mechaniki rozgrywki, ale połączenie filozofii platformówki z otwartym światem i pinballem sprawdza się kapitalnie! Nie dość, że jest to prawdziwy powiew świeżości, to jeszcze wszystko zrealizowano z rozmysłem. Może nie jestem królem flipperów z piosenki rodzimych Komet, ale opanowanie tego systemu przyszło mi z łatwością. Zresztą poziom trudności nie należy tu do najwyższych. Nawet niezwykle satysfakcjonujące walki z bossami nie sprawiały mi problemów. Chyba tylko, nabyta w połowie rozgrywki, umiejętność wspinania wywoływała początkowo frustrację. Ale gdy już okiełznałem jej tajniki, Yoku był w tym lepszy niż ten cwaniak Indy Jones w podciąganiu się za pomocą bicia.

Autorzy chwalili się, iż jedną z inspiracji były dla nich dzieła studia Ghibli. Widać to w projektach postaci zamieszkujących wyspę: od wielkich grzybów, przez sowy, na żabach kończąc. Choć muszę przyznać, że nasuwały mi się też inne skojarzenia. Sześć wspomnianych płazów wyglądał niczym żabi król znany z jednego odcinka „South Park”, a dowódca żyjącego w podziemiach gangu miał w sobie coś z czarnego maga spotykanego w stareńkich odsłonach Final Fantasy. Ale to takie moje luźne skojarzenia. Ważne jest to, że dziełko Villa Gorilla stanowi produkt wart każdej złotówki, a sama gra aż prosi się o ponowne przejście. I będę do niej wracał, choćby na krótkie sesje, aby odprężyć się przy tytule zabierającym mnie w czasy dziecięce. ▀

Yoku's Island Express

PC PS4 XONE SWITCH

PRODUCENT Villa Gorilla Wersja PL: nie

Pjotsze

Zycie doręczyciela pocztowego - prawdziwej podpory lokalnej społeczności - nie jest usłane różami. Człowiek musi się sporo nachodzić, aby dzień w dzień dostarczać do adresata drenujące kieszeń rachunki oraz głodowe rentki niedomagającym mieszkańcom osiedla.

Taką ścieżkę kariery wybrał dla siebie zuczek Yoku, bohater Yoku's Island Express. Pragnący odmienić swoje życie owad zawiątał na rajską wyspę, gdzie - jak się okazuje - dzieje się sporo niedobrego. O czym wspomina mu rezygnujący z urzędu dotychczasowy poczmistrz. Piskliwy maluch będzie musiał dwoić się i troić, aby rozwiązać problemy nękające jego nowy dom. O czymś takim ogłoszenie o pracę chyba nie wspominało.

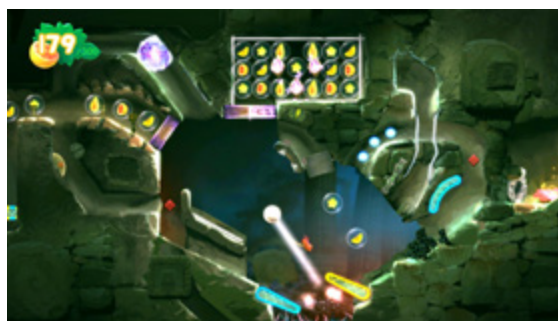
Świetnie mi się grało w Yoku's Island Express. Niby jest to zwykła platformówka. Ale przygody tytułowego żuka są produkcją tak uroczą i radosną, że aż ciężko było mi robić przerwy na cokolwiek w trakcie obcowania z nią. A dlaczego? Choćby dlatego, że owo dziełko czerpie garściami z Raymana. Feeria barw, prześliczne tła, jako żywo przypominają te znane

✦ Świat gry, zamieszkały przez przeróżne osobliwe istoty, prezentuje się olśniewająco.



✦ Mechanika pinballowa jest tu niezwykle dopracowana. Yoku rozbija się po planszy niczym w rasowym flipperze.

z cyklu autorstwa Michela Ancela. Dodatkowo wciąż nasuwało mi się jeszcze jedno skojarzenie, czyli Jazz Jackrabbit. Nie wiem czemu, ale wracałem myślami do czasów, gdy w wieku szczenięcym zagrywałem się w przygody wspomnianego zielonego królika na kompie moich sąsiadów, za każdym razem dorabiając się sporych rumieńców na twarzy, tak wielkie emocje towarzyszyły mi przy tych posiedzeniach. I mimo że tym razem obywatel się bez wypieków na twarzy, to czułem się, jakbym cofnął się o te dobre dwie dekady. Do czasów gier platformowych pełnych życia, cudnej kolorystyki oraz poczucia humoru wywołującego uśmiech na twarzy gracza.



83

Przepiękna sentymentalna podróż w czasy złotej ery platformówek w rytmie flipperów. Spora wyspa o otwartej strukturze skrywa wiele sekretów, choć dotarcie na właściwe miejsce może czasem stanowić nie lada wyzwanie ze względu na korytarzową budowę mapy.

■ Nikt nie obiecywał, że będzie łatwo. Sytuacja w grze potrafi błyskawicznie stać się nadzwyczaj gorąca.



Overload

■ PC ■ MAC ■ PS4 ■ XONE

PRODUCENT Revival Productions **Wersja PL:** nie

■ Bartosz Taudul



Pamiętacie kiedy ostatni raz usłyszeliście słowa „strzelanka w sześciu stopniach swobody”? Trzy pierwsze Descenty doczekały się co prawda kilku naśladowców, ale gatunek przez długi czas był martwy. Był.

Oczy fanów gatunku rozbłysły, gdy na horyzoncie pojawił się Descent: Underground. Niestety, gra poza prawami do tytułu nie miała nic wspólnego z oryginałem. Produkt zdążył już nawet trafić do bundla kosztującego tyle, co piwo w knajpie, a wczesne wersje gry okazały się co najwyżej mierne.

Kiedy już wydawało się, że nie doczekamy się godnej kontynuacji serii, pojawił się nowy promyk nadziei. Oto znów spotkali się autorzy oryginalnych Descentów. Owi branżowi weterani mieli plan stworzenia

duchowego następcy klasyka. Zaprezentowany we wczesnym stadium rozwoju projektu prototyp właściwie był już w 80% gotową grą. Podstawowe mechaniki okazały się wielce satysfakcjonujące, co pozwoliło skupić się na dodawaniu nowych broni, przeciwników, poziomów i szlifowaniu szczegółów.

Ukończona gra udostępnia kilka trybów rozgrywki. Wprowadzenie stanowi kampania z dość prostą, acz interesującą fabułą. Wraca tu wszystko to, co znamy i lubimy: ratowanie personelu kopalni, generatory robotów, tajemne pomieszczenia, niszczenie reaktora i szalona ucieczka tunelem ewakuacyjnym. Nowością jest system ulepszania komponentów statku. Po nabraniu oglady możemy stanąć w szranki w trybie wyzwania, gdzie zdobywa się punkty, odpierając kolejne fale przeciwników na zamkniętych arenach. Dostępna jest również wieloosobowa potyczka przez sieć.

Poruszanie się w podziemnych tunelach jest intuicyjne i tak samo dezorientujące jak dawniej. Zbuntowane roboty odznaczają się inteligencją i sprytem. Niektóre atakują frontalnie, inne próbują się zakraść od tyłu, a jeszcze inne strzelają z dystansu, po

czym kryją się w labiryncie korytarzy, by znów się wyłonić w najmniej oczekiwanym momencie. Walka z nimi jest czystą przyjemnością tak na etapie odstrzeliwania im elementów pancerza, jak i gdy w końcu giną w efektownym atomowym rozbłysku. Pozwala nam na to całkiem okazały arsenał broni i rakiet, w którym każdy znajdzie coś dla siebie.

Mapy stworzone zostały w klasycznym sposobie, z wykorzystaniem zdeformowanych sześcianów. Poziomy są przez to niezaśmiecone, a oprawa graficzna dopełnia rozgrywkę, zamiast w niej przeszkadzać. Za złowieszcze odgłosy robotów i świetną muzykę odpowiadają Dan Wentz i Allister Brimble.

Jak to wszystko wygląda, najlepiej przekonać się samemu. Na Steamie jest dostępne darmowe demo gry. Gorąco polecam! ■

Mapa



W tunelach górniczych instalacji łatwo się zgubić.

Odnaleźć drogę w kopalniach pozwala rzadko dziś spotykana w pełni trójwymiarowa mapa. Zawsze możemy też skorzystać z pomocy przywoływanego jednym klawiszem holo-przewodnika, pełniącego funkcję bliźniaczą do Guide Bota z Descenta 2.

80

- Jest to Descent taki, jakiego pamiętacie, a nie jaki był w rzeczywistości. To gra stawiająca przyjemność płynącą z rozgrywki na pierwszym miejscu.
- Nie zapomina przy tym o oprawie audiowizualnej.
- Sam miód!



DREAM ALONE

■ PC ■ MAC ■ PS4 ■ XONE ■ SWITCH

PRODUCENT WarSaw Games **Wersja PL:** nie

■ Voyager

Nie policzę, ile razy WarSaw Games zachlapało mi moñitor czerwoną farbą. Nie powiem też, żebym pałał zbytnią sympatią do tego chuderlawego, bladego bohatera, wyglądającego raczej jak niewyrośnięty pomiot wampira, z tymi swoimi wybałuszonymi oczyskami i skórą o barwie popiołu.

Wszystko to razem: czerwień ustawicznych zgonów, ponura fabuła o zarazie i śpiączce, czerń, biel i odcienie szarości wykorzystane do namalowania otoczenia ani trochę nie napawają optymizmem. I jak w tych warunkach dobrze się bawić? Skoro nawet alternatywna rzeczywistość w odcieniach krwisto-pomarańczowych, pełna jest trupów i duchów?

Właściwie nie powinno to być ani trochę zabawne, ale zaraz przypomniałem sobie demo gry Super Chariot, przezabawnej zręcznościówki, gdzie giermek ciągał na sznurze po katakumbach trumnę króla, do której przypięto kółka.

Założenia mechaniki rozgrywki i stylistyki Dream Alone kojarzą

■ **Urokliwe odcienie szarości w dalszych etapach gry przecho- dzą w czerń – tak ciemną, że jedynie blask światła daje drobną przewagę w walce o prze- trwanie.**

■ Szkarłat



■ **Krwista czerwień rozchlapanej na ekranie krwi to jedyna chwila oddechu od szarości i czerni dominujących w Dream Alone. Niestety, to także obrazek, który aż nazbyt często zagości na naszych ekranach.**

się z Limbo. W obu przypadkach śmierć jest ostateczna (i trzeba wracać do położonego kilka minut wcześniej punktu kontrolnego), wyzwania odpowiednio irytujące, by je w końcu z bananem na ustach ukończyć po kilkunastu próbach, a monochromatyczny wystrój poziomów wyróżnia oba tytuły z tłumu cukierkowych platformówek. No dobra, jest jeszcze Memory of Us, wykorzystujący podobną stylistykę, ale to już zupełnie inna bajka.

Dream Alone w warstwie fabularnej (niestety bardzo skromnej i mocno skrótowej) czerpie z baśni, ale wyciąga z nich najbardziej mroczne motywy, z których zbudowany jest cały świat gry. Przerażanie gracza niedostatkiem światła, irytowanie koniecznością lawirowania pomiędzy pajęczakami oraz naostrzonymi wahadłami i wreszcie właściwie nieustannie zmieniająca się mechanika to największe atuty gry. Gry, przy której nie raz udało mi się soczyście zakląć, gdy do punktu kontrolnego zabrakło dosłownie kilku kroków, no ale... polala się krew. Studio WarSaw Games zadbało jednak o to, by gracz nie popadł w rutynę. Wprawdzie wiele elementów (platformy do wspina- nia, przełączniki, przeciwnicy) jest wspólnych dla całej rozgrywki, jednak Dream Alone zaskakuje ciągłymi modyfikacjami mechaniki gry: zaczyna się jak klasyczna platformówka, kilkanaście minut później już dysponujemy opcją wykorzystania alternatywnej rzeczywistości do otwierania przejść. Dalej pojawia się sobowtór, kluczowa postać, która przypilnuje dźwigni uruchamiającej windę. Jeszcze później nie sposób obyć się bez magicznego światelka, no chyba że uwielbiamy wypatrywać pajęczych nówek w niemal całkowitej ciemności. Sama mechanika zmiany rzeczywistości przypomina to, co przydarzyło się siostrze Giana w remake'u. Dream Alone to jednak świat noir: ciemny, nieprzyjazny, zabójczy niemal w każdym aspekcie. I wymagający. Niekiedy będzie trzeba poświęcić wiele sekund na odkrycie schematu poruszania się murów i ostrzy, tak

by bezpiecznie przedostać się na drugą stronę. Innym razem wpakujemy się kilkanaście razy w pułapkę, zanim odkryjemy, że istnieje alternatywna trasa.

Wszystko to układa się w zgrabną, nieźle zaprojektowaną zręcznościówkę, w której odcienie szarości i krew rozchlapana na ekranie zdają się jedynymi jasnymi barwami. Zręcznościówkę na tyle irytującą swoimi wyzwaniami, że wielu graczy uzna ją za produkt denerwujący, ale będzie to ich porażka, potkną się po prostu o jeszcze jeden kamień, który projektanci celowo położyli na drodze. Jeśli jednak jesteśmy zdecydowani na zmierzenie się z ciekawymi wyzwaniami, to Dream Alone stanowi idealnie wyważony produkt, nie tak hardcore'owy jak Super Meat Boy, ani trochę cukierkowy. Jedyne, co przeszkadzało mi w trakcie rozgrywki, to szum deszczu w pierwszym etapie – całkowicie zagłusza dźwięki otoczenia i muzykę – oraz zaskakujące zachowanie postaci na drabinach, niekiedy wchodzącej po szczeblach ślamazarnie, jakby zabrakło jej werwy pod wpływem ogólnie dołującego klimatu całej gry. Autorom Dream Alone przydałoby się teraz kilkanaście obowiązkowych godzin z Super Mario Odyssey. Przypuszczam, że po takiej kuracji druga część Dream Alone opowiedziałaby tę samą historię w zupełnie innych barwach. Tymczasem proponuję wypróbować na własnej skórze to, jak długo i jak dobrze będziecie się bawić w tym intrygującym świecie, w którym ja (po kilku godzinach rozgrywki) zacząłem dostrzegać wzorce w rozchlapanych na ekranie plamach krwi. Za to sama gra traktowała mnie co chwila zmianami szablonu i nowymi wyzwaniami. ■

66

■ Pokochacie Dream Alone za pomysłowe projekty poziomów, które zmieniają się jak w monochromatycznym kalejdoskopie. Zniestanawidzicie za konieczność wielokrotnego powtarzania etapów (przez własną nieudolność). Słowem: warto.

HALL OF FAME



CHRIS ROBERTS ZNANY JEST Z USTAWICZNEGO PRZESTRZELIWANIA BUDŻETÓW. NA KAŻDYM KROKU WYTYKAJĄ MU TO RÓŻNEJ MAŚCI HEJTERZY.



50



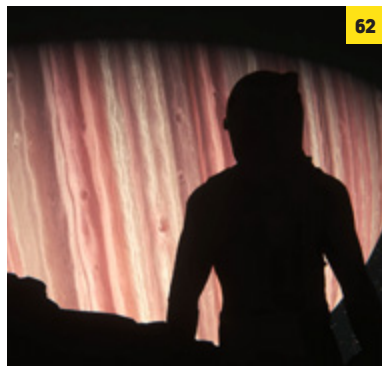
Wielu już zapomniało, że Warcraft III w ogóle się ukazał, a tymczasem z perspektywy czasu patrząc, była to najlepsza część serii i zarazem Najlepsza Gra na Świecie.

54

Borek skończył Wiedźmina 3, spędził przy nim ponad 300 godzin, więc powstanie wielkiej wiedźmińskiej analizy było tylko kwestią czasu.



62



Ku uciechu dwóch milionów wiernych fanów powstał najdoskonalszy wirtualny wszechświat w dziejach. Star Citizen to „klasyk za życia”, niezwykle projekt wizualnie piękniejszy od zdjęć z teleskopu Hubble'a.



✦ Jednoczesny atak jednostkami powietrznymi i naziemnymi to często najlepsza metoda inwazji.

Lok'Tar Ogar!

Historia Warcrafta III

Pierwszy krok w świecie Azeroth postawiliśmy w 1994 roku, a stało się to dzięki konfliktowi ludzi i orków ukazanemu w Warcraft: Orcs & Humans. Ich zbrojne zmagania nie zakończyły się jednak wiecznym pokojem. Na wojenną ścieżkę ponownie wkraczaliśmy już w kolejnym roku podczas rozgrywki w Warcraft II: Tides of Darkness.

■ Marcin M. Granat

O bie gry były wzorowymi strategiami czasu rzeczywistego. Zasłużenie zbierały peany od dziennikarzy, łącząc pochwały z komercyjnym sukcesem. Klimatycznie poprowadzone kampanie dla pojedynczego gracza wzbogacone zostały rozgrywką sieciową, co skutecznie wydłużyło życie produkcji. To właśnie dzięki tym tytułom Blizzard Entertainment dostał przepustkę na salony gier RTS, zyskując z czasem możliwość stworzenia na tym polu przykładów do naśladowania.



ŚWIT NOWEJ WOJNY

Choć stratedzy spragnieni nowych bitew w świecie Azeroth otrzymali jeszcze w 1996 roku dodatek Warcraft II: Beyond the Dark Portal, to na wydanie kontynuacji kazano im czekać sześć długich lat. Ich cierpliwość wynagrodzono jednak z nawiązką. W momencie premiery okazało się bowiem, że Warcraft III: Reign of Chaos spełnia obietnicę uczestnictwa w wielkiej przygodzie, którą kuszone fanów na etapie tworzenia gry.

Już na początku rozgrywki w fotele wgniatał epicki wstęp w postaci krótkiego filmu. I choć ukazane

w nim brutalne starcie dwóch armii okazywało się ostatecznie jedynie wizją dowódcy orków, z sukcesem budowało ono klimat wojny totalnej. W następującym po nim prologu, już jako wódz zielonoskórych wojowników o imieniu Thrall, otrzymywaliśmy zadanie zebrania orkowych klanów i poprowadzenia ich w kierunku nieznanych ziem Kalimdoru. Fabuła gry tłumaczyła tę ucieczkę ratowaniem rasy przed bliżej nieokreślonym, lecz śmiertelnym niebezpieczeństwem.

To, z jakim wrogiem mieliśmy do czynienia, wychodziło na jaw w pierwszej z czterech kampanii.



🚩 Flota nieumarłych z The Frozen Throne.

🚩 League of Legends powstało na bazie moda Defense of the Ancients do Warcraft III: The Frozen Throne



🚩 Napisać końcówkę towarzyszyła duża dawka humoru. Powyżej Arthas jako gwiazda rocka.

Przedstawioną w niej historię poznawaliśmy z perspektywy ludzkiego królestwa, starającego się odeprzeć inwazję nieumarłych. Ukazane wydarzenia, w których jasnowłosy książę Arthas walczył z grobowymi upiornosćmi, z łatwością wpisywały się w schemat przygody archetypicznej. Scenariusz nie był jednak całkowicie przewidywalny, gdyż w miarę rozwoju akcji protagonista coraz bardziej zatracił swoje człowieczeństwo pod wpływem zemsty. W pamięć zapadał chociażby moment, w którym książę zabijał swoich chorych poddanych, aby ci jako zombie nie zasilili nieumarłej armii. Jego makiaweliczny charakter dawał o sobie znać także później. W pewnej misji Arthas nieomówił odwrót swoim żołnierzom poprzez podstępne spalenie ich statków, a następnie sprytnie oczyścił swoje imię z podejrzeń, obarczając winą własnych najemników.

Pierwsza i druga odsłona Warcrafta przyzwyczyli graczy do zamiennego wcielania się w skórę antagonistycznych do siebie ludzi i orków. W Warcraftcie III również nie zabrakło tej możliwości, lecz tym razem mogliśmy pokierować dodatkowo armiami sił ciemności oraz nocnych elfów. Kampanie były powiązane ze sobą fabularnie, a perypetie każdej z ras przedstawiono w porządku chronologicznym, bardzo podobnie jak w wydanym cztery lata wcześniej StarCraftie. Produkcji daleko było do nudnych strategii, w których opowiedana historia ogranicza się często do rozkazu unicestwienia wroga. Scenariusz sugestywnie przedstawiał plagę nieumarłych i ich powiązania z demonami, jak również próby jednoczenia

MUZYKA W GRZE ZMIENIA SIĘ W ZALEŻNOŚCI OD KIEROWANEJ RASY. U LUDZI JEST PODNIOŚŁĄ, U ORKÓW BARDZIEJ WOJENNA, W PRZYPADKU ELFÓW AMBIENTOWA, A U NIEUMARŁYCH POŚĘPNA.

się ludzi ze stawiającymi na siłę fizyczną orkami oraz wyniosłymi i nieco ksenofobicznymi elfami.

WZNOSENIE FORTYFIKACJI
Mechanikę rozgrywki trzeciego Warcrafta ciekawie rozbudowano w stosunku do poprzednich części przez dodanie elementów zaczerpniętych z gier RPG. Podczas zabawy kierowaliśmy bowiem nie tylko oddziałami, lecz także co najmniej jednym ważnym fabularnie bohaterem. Postacie te zdobywały punkty doświadczenia w trakcie walk, a wraz z awansowaniem na wyższe poziomy, uczyły się unikatowych zdolności. Lider orków potrafił między innymi odślaniać pokryte mgłą wojny tereny mapy, jego przyjaciel tworzył pomagające mu w walce lustrzane odbicia, a przywódczyni elfów wywoływała raniący przeciwników deszcz spadających gwiazd.

Oczywiście pomimo tych niewielkich innowacji przynależność gatunkowa Warcrafta III ani na chwilę nie powodowała wątpliwości.



WIELOKROTNE KLIKNIĘCIE NA JEDNOSTKI SKUTKOWAŁO ZABAWNYMI KOMENTARZAMI W STYLU: „ABY RZUCIĆ CZAR KOŃCA ŚWIATA, WCIŚNIJ CTRL+ALT+DEL”.

Tak jak przyzwyczyły nas do tego różnorakie strategie czasu rzeczywistego, tak też w tej grze clou rozgrywki stanowiły starcia armii i rozbudowa bazy. Od strony ekonomicznej tytuł nie był skomplikowany. Wśród surowców obecne były wyłącznie złoto i drewno, należało także zadbać o ilość dostarczanej żywności, która regulowała wielkość posiadanego wojska. Koniecznością powodzenia misji była sprawność w budowie bazy. Na początku należało szybko wznieść kilka wieżyczek obronnych oraz budynki szkolące podstawowe jednostki, co umożliwiała odparcie pierwszych ataków wroga. Pozwalało to na sukcesywne tworzenie armii i ostateczne posłanie jej w kierunku obozu przeciwnika. Rozgrzywka nie była rutynowa. Raz priorytet stanowiła eskorta karawany, w innym przypadku umocnienie obrony i przetrwanie określonego czasu. Urozmaiceniem były też utrzymane w standardzie gatunkowym zadania dodatkowe.

Tytuł przyciągał do monitora świetnym klimatem. Po części budowała go oprawa graficzna, która nie stawiała na realizm, lecz odrobinę baśniową kreskę. Każda z kierowanych przez nas ras miała swój charakter, co odzwierciedlało się w projektach ich jednostek i budynków. Porządek panujący w królestwie ludzi najbardziej kojarzył się ze średniowieczem. Surowce gromadzili chłopci, wznosiliśmy zamki i kuźnie, a wśród walczących widnieli piechury w zbrojach oraz rycerze. Wodze fantazji popuszczono bardziej przy jednostkach korzystających z magii,

✦ **Ochrona Drzewa Świata jest ostatnim zadaniem podstawowej wersji gry.**

✦ **Karawana z zarażonym ziarnem, której powstrzymanie było zadaniem dodatkowym.**



gryfich jeźdźcach czy przypominających czołgi machinach obłączniczych.

Najbardziej podobni do ludzi byli orkowie, choć osady obu ras mocno wyróżniały się wizualnie. Armia tych drugich mogła składać się z piechoty, jazdy dosiadającej wilki, szamanów oraz wyglądających jak nosorożce bestii Kodo. Te ostatnie były szczególnie ciekawe, gdyż podnosiły morale sojuszników wojowników dzięki grze siedzącego na nich bębniarza, a także potrafiły pożreć wybranego wroga.

Od brutalnych orków bardziej przerażający byli jednak nieumarli. Ci, jako nieprzyjaciele wszelkiego życia wpływali bowiem na otaczającą ich przyrodę już samym osiedlaniem się. Wokół miejsc powstawania ich budynków drzewa natychmiastowo usychały, a ziemia stawała się jałowa. Pełniło to nawet pewną funkcję logistyczną, ponieważ większość mrocznych konstrukcji mogła stać jedynie na spaczonym terenie. Wyjątkowy widok stwarzała nawiedzona kopalnia złota, unosząca się nad ziemią Nekropolia, cmentarze oraz doły ofiarne. Upiorne były też jednostki: kościste ghule regenerujące zdrowie przez zjedanie poległych w bitwie, pokraczne plugastwa powstałe przez zszycie razem kilku zwłok, nekromanci oraz gargulce.

Zupełnym przeciwieństwem nieumarłych były zaś nocne elfy. W ich przypadku nawet niektóre budynki dosłownie żyły, posiadając aparycję pradawnych drzew. Typowo elfi szacunek do matki natury był wyraźnie widoczny także podczas pozyskiwania drewna. Rasa ta jako jedyna nie wycinała lasów, zdobywając surowiec dzięki magicznym błędnym ognikom, które krążyły wokół konarów. Taki model rozwoju brzmi być może nieco pacyfistycznie, lecz na polu bitwy osobniki o spiczastych uszach potrafiły walczyć o swoje. Smukłe łuczniczki, driady, druidzi, a także latające dwugłowe chimery bez litości siały zamęt w szeregach wroga.

PRZEPIS NA DŁUGOWIECZNOŚĆ

Do ponadczasowości Warcrafta III przyczyniła się nie tylko atmosfera świata przedstawionego, ale przede wszystkim mechanika rozgrywki. Choć pierwsze wersje gry cierpiały na kiepskie zbalansowanie starć, błędy poprawiano tak długo, aż rozgrywka została mistrzowsko dopracowana. Poszczególne jednostki obdarzono zarówno mocnymi, jak i słabymi stronami w ten sposób, że kierowanie żadną z ras nie dawało odgórnego przewagi nad przeciwnikiem. Przykładem mogą być elfie łowczynie, potrafiące co prawda stawać się niewidoczne, lecz będące równocześnie możliwe do wykrycia za pomocą zwiadowców lub ulepszonych wież strażniczych. Stawiający na umiejętności projekt rozgrywki od początku sprzyjał zabawie sieciowej, a później przerodził się w emocjonujące zawody e-sportowe.



Nagi reprezentują nową rasę z *The Frozen Throne*. Tylko one posiadały jednostki przemieszczające się wplaw.

W NADCHODZĄCYM W SIERPNIU WORLD OF WARCRAFT: BATTLE FOR AZEROTH POJAWI SIĘ NOWY TRYB WARFRONTS, BEZPOŚREDNIO INSPIROWANY ROZGRYWKĄ Z WARCRAFTA III.

Chętnych do gry online nie brakowało również w Polsce, a faktowi temu sprzyjał czas premiery tytułu, przypadający na złoty okres kafejek internetowych. Gdy sięgam pamięcią do tamtego okresu, przed oczami pojawiają mi się te wypełnione komputerami miejsca i gracze podzieleni zawsze na dwa obozy: tych preferujących sławnego Counter-Strike'a i tych wołających najnowszego Warcrafta.

Rozpoznawalność marki z gatunku RTS wzrosła dodatkowo w 2003 roku za sprawą rozszerzenia Warcraft III: *The Frozen Throne*. Przedstawiał on powojenny krajobraz świata Azeroth, dając możliwość rozegrania trzech specjalnie przygotowanych kampanii. Pojawili się nowi bohaterowie, można było pokierować niespotykaną

wcześniej rasą wodnych istot, przywrócono także walki okrętów, które weterani pamiętali z drugiej części cyklu. Ciekawym dodatkiem były bonusowe misje opowiadające o tworzeniu przez orków nowej ojczyzny. Zadania te odchodziły jednak od strategicznej spuścizny serii, prezentując rozgrywkę w stylu zbliżonym do RPG (zaniechano wznoszenia baz, zrezygnowano z opcji szkolenia jednostek).

Wyjątkowość Warcrafta III była już oczywista w dniu premiery, a słuszność tego osądu tylko potwierdziła się razem z upływającymi latami. Gra do dziś nie została zapomniana przez swoich twórców, czego dowodem jest niedawna, bo kwietniowa publikacja dużej aktualizacji. Wpływ trzeciego Warcrafta na branżę gier jest tak duży, że z jego duchem można zetknąć się nawet we współczesnych produkcjach. Tytuł doczekał się bowiem modyfikacji o nazwie *Defense of the Ancients*, która przez wzorowanie się na pewnej mapie ze *StarCrafta* rozślawiła nowatorską ideę rozgrywki, będącą podstawą popularnego dziś podgatunku MOBA. Fantastyczne uniwersum serii zostało z kolei wykorzystane w najbardziej rozpoznawalnym MMORPG na świecie, którym jest oczywiście *World of Warcraft*. Ale to już historia na osobny artykuł. **L**



Blizzard HQ



Siedziba firmy mieści się w Irvine w Hrabstwie Orange w Kalifornii. Wejścia do niej strzeże od 2007 roku Thrall dosiadający wilka. Według Blizzarda zrobiono przy nim około miliard zdjęć. Codziennie do bramy przy siedzibie Blizzarda podjeżdżają dziesiątki taksówek z kandydatami do pracy.

Artysta w sztuce zarządzania i jego narzędzia: słynne pistolety Silverballer.





TRZY ŁATA WIEDŹMI NA 3

Niedawno minęły trzy lata od premiery. Kurcz już częściowo opadł, można próbować podsumować, co się udało, a co nie. O tyle nie jest to trudne, że w przypadku W3 udało się znakomita większość. Temat wart książki, ale muszę się zmieścić w 12k znaków, więc jedziemy w punktach [każdy da się rozwinąć w osobny artykuł].

■ Borek

Szum przed premierą

🦊 Pierwsza zapowiedź z podanym konkretnym tytułem pojawiła się 5 lutego 2013 roku, czyli w niecałe dwa lata po premierze W2. Umiejętne budowanie napięcia informacjami i przeciekami spowodowało, że gra stała się głośna jeszcze przed premierą: W3 zebrał ponad milion preorderów. W czerwcu 2014 roku planowany nakład wersji kolekcjonerskiej na PC i PS4 (350 PLN) wyczerpał się w ciągu doby. Samą premierę poprzedziła szacowana na ponad 30 milionów dolarów akcja reklamowa (w tym telewizyjna). 🦊 To był jeden z tych tytułów, które spowodowały masowe rozbudowy komputerów (rekomendowany: i7 3770 3,4 GHz lub AMD FX-8350 4 GHz, 6 GB RAM) i wymiany kart graficznych (rekomendowana: Nvidia

GPU GeForce GTX 770 / AMD GPU Radeon R9 290). Przez wiele miesięcy określenie „W3 ready” było używane do opisywania sprzętu w reklamach i prywatnych rozmowach.

Historia wydania

✚ Gra pierwotnie była zapowiadana na jesień 2014 roku, ale już w maju premiera została przełożona po raz pierwszy, na 24 lutego 2015 roku (co nie przeszkodziło w błyskawicznej sprzedaży wersji kolekcjonerskiej). Potem przesunięto wydanie jeszcze raz, ostatecznie gra ukazała się 19 maja 2015 roku w siedmiu wersjach językowych na trzy platformy równocześnie: PC, PS4, Xbox One.

✚ Support po premierze: CDPR był generalnie chwalony za jakość gry w dniu wydania i za późniejszą reaktywność i usuwanie bugów,



PRZESUWANIE PREMIERY NIGDY NIE ROBI DOBREGO WRAŻENIA, ALE DODATKOWY CZAS ZOSTAŁ UCZCIWIE WYKORZYSTANY NA DOPRACOWANIE SZCZEGÓŁÓW.

dzisiaj (wersja 1.31) trzeba mieć sporo pecha, żeby się na coś naciąć (w dalszym ciągu są problemy związane z założeniami projektowymi, na przykład na krawędziach mapy).

✚ DLC: w ciągu pierwszych tygodni po premierze CDPR udostępnił 15 darmowych dodatków (kilka nowych questów, kilka nowych zbroi i modyfikacje grafiki). Później przyszły dwa duże płatne (Serca z kamienia - 13 października 2015 roku, Krew i wino - 31 maja 2016 roku), w sumie kilkadziesiąt godzin dodatkowej gry, a ich scenariusze są porównywalne z głównym wątkiem wersji podstawowej.

Zawartość

✚ Co chyba najważniejsze: i gra, i DLC mają znakomity stosunek wartości do ceny, zgodnie z polityką CDPR płaci się za godziny spędzone z przyjemnością przy grze, nie za nieistotne głupoty.

✚ CDPR od lat rozwija swój silnik. W3 chodzi na 64-bitowym REDengine 3. Silnik obsługuje cały świat i realizację scenariusza, ale najczęściej się o nim mówi w kontekście grafiki. Z jednej strony wygląda to fenomenalnie (czasem aż za dobrze, jak ten wiatr robiący z całego obszaru gry wygwizdów), z drugiej to nie jest tak, że nastąpił jakiś niebywały skok jakościowy. Te miały miejsce wiele lat temu. Teraz jesteśmy na etapie dopieszczania szczegółów. Niewątpliwie W3 stał się punktem odniesienia i porównania z jego grafiką są dzisiaj na porządku dziennym.

✚ Nie ma w grze właściwie niczego nowego. Jest znakomita kompilacja wypróbowanych i sprawdzonych pomysłów, często zmodyfikowanych, żeby ze sobą współgrały, ale bez żadnych nowych, zaskakujących mechanik. Bardziej solidne rzemiosło niż awangarda. To skądinąd zrozumiałe.

✚ Bohaterka głównego wątku, Ciri. Przez większość czasu sterujemy szukającym jej Geraltem, ale kilka razy na krótko następuje zmiana postaci.





❏ W dniu premiery wymagania sprzętowe silnika odcięły większość graczy od możliwości gry w maksymalnych ustawieniach, ale grafika warta była zakupu nowego sprzętu.



❏ Wbrew przydomkowi ani baron, ani krwawy. Raptus i pijak, ale w środku dobry chłop, tylko przydałby mu się kurs zarządzania emocjami.

Awangardowe rozwiązania niosą duże ryzyko. Z niektórymi pomysłami chętnie podyskutuję (raz zrobiony napój można rozcieńczać w nieskończoność?), ale też nie ma rozwiązań, które będą się zawsze i bezwarunkowo podobać wszystkim.

⚙️ Systemy rozwoju postaci, system walki, przeciwnicy - są na tyle dobrze przemyślane i zintegrowane, że z jednej strony wymuszają szukanie sposobów pokonywania przeciwników w ich

charakterystyce i stylu walki, z drugiej strony dają możliwości tworzenia najwygodniejszej dla siebie kombinacji ciosów, eliksirów i używanych znaków.

