

PREMIERA MIESIĄCA WIELKA KSIĘGA GIER

# PIXEL

K U L T U R A I D E O



ROCKSTAR GAMES PRZEDSTAWIA

# RED DEAD REDEMPTION II



## INSIDE

- ASTRO BOT RESCUE MISSION ■ WOJNA KRWI: WIEDŹMIŃSKIE OPowieści ■ SOULCALIBUR VI
- FORZA HORIZON 4 ■ ASSASSIN'S CREED ODYSSEY ■ KUNIO ■ CYBERPUNK PRZED 2077
- NIER:AUTOMATA ■ TIM SWEENEY ■ LINUX I GRY ■ HISTORIA BATTLE ROYALE

10 (42) / 2018 / LISTOPAD

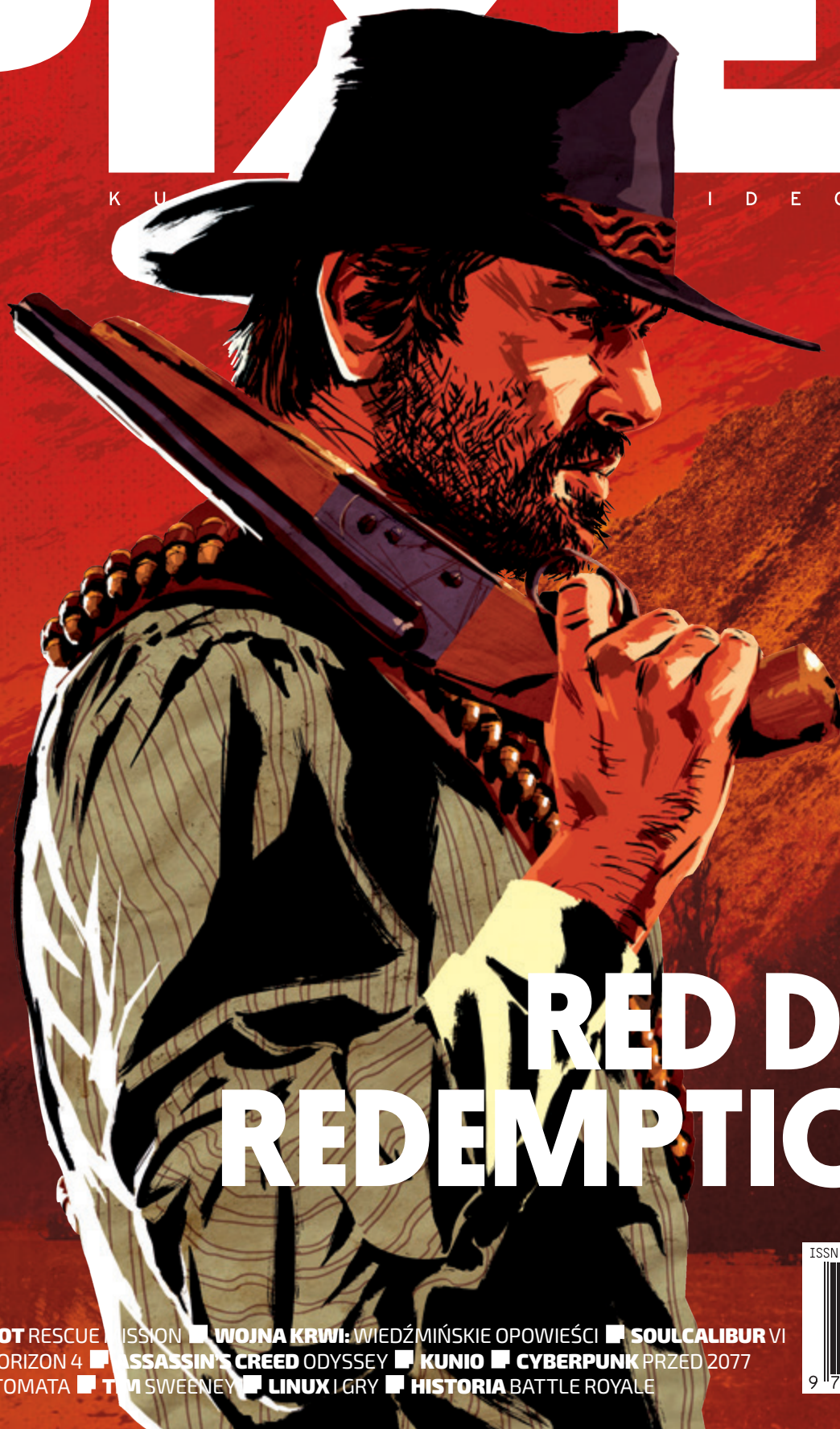
ISSN 2391-7962 INDEKS 404098 42  
10>  
9 772391 796800  
CEM 14.50 zł (w tym 8% VAT)  
pixel-magazine.com

PREMIERA MIESIĄCA WIELKA KSIĘGA GIER

# PIXEL

K U

I D E O



## RED DEAD REDEMPTION II

10 (42) / 2018 / LISTOPAD

ISSN 2391-7962 INDEKS 404098

10>

42



9 772391 796800



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

■ ASTRO BOT RESCUE MISSION ■ WOJNA KRWI: WIEDŹMIŃSKIE OPowieści ■ SOULCALIBUR VI  
■ FORZA HORIZON 4 ■ ASSASSIN'S CREED ODYSSEY ■ KUNIO ■ CYBERPUNK PRZED 2077  
■ NIER:AUTOMATA ■ TOM SWEENEY ■ LINUX I GRY ■ HISTORIA BATTLE ROYALE

# Tap Tap Games

**HUUUGE**

Do you make amazing  
hyper casual games?  
Partner with us  
& let's make a hit...  
together!

[www.taptap.games](http://www.taptap.games)



# RYKOWISKO

**P**odczas Pixel Heaven kilku retrofanów zaczęło mnie, czy nie mam chwili na załatwienie ich sprawy. Pytam, co się dzieje, w odpowiedzi słysząc, że Jim jest głodny. Jim Bagley, jedna z gwiazd imprezy.

Nie do końca rozumiałem, dlaczego retrofani nie zrzucą się po piątku i sami nie pójda wykarmić Jima, ale wziąłem sprawy w swoje ręce i zaprosiłem go na przekąskę. Stoimy w kolejce po porcję makaronu z kurczakiem z foodtrucka, co wykorzystuję na pytanie naszego gościa o Matthew Smitha, legendarnego twórcę Manic Minera i Jet Set Willy: „Czy on zawsze był takim oryginałem, czy tylko pozował? No i czy faktycznie był superzdolny?”. Jim przeżuwa tagliatelle, kolendra wchodzi mu w zęba, na moment przerywa i, patrząc mi prosto w oczy, mówi: „Wiesz, tu nie ma za bardzo co opowiadać. On od małego cierpiał na autyzm”. To był cios między oczy. Zburzenie wizji, jaką kreowały dawne artykuły z CRASH oraz internet. Internet... Większość tego, kto jest kim, kreuje przecież od lat internet.

Gdy World Wide Web wypęliło z CERN na cały świat, a dokładniej poza otaczające jego siedzibę w podgenewskim Meyrin pole kartofli, nie od razu trafiło do Polski. Był początek 1994 roku, pisywałem już wówczas do Secret Service, w którym nikt jeszcze nie słyszał o podbijającym świat wynalazku. Pewnego dnia poszedłem do lokalnego salonu telekomunikacyjnego, żeby ponaglić w sprawie złożonego wniosku o telefon. Przy wejściu zobaczyłem odgrodzone stanowisko z komputerem, ozdobione karteczką z napisem „darmowy dostęp do Internetu”. Tak, wtedy obowiązywała formuła, by pisać to wielką literą.

W salonie leżał zeszyt służący do zapisywania się na daną godzinę. Zrobiłem to, a po paru dniach zasiadłem za sterami na tym tajemnym stanowisku. Nie pamiętam już, jak się to uruchamiało, nie przypominę sobie też, skąd się dowiedziałem o Altawiscie, jednak bardzo szybko zorientowałem się, że wystarczy w to dziwne narzędzie wpisać może niekoniecznie „sex”,



MICZ

**P.**

ale na przykład „games” i na ekranie pojawiały się różne tytuły. Znalazłem wśród nich serwis Adrenalinevault, gdzie najnowsze gry opisywane były wraz z zamieszczonymi kilkoma okienkami, po których kliknięciu na włożoną do stacji dyskietkę ściągał się prezentowany obrazek, tyle że w wyższej rozdzielczości. I nagle okazało się, że dzięki dostępowi do tego stanowiska jestem w stanie ożywić kostywną rubrykę Rzut okiem, dostarczając do niej całkiem świeże materiały, a nie tylko skany z zachodnich magazynów. To był ten moment, gdy o nowych grach przestawaliśmy się dowiadywać z PC Formatu, lecz zaczęliśmy drukować materiały, które z nim konkurowały!

Potem się przekonałem, że internet potrafi być groźniejszy od stada rozszonych dzików. Oto pewien troglodyta wykorzystał nasze Resetowe forum do wygłoszenia tekstów, przy których język zula robiącego zadymę w barze mlecznym wydawał się krasomównem. Dziewicza epoka minęła, przestałem lubić internet jako taki, a zacząłem go wykorzystywać instrumentalnie. Były momenty, gdy to właśnie w sieci chciałem wyrażać różne swoje pomysły i obserwacje, ale znacznie lepiej mi to zawsze szło na papierze.

I choć internet przez te ćwierć wieku spowodował, że w małej szkatułce możemy mieć zaklętą wiedzę całego świata, to zrobił też wielką krzywdę rozwojowi mediów: zrównał odbiorcę z autorem, dał wszystkim równe prawa. Oderwany od lunchu typ może się wypowiadać o katastrofie lotniczej z takiej samej ambony jak wykwalifikowany spec od awiacji. Czytelnik nazywa pisarza durniem, choć nie potrafi napisać nawet nie tyle lepszej, co jakiegokolwiek książki. Filozof bez matury ogłasza na swoim blogu, że Boga nie ma. Szum informacyjny rozsada co bardziej wrażliwe głowy jak u Cronenberga. Marissa Mayer po położeniu Yahoo! dalej postuje na Twittera swoje uśmiechnięte zdjęcia. Facet ze Zgierza puszcza rano sąsiadom wycie wilków, stając się na koniec dnia bohaterem internetu. Czasem czuję, że cały ten cyrk skończy się jak w albumie The Smiths „Strangeways, Here We Come”.

Dlatego cieszę się, że są jeszcze momenty, gdy kluczowe informacje daje się pozyskiwać z realu, a nie z gugla. To ważne, żeby czasem odłączyć wtyczkę. Pamiętajcie o tym, wybierając się do kiosków po kolejny numer Pixela już 29 listopada. ■



**PIXEL**  
CULTURAL MEDIA

**Redaktor naczelny**

Piotr Mańkowski  
piotr@pixel-magazine.com

**Autorzy**

Patryk Andersz, Andrzej Bazyłczuk, Marcin Borkowski, Artur Cnotalski, Aleksandra Gwalia, Bartosz Czartoryski, Marek Czerniak, Bartłomiej Dramczyk, Mirosław Filićiak, Paweł Gąska, Marcin M. Granat, Mikołaj Kamiński, Marcin Kiendra, Bartłomiej Kluska, Jacek Marczewski, Dariusz J. Michalski, Grzegorz Młodawski, Piotr Pienkowski, Piotr Pocztarek, Paweł Schreiber, Joachim Snoch, Piotr Stypka, Michał Śledziński, Bartosz Taudul, Michał R. Wiśniewski, Michał Zdanczewicz

**Oficer dyżurny**

Wolf

**Opieka graficzna**

Łukasz Szczepanowski

**Korekta i redakcja**

Señorita Clara

**Prenumerata**

Marlena Kwiatkowska  
hello@pixel-magazine.com

**Wydawca**

Idea Ahead

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

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

Do zobaczenia 17 listopada podczas Gamedev & Creative Careers Expo 2018. Tego dnia odbędzie się też premiera Wielkiej Księgi Gier! Więcej informacji: gcce.eu.

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

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



5-20

**LOADING**

- 4. Inside • 6. Dziesięciolecie GOG
- 11. Wizyta w czeskim muzeum Terra Technica
- 12. Relacja z PGA 2018 • 16. Wspomnienie o Benie Daglishu • 17. Pendrive znaleziony w trawie
- 18. Pokaz gry Weedcraft • 20. Przedpremierowe pokazy gier Capcomu

21-50

**PLAY THE GAME**

- 22. Red Dead Redemption 2 • 28. Soulcalibur VI
- 30. Forza Horizon 4 • 31. Wojna krwi • 32. Green Hell
- 33. Bad Blood • 34. Astro Bot • 36. Assassin's Creed Odyssey
- 38. My Memory of Us • 39. Life is Strange 2 • 40. Deliver Us the Moon • 42. Mega Man 11 • 43. Ark: Survival Evolved
- 44. Pathfinder: Kingmaker • 45. Call of Duty: Black Ops 4
- 46. Deep Sky Derelicts • 48. The Gardens Between
- 49. Immortal: Unchained • 50. Guns, Gore & Cannoli 2

51-68

**HALL OF FAME**

- 52. Najlepsza Gra na Świecie: River Raid
- 56. Where Time Stood Still
- 60. Historia gier spod znaku battle royale
- 66. Wywiad z Timem Sweeneyem z Epic Games

69-92

**SECRET LEVEL**

- 70. Cyberpunk przed CDP RED
- 78. Linux i gry • 84. Big Box: Laura Bow
- 86. Anime • 88. Kartką i kostką
- 90. Kosmiczne długopisy
- 92. Felieton Śledzia

93-122

**CREDITS**

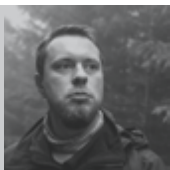
- 94. NieR:Automata • 100. Kunio – bohater Pegasusa
- 103. Felieton Wojciecha Pijanowskiego
- 104. Wariaci z Albionu: Jeff Minter
- 109. Felieton Sosa Sosowskiego
- 110. Prządki Wiedźmina • 118. Hardware miesiąca
- 120. Felieton Alexa • 122. Felieton Borka

112-117

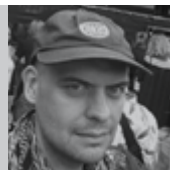
**AUTOFIRE**

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

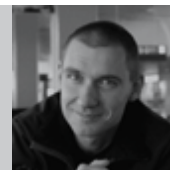
**ANDRZEJ BAZYLCZUK**



**MICHAŁ R. WIŚNIEWSKI**



**BARTŁOMIEJ KLUSKA**



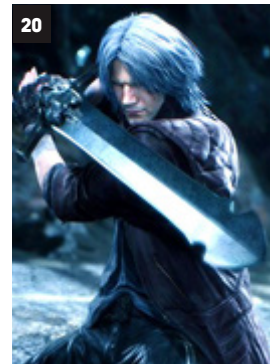
Serial „The Toys That Made Us” to perła na Netflixie. Ten 8-odcinkowy dokument świetnie pokazuje kulisy narodzin najsłynniejszych towarzyszy naszego dzieciństwa. A przy okazji przekonał mnie, że w kolejnym życiu chcę projektować zabawki (wcześniej planowałem reinkarnację jako Indianin).

„Ekskluzywi” w serwisach typu Netflix, HBO i Amazon Prime podobno doprowadziły do odrodzenia piractwa. Żeby być na bieżąco, trzeba opłacać kilka abonamentów. Ciekawe, czy pojawią się „wojny serialowe”, jak wśród miłośników gier wideo, czyli kłótnie między HBO Master Race i Netflix peasants?

Wczwór. Odpalam Atari tylko na chwilę, by przypomnieć sobie Inny świat, o którym piszę artykuł. Artykuł ma być na rano, ale rano artykułu ciągle nie ma, za to ja dalej penetruję zakamarki Innego świata. Coż. Ryzyko zawodowe. Artykuł powstanie tydzień później, w Innym świecie siedzę do dziś.

# LOADING

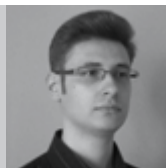
**BEN WTARGNAŁ JAK HURAGAN DO POKOJU  
HOTELOWEGO I POPROSIŁ O MINUTĘ  
WYROZUMIAŁOŚCI, PONIEWAŻ MUSI  
WYRZUCIĆ Z SIEBIE OPOWIEŚĆ...**



**PIOTR  
STYPKA**



**MICHAŁ  
ZDANCEWICZ**



**MARCIN M.  
GRANAT**



Nowy Dragon Quest dosłownie mnie oczarował. Ale jak tu nie ulec magii tej kapitalnej produkcji, skoro czuć tu cudny klimat oldschoolowych JRPG, a jednocześnie za stronę graficzną odpowiada sam Akira Toriyama? Już teraz wiem, że spędzę przy tej grze wiele jesiennych wieczorów.

Nie zawsze postać ze stajni Marvela oznacza sukces. Mogłoby się tak wydawać, ale wystarczy przejść się na to coś, czym jest „Venom”. Ja osobiście bawiłem się całkiem niezle, ale ten film naprawdę wymaga wyłączenia wszelkich przejawów pracy mózgu. Nic tam się nie zgadza, a już same postacie to poziom à la „The Room”.

Ostatnio wróciłem do muzyki z nurtu Neue Deutsche Härte. Byłem zachwycony, gdy w piosence „Was ist hier los?” zespołu Eisbrecher usłyszałem nawiązanie do „Opery za trzy grosze” Bertolta Brechta: „Na pierwszym miejscu jest jedzenie, a dopiero później moralność”.





# 10 LAT GOG

Rozmawiamy z **Martą Adamską**, odpowiedzialną za pozyskiwanie klientów i partnerów dla platformy GOG.COM. Trochę ofensywna i – jak sama ze śmiechem przyznaje – mówiąca bardzo dużo szefowa Działu Rozwoju Biznesowego pewnie patrzy w przyszłość.



✦ Prywatnie fanka wielu przygodówek z lat dziewięćdziesiątych oraz RPG. Jednym z jej ulubionych tytułów jest Discworld.

**P** Przychodzi GOG.COM do dużego wydawcy i próbuje przekonać go, żeby wydał swoją wielką, fajną grę bez zabezpieczeń - jak?

W sumie to trochę tak, jak mówisz: „Cześć, jestem z GOG.COM, jesteśmy jedyną alternatywą dla Steamu, bo w odróżnieniu od innych firm mamy własny backend, mamy bardzo wyselekcjonowany katalog, więc to, że do ciebie przychodzimy, jest pewnym wyróżnieniem i prestiżem. Dodatkowo jesteśmy DRM-free, bo szanujemy naszych klientów i wierzymy, że powinni być właścicielami tego, co kupią”.

**P** ...a oni na to: „Spoko, dzięki, ale nie chcemy się sami podkładać piratom”.

Okej, w takiej sytuacji mówię: „Jasne, spotkajmy się za trzydzieści sekund, bo tyle zazwyczaj potrzebuje algorytm na złamanie zabezpieczeń DRM. Godzinę, do maksymalnie kilku dni w przypadku Denuvo”.

A nie oszukujmy się: nawet jeśli piraci dostaną tę podstawową grę, to nie dostaną wszystkiego tego, co przyjdzie później - kolejnych łatek, a nad każdym kolejnym DLC będą musieli się napracować. To nie jest świat sprzed dziesięciu lat, gdzie wychodziło parę patchy i koniec, wszystko gotowe.

**P** Teraz jesteście jedyną alternatywą, ale mówi się, że na was czai się mroczne widmo z Chin, Tencent.

Zgadza się, i zdajemy sobie z tego sprawę, ale wiemy też, że ten chiński gigant może i buduje swoją platformę, ale nie ma obecnie infrastruktury, by zapewnić wszystkim swoim partnerom wsparcie i opiekę od strony prawnej, pomoc w rozliczeniu wszystkich obowiązujących podatków i tym podobnych.

Prawdą jest, że rynek ulega coraz większej fragmentacji i każdy chce mieć własną platformę. Assassin's Creed jest niby na Steamie, ale nie oszukujmy się: gdyby nie był, wszyscy szliby tam, gdzie jest. Nie byłoby to problemem. To tylko jeden z tytułów, za którym cały PC-towy świat by po prostu poszedł.

**P** I co, nie boicie się, że ktoś wam to zabierze? Tytuł władców tych wszystkich starszków, których pudełka stoją na półce w waszej bibliotece i handlarzy nowościami?

Nie no, oczywiście boimy się trochę, gdzie to wszystko pójdzie, jak rozwijać się będzie rynek... ale jeżeli chodzi o te „back caty”, czyli stare gry, to nie sądzę, by ktoś zajął nam tę niszę, a nawet jeśli to zrobi - powodzenia z aktualizacjami, szczególnie kiedy wyjdzie Windows 12 i we wszystkim namiesza.

Wywodzimy się z Good Old Games i choć to już dawno i nieprawda, bo większość naszego katalogu obecnie to nowe, fajne gry, to stare wartości nadal nam towarzyszą. Sklep tworzony jest przez graczy, dla graczy, zawsze bez DRM. ■

**Marcin Paczyński**, szef produktu w GOG.COM jest prawdziwym weteranem firmy – ze sklepem związany jest niemal od samego początku, od prawie dziesięciu lat. Gdy przed właściwą rozmową przyglądamy się półce w firmowej bibliotece, z lekkim zawodem wspomina, że spośród tytułów, jakie ją wypełniają, nie udało im się pozyskać na platformę StarCrafta. Marcin jest bardzo zorientowany na technikalnia, ale raz za razem podkreśla, że ważne jest dla niego, by w pierwszej kolejności działać z korzyścią dla użytkowników.

**P** Mamy rok 2030, siedzimy sobie w bunkrze, promieniowanie na górze jest wciąż zbyt groźne dla ludzkiego życia. Internetu już dawno nie ma, więc możemy zapomnieć o pobieraniu gier, ale ja mam parę gier na Steamie, a ty na GOG.COM - dlaczego dokonałeś lepszego wyboru, bo trochę się chwalicie tym posiadaniem gier na zawsze?

Kiedy tak stawiasz sprawę, muszę przyznać jedno - to nie jest tak, że gier ze Steama w takich warunkach nie uruchomisz, bo jasne, odpalisz je i wtedy nawet będzie można powiedzieć, że są DRM Free. Ale nie wszystkie i nie zawsze, podczas gdy my staramy się, wychodząc naprzeciw użytkownikom, zadbać o to, by każda działała bez zarzutów. Ważne jest to, że opiekujemy się wszystkimi grami w naszym sklepie. Na Steamie twórcy wrzucają grę, aktualizują ją przez jakiś czas, a potem zostawiają. Gdy to stanie się na GOG.COM, my przejmujemy pałeczkę i dbamy o to, by w miarę aktualizacji systemów wszystko dalej dawało się uruchomić i działało. Właśnie na przykład sprawiliśmy, że Arcanum zaczęło działać na Windowsie 10, a to jest coś, z czym biliśmy się od dłuższego czasu. Do końca tego roku mierzymy, by wszystkie, albo zdecydowana



✚ Marcin w GOG.COM pracuje praktycznie od samego początku.

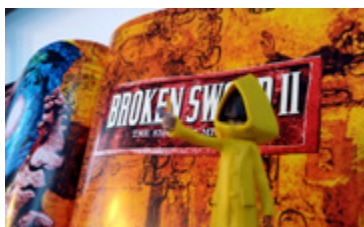
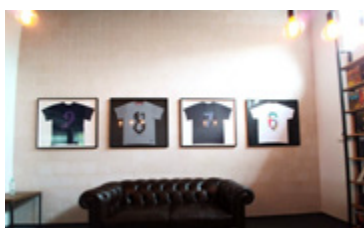
większość z produkcji z naszego katalogu była już zgodna z Dziesiątką. Tak więc jak będziesz się zamykał w bunkrze za te dziesięć lat, pobrawszy sobie nasze gry, by mieć co robić, masz pewność, że one będą działały, niezależnie od tego, kiedy wyszły. Steam nie może ci tego obiecać.

**P** Czyli gry, które działają teraz, będą działały i na Windowsie 17?

Słuchaj, przeorałiśmy cały nasz katalog, by sprawdzić, co ma problemy z Windowsem 10 i to naprawić. Odzywamy się do twórców i mówimy im często: „Słuchajcie, wasza gra ma taki problem z kompatybilnością. Wiemy, jak go naprawić. Czy możemy to zrobić?”. Albo mówimy, co mogą zrobić, żeby wszystko działało. Praktycznie nie zdarzyło się, by deweloper nie był zadowolony, że mu w ten sposób pomogliśmy. Do tego mamy dedykowany zespół wsparcia dla każdego dewelopera, a nie tylko dla największych. Jeśli jest potrzeba, możemy nawet zapewnić wsparcie 24/7. Wierzymy, że oferujemy twórcom gier takie 95% tego wsparcia, które mogliby otrzymać, a 5% to już takie dodatkowe wygody, które są jeszcze w drodze. 📌



✚ W murach na Jagiellońskiej znajduje się pokój, w którym spoczywają pudełkowe skarby przyniesione przez pracowników oraz kupione przez firmę.



✚ Charles Cecil przyjaźni się z założycielami CD Projektu, nie dziwi więc jego znakomite gry w ofercie GOG.COM.

# 10 lat GOG.COM

## czyli od starych gier, do wszystkich gier, z miłością

W swoich początkach we wczesnym roku 2008 GOG.COM, czy raczej: Good Old Games, było niszą w niszy – sprzedawcami legalnych kopii starych gier, o których wiele osób myślało jak o abandonware [a warto zaznaczyć, że zasadniczo termin ten to raczej wytrych tłumaczący piractwo starych gier niż cokolwiek innego]. Liczył się jednak pomysł.

■ Artur Cnotalski

**S**klep robił coś, czego nie podjął się nikt inny, a do tego zaangażował małą armię programistów, by te stare tytuły działały na nowych systemach i sprzęcie.

Good Old Games zaczęło swój żywot od pielgrzymek. Korzystając z koneksji biznesowych CD Projektu, spółki-matki GOG.COM, krążyli od firmy do firmy, próbując sprzedać pomysł: stare, dobre gry, bez DRM, sprzedawane legalnie są fajne. Po co zostawiać je piratom i odbierać graczom możliwość otrzymania „zadbanego” produktu, skoro można coś z nimi jeszcze zrobić? Idea brzmiała dobrze... Tak dobrze, że wszyscy czekali, aż ktoś inny zdecyduje się podpisać umowę z GOG.COM jako pierwszy.

Padło na Interplay, które już raz wcześniej pomogło CD Projektowi – wydany dwadzieścia lat wcześniej Baldur's Gate był dla CDP ważnym tytułem, który wyraźnie zaznaczył firmę na mapie. Teraz (nieistniejący już w 2018 roku) wydawca postanowił dać nieco szalonomu pomysłowi szansę. Znając ludzi stojących za projektem GOG.COM, a przede wszystkim Marcina Iwińskiego, który pomógł pomysłowi Michała Kicińskiego i Piotra Karwowskiego odbić się od ziemi, właściciele praw do Fallouta



i Baldur's Gate powiedzieli: „Działamy!”. Good Old Games zaczęło przeć naprzód, a potem biec, gdy w końcu jeden z ważniejszych wydawców, Ubisoft, postanowił dorzucić do katalogu sklepu swoje starsze produkty. Sytuacja zaczęła się odwracać – wcześniej nikt nie chciał być pierwszym, teraz najważniejszą kwestią było to, żeby

nie być ostatnim. Choć napływ ważnych staroci na platformę zaczął się już w 2009 roku od umowy z Francuzami, znaczący był rok 2014. Wtedy najpierw zobaczyliśmy na GOG.COM produkty z katalogu Cinemaware z Defender of the Crown na czele, a potem gry z LucasArts. W 2015 roku z kolei Fantasy General i Pacific General

**HOT  
TOPIC**



✚ W ofercie GOG znajdują się obecnie cztery gry legendarnego studia. Najstynniejsza z nich to oczywiście Defender of the Crown, o którym szerzej pisaliśmy w Pixelu #15.

✚ Nie byłoby serwisu z klasykami bez Falloutów. Nawet pierwsze dwie części są dziś zadziwiająco współczesne.

ukazały się na platformie jako wydane przez GOG Ltd.

W Pixelu #27 zamieściliśmy artykuł „Archeolodzy wspomnień” o GOG.COM. Po dziesięciu latach działania firmy jest on nadal aktualny. Cofnijmy się jednak do drugiego roku funkcjonowania Good Old Games. Żeby zwrócić na siebie uwagę użytkowników, firma pozwoliła sobie na mały PR-owy wybieg, wyłączając stronę internetową GOG.COM na cztery dni we wrześniu 2010 roku (informując przy tym przez Twittera i witrynę, że serwis został zamknięty), by po tym czasie wystartować na nowo, z lepszym zapleczem technicznym i hitami takimi jak Baldur's Gate czy Fallout. Wywołane przez fałszywe zamknięcie zamieszanie wyszło aż zbyt dobrze - część fanów mocno zirytowała się nagłym zniknięciem witryny, a Iwiński i zarządzający dyrektor Guillaume Rambourg przebrali się na premierę nowego Good Old Games za mnichów, przepaszając i obiecując pokutę za grzechy.

Swego rodzaju pokutą jest ciężka praca, jaką badacze i poszukiwacze GOG.COM wykonują, by zlokalizować i pozyskać prawa do sprzedaży tytułów. Zespół rozwoju biznesowego spędza dziesiątki godzin, szukając właścicieli licencji, sprawdzając czy prawa do poszczególnych gier nie są rozbite na kilka firm lub podmiotów, a potem przekonując prawników właścicieli, że warto poświęcić czas na załatwienie wszystkich formalności koniecznych, by tytuł się ukazał.

Czasem jest łatwo, czasem - potwornie trudno, a lista życzeń

## WYDOBYWANIE TYTUŁÓW Z ERY, W KTÓREJ NIKT NIE PLANOWAŁ, CO STANIE SIĘ ZA DZIESIĘĆ, DWADZIEŚCIA CZY TRZYDZIEŚCI LAT JEST MOCNO PROBLEMATYCZNE.

graczy (a także ta wewnętrzna, firmowa), na której znajdują się tytuły wciąż czekające na publikację na GOG.COM, jakoś nie chce się skurczyć. Pozyskiwacze licencji muszą często nurkować do prawdziwego piekła.

Jest też piekło jak najbardziej personalne i międzyludzkie. Czasem właściciele praw się nie lubią, innym razem ktoś może nawet nie wiedzieć, że jest właścicielem konkretnego kawałka gry, jak muzyka, grafika czy kod. Wydobywanie tytułów z ery, w której nikt nie planował, co stanie się za dziesięć, dwadzieścia czy trzydzieści lat, jest mocno problematyczne. Wyzwanie stanowi też rozumienie jak i z kim rozmawiać. Czasem negocjatorzy pochodzący z europejskiego kręgu kulturowego mogą mieć problemy z firmami z Ameryki, Rosji czy Dalekiego Wschodu. Każda zmiana zarządu może wyrzucić negocjacje do góry nogami, a zwykły brak zasobów lub chęci, by szukać we własnych archiwach praw i licencji, może sprawić, że poszukiwacze z GOG.COM odbiją się od ściany.

Po prawach trzeba zlokalizować jeszcze builda gry, a to bywa osobnym problemem, bo często nie jest on w rękach właścicieli

licencji, a potem podrasować go do dzisiejszych standardów. GOG.COM ma rozbudowane zaplecze ludzi, których celem jest dbanie o kompatybilność wszystkich produktów z komputerami z dnia dzisiejszego, a bywa to niemałym wyzwaniem.

GOG.COM poświęca dużo uwagi i zasobów na wspieranie starych, porzuconych gier, jednak rola firmy zmienia się nieco, gdy produkty niewspierane już przez twórców czy wydawców zostają „przejęte” przez graczy.

- Zwracamy mocno uwagę na to, by gry wyglądały tak, jak w momencie wyjścia. Dostępne u nas produkty mają działać na nowych systemach, ale nie chcemy ingerować w ich wygląd czy „podrasowywać”. Chcemy oferować oryginalne doświadczenie. Jeśli fani wypuszczają własne aktualizacje i aktywną społeczność, jak w Wing Commanderze, która je wydaje - choć bodajże w przypadku Vampire The Masquerade: Bloodlines są na przykład dwie grupy, które próbują ciągnąć ten tytuł każda w swoją stronę - to naszym zadaniem jest upewnić się, że sprzedawana gra będzie działała z tymi wszystkimi ulepszeniami - mówi Marcin Paczyński. ■

✚ Baldur's Gate 2 w wersji pudełkowej stanowił koło zamachowe dla rozpędzającego się CD Projektu. Wersja cyfrowa na GOG to także hit. Zwłaszcza że to „enhanced edition”.



## Oceny

**Wewnętrzne grono pracowników GOG.COM na bieżąco ocenia najnowsze zgłaszane tytuły indie. Nie jest tak, że wszystko łąduje od razu na naszej stronie internetowej.** Jeśli dana gra nie podoba się zespołowi GOG.COM, nie trafi do serwisu. To jedna ze wspaniałych cech odróżniających polski serwis od Steama, gdzie zalew nowych, niewiele znaczących tytułów jest wręcz przerażający.



## GOG Galaxy

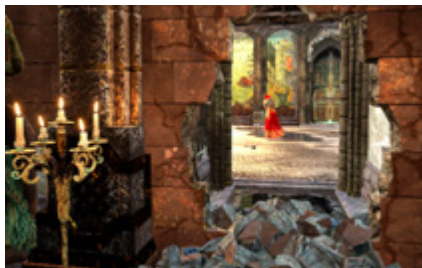
**W 2014 roku GOG.COM doczekał się własnego klienta, GOG Galaxy, (pod pewnymi względami podobnego do Steama), mającego nie tyle służyć za DRM, co po prostu uczynić uruchamianie gier łatwiejszym.** Nie znaczy to, że obyło się bez nieporozumień. – Regularnie zdarza nam się, że ktoś myśli, że GOG Galaxy to jednak forma DRM i musimy tłumaczyć partnerom, że nie, wciąż nie oferujemy zabezpieczenia. To coś, co ma uczynić korzystanie wygodniejszym. Często tłumacząc zresztą klientom, którym wydaje się, że przy GOG Galaxy mogą już wydawać gry pozostające ciągle w sieci, nie dbając o to, by komponent dla pojedynczego gracza był dostępny niezależnie od warunków: dajcie tym ludziom grać w lesie, jeśli mają ochotę, to też jest fajne! – mówi Marta Adamska. GOG Galaxy nie rozwijało się przesadnie szybko. W marcu 2017 roku oferowało zapisy w chmurze dla zaledwie 29 tytułów, a program miał swoje kaprysy. Dość ważnym krokiem naprzód było podpięcie do niego karcianego Gwinta, który dostępny jest jedynie za pomocą tej aplikacji i był solidnym silnikiem napędowym w zachęcaniu do korzystania z niej. Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści, czyli przygoda dla pojedynczego gracza w świecie Gwinta i Wiedźmina, jest z kolei dostępna tylko za pośrednictwem platformy. GOG.COM stał się marką na tyle silną, że wydawana przez siostrzany CDP RED gra nie potrzebuje pojawiać się na Steamie.



## Mody

**GOG.COM kusi perspektywa podpinania pod strony sklepowe modów, żeby gracze mogli zobaczyć coś w stylu „GOG Approved”, ale to dość skomplikowane, nie tylko zresztą technicznie. Samo wybieranie tego, co faktycznie chcielibyśmy tak wyróżnić, generuje dużo sporów.**

Firma miała pomysł zebrania jakiegoś „overhaul packa” – pakietu przeróbek „ulepszającego” Elder Scrolls, ale jak zaczęto o tym rozmawiać, okazało się, że nie ma zgody, co właściwie powinno być w środku. Ograniczono się do posta na forum. Pomysł na wydawanie starych gier na nowo to jednak tylko jeden z tych dobrych, o których mowa była na początku.



## Nowości

**W marcu 2012 roku pojawiło się ogłoszenie, że firma zamierza sprzedawać tytuły AAA i niezależne.** „Stare” w nazwie przestało być tak do końca trafne. Trafny pozostał natomiast olbrzymi szacunek do klienta. GOG.COM już w 2013 roku oferował zwrotu gry w ciągu 30 dni, jeżeli produkt sprzedany w sklepie miał jakieś nienaprawialne wady techniczne. Z kolei w 2015 roku firma zaczęła dawać dostęp do tytułów takich jak S.T.A.L.K.E.R. czy Master of Orion posiadaczom pudełkowych wersji gier, zważywszy na fakt, że oryginalne zabezpieczenia DRM do tych wydań już nie działały i efektywnie uniemożliwiały odpalenie uczciwie kupionego produktu. W tym samym okresie GOG.COM zaliczył też znaczące zwycięstwo – liczba aktywowanych kopii Wiedźmina 3 na jego platformie przekroczyła sprzedaż steamową i sumę całej pozostałej dystrybucji cyfrowej.

Innym, również niszowym, był brak DRM na OSX i Linuxie. Flagowymi produktami w ogłoszonym w 2012 roku otwarciu się na systemy Apple były dwie pierwsze części Wiedźmina, które wcześniej dostępne były jedynie na Steamie. Na wsparcie dla Linuxa trzeba było poczekać jeszcze dwa lata, a w momencie startu pingwinowej wersji GOG.COM w ofercie znajdowało się 50 tytułów.



## LucasArts

**Obecnie w ofercie GOG.COM znajduje się ponad 30 gier LucasArtsu.** Także klasyczne przygodówki wydawane w latach osiemdziesiątych jeszcze pod szyldem Lucasfilm Games. Na szczególne wspomnienie zasługuje przepiękna wersja Zak McKracken and the Alien Mindbenders, bazująca na tej z komputera FM Towns.

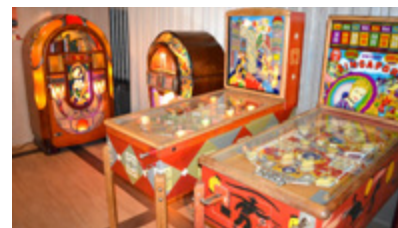


## No Man's Sky

Sytuacja z No Man's Sky (i brakiem jednego trybu w wersji dla GOG.COM) była dla firmy problematyczna, bo gdy okazało się, że gracze na nie będą mieli dostępu do komponentu multiplayer, wychodziło na to, że dostają niekompletny produkt. GOG.COM zaproponował wszystkim zwrot, bo uznał takie rozwiązanie za uczciwe w zaistniałej sytuacji.

NAJWIĘKSZY NA ŚWIECIE OBIEKT ŁĄCZĄCY SZAFY GRAJĄCE I FLIPPERY!

# Szafy i automaty bez granic



✚ Kolorowy zawrót głowy cofa nas nie o dekadę, lecz o przynajmniej pięć dekad.

Nikogo już nie powinny dziwić nowe miejsca z flipperami i innymi maszynami arkadowymi czy starymi komputerami i konsolami. Ale wszystko razem? A ponadto szafy grające?

✚ Łukasz Dziatkiewicz



**E**kspozycja tego działającego od ponad roku olbrzymiego, bo liczącego 6000 m<sup>2</sup> lokalu, jest jeszcze bogatsza. Nazywa się on Terra Technica - Jukebox & Pinball Time Travel Museum, a zlokalizowany jest w czeskiej miejscowości Znojmo niedaleko granicy z Austrią.

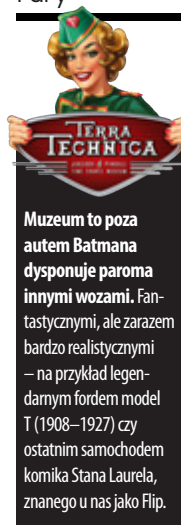
Obiekt jest podzielony na sześć sekcji czasowych. Ich granice wyznaczają sprząty odtwarzające muzykę publicznie za opłatą. Zaczynamy w latach 1880-1920. Naówczas ludzie już słuchali nagranej muzyki, ale jeszcze nie z szaf grających. Druga to okres do lat trzydziestych. Wtedy wynaleziono wzmacniacz i pojawiły się pierwsze szafy grające. Rozpoczęto wówczas także produkcję maszyn przedflipperowych, a więc jeszcze bez łapek. Począwszy od tej sekcji, pinballi przybywa. Trzecia strefa to dekada 1938-1948, złota era szaf grających. Ich rozwój i atrakcyjniejszy wygląd umożliwiło wynalezienie tworzyw sztucznych. W tym samym czasie pojawiły się

flippery z łapkami. W Terra Technice jest między innymi Humpty Dumpty (1947), w którym zastosowano je po raz pierwszy! Czwarty dział to wspomnienie epoki, w której królował chrom. Obejmuje ona lata pięćdziesiąte i sześćdziesiąte. Możemy tu zamówić coś do picia w barze stylizowanym na typowy amerykański lokal gastronomiczny, czyli diner. Przedostatni dział to lata siedemdziesiąte. Wówczas rynek arkadowy opanowały flippery elektroniczne. Znajdziemy tu także rewir, w którym rządzą superbohaterowie. Pośród poświęconych im flipperów stoi autentyczny batmobil z ekranizacji przygód Człowieka Nietoperza z 1989 roku.

Skąd połączenie zręcznościowych automatów do grania i maszyn muzycznych? Oczywiście kiedyś stały one w tych samych knajpach. W przypadku Terra Techniki chodzi jednakże o coś więcej. Potężna ekspozycja jest efektem współpracy dwóch ludzi, austriackich kolekcjonerów. Dzięki niej zbiór około 200 flipperów i ponad trzykrotnie

✚ Oprócz dinera w Terra Technice działa także utrzymany nieco w tej stylistyce Vinyl Restaurant. W jego sąsiedztwie znajduje się dobrze zaopatrzone sklepik muzealny.

✚  
Fury



Muzeum to poza autem Batmana dysponuje paroma innymi wozami. Fantastycznymi, ale zarazem bardzo realistycznymi – na przykład legendarnym fordem model T (1908–1927) czy ostatnim samochodem komika Stana Laurela, znanego u nas jako Flip.

większy wszelkiej maści sprzętów grających trafił pod wspólny dach. Uzupełnieniem wystawy jest spora kolekcja automatów wideoarcade i ich poprzedników. Wreszcie znajdziemy tu pokazny sektor gier komputerowych i konsolowych. Wkrótce ma on ulec całkowitej przebudowie i wedle zapewnień szefostwa być znacznie lepszy.

Wstęp kosztuje 9,90 euro. Gra na automatach, co jest współcześnie ewenementem dla takich miejsc, wymaga wrzucenia żetonu. Kosztują one 1 euro lub nieco taniej w przypadku pakietów.

Jedynie większe pod względem liczby maszyn do grania miejsce w Europie znajduje się pod Manchesterem. Tamtejszy Arcade Club ma około 250 automatów i inne growe sprząty. Na Starym Kontynencie tylko ów lokal oraz Terra Technica łączą na dużą skalę flippery ze starymi kompami i konsolami.

Przed wizytą miałem wrażenie, że może za dużo grzybów wsadzono w jeden barszcz, ale wyszło pysznie! Trochę jak szwedzki stół. ■

# PGA 2018

TARGI

Po raz kolejny odwiedzamy zatłoczone stoiska na Targach Poznańskich, żeby wyłowić produkowane właśnie perełki. W tym roku większość zamieszania działa się w hali 5A, gdzie rozstawiono budki z wieloma niezależnymi projektami.

■ Artur Cnotalski & Micz



## SPACE COWS

Czyli „nawet prosty farmer kocha swoje krowy”. Space Cows z miejsca daje do zrozumienia, że jest trudne i chce takie być. To gra, w której nawet pierwsze spotkania z kosmicznymi glutami – kosmitami, którzy porwali ulubioną krasulę naszego głównego bohatera, wysyłając gościa tym samym na własną odyseję – mogą zakończyć się śmiertelnie. Ten zabawny i naprawdę ładnie wyglądający platformer nie próbuje wynajdować koła na nowo: mamy postać latającą w skafandrze w stanie bezwładności, trochę potworków próbujących nas powstrzymać i mleko czekające tylko na zebranie. Zginąć jest piekielnie łatwo, bo podczas ruchu mocno „pływamy”, a strzelanie ma pewne opóźnienie. Jak na razie nie widać, jak będzie wyglądać finalny produkt, bo wśród frustracji i konieczności ciągłego wracania na start naprawdę ciężko było zobaczyć większą część przygotowanej demonstracji, ale wiadomo kilka rzeczy: będzie barwnie, wesoło i trudno.



## THROUGH THE DARKEST OF TIMES

Gra o najczarniejszych czasach próbuje pokazać, co działo się z mieszkańcami Niemiec, którzy nie zgadzali się z Hitlerem we wczesnych latach trzydziestych XX wieku. W lekko kreskówkowej, ale zdecydowanie poważnej oprawie graficznej mamy stworzyć opozycję do rosnącego w siłę totalitarnego dyktatora i stawiać czoło najpierw nazistowskim bojówkom i propagandzie, a potem opresyjnemu rządowi. Wizualna strona gry nadaje jej nieco surrealistyczny wymiar, ale ani przez chwilę nie czujemy się traktowani niepoważnie. Budowanie poparcia, produkcja ulotek i innych materiałów propagandowych, mających przedstawiać inny niż nazistowski punkt widzenia, oraz dość rozbudowane dialogi całkiem dobrze pokazują, że to gra o poważnych problemach w poważnych realiach. Miłym akcentem na niemieckim stoisku były wydrukowane napisy w stylu „Nigdy więcej!”, a chwila rozmowy z twórcami dała mocno do zrozumienia, że naprawdę chcą oni prowadzić z odbiorcami dialog i edukować o tym, jak niejednolita była niemiecka Rzesza w swoim najmroczniejszym okresie.



## COLD RED

To jedna z tych gier, o których więcej możemy zgadywać niż mówić z pewnością. Osadzona w socjalistycznej wersji Stanów Zjednoczonych przygoda jest w tej chwili bardziej koncepcją niż gotowym produktem, ale udało nam się poznać kilka szczegółów: po komunistycznym USA będziemy poruszać się jako pani detektyw na tropie mordercy pewnej dość ważnej osoby, działającej w świecie, gdzie rozwiązywanie zagadek kryminalnych nie stoi na szczycie listy priorytetów policji. Cold Red zwraca teraz uwagę przede wszystkim świetnie wyglądającą stylistyką, przedstawieniem świata, w którym czerń i czerwień oraz ponure neony budują znaczną część rzeczywistości. Ta widziana z boku przygodówka może chwilowo pochwalić się jednym ciekawym mykiem – obracaniem kamery o dziewięćdziesiąt stopni, gdy bohaterka chce skręcić w górę lub w dół ulicy. Całość przycina się tylko tak, jak można by oczekiwać po wczesnym demie, ale już teraz serwuje atmosferę, którą można ciąć nożem.



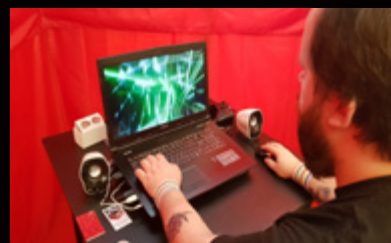
## FURY UNLEASHED

Znane wcześniej jako Badass Hero, Fury Unleashed to komiksowa gra w komiksowym świecie. Dosłownie. Walczymy tu postacią przemierzającą kolejne kadry pojedynczego zeszytu, która eksploatuje, zbiera skarby, coraz lepsze bronie i wyposażenie. To roguelite, który zachowuje pewną progresję postaci na następne podejścia. Może to nie wydawać się zbyt pomysłowe, ale w przypadku Fury Unleashed po prostu działa. Kolorowa i krwawa (tuszowa?) gra jest w systemie wczesnego dostępu już od dłuższego czasu, a do premiery pozostało jeszcze kilka miesięcy. Na Fury Unleashed warto zwrócić uwagę, bo przez cztery lata produkcji gra rozwijała się i rozbudowywała, nie bojąc się przy tym bardziej radykalnych modyfikacji, by tylko zwiększyć zadowolenie i komfort gracza. W tym czasie zmieniły się niemal wszystkie elementy: model bohatera, skalowanie poziomów, a nawet nazwa. To produkt olbrzymiej pasji i zaangażowania, którego twórcy doskonale słuchają uwag i komentarzy swojej publiczności i chcą po prostu dostarczyć kawał solidnej gry.



## DOWN TO HELL

Down to Hell przyciąga uwagę pięknie zrealizowanymi aberracjami chromatycznymi, lekkimi zaburzeniami koloru w miejscach, gdzie światło słoneczne dotyka mrocznych drzew nad jeszcze mroczniejszą drogą, po której porusza się nasz bohater, zabójca demonów. W krótkiej demonstracji zobaczyliśmy bardzo ładnie wykonany świat, kiepsko wyglądające demony sługi, które nie robiły zbyt dużo, pojawiając się na drodze gracza, oraz całkiem niezłe wyglądającego bossa, pokazującego wyraźnie, że to gra o biciu tych najtwardszych przeciwników. Jest tu trochę, jak twierdzą twórcy, Soulsów, trochę Dead Cells, trochę Salt & Sanctuary. To w dużym stopniu mocno oryginalny produkt, choć wymaga jeszcze co najmniej kilku szlifów, nim będziemy gotowi wystawić mu ostateczną ocenę.



## EQI

Ten tytuł was zmęczy i to na długo przed końcem rozgrywki. Zrealizowana w sposób, który najłatwiej opisać jako „awaria na pokazie nVidii”, gra chce być łamiącą platformówką w stylu Portala czy recenzowanego przez nas kilka miesięcy Q.U.B.E 2, jednak zamiast tworzyć fantastyczne efekty z pomocą broni tutaj... obracamy sobie mapę. Pojedyncze kliknięcie w lewo lub w prawo pozwala nam zyskać zupełnie nową perspektywę na świat i chodzić po czymś, co jeszcze chwilę temu było ścianą. Szukanie w ten sposób drogi do wyjścia może stanowić nie lada wyzwanie. Problemów tu jest kilka. Pierwszym jest fakt, że naprawdę trudno się przyzwyczaić do dynamicznego odwracania perspektywy, a gra już od początku zachęca do szybkiego reagowania, bo czując się na mapach miny, pułapki i otwory z wirtualną ławą nie czekają na nas, szczególnie jeśli próbujemy ich osiągnąć, zmieniając nagle kierunek i zwrot grawitacji. Przede wszystkim jednak problemem są jaskrawe, zielone, białe i żółte linie, które potężnie męczą wzrok podczas zabawy. Szkoda, bo pod spodem czai się przynajmniej przyzwoita platformówka, ale sposób jej wizualizowania sprawia, że najlepiej ogląda się screeny.



## AMMUMANCER

Ten projekt grupy młodych twórców to, podobnie jak Cold Red, dopiero koncepcja, ale za to jaka! Dostajemy tu krasnoludzkiego bohatera, który widziany z góry przemierza poziomy pełne potworów i pruje do potworów ze swoich dwóch pistoletów. Rzecz w tym, że amunicja, z jakiej korzysta, to karty o różnorodnym działaniu, do tego przypisane do poszczególnych żywiołów.

Twórcy zaznaczają, że dużo się jeszcze do premiery może jeszcze zmienić, szczególnie że mieliśmy okazję obcować tylko z bardzo wczesną wersją. Faktem jest, że strzelanie kartami kulami jest zwyczajnie ciekawym sposobem na przedstawienie rozgrywki, która pod wieloma względami kojarzy się z Wizard of Legend czy Enter the Gungeon. Ammumancer poza sekcjami pełnymi akcji ma mieć też scenki detektywistyczne i dość mocny nacisk na fabułę, choć tej części rozgrywki nie dane nam było zobaczyć. Wedle obietnic twórców zabawa w dedukowanie i kombinowanie ma rzucać światło na historię, ale też podpowiadać, czym chcemy walczyć na kolejnych etapach przygody. Czekamy na większy prototyp.



## HIDDEN DEEP

Obserwujemy tę grę od kilku lat, a teraz dowiedzieliśmy się, że już niedługo wejdzie na Early Access, a pełna wersja powinna ukazać się w przyszłym roku. Łukasz Kałuski przygotowuje opowieść o zagłębianiu się we wnętrzu Ziemi, odkrywaniu horrorów, jakie przez lata pozostawały niedostępne dla oczu ludzi. Najbardziej niesamowita jest realistyczna fizyka. Prowadzimy trzech członków ekipy rozpoznawczej. Każdy z nich może się rozbić o ścianę lub zamienić się w krwawą plamę po upadku z troszkę zbyt dużej wysokości. W Hidden Deep chodzi o przebijanie się przez tunele, znalezienie korby, podłączenie jej, odpalenie generatora. Można wypuścić drona, który rozpozna kilka sąsiednich pieczar. Walczyć raczej się nie da – przed krwiożerczymi mackami należy albo uciekać, albo czołgać się, licząc, że ich właściciel nas nie dostrzeże.



## GREY SKIES

Specjalnie na PGA autorzy dowieźli świeży build, w którym widać nowe lokacje tego action adventure tworzonego na silniku Unreal. Autorzy o story nie chcą za dużo mówić. Bohater znalazł się w mrocznym, podziemnym świecie wbrew swojej woli. Musi współpracować z dziwnym bytem, rodzajem ducha, podróżującym razem z nim. Niektóre zagadki wymagają kooperacji. Jednak rzeczą najbardziej przyciągającą do Grey Skies jest halucynacyjna atmosfera w duchu Lovecrafta.

## COFFEE NOIR

Polscy deweloperzy przodują w wymyśleniu nowatorskich tytułów. Wielki Joystick pokaże, czy mechaniką będą w stanie przekonać do siebie publiczność, ale pewne jest jedno: to produkty oryginalne. Taki na przykład Coffee Noir, będący kawowym tycoonem. W tej ekonomicznej grze chodzi o rozbudowę swojego imperium w epoce jazzu i gangsterów. Rzecz jest na jeszcze wczesnym etapie rozwoju, ale już teraz wydaje się marzeniem wszystkich kawoszy.

## BEE SIMULATOR

Ta gra zaczyna robić karierę na targach. Najpierw podbiła gamescom, potem PAX West, a obecnie prezentowana była na PGA. Zgodnie z tytułem jest to symulator pszczoły. Żadna tam skomplikowana rzecz, raczej coś w stylu Eagle Flight od Ubisoftu, które było symulatorem orła. W Bee Simulator trzeba zbierać świetliste pierścienie, kogoś ścigać lub mierzyć się w pojedynkach z innymi owadami. Brzmi to może banalnie, ale rzecz prezentuje się po prostu ślicznie, zwłaszcza gdy pojawiają się efekty rozmycia tła, trochę podobne do tego, co zrobili Skandynawowie w Unravel. Jest coś takiego, że tę grę otacza dobra atmosfera. Prawie jak w ulu.



## #DRIVE

**Samochodowy roguelike! Można wybrać sobie wóz spośród ciężarówki, osobówki czy wozu policyjnego, po czym wehikuł rusza... i nie daje się zatrzymać.** Autorzy dostarczyli kontroler przypominający ten od SNES. W trakcie jazdy można przyhamować po to, żeby zjechać na stację benzynową i dotankować autko, ale to nie wszystko, jeśli chodzi o przeżycie: trzeba też łapać kawę. #Drive generuje losowe trasy, renderowane w sposób przypominający nieco krajobrazy Firewatcha.



## DRIFTLAND: THE MAGIC REVIVAL

**Ekipa Star Drifters pojawiła się na PGA z nowymi informacjami o Driftlandzie.** Przede wszystkim w grze pojawi się nowa aktywność – dyplomacja, zmieniająca w zasadniczy sposób przebieg rozgrywki. W kolejnych tygodniach gra wyposażona zostanie również w tryb kampanii. To bardzo miłe widzieć, jak twórcy rozwijają swój produkt. Pytani o to, do którego tytułu Driftlandowi najbliższe, odpowiadają, że nie ma jednego. Ta gra to crossover Cywilizacji, Warlords, Heroes of Might & Magic i kilku innych hitów. Driftland otrzymał nagrodę Best Indie Game of PGA spośród 10 nominowanych (i łącznie niemal 100 polskich produkcji niezależnych na całych targach)!



## CODERED

**Oto tworzona od ponad dwóch lat przygodówka dostępna już w Early Access.** Głównym autorem jest zresztą fan Pixela i użytkownik naszej Facebookowej grupy Secret Level! W fabule widać fascynację tytułami Sierra On-Line. Co prawda postać naszej bohaterki agentki Sarah nie może poruszać się w obszarze danej lokacji, jednak Codered rekompensuje to wieloma wariantami rozgrywki i sensacyjną akcją opowiadającą o terrorystach chcących wysadzić świat w powietrze. Uwaga, bo Sarah nie bawi się w konwenanse i pod prysznic wchodzi całkowicie naga! PEGI dostałoby zawału, ale na szczęście pewnie nie będzie musiało oceniać tego tytułu.



## STEEL

**Zobaczyliśmy ciekawostkę realizowaną przez ludzi, którzy za dnia harują na etatach, a po robocie oddają się swojej prawdziwej pasji.** Na pytanie, czym jest Steel, odpowiadają tajemniczo: to dieselpunk. Bohaterem jest robot, uciekający z pieca hutniczego, do którego miał trafić. I zaczyna się naparzenie rodem z Wolfensteina. A może bardziej Duke'a Nukema? W jednej ze scen nasz robot wchodzi do sali kinowej, po czym wypala w ekran, rozpadający się na setki kawałków. Po chwili chwytą dwa karabiny połączone z tarczami i robi rozwałkę okolicznym wieżyczkom strzelniczym. Warto zapamiętać ten tytuł. Autorzy opowiadali, że dalszy los projektu spoczywa w rękach potencjalnego inwestora. Życzymy im, żeby ukończyli Steela niezależnie od znalezienia powyższego.



## RADIO COMMANDER

**Kolejny okaz czegoś, na co jeszcze twórcy gier nie wpadli. Oto strategia, rozgrywająca się w czasie wojny wietnamskiej, w której nie ma mapy z rozmieszczeniem jednostek.** To znaczy jest, ale trzeba ją tworzyć samemu na podstawie otrzymywanych komunikatów radiowych. Odbierając informacje, trzeba je sortować i analizować, przewidując rozstawienie jednostek wroga. Miejscem akcji jest namiot sztabowy. Dla generałów w kapturach, tęskniących za dawnymi czasami, gdy komputerowe armie nie były wyposażone w GPS i radary wskazujące automatycznie cel, może to być coś ożywczego. Tutaj wszystko trzeba wypracować samemu. Pewne jest jedno: Radio Commander to gra dla ludzi cierpliwych.

## ODSZEDŁ

Ben Daglish, 31. Lipca 1966  
– 1. Października 2018

## OSTATNI NINJA

Na początku października wstrząsnęła nami wiadomość o śmierci Bena Daglisha, jednego z najbardziej rozpoznawalnych autorów muzyki do gier.

**C**hociaż wiedzieliśmy od dłuższego czasu, że Ben walczy z rakiem płuc, to jednak mieliśmy nadzieję, że dane nam będzie jeszcze go spotkać.

