

PREMIERA MIESIĄCA RETURN OF THE OBRA DINN

PIXEL

K U L T U R W I D E O



Fallout 76

11 (43) / 2018 / GRUDZIEŃ

INSIDE

- BATTLEFIELD V ■ HITMAN 2 ■ DÉRACINÉ ■ 11-11: MEMORIES RETOLD
- WORLD WAR 3 ■ BARD'S TALE ■ NVIDIA ■ WOLFENSTEIN STORY ■ FIRMA KAREN
- KRYPTY FALLOUTA ■ PAINKILLER ■ OSOBLIWE DŹWIĘKI W GRACH

43

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

PIXEL

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



Fallout 76

INSIDE

- BATTLEFIELD V ■ HITMAN 2 ■ DÉRACINÉ ■ 11-11: MEMORIES RETOLD
- WORLD WAR 3 ■ BARD'S TALE ■ NVIDIA ■ WOLFENSTEIN STORY ■ FIRMA KAREN
- KRYPTY FALLOUTA ■ PAINKILLER ■ OSOBLIWE DŹWIĘKI W GRACH

11 (43) / 2018 / GRUDZIEŃ

43



TERAZ W

Good Loot

WORLD OF TANKS | FALLOUT 76



PEŁNA OFERTA NA
www.goodloot.pl

TELEGRAFEM Z KATOWIC AD 1995

Słyszę czasem opinie, że wspomnianie dawnych czasów stanowi objaw słabości. Że jest freudowską kompensacją braku zainteresowania teraźniejszością i szukaniem ukojenia w przywoływanych na siłę wizjach zmielonych w pamięci na proch. W swoim antyfenomenologicznym podejściu całkowicie nie zgadzam się z tą tezą. Stare dziady wydały właśnie grubą książkę o historii gier, a w przyszłym roku przymierzają się do tygrysięgo skoku na cały świat. Czego to więc kompensacja? Poza tym przypominanie sobie przeszłości to nauka choćby o tym, jak bardzo było się naiwnym.

Być może zdradzę jedną z tajemnic dawnych magazynów o grach, ale w pierwszej połowie lat dziewięćdziesiątych wszystkie one żyły w odseparowanych gettach. Nie było imprezy, na której można by się spotkać i porozmawiać, nie było telefonów komórkowych, a z maili jeszcze nikt nie korzystał. Podkreślało to atmosferę rywalizacji i wzajemnej niechęci, której synonimem jawiła się nalepka z logiem Gamblera zdobiąca sedes w redakcji Secret Service. Szefostwa pewnie wszystkich tych magazynów żyły sobie wygodnie w takim klinczu, bo dzięki niemu sprawnie trzymały swoją trzode na uwięzi. Na Wroniej mawiano, że zrzucają codziennie z nas, ale robią to nieudolnie, partacze jedni. Bydgoszcz powtarzała, że Warszawa się skomercjalizowała i tylko oni trafiają do serc prawdziwych graczy, a na Wspólnej z uśmiechami wyższości stawiano retoryczne pytanie: „No to kto w końcu podjumał naszą bazę danych z adresami prenumeratorów”? Oto właśnie ta hołubiona wojenka, w której nie było miejsca na współczesne dziwaczne gesty w stylu wychwalania konkurencji bardziej niż własnego zespołu.



MICZ

P.

Prawda była taka, że wszyscy dobrze się w niej czuliśmy, nie widząc żadnej alternatywy. Aż pewnego dnia stała się światłość...

Wiosną 1995 roku zapamiętałem między innymi z tego, że obejrawszy w kinie „Pulp Fiction”, przyleciałem na wydział matematyki, zdając relację znajomym analitykom, jaka to genialna jest scena, w której Vincent Vega wychodzi z kibla, a Butch akurat kończy robić tosty. Niczego nie rozumieli. Patrzyli na mnie jak na kosmitę i czym prędzej odwracali wzrok w kierunku znaczków utożsamiających dowód Lematu Fatou. Wracalem więc do swoich, gdzie nie trzeba było się ukrywać z miłością do Tarantino czy wypuszczonego właśnie przygodowego Discworlda.

Jakoś w marcu pojawiła się informacja, że w Katowicach rodzą się poważne targi gier komputerowych. Pierwsza edycja odbyła się rok wcześniej. Podczas jazdy na nią reprezentujący SS User i KayTeck wylądowali z samochodem w rowie, z którego ratowali ich Marek Suchocki. Organizatorem imprezy była tajemnicza warszawska firma Fullmax Corp, w 1995 roku rozkręcająca już imprezę na większą skalę. Szefostwo Secret Service wyjechało akurat do Londynu na ECTS, więc do Katowic skierowano zastępczą eskadrę w postaci Usera, KayTecka plus mnie. Byliśmy niepilnowani jak stado dzikich koni. Dzisiaj gdy o tym myślę, choć mogę oczywiście lekko przesadzać, dostrzegam w tym wydarzeniu początek końca SS.

Co się bowiem wydarzyło w Katowicach? Nastąpiła integracja rodzącego się środowiska znajomych i kolegów. To tam wszyscy się poznali: my, Alex, Borek, Marek Suchocki, a nawet niemogący znaleźć miejsca dla siebie Mirek Domsud, odpływający od Gamblera, podobnie jak wcześniej stało się to ze Światem Gier Komputerowych. Byliśmy na koncercie Grzegorza Ciechowskiego, w jakimś klubie bingo, w knajpie, w której kelner wnosił kolejne dania, nie wierząc, że będziemy mieli pieniądze, żeby za nie zapłacić, ale przede wszystkim dużo rozmawialiśmy w samym Spodku. A gdy okazało się, że ludzie zza barykady są całkowicie normalni, zimna wojna praktycznie od razu się skończyła, a jednocześnie rozpoczęły się naturalne w tej sytuacji ruchy odśrodkowe. Stary świat legł w gruzach.

W tym nastroju zamyślenia chciałem życzyć wszystkim Wesołych Świąt i szczęśliwego Nowego Roku. Spotkamy się ponownie 3 stycznia 2019 roku. Dwa dni wcześniej, tak jak Ukwiał przykazał, będzie można sobie spokojnie pograć w grę. Tomb Raider oczywiście. ▀



PIXEL
KULTURALNA STRONA PRACY

Redaktor naczelny
Piotr Mańkowski
piotr@pixel-magazine.com

Autorzy
Piotr Andersz, Andrzej Bazyłczuk, Marcin Borkowski, Artur Cnotalski, Bartosz Czartoryski, Marek Czemiak, Bartłomiej Dramczyk, Paweł Gawlikowski, Paweł Gąska, Marcin M. Granat, Mikołaj Kamiński, Marcin Klendra, Bartłomiej Kluska, Jacek Marczewski, Dariusz J. Michalski, Piotr Pierikowski, Wojciech Pijanowski, Piotr Pocztarek, Paweł Schreiber, Piotr Stypka, Michał Śledziński, Aleksy Ucharński, Michał R. Wiśniewski, Michał Zdancewicz

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

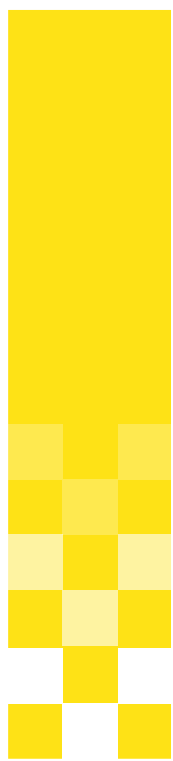
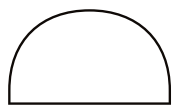
Wydawca
Idea Ahead
AL. KEN 36A lok. 93A
02-797 Warszawa (PL)
+48 (22) 855 10 35
idea-ahead.com

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.

Pixel Night #3 już 8 grudnia w Warszawskiej Szkole Filmowej. Tym razem zapraszamy na premierowy pokaz filmu o giełdach komputerowych „Gry, użytku, co dla Ciebie?”. A kolejny Pixel ukaże się 3 stycznia.

P.
check it out
PIXELPOST.pl

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



5-18

LOADING

- 4. Inside • 6. NVIDIA – historia, terażniejszość i przyszłość największego dostawcy kart graficznych
- 12. Relacja z wystawy gier wideo w londyńskim Victoria & Albert Museum
- 14. Dziwne dzieje Final Fantasy Tactics
- 16. Wywiad z Łukaszem Miądowiczem z Tap Tap Games

19-50

PLAY THE GAME

- 20. Fallout 76 • 22. Battlefield V • 23. Hitman 2
- 24. The Missing • 26. 11-11 • 27. Steel Rats • 28. Gwent
- 30. Visage • 31. Synthetik • 32. Overkill's The Walking Dead
- 33. Lego DC Super-Villains • 34. World War 3 • 35. Blackout Club • 36. Return of the Obra Dinn • 37. Déraciné • 38. FotNS: Lost Paradise • 39. Leisure Suit Larry • 40. Starlink
- 42. Tsioque • 44. Spyro Reignited Trilogy • 46. Saboteur! • 48. Call of Cthulhu • 50. Project Warlock

51-78

HALLOFFAME

- 52. Bard's Tale – 30 lat działalności barda
- 58. Wywiad z twórcą Bard's Tale Michaelem Cranfordem
- 60. Historia Wolfensteina
- 68. Ciekawostki w sadze Wolfenstein
- 72. Dzieje firmy Karen

79-92

SECRET LEVEL

- 80. Osobliwe dźwięki
- 86. Big Box: Wing Commander
- 88. Anime • 90. Kosmiczne katapultowanie
- 92. Felieton Śledzia

93-122

CREDITS

- 94. Fallout 4 odwiedzony ponownie
- 103. Felieton Wojciecha Pijanowskiego
- 104. Najsylniejsze krypty Fallouta
- 108. Painkiller • 120. Felieton Alexa
- 122. Felieton Borka

114-119

AUTO FIRE

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

ANDRZEJ BAZYLCZUK



MICHAŁ R. WIŚNIEWSKI



PIOTR POCZTAREK



Jeszcze w redakcji ŚGK dyskutowaliśmy, czy cena powinna wpływać na ocenę gry. Uznaliśmy, że nie. Tymczasem dzisiejsi gracze są innego zdania. Przykładem jest fala negatywnych recenzji po promocji na Shadow of the Tomb Raider. Gra doczekała się obniżki niespodziewanie szybko, ale czy stała się przez to gorsza?

Nastoletnią czarownicę Sabrinę pamiętam z kreskówek i oryginalnych komiksów. Jej sitcomowa wersja z lat dziewięćdziesiątych zawsze mnie drażniła, bo w ogóle nie przypominała tej rysunkowej! Netflix wyprodukował mroczną wersję przygod Sabrinę, wierną ikonografii, a jednocześnie świeżą.

Świat oszalał na punkcie Read Dead Redemption 2. Westemowe GTA w pierwszy weekend zarobiło 725 milionów dolarów, co oznacza, że tworzone latami ogromne produkcje AAA wciąż mają rację bytu. Szkoda, że firm, które mogą sobie na nie pozwolić, nie ma na rynku wiele.

LOADING

W KWIECNIU 1993 TRZECH FACETÓW SPOTKAŁO SIĘ W KAWIARNI DENNY'SW SAN JOSE I POSTANOWILI, ŻEBY DĄŻYĆ DO SPECJALIZOWANEJ PRACY W OBSŁUGI GRAFIKI W GRACH WIDEO.



PIOTR STYPKA



BARTEK CZARTORYSKI



PIOTR MAŃKOWSKI



W oczekiwaniu na Just Cause 4 postanowiłem przypomnieć sobie poprzednią odsłonę tej czadowej serii. Wsiąknę na dobre kilka godzin, bo sianie chaosu i zniszczenia jako Rico Rodriguez działa na mnie wręcz terapeutycznie. Już nie mogę doczekać się najnowszej części.

Jeszcze niedawno rok z samymi tylko koncertami Ozzy'ego i Rolling Stones ogłoszono by najlepszym muzycznie rokiem od narodzin Szopena; dzisiaj do Polski praktycznie co miesiąc, albo i częściej, zjeżdża gwiazda światowego formatu. Mnie już łeb puchnie. Szkoda, że nie portfel.

Odpaliłem sobie na GOG.COM grę Clive Barker's Undying. Pierwszy raz zobaczyłem ją w biurówcu Clicka! na Stanów Zjednoczonych, gdzie redaktor Szary Płaszcz siedział przy komputerze i zachwalał, jaka to realistyczna petarda. Wtedy gra rwała kask razem z plecami. I wiecie co? Nawet po 17 latach wygląda szokująco dobrze.



Graficzne gry o tron

Po latach morderczych walk, potyczek i podchodów z trzydziestu paru konkurujących producentów na placu boju zostało właściwie tylko dwóch. To z tej pary wyłonił się król kart graficznych dla graczy. Firma NVIDIA w ubiegłym roku zgarnęła blisko 70% rynku, a w tym roku utrzymuje się na podobnym poziomie. Jak doszło do tej spektakularnej intronizacji?