⚙️ Crafting: alchemia (we własnym zakresie), zbroje i broń (u rzemieślników). Zręcznie zintegrowany z częścią fabularną, bo żeby skorzystać z umiejętności najlepszych specjalistów, często trzeba najpierw wykonać dla nich jakieś zadania, a poszukiwanie schematów najlepszego w grze

❏ To nie spódniczka mini, lecz lekki pancerz ze Spikeroog - jeden z wielu dostępnych w grze.

wiedźmińskiego sprzętu to kilka godzin dodatkowej rozgrywki. Szukanie składników bywa męczące, ale nie bardziej niż u konkurencji. Równocześnie dobrego sprzętu jest na tyle dużo, że rzemieślników (poza naprawami) można ignorować.

⚙️ Minigry: wyścigi, pojedynki na pięści i gwint. Gwint zebrał na tyle dobre recenzje, że zaczął żyć własnym życiem i jego wariant ma być za pół roku (zapowiedź z 12 kwietnia 2018 roku) wydany jako samodzielna gra free-2-play (trwają otwarte testy wersji beta, planowany jest dodatek fabularny).

⚙️ Wątki, scenariusz, świat: są wątki i zadania fenomenalne, są gorsze. Fabuła koncentruje się na



☒ Rozmowa z Lambertem w trakcie „Ostatniej próby” brzmi jak lewacka propaganda, ale też świetnie pokazuje, jak łatwo można w grze przemycić całkiem poważne komunikaty.

☒ Spotkanie z bożątkiem to chyba jedyny moment, w którym, słuchając polskiego dubbingu, miałem poczucie braku spójności – Janek wygląda na dość wiekowego, ale brzmi jak małe dziecko.



historii losów Geralta, Ciri i Yennifer, umieszczonej na tle dwóch wojen: ziemskiej i międzyświatowej. Chwilami jest doskonała (historia Krwawego Barona), ale też trafiają jej się fragmenty słabsze (poszukiwanie Jaskra odebrałem jako sztuczne nadymanie scenariusza). Równocześnie nie pamiętam gry, w której dokonywane wybory (nawet trywialne) tak często dawałyby dalekosiężne efekty (choć czasem, jak po stanięciu bądź niestanięciu w obronie Roche'a, jest to tylko wyskakujący jak diabełek z pudełka komunikat o dalszych losach wojny, Nilfgaardu, Temerii i Czterech Królestw). Generalnie koronkowość scenariusza budzi szacunek, naliczono 36 różnych zakończeń (uwzględniając końcowe losy wojen i postaci). To być może rekord w całych dziejach gier wideo.





☛ Czego jak czego, ale widoków zapierających dech w piersiach w grze nie brakuje.

☛ Ścieżka dźwiękowa, muzyka: fantastyczny polski dubbing (moim zdaniem Geralt w wykonaniu Jacka Rozenka bije wersję Douga Cockle'a na głowę; ale ze względu na ograniczenia techniczne dialogi są dość płaskie i brakuje im interakcji). Znakomitą muzykę Marcina Przybyłowicza i Mikołaja Stroińskiego docenili nie tylko gracze. Została wykonana w czasie dziewiątego Festiwalu Muzyki Filmowej w Krakowie.

☛ Gra jest dla dorosłych zarówno w sensie emocjonalnym, jak i obecności okrucieństwa czy goliżny. Nie oznacza to szczytów cymem i epatowania krwią i przemocą. Ich obecność jest logiczną konsekwencją konstrukcji świata i działań bohatera (ale też patrz kontrowersje). Palenie czarownic albo gołe piersi w domu publicznym czy na randce nikogo dorosłego zaskoczyć nie powinny.

☛ Czerpanie z mitologii słowiańskiej: Dziady, leszy, poroniec, bożątko. Bardzo urokliwe, pytanie, co z tego przeniknie do świadomości graczy jako element naszej mitologii, a co zostanie potraktowane jako kreacja Sapkowski/CDPR. Zwłaszcza że granice są bardzo płynne, a wiele obecnych w grze stworów, ras oraz

- znajomych wielu redaktorów z CDPR, ale uczciwa ocena gry. Podobnie W3 został potraktowany na całym świecie.

☛ Oceny zbiorcze i późniejsze były imponujące: Metacritic 93 (pierwsza trzydziestka), i 9,3 user score - chwilami najwyższy wynik generalnie.

☛ Nagrody: rekordowe ponad 250 GOTY (choć BAFTA przegrał z Falloutem 4), nagrody zdobywały także dodatki (i to wygrywając z samodzielnymi tytułami, Krew i wino zostało Best RPG na The Game Awards 2016, pokonując na przykład Dark Souls III).

Spi er d o l i n y

☛ Jest ich sporo, ale są to głównie drobiazgi. Trochę napisałem o nich na blogu Pixela, więc nie będę w to



KOMU BYŁO MAŁO WERSJI PODSTAWOWEJ, MÓGLI DOKUPIĆ PŁATNE DODATKI, W KTÓRYCH STOSUNEK JAKOŚCI NOWO DODAWANEGO MATERIAŁU DO CENY BYŁ CO NAJMNIEJ TAK SAMO DOBRY.

elementów świata stanowi kanon fantasy i ze Słowianami nic wspólnego nie ma.

☛ Easter eggs, odniesienia kulturowe: gra sięga pełną garścią do polskiej i światowej klasyki i popkultury. Wyśledzenie wszystkich cytatów i aluzji to materiał na solidną pracę magisterską. Porównanie wersji językowych to dodatkowe źródło zabawy (Pilchowemu „Spisowi cudzołożnic” w wersji angielskiej odpowiada Jarmushowe „Broken Flowers”).

☛ Ukoronowanie trylogii, więc ukłon w stronę fanów W1 i W2, czyli wplecenie w bieżące wydarzenia historii z przeszłości przez „zaimportowanie” informacji w czasie rozmowy z Voorhisem w pałacu Emhyra. Mimo dużej staranności nie obyło się bez przekłamań i zmian. Miejscami zgodność z kanonem przegrywa z elementami nowej fabuły.

☛ Świat wyszedł tak uniwersalnie, że z łatwością można w grze znaleźć aluzje do dzisiejszej (a i pewnie dowolnej) rzeczywistości społeczno-politycznej. Warto pamiętać, że to jest w znaczącym stopniu zasługa Sapkowskiego, bo świat Wiedźmina od najwcześniejszych opowiadań był wielowymiarowy i niejednoznaczny, pełen przemocy, żądź i rasizmu, ale i dobrej woli, i dobrych chęci.

Oc en y

☛ First impressions: w Pixelu #5. W3 był premierą miesiąca i nie był to ukłon w kierunku - było nie było

wchodzić po raz kolejny. Może tylko jedna bardziej generalna uwaga: świat i scenariusz są niejednorodny. Niektóre wątki sprawiają wrażenie urwanych w pół zdania, inne niepotrzebnie rozdętych. Nawet po wydaniu dodatków duże obszary mapy straszą pustką (południowo-wschodnie Velen), a czyszczenie innych ze znaków zapytania zmienia się w nudny grinding (Skellige). To sugeruje albo popełnienie błędów koncepcyjno-koordynacyjnych w fazie projektowania całości albo brak czasu na dopracowanie całości (co też jest błędem na poziomie zarządzania projektem).

M o d y

☛ Trochę porażka, bo możliwości modyfikacji są dość słabe. Informacje wychodzące z CDPR były mylące. Początkowo zapowiadano, że zostanie wydany uczciwy edytor, porównywalny z REDKitem do W2. Potem został wydany MODkit, który pozwala na pewne



Giełda

CDP przetał szlak i zwrócił uwagę inwestorów na branżę, a świetne wyniki finansowe w kolejnych latach wykreowały modę na game-medev. Na początku maja wartość akcji CDP skoczyła w górę o blisko 10% po premierze... Frostpunka 11 bit studios.



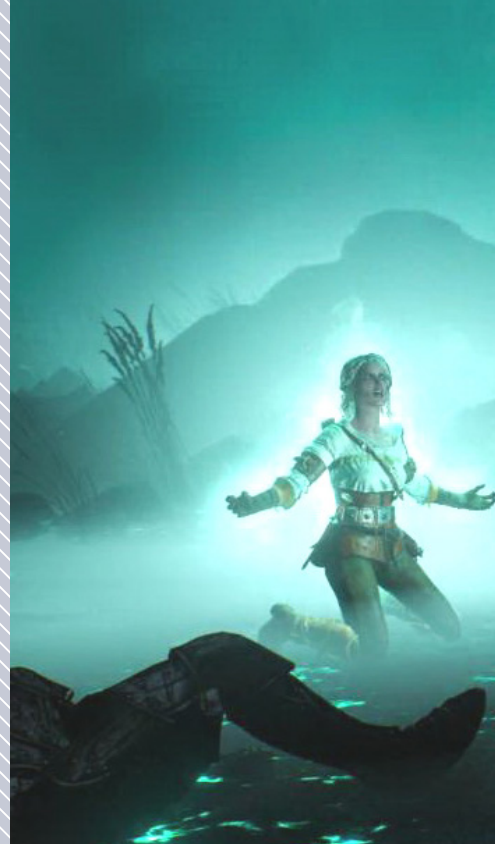
ograniczone zmiany, a potem się okazało, że jednak lepszego narzędzia nie będzie. Wygląda na to, że na takie możliwości modowania, jakie dają na przykład produkcje Bethesda, nie ma co liczyć. To może skrócić czas życia gry.

✚ Mimo ograniczeń powstało sporo modów: zmieniających grafikę, modyfikujących rozgrywkę, dodających nowe wyzwania, poprawiających interfejs użytkownika.

Kontrwersje

✚ Techniczne: w momencie premiery część graczy zarzucała CDPR downgrade grafiki w porównaniu

✚ Walki Geralta zwykle odbywały się na polach lub w stodołach, a nie na alabastrowych posadzkach pięknych pałaców.



PO TRZECH LATACH GRA CIĄGŁE SIĘ SPRZEDAJE, A 600 MILIONÓW ZŁOTYCH POZWALA NA SPOKOJNE FINANSOWANIE PRAC NAD KOLEJNYMI TYTUŁAMI.

z trailerem z 2013 roku. Zdaje się, że zawiniła komunikacja. W owym roku nie było jeszcze gotowego silnika, mimo to materiały zostały przedstawione, jakby pochodziły z grywalnej wersji.

✚ Poprawnościowe: to jest sprawa bardzo indywidualna, więc moja opinia jest - uwaga - moją opinią, nie każdy musi się z nią zgadzać. Dzielę je na dwie grupy:

- **Naciągane:** brak Murzynów, whitewashing. Nie ma wątpliwości, że pisząc w Warszawie grę, którą chce się sprzedawać na całym świecie, trzeba mieć świadomość, że nie wszędzie społeczeństwo jest tak homogeniczne jak na Mazowszu. Równocześnie modyfikowanie na siłę świata Wiedźmina tylko po to, by uniknąć takich zarzutów byłoby nonsensem.

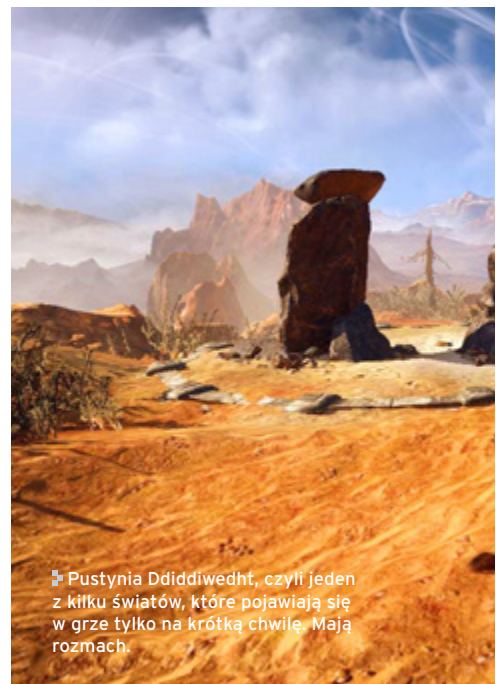
- **Niebezpieczne:** seksizm, ale taka jego specyficzna nuta. Z jednej strony przez długi czas jednym z najlepszych dostępnych płatnerzy jest kobieta, a w wątku głównym długimi odcinkami to bohaterki kierują akcją, a Geralt tylko za nimi podąża (czyli równouprawnienie pełną gębą), z drugiej strony większość napotykanym kobiet ważnych dla akcji wygląda jak żywcem przeniesione z mokrych snów nastolatka.

✚ Odejścia z zespołu: od dawna przebąkiwało się o tym, że praca w CDPR lepiej wygląda w CV niż w rzeczywistości, że ciągle crunch, że ludzie są wyciskani jak cytryny, a potem wymieniani na świeżych. Mimo to magia serii przyciągała do zespołu nowych, fenomenalnych twórców. W 2017 roku wybuchła afera, że odeszło bardzo dużo pracowników i chyba rzeczywistość to, co się działo, wychodziło poza normalną fluktuację kadr. Czas pokaże, czy i jak odbije się to na wewnętrznej polityce firmy i następnych produkcjach.

Efekt finansowy

✚ Sprzedaż: już w 2015 roku CDPR przekroczył o 68% cel programu motywacyjnego (po polsku: zarobili więcej niż zaplanowali).

✚ Według stanu na marzec 2018 roku sprzedaż całkowita (łącznie



✚ Pustynia Ddiddiwedht, czyli jeden z kilku światów, które pojawiają się w grze tylko na krótką chwilę. Mają rozmach.



☒ Ciri, Białe Zimno i Dzikie Gon
- dyskusje nad tym, jak dalece Redzi odeszli od kanonu świata Wiedźmina będą trwać pewnie przez długie lata.

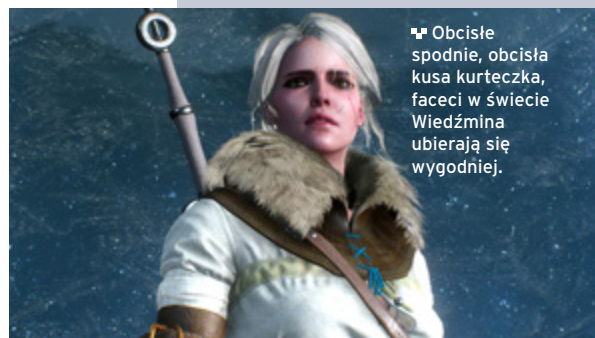
”

33 miliony na liczniku, a każda gra z wiedźmińskiej trylogii nadal świetnie się sprzedaje. Dla nas to z jednej strony naprawdę niesamowite zjawisko, a z drugiej najlepszy dowód na to, że bezkompromisowe dążenie do robienia najlepszych gier RPG na świecie daje wymierne efekty. To wszystko bez żadnych DRM, przegiętej monetyzacji DLC i innych wynalazków naszej drogiej branży. Wielkie podziękowania dla załogi, a raczej załóg, które włożyły mnóstwo ciężkiej pracy i serducha w produkcję każdej z części. Nie mogę też nie wspomnieć o graczach, którzy zaufali nam od „jedyńki” i są z nami do dziś. Dziękuję i daję słowo, że najlepsze dopiero przed nami i... wami też. :-)

Marcin Iwiński



☒ Yennefer, Triss i kilka innych okazji, to nie jest gra dla obrońców moralności.



☒ Obcisłe spodnie, obcisła kusa kurteczka, faceci w świecie Wiedźmina ubierają się wygodniej.



z dodatkami, mimo braku zabezpieczeń DRM) to ponad miliard złotych. Koszty produkcji zwróciły się pierwszego dnia. W3 ma długi „ogon” sprzedaży, w 2017 roku - sztuki - sprzedało się więcej niż w 2016. 🚩 Wartość spółki: jesienią 2014 roku (planowana premiera) akcje kosztowały około 15 złotych, dzisiaj (wiosna 2018) ponad 140, dzięki dużej kapitalizacji (powyżej 14 miliardów złotych w momencie pisania tekstu). CDP niedawno wszedł do WIG-20.

**Dzi edzi c t w o
i pr ó b y d y s k o n t o w a n i a
s u k c e s u**

🚩 The Witcher: Battle Arena, czyli MOBA zrobiona przez Fuero Games - miała swoje dobre punkty, ale skończyła się kląpką komercyjną. Dzisiaj do gry nikt się nie przyznaje.

🚩 Zapowiadany przez Netflix serial, który nie powstałby bez wiedźmińskiej trylogii CDP.
🚩 Odniesienia w innych grach. Na przykład Płotka pojawia się w Kingdom Come: Deliverance. Takie cytaty to dowód sukcesu i uzyskania statusu gry kultowej.
🚩 Geralt jest już zapowiadany jako gościnnie postać w różnych innych grach (SoulCalibur VI).
🚩 Znaczek Poczty Polskiej: dowód na to, jak głęboko W3 wszedł w świadomość społeczną.
🚩 Nie sposób w tym kontekście po raz trzeci nie wspomnieć Sapkowskiego, tym razem sfrustrowanego. Jego wypowiedzi sugerują, że nie potrafi się znaleźć na bocznym torze, na którym wylądował po niefortunnej dla siebie finansowo decyzji sprzedaży praw do Geralta. 📌



✚ Marzenia o eksploracji bezmiarów przestrzeni... To nie okładka książki czy szkic koncepcyjny, lecz zrzut ekranu z gry.

PODRÓŻ DO GWIAZD

Człowiek od zawsze pragnął sięgnąć nieba. Mityczna wieża Babel, wzorowana najpewniej na wcześniejszych babilońskich zigguratach, jest jednym z wczesnych przykładów tego marzenia. Według ludowych podań na Księżyc można było trafić zarówno w nagrodę [Paparym, św. Jerzy], jak i za karę [biblijny Kain czy powtarzający się motyw osoby pracującej w święto]. Niemniej istotna jest nasza legenda o mistrzu Twardowskim.

 Bartosz Taudul

Nie zawsze uciekano się do użycia pierwiastka nadprzyrodzonego. Mechaniczne konstrukcje zdolne do lotu w sferę niebieską pojawiają się w hinduskiej „Ramajanie” i w perskiej „Księżde tysiąca i jednej nocy”. Grecka „Prawdziwa historia” opisuje zaś wojnę o kolonizację Wenus między armiami Księżycy i Słońca.

Teoretyczne podstawy działania rakiet wyprowadzone zostały w 1813 roku. Trzeba było poczekać 90 lat, aby Konstanty Ciolkowski, rosyjski uczonego polskiego pochodzenia, zastosował te wzory w kontekście lotów w kosmos. Dyskursy o prędkościach orbitalnych i wielostopniowej budowie rakiet zawarte w pracy

„Odkrywanie przestrzeni świata za pomocą urządzeń odrzutowych” opublikowano jeszcze przed pierwszym lotem samolotu braci Wright.

Nie dziwi więc gorączka wyścigu kosmicznego rozpoczętego w latach pięćdziesiątych ubiegłego wieku. Z gorączki tej skorzystał, i sam ją podnosił, telewizyjny „Star Trék”, wybijając się nad poziom pulpowego SF pokroju Bucka Rogera czy Flasha Gordona. Dekadę później kinowe science fiction zostało zdefiniowane na nowo przez „Gwiezdne wojny”, które stworzyły trwający do dziś fenomen. Teraz historia zatacza koło. Rakiety firmy SpaceX znów rozpalają umysły. Coraz częściej słyszy się też o powrocie na Księżyc, a w perspektywie o lądowaniu człowieka na Marsie.

W SIĄŚĆ DO KOSMOLOTU

Marzenie o wcieleniu się w Luke’a Skywalker’a można było zrealizować już u zarania dziejów elektronicznej rozrywki. Spacewar! i Asteroids zapoczątkowały temat, pozwalając latać widzianymi z góry stateczkami. Jednakże dopiero gry takie jak Star Raiders (1979) czy Star Wars (1983) dosłownie sadzały gracza za sterami gwiazdnego myśliwca. Widok z oczu pilota był pierwszym krokiem w stronę symulacji, mimo że tytuły te w dalszym ciągu były tylko arcade’owymi strzelankami.

Dalej poszło wydane w 1984 roku Elite (Pixel #26), które umożliwiło swobodny lot między stacjami kosmicznymi. Niemniej ważny okazał się element handlowy, zapożyczony z wcześniejszego o 10 lat „Star Tradera”. Gra była pod względem technicznym tak rewolucyjna,





że twórcy komputera BBC Micro stwierdzili, iż nie miała ona prawa powstać. Nagrano nawet opowiadający o niej musical.

W 1990 roku zajaśniała gwiazda Chrisa Robertsa i stworzonego przez niego Wing Commandera. Angażujące gracza „filmowe” podejście do fabuły i niesamowita jak na tamte czasy bitmapowa grafika przedstawione zostały wyczerpująco w Pixelu #6. Tutaj wspomnimy tylko o aspekcie symulacyjnym, rozwijającym gatunek przez dodanie podsystemów nawigacji, komunikacji czy też ekranu celowniczego, pokazującego uszkodzenia komponentów. Obecne w grze statki zostały opisane w dołączonym podręczniku w stylu publikacji Jane's, co jeszcze bardziej wzmacniało wrażenie uczestniczenia w wojskowych operacjach.

LucasArts swoją odpowiedź na hit Robertsa opublikowało dopiero w 1993 roku. Długie oczekiwanie opłaciło się. W X-Wingu można było zasiąść w kokpitach znanych z filmu maszyn, które były rysowane w pełnym 3D, a nie za pomocą skalowanych bitmap. Niemniej ważna była muzyka Johna Williama, dynamicznie dostosowująca się do sytuacji na polu walki, dzięki algorytmom iMUSE. Po raz pierwszy pojawił się tu system rozdziału mocy między układy statku, obecny w symulatorach aż do dziś w praktycznie niezmienionej formie. Konieczność balansowania energią między laserami, osłonami i silnikami powodowała, że w grze Lawrence'a Hollanda trzeba było tak szybko operować klawiaturą, jak szybko machało się joystickiem. Wydany rok później znacznie lepszy TIE Fighter (Pixel #27) pozwalał w końcu stanąć po właściwej stronie konfliktu. Grafika doczekała się usprawnień,

Przyciółek ludzkości pośród niekończących się połąć piasku... Można tu chwilę odsapnąć przed ruszeniem w dalszą drogę.

H.O.T.A.S.



Kiedyś joystick był podstawowym wyposażeniem każdego gracza. Dziś systemami „Ręce na drążku i przepustnicy” interesują się tylko fani symulatorów. Pozwalają one na dużo bardziej precyzyjną kontrolę nad wirtualnymi maszynami niż klawiatura i mysz.



Groza wewnątrz opuszczonej stacji. Snop światła zza rogu może zwiastować kłopoty. Jego brak – coś znacznie gorszego.

CHRIS ROBERTS PRÓBOWAŁ PRZENIEŚĆ WING COMMANDERA NA SREBRNY EKRAN. PODOBNIIE JAK W PRZYPADKU WIĘKSZOŚCI EKRAZIZACJI GIER, LEPIJ TRZYMAĆ SIĘ OD TEGO DZIELA Z DALEKA.

rozbudowane zostały też stojące przed graczem zadania. Trylogię zamknięto w 1999 roku grą X-Wing Alliance.

Pod koniec 1993 roku David Braben opublikował Frontier: Elite II. Druga część kosmicznej handlowki oferowała przede wszystkim nieograniczoną wolność latania po całej Drożdzie Mlecznej (mieszczącej się na jednej amigowej dyskietce!). Znacznie ulepszono grafikę, dodano lądowanie na powierzchni planet. Podróże odbywały się zgodnie z fizyką Newtonowską, odcinając się od Lucasowego przeniesienia w kosmos podniebnych potyczek drugiej wojny światowej. Nie było tu miejsca na spinającą całość fabułę czy skomplikowane misje. Interaktywne systemy statku nie były aż tak rozbudowane jak w grach Originu i LucasArtsu. Zrekompensowano to jednak przez możliwość swobodnego doboru komponentów pojazdu. O wadze tego tytułu niech świadczy fakt, że Gambler powołał do życia Klub Miłośników Frontiera, prowadzony na żółtych stronach przez ponad dwa lata. Trzecią część Elite, First Encounters (1995) zapamiętano głównie jako tytuł pełen błędów.

Descent: FreeSpace – The Great War (1998) umiejętnie skopiował motywy występujące we wcześniejszych

Samotność w otchłani kosmosu. Tylko ty, twój statek i tysiące asteroid. Gdzieś pośród nich znajduje się podobno pirackie siedlisko...



symulatorach kosmicznych. Nie był zbyt innowacyjny, lecz po prostu kompetentnie wykonany. Godny odnotowania był dynamiczny system zadań. Sytuacja na polu bitwy potrafiła odwrócić się o 180 stopni, a cele misji były zastępowane zupełnie nowymi. Dzięki temu zabiegowi gracz nigdy nie wiedział, czego się może spodziewać.

Dużo ważniejszy okazał się wydany w następnym roku FreeSpace 2. Niezły rdzeń oryginału został udoskonalony przez wprowadzenie misji dziejących się w gęstej mgławicy i zaimplementowanie potężnych dział strumieniowych. Wydająca grę firma Interplay borykała się z widmem bankructwa, przez co nie interesowała się ani działaniami marketingowymi, ani dalszym rozwojem serii. Efektem była spektakularna kłapa finansowa tytułu. FreeSpace 2 przez pierwsze sześć

„NIKTÓRZY TWIERDZA, ŻE SPACE-SIMY UMARŁY PO PORĄŻCE FINANSOWEJ FREESPACE’A 2. RZECZ W TYM, ŻE FREESPACE 2 NIGDY NIE UMARŁO” – WWW.HARD-LIGHT.NET.

miesiący znalazł zaledwie 27 tysięcy nabywców. I to pomimo zdobycia wielu prestiżowych nagród.

Gra określana przez wielu jako najlepszy symulator kosmiczny stała się jednocześnie ostatnim gwoździem do trumny gatunku. Po jej rynkowej porażce wielcy producenci stracili jakiegokolwiek zainteresowanie tematem, choć trzeba przyznać, że pojawiały się jeszcze próby ożywienia marzeń o międzyplanetarnej tułaczce, jak seria X albo Starlancer/Freelancer (warto przejrzeć listę w Pixelu #3). Jednak te gry nie były szczególnie udane, nie rozwijały dalej gatunku (o ile w ogóle do niego należały)



➤ Stacje kosmiczne to nie tylko dekoracja, lecz też sieć wewnętrznych korytarzy.

i nigdy nie zdobyły serc graczy. Symulacje gwiazdnych lotów umarły wydawałoby się na zawsze.

Na dzień z dawna wyczekiwana Pierwsze pogłoski o Elite 4 można odnaleźć w sieci już w 1998 roku. David Braben od czasu do czasu rzucał na jej temat kilka słów w prasie, ale firma, którą dowodził skupiała się na serii RollerCoaster Tycoon czy szybko zapomnianych grach na Kinecta. Na oficjalne rozpoczęcie prac trzeba było poczekać aż do 2012 roku, kiedy Tim Shafer przeprowadził eksperyment z serwisem Kickstarter. Utorowało to

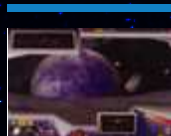


ELITE DANGEROUS MA OGROMNY POTENCJAŁ. DAVID BRABEN NIE POTRAFI GO JEDNAK WŁAŚCIWIE WYKORZYSTAĆ.

drogę do sukcesu Elite Dangerous, które ostatecznie trafiło na półki sklepów w grudniu 2014 roku (recenzja w Pixelu #1). Z perspektywy czasu można stwierdzić, że gra okazała się taka sobie. Owszem, otrzymaliśmy wspaniały symulator całej, wiernie odwzorowanej galaktyki. Problem w tym, że w sferze samej rozgrywki zaserwowano nam odgrzewany kotlet, pod względem skomplikowania przypominający pierwszą część serii. Po paru kursach handlowych i kilku starciach z piratami nagle okazało się, że w grze w zasadzie nie ma już nic nowego do roboty. Po zaliczeniu wszystkich oferowanych atrakcji pozostawał tylko grind. Nie pomagał

■ Poza statkiem i jego wyposażeniem ważne są też stylowe ciuchy.

Prima aprilis



Redakcja Świata Gier Komputerowych zażartowała sobie w numerze 3/94, publikując recenzję nieistniejącej gry Space. Miała ona łączyć przemierzanie galaktyki znane z Frontier z możliwością spaceru po orbitalnych i nazemnych stacjach. Wtedy była to mrzonka, dziś to rzeczywistość.



tu wcale brak jakiegokolwiek interakcji między graczami. Trzeba przyznać, że Frontier Developments stara się naprawiać mankamenty i dodawać nowe funkcjonalności, regularnie aktualizując swój produkt. Mimo to nawet najwięksi fani gry zgłaszają w jej temacie sporo zastrzeżeń.

Powyższe żale nie wynikają ze złości, tylko ze smutku. Smutku, że wymienione wady przesłaniają to, co było świetne już w pierwszych wersjach beta Elite: model lotu i symulację statku.

Wtrąćmy tu kilka słów o emitowanym w latach 2004-2009 serialu „Battlestar Galactica”. Zupełnym novum było pokazanie możliwości obrotu myśliwców bez zmiany wektora ruchu. Rzecz to, wydawałoby się,

oczywista i zgodna z fizyką, jednak do tej pory statki w kinie SF potrafiły poruszać się głównie przed siebie. Przypomnijmy sobie choćby ucieczkę Obi-Wana przed Slave I w epizodzie drugim.

Względy techniczne wymusiły na twórcach Elite rezygnację z Newtonowskiej fizyki i wypełnienie przestrzeni eterem, względem którego liczone są prędkości. Umożliwiono jednak odłączenie komputera czuwającego nad asystą lotu, co pozwoliło na ręczne sterowanie silnikami manewrowymi. Dzięki temu gracze byli w stanie natychmiastowo wykonać zwrot o 180 stopni i odpowiedzieć ogniem w kierunku siedzącego na ogonie przeciwnika, niczym Starbuck w serialu. Usprawnienia modelu lotu

■ Wygląd statków nie jest tylko kwestią estetyczną. Profil aerodynamiczny ma znaczny wpływ na zachowanie się pojazdu podczas lotu w atmosferze.





❖ Mroźny księżyc Yela. Zapowiedziano już obecność czołgów w grze, a kto wie, czy w przyszłości nie doczekamy się też maszyn kroczących.

pozwały też dużo wyraźniej poczuć różnicę między zwrotnymi myśliwcami a ciężkimi, bezwładnymi frachtowcami.

Niemniej istotna okazała się zaawansowana symulacja poszczególnych układów każdej maszyny. Uwzględniono tu nawet takie szczegóły, jak zarządzanie wydzielanym ciepłem czy wadliwe działanie wynikające z uszkodzeń.

Now a n a d z i e j a

Elite Dangerous nie było jedynym symulatorem kosmicznym korzystającym z dobrodziejstw Kickstartera. Nie był to nawet pierwszy taki tytuł. Stało się tak, gdyż twórca Wing Commandera po blisko dziesięciu latach spędzonych na stołku producenta filmowego postanowił powrócić do macierzystej branży. 10 października 2012 roku Chris Roberts oznajmił światu plany stworzenia Najlepszego Cholernego Symulatora Kosmicznego Wszech Czasów. Mowa oczywiście o Star Citizenie.

Przygotowany z pomocą firmy Crytek film promocyjny obwieszczał światu, że space-simy nie wszystkim jeszcze umarły. Ogromny lotniskowiec. Wojskowy rygor. Wraży atak z ukrycia. Podrywające się myśliwce. Bitwa między asteroidami. Wybuchające statki. Wszystko to w pięknej oprawie graficznej. Tak zapowiadano Eskadrę 42, fabularną kampanię dla pojedynczego gracza. Towarzyszyć jej miała zupełnie otwarta, wieloosobowa rozgrywka w modelu MMO. Nie wiadomo czy z szaleństwa, czy z niepohamowanej ambicji zadeklarowano, że kompletna gra będzie gotowa w roku 2014.

Decyzja o skorzystaniu z crowdfundingu nie była przypadkowa. Roberts prowadził negocjacje z inwestorami, którym musiał udowodnić, że ludzie rzeczywiście będą zainteresowani projektem. Ustalony na stronie Roberts Space Industries minimalny próg 2 milionów dolarów był więc tak naprawdę tylko balonem próbnym, zabezpieczającym prawdziwy budżet wielkości 20 milionów dolarów. Uzyskany wynik finansowy przekroczył wszystkie oczekiwania. Rekordowe 6 milionów dolarów pokazało dobitnie, że marzenie o powrocie do gwiazd wciąż żyje. Roberts wykazał się przy tym niezłym biznesowym sprytem, pozwalając przekazywać datki na projekt również po zakończeniu zbiórki. Rok później osiągnięto dzięki temu pułap 23 milionów dolarów, co pozwoliło prowadzić prace nad grą bez udziału zewnętrznych inwestorów.


NINTENDO
SWITCH.

KIEDYKOLWIEK, GDZIEKOLWIEK,
Z KIMKOLWIEK





© 2018 Nintendo / CAMELOT

GEM, SET I SUPER UDERZENIE!



Bezpodporowane bitwy tenisowe, w których o zwycięstwie decyduje strategia! Zawładnij kortem za pomocą szerokiego wachlarza technik i wykorzystaj pasek energii do zwycięstwa!

ZAWIERA:

Konsole Nintendo Switch™ + kontroler Joy-Con™ (lewy)
+ kontroler Joy-Con (prawy) + stażyc obrotowa do Nintendo Switch™ + słuchawki Joy-Con Grip™ + pasek Joy-Con Strap (K2)
+ zasilacz do Nintendo Switch™ + kabel HDMI Cable



22 CZERWCA

www.nintendo.pl



Niesamowity sukces okazał się tak błogosławieństwem, jak i przekleństwem. Początkowo skromny projekt gry musiał zostać w znacznym stopniu rozbudowany. To co było odpowiednie dla gry z relatywnie małym budżetem, nie przystawało już grze mierzącej ku gwiazdom. Na przykład początkowo lądowania na planetach miały mieć postać krótkiego filmiku, w czasie którego lądowany byłby odpowiedni, zamknięty poziom. Rozszerzenie gry o nieograniczony dostęp do powierzchni planet spowodowało konieczność wprowadzenia daleko idących modyfikacji zarówno od strony technicznej, jak i designowej. Nie powinno więc dziwić, że choć prace nad grą trwają od sześciu lat, wiele rzeczy pozostało jeszcze do zrobienia. Sporo tego czasu poświęcono tak naprawę na zbudowanie odpowiedniego zespołu i infrastruktury.

Od samego początku Roberts stawiał na bliskie stosunki z graczami. Z małego studia w Teksasie wyemitowano 72 odcinki programu Wingman's Hangar, który przedstawiał sylwetki twórców i pokazywał bieżący stan prac. Obecnie Cloud Imperium Games zatrudnia blisko 500 osób w Los Angeles, Austin, Manchesterze i Frankfurcie. Mimo to nie zapomniano o kontakcie ze społecznością.

Był i poleciał. Spotkać innego gracza nie jest trudno, o ile trzyma się miejsc choć trochę dotkniętych przez cywilizację.

Wolne miasto Levski, zbudowane przy kopalni odkrywkowej na powierzchni małej planetoidy. Znajdzie się tu zarówno targowisko, bar, jak i miejsce do spania.



Kompleks górniczy korporacji Shubin to jedno z wielu miejsc, gdzie można dokonać wymiany handlowej.

TRZON STUDIA WE FRANKFURCIE STANOWIĄ BYLI PRACOWNICY FIRMY CRYTEK. POD AUSPICJAMI ROBERTSA MOGĄ DZIŚ DALEJ ROZWIJAĆ SILNIK GRY, KTÓRY SAMI POMOGLI STWORZYĆ.