W 2016 roku Ben był jednym z gości specjalnych Pixel Heaven. W czwartkowy wieczór przed rozpoczęciem imprezy, zmęczeni przygotowaniem wylądowaliśmy w hotelu. Do obecnego wśród nas Jona Hare'a zadzwonił Ben, pytając gdzie ma przyjść, bo właśnie przyjechał. Jego pojawienie się było niezwykłym przeżyciem. Obecna wówczas Kaja Mikoszevska wspomina to tak:

„Ben wtargnął jak huragan do pokoju hotelowego i poprosił o minutę wyrozumiałości, ponieważ musi wyrzucić z siebie opowieść o opóźnionej podróży samolotem. Nastąpił smakowity potok wykładów na idiotyzm procedur, który nagrodziliśmy wręczeniem pełnej szklanki orzeźwiającego napoju, po czym przywitaliśmy się serdecznie. (...) Prędko okazało się, że Ben po prostu jest wcieleniem huraganu. Przez cały weekend działał jak piec rozkręcony do 11. Tryskał entuzjazmem, wygłupiał się, nucił, tańczył, występował, rozmawiał z ludźmi, których przyciągał do siebie z ogromną mocą. (...) Zostawił po sobie wspomnienie radości, inspirację i wzór do naśladowania.”



Wspomniany Jon Hare był pierwszą osobą z otoczenia Bena, do której napisałem, gdy dowiedziałem się o jego śmierci. Napisał wtedy:

„Ben był wielkim przyjacielem i współpracownikiem, ekscentrycznym i pokornym w iście brytyjskim stylu. Wielu ludziom – również mnie – będzie brakowało jego ciętego humoru, genialnego umysłu i osobowości wykraczającej poza pojmowane ramy”.

Jim Bagley, który był obecny na tegorocznej edycji Pixel Heaven, napisał natomiast:

„Znałem Bena od połowy lat osiemdziesiątych, ale poznaliśmy się bliżej dopiero niedawno, na imprezach retrokomputerowych. Świetnie się razem bawiliśmy. Facet był muzycznym geniuszem i duszą towarzystwa w każdych okolicznościach. Nie ma go już, ale nie

♣ Człowiek wielu talentów, wiedzący wszystko o tym, jakiej muzyki potrzebują gry, ale co najważniejsze – zarażający wszystkich swoich rozmówców niepohamowanym optymizmem i radością życia.

zostanie zapomniany. Spoczywaj w pokoju, przyjacielu!”.

Bartek Dramczyk, wielki fan twórczości Bena:

„Pozostawił dla nas tyle muzycznych wspomnień, że jeszcze przez wiele lat będziemy zachwycać się motywami z Bongo, Trapa, Last Ninja i setek dzieł, których nawet nie jestem w stanie spamiętać. (...) Będzie nam bardzo brakować tego żywiołu, jeszcze tyle mógł namieszać w muzyce. (...) Chyba nie ma lepszego podsumowania kariery Bena jak ten żywiołowy koncert na flet i gitarę, który odbył się podczas Pixel Heaven. I jeszcze jeden obrazek, który wrył mi się w pamięć: Ben krążący sobie w strefie gier retro na Pixel Heaven, spoglądający na grupę ludzi nieporadnie grających w Game Cube'a na bongosach. Po prostu wyciągnął z plecaka flet i zaczął im rytmicznie grać”.

Ben Daglish zauroczył nas swoją nietuzinkową osobowością na Pixel Heaven i przy każdej kolejnej edycji zarówno on, jak i my bardzo chcieliśmy, żeby pojawił się ponownie. Niestety, stan jego zdrowia na to nie pozwalał. Teraz już wiemy, że nigdy nas nie odwiedzi. Nie odszedł jednak cały – jego cząstka nadal jest wśród nas. Znakomita twórczość, wspomnienie jego młodzieńczej, pełnej energii osobowości. Fantastyczne chwile podczas Pixel Heaven. Od kilku dni w uszach bezustannie słyszę motyw z The Last Ninja... ■

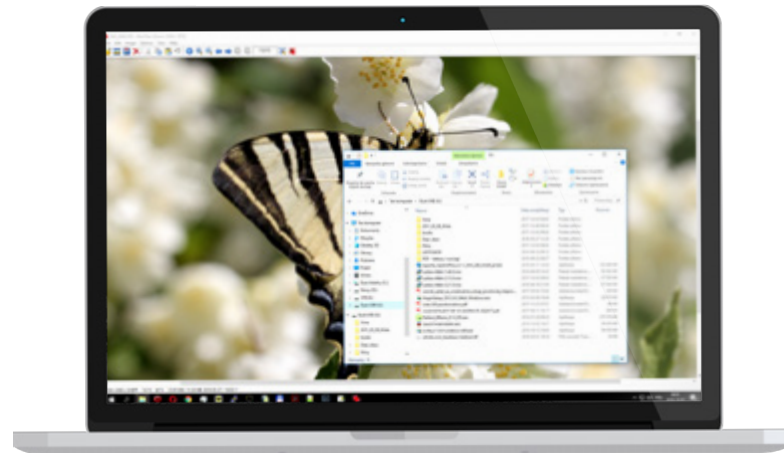
# PDZWT *pendrive znaleziony w trawie*

Bohater filmu „Powiększenie” Michelangelo Antonioniego robi w parku zdjęcie przypadkowej parze. Kiedy później – zgodnie z tytułem – je powiększa, nagle zauważa na nim coś bardzo niepokojącego.

■ Paweł Schreiber

Rozpoczyna prywatne śledztwo, w którym wszystko, w co dotąd wierzył, powoli się rozłazi. W końcu nie jest już nawet pewien, czy ten trup, którego w pewnym momencie znalazł w krzakach, też tam był najzupełniej naprawdą, czy tylko troszkę, bo życie jest trochę jak zdjęcie - w im większym powiększeniu mu się przyglądamy, tym bardziej okazuje się czymś zupełnie innym, niż nam się wydawało.

Bohaterka projektu „Pendrive znaleziony w trawie” Marcina Borkowskiego też zajmuje się fotografią i obrabianiem zdjęć, a do tego lubi Antonioniego. Ale z sytuacją bohatera „Powiększenia” więcej wspólnego ma odbiorca „Pendrive’a”. Nie wiem, czy można go do końca nazwać graczem, bo sprawa wygląda następująco: „Pendrive” to zbiór plików wrzuconych na, a jakże, pendrive’a, a my jesteśmy kimś, kto



■ Fajne zdjęcie z motylkiem było gdzieś wśród tych śmieci.

go przypadkiem znalazł. Na przykład w trawie (w pierwszej edycji projektu Marcin porozrzucił odpowiednio spreparowane pendrive’y po terenie Pixel Heaven). Trochę jak w grach typu A Normal Lost Phone, tylko bezkompromisowo, bo pendrive jest jak najbardziej realny. Na pendraku, jak to bywa, panuje kompletny bałagan - jakieś dokumenty, zdjęcia, programy instalacyjne, archiwa, których nie da się otworzyć, zwykłe śmieci. Ale kiedy w tym wszystkim pogrzebać, okazuje się, że pod tym śmietnikiem kryje się zaskakująco skomplikowana historia, w której, jak w „Powiększeniu”, wszystko, co na pierwszy rzut oka było oczywiste, na drugi okazuje się wielkim znakiem zapytania.

Więcej o zawartości „Pendrive’a” nie powiem, żeby nie psuć zabawy, za to napiszę trochę o swoim doświadczeniu grania (?). Faza pierwsza - niezobowiązująco przeglądam sobie wszystkie pliki, zobaczyłem fajne zdjęcie z motylkiem. Faza druga - zaczytałem się w jednym dokumencie. Nawet wciąga.

■ Useless trivia: Borek nie sprawdził, że FB nie pozwala na cztero-literowe nazwy profili, PZWT musiało ustąpić PDZWT.



## GAME

Faza trzecia - o rany Julek! Faza czwarta - otwieram równoległe pięć okienek. Robię notatki, zestawiam ze sobą fragmenty tekstu, próbuję rekonstruować chronologię wydarzeń, obliczam sobie to i owo, grzebię w Google’u, oglądam mapy miejscowości, w których nigdy nie byłem, przyglądam się drobiazgom na zdjęciach. Śmietnik z pendrive’a okazuje się gąszczem zagadek, a najlepsze jest to, że nigdy z góry nie wiadomo, który drobiazg okaże się przydatny, a który jest fałszywym tropem. Przekopuję się więc przez to wszystko z zapalem paranoika, który szuka prawidłowości również tam, gdzie ich nigdy nie było.

Krótko mówiąc - jeśli znajdziecie kiedyś ten pendrive w trawie, warto go podnieść. ■

■ Czy pendrive jest bezpieczny? Programy antywirusowe twierdzą, że tak.





DLA WIELU OSÓB Z POLSCE TEMAT GRY MOŻE BYĆ TRUDNY DO STRAWIENIA

# WEEDCRAFT INC.



Studio Vile Monarch zajęło się tematem, który w Stanach Zjednoczonych jest dyskutowany, a u nas konsekwentnie zamiatany pod dywan. Choćby dlatego niezależnie od jakości powstającej gry może być o niej głośno. I nie mam na myśli tylko muzyki tworzonej do Weedcrafta przez DJ Eproma i ES.CE.

Sir Haszak

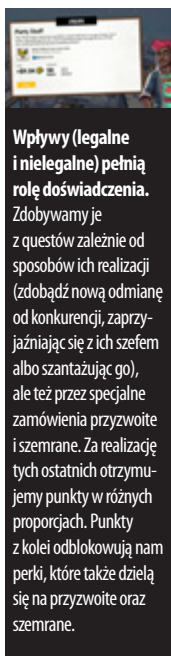
Z początku wygląda to nad wyraz skromnie: działalność jest nielegalna, prowadzona w obskurnej piwnicy gdzieś w Stanach. Sadzimy krzaki, podlewamy je i podcinamy, by lepiej rosły. Oczywiście dbamy o właściwe oświetlenie, temperaturę i wilgotność, do czego przydaje się sprzęt w postaci wentylatora, a później inne urządzenia ułatwiające prace.

Zbiory pakujemy w paczki i sprzedajemy na mieście. Nabywcami są klienci podzieleni na kilka grup: od biedaków, dla których najważniejsza jest cena, a w niewielkim stopniu liczy się jakość towaru, po gwiazdy, nie liczące się z kosztami, ale gustujące w trawie smakowej wysokiej jakości. Są także żołnierze cierpiący na zespół stresu pourazowego (PTSD), dla których ważne jest, by transakcja była legalna.

Za zarobione pieniądze rozbudowujemy plantację, kupujemy sadzonki odmian smakowych i leczniczych oraz samodzielnie szukamy dla każdej optymalnych warunków wegetacji, dobierając oświetlenie, temperaturę, wilgotność powietrza i glebę. Z tą ostatnią eksperymentujemy: zmieniamy jej skład,

## DRUG GAME

### Wpływy



by uzyskać lepszą jakość towaru. Z czasem stać nas na laboratorium, które zbada wymagania każdej nowej odmiany. A mutacje marihuany będziemy tworzyć samemu z już dostępnych sadzonek. Przy okazji od razu otrzymamy odpowiedź, jakie grupy klientów zainteresują się nową odmianą.

Póki nie zatrudnimy pracowników na plantacji, jej obsługa przy kilkunastu krzakach przypomina zrzędnosciówkę, bo każdą roślinę w trakcie wegetacji należy kilka razy podlać i podciąć, a na koniec ścinać i posadzić kolejną. A w tym czasie pojawiają się także klienci w punkcie sprzedaży, którym osobiście należy sprzedać paczkowany towar.

Gdy w mieście pojawi się konkurencja, trzeba zająć się podno-

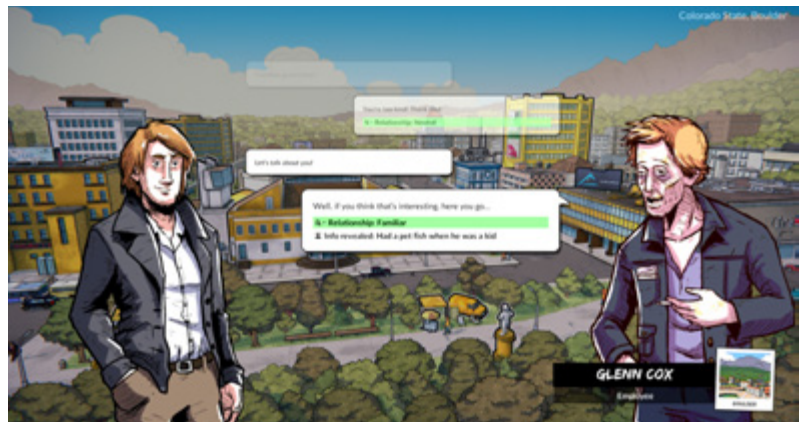
szeniem jakości towaru i walką cenową. Można też zaprzyjaźnić się z miejscowym policjantem i nastać go na konkurencję. Trzeba być też przygotowanym na to, że konkurencja zaprzyjaźni się z nim przed nami i rozkwitająca plantacja przepadnie. By się bronić, można założyć firmę i prowadzić uprawę pod jej przykrywką. Można też zaprzyjaźnić się z konkurencją i nawiązać współpracę. Jak widać opcji jest sporo.

Nie zdążyłem poznać wszystkich, ponieważ za bardzo pochłonęła mnie uprawa roślin i dystrybucja pozwalająca rozwinąć biznes. Jednak gdyby gra polegała wyłącznie na uprawie, przypuszczam, że dość szybko by znużyła. Poza tym od ciągłego podlewania i przycinania można złapać kontuzję nadgarstka.



Moje granie nie trwało zbyt długo, ale ze słów twórców Weedcrafta wynika, że czeka jeszcze wiele do odkrycia. Kontrowersyjny temat gry nawiązuje do dyskusji, która toczy się w Stanach Zjednoczonych. Jej wynikiem jest depenalizacja lub wręcz legalizacja marihuany w części stanów, a ostatnio także w Kanadzie. Wraz z tym pojawiają się nowe możliwości dla pewnych grup społecznych: dla miłośników trawki na palenie rekreacyjne, dla biznesmenów na intrygantny biznes, dla rolników na uprawę czegoś, na co jest hype, dla pacjentów z nowotworami na marihuanę do celów leczniczych. Ten ostatni wątek pojawia się już w intrze. Główny bohater dowiaduje się, że ojciec zmarł na raka, a jego brat właśnie dla ojca rozpoczął nielegalną uprawę

Na budynkach mamy zaznaczone miejsca przeznaczone na plantacje, punkty sprzedaży, laboratoria i miejsca zwane roboczo fasadą. W laboratoriach krzyżujemy odmiany, by uzyskać lepszą jakość kosztem ilości lub odwrotnie. Fasada to legalna działalność mająca odwrócić uwagę policji od nielegalnej.



## PIERWSZY RZUT OKA WSKAZUJE NA TYCOONA Z LUDZKĄ TWARZĄ, CHOĆ SZCZEGÓŁY OBRAZU GUBIĄ SIĘ W TRAWIE.

marihuany, gdyż opioidy zniszczyły mu wątrobę.

Warto w tym miejscu zwrócić uwagę na dwa elementy: relacje międzyludzkie i różne podejścia do legalizacji marihuany. Weedcraft Inc. ma różnić się od klasycznych tycoonów nawiązywaniem relacji z ludźmi, których spotykamy. Są to nie tylko nasi podwładni, ale też policja czy politycy. Podwładnym możemy dawać polecenia, ale realizacja niektórych z nich przychodzi im z trudnością. W trakcie rozmów przypominających gatunek visual novel będziemy musieli wyczuć, czy postać jest gotowa, by wykonać polecenie. A jeśli tak, to za co. Jeśli nie, zawsze jest dostępne wycofanie się z rozmowy. Oczywiście będziemy mogli traktować ludzi przedmiotowo, ale w większości przypadków da to gorsze efekty niż postępowanie z nimi po ludzku. Z kolei przy odpowiednich wpływach i stanie konta można lobbować polityków, by zmienili prawo w danym stanie. Przekonujemy do legalizacji trawy z początku w wersji medycznej, staramy się wpłynąć na koszty licencji na uprawę, wysokość podatku, jakim będzie obłożona sprzedaż, oraz dopuszczalność reklamy.

Prezentowana wersja gry, pełniąca rolę tutoriala, była mocno oskrypowana. W niej realizacja kolejnych punktów fabuły odblokowywała nowe wyposażenie, sadzonki i możliwości rozwoju uprawy. Służyło to

poznaniu gry i nie wiem, czy w innych scenariuszach będzie działało na podobnej zasadzie. Być może w dalszej części zyskamy jednak więcej wolności. Wykonywanie zadań wpływa także na zwiększanie wpływów firmy. Najprawdopodobniej będziemy je rozszerzać więcej niż raz, ponieważ wedle zapewnień autorów scenariuszy ma być więcej.

Różne scenariusze pozwolą poznać różne podejścia do marihuany: cynicznego biznesmena liczącego na zysk w nowej obiecującej branży, człowieka z misją chcącego ulżyć chorym, ludzi kontestujących obecny system, karzący za posiadanie używki, która według nich powinna być dozwolona, skoro alkohol jest, a delegalizacja marihuany nastąpiła wraz z wprowadzeniem prohibicji. Autorzy zapewniają, że w grze znajdą się blaski i cienie liberalizacji prawa. Ciekawostką jest to, że punkt startowy gry z akcją osadzoną w USA ma odzwierciedlać aktualny stan prawny w każdym ze stanów. W zamierzeniach twórców powinien być aktualizowany na bieżąco. W takich realiach przyjdzie nam budować imperium handlowe, które - w odróżnieniu od imperiów państwowych powstających chociażby w Cywilizacji - oby zarosło trawą.

Z oficjalnych doniesień wynika, że na pełną grę wydaną przez Devolvera przyjdzie nam poczekać do przyszłego roku. Z nieoficjalnych, że najdalej do jego połowy. ■

## PRZEDPREMIEROWY POKAZ DWÓCH HITÓW CAPCOMU



✚ W Resident Evil 2 przeszukiwanie szafek i półek przerywa co pewien czas wtargnięcie na ekran zombiego.

czymchnął nowy Wolfenstein, zupełnie moim zdaniem pozbawiony magii New Order. Dla miłośników podawania adrenaliny rurką prosto do żyły Devil May Cry 5 może stać się objawieniem.

Dla mnie jednak znacznie ciekawszy, paradoksalnie, wydał się remaster Resident Evila 2. W pierwsze Residenty nie grałem, bo powstawały w epoce, gdy do PlayStation się nie dotykałem. Gdy więc teraz zacząłem sobie łązikować po posterunku policji w Raccoon City i spokojnie zbierać dowody i ślady, mocno mnie to wciągnęło. Niby też gra akcji, a ileż jest tu elementów przygodowych! Trzeba znajdować klucze, odblokowywać kombinacje w zamkach i spokojnie eksplorować kolejne pokoje.

Wiele elementów drugiego Residenta jako żywo przypominało mi Resident Evil 7, którego skończyłem kilkanaście miesięcy temu. Zwłaszcza operowanie inwentarzem i zbieranie kuli do kuli, żeby zapewnić sobie przeżycie. Co pewien czas słychać było bełkot lub człapanie i wówczas wiadomo, że trzeba odsyłać martwych tam, gdzie ich miejsce. Prowadząc Leona Kennedy'ego, oprócz broni palnej miałem do dyspozycji nóż myśliwski, przydatny w zwarcich z zombie. Bohater pakuje przyjemniaczkowi ostrze w bebechy, dzięki czemu odrzuca od siebie jego zabójcze zęby, a potem może już spokojnie podziurawić go jak sito.

Na remaster Resident Evila 2 czekam wyjątkowo mocno, bo nie jest to zwykła naparzanek, lecz mierzenie się z tajemnicą w pełno-krwistym action adventure. ■

# Capcom pichci

Blisko lotniska Okęcie, za zasłoniętymi kotarami, w towarzystwie pracownika Capcomu, w biurze na trzecim piętrze odbyła się prezentacja Devil May Cry 5 i odświeżonej wersji Resident Evil 2. Obie gry ukażą się na początku przyszłego roku.

■ Micz

**N**ajpierw usiadłem za sterami Dantego. Diabeł by zapłakał nad prostotą tej gry, bo chodzi w niej li tylko o to, by przebijając się naprzód przez dogorywające miasto, walcząc na placach, placzykach i w gustownych wnętrzach z pomiotem mogącym konkurować z przystojniakami z Dark Souls.

Prezentacja jest elegancka, zwłaszcza że nikt nas zbyt nie goni i można sobie postać w miejscu,

podziwiając panoramy. To nie Doom, gdzie trzeba być non stop w ruchu.

Gdy jednak w Devil May Cry 5 dochodzi do zwarcia, rodzi się potrzeba przemieszczania się. Dante ma piękny atak z wysokości, z którego - lekko lewitując - może ostrzeliwać wroga po czerepach. Może też odpalić odrzutową deskorolkę. Podczas śmigania na niej bardzo sprawnie sieka się zwłaszcza kataną. Na końcu dostępnego poziomu czekał wielki jak tuzin stodół boss, który okazał się wszakże zadziwiająco potulny. Wystarczyło sięgnąć mu na plecach i dziabnąć go dowolną bronią, a powoli tracił energię. Trzeba było uważać na jego wyprowadzane na szczęście wolno sierpowe.

Pięczę nad projektem sprawuje Hideaki Itsuno, czyli reżyser oryginału z 2001 roku. To zapewnia, że gra będzie odpowiednio kanoniczna i nie ucieknie w rejony, w jakie

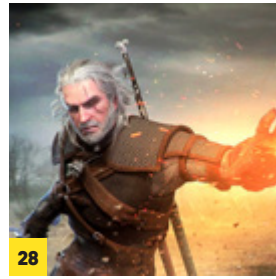
✚ Teflonowy Dante w zwarcu z potworami bez twarzy i narodowości w scenariach przypominających przedmurze piekła.

✚ Drugą z postaci do wyboru jest Claire Redfield. Nie ma problemów w posługiwaniu się bronią do polowań na grubego zwierza.





22



28



30



31



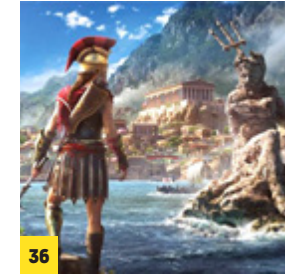
32



33



34



36



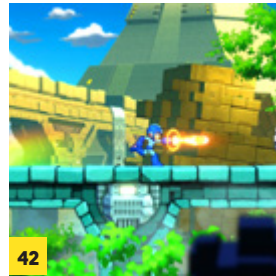
38



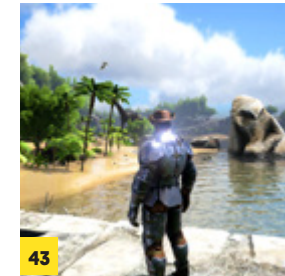
39



40

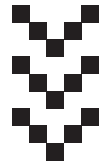


42



43

P



TAK

OCENIAMY GRY

0-30

słabe

31-40

niegodne dłuższego kontaktu

41-50

średnie, miejscami przyzwoite

51-60

dobre, ale nie dla każdego

61-70

interesujące, godne polecenia fanom gatunku

71-80

bardzo dobre w swojej kategorii

81-90

znakomite, polecane wszystkim

91-100

wybitne, ponadczasowe



# PLAY THE GAME

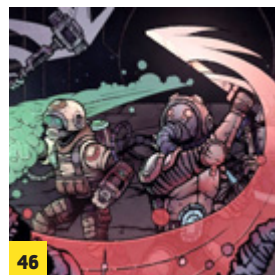
**ROBOT MOŻE PRZYWALIĆ Z BAŃKI W PRZESZKODY, WROGOWIE MOGĄ GO OPLUĆ – ŚLUZEM (OGRANICZENIE WIDOCZNOŚCI UTRUDNIA GRĘ) ALBO WODĄ, PO ETAPIE PODWODNYM NA WIZJERZE ZOSTAJĄ WODOROSTY.**



44



45



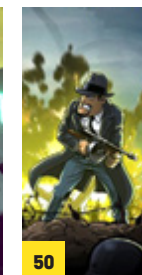
46



48



49



50



# RED DEAD REDEMPTION II

PS4 XONE

PRODUCENT Rockstar Games Wersja PL: tak

Pagan Baby

Zanim odpowiem na pytanie, czy Red Dead Redemption 2 to „GTA V na Dzikim Zachodzie”, przyda się wprowadzenie do tematu. Parafrazując bowiem Harmonijkę z „Pewnego razu na Dzikim Zachodzie” Sergia Leonego, westerny w światku elektronicznej rozrywki to rzadki okaz.

Pierwszym elektronicznym westernem, jaki zobaczyłem na oczy, był automat z Gun Fight stojący w barakowozie przy rondzie ONZ w Warszawie. Potem na Amstradzie graliśmy

w Gunfight od Ultimate Play The Game, zaś w początkach ery pecetowej zaczarowało mnie Colorado. Po nim pamiętam jeszcze słabej jakości filmiki w Mad Dog McCree, a potem już tylko Red Dead Revolver i Red Dead Redemption. W sumie niewiele jak na cztery dekady grania.

## KORZENIE MARTWEGO ODKUPIENIA

Gdy próbowałem sobie przypomnieć Red Dead Redemption, które przecież skończyłem na PS3 niedługo po premierze, w głowie pozostały mi tylko sekwencje strzelania działkiem z pociągu i finał. Troszkę mało, a przecież kończące chwilę później Dark Souls pamiętam niemal scena po scenie. Kulminacja RDR była wzięta żywcem z takich antywesternów jak „Butch Cassidy i Sundance Kid”, a jeszcze bardziej z „Pewnego razu

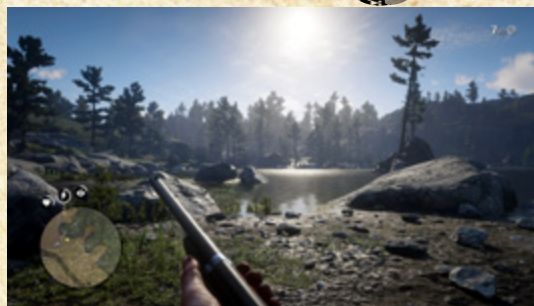
na Dzikim Zachodzie” i „Dzikiem bandy”. To z całą pewnością najlepsza scena gry, choć niepozbawiona trywialnych momentów, gdy żona Johna Marstona w ostatnim geście wskazuje na niego palcem i mówi: „Trzymaj się z dala od kłopotów”. Jasne, stodoła otoczona jest przez stróżów prawa, wcześniej próbowała ją szturmować niemalże armia, którą tatuś powystrzelał, a on ma się trzymać z dala od kłopotów! Na szczęście naprawił to moment, gdy Marston dochodzi do drzwi i spuszcza

na Dzikim Zachodzie” i „Dzikiem bandy”. To z całą pewnością najlepsza scena gry, choć niepozbawiona trywialnych momentów, gdy żona Johna Marstona w ostatnim geście wskazuje na niego palcem i mówi: „Trzymaj się z dala od kłopotów”. Jasne, stodoła otoczona jest przez stróżów prawa, wcześniej próbowała ją szturmować niemalże armia, którą tatuś powystrzelał, a on ma się trzymać z dala od kłopotów! Na szczęście naprawił to moment, gdy Marston dochodzi do drzwi i spuszcza





⚡ Elektryczność, kominy fabryk, kolej żelazna... A gdzieś pomiędzy tym - raz udający szeryfów, innym razem będący zwykłymi rabusiami - bohaterowie.



**NIE WZORUJĄC SIĘ NA KLASYKACH  
ANI NIE PARODIUJĄC CZEGOKOLWIEK,  
ROCKSTAR PRZEZ OSTATNICH OSIEM LAT  
PICHCIŁ PO CICHU ARCYDZIEŁO.**

głową, bo widzi już, jak liczni są stojący za nimi wrogowie. Otwiera hardo drzwi i pogodzony z losem wpada w objęcia śmierci. Moc finału „Dzikiej bandy” to to nie jest, ale jak na standardy gry wideo wydawało się to całkiem zgrabnym zwieńczeniem opowieści o wyjętym spod prawa.

Red Dead Redemption nie podobał mi się jakoś nadzwyczajnie, podobnie jak GTA V, które najpierw rozgryzałem na PS3, porzuciłem temat w połowie, po czym wróciłem do niego kilka lat później na pececie, odkrywając uroki Los Santos w pełni detalu i delektując się tyleż zachodami słońca, co możliwością korkowania ulic porwanymi autobusami. PPorwali mnie nie ludzie, lecz samo miasto: panoramy i mechanika funkcjonowania aglomeracji.

Westerny nie były częstymi gośćmi w grach wideo. Mogły tylko pokazać kowbojów na prerii w pełni skonwencjonalizowanej formule, a to przecież było równie banalne jak Gunfricht, niemający nawet grama magii Sabremana. Były po prostu skazane na nudę, bądź w najlepszym razie na

parodiowanie klasyków, jak zrobił to nieszczęsny Mad Dog McCree. Teraz możliwości stylizacji gier są zupełnie inne i Rockstar, przygotowując Red Dead Redemption 2, nie zamierzał kopiować żadnego konkretnego westernu, lecz po prostu wrzucił na warsztat historię z przełomu wieków rozgrywającą się w zachodniej części USA. Niekoniecznie wśród arizońskiej

⚡ Czas na przerwę kawową! Podobnych scen nie jest wiele. W znacznie bardziej kontrowersyjnej scenie starsza kobieta jest ciągnięta za włosy po podłodze.

⚡ Zdarzają się misje stanowiące zabawny przerywnik od załatwiania krwawych interesów. Tutaj na przykład Arthur musi eskortować stado owiec.

Monument Valley, lecz także pośród bagien i wśród lasów. Ku mojemu zaskoczeniu jest to pierwsza tak mocno sfabularyzowana i ambitna gra Houserów.

OPOWIEŚĆ, NIE RZECZYNIĄ Bracia Houserowie dwie dekady temu pracowali sobie spokojnie w BMG Interactive, gdy nagle dostrzegli, że DMA Design realizuje grę Race'n'Chase, która pod bardziej chwytliwą nazwą Grand Theft Auto została przejęta przez BMG, a po serii przekształceń własnościowych na arenę wkroczył Rockstar - całą tę historię opisywaliśmy w Pixelu #2.

Teraz bracia dyktują trendy w elektronicznej rozrywce. Robią gry raz na kilka lat, bez żadnego ciśnienia ze strony wydawców. To wręcz oni wywierają presję na mediach, bijących się o to, by jak najszybciej zrecenzować każde ich nowe dzieło. Każdy chce sprawdzić, czy dokłada ono cegiełkę do rozwoju gier jako takich. Otóż Red Dead Redemption 2 moim zdaniem dokłada. I to znacznie ważniejszą niż jego poprzednik.

Głównym bohaterem wydarzeń dziejących się w 1899 roku jest Arthur Morgan. Facet naszkicowany w taki sposób, żeby mógł stać się



## Film a gry

Dlaczego western w grach wideo się nie przyjął? Dlaczego nie ma tak dużo wirtualnych tytułów spod znaku colta i kapelusza? Przede wszystkim western wyrósł z filmu, nie z literatury. Narodził się na kliszy filmowej i z miejsca stał się najbardziej skonwencjonalizowanym gatunkiem. Istniało bodaj siedem archetypów westernu, oddających wszystko, co się działo w klasykach typu „Dylizans”, „W samo południe” czy „Rio Bravo”. Występowały w nich te same sytuacje ukazujące nawrócenie wyjętych spod prawa czy kolonizację nowych ziem. W westernach grali zwykle przeciętni dramatycznie aktorzy, bo przecież John Wayne czy James Stewart byli typowymi „good guys”, kochanymi przez tłumy za to, że utożsamiali mit twardego, uczciwego Amerykanina.

Gdy w latach sześćdziesiątych na arenę wkroczył Sergio Leone, kręcący spaghetti westerny, pokazał rzeczy, jakich wcześniej unikano. Rewolwerowiec zabijał dziecko, ktoś inny dostawał nieprzepisowy strzał w plecy, a nad tym wszystkim majaczyły duchy nowego świata niszczące Wild West i jego legendę: kolej parowa i elektryczność. Im więcej bohaterowie rozmawiali o życiu i swoich własnych problemach, a nie o tym jak zły gang terroryzuje miasteczko, tym bardziej western przestawał być westernem. Gdy do trendu przyłączył się Arthur Penn, kręcący znakomity obraz „Przełomy Missouri”, w którym Marlon Brando w roli zawodowego cyngla ukazany został jako przebrany za babcię albo robiący zadymę podczas pogrzebu, było już pewne, że western zdycha. Leone podczas kręcenia swojego nowego filmu wezwał Clint Eastwooda, przedstawiając mu genialny pomysł, że oto zrobi wejściówkę na stacji kolejowej, w trakcie której on i pozostałe gwiazdy „Trylogii dolarów” zostaną zastrzeleni przez przybyłego rewolwerowca. Już w piętnastej minucie filmu! Eastwood popukał się w głowę i pomyślał, że Leone zwarfiał. A on po prostu swoim „Pewnego razu na Dzikim Zachodzie” przypieczętował śmierć westernu jako gatunku filmowego. Dopiero ponad dwie dekady później Eastwood odgryzł się w „Bez przebaczenia”, gdzie pokazał, że stary zapomniany wilk prairii nadal jest groźny i może sięgnąć po wiernego winchestera.



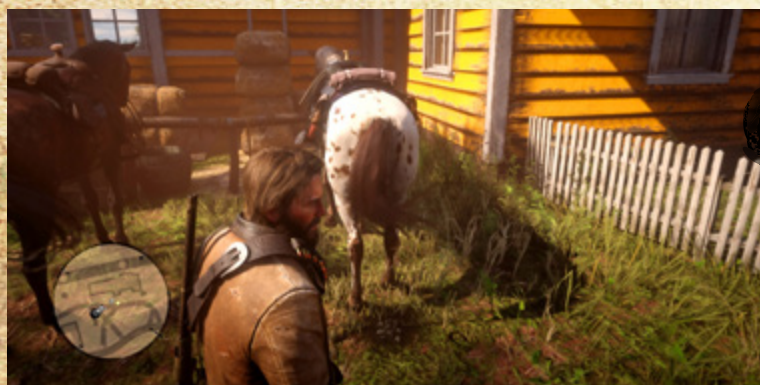
ulubieńcem tłumów, choćby przez swój wygląd kojarzący mi się z krzyżówką Jamesa Stewarta z Clintem Eastwoodem. Ma też ogładę Brada Pitta. Znalazł się pomiędzy sprzecznymi interesami, z brodą, którą w wolnej chwili można sobie zgolić, oraz kapeluszem, który podczas co bardziej siarczystych pojedynków zostaje mu strącony. Ma byłą ukochaną, lubi dzieci, a jedyne, co mi przeszkadzało w kreacji tej postaci, to źle dobrany, zbyt chropowaty i pasujący do kogoś starszego głos.

W pierwszych scenach Red Dead Redemption 2 od razu pojawiają się

■ Saint Denis to prawdziwa metropolia kojarząca się z typowymi miastami Rockstara. Wskaźniki misji lub własne znaczniki na mapie prowadzą lepiej niż Google Maps.

wyznaczniki całej fabuły. Morgan jest tym lubianym przez wszystkich „pięknym chłopcem”, członkiem gangu Dutcha van der Linde – tego samego, który w pierwszej części zleciał ze skały, postawiony w beznadziejnej sytuacji przez Johna Marstona.

Ponieważ akcja dzieje się kilkanaście lat wcześniej, żyje także sam Marston, pojawiając się na drugim planie na podobnej zasadzie jak Nico Bellic w dodatku do GTA IV zatytułowanym Ballad of Gay Tony. Jeden z parobków, zresztą chwilę później zamordowany przez nasz gang, nazywa go „człowiekiem z bliźną”. Marston do przyjemnych osobowości nie należy. Być może nawet młodszy wydaje się bardziej antypatyczny, więc uczynienie centralnym punktem gry „everymana” to chyba ukłon w stronę masowej publiczności. Zaskakująco, bo skoro w grze, która przyniosła największy dochód w dziejach, występował w roli jednego z głównych panów tak przerysowany degenerat jak Trevor, to wydawałoby się, że publiczność tego oczekuje. A tymczasem nie! Housero wie zdecydowali, że w RDR2 będzie całkiem na poważnie.



■ To bardzo naturalistyczny świat, w którym również wierzchowce muszą zalać swoje potrzeby fizjologiczne.



„Red” i „dead” nie ma w grze wcale aż tak dużo, jakby można było się spodziewać. Dla mnie jako dawnego miłośnika filmowego trashu, który widział w kinie wiele, przez co scena tortur z GTA V wydawała mi się co najwyżej prymitywna i męcząca, stanowiło to ożywcze doświadczenie. W RDR2 najmocniejszą sceną było postrzelenie przez bandytów mojego konia, który następnie konał na drodze, gdzie niemożliwe było już ocucenie go. Pozostawało jedynie dobić zwierzęcia lub pozostawienie na pewną śmierć. Oto prawdziwy horror, a nie podrabianie „Chłopców z ferajny” zabawy w to, kto komu rozkwasi głowę.

**CO PAN MOŻE, PANI E MORGAN?** Interfejs gry to praktycznie kopia GTA V. Sprawdzone rozwiązania się nie zmieniają. Jest możliwość przełączania pomiędzy czterema perspektywami widzenia akcji: trzy punkty oddalenia kamery od bohatera plus przełączenie na widok z oczu bohatera. Dodajmy, że to ostatnie nie jest zbyt wygodne, zwłaszcza podczas poruszania się, i w moim przypadku stanowiło jedynie ciekawostkę.



■ Podczas pojedynków nie trzeba się wykazywać małym refleksem. Nie ma wyboru stopnia trudności, więc sekwencje zręcznościowe muszą być zjadliwe dla wszystkich.

## Prequel



**Głównym pytaniem dla każdego, kto grał w pierwowzór, jest to, co się stało z Arturem Morganem? Wiadomo, że w Red Dead Redemption się nie pojawia. Można się domyślać, że zginął, ale czy na pewno? Fani odkryli, że w scenie rozstrzelania Johna Marstona jeden z egzekutorów wydaje się ludzko podobny do Arthura. Los Arthura to największa tajemnica RDR 2.**

■ Wszelkie efekty świetlne, cienie, mgły, to pierwsza liga. Wyglądają bezbłędnie nawet bez raytracingu.

Na radarze oznaczone są kolejne punkty, w których znajdują się osoby odpalające kolejne misje. Morgan dociera do danego jegomościa, krótka rozmowa, potem hop na konie i wówczas dopiero zaczyna się pogadanka. Bohaterowie jadą i dosłownie strzelają linijkami dialogów spośród rezerwuaru pół miliona, jakie przygotował Rockstar. Są wśród nich kwestie lepsze i gorsze, zdarza się też kilka pamiętnych, jak choćby rozmowa, w której jacyś ludzie zostają opisani jako wyrzutki. „Jak my” - dodaje smutno bohater, po czym zapada cisza, rozwiązana dopiero przybyciem koni do celu.

Gdy misję zleca najbardziej narowisty członek gangu, Micah Bell, można mniemać, że będzie chodziło o obrabowanie banku albo pociągu. Jego samego ratuje się najpierw z pułki w Blackwater w scenie stanowiącej

powielenie sekwencji z GTA V, gdzie pickuperem zrywał się ze wzgórza dom nazbyt rozbrykanego trenera tenisowego. Martson też raczej nie ma na uwadze ochrony praw kobiet, który to motyw w nieco sparodiowanej formie przewija się przez fabułę. Dopiero gdy misję zleca sam Dutch van der Linde, można spodziewać się jakiejś grubszej intrygi o zasięgu wykraczającym poza obszar miasteczek Blackwater i Valentine. Ale i tak może się zdarzyć, że po misji trzeba będzie pędzić na ślepo przed siebie aż napis „Poszukiwany” całkowicie się wygasi, podobnie jak w przypadku rozpalonego na czerwono radaru w GTA V podczas ucieczki przed policją. W tym momencie pojawia się zarzut schizofrenii bohatera, bo po zamordowaniu tuzina stróżów prawa Arthur spokojnie idzie na pocztę nadać list do kobiety lub naucza chłopca, jak łowić ryby.





Znacznie bardziej naturalne są sekwencje pijaństwa, zwłaszcza ta, w której trzeba w saloonie rozpoznać kamrata, podczas gdy wszyscy obecni zdają się mieć jego twarz.

Średnio co druga misja wygląda tak, że po dotarciu na miejsce dochodzi do coltoczynów. Strzelaniny zostały zrealizowane niesamowicie dynamicznie. Lecą drzazgi z futryn, wybuchają zbiorniki z substancjami łatwopalnymi, przeciwnicy zmieniają pozycję podczas zbrojnej akcji. Celowniczek ma wspomaganie. Gdy strzela się na przykład do kogoś w ruchu naprowadza automatycznie na jego korpus. Co więcej, wprowadzono mechanikę znaną jeszcze w starym Red Dead Revolver zamrożenia na moment akcji, by spokojnie obdarować delikwenta kulką. W sklepach Arthur dokupuje nie tylko amunicję, ale również kabury, pasy, oleje do czyszczenia strzelb. Żeby nie zniechęcić nikogo do uczestniczenia w opowieści, twórcy zdecydowali się wprowadzić możliwość przeskoczenia punktu kontrolnego po trzech nieudanych zwarciach z przeciwnikiem. To całkowicie zmienia fundamenty rozgrywki i powoduje, że RDR2 skończy wcześniej czy później właściwie każdy. Ogrom wszystkich aktywności, jakie w trakcie realizacji zadań z głównej osi fabuły można wykonywać, po prostu oszałamia. W tym sensie Rockstar poszedł w kierunku Wiedźmina. Dodatkowe postacie, obszary do spenetrowania, sekrety wraz z rozwojem cech bohatera takich jak wytrzymałość każą RDR2 określić jako grę „mającą pewne elementy RPG”.

**WILD WEST NA FILMOWO**  
Wystarczy, jeśli napiszę, że RDR2 dostarcza najbardziej realistyczny wirtualny świat w dotychczasowej historii gier wideo? Tak naturalnie wyglądających drzew, rzek i gór jeszcze żaden deweloper nie zaprojektował. Wild West został wykreowany tak, że czuje się przestrzeń oraz różne płaszczyzny tła. Gdy wjechałem do miasteczka Rhodes, gdzie przywitał mnie krwisty pył, poczułem, że jestem naprawdę w tej dziurze, że to najbardziej realistyczne odtworzenie miasteczka z Oklahomy czy Arizony sprzed ponad wieku, jakie stworzyła popkultura. Nawet Leone w swoich westernach nie pokazał tego tak dobitnie.

Przez wypełnione najróżniejszymi gatunkami zwierząt leśne ostępy co pewien czas przemknie jakiś jeździec czy dylżans, ale w RDR2 obcuje się z krajobrazami. Samo to w znaczący sposób wpływa na odbiór całości. Wykonując misje, ma się zwykle czas na podziwianie przyrody. Houserowie postawili na kontemplację. I jeszcze jedna rzecz. Nie dość, że Rockstar wykorzystał najbardziej filmowy

■ **Zwiedzenie zakątków stanu Lemoyne, mocno kojarzącego się z Luizjaną, to największa przyjemność w grze. Podczas jazdy należy uważać, żeby nie zaliczyć dzwona z drzewem!**

■ **Crafting jest w RDR2 na dokładkę. W wolnej chwili można zeskoczyć z konia i zabrać się za tworzenie z posiadanych składników kawy czy broni.**



gatunek, to dodatkowo zastosował wyrafinowane techniki pokazywania akcji. Oto widzimy w panoramie dwóch bohaterów jadących na koniach. Umieszczona na wzgórzu kamera przesuwa się powoli wraz z nimi, następuje przebitka ze zbliżeniem, kowboje mówią coś do siebie, po czym następuje odjazd i małe sylwetki wyjeżdżają z kadru. Prowadzenie kamery podczas nieinteraktywnych scenek jest mistrzowskie. RDR2 bardziej niż jakikolwiek inny tytuł zbliżył się do narracji filmowej.

Cały ten schyłkowy świat XIX wieku pożera nowoczesność, przejawiająca się nie tylko w postaci latarni na ulicach Saint Denis, co dodaje nostalgii prezentowanym wydarzeniom. Wiemy, że jest to świat, który przemija. A może więcej – umiera. Cieszę się, że Rockstar nie zrzynał już z Martina Scorsesego, tylko stworzył coś, czego nie da się przypisać do żadnego konkretnego westernu. W sferze mechaniki RDR2 jest niczym GTA V, jednak po wymienieniu idiotycznej fabuły na rdzawo-żółtą historię o śmierci Dzikiego Zachodu rzecz nabrała zupełnie nowych, świeżych barw.

Red Dead Redemption 2 to najbardziej realistyczna gra, jaką widziałem. Bajka dla dorosłych opowiedziana na serio, bez błazenady czy chęci taniego zapunktowania u publiczności. Z tego powodu wątpię, czy osiągnie sukces na miarę GTA V. Może wystrzeli ku gwiazdom po wprowadzeniu w listopadzie Red Dead Online, może gdy w przyszłym roku ukaże się wersja pecetowa. Dla mnie nie ma to większego znaczenia. Podczas kilkudziesięciu spędzonych w grze godzin po raz pierwszy poczułem, że mam do pasa przytroczoną kaburę z coltem. ■

**94**

■ **Najbardziej realne doświadczenie w grach wideo, pozbawione wskazke radosnej fanfaronady GTA V.**  
■ **To łązawy i realistyczny western, lecz nie antywestern.**  
■ **Najważniejsza jak dotąd gra Rockstara, twórczo korzystająca z mechaniki GTA.**



➤ Efekty wizualne w czasie walk przypominają fazę po LSD. Podobno...

Opponents: 3rd (Remaining: 0)



➤ Multiplayer ogranicza się do rozgrywania walk towarzyskich i rankingowych.

➤ Kreator postaci daje spore możliwości. Gracze wykorzystali je bezlitośnie i już w dzień premiery w sieci pojawili się wojownicy z głową konia lub ochraniaczami w kształcie penisa.upidero



■ PC ■ PS4 ■ XONE

PRODUCENT Bandai Namco Wersja PL: nie

■ Bazyl

**G**erałt powrócił! Zapewne to jest najważniejsze dla polskich graczy. Dla reszty świata istotniejszy wydaje się fakt, że uczynił to w grze Soulcalibur VI, która ma rozstrzygnąć o przyszłości tej zasłużonej serii bijatyk.

Ludzie z Project Soul mogli mieć koszmary. Głośno mówiło się o tym, że seria przeżywa kryzys i jeśli najnowsza odsłona okaże się kłapą, to będące właścicielem marki Bandai Namco prawdopodobnie usypie jej cieszący oko kurhanik. Nie owijając w bawełnę, jeśli Soulcalibur VI pociągnie cykl na dno, to będziemy mieli kosmiczną niesprawiedliwość. Najnowsza odsłona to bowiem świetna bijatyka!

Pracująca nad nią ekipa wykonała manewr, na który często decydują się studia reanimujące serie, będąc

jedną nogą w grobie, a drugą na skórcie od banana. Postanowiła bowiem zrebootować zapoczątkowany w 1995 roku cykl. Dzięki temu nowi gracze mogą podejść do niej bez obaw, że pogubią się w fabularnych meandrach. Zresztą widać, że właśnie historia była dla twórców ważna, gdyż dwa główne tryby mają za zadanie opowiedzenie dziejów przekłętęgo miecza Soul Edge, wokół którego kręci się cały ten cyrk.

Pierwszy ze wspomnianych trybów to Soul Chronicles, w którym gramy wybraną postacią i z jej perspektywy poznajemy historię sławnego ostrza. Jest on nieco nierówny, gdyż na przykład rozdziały poświęcone Cervantesowi czy Ivy wypadają świetnie, podczas gdy z przygody Talim wieje nudą. Drugi tryb to Libra of Souls, w którym kierujemy stworzoną przez siebie postacią. Jest tu sporo elementów zaczerpniętych z przygodówek i RPG, jak choćby misje poboczne czy dialogi, które determinują dalszą przygodę, oraz przede wszystkim rozwijanie swojego wojownika. Niestety, oba tryby cierpią na tę

samą chorobę: są przegadane. W Chronicles każda postać ma do stoczenia tylko kilka walk, za to każde starcie poprzedzane jest przedstawioną na planszach scenką, w której dowiadujemy się co, jak i dlaczego. Nie jest to zła idea, ale paplania jest dużo więcej niż walki. Tu jednak przynajmniej bohaterowie do nas mówią. W Libra of Souls czeka nas wyłącznie czytanie. DUŻO czytania. Nie jest to jakiś kardynalny błąd, ale taki sposób narracji wypada blado przy tym, co znamy z ostatnich odsłon Mortal Kombat, Injustice czy Tekkena, gdzie historia przedstawiona jest w cut-scenkach. Żeby ten akapit zakończyć optymistycznym akcentem, wypada wspomnieć, że oba tryby ciekawie się zająwiają i swojego bohatera z Libra of Souls będziecie mogli spotkać, grając w Chronicles.

Zaburzenie proporcji między walką a rozmowami boli tym bardziej, że pojedynki w Soulcaliburze VI wypadają świetnie. Jestem maniakiem Mortali i chwilę zajęło mi przyzwyczajenie się do braku kul ognistych, sznurówadeł i innych ataków dystansowych oraz klasycznego podsłaskiwania i kucania. Użycie broni białej wymusza bowiem walkę w zwarciu. Po pierwszym szoku okazało się jednak, że mechanika jest bardzo intuicyjna i łatwa do przyswojenia. Wyprowadzanie efektywnych kombinacji przychodzi też łatwiej niż w innych bijatykach. Dzięki temu początkujący gracze powinni szybko się odnaleźć, co czyni z SC VI idealną imprezową bijatykę. Jeśli pod ręką nie mamy żywego sparing-

partnera, to trzeba zdać się na pojedynki z komputerem. Do wyboru są cztery stopnie trudności, a walka na dwóch najłatwiejszych nie powinna sprawiać problemów nawet przy pierwszym podejściu. Schody zaczynają się na wyższych, ale mam nieodparte wrażenie, że gra daje fory. Kilka razy zdarzyło mi się, że rywal okładał mnie niemiłosiernie, ale tracił zainteresowanie atakami, gdy od porażki dzielił mnie tylko jeden cios. Ponorzekać można na brak porządnego samouczka. Aby odbyć jakikolwiek trening, trzeba zacząć tryb Libra of Souls. Nawet tam jednak mamy tylko podstawy, podczas gdy choćby Injustice 2 oferuje szczegółową instrukcję obsługi każdej z dostępnych postaci.

A właśnie, postaci. Tych do wyboru mamy 21, a liczba ta jeszcze wzrośnie za sprawą DLC. Zdecydowaną większość stanowią starzy znajomi, ale pojawiły się też nowe twarze: Grøh, Azwel oraz będący

■ Rozmyte tło pojedynych drażni, innym pomaga skupić się na walce.



## Geralt



Wiedźmin to kolejna po Yodzie, Vaderze i Spawnie gościnnie postać w serii Soulcalibur. Fani mogą nieco kręcić nosem na początek jego przygody w tym uniwersum, ale historyjka okazuje się całkiem ciekawa. W dodatku Wiesiek wygląda i walczy świetnie, a w trakcie pojedynków słyszemy muzykę nawiązującą, do tego, co znamy z tytułów CD Projekt Red.

■ Gra ma niski próg wejścia. Nawet nowicjusz zdoła wykonywać efektowne kombosy.

na gościnnych występach Geralt. Każdy wojownik dysponuje unikatową bronią, co determinuje inny styl walki. Zabawnie wyglądają zmiany wyglądu między rundami. Niektórymi ciosami możemy bowiem pozbawić rywali części garderoby. Zauważyłem to jednak wyłącznie u postaci męskich. Zapewne dlatego, że panie już na wstępie są tak roznegliżowane, że zabranie im choćby skrawka materiału, wymagałoby przeniesienia gry do wyższej kategorii wiekowej. Cóż, Soulcalibur nigdy nie był tytułem dla przeciwników seksualizacji żeńskich bohaterów i nowa osłona kontynuuje tę tradycję.

Po wielu godzinach w towarzystwie SC VI wciąż twierdzą, że najlepsze obecnie bijatyki to Mortal Kombat X i Injustice 2, ale tytuł z udziałem Geralta jest kolorową i ciekawą alternatywą dla tych mrocznych pozycji. Weterani serii powinni mieć sporo radości, przeżywając opowiedzianą na nowo historię, a osoby nowe w tym świecie bez problemu w niego wsiąkną. Trzeba przyznać, że ekipa Project Soul sprawiła serii piękny prezent na 20-lecie wydania pierwszego Soulcalibura i wszystko wskazuje na to, że uratowała miecz przed zełomowaniem. ■

# 83

■ Udany reboot zasłużonej bijatyki. Łatwy do opanowania system walki gwarantuje dobrą zabawę nawet początkującym. No i jest Geralt.





# FORZA HORIZON 4

PC XONE

PRODUCENT Playground Games **Wersja PL:** tak

Pjotsze

**F**estiwal Horizon powraca. Zatem czas najwyższy założyć rękawice mistrza kierownicy i być gotowym na wszystko, bo będzie się działo.

Tym razem najbardziej odjechana impreza samochodowa zawitała na Wyspy Brytyjskie, a co za tym idzie, od samego początku nastawiałem się na cudne krajobrazy z zamkami w tle, czerwone budki telefoniczne i sporo deszczu. Przeczucia miałem odpowiednie, aczkolwiek już na starcie popełniłem drobny błąd, dając ponieść się ułańskiej fantazji. Zamiast wybrać na swoje pierwsze auto cywilizowanego Forda Focusa RS lub Audi TT, rzuciłem się na klasycznego muscle cara: Dodge'a Charger RT. Jednak amerykański mięśniak nie sprawdza się tak dobrze na wyspiarskich drogach jak hot hatche.

Nie zmienia to jednak faktu, że przy nowej Forze Horizon bawiłem się znakomicie od momentu, gdy zasiadłem za wirtualną fajera. I to niezależnie od tego, czy brałem udział w rajdach

terenowych, zawodach cross country czy też wyścigach ulicznych. Tym bardziej, że dość szybko natrafiłem na swoich faworytów spośród zatręśienia gablot, jakie produkcja oferuje graczowi. Genialnie jeździło mi się wcale przecież nie najmocniejszą Mazdą RX-8, potężnym Fordem Raptorem oraz nieśmiertelnym Chevroletem Corvette C1, w którym pokonywanie kolejnych kilometrów podczas letnich wieczorów dosłownie mnie odprężało. Jednak największą sympatię poczułem do niesamowitej Lancii Delta S4. Ścigając się w niej, gdy w głośnikach przygrywał mi czadowy numer „Safari Song” kapitałnego Greta Van Fleet, czułem, jakbym był rasowym kierowcą rajdowym z czasów, gdy na rynku królował synthpop i kasety VHS.

Otwarty świat gry przekonał mnie do siebie bardzo szybko. Czasu na nudę tu nie miałem, ponieważ produkcja Playground Games zasypywała mnie kolejnymi aktywnościami tak mocno, że w pewnym momencie nie wiedziałem, na czym się skupić. A warto poświęcić odrobinę czasu na zwiedzanie. W zależności od pory roku, jaka aktualnie panuje na globalnym serwerze (ta zmienia się co 7 dni), okolica potrafi mocno się zmienić, co wymaga odrobiny pomysłu przy doborze odpowiednich gablot.

■ **Noga na gazie, czadowa muzyka w głośnikach, zaśnieżona droga** – w takich okolicznościach jazda nabiera prawdziwych rumieńców.

## Drony



**W grze ponownie dostępny jest tryb drona.** Przy użyciu tego gadżetu możemy się zabawić w domorośłego fotografa krajobrazu, tworząc kapitalne zdjęcia, bo w Horizon pełno jest pięknych widoków.

Mało tego: wystarczy lekka zmiana temperatury, a już cierpi na tym przyrzeczność aut. Sam kilka razy dałem się zaskoczyć warunkom panującym na drodze, gdy jesienią pędziłem na złamanie karku w Iłsiącej Zondzie i wjechałem w kałużę tak dużą, że o mało moja fura nie zmieniła się w złotą łódź podwodną. Z kolei podczas udziału w jednym z wiosennych rajdów kompletnie zlekceważyłem zalegające na polach błoto, przez co stwierdzenie „kręgi na polu” nabrało całkowicie nowego znaczenia.

Biorąc to wszystko pod uwagę, Forza Horizon jest tytułem, przy którym można spędzić wiele, wiele godzin i świetnie się bawić zarówno w singlu, jak i w multi. Fakt, gra z innymi graczami dostarcza nieporównywalnie więcej emocji, jednakże jazda offline również daje sporo frajdy. Tym bardziej, że wirtualni oponenci zdają się jeździć lepiej i agresywniej niż w trójce. Kilkukrotnie drivatar dosłownie zepchnął mnie z trasy, a jedynym ratunkiem było cofnięcie przeze mnie akcji w celu uniknięcia takiego nikczemnego zagrania.

Szkoda trochę, że nie da się zwiedzić domów, jakie kupuje się w trakcie rozgrywki. „Ot, taki fajny drobiazg prosto z drugiego Test Drive Unlimited” – powtarzałem sobie w myślach, licząc na przechadzkę po swoich czterech kątach. Nie doczekałem się. Może w piątą częśći będę mógł sobie na to pozwolić, bo fajnie by było, gdyby twórcy rozwinęli ten element.

Najnowsze dziecko Playground Games nie jest pozbawione błędów, jak chociażby pojawiających się znikąd obiektów, co może utrudniać jazdę, szczególnie kiedy pędzi się ponad 200 km/h na czele stawki. Choć i tak jest z nim mniej problemów niż z poprzednią częścią. Dzięki temu mocno polubiłem czwartego Horizona, tak jak Lancii Delta S4. ■

**81**

- Bezkonkurencyjna na tę chwilę samochodowa piaskownica. Dynamiczny cykl pół roku doskonale urozmaica i tak już miodną rozrywkę. Nie ma tu też skrzynek, choć za najdroższą wersję gry przyjdzie sporo zapłacić.



✦ Bycie matką nastolatka nie jest takie proste, kiedy nie możesz mu zabrać zasilacza od kompa.

wracając z misji dyplomatycznej jej orszak zastaje kraj (zostawiony pod opieką syna przygłupa) płądrowany przez bandytów. A to dopiero początek przygód, obfitujących w zwroty akcji: zdradę, zemstę i nieoczekiwane sojusze.

I co się okazało? To świetna zabawa nawet dla takich kartosceptyków jak ja. Partyjki Gwinta zastępują tutaj typowe dla komputerowych RPG walki, elegancko wtapiając się w fabułę. Element przygodówki to narracja i dialogi (wybory mają znaczenie) prezentowane w formie visual novel, a RPG - zwiedzanie mapy, szukanie pobocznych questów i skarbów, zbieranie złota, drewna i rekrutów (z których majstruje się nowe karty). Obok „normalnych walk” (trzy rundy, trzeba wygrać dwie) można napotkać „zagadki” i bitwy na specjalnych warunkach. Te pierwsze przypominają stawianie pasjansa, aby osiągnąć wymagany warunek zwycięstwa. Nie tylko są ciekawymi łamigłówkami, ale i przy okazji uczą prawideł Gwinta.