User Jama

Początki jak w historii wielu amerykańskich firm były skromne. W kwietniu 1993 trzech facetów spotkało się w kawiarni Denny's w San Jose i postanowili, że będą robić specjalizowane chipy do obsługi grafiki w grach wideo. Byli to Chris Malachowsky, Curtis Priem oraz Jen-Hsun Huang, zwany też zamerykanizowanym imieniem Jensen.

Pierwsi dwaj pracowali w Sun Microsystems, mieli odpowiednio 35 oraz 33 lata i zaczynała im już doskwierać praca w korporacji. Trzeci miał lat 30 i ciepłą posadę w firmie LSI Logic. Wszyscy byli z wykształcenia inżynierami i choć wtedy jeszcze nie istniał rynek akceleratorów graficznych do pecetów, wierzyli, że będzie na nie duże wzięcie w przyszłości. Swoje przekonanie opierali na dwóch fundamentalnych założeniach, które z perspektywy czasu okazały się słuszne. Pierwsze to, że gry komputerowe będą wymagały coraz większych mocy obliczeniowych do szybkiego generowania lepszej, bardziej realistycznej grafiki. Drugie to, że gry będą sprzedawały się dużych nakładach. Rzucili papierami w swoich dotychczasowych pracach i zaczęli rozkręcać własny biznes.

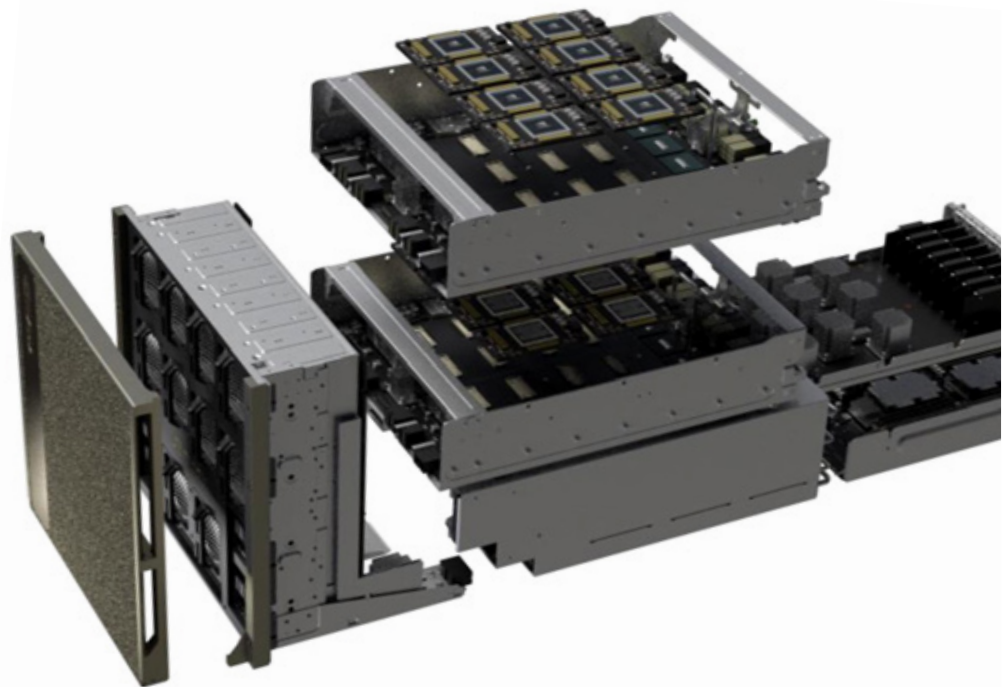
Początkowo nowa firma nie miała nazwy, bo wspólnicy nie byli w stanie nic sensownego wymyślić, a być

może po prostu zgodzić się na jakąś jedną konkretną nazwę. Oznaczali swoje materiały literkami NV, które były skrótem od „next version”. Potem poszukali słów, które zawierają taki zbitek liter i znaleźli łacińskie słowo „invidia”, które znaczy zazdrość. Po skróceniu została NVIDIA, nazwa o tyle dobra, że kojarzy się również ze słowem „video”.

Własnego kapitału założyciele NV1-DII mieli niewiele, bo tylko 40 000 dolarów. Zaprojektowanie i produkcja pierwszego produktu, wydanego w 1995 roku chipu multimedialnego o nazwie NV1, pochłonęło wielokrotnie więcej, około dziesięciu milionów dolarów. Pieniądze te wspólnicy

z sukcesem pozyskali od firm specjalizujących się w inwestycjach typu venture capital: Sequoia Capital oraz Sutter Hill Ventures. Oczywiście nikt takich kwot nie wyklada na stół za darmo. W zamian trzeba było zrezygnować z niezależności, odstąpić część udziałów w firmie, założyć kaganiec regularnego raportowania inwestorom, a także zgodzić się na ich wpływ na podejmowanie decyzji. A te początkowo nie były trafione.

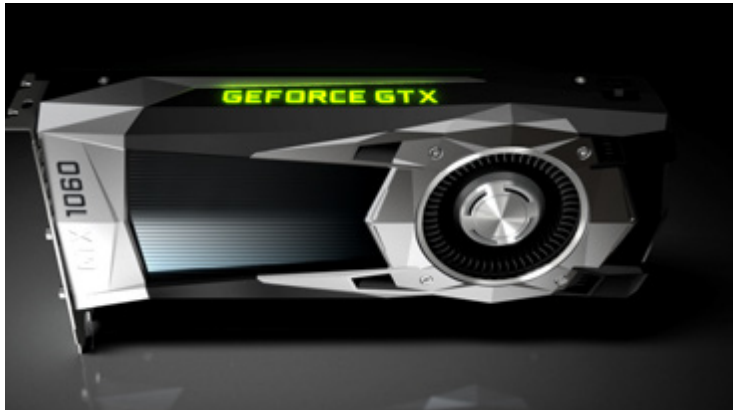
Produktem NV1 firma starała się złapać zbyt wiele srok za ogon. Sprzęt miał łączyć funkcje graficzne, dźwiękowe oraz portu do joysticka, a w rezultacie nie działał zbyt dobrze w żadnej z nich. Sprzedaż detaliczna



Logo



Kwadrat symbolizuje pojedynczy piksel. Spiralny owal kojarzy się z okiem, głównym receptorem grafiki. Zielony kolor oznacza wzrost. Czcionka nazwy firmy została zaprojektowana specjalnie dla NVIDIA.



✚ GTX 1060 wykorzystująca architekturę Pascal jest od dwóch do trzech razy szybsza od GTX 960.

✚ NVIDIA Drive Pegasus to sprzęt rozwijany, by pełnić rolę mózgu w autonomicznych samochodach: kompaktowy, wydajny, energooszczędny.



NV1 prowadziła firma Diamond pod marką kart graficznych Diamond Edge 3D. Choć chip NV1 znalazł się również w konsoli do gier Sega Saturn, ogólne wyniki sprzedaży nie były rewelacyjne. Prace nad następcą, NV2 zostały zatrzymane przed jego ukończeniem. NVIDIA, by odsunąć widmo bankructwa, zmuszona była zwolnić połowę pracowników.

Wtedy nadszedł przełom. Kość NV3, dla przełamania złej passy nazwana RIVA 128, ukazała się na rynku w roku 1997. Nazwa RIVA to skrót od „Realtime Interactive Video and Animation accelerator”. Rzecz została gruntownie przeprojektowana. Po pierwsze nie był to już kombajn do wszystkiego, czyli do niczego. RIVA była przeznaczona tylko do grafiki. Po drugie twórcy odeszli od uparcie promowanego w poprzednich wersjach chipa operowania na grafice budowanej z kwadratów na rzecz trójkątów stosowanych przez całą resztę branży. Pozwoliło to stworzyć sterowniki zgodne ze standardami

„W YO BRAŻAM Y SO BIE, ŻELCZBA W YŚW IETLACZYW SAM OCHODZIE BĘDZIERO SŁA BARDZO SZYBKO”.
JEN-HSUN HUANG, PREZES NVIDIAI

Direct3D, a także OpenGL. Produkt nie generował grafiki takiej jakości, jak wiodący wówczas na rynku producent 3dfx ze swoimi kartami Voodoo. Ze względu na brak wsparcia w sprzęcie pewnych funkcji Direct3D nie był też w stanie zapewnić akceleracji grafiki dla gier wykorzystujących silnik Unreal Engine. Był za to szybki, a dodatkowo zapewniał akcelerację zarówno grafiki 3D, jak i 2D, czego nie zapewniał konkurent.

Rok później pojawiła się NV4, czyli RIVA TNT, i z miejsca rozpoczęła walkę z królem, czyli 3dfx i nowym układem Voodoo 2. Dwie karty oparte na kościach Voodoo 2 można było spiąć razem w celu zapewnienia

większej wydajności. Dodatkowo dzięki upchnięciu trzech układów graficznych w jednej kości Voodoo 2 było w stanie w jednym przebiegu przeprosować dwie tekstury bez żadnego spowolnienia. Funkcję tę wykorzystywał np. Quake II oraz inne gry oparte na Unreal Engine. Dalej jednak był to wyłącznie akcelerator grafiki 3D. Dodatkowo zapewniał tylko 16-bitową głębię kolorów, a w karcie RIVA TNT kolor był już 32-bitowy. NVIDIA zmobilizowała się też wtedy do częstszych aktualizacji sterowników w celu optymalizacji wydajności. W kolejnym roku sytuacja się powtórzyła, tyle że ciosy wymieniały między sobą TNT2 oraz Voodoo 3.

✚ Superkomputer NVIDIA DGX-2 ma 16 GPU Tesla V100 oraz 2 CPU Intel Xeon Platinum, jest 10 razy szybszy od DGX-1, a tylko niecałe dwa razy droższy.

NVIDIA pojawia się cyklicznie na targach CES, E3 czy gamescom. Właśnie na tych ostatnich ogłoszono nową kartę graficzną GeForce RTX 2080 Ti.



W ubiegłym roku zaproszonym dziennikarom pokazano imponujące liczby świadczące o rozwoju.

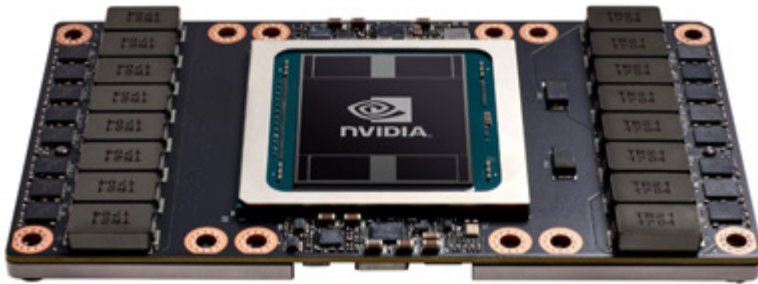


Ważna jest też oprawa wizualna stoisk oraz firmowych prezentacji. Musi być bardzo efektowne, bo jak cię widzą, tak cię piszą.



Koniec końców każdy chce zobaczyć nowe produkty w akcji: jak dużą rozdzielczość obsługują, jak płynnie, jakie są nowe bajery graficzne.

GAMING STANOWI 53% PRZYCHODÓW FIRMY - CIRCA MILIARD DOLARÓW KWARTALNIE



„OPROGRAMOWANIE POŻERA ŚWIAT, ALE SZTUCZNA INTELIGENCJA BĘDZIE POŻERAĆ OPROGRAMOWANIE CAŁE BRANŻE ZO STANĄ ZMIENIENIE PRZEZ SI”.

JEN-HSUN HUANG, PREZES NVIDIA

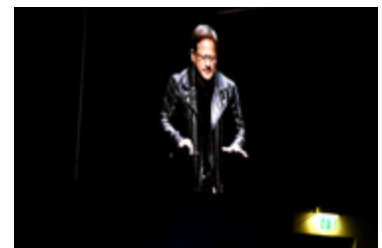
✚ Tesla V100 w architekturze Volta to najpotężniejsze GPU firmy NVIDIA. Przeznaczone jest do wydajnego przetwarzania w centrach danych.



Dla wymagających graczy konsola do gier z czterema Tesla V100 umożliwia ray tracing w czasie rzeczywistym (cena: 60 000 dolarów).



NVIDIA współpracowała z Industrial Light & Magic, aby stworzyć technologiczne demo takiego ray tracingu.



Prezes Jensen prowadzi prezentację w skórzanej kurtce, potem w samej czarnej koszulce polo. Jest wyluzowany, ze wszystkimi na „ty”.

Oczywiście w tle o powiększenie swoich królestw walczyli równoległi inni producenci akceleratorów graficznych. Z bardziej znanych był kanadyjski Matrox z modelami Mystique oraz Millennium, amerykański S3 z modelami ViRGE oraz Savage, amerykański Rendition z kośćmi serii Verte, kanadyjski ATI z serią akceleratorów graficznych RAGE czy brytyjski PowerVR, który dostarczył bebechy graficzne do konsoli Sega Dreamcast, po tym jak Sega rozstała się z NVIDIA.