Codziennie na serwis YouTube trafiają nowe nagrania angażujące fanów w proces powstawania gry. Można tu znaleźć doniesienia o projektach nowych statków, omówienie wdrażanych technologii, odpowiedzi na pytania zadawane na czacie, a nawet reportaże z naprawiania błędów w kodzie. Ponadto co miesiąc kompilowany jest sążnisty raport, podsumowujący prace wykonane w poszczególnych biurach. Jeszcze więcej można zobaczyć pod koniec każdego roku na imprezie CitizenCon, wielkiej rocznicowej gali poświęconej grze. Twórcy często pokazują się też na tzw. Bar Citizenach, czyli nieformalnych spotkaniach przy piwie organizowanych przez społeczność.

Flight ready

Po raz pierwszy wcielił się w gwiazdowego obywatela można było w sierpniu 2013 roku. Moduł hangaru pozwalał obejrzeć z bliska posiadany pojazd. Na odpalenie silników trzeba było jednak poczekać do czerwca 2014 roku. Ukazał się wtedy moduł Arena Commander. Prowadząc potyczki z innymi graczami, można było stwierdzić, że Roberts do tematu symulacji podchodzi bardzo poważnie. Podsystem stabilności lotu oferował

kilka różnych nastaw: od zupełnie bezpiecznej po umożliwiającą wykonanie niebezpiecznych manewrów, obarczonych ryzykiem utraty świadomości. Podobnie jak w Elite zwrot statku nie musiał być tożsamy z kierunkiem lotu. Na wyjątkowy poziom wspięła się zaś symulacja komponentów statku. Każda maszyna odznaczała się charakterystyką cieplną i elektromagnetyczną, co wpływało na łatwość namierzania przez pociski przeciwnika. Zniszczenie silników manewrowych powodowało ograniczenie zwrotności w płaszczyźnie wynikającej z modelu obrażeń.

Wydana w grudniu 2015 roku alfa 2.0 była prawdziwie rewolucyjna. Od tej pory po włączeniu gry gracz budził się w kajucie umieszczonej na pokładzie Portu Olisar, stacji orbitującej wokół olbrzymia gazowego Crusader. Fizyczną obecność postaci w świecie stała się fundamentalną cechą budującą immersję. Aby zasiąść za sterami swego pojazdu, trzeba było wpięć zamówić dostawę statku, korzystając z terminala komputerowego, przejść przez służbę powietrzną, udać się na platformę startową i dopiero wejść do środka. W przypadku myśliwców nie nastroczało to problemów, ale większe konstrukcje stawały szereg pytań. Gdzie są drzwi wejściowe?

Jak trafić do kokpitu, jeśli jestem w mesie? W przeciwieństwie do Elite, w której każdy statek wyglądał wewnątrz praktycznie tak samo, tutaj można było łatwo odróżnić jeden od drugiego, chociażby po charakterystycznym dla każdego producenta projekcie elementów kokpitu i przyrządach.

Już w tak wczesnym stadium rozwoju gra umożliwiała lot na orbitach trzech księżyców i wizytę na trzech stacjach kosmicznych. Poza Olisarem były to strażnica Kareah, miejsce potyczek PvP, i zniszczony port handlowy Covalex, gdzie należało przeprowadzić detektywistyczne dochodzenie, poruszając się w stanie nieważkości. Co ważne, duże statki zapewniały miejsce kilku osobom. Na wirtualną podróż można więc było udać się ze znajomymi, chociażby ze społecznościowych organizacji, które szybko utworzyły się w ramach udostępnionego na stronach RSI systemu.

W wersji alfa 2.5 pojawiła się ukryta pośród setek tysięcy asteroid piracka baza Grim Hex. Nie była oznaczona punktem nawigacyjnym, więc trzeba było ją odnaleźć samodzielnie. Było warto. Długie przeczesywanie pasa asteroid skonstrastowane z widokiem tych samych skał z platformy startowej oszalałoby jedyną w swoim rodzaju skalą świata gry.

CZĘŚĆ ZESPOŁU CLOUD IMPERIUM GAMES WSPÓŁPRACOWAŁA Z CHRISEM ROBERTSEM JESZCZE W CZASACH ORIGINU, A PÓŹNIEJ DIGITAL ANVIL. NAD PRODUKCJĄ GRY CZUWA JEGO BRAT, ERIN.

Wydana na Boże Narodzenie 2017 roku, spóźniona o rok alfa 3.0 otworzyła przed graczami możliwość lądowania na powierzchni księżyców. Poza tym udoskonalono system misji i zaimplementowano systemy umożliwiające prowadzenie międzyplanetarnego handlu. Obszar gry w dalszym ciągu ograniczony był do okolic Crusadera.

Bliżej nieokreślona przyszłość ma nam przynieść dostęp do pozostałych planet systemu Stanton. Wersja alfa 4.0 ma pozwolić na skoki do innych układów słonecznych. Niewiele można powiedzieć na temat kampanii Eskadra 42. Prace nad nią, nie licząc kilku prezentacji, wciąż skrywa woal tajemnicy.

Per a s p e r a a d a s t r a
Star Citizen boryka się z wieloma problemami. Jednym z nich jest niespotykany wcześniej stopień publicznej otwartości procesu twórczego. Ludzie mają problem ze zrozumieniem, że oferowane wersje alfa nie są końcowym produktem, lecz prezentacją kolejnych faz rozwoju projektu.

MMO...



Star Citizen oferuje również klasyczne sposoby zabawy. Arena Commander to walki myśliwców na zamkniętej przestrzeni. Moduł Star Marine stawia nas naprzeciw innym graczom w trybie FPS na wybranej mapie.

■ Lokalna flora nie wygląda zbyt zachęcająco. Na szczęście na znajdującej się w pobliżu farmie uprawiane są truskawki.

Wiele mechanik musi jeszcze powstać. Wiele innych doczeka się zmian. Błędy są i będą na porządku dziennym. Istnieje pewna maksyma, przyrównująca gry do kielbasy. Rzezoną kielbasę można zjeść ze smakiem, ale nikt nie powinien wiedzieć, jak się ją robi. Chris Roberts zdaje się o tym nie wiedzieć, gdyż pod koniec prac nad alfą 3.0 do internetu trafiały filmy ze spotkań projektowych, na których podejmowano decyzje „go”, „no go”. Rzecz to wielce interesująca dla osoby zainteresowanej tworzeniem gier, ale strasznie mieszkająca w głowie zwykłego zjadaczowi chleba, który chce po prostu otrzymać działający produkt. Z drugiej strony, skoro gracze zajęli miejsce inwestorów, jak najbardziej pożądane jest pokazanie im, co się dzieje z ich pieniędzmi.

Ważne jest to choćby dlatego, że Roberts znany jest z ustawicznego przestrzeliwania budżetów. Na każdym kroku wytykają mu to różnej maści hejterzy, z utęsknieniem wy-czekujący upadku projektu. Niestety, najwięcej na temat Star Citizenu mają do powiedzenia osoby, które są nim najmniej zainteresowane. Weźmy chociażby rewelacje niejakiego Dereka Smarta, niespełnionego dewelopera gier. Już 20 lat temu, podczas prac nad Battlecruiserem 3000AD, otaczał go lekki smrodek. Dzisiaj swe niepowodzenia związane z Line of Defense wyładowuje na grze Roberta. Wcale nie lepsi są dziennikarze, węszący każdą okazję na wbiecie szpili. Mało ważna staje się weryfikacja faktów, gdy krzykliwy nagłówek generuje kliknięcia. Przypomnijmy sobie czerwiec zeszłego roku, kiedy można było przeczytać hłobowe wieści o popadnięciu firmy w katastrofalne długi. W rzeczywistości angielski oddział CIG wziął pożyczkę pod zastaw gwarantowanego w UK zwrotu podatku, aby uniknąć straty na wymianie walut przy transferze pieniędzy z USA.



27 TYSIĘCY DOLARÓW KOSZTUJE PAKIET ZAWIERAJĄCY WSZYSTKIE STATKI DOSTĘPNE W STAR CITIZEN.

Oczywiście jest trochę racji w wytykaniu Robertowskiemu jego sięgającej nieba ambicji. Można tu wspomnieć historię modułu Star Marine, początkowo zleconego zewnętrznemu studiu IllFonic. W wyniku niedociągnięć jakościowych cały gotowy tryb gry trafił do kosza po to, by zostać stworzony zupełnie od nowa. Było to marnowanie czasu i środków, ale ostatecznie otrzymaliśmy produkt, który jest lepszy i bardziej zadowalający.

Podobnym strzałem w płot okazało się użycie CryEngine. Silnik nadający się tylko do robienia FPS z niezbyt dużymi mapami musiał być przerabiany w wielu miejscach, aby zasymulować międzygwiazdne walki

▣ **Dbałość o szczegóły statków to podstawa.** Z taką samą dokładnością wykonano również ich wnętrza, niekiedy przypominające całe poziomy z innych gier.



▣ **Wylądować można tak na stacji, jak i na księżycu.** Wciąż jeszcze czekamy na możliwość lotu w chmurach gazowego giganta.

i obsługiwać kosmiczne odległości. Gładka przesiadka na Lumberyard, będący tak naprawdę lekko podrasowanym CryEnginem, posłużyła za pożywkę dla wielu hien, wieszczących rychły upadek projektu „po wyrzuceniu całej dotychczasowej pracy”. Dzisiaj ta decyzja odbija się czkawką, ponieważ bankrutujący Crytek postanowił zaważczyć o kawalek Star Citizenowego tortu, wysuwając bezpodstawny pozew sądowy.

Kolejnym problemem jest oparcie wszystkich możliwych mechanik gry na symulacji. Najlepiej zobrazować to, przywołując tytuły takie jak Arma czy Kingdom Come: Deliverance. Rozgrywka w nich jest dużo bardziej „kanciasta” niż w zwyczajnych grach, które są w stanie wiele rzeczy ukryć pod „gamingowym” płaszczkiem. W zamian otrzymujemy jednak dużo większą głębię możliwości, wynikającą



Bilet wstępu



W roku 2012 Star Citizen kosztował 30\$. Spóźnialscy muszą dziś za pełen pakiet zapłacić dwa razy więcej. Przekonać do tego mogą zorganizowane co pewien czas wydarzenia „Free Fly”, oferujące kilka darmowych dni z grą.

z ząbienia się współgrających systemów i wylaniania się emergentnych zachowań. Złożenie wszystkiego w działającą całość jest jednak tytanicznym zadaniem, jeszcze bardziej odsuwającym i tak odległą datę premiery.

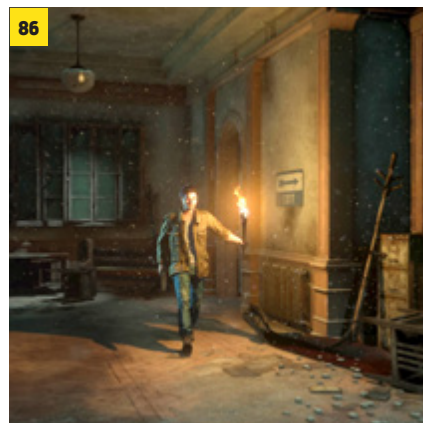
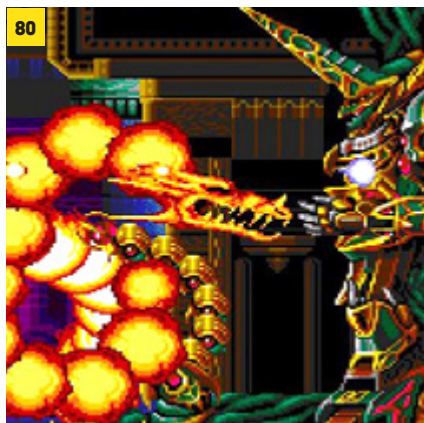
Nie można też zapomnieć o potężnej marketingowej maszynie kryjącej się za Star Citizenem. Dopóki gra jest rozwijana i każdy ma swe własne wyobrażenie o jej ostatecznym kształcie, sprzedaż romansu o locie w kosmos udaje się wręcz znakomicie. Zebrano już przecież 187 milionów dolarów. Dobrze jest się tu zastanowić, jaki produkt właściwie oferuje nam Chris Roberts. Przecież równie wielkie emocje jak granie w gotową grę potrafi nam dać obserwowanie jej rozwoju, czekanie na kolejne aktualizacje czy spekulowanie o tym, co się w niej znajdzie. Wydanie wersji „1.0” cementującej bliżej nieokreślone marzenia w postaci finalnych rozwiązań może stać się tak naprawdę początkiem końca projektu.

Na razie można stwierdzić tylko tyle, że Star Citizen istnieje. Dowodzą tego pochodzące z alfy 3.1 ilustracje tekstu. Nie jest to No Man's Sky, które swą pozycję budowało mrowiem nieweryfikowalnych obietnic. Otwartym pytaniem pozostaje, czy pustkę kosmosu uda się wypełnić interesującą rozgrywką, unikając powszechnego w Elicie grindu.

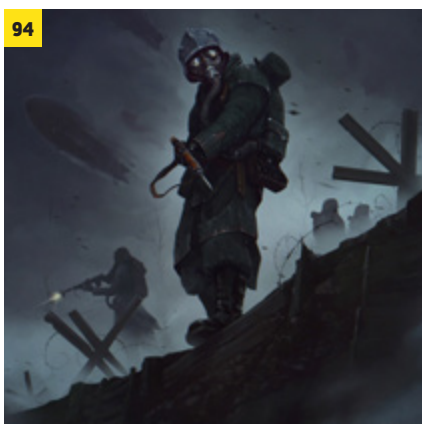
Chris Roberts ma teraz ostatnią szansę na stworzenie totalnego symulatora kosmicznego, o którym zawsze marzył. Alternatywą jest całkowite pogrzebanie snów o podróży w gwiazdy na długie lata. Drugiego Star Citizenu już nie będzie. ■



▣ **Slogan „twój dom z dala od domu”** zupełnie nie pasuje do Grim Hex. Będąc wyrzutkiem, nie ma się jednak zbyt wielkiego wyboru...



SECRET



LEVEL

**TOLKIEN NA POŁUDNIE OD BIRMINGHAM ZOBACZYŁ
MŁYN, KTÓRY GO ZAINSPIROWAŁ DO STWORZENIA
CENTRALNEGO MIEJSCA HOBBITONU.**





Hello



SLYNNY BUDYNEK NA PLACU THE GREEN
W ASHBY-DE-LA-ZOUCH. TO TU NA
PIĘTRZE BRACIA STAMPEROWIE MIELI
SVOJĄ SIEDZIBĘ.



OKNO, ZA KTÓRYM NARODZIŁY SIĘ
UNDERWURLDE, KNIGHT LORE I INNE
PRZEBOJE ULTIMATE PLAY THE GAME.



Dolina spectrumowa

Najpierw zabłysł Liverpool. To w kolebce Beatlesów powstały pierwsze firmy produkujące gry na ZX Spectrum. Na tych ziemiach wielkie interesy robiło Imagine Software, to tu szalał autor górnika Willy'ego Matthew Smith, a swoje gry wydawało Software Projects.

Micz

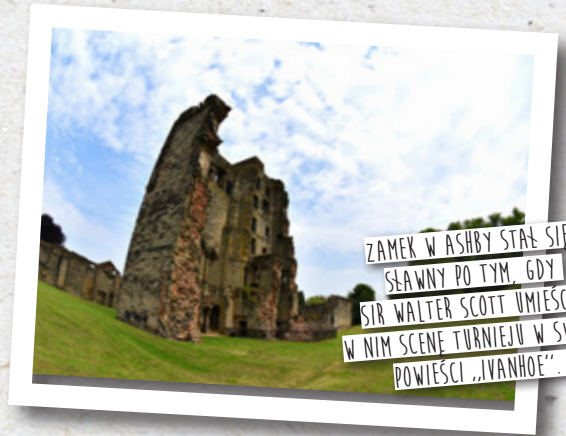
Już w 1984 roku równowaga zaczęła się przesuwać na południe, do hrabstwa West Midlands, w okolice drugiego największego miasta Wielkiej Brytanii. Birmingham nie przyciągał informatycznych firm tak jak Dolina Krzemowa ani nie kreował geniuszy przez organizację systemu, ale...

Premier Margaret Thatcher o grach komputerowych oczywiście nic nie wiedziała, natomiast jej plan „Micros in School” miał zapewnić młodzieży naukę obsługi komputerów. Takie działania tworzyły bazę klientów, fanów, zainteresowanych nowymi technologiami. Potrzebni jeszcze byli ludzie, którzy stworzyliby wiekopomne dzieła oraz potrafili je sprzedawać szerokiej publiczności. I zbiegiem okoliczności tacy ludzie akurat urodzili się w środkowej Anglii. Udałem się szlakiem ich pikseli, twórczości na ZX Spectrum, która zmieniła na zawsze elektroniczną rozrywkę.

Mi ec z i heł m Sa br ema na
Od razu po przylocie do Birmingham, jeszcze z walizką, popędziłem do pociągu, żeby dojechać do położonego o 50 kilometrów



KOŚCIÓŁ W ASHBY-DE-LA-ZOUCH OTOCZONY JEST PIĘKNYM OGRODEM.



ZAMEK W ASHBY STAŁ SIĘ SŁAWNY PO TYM, GDY SIR WALTER SCOTT UMIEŚCIŁ W NIM SCENĘ TURNIEJU W SWOJEJ POWIEŚCI „IVANHOE”.

Burton upon Trent (kawłek dalej nad tą samą rzeką urodził się Robbie Williams), a stamtąd wzięłem taksówkę do Ashby-de-la-Zouch. Od lat marzyłem, żeby zobaczyć to legendarne miejsce.

Bracia Stamperowie, o których pisaliśmy w Pixelu #22, założyli Ultimate Play The Game w tym zapomnianym przez czas miasteczku. Nie stało się tak przez ich zamiłowanie do Lorda Hastingsa, który zbudował lokalny zamek, lecz z trywialnych powodów lokalowych. Ich ojciec prowadził aptekę z południa i zachodu. To taki rynek, przybudówka prowadząca do głównej ulicy Ashby, mieszczącej najważniejsze knajpki i sklepy, zwanej się - jak to często bywa - Market Street. Na jej zapleczu znajdują się ruiny zamku. Nie ma możliwości, żeby ta sceneria nie zainspirowała Stamperów do stworzenia rycerskich opowieści. W Knight Lore jest przecież zamek!

Stamperowie pracowali w pokoju nad apteką. Obecnie na dole znajduje się zakład golibrody - zresztą w całym budynku pracuje trójka fryzjerów. W czterech ścianach, w których powstały Sabre Wulf, Knight Lore i inne dzieła, ktoś obecnie mieszka. W oknie siedziała dziewczynka, na dole zaś modniś robił się na popersa, zupełnie jakby znów był rok 1983 i lokalne chłopaki z Duran Duran śpiewali „Union of the Snake” czy „The Reflex”.





W ASHBY SKUPIA SIĘ CAŁA CUDOWNA TRADYCJA BRYTYJSKIEGO GAMEDEVU. NAGLE ZACZYNAMY ROZUMIEĆ, ŻE FABUŁY PIERWSZYCH GIER ULTIMATE PLAY THE GAME CZERPAŁY Z LOKALNEGO KOLORYTU, HISTORII I WIERZEŃ.

o kilka lat. Gdyby się w tamtym momencie nie sprzedali, kilka lat później byłoby wariaci grosze.

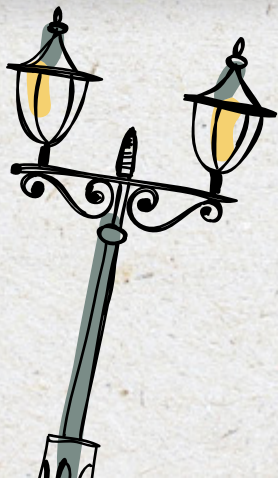
Oni tymczasem wykonali mistrzowską operację. Nie jest co prawda znana suma, jaką Geoff Brown i jego U.S. Gold zapłacili za Ultimate w 1985 roku, jednak musiały to być miliony funtów. Bracia mieli już tymczasem założoną w pobliskiej, słynnej z zoo wiosce Twycross nową firmę Rare Limited, funkcjonującą na samym początku jako podwykonawca ostatnich projektów Ultimate. Wkrótce potem zaczęli robić gry na NES, a w 1988 roku odkupili od U.S. Gold prawa do swoich dawnych tytułów.

Po pracy dla Nintendo Rare zostało w 2002 roku przejęte przez Microsoft za... prawie 400 milionów dolarów. Ta kosmiczna suma naznaczyła jedną z największych historycznych pomyłek giganta z Redmond, ponieważ Rare w kolejnych latach produkowało

Przed dawną siedzibą Ultimate znajduje się ławeczka. Siadłem obok pary starszuchów i zapytałem, czy są stąd. Byli, ale nie kojarzyli żadnej tutejszej firmy produkującej gry komputerowe. Nie słyszeli też o Ultimate: właściciel sklepu z antykami, handlujący między innymi złotymi suwerenami, ani pracownik sklepu komputerowego na Market Street. Wiadomość o dziedzictwie Sabremana przyjmowali z uśmieškami na ustach.

Już w 1985 roku Stamperowie, ludzie tajemniczy, ale i zarazem niezwykle przenikliwi, zrozumieli, że po wypuszczeniu Nightshade nie są w stanie zrobić w tych warunkach niczego więcej. Choć epoka ośmiobitowców dopiero się rozkręcała, CRASH zachwycał się najlepszymi tytułami, oni zrozumieli, że to idealny moment, żeby się wycofać i zainkasować należną kasę. Czyż to nie geniusze? Byli jak prorok wyprzedzający swym jasnowiedzeniem epokę

NA THE GREEN PRZYBYWAŁY PIELGRZYMKI DZIENNIKARZY PRAGNĄCYCH PRZEPROWADZIĆ WYWIAD Z BRACMI STAMPERAMI. BYLI WPUSZCZANI DO FIRMY, ALE RZADKO KIEDY UDAWAŁO IM SIĘ CZEGOKOLWIEK DOWIEDZIEĆ. JEDYNE ISTNIEJĄCE ZDJĘCIE EKIPY WYKONAŁ REPORTER CRASHA.





KOMPLEKS BIUROWY NOWEJ FIRMY STAMPERÓW ZLOKALIZOWANY JEST JEDYNE DWA PRZYSTANKI TRAMWAJOWE OD CENTRUM NOTTINGHAM.

ULTIMATE PLAY THE GAME DZIAŁAŁO Z BRACMI STAMPERAMI NA POKŁADZIE LEDWIE TRZY LATA. A MIMO TO ZAPISAŁO SIĘ W HISTORII JAKO TWÓRCY IZOMETRYCZNYCH LABIRYNTÓWEK. ORAZ FIRMA, KTÓRA JAK MAŁO KTO CZYŁA DUCHA CZASÓW.

na Xboxa i Xboxa 360 gry, których w żadnym razie nie można określić mianem wielkich przebojów. Bracia szybko zresztą się ewakuowali z firmy, a największą zagadką pozostaje, dlaczego przez tyle lat Microsoft pozostawił przy życiu studio z Twycross. Żeby nie przyznać się do porażki? Po tym, jak światła nie zawojuje Sea of Thieves, być może jednak zapadną jakieś decyzje.

Samo Ashby nie umarło. Na głównej uliczce wrzało życie, kręcili się turyści, było słychać polskie głosy. Ale co najważniejsze: tak jak kiedyś puls okolicy nadawało Ultimate Play The Game, tak obecnie mięści się tu siedziba znaczącej firmy Bluesky International Limited, zajmującej się technologiami lotniczymi i zdjęciami z powietrza.

Bracia Stamperowie z Twycross wyprowadzili się do Nottingham. W nowoczesnym kompleksie biurowym, tym razem bardzo w stylu Doliny Krzemowej, założyli w 2013 roku firmę Fortune Fish. Pracują nad nieogłoszonymi wciąż projektami. Tim w jednym z nielicznych wywiadów mówił, że harują jak nigdy wcześniej, a jednak efektów na razie brak. Nie pojawiła się choćby jedna zapowiedź gry. Jednak Stamperowie są znani z tego, że gdy się za coś zabierają, będąc na swoim, a nie pracując dla kogoś, to wychodzą im rzeczy niezwykle. Mam wrażenie, że nie zamkną firmy,



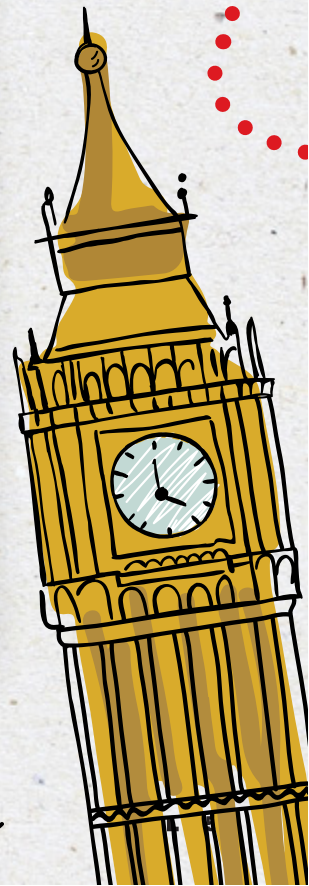
LOGO FORTUNE FISH INTRYGUJE. JEDNAK ANI STRONA INTERNETOWA, ANI ŻADNE DZIENNIKARSKIE RELACJE NIE WSPOMINAJĄ O ŻADNYM KONKRETNYM PROJEKCIE FIRMY.

nie zaskoczywszy świata po raz kolejny. W końcu starszy z braci skończył w tym roku dopiero sześćdziesiątkę. Mają jeszcze czas.

Gdy zjawiłem się pod siedzibą Fortune Fish, było akurat święto. Cały kompleks biurowy odpoczął opustoszały. Jedynie pod ich wrotami stał czarny terenowy samochód. Ale jego właściciel nie reagował, gdy zadzwoniłem do budynku. Cóż, Stamperowie zawsze lubili tworzyć tajemniczą aurę. Nie pozwalali współpracownikom na ujawnianie się, praktycznie nie udzielali wywiadów, nie pojawiali się na imprezach branżowych. Gdy w 2015 roku Tim zgodził się w końcu wystąpić publicznie i przyjąć brytyjską nagrodę za całokształt działalności, na scenie pojawił się niepewny siebie, niezbyt interesujący człowiek. Wydaje się, że to stanowi istotę Stamperów, nie żadne tam tajemnice z przeszłości. Oni po prostu są z natury zamkniętymi w sobie, nielubiącymi fleszy ludźmi. I fani ani dziennikarze tego nie zmieniają.



W NATIONAL VIDEOGAME ARCADE W NOTTINGHAM MOŻNA SPĘDZIĆ SWOBODNIE CO NAJMNIEJ PIĘĆ GODZIN.



Big Ben



Śl a d a mi Cuchul a i n n a O Royu Carterze i Gregu Follis-ie pisaliśmy w Pixelu #26. Ci fascynujący ludzie weszli na scenę w magicznym 1984 roku, mając gruntowne doświadczenie informatyczne. Ich początki giną w pomroku dziejów. Podobnie jak przeszłość braci Stamperów, w okolicy 1981 roku - jeszcze przed założeniem Ultimate Play The Game - zajmujących się konwersjami gier na automaty. Pewne było jedno: Carter i Follis, zaczynając kariery w branży gier, byli już dobrze po trzydziestce i nie kwalifikowali się do schematu sypialnianych programistów, co przekładało się na powagę ich dzieł.

Po latach dzięki tylom okładek starych gier można się zorientować, gdzie trzeba uderzać. Założone przez Grega i Roya Gargoyle Games miało siedzibę w Dudley, historycznym miasteczku kilkanaście kilometrów na zachód od Birmingham. Niemal dokładnie w odwrotnym kierunku jak Ashby-de-la-Zouch. Sam Follis urodził się tuż obok, pośród łąk wioski Smethwick.

Przybyłem do Dudley z samego rana. Zmierzając w kierunku 74 King Street, minąłem klub nocny dla panów, polski sklep

ROBOTNICZY BIUROWIEC, W KTÓRYM
POWSTAŁY TIR NA NOG I DUN DARACH.

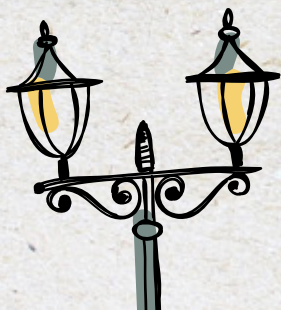


Orzełek, wspiąłem się uliczką snującą się obok anglikańskiego kościoła, aż wreszcie stanąłem u wrót minibiurowca, w którym powstały: Tir na Nog, Dun Darach ze skradającym się niczym pantera celtyckim herosem Cuchulainnem, a także inne dzieła. Na dole kraty, a za nimi - warsztat samochodowy. Obok mocno zbrojonych drzwi prowadzących do klatki schodowej ktoś farbą namalował numer 74. Ponad warształem znajdowały się trzy kondygnacje, takie typowe biura z szerokimi oknami, w których kiedyś rezydował Click w siedzibie Bauera. Dość przygnębiające wrażenie, bo w tym robotniczym kwartale trudno o inspirację. Ale chwila, przecież dosłownie za ścianą, na niewielkim wzniesieniu, znajduje się kościół anglikański! Wszedłem na przyległy do niego cmentarz, na którym pochowane były osoby jeszcze z początków XX wieku. Zmurszałe nagrobki, zapomniane, pozbawione kwiatów i zniszczone groby. Oczywiście nigdy się tego nie dowiem na pewno, ale jeśli masz biuro na zapleczu cmentarza, nie powinno dziwić, że tworzysz historie o zmarłym herosie wyruszającym do Krainy Młodości. A że na górze ponad całym Dudley królują ruiny dumnego fortu, nie jest zaskoczeniem, że kolejna gra Gargoyle zwała się Dun Darach, czyli Dębowy Fort.

Tolkien na południe od Birmingham zobaczył młyn, który go zainspirował do stworzenia centralnego miejsca Hobbitonu. Gargoylsi swe mroczne wizje zapewne również czerpali z otoczenia, a nie z głowy. Tyle że później ich kariera potoczyła się w niezbyt dobrym kierunku. Koniec epoki ośmiobitowej zaskoczył ich bardziej niż innych. Próbowali jeszcze coś zrobić, ale pokłócili się ze

Queen

SIEDZIBA GARGOYLE GAMES ROBI PIORUNUJĄCE WRAŻENIE. TRUDNO UWIERZYĆ, ŻE W TAKICH WARUNKACH MOGŁY POWSTAWAĆ TAK WIZYJNE GRY. PRZED WYSTAWIENIEM BUDYNKU NA SPRZEDAŻ DZIAŁAŁA W NIM FIRMA RJC & SONS ENGINEERING.



U.S. GOLD NIGDY NIE WYKAZYWAŁ TWÓRCZYCH TENDENCJI. W JEGO BIZNESIE CHODZIŁO O ZYSK, A JEŚLI PRZY OKAZJI UDAWAŁO SIĘ SPROWADZIĆ TANIM SUMPTEM JAKIS WARTOŚCIOWY TYTUŁ, TO TYM LEPIEJ. W 1996 POZOSTAŁOŚCI FIRMY KUPIŁ EIDOS ZA NIECAŁE 20 MILIONÓW FUNTÓW.

sobą na śmierć i życie. W czasie gdy Stamperowie byli już milionerami, oni pozostali bez firmy i bez praw do swoich dzieł. Follis próbował realizować dla Psygnosis Tir na Noga dla PC, ale dzieło się to już w czasie, gdy Dynamix opublikował Betrayal at Krondor i dorównanie temu poziomowi było niemożliwe.

Dzisiaj pozbawiony czarnej brody Greg Follis ma konto na Facebooku, ale najwyraźniej nie chce nawiązywać kontaktów. Nic o nim nie wie dawny wydawca miesięcznika CRASH Roger Kean. Follis od ponad 30 lat nie udzielił żadnego wywiadu i zapewne to się już nie zmieni. On i Carter mają obecnie po około 70 lat. Nie należy oczekiwać od emerytów powrotu do branży. Szkoda tylko, że pozostawili Cuchulainna tak bardzo samotnego.

Złoto zza oceanu
Stamperowie sprzedali Ultimate Play The Game lokalnemu de facto konkurentowi. Założona przez Geoffa Browna w Birmingham firma Centresoft szybko nawiązała kontakty ze studiami z USA, zwłaszcza z Datasoftem oraz Access Software. Powstała potrzeba stworzenia osobnej marki do dystrybucji gier i takim

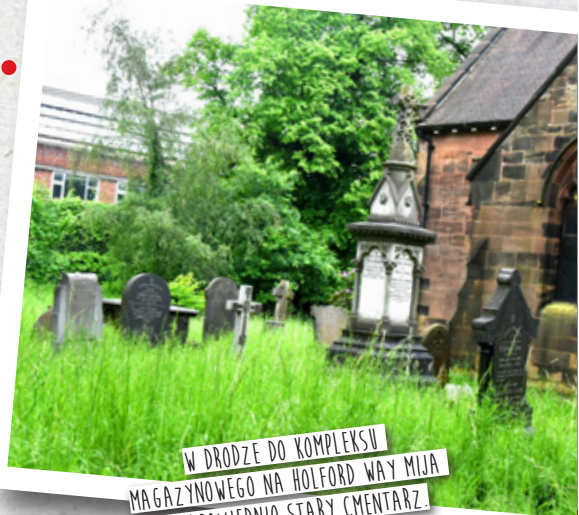


PAWILON W PARKWAY, W KTÓRYM U.S. GOLD ROZPOCZYNAŁ KARIERĘ. TRZY DEKADY TEMU MUSIAŁ ROBIĆ NIEMAŁE WRAŻENIE.



właśnie brandem było U.S. Gold. Dzięki niemu Albion zobaczył takie produkcje jak Bruce Lee, Zorro czy The Goonies.

Wiedziałem, że w przypadku tej firmy nie należy oczekiwać fikuśnej siedziby, lecz największego magazynu co najwyżej z przybudówką stanowiącą operacyjne biuro. I właśnie coś takiego zastałem w Duddleston, dzielnicy Birmingham, w miasteczku przemysłowym Parkway liczącym dokładnie dziesięć budynków. U.S. Gold zajmowało ostatnią, najmniejszą halę. Ot, taki kontener do składowania big boxów. Po trzech latach przestrzeń do przechowywania gier okazała się zbyt mała i trzeba było się przenieść do podobnego w stylu, lecz przeznaczonego dla większych hurtowników kompleksu



W DRODZE DO KOMPLEKSU MAGAZYNOWEGO NA HOLFORD WAY MIJA SIĘ ODPowiednio STARY CMENTARZ.

NA TYŁACH DAWNEJ SIEDZIBY GARGOYLE GAMES ZNAJDUJE SIĘ KOŚCIÓŁ ŚWIĘTEGO TOMASZA KU PAMIĘCI TOMASZA BECKETTA ZAMORDOWANEGO KILKA LAT PRZED WZNIESIENIEM ŚWIĄTYNI.



Gentleman





przy Holford Way. Właściwie na tym należałoby zakończyć ten rozdział. Geoff Brown był czystej krwi handlowcem, importerem, a nie znawcą gier. Karierę zaś zaczął - o czym pisaliśmy w Pixelu #23 - w sklepie muzycznym Callisto w Birmingham, zarządzanym przez rodzinę Woodroffe.