Jeśli szukacie relaksującej gry na długie jesienne i zimowe wieczory, to już ją znaleźliście. Narracja prowadzona jest jako tekstówka i ruchomy, trójwymiarowy komiks, wioski i lasy Lyrii, Rivii (i okolic), choć nieco monotonne, wprawiają w melancholijny nastrój, podobnie jak przygrywiająca muzyka. Nie wierzyłbym, że się kiedykolwiek tak wciągnę w „karciankową kampanię dla jednego gracza”, ale Wojna Krwi to naprawdę coś więcej. **L**

# Wojna Krwi

PC PS4 XONE

PRODUCENT CD Projekt RED **Wersja PL:** tak

Michał R. Wiśniewski

**W**ojna Krwi: Wiedźmińskie opowieści (na zachodzie znana jako Thronebreaker: The Witcher Tales) to połączenie przygodówki, RPG i karcianki, jak sam tytuł wskazuje, osadzone w świecie wymyślonym przez Andrzeja Sapkowskiego.

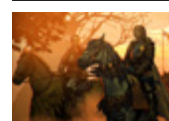
Gwint, karciana minigra z Wiedźmi na 3, zyskał taką popularność, że została wydana jako osobny tytuł sieciowy dla wielu graczy. Od jakiegoś czasu było słyhać zapowiedzi kampanii fabularnej dla jednej osoby. Rzecz się tak rozrosła, że zamiast dodatku wyszła jako osoba gra.

I bardzo dobrze - szczerze mówiąc, nigdy nie nabrałem przekonania do karcianek. Pogrywałem towarzysko w „Magica”, „Pokemona” i „Animayhem”, oglądałem nawet różne anime o ludziach, którzy w karcianki grają (i bardzo to przeżywają), widziałem też na konwentach sale pełne graczy. Zostało mi z tego przekonanie, że to czasochłonna zabawa wymagająca wejścia do zupełnie nowego świata. Z tego powodu nie ciągnęło mnie też do sieciowego Gwinta.

Z drugiej strony gra kusila opowieścią, którą poznajemy jako historię opowiadaną przy piwie w karczmie przez anonimowego narratora. Jej bohaterką jest jedna z najfajniejszych postaci, jakie przewijają się przez karty sagi o Wiedźminie. Królowa Meve z Lyrii, władczyni Lyrii i Rivii. Tu poznajemy ją w przededniu drugiej wojny z Nilfgaardem, gdy

✦ W sumie gdyby nie ta cała wojna, zbójce, splądrowane klasztery, spalone zamki, trupojady, smoki, piraci i elfie komanda, byłby to miły urlop w pięknych okolicznościach przyrody.

## Ilustracje



Trójwymiarowymi, ruchomymi, stylizowanymi ilustracjami gra pokazuje, że nie trzeba filmowych animacji, żeby fajnie opowiedzieć historię. Dobrą robotę wykonali też aktorzy podkładający głosy.



✦ Seria The Witcher jak zawsze kusi zachodniego odbiorcę słowiańskimi przyprawami, takimi jak wąsiska i sarmackie brzuszyisko. No i sielska przyroda (gdymy nie ta wojna).



**85**

✦ Jak ktoś lubi grać w Gwinta, to pewnie i tak pewnie zagra, ale ucieszyło mnie, jak bardzo ta gra jest przyjemna dla nowych graczy. Graficznie i estetycznie bez zarzutu. ✦ Świetny wybór bohaterki i historii. Disney mógłby się uczyć, jak powinno się robić spinoffy „Star Wars”!



Przetrwać w tej grze choćby 2-3 dni to cud. Głód i pragnienie oraz potrzeba odpoczynku to najprostsze problemy i najłatwiej sobie z nimi poradzić. Wystarczy zbudować szałas, pozbierać kokosy lub banany, upolować coś lub złowić i upiec na ognisku. Gorzej już z mieszkańcami dżungli: drapieżnymi kotami, jadowitymi węzami i piraniami, ale także mrówkami, dzikimi pszczołami, pijawkami oraz wszelkiej maści pasożytami. Te ostatnie trzeba zresztą obowiązkowo usunąć, korzystając z oryginalnego systemu inspekcji naszego ciała. W przeciwnym razie czeka nas choroba, a docelowo obłęd. Niezbyt miłe są także spotkania z tubylcami (nienawidzę tego ich śpiewu, który oznacza, że zaraz będę miał kłopoty). Ponadto trzeba uważać na zatrucia, złamania, rany i otarcia, które mają to do siebie, że nieopatrzone szybko ulegają zakażeniu.

Na tym etapie nieco razi lekki chaos w zbieraniu przedmiotów i craftingu (różne formy), ale nie wątpię, że zostanie on szybko opanowany. Zwłaszcza że twórcy mają ambicję, by szybko dodać całą masę nowych elementów i wyjść z wczesnego dostępu. Jeszcze do końca tego roku mają pojawić się dodatkowe zwierzęta lądowe i wodne, lokacje i całe obszary, wrogowie ludzcy, pułapki, konstrukcje oraz „Wyzwania”, a potem dojdzie także pełna fabuła oraz możliwość gry w kooperacji. Zapowiada się naprawdę okazale. Czy się jednak uda? Nie wiem, ale już teraz Green Hell to wyjątkowo udana premiera pośród survivali. Dla mnie na pewno, bo inaczej nie przesiedziałbym kilku dni i nocy, ginąc jak mucha podczas budowy tratwy czy zwiedzania okolicy. Zresztą zaraz wracam do dżungli. A wy? ■

# GREEN HELL

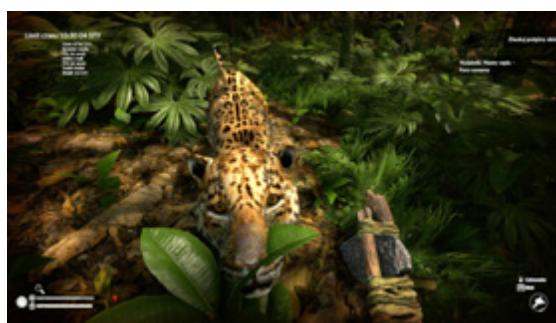


PRODUCENT Creepy Jar **Wersja PL:** tak

■ Piotr Pieńkowski **ACCESS**

**G**reen Hell, gra podwarszawskiego studia Creepy Jar, opowiada historię doktora Jake'a Higginsa, w którego się wcielamy, a także jego asystentki Mii. Oboje przybywają do amazońskiej dżungli, aby nawiązać kontakt z tajemniczym plemieniem Yabahuaca. Mia, lingwistka z wykształcenia, udaje się do wioski, my zaś przez kilkanaście dni sprawujemy pieczę nad obozowiskiem, zwiedzamy okolicę, a przy okazji poznajemy podstawy przetrwania. Wszystko toczy się zgodnie z planem aż do czasu, gdy pewnej nocy...

Nie, nie przerywam w tym miejscu dlatego, aby nie zdradzić dalszej



■ Przetrawianie w Green Hell to ogromne wyzwanie, ale to właśnie jest wspaniałe w tej grze.

■ Inspekcja ciała, czyli sprawdzenie obrażeń na rękach i nogach, to absolutna rewelacja!

fabuły, ale dlatego, że jej po prostu nie ma. Na razie. Green Hell to gra we wczesnym dostępie i wiele rzeczy, w tym kampania, dopiero nas czeka. Ale nie oznacza to, że na tym nasza zabawa się kończy. Wręcz przeciwnie. Już na tym etapie Green Hell oferuje dobre kilkanaście godzin zabawy. Po pierwsze dlatego, że wprowadzenie miękko przechodzi w wariant „Przetrawianie”, w którym możemy spróbować swoich sił bez ograniczeń czasowych, a po drugie dlatego, że mamy do wyboru także trzy „Wyzwania” o różnym stopniu trudności, które jednak i tak dadzą nam się we znaki. Myślicie, że to nadal niewiele. Bo wciąż nie macie pojęcia, jaki hardkor zaoferowali nam twórcy z Creepy Jar.

No właśnie, mam wrażenie, że autorzy kompletnie odpuścili sobie amatorów i poszli na całość. I bardzo dobrze, bo dzięki temu mamy tu niepowtarzalny klimat.



# 80

■ Świetna grafika, nowatorskie pomysły (na przykład inspekcja ciała), dobra optymalizacja i przede wszystkim wspaniały klimat. A to dopiero wczesny etap gry.

# DYING LIGHT BAD BLOOD



PRODUCENT Techland **Wersja PL:** nie

■ Piotr Pieńkowski **ACCESS**

Od premiery Dying Light minęło już trzy i pół roku, a gra – sprawdziłem – nie zestarzała się ani na jotę. Parkour wśród hord zombie okazał się nie tylko atrakcyjnym, nowatorskim pomysłem, ale także ważną częścią mechaniki, która istotnie wpływa na styl rozgrywki. Nie dziwota, że fani tego uniwersum z niecierpliwością czekają na część drugą, która ma nadejść w 2020 roku. Dwa lata to długo, dlatego aby osłodzić czas oczekiwania, Techland przygotował dla nas niespodziankę – Dying Light: Bad Blood.

Zacznijmy od tego, że DL: BB nie jest grą typu battle royale, bo widziałem takie stwierdzenia. Jak wiecie, warunkiem jest wówczas zmniejszający się obszar gry oraz walka o to, kto zostanie przy życiu jako ostatni. Tutaj tego nie ma. Jest za to walka z przeciwnikami komputerowymi i ludzkimi na określonym terenie, ale przede wszystkim wyścig o to, kto pierwszy zbierze odpowiednią liczbę próbek z gniazd zombie, uda się na miejsce ewakuacji i wytrzyma ataki innych do momentu przybycia helikoptera. Słowem, bliżej tej grze do Escape from Tarkov czy Hunt: Showdown niż do PUBG czy Fortnite. Ale nic w tym złego, a wręcz przeciwnie.

Od razu uprzedzam, że gra pojawia się we wczesnym dostępie i wiele rzeczy jest jeszcze rozwijanych i zmienianych. Dla przykładu Techland obiecuje, że w przyszłości



■ Deathmatch w świecie zombie-ków i z parkourem w tle? Dlaczego nie?

pojawią się nowe mapy, nowe grywalne postacie, nowi NPC. Zostanie wprowadzony także wariant drużynowy oraz wydarzenia. Teraz natomiast mamy tutorial (filmik, ale wystarcza, aby wyjaśnić zasady), walkę standardową w grupie 12 graczy, a także walkę prywatną (powiedzmy, sesję ćwiczeniową), ale z mniejszą liczbą przyznawanych punktów.

A właśnie: punkty. DL: BB oferuje to, co inne gry tego typu, czyli spory wybór ubrań, masek oraz broni. Oczywiście nie za darmo. Trzeba w grze mieć osiągnięcia i awansować oraz zdobywać punkty, które potem można zamienić na skrzynki-nagrody. Można te skrzynki także kupić za walutę w grze, którą z kolei kupuje się za realne pieniądze. Czyli standard.

A jak się walczy w DL: BB? Jak łatwo się domyślić, parkour robi swoje i kompletnie zmienia sposób walki, ucieczki, zdobywania próbek. Co ciekawe, w grze są granaty, koktajle Mołotowa, miny. Trafimy także na

strzelbę i pistolet, które jednak bardzo trudno znaleźć, ale reszta, czyli jakieś 80%, to broń biała i wszelkiego rodzaju pałki. Dlatego nie ma tu kamperstwa, nie ma też przypadkowych fragów, bo ktoś mi wszedł pod muszkę. Jest za to walka w zwarcu, czyli nerwy, pot i łzy. Jakby tego było mało, w okolicy kręci się mnóstwo zombie-ków i to wszelkiej maści (także gigantów, którzy w podstawce strzegli co ważniejszych miejsc). W efekcie uzyskujemy bardzo dynamiczną, szybką grę, w której naprawdę liczą się umiejętności. Dla mnie bomba! ■

## Tutorial



Idea jest prosta: znajdź próbki i się ewakuuj, nie dając się zabić. Nie jest to klasyczne BR, ale pomysły i tak się sprawdza, a rozgrywka jest wyjątkowo dynamiczna.

# 73

■ DL: BB raczej nie będzie hitem na miarę podstawki, ale z pewnością w swojej kategorii ma szansę zająć godną pozycję. A przede wszystkim z pewnością umili nam czas, jaki pozostał do premiery Dying Light 2.



❖ Zdjęcia nie są w stanie oddać uroku – Astro w VR wygląda jak prawdziwy. Jest zdalnie sterowany, ale do tego ma osobowość.



❖ „W wysokich Andach kondor jajo zniósł, pierwsze jajo zniósł, drugie jajo zniósł, trzecie jajo zniósł, a potem zdechł...”

❖ Wielka ośmior- nica w rzece lawy: „Czuję się prawie jak Anakin Skywal- ker. Nawet nie mam nóg, za to dziwny kask na głowie”.



❖ To my tu się mę- czymy, walczymy z robotami, zabija- my bossów, a ten się opala? Zaraz dostanie kopa i do domu.

# Astro Bot Rescue Mission



PRODUCENT: JAPAN Studio **Wersja PL:** nie

■ Michał R. Wiśniewski

**H**istoria tej gry to historia PlayStation. Wszystko zaczęło się od rzeczywistości rozszerzonej. Już PS2 miała kamerkę toy, rozwiniętą w PS3 w PlayStation Eye. Zanim jej głównym zadaniem stało się czytanie pozycji kontrolerów Move, umożliwiła „wciąganie” pokoju gracza na ekran telewizora, gdzie można było np. pobawić się ze zwierzakami EyePet. Z PS4 przyszła nowa kamera z obiektywami stereo, a wraz nią – aplikacja Playroom. W roli „zwierzątek” do zabawy wystąpiły AR Boty, małe białe robociki z kwadratowymi głowami i niebieskimi oczkami, a także latająca cybernetyczna głowa ASOBI (to japońskie słowo oznaczające zabawę, jak w tytule anime „Asobi Asobase”).

Kiedy Sony wprowadziło na rynek PS VR, do zestawu dołączyło Playroom VR: zestaw kilku minigier, pokazujących możliwości sprzętu i pozwalających na zabawę w kilka osób (jeden z graczy miał siedzieć w goglach, a reszta oglądać akcję na ekranie telewizora). W tym zestawie wyróżniała się krótka platformówka Robot Rescue, w której trzeba było odnaleźć i uratować 20 robotów. Gracz w kasku sterował robotem skaczącym po platformach, a drugi (opcjonalnie) latał spodkiem i mu pomagał.

Astro Bot Rescue Mission to jej pełna wersja, chociaż usunięto drugiego gracza. Fabuła jest prosta: zły kosmita popsuł statek kosmiczny ASOBI, rozrzucił jego elementy na pięciu planetach i porwał roboty. Każda planeta składa się z czterech etapów (i bossa strzegącego kolejnego elementu), na każdym z nich można znaleźć ośmiu koleżków. Niektórzy są na widoku, inni ukryci w zakamarkach.

Trzeba uważnie wsłuchiwać się w ich piski wzywające pomocy. Gra pokazuje zalety pisania na konkretny system i hardware. Wykorzystuje nie tylko wszystkie możliwości PS VR i kontrolera DualShock 4, ale korzysta z ich estetyki (biel, czerń i niebieskie ledy w projektach robotów). ABRM łączy perspektywę trzeciej i pierwszej osoby, wprowadzając dwóch bohaterów. Pierwszym jest tytułowy robocik Astro, który skacze po platformach sterowany zdalnie padem, a drugim – sam gracz, obecny w świecie gry jako pad zmapowany na tym z reala oraz zamknięty w robocie przypominającym Daleka z głową w kształcie gogli PS VR. Nasz robot rzuca cień, widać jego metalowy „brzuszek” (w pierwszej chwili się zmartwiłem, że utylę), raz na jakiś czas można się przejrzeć na ekranie.

Gra jest platformówką przypominającą trójwymiarowe gry z Mario, ale dzięki VR dostaje nowej, niezwyklej głębi. Astro biega i skacze, gdzie tylko się da, a gracz robot porusza się po „torach” od punktu do punktu. Astro może bić się z wrogami za pomocą piąstek lub palić ich laserowymi wyziewami z pięt podczas długiego skoku. Wyziewy służą jednocześnie jako narzędzie celownicze pomagające wylądować na umieszczonych w dole platformach. Bo właśnie w tej grze czuć niesamowitą głębię. Świetnie jest rozgrywana odległość. Wysoko ocenilem Moss, inną wirtualną platformówkę opartą na podobnej zasadzie, ale tam świat oglądało się jak makietę położoną na stole. Tu tkwimy w jego środku. Czasem trzeba np. patrzeć w górę, gdy Astro skacze po półprzezroczystych platformach, co staje się dodatkowym wyzwaniem. Najbardziej lubię moment, gdy Astro zapuszcza się w długi korytarzyk, aż robi się małułki!

DualShock 4 w wirtualnym świecie daje nowe możliwości. Po zdobyciu odpowiednich power-upów możemy strzelać liną z hakiem, gwiazdkami ninja albo sikać wodą. Służy jako broń

(na przykład liną z hakiem można wyjąć zatyczkę z wroga balona), czasem jako rozwiązanie zagadki (Astro może chodzić po linie, może nią burzyć ściany, a wodą napelnić donice, z których wyrastają platformy). I wszystko w pełnym 3D. Jak wtedy, gdy celny strzał gwiazdką ninja można zaliczyć dopiero po obróceniu pada o 90 stopni.

Zabawy jest mnóstwo. Gra co chwila zaskakuje nowymi świetnymi pomysłami (mistrzowski poziom z wodą!). Bossowie są fajni i wymagają współpracy między graczem i Astro. A gdyby tego było mało, na każdym poziomie czeka wtopiony w tło kameleon. Jego wypatrzenie zostanie nagrodzone odblokowaniem wyzwania czasowego lub zupełnie nowej minigry. A za zbierane monety można kupować zabawki i dekorować nimi wnętrze ASOBI – motyw znany już z Playroom VR. Spotkamy tam wszystkie uratowane roboty, biegające za Astro jak lemingi.

Nie pamiętam, kiedy czułem się tak w pełni zanurzony w świecie gry. Robot obserwator nie tylko się gapi. Może przywalić z bańki w przeszkodę, wrogowie mogą go opłuć śluzem (ograniczenie widoczności utrudnia grę) albo wodą, po etapie podwodnym na wizjerze zostają wodorosty. Nie zapomnę momentu, kiedy stanąłem przed dmuchawcem i tak odruchowo, po ludzku, dmuchnąłem. I się zdmuchnął. Oczywiście wiem, że stała za tym prosta sztuczka z mikrofonem (znana choćby z Phoenix Wright na Nintendo DS, gdzie można było zdmuchiwać proszek służący do zbierania odcisków palców), ale i właśnie takie różne detale stanowią różnicę między grami dobrymi a genialnymi. A różnych szczegółów i drobiazgów jest pełno. ■



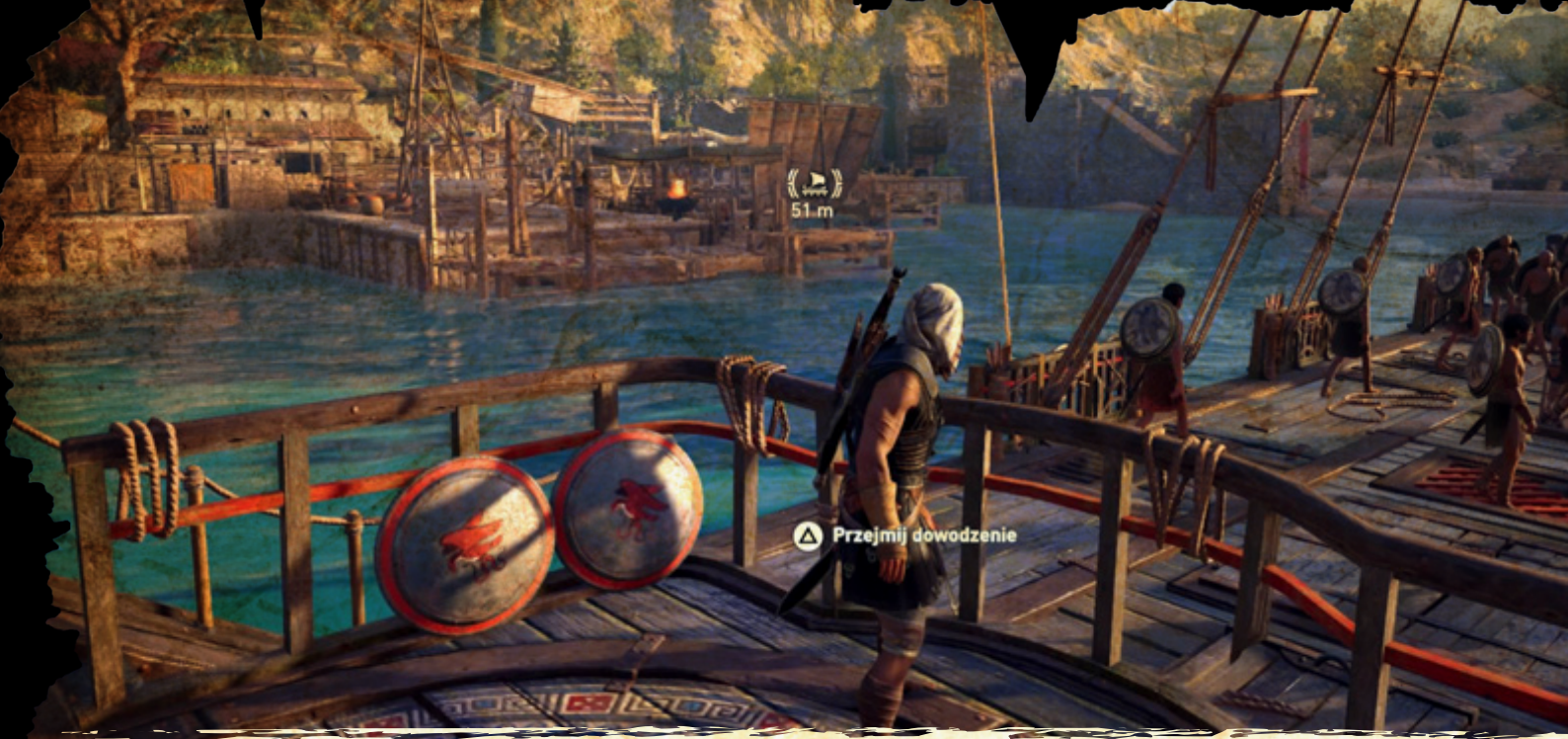
## Revolucja?



**Astro Bot Rescue Mission nie przynosi rewolucji – to kamień milowy w ewolucji gier, połączenie sprawdzonych rozwiązań z rozpoznaniem nowego medium. Gra, która jest kompletna i nie sprawia wrażenia eksperymentu. Mam nadzieję, że jej sukces otworzy drogę kolejnym ciekawym platformówkom w VR.**

**90**

■ Na takie wirtualne gry czekałem! Oto przeniesienie klasycznego już gatunku platformówki 3D z doskonałym rozumieniem medium VR (w tym wagi immersji gracza!). Świetna grafika, wpadająca w ucho muzyka i uroczy, relaksujący klimat są wisienką na torcie tej doskonałej technicznie gry.



# ASSASSIN'S CREED

## ODYSSEY

PC PS4 XONE

PRODUCENT Ubisoft **Wersja PL:** tak

Zdan

**P**owiem otwarcie: zawsze miałem nie do końca po drodze z serią Assassin's Creed. Nie podobały mi się jej „współczesne” elementy, które uznawałem za totalnie zbędne i wręcz psujące klimat. Mechanika też nie powodowała u mnie jakichś wielkich zachwyty.

Lubiłem bardzo czwartą część serii, ale tam stawaliśmy się piratami, co dla mnie stanowiło wielki plus. Bardzo ostrożnie podszedłem do Origins, ale moje obawy zastąpiła wielka radość z grania. Co tu ukrywać: jestem fanem RPG, a przygody Bayeka miały całkiem sporo właśnie takich elementów. Choć Egipt specjalnie mnie nie porwał, nie można było mu odmówić jednego – piękna. W przypadku Odyssey było inaczej. Kupiony byłem już po

prezentacji z E3. Grecja? Absolutny strzał w dziesiątkę i wręcz samograj. Siadając więc do gry, miałem spore oczekiwania, a jak wiadomo w takim przypadku dość łatwo też o rozczarowanie. Cóż, pad do ręki i rzuciłem się w wir mojej wielkiej greckiej przygody.

Powiedziałem, że Egipt był piękny w Origins? Cóż, każdy może się mylić. Grecja w Odyssey zwala z nóg. Już pierwsza wyspa, na której się znajdziemy – Kefalonia – to przegład absolutnie cudownych krajobrazów. Lasy, pagórki, zatoczki, małe domki na przy drogach – wszystko tu jest i aż prosi się o podejście bliżej lub przynajmniej szybkie spojrzenie. Pierwszą godzinę z nowym Assassin's Creedem spędziłem na łażeniu po wyspie i odkrywaniu wszystkich jej zakamarków. A dalej jest nawet lepiej. Przykładem niech będzie wyjście z jaskini pełnej zbójców w kierunku legendarnych Termopil. Nawet nasza postać przystaje na moment, gdy przychodzi jej postawić stopę w tym miejscu. Ja zareagowałem opadem szczęki.

Uderzający kontrast: piękna, majestatyczna świątynia oraz nasz bohater – brudny najemnik wypakowany bronią po czubek głowy. Czy kapłani w świątyni jeszcze żyją?

Tak samo było, gdy zagłębiłem się w pierwszy z grobowców, by znaleźć skarb, lub zacząłem nurkować po wodę. Mamy bowiem oczywiście do czynienia z otwartym światem, który jest wręcz przeogromny. Jest co podziwiać i pod względem graficznym Grecja moim zdaniem odstawia konkurencję do kąta.

A sama przygoda? Po pierwsze umieszczenie naszego bohatera (lub bohaterki – mamy wybór!) w środku wojny peloponeskiej (a właściwie drugiej wojny peloponeskiej) pomiędzy Ateńskim Związkiem Morskim a Spartą to świetny ruch. I choć nasza postać ma silne związki ze Spartą, nie musimy od razu iść w kierunku mordowania hord Ateńczyków. Możemy równie dobrze stanąć po stronie Aten, nikt bowiem nie jest tu przedstawiony jednoznacznie jako „ten dobry”. Historycznie druga wojna peloponeska była skomplikowanym konfliktem ze zmieniającymi się stronnictwami i sojuszami. Oczywiście rozumiem, że pełne oddanie takiego konfliktu byłoby bardzo trudne, ale możliwość wyboru to wielki plus. Zwłaszcza że wojna jest tylko przygrywką do bardzo osobistej opowieści o naszej postaci: historii o rodzinie, pochodzeniu,





✚ To właściwie wiele mówi o grze - odwieczna pogoń za znakami zapytania. W sumie jak w życiu.

✚ Nawet nie należy pytać, co się dzieje na statku, gdy nie przejmiesz dowództwa. Pewnych rzeczy lepiej nie wiedzieć!

zemście, przeznaczeniu. Nie chcę tu wyjawiać zbyt wiele, ale warto wspomnieć, że staniemy przeciwko jednej z grup, z których potem wyrosli Templariusze. Pojawią się też artefakty Pierwszej Cywilizacji. Fani mitologii też znajdą tu coś dla siebie, lecz niech to pozostanie niespodzianką. Warto wspomnieć, że historia, pomimo iż zaczyna się absolutnie standardowo, jest poprowadzana naprawdę dobrze i zawiera wiele wciągających zwrotów akcji. Wielbiciele dobrych fabuł mogą spokojnie sięgnąć po nowego Assassina - nie zawiodą się.

Ci, którzy mnie znają, wiedzą dobrze, że mechanika w grze jest dla mnie bardzo istotna. O tym, że jestem fanem RPG, już wspominałem i może dlatego Odyssey wciągnęło mnie niczym lotne piaski. Moim zdaniem ta część serii stanowi moment, w którym możemy mówić o RPG. Bardzo blisko było już w Origins, a teraz nie podlega to dyskusji. Mamy poziom postaci, punkty doświadczenia, trzy drzewka umiejętności oraz mnóstwo wszelakiej maści sprzętu, który też ma swoje poziomy i specjalne cechy. Co więcej, nasze wybory podczas konwersacji z postaciami niezależnymi i wykonywania zadań są ważne i mają potem mniej lub bardziej daleko idące konsekwencje. Dla mnie to wielki krok w dobrą stronę! Z kolei drzewka umiejętności są w stanie „obsłużyć” dowolny styl gry: skradanie, walkę dystansową czy podejście do wroga i wrazenie mu

miecza albo włóczni w bebechy. Warto dodać, że umiejętności są rzeczą kluczową. Bez nich nasz heros jest co prawda twardy, ale w starciu z bandą wrogów szybko polegnie. Na szczęście ich używanie sprawia mnóstwo frajdy. Przykładem będzie jedna z pierwszych umiejętności drzewka wojownika, czyli sławny spartański kopniak à la „300”. Radość bijąca z widoku potężnego generała Aten lecącego na pewną śmierć po potraktowaniu takim kopnięciem jest nie do opisania.

Sama walka stała się teraz bardziej zręcznościowa i stawia na odpowiednie operowanie umiejętnościami, które używają pasek adrenaliny odnawiający się, gdy unikamy, atakujemy etc. Mnie bardzo to pasuje do przygodowo-RPG-owego stylu nowej odsłony serii. Jest też oczywiście walka na morzu. Tu jednak niewiele się zmieniło i dobrze, bo moim zdaniem na tej płaszczyźnie zmiany potrzebne nie były. Sam uwielbiam ten aspekt gry, a na taranowaniu i abordażu kolejnych okrętów wroga spędziłem długie godziny. Nowością są bitwy o terytorium. Pamiętajmy - jesteśmy najemnikiem w środku wielkiej wojny. Tereny mogą spokojnie

## Postacie



### Wielkim plusem nowego Assassin's Creed są postacie.

Zarówno te fikcyjne jak Barnabas, jak i historyczne jak widoczny na screenie Herodot. Są dobrze napisane, charakterne i można się do nich po prostu przywiązać.

przechodzić z rąk do rąk, a my możemy pomóc wybranej stronie konfliktu. Niby nic specjalnego, ale to miły przerywnik w standardowej rozgrywce. Nawet nie próbujemy się skradać, tylko masowo mordujemy kapitanów i żołdaków oponenta.

Właściwie jedynym minusem nowego Assassina jest to, że misje poboczne są dość powtarzalne i oparte na schemacie: pójdziesz gdzieś, porozmawiaj, idź kogoś zabić. Przez to są po prostu nudne. Ale to mały minus, bo w tej grze jest mnóstwo rzeczy do roboty, zebrania, podziwiania i oczywiście osób do zabicia. Dodajmy do tego dobrze przemyślane i wkomponowane w rozgrywkę elementy RPG oraz naprawdę dobrą fabułę i mamy do czynienia z hitem. ■

# 80

✚ Jak widać ustawka kibolska pomiędzy fanami drużyn ze Sparty oraz tymi z Aten może czasem przybrać dość krwawy obrót.

- Porywająca fabuła i przepiękna grafika połączone
- z dopracowaną mechaniką, która popycha grę
- w kierunku pełnokrwistego RPG. Zręcznościowa
- walka i otwarty świat nie pozwalają się nudzić
- pomimo powtarzalnych zadań pobocznych.





❖ Działania złego króla robotów coraz bardziej psują przyjazny, steampunkowy świat.

# My Memory of Us

■ PC ■ PS4 ■ XONE ■ SWITCH

PRODUCENT Juggler Games **Wersja PL:** tak

■ Paweł Gąska

Z polskiej perspektywy druga wojna światowa nie przypominała radosnego wyrznięcia nazistów w Wolfensteinie czy innym Call of Duty, a raczej ponurą rzeczywistość okupacji jak w This War of Mine. Twórcy ze studia Juggler Games postanowili znaleźć jeszcze inną formułę opowiedzenia tej historii: również skupioną na cywilach, ale dużo lżejszą i nie tak depresyjną jak dzieło 11 bit studios. Patrząc na efekt ich prac, muszą powiedzieć, że chyba im się udało.

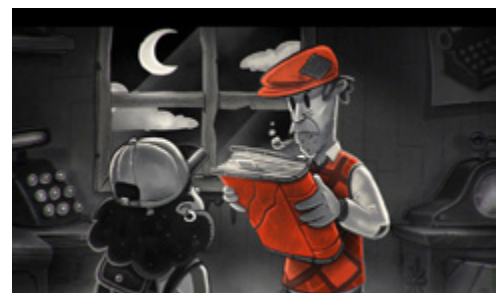
My Memory of Us to steampunkowa baśń o przyjaźni dwójki dzieci: żyjącej samotnie z dziadkiem dziewczynki i małego złodziejzaka. Jeśli ten opis nie brzmi wam jak opowieść o czasach drugiej wojny, to dlatego, że okupacyjne realia ubrano w szaty metafor i symboli. Hitler to zły Król Robot, naziści to jego armia bezdusznych robotów, zaś prześladowani Żydzi to osoby pomalowane farbą na czerwono. Całość ukazana jest z perspektywy dzieci, dla których nie wszystkie tragedie są w pełni zrozumiałe i dla których ściągnięcie piłki z drzewa jest równie ważne,

co walka powstańcza. Dzięki temu przez większość czasu grze udaje się uniknąć patosu i nawet najtragiczniejsze wydarzenia oddawać raczej za pomocą drobnych gestów czy scen rozgrywających się w tle, a nie wielkich działań.

Mechanicznie dostajemy fajną mieszankę przygodówki ze skradanką, okraszoną różnymi minigrami: od DDR po wyścigi. Zagadki są różnorodne i bardzo klimatyczne, więc czeka się na nie z niecierpliwością. Główna mechanika polega na kontrolowaniu dwójki postaci, których kooperacja jest kluczem do pokonania kolejnych wyzwań. Chłopiec może się skradać i oślepić postaci lusterkiem, dziewczynka umie szybko biegać i strzelać z procy. Część czasu spędzamy, przeskakując pomiędzy nimi i koordynując ich działania. Kiedy jednak nie jest to potrzebne, możemy polecić im chwycić się za

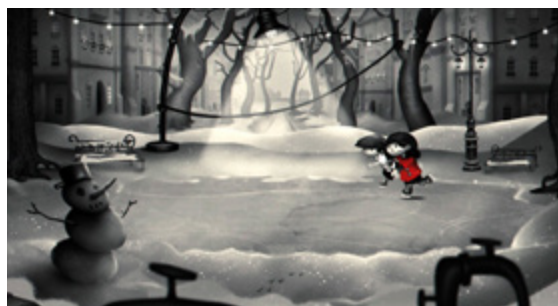
❖ Klimatu dodaje fantastyczna narracja w wykonaniu Patricka Stewarta.

❖ Pomimo okropieństw wojny nasi bohaterowie znajdują czas na małe przyjemności.



ręce i wtedy biegają lub skradają się razem. Zabieg superprosty, a nie dość że poprawia jakość rozgrywki, to jeszcze fantastycznie wpisuje się w klimat opowieści.

Do kilku rzeczy mogą się przycepić. Czasami w danej scenie jest nadmiar metafor, jakby twórcy trochę nie wierzyli, że gracz bez problemów załapie, że roboty to naziści i że są źli. Z kolei skupienie na relacji pomiędzy postaciami sprawia, że fabuła kluczy czasem bez celu do momentu znalezienia kolejnej komplikacji. Zagadki, chociaż ciekawe, są wyjątkowo proste (co jest trochę zrozumiałe ze względu na młodszą grupę docelową). Wszystko to jednak tylko drobne mankamenty. Żadna z tych rzeczy nie popsula mi przyjemności z rozgrywki. ▀



**72**

■ Klimatyczna, steampunkowa gra na 6 godzin.  
■ Zróżnicowane zagadki i świat pełen małych historii sprawia, że raczej się nie znudzi, pomimo niskiego poziomu trudności.

# LIFE IS STRANGE 2

PC PS4 XONE

PRODUCENT DONTNOD Wersja PL: nie

Michał R. Wiśniewski

**T**wórcy Life Is Strange podjęli się trudnego zadania stworzenia sequelu do zamkniętej historii - i postawili na odważne rozwiązanie.

Pierwsza gra kupowała graczy sympatyczną, acz nieco dziwną bohaterką Max, paranormalnym mechanizmem cofania czasu i klimatem małomiasteczkowej tajemnicy prosto z Twin Peaks. Ale ta historia się skończyła. I co dalej? Zrobiony przez oddzielne studio prequel Life Is Strange: Before The Storm okazał się artystyczną porażką. Trzyodcinkowy serial miał wprawdzie naprawdę wybitne momenty dramatyczne, ale jako całość był zwyczajnie nieszczerzy i nie pasował fabularnie do oryginału.

Zamiast wymyślać klona Max i powtarzać rozwiązania z pierwszej gry DONTNOD postawili więc na zrobienie czegoś nowego. To już nie śledztwo w dusznej mieścinie,



✚ Jak we wszystkich grach z cyklu także tutaj można się zrelaksować na łonie natury, oglądając piękne widoki.



ale kino drogi. Na początku gra pyta, czy graliśmy w oryginał i jak się skończył, co ma wpływ (na razie!) na jedną scenkę. Bohaterem jest szesnastolatek Sean Diaz, który musi uciekać z Seattle z dziewięcioletnim bratem Danielem. Po raz pierwszy bohaterów można było spotkać w darmowej grze The Awesome Adventures of Captain Spirit, krótkiej historyjce o chłopcu walczącym z traumą za pomocą wyobraźni. Tam okazywało się, że młodszy z braci ma zdolności paranormalne. I to od wypadku związanego z tymi zdolnościami zaczyna się gra. Sprzeczek z sąsiadem, nieporozumienie z policją i tragedia, po której trzeba uciekać jak najdalej, najpierw przez lasy, a potem na południe. Dokąd dotrą bracia, to już okaże się w kolejnych odcinkach.

Max miała zdolność cofania czasu, która wpływała na grę. Tu na razie zdolności się nie ujawniają jako mechanizm (ale kto wie, co będzie dalej?). Natomiast starszy brat, którym sterujemy, ma możliwość interakcji z młodszym: wydawania mu prostych poleceń, pomagania i tak dalej. Znowu „wybory mają konsekwencje”, ale nie wpadamy w alternatywne linie fabularne jak



✚ Zbieranie jagód czy zakupy na stacji benzynowej? A może istnieje inny sposób, żeby nakarmić młodszego brata, kiedy w portfelu kończy się forsa...



w Detroit: Become Human. Fabuła jest dość stała, a walka toczy się o duszę młodszego z braci. Czy damy radę uchronić go przed traumą, czy przez nasze wybory zejdzie na złą drogę i np. nauczy się kraść? Na razie efekt motyla jest niewielki, ale czuję, że w kolejnych odcinkach będzie to grało znacznie większą rolę.

Akcja gry ma miejsce na amerykańskim zachodnim wybrzeżu w 2016 roku i wpisuje się w zeitgeist: napięcia rasowe, wdzierająca się wszędzie polityka - wszystko przedstawione jest wprost, bez żadnych metafor w stylu „androidów z tyłu autobusu”. To też odważna decyzja. I za tę odwagę robienia rzeczy nowych i wyzywających dają autorom kredyt zaufania przed kolejnymi odcinkami. ■



✚ Sean chciał mieć zwykłe życie, chodzić z przyjaciółmi na imprezy, poderwać dziewczynę, która mu się podoba, ale przeznaczenie miało wobec niego inne plany.



**85**

■ Są tu wszystkie główne elementy Life Is Strange: muzyka indie, piękne i relaksujące widoczki amerykańskiej prowincji, a także melodramat i emocje. A jednocześnie fabularnie to zupełnie coś nowego. Nie ma rozmachu Detroit, stanowiąc raczej intymne przeżycie.



Widok w grze przełącza się zależnie od sytuacji: są sekwencje TPP, ale patrzymy też wprost przez hełm.

## Grawitacja



**Dynamiczna sekwencja niczym z filmu „Grawitacja”** następuje po awarii, która zdmuchuje gracza z bezpiecznych wnętrz wieży księżycowego transmittera na zewnątrz. To naprawdę widowiskowa katastrofa pokazana w szerokim planie.

Księżycowy transporter wykorzystuje pomysłowy system automatycznego otwierania śluzy do stacji. Trzeba precyzyjnie najechać wszystkimi sześcioma kołami na odpowiednie płyty w gruncie.

# Deliver Us The Moon: Fortuna

PC XONE

PRODUCENT KoekoN Interactive **Wersja PL:** nie

User Jama



**K**iedy zasoby energetyczne Ziemi w końcu się wyczerpały, ludzie zaczęli eksplloatować Księżyc. Pozyskaną z He3 energię transmitowano na Ziemię za pomocą gigantycznej wieży przekaźnikowej. Nagle transmisja całkowicie ustała i należy ją pilnie przywrócić.

Deliver Us The Moon to gra eksploracyjna z elementami survivalu.

Na początku w kosmodromie na Ziemi wygląda jak typowy symulator chodzenia. Znakomicie jednak podbija adrenalinę w sekwencjach na czas, które są tutaj częstym elementem rozgrywki. Zegar beznamiętnie odlicza kolejne sekundy, a w tym czasie trzeba znaleźć kolejny zbiornik z tlenem, przeciąć kłemy włazu, znaleźć wyjście, dotrzeć do śluzy.

Gra obejmuje etap przygotowania i startu rakiety, dokowania

oraz penetrowania wieży przekaźnikowej, a także działania w bazach i na powierzchni Księżyca. Na szczycie przekaźnika poruszamy się w warunkach nieważkości, nie ma góry i dołu, łatwo o dezorientację. Przez bulaje widać rozgwieżdżone niebo i fragmenty rozległej instalacji. Wizualnie rzecz prezentuje się świetnie. Człowiek czuje się, jakby tam był.

Najbardziej spektakularna akcja występuje mniej więcej w połowie gry, kiedy w wyniku wybuchu zostajemy wyrzuceni w czerń kosmosu. Totalny chaos, wielka przestrzeń, fruwające rurowe elementy konstrukcji, plankton drobniejszych kawałków i desperacka próba dotarcia do ocalałej części stacji. Dla tej jednej epickiej sekwencji warto sięgnąć po ten tytuł.

Baza na Księżycu jest niestety całkowicie opuszczona. Znajdujemy tylko zapisy audio i holograficzne zostawione przez załogę. Nie ma żadnych dialogów ani interakcji z innymi ludźmi. Choć uzasadnione fabularnie, jest to skaza genetyczna większości gier tworzonych przez studia niezależne. Mamy za to towarzyszącego gracza robota, fruwającą niemą kulę, którą w kluczowych partiach trzeba sterować.

Przebieg gry zajmuje około czterech godzin. Nie jest to długi czas, za to dość dobrze wykorzystany dzięki różnorodności i odmienności środowisk, które eksplorujemy. Kiedy po przejściu przekaźnika i baz na dole wyjdziemy na zewnątrz, poruszamy się w warunkach mniejszej księżycowej grawitacji i w otwartej przestrzeni. Do oddalonych instalacji docieramy sześciokołowym transporterem albo kolejką jednoszynową. Wspinamy się na maszty, żeby nacelować transmittery. Oczekiwać można też dodatkowych atrakcji, ponieważ producent zapowiedział DLC darmowy dla posiadaczy gry, w którym zostanie rozwinięty wątek z zakończenia. ■



**82**

- Księżycowe instalacje wyglądają świetnie. Ma się wrażenie, jakby się tam było. Wzmacniają je
- podkreślenie tempa gry oraz różnorodne sposoby
- eksploracji. Rzecz podpasuje fanom survivalowych
- klimatów rodem z Sólus Project.



AVAILABLE Q4 2018  
Nintendo eShop

# MAD & THIS GUY



ATOMIC WOLF



SIMFABRIC



# MEGA MAN 11

PC PS4 XONE SWITCH

PRODUCENT Capcom Wersja PL: nie

Michał R. Wiśniewski

**N**iebieski robot bohater powraca po wielu latach w nowej grze Capcomu, łącząc tradycję i nowoczesność. Mega Man (w Japonii znany jako Rockman) to chyba najdziwniejsza seria w historii gier wideo.

W latach 1987-93 ukazało się sześć gier na NES, potem w 1995 roku część siódma wyszła na SNES z lepszą grafiką, a ósma rok później na PlayStation i Saturna. Oprócz tego jednocześnie na SNES i nowsze konsole wychodziła seria Mega Man X, a później kolejne serie (między innymi trójwymiarowe Legends). Ale nie oznaczało to końca klasycznego Mega Mana. Oto w 2008 i 2010 roku na aktualne platformy wyszły części dziewiąta i dziesiąta, które zostały zrobione w pełnym retro i wyglądały jak z ośmiobitowego systemu Nintendo. Poza wyskokami siódemki i ósemki wszystkie gry z klasycznej serii były do siebie bardzo podobne: Mega Man musi pokonać (zwykle) osiem poziomów w dowolnej kolejności i osiem robotów bossów. Po wygranej przejmuje ich moc, a każda z tych mocy jest jednocześnie

✦ Niech nikogo nie zmyli ta kolorowa grafika - pod nią kryje się stary, dobry Mega Man znany z ośmiobitowego Nintendo.



✦ Po pokonaniu bossa można używać jego mocy - Mega Man nie tylko zmienia kolor, ale i cały kostium (tu jako mroźny Tundra Man).

idealna do pokonania jednego z pozostałych przeciwników. Gdy już załatwi wszystkich, czeka najazd na twierdzę złego doktora Willy'ego.

I taka jest też najnowsza odsłona. Nie zmieniła się mechanika. Grę czuje się dokładnie jak poprzednie, co może być pewnym zaskoczeniem dla graczy wychowanych na współczesnych platformówkach. Na szczęście można dostosować poziom trudności i wdrożyć się bezproblemowo. Działa to również w drugą stronę, hardkorowcy znajdą coś dla siebie. Mega Man skacze, strzela i kombinuje, w jakiej kolejności najlepiej zaliczyć kolejne etapy. Podesbrane bossom moce mogą czasem bardzo to ułatwić.

Można też liczyć na pomoc psa Rusha. Służy jako trampolina, a po pokonaniu czterech bossów jako odrzutowa deska.

Zmieniły się dwie rzeczy. Po pierwsze grafika nie jest już 8-bitowa. Chociaż gra zachowuje się jak klasyczne 2D, oprawa została wykonana w technice trójwymiarowej z użyciem cellshadingu. W zasadzie to jest powrót do korzeni, ponieważ twórcy pierwszej gry inspirowali się technikami anime. Tak czy inaczej, wygląda prześlicznie. Po drugie wprowadzenie systemu Double Gear, czyli chwilowego spowolnienia czasu lub zwiększenia siły ognia.

Na systemie Double Gear oparto fabułę gry. Odślania pierwotny konflikt między doktorem Lightem i Willym. Ten pierwszy w młodości chciał budować roboty z duszą (jap. kokoro), ten drugi widział w nich narzędzia, które powinny mieć większą moc i dlatego wynalazł Double Gear. Spokojnie, nie będzie tu filozofowania rodem z Detroit: Become Human. Całość ma, łącznie z kreską, posmak starych anime, zwłaszcza że można włączyć japońską ścieżkę dźwiękową. ■



- Klasyczny Mega Man na nowe czasy – tradycja
- z odrobiną innowacji i ładną oprawą. Ciekawe etapy,
- fajni pomniejsi bossowie. Pozycja obowiązkowa dla
- fanów i niezły punkt wejścia do serii dla nowych graczy.
- Dodatkowe tryby wyzwań przedłużają zabawę.



# ARK SURVIVAL EVOLVED

PC ■ MAC ■ PS4 ■ XONE ■ SWITCH

PRODUCENT Studio Wildcard Wersja PL: tak

■ Pjotsze

**G**ier survivalowych jest w steamowym Early Access zatrzęsienie.

A nierzadko się zdarza, że owe tytuły przebywają w tej przechowalni dłużej niż obiecywali ich twórcy. Tak właśnie było z ARK: Survival Evolved, które zaliczyło sporą obsuwę, w dodatku narażając się na falę krytyki.

Sam pomysł na rozgrywkę w ARK jest po prostu kapitalny. Któż by nie chciał powalczyć o życie w krainie zamieszkałej przez dinozaurow i inne prastare stworzy? Oswoic jedną lub kilka takich bestii, a następnie władać całą okolicą żelazną ręką? Niezależnie od tego czy w singlu, czy w multi.

Co zadziwiające, tryb single player prezentuje się tu całkiem fajnie. To właśnie podczas zabawy solo można na spokojnie zapoznać się ze światem, który do najprzystępniejszych nie należy. Na początku zdarzało mi się umierać nad wyraz często. Choć ciężko kiedy to zaraz po respawnie zaatakowała mnie grupka wrednych i agresywnych kompsognatów. Żeby się ratować przed tymi zajadłymi kurduplami, wskoczyłem do wody, gdzie dorwały mnie piranie, a tym nie zdążyłem już nawiać. Z biegiem czasu dochrapałem się swojego małego majątku ziemskiego oraz kilku gadzich milusińskich w zagrodzie. I teraz to ja sieję terror, pożogę i zniszczenie na dzielni. Co ważne, dzięki kapitalnemu, niezwykle przejrzystemu systemowi



■ **Cybernetyczne** gadziny wyglądają kapitalnie. Choć na takiego Stegozaura lepiej nie porywać się z samą dzidą. I pomyśleć, że wersja na Switcha ukaże się już 30 listopada!

■ **Wielkie żółwie** świetnie sprawdzają się jako ruchome kontenery. W walce średni z nich pożytek.

craftingu łatwo jest obrać odpowiednią ścieżkę rozwoju. Owszem, często wiąże się to ze sporym grindem, ale jakoś mi to nie przeszkadzało.

Rozgrywka w ARK potrafi nabrać prawdziwych rumieńców w trybie wieloosobowym. Warto jednak zaznaczyć, że wszystko zależy od tego, czy uda nam się trafić do dobrego plemienia. Najlepiej złożonego z ludzi, których znamy lub wiemy, że możemy im zaufać. To właśnie czynnik ludzki jest w tej grze najważniejszy. Bez różnicy, czy gramy na serwerze PVE, czy PVP. Jeżeli decyduję się na grę w multi, to wolę robić to właśnie w światach PVE.

Jednak w ARK przyjemniej mi się grało w PVP. Udało mi się dostać do średniej wielkości plemienia nie działającego w myśl zasady kill on sight. Ale nawet będąc w ekipie z w miarę zrównoważonymi graczami, nie mogło zabraknąć czarnej owcy, która swoimi toksycznymi zagrywkami o mało nie zwała nam na głowę wojny z dwoma mniejszymi grupami. Jak się okazało, ów osobnik, zapewne uznając, że może sobie pozwolić na więcej, będąc pod ochroną w miarę

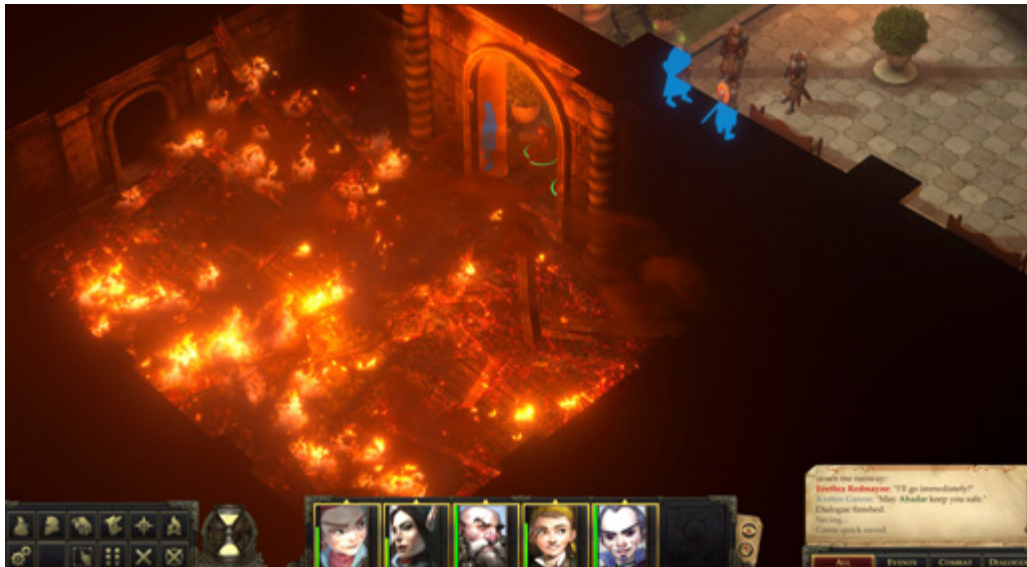
licznego plemienia, samowolnie atakował innych bez naszej wiedzy. Sytuację udało się załagodzić, ale prawda jest taka, że na takich frustratów dość łatwo trafić. Nie jest to jedynie problem ARK. Wszak inne tytuły nastawione na rozgrywkę multiplayerową zmagają się z podobnymi kwestiami.

Wróciłem zatem do singla, gdzie bez pośpiechu i zbędnych dramatów mogę skupić się na rozwoju własnej osady oraz systematycznym podboju okolicznych ziem. Już niedługo dołączy do mnie mój kumpel, a wtedy gra w trybie kooperacji na pewno dostarczy nam sporo frajdy. Bo ARK to tytuł, w którym miłośnicy survivalowych produkcji na pewno znajdą coś dla siebie. Ja bawię się tu dobrze, choć survivalowym hardkorowcem nie jestem. ■



**75**

■ Surwiwal z dinozaurami! Czego chcieć więcej? Są tu dziwne glitche, ale nie przysłaniają one frajdy z trawienia wrażeń bestii przy pomocy oswojonego triceratopsa.



# Pathfinder: Kingmaker

PC MAC

PRODUCENT Owlcat Games **Wersja PL:** nie

Artur Cnotalski

**P**ierwsze zetknięcie z Kingmakerem, nowym, izometrycznym RPG od debiutującego studia Owlcat Games, wywołuje mieszane uczucia. Drugie napawa optymizmem, że to naprawdę solidny i ciekawy produkt, a koniec końców lądujemy gdzieś na płocie, skacząc między momentami fantastycznymi a tymi, które chciałoby się jak najszybciej przeskoczyć. Niestety, często nie jest to takie proste.

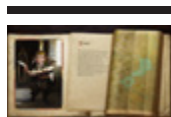
Jak sugerować może nazwa gry, Pathfinder: Kingmaker to RPG zbudowany na „papierowym” systemie o tym samym tytule (czy raczej: pierwszym jego członie), który z kolei powstał w oparciu o edycję 3.5 Dungeons & Dragons. Ta rozwojowa wersja dopieszczała mechanikę, dorzucała trochę możliwości tworzenia postaci i była rajem dla fanów budowania absurdalnych kombosów klas lub po prostu jak największych przepaków.

Tak samo jest i tutaj, z tym że gra jakby z miejsca stara się odstraszyć nowicjuszy złożonymi ekranami tworzenia i rozwoju



➤ Nikt chyba nie wrzucił do izometrycznego RPG tyłu zajaczków, ptaszków i innych małych, ruchomych dekoracji. Ogień z kolei wręcz parzy.

## Papier



Poziom wizualnego wykończenia imponuje też na ekranach ładowania, gdzie przedstawiani są między innymi bohaterowie niezależni. Taki „książkowy” format prezentowania informacji przywołuje na myśl papierowego Pathfindera.

postaci, które jednocześnie mówią nam wszystko i nic. Bez znajomości mechaniki i współzależności statystyk, umiejętności i atutów ciężko się tu połapać. Owlcat nawet nie próbuje uczynić tego aspektu przyjemnym. Jasne, możemy całość zautomatyzować, zlecając komputerowi wydawanie punktów i kupowanie perków, ale to trochę tak, jakbyśmy wyłączyli połowę gry.

Po przebrnięciu przez morze opcji lądujemy w przygodzie, która, choć prosta, jest sama w sobie bardzo ciekawa. Ot, wyruszamy z naszą drużyną w świat, by zdobyć własne królestwo (bez doczepionych do niego księżąt płci obojga, stety lub niestety), rozwiązać trochę problemów rodzącego się narodu i ustalić relacje z naszymi, niekoniecznie przyjaznymi, sąsiadami. Perspektywa wielkiej

przygody i możliwości budowania czegoś fantastycznego prezentuje się niesamowicie atrakcyjnie i potrafi sprawić trochę frajdy, choć koniec końców nie dostajemy nic drastycznie różnego od tego, co już pojawiło się chociażby w Pillars of Eternity czy Dragon Age: Inquisition.

Do tradycyjnej formuły łażenia po lokacjach, gadania z NPC, szukania łupów i budowania przyjaźni z członkami drużyny dorzucano tu trochę opcji dialogowych opartych o charakter naszej postaci i możliwość jego zmiany w trakcie przygody. Kilka drobnych i zgrabnych zabiegów w sferze prowadzenia rozmów sprawia, że Kingmaker odcina się zauważalnie od innych izometryków, ale kiedy tylko dochodzi do walki, ta unikatowość pryska.

Toczone w czasie rzeczywistym starcia nie wnoszą praktycznie nic nowego. Jeśli graliśmy w Icewind Dale II czy Pillarsy i mamy ochotę na więcej tego samego, Pathfinder z dumą dostarcza. Jak przystało na grę w tym stylu, jest momentami trudno (czasem aż do przesady), a jedyny ciekawy pomysł – roje wrógów, które trzeba palić ogniem czy kwasem – wygląda fajnie na papierze. W praktyce okazuje się zżerającą kosmiczne ilości zasobów uciążliwością.

I tu właśnie tkwi sedno problemu. Kingmaker jest ładny. Ma ciekawy, choć dość płytki pomysł na fabułę, rzuca kilka interesujących rozwiązań, takich jak mechanika obozowania, która sprawia, że przerwy w wyprawie nie sprowadzają się tylko do kilkudziesięciosiekundowej animacji... i za wszelką cenę próbuje gracza znudzić zbyt długimi i za mało różnorodnymi starciami. Solidna gra tonie w kiślu z monotonią. ■

**66**

- Ślicznie wyglądający izometryczny RPG dla fanów papierowej mechaniki Pathfindera.
- Owlcat przeniosło kostkologię praktycznie bez zmian do wersji cyfrowej, co stanowi zarówno wadę, jak i zaletę.



✚ Zmagania z zombiakami w stylu starożytnych walk gladiatorów? Czemu nie! Ale żeby było jasne - broń jest współczesna.

✚ Po mapie w trybie Blackout można przemieszczać się pieszo, jak i kilkoma pojazdami, w których zawsze znajdzie się miejsce dla towarzyszy broni.

# Call of Duty **BLACK OPS III**

PC XONE PS4

PRODUCENT Treyarch **Wersja PL:** tak

Murmur

**C**zekałem na nowe Call of Duty z większym zainteresowaniem niż na ostatnie wydania serii, czynnie starając się uczestniczyć we wszystkich betach, co pozwoliło mi poznać grę lepiej jeszcze przed jej premierą. Oczywiście, spora w tym zasługa nowego trybu oferującego rozgrywkę typu battle royale, ale nie tylko...