Jednak w roku 1999 doszło do zmiany terminologii. Odchodziło się od utartego w branży pojęcia akceleratora graficznego. Przy odpaleniu nowego produktu NVIDIA określała go mianem GPU, czyli procesorem graficznym, analogicznie do CPU,

procesora centralnego. Na nazwę handlową nowej serii produktów zostaje ogłoszony konkurs. Z nadesłanych ponad 12 tysięcy zgłoszeń wybrana zostaje nazwa GeForce. Pierwszy produkt nowej generacji to GeForce 256, który umożliwił całkowite odciążenie CPU od operacji związanych z grafiką.

Rok 1999 był kamieniem milowym w historii firmy jeszcze z kilku innych powodów. To czas wejścia firmy na giełdę i realizacji sutych zysków przez partnerów venture capital. W tymże roku dochodzi do efektownego podwojenia przychodów do poziomu 374,5 milionów dolarów. Firma na fali sukcesów zaczyna budować piękną nową kwaterę główną w Santa Clara. Dostaje też zaliczkę w kwocie 200 milionów dolarów od

Microsoftu a conto dostarczania układów graficznych do zapowiadanej konsoli do gier Xbox.

Symboliczną wisienką na torcie firma konsumuje w kolejnym roku, w postaci wykupienia głównego konkurenta 3dfx. Niedysiejszy pionier rynku kart graficznych i jego długoletni hegemon popadł w poważne tarapaty. Powodem były niefortunne, a kosztowne akwizycje firm STB oraz GigaPixel, a także błędne decyzje strategiczne odnośnie do rozwoju produktów. Efektem tego stało się przejście dawnego giganta za stosunkowo niewielką kwotę 70 milionów dolarów. Dla porównania same dwie wspomniane akwizycje wykonane przez 3dfx pochłonęły ponad 300 milionów dolarów. Rynek nie zna litości, a okrągły rok 2000

NVIDIA RTX POZWALA NA ŁĄCZENIE RÓŻNYCH TECHNOLOGII RENDEROWANIA W JEDNĄ SPÓJNĄ PLATFORMĘ



stanowi symboliczne zamknięcie pewnego etapu w segmencie kart graficznych.

Kiedy w roku 2002 Microsoft publikuje specyfikację DirectX 9, liczba pretendentów do tronu jest już mocno przetrzebiona. Oprócz dwóch silnych graczy w postaci NVI-DII oraz ATI jako tako walczą jeszcze Intel, 3DLabs, S3 oraz XGI. Nowy DirectX wymagał od zgodnych GPU wsparcia dla funkcjonalności Pixel Shader 2.0. Choć ATI był pierwszy na rynku z odpowiednim sprzętem, to NVIDIA dostarczyła kości z opracowanymi przez siebie dodatkowymi lub poprawionymi funkcjami, które ułatwiały życie deweloperom gier,

📌 NVIDIA Shield z pilotem i padem to urządzenie do strumieniowania wideo 4K HDR, muzyki i gier na TV. Można też grać w gry na Androida.

a koniec końców zostały dodane przez Microsoft do specyfikacji Pixel Shadera 3.0.

Wkrótce potem doszło do pojedynku między głównymi rywalami na arenie konsol do gier. W 2004 roku Sony ogłasza, że wybrał NVIDIĘ do opracowania procesora graficznego do PlayStation 3. ATI nie zostało daleko w tyle, gdyż w 2005 zostało namaszczone przez Microsoft do zaprojektowania układu graficznego do Xboxa 360. Kolejna wolta na rynku następuje rok później, kiedy ATI zostaje wykupione przez wielkiego producenta procesorów AMD za bajeczną kwotę 5,4 miliarda dolarów. Od tej pory w domenie chipów do kart graficznych występuje faktyczny duopol: AMD oraz NVIDIA.

Wydawać by się mogło, że takie złożenie sił AMD i ATI szybko doprowadzi do marginalizacji pozycji NVI-DII. Choć AMD miał na koncie słodkie zwycięstwa, takie jak obsadzenie w 2014 swoim silikonem obu konsol do gier najnowszej generacji, czyli PlayStation 4 oraz Xbox ONE, to – jak stwierdziłem na wstępie – rynek kart graficznych jest obecnie zdominowany przez NVIDIĘ.

Strategia AMD w obszarze procesorów graficznych była podobna jak w domenie tradycyjnych CPU, gdzie firma konkurowała z Intel, oferując podobną wydajność za niższą cenę. Pierwszy problem był taki, że gigant Intel nie oddawał pola bez walki i nie bał się przy tym faulować. Zakończona ugodą postępowanie antymonopolowe spowodowało, że Intel w końcu zapłacił rywalowi w roku 2009 kwotę

1,25 miliarda dolarów, ale systematyczne rugowanie AMD z rynku odbiło się na możliwościach rozwojowych firmy, w tym na rynku grafiki.

W roku 2009 zaczął się też owczy pęd na wydobywanie bitcoinów. Kiedy łebscy ludzie wpadli na to, żeby zamiast CPU zaprząć do pracy GPU, a najlepiej wiele GPU, wybór domorosłych „górników” padł na tańszy sprzęt AMD. Jak grzyby po deszczu pojawiły się w sprzedaży gotowe zestawy wydobywcze w postaci składaków ze średnim CPU AMD oraz czterema mocnymi GPU AMD. Bitcoinowcy płacili za nie, jak za zboże w czasie okupacji, ale pośrednikiem, a nie samemu AMD. Na rynku zaczęło brakować GPU AMD dla oszczędniejszych graczy, więc siłą rzeczy wpadli w otwarte ramiona NVI-DII. Podobnie stało się z twórcami gier, którzy przetrucili się w większej liczbie na chipy oraz narzędzia oferowane przez NVIDIĘ. Następnie, kiedy napompowany balon domorosłych górników bitcoinowych pękł, rynek został wręcz zalany tanimi, używanymi kartami graficznymi AMD, przez co mniej osób kupowało nówki.

Na domiar złego, ten sam Intel, który nie tak dawno ostro pogrywał z AMD na rynku CPU, oficjalnie zapowiedział, że w roku 2020 zamierza wejść na rynek dedykowanych, czy jak kto woli dyskretnych kart graficznych. Nie będą to już żadne wynalazki wbudowane w CPU, typu Intel HD Graphics, tylko potężne GPU z prawdziwego zdarzenia. Kiedy taki kolos jak Intel, z praktycznie nieograniczonym budżetem na badania

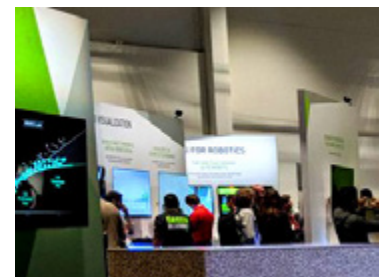
NVIDIA pierwotnie kojarzona tylko z kartami graficznymi dla graczy, obecnie rozwija się także w obszarze SI.



Nowoczesny biurowiec kwatery głównej firmy w Santa Clara. Poza tym firma ma w samym USA 19 innych biur.



Marketing firmy skutecznie wypromował wśród graczy pozytywne skojarzenie koloru zielonego z marką. Widzisz kolor zielony, myślisz NVIDIA.



Firma zatrudnia ponad 11 000 pracowników na całym świecie. Jak twierdzi sam prezes, nikt nie jest szefem. To projekt jest szefem.

NINTENDO SWITCH Z CHIPEM NVIDIA TEGRA - 20 MILIONÓW EGZEMPLARZY W 2018 ROKU



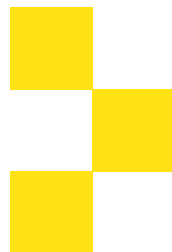
GEFORCESTANOWI NAJWIĘKSZĄ NA ŚWIECIE PLATFORMĘ DO GIER, KTÓRA MA 200 MILIONÓW AKTYWNYCH UŻYTKOWNIKÓW, AKTYWNYCH GRACZY.



i rozwój, ogłasza wejście na arenę, zdrzty zapewne nie tylko AMD, ale i obecny król tego podwórka NVIDIA. Wkrótce zrobi się na tym rynku gorąco i niewykluczone, że szybko dojdzie do zmiany ustalonego status quo.

NVIDIA zdawała się wyczuwać taką ewentualność ze sporym wyprzedzeniem, bo od lat rozwija inne gałęzie biznesu. Od 2009 roku oferuje kolejne GPU do urządzeń mobilnych z serii TEGRA. Układy TEGRA są wykorzystywane w produktach serii NVIDIA Shield przeznaczonych dla graczy. Najnowszy model, TEGRA X1, jest graficznym sercem konsoli Nintendo Switch, która sprzedaje się jak świeże bułeczki.

➤ Muzealny egzemplarz karty akceleratora graficznego Diamond Edge 3D z chipem NV1. Pierwszy produkt firmy NVIDIA. Od niego wszystko się zaczęło.



Drugim przyszłościowym obszarem są „elektroniczne mózgi” do autonomicznych samochodów. Naszpikowane kamerami, radarami i czujnikami wozy wymagają systemu, który byłby w stanie analizować dane w sposób zbliżony do człowieka. Nie algorytmicznie, bo nikt nie jest w stanie spiąć algorytmem wszystkich możliwych przypadków. Różne warunki oświetleniowe, pogodowe, piesi, rowerzyści, motocykliści, inne samochody, ciężarówki, wypadki, objazdy, niezliczone zmienne, które trzeba na bieżąco przetwarzać, aby automat mógł prowadzić pojazd pewnie i bezpiecznie. Poradzić sobie z tym można tylko z zastosowaniem technik sztucznej inteligencji i tak zwanego uczenia

głębokiego, gdzie kolejne warstwy sieci neuronowej uczone są kolejnych cech do rozpoznania.

Wywodzący się z rodziny TEGRA procesor Xavier zawiera osiem rdzeni, zdolnych do przetwarzania 30 TOPS (kwintylionów operacji na sekundę) przy poborze energii na poziomie 30 W. Xavier jest częścią składową systemu NVIDIA DRIVE Pegasus, pierwszego na świecie superkomputera samochodowego, który zapewnia piąty, najwyższy poziom w pełni autonomicznej jazdy właściwy dla robotakówek. O skali przedsięwzięcia niech świadczą zaangażowane środki: pracowało nad nim 2000 inżynierów przez cztery lata, a badania i rozwój pochłonęły dwa miliardy dolarów.

Opakowania kart NVIDIA poza kolorem zielonym wyróżniają wizerunki różnych mocnych stworów czy potworów.



Opakowanie karty GTX 560 zdobył wizerunek kojarzący się z mitologicznymi gorgonami, choć nie do końca ze względu na ten uśmiech.



Z pudełka GTX 1070 szczyrzy kły dziki syberyjski lampart, zwinny, szybki i groźny, z płonącymi na niebiesko ślepiami.



Na kartoniku 8600 GTS widnieje figura stylizowanego ogra, symbol czystej, brutalnej siły, która miażdży wszystkich konkurentów.



Popularną konsolę przenośną Nintendo Switch napędza 256-rdzeniowe GPU mobilne NVIDIA TEGRA X1 w architekturze Maxwell.

Trzecia domena, gdzie firma chce się rozwijać, to sztuczna inteligencja w instalacjach stacjonarnych. Produkty NVIDIA Tesla V100 to zaawansowane GPU do centrów przetwarzania danych, które mają według producenta zapewniać wydajność na poziomie 100 CPU. Z kolei systemy DGX to superkomputery skompresowane do rozmiarów dużego pojedynczego serwera. Obecna druga generacja, DGX-2, kosztuje 399 000 dolarów i zapewnia 2 petafłopy mocy obliczeniowej. Wewnątrz stosunkowo niewielkiej obudowy znajduje się 16 GPU Tesla V100. Dla porównania najszybszym superkomputerem w Polsce w roku 2016 był Prometheus uruchomiony

Kartę RTX 2070 z 8 GB pamięci na pokładzie można kupić za niewiele ponad 2 tysiące złotych.

w Akademickim Centrum Komputerowym AGH. Z osiągnięci na poziomie 1,65 petaflopów mieścił się w 20 szafach, zajmował 18 m², ważył 40 ton i kosztował około 11 milionów dolarów. Oczywiście porównanie samych petaflopów nie jest w pełni miarodajne, ale uzmysławia jak szybko rośnie i jednocześnie tanieje moc obliczeniowa. W jak szybkim wyścigu technologicznym znajdują się firmy takie jak NVIDIA i jej konkurenci.