Szymon z Coldfield Woodroffe'owie rozkręcili gromy biznes w West Midlands w czasie, gdy wymienieni wcześniej byli na etapie sprzedawania swoich dawnych mateczników. Mike prowadził wspomniany sklep muzyczny, do którego importował komputery oraz gry firmy Adventure International. Gdy ta upadła, postanowił osobiście zabrać się za produkcję gier wideo.

Adres siedziby, pod którym oficjalnie zarejestrowane było Adventure Soft, brzmiał: Foxes Meadow. To w miasteczku Sutton Coldfield na północny wschód od serca Birmingham. Autobusem jedzie się tam dobrą godzinę, ponieważ dwupodłogowiec błądzi po zaułkach, którymi musi się przeciskać jak wąż. W końcu dotarłem do uliczki, którą podąża się do wskazanego kwartału. Nagle przeskok do innej rzeczywistości - z betonu, smaru, kebabów i bylejałości samego Birmingham wnika się w świat rodem z Kalifornii. Uliczka wije się powoli, dostarczając widoki luksusowych willi otoczonych równiusieńko przyszyżonymi krzewami i klombami. „Lisia” dzielnica jest tak zorganizowana, żeby bogacze mieli spokój. Wjazd jest tylko od jednej strony, od ruchliwej ulicy i zwykłych dzielnic oddziela ich zaś odpowiednio gruby pas zieleni.

DOM, W KTÓRYM DZIAŁAŁA FIRMA ADVENTURE SOFT I GDZIE POWSTAŁ SIMON THE SORCERER, W GRZE ZNAJDOWAŁ SIĘ SMACZEK DLA WTajemniczonych - SKLEP CALYPSO BYŁ NAWIĄZANIEM DO SKLEPU CALLISTO RODZINY WOODROFFE.



SUTTON COLDFIELD TO PIĘKNA OKOLICA PEŁNA STARANNIE PIELĘGNOWANEJ ZIELENI. POGODA OKAZAŁA SIĘ TYPOWO BRYTYJSKA - LAŁO, JEDNAK PARĘ RAZY SŁOŃCE WYJRZAŁO ZZA BURZOWYCH CHMUR.

Dom, w którym powstały Elvira i Simon the Sorcerer, znajduje się przy wjeździe do kwartału i przy innych rezydencjach prezentuje się dość skromnie, aczkolwiek też robi wrażenie. Właśnie zieleni, jaką jest otoczony. Nie trzeba bardzo nastrajać wyobraźni, by przy jej pomocy dostrzec chatkę Szymona Czarodzieja.

Simon Woodroffe pracuje w Rare, natomiast jego ojciec jest na emeryturze i doraźnie zajmuje się sprzedażą pudełek z oboma częściami Elviry i Feeble Files. Adresem, jaki podaje, jest skrytka pocztowa w Sutton Coldfield. Jednocześnie ani on, ani jego syn, nie chcą mieć wiele wspólnego z przeszłością. Pytania o nią zbywają milczeniem. Nie mam pojęcia, kto zajmuje obecnie ten historyczny dom, aczkolwiek - znając przyzwyczajenie Woodroffe'ów do miejsc - mniemam, że nadal ten sam właściciel.

Lara Croft

Często kojarzy się Larę z amerykańską krwią, a to głównie przez to, że na dużym ekranie wcielała się w nią Angelina Jolie. Tymczasem kobieca wersja Indiany Jonesa (o której pisaliśmy w Pixelu #13) nierozzerwalnie związana jest z brytyjską prowincją. Narodziła się w biurze Core Design w miasteczku Derby, bliżej Nottingham niż Birmingham.

W samym Nottingham sporo się dzieje. Na ulicach czuć ruch i energię. Powstało tu niedawno National Videogame Arcade Museum, które na czterech poziomach w interaktywny sposób emuluje historię gier wideo. Specjalnie użyłem tego słowa, bo zamiast wielu konsol i automatów znajdują się ich bardziej współczesne zamienniki. Tym niemniej miło jest sobie postrzelać z pistoletu świetlnego w Duck Hunt albo napawać się zaskakująco świeżą grafiką w Hobbicie.

SIMONA WOODROFFE'A SPOTKALISMY W SAN FRANCISCO, GDZIE OBIECAŁ SIĘ SKONTAKTOWAĆ I POMÓC W WIZYTOWANIU BIRMINGHAM. NIGDY SIĘ JEDNAK POTEM JUŻ NIE ODEZWAŁ Z KONKRETAMI.





DWOREK, W KTÓRYM NARODZIŁA
SIE LARA CROFT.

SASIEDZTWO SIEDZIBY CORE DESIGN
MIAŁO ZNACZĄCY NAPIS PRZY BRAMIE
WJAZDOWEJ.



Tego samego nie da się powiedzieć o Derby. Ta miejscina usycha i wszystko, co miało z niej uciec, już dawno to zrobiło. Do kolebki, w której Toby Gard wychował Larę, idzie się na przestrzał z dworca, przecinając centrum miasta. Ashbourne Road to wypełniona typowymi wiktoriańskimi domkami zwyczajna ulica. Aż nagle dociera się do bardziej okazałych, kryjących się w koronach drzew dworków. Pod numerem 55 stoi jedna z ładniejszych rezydencji. Niesamowite, że gra rodziła się w takich warunkach. Patrzę, że za murem znajduje się kolejna podobna posiadłość, a na tablicy wypisana wielkimi literami widnieje nazwa CROFT. Ciekawe, czy ponad dwadzieścia lat temu też tam była. Pewnie tak. Podobnie jak przypadkiem nie mogło być arystokratyczne pochodzenie fikcyjnej bohaterki. Lara pozostała dziedziczką hrabstwa East Midlands.

CORE DESIGN ZOSTAŁO ZAŁOŻONE
PRZEZ PRACOWNIKÓW GREMLIN
GRAPHICS REZYDUJĄCYCH W POBLISKIM
SHEFFIELD. ZANIM WYMYŚLONO LARĘ,
Z TAŚMY PRODUKCYJNEJ ZESZŁY
DOSKONAŁE PRZYGODÓWKI: CURSE OF
ENCHANTIA, DARKMERE I UNIVERSE.

Toby Gard stał się z kolei jednym z bardziej sfrustrowanych autorów gier wideo. On, człowiek, który w największym stopniu wymyślił Larę Croft, ewoluującą w stronę wartego setki milionów dolarów przedsięwzięcia, pozostał praktycznie z niczym. To Stamerowie, którzy tak naprawdę nie wymyślili równie nośnego fenomenu, siedzą na milionach. Gard nigdy już nie zbliżył się do podobnych dokonań. Dzisiaj stroni od wywiadów, coś tam robi, ale są to raczej trzeciorzędne projekty. Potwierdza to przypuszczenie, że Lara Croft powstała przez przypadek. Nie była dziełem geniuszu, lecz komiksowym symbolem seksu w przeciętnej grze, podbijającej rozpalone umysły graczy dzięki efektowi nowości.

Lara była ostatnią godną zapamiętania postacią z gier, jaka wyróżniła się w pobliżu Birmingham. Dzisiaj ta okolica stała się znana z zupełnie innych rzeczy. Dużo jest Polaków, pracujących w sklepach, hotelach czy na budowach. Jedynym śladem pamięci o dawnych dniach chwały wirtualnych bohaterów był spoczywający w gablocie nottinghamskiego muzeum gier egzemplarz gumowego Spectruma ze srebrnym podpisem: Matt Smith. Tyle pozostało z tej mekki producentów gier z Midlands. 



CENTRUM DERBY OTACZA PĘTLA
DROGOWA, W KTÓREJ JEDEN Z KAWAŁKÓW
ZOSTAŁ OCHRZCZONY JAKO LARA
CROFT WAY.





PC Engine: WIELKA MAŁA KONSOLA

Scena retro rządzi się swoimi prawami. Jeszcze niedawno panowała moda na wszystko, co związane z NES. Obecnie w cenie są 16- i 32-bitowe maszyny Segi i Nintendo. Raz droższą Jaguara, które, choć pozbawione urokliwych gier, budziły swego czasu niemałe pożądanie, innym razem wartości nabiera egzotyka, o której mało kto w dzieciństwie wiedział.

■ Ziemowit Poniewierski

Do tych ostatnich należy PC Engine. Sprzęt w latach dziewięćdziesiątych przeszedł pod radarem mainstreamu, a dzisiaj staje się modny za sprawą właśnie owej nikłej popularności, a przy tym sporej oferty gier, w większości fenomenalnych portów z salonów arcade.

PC Engine to jednak nie tylko wyjątkowa maszyna retro. To również ważna część historii naszej branży i przykład

jak doskonała jakość w połączeniu z niezręcznym marketingiem może ponieść klęskę mimo oczywistych przewag nad konkurencją.

N a r o d z i n y
Nie byłoby PC Engine, gdyby nie Nintendo i wielki sukces Famicoma, który pojawił się na rynku w połowie 1983 roku i od razu stał się ulubioną elektroniczną zabawką Japończyków. Nintendo zarabiało krocie na sprzęcie. Największe pieniądze jednak

Na maszynach Hudson Softu nie mogło zabraknąć sztandarowego tytułu z portfolio tego uznanego dewelopera: Bombermana.

PC Engine słynie z doskonałych portów znanych tytułów arcade przełomu lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych takich jak 1943 od Capcom.

NEC

Nintendo obawiało się zagrożenia swojej pozycji ze strony NEC ze względu na olbrzymie zasoby finansowe oraz potencjał produkcyjny kolosa. Faktycznie przez kilka lat NEC nie ustawało w próbach przejęcia rynku za pomocą coraz nowszych rozwiązań technicznych w postaci nowoczesnych napędów lub rozszerzeń pamięci.

przynosiły kartridże z grami, które każdy deweloper musiał zamawiać bezpośrednio u konsolowego giganta, płacąc tym samym podatek za dostęp do użytkowników. Polityka pełnej kontroli nad wydawanymi tytułami, połączona z lawinowo rosnącym zainteresowaniem samą maszyną, wyniosła Nintendo na sam szczyt, zwracając oczywiście uwagę wszystkich dookoła. Sega zareagowała jako pierwsza, wypuszczając w 1985 roku Segę Mark III znaną na zachodnich rynkach jako Sega Master System. Konsola miała znakomite parametry, przewyższające pod każdym względem konkurenta. Cóż z tego, skoro Nintendo zadbało o zabezpieczenie swoich pozycji w sposób szczególnie dokładny. Świadomi problemów, jakie kilka lat wcześniej miało Atari, obwarowali kontrakty wydawnicze klauzulą wyłączności, skutecznie uniemożliwiając większości deweloperów publikację swoich produkcji na innych platformach. W efekcie nawet zaprawiona w walce o automatowy rynek Sega nie była w stanie zbudować silnej pozycji jeszcze przez wiele lat, pozostając w głębokim cieniu giganta z Kioto. Dla wielu potencjalnych konkurentów stanowiło to czytelny sygnał ostrzegawczy przed wejściem w rywalizację, ale nie dla NEC, które miało odpowiednie zaplecze finansowe i sprzedażowe i mogło iść w szranki z największymi w regionie.

NEC i Hudson Soft
NEC, czyli Nippon Electric Company, to szczególnie interesująca firma. W Polsce nie mieliśmy okazji poznać ich produktów na szerszą skalę, zwłaszcza w zakresie sprzętu do gier, natomiast w Japonii był i wciąż jest to jeden z najpoważniejszych



graczy na rynku elektroniki. Założone pod koniec XIX wieku konsorcjum produkuje rozwiązania techniczne w zakresie telefonii, komputerów domowych oraz maszyn laboratoryjnych i serwerowych w dużej mierze na intratnych kontraktach rządowych. W latach osiemdziesiątych ubiegłego stulecia, a więc w czasie, kiedy toczy się opisywana przeze mnie historia, NEC był głównym dostawcą komputerów typu PC w Japonii. Nic dziwnego, że tak potężne przedsiębiorstwo zainteresowało się wschodzącym rynkiem elektronicznej rozrywki. Był to po prostu jeszcze jeden obszar do zagospodarowania, choć wymagał specjalistycznej wiedzy. NEC miało tego świadomość i rozpoczęło poszukiwanie odpowiedniego partnera. Nie musiało szukać długo.

Tak się złożyło, że w owym czasie inna japońska firma poważnie przysmyślała się do wejścia na rynek gier. Hudson Soft powstał w 1973 roku na fali popularyzowania się taniejszej

elektroniki, w tym komputerów domowych. Początkowo sprzedawał hardware, ale szybko zasłynął jako pierwszy wydawca gier komputerowych w regionie z własnymi tytułami tworzonymi już od 1978 roku, a więc równoległe do amerykańskich pionierów z czasów Apple II i Commodore PET. W połowie lat osiemdziesiątych firma miała już na koncie kilka spektakularnych hitów, w tym oficjalną wersję Lode Runnera na Famicoma oraz Bombermana, którego przez kolejne dekady z sukcesem rozwijano zarówno na rynku arcade, jak i platform domowych. Wzmocniony finansowym sukcesem na konsoli Nintendo, a przy tym mając doświadczenie na rynku sprzętowym, Hudson rozpoczął prace nad własnymi rozwiązaniami technologicznymi, czego efektem były 16-bitowe



PC Engine Duo pojawiło się na rynku japońskim w 1991 roku i pozwalało na odczyt programów zarówno z CD, jak i klasycznych HuCards.

Pierwszy model PC Engine z 1987 roku do dzisiaj uznawany jest za najmniejszą konsolę stacjonarną w historii.

NEC nieskutecznie próbował podbić Amerykę Południową wersją konsoli o znacznie większych gabarytach pod marką TurboGrafx-16.

Ostatnia konsola NEC o nazwie PC-FX próbowała sił w rywalizacji z innymi konstrukcjami 32-bitowymi, ale nigdy nie zdobyła popularności nawet w Japonii.

procesory graficzne serii HuC68. NEC i Hudson Soft spotkali się w najlepszym dla siebie momencie. Hudson miał już gotowe znakomite podzespoły, brakowało jednak potencjału do masowej produkcji i dystrybucji. NEC gwarantowało jedno i drugie, pozyskując w wyniku współpracy wyspecjalizowaną technologię oraz szeroką wiedzę w zakresie rynku gier. Szybko doszło do podpisania stosownych umów i dokończenia prac rozwojowych, czego efektem była wyjątkowa jak na owe czasy maszyna: PC Engine.

Konsole

O fenomenie PC Engine świadczą parametry sprzętowe. Podczas gdy Famicom oferował maksymalnie 25 kolorów na ekranie i był bardzo ograniczony pod względem liczby sprajtów (zwłaszcza w linii poziomej, co widać w wielu grach w postaci mru-gania, kiedy sprajty są wyświetlane naprzemiennie), PC Engine bez problemu radził sobie jednocześnie z 64 duszkami przy palcecie 482 kolorów. Dzięki temu wielkie obiekty wyświetlane w 60 klatkach na sekundę stały się znakiem rozpoznawczym sprzętu NEC, pozwalając na łatwe konwersje zaawansowanych tytułów z salonów arcade. W tamtych czasach samo to potrafiło zawładnąć wyobraźnią graczy. A przecież był jeszcze znakomity sześciokanałowy dźwięk stereo i bardzo wygodny kontroler zaprojektowany do gier zręcznościowych (charakterystyczne regulowane turbo przyciski). Całość opakowano w sposób niezwykle: białą



■ Bloody Wolf należy do gatunku militarnych run-and-gunów, charakterystycznych dla sceny arcade drugiej połowy lat osiemdziesiątych.

obudowę wielkości kartridża do NES, przez co maszyna do dnia dzisiejszego ma status najmniejszej konsoli świata.

Premiera nastąpiła w październiku 1987 roku i Japończycy z marszu pokochali małego potwora. Co prawda Nintendo ze swoją polityką wiązania deweloperów restrykcyjnymi umowami wciąż stanowiło ogromny problem, ale siła marek NEC i Hudson Soft wzmocniona rozpalającymi wyobraźnię możliwościami technicznymi konsoli umożliwiły energiczne wejście na rynek, pozwalając na zbudowanie solidnego przyczółka. Dalej poszło już samo. Świetne przyjęcie przez odbiorców, gwarancja bezpiecznego biznesu, a przede wszystkim praktycznie nieograniczone możliwości twórczego wyżycia ściągnęły najlepszych producentów. Namco, Irem, Konami, TAITO i Capcom miały co prawda

wpisane w kontrakty z Nintendo różnorodne obostrzenia, ale pokusa okazała się na tyle duża, że zaczęto szukać sposobów na ich obejście, chociażby poprzez licencjonowanie marki innym firmom. Na PC Engine zaczęły pojawiać się hity i to w najlepszych możliwych wersjach, z next-genową grafiką, fantastycznym scrollingiem i płynnością, jakiej pozazdrościć mogły nawet zyskujące popularność drogie komputery 16-bitowe. Już od dnia premiery ogromne wrażenie robiły wielkie sprajty bohaterów w The Kung Fu, a wydany kilka miesięcy później R-Type nie tylko znakomicie wpisał się w szal, jaki panował w salonach na punkcie tego przełomowego shootera od Irem, ale wyraźnie pokazał, że PC Engine to najpotężniejsza konsola na rynku. O skali sukcesu świadczy fakt, że rok 1988 nie należał już do



Mimo że Legendary Axe został wydany w czasach wczesnej młodości konsoli, do dzisiaj cieszy się dużą popularnością.



Trzecia część znakomitego Wonder Boy została przeniesiona z maszyn Segi na TurboGrafx-16 pod zmienioną nazwą.



Mimo zbieżności nazwy z innym tytułem na NES ten Darkwing Duck został pomysłany jako exclusive na TurboGrafx-16.



Nintendo, które ku własnemu zdziwieniu sprzedało mniej maszyn niż NEC. Ci ostatni zresztą dopiero się rozkręcili i jeszcze tego samego roku uderzyli z kolejnym wizjonerskim produktem, mocno potrząsając rynkiem.

PC Engine szczyli się jednym z najlepszych domowych portów OutRun, przewyższającym większość edycji 16-bit.

Krok w przyszłość

Technologia CD-ROM została opracowana w 1985 roku jako nowoczesny sposób przechowywania dużej ilości danych, ale kilka lat zajęło spopularyzowanie jej na komputerach domowych. Tymczasem NEC, nie czekając na ruch konkurencji, wypuścił odpowiedni czytnik w rok po premierze konsoli. Konstrukcja o nazwie CD-ROM miała dodatkowy interfejs, pozwalający na wygodne zasilanie i była kompatybilna z wieloma modelami PC Engine. Początkowo deweloperzy mieli



SIŁA MAREK NEC I HUDSON SOFT WZMOCNIONA ROZPALAJĄCYMI WYOBRAŹNIĘ MOŻLIWOŚCIAMI TECHNICZNYMI PC ENGINE UMOŻLIWIŁY ENERGICZNE WEJŚCIE KONSOLI NA RYNEK W ROKU 1987.

problem z nową technologią. Nośnik sam w sobie był potężnym krokiem naprzód, ale wymagał oddania części pamięci RAM na jego obsługę, co fizycznie uniemożliwiało sensowne zastosowanie. Producent na szczęście szybko zareagował stosownymi rozszerzeniami w postaci tak zwanych System-Cards, czyli alternatywnej odmiany klasycznych kart z grami, będących podstawowym sposobem dystrybucji softu na PC Engine.

Tu na chwilę przerwę opowieść, bo nie wspominałem jeszcze o jednej z najciekawszych cech omawianej konsoli. Otóż w przeciwieństwie do wszystkich konkurentów (no może poza Sega) NEC odrzucił kartridże na rzecz tak zwanych HuCards (w Stanach: Turbo Chips). Były to płaskie plastikowe karty przypominające karty kredytowe lub przerośnięte współczesne karty flash. Nośnik nie tylko pozwalał na szybki dostęp do danych, podobny do klasycznych kartridżów, wspaniale również się prezentował (piękne, kolorowe grafiki) i można było go nosić w kieszeniach w dużych ilościach, co miało istotne znaczenie w czasach, kiedy pożyczanie sobie fizycznych nośników stanowiło główny sposób rozpowszechniania. Poza tym HuCards są piękne same w sobie, cieszą oko i radują serce każdego kolekcjonera. Wracając do historii CD-ROM: dodatkowa pamięć w postaci kolejnych wersji Super-Card (nawet do 16 MB) pozwoliła na tworzenie

naprawdę zaawansowanych tytułów, niemających żadnych odpowiedników na rynku konsolowym aż do połowy lat dziewięćdziesiątych. Normą stały się animowane przerywniki, znakomita muzyka jakości CD oraz bogactwo zawartości wprawiające konkurencję w nerwowe drgawki. Z tego tylko początkowego okresu pochodzą takie klasyki jak Ys I & II, Wonder Boy III oraz Side Arms Special, a przecież kolejne lata miały przynieść prawdziwe objawienia, pozostające kolekcjonerskimi rarytasami po dziś dzień (Dracula X). NEC miał rynek w garści i wystarczyło iść za ciosem. Niestety nie wszystko poszło zgodnie z planem.

Wpa dki

Cztery kolejne decyzje zadecydowały, że PC Engine nie stało się światowym fenomenem. Pierwsza z nich, pozornie najmniej istotna, dotyczyła rynku japońskiego i miała na celu dać odpowiedź na pojawienie się 16-bitowych maszyn Segi i Nintendo. Sprawa była poważna, bo o ile konsolę NEC wyposażono w znakomite układy graficzne w technologii 16-bit, o tyle główny procesor wciąż technologicznie nawiązywał do rozwiązań 8-bitowych. Bojąc się utraty przewagi, NEC pośpiesznie wprowadziło na rynek podrasowaną konstrukcję o nazwie SuperGrafx z dodatkowymi chipami graficznymi i większą ilością pamięci. Porażka to duży eufemizm



Niewielkiej konsoli nie ominęło szaleństwo na punkcie pinballi, co zaowocowało znakomicie sportowanym Devil's Crush.



✚ Niestety legendarny Turrigan nie miał szczęścia do konsoli NEC. Port jest wyjątkowo nieudany i nawet fani trzymają się od niego z daleka.

na określenie przyjęcia konsoli przez rynek, który czekał już na następną generację. Nie pomogło również skomplikowanie konstrukcji, wymagające od deweloperów niemałego wysiłku, aby okiełznać system. Raptem pięć oryginalnych tytułów zostało wydanych w całej rynkowej historii SuperGrafxa, z czego największą sławą poszczycić się może doskonały port Daimakaimury, czyli Ghouls 'n Ghosts, osiągający obecnie wysokie ceny na rynku wtórnym.

Porażka SuperGrafx spowodowała, że w walce o dominację na rynku konsol 16-bit NEC praktycznie nie brał udziału, starając się utrzymać (z dobrym skutkiem) solidną pozycję w Japonii za pomocą kolejnych rewizji maszyn z CD-ROM na pokładzie. Firma postanowiła jednocześnie podjąć wyzwanie i powalczyć na rynkach



✚ Zarówno PC Engine, jak i TurboGrafx otrzymały swoją własną wariację na temat oczyszczania lochów z różnej maści potworów w postaci Dungeon Explorera.

zachodnich, gdzie niestety podjęto kolejne dwie, bardzo kosztowne w skutkach decyzje.

W a l k a o A m e r y k ę
Pierwsza z nich dotyczyła rynku amerykańskiego, bardzo lukratywnego ze względu na ogromny zasięg i łatwość lokalizacji (jeden język). NEC wkroczyło tam w sposób zupełnie nieprzemyślany, popełniając pomyłkę za pomyłką. Zaczęło się od daty premiery, ledwie o kilka dni wyprzedzającej premierę Segi Genesis. I o ile na swoim terytorium firma znakomicie dawała sobie radę z Segą, o tyle doświadczenie tej drugiej na zachodnich rynkach dało znać o sobie od razu, kiedy przyszło do promocji konsoli i wyboru kluczowych tytułów. Sega nie tylko znakomicie wystartowała w roku 1989 z hitami

z automatów trafiającymi w gusta Amerykanów (vide Altered Beast), ale wsparła to agresywną reklamą, przy której klęknął również największy gracz - Nintendo. W tym samym czasie NEC nie dość, że przeznaczył bardzo skromny budżet na marketing, to jeszcze zdecydował się dołączyć do konsoli grę powiązaną z nieznaną poza Japonią mangą (Keith Courage in Alpha Zones). Rynek zignorował ośmiobitową konsolę, która z uporem maniaka próbowała pozować na 16-bitową nawet w nazwie (NEC przemianował ją na TurboGrafx-16). Sega początkowo skutecznie wyśmiewała te zapędy w upokarzających reklamach, ale szybko dała sobie spokój. Widziała, jak marnie radzi sobie konkurent. Gwoździem do trumny był brak atrakcyjnego oprogramowania. Trafnie oceniając niewielki udział



Jednym z niewielu tytułów stworzonych na TurboGrafxa przez europejskich twórców jest Ballistix od Reflections.



Blazing Lazers to synonim jakości arcade na TurboGrafx. Legendarny dziś tytuł był dodawany do nowych konsol.



Bonk's Adventure to odpowiedź Hudson na popularność Super Mario. Gra jest znakomitą, pełnym humorem platformerem.



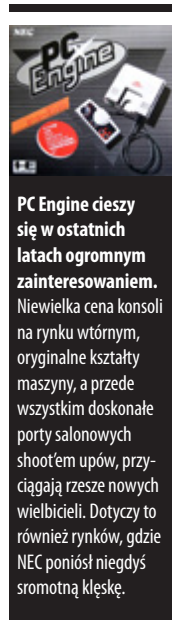
w rynku, deweloperzy zachodni nie podążyli śladami Japończyków i nawet nie starali się obejść ograniczeń Nintendo, zostawiając TurboGrafxa bez wsparcia. Jakby i tego było mało, część oryginalnych tytułów PC Engine nie miało możliwości zaistnienia ze względu na prawa licencyjne. Doszło do tego, że gry samego Hudson Softu musiały ograniczyć się do Kraju Kwitnącej Wiśni, gdyż wyszły wcześniej na NES-a i w myśl umów z Nintendo nie mogły być przeportowane. Ostatecznie w roku 1994 Japończycy odpuścili sobie rynek amerykański, pozwalając niezależnym lokalnym firmom na kontynuowanie wsparcia i sprzedaż wysyłkową leżaków magazynowych.

Rozgrza na Europa

Amerika pozostała niezdołana, ale nie tam NEC poniósł najbardziej upokarzającą klęskę. Kiedy firma marnowała majątek na przekonanie opornych jankesów, Europa czekała na ich konsolę z wielką niecierpliwością. Jeszcze w roku 1988 w Anglii pojawiły się bardzo wpływowe artykuły pewnego niezależnego dziennikarza, który w poczytnym Computer&Video Games z pasją promował nową japońską zabawkę. Od maja 1988 przez rok pojawiały się kolejne doniesienia na temat „najpotężniejszej konsoli na świecie” wraz z recenzjami ściąganymi na własny koszt gier. Temat podchwycili inni wpływowi dziennikarze, zmuszając swoje redakcje do importu sprzętu i softu. Gracze domagali się zresztą informacji, gremialnie zadając pytanie, kiedy PC Engine będzie dostępne w oficjalnej dystrybucji systemu PAL. Doszło do tego, że bardziej

W pogoni za jakością arcade zapadła decyzja o podzieleniu japońskiej edycji R-type na dwie części, aby ominąć problem z pojemnością HuCards.

Revival



PC Engine cieszy się w ostatnich latach ogromnym zainteresowaniem. Niewielka cena konsoli na rynku wtórnym, oryginalne kształty maszyny, a przede wszystkim doskonałe porty salonowych shoot'em upów, przyciągają rzesze nowych wielbicieli. Dotyczy to również rynków, gdzie NEC poniósł niegdyś sromotną klęskę.

PO KILKU LATACH NIEUDANYCH PRÓB JAPOŃCZYCY ODPUŚCILI SOBIE RYNEK AMERYKAŃSKI, POZWALAJĄC NIEZALEŻNYM FIRMOM NA SPRZEDAŻ LEŻAKÓW MAGAZYNOWYCH.

przedsiębiorczy biznesmeni zaczęli sprowadzać hardware i soft na własną rękę. Wkrótce nie było poważnego sklepu komputerowego w UK, który nie oferowałby przerobionego pod system PAL PC Engine wraz z najważniejszymi tytułami (oczywiście po japońsku). Podobna sytuacja miała miejsce we Francji. Co zrobił NEC? Zamiast wykorzystać rozgrzany do białości rynek, tracił czas w Stanach Zjednoczonych, a gdy tam konsola okazała się porażką, zupełnie zrezygnował z podboju Zachodu, wycofując się dosłownie w ostatniej chwili z europejskiej premiery. Ta decyzja w połączeniu pogłoskami o nadchodzących 16-bitowych maszynach Nintendo i Segi szybko ostudziła zapal Brytyjczyków i Francuzów. Konsola NEC była co prawda do końca otaczana szczególną atencją w tych krajach, lecz funkcjonowała już w bardzo szczególnej, wąskiej niszy.

32 bity

Ostatnia, czwarta decyzja, która przyczyniła się do zniknięcia marki NEC z rynku konsolowego, dotyczyła rywalizacji na scenie 32-bitowców. Firma zdecydowanie przeceniła wartość CD-ROM jako nośnika FMV, uznając, że od jakości filmów zależeć będzie sukces w batalii o next-generacyjnego klienta. Tym samym wydany w 1994 roku PC-FX posiadał najlepsze parametry techniczne do tego typu efektów, jednocześnie zaniedbując na całej linii wsparcie dla grafiki 3D. PlayStation i Saturn bez wysiłku zdeklasowały konkurenta, zostawiając go za sobą w chmurze wertekosowego pyłu. PC-FX przez jakiś czas dostępny był na rynku japońskim wraz z niszowymi przygodówkami, aż NEC zdecydował się przyspieszyć agonię, wycofując się jednocześnie ze współpracy z Hudson Soft i samego rynku gier, do którego nigdy nie powrócił.

Powrót do łask

Historia PC Engine jest znacznie bogatsza niż wskazuje na to niniejszy tekst. Z konieczności pominąłem wątki związane z PC Engine Duo - wersji ze zintegrowanym CD-ROM oraz dodatkową pamięcią, odczytującej HuCards i klasyczne płyty CD. Duo występował w kilku odmianach (z amerykańską TurboDuo włącznie) i z dzisiejszej perspektywy stanowi najbardziej racjonalny zakup dla chcących grać zarówno w starsze tytuły, jak i nowsze przeboje pokroju Castlevania: Rondo of Blood lub Gates of Thunder. Mniej racjonalne, za to szalenie romantyczne jest posiadanie przenośnych PC Engine GT lub PC Engine LT, pozwalających na granie z HuCards na małym 3-calowym ekranie lub sprzęcie przypominającym nieco przedpotopowy laptop. Ta ostatnia z maszyn należy zresztą do wyjątkowo kosztownych retrorazadkości. Pomijając te egzotyczne okazy, ceny PC Engine i ich zachodnich odpowiedników nie są wysokie, podobnie jak ceny kart (bez pudełek) i płyt popularnych tytułów. Ciekawostką jest też duża dostępność nowych, nieużywanych TurboGrafxów wyprodukowanych na rynek europejski, które wciąż są do kupienia poniżej 1000 zł u kilku sprzedawców z Niemiec i Francji, na dodatek w komplecie z fenomenalnym Blazing Lazers na Turbo Chipie.

W ostatnich latach bardzo wyraźnie rysuje się moda na maszyny NEC. Trudno się dziwić. NES i Segi mają praktycznie wszyscy zbieracze, podczas gdy PC Engine kusi nieznanym, a przy tym jest szalenie wdzięczny w użytkowaniu. Aż 60 klatek płynności w dynamicznych shooterach robi wrażenie na każdym, kto kocha arcade'owy typ rozgrywki, a znakomita biblioteka gier zachęca do kolekcjonowania. Wspaniałe doznania gwarantowane. ■

20 października 1985 roku młody chłopiec nagrywany jest przez swojego starszego brata wypożyczoną kamerą wartą ponad tysiąc dolarów. Biega po parkingu przed budynkiem Reader's Digest. Skacze, wdrapuje się na murek, robi wślizg, upada. Nie wie jeszcze, że ruchy, które wykonuje tego jesiennego dnia, wpiszą się do historii gier wideo.

■ Patryk Fijałkowski

TRYTYTYTKA STYPROPIA I PODCZ

■ To pewnie śmiech przez łzy - markery do mocapu zakłada się nawet godzinę, a w samym kombinezonie bardzo łatwo się zgrzać.

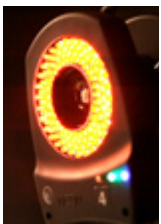




AN AN ERWIEŃ

Za kulisa mi motion capture

✚ Mocap nigdy nie jest finalnym efektem, który widzimy w grach. Materiał zawsze musi być ręcznie wyczyszczony, a potem wysłany do animatora.



✚ Kamera z podczerwinią - Źródło całej magii.

Być może przeczuwa to jego starszy brat, mimo że całą sesję w pamiętniku podsumowuje lakonicznie: „Na początek starczy”. Jordan Mechner nie nagrywa bowiem Davida Mechnera dla zabawy.

Nie biega po mieście z drogim, cudzym sprzętem w ramach rozrywki. Ma w głowie wizję swojej gry, nad którą będzie pracował jeszcze najbliższe cztery lata. Kiedy natomiast Prince of Persia wyjdzie wreszcie w 1989 roku, tytułowy bohater będzie biegał przez perskie pałace i wdrapował się na krawędzie dokładnie w taki sam sposób, w jaki w 1985

roku David Mechner wdrapował się na murek przed Reader's Digest.

Wszystko dzięki animacji rotoskopowej - technice wynalezionej w 1915 roku przez urodzonego w Polsce i wychowanego w Ameryce Maksa Fleischera. Polega ona na odrysowywaniu (pierwotnie ręcznie) filmu aktorskiego klatka po klatce w celu jak najbardziej szczegółowego skopiowania rzeczywistego ruchu.

Zastosowano ją choćby w „Królowie Śnieżce i siedmiu krasnoludkach” Disneya (1939) czy „Władcy Pierścieni” Ralpa Bakshiego (1978). Wiele lat później ożywiła najsławniejszego księcia popkultury.

Rotoskopia uważana jest za prototyp motion capture, czyli współczesnej podstawy realistycznej animacji komputerowej. Trudno się dziwić. I w jednym, i w drugim chodzi o przechwytywanie ruchu, nawet jeśli jest to osiągane w zupełnie inny sposób. Eksperymenty przypominające działaniem dzisiejszy mocap pojawiały się z kolei na początku lat osiemdziesiątych poprzedniego wieku. W 1983 roku w amerykańskim Massachusetts Institute of Technology powstał Graphical Marionette – projekt, w którym za pomocą dwóch kamer nagrywających obraz 2D i bardzo wczesnej, LED-owej wersji znaczników motion capture udało się odtworzyć w środowisku 3D prostego ludzika z kresek.