Już od pierwszego kontaktu Black Ops III przypadł mi do gustu pod względem rozgrywki. Jeśli graliście w III część, to mniej więcej jesteście w stanie sobie ją wyobrazić, chociaż teraz jest trochę mniej „wariacka”. Można też odnieść wrażenie, że styl gry został bardziej poprowadzony w stronę rozgrywki drużynowej, przez co naprawdę fajnie gra się w teamach, szczególnie jeśli zawodnicy już poczuli swoje specjalizacje. Oby tylko szybko zrobili coś z matchmakingiem, ponieważ początkujący gracze mają przerabane, próbując rywalizować z o wiele wyższymi levelami. Niestety, nie mam miejsca, aby

napisać tutaj o wszystkich dostępnych trybach czy broniach. Ciężko mi też z tego powodu zagłębić się w temat trybu Zombie, którego nie mogło zabraknąć, a który pozostaje doskonałą odskocznią od pozostałych możliwości zabawy i w tej edycji jest naprawdę doskonały.

Muszę jednak chociaż w dwóch słowach napisać o trybie Blackout, największej nowości, bo wprowadzającej tryb battle royale do serii CoD. Jak dla mnie - bomba! Co prawda na pierwszy rzut oka dostajemy dokładnie to samo, co w innych grach tego typu, ale to pozory. Szybko okazuje się, że Blackout jest bardziej nastawiony na strzelanie niż przetrwanie i nie trzeba się tak martwić o broń i zapasy, bo jest tego pod dostatkiem. Dopiero jednak grając w drużynie, tryb ten zaczyna naprawdę dostarczać świetnych wrażeń.

Sporo mówiło się o braku kampanii dla jednego gracza. Twórcy Black

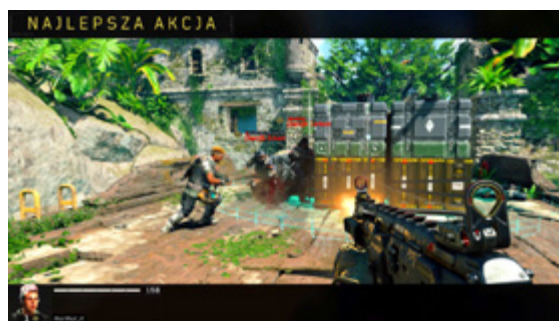
## Fabula



**Gra posiada jakąś fabułę pomimo braku typowej kampanii dla jednego gracza.**

Zachęcamy do zapoznania się z historią chociażby z uwagi na doskonałe animacje.

✚ Gracze już teraz prezentują naprawdę wysoki poziom i nie jest łatwo zostać wyróżnionym po meczu.



Opsa III całkowicie sprytnie wybrnęła z sytuacji. Gra ma fabułę, na którą składa się kilkanaście filmów. Jeśli chcemy je poznać, musimy wykonać zadania, co i tak warto zrobić, gdyż są one częścią sesji treningowej i dostarczają informacji o specjalistach, jak i wyposażeniu. Biorąc pod uwagę ogół dostępnych trybów rozgrywki i wszystkiego co z nimi związane, brak typowej kampanii w żaden sposób nie doskwiera.

Na koniec mała ciekawostka: już się bałem, że ten tekst nie powstanie. W trakcie beta nie napotkałem żadnych problemów z grą na PS4. W dniu jej wydania jak na złość - problemy z połączeniem z serwerami, wyrzucanie z gry, a nawet pojawianie się na ekranie wielkich różowych kwadratów. Niecałe 24 godziny później problemy ustąpiły, chociaż nadal wyrzuca mnie przy próbie skorzystania z opcji Laboratorium. Czyżby popularność nowego CoD przerosła oczekiwania?

PS Black Ops III została wydana w polskiej wersji językowej i lojalnie sprzedam: jeśli macie dzieci w domu, to grajcie na słuchawkach, bo bluzgi lecą aż miło. ■

**80**

■ Black Ops III można śmiało wrzucić do koszyka z najlepszymi tytułami 2018 roku. Kawał solidnej strzelaniny z doskonałym jak dla mnie klimatem i wyjątkowo przyjemnym sterowaniem. Do pełnej rozkoszy zabrakło świeżego mięcha i pomysłów.

# Deep Sky Derelicts



PC MAC

PRODUCENT Snowhound Games **Wersja PL:** tak

Voyager

**Z**e względu na komiksowy styl grafiki produkcja jest porównywana do Darkest Dungeon. Jednak po pierwszych screenach i informacjach uznałem, że Deep Sky Derelicts bliżej do klasycznego Space Hulka pomieszanego ze stylistyką Comix Zone. Kreskowa, skromna oprawa graficzna jest na tyle jednolita, że łatwo nam wciągnąć się w tego nieszablonowego, turowego RPG.

Po pierwsze Deep Sky Derelicts wrzuca nas w wir wydarzeń związanych z eksploracją porzuconych wraków statków kosmicznych. Po drugie jako grupa najemników szybko odkrywamy, że pola eksploracji pełne są zagrożeń i obcych form życia. Po trzecie z ograniczonymi zasobami ludzkimi/robotami i finansowymi jakoś trzeba przetrwać, rozwijając mozolnie zdolności drużyny, wsparte uzbrojeniem, osłonami i modyfikacjami sprzętu.

Owszem Deep Sky Derelicts to skromna produkcja indie, która na pierwszy rzut oka jest grą na kilkanaście godzin rozgrywki. Kilka wyeksploatowanych wraków później może okazać się, że spędziliśmy



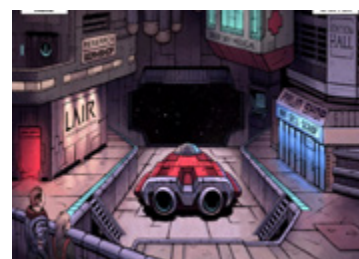
✦ Komiksowy styl walki ilustrowany jest ramkami z sekwencjami uderzeń.

✦ Centrum operacyjne to zaledwie kilka opcji do wyboru: lekarz, handlarz, podgubernator i bar z dodatkowymi misjami.

✦ Pudełkowe wydanie zawiera minikomiks oraz galerię szkiców koncepcyjnych.

w tym uniwersum kilkadziesiąt godzin, dobrze się bawiąc. Wszystko to za sprawą niezłe przemyślanej mechaniki eksploracji (nawiązującej do Space Hulka) i dobrze zaprojektowanego systemu walki, miksującego komiksową oprawę graficzną z karcianką bardzo bliską Paper Mario: Color Splash. Otóż wraki porzucone w kosmosie wciąż tętnią życiem i pełne są frakcji walczących albo o przetrwanie, albo o złupienie pozostawionych resztek. My jako zorganizowana banda łupieżców albo potykamy się z mieszkańcami opuszczonych pojazdów kosmicznych, albo polujemy na cenne dane zgromadzone w komputerach pokładowych niegdyś świetnych maszyn (a dziś zdegenerowanych, gadatliwych SI).

Turowe potyczki, będące esencją rozgrywki, sprowadzają się do umiejętnego operowania pulą kart, które generuje uzbrojenie i jego ulepszenia (po dwa urządzenia przypisane do każdej z broni i narzędzi). Każdy z najemników może posługiwać się dwoma typami uzbrojenia: bronią dystansową i krótkiego zasięgu, pamiętając jednocześnie o zasobach



takich jak niezbędne do przetrwania osłony energetyczne i punkty życia.

Przez pierwsze kilka godzin nieco nudziła mnie mechanika walki i rozwoju bohaterów. Po ich upływie dałem się wciągnąć, bo pozostawione w kosmosie szczątki pojazdów okazały się coraz bardziej wymagające, a zaszyte w ich trzewiach opowieści - inspirujące i ciekawe. ▀



**72**

✦ Niezły system walki, zgrabnie zaprojektowana eksploracja pojazdów, podana w skromnej, komiksowej szacie, okazuje się przy bliższym poznaniu solidnym pochłaniaczem czasu. I przy tym dobrze bawi oraz wywołuje syndrom jeszcze jednej misji...

# LAG FESTIVAL OF ART. AND INDEPENDENT GAMES

— edycja 2018



12 i 13 czerwca 2018 roku odbyła się III już edycja Festiwalu Sztuki i Gier Niezależnych. Wzięli w niej udział przedstawiciele i studenci trzech uniwersytetów: Uniwersytetu Śląskiego, Uniwersytet w Ostrawie oraz Uniwersytet Św. Cyryla i Metodego w Trnawie a także eksperci branży gier video z Japonii, Niemiec, Holandii, Czech, Słowacji i Polski.

**2** dni festiwalowe w Cieszynie stanowiły podsumowanie rocznych prac w projekcie LAG FESTIVAL of ART and INDEPENDENT GAMES. Jak co roku festiwal rozpoczął się międzynarodową konferencją LAG EDU pt. Sztuka i Technologia. Konferencje z cyklu LAG EDU mają charakter spotkania twórców i ekspertów zajmujących się tworzeniem gier.

Celem konferencji jest wymiana doświadczeń w zakresie procesów tworzenia gry oraz nawiązanie kontaktów z ekspertami i projektantami z różnych stron świata. Gośćmi tegorocznej konferencji LAG EDU byli naukowcy z Tokyo University of Technology oraz twórcy gier niezależnych z Niemiec (Coal Power Games), Republiki Czeskiej (Hangar 13) oraz Polski (Techland, IMGN.



PRO.) Konferencji towarzyszyły warsztaty oraz konsultacje dla studentów. Dużym zainteresowaniem cieszyła się także przygotowana specjalnie na konferencję LAG EDU Międzynarodowa Wystawa Plakatu LAG Games oraz wystawa grafik Augmented Reality.

Drugiego dnia Festiwalu na scenie festiwalowej na Rynku w Cieszynie odbyły się prezentacje gier i projektów gier niezależnych od projektów uczniowskich i studenckich po profesjonalne projekty gier. Właśnie od wręczenia nagrody dla najlepszej pod względem artystycznym gry niezależnej rozpoczął się cykl prezentacji gier. Nagrodę 2018 otrzymała gra SYMMETRY z bielskiego studia SleeplessClinic. Nagrodę wręczył burmistrz Miasta Cieszyna pan Ryszard Macura wraz

■ **Otwarcie LAG Festiwal na Rynku w Cieszynie, 13.06.2018.** Burmistrz Miasta Cieszyna Pan Ryszard Macura, prof. Małgorzata Łuszczak Dziekan Wydziału Artystycznego UŚ w Cieszynie, dr Marek Sybiński z Uniwersytetu w Ostrawie.

■ **Zespół projektu LAG Festiwal wraz z ekspertami konferencji LAG EDU oraz zwycięską drużyną studenckiego konkursu LAG GAME JAM.**

z Dziekan Wydziału Artystycznego UŚ prof. Małgorzatą Łuszczak. Ponadto zaprezentowały się firmy z branży gier, m.in: Hangar 13, Techland, Carbon Studio, IMGN.PRO, Farm 51, Sleepless Clinic. Szerokiej publiczności zaprezentowały się także trzy zwycięskie projekty konkursu LAG ARENA „Zaprojektuj grę”. Swoje prace zaprezentowali także studenci, którzy w maju tego roku przez 5 dni uczestniczyli w warsztatach projektowania gier na uniwersytecie w Trnawie, na Słowacji. „Wszyscy wiemy, że gra to jest projekt interdyscyplinarny, złożony. Warsztaty 5-dniowe to jest czas, w którym student ma szansę sprawdzić czego się nauczył przez cały rok. Uczy się pracować w zespole, a to jest bezcenne doświadczenie. (...) Trzeba przyznać, że co roku gry są coraz lepsze” - ocenia prof. Małgorzata Łuszczak, Dziekan Wydziału Artystycznego Uniwersytetu Śląskiego. Najlepszy okazał się projekt zespołu Team Orange pt. „Unreal sailboat derby”. Festiwal zakończyły koncerty studentów Instytutu Muzyki.

Projekt „Festival of Art and Independent Games” jest współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej „Kreatywna Europa”. Partnerem merytorycznym jest Miasto Cieszyn.

**WIĘCEJ INFORMACJI:  
WWW.LAGFESTIVAL.US.EDU.PL**





➤ The Gardens Between to nie pierwsza gra australijskiego studia The Voxel Agents, ale pierwsza na urządzenia inne niż mobilne.

# The Gardens Between

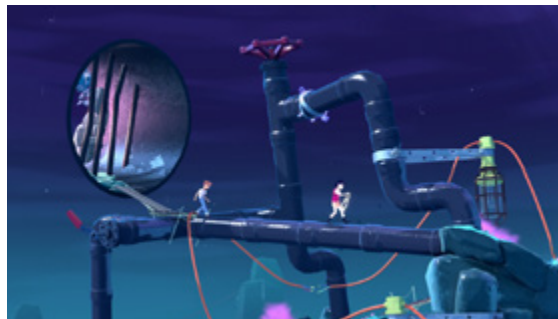
■ PC ■ MAC ■ PS4 ■ SWITCH

PRODUCENT The Voxel Agents **Wersja PL:** nie

■ Borek

**D**awno nie grałem w grę, która w ciągu trzech godzin najpierw by mi się spodobała, potem mnie znudziła, potem wciągnęła, a na koniec zirytowała. The Gardens Between zrobiła płytynę – wszystkie cztery osiągnięcia – w jeden wieczór.

Zadanie gracza polega na przeprowadzeniu przez serię wysp dwójki niosących światełko przyjaciół w wieku średnioskolnym. Możemy ich pchnąć do przodu, możemy ich cofnąć, co jest szumnie nazwane manipulowaniem czasem, ale też w pewnych momentach możemy im kazać wykonać proste czynności, zmieniające elementy mapy. W efekcie kiedy



➤ Mechanika pozostaje ta sama, ale klimat i kolorystyka wysp ulegają zmianom.

➤ Szkielet rozsypuje się jak klocki, ale proces można cofnąć lub pchnąć do przodu. Kości stają się mostkami.

znowu ich przemieścimy, będą mogli dotrzeć do kolejnych punktów trasy i tak krok po kroku dojdą do końca. Ot, taka gra logiczna z nową w pomysł, niezbyt skomplikowaną i łatwą do ogarnięcia mechaniką. Graficznie bardzo ładna, z sympatycznymi bohaterami i lekko zaznaczonym drugim dnem. Jak komuś pasowały Limbo i The Witness, The Talos Principle i Little Nightmares, znajdzie lekkie nawiązanie do tamtych klimatów. Tyle że są co najmniej dwa poważne „ale”.

Po pierwsze, albo mechanika gry jest zbyt uboga, żeby za jej pomocą wygenerować dobre zagadki, albo zabrakło kogoś, kto by to potrafił. W efekcie jest albo zbyt łatwo, albo komplikacje polegają na rozciągnięciu zagadki i najłatwiej, i najszybciej jest posiłkować się metodą prób i błędów. Metoda jak każda inna, ale w grze logicznej powinna być

ostatecznością, a nie podstawą. W dodatku mechanika jest chwilami niekonsekwentna i losowo dorzucają się do niej pomysły z innych gier (np. niemożliwa geometria), co bywa urokliwe, ale logice nie pomaga.

Po drugie, całość jest nieprzyzwoicie krótka. Siedemdziesiąt złotych za grę, którą skończyłem w krótki wieczór, to mocna przesada. Tak, mierzenie gier z zegarkiem w rękę to nie jest do końca dobry pomysł, ale jakieś minimum przyzwoitości by się przydało. Trzy godziny za te pieniądze stanowczo za mało. Zwłaszcza że nie ma do czego wracać. Co jest do zobaczenia, zobaczy się za pierwszym razem.

Więc tak: najpierw zrobiła na mnie dobre i sympatyczne wrażenie grafika i to drugie dno, bo kolejne wyspy wyraźnie stanowią nawiązanie do jakichś przygód bohaterów z przeszłości. Potem zacząłem się nudzić, bo kiedy już opanowałem logikę zagadek, kilka kolejnych wysp było dość monotonna w pomysł. Potem mnie zaczęło wciągać, bo przysły wyspy i poziomy ciekawsze, na których raz i drugi rzeczywiście przydały mi się szare komórki. A potem się nagle okazało, że to koniec, do widzenia, siusiu, ząbki i spać.

Polecam uwadze, ale radzę poczytać na przeceny. ■



**69**

■ Zgrabna i klimatyczna gra logiczna, ale pozostawia duży niedosyt i ma kiepski stosunek ceny do zawartości. Czekajcie na wyprzedaże.



Przeciwnikom można odstrzelić kończyny, ale zazwyczaj nie wystarczy to do studzenia ich entuzjazmu.

# Immortal: Unchained

PC PS4 XONE

PRODUCENT Toadman Interactive **Wersja PL:** nie

Bazył

To prawdopodobnie jedyna recenzja Immortal: Unchained, w której nie będzie roilo się od porównań do Dark Souls. Nie jestem bowiem znawcą serii FromSoftware, więc z jej kosmicznym kuzynem zmierzyłem się bez wygórowanych oczekiwań i z głową wolną od uprzedzeń.

Immortal to action RPG charakteryzujący się zatrważająco częstymi zgonami głównego bohatera. Autorzy postanowili odrzucić stylistykę fantasy na rzecz mrocznej wersji SF i był to wybór dobry. Świat jest obcy i ciekawy, chociaż jego mitologia momentami niepotrzebnie zagmatwana. Nie historia ma być jednak głównym atutem produkcji, ale walka. Same potyczki, szczególnie te z bossami, sprawiają sporo frajdy. Niestety, szybko okazuje się, jakich sztuczek użyli twórcy, aby podnieść stawianą przed graczem poprzeczkę. Otóż przeciwnicy nie grzeszą inteligencją, co zrekompensowano, wyposażając ich w potężne spluwy o dużym zasięgu i wielu kumpli. Przeciwnicy są tak liczni, że okazuje się, że nie wystarczy nam amunicji, aby oczyścić cały poziom. A to powoduje

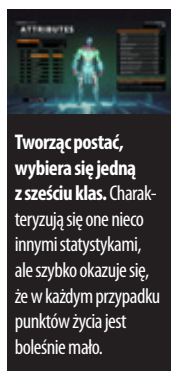
zawsze, gdy uda się uciąć liczbę punktów wystarczającą do awansu. Nie tylko zachęca to do biegania w tę i z powrotem, ale jest wręcz zaproszeniem do grindu.

zawsze, gdy uda się uciąć liczbę punktów wystarczającą do awansu. Nie tylko zachęca to do biegania w tę i z powrotem, ale jest wręcz zaproszeniem do grindu.

Graficznie nie ma fajerwerków, ale dalekie światy prezentują się ciekawie, różnorodnie i tajemniczo, co zdecydowanie można pochwalić. Nieźle wypada muzyka. Już w prologu witają nas niepokojące tony, przypominające to, co znamy choćby z serii Legacy of Kain. Szkoda tylko, że momentami podkład chowa się na drugim planie, a odpowiedzialność za budowę atmosfery przejmują dochodzące z otoczenia dźwięki.

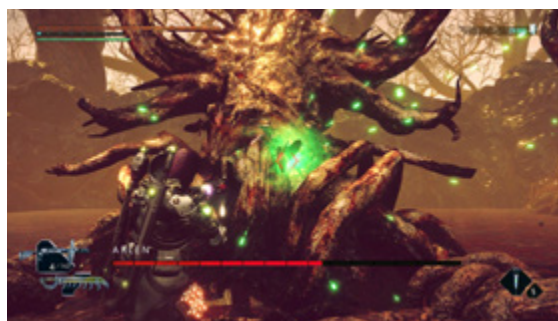
Ogólnie Immortal to gra z ciekawym pomysłem i niezłym klimatem, ale cierpiąca z powodu zastosowania rozwiązań, które mogły sprawdzić się osobno, lecz po zmieszaniu okazują się miksturą trudną do przełknięcia. W efekcie stojące przed graczem wyzwania często są raczej irytujące niż wymagające, zaś pokonanie ich powoduje uczucie ulgi, a nie satysfakcji. Z pewnością nie jest to tytuł, który może rozpalic w kimś miłość do Soulsów i jego klonów.

## Bohater



**Tworząc postać, wybiera się jedną z sześciu klas.** Charakteryzują się one nieco innymi statystykami, ale szybko okazuje się, że w każdym przypadku punktów życia jest boleśnie mało.

Jeśli myślicie, że łatwo jest pokonać drzewo, to Arlen wyprowadzi was z błędu.



**55**

Klon Dark Souls osadzony w klimatach SF i nastawiony na walkę bronią palną. Niestety, szereg niezbyt udanych rozwiązań każe wątpić w to, że powtórzy sukces pierwowzoru.



Do wyboru jest kilka postaci. Lubię grać dziewczyną w różowych spodenkach, bo ją dobrze widać...

# Guns, Gore & Cannoli 2

PC ■ MAC ■ PS4 ■ XONE ■ SWITCH

PRODUCENT Crazy Monkey Studios **Wersja PL:** tak

Michał R. Wiśniewski

**P**ierwsza część Guns, Gore & Cannoli była wzorowaną na serii Metal Slug arkadową rozwalką zombie. Druga część odnalazła własną drogę i jest znacznie ciekawsza.

Oryginał dosyć mi się podobał, chociaż nieco rozczarował. Nie byłem fanem jego estetyki (ale rozumiem, że ma fanów) i tematu (zombie). I chociaż estetyka pozostała ta sama, to druga część jest bardziej urozmaicona. Nie można też narzekać na dość ładne rysunkowe tła z wyraźnym konturem, wyróżniające się w czasach trójwymiarowej, digipaintowej czy pixelartowej grafiki.

Akcja pierwszej części miała miejsce w 1928 roku i opowiadała o przygodach włoskiego mafiosa, który musi uciec z miasta opanowanego przez zombie. Od tego czasu minęło 15 lat. Jest rok 1944, trwa druga wojna światowa, ale wydarzenia sprzed lat nie dają spokoju naszemu bohaterowi. Ktoś ma do niego jakiś interes, związany z tamtym incydentem.



...na ponurych i ciemnych tłach. Mroczne zaułki amerykańskich miast kontrastują z pogodną Europą - gdy gra z kina gangsterskiego zmienia się w wojenne.

## Armata



Oprócz broni, którą nosimy ze sobą (od pałki przez karabiny po miotacze ognia i moździerze), można skorzystać z gniazd karabinów maszynowych - albo wielkiego działa, tylko trzeba je najpierw załadować!

Trzeba więc chwycić za broń i dowiedzieć się, kto za tym wszystkim stoi (spoiler: naziści).

Najważniejszą zmianą jest dodanie strzelania w 360 stopniach, co znacznie urozmaica zabawę. Sterowanie padem jest intuicyjne i wygodne (prawa pałka wskazuje kierunek strzału, prawy spust - strzela; pod LT i LB jest skok i turlanie). Broni jest dużo. Można się w niej pogubić. Różni się siłą rażenia i czasem przeładowania, jak również dostępnością amunicji. Wbrew pozorom gra nie jest bezmyślną arkadowką typu „biegnę i strzelam”. Liczy się też element taktyczny. Świetnie zaprojektowano poziomy. Przypominają pełne interaktywnych elementów labirynty.

Najsłabszą stroną jest animacja głównej postaci. Dwuwymiarowy ragdoll jak z taniej flashówki wygląda tanio w porównaniu

z ręcznie rysowanymi sprite'ami czy trójwymiarowymi kreskówkami w stylu nowego Megamana. Kiedy postać idzie w kucu, staje się wręcz pokracczna. Na szczęście zawsze tyle się dzieje, że przestaje się na to zwracać uwagę, a wrogowie o dziwo wyglądają znacznie lepiej. A oprócz zombie są to mafiosi, policja i (nowość) naziści. Całkiem ciekawe w kontekście Metal Sluga, który początkowo miał być umieszczony w czasach drugiej wojny światowej (i w pierwszej części to mocno widać). Gra nim inspirowana, która właśnie odnalazła własną drogę, wraca do korzeni.

Scenariusz jest pretekstowy i dość idiotyczny, ale to zupełnie nie przeszkadza w zabawie. Wręcz przeciwnie: absurdalność włoskiego mafiosa, który przypadkiem dołącza do lądowania w Normandii, gdzie strzela do nazistów, krzyżąc „I'm making America great again!” jest całkiem zabawna. ■

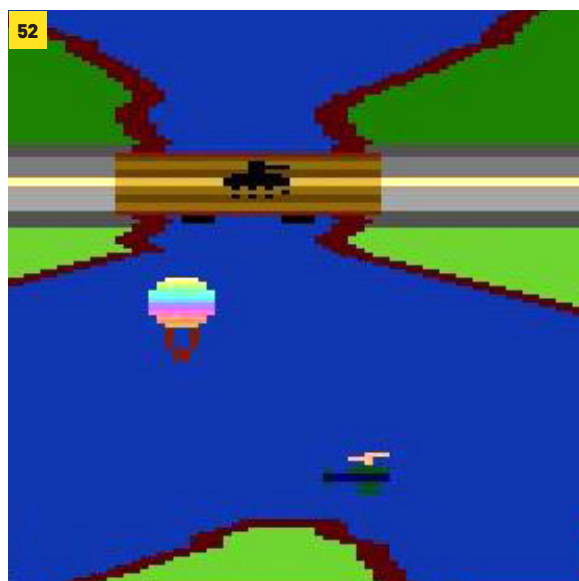
**70**

Bezpretensjonalna strzelanka pełna ciekawych pomysłów, która dodaje nowe elementy, nie rezygnując z prostoty oryginału. Komiksowa grafika w stylu amerykańskich kreskówek dla dorosłych z ułomną animacją. Brawa za muzykę: dramatyczną ścieżkę dźwiękową oraz jazz z radia.

# HALL OF FAME



**ZAMIAST TRACIĆ CZAS NA POPRAWIANIE OKRĘTU, CAROL SHAW WPROWADZIŁA ZMIANĘ I ŁÓDŹ STAŁA SIĘ SAMOLOTEM. TAK POWSTAŁ ZNANY DZIŚ RIVER RAID.**



Może poprzez fakt, że był jedną z lepszych gier dostępnych na pustynnym rynku Atari 800XL, a może po prostu była to wzorcowa gra zręcznościowa? Drugi po Centipede tak wielki tytuł, którego autorem była kobieta.



W wyniku brytyjskiego minikrahu rynku gier z roku 1984 upadło między innymi Imagine Software. Na jego zgłiszczach wyłoniła się firma Denton Designs. W 1988 roku z jej warsztatu zeszło Where Time Stood Still.



Krótką historią strzelanin spod znaku battle royale. W ciągu kilku lat zawojowały świat i pokazały, jak ma wyglądać unowocześniona wersja gatunku rozpoczętego przez Doom.



**66** Szef Epic Games Tim Sweeney to jedna z najważniejszych obecnie postaci w elektronicznej rozrywce. Jednak zanim nadszedł megasukces Fortnite, Tim przebył długą drogę, o czym opowiada w wywiadzie dla Pixela.



W wersji na Atari 5200 i późniejszych jeden brzeg przestał być lustrzanym odbiciem drugiego.

Na Atari 2600 brzegi wyglądały jak rysowane od linijki, ale komu to przeszkadzało?



# RIVER RAID

## MAŁY DZIEL- NY SA- MO- LOCIK

Są gry, na widok których każdy, kto ostatnich 40 lat nie spędził w piwnicy, krzyczy: „O znam to!”. Z pewnością należy do nich River Raid. I nic dziwnego. W końcu to najlepsza gra na świecie.

■ Bazyl

**D**o dziś mam przed oczami obraz, gdy 10- czy 12-letni ja siedzę, ściskam kurczowo joystick i wraz z wianuszkami znajomych wpatruję się w monitor, na którym lecący nad rzeką samolocik zatapia statki, strąca helikoptery i burzy kolejne mosty. Gdybym jakimś cudem oderwał wzrok od ekranu i spojrział na kumpli, zapewne odkryłbym, że na ich twarzach mieszają się dwa uczucia.

Z jednej strony chcieliby, żebym zginął, gdyż wtedy to oni usiedliby za sterami wirtualnego myśliwca. Z drugiej liczą, że znajdę jak najdalej, dzięki czemu wszyscy zobaczymy, co jest na kolejnym etapie. A na ten temat krążyły legendy. Zawsze wpadał ktoś z rewelacją typu: „Kuzyn mówil, że kolega listonosza szwagra jego ojca doszedł do levelu, gdzie pojawia się smok!”. Cóż, w czasach modemu łupanego jedynym sposobem na zweryfikowanie mitów, było sprawdzenie wszystkiego samemu. Szczególnie że nie mieliśmy pojęcia o tym, jak powstają gry. A okazuje się, że akurat River Raid skrywał kilka ciekawych opowieści.

Pierwsza dama Na początku każdej gry jest jej twórca i już na tym etapie River Raid wylamuje się ze schematów. Program nie miał bowiem ojca, ale matkę – Carol Shaw, jedną z pierwszych kobiet, które wyrobiły sobie markę w deweloperskim świecie. Programistka karierę zaczęła na pokładzie Atari i w wywiadach podkreślała, że chociaż otaczali ją prawie sami mężczyźni, to o dyskryminacji nie było mowy. Niezbyt przyjemne sytuacje się jednak zdarzały. Bohaterem jednej z nich był sam Ray Kassar. Podobno gdy szef Atari pierwszy raz zobaczył Shaw, ucieszył się, że wreszcie w firmie jest ktoś, kto zna się na dobieraniu kolorów i zadba o wizualną stronę kartridży. Jak łatwo się domyślić, ambicje Carol sięgały zupełnie gdzie indziej. Jej gwiazda rozbłysła zaś po dołączeniu do Activision na początku 1982 roku.

W nowej pracy Shaw chciała stworzyć kosmiczną strzelankę inspirowaną side-scrollerem Scramble, lecz pomysł ten odrzucił jej współzałożyciel Activision, Al Miller. Według niego na rynku było już zbyt wiele podobnych produkcji. Carol zmieniła więc plan. Nowy projekt miał pozwalać pędzić łodzią po rzece. Pojawiła się jednak kolejna przeszkoda. Otóż Shaw nie

była zadowolona z tego, jak prezentuje się okręt. Zamiast tracić czas na poprawianie go, wprowadziła kolejną zmianę i łódź stała się samolotem. Tak powstał znany dziś River Raid.

Recepta na hit

Gra trafiła do sklepów pod koniec 1982 roku, a pierwsi mogli się nią cieszyć posiadacze konsoli Atari 2600. Rozgrywka była prosta: leciało się samolocikiem w górę ekranu, po drodze niszcząc między innymi statki, helikoptery, samoloty oraz mosty, stanowiące przy okazji bramę do następnego etapu. Sterowanie ograniczało się do ruszania na boki oraz przyspieszania i zwalniania. Co ciekawe, każdy kontakt z brzegiem oznaczał katastrofę. Fakt, że myśliwiec rozbija się o ziemię lub statek zamiast lecieć nad nimi, wymykał się logice, ale nikomu to nie przeszkadzało, skoro w rozgrywce sprawdzało się świetnie.

Ogromne wrażenie robiła liczba poziomów, która była wynikiem sprytnego manewru zastosowanego przez Shaw. Wiedziała ona, że pamięć kartridża nie zmieści wielu przygotowanych wcześniej leveli, a nie chciała zdać się na losowe generowanie plansz. Zastosowała więc rozwiązanie pośrednie: poziomy powstawały na bieżąco, ale generowanie zawsze zaczynało się od tej samej



wartości, więc także kolejne za każdym razem były identyczne. Dla graczy znaczyło to, że plansze przy każdym uruchomieniu gry wyglądały tak samo. Przypadkowi pozostawiono jedynie zachowanie przeciwników. Dzięki temu mijany statek raz grzecznie stał w miejscu, a przy powtórce etapu nagle ruszał w kierunku samolotu. To urozmaiciło zabawę i zdecydowanie ograniczyło możliwość przechodzenia gry na pamięć, chociaż znajomość terenu także się przydała. Szczególnie w późniejszych etapach, gdy pojemniki z paliwem rozstawione były na tyle rzadko, że wybranie złego rozgałęzienia mogło okazać się śmiertelną pomyłką.

✚ Niektórzy żartują, że wersja na Commodore 64 została wyprana w wybielaczu.

### Mi i onowy sukces

Skoro koniec rzeki nie istniał, to celem było zbieranie punktów przyznawanych za niszczenie przeciwników, mostów i pojemników z benzyną. Ich maksymalna liczba wynosiła 999 999. Po przekroczeniu tej wartości samolotek wybuchał, a wynik zamieniał się w sześć wykrzykników. W czasach, gdy komputery robiono z kości dinozaurów, scenka ta była równie legendarna, co fruujące nad rzeką smoki, gdyż na własne oczy widziało ją niewielu szczęśliwców. To dzięki temu, że Carol Shaw skutecznie zastosowała jeden z najlepszych sposobów na stworzenie elektronicznego hitu: próg wejścia był niski, a zasady proste do opanowania, ale dojście do poziomu umożliwiającego bicie rekordów wymagało operowania joystickiem z chirurgiczną precyzją oraz dobrej strategii, pozwalającej niszczyć

✚ River Attack to fanowska wersja dzieła Carol Shaw.



## **RIVER RAID OFEROWAŁ „KANAPOWY MULTIPLAYER”. GRACZE MIELI DO DYSPOZYCJI PO TRZY SAMOLOTY I PILOTOWALI JE NAPRZEMIENNIE. WYGRYWAŁ TEN, KTO ZDOBYŁ WIĘCEJ PUNKTÓW.**

pojemniki z paliwem, a jednocześnie nie narażać pozbawionego benzyny samolotu na smutny koniec w pikselowych odmętach.

To wszystko przełożyło się na olbrzymią popularność gry, która rozeszła się w ponad milionie egzemplarzy. Autorka wyznała, że pieniądze, które wówczas zarobiła, robią wrażenie nawet dzisiaj. - Bonusy stanowiły równowartość rocznej pensji - mówiła w wywiadzie dla portalu VC&G. Zresztą nie tylko ona dobrze wyszła na hicie. Pracownicy działu sprzedaży dostali takie premie, że pewnego dnia zgotowali programistce gorącą owację.

Nic więc dziwnego, że River Raid szybko doczekał się kolejnych portów. Już w 1983 roku, także spod ręki Shaw, wyszły wersje na inne sprzęty z logo Atari: konsolę 5200 i 8-bitowe komputery domowe. Urozmaicono w nich grafikę. Strony rzeki przestały wyglądać jak swoje lustrzane odbicia, a brzegi stały się postrzępione. Niezbyt urodziwe domki i drzewka ustąpiły zaś miejsca piramidom. Doszli także nowi przeciwnicy jak balony i czolgi czające się na brzegach oraz mostach. To właśnie nad tą wersją spędzałem z kumplami cenne godziny dzieciństwa.



Nie było to oczywiście ostatnie wcielenie River Raidu, gdyż dzieło Shaw stopniowo trafiło na kolejne platformy: komputery Commodore 64, ZX Spectrum, IBM PCjr, MSX oraz konsole ColecoVision i Intellivision. Wiele z tych portów miało swoje charakterystyczne cechy. Szczególnie ciekawa była wersja na Intellivision stworzona przez Petera Kimińskiego. Samolocik mógł tam latać nad lądem, zamiast rozbijać się o niego. Aby nie było zbyt łatwo, brzegi oraz wysepki pokrywał gęsty las, ponad który wzbic już się nie dało.

#### Zakazana gra


River Raid odniósł tak wielki sukces, że zainteresowali się nim nie tylko gracze. Z niepokojem na grę spojrzeli obrońcy moralności, którzy już wtedy przeczuwali, że elektroniczna rozrywka to narzędzie szatana służące przerabianiu grzecznych dzieciaczków w seryjnych morderców. W efekcie River Raid został jedną z pierwszych gier, w którą w Niemczech grać wol-


## RIVER RAID DOCZEKAŁ SIĘ WIELU PORTÓW, ALE W DYSKUSJACH CZY ANKIETACH ZA NAJLEPSZĄ NIEMAL ZAWSZE UCHODZI WERSJA STWORZONA PRZEZ SHAW W 1983 ROKU.

no było tylko osobom pełnoletnim. Popularność hitu Activision sprawiła też, że dziś niektóre źródła podają, że to właśnie on zapoczątkował cały gatunek strzelanek, w których ekran przewijany jest pionowo. W rzeczywistości na tym polu Shaw na pewno nie była pierwsza, gdyż podobne etapy oferował już choćby rok starszy Vanguard.

W świecie elektronicznej rozrywki niemal każdy wielki przebój musi doczekać się sequela. Gra o małym, dzielnym samolociku na swój czekała długo - aż do 1988 roku. Carol Show w międzyczasie pożegnała się z gamedevem, więc za River Raid II musiał odpowiadać kto inny. Padło na Davida Lubara. Wprowadził on kilka innowacji, jak choćby start z lotniskowca, ale sedno zabawy pozostało

niezmienione. Mimo to druga część nie zdołała powtórzyć sukcesu pierwowzoru. Nie pomogło na pewno to, że gra ukazała się jedynie na Atari 2600, którego żywot zbliżał się wówczas do końca.

Na trzecią część już się nie skusono, ale cały czas powstają fanowskie remaki czy gry, których autorzy nie kryją inspiracji największym darem Carol Shaw dla ludzkości. River Raid do dziś bowiem jest niezwykle grywalny, o czym świadczą kolejki do stanowisk z nim podczas takich imprez jak PGA, Pyrkon czy Pixel Heaven. A kurczowo ściskający joysticki gracze mają na twarzach takie same wypieki, jak ja, gdy niszczyłem kolejne mosty ponad 20 lat temu. Tak działa magia najlepszej gry na świecie. 

 Twórcy takich produkcji jak River Raider II nie kryją, skąd czerpali inspirację.



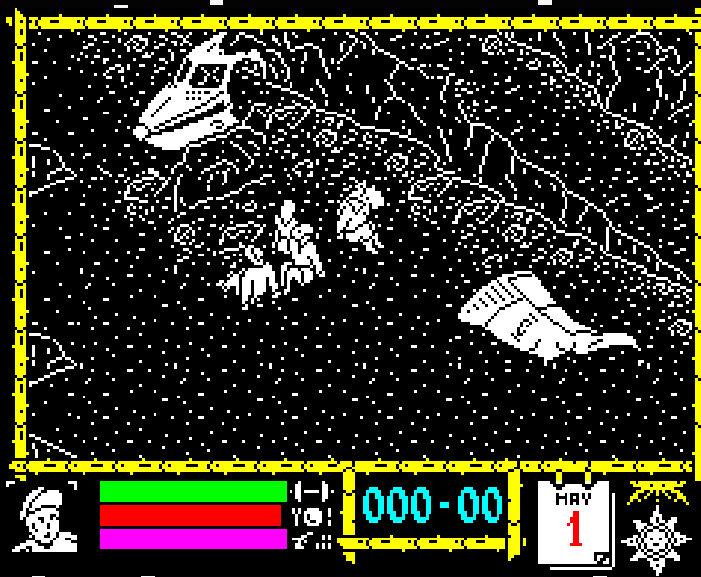
# WHERE TIME STOOD STILL

Zapomniany ład, gdzie czas się zatrzymał, dinozaury, dzikie plemiona i grupa rozbitków, która musi odnaleźć drogę do domu. Brzmi jak materiał na scenariusz do filmu albo awanturycznej powieści, a tymczasem tak prezentowały się założenia do jednej z najciekawszych gier na ZX Spectrum, która u nas była jednak mało znana.

■ Marcin Kiendra

Z odległych lat osiemdziesiątych pamiętam takie gry, które „dojrzywały” w mojej wyobraźni miesiącami. Z różnych powodów nie mogłem w nie zagrać, ale w głowie kawałek po kawałku budowałem sobie ich idealny obraz. Ba, wymyślałem, co mogłoby na mnie czekać w tych wspaniałych 8-bitowych światach i rysowałem nawet własne mapki, posiłkując się jedynie skąpyimi informacjami drukowanymi w prasie czy zasłyszonymi od znajomych.

Tak było z Where Time Stood Still, które wówczas powędrowało na pierwsze miejsce mojej listy tytułów do sprawdzenia. A zaczęło się od bajtkowego dodatku „9 gier komputerowych” (znanego również jako zero-owy numer Top Secretu), w którym znalazły się opisy wraz z mapami poziomów kilku głośnych produkcji takich jak Batman czy Barbarian. O wszystkich zaprezentowanych tam grach już słyszałem albo miałem okazję w nie zagrać oprócz tego jednego tytułu, którym był właśnie WTSS. Od pierwszej chwili byłem absolutnie zachwycony tą grą, a przecież nie miałem jeszcze okazji sprawdzić jej w akcji. Dysponowałem jedynie kawałkiem tekstu oraz marnej jakości zrzutem ekranu. Pewne było jedno: muszę to zobaczyć na własne oczy! Zamieszczono informację, że produkcja dostępna jest tylko na Spectrum i Commodore, więc jako posiadacz małego Atari rozpocząłem rajd po kolegach celem odnalezienia mojej wówczas „Najlepszej gry na świecie”.



Jak się później okazało, sprawy nie potoczyły się zgodnie z planem, ale o tym za chwilę.

**Dawno temu w Tybeci e**  
WTSS powstało w brytyjskiej firmie Denton Designs znanej wówczas z nietuzinkowych tytułów. Sam pamiętam, jak krok po kroku

rozgrzybałem tajemnicze Shadowfire oraz Enigma Force, próbowałem zrozumieć ideę abstrakcyjnych etapów we Frankie Goes to Hollywood i wreszcie zachwycałem się rozbudowanym The Great Escape. Szczególnie ta ostatnia gra, której akcja toczyła się podczas drugiej wojny światowej, była strzałem



Tak wygląda  
Sytuacja  
bohaterów gry  
kilka chwil po  
katastrofie. Tego  
samolotu raczej  
nikt już nie złoży  
do kupy.

Tubylcy mówią dziwnym  
językiem - stąd „krzaki” na ekranie. Jedynie Dirk potrafi się z nimi porozumieć.



w dziesiątkę. Losy więźnia, próbującego uciec z niemieckiego obozu jenieckiego (zresztą była to nieoficjalna adaptacja filmu „Wielka ucieczka” z 1963 roku), przedstawiono w izometrycznej grafice, a zabawę cechował częściowo otwarty świat i nieliniowość.

Właśnie te elementy wpłynęły na kolejny projekt Brytyjczyków, czyli właśnie WTSS. Pomysłodawca gry John Heap, opierając się na podobnych założeniach, rozpoczął w 1988 roku pracę nad swoim najbardziej ambitnym kawałkiem kodu na ZX Spectrum. Klimat produkcji roboczo nazwanej „Tibet” nawiązywał do klasycznych powieści jak „Zaginiony świat” Arthura Conana Doyle’a czy „Podróż do wnętrza Ziemi” Jules’a Verne’a, a także starych filmów pokroju „Łąd, o którym zapomniał czas”. Tak powstała historia o pasażerach małego samolotu, który podczas lotu nad Himalajami trafia w sam środek nawałnicy, co kończy się zejściem z kursu i awaryjnym lądowaniem gdzieś na nieoznaczonym na mapach terenie.

**BRYTYJSKIE DEN-  
TON DESIGNS  
BYŁO KOPALNIA  
ŚWIEŻYCH  
POMYSŁÓW, ALE  
TRAFIAŁY SIĘ IM  
TEŻ STRASZLIWE  
POMYŁKI POKROJU  
TRANSFORMERS  
CZY EYE OF HORUS.**

Tajemniczy łąd porasta dżungla, w której żyją prehistoryczne gady, a tubylcy przypominają ludzi pierwotnych. Głównym zadaniem w WTSS była więc ucieczka z tego fascynującego, ale jednocześnie szalenie niebezpiecznego miejsca. W nasze ręce oddano los czterech ocalałych rozbitków, których Heap stworzył niczym kalkę bohaterów filmów przygodowych.

Tak więc pilot samolotu Jarret wyglądał niczym typowy ekranowy twardziel: postawny chłop z mocno zarysowaną szczęką, pełniący nieformalną rolę przywódcy grupy. Jedyna w towarzystwie kobieta Gloria wymagała ciągłej opieki ze strony swojego narzeczonego Dirka, który niedostatki siły fizycznej nadrobił bystrością umysłu. Był jeszcze Clive - podstarzały magnat finansowy, prywatnie ojciec Glorii, wielki obzartuch i egoista, co wpędzało go w nie lada kłopoty. Ta różnorodność postaci miała realny wpływ na przebieg wydarzeń. Jarret najlepiej posługiwał się bronią, ratując z opresji kompanów zaatakowanych przez dinozaury, Gloria potrafiła przez dłuższy czas obejść się bez zapasów wody i jedzenia, a Dirk dogadywał się z dzikimi plemionami, wymieniając z nimi potrzebne przedmioty. Natomiast Clive otrzymał niechlubną rolę etatowego gburą, który zwyczajowo w filmie ginie jako pierwszy.

Pomiędzy bohaterami istniały też pewne zależności. I tak jeśli Dirk nieszczęśliwie stracił życie, to na jakiś czas traciliśmy kontrolę nad zrozpaczoną Glorią, a Clive potrafił obrazić się na Jarreta, odmawiając uczestnictwa w dalszej podróży.

Autor gry wspominał, że świetnie się bawił, implementując w kod wiele możliwych rozwiązań takich sytuacji. Co chwila eksperymentował, zmieniając różne elementy. Starał się tym samym w jak największym stopniu tchnąć życie w pikselowe postacie.

Początkowo John Heap zamierzał ukończyć produkcję z myślą o posiadaczach ZX Spectrum.

Jednak rozmach i ilość pomysłów, które chciał wprowadzić, zweryfikowały jego plany. Punkt zwrotny nastąpił, kiedy narysował całą wielką mapę świata gry i rozwiesił ją na ścianie w biurze Denton Designs. Jego koledzy dali mu do zrozumienia, że nie ma szans zmieścić tego w 48 kB pamięci Gumiaka. Stąd też zapadła decyzja o przeniesieniu prac na większy model ZX 128, którego trzy razy więcej RAM wystarczyło Heapowi na dokończenie swojej wizji zagnionego ładu.

#### Odkrycie po latach

To, że WTSS został wydany tylko na ZX 128, okazało się dla mnie nie lada problemem. Jak wspominałem wcześniej, zgodnie z tym, co przeczytałem w dodatku do Bajtki, poszukiwałem tej gry wśród kolegów z klasycznym ZX lub C64. Oczywiście bezskutecznie chociaż w tamtych czasach nadzieja gra-cza żyła zwykle długo, bo podobno „ktoś gdzieś widział ten tytuł na Komodzie” albo sprzedawca na giełdzie zapewniał, że „lada moment wyjdzie na 48 KB”. Niestety model 128 był w Polsce mało popularny choćby ze względu na wysoką cenę i nawet jeśli w końcu trafiłem na kogoś z tym komputerem, akurat nie posiadał poszukiwanej przeze mnie gry. Czas leciał, przesiadłem się z Atari na Amigę, a później na swojego pierwszego peceta i pomimo pogoni za nowościami gdzieś tam ciągle miałem w pamięci nieograne WTSS. I wreszcie po kilku latach zupełny przypadek sprawił, że los się do mnie uśmiechnął. Otóż świeżo poznany kolega, z którym wymieniałem programy na blaszaka, trzymał na półce, jak mówił z sentymentu, ZX 128 wraz z licznymi kasetami. Na jednej miał nagrane... WTSS! Wybłąkałem wypożyczenie komputera na kilka dni i wróciłem do domu ze sprzętem, na którego wówczas, w połowie lat dziewięćdziesiątych, nikt już nie zwracał uwagi.



Tymczasem ja czułem się, jakbym otwierał bramy nowego wirtualnego świata. Na kilka dni zostawiłem digitalizowaną grafikę i szaleństwo 3D, poświęcając się nadrobieniu tej jednej zaległości sprzed lat. I było warto jak diabli!

WTSS pozwolił mi poczuć ducha wielkiej przygody, łącząc w sobie różne gatunki gier. Była więc szczypta sandboxa w postaci zwiędzania sporego świata, elementy survivalu polegającego na gromadzeniu pożywienia i potrzebnych do przetrwania przedmiotów, a także trochę smisłów, ponieważ bohaterowie mieli swoje humory i potrzeby jak jedzenie czy odpoczynek. Przyznam, że gra dała mi mocno w kość, przypominając jak trudne były kiedyś produkcje. Na nieznanym łądzie ciągle coś czyhało na życie moich postaci. A to wpadałem w łapy rozwścieczonego T-Rexa, a to z nieba pikował pterodaktyl, porywając

**TA NIEBANALNA  
GRA GDYBY  
TYLKO TRAFIŁA NA  
WIĘKSZĄ ILOŚĆ  
KOMPUTERÓW.  
Z PEWNOŚCIĄ BYŁA  
BY DZIŚ WSPOMI-  
NANA JAKO JEDEN  
Z CIEKAWSZYCH  
TYTUŁÓW SWOICH  
CZASÓW.**

jednego z bohaterów, a to spokojni tubylcy nagle postanowili upiec kogoś na wolnym ogniu. Do tego dochodziły przeprawy przez zdradliwe bagna czy lawirowanie po skalnych urwiskach. Tyle było wrażeń płynących z jednej gry stworzonej na jakby nie było prostym komputerze. A wszystko to zostało ujęte w izometrycznej czarno-białej grafice przywodzącej na myśl stare kino przygodowe. Dla mnie był to świetny przykład produkcji tworzonej w pionierskich czasach, kiedy jedna lub dwie osoby potrafiły wycisnąć z 8 bitów niesamowite rzeczy.

Nie mogę nie wspomnieć o okładce z oryginalnego wydania, które – pomimo że u nas było nie



Tajemnicza świątynia w sercu dżungli to zdecydowanie nie miejsce na wycieczkę krajoznawczą.


do zdobycia - na sklepowej półce w zachodnich krajach musiało na siebie zwracać uwagę. Narysowany na froncie dziarski pilot Jarret do pary ze skąpo odzianą Głorią, do tego atakujące dinozaury i górujący nad całością napis przypominały plakat hollywoodzkiego hitu. Małym zgrzytem była natomiast tylna strona okładki, na której pojawiły się kadry z amerykańskiego komiksu „Xenozoic Tales” użyte bez wiedzy jego autora. Na szczęście nie wniósł on pozwu i sprawa rozeszła się po kościach, po tym jak wydawca, firma Ocean, wystosował do niego oficjalne przeprosiny.

Świetne noty wystawiane WTSS w brytyjskiej prasie (Crash 94%, Sinclair User 96%) nie przelożyły się na sukces komercyjny. Zawiniło właśnie ograniczenie grupy docelowej do posiadaczy modeli ZX 128, które nie doczekały się zbyt dużej bazy użytkowników.

Podobno w tym lesie z końcem lata można trafić na dorodne okazy grzybów. Ale tym razem nie trafiło się nic oprócz spotkania z dinozaurem.



Wydawca odgrażał się nawet, że przygotuje nieco okrojoną wersję na klasyczne Spectrum, ale na zapowiedzi się skończyło. Tak samo odpuszczono konwersję na inne popularne 8-bitowce. Ukazał się natomiast całkiem dobry port na Atari ST oraz na... peceta, tyle że w paskudnej oprawie wyświetlanej w kolorach turkusowym i różowym tak charakterystycznych dla grafiki w trybie CGA. Obiecywano wersję na Amigę, którą ostatecznie skasowano. I tutaj z pomocą przyszli fani. Dokończyli ten tytuł w 2014 roku, udostępniając go za darmo do pobrania z internetu.

Ze swojej strony najbardziej polecam sprawdzić spectrumowy oryginał. W końcu w swoim czasie była to niebanalna gra z szeregiem ciekawych rozwiązań. Jednym zdaniem ukryta perełka wśród tych starych najlepszych gier na świecie. 

# DO KRWI

## czyli krótką historią battle royale

Ostatnio głośno jest o wszelkiej maści survivalach i można by pomyśleć, że ten nowy podgatunek niepodzielnie króluje na rynku wideorozrywki. Nic bardziej mylnego. O wiele większą popularnością cieszy się inna nowość – gry typu battle royale [BR].

Piotr Pińkowski

**U**dowodnia to choćby Steam Charts (rejestrator tzw. jednoczesnych graczy, gdzie widać, ilu ludzi w tej samej chwili weszło na wszystkie serwery danego tytułu MO). Survivala to 20, 50 czy 80 tysięcy takich osób, ale BR to 10, 20, a nawet 30 razy więcej! Rekord do tej pory należał do Playerunknown's Battlegrounds i wynosił 3,2 mln ludzi, choć ponoć Fortnite już ten wynik pobił. Skąd ta popularność? I jak w ogóle pojawiły się w naszym świecie tego typu produkcje?

### FAKT 1: Korzenie

Podobno tytuły battle royale swoje korzenie mają w „Igrzyskach śmierci”. Cykl powieściowy, a zwłaszcza filmy na jego podstawie z pewnością rozpałiły wyobraźnię widzów, w tym także graczy, ale prawda jest taka, że to tylko pozory. Że jest inaczej, sugeruje sama nazwa tego typu produkcji wideo, która jest identyczna z tytułem pewnej japońskiej powieści SF autorstwa Koushuna Takamiego z roku 1996, a także jej dwuczęściowej adaptacji filmowej, która powstała cztery i siedem lat później (reż. Kinji Fukasaku). Oglądałem obydwa te filmy wtedy, na początku wieku, i przyznam, że po seansie byłem w szoku. Zdziwiała tak tematyka, jak i podejście do niej. Niedaleka przyszłość, przeludniona Japonia, rządowy plan zapanowania nad kryzysem i... przymusowy wyjazd absolwentów szkół średnich na wyspę oraz wzajemny odstrzał, aż zostanie tylko ten jeden, najlepszy bądź najcwańszy. Sporo tu było przemocy i krwi, a jeszcze więcej zaskakujących pomysłów i zwrotów akcji. I choć fabuła wydawała mi się wówczas

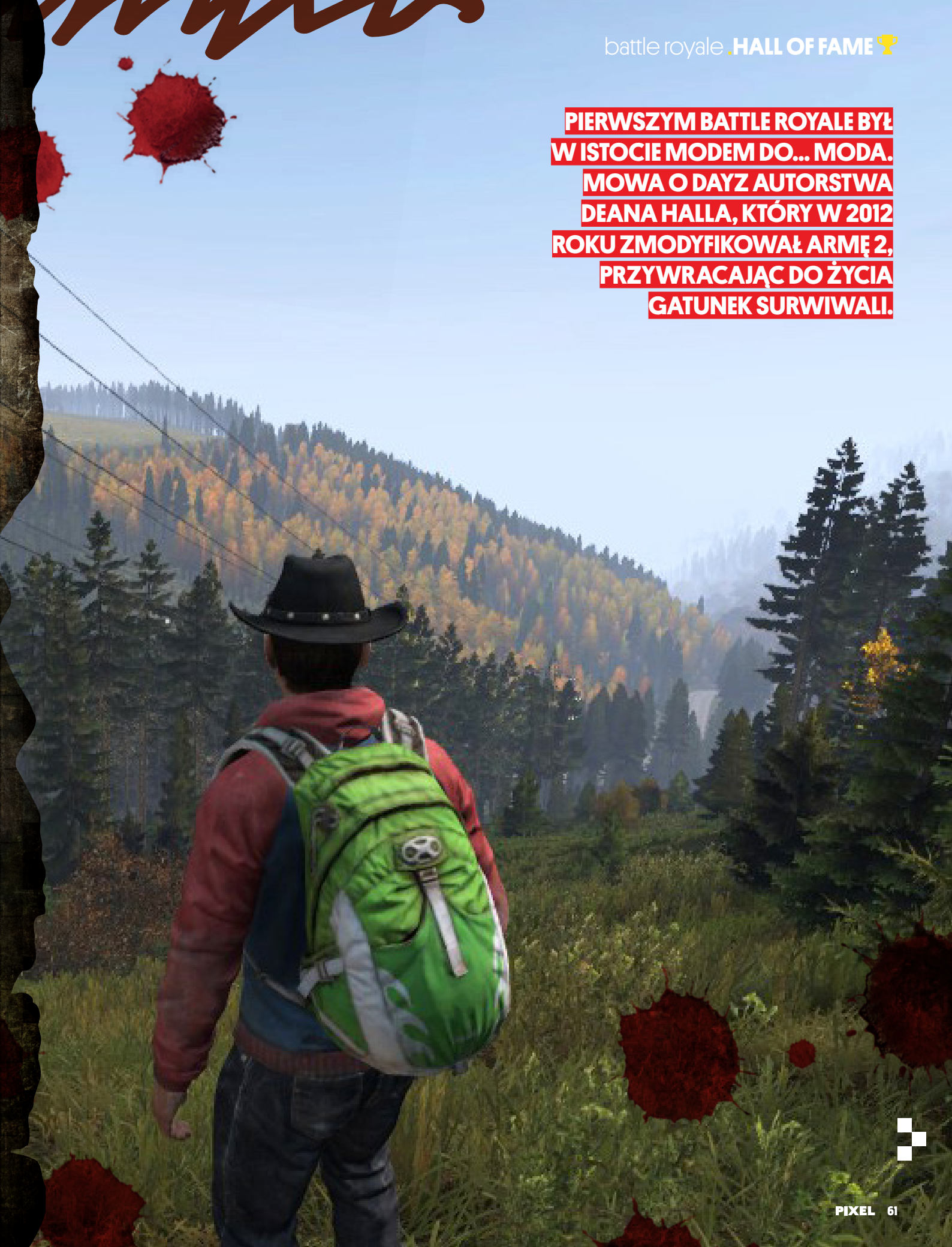
oderwana od realiów (przepraszam za niepoprawność polityczną, ale nie lepiej byłoby urządzać takie polowania wśród emerytów?), to jednak sam pomysł intrygował. I to bardzo. Wtedy, podczas seansu, do głowy mi nawet nie przyszło, że kilkanaście lat później idea selekcji przymusowej (no bo przecież nie naturalnej) zostanie przeniesiona do gier wideo i że zrobi taką furorę. Choć jak teraz o tym myślę, wydaje się mi to takie oczywiste. Ale tak to właśnie bywa z genialnymi pomysłami.

**FAKT 2: Znudzony człowi ek**  
Jest także inny wariant na opowiedzenie początków BR-ów. Bo powieściowe i filmowe bestsellery swoją drogą, a realia swoją. Gdyby nie wszechobecna nuda w grach MO, o nowej formule elektronicznych zmagañ nikt by nawet nie pomyślał. I coś w tym jest. Online'owe strzelaniny utknęły gdzieś w martwym punkcie na kilka lat i wręcz prosiło się o coś nowego. Na przykład Counter-Strike. Sami powiedzcie, ile można biegać po jednej malutkiej mapie i podkładać lub rozbijać ładunek wybuchowy.



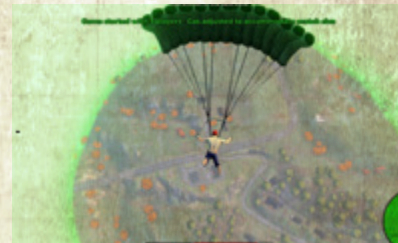
Film „Battle Royale” z 2000 roku został nakręcony przez nestora japońskiego kina, Kinjiego Fukasaku – współreżysera słynnego „Tora! Tora! Tora!”.

**PIERWSZYM BATTLE ROYALE BYŁ  
W ISTOCIE MODEM DO... MODA.  
MOWA O DAYZ AUTORSTWA  
DEANA HALLA, KTÓRY W 2012  
ROKU ZMODYFIKOWAŁ ARMĘ 2,  
PRZYWRACAJĄC DO ŻYCIA  
GATUNEK SURWIWALI.**





❏ The Culling z 2016 roku bazowało na filmie „Igrzyska śmierci”, ale nie wiedząc czemu, nie zyskało wielkiej popularności, a deweloper porzucił dalsze prace nad grą.