Przede wszystkim jednak NVIDIA operuje na terytorium elektronicznej rozrywki, dostarczając coraz to nowe karty graficzne. We wprowadzanej obecnie nowej rodzinie GPU dla graczy, zwanej RTX, po raz pierwszy zastosowano wyspecjalizowane układy do wspomagania ray tracingu w czasie rzeczywistym. Metoda raczej kojarzona z wielogodzinnymi fotorealistycznymi renderami pojedynczych scen jest bardzo wymagająca obliczeniowo. Liczymy w niej drogę każdego z promieni światła zgodnie z zasadami fizyki, ze wszystkimi odbiciami i załamaniem. Z tego powodu ray tracing w grach, przynajmniej na tym etapie rozwoju,

będzie stosowany hybrydowo z tradycyjną rasteryzacją, na wybranych powierzchniach, a i to pewnie jakimś kosztem ilości generowanych klatek na sekundę. Pierwszą grą, która wspiera technologię RTX, jest Battlefield V, lecz planowane są kolejne: Metro Exodus, Assetto Corsa Competizione, Control, MechWarrior 5: Mercenaries, Enlisted, Atomic Heart. Przyszłość rysuje się w jasnych barwach i czystych odcieniach...

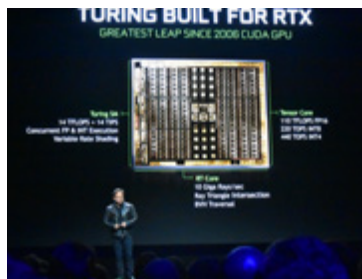
Przychody firmy są na rekordowym poziomie blisko 10 miliardów dolarów. Akcje od trzech lat ostro pną się w górę i obecnie wyceniane są za około 230 dolarów, ponad stukrotnie więcej niż w czasie giełdowego debiutu. Być może źródłem sukcesu jest zachowanie dystansu do swoich osiągnięć. Jak twierdzi Jensen Huang, współzałożyciel i obecny prezes firmy, „ciągle myślę tak, jakby zostało 30 dni, zanim wypadniemy z biznesu. To się nigdy nie zmieniło. To nie strach przed porażką. To tak naprawdę strach przed uczuciem samozadowolenia. Nigdy nie chcę, żeby to uczucie się u nas zadowoliło”. ■



Najnowsze karty dla graczy od NVIDIA, czyli modele 2070, 2080 oraz 2080 Ti, wykorzystują nową platformę RTX, wspierającą ray tracing w czasie rzeczywistym.



Zapowiadana gra Metro Exodus będzie wykorzystywała nowe możliwości kart GeForce RTX. Światło i cienie mają wyglądać jak prawdziwe.



Karty GeForce RTX wykorzystują najnowszą architekturę GPU o nazwie Turing, która ma zapewnić fotorealistyczną grafikę w grach.



Recenzowany w tym numerze Pixela Battlefield V od EA DICE jest historycznie pierwszą grą obsługującą standard RTX.



Gry na salonach

Jak sprzedać gry tym, dla których to nadal czarna magia? Nie przekonają ich przecież ani wysokie nakłady, ani seriale Netflix'a [sic!], ani fakt, że to już integralna część naszej kultury.

■ Bartek Czartorski

We wprowadzeniu gier na salony pomoże starannie przygotowana, interaktywna wystawa, szczególnie kiedy gości za wysokimi progami londyńskiego Victoria & Albert Museum, tuż obok słynnych prac samej Fridy Kahlo. Nie zmyślam. Może i starzy wyjadacze znajdą tam same oczywiste oczywistości (a i to niekoniecznie), lecz Videogames: Design/Play/Disrupt oferuje interesujące spojrzenie na gry jako fenomen nie tylko rozrywkowy, ale i będący narzędziem służącym do solidnej refleksji nad rzeczywistością.

Przestrzeń przeznaczona na wystawę została podzielona na swoiste etapy i ten pierwszy, zgodnie z filozofią grania, jest tym bodaj najbardziej przyswajalnym, czyli mamy tam pobieżną analizę designu postaci, concept arty, notki producenckie opisujące zwroty fabularne i podobne rzeczy na przykładzie dużych gier

■ Concept arty - pas startowy procesu produkcji.

■ Wystawa usunęła z pola widzenia konsole i komputery, stawiając na immersję.

jak The Last of Us czy Bloodborne. Im jednak dalej, tym robi się trudniej. Prezentowane są bowiem mniej krzykliwe i brawurowe tytuły niezależne, jak nawiązujący do dawnych przygodówek tekstowych Kentucky Road Zero czy The Graveyard, istny symulator babcinego spaceru przez cmentarz, co tym samym poszerza świadomość spektrum narracyjnego, jakim operują studia opracowujące gry. Dalej wystawa zajmuje się zagadnieniami politycznymi czy ra-



■ Niektóre prezentowane gry przypominały instalacje artystyczne.

sowymi poruszonymi przez rozmaite tytuły (a także skonkretyzowanymi problemami społecznymi, jak przemoc domowa czy dostęp do broni), szeroko rozpinając przykłady. Z jednej strony mamy wysokobudżetową Mafię 3, z drugiej Rinse and Repeat, czyli... mycie chłopca pod prysznicem. Lecz kuratorzy wystawy mądrze nie zestawiają tego wszystkiego na zasadzie opozycji: durne blockbustery kontra artystowskie projekty, ale budują jednolity, acz zróżnicowany świat gier.

Ostatni przystanek to z jednej strony wycieczka do świata retro - tabliczki informacyjne tłumaczą nawet, że kiedyś nie dało się ciąć z kumplami przez sieć, tylko łądziło po salonach - a z drugiej możliwość zapoznania się z automatami, na których nie udostępniono żelaznej klasyki, lecz nowe tytuły o profilu „high concept”. Bodaj najciekawszą z nich wydało mi się Queers in Love at the End of the World, gdzie rozgrywka trwa dziesięć sekund i musimy podjąć błyskawiczną decyzję, jak chcemy pożegnać się z ukochaną osobą tuż przed końcem świata. Z wystawy wychodzi się po części zadumany, a po części dumny, że jest się od dawna częścią tego, co inni dopiero poznają.

Wystawę można oglądać do 24 lutego 2019 roku. ■

Asterix & Obelix

XXL



**NA TEUTATESA!
NIEPOKONANI GALOWIE
POWRÓCILI!**



JUŻ W SPRZEDAŻY

Asterix® - Obelix® - Idefix® / © 2018 Les Éditions Albert René / Goschny - Uderzo ©2018 Anuman Interactive SA. Wydane przez Anuman Interactive SA, Microïds stanowi zarejestrowany znak towarowy Anuman Interactive SA. Wszystkie prawa zastrzeżone. Stworzone przez OSOME Studio. Wszystkie prawa zastrzeżone.



Dziwny przypadek pewnego Kickstartera

To miał być gwarantowany hit. W 2014 roku, u schyłku złotej ery growego Kickstartera, po sukcesach kampanii duchowych następców Planescape Torment, Baldur's Gate czy Elite studio Playdek postanowiło przypomnieć inny tytuł: Final Fantasy Tactics.

■ Artur Cnotalski

Do współpracy zaproszono Yasumiego Matsuno, projektanta oryginału i tytułów takich jak Tactics Ogre czy Vagrant Story. Koncepcja gry wyglądała naprawdę świetnie: pole bitwy zbudowane z heksów, taktyczne, epickie potyczki i grafiki koncepcyjne obiecujące ciekawy klimat. Gra miała nazywać się Unsung Story, nawiązując lekko tytułem do wcześniejszego dzieła Matsuno.

Zbiórka czarowała klasami i podklasami postaci, jak na taktycznego JRPG przystało, a suma obietnic dość skutecznie zakryła jeden drobny fakt: Playdek nie miał praktycznie żadnego doświadczenia w tworzeniu gier na PC i konsole, specjalizacją firmy były bowiem adaptacje gier planszowych na urządzenia mobilne, a później komputery.

Nikt nie przejmował się przesadnie tym drobnym faktem. Studio całkiem skutecznie nakręciło entuzjazm fanów, a znane nazwiska (oprócz Matsuno grę miał współtworzyć Hitoshi Sakimoto, kompozytor muzyki do wszystkich wymienionych tytułów), pozwoliły bez trudu zebrać potrzebną kwotę. A potem wszystko poszło nie tak.

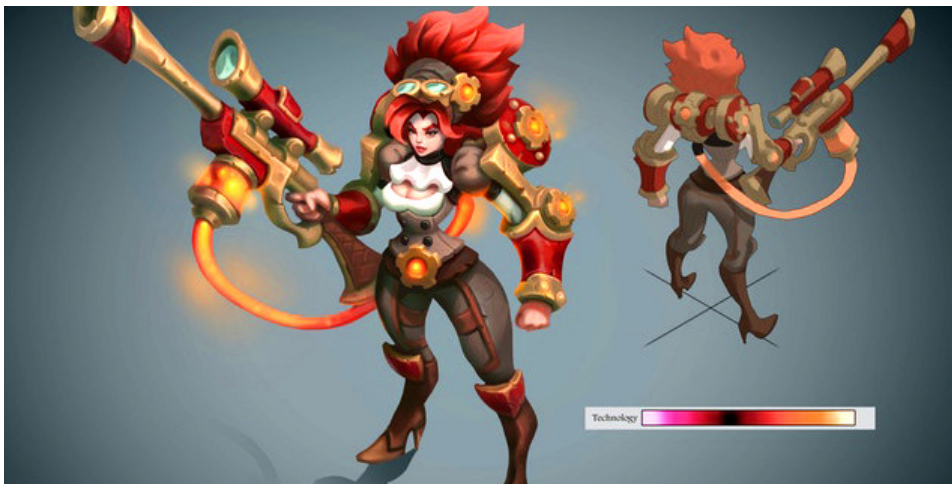
Oczywiście nie od razu. Przez pierwsze cztery miesiące wszystko szło pełną parą: wspierający dostawali regularne aktualizacje,



przedstawiano kolejnych członków zespołu, zorganizowano sesję AMA na redditcie - wszystko to, co robią dbając o zadowolenie sponsorów zbiórki. Kiedy zabrakło pomysłów na tego typu aktualizacje, Playdek uciuch na dwa miesiące, po których w lipcu wrzucił obszerną i nieco zaskakującą informację: grafiki koncepcyjne mają pojawić się na jesieni, a mimo tego gra ma się ukazać w ciągu roku (tak, by zaraz po niej ukazała się jeszcze gra karciana w tym samym świecie, zapowiedziana jako dodatek do

■ Śliczne grafiki z oryginalnej kampanii obiecywały jakość, koło której trudno przejść obojętnie. Nawet jeśli to tylko szkice i koncepty.

Kickstartera). Na jesieni wspierający otrzymali kilka konceptów i informacje o zmianach planów: zamiast heksów pojawiły się kwadratowe pola, a twórcy nagle zaczęli dużo mówić o trybie PvP, który w grze skupionej na kampanii dla pojedynczego gracza nie wydawał się zbyt ważny. Jednocześnie aktualizacje podawano w takim tempie, że nie było szans, by gra pojawiła się na czas, ani nawet z niewielkim opóźnieniem. W 2015 roku wspierający dostali osiem aktualizacji, w 2016 - sześć.



➤ Oryginalnie walka miała toczyć się na heksach z trójkątnymi kierunkami działania. Playdek po konsultacjach z fanami postanowił jednak zmienić to rozwiązanie.

➤ Jedną ze zmian wprowadzonych przez Little Orbit są kreskówkowe modele postaci, co nie wszystkim fanom się spodobało.

Część z nich była tłumaczeniem, że firma, która równolegle publikowała na komórkach i PC kolejne planszówki, ma problemy finansowe. Playdek nie próbował już nawet nic obiecywać, tylko się tłumaczył. Wszyscy stracili nadzieję.

Dość niespodziewanie na scenę wkroczyło inne studio, a jednocześnie wydawca - Little Orbit. W 2014 roku, gdy Playdek sprzedawał swój oryginalny pomysł, Little Orbit pracowało nad własnymi, ambitnymi przedsięwzięciami. Korzystając z licencji na serię Mistborn Brandona Sandersona ta niezależna ekipa próbowała stworzyć grę akcji osadzoną w magicznym świecie, inspirowaną tytułami takimi jak Dishonored i Assassin's Creed.

Stworzony dwa lata wcześniej prototyp gry Mistborn: Birthright był już na całkiem zaawansowanym etapie produkcji... by upaść, gdy studio wpadło we własne problemy finansowe i otarło się o bankructwo. Szef Little Orbit i Brandon Sanderson ucisnęli sobie ręce i pożegnali się

DO ŚĆ NIESPODZIEWANIENA SCENĘ KRO CZYŁO INNESTUDIO, A JEDNO CZĘŚNIEW YDAWCA - LITTLE ORBIT.

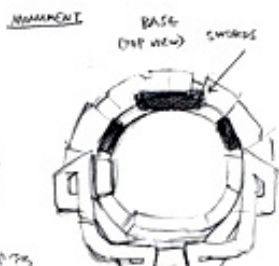
we w miarę pozytywnych okolicznościach - licencja na Mistborn wróciła do autora, a twórcy gier ruszyli szukać szczęścia w innych projektach. Trafili na Playdek.