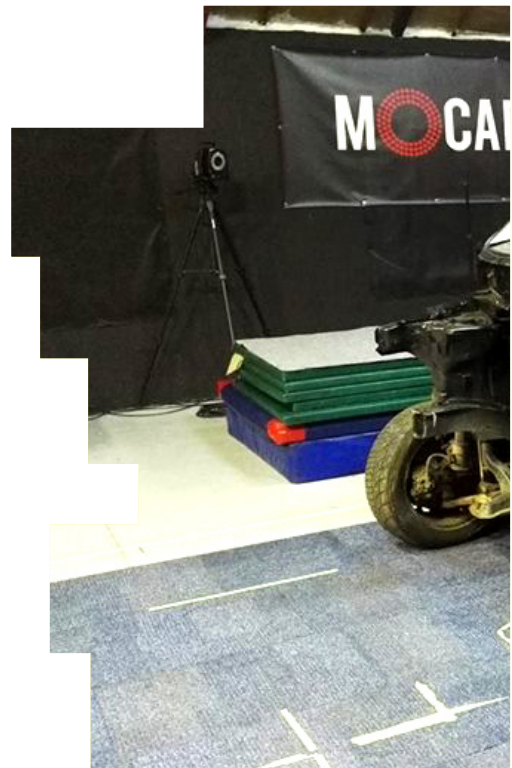
Niestety, było jeszcze za wcześnie na szersze zastosowanie tego typu technologii: brakowało i mocy przerobowych na renderowanie skromnej postaci, i pieniędzy na kupno tak drogiego sprzętu. Czyli już nie science fiction, ale jeszcze odległa galaktyka. Pracowano więc dalej nad różnymi systemami, które pozwoliłyby kopiować ludzki ruch w zaciszu akademickich pracowni i laboratoriów branży zdrowotnej czy sportowej.

W 1992 roku firma SimGraphics stworzyła na przykład system do przechwytywania mimiki twarzy,

z którego szybko skorzystało Nintendo. W tamtym roku podczas targów elektronicznych przy stoisku Wielkiego N można było zobaczyć monitor z głową Mario. Ta mówiła i ruszała się w czasie rzeczywistym, wchodząc w interakcję z uczestnikami imprezy. Za twarzą hydraulika stał żywy człowiek w specjalnym hełmie z czujnikami przyczepionymi do policzków, brwi, nosa... Co ciekawe, efekt końcowy jakością niewiele odstawał od dzisiejszych animacji z iPhone'a X. A przypominam, że był rok 1992!

W tamtym okresie Acclaim Entertainment od kilku lat pracowało nad zaawansowanym systemem przechwytywania ruchu, który rozwijał pomysły z czasów Graphical Marionette. W 1993 roku podczas konferencji SIGGRAPH firma zachwyliła świat złożoną animacją postaci, odtworzoną całkowicie za pomocą motion capture. W trakcie nadchodzących lat technologia zaczęła zyskiwać popularność i stawała się coraz bardziej dostępna, ale to Acclaim było pierwszą firmą w branży gier z wewnętrznym studium mocapowym. Wydana przez nich bijatyka Rise of the Robots (listopad 1994 roku) jest zresztą uważana za pierwszą grę ożywiająca swoje postacie za pomocą motion capture... razem z Virtua Fighter 2 wydanym w Japonii w tym samym roku i miesiącu.

Potem było już z górki. Dobrze zaanimowanej górkę, po której toczyła się dobrze zaanimowana, renderowana



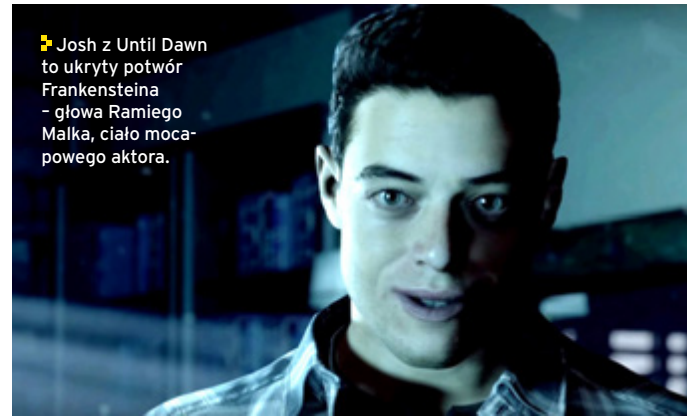
POCZĄTKI MOTION CAPTURE SIĘGAJĄ 1915 ROKU, KIEDY TO MAX FLEISCHER WYNALAZŁ ANIMACJĘ ROTOSKOPOWĄ. WTEDY PRAWDZIWY RUCH, KLATKA PO KLATCE, ODRYSOWYWAŁ CZŁOWIEK. TERAZ ROBIĄ TO KOMPUTERY.



■ Pomiar w motion capture bywają wykonywane z dokładnością do pół milimetra.



■ A gdyby tak wydrylować całą multiplę? W kwestii mocapowych rekwizytów mniej znaczy więcej.



■ Josh z Until Dawn to ukryty potwór Frankensteina - głowa Ramiego Malka, ciało mocapowego aktora.

w czasie rzeczywistym kula śnieżna. To całkiem zabawne, ile na przełomie wieków do motion capture wniosły zarówno „Gwiezdne wojny”, jak i ich największy konkurent - „Władca Pierścieni”. W 1999 roku w „Mrocznym widmie” Jar-Jar niepostrzeżenie rodził w ludziach psychopatyczne skłonności, ale zachwycał też jako pomiot Szatana stworzony od stóp do głów w motion capture. Magię technologii przypieczętował jednak dopiero Andy Serkis w 2002 roku, kiedy ubrany w kombinezon mocapowy biegł za Elijah Woodem jako Gollum. Wszyscy na świecie otworzyli szeroko oczy: oto mamy do czynienia z technologią, która jest w stanie stworzyć stwora tak prawdziwego, że aż trudno uwierzyć, że nie istnieje naprawdę.

Animatorzy nie lubili (niektórzy wciąż nie lubią) motion capture; bali się, że pozbawi ich pracy, postrzegali jako „oszukiwanie”. W napisach końcowych „Ratatouille” Pixara (2007) pojawia się znaczek jakości zapewniający, że film jest w 100% „autentycznie zaangażowany” i nie użyto w nim żadnego motion capture. Takie otwarte piętnowanie było jednak czymś wyjątkowym, a sam Pixar już w swoim następnym filmie - „Wall-E” - korzystał



■ Jeśli ktoś niemal trzy dekady temu zachwycał się animacją w Prince of Persia, to miał ku temu bardzo dobre powody.

z dobrodziejstw technologii. Nie jest też tak, że mocap faktycznie oderwał animatorów z pracy.

- Mocap nigdy nie jest finalny - mówi specjalista od mocapu Grzegorz Mazur z Platige Image, studia specjalizującego się w animacji komputerowej i posiadającego własną przestrzeń do realizacji motion capture. - Pomaga, ale nie zastąpi animatora. Te dane zawsze potem do niego idą.

Wtóruje mu jego współpracownik Adam Szymkuć: - Animator zawsze narzeka, że nie potrzebuje mocapu, bo zrobi to sam, ale jak goni termin, to przychodzi do nas. On ma wtedy prośbę. Może zobaczyć wszystkie interakcje z otoczeniem. Nawet chodzenie nie jest tylko jakimś tam ruszaniem nóżkami - ważne jest każde odbicie stawu, zachowanie biodra,

barku... Animator, jeśli jest naprawdę utalentowany, może pamiętać o tych wszystkich elementach, ale to jest mnóstwo pracy. Więc my mu połowę tej pracy upraszczamy, i to od ręki, jeżeli chce ruch realistyczny.

Oprócz poprawek zostają też rzeczy, które animator musi zaangażować ręcznie. Często są to np. palce lub inne małe przedmioty. W tym momencie warto zresztą sprecyzować, czym jest motion capture. Technologia polega bowiem na nagrywaniu aktora w czarnym kombinezonie oklejonego tak zwanymi markerami, oznaczającymi orientacyjnie kości i miejsca zgięcia stawów. Najczęściej jest ich pięćdziesiąt trzy - wykonane są z refleksyjnej powłoki, która odbija światło podczerwone.

Światło to jest wysyłane ze specjalnych kamer rozmieszczonych wokół wyznaczonej przestrzeni. Odbija się ono od markerów na ciele aktora i wraca do kamer. Obrazy 2D z dwudziestu paru obiektywów w procesie triangulacji są łączone w trójwymiarowy obraz i na tej podstawie zostaje wyliczone położenie markera w przestrzeni trójwymiarowej. Aktor turla się, skacze i biega, a jego cyfrowy szkielet złączony z markerów robi to samo na ekranie monitora.

- Motion capture jest systemem wizyjnym - tłumaczy mi Adam. - Jest dokładny, czasami widzi różnice nawet połowy milimetra między markerami. I to się przenosi do animacji. Widać wszystkie drgania. Jeśli aktor nieznacznie rusza ręką albo nawet po prostu się trzęsie, można to odczytać. A jak aktor siedzi, chowa się, tarza za jakąś przeszkodą, musimy to już przerobić, bo system tego nie widzi, kamery gubią markery i nie są w stanie ustalić co, gdzie, jak. Wtedy my bawimy się analogicznie w półanimatora. Ustalamy, gdzie co powinno być. Dochodzą też kamery referencyjne, czyli normalne wideo. Na nim widzimy na

przykład, że aktorzy w danej scenie trzymają się pod ramię i poprawiamy odpowiednio markery na ich modelach.

Dlatego unika się choćby palców, które łatwo zgubić w trakcie sesji, a które sprawnie może opracować animator. - To fajnie wygląda w materiałach promocyjnych, że jesteśmy tacy dokładni - dodaje Adam. - Jednak w praktyce to zawsze więcej roboty niż jest to warte.

Dlatego też, gdy oglądaliśmy materiały promocyjne do jakiegoś Beyond: Two Souls czy innego Uncharted, warto mieć w głowie, że magia nie dzieje się tylko dzięki aktorom podczas sesji. To dopiero pierwsza połowa magii. Druga rozgrywa się już natomiast w mniej efektowny sposób. Podobno z tego względu branża mocapowa często czepia się też Andy'ego Serkisa, jako że w wywiadach na temat swoich mocapowych ról potrafi powiedzieć, że „wszystko robi sam”. A to tak nie działa.

Markerami nie pokrywa się też raczej mniejszych rekwizytów w rodzaju noży czy piłeczek. Bo te większe już jak najbardziej. Chłopaki z Platige Image pół żartem, pół serio mówią, że tworzenie tak zwanych propów to połowa ich pracy. Często trzeba działać „na McGyvera”, tworząc halabardy z prowizorycznych materiałów.

- Jak nie mamy taśmy i trytytek, to nie robimy mocapu - śmieje się Grzesiek. Adam wspomina też taki piękny obraz: krzesło obrotowe z przyczepioną deską, kłękający na tym kaskader i oni z tyłu trzęsący tym krzesłem, żeby był efekt odrzutu. Chodziło wtedy o symulację wieżyczki z działkiem Gatlinga.

Rolę rekwizytów podkreśla też Adrian Perdjon, aktor i założyciel studia mocapowego Mocap.pl: - Obecnie mamy własny magazyn rekwizytów. Meble, schody, ściany, samochody, drzwi i tym podobne. Specyfiką propów w motion capture jest konieczność transparentności. Muszą być prześwitujące, aby kamery mogły widzieć aktora z każdej strony. To wymaga na nas budowanie ich z siatki, krat, czy korzystanie tylko z niezbędnego szkieletu takiego obiektu. Każda sesja jest unikatowa i każdy projekt wymaga różnych przedmiotów.



✚ Josh nie był jedyną postacią Until Dawn złożoną z dwóch aktorów. To całkiem powszechna sytuacja w świecie mocapu.

MOTION CAPTURE JEST GRĄ WYOBRAŹNI. CHYBOCZĄCA DESKA STAJE SIĘ OKRĘTEM NA WZBURZONYM MORZU, PROSTY KIJ Z RĄCZKĄ – KARABINEM MASZYNOWYM.

Dlatego poza magazynem mamy także pracownię, gdzie produkujemy przedmioty na potrzeby kolejnego klienta. Dostajemy wcześniej wymiary i plany, a na ich podstawie tworzymy rekwizyty. Nie zawsze są to solidne i realistyczne konstrukcje. Niech przykładem będzie jednorożec z Wiedźmina 3, którego zrobiłem z dwóch paczek styropianu spiętych taśmami. Sprawdziły się bardzo dobrze.

Dodaje też, że w studiu mają na przykład specjalny samochód do sesji. Kupili multiplę i piłą tarczową wykroili wszystkie elementy zasłaniające aktorów. A zanim Adrian musiał myśleć nad takimi rzeczami, jeszcze przed założeniem działalności, parął się przede wszystkim aktorstwem. Przy okazji Wiedźmina 2 zagrał większość ról męskich w grze.



✚ Sułtani mocapu - paryskie studio Qunatic Dream - raczej nie ma szans na zrobienie bez niego własnej gry.



Ba, nie tylko męskich - kiedy w pewnej scenie jedna kobieta smaga drugą pejcem po tyłku, to tą smaganą jest właśnie Adrian. Przyznaje jednak, że to tylko taka ciekawostka, a próby zastępowania kobiet mężczyznami na ogół kończą się fatalnie.

Przy wyborze ważna jest nie tylko pleć aktora czy umiejętności, ale i gabaryty. Jeśli postać w grze jest niska, to aktor sięgający prawie dwóch metrów się nie sprawdzi. - To jest przeliczane przez komputer, więc ruch ręki nagle nie ma sensu - tłumaczy Adam. - Łapiesz kogoś za ramię, a model łapie powietrze. Są więc pewne widelki, ale model i ciało aktora muszą się mniej więcej zgadzać. Podobnie dzieci powinny być raczej grane przez prawdziwe dzieci. Dorosły nie uda pewnej nieporadności, specyficznej korekcyjnej dynamiki ruchowej. Czasami nagrywa się też zwierzęta.

W Platige'u studio odwiedził pies, ktoś w branży przyklejał markery do świni, ale to z wiadomych przyczyn zawsze bardzo wymagające zadanie.

A kiedy już aktor musi zagrać małpę czy potwora, w ruch ponownie idą rekwizyty: jakieś przedłużenia rąk, szcudła i inne wynalazki. Warto zobaczyć choćby materiały z planu „Pięknej i bestii” (2017), na których Emma Watson chodzi pod rękę z aktorem w absurdalnym stroju. W innych sytuacjach ciało i twarz zaanimowanej postaci to dwie różne osoby. Gdy Rami Malek grał w Until Dawn, deweloperzy potrzebowali przechwycić jego twarz i głos. Resztą ciała Joshua był już inny aktor. Niektórzy nazywają to, całkiem adekwatnie, „efektem Frankenstein’a”.

A jak polska branża wypada na tle szeroko pojętego Zachodu? Moi rozmówcy zgodnie przyznają, że rodzime podwórko mocapu jest bardzo małe. Studia są głównie wewnętrzne, jak choćby w przypadku CDP RED czy Techlandu.



✚ To dopiero ironia - technologia zapisywania realistycznego ruchu w grach po raz pierwszy została wykorzystana do animacji... robotów.



✚ „Znaczek jakości” odcinający się od mocapu w „Ratatouille”. Nie stało się to na szczęście standardem.

Brakuje nam też budżetu, by zrównać się poziomem technicznym z najlepszymi. W branży oprogramowanie potrafi być droższe niż same kamery, a nawet dobre okablowanie studia potrafi dać po kieszeni”. Niszczące się podczas sesji markery mogą być z kolei „odblaskowymi kulkami”, ale jako że mamy do czynienia z akcesorium w branży niszowej, to cena też staje się... odpowiednio niszowa. Kluczowe są też rozmiary studiów.

- Z praktyki wiem, że ważniejszy jest rozmiar niż jakość kamer - mówi Grzesiek. - Można mieć słabsze kamery, ale mieć ich tyle, żeby mieć dużą przestrzeń. I to się lepiej sprawdzi niż posiadanie małej przestrzeni z bardzo fajnymi kamerami. Dane i z gorszych, i z lepszych kamer da się naprawić. Wiadomo, że przy lepszych kamerach jest to łatwiejsze, ale jak mamy dużą przestrzeń, możemy o wiele więcej rzeczy nagrać. Nie mamy limitu ośmiu metrów w tę czy tamtą stronę, bo dalej kamera nie widzi. Jakbyśmy mieli nagrywać ruchy do Fify, boisko czy nawet pół boiska, to tutaj tego nie nagramy. I taki ruch musielibyśmy podzielić na parę odcinków. A to się niekiedy nie sprawdza, bo potem ktoś to musi połączyć. To nie jest takie łatwe. Jak się źle nagra, to się w ogóle nie połączy.

- Pojawiają się tu takie kwestie jak to, czy aktor zaczął z prawej nogi, czy ustawienie bioder jest identyczne - uzupełnia Adam. - Bo jednak rozpęd, środek biegu i zatrzymanie to zupełnie inne ruchy.

Adrian zwraca z kolei uwagę na inny aspekt: - Na pewno dużym problemem jest brak dobrze wyszkolonych ludzi. Zatrudniłbym z miejsca nowe osoby do obróbki danych, animacji postaci, riggowania i retargetu. Animacja postaci 3D to wyjątkowo trudna dziedzina, więc przyływ nowej kadry odbywa się bardzo powoli, jeśli samodzielnie nie szkoli się nowych artystów w tym fachu. Ten brak kadrowy ma także przełożenie na branżę gier, nie tylko mocapu. Wiele firm boryka się z brakiem pracowników, a ci, którzy są w tym dobrzy, mają nawał pracy.

Slucham o tych riggowaniach, systemach wizyjnych i dziesiątkach kamer, ale w głowie mam ciągle Davida Mechnera na parkingu przed Reader's Digest i jego starszego brata z jedną, wypożyczoną kamerą. „Na początek starczy”, podsumował w swoim pamiętniku Jordan Mechner. Rzeczywiście, starczyło. ■



✦ Śmiercionośna broń wyglądająca jak niewinna dziewczyna - „Violet Evergarden” w ciekawy sposób traktuje ten użyty w wielu anime motyw.

VIOLET EVERGARDEN

Była maszyna do zabijania, która pragnie zrozumieć miłość – „Violet Evergarden” to piękna opowieść o niezbyt pięknym świecie.

■ Michał R. Wiśniewski

Fascynują mnie zbiegi okoliczności w popkulturze. Na przykład taki, że w 2014 roku japońska piosenkarka Eir Aoi nagrała dwie piosenki, które wyszły na jednym singlu.

Jedna nosiła tytuł „Sirious” i była utworem z czołówki kultowego anime „Kill La Kill” studia Trigger, a druga to „Kuroi Uta”, przepiękna pieśń z gry Drakengard 3 w reżyserii zamaskowanego szaleńca Yoko Taro. Ponieważ uwielbiam zarówno „Kill La Kill”, jak i gry Yoko Taro, już samo sąsiedztwo tych dwóch piosenek na jednym krążku było miłą okolicznością. Ale zabawnie robi się, gdy się okaże, ile wspólnych elementów mają „Kill La Kill” i Drakengard 3: oba dzieła są dekonstrukcjami, bawiącymi się z oczekiwaniami odbiorców; oba opowiadają o niezwykłej więzi bohaterki z magicznym stworzeniem (żywym mundurkiem i smokiem), w obu bohaterki parują skąpane we krwi, w obu nożyczki

występują jako broń. Ba, nawet Ami Koshimizu, aktorka podkładająca głos głównej bohaterki KLK, występuje w D3 jako tajemnicza Accord.

A skoro już mowa o aktorkach i grach Yoko Taro, to czas skończyć dygresję i wrócić do tematu (czy raczej wreszcie go zacząć) „Violet Evergarden”. Tytułową rolę gra Yui Ishikawa, która zapadła mi w pamięć rolą androida 2B w Nier Automata. I znów - zbiegi okoliczności. Nier Automata to historia o maszynach do zabijania, które szukają miłości w świecie, który nie zna niczego poza wojną. „Violet Evergarden” to opowieść o dziewczynie - „narzędziu do zabijania” - która pragnie zrozumieć miłość i odnaleźć swoje miejsce w świecie, gdzie wojna właśnie się skończyła. Ale na tym podobieństwa się kończą. Zaskoczyło mnie, że nawet głos Violet brzmi zupełnie inaczej niż 2B.

Historia osadzona jest w alternatywnej rzeczywistości w pseudoeuropejskich dekoracjach na początku

✦ Scena jak z „Ghost in the Shell” - Violet ma problemy z utrzymaniem długopisu, ale jej cybernetyczne ręce radzą sobie z maszyną do pisania.



zeszłego wieku. Po wielkiej wojnie, na której straciła obie ręce (zastępują je teraz cybernetyczne protezy), tajemnicza Violet podejmuje pracę w urzędzie pocztowym jako „samozapamiętująca lalka” (Auto Memory Doll) - osoba pisząca listy za ludzi, którzy nie potrafią pisać i ubierać swoich uczuć w słowa. Problem w tym, że sama w ogóle nie rozumie uczuć, a słowa traktuje bardzo dosłownie. 2B był arcyłudzka maszyna, Violet jest człowiekiem, którego dopiero trzeba uczłowieczyć. To ciekawe, na ile sposobów można opowiedzieć z pozoru podobną historię. Może to jeszcze jeden punkt wspólny Evergarden i Automaty - ważna rola, jaką spełniają w nich opowieści, narracje i słowa. ■

Tytuł oryginalny:
Violet Evergarden
Liczba odcinków: 13
Emisja: Netflix
Wersja polska: napisy



deco™

WiFi jak malowane

Domowy system WiFi
z wbudowanym antywirusem

Deco M5



System
bezpieczeństwa
Homecare



Automatyczna
optymalizacja
sieci



Intuicyjna
konfiguracja
przez aplikację



Antywirus



Eksplodujące Kotki



Mieliście kiedyś tak, że zainteresowaliście się czymś tylko z powodu nazwy czy tytułu? Coś nazywa się tak absurdalnie lub głupio, że po prostu trzeba w to zagrać czy obejrzeć, a przynajmniej przekonać się, o co biega.

■ Zdan

Przykładem może być sławna chodzona bijatyka „Ninja Baseball Bat Man”. Jedno spojrzenie na tytuł wystarczy, by wzbudzić ciekawość, obrzydzenie lub śmiech (niepotrzebne skreślić).

I to właśnie uśmiech szaleńca pojawił się na mym obliczu, gdy usłyszałem, że istnieje karcianka „Eksplodujące Kotki”. Musiałem w to zagrać.

Pierwsza sprawa rzucająca się w oczy: rewelacyjne ilustracje! Nie dziwota, bo odpowiada za nie ten sam człowiek, który rysuje sieciowy komiks „The Oatmeal”. Jeśli pasuje wam ten styl, będziecie wniebowzięci. Mnie osobiście bardzo się podoba i humorystyczne podejście sprawdza się tutaj idealnie. A jeśli chodzi o samą grę? Mamy do czynienia z prostą i szybką karcianką z dużą dozą losowości oraz lekką negatywną interakcją. Naszym zadaniem jest przeżyć i nie wyciągnąć tytułowego eksplodującego kota. Jeśli już to zrobimy, możemy obronić się kartą rozbrojenia. Jeśli takiej nie mamy, robimy widowiskowe bum i odpadamy z gry. Kto przeżyje, ten wygrywa. Tura danego gracza jest bardzo prosta. Mamy na ręce karty, które pozwalają na pewne działania: zabranie komuś losowej karty z ręki czy przetasowanie talii, z której ciągniemy karty. Możemy tych kart zagrać, ile chcemy. Gdy skończymy, dobieramy kartę i modlimy się, żeby to nie był kot z gatunku tych, co mają w zwyczaju wybuchać. Całości dopełniają autentycznie zabawne teksty na kartach i ilustracje.

Wiecie, z czym mamy tu do czynienia? Z idealną grą towarzyską i imprezową! Rzecz najlepiej sprawdza się jako dodatek do balangi z przyjaciółmi przy trunkach wszelakich. Nie ma tu zbyt wiele strategii, bo nacisk położony jest na losowość. Owszem, możemy dopiec naszym znajomym, pozbawiając ich kart czy blokując ich działania, ale to wszystko opiera się na dobieranych kartach. Te z kolei są w pełni losowe. Niektórzy mogą postrzegać to jako duży minus, ale tak naprawdę nie przeszkadza to



SPECYFIKACJA

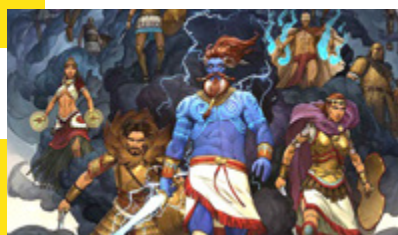
WYDAWCA: Rebel

LICZBA GRACZY: 2–5

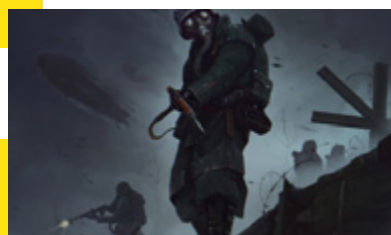
DLA GRACZY W WIEKU: od 12 lat

CENA: 79,95 PLN

w pełnej frajdy grze. Ta gra po prostu bawi, a gdy uda nam się wyciągnąć z ręki kumpla rozbrojenie, to widok jego pogiętej twarzy jest dużo wart. Nawet jeśli ktoś szybko z gry odpadnie, jedna partia to tylko kilka lub kilkanaście minut, więc zaraz wracamy do rozgrywki. Słowem rzecz idealna na wyjazdy, do pociągu i na wszelkiego rodzaju towarzyskie spędy! ■



Dostępna jest już wersja PDF nowej edycji jednego z klasycznych systemów fantasy – „Runequest – Roleplaying in Glorantha”. Wydawcą nowej edycji jest Chaosium. Mechanika systemu Runequest opiera się na systemie D100 Basic Roleplaying znanym z gier z serii Call of Cthulu. W tej mechanice postaci nie mają przypisanych profesji czy poziomów, a każda postać może spróbować dowolnej czynności. W podręczniku opisany jest też dokładnie świat Gloranthy – jeden z oryginalnych, unikatowych settingów fantasy. Koszt wersji PDF (dostępnej na serwisie RpgNow) to 27,95 dolara.



Sukcesem zakończyła się kampania na Kickstarterze firmy Studio Ludens, której celem było ufundowanie wydania systemu RPG „Interbellum RPG – War Adventures in a World of Technomagic”. System skupia się na klimatach wojennych, a gracze wcielają się w żołnierzy, najemników czy nawet dezertersów w świecie, gdzie nadal trwa wojna. Świat jednak jest inny od naszego: w systemie występują fantastyczne rasy, a magia łączy się z technologią. Uczestnicy będą mogli zdecydować, czy chcą walczyć na froncie, czy w ruinach miast, a może w kanałach w „wojnie podziemnej”. Gra ma ukazać się w formacie PDF w maju 2019 roku.

FAST NEWS

Hero Realms

Moi drodzy, przyszedł czas na wyznania. Zawsze wolałem fantasy od science fiction. Straszna herezja, ale wolałem miecze, magię, krasnoludy, elfy od laserów, napędów nadświetlnych czy obcych z trzema rękami i pięcioma mackami.

■ Zdan

Jak podejrzewam, to wynik diety opartej za młodu na Conanie, Warhammerze oraz nieśmiertelnym Dungeons & Dragons. Jeśli więc coś ma dwie wersje, to ja wybieram tę, w której są barbarzyńcy z naoliwionymi kłatami.

A teraz coś z zupełnie innej beczki: pamiętacie opisywaną kilka numerów temu karciankę z mechaniką deckbuildingu, która podbiła moje serce, czyli „Star Realms”? Jeśli tak, to jesteśmy w domu: „Hero Realms” jest bowiem „fantastyczną” wersją tej właśnie gry. Nie jest to jednak rzecz zrobiona kropką w kropkę i tylko pomalowana farbą „fantasy”. Wprowadzono kilka bardzo ważnych zmian, które sprawiają, że gra jest jeszcze lepsza.

Podstawowa rozgrywka jest taka sama. Każdy z graczy na początku dostaje zestaw kart. Korzystając z niego, buduje swoje zasoby: kupuje kolejne karty ze stołu, które



zostają potem wtasowane w jego talię. W ten sposób zwiększamy swój arsenał zaklęć oraz stworów, a celem jest pozabawienie oponenta jego 50 punktów życia. W przypadku „Hero Realms” tempo stało się jednak jeszcze szybsze, bo od razu dostajemy dostęp do kart generujących większe ilości złota (do kupowania kart ze stołu) i zadających obrażenia. Mimo że nie jest to wielka różnica, odczuwa się ją wyraźnie. Do tego zwiększono znaczenie bohaterów (zwanych tu czempionami) i są oni zdecydowanie ciekawszy niż bazy w „Star Realms”. Czempioni są bowiem tym elementem, który zostaje na stole po naszej turze i warto oprzeć na nich swoją strategię. Mam też wrażenie, że bardziej przyłożono się do odpowiedniej równowagi pomiędzy frakcjami i jeszcze bardziej uwypuklono to, na czym się skupiają. Dla przykładu karty frakcji Imperium pozwalają na leczenie obrażeń i dwukrotny atak danego czempiona

SPECYFIKACJA

WYDAWCA: Games Factory

LICZBA GRACZY: 2–4

DLA GRACZY W WIEKU: od 12 lat

CENA: 74,95 PLN

w jednej turze. Sama gra prezentuje się lepiej wizualnie: ilustracje fantasy są po prostu lepsze niż ich odpowiedniki w „Star Realms” i bardziej pasują do takiej formy rozgrywki. Podstawą jest gra na dwóch graczy, ale „Hero Realms” przewiduje też warianty aż do czterech osób. Kolejny plus.

Znów hit. Już „Star Realms” stało na naprawdę wysokim poziomie. „Hero Realms” wprowadziło nieliczne poprawki i jest jeszcze lepiej. Jeśli szukasz czegoś szybkiego, strategicznego i porywającego dla dwóch osób, „Hero Realms” jest wyborem wręcz doskonałym. Piękne karty, świetna mechanika i dobra cena jak za tyle zabawy. Nic dodać, nic ująć! ■

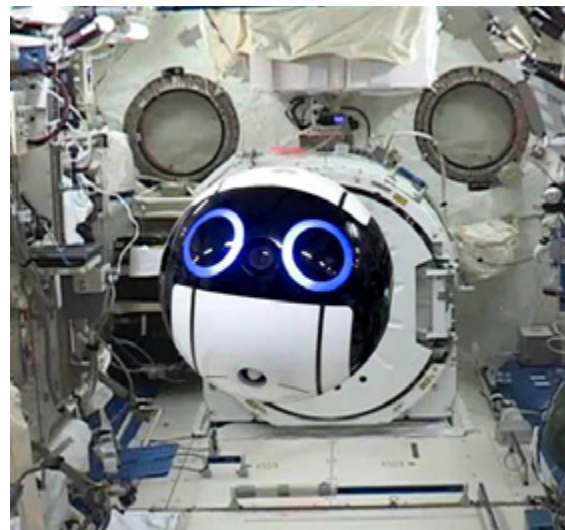
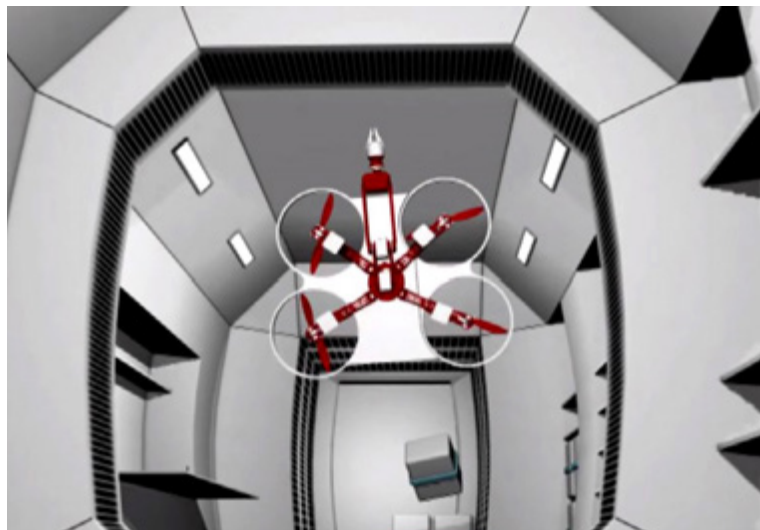
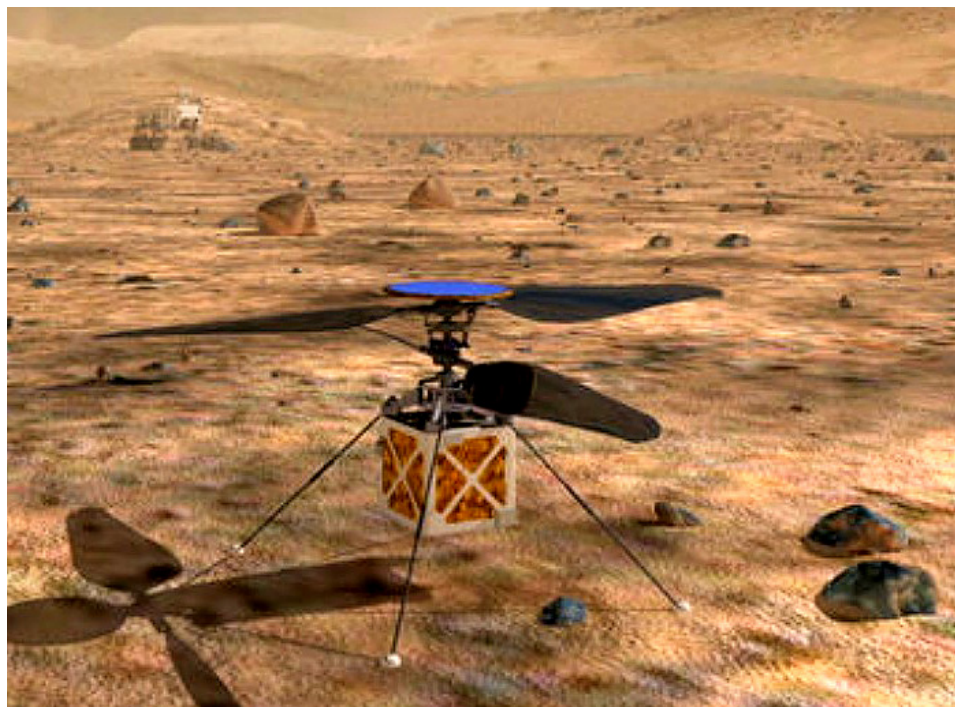


Kolejną udaną kampanią na Kickstarterze była zbierająca pieniądze na wydanie gry planszowej „Streets of Steel” przez firmę Wild Power Games. Celem było 32 tysiące dolarów (zebrano ponad 60 tysięcy). „Streets of Steel” to gra planszowa wyraźnie inspirowana klasycznymi chodzonymi bijatykami w rodzaju Streets of Rage czy Double Dragon. Szczególną uwagę warto zwrócić na grafiki, które wyglądają jak żywcem wyjęte z gry z epoki! „Streets of Steel” ma zostać wydane w lutym 2019 roku.



W przedsprzedaży pojawiły się podręczniki do nowego systemu RPG: „Warhammer 40,000 Roleplay – Wrath and Glory”. Dostępny jest podręcznik podstawowy, pierwsza przygoda do systemu („Dark Tides”) oraz karty mające wspomagać grę. Można także zamówić soundtrack w wersji cyfrowej oraz wersję startową zasad („Beginner’s Rulebook”). Grę wydaje firma Ulisses North America.

✚ Z cienkimi nóżkami, proporcjonalnie dużym odwołkiem i skrzydłami ten dron zwiadowczy NASA wyglądać będzie jak marsjański insekt.



✚ Koncept drona Arachnobee ma klasyczne śmigła, ale też możliwość funkcjonowania w środowisku bez atmosfery dzięki nóżkom i chwytakowi.