❏ Charakterystyczny początek dla BR – skok spadochronowy wprost w miejsce akcji.

❏ The Culling 2 okazało się jeszcze większą porażką, dlatego deweloper postanowił wrócić do jedynki. Hm...



❏ Po nieudanej próbie graficznego i mechanicznego udoskonalenia H1Z1: Just Survive ostatecznie projekt zamknięto.

❏ Wcześniej wersja gry nie wymagała poprawek, ale stało się. Na szczęście zachowano H1Z1: Kings of Kill, które zamieniło się w oddzielną grę.



**POJAWIENIE SIĘ BATTLE ROYALE W GRZE H1Z1 JEST ZASŁUGĄ NIE KOGO INNEGO, JAK BRENDANA GREENE'A, KTÓREGO SONY POPROSIŁO O POMOC – A W ISTOCIE O STWORZENIE TAKIEGO WARIANTU W GRZE.**

To znaczy, tak, wiem, można w nieskończoność, ale są tacy, którzy po prostu mieli tego dość. Jednym z nich był Brendan „Playerunknown” Greene, któremu właśnie CS nie przypadł zbyt do gustu, co sam wielokrotnie podkreślał. Postanowił rozszerzyć nieco formułę, sięgając do japońskiego i amerykańskiego pierwowzoru i modyfikując nieco jego zasady.

Wszystko zaczęło się w 2013 roku, kiedy na rynku już od roku swoje triumfy święcił mod do Army 2 pt. DayZ. Greene majstrował przy nim, aby zdynamizować zabawę, ale ostatecznie uznał, że do tematu trzeba podejść zupełnie inaczej. Zaczął od ograniczenia elementów survivalowych, skupiając się przede wszystkim na łatwym dostępie do broni, apteczek i ubrań, a potem zawęził pole walki dynamicznie zmieniającą się strefą. W efekcie otrzymaliśmy moda do moda, który faktycznie wniósł sporo nowego do branży, ale który jednak nie zrobił od razu takiej furory, jak wspomniane już DayZ. Przełom nastąpił dopiero wraz z wydaniem gry Arma 3, która bardziej nastawiała się na rozgrywkę sieciową. Tak powstał Playerunknown’s Battle Royale, o którym to modzie zrobiło się już całkiem głośno. Wciąż jednak był to tylko dodatek do gry, wariant rozgrywki.

#### FAKT 3: Teoria

Zanim przejdziemy dalej, ustalmy, czym w ogóle są BR-y. Niby wszyscy wiedzą, a i tak co rusz słyszy się o tytułach, które nie mają z nimi nic wspólnego. Przykładem może być choćby Hunt: Showdown, Escape from Tarkov, a ostatnio nawet SCUM (opcja w grze). Krótko - to czysty absurd. To są zupełnie odrębne gry o kompletnie odmiennej mechanice, a różnica między nimi i BR-ami jest taka, jak między horrorem i thrillerem (co też niestety często traktowane jest jako synonim). Fakt, BR to także deathmatch, ale z permanentną śmiercią, w którym wygrywa ten, kto dotrwa do końca, przy czym istotne jest to, że obszar gry cały czas się zmniejsza skokowo lub jednostajnie. Czasami pojawiają się także dodatki w postaci lokalnych zrzutów uzbrojenia czy bombardowania randomowych sektorów, ale to należy traktować już raczej jako miły bonus niż coś fundamentalnego.

Tak dobrana mechanika o dziwo pozwala na dynamiczną rozgrywkę, a nawet więcej - zmusza do

niej, utrudniając życie kamperom. I praktycznie właśnie ta zmieniająca się strefa walki stanowi o sile BR i jest jej kwintesencją. Wyjaśnijmy sobie bowiem, że granica owej strefy zawsze jest śmiertelna, ale zarazem gracze mają odrobinę czasu, aby przemieścić się na pole walki i kontynuować grę. No chyba że się zagapią i zwyczajnie polegą w pół drogi. Niby proste, a jednak ktoś na to musiał wpaść.

FAKT 4: Strzał w dziękuję. Prawdziwą karierę, przynajmniej moim skromnym zdaniem, BR-y zaczęły dopiero od mariażu z H1Z1. A nie było to łatwe małżeństwo. Gra zadebiutowała na rynku w styczniu 2015 roku. Niestety, szybko zaczęło dostrzegać, że dokończenie projektu będzie wymagało sporego zastrzyku gotówki, której po prostu brakowało. Dlatego szef Sony Online Entertainment John Smedley wpadł na pomysł, aby w H1Z1 zaimplementować Battle Royale z Army 3. Mógł to zrobić bez pytania Greene’a o zgodę, ten bowiem nie opatentował żadnego ze swoich pomysłów. Jednak wolał namówić go do współpracy. I była to wyjątkowo dobra decyzja, gdyż ledwie pół roku później nowy wariant zabawy z marszu podbił serca fanów elektronicznej rozrywki. Dodajmy - większą niż podstawka. Niestety, pomimo sukcesu finanse w firmie coraz bardziej podupadały, co doprowadziło do sprzedaży producenta wraz z grą. Nowy właściciel, czyli SOE przekształcone w Daybreak Games Studios, od razu postanowił przeorganizować H1Z1, aby na grze zarabiał i w roku 2016 podzielił ten tytuł na dwa osobne byty: H1Z1: Just

Survive oraz H1Z1: King of the Kill. Była to kolejna dobra decyzja w karierze tej gry, bo wreszcie zaczęły pojawiać się znaczące przychody, ale... No właśnie, podczas tych wszystkich zmian nowi producenci nie tylko nie wsłuchiwali się w propozycje i prośby swoich fanów, ale także kompletnie zaniedbali sferę produkcyjną i w krótkim czasie zwyczajnie grę popsuli. I to do tego stopnia, że stała się niegrywalna. Brendan Greene odszedł z zespołu (no, powiedzmy, że odszedł) i związał się z koreańskim studiem Bluehole, Daybreak Games Studios do tej pory zaś walczą o odzyskanie dobrego imienia. Co nie zmienia jednak faktu, że popularność King of the Kill była ogromna, a zasługi dla rozreklamowania BR-ów nieocenione.

FAKT 5: Kul a ni egowa. Oczywiście sukces H1Z1: King of the Kill sprawił, że inni wydawcy także zaczęli rozważać stworzenie własnego pełnowartościowego battle royale. Jednym z nich było studio Xaviant Games. Dla odróżnienia, ich The Culling nawiązywał mocno do „Igrzysk śmierci”, a nie do japońskiego pierwowzoru, ale i tak nie pomogło to w osiągnięciu sukcesu. Jako ciekawostkę dodam, iż studio wkrótce zawiesiło dalsze prace nad grą i przystąpiło do tworzenia części drugiej (odległej tematycznie od hollywoodzkiego filmu), która jednak okazała się jeszcze większym niewypałem. Koniec końców, Xaviant Games przeprosił swoich fanów i... postanowił wrócić do swoich początków, odświeżając jedynekę. Co z tego wynika, sam jestem ciekaw.

Poza tą śmiałą, ale nieudaną próbą na rynku jak grzyby po deszczu zaczęły pojawiać się także bardziej bezpieczne rozwiązania, a mianowicie mody do gier lub warianty rozgrywki DM. Mowa tu o takich produkcjach, jak Call of Duty: Black Ops 4, Grand Theft Auto Online, Ark (Survival of the Fittest), Rust (Battle Royale).



✚ Stoisko Techlandu i reklamowany Dying Light: Bad Blood. Nie jest to jeszcze BR, ale kolejne patche mają to zmienić.



✚ Gigant także musi dbać o promocję, przy czym autorom Fortnite najwyraźniej przychodzi to z łatwością.



✚ Gra stworzona przez samego Brendana Greene’a wciąż jest ważnym graczem na rynku BR.

Na szczęście Greene nie zasypiał gruszek w popiele i już w marcu 2017 roku rzucił na rynek Playerunknown's Battlegrounds. Gra była we wczesnym dostępie, ale i tak oferowała pełnoprawną rozgrywkę dla 100 osób podczas jednej partii. Poza tym studio obiecało, iż do końca roku PUBG wyjdzie z wczesnego dostępu, co uczyniono. W moim odczuciu, podobnie jak w Conan, była to po prostu sztuczka, gra bowiem cały czas jest zmieniana i rozszerzana o nowe możliwości (i nie chodzi o DLC).

Playerunknown's Battlegrounds w momencie premiery miał tak dobre publicity (duży hype zrobił swoje), że wysoka sprzedaż była jedynie formalnością. Wyniki dodatkowo podbijała wyjątkowo niska cena (w Polsce było to nieco ponad 70 zł). W efekcie ledwie w pierwszy kwartał studio Bluehole rozprosiło 15 milionów egzemplarzy, a średnia liczba jednocześnie grających wahała się w tym czasie od 1,2 do 1,5 miliona osób.

Niestety, bycie królem zobowiązuje. A przy okazji ściąga wszelkie nieszczęścia. W przypadku PUBG zadziałała ta sama niszcząca siła, która zepchnęła DayZ do drugiej ligi: masowy napływ cheaterów i trudności w ich zwalczaniu, spoczęcie na laurach i brak nowych pomysłów. Wszystko to sprawiło, że liczba graczy w PUBG spadła do 0,7 mln i wciąż maleje. Wszystko za sprawą konkurencji.

Przede wszystkim, jak zwykle, czujni okazali się Rosjanie (część tych ludzi maczało palce w WarZ/Infestation, co już powinno sporo mówić). Posiadając własny silnik, gotowy kod do obsługi wielu mechanik oraz

mnóstwo obiektów, w tym samym miesiącu i roku, co PUBG, wydali grę o nazwie Last Man Standing. Dodajmy: darmową, co jest tutaj kluczową sprawą! Oczywiście ta darmowość to sztuczka, bowiem w grze trudno o wygraną bez zakupu skrzynek z wyposażeniem, ale wiadomo: reklama dzwignią handlu. Gra się w to to nawet przyjemnie (sporo przesiedziałem nad grą), choć wciąż doskwierają cheaterzy, z którymi Free Reign Entertainment, tak jak Bluehole, wciąż nie może sobie poradzić. Gra nie zyskała wielkiej popularności, ale zaistniała w głowach graczy i pokazała, że alternatywa jest możliwa.

Właśnie: alternatywa. Rosjanie nie byli jedynymi, którzy z podniesioną przyłbicą postanowili walczyć o prym na nowym rynku gier. Jak to w życiu bywa, najgroźniejszym przeciwnikiem okazała się z pozoru błaha, wręcz żartobliwa produkcja pt. Fortnite ze studia Epic Games. Gra ukazała się cztery miesiące później niż PUBG, pod koniec lipca 2017 roku, i z marszu podbiła serca maniaków komputerowych, a wynik 20 mln graczy, także osiągnięty w ciągu kwartału od premiery, mówi sam za siebie. Siłą tej produkcji było (jest!), podobnie jak kiedyś w H1Z1, rozdzielenie wersji survivalowej i BR-owej (pierwsza płatna, druga darmowa), wrzucenie komiksowej, żartobliwej oprawy graficznej (czyżby wzorowanie się na Team Fortress 2?), a do tego dodanie mnóstwa nowych, ciekawych pomysłów na rozgrywkę. I staranne prowadzenie gry z kolejnymi eventami i szalonymi konkursami włącznie. Przyznam, że osobiście sercem jestem za PUBG-iem, bo i grafika bardziej realistyczna, i mechanika walki dla mnie bardziej przystępna, nie mówiąc o tym, że to jednak Greene jest ojcem tego typu rozgrywki. Reszta producentów to naśladowcy. Błyskotliwi, pracowici, ale jednak naśladowcy. Niestety, obawiam się, że PUBG-a czeka ten sam los, co DayZ, a pozwy sądowe naprawdę nie pomagają w utrzymaniu reputacji (Bluehole złożyło takowy z roszczeniami wobec Epic Games, z którego silnika notabene korzysta; na szczęście sprawę już zamknięto). Liczby są przy tym nieubłagane. W 2018 roku Fortnite po raz pierwszy pokonał PUBG-a pod względem przychodów ze sprzedaży elektronicznej (126 do 103 milionów dolarów), a oglądalność streamów także daje do myślenia (14 mln widzów do 8,7 mln widzów w styczniu i lutym 2018 roku).

#### FAKT 6: Co dał jej?

Wróćmy do pytania z początku tego artykułu. Dlaczego battle royale są takie popularne? Z paru powodów. Po pierwsze dlatego, że oferują szybką, dynamiczną rozgrywkę. Coś w sam raz na krótką sesję, kiedy mamy godzinę lub dwie luzu. Po drugie wymagania zazwyczaj nie zabijają naszych komputerów czy konsol. Wreszcie po trzecie, podobnie jak wszystkie multiplayerowe strzelanki, dają one poczucie satysfakcji z wygranej. Co więcej, w BR-ach uczucie to jest znacznie intensywniejsze, mamy tu bowiem do czynienia z ogromną liczbą przeciwników, a nie z garstką, którą pokonujemy raz za razem. W efekcie odnosimy wrażenie, że nieżył z nas killer, a nie tylko zwinniejszy, sprawniejszy, lepiej obeznany z mapą zawodnik. Czysta psychologia w służbie producentów gier wideo.

Zważając na powyższe, bez wątplenia BR-y szybko nie znikną z naszej branży. Więcej nawet, będą ewoluować, choć głównie wizualnie i tematycznie, a nie pod względem mechaniki. Już teraz na rynku pojawiły się nieomal wizualne klony Fortnite: Totally Accurate Battlegrounds oraz Darwin Project, ale także takie perełki, jak „PUBG-owy” Ring of Elisium, polski Dying Light: Bad Blood czy Mavericks: Proving Grounds, który ma umożliwić grę w 400 osób na jednym serwerze. Nie wspominając o takich eksperymentach, jak Last Tide (walka pływaczów w morskich głębinach) czy Maelstrom (walka statków na morzu). Ponadto sporo gier po prostu implementuje i będzie implementować system BR jako wariant rozgrywki deathmatchowej. Czy podobnie jak w przypadku survivali nastąpi tu przesył? Czas pokaże. Na pewno jednak znowu coś się zmieniło w naszym ukochanym świecie wirtualnej przygody, a dopóki tak się dzieje, gry wideo wciąż mają przyszłość. ■

**Z OSIĄGNIĘĆ PIONIERÓW CZĘSTO  
KORZYSTAJĄ ICH NASTĘPCY. DLATEGO, CHOĆ  
ZA OJCA BR UCHODZI BRENDAN GREENE,  
TO JEGO GRA PRZEGRYWA WYŚCIG  
O PALMĘ PIERWSZEŃSTWA Z FORTNITE.**

**GRACZOM PO PROSTU ODPOWIADA TYP ZABAWY  
BATTLE ROYALE – DYNAMICZNY, NIEZAJMUJĄCY WIELE  
CZASU, DAJĄCY OGROM SATYSFAKCJI.**



Wizualny realizm, 100-osobowe serwery, spore mapy z ciekawym designem – dla wielu graczy PUBG to strzał w dziesiątkę.

Na początku PUBG wystartował z jedną mapą (Erangel), ale szybko pojawiły się kolejne, równie atrakcyjne. I to nie koniec.



Komiksowa, humorystyczna grafika i bardzo lekka, a zarazem dynamiczna rozgrywka – to podstawy sukcesu Fortnite.

Rosjanie, jak zawsze, trzymają rękę na pulsie, czego dowodem jest Last Man Standing (obrazek górny), ale twórcy H1Z1 także nadal się nie poddają (obrazek dolny).

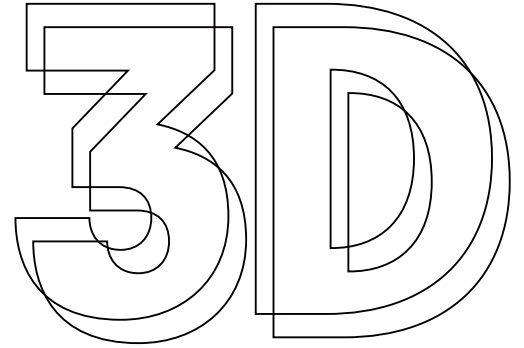
Luzacki klimat Fortnite nie oznacza wcale, że to gra bez emocji. Wręcz przeciwnie. A wzmacniają je kolejne eventy organizowane przez twórców.



- 1** Tima spotkaliśmy na tegorocznym GDC. Bluza dresowa to jego normalny strój.
- 2** Unreal Gold jest dostępny w zaktualizowanej wersji na Steamie.
- 3** Szkic planety Sery z Gears of War 2. „Zniszczone piękno” – tak miała wyglądać.
- 4** Na konferencjach wykłady na temat silnika Unreal zawsze gromadzą pełne sale.
- 5** Szkic koncepcyjny z Gears of War 3.

PIXEL  
WYWIAD

# TRZY DEKADY



Z założycielem i szefem odpowiedzialnego za **Fortnite Epic Games Timem Sweeneyem** rozmawia Piotr Mańkowski.

**P** Rozpocząłeś działalność jako Potomac Computer Systems na początku lat dziewięćdziesiątych, a chwilę później postanowiłeś całkowicie zaangażować się w tworzenie gier. Opowiedz o atmosferze tamtych czasów.

Zacynałem dziesięć lat wcześniej, mając ledwo skończone dziesięć lat. Programowałem przez setki godzin, uczyłem się rzemiosła i tworzyłem swoją pierwszą grę nazwaną ZTT. Programy rozprowadzało się w tych przed-internetowych czasach za pomocą BBS-u, wszystko było powiedziałbym, niekomercyjne. I nagle z tej rzeczywistości pojawili się Scott Miller i George Broussard ze swoim Apogee Software, przedstawiając światu nową formę sprzedaży gier, czyli shareware. Przyłączyłem się do tego trendu i po kilku miesiącach zarabiałem na sprzedawaniu w ten sposób ZTT jakieś 60 dolarów dziennie, realizując po trzy zamówienia. Wydawało mi się, że jestem bogaty.

**P** Ale zawsze byłeś twórcą, a nie facetem od marketingu. Tę rolę pełnił Mark Rein...

Tak, poznaliśmy się, gdy odszedł z id Software w 1992 roku. Wymyśliliśmy nazwę Epic Megagames, mimo że była ona oksymoronem, bo przecież „epicki” i „mega” mają podobny ciężar znaczeniowy. Dołączył do nas Cliff Bleszinski, tworzyliśmy Jacka Jazrabbita i był to naprawdę magiczny okres, w którym rządził shareware.

**P** W tamtym czasie były dwie polskie gry, które Epic dystrybuował: Robbo i Electro Body. Pamiętasz je?

Kojarzę nazwę xLand i chyba były to gry logiczne z tego, co pamiętam. Nigdy nie spotkaliśmy ich twórców osobiście, bo sprawy załatwiano się przez faksy czy maile.

**P** Przełom przyszedł dla Epica w 1998 roku wraz z Unreal. Opowiedz o tym, jak powstał jego legendarny silnik?

Po premierze Doom wiedzieliśmy, że przyszłością gier

będzie 3D. Sami nie wiedzieliśmy jeszcze wówczas nic o 3D. James Schmalz i ja zaczęliśmy tworzyć kod, Cliff Bleszinski projektował poziomy. James pisał to wszystko w asemblerze i pamiętam, jak przesłał mi w pewnym momencie 50 tysięcy linijek kodu. Ze stworzonego przez nas silnika zaczęła się wyłaniać gra o najbardziej wysmakowanej grafice w swojej epoce: 24-bitowy kolor, technika symulowania światła rozproszonego. Szukaliśmy rozwiązań technicznych wielu kwestii związanych z grafiką.

**P** Jakbyś porównał silnik Unreal do id Tech i co spowodowało, że wasz silnik osiągnął z czasem taką popularność wśród producentów? Chodziło tu o specyficzny model biznesowy?

Tu chodziło o różną filozofię. Gdy id Software rozbiło bank Doomem, naturalne stało się licencjonowanie ich silnika, ale brakowało tu jakiegokolwiek polityki własnościowej. Po prostu traktowali to jako zarabianie kolejnej ćwiartki miliona dolarów. My rozpoczęliśmy użyczanie Unreal Engine w 1996 roku, dwa lata przed tym, gdy ukazała się sama gra Unreal. U źródła naszej strategii leżało wspieranie firm, które chciałyby od nas wypożyczyć silnik graficzny. Pomagaliśmy na przykład MicroProse w produkcji Star Trek: Next Generation i X-COM: Enforcer. Ściśle też współpracowaliśmy z Legend Entertainment i GT Interactive przy ich projektach. I choć sama gra Unreal nie okazała się tak popularna jak Doom czy Quake, jej silnik stał się centralnym punktem naszego biznesu.

**P** Po pionierskich czasach mój kolejny kontakt z Epikiem nadszedł w momencie, gdy kupiłem sobie konsolę Xbox 360, ponieważ hulała na niej nowa niesamowita gra Gears of War. Opowiedz, jak doszło do współpracy z Microsoftem?

Wydaliśmy Unreal Tournament 2 i spędziliśmy mnóstwo czasu na eksperymentach z różnymi pomysłami na strzelaninę 3D. Początkowo tworzyliśmy produkt



Tim Sweeney urodził się w 1970 roku w Potomac w stanie Maryland. Po początkowych doświadczeniach z biznesem uznał, że chce robić gry. Przy dystrybucji ZTT pomagał mu ojciec. Jego pierwsza poważna gra Jill of the Jungle naśladowała japońskie zręcznościówki. Przez całą karierę tworzy szeroko rozumiane gry akcji.



o nazwie kodowej Unreal Warfare. Cliff testował perspektywę trzeciej osoby i różne inne niestosowane przez nas wcześniej triki. Jednocześnie obserwacja rynku pecetów doprowadziła do wniosku, że nawet najlepszy tytuł może zostać zabity przez kwitnące jak nigdy wcześniej piractwo. Szacowało się, że na jedną sprzedaną kopię Crysisa przypadało ponad 100 pirackich. Steam dopiero miał nadejść, dlatego zdecydowaliśmy się wejść na rynek konsolowy. A ponieważ z Microsoftem mieliśmy już wcześniej deal dystrybucyjny, było nam najbliżej właśnie do Xboxa 360. Przygotowując Gears of War, musieliśmy się spiąć z harmonogramem, bo publikowanie tej rangi tytułu dla Microsoftu musiało się po prostu odbyć na czas. Trzy części sprzedały się w łącznym nakładzie ponad 20 milionów egzemplarzy, aż a końcu w 2014 roku sprzedaliśmy markę Microsoftowi. Część ekipy przeszła do zespołu Coalition pracującego nad kolejną częścią Gearsów. Jako firmie zależało nam na tym, żeby się ona udała.

**P** Twoje powiedzenie, że gry stają się usługą, stało się w pewnym sensie credo całej branży. Jak doszedłeś do takiego przekonania?

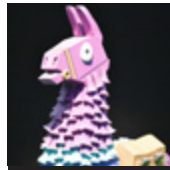
Cała praca projektantów gier polega na stałym ulepszaniu swoich pomysłów. Wychodzeniu do odbiorców z poprawionymi pomysłami, które w jakimś aspekcie już się sprawdziły. W praktyce wyglądało to tak, że wypuszczaliśmy kolejne Gears of War, pojawiały się recenzje, odpisywaliśmy „Dzięki za opinie, za trzy lata spróbujemy wypuścić nową wersję”. Bardziej nas zaczęło interesować stałe, codzienne doskonalenie jakiegoś jednego produktu, dopasowywanie go do rynku. W ostatnich latach wypuściliśmy Paragon i Fortnite, w którego przypadku niemal co tydzień wprowadzamy do sieci poprawioną wersję, dopasowaną do oczekiwań naszych graczy.

**P** W 2012 roku Tencent kupił 40% Epic Games. Niemal natychmiast po ogłoszeniu tej transakcji Cliff Bleszinski i Mike Capps odeszli z firmy. Opowiesz, co doprowadziło do decyzji o sprzedaży tak znacznej ilości udziałów Tencentowi?

To wyrosło z naszego wcześniejszego doświadczenia, a mianowicie z trwającej przez dekadę współpracy z Microsoftem. Wiedzieliśmy, że posiadanie silnego partnera, doświadczonego w międzynarodowych operacjach

✦ Pod względem szybkości rozwoju Fortnite jest niewątpliwie grą roku. Wystarczy zapytać uczniów szkół podstawowych, jaka jest ich ulubiona gra...

## Koń



Symbol Fortnite pojawiający się w samej grze oraz na targowych imprezach. Stanowi przedmiot, którym można burzyć ściany, a jednocześnie na targach jest albo maskotką, albo dziłkim koniem, którego można dosiadać niczym na rodeo.

finansowych, bardzo pomaga. Chcieliśmy dystrybuować nasze produkty bez żadnych pośredników i Tencent wydawał się idealnym uzupełnieniem tej części biznesu. W końcu jest to obecnie numer jeden wśród operatorów gier sieciowych na świecie i jednocześnie wydawca numer jeden w Chinach. Z Tencentem zgadzamy się w kwestii interakcji z graczami oraz tego, jak ich traktować.

**P** Sytuacja zrobiła się ciekawa, gdy działający na silniku Unreal Playerunknown's Battlegrounds zaczął konkurować z waszym własnym Fortnite. Jak oceniasz tę sytuację?

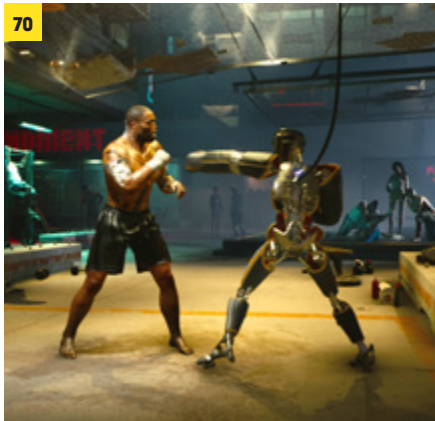
Podgatunek strzelanin, jakim jest battle royale, w ostatnich latach płynnie ewoluował z takich tytułów jak DayZ. Tyle że tej sytuacji nie można porównać do dwóch kontenerów, z których gracz wybiera sobie tylko jeden. To dwie wspaniałe gry i większość ludzi zainteresowanych tego rodzaju rozrywki gra w obie. Wielu streamerów gra naprzemiennie w PUBG i Fortnite. Myślę, że następuje tu naturalna wymiana pomysłów. Trochę tak jak miało to miejsce z Wolfensteinem i Doomem. Albo Call of Duty i Halo. Różnią nas z PUBG style graficzne, natomiast dynamika akcji jest podobna i trudno się temu dziwić. Tak wyglądają współczesne battle royale.

**P** W Fortnite styl graficzny jest bardziej komiksowy, a PUBG to przynajmniej dla mnie realistyczna rzeźnia dla dorosłych.

To ciekawe, co mówisz. Faktycznie jak sobie o tym myślę, to PUBG zmierza w kierunku symulacji militarnej. Fortnite to z kolei coś, co określiłbym mianem „casual experience”. Mierzymy w szerszą publiczność, nie chcemy wykluczać także młodszych graczy. Halo wprowadziło do gatunku strzelanin możliwość korzystania z różnych pojazdów i to teraz wykorzystujemy w swoich grach. W ogóle idea multiplayera, czyli spowodowanie, że pod pancierzem przeciwnika kryje się nie zbiór algorytmów, lecz prawdziwy umysł, doprowadziła nas właśnie do sprzedaży Gears of War. Fabuła to jednak nie to samo, co stworzenie ram, w których może rozegrać się milion różnych historii.

**P** Pamiętam taki dokument z lat dziewięćdziesiątych pokazujący cię w szortach wspinającego się na drzewo, a następnie skaczącego na łóżko. Teraz jesteś jedną z głównych postaci w branży. Do tego stoiska, w którym rozmawiamy, stoi długa lista patentów chcących omówić z tobą jakiś biznes. Czy jesteś zadowolony ze zmian, które przez te lata zaszły?

Jakich zmian? Cały czas jestem tym samym człowiekiem. Nie dostrzegam, żebym się zmienił. Szaloną rzeczą, jaka się wydarzyła, jest to niespodziewanie wielkie przyspieszenie całej branży gier wideo. Ale my jako Epic wciąż jesteśmy deweloperami i kochamy robić te same rzeczy. Oczywiście, Fortnite wyznaczył nową skalę sukcesu dla studia, ale to ciągle to samo. Tworzymy technologię i uwielbiamy sami grać. Tutaj nic się nie zmieni. ■



SECRET



LEVEL

WCIELAJĄCY SIĘ W POSTAĆ JOHNNY'EGO MNEMONICA  
KEANU REEVES JEST KURIEREM, TAKIM LUDZKIM  
ODPOWIEDNIKIEM GWIZDKA USB.



# CYBERPUNK

PRZED 2 0 7 7

■ User Jama

**CIRCA GODZINNE DEMO CYBERPUNKA 2077** – POKAZYWANE W USA NA E3 W CZERWCU, POTEM W NIEMCZECH NA GAMESCOMIE W SIERPNIU, KTÓRE WRESZCIE POJAWIŁO SIĘ W INTERNECIE DLA WSZYSTKICH – JEST NICZYM SOCZYSTY STEK DYNDAJĄCY PRZED WYGŁODNIAŁYMI GRACZAMI. WYGLĄDA SMAKOWICIE, PACHNIE BOSKO, CZŁOWIEKA SSIE W ŻOŁĄDKU I ŚLINKA CIEKNIESTRUMIENIAMI, TYLKO NIEWIADOMO, KIEDY WRESZCIE BĘDZIE MOŻNA ZATOPIĆ W NIM KŁY. WARTO ZASTANOWIĆ SIĘ, JAK CHWILOWO OSZUKAĆ GŁÓDCZY, JAK KTO WOLI, NALEŻYCIĘ PRZYGOTOWAĆ SIĘ NA TĘ WIELKĄ UCZTĘ.

# RYZIO



**W** pierwszej kolejności warto sięgnąć do źródeł pisanych. Tak jak seria gier o Wiedźminie bazowała na postaciach i świecie opisanych w książkach Andrzeja Sapkowskiego, tak najnowsza produkcja CD Projekt RED ma być oparta na motywach z klasycznego systemu gry fabularnej Cyberpunk. Jej pierwsze wydanie ukazało się w roku 1988 nakładem R. Talsorian Games i opisywało realia mrocznego cyberpunkowego świata roku 2013. Znajdziemy w nim mapę Night City z jej poszczególnymi dzielnicami i budynkami.

Ciekawe są opisy podstawowych klas postaci i ich umiejętności. Szczegółowo opisane są też liczne korporacje, takie jak EBM, Zetatech, Biotechnika, Merrill, Asukaga & Finch i kilka innych. Są też kwiatki, takie jak opis te-

lefonów komórkowych, które nie są w stanie przesyłać „sygnałów cybermodemu”, czyniąc z nich miejsce niedostępne dla netrannerów, czyli zaawansowanych hackerów. W Cyberpunku podobnie jak w Dungeons & Dragons grało się z wykorzystaniem kości sześciociennej i dziesięciociennej oraz z udziałem mistrza gry jako narratora i ostatecznej wyroczni w sprawach spornych między graczami. Przed przystąpieniem do rozgrywki należało wypełnić bardzo szczegółową kartę postaci, zawierającą statystyki, umiejętności, ale też informacje o przeszłości i pochodzeniu.



System Cyberpunk doczekał się kolejnych dwóch wydań. W roku 1990 został opublikowany Cyberpunk 2020. Tytuł powstał oczywiście od roku, do którego przeniosła nas aktualizacja świata i zasad. Rzecz została poprawiona i rozszerzona, przy czym dodano między innymi zarysy wybranych przygód ze wskazówkami dla mistrza gry. Odnosiły się one również do sytuacji, w których należy delikatnie spacyfikować graczy: od delikatnych ostrzeżeń w rodzaju połamania nóg przez osiłka w barze czy kradzieży sprzętu po bardziej uciążliwe środki typu rozesłania za graczem listu gończego, uzależnieniem go od określonych farmaceutyków czy sabotaż sprzętu, który objawi się w najmniej dogodnych sytuacjach. Rozbudowany został system walki, możliwe



## „CYBERPRZESTRZEŃ. KONSENSUALNA HALUCYNACJA DOŚWIADCZANA CODZIENNIE PRZEZ MILIARDY LEGALNYCH OPERATORÓW W KAŻDYM KRAJU. (...) NIETYCZNA ZŁOŻONOŚĆ”. WILLIAM GIBSON, „NEUROMANCER”

było ciągle rozpylanie ołowiu, jak też bardziej mierzone pojedyncze strzały. Inne zasady dotyczyły broni palnej, inne broni laserowych, mikrofalowych czy paralizatorów.

Z kolei w 2005 roku wyszedł Cyberpunk v3, osadzony w realiach roku „203X”. Trzecia edycja w zamierzeniu miała być dostosowana do nowego pokolenia graczy, którzy de facto porzucili opasłe tomiścza podręczników gry na rzecz gier w wersji komputerowej. Są tu ciekawe wynurzenia o mekach, kulturkampf, giri. Pojawily się szablony postaci, domyślne zestawy sprzętów oraz uproszczenie zasad. Ułatwienia i gotowce nie odciągnęły zbyt wielu ludzi od monitorów, natomiast zatwardziali gracze tradycyjnego RPG raczej preferowali bardziej rozbudowany i uznawany za kanoniczny Cyberpunk 2020. Właśnie z tej drugiej edycji ma też czerpać Cyberpunk 2077.

Z dziewięciu klas postaci dostępnych w wydaniu papierowym gry w wersji komputerowej dostępne będą trzy. Netrunner potrafi jako jedyny hakować systemy w sieci, w tym uruchamiać złośliwe oprogramowanie, logować się zdalnie do mózgow wrogów i infekować je wirusami. Zresztą skutki tego ostatniego są widoczne w trailerze Cyberpunka 2077 w scenie w samolocie. Solo to profesjonalny zabójca do wynajęcia, żołnierz albo ochroniarz, ma najszybszy czas reakcji, a jego wyczulona percepcja pomaga wykryć wszelkie pułapki. Broń w jego rękach jest niczym stradivarius, na którym gra wirtuoz. Duża ilość augmentacji sprawia, że więcej w nim maszyny niż ludzkiego ciała. Techie jest złotą rączką. Wszystko potrafi rozebrać, naprawić, złożyć z powrotem do kupy albo zbudować coś nowego, modyfikacje broni, ładunki wybuchowe. Główny bohater Cyberpunka 2077 ma na imię V i jest postacią zadaną, jak dajmy na to Komandor Shepard z serii Mass Effect. Będzie można wybrać jego płeć, dostosować wygląd oraz określić przeszłość, co będzie miało wpływ na odbiór postaci i wybory w grze. Tym bardziej warto zapoznać się z realiami świata, szczegółowo opisanymi w papierowej wersji. Na marginesie z premierą Cyberpunka 2077 podobno ma być zsynchronizowane wydanie czwartej edycji systemu fabularnego, zwanego Cyberpunk RED.



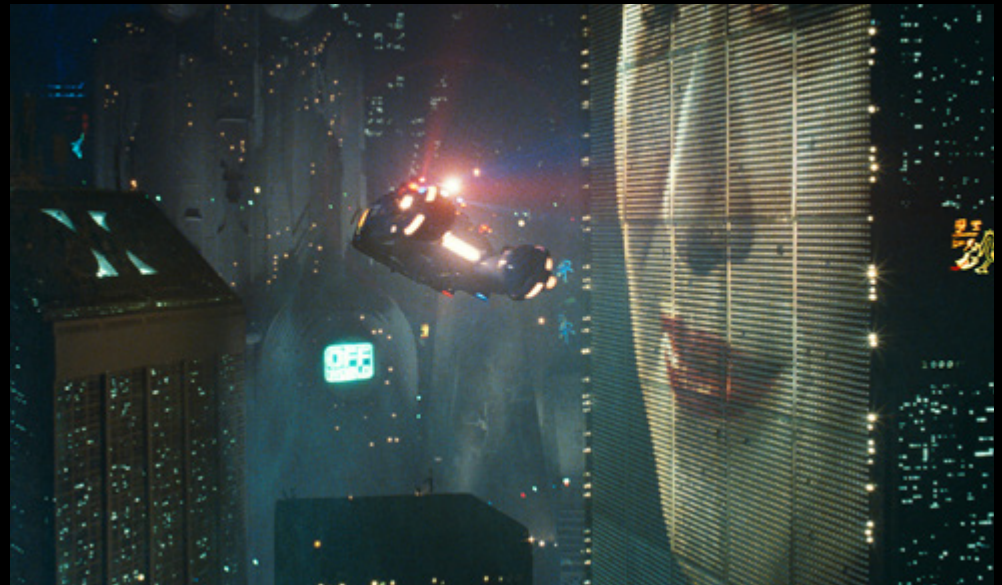
### Zasady

**Nieważne jak dobrze czy źle coś robisz, o ile dobrze przy tym wyglądasz,**

dbaj o detale typu powiewające poły czarnego skórzanego płaszcza. Nastawienie jest wszystkim. Jak chcesz kogoś nastraszyć, to na nikim nie zrobią wrażenia same spluwę. Miej groźne myśli, bądź groźny. Żyj szybko, bierz byka za rogi, ryzykuj, zawsze jedź po krawędzi. Łam zasady.



➤ Zapewne Cyberpunk 2077 postawi nas przed pytaniem, czym jest człowieczeństwo i przy jakiej liczbie wszczepów i modów je bezpowrotnie tracimy.



➤ Jednym z bohaterów filmu „Blade Runner” jest cyberpunkowa wersja Los Angeles, dopracowana w szczegółach, odhumanizowana, ale piękna zarazem.

➤ Czeska Praga w Deus Ex: Rozłam ludzkości ma cyberpunkowy sznyt, obok siebie graffiti na murze kamienicy i holograficzne reklamy.

A ten ma mieć premierę już na tegoroczne Boże Narodzenie. Kto chce się gruntownie przygotować, powinien zagęszczać ruchy.

Kiedy już mózg będzie pękał w szwach od natłoku informacji przeczytanych w podręcznikach systemu Cyberpunk 2020, możemy przejść do zakąsek. Dobrą przystawką na przeczekanie do premiery gry może być odświeżenie klasyki filmowej. Oryginalny „Blade Runner” Ridleya Scotta z 1982 roku jest czymś w rodzaju

protoplasty cyberpunka. Wydarzenia rozgrywają się w 2019 roku. Pojawia się tu charakterystyczna dla dzieł tej niszy megakorporacja – Tyrell Corp. Dystopijny świat pozbawiony jest zwierząt, które wyginęły i są zastępowane przez cybernetyczne zamienniki z wyglądu identyczne z naturalnymi, dostępne dla najbogatszych. Podobnie jak ludzie, których sztuczne wersje, zwane replikantami, zajmują się niewolniczą pracą w pozaziemskich koloniach. Choć nie ma tu

tradycyjnego hakowania ani wejść w cyberprzestrzeń, to wizualnie film ukształtował wyobrażenie o cyberpunkowym megalopolis, wzorowanym na prawdziwych japońskich metropoliach. Wielkie neony i reklamy świetlne, atakujące ze wszystkich stron, wieżowce różnych korporacji, pomiędzy nimi azjatyckie bazyry, zatłoczone ulice, fruujące samochody, wszechobecnie sięgający deszcz i mgła.

Kolejną żelazną propozycją filmową jest „Johnny Mnemonic” z roku 1995. Wcielający się w postać tytułowego bohatera Keanu Reeves jest kurierem, takim ludzkim odpowiednikiem gwizdka USB. Klient łąduje mu pakiet danych bezpośrednio do mózgu, a kurier musi go w określonym czasie dostarczyć, inaczej





✚ W Bloodecie lokacje w cyberprzestrzeni nazywa się studniami.

✚ Sentient Hyper-Optimized Data Access Network – w skrócie SHODAN.



**„PIERWSZY MATRIX ZOSTAŁ ZAPROJEKTOWANY JAKO IDEALNY LUDZKI ŚWIAT, GDZIE WSZYSCY BYLIBY SZCZĘŚLIWI. TO BYŁA KATASTROFA”. AGENT SMITH, MATRIX**

dojdzie do nieodwracalnej degeneracji nośnika. Film swojego czasu równo i dokumentnie został zjecha-ny przez krytykę, choć scenariusz pisał sam William Gibson, autor uznawany za twórcę cyberpunku jak gatunku. Gibson nie bardzo znał się na komputerach i jegowizje – czasem naiwne, czasem po prostu nudne – mają jednak swoisty klimat. A w ramach przygotowań właśnie taką atmosferę, esencję cyberpunku chcemy sobie przyswoić.

Zresztą dzięki temu tytułowi prawdopodobnie zawdzięczamy rolę Keanu jako Neo w filmie „Matrix” braci Wachowskich z 1999 roku. Pierwsza część cyklu to rasowy cyberpunk. Kolejne to już zjazd po równi pochyłej. W każdym razie jest tu obowiązkowa zła korporacja Metacortex, w której pracuje

✚ Cyberpunkowa przygodówka Technobabylon przenosi nas do roku 2087, gdzie większość ludzi żyje w Transie, uzależniającym wirtualnym świecie.

Neo vel Thomas Anderson. Każdy kolejny dzień w firmie przypomina do joty ten poprzedni i jest niemiłosiernie nudny. Do czasu aż spotka legendarnych hakerów Morpheusa i Trinity. Potem jest bunt i walka z omnipotentnym systemem i jego sługusami. Jest tu także, a może przede wszystkim, cyberprzestrzeń par excellence, tytułowa Macierz. Do macierzy bohaterowie wnikają za pomocą telefonów stacjonarnych bądź budek telefonicznych, urzędów, które powoli wychodzą z użytku we współczesnym świecie. Film uzmysławia nam też, że w cyberpunku jest ważny wygląd, bo czym innym wytłumaczyć używanie w mrocznych, ciemnych wnętrzach modnych okularów słonecznych czy wykorzystanie tekstylnych płaszczy, zamiast skórzanych, by fruwać



poły lepiej prezentowały się podczas akrobacji w czasie scen walk.

Po nasyceniu się wizualnie możemy zaserwować delikatesy z menu dostępnych gier wideo inspirowanych cyberpunkiem. Dla koneserów klimatów retro polecić można trzy tytuły. Wydana przez MicroProse w 1993 roku gra RPG Bloodnet to skrzyżowanie cyberpunka z wampiryzmem. Główny bohater Ransom Stark, były pracownik megakorporacji TransTechnical, zostaje wolnym strzelcem, który łapie się różnych dorywczych, często mało legalnych prac na zlecenie: włamań w sieci, kradzieży, szpiegostwa, a nawet zabójstw na zlecenie. Podczas jednego z zadań zostaje ugryziony przez

Trzecim starym, ale jarym tytułem jest pierwszoosobowa strzelanka System Shock 2 z roku 1999, wyprodukowana przez Looking Glass Studios. W odróżnieniu od innych gier FPS tutaj rozgrywka nie polega wyłącznie na rozwalce wszystkiego, co się rusza. Ważne są: atmosfera budowana przez wrażenie izolacji na wielkim statku kosmicznym, chwytaki jak z filmowych horrorów oraz unikatowy czarny charakter – sztuczna inteligencja zwana Shodan. Gra wprowadziła elementy narracyjne, takie jak zbierane w różnych miejscach audiologi, które do dziś są naśladowane przez twórców gier. Choć grafika mocno odstaje od dzisiejszego poziomu, to jest nadzieja, że kiedyś się to zmieni. Z jednej strony Nightdive Studios próbują zrobić finansowany Kickstarterem remake pierwszego System Shocka, choć końca nie widać. Z drugiej weteran branży Warren Spector, główny twórca oryginalnego System Shocka oraz Deus Exa, podobno pracuje nad

✚ Niszowa przygodówka Dreamweb: nie dość że cyberpunk to jeszcze niekonwencjonalny widok na akcję z góry. Tytułowa sieć marzeń to cyberprzestrzeń.

## „OD POCZĄTKU GRA RPG ZOSTAŁA ZAPROJEKTOWANA CZĘŚCIOWO JAKO KLASYCZNY CYBERPUNK, CZĘŚCIOWO BAŚŃ ROCK AND ROLLOWA” MIKE POND SMITH, CYBERPUNK 2020

wampira. Tytuł mocno był niedoceniony w swoim czasie. Faktem jest, że dziwny, nieporęczny interfejs nie ułatwia polubienia tej gry. Natomiast jak pokonamy tę barierę wejścia, czeka nas bogaty świat, tony fabularnego mięsa, dialogów oraz duża swoboda, oczywiście jak na możliwości gier tego okresu. Być może Bloodnet powstał po prostu o dwie dekady za wcześnie.

Drugim cyberpunkowym rarytatem z lamusa jest przygodówka wydana przez Gametek w roku 1994 pod tytułem Hell: A Cyberpunk Thriller. Kampania marketingowa gry podkreślała, że wykorzystane są w niej kreacje aktorskie Dennisa Hoppera oraz Grace Jones. W XXII wieku w Waszyngtonie otworzył się portal do tytułowego piekła. W tym czasie USA są rządzone przez reżim zwany Ręką Boga. Bohaterami gry są Gedeona Eshanti i Rachel Braque, agenci od tropienia nielegalnych technologii, którzy nagle sami są na celowniku rządu i próbują przeżyć, a jednocześnie dociec dlaczego. Gra nie zbliżyła się na metr do celujących ocen, ale materiał fabularny był na tyle obiecujący, że rok później została wydana książka o tym samym tytule. Co zaskakujące, zbierała ona dobre recenzje!

System Shockiem 3, choć o żadnych terminach ukończenia nikt nie nie słyszał.

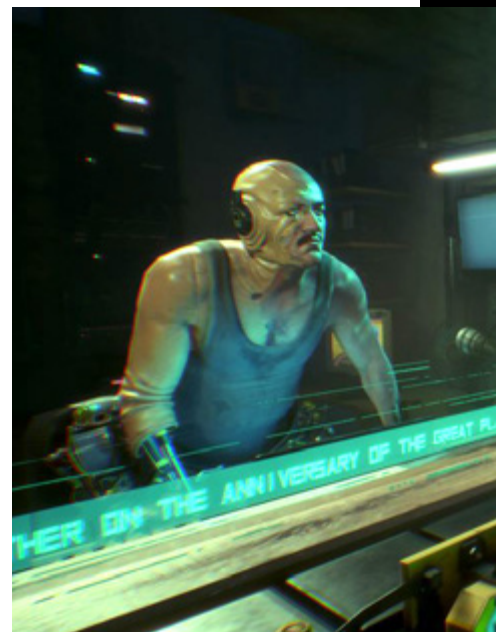
W bardziej współczesnym menu również znajdziemy kilka wyjątkowych pozycji. Technobabylon z 2015 roku, wydany przez WadjetEye Games, jest dobrą cyberpunkową przygodówką typu point & click. Znajdziemy tu miasto administrowane przez sztuczną inteligencję oraz mieszkańców w dużej mierze uzależnionych od sieci, a konkretnie systemu wirtualnej rzeczywistości zwanego Trance. W grze wcielamy się w agentów CEL, miejscowej policji, która rozpracowuje serię morderstw, popełnionych przez hackera wykradającego dane bezpośrednio z mózgowi ofiar.

Najnowsza część serii, Deus Ex: Rozłam ludzkości, wydana w 2016



### Katarzyniarz

Opowiadanie „Pieprzony los katarzyniarza” Rafała Ziemkiewicza zdobyło nagrodę imienia Janusza A. Zajdła. Są tu klasyczne cyberpunkowe motywy: bezwzględne międzynarodowe koncerty, cyberprzestrzeń, sprzęgi sieciowe do rdzenia kręgowego, a katarzyniarze są operatorami sieci.



roku przez studio Eidos Montreal, to prawdziwy majstersztyk i perełka cyberpunku. Główny bohater Adam Jensen jest typem, który lubi się ulepszać przez kolejne augmentacje i wszczepy. Cybernetyczny sprzęt pozwala mu lepiej strzelać, skakać, skradać się czy hakować. Fabularnie gra jest mocno rozbudowana, umożliwia też pokonywanie przeszkód na różne sposoby, sprytem lub siłowo, zabijając przeciwników lub ich ogłuszając, tudzież umiejętnie omijając. Ma też niesamowity klimat i oprawę wizualną, pewnie najbliższą jakością

✚ Cyberprzestrzeń może być ułudą nie do odróżnienia od realnego świata, aż do pierwszego dysonansu jak te fragmentaryczne postacie w biurze.

tej, którą zobaczymy w Cyberpunku 2077. Dla ewentualnych żarłoków oczywiście równie smakowite będą pozostałe części serii Deus Ex.

Z naszego polskiego podwórka warto zapoznać się z grą Observer z 2017 roku, dziełem studia Bloober Team z Krakowa. Gra zdecydowanie cyberpunkowa wizualnie łączy technologie przyszłości, takie jak cybernetyczne wszczepy, rzeczywistość rozszerzoną, z przedmiotami użytkowymi z przeszłości jak komputery C64, stare odkurzacze czy piece gazowe. Jest tu też dość oryginalny widok wirtualnego świata, ukazany jako rozszczepianie się jaźni. Głos głównego bohatera, Daniela Łazarskiego, podkładał aktor Rutger Hauer. Nieprzypadkowo to ten sam, który wcielał się w postać replikanta Roya Batty'ego w oryginalnym filmie „Blade Runner”.

Kiedy już pooglądamy i pogramy do syta, na deser możemy ponownie poczytać. Zgodnie z modą szefów kuchni na promowanie lokalnych produktów spojrzmy w stronę dzieł polskich autorów inspirowanych

cyberpunkiem. Powieść „Limes inferior” Janusza Zajdla zaliczana do nurtu fantastyki socjologicznej ma elementy wspólne z cyberpunkiem. W przedstawionym świecie społeczeństwo jest podzielone na siedem klas społecznych, a kto gdzie trafia jest określone za pomocą testów inteligencji. Jak w korporacji im wyższe zaszeregowanie, tym większe zarobki i przywileje. Nic dziwnego, że znajdują się osobnicy zwani lifterami, którzy za opłatą, nielegalnymi metodami pomagają klientom zaliczyć test z lepszym wynikiem, niż by mieli, rozwiązując go własnymi siłami. Hakują system po prostu. Dodatkowo jednym z rekwizytów używanych przez obywateli jest klucz: urządzenie łączące funkcje identyfikatora, portfela, kalkulatora, aktywowane przez właściciela czytnikiem linii papilarnych. Jak na rzecz napisaną prawie 40 lat temu klucz zaskakująco dobrze opisuje funkcjonalności dzisiejszych smartfonów. Oczywiście klucze też podlegają hakowaniu.



✚ Choćby wydarzenia rozgrywały się sto lat w przyszłości, cyberpunkowe miasto będzie miało kolorowe neony, wieżowce i mroczne tylne zaułki.

**„CO JEST PRAWDZIWE? JEŚLI MÓWISZ O TYM, CO CZUJESZ, WTEDY >>PRAWDZIWE<< TO PO PROSTU SYGNAŁY ELEKTRYCZNE. MORPHEUS, MATRIX**



✚ W grze Observer nawet podrzędny hotel wygląda świetnie. Dzięki sprytniej augmentacji rzeczywistości każda powierzchnia staje się ekranem.

✚ Żelaznym rekwizytem każdego cyberpunkowego dzieła jest fotel z masą kabli, w którym leży ciało, kiedy umysł zanurzony jest w cyberprzestrzeni.



**„TA TECHNOLOGIA, TA SIŁA, POKUSA, BY JEJ NADUŻYWAĆ JEST TRUDNA DO ODPARCIA. CZY JESTEM NA TYLE MOCNY, BY POZOSTAĆ CZŁOWIEKIEM?”  
ADAM JENSEN,  
DEUS EX**

Cyberpunkowe zacięcie odnajdziemy też w pierwszych dwóch tomach serii „Gamedec” Marcina Przybyłka. Bohaterem jest tu Torkil Aymore ze swojego brzmiącego Warsaw City. W świecie składającym się z miast odseparowanych od toksycznego zewnętrznego środowiska specjalnymi barierami i rządzonego przez korporacje, ludzie spędzają czas w VR. System oferuje gry stanowiące kompletne światy sensoryczne, z pełną immersją, oferującą 100% rzeczywistości w rzeczywistości.

Jeśli w świecie gry masz kłopoty, z zagadką lub innymi graczami wynajmujesz Gamedeca, czyli detektywa od gier. Rzecz lżejsza i przyjemniejsza od typowego cyberpunku, niemniej zdecydowanie pod wpływem. W Polsce autorowi udało się zdobyć pokaźną grupę fanów.

Najnowszą rodzimą pozycją książkową i do tego stricte cyberpunkową jest „Cyfrak” Krzysztofa Haladyna. Dystopijne miasto Polis w świecie po globalnej katastrofie jest zarządzane

✚ Jeśli masz wykupiony abonament, to korporacja Trauma Team Inc. przyśle ekipę medyczną, która nie tylko wyleczy rany, ale zlikwiduje zagrożenie.

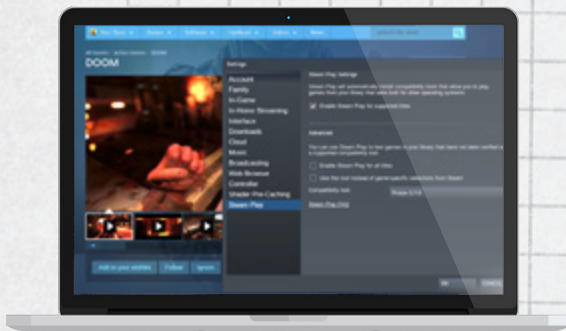
przez wszechobecną korporację RepTek. Główny bohater Neth oficjalnie jest technikiem RepTeku, ma administracyjne kody dostępu i serwisuje zepsute automaty. Po godzinach staje się hakerem do wynajęcia, mającym się różnych nielegalnych włamań, z których jeden pakuje go w nieliczne kłopoty. Neth ma też inną umiejętność, będącą wynikiem mutacji. Potrafi dojrzeć i zwalczać niewidoczne dla innych emanacje sieci, samoświadome struktury danych, zwane cyfrakami. ■



# Jajko i kura, czyli Linux i gry

Od zarania grania w domowych pieleszach mieliśmy wybór dotyczący platformy, przy której będziemy spędzać czas. Zwykle taki wybór oznacza zakup sprzętu danego producenta z całym inwentarzem oprogramowania. Począwszy od ZX Spectrum, poprzez różne modele Atari, Amigi (Workbench!) czy urządzeń Apple, zakup sprzętu dawał nam w mniejszym lub większym stopniu dostęp do systemów operacyjnych, które pchały ducha w silikonowo-metalowo-plastikowe konstrukcje.

■ Maciej Krawcewicz



■ Doom – klasyk w nowej odsłonie, który zgodnie z tradycją musiał pojawić się na Linuxie.

**W** dzisiejszych czasach, kiedy na rynku z jednej strony królują konsole, a z drugiej PC, rzadko kiedy zastanawiamy się nad kwestią oprogramowania zawiadującego naszymi maszynami.

Niektórzy doskonale orientują się, że Sony i Nintendo postawiły na FreeBSD (wersję 9.0 zmodyfikowaną jako OrbisOS w przypadku Sony). Microsoft używa trzech systemów operacyjnych w Xbox One. Jeden do wirtualizacji, drugi do aplikacji, a trzeci do gier, bazujący na jądrze Windows z zasłużonym DirectX (nazwa Xbox pochodzi od DirectX-Box). Apple to oczywiście MacOS, który zastąpiony ma być niedługo przez mobilny iOS, a platforma PC to utarty synonim systemu Windows. Czy jednak w ostatnim przypadku tak jest w istocie? Na PC przecież można z powodzeniem instalować inne systemy operacyjne.

Wybór jest spory. Rodzina BSD, FreeBSD, Unixy, Solaris, ReactOS, Haiku, multum dystrybucji systemu Linux i tak dalej. Każdy z nich oferuje możliwość grania, ale największy wybór tytułów, także tych AAA, dostępny jest na Linuxie.

Pozwolę sobie na zadanie małej zagadki. Czy orientujecie się, ile działających w systemach Linux gier znajduje się obecnie w dostępnej na Steam bibliotece? 50? 1000? 5000?

Otóż jest ich obecnie prawie 7000 (25% biblioteki). W przypadku Humble Bundle jest to 20% katalogu. Nasz rodzimy GOG.COM natomiast ma 950 gier na Linuxa z 2610 dostępnych w sklepie (czyli ponad 36% biblioteki).

Żeby dodać nieco smaku do tego pachnącego liczbami wstępu, dodam, że tylko od 21 sierpnia bieżącego roku liczba gier na Steamie, w które można zagrać na Linuxie, wzrosła o ponad półtora tysiąca i rośnie nadal. Jak do tego doszło? O co tutaj chodzi? Służę odpowiedzią, ale w tym celu cofnijmy się nieco w czasie. Dokładnie do 2013 roku, kiedy to niejaki Gabe Newell ogłosił, że Linux jest przyszłością grania i wydał klientowi Steam do tego systemu oraz dystrybucję Linux SteamOS dedykowaną do grania. Chociaż nie – cofnijmy się jeszcze bardziej. Kontekst jest w tym wypadku naprawdę ciekawy.

Wczesne lata osiemdziesiąte. Okres, który wielu czytelnikom Pixela kojarzyć może się przede wszystkim z Bajtkiem, Pegasusem, Atari 65XE oraz ZX Spectrum.



**W KOŃCU OFICJALNIE MOŻLIWE STAŁY SIĘ MORDOKLEPKI MIĘDZY OBOZEM WINDOWSA I LINUXA. PRZEWAGA LICZEBNA JEST NA RAZIE ZNACZNA, JEDNAK PRZYSZŁOŚĆ WCAŁE NIE WYDAJE SIĘ OCZYWISTA.**

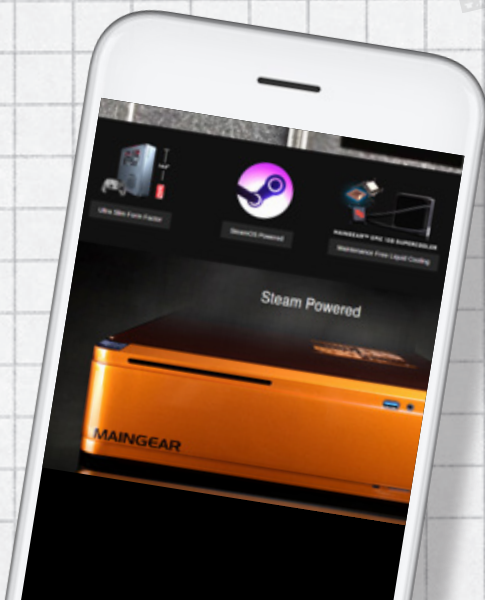
Początki elektronicznej rozrywki z prawdziwego zdarzenia. Młody człowiek rezygnuje ze studiów na Harvardzie, aby przez dekadę pracować w firmie Microsoft nad wczesnymi wersjami systemów Windows. Wikipedia podaje, że Gabe zachwyił się produkcjami FPS z lat dziewięćdziesiątych (głównie Doomem) na tyle, żeby stwierdzić, że przyszłość przemysłu rozrywkowego leży w grach. Super Mario 64 pomogło mu zrozumieć, że gry są formą sztuki. W efekcie zaprzagnął własnego studia deweloperskiego. Założył je w 1996 roku pod nazwą Valve razem z kolegą, z którym odszedł z Microsoftu, Mikiem Harringtonem.