Szczegóły umowy między dwoma studiami nie są znane, jednak w sierpniu ubiegłego roku Little Orbit ogłosiło dość niespodziewanie, że przejmuje Unsung Story od Playdeku i zamierza spełnić wszystkie obietnice, jakie oryginalnie złożono fanom, bez dodatkowych opłat. Miejsce specjalistów od planszówek zajęli więc goście, którzy w swoim portfolio mieli gry: bazującą na Kung Fu Pandzie, Barbie i Adventure Time. Co gorsza, ogłosili też, że zaczynają produkcję od zera, nie mając praw do niczego, co stworzyli Matsuno i jego współpracownicy.

Playdek nigdy nie zapłacił za otrzymane projekty.

W rękach Little Orbit Unsung Story nabiera formy, ale wielu fanów nie jest zadowolonych z tego, w którą stronę poszli twórcy. Grafika zamiast umiarkowanego realizmu Matsuno stała się bardzo bajkowa, przywodząc na myśl bardziej Torchlight i World of Warcraft niż Final Fantasy Tactics. Studio robi co może, by dogodzić narzekającym, zdecydowało się nawet przygotować osobne „klasyczne” modele postaci dla tych, którym kreskówkowość przeszkadza, nieustannie jednak posuwa się naprzód. Przesyłane co miesiąc aktualizacje zawierają co raz to nowe animacje, modele i grafiki koncepcyjne dowodzą, że gra powstaje.

Po ponad czterech latach od startu i porzuceniu gry przez oryginalnych twórców Unsung Story zmierza do celu, dostarczając oryginalnie zapowiedzianą formułę, stworzoną przez Yasumiego Matsuno koncepcję (choć bez jego projektów) i ścieżkę dźwiękową tworzoną właśnie przez Hitoshiego Sakimoto. Choć wizualnie gra znacząco odbiega od tego, co obiecywali twórcy, tysiące osób, które zaufały Playdekowi ma szansę od ich następców dostać coś namacalnego, a może nawet całkiem dobrego. Premierę zapowiedziano na ostatni kwartał 2019 roku. ■



➤ Nowe grafiki koncepcyjne odbiegają trochę od twardego realizmu świata, jaki Playdek próbował sprzedać w kampanii.





M O B I L N Y

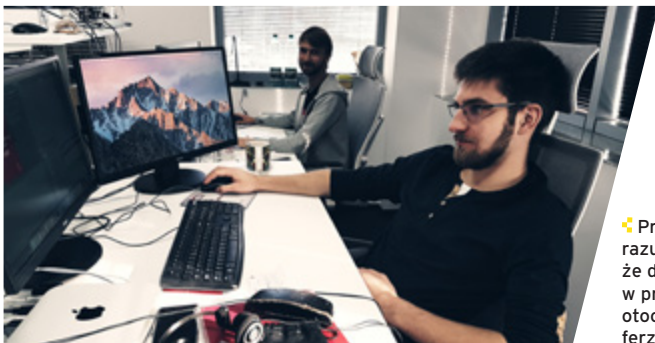
krajobraz

Z **Łukaszem Miądowiczem**, pełniącym w HUUUGE Games funkcję Developer Relations Manager, rozmawia Piotr Mańkowski.



P Jesteś również członkiem zespołu wydawniczego Tap Tap Games, który odpowiada za gry przyjęte w serwisie oraz koordynuje cały proces wydawniczy. W którym momencie pojawił się pomysł na Tap Tap Games i co było główną iskrą zapłonową?

Na początku 2018 roku założyliśmy nową markę Tap Tap Games, ale pierwszy tytuł został opublikowany wcześniej, już w grudniu 2017 roku. Pomysł tworzenia gier hyper casual na platformy mobilne pojawił się w wyniku obserwacji rynku elektronicznej rozrywki oraz rozszerzenia naszego portfolio o tytuły z gatunku casual. Chcieliśmy również powiększyć grupę odbiorców naszych gier. Akwizycja Ketchapp przez Ubisoft oraz Gram Games przez Zynę oraz ostatnie inwestycje w studia tworzące gry hyper casual pokazują, że warto inwestować w tę kategorię. Na tej kanwie powstało Tap Tap Games - studio produkujące gry hyper casual. Ten gatunek cechuje się błyskawiczną rozgrywką („Tap to play”) i prostą mechaniką. Hyper casuale charakteryzują się łatwym sterowaniem przy użyciu jednego palca. W grach tego typu od razu przenosimy się do rozgrywki, a po drodze nie ma zbędnych tutoriali czy menu. Hyper casuale są bardzo łatwe do zrozumienia, a ich rozgrywkę można wytłumaczyć w 5-10-sekundowym wideo. Zauważamy tutaj również, że gracze chętnie wracają do tych gier, aby poprawić swój wynik. Co również jest ważne, są one dedykowane szerokiej publiczności, czyli nie tylko zatwardziałym graczom, ale i osobom lubiącym rozrywkę. Te gry można traktować jako tak zwane zabijacze czasu. Służą do grania w tramwaju, autobusie lub podczas stania w kolejce do kasy.



+ Praca wre, ale od razu widać, że dzieje się to w przyjaznej dla otoczenia atmosferze.



P Ile gier jest obecnie w serwisie i jaki przewidujecie rozwój?

Działamy dwutorowo. Produkujemy gry w ramach Tap Tap Games oraz wydajemy produkcje innych twórców. Obecnie opublikowaliśmy 26 tytułów hyper casual stworzonych przez Tap Tap Games. W kolejce do wydania czekają również gry kilkudziesięciu niezależnych twórców oraz mniejszych studiów, które zamierzamy promować. Zależy nam na światowej promocji tytułów polskich studiów mobilnych. Zarówno nasze, jak i zewnętrzne produkcje, które odnoszą sukces rynkowy, będziemy dalej rozbudowywać. Jeżeli chodzi o tytuły Tap Tap Games, to od czwartego kwartału 2018 roku zamierzamy wydawać 10 gier miesięcznie.

P Co jest największym hitem Tap Tap Games?

Nasz Rollercoaster Dash został pobrany i zainstalowany na Androidzie i iOS ponad 5 milionów razy w ciągu 4 miesięcy od wydania gry. Warto wspomnieć o naszych dwóch innych grach: Kitty Jump i Hill Racer, które zostały pobrane ponad 1 milion razy w takim samym czasie. Wydaje mi się, że te wyniki są całkiem niezłe.

P Opisz sposób przyjmowania nowego tytułu do serwisu.

Najprościej zrobić to z poziomu formularza na stronie <https://taptap.games>. Przyjmujemy tylko gry z kategorii hyper casual napisane na silniku Unity. W formularzu należy załączyć aktualnego builda i warto dodać też link do filmiku pokazującego gameplay. Przygotowanie takiego wideo to dobry trening, żeby faktycznie stwierdzić, czy grę i jej mechanikę rozgrywki da się wytłumaczyć w 5 sekund.

P Współpraca z waszymi partnerami, czyli twórcami gier, wygląda tak, że oni dostarczają gotowy produkt, wy go umieszczacie w Google Play albo AppStore i potem dzielcie się przychodami? Czy jest coś jeszcze?

W naszym modelu nie dzielimy się przychodami. Płacimy twórcom stałą kwotę za każdą instalację gry, osobno dla

✚ Ekipa Tap Tap Games stanowi część firmy Huuuge Games. Ona z kolei ma osiem biur w czterech krajach i zatrudnia ponad 400 pracowników. Większość ekipy Tap Tap Games pracuje w biurze w Krakowie.

Google Play i Apple App Store. Dodatkowo mamy bonusy, jeżeli gra przekroczy odpowiednie progi liczby instalacji. Przewidujemy również bonusy za pracę, jaką deweloper wykonuje w celu podpięcia dodatkowych bibliotek do gry.

P Podczas GDC dwa lata temu Steve Meretzky z Kinga mówił, że gry mobilne umierają przez nadmiar treści. Ile mobilek ukazuje się dziennie? Trzysta? Przewrotnie zapytam: czy jest sens, żeby było ich jeszcze więcej?

Oczywiście, że jest. Gracze ciągle wypatrują nowych tytułów. Średni czas rozgrywki w przypadku hyper casuali to tydzień, a po zakończeniu gracz będzie poszukiwał w sklepie kolejnych gier. Warto inwestować jako studio lub niezależny twórca w ten właśnie gatunek. Gry powstają szybko, średnio od jednego do trzech miesięcy, i od razu jesteśmy w stanie sprawdzić, czy rynek przyjmie dany tytuł, czy nie. Dlatego też koszt inwestycji jest mały w porównaniu do innych kategorii takich jak midcore czy core.

P Ile osób pracuje przy serwisie i jaka jest dokładnie twoja rola?

Obecnie w Tap Tap Games są zaangażowane 24 osoby. Moja funkcja to Developer Relation Manager. Jako członek zespołu wydawniczego odpowiadam za gry przyjęte w serwisie oraz koordynuję cały proces wydawniczy. Pomagam również deweloperom tworzyć lepsze tytuły, dając im konstruktywny feedback. Dzielę się naszym firmowym



**GRY HYPER CASUAL POW STAJĄ
SZYBKO, ŚREDNIO OD JEDNEGO DO
TRZECH MIESIĘCY, I OD RAZU JESTEŚM Y
W STANIESPRAW DZIĆ, CZY RYNEK
PRZYJM IEDANY TYTUŁ, CZY NIE**



SZACUJE SIĘ, ŻE W 2018 ROKU W POLSCE GRAŁO 15,6 MILIONA LUDZI



✚ Wyprawy na targi i konferencje służą nawiązaniu kontaktów, nie sprzedaży bezpośredniej.

know-how, które wypracowujemy podczas produkcji naszych własnych gier w ramach Tap Tap Games oraz obserwacji rynku.

P Jakie wymieniałbyś kamienie milowe gier mobilnych, które doprowadziły do tego, co mamy obecnie?

Jeśli chodzi o rynek hyper casual, pierwszy przełom stanowił niewątpliwie Flappy Bird, natomiast było w tym więcej przypadku niż przemyślanej strategii. Na pewno akwizycja firm Ketchapp oraz Gram Games, wydających tytuły hyper casual, pokazała, że można na bazie prostych gier zrobić kilkusetmilionowy biznes. Patrząc obecnie na top rankingów w sklepach, widzimy głównie hyper casuale. Warto również obserwować, co dzieje się w innych aplikacjach mobilnych. Na przykład popularny niegdyś Sausage Filter w aplikacji Snapchat stał się inspiracją dla gry Run Sausage Run! i znacząco wpłynął na jej spopularyzowanie.

Gry niekoniecznie muszą zawierać złożoną mechanikę czy szczegółową grafikę. Dobrym przykładem jest Rise Up. Również Paint Hit czy Helix Jump pokazują, że grafika 3D nie musi składać się ze złożonych tekstur. Zatem w przypadku tych gier nakład pracy potrzebny do osiągnięcia sukcesu niekoniecznie jest duży. Warto zauważyć również, że gry hyper casual utrzymują się na szczytach rankingów przez dłuższy czas. Dobrym przykładem jest tutaj Snake Vs Block opublikowany w maju 2017 roku. Co do dalszego rozwoju kategorii hyper casual uważamy, że powieli się schemat znany z przeszłości: proste gry 2D arcade będą wypierane przez gry 3D. Już teraz widać coraz więcej gier 3D, jak chociażby Baseball Boy! czy Hop.

P Jak rynek mobile wygląda w Polsce? Czy są jakieś szacunki, ile osób dziennie gra na komórkach i tabletach?

Już w roku 2018 mamy w Polsce 15,6 miliona graczy ogółem. Szacuje się, że rynek rozrywki elektronicznej przyniesie 546 milionów dolarów dochodów, z czego aż 42% zostanie wygenerowane przez tytuły z platform mobilnych*.

P Opisz mi swój ideał gry mobilnej. Przekonaj kogoś takiego jak ja, który nie dotknie się do Candy Crush Saga, że warto grać w mobilki.

Prosta gra, gdzie od razu gram i nie muszę wędrować po złożonym menu i tracić czasu na naukę skomplikowanej rozgrywki. W ciągu dnia mam wiele sytuacji, w których stoję w korku, kolejce, po prostu czekam na coś. Jako miłośnik gier wyciągam w tych krótkich momentach telefon i gram w proste, szybkie hyper casuale, przy których nie ma nudy. Często szukam bardziej zabijający czasu niż złożonych tytułów, w których mój progres czy zrozumienie mechaniki gry będą wymagały ode mnie dużo czasu, który wolałbym przeznaczyć na rozgrywkę. Zachęcające do gry jest również skupienie uwagi gracza na liczbie zdobywanych punktów. Wywołuje to efekt ciągłego poprawiania swojego wyniku, a także ciągłej rywalizacji. System rozgrywki ma niską barierę wejścia, stąd gry zyskują szeroką rzeszę odbiorców. ■

* źródło: <https://www.press.pl/tresc/53677,w-polsce-gry-mobilne-nie-sa-tak-popularne-jak-na-swiecie>



✚ Gry takie jak Rollercoaster Dash czy Bendy Tracks są dostępne za darmo. Panuje opinia, że jedna gra mobilna na 100 osiąga wielki sukces - i to zwykle free to play.