✚ Dron w formie sterowca z panelami słonecznymi idealnie nadaje się do długich lotów zwiadowczych bez konieczności międzylądowań.



✚ Założę się, że niejeden członek załogi ISS wpadł na pomysł wyłączenia kamery Int-Balla i zagrania dronem w piłkę trzech na trzech.

KOSMOKOPTERY

Na Ziemi drony, czyli bezzałogowe statki powietrzne, robią zawrotną karierę w przeróżnych dziedzinach życia. Służą w wojsku, są stosowane do dostarczania paczek, używa się ich do monitorowania obiektów, w rolnictwie, a także do zabawy. Nic dziwnego, że ludzie w końcu wpadli na to, by eksploatować je również w zastosowaniach pozaziemskich.

■ User Jama

Jeden z bardziej znanych kosmicznych dronów jest wykorzystywany od 2010 roku przez Siły Powietrzne USA. Wyprodukowany przez firmę Boeing samolot X-37B przypomina wyglądem dawne amerykańskie wahadłowce, ale jest o wiele mniejszy. Ma około 9 metrów długości i 3 metry wysokości. Zawiera luk załadunkowy o powierzchni circa 2x1 metra. Jego ładunek podczas każdej misji jest ściśle tajny, ale skoro mówimy o wehikule wojskowym, raczej nie są to baloniki i lizaki. Może być to uzbrojenie do testowania na orbicie, aparatura do uzupełniania paliwa w satelitach lub, jak sugerował w swoim czasie serial „West Wing”, przestrzeń do awaryjnej ewakuacji z orbity jednego astronauty.

X-37B jest wynoszony na orbitę na szczycie rakiety nośnej. We wrześniu zeszłego roku po raz pierwszy był nią Falcon 9 firmy SpaceX. Na orbicie manewruje własnym silnikiem raketowym, a kończy misję lotem ślizgowym na lotnisku na Ziemi. Dzięki ładowaniu baterii ogniwami słonecznymi jest w stanie funkcjonować bardzo długo. Z ukończonych czterech misji najdłuższa trwała prawie dwa lata. W planach jest dwukrotnie większa wersja X-37C.

Inny dron funkcjonuje od 2017 roku na pokładzie Międzynarodowej Stacji Kosmicznej.



Przypominająca drony mapujące korytarze jaskini z filmu „Prometeusz” japońska kulka zwana Int-Ball (Internal Ball Camera), wygląda jak pokemon. Jest wielkości grejpfruta, ma świecące oczy i swobodnie fruwa sobie w środowisku z mikrograwitacją. Kamera o rozdzielczości full HD umieszczona między oczami przekazuje na bieżąco obraz do naziemnego centrum JAXA. Stamtąd też dron jest sterowany. Kiedy Int-Ball aktualnie filmuje, jego oczy świecą na niebiesko, a kiedy występuje jakiś problem lub nastąpiła utrata kontroli, na czerwono.

Robocik potrafi autonomicznie poruszać się w trójwymiarowej przestrzeni za pomocą dwunastu elektrycznych śmigiełek. W odróżnieniu od ziemskich dronów nie widać w nim napędowych śmigieł. Są ukryte pod obudową. W tych miejscach jest ona perforowana, ponieważ dron nie musi pokonywać siły ciężenia. Bateria litowo-polimerowa wystarcza na mniej więcej dwie godziny pracy. Potem trzeba ją doładować, wykorzystując standardowe gniazdo USB. W przypadku tej konstrukcji prace projektowe nad następną wersją dążą do dalszej miniaturyzacji.

Prawdopodobnie w ciągu dwóch lat pierwszy latający dron pojawi się na Marsie. NASA planuje w 2020 roku wysłać urządzenie zwane Mars Helicopter Scout. Będzie ono pełniło rolę zwiadowcy dla marsjańskiego łoża, udostępniając wysokiej rozdzielczości zdjęcia terenu z pułapu do 300-400 metrów. W dotychczasowych misjach trasa łoża wyznaczana była w oparciu o ograniczone pole widzenia kamery samego łoża oraz

ograniczonej rozdzielczości zdjęcia z orbity. Lepsze rozpoznanie drogi ma przyspieszyć obecnie ślimacze tempo poruszania się łoża, a także pozwoli uniknąć uszkodzeń ich kół.

Pomysł świetny. Spore wyzwanie stanowi jednak rzadka atmosfera Marsa o gęstości mniejszej niż jeden procent tej na Ziemi. MHS musi być mały, lekki i mieć dużą powierzchnię śmigieł. Projekt przewiduje upakowanie całej elektroniki w kostce o boku 14 cm. Do tego dwa przeciwstawnie obracające się śmigła o średnicy 110 cm. Całość ma ważyć mniej niż 2 kilogramy. Zwiadowca będzie wyposażony w baterię ładowaną przez ogniwa słoneczne. Ponieważ Mars jest dalej od Słońca niż Ziemia, ładowanie będzie mniej efektywne i potrwa dłużej. Zakładany cykl pracy MHS to do trzech minut lotu dziennie i zasięg do 0,6 kilometra.

Na etapie koncepcji występują również kosmiczne drony przeznaczone do badania obszarów, gdzie nie ma atmosfery, choćby Księżyca lub planetoid. Bez środowiska gazowego śmigła nie wytworzą siły nośnej niezbędnej do latania, więc są potrzebne inne rozwiązania. Jedną z propozycji NASA stanowią tak zwane Extreme Access Flyers: drony, które dotrą w najbardziej niedostępne miejsca w najtrudniejszym środowisku. Zamiast śmigieł projekt przewiduje dysze. Paliwem wehikulów EAF byłby sprężony gaz, zgromadzony w zbiornikach pozwalających na czas lotu zależny od lokalnej siły ciężenia: kilkuminutowy na Księżycu, nawet kilkogodzinny na planetoidach. W wariantcie idealnym gaz napędowy do uzupełnienia zbiorników powinno wytwarzać się z miejscowych materiałów. ■



TX& GFX: DR FURZU

KDP³⁹

SŁYSZELIŚCIE
O LIZ EDWARDS?

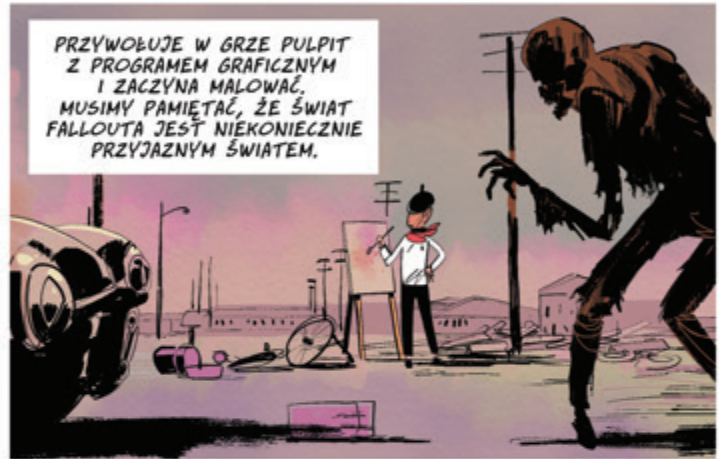
TO JEDNA
Z ARTYSTEK I ARTYSTÓW,
TWORZĄCYCH W WIRTUALNYCH
ŚWIATACH.

AKURAT LIZ TWORZY
W FALLOUT 4 VR.



ARTYSTKA ZAKŁADA GOGLE, WŁĄCZA GRĘ,
I ZACZYNA SIĘ PO NIEJ WAŁESAĆ. KIEDY
JAKIŚ WIDOK CHWYCI JĄ ZA SERCE...

PRZYWOŁUJE W GRZE PULPIT
Z PROGRAMEM GRAFICZNYM
I ZACZYNA MAŁOWAĆ.
MUSIMY PAMIĘTAĆ, ŻE ŚWIAT
FALLOUTA JEST NIEKONIECZNIE
PRZYJAZNYM ŚWIATEM.



LIZ MUSI DBAĆ O ROZWÓJ POSTACI, BRONIĆ SIĘ
A CZASAMI NAWET ATAKOWAĆ. DLA SZTUKI!

KIEDY OPowiada O TYM, JAK
MUSIAŁA OCZYŚCIĆ CAŁE WZGÓRZE Z BANDY
WROGÓW, ABY W KOŃCU PRZYCUPNAĆ NA
SZCZYCIE I W SPOKOJU MAŁOWAĆ...

CZUJĘ DO NIEJ WYŁĄCZNIE
SZACUNEK. OD GRAJĄCEGO
TWÓRCY DO GRAJĄCEGO
TWÓRCY.

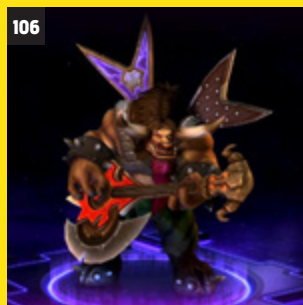
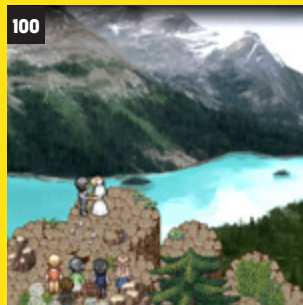
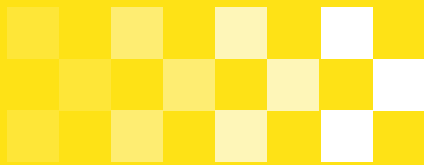


JEST TEŻ W TYM
FRAGMENTE HISTORII
LIZ GŁĘBOKA PRAWDA
O SAMYM PROCESIE
TWORZENIA.

PRAWDA O TYM, ŻE ZANIM
POWSTANIE NP. KOLEJNY
ODCINEK KOMIKSU DO MAGAZYNU
O KULTURZE GIER WIDEO...

ARTYSTA MUSI NAJPIERW
BEZ WIĘKSZEGO MARUDZENIA
WYBRAĆ NOWĄ DESKĘ
SEDESOWĄ, W STAREJ PĘKŁE
ZAWIAS ZE STAROŚCI.



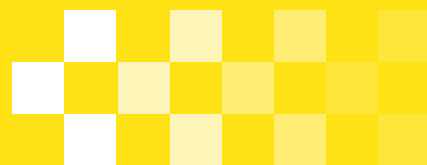


FELIETONY

105 Wojciech Pijanowski

109 Aleksy Uchański

120 Marcin Borkowski



**NIESTETY, POTENCJAŁ BLOODRAYNE
POSTANOWIŁ WYKORZYSTAĆ UWE BOLL,
PRÓBUJĄCY ZEKRANIZOWAĆ WSZYSTKIE
GRY, KTÓRE NIE ZDOŁAJĄ UCIEC NA DRZEWO.**





FREEBIRD

CZYLI SENTYMENTALIZM, HUMOR I KAN GAO

Studio Freebird Games jest najbardziej kojarzone z wydanym w 2011 roku *To the Moon*. Gra, okrzyknięta mianem niemalże idealnej, nie powstała bynajmniej jako pierwsza produkcja tego dewelopera. Warto przyrzeć się nie tylko najpopularniejszym, ale wszystkim produkcjom Kana Gao. Każda z nich to nie tylko ciekawa fabuła, ale również autorska próba wykształcenia własnego stylu opowiadania historii.

■ Marcin M. Granat



Początek przygód Freebird Games w świecie gier datować można na 2006 rok, gdyż to właśnie wtedy rozpoczęto prace nad *Quintessence: The Blighted Venom*. Jak to czasami bywa z debiutanckimi projektami małych studiów, produkcja nie była pozbawiona błędów. Ba, tytuł zniechęcał do zabawy nawet tym, że był zwyczajnie niedokończony.

Zamknąć projektu nie udało się zresztą do dzisiaj, gdyż z czternastu zaplanowanych rozdziałów ukazało się dopiero jedenaście. Sytuacja ta najpewniej szybko się nie zmieni, ponieważ prace nad grą są od dłuższego czasu wstrzymane, podczas gdy Kan Gao zajmuje się swoimi nowszymi produkcjami. Jednak nawet mimo swojej niekompletności



Kan Gao



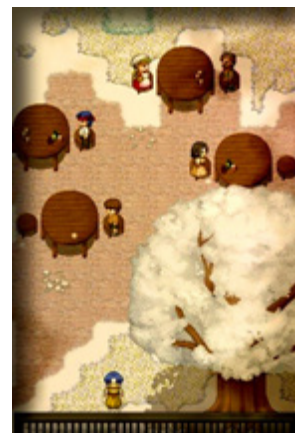
Jego firma ma siedzibę w Kanadzie, choć on sam dorastał w Chinach. Gry zaczął tworzyć jako student Uniwersytetu Zachodniego Ontario. Ciekawostką jest fakt, że programowanie nigdy nie było jego mocną stroną.

Quintessence jest i tak najdłuższą grą Freebird Games, a na jej poznanie potrzeba średnio 10-11 godzin. Czy warto poświęcić ten czas? Zaryzykuję stwierdzenie, że tak. Szczególnie jeśli nieobce ci są najgłośniejsze *To the Moon* lub *Finding Paradise*. Poznanie *Quintessence* i późniejszych gier studia pozwala bowiem na przesłedzenie dróg, jakie wybierał niedoświadczony jeszcze twórca, zanim znalazł optymalną dla siebie metodę wyrazu.

NAUKA RZEMIOSŁA

Początek gry to przywitanie ze stosunkowo dużymi pikselami charakterystycznymi dla programu RPG Maker – narzędzia do tworzenia gier, które mocno zakorzeniło się na scenie tytułów niezależnych. Kan Gao zobaczył w nim najwyraźniej spore możliwości, gdyż później ma ono towarzyszyć jego wszystkim produkcjom. Twórca nie przejmował się przy tym pierwotnym przeznaczeniem RPG Makera, programując gry dalekie od filozofii role-playing. I choć w *Quintessence* postacie zdobywają punkty doświadczenia, ich stan opisują paski zdrowia i many, a od czasu do czasu wdajemy się w walkę, to te elementy rozgrywki są zaledwie powierzchownie nakreślone.

✚ Gdy potrzeba, Kan Gao potrafi wykreować patos. Powyżej początek ważnej państwowej uroczystości z *Quintessence*.



GAMES CREDITS



❖ Festiwal z Quintessence zmusza gracza do przetestowania kilku minigier.



Rozwój w tym kierunku Kana Gao najwyraźniej nie interesował, a z jego kolejnych gier podobne rozwiązania znikły na dobre. Twórca wykazał się za to zamiłowaniem do niebanalnego scenariusza. Początek Quintessence odrobinię zaskakuje. Potężni bohaterowie walczą z potworami, rozwiązują zagadki i... zostają pokonani. Na szczęście jednej z postaci udaje się przekonać

❖ Najpierw uroczystość ślubna w majestatycznym otoczeniu przyrody przypominającej Morskie Oko...



❖ Motyw latarni morskiej jest istotnym elementem To the Moon. Bohaterowie nadali jej nawet imię „Any”.

POZA KANEM GAO I LAURĄ SHIGIHARĄ TWORZENIEM MUZYKI DO GIER FREEBIRD ZAJMOWAŁ SIĘ TAKŻE JAMES Q. ZHANG.

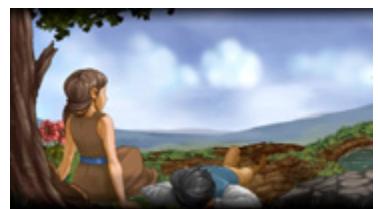
nadprzyrodzoną istotę do cofnięcia czasu. Jej motywacją nie jest jednak chęć naprawy popełnionych błędów, a jedynie nadzieja na toczenie spokojnego życia, bez zaangażowania w niebezpieczne przedsięwzięcia. Wskazówki zegara cofają się o półtora roku, a naszym oczom ukazuje się sielski krajobraz osady bohatera. Nie trzeba jednak zbyt długo czekać, by ponownie dać się uwikłać w nietypowe przygody. Fabuła gry jest w dużym stopniu ukazana poprzez dialogi. Quintessence ma ich sporą ilość, przez co jej tempo niejednokrotnie zwalnia. Produkcja rekompensuje to jednak kilkoma ciekawymi wątkami. Intrygująca jest tytułowa Kwintesencja, czyli magiczna substancja pochodząca od „bezkształtnej istoty”. Jej właściwości poprawiają refleks, wyostrzają zmysły i pozwalają przybierać wygląd innych ludzi oraz zwierząt. Niestety z tymi efektami wiąże się również

❖ ...później wygłupiająca się żona w wodzie i ognisko na plaży, czyli miesiąc miodowy na Bora-Bora w Finding Paradise.



toksyczność substancji, polegająca na przyspieszonym wyniszczeniu organizmu i wcześniejszej śmierci. Gra serwuje nam zróżnicowaną fabułę, w której korzystamy ze zmienności, poszukujemy ukochanej, czy wdajemy w polityczny konflikt. Wszystko to w otoczeniu wyrazistych postaci. Pragmatyczna arystokratka, wiecznie kłótniwa para małżeńska czy wykształcony alchemik są tylko garstką przykładów. O ile takie zagęszczenie różnych wątków może wydawać się trudne do śledzenia, tak w przypadku Quintessence nie stanowi problemu ze względu na wspomniany powolny rozwój akcji. Co więcej, już w tej grze Kan Gao pokazał, że potrafi wykreować wzniosłe, wzruszające momenty. Obecne są między innymi motyw miłości, straty, jak i wyciskające łzy retrospekcje. Nie brakuje też krótkich żartów, które – podobnie jak w najnowszych grach Gao – rozładują napięcie.

❖ Dlaczego po lewej jest blondynka, a poniżej szatynka? Jej obecność to nie oklepana zdrada, lecz dużo ciekawszy zabieg fabularny.



CREDITS



❏ Familijny i pełen ciepła klimat Bożego Narodzenia jest tłem dla traktującego o rodzinie *You Remember My Lullaby?*

Uśmiech sam pojawia się na twarzy, gdy bohaterka zamieniona w ptaka potrafi latać, lecz ma trudności w odrywaniu się od ziemi, lub gdy jedna z postaci przyznaje się do picia wody z butelek po alkoholu po to, by czuć się większym twardzielem. Cóż, jak na żółtodzioba Kan Gao spisał się całkiem nieźle.

W przypadku Freebird Games należy być świadomym, że poznawanie gier studia w oderwaniu od towarzyszącej im muzyki jest doświadczeniem bardzo ubogim. W końcu sam Gao pełni w swoich produkcjach rolę nie tylko głównego projektanta, ale także jednego z kompozytorów. Największą dawką muzyki może pochwalić się *Quintessence*, zawierające ponad 60 oryginalnych utworów. Są one mocno zróżnicowane, obejmując zakres od skocznych melodii jak *Field Trip*, po wolniejsze kompozycje pokroju elegijnego *Drift*, obecnego w trakcie napisów końcowych.

KRÓTKA FORMA

Nie mniej ważną rolę muzyka odgrywa też w drugiej grze studia. Do *You Remember My Lullaby?* prosi wręcz przed rozpoczęciem zabawy o ustawienie odpowiedniej głośności, tłumacząc tę czynność jako kluczową dla odbioru produkcji. Gra ukazała się w 2008 roku i do dziś pozostaje najmniej interaktywnym projektem Freebird Games. Tytuł przypomina niedługi film, w którym jedynie przeklikujemy dialogi. Historia ukazana przez Gao ponownie stara się odwoływać do emocjonalnej strony psychiki swoich odbiorców. Jest ona refleksyjną opowieścią o niedoconej macierzyńskiej miłości. Bohaterami historii są zwykli ludzie, wykonujący powszednie czynności. Tytuł celebryje codzienność, a pieczenie ciasta lub otwieranie pozytywki nabierają w nim kluczowego fabularnie znaczenia. Ciekawostką jest, że po

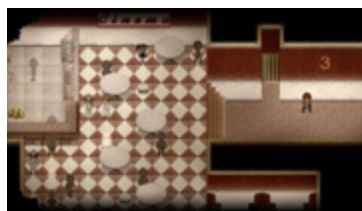
napisach końcowych zyskujemy możliwość zagrania w humorystyczną platformówkę o wymownej nazwie *Quintessence: The Lost Chapter*.

Rok 2011 przyniósł ciekawy eksperyment pod postacią *The Mirror Lied*. Jest to około dwudziestominutowa przygoda utrzymana w atmosferze niepokoju. I choć Gao nigdy powtórnie nie zdecydował się na stworzenie gry całkowicie opartej na wywoływaniu uczucia strachu, to *The Mirror Lied* jest dowodem na posiadanie przez niego umiejętności w tym kierunku. Gra jest pełna niedopowiedzeń począwszy od jej opisu na stronie Freebird Games głoszącego, że pokierujemy „dziewczyną bez twarzy w pozbawionym twarzy świecie”. Równie tajemnicze są wykonywane podczas rozgrywki czynności (szukanie wielu kluczy, podlewanie dziwnej rośliny) oraz zbliżający się do nas niejaki „birdie”. *The Mirror Lied* trudno ująć

❏ Słynny lot na Księżyc. W tym momencie niejeden gracz uronił łzę.



❏ Niedokończone postacie po lewej to celowy zabieg podkreślający wybiórczość pamięci.



❏ Być może wygląda skomplikowanie, lecz łamigłówki z *To the Moon* są bardzo proste.



PORZUCONYM PROJEKTEM STUDIA JEST LYRA'S MELODY – THE SONG SHE WHISPERED TO ME. FABUŁA MIAŁA OSCYLOWAĆ WOKÓŁ TAJEMNICZEJ MELODII.

w kleszcze jedynej słusznej interpretacji. Sytuacji nie poprawia fakt, że sam Gao w oficjalnym filmie wyjaśniającym znaczenie gry... rozkłada ręce.

SPEŁNIĆ MARZENIA

W 2011 roku zdolności Kana Gao dały ponownie o sobie znać w jego flagowej grze zatytułowanej *To the Moon*. Twórca zdradził w jednym z wywiadów, że genezą tytułu była refleksja nad tym, czy przed śmiercią będzie czegoś żałował, spowodowana z kolei problemami zdrowotnymi jego dziadka. I faktycznie tematy związane z ostatecznością są głównym wątkiem fabularnym produkcji. Kierując postaciami doktor Rosalene i doktora Wattsa, za pośrednictwem odpowiedniej technologii zanurzamy się w pamięć umierających osób. Tworzymy dla nich sztuczne wspomnienia, tak aby spełnić ich marzenia. Wszystko jest jak najbardziej legalne. Przyszli pacjenci sami zgłaszają się do zatrudniającej nas firmy o nazwie Sigmund Corp. i określają w kontrakcie swoje pragnienia. Ich wybór jest dowolny. Mogą się wśród nich znaleźć między innymi sława, bogactwo lub tytułowa podróż na Księżyc.

Rozgrywka ma fantastyczno-naukowy wydźwięk i polega na zwiedzaniu wspomnień jednego z naszych klientów. Mechanika przypomina prostą grę przygodową, sprowadzając się do poszukiwania przedmiotów, do których pacjent wytworzył za życia szczególny stosunek. Gra nie jest jednak nużąca, gdyż w miarę postępów w eksploracji jesteśmy świadkami przeróżnych wydarzeń z przeszłości klienta. Obserwujemy jego szkolne perypetie, ceremonię ślubną, jak i budowę wymarzonego domu. Razem z doktorami Rosalene i Wattsem poznajemy jego osobowość, sukcesy i porażki. Gra jest chyba najbardziej wzruszającą produkcją Freebird Games. Trudno powstrzymać emocje, gdy z trudem docieramy do zapomnianych przez pacjenta wydarzeń z dzieciństwa lub gdy dowiadujemy się, że realizacji lotu na Księżyc zagraża postać żony bohatera, którą ten darzy wielką miłością.

Akt umierania jest w *To the Moon* ukazany z szacunkiem, a pozbawienie go religijnego komentarza sprawia, że przekaz gry staje się uniwersalny. Tytuł nie zadaje wprost pytań natury etycznej, choć podczas rozgrywki nasuwają się one same. Czy jest sens zastępować



■ Finding Paradise jak wszystkie gry Freebird wyglądała jak historyjka dla dzieci, ale operowało na poważnych i realnych postaciach.

prawdziwe wspomnienia fikcją, nawet tą najpiękniejszą? A może jednak warto, bo przecież z neurobiologicznego punktu widzenia pamięć po śmierci mózgu i tak ulega zatraceniu? Czy zatem działania doktorów Rosalene i Wattsa są nową jakością w praktyce geriatrycznej tudzież paliatywnej?

To the Moon jest grą nietuzinkową i godną poznania. Wrażenie wyjątkowości podczas obcowania z tytułem wzmacnia ścieżka dźwiękowa. Na pierwszy plan wysuwają się dźwięki fortepianu, a tempo utworów jest zazwyczaj spokojne i sprzyjające zadumie. Nie oznacza to jednak, że gra jest wzniosła i poważna od początku do końca. Atmosferę rozładowuje charakterystyczne dla Kana Gao przeplatanie sytuacji wzruszających żartami. Raz są to nawiązania do *Dragon Balla*, a kiedy indziej wymiana zabawnych złośliwości pomiędzy bohaterami.

ROZWIJANIE UNIWERSUM

Pomimo tego, że historia przedstawiona w *To the Moon* stanowi zamknięty rozdział, postacie dwójki doktorów nie znikły na stałe z komputerowych ekranów. Duet powrócił w 2013 roku w darmowym dodatku Sigmund Minisode 1. DLC wydano w okresie świąt Bożego Narodzenia, więc było dla fanów miłym prezentem pod choinkę. W świecie gry też panowała końcówka grudnia, a bohaterowie spotykali się w siedzibie Sigmund Corp. na świątecznej imprezie. Dodatek przedstawiał pozostałych pracowników firmy i puszczał kilkakrotnie oko do graczy pamiętających *To the Moon*. Co ciekawe, Gao podjął się w nim próby ukazania reakcji społeczeństwa na możliwość modyfikowania wspomnień. Pod budynkiem firmy zgromadziła się bowiem liczna grupa niezadowolonych osób z transparentami.

■ To ujęcie mogłoby podsumować *A Bird Story* - wrażliwy chłopak, jego zwierzęcy przyjaciel i siła wyobraźni.





■ Szkolne szafki płynnie przechodzą w drzewa, a płytki podłogowe w leśny grunt. Tak to postrzega bohater A Bird Story, a więc i gracz.

się po wspomnieniach, figle płatała też podświadomość Colina. Bez względu na przeciwności kierowana przez nas dwójka naukowców stopniowo poznawała życie bohatera. Jego dzieciństwo, rozwój lotniczej kariery czy narodziny syna zostały kolejno raz tak wyreżyserowane przez Kana Gao, aby zaangażować wszystkie tkwiące w odbiorcy pokłady empatii. Mechanika rozgrywki to sprawdzona formuła znana z tytułu sprzed sześciu lat. Szukanie przedmiotów i proste łamigłówek zostały teraz dodatkowo wzbogacone o kilka żartobliwych sekwencji przypominających shmupa czy bijatykę. Takie zabawy gatunkami nie powinny zresztą dziwić. Już przecież Quintessence udawało przez chwilę skradankę, a w Sigmund Minisode 1 obecny był fragment platformówki.

Pomimo sporej dozy humoru Finding Paradise udało się opowiedzieć głęboką historię. Najnowszy tytuł Freebird Games jest godnym następcą To the Moon. Serca odbiorców i tym razem skradła ścieżka dźwiękowa. Wzniosłym momentom towarzyszą nieśpieszne kompozycje z wybijającymi się na pierwszy plan instrumentami smyczkowymi. Szczególnie ciekawy (i uzasadniony fabularnie) jest utwór bazujący na granej na wiolonczeli gamie. Kan Gao nie byłby jednak sobą, gdyby i tu nie pobawił się konwencją. W grze znalazło się bowiem miejsce na dźwięki szybkie i beztrudne. Nie wolno zapomnieć też o Laurze Shighiharze, której piękny wokal pojawił się w zwińczającej grę piosence, podobnie jak miało to miejsce pod koniec To the Moon. Uważam, że aby wyrobić sobie w pełni wartościową opinię na temat gier Kana Gao, należy zapoznać się ze wszystkimi jego tytułami. Twórca dowiódł już swojego talentu w pisaniu scenariuszy, a jego historie, choć krótkie, skłaniają do rozmyślań i pozostają z odbiorcą jeszcze długo po epilogu. Czekam na kolejne projekty artysty i wierzę, że nawet jeśli zdarzyłoby mu się potknąć, to prędzej czy później i tak wstanie, i zrobi to, co potrafi najlepiej: wpisze emocje w pięciolinię i podkreśli piękno chwili, tkwiące w jej melancholijnej ulotności. ■

W MAJU TEGO ROKU KAN GAO POINFORMOWAŁ, ŻE POWSTAJE FILMOWA ADAPTACJA TO THE MOON. PRZYZNAŁ TEŻ, ŻE PRACUJE NAD NOWĄ GRĄ.

W 2015 roku do pierwszego dodatku dołączył Sigmund Minisode 2 i ponownie ukazywał on akcję mającą miejsce w korporacyjnych murach. Z DLC warto było zapamiętać wątek majstrowania Wattsa przy maszynie wspomnień, który powracał w fabule Finding Paradise. Ciekawy, ale za to bardziej tajemniczy motyw pojawiał się w zakończeniu. Dodatek rządził nas na moment widokiem doktor Rosalene podłączonej do urządzenia modyfikującego pamięć, co rzuciło cień na realność poznanych do tej pory wydarzeń. Niewykluczone, że pomysł ten zostanie rozwinięty w nadchodzących projektach studia.

Pomiędzy powyższymi miniodcinkami, a dokładnie w 2014 roku, wydano nieduży tytuł pod nazwą A Bird Story. Tytuł ten łączy z To the Moon wyłącznie uniwersum i nie spotykamy w nim żadnej znajomej postaci. Gra okazała się liniową opowieścią o chłopcu opiekującym się nad ptakiem ze złamanym skrzydłem. Krótki czas trwania i sentymentalny ton sprawiają, że A Bird

Story przypomina Do You Remember My Lullaby? Ładna historia została niestety niepotrzebnie rozciągnięta, a powolne tempo rozgrywki niejednokrotnie nudzi. Decyzja o zrezygowaniu z dialogów też nie wyszła grze na dobre, odrzucając na starcie atut w postaci pisarskiego talentu Kana Gao. Interesująca jest w niej za to konstrukcja świata przedstawionego. Wydaje się bowiem, że ekipa Freebird Games chciała pokazać otoczenie dosłownie oczami bohatera. I nie mam na myśli perspektywy (to przecież nie FPS), ale subiektywne doznanie. A Bird Story serwuje nam obraz świata ze wszystkimi jego wyolbrzymieniami i wyparciami, do jakich skłonna jest kilkuletnia wyobraźnia. Nieznajome dzieci na placu zabaw jawią się protagonistom jako pozbawione wyrazu cienie, a odkrycie nowej drogi w lesie skutkuje rozsunieniem się drzew. To bardzo ciekawy zabieg, który przypomina nam, że na nasz odbiór świata składają się nie tylko bodźce fizyczne, ale także późniejsza ich obróbka przez umysł.

WCIAŹ NA POZYCJI LIDERA

Bohater A Bird Story wrócił do graczy w 2017 roku. Wraz z premierą Finding Paradise okazał się on nazywać Colin Reeds i jako umierająca osoba zostawał pacjentem doktorów Rosalene i Wattsa. Podobna do To the Moon podróż po wydarzeniach z przeszłości była tym razem bardziej skomplikowana. Najpierw trudności przysparzało określenie marzeń pacjenta, później na jaw wychodził nietypowy schemat cofania

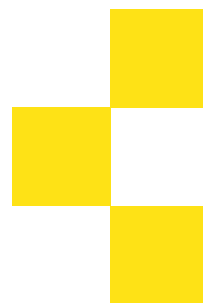
■ Poznacie scenę ze strony 101? Kanadyjskie Peyto Lake było wzorem dla scenarii z Finding Paradise.





Wojciech Pijanowski

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



LATO, LATO, LATO CZEKA... HARMONIJKA I CHUSTECZKA

Latem to letnie przygody są. Lub bywały. **Współcześnie wyjątkowo łatwo jest podróżować. Chcesz pojechać na wakacje nad morze? Proszę bardzo: samochodem po autostradzie, szybkim pociągiem po torach, które nie powodują stukotu kół, czy też samolotem. W czasach mojej młodości podróż nad morze nie była tak komfortowa.**

W latach sześćdziesiątych, gdy jeszcze nie było komputerów i internetu, popularną formą podróżowania po Polsce był autostop. Młodszym opiszę w skrócie tę ideę, może znajdą podobieństwo do BlaBlaCar. Autostop polegał na tym, że:

– po pierwsze – trzeba było mieć książeczkę autostopowicza. To była książeczka z kuponami, na których wydrukowana była liczba kilometrów. Na przykład kuponik z napisem „50 km”. A na okładce znajdował się znak „Stop”.

– po drugie – gdy już było się posiadaczem książeczki autostopowicza, wychodziło się na szosę, machało tą książeczką i zatrzymywało się samochody jadące w pożądanym kierunku. Dzisiaj też można wyjść na drogę i bez książeczki zatrzymywać samochody poprzez machanie dłonią z uniesionym kciukiem. Ile się zatrzyma? Bardzo niewiele. A gdy machało się książeczką, mniej więcej co trzeci kierowca się zatrzymywał. I miał powód. Autostopowicz bowiem, gdy kierowca podrzucił go w dogodnym kierunku, wyrzywał z książeczki kupon i dawał kierowcy jako swoistą zapłatę za podwózkę. Gdy wakacje się kończyły, odbywało się losowanie i ci, którzy podwozili podróżujących, wygrywali nagrody rzeczowe. Pralki, miksery i inne sprzęty domowe.

Wybrałem się i ja autostopem nad morze. Miałem 17 lat. Kolega Andrzej zdecydował się dotrzymać mi towarzystwa. Mieliśmy do przejechania w linii prostej 330 kilometrów. Jechaliśmy na obóz piłkarzy ręcznych, letni obóz treningowy przed kolejnymi rozgrywkami I ligi. Musieliśmy być o określonej godzinie określonego dnia. Założyliśmy więc, że podróż zajmie nam jakieś trzy dni i ruszyliśmy w drogę. Wszystko szło świetnie. Po dwóch dniach byliśmy daleko za Bydgoszczą. Nie będę was tu zanudzał opisem krótkich „skoków” (po pięć, 10 kilometrów). Przejdę do ostatniego samochodu, który nas podwoził. Była to syrena, dziecko polskiej myśli technicznej, zwane skarpetą z powodu zapachu, który pojawiał się po jej przejeździe. Kierowca był bardzo sympatyczny, jechało się wspaniale... do czasu, gdy urwała się rura wydechowa. Do celu brakowało nam kilkunastu kilometrów. Kierowca jechał dokładnie tam, gdzie był nasz cel. Zdecydowaliśmy z Andrzejem, że nie będziemy łapać następnego samochodu, tylko jakoś naprawimy ten pojazd o prostej w gruncie rzeczy konstrukcji. I naprawiliśmy! Wystarczyła chustka do nosa. Nie taka dzisiejsza papierowa, lecz bawełniana! Rurę przywiązaliśmy nią do resoru i w drogę. Udało się! Zajechaliśmy z fasonem o czasie. Reszta drużyny dojechała wygodnym autobusem. Nie spali jednak po drodze w stodółach. A szkoda, bo sen na sianie to sama przyjemność.