Obecnie Valve jest w czołówce firm w USA zarabiających najwięcej w przeliczeniu na pracownika. Sprzedają około 70% wszystkich gier na platformie PC (oferta liczy ponad 27 tysięcy tytułów). A zatem powstaje pytanie: czy mimo istnienia innych, konkurencyjnych sklepów, trudno wyobrazić sobie scenariusz, w którym przyszłość firmy mogłaby być zagrożona? Otóż nie. Oto poprzedni pracodawca Newella i jednocześnie właściciel platformy, w której Steam prosperuje tak dobrze, że tworzenie kontynuacji Half-Life czy Portala przestaje być oficjalnie planowane, zapowiada stworzenie własnego sklepu dystrybucji cyfrowej. Microsoft zapatrzony w sukces App Store firmy Apple czy Play Store Google'a i po porażce na rynku smartfonów ostrzy zęby na rynek cyfrowej dystrybucji, który tak dobrze opanował Steam.

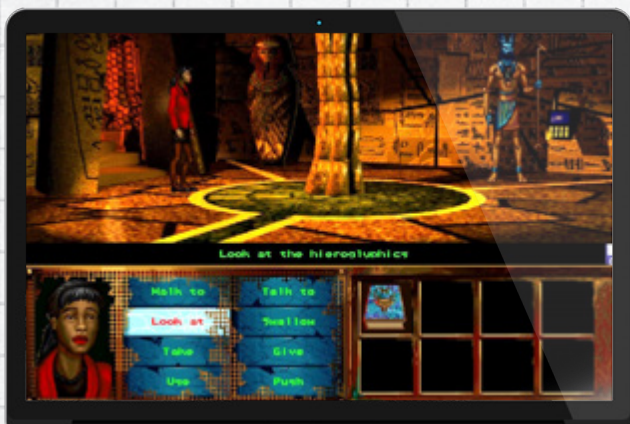
✚ Okazuje się, że podczas czekania na obiecany oficjalny port Street Fighter'a VI dzięki Valve możemy już grać w nowego Tekkena.



✚ Steam Machines – ciesz się oko i kusz. Linux w luksusowych warunkach.



NAJBARDZIEJ PROMOWANA MASZYNA PAROWA  
POCHODZI OD ALIENWARE. STEAM KONTROLER  
PASUJE DO NIEJ JAK ULĄŁ.



Zapowiedź sugeruje, że scenariusz Apple, w którym aplikacje instalować można jedynie z oficjalnego sklepu, to cel, jaki chce osiągnąć gigant z Redmond. To oznaczałoby poważne kłopoty, jeśli nie koniec platformy Steam. Gabe szybko zdał sobie z tego sprawę i postanowił działać. W tym miejscu zatrzymajmy tę opowieść i spójrzmy na zupełnie inną planetę oraz społeczność, która żyje poza światem kontrolowanym przez Microsoft.

Oto w 1991 roku student Uniwersytetu w Helsinkach po pół roku pracy pokazuje światu swój projekt będący nowym systemem operacyjnym (a właściwie jego jądrem). Udostępnia go razem z kodem źródłowym, co powoduje stworzenie społeczności wspólnie rozwijającej cały system. Pojawiały się oczywiście pojedyncze gry. Głównie porty z systemów Unix, następnie z DOS (Doom). Z uwagi jednak na to, że szerokie zastosowanie systemu miało miejsce w sferze serwerowej, bardzo niewielu deweloperów i wydawców decydowało się publikować swoje tytuły na tej platformie. Znamiennym wyjątkiem był tu id Software, który przygotowywał i udostępniał kolejne odsłony swojego silnika, umożliwiając grę w takie tytuły jak Quake czy Return to Castle Wolfenstein i słynne sieciowe Enemy Territory. Nikt nie miał jednak wątpliwości, że Linux nie jest

■ Jądro Linux przechodzi z ogromną bazą sterowników, których nie trzeba instalować. Większość sprzętu po prostu działa zaraz po instalacji.

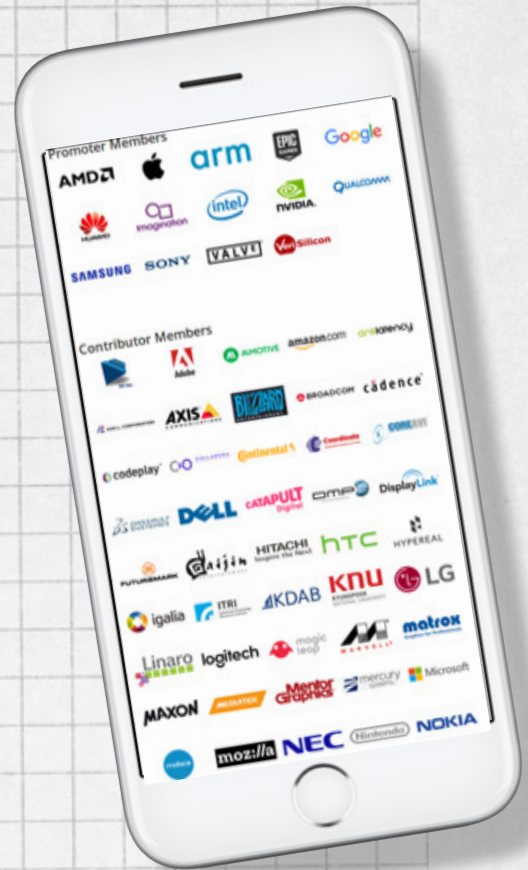
platformą dla graczy. Nie mieli ich także producenci kart graficznych, którzy co prawda przygotowywali sterowniki do Linuxa, ale nie dbali należycie o ich jakość. Brakowało wielu bibliotek czy narzędzi dla deweloperów, które były dostępne na Windows.

Spółeczność próbowała podchodzić do problemu na różne sposoby. Jednym z najnamienitszych było powstanie w 1993 roku projektu nazwanego Wine (akronim od Wine is Not Emulator). Program potrafi przekierowywać wywołania systemowe Windows na odpowiedniki w systemach unixowych (POSIX). Co to oznacza w praktyce? Aplikacje z Windows uruchamiane za pomocą Wine wykonują się tak jak w Windows, widząc strukturę katalogów i biblioteki, których potrzebują do działania. Wine dba o to, by aplikacja była święcie przekonana, że pracuje pod Windows i miała wszystko to, co jej do „życia” potrzebne. W tle serwer Wine, który o to dba, linkuje odwołania do API Windows do natywnych w systemie Linux (lub innym). Jeśli zatem aplikacja z Windows chce narysować na ekranie kreskę, odpowiednie polecenie odbierane jest przez Wine i przekazywane w locie do serwera obrazu w Linuxie, który ją narysuje, dając odpowiedź aplikacji.

Działa to w obie strony. Jeśli Wine przekazuje aplikacji, którą uruchamia, że użytkownik przesunął kursor myszy na narysowany wcześniej guzik i wcisnął lewy przycisk, aplikacja

będzie wiedziała, że musi wykonać akcję związaną z tym przyciskiem, o czym dowie się Wine i przekaże odpowiednie polecenia do macierzystego systemu. To trochę jak z ludźmi żyjącymi w Matrixie, za którego niewidzialnymi ścianami wszystkim steruje Linux. Są święcie przekonani o tym, że ich świat jest realny, choć tak naprawdę ten wcale nie istnieje.

Nazwa Wine powstała od słów Windows Emulator, ale z uwagi na to, że wcale nie emuluje procesora, kodu (tak naprawdę nic nie emuluje) ani nic nie wirtualizuje, została zmieniona, by uwypuklić te różnice. Dzięki brakowi emulacji, a jedynie przekierowywaniu odwołań systemowych, w niektórych przypadkach aplikacje Windows działają szybciej. W innych, kiedy odmawiają posłuszeństwa w systemie Windows 10, z powodzeniem działają pod Wine. Ciekawostką jest, że w celu umożliwienia uruchamiania wielu aplikacji napisanych pod Windows deweloperzy Wine musieli zaimplementować błędy charakterystyczne dla systemu Windows, od których obsługi zależy poprawne działanie kodu. To tytaniczna praca (także z uwagi na niekompletną i często błędną dokumentację API systemów Microsoft), która cały czas trwa. Obecna stabilna wersja jest oznaczona numerem 3.0.2



**CZY STANDARDEM STANIE SIĘ WYBÓR PLATFORMY SYSTEMOWEJ DLA GIER NA PC? O TO WŁAŚNIE TOCZY SIĘ TERAZ WALKA. MIEĆ WYBÓR!**



Na dziś dzień 4694 aplikacje mają status platynowy, co oznacza, że działają w pełni, bezbłędnie oraz całkowicie stabilnie. Status złoty ma 3995 aplikacji. Działają bezbłędnie i stabilnie, ale wymagają specjalnej konfiguracji Wine. Z kolei 3443 aplikacje zyskały status srebrny, oznaczający drobne problemy niewpływające na typowe użytkowanie. Przez wiele lat gracze, którzy nie chcieli lub nie mogli korzystać z systemów giganta z Redmond, konsumowali popularne gry jak WOW, kolejne części Diablo, Fallout, GTA czy Sims właśnie dzięki temu projektowi. Dzieje się tak do dziś w przypadku wielu nowych gier (Overwatch).

Dzięki decyzjom biznesowym Gabe'a Newella i wysiłkom pracowników Valve, którzy przeproportowali silniki Source oraz gry Valve (Half-Life, Portal, Counter-Strike, DOTA...) na platformę Linux oraz zadbali o rozwój klienta Steam na tej platformie, zainteresowanie Linuxem jako platformą do grania powoli rosło. Kluczem w poprzednim zdaniu jest słowo „powoli” i ma ono swoje uzasadnienie. Gabe zdawał sobie sprawę, że platforma

✚ Ogrom firm, które inwestują w technologię Vulkan, rozwiewa wątpliwości. Oto przyszłość grania.



✚ Wygląda znajomo? Menu wzorowane na tym z PS3, a gry i emulatory na dziesiątki systemów. Retroarch.



**CHWILA, W KTÓREJ MICROSOFT ZOSTANIE ODŁĄCZONY OD ŚWIATA  
GIER WIDEO, BYĆ MOŻE NADEJDZIE W OKOLICACH TRZYDZIESTEJ ROCZNICY  
PREMIERY WINDOWS 95.**

✚ Doświadczeni gracze często budują swoje Steam Machines. Jeśli jednak w zabieganiu nie ma na to czasu, wybór jest całkiem ciekawy.

do tej pory nastawiona na serwery, telefony oraz urządzenia wbudowane, nie była dobrze przygotowana pod kątem wymagających gier. Valve nawiązało porozumienia z producentami kart graficznych, silników do gier oraz innych narzędzi. Zatrudniło wielu deweloperów i zaczęło wspierać programistów open source pracujących nad projektami usprawniającymi tworzenie i działanie gier w systemie spod znaku pingwina. To jednak za mało. Słoniem w składzie porcelany był DirectX. Deweloperzy są tak mocno do niego przyzwyczajeni, że często nawet nie rozważają multiplatformowego konkurenta w postaci OpenGL, który mimo wszystkich swoich zalet nie może równać się z technologią Microsoftu. W efekcie pisanie wieloplatformowych aplikacji jest kosztowne i czasochłonne.

Dlatego w 2000 roku powstała organizacja non profit pod nazwą Khronos. Jej celem było tworzenie otwartych, wieloplatformowych standardów służących nowoczesnym rozwiązaniom multimedialnym i obliczeniowym. Wśród założycieli wymienić można ATI, Nvidię, Intela i innych. Obecnie wśród wyróżnionych członków są także Valve, AMD, Google, Apple, Sony, Samsung. Jako członkowie udzielający się są tam Nintendo, Amazon, Oculus... W 2014 roku dołączył sam Microsoft. To właśnie tej grupie powierzono w 2006 roku dalszy rozwój standardu OpenGL i to właśnie ta grupa stworzyła projekt Vulkan, który jako następca OpenGL umożliwi deweloperom pisanie jednego kodu odpowiedzialnego za grafikę, który działać będzie wydajniej niż DirectX czy OpenGL oraz w ten sam sposób na wszystkich systemach (Linux, Windows, Android, Switch, iOS, Tizen). Vulkan jest też bardzo zbliżony do DirectX 12, co ułatwia deweloperom migrację.

Czy zatem usunięto wszelkie przeszkody na drodze tworzenia gier dla systemu Linux? Niekoniecznie. Mimo że wiodące silniki jak Unity czy UE wspierają Linuxa i technologię Vulkan, mamy do pokonania problem jajka i kury. „O czym on znowu pisze?” – prawie słyszę takie pytania. Chodzi o to, że popularność Linuxa jako platformy do gier jest cały czas bardzo niska. Choć momentami Steam survey wskazywał, że przekraczała 1%, po wejściu Steamu na rynek chiński i lawinowym wzroście liczby użytkowników z systemem Windows wartość ta spadła poniżej jednego procenta. Dużi wydawcy nie chcą inwestować w tak mały rynek, bo wiąże się to z kosztami testowania i wsparcia użytkowników. Dużi nie będą wydawać na Linuxa, ponieważ to nisza. Użytkownicy nie przybędą, ponieważ jest zbyt mało gier (szczególnie tych popularnych), a korzystanie z Wine niekoniecznie jawi się jako atrakcyjna opcja.

W 2016 roku Valve wsparło i zatrudniło kilku programistów projektu Wine i tych, które umożliwiają temu programowi na korzystanie z technologii Vulkan (vkd3d dla Direct3D 12, DXVK dla Direct3D 11 oraz wine3d dla Direct3D 9).



Tabela z linkami:  
Baza gier działających dzięki SteamPlay:  
<https://socr.netlify.com/>

Biblioteka gier Steam na Linuxa:  
<https://bit.ly/2OqIQtg>

Portal skupiający się na grach na Linuxa:  
<https://www.gamingonlinux.com>

Redaktor Forbes o przejściu na Linuxa:  
<https://bit.ly/2OqiGan>  
<https://bit.ly/2p8NrFC>

Gabe Newell o przyszłości gier:  
<https://techaeris.com/2013/09/23/gabe-newell-linux-is-the-future-of-gaming-enter-steamos/>

Dzięki temu gry korzystające z DirectX mogą działać bardzo wydajnie przez szybki Vulkan. Projekt został zintegrowany z platformą SteamPlay i nazwany Proton. Ujrzał światło dzienne w sierpniu tego roku. Oznacza to, że uruchamiając klienta Steam w systemie Linux (a także domyślnie w SteamOS), mamy możliwość zakupu, instalacji i uruchamiania gier dostępnych do tej pory oficjalnie na PC tylko na platformie Windows.

Valve bardzo ostrożnie podchodzi do tematu i oficjalnie udostępniła tytuły tylko przetestowane przez siebie. Zaznacza też, że dodaje dla nich pełne wsparcie techniczne tak, by uwolnić od niego deweloperów. W momencie startu usługi udostępniono 27 tytułów, a wśród nich takie perełki jak nowy Doom, NieR:Automata czy Tekken 7. Umożliwiono jednak skorzystanie z opcji klienta Steam, pozwalającej na próby uruchomienia dowolnej gry z platformy Windows.

Pamiętacie pytanie z początku tego tekstu o to, jak doszło do wzrostu liczby gier dostępnych dla Linuxa wrosła o półtora tysiąca od 21 sierpnia do początku września? W ten właśnie sposób. Społeczność graczy szybko stworzyła bazę danych (podają ją w tabelce), gdzie raportowane są testy kolejnych tytułów. Dishonored, Wiedźmin 3, Cuphead, Inside, No Man's Sky, Wolfenstein New Order... Lista ciągle rośnie. Nie muszą chyba dodawać, że tytuły kupione pod Windows są wasze i wystarczy je zainstalować w Linuxie. Bez względu na to, czy mają natywną wersję, czy działają poprzez Steam Play.

Oto mamy zatem sytuację, w której gracze niezadowoleni z Windows nie są już więzieni niemożliwością uruchomienia ich ulubionych gier w systemie Linux. Pod koniec lipca na łamach Forbesea redaktor znieśmaczony przymusowym restartem i dłużącymi się aktualizacjami systemu z Redmond podczas wysyłania dużego, ważnego i pilnego pliku decyduje się na migrację na Linuxa. Mimo początkowych problemów z instalacją Linux Mint na jego laptopie nie poddaje się i próbuje Ubuntu. Od tego momentu jego zachwytem nie ma końca. Poprzez czterominutową

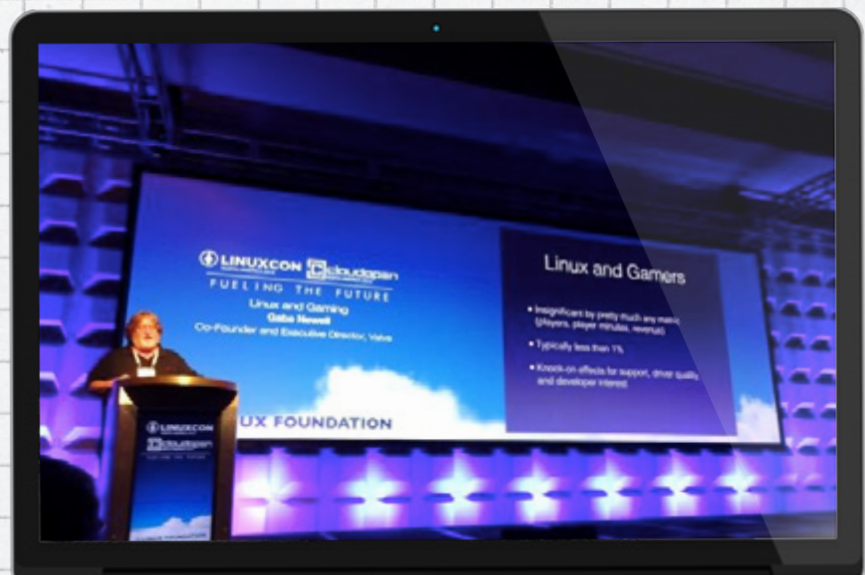
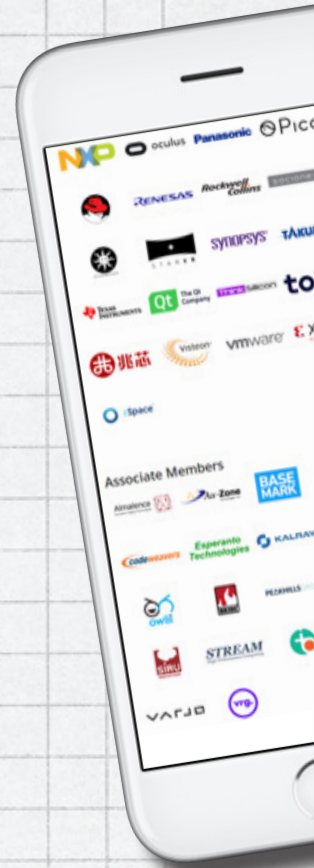
**OTO DZIĘKI POŁĄCZONYM SIŁOM ZESPOŁÓW PRACUJĄCYCH NAD RÓŻNYMI PROJEKTAMI POWSTAJE PROTON. ROZWIĄZANIE ZASKAKUJĄCE I PRZYJĘTE PRZEZ SPOŁECZNOŚĆ Z OTWARTYMI RAMIONAMI.**

instalację, dodawanie oprogramowania, poszanowanie użytkownika czy zachowanie prywatności czuje się z systemem po prostu komfortowo.

Zanim jednak niektórzy z was ruszą sprawdzać, jak Linux sprawdzi się w ich wypadku, zmuszony jestem dodać łyżeczkę dziegciu. Platforma PC jest bardzo bogata sprzętowo. Konfiguracje mogą się od siebie bardzo różnić. Decydując się na wypróbowanie Linuxa, lepiej nastawić się na to, że gry uruchamiane przez SteamPlay (Proton) nie będą osiągały takich samych wyników jak natywnie pod Windows. Nie wszystkie bogate w funkcje klawiatury, myszki, joysticki czy inne peryferia będą w pełni albo w ogóle działały. Próbuując, przygotujcie się na problemy. Nie oczekujcie, że będziecie czuli się jak w Windows. Linux to inny system, działający na swój sposób. Niektórzy właśnie dlatego tak go cenią. Bez względu na przyszłe decyzje Microsoftu ogromna liczba gier będzie działała pod Linuxem.

Jako użytkownik systemów linuxowych z prawie 20-letnim stażem wielokrotnie wyobrażałem sobie, jak by to było, gdybym mógł komfortowo grać w wiele topowych tytułów dostępnych w najpopularniejszym systemie. Powoli dociera jednak do mnie, że ten moment w zasadzie już nadszedł. Nawet dziś trudno mi w to uwierzyć i nie mogę doczekać się jutra. Bardzo ciekawe czasy. ■

■ Gabe Newell.  
Trudno wyobrazić sobie kogoś, kto mógłby go zastąpić. Niewątpliwie odciśnął ogromne piętno na rynku gier PC.



■ Duże pudełko, tłoczone złote litery, intrygująca okładka – przyciągały wzrok, obiecywały bogatą zawartość.



■ Klasyczna treść w nowoczesnej formie – komu potrzebne więcej niż 650 MB miejsca?



# Laura Bow Sierry

Big box. Wersja pudełkowa. Oryginał. Te słowa dla generacji uczęszczającej na giełdy brzmiały prawie religijnie. Owszem, na giełdzie trafiały się czasami oryginały zza naszej zachodniej granicy, najczęściej na C64 lub ZX Spectrum.

■ Paweł Gawlikowski

**A**le gry na Amigę, ST, a tym bardziej na peceta to były skarby. O zawartości pudełek krążyły w giełdowym świecie legendy. Ktoś przysięgał, że widział wersję Silent Service z modelem łodzi podwodnej do sklejania, ktoś inny twierdził, że do The Last Ninja dodawany jest miecz samurajski. Tutaj akurat rzeczywistość nie była daleka od marzeń: w wersji box drugiej części dostawało się shuriken i kaptur ninja. Za coś takiego prawdopodobnie każdy nastolatek z tamtych lat dałby się posiekać kataną na drobne kawałki.

Wszyscy wiemy, jak jest teraz. Dystrybucja elektroniczna już nie tylko cicho zakrada się do naszych domów, ale jest tam obecna w pełnym wymiarze. Jeżeli już kupujemy grę „pudełkową”, to najczęściej jest to opakowanie DVD, a jak mamy szczęście, to w środku jest płyta, a nie kod do rejestracji w którymś

z serwisów. Big Box mamy szansę kupić w zasadzie tylko w przypadku wersji kolekcjonerskich za dwa razy większe pieniądze. Ale kiedyś bywało inaczej...

Jest rok 1993, wszystko ukazuje się na dyskietkach 3,5". Czasami 5,25". Sierra ma jednak w zanadrzu nowy format – CD-ROM. Po wydaniu na CD King's Quest V (pierwsza tak bogata synteza mowy w grach) i Mixed Up Mother Goose przychodzi czas na drugą część detektywistycznych przygód Laury Bow – Dagger of Amon Ra. Tym razem młoda pani detektyw zmierzy się w Nowym Jorku z zagadką, która może kosztować ją życie. Rok 1926, pośród podejrzanych spelunek, jazzu i wyzwolonych dziewczyn, nigdy nie był ciekawszy!

W pudełku znajdziemy opakowanie CD w tak zwanej grubej wersji. To były jeszcze czasy, gdzie płyta była czymś cennym i nie godziło się jej umieszczać w delikatnym, cienkim plastiku.

Dodatkowa gąbka ma na celu zapobieżenie przemieszczaniu się opakowania w kartonie. Patent, którego nie widziałem nigdzie indziej. Instrukcję do gry stanowi przewodnik po Muzeum Leyendeckera, w którym toczy się najważniejsza część akcji. Opisy kolekcji i klimatyczne rysunki robią wrażenie. Dodatkowo dołączona mapa muzeum w formie ulotki zapraszającej na wystawę sztuki egipskiej ułatwia poruszanie się po wnętrzach. Dla kolekcjonera równie ważne, jak zawartość samych materiałów związanych z grą, są wszelkie ulotki, karty i katalogi pozwalające przenieść się do czasów wydania. I tutaj wydawca nie zawodzi, dorzucając katalog AD 1992, reklamę Sierra Network (proto-Facebook z roku 1992 z możliwością wdzwonienia się na BBS i grania m.in. w Red Baron online) i katalog „On CD” prezentujący wszystko, co Sierra miała do zaproponowania w wersjach na płytach.

Jedną z rzeczy w pudełku ma dla mnie szczególne znaczenie. Kiedy przyjechałem w maju tamtego roku do Kanady, drugiego dnia wykonałem telefon do Coarsegold i po dwóch tygodniach obracałem w dłoniach mój pierwszy, oryginalny produkt firmy Sierra – darmowy katalog. Zanim wróciłem do kraju bogatszy o swoją pierwszą oryginalną grę, katalog był zaczytany.

Z ciekawostek – za model na okładce posłużyła sekretarka pracująca w recepcji Sierry. Wielu gości po wejściu przeżywało mocne déjà vu. ■

# SPRÓBUJ PRZETRWAĆ W ŚWIECIE DINOZAUROW



SZUKAJ W  
**Media Markt**



© 2018 Wildcard Studios. Wszystkie prawa zastrzeżone.





✚ Gangsterzy, gimnazjaliści, bezdomni, uliczni grajkowie – w Hinamatsuri spotkamy cały przekrój społeczny plus kilka espek, bo czemu nie.

# HINAMATSURI

Uczennice, problemy uczuciowe, chęć szybszego wrośnięcia w dorosłość. W świecie anime wszystko toczy się po staremu.

■ Michał R. Wiśniewski

**G**rałem ostatnio dużo w gry z serii Yakuza, więc pomyślałem, że może by tak sięgnąć po tytuł, którego bohaterem jest japoński gangster. I w dodatku ma córkę. Coś jakby.

Bohaterem serialu „Hinamatsuri” jest członek yakuzy Yoshifumi Nitta. Nie wygląda i nie zachowuje się jak Kazuma Kiryu z wspomnianej serii gier, który jest szybki do wymachiwania pięściami. Nitta to jego przeciwieństwo: powściągliwy intelektualista, który zajmuje się głównie administracją. Taka organizacja jak japońska mafia potrzebuje ludzi do prowadzenia biznesów (ciekawostka z realu – z tego powodu wielu gangsterów jest biegłych w Photoshopie, bo robią strony i reklamy dla rozlicznych mafijnych przedsięwzięć; w grach zresztą też jest okazja, żeby

handlować nieruchomościami czy prowadzić klub nocny). Nitta prowadzi dość stateczne życie: niezobowiązujące romanse, dobre jedzenie, kolekcjonowanie starych waz.

Kto by chciał oglądać anime o kolekcjonowaniu waz? No ktoś z pewnością. Dla takich ludzi jest jednak serial „Holmes of Kyoto”, bo dla reszty byłoby to nudne. Dlatego w poukładanym życiu naszego gangstera pewnego dnia pojawia się coś dziwnego. W jego mieszkaniu otwiera się portal, przez który wypada metalowy kokon z twarzą dziewczynki. Nitta początkowo go ignoruje, ale w końcu twarz prosi go o wciśnięcie przycisku na kokonie. Uwolniona z kokonu dziewczynka imieniem Hina ma paranormalne zdolności. I to wszystko, co pamięta. Postanawia więc, że Nitta się nią zaopiekuje, inaczej wytlucze jego drocenne wazy.

I tak zaczyna się historia biednego yakuzy, który musi opiekować się leniwą dziewczynką. Hina wysłana do szkoły zasypia na lekcjach, a z obowiązków domowych preferuje granie w gry komputerowe. Ale czasem się przydaje, kiedy za pomocą jej telekinetycznych zdolności Nitta rozbraja konkurencyjną komórkę yakuzy, dzięki czemu awansuje w organizacji.



Jego koledzy myślą, że Hina jest jego nieślubną córką.

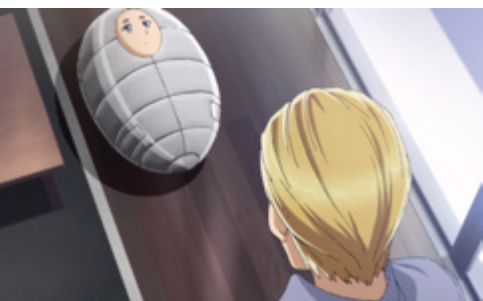
Serial „Hinamatsuri” jest ekranizacją komediowego komiksu, którego humor opiera się głównie na apatycznych próbach zrozumienia świata przez Hinę i na tarciach między różnymi postaciami. Szybko poznamy więc kolejne bohaterki, jak nerwową Anzu, również przybyłą w metalowym kokonie i obdarzoną mocami (na dzień dobry pokonuje gang motocyklowy, jak Terminator) czy koleżankę z gimnazjum, Hitomi, wzorową uczennicę, która przez przypadek zostaje barmanką w barze prowadzonym przez przyjaciółkę naszego yakuzy.

Dużo humoru, zero dramatów, nieco wzruszeń – jeden z seriali, od których poprawia się humor w deszczowe, jesienne dni. ■

✚ Hina jako konerserka pocina w Bokusuka Wars – pionierskie taktyczne RPG z 1983 roku.

**Tytuł:** „Hinamatsuri”  
**Emisja:** Crunchyroll  
**Wersja polska:** nie

✚ „Kinder surprise” niezbyt sprawdza się jako dekoracja i nie daje o sobie zapomnieć.



**PRZYGOTUJ SIĘ NA WOJNĘ,  
JAKIEJ JESZCZE NIE BYŁO!**



**JUŻ WKRÓTCE NA PLATFORMIE STEAM!**



### **WSPÓŁCZESNE POLE WALKI**

Taktyczna rozgrywka inspirowana prawdziwymi akcjami bojowymi.



### **DUMA NARODOWA**

Starcia na ulicach prawdziwych miast: Warszawy, Berlina i Moskwy.



### **PERSONALIZACJA BEZ GRANIC**

Autentyczne wyposażenie narodowych sił zbrojnych w setkach kombinacji.

**[WWW.WORLDWAR3.COM](http://WWW.WORLDWAR3.COM)**



World War 3 ©2018 The Farm 51 Group SA. Wszystkie prawa zastrzeżone. Gra będzie dostępna na platformie Steam we wczesnym dostępie.

# Feudum

„Feudum” to gra, która chce robić wszystko. To trochę zarządzanie akcjami, trochę kontrola mapy i całkiem sporo manipulowania zasobami.

■ Artur Cnotalski

**D**o tego dochodzi naprawdę fajny, unikatowy styl graficzny, który z jednej strony stanowi solidny atut, ale z drugiej potrafi przeszkadzać na więcej niż jednym poziomie. Mogłoby być świetnie, ale summa summarum jest przede wszystkim ciekawie.

Pierwszy kontakt z instrukcją do „Feudum” to lekki koszmar. Zrozumienie i wytłumaczenie zasad zajmuje masę czasu, bo trzeba złapać, jak zagrywać karty akcji, rozmieszczać na mapie pionki i budować farmy, miasta i tytułowe feuda. Plansza to jednak tylko jeden aspekt gry, bo jednocześnie musimy nauczyć się obejmować kontrolę nad sześcioma gildiami, z których każda oferuje trzy możliwe akcje,

tworząc jednocześnie system połączonych naczyń decydujących o tym, jakie zasoby będą w danej chwili dostępne.

Gdy zapamiętamy to wszystko, dochodzi jeszcze tworzenie relacji władców ze sługami w poszczególnych obszarach, rozliczanie toczonych na planszy potyczek i wędrówka po oświecenie przez ścieżkę w górach. Wszystko to wydaje się w pierwszej chwili aż nadmierne skomplikowane i męczące, a potem zaczynamy zabawę, milion zasad zaczyna stopniowo nabierać sensu i po kilkunastu minutach kombinujemy, jak zostać mistrzami gildii, gdzie zbudować swoje siedziby i zdobyć żarcie potrzebne do utrzymania wpływów na planszy.

„Feudum” mierzy się z kilkoma problemami. Spośród jedenastu kart akcji jednej używamy praktycznie zawsze, bo oferuje zwyczajnie zbyt dużo możliwości, by ją sobie odpuścić. Gra wciska nam, że mamy bardzo dużo ścieżek zdobywania punktów, ale zniechęca do korzystania z części z nich przez ograniczoną liczbę żetonów służących do śledzenia postępów. Pewne wybory absorbują masę zasobów i zamykają możliwość korzystania z innych. Śliczna grafika potrafi być też lekką przeszkodą, bo cała ikonografia jest miejscami potwornie nieczytelna zarówno na kartach, jak i na planszy.

Nic z tego nie zmienia jednak faktu, że kiedy korzystamy z systemów „Feudum” tak, jak zostały zaprojektowane, gra staje się niezwykle satysfakcjonująca. Przesuwanie zasobów między gildiami to jedna z najciekawszych mechanik, z jakimi miałem styczność przez ostatnie lata. Choć gracze konkurują o punkty, muszą jednocześnie współpracować, by się rozwijać i zwiększać sieć swoich wpływów. To złożona konstrukcja, w której każdy ruch oddziałuje natychmiast na jed-



## SPECYFIKACJA

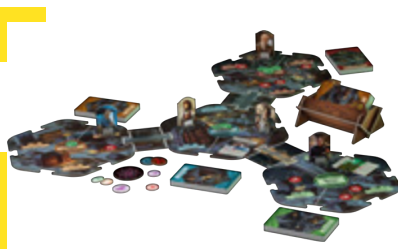
**WYDAWCA:** Mark K. Swanson

**LICZBA GRACZY:** 2-5

**DLA GRACZY W WIEKU:** 12+

**CENA:** 200 zł

nego lub dwóch graczy i daje nowe opcje wszystkim przy stole. W swoich najgorszych momentach „Feudum” jest skomplikowane i nieczytelne, w najlepszych - to złożona i wymagająca gra strategiczna, która w odróżnieniu od wielu podobnych tytułów ma bardzo dobre tempo rozgrywki. Co wcale nie oznacza, że obiecywane na pudełku 80 do 180 minut czasu gry jest gdziekolwiek blisko rzeczywistości tego, ile spędzimy przy stole. Bez czterech godzin luzu lepiej w ogóle do planszówki Odd Bird nie podchodzić. ■



**Fantasy Flight Games zaprezentowało kolejny aspekt zmian, jakie pojawią się w trzeciej edycji „Arkham Horror”** – zupełnie nową fazę mytosu. Zamiast ciągnąć kartę zdarzenia gracze będą teraz losować podczas niej żetony, a wydarzeń na tym etapie gry będzie nieco więcej, bo każdy gracz będzie losował coś dla siebie. W połączeniu z nową mapą, która jest budowana z łączonych ze sobą płytek, przez co może zmieniać się między grami, wygląda to na sporą rewolucję w grze. Była ona bardzo potrzebna, ponieważ oryginalny projekt miał już kilkanaście lat i nie zestarzał się najlepiej.



**Komitet International Gamers Awards (IGA) przyznał nagrody dla najlepszych strategicznych gier planszowych za rok 2018.** Wyróżniono dwa tytuły, jeden w kategorii wielu graczy: „Rajas of the Ganges” stworzony przez Inkę i Markusa Brandów, a drugi do gry we dwojkę: „Codenames Duet” od Vlaady Chvátilla i Scotta Eatona. Nagrody IGA są przyznawane od 2002 roku.

**FAST NEWS**

# Zamek smoków

Współcześni planszówkownicy zrobią grę ze wszystkiego, nawet z dalekowschodniej gry hazardowej, która u nas jest chyba bardziej znana jako forma pasjansa.

**Z**amek Smoków to tytuł składający się w jakichś trzech czwartych z mahjonga, rozbudowanego o dodatkowe zasady i moce, który doskonale sprawdza się jako lekka i przyjemna rozgrywka, pozwalająca nam samodzielnie decydować o kształcie planszy.

Wbrew nazwie swojej firmy Włosi z Horrible Games stworzyli prześliczną planszówkę. Ilustracje głównej planszy i plansz graczy to radość dla oka, a płytki do mahjonga - zarówno te klasyczne, jak i te zaprojektowane specjalnie na potrzeby Zamku - są po prostu fantastyczne. Jednocześnie nie ma tu za dużo grafiki. Poza obszarami, gdzie budujemy swoje zamki, mamy tylko trochę kart, które w pojedynczych sztukach będziemy używać w każdej partii. Mniej znaczy w tym przypadku lepiej.

Rozgrywkę da się wytłumaczyć nowicjuszowi w parę minut. Po zbudowaniu na centralnej planszy zamku z płytek przystępujemy do jego



rozbioru zgodnie z lekko zmodyfikowanymi zasadami pasjansa - możemy zdjąć dwie identyczne płytki, zdjęć jedną albo zdobyć świątynię, za którą zyskamy dodatkowe punkty na koniec gry. Usuwane z centralnego obszaru klocki lądują na matach, a tam układane są w jak największe kolekcje i przekuwane w punkty. Tym, co sprawia, że po pierwszych dwóch-trzech partiach gra nie staje się bolesnie monotonna, są karty zapewniające wszystkim graczom tę samą, specjalną umiejętność oraz dodatkowe zasady punktowania losowane przed każdą grą. Tu trzeba przyznać, że Horrible Games spisało się naprawdę dobrze, wymyślając takie wymogi do zdobycia dodatkowych punktów, że nie jesteśmy w stanie wygrać każdej partii, trzymając się jednej strategii.

Pewnym urozmaicheniem (i zabawą) jest eksperymentowanie z innymi kombinacjami startowego zamku. Gra pokazuje nam kilka dobrze przemyślanych układów płytek, które pozwolą na rozegranie każdej partii w nieco innej

## SPECYFIKACJA

**WYDAWCA:** Rebel

**LICZBA GRACZY:** 2-4

**DLA GRACZY W WIEKU:** 8+

**CENA:** 169,95 zł

konfiguracji. Do tego dostajemy też objaśnienie, jak przygotowywać własne układy klocków. Dzięki temu całość nabiera nieco mniej formalnego klimatu, a samo przygotowanie przed grą, w większości planszówek dość nudne, tu samo staje się zabawą.

„Zamek Smoków” to tytuł, przy którym można się rozluźnić i pogadać. Jednocześnie daje okazję, by wysilić nieco szare komórki i spostrzegawczość. Wyszukiwanie par do zdjęcia z głównej planszy sprawia co prawda, że potencjalnie pół gry spędzimy na stojąco, patrząc na mahjongowy zamek z góry tak, by widzieć wszystko, ale to raczej niewielka cena za zestaw dający okazję pobawić się ze znajomymi lub w wolnej chwili ułożyć dalekowschodniego pasjansa. ■



**W listopadzie zmierzą się mistrzowie kolei.** Na targach Gra i Zabawa (Festiwal GRAMY) w Gdańsku odbędą się finały mistrzostw Polski w grze „Wsiadź do Pociągu: Zjednoczone Królestwo”. To kulminacja zmagani na ponad 100 turniejach przez cały rok, a planowana pula nagród wyniesie 2000 złotych.



**Zbliża się „Pandoria”.** Jedną z gier, którym z pewnością warto będzie przyjrzeć się po tegorocznych targach Spiel'18 jest „Pandoria”. To eurogra, w której układamy płytki i zbieramy zasoby, ale też regularnie wypychamy z mapy innych graczy walczących o cenne surowce. Prototyp zaprezentowany serwisowi BoardGameGeek przed targami wygląda całkiem imponująco wizualnie, jest duży i barwny, co już zachęca do przetestowania chociaż tej gry.



✚ Astronauta Michael Barrett podpisuje się przy pamiątkowej plakietce XX Ekspedycji na Międzynarodową Stację Kosmiczną. Mimo że znajduje się na orbicie, w warunkach mikro-grawitacji wystarcza do tego zwykły flamaster.



**19 LIPCA 1984 ROKU NA IMPREZIE NASA W HOTELU WINDSOR COURT W LUIZJANIE BUZZ ALDRIN POTWIERDZIŁ, ŻE UŻYŁ KOSMICZNEGO DŁUGOPISU FISHERA JAKO NARZĘDZIA DO NAPRAWY ZŁAMANEGO PRZEŁĄCZNIKA AKTYWUJĄCEGO RAKIETĘ LĄDOWNIKA, BY UNIEŚĆ GO Z POWIERZCHNI KSIĘŻYCA.**

✚ Astronauta Leland Melvin, członek załogi misji STS-129, w której wahadłowiec Atlantis dostarczył zaopatrzenie na Międzynarodową Stację Kosmiczną, do pisania w warunkach nieważkości wykorzystuje całkiem zwyczajny ołówek mechaniczny.



✚ Kosmiczny długopis firmy Fisher, model AG7. Literki to skrót od Anti Gravity, a cyferka to numer misji Apollo 7, w trakcie której długopis został po raz pierwszy zabrany w kosmos. Chromowana obudowa została wykonana z mosiądzu. W sprzedaży od czterdziestu lat.



✚ Astronauta Rex Walheim, specjalista z misji STS-135, ostatniej misji wahadłowca Atlantis, a także ostatniej misji całego programu STS, ukazany na zdjęciu w kabinie wahadłowca podczas czwartego dnia na orbicie oraz drugiego dnia dokowania z Międzynarodową Stacją Kosmiczną. Do wypełniania rubryczek w papierach wykorzystuje kosmiczny długopis.

# Kosmiczne długopisy

Miejska legenda mówi, że na początku programu kosmicznego Amerykanie w ciągu wielu miesięcy badań i nakładem milionów dolarów opracowali na potrzeby misji NASA długopis zdolny do funkcjonowania w warunkach mikrogravitacji. A Rosjanie po prostu zabrali ołówek.

■ User Jama

**T**emat przyborów do pisania pierwszy raz wypłynął do wiadomości publicznej w USA po pierwszej załogowej misji programu Gemini z Gusem Grissomem i Johnem Youngiem na pokładzie. Media wyniuchały, że NASA zamówiła mechaniczne ołówki w zawrotnej cenie 128,84 dolarów za sztukę, a dwa z nich poleciały w kapsule Gemini-3. Zwykli obywatele byli oburzeni, że agencja kosmiczna trwoniła pieniądze podatników.

O ile nie każdy wie, ile powinien kosztować dajmy na to silnik rakietowy, o tyle w cenie ołówek wszyscy orientują się doskonale. Na dodatek, co wtedy wyciszono, na pokładzie Gemini-3 znalazły się również cztery inne ołówki. Nie dość, że łącznie kosztowały niecałe pół dolara, to pochodziły od japońskiego producenta Pentel. Co takiego było w tych droższych ołówkach? Zostały zrobione na zamówienie. Miały powiększoną obudowę wykonaną z lekkich, mocnych i niepalnych materiałów, by wygodnie posługiwać się nimi w rękawicach. A że wykonano ich kilkadziesiąt sztuk, a nie miliony jak produkty z półek sklepowych, były wielokrotnie droższe. W każdym razie z całą pewnością możemy stwierdzić, że w 1965 roku w misjach NASA używane były ołówki. W tym samym roku przemysłowiec Paul Fisher otrzymał

patent na kosmiczny długopis (Space Pen). Milion dolarów potrzebnych na opracowanie produktu wyłożył sam Fisher. Wkład jego długopisu ma kulkę do pisania wykonaną z supertwardego węgliku wolframu, specjalny gęsty tusz, który jest oddzielony dodatkową wewnętrzną kulką od azotu pod ciśnieniem 35 psi, czyli ciut mniej niż oponie rowerowej. Ciśnieniowym wkładem można pisać do góry nogami, a także pod wodą. Rzecz pierwotnie projektowana jako po prostu lepszy długopis, nieciekący, bardziej wydajny, dzięki zbiegowi czasowemu i sprytnemu pomysłowi marketingowemu stał się długopisem kosmicznym.

W liście z 1967 roku Fisher pyta, czy NASA ma coś przeciw treści planowanej reklamy, w której chce powołać się na testy wykonane przez agencję. Otrzymuje odpowiedź, że nie ma zgody na posługiwanie się sloganem: „Jedyny długopis, który pisze w kosmosie”. NASA stwierdza, że w warunkach bez grawitacji i bez powietrza w ramach programu Gemini wykorzystywała z powodzeniem cienkopisy (fibre-tipped pen), więc należałoby napisać precyzyjniej „długopis kulkowy”. Rok później pierwszy Space Pen model AG7 leci w kosmos w ramach misji Apollo 7. Inny model, zwany CH4, towarzyszy pierwszej misji wahadłowca Columbia w roku 1981. Długopisy Fishera wypróbowali także Rosjanie na statkach Sojuz oraz w ramach reklamy telewizyjnej na stacji kosmicznej Mir.

Tak w zasadzie jakie ma znaczenie, czym piszemy? Na orbicie w zamkniętym środowisku w nieważkości ma. Zwykłe ołówki nie nadają się, bo drewno jest materiałem palnym oraz zostawiają kłopotliwe śmieci przy temperowaniu. Mechaniczne ołówki są lekkie i wygodne, ale nadal zostawiają przewodzący prąd pył grafitowy oraz mogą się ułamać. Taki kawałek, jakby wpadł komuś w oko, też byłby mocno kłopotliwy. Poza tym do pewnych zastosowań, jak na przykład wpisu w dzienniku jachtowym, podpisu pod umową czy w ich kosmicznych odpowiednikach, potrzebny jest zapis trwały, którego potem nikt łatwo nie zetrze i nie zmanipuluje.

Obiegowa opinia namiętnie powtarzana jest taka, że zwykły długopis nie zadziała na orbicie, bo nie ma grawitacji, dzięki której tusz spływa na papier. Dowodem tego stwierdzenia ma być sytuacja, w której położymy się na plecach i postaramy pisać na kartce umieszczonej nad głową, gdzie faktycznie długopis wkrótce przestanie pisać. Tylko sytuacja, gdzie grawitacja działa przeciw, a taka, gdzie jej praktycznie nie ma, jest zasadniczo inna, a działają inne siły na przykład napięcia powierzchniowego. W swoim pamiętniku europejski astronauta Pedro Duque napisał w 2003 roku, że też wierzył w tę opinię, bo była mu włączana do głowy przez siedemnaście lat, kiedy pracował w programie kosmicznym. Podczas pierwszego lotu oczywiście używał drogiego długopisu kosmicznego. Potem zobaczył, że jego rosyjski instruktor szykuje książki do lotu Sojuzem i dołącza do nich na sznurku zwykły długopis. Zapytany powiedział, że Rosjanie zawsze używali w kosmosie takich normalnych długopisów kulkowych. Duque dla pewności wziął na orbitę jeden z długopisów z biura ESA i stwierdził, że pisał się nim bez problemu. ■



**TUNGUSKA**



TX-T & SFX: DR BUBRZU  
**KDP** 92

JEŚLI ŚLEDZICIE MNE NA TWITTERZE LUB FACEBOOKU, PEWNIĘ JUŻ WIECIE, ŻE ZOSTAŁEM TATĄ ŚLICZNEJ DZIEWCZYNY.



TROCHĘ MI SIĘ W ŻYCIU POZMIENIAŁO, NA PRZYKŁAD PIJĘ JESZCZE WIĘCEJ KAWY, NIŻ JESZCZE KILKA TYGODNI TEMU.

WIELKA BECZKA KAWY



I O ILE JESZCZE MIESIĄC TEMU MIAŁEM SIĘ I CHĘCI NA GRANKO W TRANSPORCIE PUBLICZNYM, TAK TERAZ WYGLĄDAM RACZEJ TAK.



W SUMIE JEDYNE NA CO MAM CZAS, TO MIŁOŚĆ DO DZIECKA.



I ROZMYŚLANIA.



JAKA PRZYSZŁOŚĆ CZEKA MOJE DZIECKO W TEMACIE GIER? CZY ZNAJDZIEMY TYTUŁY, W KTÓRYCH OBOJE SIĘ ODNAJDZIEMY?



CO BĘDZIE ZA KILKA LAT, SKORÓ JUŻ TERAZ CZUJĘ, ŻE MAINSTREAM W GRACH ODPEŁNYWA MI CORAZ DALEJ?

MAINSTREAM



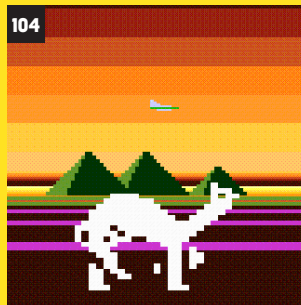
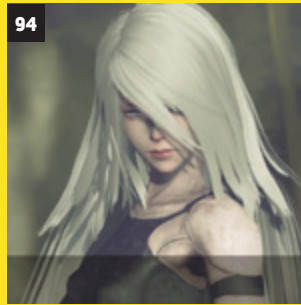
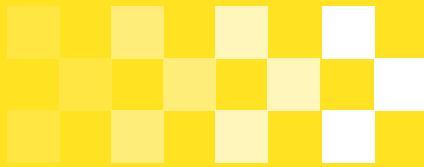
NA SZCZĘŚCIE, MAMA MAŁEJ MA USPOKAJAJĄCE ODPOWIEDZI NA WSZYSTKIE TEGO TYPU ROZTERKI...

ZAPOMNIJ O TYM, ŻE NASZA CÓRKA BĘDZIE W TEN SPOSÓB MARNOWAĆ CZAS.



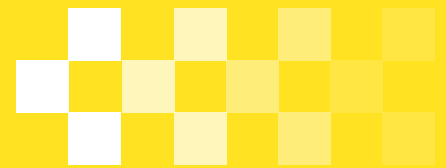
JASNE...

# CARRIDD



## FELIETONY

- 103 Wojciech Pijanowski
- 109 Mikołaj Kamiński
- 120 Aleksy Uchański
- 122 Marcin Borkowski



**GDY JEFF MINTER POSZEDŁ NA „IMPERIUM KONTRATAKUJE”, PORUSZYŁ GO LOS BIEDNEGO TAUNTAUNA, W KTÓREGO WNĘTRZNOŚCIACH GRZEJE SIĘ HAN SOLO.**



# CREDITS

2B, 9S i zombie androida. NieR: Automata opowiada o wspólnocie, wykorzystując funkcje sieciowe do umieszczania w świecie gry zwłok innych graczy, które można na chwilę ożywić.



# NIER: AUTOMATA

NieR:Automata to gra, która nawet kilkanaście miesięcy po premierze nie pozwala o sobie zapomnieć. Dlaczego? Postanowiłem zrobić listę rzeczy, które uznałem za fajne, niezwykle lub ciekawe.

Michał R. Wiśniewski

## gr[A] niespodzianka

NieR:Automata to gra, której nikt się nie spodziewał. Nawet - a może zwłaszcza? - fani Yoko Taro, ekscentrycznego autora serii Drakengard. Pierwszy NieR, którego Automata jest bezpośrednim sequelem, nie odniósł przecież sukcesu komercyjnego. Spotkał się też z niezrozumieniem ze strony części krytyków, którzy grali zbyt krótko, by dojrzeć sposób, w jaki gra dekonstruowała gatunek. W dodatku wydała się skończona. Jej fabuła zdawała się nie pozostawiać miejsca na kontynuację.

## za[B]awa w fanserwis

Pierwsze, co rzuciło się w oczy, to bohaterka NieR:Automata, 2B. Seksowny android w stylowej sukience, który nie kojarzy się z elektroniczną morderczynią, raczej z jakąś modną tokijską dzielnicą (nic dziwnego, że jest popularna wśród cosplayerek). Białe włosy i opaska zakrywająca oczy. Tajemnica i erotyzm - jeszcze przed premierą 2B zyskała kultowy status i stała się bohaterką niezliczonych obrazków fanowskich, w tym takich, które eksponowały niezwykle krągłą pupę 2B. Ale to gra Yoko Taro.

Kto zakochał się w 2B, ten wpadł w pułapkę zastawioną przez autora. Przeciwnością 2B jest A2, sponiewierana i miejscami obdarta ze skóry.

## abdykacja [C] człowieka

Umieszczenie gry na Ziemi, na której nie ma ludzi (wedle propagandy mieszkają na Księżycu), tylko androidy toczące nieskończoną wojną z robotami z kosmosu, pozwoliło na nadanie opowieści bajkowego tonu. Gdy nie przeszkadzają ludzie, można bawić się w ludzi: najlepiej widać to w scenie w wesołym miasteczku, gdy



# ATA: RAPORT

✦ Lśniące w słońcu, mokre od wody pośladki 2B (sukienka zniszczona eksplozją) przypominają pełne cyberpunkowego erotyzmu ilustracje Masamune Shirowa, autora „Ghost in the Shell”.



✦ Opanowany przez maszyny park rozrywki - nawiązujący do Disneylandu zamek ma wycięte wielkie serce - to w końcu gra o miłości.



W ruinach można znaleźć artefakty starego świata (mandaty, dziecięce buciki). Niektóre androidy są nimi zafascynowane.

czy Detroit: Become Human – żadnych rysowanych grubą krechą metafor czy odwoływania się do historycznej ikonografii. Maszyny próbują zrozumieć i naśladować ludzi na swój niezwykle sposób – na przykład urządzając surrealistyczną seksualną orgię, w czasie której tworzą „nowe życie”, albo zakładając utopijne komuny w lesie.

### autorska [F]anaberia

Ponad trzy miliony (jak na razie, po PS4 i PC gra wyszła niedawno na Xboxa) sprzedanych egzemplarzy gry to wspaniały wynik, jeśli pod uwagę weźmie się, że to autorska gra, a nie homogenizowany, skalkulowany produkt. Chociaż wydaje się najbardziej przystępna ze wszystkich dzieł Yoko Taro, wciąż nosi ślad jego ekscentrycznego szaleństwa. Sposób, w jaki krzywdzi bohaterów i manipuluje uczuciami graczy, metanarracja, nagradzające wiernych fanów odniesienia do innych gier (ale bez znanego z Wiedźmina 3 wosobnego humoru).

### Draken [G]ard

Gra na PlayStation 2, od której się wszystko zaczęło. Opowieść dark fantasy o Caimie, wojowniku, który

## YOKO TARO POWIEDZIAŁ W WYWIADZIE, ŻE CHCIAŁBY ROBIĆ GRY DLA KAŻDEGO, ALE JAKOŚ TAK WYCHODZĄ MU DZIWNE GRY DLA DZIWNYCH LUDZI.

maszyny wystawiają swoją wersję Romeo i Julii, ukazując nie tylko wypaczony sposób, w jaki roboty usiłują zrozumieć człowieka, ale w swoim morderczym finale stanowiącą komentarz do samej gry, opowiadającej o nieskończonym cyklu przemocy, w którym miłość i nienawiść stapia się w jedno, trudne do rozróżnienia uczucie (jakie słowo kryje się za \*\*\*\* w jednym ze znaczących dialogów? „Fuck”, „love” czy „kill”?).

### an[D]roidy i roboty

2B i 9S, para głównych bohaterów, są specjalnymi wersjami (YoRHa) androidów zamieszkujących Ziemię pod nieobecność ludzi. Walczą z maszynowymi formami życia: robotami stworzonymi przez kosmicznych najeźdźców. Maszyny wyglądają jak nakręcane, metalowe zabawki,

występują w wielu wariantach, ale każdy z wrogów (poza niektórymi bossami) jako bazę ma tego podstawowego, małego robota. Metalowe mięso armatnie, produkowane masowo w starych ludzkich fabrykach, przeciwieństwo pozornie indywidualnych androidów, które zachowują się jak ludzie. Ale tym większe wrażenie robi każdy przejaw indywidualności maszyn, od działających wbrew narzuconemu programowi liderów maszynowych plemion, po jednostki opętane własnymi pragnieniami.

### wbr[E]w schematom

Zarówno miejsce akcji, bohaterowie, jak i brak ludzi pozwalają na odejście od typowych dla współczesnej fantastyki narracji o sztucznej inteligencji. Nie ma tu miejsca na kalki znane z Blade Runnera, Animatrixa



zawiera pakt ze smokiem, w swej metanarracji eksplorowała motywy przemocy w grach. Jedno z jej alternatywnych zakończeń, w którym bohaterowie trafiają do naszego świata, posłużyło jako wstęp do pierwszego NieRa. Echa gry widać w Automacie – scena z prologu, w której 2B i 9S łączą swoje czarne skrzynki, przypomina scenę zawarcia paktu między Caimem i smokiem. Wspomniana jest także Accord, podróżująca między wymiarami tajemnicza postać z Drakengarda 3.

### YoR[H]a

Gry wideo mają w sobie coś z teatru, ale ile jest gier, które zaczęły się jako sztuka? Yoko Taro znany jest z rozwijania narracji z gier w dodatkowych materiałach – powieściach, komiksach czy koncertach. W przypadku NieR:Automata było na odwrót – narodził się na scenie. Sztuka „YoR-Ha” opowiadała o misji grupy androidów (granych przez ubrane w czarne koronkowe sukienki dziewczyny) – ataku na bazę maszyn na Pearl Harbor. Ślady tych wydarzeń można znaleźć w zapisach jednej z postaci, które spotykamy w grze.

### NieR Gestalt/Rep[icant

Kultowa gra, w którą warto zagrać – najlepiej przed Automata, ale można i po. Postapokaliptyczne fantasy, opowiadające (w zależności od wersji) o ojcu szukającym lekarstwa dla chorej córki (wydany na zachodzie Gestalt na Xbox, w wersji na PS3 nazwany po prostu NieR) lub bracie próbującym ocalić siostrę (japoński – i raczej kanoniczny – Replicant na PS3). Galeria niezwykle postaci, fabularne niespodzianki i zabawy z grową narracją. Automata chętnie cytuje czy parafrazuje pierwszą część (np. magiczną księgę Grimoire Weiss zastępują tutaj Pody, uniwersalne drony towarzyszące androidom), kontynuując wątki lub odbijając lustrzanie ikoniczne sceny. Wizyta w bibliotece w obu grach jest po prostu wzruszająca.

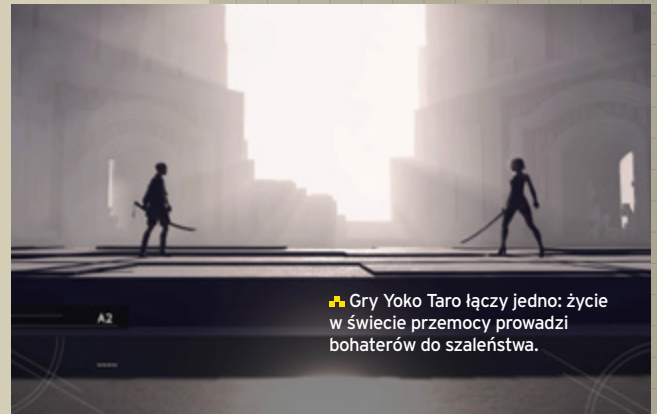
### nie[J]ednoznaczny bohater

NieR, tytułowy bohater pierwszej części, był zaślepiony swoją misją. Z początku naiwny (co bardziej pasowało do japońskiej wersji z młodzieńcem niż z zachodnim drągałem), zamienił się w maszynę do zabijania. 9S, główny (obok 2B i A2) bohater



✚ Kopia biblioteki, jedna z najbardziej nieoczekiwanych miejscówek w Automacie.

## NIE OPOWIADAŁ O ZAŚLEPIENIU I POŚWIĘCENIU. NIE:AUTOMATA O MIŁOŚCI I WSPÓLNOŚCI.



✚ Gry Yoko Taro łączy jedno: życie w świecie przemocy prowadzi bohaterów do szaleństwa.