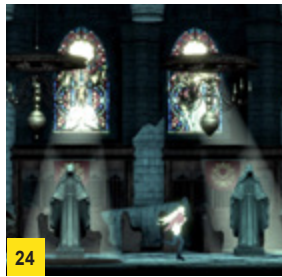
20



22



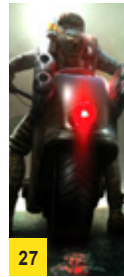
23



24



26



27



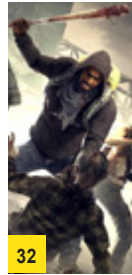
28



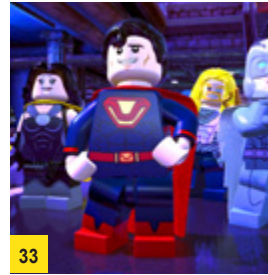
30



31



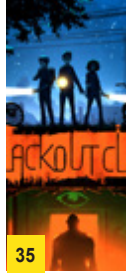
32



33



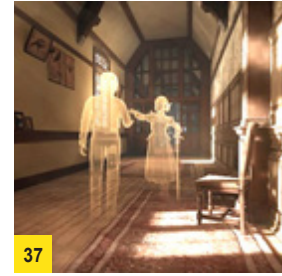
34



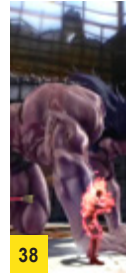
35



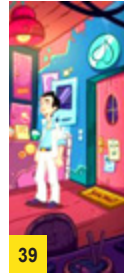
36



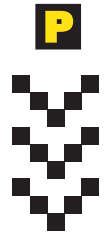
37



38



39



TAK
OCENIAMY GRY

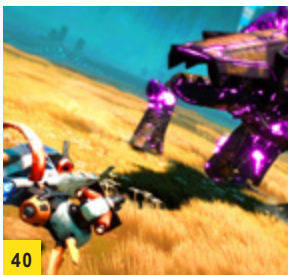
- **0-30**
słabe
- 31-40**
niegodne dłuższego kontaktu
- 41-50**
średnie, miejscami przyzwoite
- 51-60**
dobre, ale nie dla każdego
- 61-70**
interesujące, godne polecenia fanom gatunku
- 71-80**
bardzo dobre w swojej kategorii
- 81-90**
znakomite, polecane wszystkim
- 91-100**
wybitne, ponadczasowe



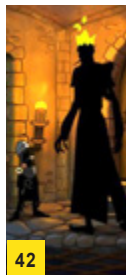
DYSKUTUJNA
FB.COM/GROUPS/
SECRETLEVEL

PLAY THE GAME

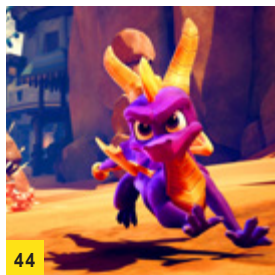
**KIEDYŚ NA STATKU O BRA DINN BYŁO 60 OSÓB.
DZISIAJ POZO STAŁY TYLKO POROZRZUCANE
TU I ÓW DZIEKO ŚCI. W CHODZIM YNA PO KŁAD,
ŻEBY SIĘ DOWIEDZIEĆ, CO SIĘ STAŁO.**



40



42



44



46



48



50



fallout 76

■ PC ■ PS4 ■ XONE

PRODUCENT Bethesda **Wersja PL:** tak

■ Pjotsze

Po zaznajomieniu się z betą *Fallouta 76* podchodziłem do tego tytułu ze zdwojoną ostrożnością. Liczba mniejszych czy większych błędów, jakimi się cechował na dosłownie dwa tygodnie przed premierą, w pewnym momencie wręcz mnie przeraziła. Ale postanowiłem dać mu drugą szansę, ponieważ wolałem poczekać na premierę pełnej wersji, aby bez jakichkolwiek ograniczeń czasowych i zbędnych uprzedzeń móc się z nią zapoznać.

Nie będę nawet mieszał się w dyskusje, czy nowe dziecko Bethesdy zasługuje na swoje imię, bo uważam,

że jest to kompletnie inny tytuł. To gra wieloosobowa niezwiązana fabularnie ze swym starszym rodzeństwem. Podchodzę do niego jako do produkcji multiplayerowej osadzonej w świecie *Fallouta* lub czegoś w rodzaju alternatywnej rzeczywistości znanej z tej uznanej serii. Żałuję tylko, że po wyjściu ze schronu numer 76 wciąż widuję tak mało innych graczy. Nie żebym oczekiwał tysięcy byłych mieszkańców Krypty biegających na jednym serwerze, ale zwiększenie ich liczby odrobinę zmniejszyłoby to niepotrzebne odczucie osamotnienia. Skoro mapa *Fallouta 76* jest większa niż w czwórce, miło by było choć odrobinę ją zapelnąć. Także bohaterami niezależnymi. Bardzo przypadł mi do gustu sposób opowiadania historii

Bij, zabij



W *Falloutcie 76* dostępny jest tryb PVP. Aby gracze mogli się wzajemnie pozabijać, niezbędna będzie zgoda każdej ze stron. Bez niej agresor nie jest w stanie zrobić krzywdy swojej potencjalnej ofierze.

przez czytanie notatek oraz słuchanie holotaśm, ale fajnie by było pogadać z jakimś NPC, otrzymać od niego jakieś zlecenie. Do tej roli doskonale pasowałiby osobnicy, którzy razem z graczami opuścili schron lub mieszkańcy innej Krypty, a nie tylko bezduszne roboty czy terminale.

Cały czas dziwi mnie to, że w grze brakuje choćby najprostszego czatu tekstowego. Do dyspozycji mamy głosowy oraz system gestów, ale przydałaby się jakaś alternatywa. To naprawdę ułatwiłoby komunikację z niektórymi graczami. Sam nie jestem fanem ciągle włączonego mikrofonu, tym bardziej gdy na serwerze znajdują się sami nieznamomi, więc rzadko korzystam z tego rozwiązania. A przyznam, że czasami przytrafiły mi się dziwaczne historie. Jak wtedy, gdy zabierałem się za eksplorację kopalni, starałem się nie narobić hałasu, aż tu nagle w moich słuchawkach rozległo się głośne beknięcie oraz szelest otwieranej paczki chrupek. Nie dość, że się przestraszyłem, to na dodatek poczułem pewien dyskomfort. Innym razem – jeszcze przy tworzeniu postaci – byłem świadkiem kłótni

RS KOLIZYJNY [08:01]
onane fale spalonych (4/5)

(10) Wychodząca...

MISJA NADZORCZYNI
Rusz tropem nadzorczyni.

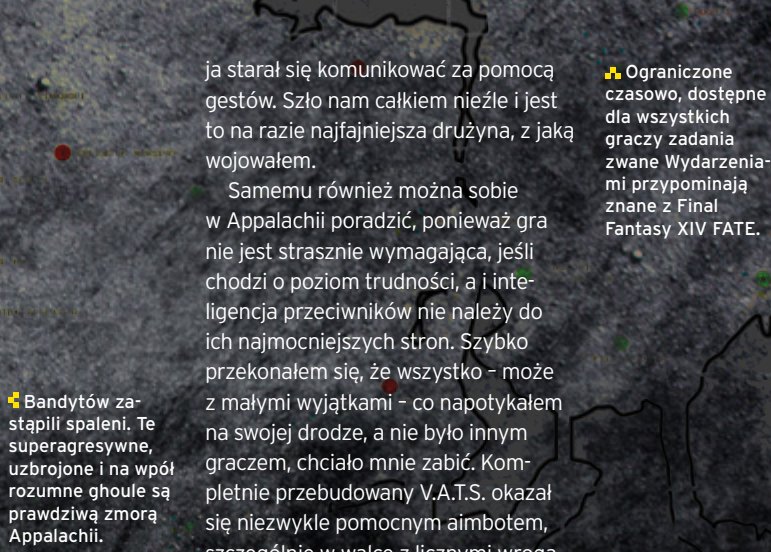
SPRAWY OSOBISTE
a w liceum w Morgantown.

UNCJA PREWENCJI
badaniami doktor Hudson.

POWRÓT DO PODSTAW
Załóż mundur.
Załóż hełm wojskowy.
a mundur szer. Archibalda.

WSTĘPNE PLANY
w: Podstawy obozowania".

RÓŻNE
Włącz radio WGRF Grafton.



■ Bandytów zastąpili spalenii. Te superagresywne, uzbrojone i na wóół rozumne ghoule są prawdziwą zmozą Appalachii.

ja starał się komunikować za pomocą gestów. Szło nam całkiem nieźle i jest to na razie najfajniejsza drużyna, z jaką wojowałem.

Samemu również można sobie w Appalachii poradzić, ponieważ gra nie jest strasznie wymagająca, jeśli chodzi o poziom trudności, a i inteligencja przeciwników nie należy do ich najmocniejszych stron. Szybko przekonałem się, że wszystko - może z małymi wyjątkami - co napotykałem na swojej drodze, a nie było innym graczem, chciało mnie zabić. Kompletnie przebudowany V.A.T.S. okazał się niezwykle pomocnym aimbodem, szczególnie w walce z licznymi wrogami o niewielkich rozmiarach, których bardzo trudno trafić. Tym bardziej, że sama mechanika walki cały czas jest niedopracowana. Daleko jej do tej znanej z dobrych strzelanek FPP.

Pozytywnie zaskoczył mnie system rozwoju postaci. Choć dopiero na wyższych poziomach zauważyłem większy pożytek z pakowania punktów w odpowiednie atrybuty, to uważam go za bardzo fajny. Perki pod postacią kart zdobywane na kolejnych poziomach są świetnie pomyślane. Kiedy zdobyłem dwa Action Boye, moje punkty akcji regenerowały się naprawdę szybko, dzięki czemu korzystanie z V.A.T.S. stało się prawdziwą przyjemnością. Równie przydatna okazała się karta

■ Ograniczone czasowo, dostępne dla wszystkich graczy zadania zwane Wydarzeniami przypominają znane z Final Fantasy XIV FATE.



■ Aż trudno uwierzyć, że w Wirginii Zachodniej spadły bomby atomowe. Niektóre okolice są tu nad wyraz urokliwe i zielone.

zwiększająca efektywność RadAwaya, a ten specyfik jest tu potrzebny jak nigdy wcześniej. Chociażby po to, aby pozbyć się niechcianych mutacji.

Wypadałoby też wspomnieć o możliwości tworzenia własnej bazy. Za pomocą ustrojstwa o nazwie C.A.M.P. postawiłem swoją prowizoryczną chałupkę tylko po to, żeby mieć dostęp do skrytki oraz paleniska. Wytworzenie jedzenia jest niezmiernie ważne, jak to w grach survivalowych. Za każdym razem starałem się mieć w ekwipunku odrobinę czystej lub przegotowanej wody i kilka pieczonych przegrzynek. Fajnym patentem jest możliwość przeniesienia swojego fortu w inne miejsce, o ile zapłaci się odpowiednią liczbę kapsli. Kilukrotnie przenosiłem już mój dom, kiedy tylko odkryłem bezpieczniejszą miejscówkę.

W Fallout 76 spędziłem już wiele czasu i wiem, że czeka mnie tu jeszcze więcej godzin. To tytuł z wielkim potencjałem i, jeśli wierzyć Toddowi Howardowi, Bethesda będzie wciąż go rozwijać. Bardzo miło, że przyszła dodatkowa zawartość będzie dostępna za darmo. Oby tylko firma posłała w jakość, a nie ilość. Mam też nadzieję, że wedle zapewnień Howarda produkcja nie zamieni się grę pay to win i dostępny tu Atomic Shop będzie oferował zatrzesienie opcji kosmetycznych. Na razie nie ma tu próby usilnej monetyzacji i za to należą się deweloperom brawa. Teraz czekam tylko na kolejne aktualizacje, poprawki oraz rozwinięty endgame, bo ten multiplayerowy Fallout zasługuje na to, aby spędzić przy nim trochę swojego wolnego czasu. Fakt, to produkcja nie dla wszystkich, ale z pewnością ma wszelkie predyspozycje do tego, aby umilić oczekiwanie na kolejną singlową odsłonę serii. Mnie - pomimo swych wad - do siebie przekonała. ■

małżeńskiej pewnej rosyjskiej pary. Z tego, co wynioskowałem, głowa rodu nie za bardzo przyłożył się owego dnia do swych rodzicielskich obowiązków. Cóż, opcja push to talk byłaby prawdziwym wybawieniem. Sama gra zarówno w pojedynkę, jak i w drużynie może dostarczyć sporo frajdy. Przez większość czasu spędzonego na Pustkowiach skupiałem się na samotnej przygodzie, chcąc odwiedzić jak najwięcej miejsc bez przymusu biegania tu i tam z innymi graczami. Zdarzyło mi się też dołączając do czyjejs ekipy. Zaskakujące, jak wielki odsetek grających to ludzie pomocni i pozytywnie nastawieni. Odczułem to nie raz, ale chyba najlepszym dowodem na to może być moja przygoda z pewnym Holendrem i Norwegiem. Ten pierwszy, będąc kilka poziomów wyżej, zaprosił nas obu do swojego teamu. Jak sam powiedział, po to, żeby pobiegać i postrzelać do potworów. Na początku byłem sceptyczny. Mieszkaniec Skandynawii bardzo szybko odpiął swój mikrofon, gdyż stwierdził, że nie jest orłem z angielskiego i tak jak



79

■ Od dawna wyczekiwana produkcja multiplayer w świecie Fallout, przy której można spędzić wiele godzin. W dodatku bez opcji p2w. Z tego brzydkiego kaczątka ma szanse wyrosnąć w przyszłości piękny labędz.