Chusteczka z tytułu dzisiejszego felietonu się pojawiła. „A gdzie harmonia?”, może ktoś zapytać. Otóż harmonia pojawi się w kolejnym felietonie. I też będzie związana z latem w Polsce. ■

W. Pijanowski



Minotaur

Starożytni bogowie niełatwo znosili oznaki krnąbrności czy cwaniactwa u swoich poddanych zamieszkujących ziemski padół. Kary spadające na tych, którzy ośmielili się sprzeciwić swym protektorom, były okrutne, acz wyjątkowo kreatywne. Wiele z nich zaowocowało przyjściem na świat straszliwych bestii...

■ Jakub Wodnicki

Według większości podań Minotaur był dzieckiem Pazyfae, żony króla Minosa, oraz białego byka (Taurus). Posejdon wzbudził w królowej pożądanie do zwierzęcia, aby ukarać władcę Krety za to, że ten zamiast złożyć mu wspaniałą ofiarę, podstawił w ramach trybutu jednego ze zwyczajnych byków ze swoich stajni.

Monstrum urodzone z tego związku zostało zamknięte przez Minosa w Labiryncie zbudowanym przez słynnego konstruktora Dedala i posłużyło wkrótce celom wojennym.

Po przegranej wojnie Ateny musiały płacić Krecie trybut złożony z siedmiu dziewcząt oraz siedmiu chłopców co trzy lata (lub dziewięć w zależności od podań). Nieszczęśnicy zostawali wpuszczani do labiryntu zamieszkiwanego przez Minotaura i nigdy z niego nie wychodzili.

Krwawy trybut przerwał dopiero ateński król Tezeusz, który gołymi rękami zabił potwora (miała na koncie także kilka innych bestii) i wydostał się z labiryntu dzięki nici Ariadny. Heros zabrał ocalałych Ateńczyków oraz księżniczkę z Krety i odpląnął w poszukiwaniu dalszych przygód.

■ Choć ślepowy i zmęczony wartowniczą służbą, Minotaur wciąż jest potężnym przeciwnikiem. Oby tarcza wytrzymała...

GIGANTY Z PIKSELI I MUPPETY

Pierwszy raz Minotaur zawiął na ekranie w 1960 roku za sprawą włoskiego reżysera Silvio Amadio w filmie „Teseo contro il Minotauro”. Potwór grany przez aktora w kostiumie i olbrzymiej masce z perspektywy lat budzi uśmiech, ponieważ przypomina bardziej goryla lub misia, który swobodnie mógłby zasilić szeregi klasycznego „The Muppet Show”. Warto wspomnieć, że w półtorejgodzinnym spektaklu możemy oglądać monstrum przez niecałe 3 minuty!

Dwadzieścia lat później pierwszymi studiami, które wprowadziły postać Minotaura do interaktywnej rozrywki,

ZE WZGLĘDU NA KRWIOŻERCZĄ LEGENDĘ MINOTAURA ORAZ JEGO WYGLĄD MOŻNA GO SPOTKAĆ PRAKTYCZNIE W KAŻDYM TYTULE, GROMADZĄCYM POTWORY ZE STAROŻYTNICH I WSPÓŁCZESNYCH MITOLOGII.

były Sirius Software oraz Spectral Associates. W 1981 roku Sirius przedstawił światu tytuł o wdzięcznej nazwie Minotaur na Apple II. Była to futurystyczna gra akcji, w której Tezeusz pokonywał kolejne poziomy labiryntu, zabijając mniejsze potwory laserowym mieczem. Każdy poziom zbliżał go nieuchronnie do jego nemezis. Piękna okładka prezentowała herosa ze skrzydłami na plecach i łukiem w garści oraz bestię, będącą hybrydą człowieka oraz byka. W samej grze Minotaur nie prezentował się aż tak imponująco i podejrzewam, że gdyby nie rzeczona okładka, to mało kto odgadłby, że ostatnim bossem jest właśnie kreteńska bestia. Był to bowiem potężny stwór z jednym okiem, zbudowany z pomarańczowych pixeli i spacerujący po planszy w długiej, zielonej bluzce.

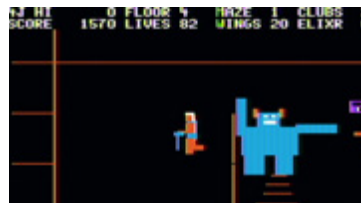
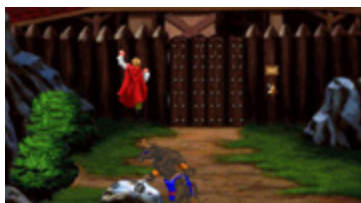
W tym samym roku studio Spectral Associates wydało na TRS-80 Color Computer tytuł o nazwie Madness and the Minotaur – przygodową grę tekstową, której celem było zebranie jak największej liczby przedmiotów oraz wydobyć jak największą ilość skarbów z labiryntu przy jednoczesnym unikaniu pułapek. Minotaur był jedną z sześciu bestii pilnujących bogactw podziemi obok Troglodyty, Satyra, Nimfy, Skorpiona i Wróżki. Wstęp do gry nawiązywał do mitologii greckiej, epatując czarnym humorem: „Mówi się, że jedną z przeszkód, które można napotkać w labiryncie, jest Minotaur, człowiek z głową byka o niezaspokojonym apetycie na ludzkie mięso. Król Minos karmi Minotaura czternastoma Ateńczykami rocznie. Minotaur nie pożąda niczego więcej niżli piętnastego – na deser”.

ZDROWY PO MAMIE, PIĘKNY PO BYKU

Koniec lat osiemdziesiątych przyniósł znaczną poprawę w oprawie wizualnej gier. Miało to oczywiście wpływ na przedstawienie graficzne bogatego mitologicznego bestiariusza. Pierwszym studiem, które pokazało pełną, kolorową sylwetkę Minotaura, był Atlus.



✦ W Quest for Glory rogata bestia czekała na obowiązkowe zwarcie.



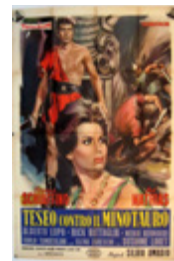
✦ Cienka linia dzieli nas od strasznego niebieskiego potwora. Może lepiej tym razem dać dyla?

W Digital Devil Story: Megami Tensei, futurystycznym tytule z 1987 roku na NES, gracz musiał pokonać Lucyfera, by odbić japońską boginię Izanami. Na swojej drodze spotykał wielu bossów, w tym sługę diabła zwanego Tyrant Minotaur. Umieszczenie kreteńskiej bestii w szatańskim kulcie nie jest wyjątkowym zabiegiem. Pojawia się ona w podręcznikach do gier RPG Advanced Dungeons & Dragons już od 1974 roku i w zestawie White Box Set. Współczesne podręczniki umieszcwiają Minotaura w kulcie demonicznego Lorda Baphometa.

Rok 1989 przyniósł jedną z wielu gier typu point & click studia Sierra On-Line (pisaliśmy o firmie w Pixelu #37), która była o tyle istotna dla mitologicznej bestii, że jako pierwsza nadała jej względny profil psychologiczny. Mowa o Quest for Glory I: So you want to be a hero?, w której Minotaur stał na straży bramy prowadzącej do podziemnego miasta. Z jego gniewnych powarkowań można było wyczytać, iż po raz kolejny został wrobiony w niewygodną wartowniczą służbę oraz że pomimo świętego słuchu jego wzrok niestety nie domagał.

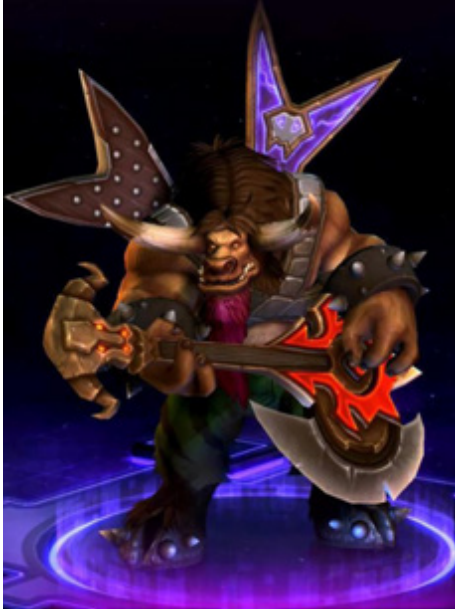


✦ Zgrabna bestia i skrzydlaty Tezeusz z okładki Minotaura niewiele mają wspólnego z pikselowymi odpowiednikami w grze.



✦ „Teseo contro il Minotauru” warto obejrzeć chociażby dla trzech minut spędzonych z urokliwą bestią.





✦ Theseus VR przedstawiał wielkiego i złowieszczy Minotaura, tutaj widocznego na szkicu koncepcyjnym.

sam minotaur pozostał przykuty do zamku związanego z czarną magią, a następnie mrocznymi elfami. Piąta i szósta część sagi rzuciły światło na pochodzenie bestii, wskazując na to, że zostały stworzone przez karmazynowych magów na miejsce zbuntowanych orków. Docelowo miały wspierać oddziały kawalerii centaurów jako pierwszy regiment piechoty. Na skutek politycznych zawirowań wpadły w niewolę mrocznych elfów, jednak swoją dumą, siłą i walecznością udało im się zapracować na szacunek nowych panów i odzyskać wolność.

TAK WIELE MIEJSC, TAK MAŁO KARTEK

Minotaur pojawił się dotychczas w ponad stu różnych tytułach o mniejszym lub większym znaczeniu dla świata gier. Ze względu na swój charakterystyczny wygląd oraz krwiożerczą legendę można go spotkać praktycznie w każdym nowoczesnym tytule, gromadzącym hero-sów, potwory i demony ze starożytnych i współczesnych mitologii. Niewiele jednak twórców nadało mu charakter, dzięki któremu jego legenda trwała, nabierając zupełnie autonomicznych kontekstów. Na wybranych dziełach zamykam drzwi pierwszego bestiariusza, chociaż... zostawię je delikatnie uchylone, by zrobić miejsce na wolną eksplorację. Uwaga, wchodząc na własne ryzyko. Apetyt kreteńskiej bestii zdaje się niezaspokojony... ▣

POKOJOWE BESTIE DZIERŻĄCE NA BARKACH TOTEMY POKAZUJĄ SWOJĄ MINOTAUROWĄ NATURĘ DOPIERO WTEDY, KIEDY KTOŚ JE ROZWŚCIECZY.

W 1989 roku Nintendo doczekało się kolejnego Minotaura za sprawą ekip Infinity oraz Radical Entertainment. Oprawa graficzna tego dzieła nawiązywała do takich tytułów jak Legend of Zelda czy Metroid. The Battle of Olympus było platformówką, w której gracz przemierzał tereny starożytnej Grecji. W regionie słusznie nazwanym Kretą musiał zmierzyć się z Minotaurem. Jeśli chodzi o jego przedstawienie, twórcy odeszli od kanonu atletycznej hybrydy człowieka i byka o wielkich kłach i ostrych pazurach. Bestia o pokaźnym brzuszku ubrana w sandały oraz ptegyres – hoplicką spódniczkę – chowała się za dużą tarczą i rzucała w swojego przeciwnika maczugami. Co ciekawe, tytuł doczekał się w 1992 roku adaptacji na Game Boya.

✦ Heroes of the Storm przedstawia również bardziej rockowe oblicze majestatycznych Taurenów.

✦ Minotaur występował również w kanonicznej serii RPG Might & Magic, gdzie przeszedł gigantyczną ewolucję na tle wizualnym. Jego ukochany topór pozostał pozycją obowiązkową.

w obliczu krwawej wendetty są w stanie przebaczyć wrogowi. Ich domem nie jest labirynt na pustkowiu, lecz wigwamy postawione w wysokich górach. Choć konotacja może wydawać się nieco odległa, na archiwalnej oficjalnej stronie studia Blizzard można zobaczyć wpis dotyczący tytułu Warcraft III: Reign of Chaos, mówiący o „Minotaurach z Sawanny, które miażdżą pod kopytami swoich przeciwników”.

Drugą serią z nieodłącznym minotaurem jest Heroes of Might and Magic. Bestia praktycznie od pierwszej części jest jednostką zamku „Lochy” i stoi twardo obok stworów takich jak meduzy, chimery, smoki czy hydry. Oczywiście skład mitologicznych stworzeń zmieniał się z czasem, jednak

MATKA ZIEMIA JEST BLISKO, DZIECI KARMAZYNOWYCH MAGÓW

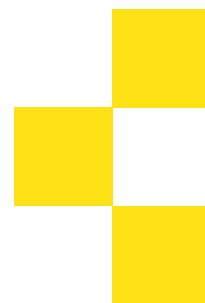
Chociaż te dwie serie zasługują na kompletne, niezależne artykuły, to nie godzi się nie napomknąć o nich w kontekście historii Minotaura w przemyśle gier wideo. Pierwszą z nich jest World of Warcraft, przedstawiająca zupełnie niezgodną z mitologicznym pierwowzorem rasę taurenów z Thunder Bluff. Pokojowe bestie dzierżące na barkach olbrzymie totemy pokazują swoją minotaurową naturę dopiero wtedy, kiedy ktoś je rozwściczy. Jednakże nawet





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.



PRZYWRÓCIELOWI PAMIĘCI. LAUDACJA

To było tak: najpierw po prostu żyliśmy sobie w tamtych czasach i nie przyszłoby nikomu do głowy, że jest w tym fakcie coś wyjątkowego. Potem czasy się zmieniły, a my (to oczywiście znaczy – ja) zajęliśmy się nowymi czasami, a o tych starych przestaliśmy mówić. Aż wreszcie okazało się, że dla wielu osób są one legendarne.

Dobrze pamiętam dzień, w którym odwiedził mnie Robert Łapiński, młody człowiek z doświadczeniem w organizacji imprez masowych i pasją do retrogamingu, z pomysłem na pierwszą taką imprezę o starych grach i starych czasach. Ja byłem wtedy z zawodu dyrektorem, spotkania w bloku co 30 albo 60 minut, od 9:00 do 18:00. Ale to, upchane wśród innych, było wyjątkowe. Od razu czułem, że się dzieje magia. Dlaczego? Bo zobaczyłem kogoś z pasją i pomysłem. To rzadkie. To bardzo wiele. Właściwie najwięcej, ile może być.

Dlatego na miarę możliwości od początku zaangażowałem się we wspieranie Pixel Heaven. A nie było to wcale oczywiste, bo miałem za sobą dobrą dekadę okresu, w którym niechętnie wracałem do „starych dawnych dobrych czasów”. Oczywiście nigdy się ich nie wstydzilem. Raczej chyba uważałem, że jeszcze za wcześnie na martyrologię. Wiele osób do dziś tak uważa. Na przykład Marcin Przasnyski, którego – jak wielu z nas wie – na wspominki bardzo trudno naciągnąć.

Pięć lat później mogę już tylko z szacunkiem pochylić głowę przed dziełem, któremu na imię Pixel Heaven, i przed jego wszelkimi emanacjami w postaci imprez dodatkowych takich jak giełda Pixela, czy w postaci magazynu drukowanego, czy innych jeszcze przedsięwzięć. Przede wszystkim jednak nie umiem wyjść z podziwu, jak wspaniale rozwija się sama impreza. Z roku na rok jest coraz lepsza (program, goście, wystawcy), a zarazem – to przecież takie ważne – skutecznie trzyma się swojego garażowego emploi, od którego wyrosła, a od którego odejście byłoby zrujnowaniem ducha wydarzenia i naszych wspomnień.

Jeżeli twoja młodość zaczyna być wspomniana jako czasy legendarne, to jest to najlepszy dowód że jesteś już stary.

Jakoś się pogodziłem z tym faktem, i – stale w wymiarze takim, na jaki najmocniej mnie stać – staram się co roku swój mały kamyczek do sukcesu Pixel Heaven dołożyć. A może po prostu – pogrzać się w tym ciepłe. Lubię tam przychodzić, porozmawiać z gośćmi. Za każdym razem wyrzucam sobie, że jestem za krótko.

Mój ojciec, Wiesław Uchański, warszawski wydawca (Wydawnictwo Iskry) miał tę zasługę w życiu, że pod koniec lat osiemdziesiątych wznowił utwory Stefana Kisielewskiego, na które wcześniej obowiązywał cenzuralny zapis. Na jednym z pierwszych wydrukowanych egzemplarzy Kisiel dał ojcu dedykację, wpisując „Przywrócielowi Kisielewskiego”. Kiedy mu tata zwrócił uwagę, że to jest napisane z błędem, Kisiel pogodnie odpowiedział: „Mnie się nie poprawia”. Chciałbym w tym tekście oddać cześć przywrócielowi godnej pamięci o pionierskich latach gier, Robertowi Łapińskiemu, ale też wszystkim otaczającym i wspierającym go osobom, na czele z Piotrem Mańkowskim, mym drogim kolegą Miczem. Zrobili wielką robotę, a wysiłek ich ma niewielki tylko (choć wyraźny, i to również uczcijmy) wymiar sukcesu komercyjnego. Za to należy się szacunek.

I jeszcze coś muszę wam opowiedzieć, i jeszcze jeden powód – główny wręcz – mego szacunku wobec Roberta dać. Otóż jesteśmy obaj fanami zespołu Kult. Ma on stałą roczną ramówkę koncertów w Warszawie: i tak na jesieni jest Pomarańczowa Trasa w Stodole, w maju – tradycyjne Juwenalia (na których nie spotyka się już studentów, ale komu to przeszkadza?), a na początku roku – koncerty akustyczne. Lubiłem te ostatnie, bo repertuar zespołu – zwłaszcza w części stworzonej przez Tatę Kązika – jest akustyczny niejako z natury. Są to jednak zasiadane, nieco wyciszone koncerty, nie pasujące do emploi zespołu. Przestałem na nie chodzić dwa lata temu, kiedy to publiczność była tak osowiała, że po raz pierwszy ikoniczny utwór „Polska” słuchany był na siedząco. Dla mnie była to trauma. A kiedy rozejrzałem się po siedzącej sali, zobaczyłem, że tylko jedna jedyna osoba nie przejmując się tą drętwotą – aktywnie podskakuje w przejściu na środku. Był to Robert Łapiński. Wieczny mu szacunek.

PS Jakiś czas po stworzeniu Pixel Heaven koledzy zdecydowali się na śmiało wskrzeszenie Secret Service, a potem w znanych okolicznościach nie byli w stanie tego tytułu utrzymać. Ja wtedy w jakichś komentarzach publicznych pojechałem sobie po nich z pozycji moralnej wyższości i paternalistycznego zarozumiałstwa, że jak to tutaj oni fatalnie i bez głowy biznes zaplanowali, jak źle oni go prowadzą. Z perspektywy widzę, że było to i niemądre, i niegrzeczne, co gorsza było to dowalanie bliskim kolegom w momencie, gdy dowalono im już zdecydowanie wystarczająco. Dawno już należało przeprosić. Przepraszam. ■

BLOODRAYNE

Rayne ma pewne miejsce na każdej liście najseksowniejszych i najbardziej zabójczych bohaterek gier wideo. Był jednak czas, gdy wydawało się, że rudowłosa krwiopijczyni z serii BloodRayne zwojuje w wirtualnym świecie znacznie więcej.

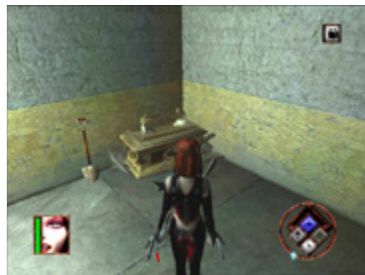
■ Bazyl



Nasza mała bohaterka przyszła na świat w 2002 roku, ale śladów jej poczęcia można doszukać się jakieś trzy lata wcześniej. Wówczas ukazał się survival horror *Nocturne*. Studio Terminal Reality zaprezentowało w nim walczącą z potworami tajemną agencję, w której skład wchodziła m.in. Svetlana – półwampirzyca tępiąca monstra przemocowanymi do rąk ostrzami.

Pomysł te zmodyfikowano podczas prac nad *BloodRayne*. Znow mieliśmy agencję i potwory, ale tym razem wmieszano w akcję także hitlerowców. Wprawdzie nie był to pierwszy raz,

■ Pasożyty zwane daemites to przeciwnicy, którzy pojawili się już w *Nocturne*.



■ W grze umieszczono kilka easter eggów. Rayne może na przykład znaleźć Arkę Przymierza.

kiedy naziści w grach próbowali wykorzystać do swych celów zjawiska nadprzyrodzone, ale chyba dopiero teraz właśnie nadprzyrodzone zjawisko postanowiło pokrzyżować ich plany.

NARODZINY GWIAZDY

Była nim oczywiście Rayne – dhampirzyca łącząca zabójcze umiejętności nieumarłych z zapożyczoną od ludzkiej matki odpornością na słońce. Nowa bohaterka okazała się jednym z największych atutów gry. W oczy rzucał się przede wszystkim jej wygląd, który łączył sympatyczną buźkę i wplecione we włosy kokardki ze strojem sugerującym, że robi wiele, by lokalny sex shop nie splajtował. Zadbano nie tylko o prezentację, ale też charakter postaci, pakując w Rayne spore pokłady złośliwości. Dzięki temu wysyłała wrogów w zaświaty przy akompaniamencie komentarzy typu: „Cicho kochanie. Co pomyślą sąsiedzi?”. Zdarzały się też ostrzejsze teksty. – Musiałam nagrać trochę świństw, które nie przeszłyby przez usta prawdziwej damie – zdradziła w jednym z wywiadów Laura Bailey, użyczająca głosu Rayne. Wyjawiła też, że reżyser orientował się, że dana kwestia jest dobra, jeśli podczas jej wypowiedzania „paliła buraka”.

Nie było tajemnicą, że Rayne wzorowano na Svetlanie, ale niektórzy doszukiwali się w niej zrzynki z Durham Red, czyli bohaterki brytyjskiej serii komiksowej „Strontium Dog”. Na zarzuty te odpowiedział Joe Wampole z Terminal Reality. – Wygląda na fajną postać, ale nigdy o niej nie słyszeliśmy. To przypadek, że jest podobna do Rayne – zapewnił. Zresztą *BloodRayne* robiło wrażenie nie tylko dzięki prezencji swojej gwiazdy, ale także jej umiejętnościom, przekładającym się na emocjonującą rozgrywkę. Jedną z najciekawszych cech wampirzycy była możliwość spowalniania czasu, która wielu recenzentom przywodziła na myśl bullet time z Maksa Payne’a. Tu jednak strzelanie było tylko dodatkiem, gdyż Rayne preferowała walkę wręcz. Machinacje czasem pozwalały jej więc sprawnie unikać kul i dopadać swoich niedoszłych zabójców. Pomagało to przetrwać starcia z wrogami przygotowanymi do stawienia

BLOODRAYNE

czoła wyposażonej w kły przeciwnicze, a w konfrontacji ze zwykłymi szeregowcami dawało kolosalną przewagę. Nawet wbiegając w sporą grupę przeciwników, miało się świadomość, że oglądamy ich ostatni raz. To pozwalało poczuć, jaką potęgą dysponuje nieumarła. Cechą rozpoznawalną BloodRayne stała się też doza brutalności, której nie powstydziliby się Mortal Kombat. Obcięte kończyny nazistów i innych kreatur latały w powietrzu, a Rayne przed zabiciem przeciwników mogła zrobić sobie z nich obiad. W końcu, jak na krwio-pijczyźnie przystało, nie potrzebowała apteczek, a punkty życia odzyskiwała, wypompowując je z żył wrogów.

ATAK NA TRON

W momencie premiery BloodRayne zbierało wysokie noty, ale nie było grą idealną. Narzekano na problemy ze sterowaniem i krótką rozgrywkę. Niedociągnięcia można było wybaczyć, gdyż Terminal Reality i ich wydawca Majesco trafili w idealny moment. Wersje konsolowe ukazały się jesienią 2002 roku, a pecetowa niespełna rok później. Był to czas, gdy spragnieni powrotu Lary Croft gracze najpierw czytali o kolejnych problemach z produkcją szóstej części jej przygód, a kiedy długo wyczekiwany Tomb Raider: Angel of Darkness w końcu został wydany, przekonali się, że równie dobrze mogli trzymać kciuki za nadejście bólu zęba. Po tej klęsce odpowiedzialnemu za sukces (i upadek) Lary studiu Core Design zabrano możliwość robienia kolejnej gry serii. Sytuacji nie poprawiła też premiera „Kolebki życia”. W drugim filmie o przygodach panny Croft rekiny warczały, fabuła nie trzymała się kupy, a główna bohaterka przypominała uzbrojoną dresiarę,



Walka w klubie nocnym to efektywny, ale też irytujący fragment sequela.

BLOODRAYNE Poddano dosyć specyficznej cenzurze. Na przykład z wersji PC usunięto swastyki, ale wizerunki Hitlera czy plakaty z symbolami Waffen-SS pozostawiono.

Aura Vision pozwala Rayne dostrzegać przeciwników i użyteczne elementy otoczenia.



a nie Indianę Jonesa w spódnicy. Słabsze notowania Lary sprawiły, że na Rayne zaczęto spoglądać jak na pretendentkę do tytułu nowej pierwszej damy gier wideo.

W 2004 roku ukazała się druga część jej przygód. Tym razem akcję przesunięto do współczesności, więc Rayne nie mogła już tępić nazistów. Zamiast nich ścigała swoje wampirze rodzeństwo oraz ich sługusów. Urozmaicono walkę, dodając przeciwnikom kilka sztuczek, a bohaterkę wyposażono w nowe możliwości siania spustoszenia. Poziom krwistości wzrósł więc, ale chyba uleciał nieco duszny i tajemniczy klimat jedyńki. Mimo to recenzenci i gracze znów stanęli po stronie Rayne, chociaż grając po latach, odniosłem wrażenie, że ludzie odpowiedzialni za pracę kamery w sequelu wyraźnie chcieli jej zrobić na złość.

„PLAYBOY” Z WAMPIREM

Ikona gier nie może ograniczać się do występowania wyłącznie na ekranie monitora, więc dhampirzyca przypuściła śmiały szturm na popkulturę. Symbolem tego była jej



W sequele Rayne zyskała szereg finisherów pozwalających efektywnie eksterminować zastępy wrogów.

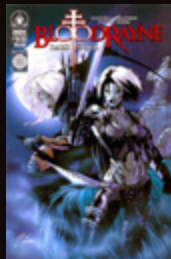
„fotka” topless, która pojawiła się w Playboyu w październiku 2004 roku. Wiele źródeł podaje, że tym samym Rayne została pierwszą bohaterką gier, która zaprezentowała swoje walory w piśmie Hugh Hefnera. Nie do końca jest to prawdą, gdyż rudyzielec miał zacne towarzystwo. Przy tym samym tekście pojawiły się nagie: Tala ze strzelanki Darkwatch oraz Luba Licious z Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude. Rayne nie była więc sama, ale numer ten z pewnością był historyczny, gdyż nigdy wcześniej Playboy nie decydował się na nagie modelki w całości zrodzone z mocy obliczeniowej.

Rayne zaatakowała też telewizję, pojawiając się w emitowanym na MTV2 programie Video Mods, w którym prezentowano teledyski z bohaterami gier w rolach głównych. Krwiopijczyni grała pierwsze skrzypce w kawałku „Everybody’s Fool” grupy Evanescence oraz przewinęła się w dwóch innych klipach. Wkroczyła też na rynek komiksów za sprawą wydawnictwa Digital Webbing. Między 2004 a 2009 rokiem ukazało się ponad 20 zeszytów opisujących jej przygody. Dhampirzyca była na fali i wydawało się, że nadszedł czas, by zatopiła kły także w portfelach kinomanów.

BOLLI OD SAMEGO PATRZENIA

Niestety, jej potencjał postanowił wykorzystać Uwe Boll, próbujący zekranizować wszystkie gry, które nie zdołają uciec na drzewo.

W DRUGIEJ CZĘŚCI DOPIESZCZONO GRAFIKĘ ORAZ UROZMAICONO WALKĘ, LECZ ZATRACONO ŚWIETNY KLIMAT, KTÓRYM MOGŁA POCHWALIĆ SIĘ „JEDYNKA”.



✦ Autorzy komiksów z Rayne dostali sporą swobodę twórczą, ale wydaje się, że nie zdołali jej odpowiednio wykorzystać.

Początki były jednak obiecujące. Na produkcję przeznaczono 25 milionów dolarów, co w porównaniu z hollywoodzkimi kolosami nie robi wrażenia, ale wpisuje się w koszty filmów na podstawie gier. Na przykład „Mortal Kombat” pochłonął 18 milionów dolarów, twórcy „Wing Commandera” zapłacili rachunki na kwotę 30 milionów, a „Resident Evil” strawił 33 miliony.

Na planie pojawiło się także kilkoro znanych aktorów. W Rayne wcieliła się Kristanna Loken, a partnerowali jej Michelle Rodriguez, Michael Madsen oraz Ben Kingsley. Potencjał jednak koncertowo spartolono. Kinowa „BloodRayne” została rozjechana przez widzów i krytyków. Nawet najwięksi optymiści uznawali, że to „nieźle kino klasy B”. Z łatką tą trudno było walczyć, skoro oszczędności szukano, obsadzając w roli prostytutek... prawdziwe prostytutki i prezentując efekty specjalne rodem z niskobudżetowych szmir. Nie broniła się też historia, gdyż zamiast przedstawić ciekawą opowieść w wykreowanym przez gry świecie, Boll zdecydował się na nijakie „origin story”. Takie podejście było dla Rayne osinowym kołkiem i dhampirzyca pozbawiona swoich atutów zdołała wydusić od kinomanów

niespełna 4 miliony dolarów. Na film narzekali nie tylko widzowie, ale nawet twórcy. Ostro krytykował go choćby Madsen, który zaznaczał, że chociaż „BloodRayne” jest beznadziejny, to z Bollem współpracowało mu się dobrze.

To był koniec Rayne na srebrnym ekranie, jeśli nie liczyć gościnnego występu zmodyfikowanej wersji sequeła w komedii „Babcisynek”. Boll jednak nie poddał się i nakręcił dwa kolejne obrazy o zabójczym rudyzielcu. Tym razem znacznie tańsze, przeznaczone bezpośrednio na DVD i... jeszcze gorsze. Rolę dhampirzycy przejęła Norweżka Natassia Malthe. Jak sobie poradziła, można było zobaczyć w 2007 roku, gdy wyszedł „BloodRayne II: Deliverance”. Tym razem akcję umiejscowiono na Dzikim Zachodzie, czyli w środowisku dla wampirów równie nietypowym, co III Rzesza. Była to szansa, aby opowiedzieć oryginalną historię, ale Boll z niej nie skorzystał. „Deliverance” nie jest ani dobrym filmem o Rayne, ani dobrym westernem, horrorem czy kinem superbohaterskim. W ogóle przymiotnik „dobry” trudno tu z czymkolwiek połączyć. Trylogię w 2011 roku zwieńczyło „Bloodrayne: Krwawa Rzesza”,

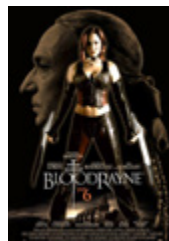


RAYNE NIE ZROBIŁA TAK WIELKIEJ KARIERY, JAK JEJ WRÓŻONO, ALE GRY O NIEJ POTRAFIĄ NAWET PO LATACH DOSTARCZYĆ SPORO ROZRYWKI NA NIEZŁYM POZIOMIE.

które w końcu pozwoliło bohaterce zatopić kły w nazistach. Niestety, z fabułą gier zgadzał się tylko czas, gdyż historię znów zrobiono po swojemu i tradycyjnie dokumentnie skopano. Fabuła jest niespójna, postacie wkurzają, a Rayne z jakichś nieznanych powodów biega w czapce pilotce niczym Terry Jones w skeczu o hiszpańskiej inkwizycji. Gdyby ktoś mi powiedział, że „Krwawa Rzesza” powstała tylko dlatego, że Boll chciał nakręcić scenę lesbijskiego seksu, to uznałbym tę teorię za bardzo wiarygodną.

ODEJŚCIE W MROK

U szczytu popularności Rayne autorka komiksów o niej Christina Z żartowała, że dhampirzyca pojawi się na kubkach z kawą i mrożonym żarciu oraz dostanie własną linię bielizny. Do tego jednak nie doszło. Co gorsza, nie można było doczekać się kolejnej gry, więc gracze zaczęli zapominać o Rayne. Czy jej upadek to wina tego, że Boll skutecznie obrzydził ją fanom? Czy zawiniła saga „Zmierzch” sprawiająca, że wampiry ze wstydu bały się pokazywać ludziom? A może to Lara, która w niezłym stylu wróciła w 2006 roku, wyparła konkurentkę z serc graczy lub Seline z serii „Underworld” zajęła



W Rayne wcieliły się Kristanna Loken i Natassia Malthe, ale żadna z aktorek nie zdołała podbić serc widzów.

jej miejsce seksownej krwiopijczyni? Wszystko to mogło wpłynąć na upadek gwiazdy, ale jest też teza znacznie mniej przyjemna dla Terminal Reality i Majesco.

Chociaż obie gry o Rayne spotkały się z pozytywnym odbiorem, nie zdołały wstrząsnąć rynkiem i zaproponować czegoś na tyle odkrywczego, by zdeterminowani gracze rzucali w siedzibę studia portfelami, błagając o kolejną grę. Woleli dać szansę konkurencji. Według szacunków sequel – mimo dobrych opinii – sprzedał się o połowę gorzej niż pierwsza część. Nic dziwnego, że spróbowano szczęścia z innym tytułem, ale wydana w 2005 roku adaptacja filmu „Æon Flux” okazała się kląpą. Mniej więcej wtedy rozeszły się drogi Terminal Reality i Majesco. Ci pierwsi istnieli do 2013 roku, w tym czasie współpracując z różnymi wydawcami i dając światu szereg gier bardzo różnej jakości, w tym warte polecenia Ghostbusters: The Video Game.

Prawa do korzystania z usług Rayne zostały przy Majesco i firma ta spróbowała obudzić ją z letargu. W 2011 roku ukazała się w końcu trzecia gra o dhampirzycy: BloodRayne: Betrayal. Dzieło studia WayForward w niczym

nie przypominało poprzednich odsłon, gdyż nie było grą TPP, a side-scrollerem. Zmieniono też stylistykę, wyraźnie uśmiechając się w kierunku anime. Tytuł podzielił fanów. Część osób – w tym mnie – odrzuciły problemy ze sterowaniem, ale wielu graczy twierdzi, że rozgrywka jest nie tyle frustrująca, co wymagająca, i szczerze ją poleca. Najlepiej więc sprawdzić rzecz samemu. Faktem jest, że Betrayal rynku nie podbiło, a prace nad sequelem mającym zwać się The Shroud wstrzymano. Tym samym liczba anulowanych projektów (o których wiadomo) ze świata BloodRayne wzrosła do dwóch, gdyż wcześniej w śmietniku wylądowała planowana gra na PSP. Zawód spotkał fanów także w 2014 roku, gdy studio Arc System Works zdradziło, że pracuje nad grą o Rayne, ale okazało się, że chodziło tylko o japońską edycję Betrayal.