✚ Yoko Taro lawiruje między humorem i tragedią – przekomiczne przedstawienie maszyn „Romea i Julie” okazuje się prorocze.

Automaty, przechodzi podobną drogę. Chociaż jego naiwność jest tylko maską – wręcz przeciwnie, widzi i rozumie więcej, niż daje po sobie poznać. A potem popada w szaleństwo. Symboliczne, że w ramach nagrody z DLC dostaje ubranie młodzieńczego NieRa. Ciuchy tego zahartowanego, starszego bohatera (z wersji japońskiej) trafiają do A2, pozbawionej złudzeń zbudowanej androidki.

### s[k]asowane pliki

2B dostaje natomiast strój Kainé, wieloznacznej i tragicznej postaci z pierwszej części. Spoiler – w ostatecznym zakończeniu gracz staje przed wyborem – aby ocalić Kainé, musi coś poświęcić. Tym czymś są pliki z zapisanym stanem gry. Po ich usunięciu NieR znika. Automata sięga po podobny motyw we wzruszającym akcie budowania wspólnoty. W czasie ostatecznej walki można (ale nie ma obowiązku)

poświęcić swoje sejwy, żeby pomóc innym graczom uratować wszystkich. Happy End, za który można zapłacić.

### powrót Emi[L]a

Jedną z niewielu (obok androidów Devoli i Popoli) postaci, która powraca z oryginalnego NieRa, jest Emil. To jego dziwaczną, okrągłą, wyszczerzoną głowę zakłada Yoko Taro, żeby ukryć swoją prawdziwą twarz w czasie publicznych występów. W pierwszej części – postać tragiczna, tu pojawia znienacka się jako sklepikarz oferujący niezwykle okazje! O czym śpiewa w wesołej piosence, której melodia wydaje się dziwnie znajoma... To przerobiony motyw muzyczny Emila, jeden z najbardziej wzruszających utworów z pierwszej części. Wesoły sprzedawca skrywa niezbyt wesołą przeszłość.

# CREDITS

## [M] Użytko

Przepiękna ścieżka dźwiękowa robi chyba większe wrażenie niż krągłości 2B. Epickie, orkiestrowe aranżacje, pieśni w języku aniołów, po japońsku i angielsku – albo chóry maszyn, skandujących zapętlone kwestie, takie jak „this cannot continue”, czy wspaniała aria operowa bossa – nieszczęśliwie zakochanej maszyny, która w pogoni za złudnym pięknem zaczęła pożerać androidy. Okazją do powrotu do wspaniałej muzyki są koncerty, które dodatkowo zawierają nowe materiały fabularne w postaci krótkich scenek.

## zakochane a [N] droidy

NieR:Automata jak każda dobra gra jest o miłości. O tym zresztą był też pierwszy NieR. Tamta miłość była ślepa, pokazywała uczucie, od którego może spłonąć cały świat. Może dlatego na początku gry 2B przypomina 9S, że „uczucia są zakazane”. Miłość w okrutnym świecie łatwo zamienia się w nienawiść. Bohaterowie są jak postacie z wystawianej przez maszyny sztuki „Romea i Julie”, skazani na trwanie w nieskończonym cyklu chaotycznej przemocy. Z którego, jak się okaże, można wyjść dzięki miłości.

## fil [O] zofia

NieR:Automata bawi się w filozofowanie – pola do wielu przemysłów dostarcza sama fabuła, pokazująca uwikłanie w los, zderzenie maszyn i ich wyobrażeń o ludziach (przepyszne są sceny, w których zrodzeni z maszyn Adam i Ewa czytają Biblię i jedzą jabłka, żeby zdobyć wiedzę, lub gdy pokojowo nastawiona maszyna imieniem Pascal czyta

Nietzschego). Nazwiskami filozofów nazwani są bossowie. Czasem jest to symboliczne (fabryczne maszyny Marks i Engels), czasem odnosi się to do ich sytuacji egzystencjalnej (religijna maszyna Kierkegaard). Wszystko jest na tyle serio, na ile zechcemy – sztafaż bajek robotów pozwala na uniknięcie pretensjonalności. Tylko uczucia są na serio.

## historia [P] rzemocy

Jednym z najciekawszych motywów przewijających się w grach Yoko Taro są krótkie opowiadania, dołączone w bonusie do zbieranej broni. Zgodnie z zasadami RPG broń można rozwijać. Każda ma cztery poziomy – i wraz z nimi cztery części opowieści. Czasem uzupełniają narrację gry, czasem opowiadają o czymś zupełnie niezwiązanym. Jedna z broni – pamiętająca czasy NieRa – nawiązuje do wydarzeń właśnie z pierwszej części. Brutalne, melodramatyczne, często z mocnymi pointami – doskonała nagroda za kolekcjonowanie uzbrojenia.

## wybierz swój [Q] uest

Poboczne misje polegają głównie na bieganii po mapie, zbieraniu fantów



✚ Maszynowe formy życia wyglądają jak pocieszne i urocze metalowe roboty, ale nie można się dać zwieść pozorom.

**ŚWIAT POTRZEBUJE AUTORSKICH GIER. NIE JESTEŚMY SKAZANI NA DYCHOTOMIĘ AAA I INDIE.**



**WĄTKI FILOZOFICZNE W NIER:AUTOMATA MOŻNA TRAKTOWAĆ POWAŻNIE LUB NIE – TAK JAK ROBI TO SAMA GRA.**

i walce z maszynami. Jest kilka wyjątków (wyścigi, rozmowy). W przeciwieństwie do NieRa, w którym większość sidequestów była potwornym trollingiem ze strony Yoko Taro (żmudne, nudne i bez większej nagrody, zrobione na złość maniakom kompletności), poboczne misje w Automacie dostarczają raczej satysfakcjonujących nagród i dodają często bardzo ważne fragmenty fabularnej układanki, pozwalając na przykład na lepsze zrozumienie, co łączy 2B i 9S, czy też poznanie historii świata.

## Gravity [R] 2

NieR:Automata pojawiło się na rynku w tym samym czasie co kilka innych, zaprzyjaźnionych gier. Razem z Personą 5 wpisywała się w nurt ciekawych japońskich RPG (napisała o nich nawet Polityka); podobnie jak Horizon Zero Dawn zabierała do postapokaliptycznego świata, gdzie walczy się z maszynami. Natomiast Gravity Rush 2 miała uroczą, ale zupełnie inną niż 2B bohaterkę, którą można było przebrać w strój 2B. Czy ktoś tylko z tego powodu kupił Gravity Rush 2? Tak, ja. I było warto, ale opowiem o tym innym razem.



### rybołó[S]two

Jak twierdzi Yoko Taro, każda gra RPG powinna mieć możliwość łowienia ryb. W pierwszym NieR nauka wędkowania była katorgą. Na szczęście gdy złowienia pewnej ryby wymagała fabuła, po kilkunastu nieudanych próbach gra łaskawie ją dawała. Łowienie w Automacie to czysta przyjemność - nasz android siada sobie na stołeczku z pola siłowego, a łowieniem zajmuje się wierny Pod. Oprócz ryb można łowić fanty: bronie, a nawet dodatkowego Poda.

### Śchip [T]unes

Gdy po napisach gra zaczyna się od nowa, pokazując tym razem perspektywę 9S, dostajemy nową zdolność - hakowanie. 9S potrafi zdalnie podłączyć się do maszyn, żeby przełamywać ich pola ochronne. Gra zmienia się wówczas w prostą strzelaninę typu shmup, a muzyka przechodzi płynnie w swoją chip tunesową wersję. W jednym z questów można spotkać przyjazną maszynę, która robi takie gry. Można jej pomóc przy debugowaniu, a przy okazji wysłuchać kilku przemyśleń na temat sztuki tworzenia gier wideo.

### Platin[U]m Games

Studio odpowiedzialne za widowiskowe RPG akcji, takie jak Bayonetta czy Metal Gear Rising: Revengeance, współpracowało przy stworzeniu Automaty. Zaangażowanie kultowego studia w produkcję zwróciło na grę uwagę jego fanów. A jeśli o fanach mowa, to załoga Platinum okazała się miłośnikami pierwszego NieRa. Dość toporny system walki z oryginału tym razem został zastąpiony przez system zaprojektowany przez uznanych speców. Co więcej, kto lubi walkę, może spróbować swoich sił na arenach dostępnych w DLC.

### demo [V]ersion

Wydaje mi się, że grę sprzedało samo jej dostępne za darmo demo - fragment prologu, wprowadzający w świat

wojny androidów i maszyn, prezentujący zmieniający się gameplay (akcja, eksploracja, strzelanina), a jednocześnie stanowiący zwartą, zakończoną mocnym uderzeniem historię: od pierwszej sceny, w którą z hałasem i cybernetycznym szumem wpada 2B, po ostatnią, ukazującą poświęcenie androidów YoRHa. W tym krótkim fragmencie zawarty jest więcej emocji niż w niektórych całych grach.

### [W]rak Engelsa

Engels to wielka maszyna, drugi (po Marksie) boss występujący jeszcze w demo gry. Kroczący gigantyczny robot wygląda jak żywa fabryka. Model pojawia się w grze kilkakrotnie, za każdym razem w ekscytujących momentach (raz nawet przejmuje się nad nim kontrolę!). Najciekawsze spotkanie jest jedną z pobocznych misji: to rozmowa z umierającym wrakiem Engelsa. Zdobycie plików z jego wspomnieniami pokazuje, że maszyny też grają w grę - w banku pamięci Engelsa znajduje się m.in. zapis „Individuals Killed: 11,345 / Largest Combo: 234 / Total Points: 9,342”.

### Z archiwum [X]

Interesujący jest wątek kosmitów, którzy napadają na Ziemię. Po tym, jak nasza planeta w pierwszym NieRze stała się ofiarą przypadkowej magicznej inwazji ze świata Drakengarda, wprowadzenie do opowieści wątku z pulpowego science fiction jest nieco zaskakujące. Z historią tej kosmicznej napaści można się zaznajomić przez poznanie historii Emila.

Dość szybko też 2B i 9S (po walce z dwoma Engelsami) trafiają na wrak statku kosmicznego i ciała niezwykłych kosmitów. Oto świat, w którym umarli bogowie. 2B pragnie zabić boga, ale jak tego dokonać, gdy boga nie ma?

### to t[Y]ko gra

Gdy nie ma boga, trzeba zabić twórców gry. Stąd droga do prawdziw[E]go zakończenia (uwaga, spoilery!) wiedzie przez strzelankę w czasie napisów. To finał, do którego, jeśli przyjrzeć się różnym śladom, gra zmierzała od początku (maszyna dyskutująca o grach, zapisy punktacji w banku pamięci Engelsa, wreszcie scena, gdy 9S hakuje A2, a shmupowy labirynt okazuje się menu opcji gry). Czy to tylko gra? Czy uważasz, że gry mogą mówić o czymś ważnym? Czy to ty grasz w grę, czy to gra zaczyna grać w ciebie?

### Dwadzieścia s[Z]ieść

NieR:Automata ma 26 zakończeń, każde oznaczone literką (plus jedno z DLC). Pięć z nich pełnych fabularnie, z napisami i tak dalej. Reszta jest trochę zabawna, trochę dająca graczowi po łapach, gdy postanawia sobie gdzieś iść, zamiast podążać zgodnie z fabułą. Ten brak otwartości doskonale pasuje do tematyki gry mówiącej o zaprogramowanych istotach! Gra nagradza robienie głupich rzeczy: można umrzeć, zjadając zatrutą rybę, można wyjąć sobie chipa z systemem operacyjnym, można wybuchnąć razem z kosmiczną bazą. ■



■ Devola i Popola: siostrzane androidy, jeden z pomostów między pierwszą grą i Automata.



# NAJLEPSZY SPORTOWIEC PEGASUSA

Na pytanie: „FIFA czy PES?” bez wahania odpowiadam: „Kunio Kun No Nekketsu Soccer League”!

■ Bartłomiej Kluska

**K**unio to bohater kilkunastu sportowych gier Technosu, które ćwierć wieku temu umiły czas japońskim posiadaczom konsol Nintendo oraz polskim właścicielom pirackich Pegasusów. Upolowałeś na bazarze taki cenny kartridż, oznaczony często co najwyżej rysunkiem piłkarza i chińskimi „krzaczkami” lub enigmatycznym napisem „soccer”? Już jesteś zwycięzcą! A to dopiero początek atrakcji.

## ROZGRZEWKĄ

Kunio po raz pierwszy kopnął piłkę w 1990 roku w grze Nekketsu Koukou Dodgeball Bu: Soccer Hen, w której prowadził swoją 6-osobową drużynę po zwycięstwie w turnieju. Tytuł ten spośród innych wirtualnych futboli wyróżniał się czysto rozrywkowym charakterem: strzały specjalne, dozwolone faule, a nawet możliwość trwałego wyeliminowania zawodnika z meczu (znokautowany aż do końca leżał bez życia na boisku) stanowiły nieodzowny element każdego spotkania.

## RIVER CITY RANSOM (1989)

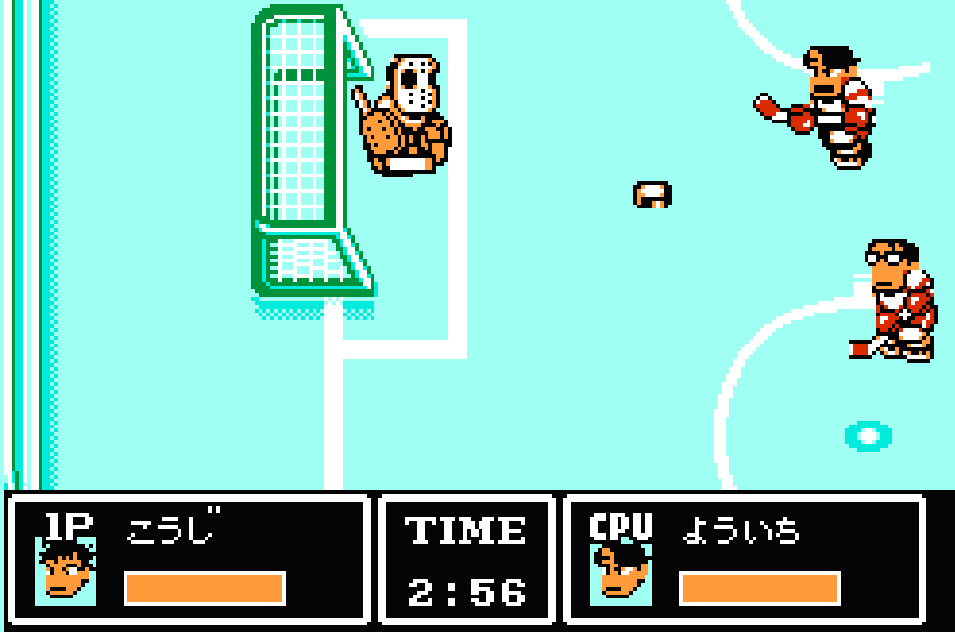
**A TAK NAPRAWDĘ: DOWNTOWN NEKKETSU MONOGATARI, BO POD TYM TYTUŁEM GRĘ WYDANO PIERWOTNIE W JAPONII.** Niby to tylko beat ‘em up z możliwością zabawy w dwie osoby jednocześnie i wykorzystywania broni znajdujących na polu walki, ale zawiera elementy RPG (tłucz słabeuszy, za zdobyte pieniądze rozwijaj postać, by pokonać silniejszych przeciwników) i oferuje otwarty świat, który można swobodnie penetrować, zamiast – jak w konkurencyjnych tytułach – przechodzić przez kolejne etapy i likwidować wrogów w ustalonej przez autorów kolejności. No i model walki też jest świetny, ale to nic dziwnego. Inną stworzoną przez Technos serią jest przecież... Double Dragon.

Po drodze do mistrzostwa trzeba było pokonać kilkanaście coraz lepszych zespołów: od powolnych i z trudem potrafiących oddać strzał w światło bramki studenciaków, przez rybaków (uwaga na trudne do obrony strzały-ryby!) i górników wkopujących piłkę pod ziemię, aż po silnych i bezwzględnych wojowników. Miłym akcentem był także rozbudowany wątek fabularny i liczne, utrzymane w mangowej stylistyce, animowane przerywniki (w tym ten najbardziej wzruszający, gdy drużyna Kunia sięgała po tytuł mistrzowski).

Z okazji piłkarskich mistrzostw świata we Włoszech Technos szybko powtórzył ten schemat w grze Nintendo World Cup (1990), gdzie w drodze po puchar należało rozprawić się z kilkunastoma reprezentacjami narodowymi, a każda różniła się nie tylko poziomem gry, ale również wyglądem i specjalnymi umiejętnościami piłkarzy. W 1993 roku pojawiła się natomiast najlepsza odsłona tej serii – Kunio Kun No Nekketsu Soccer League, u nas – od tytułu nadanego przez piratów – znana jako Goal 3.

#### PIERWSZA POŁOWA

Gra, zamiast serii meczów o rosnącym poziomie trudności, oferowała rozegranie jako drużyna Nekketsu (z Kuniem w roli kapitana) turnieju z reprezentacjami innych krajów. Oczywiście znów trzeba było faulować i znów o zwycięstwie



#### I KE! I KE! NEKKETSU HOCKEY BU (1992)

**HOKEJOWA ODSŁONA PRZYGÓD KUNIA TO PONOWNIE SWOBODNE PODEJŚCIE DO PRZEPISÓW, GLORYFIKACJA PRZEMOCY W SPORCIE (W TYM NOKAUTOWANIE PRZECIWNIKÓW NIE TYLKO BARKIEM, ALE I KIJEM),** a także mnóstwo detali: zróżnicowani umiejętnościami i strategiami przeciwnicy (w tym reprezentacja dziewcząt, z pluszowym misiem jako superstrzałem), rozwijalne parametry zawodników, kilka lodowisk... Na dodatek przy jednej konsoli mogą bawić się równocześnie aż cztery osoby, a tempo jest sporo szybsze niż w futbolu. Niestety, choć Technos chciał wydać tę perełkę na Zachodzie, skończyło się na planach, więc pozostała ona rozrywką wyłącznie dla koneserów.

#### PIŁKA NOŻNA ZNAJANA U NAS JAKO GOAL 3 TO JEDEN Z NAJWIĘKSZYCH HITÓW EPOKI PEGASUSA.

decydowały umiejętnie wykonywane strzały specjalne, ale pojawiły się również świeże atrakcje.

Wśród tych najważniejszych wymienić trzeba: dla każdego zawodnika inne dryblingi i ciosy; indywidualny charakter wszystkich piłkarzy z drużyn przeciwnych (np. golkiper Argentyny miał zapędy ofensywne i często sam próbował przedostać się pod bramkę rywala); zróżnicowane strategie prowadzące do końcowego sukcesu; kilka typów murawy (w tym błotnista, w której grzeźnie nie tylko piłka, ale i piłkarze); wreszcie – zmienne warunki atmosferyczne, mogące wpłynąć na rezultat spotkania, jeśli np. piorun poraził futbolistę lub tornado rozbiło mozolnie konstruowany atak ostatniej szansy... Aż dziwne, że wszystko to – plus świetną, mangową grafikę i kilkanaście wpadających w ucho motywów muzycznych – udało się magikom z Technosu upchnąć w pamięci ośmiobitowej konsoli Famicom/NES.

#### DRUGA POŁOWA

Jeszcze dziwniejsze, że Technos wydał tę perełkę tylko w Japonii, a za jej międzynarodową karierę odpowiadali głównie... piraci, w tym również ci, którzy kopiowali Kunia na kartridże do Pegasusa. Brak wersji anglojęzycznej skutecznie utrud-

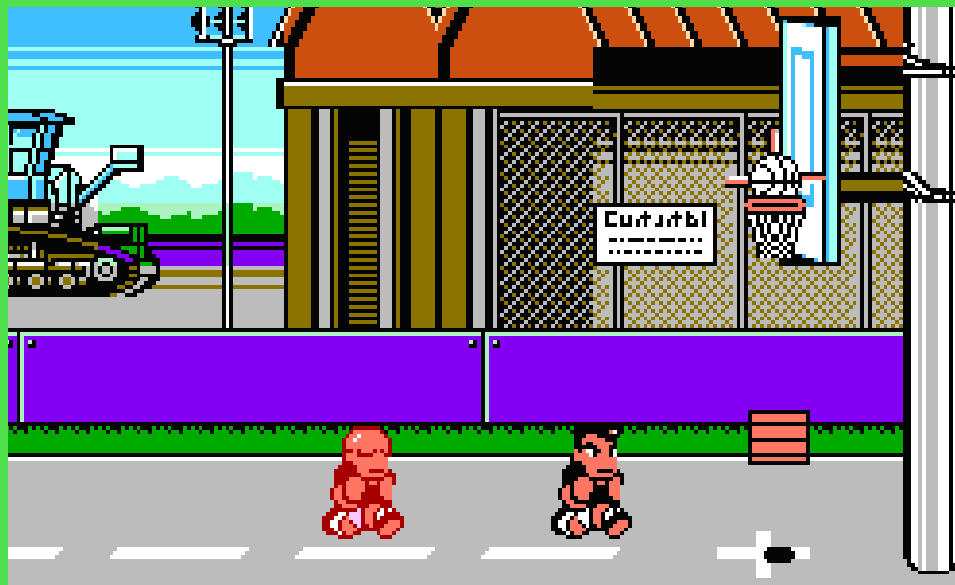


## TWÓRCY KUNIA, TECHNOS JAPAN, ISTNIELI W LATACH 1981-96. JEDNYM Z POWODÓW BANK- RUCTWA BYŁA KLĘSKA KONSOLI NEO GEO.

niał życie graczom, metodą prób i błędów rozpracowującym, które z japońskich „krzaczków” odpowiadały za wybór poziomu trudności, które za ustawienie formacji i strategii, a które za... rozmowę z zawodnikami. Ci bowiem, motywowani przez kapitana dobrym słowem lub perspektywą finansowej nagrody, mogli w meczu wspiąć się na wyżyny swoich umiejętności.

Oczywiście nie wystarczyła zręczność. Trzeba było jeszcze pomyśleć. Co bowiem było dobre, żeby ograć lubiących kawkę Anglików, to nie wystarczało na preferujących starcia siłowe Niemców. Przy odrobinie szczęścia można było nawet pomarzyć o zwyciężeniu w wielkim finale – zdawałoby się niepokonanej – reprezentacji Włoch.

Kto dokonał tej trudnej sztuki, mógł sięgnąć po pozostałe gry Technosu, bo Kunio i jego kumple okazali się wybitnie sportowo uzdolnieni. Ich inne przygody często dostarczały jeszcze większych emocji niż piłkarskie zmagania. ■



### NEKKETSU! STREET BASKET (1993)

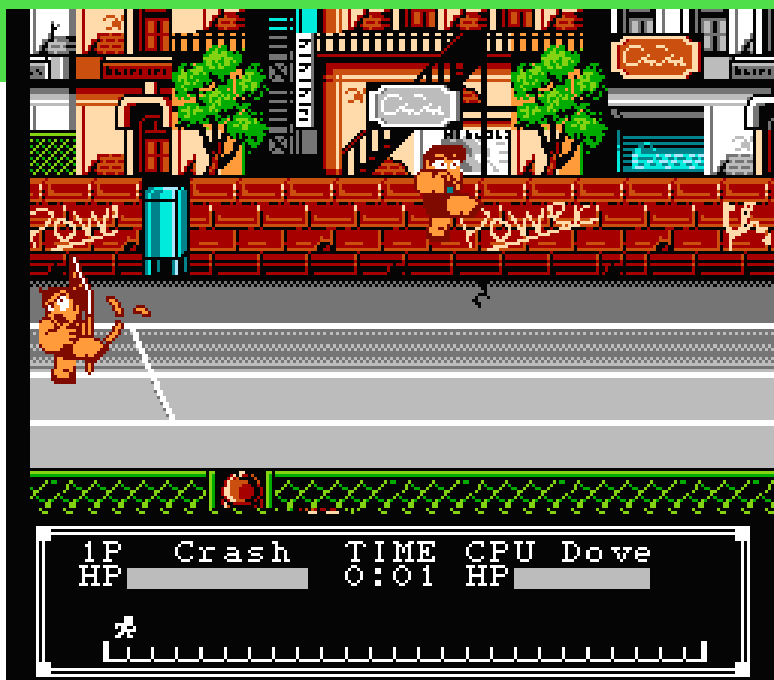
**EKSCENTRYCZNA ODMIANA ULICZNEJ KOSZYKÓWKI, W KTÓREJ PO OBU STRONACH BOISKA SĄ AŻ TRZY KOSZE, A NAJLEPSI ZAWODNICY POTRAFIĄ W JEDNYM RZUCIE TRAFIĆ DO WSZYSTKICH TRZECH (TO TAK ZWANY RZUT ZA DZIESIĘĆ PUNKTÓW).** Poza tym miłośnicy Kunia znajdą tu wszystko to, co pokochali: superrzuty, brutalne faule, rozbudowane statystyki, dziwnych przeciwników, dopracowaną, zbalansowaną rozgrywkę i masę humoru. To jednak tytuł wyjątkowy z jeszcze jednego powodu – był ostatnią grą Technosu na ośmiobitową konsolę NES / Famicom. Późniejsze próby przeniesienia przysług Kunia na SNES czy Neo Geo okazały się niezbyt udane, a firma zbankrutowała w 1996 roku. Na szczęście nie oznaczało to wyroku śmierci dla Kunia. Dwadzieścia lat później chłopak nadal jest w świetnej formie, co udowadnia zarówno w wielu fanowskich przeróbkach, jak i oficjalnych remakach na najnowsze konsole!

### CRASN 'N' THE BOYS: STREET CHALLENGE (1992)

**TYM RAZEM KUNIO Z KOLEGAMI RYWALIZUJĄ AŻ W PIĘCIU DYSCYPLINACH ULICZNYCH**

„IGRZYSK”: morderczym biegu przez płotki, w którym można trawować zarówno płotki, jak i rywala, połączeniu rzutu młotem z golfem, pływaniu, w którym głównym celem jest podtopienie przeciwnika, skokach po dachach (uwaga, łatwo o wypadek) i judo z dość swobodnym podejściem do zasad. Poza tym są tu elementy strategii (za zdobyte medale można rozwijać statystyki postaci), a fair play nie jest premiowane, ale znawców serii to już nie powinno dziwić.

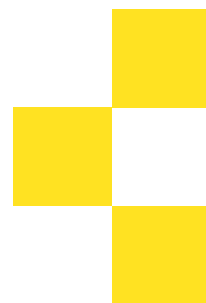
Aha, to nie jedyne „igrzyska” w historii gier z Kuniem, więc dla fanów jest jeszcze wiele ekscentrycznych dyscyplin do odkrycia.





### Wojciech Pijanowski

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



## ATARI

**N**olan Bushnell i Ted Dabney spotkali się, umówili na kawę, pogadali i postanowili założyć firmę, która zajmie się produkcją komputerów. Firma powstała w roku 1972 i została nazwana Atari.

Cesarz Chin Yao żyjący w latach 2356-2255 przed naszą erą z nikim się nie spotkał. Któregoś dnia postanowił stworzyć pomoc dydaktyczną dla swojego nieco niezrównoważonego syna Danzhu. Grę, która miała uczyć dyscypliny, koncentracji i równowagi psychicznej. Gra powstała i nazwana została „Wei-ki”.

W końcu lat siedemdziesiątych ubiegłego wieku ukazała się w Polsce wydana przez jakąś Spółdzielnię, jej nazwy już nie pamiętam, gra planszowa „Go”. Plansza była kartonowa, pionki w kolorze czerwonym i zielonym (chyba innego koloru plastiku na rynku nie było) i zawierała „Reguły gry”. W tym czasie grałem już w „Go” od kilku lat, więc po zaznajomieniu się z regułami dołączonymi do tej nowości na polskim rynku postanowiłem napisać list do redakcji „Życia i Nowoczesności” (był taki dodatek do „Życia Warszawy”), w którym to liście zwróciłem uwagę na mnóstwo błędów merytorycznych. List został wydrukowany.

Po kilku dniach zadzwonił telefon (tak, tak, miałem telefon w domu, taki żółty, na krótkim kablu) i miła pani poinformowała mnie, że pan Watanabe zaprasza mnie na partię gry w „Go”. Zgodziłem się i w umówionym dniu pojawiłem się w biurze pana Watanabe. Okazał się bardzo sympatycznym Japończykiem, przedstawicielem jakiejś japońskiej firmy handlującej tekstyliami. Pan Watanabe zaprosił mnie do pokoju, w którym na środku na dywanie

stała imponująca plansza do gry w „Go”. Wyglądała jak bęben jakiś. Nie skromna deska z liniami, lecz prawdziwy mebel. Obok dwie miseczki z porcelanowymi kamieniami. Usiedliśmy w kucki na dywanie i pan Watanabe zapytał mnie o siłę mojej gry, gdy powiedziałem, rozstawił moje pionki na punktach handicapowych i rozpoczęliśmy partię. Wydawało mi się (oj, jaki byłem naiwny!), że umiem grać w tę grę. Okazało się jednak, że tylko mi się wydawało. Gdy skończyliśmy, pan Watanabe uśmiechnął się, komplementował moje umiejętności i powiedział: „Pokażę panu, w którym momencie popełnił pan błąd”. Na planszy było ponad sto pionków. Jednym ruchem zrzucił je na dywan, pozbierał i... odtworzył z pamięci ruch po ruchu przebieg całej rozgrywki, od czasu do czasu tłumacząc mi, dlaczego powinienem postawić kamień na tym, a nie na innym polu. To po prostu było jakieś niezrozumiałe zjawisko. On, bez notatek, odtworzył całą partię. Jak komputer jakiś.

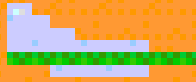
A co wspólnego ma z tym Atari i „Wei-ki”? Bardzo wiele. „Atari” to ostateczny atak, po którym zdejmuje się z planszy kamienie przeciwnika (lub jeden kamień), okrążenie kamieni przeciwnika własnymi kamieniami, a „Wei-ki” to chińska nazwa gry „Go”. W Japonii nazwano grę wymyśloną przez cesarza Yao „Go” i tak zostało do dzisiaj. Mało tego, do dziś zasady opracowane 4000 lat temu nie uległy zmianie!!!

Moim zdaniem nie ma lepszej gry strategicznej niż „Go”. Kto nie wierzy, niech spróbuje zagrać. W Polsce istnieje Polskie Stowarzyszenie GO (polecam internet). Można także zaznajomić się z zasadami na wielu stronach internetowych, a także zagrać online.

I jeszcze jedno. Pan Watanabe do czasu, gdy wyjechał z Polski, był wielkim przyjacielem początkujących w latach siedemdziesiątych polskich graczy w „Go”. Uczył nas, grał z nami i bardzo, ale to bardzo przyczynił się do tego, że „Go” w Polsce zaGOściło. ■

# CREDITS

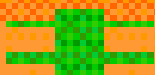
✦ Jak wszyscy szanujący się projektanci gier Jeff Minter oczywiście BYŁ na Pixel Heaven. Sami widzieliśmy.



✦ Minter przeczytał, że maszerujące AT-AT wyglądają jak wielkie wielbłądy. I wyciągnął z tego wnioski.

# Wariaci Z ALBIONU

## CZ.2 CZŁOWIEK, KTÓRY GAPIŁ SIĘ NA LAMY



Jeff Minter bardzo wcześnie zorientował się, że nie ma na świecie nic nudniejszego od komputerów. Kiedy dorastał, w Wielkiej Brytanii tryumfy święcił latający cyrk Monty Pythona, w którym najnudniejsze i najmniej rozgarnięte postaci były zwykle księgowymi.

■ Paweł Schreiber


**A** czymże jest komputer, stworzony do wykonywania milionów skomplikowanych obliczeń, jeśli nie księgowym podniesionym do setnej potęgi? Kiedy w koledżu młody Minter postanowił pójść na zajęcia z programowania, nie robił tego z pasji do komputerów (których nie znosił), tylko dlatego, że akurat te zajęcia, w przeciwieństwie do poważniejszych przedmiotów, świetnie się nadały do wagarowania.

W Basingstoke wagarowało się całkiem nieźle. Na zapleczu sklepu z płytami był automat z grą Space Invaders. Jeszcze inne gry czekały na piętrze w sklepie Woolworth. Minter i jego znajomkowie grali, ile tylko mogli, zupełnie nie widząc związku między tymi cudownymi maszynami a zajęciami, z których beztrudno uciekali.

Skądinąd słusznie – na zajęciach z komputerów nie było nawet komputerów. Były za to formularze, w które wpisywało się programy w specjalnie opracowanym dla szkół języku CESIL. Wypełniony formularz z programem wysyłało się pocztą do specjalnej placówki, w której był przepisywany i uruchamiany. Po tygodniu przychodził papierowy list z komunikatem o błędzie. Takie to były straszne czasy i, w gruncie rzeczy, trudno się wagarującemu Minterowi dziwić.

Przełom nadszedł w momencie, w którym przyszła legenda branży gier weszła w szkole do sali, gdzie jego kolega siedział sobie jak gdyby nigdy nic przy ślicznym, ultranowoczesnym komputerze Commodore PET i GRAŁ W JAKĄŚ GRĘ. A więc komputery mogą służyć do tego samego, co automaty? Zdumiony Minter zapytał, skąd ta gra się wzięła. Odpowiedź zmieniła jego życie.

Brzmiała: „WSTUKAŁEM JĄ”. Nigdy wcześniej nie myślał o grach jako czymś, co można sobie po prostu wstukać na klawiaturze. Nagle zrozumiał, że PET to coś dużo lepszego niż wszystkie automaty do gier miasta Basingstoke. Historia, która się wtedy zaczęła, przypomina niskobudżetową adaptację amerykańskich opowieści o słynnych hakerach, przesiadujących całymi dniami przy arcydrogich i supernowoczesnych komputerach świeżo sprowadzonych na MIT. Tyle że rolę superkomputera pełnił Commodore PET, zainteresowanych nim chłopaków było zaledwie kilku, a ich odkrycia były nieco banalniejsze (na przykład orientowali się, że kod maszynowy jest dużo szybszy od BASIC-a), ale poza tym wszystko się zgadzało. W tym wczesnym okresie twórczości Mintera powstało sporo gier, przeważnie takich, które mogą sprawiać radość wyłącznie ich twórcom.



✚ Robienie podpisów pod obrazki z gier Jeffa Mintera to naprawdę niewdzięczna robota.

## ZNUDZONY JEFF NARYSOWAŁ SOBIE NA EKRANIE KOMPUTERA LAMĘ I UZNAŁ, ŻE TO DOBRY POCZĄTEK CZEGOŚ NOWEGO.

Pojawiło się jednak kilka pomysłów, które miały później przynieść ciekawsze owoce. Na przykład prototyp zatytułowanej Deflex, w którym po ekranie latała piłka odbijająca się w różne wzory stojących na skos paletek, albo pierwsza gra Mintera z dźwiękiem. Jak wielu innych twórców z przełomu lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych odkrył, że postawione obok komputera włączone radio chrząka i trzeszczy, co pozwoliło na dodanie odgłosów strzałów do napisanej na Commodore PET wersji hitu z automatów – Star Fire, bezwstydnego plagiatu Gwiezdných Wojen, którymi młodzieńki Minter zachwycał się, kiedy wyskoczył ze znajomymi do Londynu na seans „Imperium kontratakuję”.

Kiedy Minter przygotowywał się do wyboru uczelni, na której miał kontynuować naukę, Sir Clive Sinclair obdarzył narad brytyjski cudem o nazwie ZX80. Minter od razu namówił rodziców, żeby pozwolili mu na zakup tej nadziei na lepsze jutro. Nie musiał już programować w szkole. Teraz miał komputer w domu. Rok studiów na University of East Anglia nie był dla Mintera zbyt istotny. Po oblanym pierwszym roku wracał do domu nie z poczuciem klęski, tylko z konsolą Atari VCS. Próba studiowania na Politechnice

Oksfordzkiej (obecnie – Oxford Brookes University) też szybko się zakończyła, ale tu przyczyna była dużo bardziej dramatyczna. Okazało się, że Minter ma poważną chorobę serca. Dochodził do siebie powoli, trochę leżąc, trochę siedząc i więcej niż trochę programując. Miał za sobą już pierwsze sukcesy. Na przykład prawdziwy wyczyn: wersję gry Centipede na ZX81. Miał dystrybutora – gościa z Great Yarmouth, który powiedział zachwyconemu 18-latkowi, że będzie mu płacił za gry. Przyszłość malowała się w jasnych barwach. Kiedy okazało się, że gość z Great Yarmouth zarabia na grach Mintera dużo więcej niż sam Minter, a aplikację, nad którą młodzieniec właśnie pracował, uznaje za „darmową przysługę”, trzeba było jednak ten związek przerwać. Firma Llamasoft!!! (w ebooku „History of Llamasoft” Minter pisze: „i kilka wykrzykników. Wybaczcie. Byłem młody”) powstała w roku 1982, kiedy znudzony Jeff narysował sobie na ekranie komputera VIC-20 lamę i uznał, że to dobry początek czegoś nowego. Od zawsze lubił futrzaste zwierzęta. Nawet kiedy poszedł na „Imperium kontratakuję”, poruszył go przede wszystkim los biednego tauntauna, w którego wnętrznościach grzeje się Han Solo. I to właśnie zwierzęta miały być najlepiej kojarzonym znakiem odrębności gier Llamasoftu. Warto od razu zaznaczyć, że był to interes rodzinny. Rozsądna mama pomagała w zarządzaniu, a tata, z początku obojętnie nastawiony do gier, szybko wciągnął się w nie na tyle, że pomagał synowi w ich projektowaniu.

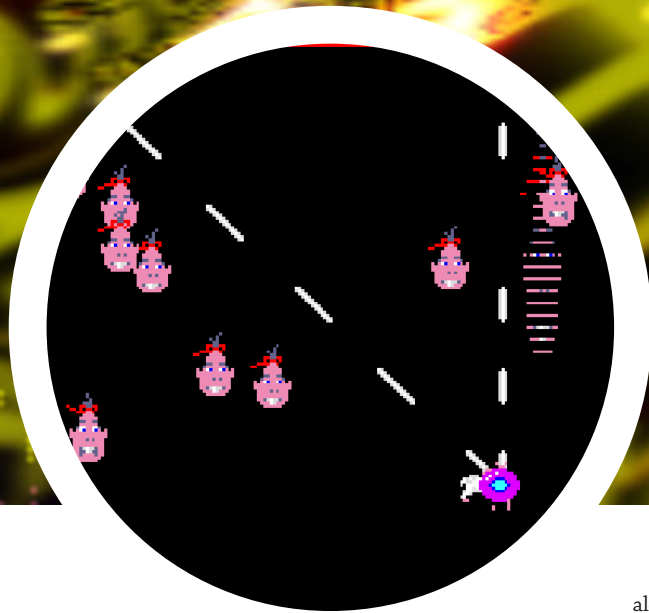


✚ A jak opisać to, co widać powyżej (poza tym, że to obraz z gry Space Giraffe, chociaż nie widać tu ani kosmosu, ani żyrafy)?



Dość szybko wyklarował się sposób działania Mintera, na początku lat osiemdziesiątych dość rozpowszechniony wśród początkujących twórców gier. 1. Jeff wybiera się do miasta. 2. Jeff widzi fajną grę (np. na automatach). 3. Jeff robi wersję tej gry na komputery, na których jej jeszcze nie było. Pewnego razu wybrał się w odwiedziny do babci w Southampton. Tam zobaczył pierwszy raz w życiu słynnego Defendera i postanowił, że musi go zrobić po swojemu, w wersji na VIC-20. I zrobił, bardzo solidnie. Żeby uniknąć nieporozumień, zatytułował swoje dzieło Defenda. Gra była na tyle ciekawa, że przykuła uwagę amerykańskiej firmy Human Engineered Software. Przedstawiciel HES szybko uświadomił Minterowi, że sprzedawanie

✚ Tak powinny wyglądać wybuchy we wszystkich grach świata.



✚ Llamatron, czyli paniczna obrona przed nacierającymi gębusiami z wyszczerzonymi zębami. Od razu widać, że to gra Mintera.

klonu Defendera pod tytułem Defenda to niezbyt dobry pomysł, bo firma Atari lubi za takie rzeczy podawać do sądu. Minter wybrał salomonowe rozwiązanie: ratowane przez gracza ludziki zastąpił lamami, a grę nazwał Andes Attack. I wszystko było w porządku. Podobne były początki wielkiego hitu Attack of the Mutant Camels. Jeff przeczytał w Computer and Video Games recenzję The Empire Strikes Back na Atari 2600, w której wielkie maszyny kroczące AT-AT porównano do ogromnych wielbłądów. Gra Llamasoftu idzie za ciosem. Rozgrywka jest niemal identyczna, ale krajobraz Hoth zmienia się w pustynię z piramidami, a po piasku paradygują gigantyczne wielbłądy.

Ale Minter nie tylko kopiował. Coraz częściej też modyfikował i dostrajał mechanikę gier, które naśladował, do swoich pomysłów. Gridrunner (notabene zainspirowany pierwszym zetknięciem z tytułem „Blade Runner”) na pierwszy rzut oka wydaje się klonem Centipede’a,

Jeff



**Minter jest rzadkim przykładem twórcy,** który zaczął karierę na początku lat osiemdziesiątych, a w branży gier funkcjonuje do dziś. Ten człowiek widział już wszystko, ale wcale nie śpieszy mu się na emeryturę. Pali Camele, mieszka z Ivanem Zorzinem i nadal dobrze się bawi grami.



✚ Gry Mintera wyglądają trochę jak piękny sen o najcudowniejszym salonie gier, jaki widzieliśmy w dzieciństwie.

ale szybko się okazuje, że to jakiś młodszy, dzikszy i bardziej nieprzewidywalny jego brat. Akcja jest dużo dynamiczniejsza, a zagrożenia dużo trudniejsze i bardziej różnorodne niż w oryginale. Przy Llamatronie 2112, zainspirowanym Robotronem, było odwrotnie. Minter chciał stworzyć spokojniejszy, bardziej relaksujący wariant bardzo dynamicznej gry. Do kompletu dodał całe mnóstwo absurdalnych przeciwników, którzy zupełnie nie pasują ani do siebie, ani do jakiegokolwiek spójnej fabuły, oraz efekty dźwiękowe, które w swoim czasie zachwycały recenzentów jakością, a dzisiaj zachycają nonsensownością: mieszanka pokrzykiwań, beczenia i klasycznych efektów rodem z gier arcade jest po prostu piorunująca. No i oczywiście steruje się tu bojową lamą. Do dziś uwielbiam w Llamatronie grać właśnie ze względu na tę zwiariowaną różnorodność. Nigdy nie wiemy, jakie dziwo zobaczymy na kolejnym poziomie, ani jaki dźwięk zaraz rozlegnie się z głośniczków. A do tego całe to przeładowanie bodźców jest nie tyle irytujące, co relaksujące, jak sesja swobodnego przeskakowania między luźnymi skojarzeniami. Minter brał na warsztat popularne gry, doprawiał je absurdem, szlifował rozgrywkę i budował coś, czego nie da się już nazwać kopiami oryginałów. To nie lustrzane odbicia, tylko – jak u Lewisa Carrolla – dziwny, zwichrowany świat po drugiej stronie lustra, kierowany nie chłodną logiką, tylko beztróskim widzimisię. Minterowi widzimisię pozwalało na tworzenie gier takich jak Sheep in Space (kosmiczne owce lądują na dwóch planetach i tępią obcych, ale czasem muszą wpaść na pastwisko i podjeść trochę trawy), Revenge of the Mutant Camels (wielbłądy, które zostały wmanipulowane w inwazję na

Ziemię w Attack of the Mutant Camels, teraz się rehabilitują, walcząc z kosmitami) czy Metagalactic Llamas: Battle at the Edge of Time (gra taka sobie, ale ten tytuł!).

Równoległe do gier Minter rozwijał jeszcze jedną formę. Od wczesnej młodości uwielbiał słuchać muzyki z zamkniętymi oczami, podziwiając wzory, które się wtedy widzi. Najlepsze pojawiały się przy Pink Floydach. To upodobanie stało się jeszcze silniejsze po tym, jak w wieku lat 14 pierwszy raz się upił, a tracąc powoli świadomość, wpatrywał się w mrugające lampki dyskotekowe z rosnącym przekonaniem, że są niezbyt efektowne i warto by kiedyś wymyślić coś lepszego. I wymyślił. Wydana w roku 1984 Psychedelia wywoływała skrajne reakcje: od zachwytów po „CO TO MA BYĆ?!”. Zadaniem użytkownika jest jeżdżenie po ekranie kursorem, który zostawia za sobą piękne, kolorowe, szybko przygasające wzory. Muzykę trzeba sobie zapewnić samemu. Psychedelia była początkiem całej serii programów coraz lepiej radzących sobie z wizualizowaniem muzyki. W roku 1988 na Atari ST ukazał się dużo bardziej skomplikowany Trip-a-Tron. Virtual Light Machine (1990) była wbudowana w konsolę Jaguar CD. Jednak prawdziwy tryumf nadszedł wraz z Neonem, który towarzyszył odtwarzaniu muzyki na Xboxach 360. W ten sposób egzotyczne, psychodeliczne wizualizatory Mintera trafiły do naprawdę szerokich mas, które często nigdy wcześniej nie słyszały o dokonaniach Llamasoftu.

Na Xboxa 360 (później również na PC) ukazała się też gra Space Giraffe, kolejna z serii Minterowych przeróbek klasyka z automatów – Tempest (wcześniejsze to Tempest 2000 na Atari Jaguar i Tempest



✚ Malkontenci narzekali, że ekran w Space Giraffe jest nieczytelny. Ale kogo to obchodzi, jeśli wygląda jak na tym obrazku?

3000 na ni to odtwarzacz DVD, ni to konsolę Nuon). W pewnym sensie Space Giraffe to szczytowy punkt twórczości Mintera. Pulsujące w rytm muzyki tła i rozbłyskujące co chwila efekty mają tu takie natężenie, że czasami trudno się zorientować, co właściwie dzieje się na ekranie. Jedyнным sensownym sposobem grania jest wejście w trans, do którego zaprasza Minter. Ci, którzy tę konwencję kupowali, do dziś się zachwycają. Ci, którzy zachowali resztki zdrowego rozsądku, od razu się krzywili. Niestety, stanowili większość i gra sprzedawała się niezbyt dobrze (czytelnicy mogą się domyślić, że piszący te słowa uwielbia od czasu do czasu rozpuścić się w psychodelicznym szaleństwie Space Giraffe).

Późniejsze gry Mintera to kolejna, już troszkę grzeczniejsza wariacja na temat Tempesta, TxK na PS Vitę (Atari groziło mu procesem za skopiowanie pomysłów z wcześniejszych Tempestów) czy wydana chwilę temu Tempest 4000 (Atari pogodziło się z Minterem na tyle skutecznie, że rozwinięcie TxK wydano pod jego skrzydłami). Ale warto może napisać przede wszystkim o serii kapitalnych gier Mintera, których już po prostu nie ma – serii The Minotaur Project, wydanej na iPady i iPhone'y. Zamierzenie było bardzo ambitne: stworzenie serii gier, z których każda będzie odwołaniem do innej platformy sprzętowej. Przypominająca trochę Jumping Jacka platformówka GoatUp (oczywiście z kozą



✦ Od dłuższego czasu Minter zajmuje się robieniem kolejnych wariacji na temat klasycznego Tempesta.

✦ Tytuł poziomu „Weekend in Basti” wraca do lat młodości Mintera.

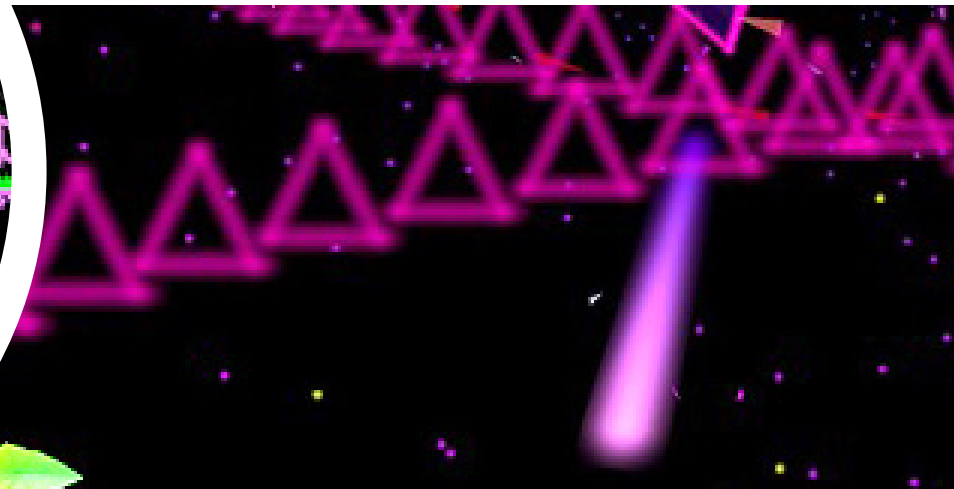
## KOSMICZNE OWCE LĄDUJĄ NA DWÓCH PLANETACH I TĘPIĄ OBCYCH, ALE OD CZASU DO CZASU MUSZĄ WYLĄDOWAĆ NA PASTWISKU I PODJEŚĆ TROCHĘ TRAWY.

w roli głównej) to nawiązanie do ZX Spectrum. Minotaur Rescue przypomina o VCS/Atari 2600. Minotron 2112 (czyli remake Llamatronu) – o Intellivision... Do tej gromadki dołączyły też gry, które nie wiążą się bezpośrednio z konkretnym sprzętem, ale są za to bardzo fajne – Five a Day (strzelanka 2D ze swobodnym ruchem we wszystkich kierunkach, w której bossów tłuczemy łańcuchami zdrowych i smacznych owoców) oraz cudowny Deflex (rozwińcie stareńkiego projektu Mintera, z dodatkiem kilku chochli sosu z psychodelii zmieszanej z My Little Pony). Jest jeszcze przypominająca trochę Jet Set Willy'ego GoatUp 2, o kozie puszczającej bąki na przeciwników... Jest, a raczej była, bo gry zniknęły już z App Store'a. Rynek mobilny potraktował Mintera tak, jak ponad trzy dekady wcześniej gość z Great Yarmouth – sugerując, że gry powinny być (prawie) darmową przysługą dla graczy

i wydawców. Na szczęście wygląda na to, że część Minotaur Project znajdzie nowy dom w środowisku VR. Minter zawsze spada na cztery kopyta.

Jeff ‚Yak’ Minter zaczął robić gry prawie 40 lat temu. Ilu znacie ludzi z jego pokolenia, którzy wciąż aktywnie projektują i wydają nowe tytuły? A ilu takich, co w branży gier zostali, ale nie spoczeli na laurach, wypożyczając tylko swoje nazwisko wielkim wytwórciom? Wreszcie – takich, którzy swoje gry wciąż robią, jak dawniej, w domu? Dzisiaj Llamasoft to wciąż przedsięwzięcie domowo-rodzinne. Minter robi gry razem ze swoim partnerem, Ivanem Zorzinem. Mieszkają na farmie w Walii, hodują owce. Codziennie rano transmitują przez internet powitanie ze swoim stadkiem. Spomiędzy drzew wylaniają się trochę bezmyślne, a trochę radosne pyski zwierzątek. Ręka zza kamery podaje im ciasteczka, głaska po łbach. Trawa jest zieloniućka. Przyszłość jest piękna. Tak trzeba żyć. ■

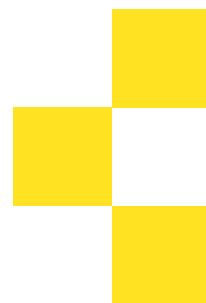
✦ GoatUp 2 to gra mobilna o kozie puszczającej wiatry na swoich przeciwników. Z App Store'a już zniknęła – pozostały kiepskiej jakości screeny.





#### Mikołaj Kamiński

Znany powszechnie jako Sos. Twórca McPixela i wielu innych gier, o których publiczność nie słyszała. Wcześniej nauczyciel, aktualnie próbuje stworzyć najgorszą grę na świecie



## ALOHA JAPAN

**K**ażdy gracz zna japońskie gry. *Space Invaders*, *Super Mario Bros.*, *Final Fantasy* czy *Metal Gear Solid* to absolutne klasyki, które ukształtowały przyszłość gier wideo, a każda z nich powstała właśnie w Japonii.

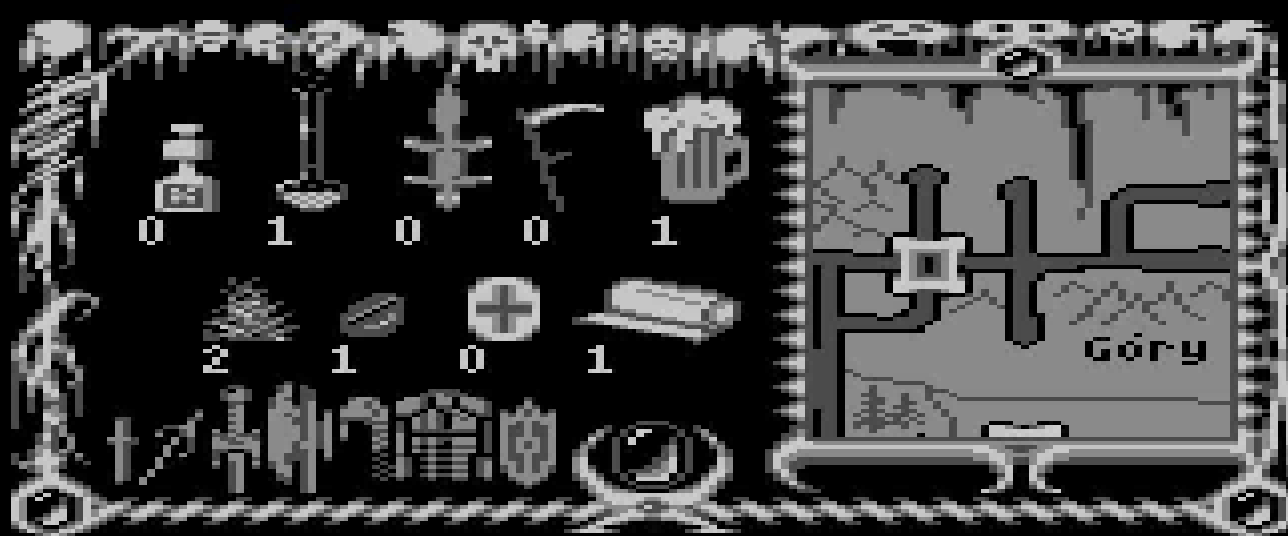
**Wiele elementów zarówno współczesnych, jak i klasycznych produkcji Dalekiego Wschodu jest dla nas tak obca, że uznajemy je za zwyczajną abstrakcję, wymysł, który ma prawo bytu jedynie w growym świecie. Jednak w wielu przypadkach tak nie jest i takie kilka przypadków, na przykładzie znanych tytułów, chciałbym wam, drodzy czytelnicy, przybliżyć.**

Na pewno zastanawialiście się kiedyś nad tym, gdzie postacie z japońskich gier RPG się myją, śpią, jedzą oraz dlaczego mama 10-letniego trenera Pokemonów bez pytania puszcza go, by zwiedzać świat. Otóż w Japonii spędzanie urlopu na zwiedzaniu całego kraju w trakcie podróży rowerowych, pieszych oraz samochodowych są bardzo popularną formą rozrywki. Podczas takiej wyprawy czeka nas wiele ułatwień. Pierwszym z nich jest Michi no Eki, czyli stara dobra stacja przy drodze, na której można odpocząć przed dalszą podróżą. Cały kraj pokryty jest wciąż rozbudowywaną siecią takich stacji. W założeniu ma to być miejsce, w którym podróżnik może sobie odpocząć. Kierowcy śpią w samochodach, dwukołowcy rozbijają namioty, całą dobę czynna jest toaleta, maszyny z napojami, a w dzień możemy w środku skosztować lokalnych przysmaków i dowiedzieć się, co ciekawego można w okolicy poznać. Generalnie jest to Centrum Pokemonów, tyle że dla ludzi. Każde większe miasto ma takie miejsce. Podobnie jest ze sklepami,

na które mówią „Mart”. Wszystkie wyglądają identycznie i poza standardowym wyposażeniem mają wszystko, czego trzeba podróżnikowi w trasie. Tak więc młody trener Pokemonów może odpocząć w Centrum Pokemonów, zaopatrzyć się w PokeMarcie, a umyć może się w onsenach, czyli publicznych łaźniach, które są praktycznie na każdym kroku. Jako ciekawostkę dodam, że Kanto to prawdziwe miejsce w Japonii, a wszystkie miasta z gry o potworkach nawiązują do prawdziwych lokalizacji.

Dość już jednak o niedomytych rycerzach światła i młodzieniaszkach z syndromem zbieractwa. Porozmawiajmy teraz o wąsatym hydrauliku. Zaraz po Goombie drugim przeciwnikiem pojawiającym się w grze *Super Mario Bros* jest dziura bez dna, w której był pewnie już każdy. Na dnie nie ma nic i się umiera. SMB jest jedną z pierwszych gier, która spopularyzowała dziury („bottomless pit”) w znanym nam kształcie. W grach wideo ten koncept jest tak oczywisty, że nikt nie zastanawia się, kto wpadł na ten pomysł. Natomiast w Japonii, którą nawiedzają ciągle trzęsienia ziemi, takie dziury zdarzają się naprawdę. O ile w dzisiejszych czasach system eliminacji szkód po kataklizmach potrafi uporać się w mgnieniu oka z takim problemem, tak jestem w stanie wyobrazić sobie, że parędziesiąt lat temu po większym trzęsieniu ziemi dzieci musiały skakać przez takie dziury po drodze do szkoły. Przynajmniej przez jakiś czas. Lawa też nie jest im obca. Dodatkowo tradycyjne japońskie przycinanie drzew „w chmurki” sprawia, że zwykle sosny wyglądają jak spłaszczony twory znane wszystkim ze świata 1-3. Na dokładkę dorzuć, że Mushroom Kingdom to prawdziwe miejsce na Hokkaido, a do tego mają tam posąg wielkiego dinozaura.

Mając okazję zwiedzić Wyspy Japońskie wzdłuż i wszerz, wiele takich rzeczy nabrało dla mnie sensu. Topologia kraju, nazewnictwo czy niuanse interakcji z innymi ludźmi, mające wpływ na większość moich ukochanych japońskich RPG, dało głębszy sens przeżycia, jakie wiążą się z graniem w te gry i podobne kulturowe podróże polecam każdemu, kto chciałby z większą głębią doświadczać interaktywnej rozrywki. ■



Znów ruszasz do akcji. Twój atak zakończył się zwycięstwem.

Jesteś w górach, na rozstaju dróg. Napis na drzewie głosi "Tabor - 2 mile". Echo niesie odległe wycie wilków. Jesteś sam.

Teraz pójdziesz

# PRADZIAD WIEDŹMINA

**G**raliśmy wtedy we wszystkim, nie tylko na Atari, ale sami chcieliśmy stworzyć taką grę, jakiej jeszcze nie było – mówi mi Andrzej Wilewski, twórca *Innego świata*. Razem z Adamem Mateją, grafikiem, nie byli w branży nowicjuszami. Studiowali informatykę i stworzyli *Drogę wojownika*, popularną wśród atarowców komnatówkę, wyróżniającą się dużą, ładnie animowaną postacią głównego bohatera.