Battlefield V

■ PC ■ PS4 ■ XONE

PRODUCENT EA DICE Wersja PL: tak

■ Pjotsze

Wokół Battlefield V narosło sporo kontrowersji i to już od momentu zapowiedzi tego tytułu. Oczywiście, nie trzeba dodawać, że to całe zamieszanie nie wyszło najnowszemu dziecku DICE na dobre.

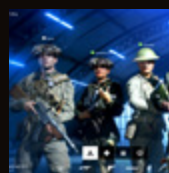
Rozumiem, że piąta odsłona Battlefield nie jest produkcją historyczną, a tylko odwołuje się do realiów drugiej wojny światowej. Nie przeszkadzało mi chociażby to, że według intro gry popularne, niemieckie tygrysy przemierzały Afrykę Północną już w 1941 roku. Ale kwestia sprowadzenia rozpoczęcia wybuchu tego konfliktu do napomknięcia o wręczeniu noty dyplomatycznej ambasadorowi Niemiec przez Brytyjczyków to już lekka przesada. Tak jak zresztą cała kampania singlowa, którą uważam za zbyt zbytnią. Wolałbym dostać rozbudowany tryb z botami niż zrobione na siłę, doprawdy słabe opowieści. O ile jeszcze pierwsza historia podeszła mi ze względu na jej mocną filmowość (aż czuć tu inspirację takimi dziełami jak „Parszywa dwunastka”), to i tak jakoś było mi przykro z powodu zrównania tak elitarniej jednostki jak SBS ze

zwykłymi bandziorami. Choć i tak najgorzej prezentowała się cikliwa do bólu minikampania o norweskiej nastolatce w pojedynkę niszczącej cały zapas ciężkiej wody.

Na szczęście dziełko DICE ma do zaoferowania coś, co całkowicie rekompensuje żenująco słabą kampanią singlową, a jest to oczywiście tryb wieloosobowy. W multi spędziłem bardzo dużo czasu i wciąż nie mogę się od niego oderwać. Serio! Autorzy wprowadzili system czteroosobowych oddziałów, a ten sprawdza się po prostu znakomicie. O ile trafimy na kompetentnych graczy lub bawimy się ze znajomymi. Niestety nie raz, zdarzyło mi się, że członkowie ekipy nie reagowali na rozkazy dowódcy, zamieniając się w samotnych łowców, po czym ginęli od strzału wrogiego snajpera lub serii z ckm, ujawniając zarazem pozycję reszty z nas. Tutaj - jak nigdy wcześniej - liczy się gra drużynowa, szczególnie jeśli weźmie się pod uwagę różnorodność dostępnych klas postaci. Najlepiej grało mi się ofensywnym szturmowcem i bardziej ciężkozbrojnym żołnierzem wsparcia. Co ciekawe, każda specjalizacja pochwalić się może dodatkowymi umiejętnościami.

■ W grze powraca Winchester 1907 SL, tym razem jako broń ataku. W roli karabinka szturmowego sprawdza się bardzo dobrze.

Rusznikarz



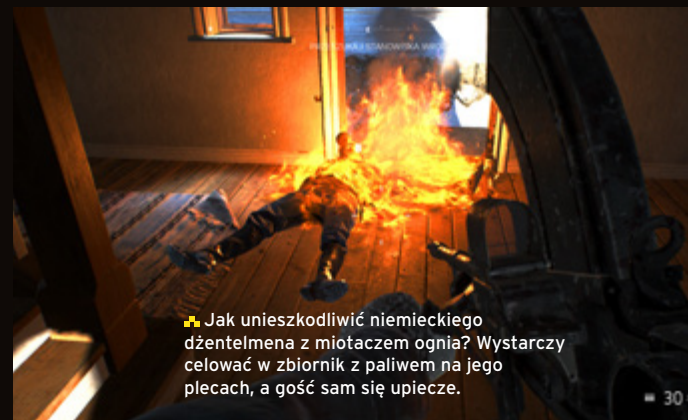
Poza wieloma opcjami kosmetycznymi sprzęt możemy wzmocnić perkami, które na przykład polepszają stabilność gwiery przy strzale z biodra lub pozwolą na zmieszczenie większej ilości amunicji w magazynku.

Medyk może rozdawać apteczki, a wspomniany żołnierz wspierający w razie potrzeby podrzuci dodatkowy zestaw amunicji. Strzałem w dziesiątkę okazała się również zaimplementowana mechanika budowy umocnień. W moim ulubionym trybie podboju sprawdza się to doskonale. Najgorsze jest jednak to, że na razie gracze zdają się biegać pomiędzy poszczególnymi punktami strategicznymi, co chwila tracąc te przed chwilą zdobyte. Co z tego, że stałem się z podwładnym ufortyfikować jakąś miejscówkę, skoro reszta składu w owczym pędzie biegła już do następnego miejsca? To jednak powinno się zmienić. Już teraz zauważyłem pewną poprawę wśród niektórych ekip.

Ogromnym plusem piątego Battlefielda jest system strzelania. Dawno mi się tak dobrze nie pruło ołowiem w stronę wroga! Każdy rodzaj broni działał inaczej, miał inny odrzut, a czas przeładowania był odpowiednio różny. Zdarzało się, że walki stawały się zbyt chaotyczne, niczym w strzelankach mocniej nastawionych na akcję. Ale można do tego przywyknąć. Warto skrzyknąć kilku kumpli, aby w jednej drużynie poszaleć sobie na wirtualnym polu walki. Tylko słuchajcie swojego dowódcy! To wojsko, a nie szkółka niedzielna! ■

80

■ Genialna wieloosobowa strzelanka z żenująco słabą kampanią singlową i perfekcyjnym modelem strzelania. Warto dla samego multi!



■ Jak unieszkodliwić niemieckiego dżentelmena z miotaczem ognia? Wystarczy celować w zbiornik z paliwem na jego plecach, a gość sam się upieczę.



Macanko niestraszne, bo kompromitujące przedmioty ukryliśmy w śmietniku. Narzędzie zbrodni znajdzie się na miejscu.

Za cywili są karne punkty, ale czasem się trudno powstrzymać, zwłaszcza w trybie snajperskim; można też zdjąć tort.

HITMAN 2

PC PS4 XONE

PRODUCENT IO Interactive Wersja PL: tak

Michał R. Wiśniewski

Łysina znów w modzie – w drugim sezonie odświeżonej serii agent 47 przebiera się za ptaka, odwiedza przedmieścia i wbija na bal dla 1%.

W przeciwieństwie do Tomb Raidera seria o płatnym zabójcy nie przeszła drastycznych zmian, gdy w 2016 roku na rynek weszła nowa gra za tytułowaną po prostu Hitman. Lara Croft przeszła totalną metamorfozę, a agent 47 nie tylko zachował swój stoicki charakter, ale i wydarzenia z poprzednich gier zostały włączone do kanonu. O ile Hitman 2016 wychodził w odcinkach jak serial, to jego kontynuacja jest podana w całości.



„Święta góra” Jodorowsky’ego spotyka „Oczy szeroko zamknięte” Kubricka.



Przyczyną wypadku było niedopasowanie prędkości do warunków jazdy (no i zderzenie z kulą karabinową).

Posiadaczy pierwszej gry czeka miła niespodzianka – możliwość zagrania poprzednich zabójczych misji w nieco ulepszonych wersjach. Bo tym jest właśnie nowa gra – nieco ulepszoną wersją. Ktoś zaś poprzedniego Człowieka-hitu nie posiada, może nabyć zestaw misji „legacy”.

Nowy zestaw zabójczych placów zabaw, w których trzeba zlikwidować wyznaczone osoby (czasem jedną, czasem dwie, czasem trzy), tym razem połączony jest fabularnie, chociaż nie jest to jakaś wybitna fabuła. Ot, typowe spiskowe zabawy jak z Mission: Impossible, z dramą zapożyczoną wprost z Kapitana Ameryki. Budżet był zresztą ciasny i filmiki przerywnikowe są statyczne, co jednak w ogóle nie przeszkadza, bo na tym, co najważniejsze, nie oszczędzano.

Plansze są ciekawe i różnorodne. Od prologu, w którym odwiedzimy nadmorską willę w Nowej Zelandii, po kolorowe Miami z torem wyścigowym i wystawą nowoczesnej broni, przez Kolumbię, slumsy Mumbaju

(gdzie kręcony jest bollywoodzki film), amerykańskie przedmieścia, aż po islandzkie zamczysko, gdzie klub bogaczy urządza perwersyjne zloty. Hulaj dusza, jak zwykle każdy z celów można zlikwidować na wiele sposobów: albo na rympał, albo podążając za wątkami fabularnymi (w wersji dla każuali i normików, profesjonalści muszą radzić sobie sami). Do tego wyzwania (zabij w taki a taki sposób) i generator kontraktów (samodzielnie wyznacz cel). Po prostu nieskończona zabawa. W bonusie jest misja snajperska (dostępna również w wersji multi), która polega na eliminacji trzech byłych członków gangu w czasie wesela córki jednego z nich. Ot, siedzimy sobie w bezpiecznej odległości i strzelamy jak do kaczek, uważając tylko, żeby nikt nie uciekł. A przed nami jeszcze DLC...

Jak zwykle stoicyzm 47 i spiskowa fabuła wyjęta z pulpowego Ludluma kontrastuje z elementami czarnego humoru w czasie misji (najdurniejsza rzecz, jaką na razie spotkałem, to możliwość... odrzucenia po przebraniu się w kostium różowego flaminga).



Dużo nowej, fajnej zawartości – ciekawe i zróżnicowane misje spięte w pretekstową fabułę, która nie przesłania tego, co najważniejsze: frajdy z likwidowania celów. Każuale prowadzeni są za rączkę, harkorowcy dostają kopa. Jest tu wszystko, czego można chcieć od kolejnego Hitmana.

The Missing

PC PS4 XONE SWITCH

PRODUCENT White Owls Inc. Wersja PL: nie

Paweł Schreiber

J J Macfield źle odmierzyła krok i wdepnęła w piętę tarczową. Coś chrupnęło, coś mlasnęło, odrzucona do tyłu dziewczyna runęła z krzykiem na ziemię, a strzęp mięsa i kości, który jeszcze przed chwilą był jej nogą, wylądował obok. Jak w Limbo czy Inside, takie sceny są tu bezceremonialne i wstrząsające. Ale to nie Limbo czy Inside, tylko gra SWERY'ego, czyli jednego z największych świrów wśród projektantów gier. Wobec tego JJ Macfield czołga się z jękiem do oderwanej nogi, podnosi ją i rzuca najdalej, jak może. Łamiętkowa rozwiązana.

SWERY, autor Deadly Premonition czy Dark Dreams Don't Die, słynie z gier, które nigdy nie robią tego, czego się człowiek po nich spodziewa. Kiedy oczekujemy powagi, dostajemy chichy-śmichy. Kiedy w związku z tym chcemy się pośmiać, gra nagle wbija nas w fotel. Po fragmencie genialnym zwykle dostajemy kawał nieporadnego kiczu. I na odwrót. I jeszcze jeden fikołek. I jest pięknie. W wielkim skrócie: The Missing to przypominająca trochę Limbo i Inside (widok z boku plus dużo makabry plus zagadki fizyczne) historia o dziewczynie, która trafia na tajemniczą wyspę (podobno można tam spotkać ludzi, którzy dawno odeszli) z najlepszą przyjaciółką. A może kimś więcej niż przyjaciółką? Emily w pewnym momencie znika (zgodnie z tytułem), a JJ wyrusza na jej poszukiwania, rozwiązując zagadki logiczne za pomocą swoich odrywanych od czasu do czasu (i w razie potrzeby błyskawicznie odrastających) kończyn. Czasem płonie żywcem, czasem wrzuca zwłoki do

W przerwach między traumami JJ Macfield wspina się w niedostępne miejsce i zbiera pączki z dziurką.

Kościół z tych, w których lepiej się na wszelki wypadek nie modlić, bo nigdy nie wiadomo, co wtedy wyskoczy zza węgła.