Czy więc Rayne powiedziała już swoje ostatnie słowo? Niekoniecznie. W końcu żyjemy w czasach rebootów, remaków i remasterów. Majesco zaś po zawirowaniach własnościowych znów zajmuje się grami, więc może postanowi jeszcze raz zainwestować w swoją rudą gwiazdę? Wątpliwe jednak, by Rayne znów dostała szansę walki z Larą o mistrzostwo wagi ciężkiej. Ta chyba bezpowrotnie przeszła jej koło kłów. ■

PlayStation 5 nie wcześniej niż za 3 lata



NA NOWĄ GENERACJĘ JAPOŃSKICH KONSOL TRZEBA JESZCZE TROCHĘ POCZEKAĆ.

Gdy John Kodera, szef projektu PlayStation, ogłosił jakiś czas temu, że PlayStation 4 weszło w końcową fazę swojego cyklu życia, wśród fanów pojawiły się spekulacje, że konsola o numerze pięć jest tuż za rogiem. Niestety te nadzieje zostały rozwiane również przez Kodera, który stwierdził, że Sony chce wykorzystać następne trzy lata na dopracowanie kolejnej generacji, tak aby końcowi użytkownicy byli jak najbardziej zadowoleni. Niedawno Kenichiro Yoshida, nowy szef Sony, opublikował też dokładny plan biznesowy na wspomniane trzy lata. Japoński potentat jest świadom, że ich zyski mogą się zmniejszyć w stosunku do obecnych, ale nie traktują tego jako poważnego zagrożenia. Jednym z punktów, na których firma chce się skupić w kontekście PlayStation, jest dalsza promocja usług opartych o subskrypcję, takich jak PlayStation Plus. Są one traktowane jako dużo stabilniejsze źródło dochodów niż sprzedaż sprzętu i gier w wersjach pudełkowych. A zatem najprawdopodobniej nie ma co oczekiwać jakichś większych informacji na temat PlayStation 5 w najbliższym czasie. Nie jest to też jakiś szczególny powód do zmartwień, bo PlayStation 4 cały czas radzi sobie z nowymi tytułami (zwłaszcza w wersji Pro).



Problemy We Happy Few w Australii

GRZE ODMÓWIONO PRZYZNANIA KLASYFIKACJI WIEKOWEJ.

Zgodnie z australijskim prawem, jeśli dany tytuł nie otrzyma klasyfikacji wiekowej, to jego dystrybucja na terenie państwa jest nielegalna. Powodem, dla którego rada klasyfikacyjna podjęła taką decyzję, jest najprawdopodobniej duża uwaga poświęcona w grze substancjom odurzającym. Mieszkańcy świata przedstawionego w We Happy Few stale muszą brać pigułkę o nazwie Joy, która zaburza im postrzeganie rzeczywistości i ułatwia władzom kontrolę

nad społeczeństwem. Odpowiedzialni za tytuł Compulsion Games oczywiście nie są zadowoleni z takiego obrotu spraw i walczą o to, aby tytuł jednak w Australii się ukazał. Gdyby nie doszło to do skutku, zobowiązali się zwrócić pieniądze osobom zamieszkującym ten region. Jednym z możliwych rozwiązań, które stosowane są dosyć często w przypadku podobnych problemów, jest przygotowanie alternatywnej wersji gry, aby była zgodna z lokalnym prawem. Czy właśnie tak uczynią twórcy? Tego dowiemy się zapewne niedługo, bo We Happy Few ma swoją premierę już tego lata.



Nowy kontroler dla PS4



URZĄDZENIE NAZYWA SIĘ SCUF VANTAGE I PRZYPOMINA KONTROLERY ELITE ZNANE Z XBOX ONE.

Mimo że kontroler wyprodukowała firma Scuf Gaming, a nie Japończycy, został oficjalnie licencjonowany przez Sony. Jego główną zaletą jest modularność: użytkownik będzie na przykład w stanie zamontować różne rodzaje drążków analogowych w zależności od preferencji. Proces ten nie wymaga żadnych narzędzi, co przekłada się na wygodę. Inną zmianą w stosunku do oficjalnego kontrolera DualShock 4 jest umiejscowienie lewego drążka analogowego i krzyżaka – w padzie Scuf Vantage układ przypomina ten stosowany w kontrolerach do Xbox One. Kolejnym udogodnieniem jest obecność czterech programowalnych przycisków, występujących w formie łopatek, którym można przypisać dowolną funkcję i których użycie nie wymaga odrywania kciuka od drążka analogowego (w przeciwieństwie do czterech podstawowych przycisków). Podstawowa cena kontrolera to 170 dolarów w wersji z przewodem lub 200 w wersji bezprzewodowej. Dostępne są już zamówienia w formie przedsprzedaży, a sama premiera została zapowiedziana na sierpień bieżącego roku.



Chrono Trigger na PC poprawiony

Gdy jedna z najbardziej rozpoznawalnych japońskich gier RPG trafiła na Steam w lutym bieżącego roku, jej stan pozostawiał wiele do życzenia. Na szczęście wydawca postanowił połączyć grę i teraz jest już dużo lepiej. Jakiś czas temu usprawniono grafikę, a niedawno wydana aktualizacja poprawia interfejs użytkownika. Dajcie tej wersji drugą szansę!

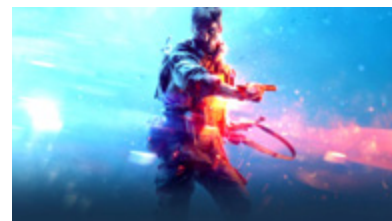


Nadciąga nowy Larry

POD TYTUŁ NOWEJ CZĘŚCI GRY BRZMI: WET DREAMS DON'T DRY. Charakterystycznym elementem najnowszej odsłony przygód znanego komputerowego podrywacza jest umiejscowienie akcji w XXI wieku. Larry będzie korzystał z aplikacji randkowej „Timber” i oglądał zdjęcia w serwisie „Instacrap”. Twórcy chwalią się ponad trzydziestoma ręcznie rysowanymi lokacjami i podobną liczbą postaci, z którymi będzie można wejść w interakcję. Z elementów godnych uwagi warto też wspomnieć o innej sylwetce głównego bohatera niż ta, do której przywykliśmy w starszych tytułach. Studio odpowiedzialne

za produkcję to niemiecka firma CrazyBunch, a wydawcą jest Assemble Entertainment, które już utworzyło w serwisie Steam stronę gry i rozpoczęło przedsprzedaż. Gdyby ktoś zdecydował się na zakup, może liczyć na piętnastoprocentową zniżkę, która zniknie w październiku. Zapewne niejedyn czytelnik Pixela darzy nieporadnego pocziwca, jakim jest Larry, sentymentem. Dlatego trzymajmy wszystkie kciuki, aby gra okazała się większym sukcesem niż poprzedni tytuł z serii. Wydany w 2013 roku Leisure Suit Larry: Reloaded (remake pierwszej części) spotkał się z dość chłodnym przyjęciem. Premiera Wet Dreams Don't Dry już w czwartym kwartale bieżącego roku. ■ ■ ■ ■

2018



Battlefield V bez przepustki sezonowej

EA ZAPROPONUJE W JEJ MIEJSCE ALTERNATYWNE ROZWIĄZANIA. Jest to dość duża zmiana, bo przecież jeszcze w poprzednim tytule serii, czyli Battlefield 1, gracze mogli zakupić we wczesnej fazie dystrybucji właśnie przepustkę Premium uprawniającą do kolejno wypuszczanych dodatków DLC. W przypadku Battlefield V wszystkie aktualizacje z nową zawartością będą udostępnione posiadaczom tytułu za darmo w ramach usługi Tides of War. Dodatkową formą monetyzacji gry będą zaś dodatki kosmetyczne. Decyzja o implementacji takiego modelu dystrybucji dodatków była zainspirowana grą Star Wars Battlefront II, gdzie również zdecydowano się wzbogacać grę darmowymi uaktualnieniami. Nie jest też wykluczone, że EA chce ocieplić swój wizerunek po zeszłorocznych kontrowersjach związanych ze wspomnianym tytułem ze świata „Gwiezdnych wojen”. Nie ma jednak powodów być nadmiernie cynicznym. Cieszymy się po prostu, że wydawca chce usatysfakcjonować klientów. Premiera Battlefield V nastąpi 19 października. ■ ■ ■ ■



Nowe DLC do Destiny 2

Popularna gra sieciowa otrzyma nowy dodatek pod tytułem Forsaken. Przyniesie on liczne zmiany balansujące, nowy tryb Gambit, który łączy cechy rywalizacji z komputerowymi przeciwnikami oraz z graczami, a także nową zawartość fabularną. Fani gry muszą wykaazać się cierpliwością jeszcze tylko przez kilka miesięcy – premiera 4 września.



Paradox przejmuje Harebrained Schemes

Twórcy gier z serii Shadowrun, a także niedawno wydanego BattleTech zostali przejęci przez szwedzkiego wydawcę za kwotę opiewającą na ponad 7,5 miliona dolarów. Nie oznacza to jednak żadnych większych zmian. Firmy już ze sobą współpracowały chociażby przy wspomnianym BattleTechu i widocznie uznały, że taki ruch będzie z korzyścią dla obu stron.



Zbliża się koniec The Walking Dead

Jedna z bardziej popularnych serii od Telltale niedługo zostanie zwieńczona zakończeniem. Premiera ostatniego sezonu planowana jest na 14 sierpnia. Gracze dostaną zatem możliwość pokierowania finałową przygodą dzielnej Clementine, którą poznaliśmy w 2012 roku. Czas leci!



Drugi sezon The Wolf Among Us opóźniony

25%

GRA NADEJDZIE DOPIERO W 2019 ROKU.

Pierwotnie premiera była planowana na drugą połowę bieżącego roku, ale Telltale Games (producent i wydawca gry) odroczyło ten moment w czasie. Jako uzasadnienie podano fundamentalne zmiany, które zaszły w firmie, od kiedy zapowiedziano drugi sezon zeszłego lata. Przypomnijmy, że w listopadzie 2017 roku Telltale dokonało restrukturyzacji, w ramach której

zwolniono 90 osób (25% wszystkich pracowników) i jest bardzo prawdopodobne, że to właśnie wpłynęło na produkcję gry. Wydawca zapewnia, że ten dodatkowy czas zostanie wykorzystany na udoskonalenie produkcji, a nawet eksperymenty, które docelowo mają przełożyć się na jak największą radość z obcowania z tytułem. Trzymamy kciuki, żeby tak właśnie się stało.



Valve i Apple szukają porozumienia

PUNKTEM SPORYM JEST APLIKACJA STEAM LINK UMOŻLIWIĄCA STREAMOWANIE GIER ZE STEAM NA URZĄDZENIA MOBILNE.

Apple pierwotnie zgodziło się na umieszczenie programu w App Store, ale później cofnęło decyzję powołując się na rzekome konflikty z dotyczącymi aplikacji wymaganiami, które powinny być spełnione, aby dany program mógł być umieszczony w sklepie. Od tamtej pory obie strony szukają kompromisu – Valve wprowadziło już modyfikacje do aplikacji, a Apple uaktualniło wspomniane reguły, aby nie wchodziły w konflikt z takimi programami jak Steam Link i jednocześnie cały czas chroniły jego własne interesy. Sytuacja jest nieco skomplikowana, ale dobrze wiedzieć, że obydwie firmy są skore do współpracy.

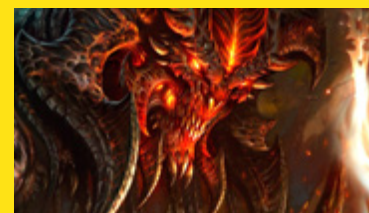
VALVE

Spin-off Halo nie dla Xboxa



TYM RAZEM PLATFORMĄ DOCELOWĄ SĄ AUTOMATY. Tytuł, o którym mowa, to Halo: Fireteam Raven. Odpowiedzialna za produkcję firma 343 Industries ogłosiła, że nie ma żadnych planów co do wydania wersji na Xboxa lub jakkolwiek inną platformę domową. Twórcy utrzymują, że ważną część obcowania z grą stanowi specjalnie przygotowany pod nią automat, który jest wyposażony w 130-calowy ekran o rozdzielczości

4K oraz cztery stacjonarne karabiny maszynowe. Gra będzie dystrybuowana w dalszej części bieżącego roku na terenie Stanów Zjednoczonych, a później także i w innych regionach świata. Warto dodać, że historia przedstawiona w Fireteam Raven liczy się do kanonu Halo i jest umiejscowiona w tej samej linii czasowej co Halo: Combat Evolved, czyli pierwsza gra z serii.



Będzie nowe Diablo?

Treść ofert pracy na stronie Blizzarda zdaje się potwierdzać, że tak! Amerykański gigant poszukuje bowiem artystów oraz innych specjalistów do „niezapowiedzianego projektu”, który ma jednak przy sobie adnotację „Diablo”. Jest oczywiście szansa, że może chodzić o remaster drugiej części gry. Będziemy na bieżąco informować o rozwoju sytuacji.

4 K



Gra sieciowa w Black Ops 4 inna niż dotąd

ODPOWIEDZIALNA ZA PRODUKCJĘ FIRMA TREYARCH OPOWIEDZIAŁA, W KTÓRĄ STRONĘ CHCE POKIEROWAĆ TYTUŁ.

O tym, że w grze ma zadebiutować tryb battle royale było już głośno. Teraz zdradzono, jak mają wyglądać poszczególne starcia. Myślą przewodnią towarzyszącą twórcom jest uczynienie gry bardziej taktyczną. W praktyce przełoży się to na spowolnienie tempa rozgrywki między innymi przez usunięcie tak charakterystycznych

dla poprzedniej części elementów jak plecaki odrzutowe czy bieganie po ścianach. Zniknie też automatyczna regeneracja zdrowia. W jej miejsce zostanie wprowadzona nowa mechanika: gracz sam zdecydować, kiedy się uleczyć. Godnym wspomnienia elementem jest też wzrost znaczenia specjalistów i ich umiejętności. Twórcy chcą, aby sukces oparty był na współpracy i projektując grę tak, aby wspomniane umiejętności najlepiej działały w kombinacjach. ■■■■

ON-LINE

Duży sukces State of Decay 2



SURWIWAŁ Z ZOMBIE W TLE TO DALEJ POPULARNY WŚRÓD GRACZY TEMAT.

Już w dwa dni po światowej premierze tytuł przyciągnął do siebie ponad milion graczy. Trzeba tu zaznaczyć, że ta liczba niekoniecznie koreluje ze sprzedanymi kopiami, bowiem gra była udostępniona w usłudze Xbox Games Pass, której subskrybenci otrzymali dostęp do gry bez potrzeby dokonania zakupu. Nie zmienia to faktu, że wynik jest imponujący i to tym bardziej że tytuł miał umiarkowane recenzje. Jedną z przyczyn była duża liczba błędów. Jak widać nie przeszkodziło to graczom w czerpaniu radości z eliminowania zombiaków w ilościach hurtowych. ■■■■



Total War: Three Kingdoms opóźnione

Premiera mającej wyjść na jesieni bieżącego roku gry została przesunięta na wiosnę 2019 roku. Gdy serwis Eurogamer poprosił twórców o uzasadnienie decyzji, otrzymał odpowiedź, że to nowy, duży tytuł z serii i w związku z tym twórcy wolą poświęcić mu więcej czasu, aby jakość odpowiadała ich oczekiwaniom.



Ark: Survival Evolved trafił na komórki

Tytuł, który pierwotnie wyszedł od Studio Wildcard, został konwertowany przez War Drum Studios. Mogą się nim cieszyć zarówno posiadacze urządzeń z iOS, jak i z systemem Android. Twórcy utrzymują, że gra oferuje mniej więcej to samo doświadczenie, co wersja z platform stacjonarnych, ale oczywiście została należycie dostosowana do platform mobilnych.



Pokemony z opcją subskrypcji

Mające wyjść na konsolę Nintendo Switch gry Pokémon: Let's Go Eevee! oraz Pokémon: Let's Go Pikachu! będą wymagały opłacenia subskrypcji, jeśli ich użytkownicy zechcą rywalizować przez internet lub wymieniać się kieszonkowymi potworami. To dość ryzykowny model, bo do odniesienia sukcesu w tym sektorze potrzeba dużej bazy graczy. Premiera w listopadzie.



Ujawniono bonusy związane z Rage 2

ELEMENTY TE BĘDĄ DOSTĘPNE DLA GRACZY, KTÓRZY ZDECYDUJĄ SIĘ ZAMÓWIĆ GRĘ W PRZEDSPRZEDAŻY. Najważniejsza jest tutaj dodatkowa misja pod tytułem „Kult Boga Śmierci”, w której przyjdzie nam walczyć z mutantami czczącymi sylwetkę Nicholasa Raine’a – bohatera pierwszej części gry. Ci, którzy wykonają zadanie z sukcesem, uzyskają dodatkowy ekwipunek w postaci znanego z „jedyńki” pistoletu oraz zbroi wspomnianego wyżej Raine’a. Obrazu dopełni dodatkowy samochód monster truck.

KULT

Nie można odmówić autorom konsekwencji. Bonusy przedsprzedażowe do pierwszej części Rage również składały się z samochodu, zbroi i broni. Miejmy nadzieję, że na tym podobieństwie się skończą, a gra nie podzieli problemów technicznych, które nękały jej poprzedniczkę w okolicy premiery. ■■■■

10.08



Data premiery Madden NFL 19 już znana

FANI FUTBOLU AMERYKAŃSKIEGO OTRZYMAJĄ SWOJĄ PRODUKCJĘ W LECIE. Ścisłej rzecz ujmując, Madden NFL 19 zadebiutuje na konsolach PlayStation 4 oraz Xbox One już 10 sierpnia. Oprócz poprawionej grafiki i animacji twórcy obiecują też wzbogacone opcje rozbudowy drużyny, a także treningu poszczególnych zawodników. Na rynek trafią dwie wersje tytułu: edycja standardowa oraz droższa o mniej więcej 33% edycja „Hall of Fame”. W tej drugiej znajdzie się szereg dodatków. Jednym z bonusów będzie chociażby umieszczenie we własnej drużynie jednej z pięciu legend NFL: na przykład Terrella Owensa, którego sylwetka ma zdobić okładkę wspomnianej edycji. ■■■■



Twórca Rez tworzy nowego Tetrisa

Autor muzycznej strzelanki zamierza wydać na jesień swoją wersję hitu wszech czasów o układaniu klocków. Docelowa platforma to PlayStation 4 oraz... PlayStation VR! W gotowym tytule znajdzie się 30 plansz z bogatą oprawą muzyczną oraz szereg różnych trybów, a całość nosi tytuł Tetris Effect.



Rockstar tłumaczy się z różnych edycji RDR 2

Niemale kontrowersje wywołał wśród fanów firmy fakt, że Red Dead Redemption 2 zostanie wydany w różnych edycjach, z czego niektóre będą zawierały dodatkowe misje fabularne. Wydawca gry wyjaśnił, że misje te nie są częścią głównego wątku gry, która nawet w swojej podstawowej wersji stanowi kompletnie doświadczenie. Niemniej niesmak pozostał...



Codemasters na giełdzie

FIRMĘ WYCENIONO NA 280 MILIONÓW FUNTÓW. Kultowi twórcy znani głównie z gier wyścigowych zdecydowali się wejść na londyńską giełdę. Ruch ten ma na celu pozyskanie 15 milionów funtów, które pozwolą „zaatakować” rynek urządzeń mobilnych. Codemasters chciało wykonać podobne działanie już 10 lat temu, ale zostało powstrzymane przez niesatysfakcjonujące wyniki finansowe. Teraz jednak, jak twierdzą przedstawiciele firmy, przyszedł świetny czas na gry i trzeba go wykorzystać. Życzymy im powodzenia! ■■■■

Środowisko graczy nieprzyjazne kobietom



TAKIE WNIOSKI MOŻNA WYSNUĆ Z OPUBLIKOWANEGO NIEDAWNO BADANIA ANKIETOWEGO. Badanie firmy Bryter zostało przeprowadzone w Wielkiej Brytanii na grupie 1151 kobiet, które przynajmniej raz w miesiącu grały na konsoli lub PC. Niestety spośród skądinąd ciekawych danych można zauważyć też te niepokojące. Kobiety grające w sieci

często słyszą negatywne zwroty spowodowane tylko i wyłącznie swoją płcią – przykładowo zdarzały się zarzuty jakoby dana osoba nie była w stanie dobrze opanować gry lub zrozumieć jej zasad przez sam fakt bycia kobietą. Oby wnioski z badania pociągnęły za sobą zmiany ku polepszeniu tej sytuacji. ■■■■

Komornicy pod drzwiami Retro Computers



LUDZIE PRACUJĄCY NAD PROJEKTEM ZX SPECTRUM VEGA+ ZNALEŻLI SIĘ W NIE LADA OPAŁACH. Problem stanowi niedotrzymanie obietnic przedstawionych na platformie Indiegogo, za pomocą której zebrano ponad 500 tysięcy funtów na sfinansowanie produkcji urządzenia. Niestety wewnętrzne spory uniemożliwiły ostatecznie wprowadzenie konsoli na rynek, a władze wspomnianej platformy uznały, że w związku z tym czas wszczęć procedurę odzyskania pieniędzy. Wielka szkoda, bo Vega+ zapowiadała się bardzo obiecująco. ■■■■



Hitman powraca

Warner Bros zapowiedziało grę Hitman 2. W przeciwieństwie do swojego poprzednika ten tytuł nie będzie miał formy epizodycznej. Otrzymał całość na premierze. Nie oznacza to oczywiście, że do gry nie wyjdą żadne dodatki. Wręcz przeciwnie. Zgodnie z planem gra pojawi się na półkach sklepowych 13 listopada bieżącego roku.

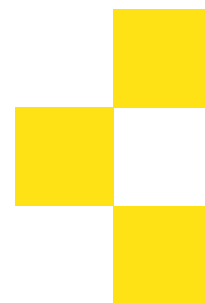


Avalanche robi nową strzelankę

Fabula Generation Zero to oklepany już motyw walki ludzi z maszynami, ale umiejscowienie akcji jest niecodzienne. Przyjdzie nam bowiem toczyć boje w Szwecji w latach osiemdziesiątych, co ma znaleźć swoje odzwierciedlenie także w muzyce. Oprócz tego wiadomo, że w grze będzie otwarty świat z takimi szczegółami, jak zmienna pogoda czy cykle dnia i nocy.



Marcin Borkowski
Dziennikarz, autor gier, były redaktor naczelny
Top Secretu, komentator spraw bieżących,
postać znana i lubiana.



PIXEL AWARDS 2018

Jak co roku koniec kwietnia i pierwsze dni maja to ciężka harówka: obejrzenie i ocenienie ponad stu gier (tym razem 129) nie jest prostą sprawą. Oczywiście to nie tak, że we wszystkie musimy zagrać. Po to prosimy twórców o choćby kilkuminutowe nagranie rozgrywki, żeby móc szybko zrobić wstępną selekcję, ale i tak obejrzenie stu kilkudziesięciu (bywa po dwa) filmików to kilka, kilkanaście godzin, a potem jeszcze do staranniejszego zbadania zostaje kilkadziesiąt tytułów. Pół godziny na każdy i tydzień przeleciał.

Piszę, znając już naszych finalistów, ale na tydzień przed posiedzeniem jury, na którym zapadną ostateczne decyzje. Będzie albo bardzo łatwo (mam jednego jednoznacznego kandydata), albo bardzo trudno (jesli inni członkowie jury widzą to inaczej). Jeśli będzie trudno, to dlatego, że poziom finalistów jest w tym roku niezwykle wyrównany, zarówno w dobrym, jak i złym znaczenia tego słowa.

W dobrym, bo po zagranii żaden z tytułów, które mnie zainteresowały po obejrzeniu filmów, nie okazał się porażką, co zdarzało się w zeszłych latach. Czasem oczywiście wideo sugerowało więcej, niż gra ostatecznie prezentowała, ale wszystkie były przyjemnie grywalne, bez idiotycznych glitchy i przegadanych dialogów psujących pierwsze wrażenie. Raz już myślałem, że coś jest skopane, ale okazało się, że nie zrozumieliśmy się z nieortodoksyjnym interfejsem użytkownika. Zresztą ja się tam zaciąłem, inni nie, więc możliwe, że to ja jestem problemem. On chciał tak, ja chciałem inaczej. Cóż, gra, jako beta, pewnie się jeszcze poprawi. U mnie wsparcie producenta skończyło się wiele lat temu.

W złym, bo większość gier okazała się trochę drewniana. Robiła dobre pierwsze wrażenie, ale traciła po bliższym poznaniu. Ładne to, bardzo technicznie poprawne, graficznie trzyma poziom, ale fabularnie ani emocjonalnie nic mnie nie porwało. Żaden z tytułów nie potrafił mnie przytrzymać przy komputerze dłużej niż kwadrans. Z obowiązku siedziałem dalej, ale nie było tej chemii, która by mnie przykuła. Brakowało syndromu jeszcze jednej tury, tego „co za tą ścianą”, „jeszcze tylko tu zrobię porządek”. Światy zbyt uładzone, zbyt sterylne. Zamiast organicznego pierdolnika na biurku czysty, gładki blat, jakby nikt tam nigdy nie mieszkał. Co mi z tego, że grafika śliczna i mechanika dopracowana, jeśli po godzinie jestem znudzony rozgrywką, bo właściwie nic się nie dzieje?

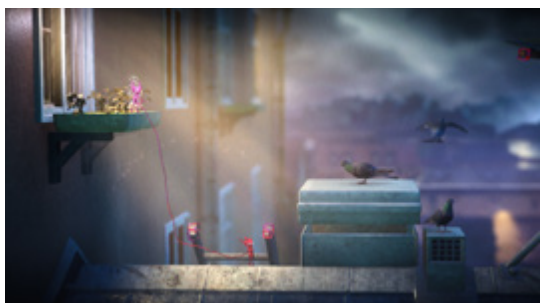
Do tego dochodzi problem z fabułami, z brakiem umiejętności opowiedzenia wciągającej historii. W kilku grach ewidentnie to historia ma stanowić podstawę, albo przynajmniej być istotnym uzupełnieniem – ale jak dla mnie albo rozkręcała się zbyt wolno w stosunku do rozgrywki, albo sprawiała wrażenie dołożonej na siłę i zamiast coś wnosić raczej śmieszyła sztucznością. Wstawki fabularne niby dużo obiecywały, ale nie dostarczały. Coś jak w monologu Maklakiewiczza z „Rejsu”: patrzę w lewo, patrzę w prawo, i nic.

A na koniec pierwszego etapu całe jury dostało lekcję pokory. Że zacytuję gospodarza Palivca: wszystko to gówno, wszystkie te wyrafinowane rozważania na temat wyższości bądź niewyższości fabuły nad niefabułą i braku syndromu jeszcze jednej tury w grach nieturowych nie są warte nawet tego, żeby na nie muchy srały (tak, wczoraj kartkowałem Szwejka). Kiedy już wytypowaliśmy finalistów i informacja o nich poszła w świat, okazało się, że zignorowany przez nas symulator machania mopem i wymieniania kranów sprzedał się pierwszego dnia po premierze w kilkudziesięciu tysiącach egzemplarzy. Obstawiam, że nie wszyscy zwycięzcy powtórzą ten wynik. ■

BOREK



✦ Żywe kolory przyrody i jaskrawe barwy dziecięcych zabawek - sielanka szwedzkiej prowincji jest pozorna.



✦ Nic tak nie buduje nastroju jak uliczne latarnie rozpraszające noc i spacer przez opustoszały plac zabaw w parku.

✦ Ucieczka przez okno na dach, wśród gołębi - latające miejskiej szczury są niegroźne. Na naszych bohaterów czyhają stwory stworzone z ciemności.

✦ Platformy są realistyczne, ale gra wymaga zawieszenia niewiary na nitce. Większość przeszkód można by obejść dookoła, Yarny ma jednak bardzo dwuwymiarowe widzenie świata.



UNRAVEL

Two

PC PS4 XONE

PRODUCENT: Coldwood Interactive Wersja PL: nie

Michał R. Wiśniewski

Niespodzianką konferencji Electronic Arts na targach E3 była zapowiedź gry Unravel Two i... jej natychmiastowa premiera. Sequel niezwyklej platformówki od razu pojawił się w sprzedaży.

Przypomina to sytuację sprzed dwóch lat, gdy na prezentacji nowych telefonów firmy Apple pokazano drugą część logicznej przygodówki Monument Valley, która z miejsca wylądowała w App Store. Podobieństwo jest o tyle uderzające, że w obu kontynuacjach zamiast jednego, jak w pierwszych odsłonach, steruje się dwójką bohaterów.

Motek imieniem Yarny z jedyńki, który zapuszczał się w świat ograniczony pępowiną swojej włóczki



Zwisnąć, rozbujać, wskoczyć i wciągnąć przyjaciela - w przypadku coopa wymaga koordynacji.

MIAŁEM WRAŻENIE, ŻE ZA MAŁO JEST TU NOWOŚCI, ALE KLIMAT NOCNEGO MIASTA MNIE ZASTRZELIŁ. TO BARDZO NOSTALGICZNY VOYAGE!

PI OTR MA ŃKOWSKI

Niewinny wiejski kamienny płotek dla małych motków staje się trudnym do sforsowania wielkim murem.

łączącej go z domem, tym razem ma przyjaciela. Dramatyczny początek - sztorm, zerwana nić, z której uleciała magiczna iskierka, wyrzucenie na obcy brzeg - szybko zamienia się w nowe otwarcie, gdy okazuje się, że w jednej z leżących na plaży walizek znajduje się nowy kłębek włóczki. Jak widać tytuł potraktowano dosłownie i tym razem kłębków będzie dwóch. Albo dwoje. To kłębki. Czy tam motki. Nie znam się na robieniu na drutach.

Połączone włóczkowymi pępowinami postacie badają nieprzyjazny świat, próbując najpierw wydostać się z podziemnych jaskiń. To sprawia, że początek wygląda nieco blade. Zupełnie nie jak Unravel, a zwykła

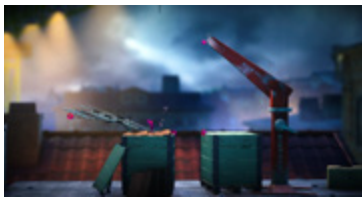
platformówka z dwójką postaci i pomysłami opartymi na fizyce. Na szczęście po tym pierwszym etapie trafiamy do latarni morskiej i wszystko powoli robi się znajome: rozwieszane na ścianach obrazy i portale pozwalają podróżować w krainę wspomnień i odkrywać wypełnioną emocjami historię.

Dodanie drugiego motka to zupełny „zmieniacz gry”: nowe zdolności, nowe zagadki, nowe pomysły. Yarny i przyjaciel są wolni, połączeni tylko ze sobą. Mogą budować mosty i trampoliny z włóczki i pomagać sobie, żeby dostać się w trudno dostępne miejsca - opuszczając, wciągając, trzymając, gdy kolega się buja - albo stanowić dlań przeciwwagę. Dużo zagadek to huśtawki i proce. Trzeba pamiętać o prawach fizyki, żeby spadając nie pociągnął kolegi ze sobą. Postacie można modyfikować: kolory włóczki (ta opcja ma trochę wpływ na widoczność postaci), fryzury, oczy. Więcej opcji pojawia się wraz z postępowaniem



MAM TYLKO DWA SŁOWA: FANTASTYCZNIE BAJKOWY. PO PROSTU ŚLICZNY I BARDZO DOPRACOWANY. SOŁO ZABAWA JEST PRZEDNIA.

MI CHAŁ ZDANCEWICZ



✚ Wszystko cały czas żyje - zarówno przyroda (gra jest pełna zwierząt, ptaków, płazów i robaków) - jak i cywilizacja. Przechodząc przez ulicę, trzeba uważać na pędzący samochód.

i odnajdywaniem kolejnych motków, które, ponieważ Yarny nie jest już uwiązany do domu, nie służą powiększaniu dystansu.

Można grać samemu, przełączając się na zmianę między spletanymi postaciami, ale przede wszystkim można zaprosić do zabawy drugiego gracza w trybie kanapowej kooperacji (czy też dwukrzesełowej, gdy się gra na PC) - i jak zwykle w tego typu grach (Shift Happens) ten rodzaj zabawy jest najlepszy, dochodzi bowiem potrzeba znalezienia - uwaga, nie przeproszam za grę słów - NICI POROZUMIENIA z drugim graczem. Wersja dla jednego gracza jest bardzo przyjazna - każdy kłębek może wziąć kolegę na barana, więc fragmentów gry, które nie wymagają współpracy obu postaci, a tylko skakania po platformach, nie trzeba przechodzić dwa razy.

SZWEDZKIE DOTKNIĘCIE
Zartowałem kiedyś w felietonie w Pixelu, że „szwedzkie dotknięcie” w grach to przeniesienie szwedzkiego modernizmu w świat Minecrafta, co mi przyszło do głowy, gdy ujrzałem klockowate struktury budynków w Sztokholmie. Ale w takich grach jak obie części Unravela czy opowiadający o małym lisku Fe widać coś zupełnie innego: pieczołowicie przeniesioną przepiękną północną przyrodę i niezwykłą empatię.



CHOĆ MOŻNA PRZEJŚĆ GRĘ W POJEDYNKĘ, TO JEDNAK POLECAM GRĘ W COOPIE. ROZWIĄZYWANIE ZAGADEK Z KOMPANEM SPRAWI WIĘCEJ FRAJDY.

PI OTR STY PKA

Podobnie jak w pierwszej części, tak i tutaj Yarny przemierza platformówkowe poziomy zbudowane nie z abstrakcyjnych platform, a prawdziwych rzeczy. A że jest mały, więc przyrodę - gdy akcja dzieje się w naturze - oglądamy z bliska. Życia (i realizmu) grze dodaje występująca okazjonalna fauna (robactwo, ptactwo), która nie ma żadnego wpływu na rozgrywkę, za to wybitne walory dekoracyjne.

Gra składa się z siedmiu części fabularnych, oferuje też dodatkowe poziomy z wyzwaniami o różnym stopniu trudności. O ile pierwsza gra opowiadała o miłości i żalobie, druga podejmuje inną tematykę.



✚ Kolejne lokalizacje łączy ze sobą latarnia morska - na jej kolejnych piętrach znajdują się symbolizujące opowieść obrazki, a także portale do rozdziałów i etapów wyznań.

Włóczkowe duo śledzi widma przeszłości, układające się w opowieść o parze nastoletnich uciekinierów szukających dla siebie bezpiecznego miejsca. W Unravel ciągnący się za bohaterem sznurek wiązał go z domem i wskazywał drogę powrotną, niczym nić Ariadny. Tu po zerwaniu łączy się z nitką drugiego stworzonka, umieszczając dom nie w miejscu, ale w drugim człowieku. I nawet jeśli - jak można podejrzewać - fabuła została napisana na podstawie mechaniki gry i właściwie mogłoby jej nie być, to dodaje dużo do ogólnej atmosfery i wpływa na uczucia gracza - czy w ogóle warto grać w gry pozbawione serca? ■

SIEDZĄC PRZY UNRAVEL 2, NIE MOGŁEM PRZESTAĆ SIĘ UŚMIECHAĆ. ŁAMIGŁÓWKI NIE SĄ SKOMPLIKOWANE, PRZEZ CO ROZGRYWKA JEST BARDZO PŁYNNNA.

A RTUR CNOTA LSKI



85

Unravel 2 to idealna platformówka dla dwóch graczy, łącząca w sobie doskonały pomysł na mechanikę, z którą spleciono fabułę - tak jak w pierwszej części, ale zupełnie inaczej. Całości dopełnia pyszna oprawa graficzna i muzyczna.

RELACJA Z FESTIWALU PIXEL HEAVEN 2018

PIXEL

K A G I E R W I D E O

UNRAVEL TWO