Jednak w połowie dekady polski rynek gier na Atari, wcześniej oferujący dziesiątki atrakcyjnych premier rocznie, zamarł. Kto tylko mógł, kupić Amigę lub peceta, a atarynki wyprzedawano za grosze na giełdach i bazarach. Zasłużony komputer odchodził na emeryturę. – Założenia *Innego świata* były ogromne. Planowaliśmy wielką mapę, mnóstwo pobocznych questów i nowatorski system walk, ale

W 1995 roku premierę miał *Inny świat*, prawdopodobnie pierwsze komputerowe RPG made in Poland. Niestety, grę wydano na ośmiobitowe Atari, więc niewiele osób mogło docenić jej klasę. A szkoda.

■ Bartłomiej Kluska

■ Ściana tekstu + mapa + kilka ikon. Taki interfejs nikogo nie odstraszał. Wręcz przeciwnie – zwiastował przysługę z wykorzystaniem wyobraźni.

musieliśmy się spieszyć. Jeszcze trochę zwłoki i nikt by już gry nie wydał. Całość powstała w kilka miesięcy – tłumaczy Wilewski. Nawet tak pospiesznie i w niewielkim zespole stworzona (pomógł jeszcze Przemysław Piotrowicz, muzyk) produkcja zaskakiwała jednak niespotykanym wcześniej wśród polskich autorów rozmachem.

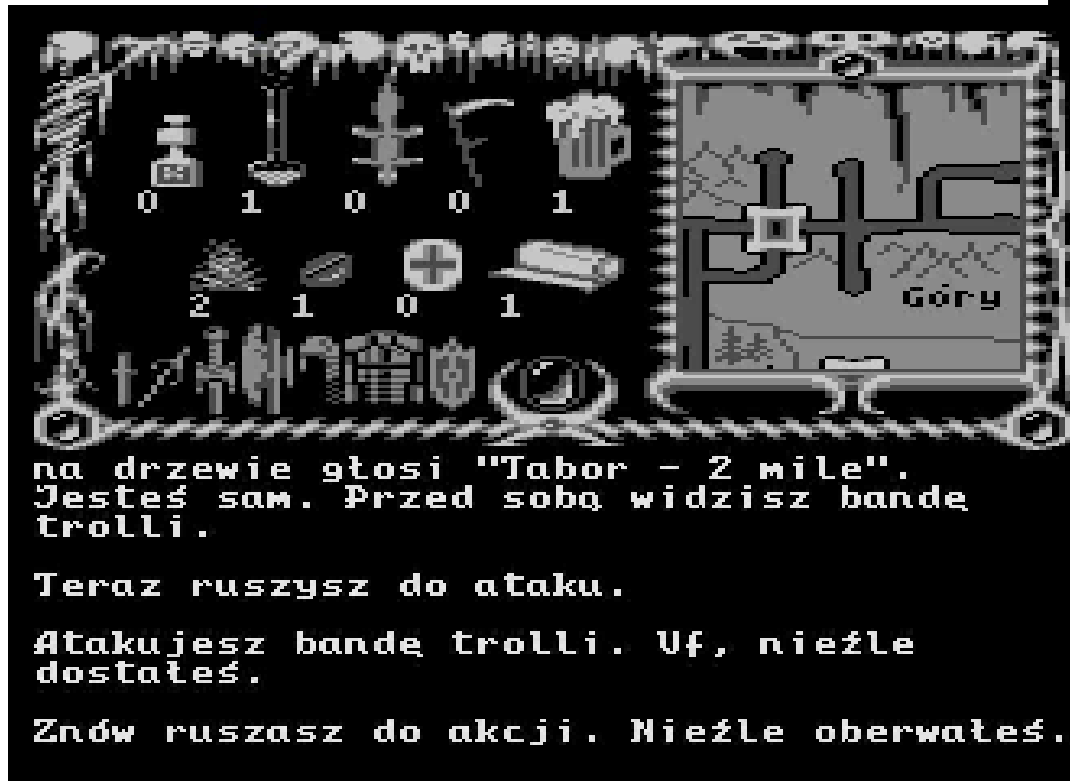
Akcja gry osadzonej w dekoracjach szalenie wówczas popularnego fantasy dzieje się w księstwie, które należy oczyścić z potworów: trolli, orków, wilkołaków czy smoków. Aby odnieść sukces, gracz przemierza rozległe

krainy (lasy, góry, moczary, podziemia) w poszukiwaniu skarbów i towarów na sprzedaż. W miastach wynajmuje tragarzy (do transportowania dóbr) i żołnierzy (do walki z potworami). Może również zakupić dodatkowe uzbrojenie dla swoich wojów lub zatrudnić niezwykle przydatnego w konfrontacji z wrogami maga. Cały czas toczy też boje z napotkanymi po drodze stworami (ucieczka jest niewskazana, obniża morale drużyny). I tak aż do skompletowania ekipy śmiałków na tyle silnej, by pokonać głównego złego...

Mimo skromnej oprawy graficznej, na którą składają się mapa okolicy,

inwentarz i lakoniczne tekstowe opisy, wielu graczy potrafiło wsiąknąć w ten fantastyczny świat na długie dni i tygodnie. Odkrywanie kolejnych krain (na szczęście orientacyjną mapę księstwa wydrukował magazyn Top Secret), szukanie szlaków handlowych umożliwiających jak najpewniejszy zysk, walki o skarby dające szybki zarobek, ale pilnowane przez coraz silniejszych przeciwników, wizyty w karczmach, twarde negocjacje z kupcami o ceny eliksirów czy przypraw... Wreszcie stres towarzyszący przemierzaniu szczególnie niebezpiecznych rejonów księstwa (takich jak Żałobna Równina), gdzie można było natrafić na skupiska wyjątkowo silnych paskud. Wymuszona konfrontacja z nimi dziesiątkowała żołnierzy i tragarzy oraz, w przypadku przegranej, powodowała utratę transportowanych dóbr. A przypomnijmy młodszym czytelnikom, że w słowniku ośmiobitowego atarowca nie istniało słówko „savagame”...

Inny świat został wydany przez Mirage Software Tomasza Mazura, będąc jednym z ostatnich tytułów w atarowskim katalogu tej zasłużonej firmy, która – jak wszyscy – przenosiła się już na rynek PC. Z powodu niewielkiej



**BODAJ JEDYNE POLSKIE RPG NA MAŁE ATARI UKAZAŁO SIĘ ZBYT PÓŹNO, BY ODNIEŚĆ KOMERCYJNY SUKCES. POZOSTAJE CIEKAWOSTKĄ DLA WTajemniczonych.**



Walka ze spotkanymi po drodze paskudami to podstawowy element rozgrywki. Samemu było raczej ciężko, ale w towarzystwie maga i wiernych żołnierzy bohater nie musiał bać się nikogo.

liczby wciąż czynnych użytkowników ośmiobitowego Atari gra nie odniosła również komercyjnego sukcesu, będąc perełką dla garstki wtajemniczonych. I oni jednak, prawdopodobnie, grę kupowali na giełdach komputerowych lub kopiowali od znajomych. – Czasy były takie, że nadal więcej mógłbym zarobić jako giełdowy handlarz niż autor programu – mówi gorzko Wilewski. – Za swoją część honorarium kupiłem kartę dźwiękową do peceta – przyznaje.

W przypadku twórcy Innego świata nawiązane wówczas kontakty zaowocowały jednak w przyszłości. Kilka lat później Andrzej Wilewski wraz z Mirage współtworzył słynnego Mortyra, a w branży pozostaje aktywny do dziś. Choć był krajowym pionierem w dziedzinie komputerowego RPG, nigdy już jednak nie powrócił do tego gatunku. Inny świat – zapomniany pradziad Wiedźmina – pozostaje kolekcjonerską ciekawostką. ■

Firma Mirage dała atarowcom między innymi Kolony, Operation Blood, Inspektora, Władcę i Księcia. Inny świat to jej pożegnanie z Atari.

## Klasyczne Castlevania nie dla PC



**CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT I CASTLEVANIA: RONDO OF BLOOD, DWA KLASYCZNE TYTUŁY Z SERII, MAJĄ UKAZAĆ SIĘ W ZBIORCZYM PAKIECIE O PODTYTULE REQUIEM...**

**WYŁĄCZNIEM NA PS4.** Zapowiedziane przez Konami wznowienie gier z lat dziewięćdziesiątych jest tytułem ekskluzywnym dla PlayStation 4. Wydawca potwierdził dodatkowo, że nie planuje wydania na jakiegokolwiek inne platformy poza konsolą Sony. Poprzednio Rondo of Blood dostępne było także przez wirtualną konsolę Wii na Zachodzie. Tym razem jednak wszystko wskazuje, że nie dostaniemy powtórkę z rozrywki. ■■■■

## Capcom potwierdza film o potworach



**TRWAJĄ PRACE NAD ADAPTACJĄ FILMOWĄ NAJBARDZIEJ ADAPTOWALNEJ GRY – MONSTER HUNTERA.** W przeniesionej na ekrany kinowe produkcji o biciu kolejnych, coraz silniejszych bossów wystąpią Milla Jovovich i Ron Perlman. Reżyserem filmu będzie człowiek odpowiedzialny za inne wspaniałe dzieła growej kinematografii, serię „Resident Evil” – Paul W.S. Anderson. Film ma opowiadać o dwóch bohaterów z różnych światów, którzy polują na wielką, groźną bestię. Jednocześnie, jak donosi Variety, zobaczymy w nim całą masę znajomych twarzy z serii Monster Hunter, choć obecnie wiadomo jedynie o Admirale. ■■■■



## Frostpunk zdobył główną nagrodę CEEGA



**PODZAS TARGÓW PGA W POZNANIU ODBYŁO SIĘ WRĘCZENIE PIERWSZEJ EDYCJI CENTRAL & EASTERN EUROPEAN GAME AWARDS. ZWYCIĘZCÓW TYPOWAŁY ORGANIZACJE BRANŻOWE Z 15 KRAJÓW CENTRALNEJ I WSCHODNIEJ EUROPY.**

Frostpunk wygrał w dwóch kategoriach: Best Game (główniej nagrodzie dla najlepszej gry ostatnich

12 miesięcy) oraz Design. Z kolei w kategorii Audio triumfował Ruiner z warszawskiej firmy Reikon Games. Spośród łącznie osiemu nagród więcej wyróżnień od Polaków zdobyli Czesi: Chuchel (Visual Art), Kingdom Come: Deliverance (Narrative), Beat Saber (Technology) oraz Attentat 1942 (Hidden Gem). Frostpunk z kolei został jeszcze nagrodzony przez obecną na targach delegację najważniejszych chińskich firm. ■■■■



## Nowy-stary System Shock stara się trzymać pierwowzoru

**STUDIO NIGHTDIVE, KTÓRE ZEBRAŁO NA KICKSTARTERZE PONAD MILION DOLARÓW NA STWORZENIE REMAKE'U PIERWSZEGO SYSTEM SHOCKA, OPUBLIKOWAŁO WŁAŚNIE TRAILER Z WERSJI ALFA GRY.** Po wielu iteracjach twórcy wracają w nim do idei przeniesienia oryginalnej gry we współczesność bez kombinowania i dodatkowego komplikowania tego pomysłu. Zaprezentowany trailer pokazuje kręcenie się po stacji Citadel i zawiera trochę całkiem solidnego pixelartu, trochę aberracji chromatycznych i poziomy skopiowane z oryginalnej gry. Całość działa na Unreal Engine 4, a jedyne, czego zdaje się brakować tej solidnie wyglądającej animacji, to... zagrożenia. Cóż, z nimi będzie trzeba chyba poczekać do następnej alfy, albo może nawet bety gry... ■■■■





## Ktoś robi Baldur's Gate 3

**ZACZEŁO SIĘ, JAK TO ZWYKLE BYWA – OD JEDNEGO TWEETA, TYM RAZEM WYPRODUKOWANEGO PRZEZ BRIANA FARGO.** Gdy jeden z fanów wspomniał, że stary artykuł na Rock Paper Shotgun wymienia Fargo z nazwiska w kontekście Baldur's Gate 3, ten odpowiedział, że tak się składa, że całkiem dobrze wie, kto robi trzecią część serii.

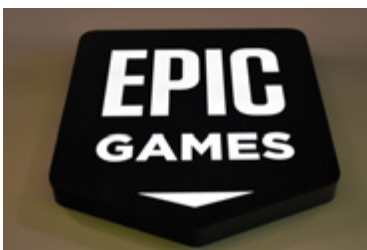
Dla growych detektywów z forum resetera był to sygnał, że czas zacząć spekulacje. Potencjalne tropy są trzy: Larian, które wedle doniesień z forum RPG Codex nabyło licencję na wykorzystanie marki; Beamdog, które jest odpowiedzialne za ulepszone edycje poprzednich tytułów i wydało w 2016 roku mobilną wersję swojego Siege of Dragonspear... i inXile. Poszłaki, że Fargo może stać za BG3, są dwie. Po pierwsze był założycielem Interplay i przebąkiwał, że może wykupić prawa do nazwy swojej dawnej firmy wydawniczej. Po drugie znany jest jeden projekt, nad którym pracuje inXile, a firma przyzwyczaiła nas do tego, że pracuje nad dwoma naraz. Na razie żaden z podejrzanych nie przyznał się oficjalnie, jednak nieoficjalnie Beamdog nie ma w tej chwili tego tytułu na warsztacie, a Larian prawdopodobnie pracuje nad Divinity: Original Sin 3 po olbrzymim sukcesie dwójki.

## Andrzej Sapkowski żąda dodatkowego wynagrodzenia od CDPR

**TWÓRCA KSIĄŻKOWEGO WIEDŹMINA ANDRZEJ SAPKOWSKI UZNAŁ, ŻE POCZĄTKOWE WYNAGRODZENIE, JAKIE OTRZYMAŁ Z GÓRY (REZYGNUJĄC Z TANTIEM) ZA KOMPUTEROWĄ WERSJĘ PRZYJÓD JEGO BOHATERÓW, NIE JEST JUŻ WYSTARCZAJĄCE I NALEŻY MU SIĘ WIĘCEJ.**

Dlatego też za pośrednictwem prawników wysłał pismo do CD Projekt RED, domagając się dodatkowej wypłaty. Kwota? 60 milionów złotych. Dużo? No cóż,

według jednej z informacji to szacowane 6% łącznych przychodów z marki Wiedźmin uzyskanych przez CDPR. Istnieje podstawa prawna, wedle której w przypadku zbyt dużej różnicy między zyskami z licencji a opłatą za nią właścicielowi licencji przysługuje dodatkowe wynagrodzenie. W zestawieniu z około miliardem zysków z Wiedźminów i nadchodzącymi kolejnymi premierami Gwinta i Wieżów Krwi 35 tysięcy złotych, jakie otrzymał w 2002 roku Andrzej Sapkowski, może wydawać się niezbyt dużą kwotą. Sęk w tym, że to niejedyna umowa, jaką AS podpisał z Czerwonymi przez lata. Do 2016 roku podpisano cały szereg uzgodnień, których warunki nie są do końca jasne. Czyżby te 60 milionów miało być przygrzywką do kolejnej rundy negocjacji? ■ ■ ■ ■ ■

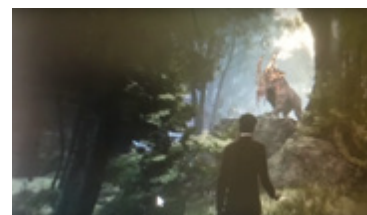


## Epic chce płacić twórcom treści

**EPIC GAMES PRZYJĘŁO DOŚĆ NIEKONWENCYJONALNĄ STRATEGIĘ PROMOWANIA SWOICH GIER. O ILE WSZYSCY POLEGAJĄ OBECNIE NA YOUTUBERACH I STREAMERACH, NIKT NIE POSUNĄŁ SIĘ NA TYLE DALEKO, BY ZOSTAWIĆ NA PRZYKŁAD TRANSMITOWANIE SWOICH OFICJALNYCH TURNIEJÓW STRONOM TRZECIM, JAK MIAŁO TO MIEJSCE MIĘDZY INNYMI**

**Z NINJĄ PODCZAS ZAKOŃCZENIA WAKACYJNYCH ROZGRYWEK W FORTNITE.**

Teraz Epic idzie jeszcze dalej, dając twórcom treści możliwość zarabiania na sprzedawanych w swoim sklepiu produktach fanom. Sam system prezentuje się dość ciekawie. Gracze kupujący V Bucks w grze muszą „podpiąć” pod zakup wybranego twórcę, korzystając z jego taga Epic, a gdy to zrobią, on lub ona otrzymają 5 dolarów za każde 10 000 zakupionej wirtualnej waluty. Promocja ma potrwać do końca roku, ale można się spodziewać, że jeżeli jej wyniki będą pozytywne, firma może postanowić ją przedłużyć. To nie pierwszy raz, gdy Epic dzieli się zarobionymi pieniędzmi. Ledwie parę miesięcy temu firma znacząco zredukowała swoje prowizje w sklepie z zasobami do Unreal Engine i wypłaciła różnicę w dotychczasowych zarobkach wszystkim, którzy sprzedali coś za jego pośrednictwem od momentu powstania parę lat temu. Wszystko to jest spowodowane oczywiście olbrzymimi zyskami, jakie generuje Fortnite. Trudno jednak narzekać, gdy duża firma dzieli się zyskami ze wspierającymi ją, ciężko pracującymi członkami społeczności. ■ ■ ■ ■ ■



## Nowa gra w uniwersum Harry'ego Pottera

**NIEZBYT WYRAŹNY OBRAZEK, KTÓRY WIDZICIE POWYŻEJ, TO SCENA Z NIEOGŁOSZONEJ JESZCZE GRY W UNIWERSUM STWORZONYM PRZEZ J.K. ROWLING.** Co ciekawe, stworzona po cichu przez Warner Bros. produkcja może nie bazować ani na oryginalnej serii książek i filmów, ani na Fantastycznych Bestiach, a być zupełnie nową marką w świecie magów i mugoli. Wedle informacji pozyskanych przez brytyjską centralę Eurogamera Avalanche Software (nie, nie goście od Just Cause, zupełnie inna lawina) pracuje nad grą, która osadzona jest w XIX wieku, zawiera dużo mrocznych magów i goblinów do odstrzelenia... a także system moralności, pozwalający graczom być dobrymi albo złymi. Brzmi ciekawie? To dobrze, bo jak na razie nie wiemy wiele więcej... Pozostaje czekać na ogłoszenie od WB. ■ ■ ■ ■ ■



## Solid Snake pracuje nad serialem o wojowniczej zakonniczce

**LEGENDARNY GŁOS SOLID SNAKE'A, REŻYSER I SCENARZYSTA DAVID HAYTER, POCHWALIŁ SIĘ WŁAŚNIE NA TWITTERZE, ŻE JEST WSPÓŁ-AUTOREM SCENARIUSZA DO WARRIOR NUN, BAZUJĄCEJ NA MANDZE BENA DUNNA POD TYM SAMYM TYTUŁEM.**

Komiks w realiach science fiction opowiada o 19-letniej kobiecie, która budzi się w kostnicy. Dowiaduje się, że dostała nowe życie i potężny artefakt do

walki z demonami. Warrior Nun to wedle opisu dość klasyczna opowieść o walce dobra ze złem, w której główna bohaterka znajduje się w środku wojny o wpływy między Niebem a Piekłem. Showrunnerem serialu jest Simon Barry, który pracował przy seriach Continuum i Ghost Wars. Na ile scenariusz wiernie będzie trzymał się komiksu i co z tego wyniknie dla całej historii, zobaczymy. Ale Solid Snake się cieszy.



## Policja w Seattle chce chronić ludzi przed swattingiem

**STRÓŻE PORZĄDKU ZDAJĄ SOBIE SPRAWĘ Z ZAGROZEŃ PŁYNĄCYCH ZE SWATTINGU – ŚCIĄGANIA PRZEZ „ŻARTOWNISIÓW” POLICJI DO DOMÓW STREAMERÓW POD POZOREM ZAGROZEŃ TAKICH JAK STRZELANINA CZY PRZETRYMYWANIE ZAKŁADNIKÓW – I PRÓBUJĄ AKTYWNI PRZECIWDZIAŁAĆ PROCEDEROWI.**

W tym celu założono system o nazwie Rave Facility, który pozwala rejestrować się użytkownikom jako osoby potencjalnie zagrożone swattingiem, a informacja ta będzie dostępna dla operatorów telefonów alarmowych podczas przyjmowania zgłoszeń. Z jednej strony system wydaje się całkiem dobrym pomysłem – w grudniu ubiegłego roku „żart” doprowadził do śmierci 28-letniego streamera Call of Duty Andrew



Fincha, w którego domu rzekomo byli przetrzymywani zakładnicy. Z drugiej niestety podkreśla to szerszy problem, gdzie nie tylko policja funkcjonuje w realiach, gdzie porwania i inne podobne zagrożenia zdarzają się na tyle często, że swatting jest wiarygodny, ale też że zachowania funkcjonariuszy potrafią być na tyle nieostrożne, że giną ludzie. To nieco niepokojące.



## Zbliża się film o growych giełdach

**PRODUKCJA POD TYTUŁEM „GRY, UŻYTKI – CO DLA CIEBIE?” BĘDZIE TRAKTOWAŁA O HISTORII GIEŁD KOMPUTEROWYCH W POLSCE OD POZĄTKU ICH ISTNIENIA, PRZEZ ŻŁOTE LATA, CZASY PO WEJŚCIU W ŻYCIĘ USTAWY O OCHRONIE PRAWA AUTORSKIEGO AŻ DO SCHYŁKU GIEŁD.**

Zarówno bywalcy, jak i sprzedawcy opowiedzą o najbardziej istotnych dla giełd sprawach. Film będzie dostępny z końcem tego roku w serwisie YouTube na kanale Loading dla wszystkich chętnych bez opłat.



## Oculus zerwie z komputerami

**PODCZAS GDY CORAZ WIĘCEJ OSÓB GODZI SIĘ Z FAKTEM, ŻE KOLEJNE PODEJŚCIE DO WIRTUALNEJ RZECZYWISTOŚCI MOŻE JEDNAK NIE BYĆ TAK WIELKIM PRZEŁOMEM, NA JAKI WIELU LICZYŁO, OCULUS WALCZY DALEJ.** Na przyszły rok zapowiedziano kolejny przełom: zestaw do VR, który nie korzysta z komputera, a do kompletu grę w świecie Star Wars: Vader Immortal (czy to logo nie wygląda trochę Warhammerowo?). Oculus chwali się, że to pierwszy autonomiczny system VR, choć strona produktu wspomina coś o konfiguracji przez aplikację. John Carmack powiedział wręcz wprost: Oculus stworzył konsolę do gier i zamierza konkurować z Nintendo Switch, oferując dostęp do wirtualnej rzeczywistości wszędzie tam, gdzie chcemy. Czy świat zmierza ku rzeczywistości ze Spielbergowskiego „Ready Player One”? Zobaczymy! Planowana cena produktu to 400 dolarów amerykańskich.

**PCMR**





## Splinter Cell i Prince of Persia mają problemy z zasobami

**SERGE HASCOET, GŁÓWNY OFICER KREATYWNY UBISOFTU, POWIEDZIAŁ, ŻE UWIELBIA SERIĘ SPLINTER CELL, TYLŻE BRAKUJE NA NIĄ ZASOBÓW. JEDNOCZEŚNIE ZAZNACZYŁ JEDNAK, ŻE CHOĆ NIE MA NIC, CO MÓGŁBY PRZEKAZAĆ NA TEMAT PRZYSZŁOŚCI W TEJ CHWILI, TO NIKT O PRZYGDACH SAMY FISHERA NIE ZAPOMINA.** Co do Prince of Persia Hascoet powiedział serwisowi Gamesinformer, że od czasu przejścia do „kuszącego” prototypu oryginalnego

Assassin's Creed trudno wygospodarować na grę zasoby. Nawet francuski gigant nie ma nieprzebranych zastępów kreatywnych zespołów, by pracować nad wszystkim, co ma w swoim katalogu. Twórca serii Prince of Persia Jordan Mechner zapewniał parę miesięcy temu, że robi, co może, by nowe przygody fantastycznego bohatera się pojawiły. Na razie jednak nie wiadomo nic. Dlatego pozostaje mieć nadzieję, że będzie to kolejny po Beyond Good and Evil 2 wielki, sentymentalny powrót. ■ ■ ■ ■

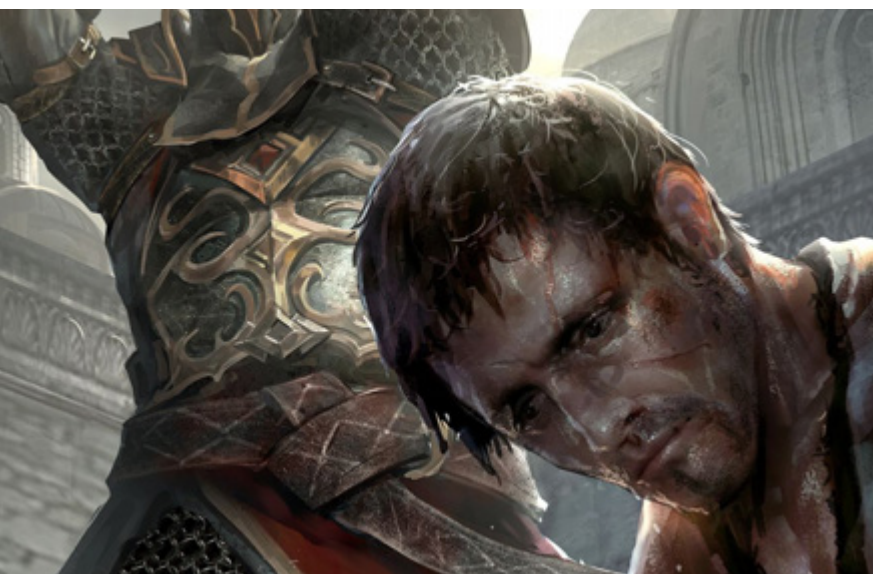
## E-sport zagości u Simpsonów



**SIMPSONOWIE BARDZO LUBIĄ PREZENTOWAĆ W SWOIM KRESKÓWKOWYM ŚWIECIE TRENDY I WYDARZENIA Z TEGO PRAWDZIWEGO.**

Widzieliśmy tu już wszystko od odtwarzania fabuły filmowych, przez ściąganie niezliczonych gwiazd, po najnowsze mody i trendy. Rodzinka z trójką nigdy nie starzejących się dzieci przeżyła już dziesiątki horrorowych historii, awarie elektrowni atomowej i parę pomniejszych katastrof. Tym razem natomiast stawi czoło swojemu największemu wrogowi: e-sportowi. W tweecie widać okładkę scenariusza do Simpsonów wrzuconą przez showrunnera Ala Jana. Odcinek zatytułowany będzie „E my Sports”. Co po targach E4, uzależnieniu Marge od gry MMORPG i innych wirtualnych przygodach zobaczymy tym razem? No cóż, pozostaje czekać. ■ ■ ■ ■

**S A M**

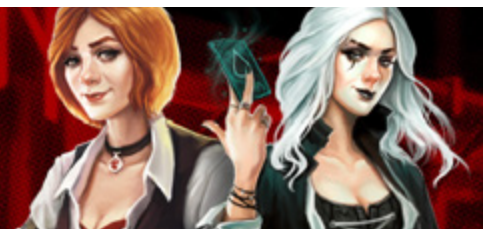


## Sony dało nam cross-play, ale...

**P S 4**

**W WIELKIEJ BITWIE O CROSS-PLAY BETHESDA BYŁA GOTOWA POSTAWIĆ ELDER SCROLLS: LEGENDS JAKO SWOJĄ KARTĘ PRZETARGOWĄ, BY POKAZAĆ, JAK WAŻNE JEST DLA NIEJ, BY SONY ODBLOKOWAŁO MOŻLIWOŚĆ WSPÓŁGRANIA Z INNYMI PLATFORMAMI. TODD HOWARD ZAPEWNIŁ, ŻE FIRMA BARDZO BY CHCIAŁA, BY FALLOUT 76 MIAŁ TĘ FUNKCJONALNOŚĆ, CHOĆ WŁAŚCICIELE PLAYSTATION NIE SĄ W TEJ KWESTII ZBYT POMOCNI.**

A teraz, gdy są, okazuje się, że Beth nie ma w planach cross-playu między jakimikolwiek platformami w swojej najnowszej iteracji postapokaliptycznego świata. Pete Hines pogratulował na Twitterze Sony dobrego ruchu, a zaraz potem wziął się za odpowiadanie na dość często padające w kontekście Fallouta 76 pytanie: ów tytuł nie oferuje obecnie rozgrywki między różnymi platformami i nie wiadomo, czy kiedykolwiek będzie mieć taką opcję. Wszystkie wysiłki Bethesda są obecnie skupione na uruchomieniu bety (czy raczej: B.E.T.Y.) i to pozostaje w centrum uwagi. ■ ■ ■ ■



## Kickstarter wsparł wampirzyce z Nighthawks

**JEŚLI JESTEŚCIE SPRAGNIENI JAKIEGOŚ WAMPIRZEGO RPG, A VAMPIR NIE ZASPOKOIŁ TEGO GŁODU, PEWNIENIE UCIESZYCIE SIĘ, ŻE ZAKOŃCZYŁA SIĘ POWODZENIEM ZBIÓRKA NA NIGHTHAWKS – MOCNO TEKSTOWĄ GRĘ O WAMPIRZYCACH WE WSPÓŁCZESNYM ŚWIECIE – OD TWÓRCÓW UNAVOWED I PROJEKTANTA SUNLESS SEA I SUNLESS SKIES, RICHARDA COBBETTA.** Gra zaplanowana jest na maj 2020 roku. Patrząc na trailery (i dostępne na Kickstarterze demo!), gra zapowiada się całkiem solidnie. Duże ilości tekstu wspierane będą naprawdę przyzwoicie prezentującym się voice actingiem. Jak wypadnie całość? Cóż, przyjdzie nam trochę poczekać na te cuda...



## Tryb battle royale tym razem zagości... w Doomie

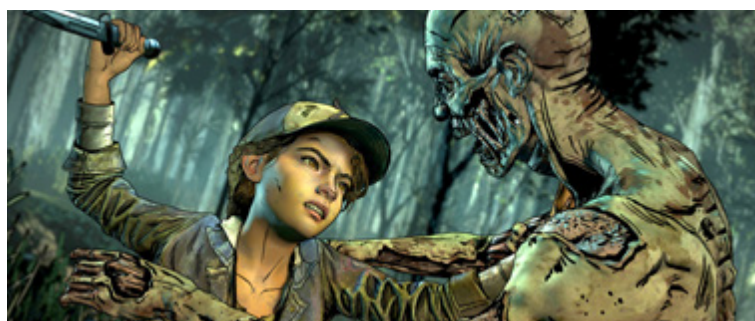
**NIE JEST TO OCZYWIŚCIE OFICJALNA IMPLEMENTACJA, LECZ FANOWSKA INICJATYWA OD GRUPY RETRODEX GAMING. DOOM ROYALE (WITH CHEESE), BO TAK BRZMI PEŁNA NAZWA MODYFIKACJI, JEST KOLEJNĄ PRÓBĄ POKAZANIA, CO JESZCZE MOŻNA ZROBIĆ Z TYM KLASYCZNYM TYTUŁEM.** Autorzy obiecują, że docelowo w jednej rozgrywce będzie mogło wziąć udział do 64 graczy. Gdyby brakowało chętnych, na serwerach mają kręcić się też cały czas boty. Terenem zmagania będzie duży obszar posklejany z map obecnymi w pierwszym epizodzie Doom z tą różnicą, że wszystkie drzwi będą otwarte bez potrzeby błędzenia po labiryntach i szukania kluczy. Rozwiązania znane z innych gier battle royale, które znajdują się w ostatecznej wersji, to m.in. kurczące się wraz z upływającym czasem pole rozgrywki, a także losowo

rozrzucone bronie, apteczki, paczki z amunicją czy wzmocnienia. Dodatkowo modyfikacja pozwoli na to, czego gdzie indziej w gatunku nie uświadczymy, czyli możliwość postawienia własnego serwera. Twórcy enigmatycznie ogłosili też, że śmierć w meczu nie oznacza końca rozgrywki... Całość będzie oparta o popularny w zmaganiach sieciowych port Zandronum. Aby zagrać, będziemy też potrzebować plik doom2.wad, który znajdziemy w pełnej wersji gry Doom II (do kupienia chociażby w sklepach GOG i Steam).



## Phoenix Wright zmierza na PC

**NOWA WERSJA PIERWSZYCH TRZECH GIER Z SERII PRZYGÓD PHOENIXA WRIGHTA UKAŻE SIĘ NA STEAMIE W RAMACH PAKIETU PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY TRILOGY.** Tym samym Capcom wprowadzi na PC oryginalne tytuły z Gameboy Advance, wznowione później na 3DS i urządzeniach mobilnych. Jeszcze nie wiadomo, jak bardzo odświeżone zostaną trzy tytuły. Patrząc jednak po przeróbkach w kolejnych edycjach, można się spodziewać, że nie będziemy mieli do czynienia z przesadnie staro wyglądającą grą.



## Finałowy sezon The Walking Dead otrzyma zakończenie

**STUDIO SKYBOUND GAMES, NALEŻĄCE DO TWÓRCY KOMIKSOWEJ SERII THE WALKING DEAD ROBERTA KIRKMANA, OGŁOSIŁO, ŻE ZAMIERZA DOKOŃCZYĆ FINAŁOWY SEZON GRY.** Zapowiedź ta zdaje się spełniać wcześniejsze obietnice zamykającego się studia Telltale Games, które informowało, że zamierza znaleźć partnerów gotowych dokończyć historię Clémentine, w miarę

możliwości zatrudniając na stałe lub kontrakty zwolnionych pracowników TTG. Choć brakuje jeszcze dalszych szczegółów, wydaje się to świetną wiadomością dla fanów serii. Szczególnie tych, którzy kupili przepustkę sezonową, gdy nic nie zapowiadało, że produkcja gry napotka jakieś problemy. Kirkman ostatnio poinformował, że zamierza zatrudnić zespół, który pracował oryginalnie nad grą.





## Fani Total War Rome 2 wściekli

**R T S**

**TEGO JESZCZE NIE GRALI: SPOŁECZNOŚĆ TOTAL WAR ROME 2 JEST WŚCIEKŁA NA CREATIVE ASSEMBLY ZA DARMOWĄ AKTUALIZACJĘ O TYTULE ANCESTRAL. DLACZEGO? PRZEZ KOBIETY GENERAŁÓW I ICH RZĘKOMĄ INWAZJĘ NA GRĘ I FORSOWANIE AGENDY BOJOWNIKÓW O SPOŁECZNĄ SPRAWIEDLIWOŚĆ.**

Zamieszanie zaczęło się od wypowiedzi jednego z graczy, który wrzucił na screenie ekran z dostępnymi generałami, gdzie spośród ośmiu postaci, aż pięć było kobietami. Wokół sprawy natychmiast rozgorzała dyskusja, a jej konkluzją był fakt, że brytyjskie studio, ulegając politycznej poprawności, postanowiło zwiększyć procentową szansę na pojawienie się w grze dowódców płci pięknej. Nie pomogły tłumaczenia, że do żadnych tego typu zmian nie doszło, ani wyliczenia na Reddicie, gdzie jeden z użytkowników wytłumaczył, że takie wystąpienie jest statystycznie możliwe. Na 10 tysięcy sesji potencjalnie nawet cztery z nich mogą wylosować (przy istniejących wcześniej szansach na kobietę generała na poziomie 10–15% w większości frakcji i 50% w przypadku Kushów) „problematiczny” zestaw pięciu kobiet i trzech mężczyzn. Wszystko wskazuje, że absolutnie nic nie zmieniono w kwestii tych szans w ostatnich łatkach. Całe zamieszanie to dzieło przypadku. Oliwy do ognia dołączyła jednak interakcja z moderatorami Creative Assembly, która miała miejsce miesiąc temu. Po długiej i bardzo bezowocnej dyskusji moderatorka znana jako CA Ella napisała na steamowym forum gry, że jeżeli graczom nie podoba się obecność kobiet generałów, mogą oni użyć modów, by je usunąć lub po prostu... nie grać. Zaznaczyła przy tym jednocześnie, że gra studia jest autentyczna od strony historycznej, ale niekoniecznie musi oddawać realia. To nie spodobało się już nakręconym, którzy nie chcieli słuchać, że mogą przestać korzystać ze swojej ulubionej gry. Tak wybuchła burza i masowe spamowanie negatywnymi recenzjami... za nic.



NINTENDO SWITCH™

KIEDYKOLWIEK,  
GDZIEKOLWIEK, Z KIMKOLWIEK

Nintendo



FROM SOFTWARE

# DARK SOULS REMASTERED

Dark Souls™ Remastered & ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. / ©2011-2018 FromSoftware, Inc.  
© 2018 Nintendo Co., Ltd. Nintendo Switch and Joy-Con are trademarks of Nintendo.

16  
www.esrb.org

**THEN, THERE WAS FIRE.**



CONQUEST

www.nintendo.pl

**Wokół gier komputerowych wyrósł już całkiem zgrabny przemysł akcesoriów: od myszy przez klawiatury po dedykowane kontrolery. Do zabawy w domu z reguły wystarczy najwyklesza klawiatura membranowa i mysz optyczna. Czasami jednak przeważają aspekty estetyczne lub komfort, na przykład związany z wykorzystaniem mechanicznych przełączników zamiast membran. Przedstawiamy cztery budżetowe rozwiązania dostępne w ofercie Tracera i A4Tech. Dla odpowiedniego stopniowania emocji w klasie budżetowej ułożyliśmy opisy w porządku rosnących cen.**

# Budżetowe klawiatury dla graczy

## Udawana feeria barw: Tracer GameZone HellWay X

**PIERWSZE SPOJRZENIE NA HELLWAY X POWODUJE NIEMAL NATYCHMIASTOWY EFEKT „KUP MNIE TERAZ”: ZABUDOWANA, POTĘŻNA KLAWIATURA Z MIEJSCEM NA NADGARSTKI, BLOKIEM OŚMIU KLAWISZY MULTIMEDIALNYCH ORAZ DODATKOWYM BLOKIEM PRZYCISKÓW FUNKCYJNYCH MIENI SIĘ TĘCZOWYMI BARWAMI.**

Jej gamingowy charakter podpowiadają dwa elementy: ładne skosy obudowy i oznaczenia na klawiszach WSAD. Poza tym to typowy przedstawiciel pełnowymiarowych klawiatur biurowych z membranowymi przyciskami, obdarzonych dużym Enterem w kształcie odwróconego L. Matowa, stosunkowo duża obudowa jest estetycznie wykonana. Jedynie zintegrowana podkładka pod



nadgarstki okazuje się w praktyce zbyt krótka. Brak sterowników nie przeszkadza w konfiguracji własnych makr, przypisywanych do pięciu dodatkowych przycisków funkcyjnych, położonych po lewej stronie.

Pozornie najsilniejszy magnes na nabywców HellWay X – tęczę podświetlenia klawiatury – okazuje się atrapą: nie ma regulacji barw

**WSAD**

w poszczególnych strefach. Do wyboru użytkownika pozostaje jedynie statyczne, tęczę podświetlenie (od niebieskiego, przez fiolet, czerwień, żółty do zielonego) o trzech stopniach jasności lub efekt oddechu z opcją regulacji szybkości. Wyłączenie podświetlenia sprawia, że opisy na klawiszach są niemal niewidoczne. W ustawieniach klawiatury nie uwzględniono Game Mode, czyli wyłączenia klawiszy Windows. Co zaskakujące, na klawiaturze brakuje przycisku menu. Zastępuje go klawisz funkcyjny odpowiedzialny za regulację opcji podświetlenia. Antypoślizgowe nóżki nie spełniają swojej roli na niektórych powierzchniach, a same klawisze nie są zbyt precyzyjne. HellWay X wymaga wycucia, jeśli planujemy na nim grać. W testowanym egzemplarzu nagminnie rejestrowane było podwójne naciśnięcie „j”, a klawisz „k” wymagał solidniejszego dociskania. Producent obiecuje 26-klawiszowy antighosting. **■**

**Cena: 80 zł**

## Hybrydowy gaming: Tracer GameZone Mecano Pro



**MECHANIZM PISTON SHAFT ZASTOSOWANY W PEŁNOWYMIAROWEJ KLAWIATURZE MECANO PRO MA DAĆ NAM WRAŻENIE OBCOWANIA Z MECHANICZNYM MONSTRUM DO GIER.**

Rzeczywiście na pierwszy rzut oka klawiaturę Tracera trudno odróżnić od Logitecha G Carbon: solidna, metalowa rama, brak górnej części obudowy, połączona

na stałe z klawiaturą podkładka pod nadgarstki, tęczę podświetlenie RGB. Czar pryska przy bliższym kontakcie z Mecano: twarde klawisze z klikiem jedynie udają MX Blue, podkładka wykonana z tworzywa sztucznego nie daje solidnego wsparcia nadgarstkom i nie można jej zdemontować, a podświetlenie mocniej przebija przez przestrzenie pomiędzy klawiszami, niż ubarwia znaki na samych przyciskach. Również zapobiegające poślizgowi nóżki nie zawsze utrzymują klawiaturę w jednym miejscu. Musimy jednak wziąć poprawkę na cenę: Mecano Pro jest tańsza od Carbona o kilkaset złotych!

Do klawiatury nie dołączono sterowników ani żadnych akcesoriów. Konfiguracji podświetlenia dokonujemy skrótami klawiaturowymi. Podobnie aktywowany jest Game Mode (wyłączenie klawiszy Windows). Sama konfiguracja podświetlenia daje

**H O T**

sporo opcji do wyboru: kilka trybów animacji, wybór jednego z siedmiu kolorów dla każdej z sześciu stref, ustawienie jednolitego podświetlenia oraz jednego z trzech poziomów jasności. To nie jest podświetlenie RGB. Jednak siedem kolorów tęczy w zupełności wystarczy do ustawienia ulubionej barwy. Przy wyłączonym podświetleniu napisy na klawiszach są praktycznie niewidoczne. Światło przebija też mocniej przez przestrzenie pomiędzy klawiszami niż podświetla znaki na klawiaturze. Dla wielu użytkowników mały Enter może okazać się mankamentem Mecano. Jednak sama konstrukcja klawiszy, wprowadzie jedynie udających mechaniczną klawiaturę z klikiem, może przemawiać za wydaniem kilkudziesięciu złotych więcej na produkt Megabajta. Dodajmy do tego antighosting przewidziany dla 19 klawiszy (QWE, ASD, ZSC, B, spacja, kursory, Tab, Ctrl, Alt, Shift) oraz przypisane do kombinacji FN+Fx dodatkowe klawisze multimedialne, a być może 100 zł okaże się dobrą ceną za Mecano. **■**

**Cena: 100 zł**

## Mechaniczna na wyrost: A4Tech Bloody B3370R RGB

MODA NA USUNIĘCIE Z KLAWIATUR GÓRNEJ CZĘŚCI KORPUSU DOTARŁA I DO BUDŻETOWYCH MODELI KLAWIATUR. A4TECH BLOODY, PEŁNOWYMIAROWA KLAWIATURA Z SZEROKIM ENTEREM (W KSZTAŁCIE ODWRÓCONEGO L), NA PIERWSZY RZUT OKA WYGLĄDA JAK ODŚLONIĘTY MECHANIK Z WYSOKO OSADZONYMI KLAWISZAMI, WYKONANĄ Z ALUMINIUM POKRYWĄ I PODŚWIETLENIEM RGB.

Uwagę zwraca wyróżniony, czerwony blok klawiszy QWER i ASDF dostosowanych do zabawy. Sztuczka zastosowana przez producenta klawiatury to zbudowanie urządzenia, które tak naprawdę jest klawiaturą membranową i domontowanie do niej tylko osiemiu przełączników mechanicznych LK Libra Lighting Strike Switch Brown (według producenta: wytrzymałość – 100 milionów naciśnień, opóźnienie 0,2 ms). W sumie takie rozwiązanie sprawdzi się podczas zabawy. Najważniejsze klawisze odpowiadające za ruch i akcje rzeczywiście wyróżnia większa precyzja i komfort. Za to podczas pisania na takiej hybrydowej klawiaturze wrażenia są dziwne. Blok wyróżnionych klawiszy działała nieco inaczej od pozostałej części przycisków. Jedynym dołączonym akcesorium do Bloody B3370R RGB jest wykonana



z tworzywa sztucznego podkładka pod nadgarstki, zgrabna, ale niezbyt komfortowa. W zakresie oprogramowania za funkcje sterujące podświetleniem, opcje definiowania makr i przypisania akcji do przycisków odpowiada oprogramowanie KeyDominator2. Można się jednak bez niego obyć. Większość parametrów pracy klawiatury da się przełączyć skrótami. Dotyczy to zarówno aktywacji trybu Game Mode (wyłączone klawisze Windows), jak i sterowania trybem, kolorystyką oraz jasnością podświetlenia (osiem stopni jasności, pięć

stref o zróżnicowanych kolorach). Blok czerwonych klawiszy do gier wyróżnia mocniejsze podświetlenie. Całość pod względem doboru barw i opcji konfiguracyjnych prezentuje się świetnie. Gorzej, jeśli wyłączymy podświetlenie. Wtedy opisy klawiszy są praktycznie niewidoczne. W poczet zalet należy zaliczyć antypoślizgowe nóżki, odporność na zalania płynami oraz 12-klawiszowy n-key rollover, dotyczący klawiszy 1-4, QWER i ASDF. ▀

**Cena: 150 zł**

1 0 0

## Zielony klikacz: A4Tech Bloody B3370R RGB



**SPOŚRÓD WSZYSTKICH KLAWIATUR UWZGLĘDNIONYCH W TYM ZESTAWIENIU B800 GREEN JEST JEDYNĄ W PEŁNI MECHANICZNĄ KONSTRUKCJĄ, WYKORZYSTUJĄCĄ OPTYCZNE PRZEŁĄCZNIKI LIGHT STRIKE II BLUE O 0,2-MILISEKUNDOWYM OPÓŹNIENIU, KTÓRYCH ŻYWOTNOŚĆ SZACOWANA JEST PRZEZ PRODUCENTA NA 100 MILIONÓW KLIKNIĘĆ.**

Ze względu na to, że testowany model został wyposażony w odpowiednik MX Blue, B800 to straszliwie

głośny klikacz. Ten dźwięk po prostu trzeba lubić lub polubić. Pełnowymiarowa klawiatura przypomina minimalistyczne konstrukcje topowych producentów gamingowych klawiatur: B800 Green to pozbawiona górnej pokrywy konstrukcja, w której jedyną zmianą w stosunku do tradycyjnych klawiatur jest przesunięcie bloku przycisków Print Screen/Scroll Lock/Pause do prawej krawędzi. Do tego szybko można się przyzwyczaić. Edycja Green w całości podświetlana jest na zielono. Nie ma tu żadnych wymyślnych fal czy innych schematów. Możemy jedynie wybrać jasność (dziewięć

poziomów) lub wyłączenie podświetlenia. Producent dołączył do klawiatury dodatkowe, czerwone nakładki na klawisze QWER i ASDF. Estetycznie nie pasują one kolorem do czerni i zieleni B800, ale ich wyprofilowany kształt dobrze sprawdza się w grach. Zabrakło za to podkładki pod nadgarstki, która jest np. w modelu Bloody B3370R RGB, tym bardziej że klawiatura B800 została wyposażona w identyczne zaczepy.

Producent informuje o pełnym antighostingiu w B800 oraz odporności klawiatury na zalania, dzięki zastosowaniu specjalnej powłoki na PCB oraz otworów odprowadzających ciecz. Graczy na pewno ucieszy opcja Game Mode, umożliwiająca wyłączenie klawiszy Windows, oraz pokryte silikonem nóżki, zapobiegające ślizganiu się klawiatury podczas intensywnych potyczek. Do zarządzania makrami i przypisaniami opcji do poszczególnych klawiszy służy oprogramowanie KeyDominator 2, które jednak nie umożliwia zmiany podświetlenia. A4Tech Bloody B800 Green to bardzo przyzwoite narzędzie dla osób pracujących z tekstem, o ile hałas czyniony przez klikające przełączniki nie zrytuje wszystkich w odległości kilkunastu metrów. W tym zestawieniu to najlepsza i najdroższa klawiatura. ▀

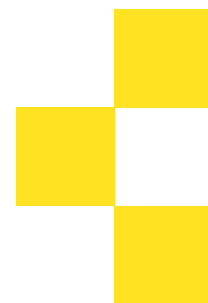
**Cena: 200 zł**

LIGHT



#### 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. Obecnie inwestor w gamedevie.



## DZIECI GAMBLERIADY

**To była najświetniejsza polska impreza growa XX wieku. Bogate stoiska, przedpremierowe pokazy, tysiące gości, uroczyste wręczenia nagród i wytworne rauty. Polska branża gier mogła się poczuć profesjonalnie – oczywiście na miarę skromnych ówczesnych możliwości.**

Targi Gambleriada organizowane od 1995 roku to była pierwsza growa impreza o takim charakterze odbywająca się w Warszawie i od razu padła ofiarą własnego sukcesu. Premierowa edycja w kinie Capitol z trudem pomieściła wszystkich chętnych widzów. Pamiętam tłumy wewnątrz i długie kolejki do wejścia, zwłaszcza w sobotę. Kolejne Gambleriady odbywały się już w gościnnych murach hali Torwar i tam święciliśmy nasze największe triumfy, łącznie z przebicciem 20 000 odwiedzających w trzy dni. Liczba kolosalna.

Redakcja Gamblera sprawowała nad imprezą medialny i moralny patronat, natomiast jej organizacją zajmowała się osobna firma, agencja Greit, profesjonalna i skupiona na tym zadaniu. To dobrze działało. Gambleriady obyło się, o ile pamiętam, dziesięć edycji. Do połowy impreza rosła, a od połowy – malała. Przyznam, że nie zrozumiałem nigdy przyczyn tego drugiego trendu. Wydaje się jednak, że zrobienie game show w Polsce to nie jest proste zadanie. Nasz rynek był – i jest wciąż – trochę za mały, płytki i podatny na okresowe koniunktury i dekoniunktury. Wszak zupełnie niedawno ogłoszono, że w tym roku nie odbędzie się Warsaw Game Week, impreza duża, z wcześniejszymi sukcesami i zbudowaną marką. Powodów tej decyzji nie znam, ale przypuszczam, że organizatorzy uznali, że nie zrobią show na miarę oczekiwań graczy i wystawców, więc lepiej imprezę przenieść na kolejny rok (bardzo słusznie!).

Gambleriada to była i uroczysta nagroda targów (sam kiedyś przeforsowałem specjalną dla firmy LEM

za sprowadzenie na stoisko pierwszego w Polsce egzemplarza VW Golfa serii VI, wówczas nowości), i stosowny raucik (mam trochę zdjęć i niewiele wspomnień), no i oczywiście sławny radiowęzeł targowy, prowadzony przez Jacka Piekarę, dziennikarza wówczas radiowego także, który w radio Wawa co niedziela opowiadał o grach i fantasy. Przy tym pierwszym zadaniu wspierał go jako stały gość sam Adrian Chmielarz oraz niżej podpisany. To były fajne niedziele. W zasadzie jest zabawne pomyśleć jak nasza trójka rozeszła się później na trzy różne strony świata w tak wielu zakresach i wymiarach. Choć – może zbyt naiwnie – myślę sobie, że gdyby była okazja usiąść w pubie Zielona Gęś przy piwie, tak jak to drzewiej bywało, to byśmy usiedli i wesoło spędzili czas.

Onże Jacek Piekara wymyślił też, że jak targi, to muszą być i wybory miss. Ja już wtedy intuicyjnie wyczuwałem, że takie przedsięwzięcia są żenujące, choć jeszcze nie umiałem precyzyjnie uzasadnić dlaczego. Ale wybory miss się oczywiście odbyły. Chyba więcej niż jeden raz, startowały zawsze ze trzy, cztery kandydatki, a nastoletnia chłopcęca publiczność była dokładnie tak pełna entuzjazmu, jak możecie to sobie wyobrazić.

Szczytowa edycja Gambleriady to był – jak wspominał – 1998 rok. Jesień, masa gości, specjalne targowe wydanie Gamblera, liczne dodatkowe atrakcje. Stoisko nasze wyglądało okazale, nazywało się „Zamek Gambler” i było wykonane z tektury. Od tego momentu impreza traciła już impet, z powodu remontu Torwaru pojawiły się też – trapiące Warszawę do dzisiaj – kłopoty z sensowną lokalizacją. Wylądowaliśmy w końcu na wyścigach konnych na Służewcu i w ten poetycki sposób Gambler spotkał się z gamblerami – jak wiadomo, to angielskie słowo oznacza wozem, zapalonych graczy, ale tych od gier hazardowych.

Niedługo potem nadszedł koniec i Gamblera, i targów. Jak mawiał bohater pierwszego Postała przy wychodzeniu z gry „Niczego nie żałuję” (następnie przykładał sobie dubeltówkę do głowy i strzelał). Odcisnęliśmy swój znak. Daliśmy graczom dobrą zabawę i zbudowaliśmy jeden z wielu mostów, po których polska branża gier popędziła ku swej dzisiejszej wielkości. To już coś. ■

ALEX

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

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



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



## WERSJA CYFROWA W CENIE PRENUMERATY!



### TRZY PROSTE SPOSOBY NA ZAMÓWIENIE JUŻ DZIŚ

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

# PIXEL

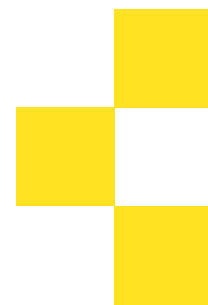
KULTURA GIER WIDEO

#### REGULAMIN

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



**Marcin Borkowski**  
Dziennikarz, autor gier, były redaktor naczelny  
Top Secretu, komentator spraw bieżących,  
postać znana i lubiana.



## WIDOKI, POWIDOKI I MAJAKI

**Z**darzało wam się grać przez kilkadziesiąt godzin, z oczami na zapalniczkach i jedynie niezbędnymi, krótkimi przerwami na czynności fizjologiczne? Głupie pytanie, zwłaszcza jeśli się je zadaje miłośnikom gier. A zdarzało wam się grać, aż gra rzuciła wam się na głowę? Tu już odpowiedź nie musi być taka prosta. Mnie tak.

Najgorzej bywało w dawnych czasach, kiedy (poza udawaniem, że nadaję się na naczelnego) dużo grałem, żeby dużo pisać. Kiedy tak posiedziałem przed monitorem godzin naście, a potem na chwilę kładłem się spać, grałem dalej przez sen. Nawet jeśli śniło mi się coś z grą niezwiązanego, widziałem elementy z gry. W wielu tytułach RTS zaznaczone jednostki bywają obwiedzione zieloną ramką i mają nad sobą paski życia. To teraz sobie wyobraźcie, że o piątej nad ranem odchodzicie wreszcie od Warcrafta, zamykacie oczy, zapadacie w płytki sen i... wszyscy, których widziacie, mają zielone ramki. To się może przyśnić. A nie, właśnie się przyśniło. I to nie raz, bo akurat gry RTS często mają silny syndrom „jeszcze tylko”, więc łatwo się przy nich zasiedzieć, a jakąś formę zaznaczenia postaci mają prawie zawsze (więc ma się co na mózg rzucić). Wiele lat później tamte sny przypominały mi się, kiedy oglądałem „The NIN9S”. Na szczęście jedynym powodem skojarzeń były te ramki (w każdym razie zakładam, że alternatywne wyjaśnienie – kto widział film, ten wie – jest nieprawdziwe).

Teraz już raczej takich długich sesji nie robię. Nauczony i doświadczony reakcjami mojego organizmu na podobne wybryki staram się zachować odrobinę rozsądku i nie siedzę do piątej, góra drugiej-trzeciej,

a i śni mi się coraz mniej, więc zagrożenie zmalało. Za to czasem uruchamia mi się moduł zbieractwa. W Skyrimie występuje roślina o nazwie snowberries – takie krzaczki z czerwonymi owocami. Łatwo na nie trafić zwłaszcza na zaśnieżonej drodze z Windheld do Winterhold. Kto grał, zna ten odruch, żeby trochę zboczyć z prostej drogi i zebrać składnik, przechodząc przez krzak i naciskając spację. No i kilka lat temu ogrywałem Skyrima, ale w weekend wyciągnęła mnie rodzina na spacer. Idę ja sobie przez las, zima jest, śnieg, rośnie coś przy drodze, jakiś krzak, ma czerwone owoce, a mnie ściąga w jego stronę i czuję, jak mi się palce do spacji układają. Ups. I to nie był jedyny raz, bo w zeszłym roku podobnie miałem, grając w Wiedźmina, a całkiem niedawno, kiedy wróciłem na chwilę do TESO, w czasie rowerowej wycieczki do rzeczywistości korciło mnie, żeby skrócić w kierunku żółtej roślinki na poboczu, przypominającej z pokroju jutę (źródło włókien do tworzenia lekkich zbroi).

Z rozmów ze znajomymi graczami wiem, że nie ja jeden miewam takie odloty. Akurat nikt z nich nie próbował podpalić ogniska znakiem igni (choć zdaje się, że medycyna zna podobne przypadki), ale pewien mniej znany redaktor po długiej sesji Half-Life (poprawionej długą sesją piwną w pubie) poczuł się na tyle słabowicie, że podszedł do telefonu (pamiętacie, kiedyś były automaty, wiszące na ścianach) i usiłował się doładować. A przynajmniej tak tłumaczył kolegom wspomagającym go w powrocie do domu. Tyle że nie sposób ocenić, ile było w tym efektów nadmiaru grania, a ile nadmiaru grzania. Na pewno chodziło o którąś z tych dwóch używek, a może i obie razem (wiadomo: nie mieszaj!).

A tak już całkiem na serio, jeśli takie rzeczy zdarzają się mnie – a uważam się za osobę dość mocno stojącą na ziemi i dobrze odróżniającą rzeczywistość od fantazji – średnio ogarniętym młodzieńcom zbyt długie sesje z grami mogą naprawdę zrobić kuku. ■

BOREK

W 2018 ROKU MINĘŁO PÓŁ WIEKU OD CZASU, GDY AMERYKAŃSKI PIONIER  
RALPH BAER STWORZYŁ PROTOTYP BRĄZOWEGO PUDEŁKA,  
KTÓRY Z CZASEM STAŁ SIĘ PIERWSZĄ NA ŚWIECIE KONSOLĄ DO GIER.



Świetne i pasjonująco napisane,  
aż trudno się oderwać – a przecież  
temat to wcale nie samograj.

Adrian Chmielarz

PRZEDSPRZEDAŻ:

**WIELKAKSIEGAGIER.PL**

WARSAW FILM SCHOOL / Poland

◆ **GAMEDEV & CREATIVE**   
◆ **CAREERS EXPO 17/11/2018** ■  
   

---

GCCE.EU 



STRATEGIC PARTNER



GOLDEN PARTNER



PIXEL 42 - Plik PDF dla: lukas.krawczyk83@gmail.com. Plik podpisany cyfrowo.