The Missing to nie tylko ponury ciąg cierpień. Jak to mówią, czasem słońce, czasem deszcz. I jeszcze trochę deszczu.

zbiorowych grobów, czasem łamie sobie kości i kręgosłup (wtedy może chodzić po suficie), a czasem najlepszą opcją jest toczenie się w postaci odrąbanej od ciała głowy. Wtedy można się wciskać w wąskie szczeliny i wysoko skakać. JJ pozostaje w stałym kontakcie esemesowym ze swoją przytulanką i spotyka jelenia w lekarskim kitlu, który czasem galopuje, a czasem mówi bełkotem jak z Twin Peaks (SWERY jest zakochany w Davidzie Lynchu). Zagadki nie są najciekawsze na świecie, ale trzymają poziom. Sterowanie bywa niewygodne i mało precyzyjne. I - uwaga, bo właśnie na tym polega magia

SWERY'ego - im dłużej gramy, tym bardziej zdajemy sobie sprawę, że wygłupy wygłupami, ale dzieje się tu coś bardzo poważnego. Realistycznie oddane cierpienie JJ (której rozrywane, palone i łamane ciało regeneruje się co chwila tylko po to, żeby znów się rwać, łamać i palić) nie jest tylko przewrotnym żartem. Dowiemy się, dlaczego to ciało rzeczywiście się zadrecza i nie może się uspokoić. I dlaczego życie JJ - ambitnej, odnoszącej sukcesy studentki dobrej uczelni - przeszło w końcu w koszmar z The Missing. Fabuła bardzo zaskakuje i nie daje spokoju nawet wówczas, kiedy SWERY doprawia ją do smaku różowitkiem lukrem. To tylko podkreśla tragedię. ■

75

Niedoskonała, ale fascynująca gra, która najpierw wygląda jak zwariowany wygłup, a potem okazuje się bardzo poważną historią o bardzo współczesnym problemie. Tylko dziwną jak smok.

USIĄDŹ WYGODNIE I...



NINTENDO LABO™

Toy-Con 03 VEHICLE KIT



...prowadź samochód!



...steruj samolotem!



...odkrywaj morskie głębin!



Tylko na Nintendo Switch
(sprzedawane oddzielnie)

NOWOŚĆ

Dowiedz się więcej na www.nintendo.pl/nintendo-labo

Wymagana konsola Nintendo Switch (sprzedawana oddzielnie). Zabawki (zobaczysz zdjęcia) i przynależny zestaw Toy-Con Variety Kit. Nintendo Labo and Nintendo Switch are trademarks of Nintendo. © 2018 Nintendo

CONQUEST



Dostępne także

7
www.pegi.info



✚ Wojna jak malowana - trudno odróżnić istotne detale. Lokomotywę to jedno, ale czy ktoś rozpozna w tych plamach drezyne?

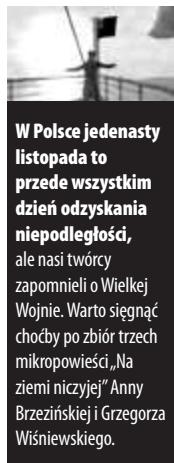
11-11: MEMORIES RETOLD

PC PS4 XONE

PRODUCENT DigiArt Studio Wersja PL: nie

Michał R. Wiśniewski

Great War



W Polsce jedenasty listopada to przede wszystkim dzień odzyskania niepodległości, ale nasi twórcy zapomnieli o Wielkiej Wojnie. Warto sięgnąć choćby po zbiór trzech mikropowieści „Na ziemi nicyjei” Anny Brzezińskiej i Grzegorza Wiśniewskiego.

Gry wideo żywią się wojną, zamieniając pola bitwy w wirtualne place zabaw. Co jakiś czas ktoś jednak próbuje opowiedzieć o wojnie w inny sposób.

11-11: Memories Retold to gra wydana z okazji setnej rocznicy zakończenia pierwszej wojny światowej. Nigdy nie ukrywałem, że nie lubię strzelanek osadzonych w historycznych realiach. Mutanty na Marsie - chętnie.

Pola bitewne zeszłego wieku? W życiu. Na szczęście 11-11: Memories Retold nie jest strzelanką. Nie jest też symulatorem rozpaczki jak This War of Mine. Skupiona na narracji opowiada historię widzianą z dwóch stron przez parę żołnierzy. Pierwszy z nich to Harry (typowy Elijah Wood), młody i naiwny Kanadyjczyk, który wyruszył na front, aby robić zdjęcia i zaimponować dziewczynie. Drugi to Niemiec Kurt (świetny Sebastian



✚ Zawsze będziemy mieć Paryż. 11-11 to na szczęście nie tylko siedzenie w okopach, ale i wizyty w spokojniejszych miejscach. To wcale nie znaczy, że można uciec od wojny.

Koch), dorosły inżynier z zakładów Zeppelina, który chce odnaleźć zaginionego na wojnie syna. Ich losy przezną się, a potem splotą w przedziwnym i niemożliwym węzle.

To dziwna gra. Widok z trzeciej osoby, są tu elementy przygodówki (znajdowanie przedmiotów, robienie zdjęć, pomaganie postaciom, naprawa maszyn i tak dalej), bardzo proste (jedyne wyzwanie stanowi szukanie ukrytych fragmentów dokumentów z epoki). Czasem gra zmienia się w (znów, bardzo prostą) skradankę. Ot, tyle, żeby zaangażować graczy, jak w typowej grze narracyjnej.

11-11 to pierwsza gra stworzona przez Aardman Animations („Wallace i Grommit”, „Uciekające kurczaki”). Nie przypomina jednak niczego, co do tej pory wyszło z tego studia. Animacje poklatkowe charakteryzują się modelarskimi detalami, mnóstwem realistycznie oddanych dekoracji. 11-11 idzie w zupełnie inną stronę - na obraz nałożony jest malarski filtr, odrealniający i chowający wszystko pod maźnięciami pędzlem. Działa to w niektórych scenach (pola maków!), w niektórych staje się nieznośnie męczące (okopy, w których można się zgubić), utrudnia też rozwiązywanie zagadek (trzeba wyteżać wzrok i wyobraźnię, żeby zauważyć jakieś przedmioty). Wolałbym jakąś delikatniejszą stylizację.

Gra stroni od polityki, pokazuje za to stopniowe osuwanie się w szaleństwo. To nieco baśniowy i symboliczny melodramat o niemożliwej przyjaźni, pokazujący okropieństwa wojny bez uciekania się do drastycznych obrazów. Wrażenia robią proste sceny: „naciśnij X, żeby się zaciągnąć do wojska”, pokazująca, z jaką łatwością ludzie szli na tę straszną wojnę, czy wizyta na cmentarzu, gdzie można przeczytać wszystkie nazwiska na grobach. Wojna, którą przegrali wszyscy. ■

70

Opowieść o wojnie z perspektywy stu lat, trochę ze zbyt współczesną wrażliwością i nieco baśniowa, ale ważna, zwłaszcza dla Polaków, którzy za dużo nie myślą o pierwszej wojnie. Przedziwne sumienie gier wideo. Dziwnie się czułem, grając między Fist of the North Star i Hitmanem 2.

Steel Rats

PC PS4 XONE

PRODUCENT Tate Multimedia Wersja PL: tak

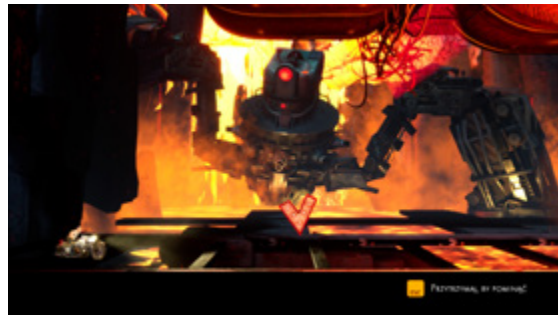
Paweł Gąska

gog
com



Platformówka 2,5D w retro-klimatach, w której walczy się z hordami robotów, jeżdżąc na podrasowanych motocyklach. Brzmi jak przepis na sukces. I gdyby wyrzucić z gry co trzeci poziom, to faktycznie wyszłaby fenomenalna produkcja.

Najnowszy tytuł ze studia Tate Multimedia (dawne X-Ray Interactive) na papierze jest genialny. Kierujemy gangiem motocyklowym w retrofuturystycznej, alternatywnej rzeczywistości i pędzimy po najeżonych pułapkami poziomach, żeby powstrzymać inwazję złombotów. Mechanicznie też jest niezłe. Każda z czterech postaci ma własne zdolności i przydaje się w innych sytuacjach. Gra punktuje nie tylko samo pokonywanie wrogów, ale też styl, w jakim to zrobimy. Zachęca tym do przechodzenia poziomów w sposób jak najbardziej widowiskowy: skakania, wykonywania salt i obrotów w powietrzu czy jazdy na jednym kole. Do tego dochodzą



W platformówce nie może zabraknąć walk z bossami, chociaż w Steel Rats nie ma ich akurat wiele.

Lokacje są różnorodne i imponujące graficznie, choć nie wszystkie oferują ciekawą rozgrywkę.

sekrety oraz dodatkowe cele, którymi możemy utrudnić sobie grę, co daje naprawdę wciągającą rozgrywkę pełną frajdy, wybuchów i kaskaderskich wyczynów.

Co w takim razie jest nie tak? Gdzie mam jakieś pole do narzekań, skoro wszystko jest super? Wyobraźcie to sobie w ten sposób: dostajecie nowiutkiego Harleya w doskonałym stanie i z darmową benzyną. Możecie jeździć na nim, ile chcecie, po specjalnie przygotowanym torze wyścigowym. Jest tylko jeden haczyk: za każde 2 godziny jazdy po torze przez 1 godzinę musicie jeździć po domu.

Inwazja złombotów zrujnowała piękne Coastal City.

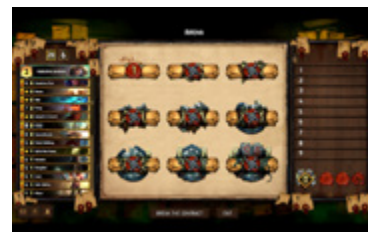
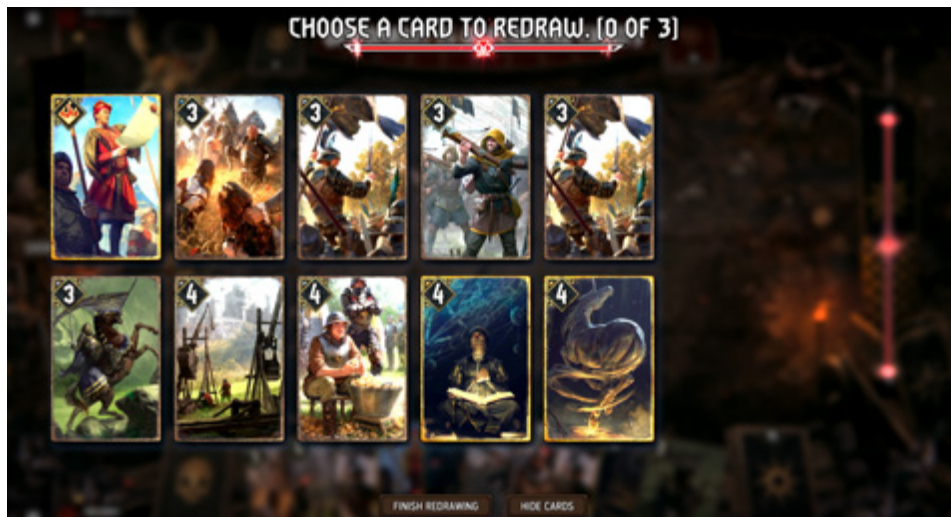
Mniej więcej tak można podsumować design części poziomów w Steel Rats. Zamiast radośnie śmigać po pustych ulicach jeździmy po klaustrofobicznej kopalni albo zatrzymujemy się na platformie, żeby poczekać aż podniebny tramwaj łaskawie przejedzie i będziemy mogli skoczyć na kolejną platformę. Poziom, w którym pędzi się pełną prędkością i goni się transporter, unikając jednocześnie upadku do morza lub rozjechania przez pociąg, jest naprawdę ekscytujący. Poziom, w którym ucieka się przed gigantycznym robotem, powtarzając w kółko sekwencję: „wjazd do góry, obrót, skok” (czasem wzbogaconą o „użyj generatora”), jest już tylko frustrujący. Nie z powodu jakiejś nadzwyczajnej trudności, a ze względu na niemożność wykorzystania tych zabawek, które twórcy nam dali.

Nie mówię, że gra jest zupełnie nieudana. Mechanika została dopracowana, oprawa audiowizualna wygląda fantastycznie, a na fabułę i okazjonalne bugi można przymknąć oko. W wielu miejscach bawimy się znakomicie i w Steel Rats nadal warto zagrać. Szkoda tylko, że fantazja kaskaderskiej walki na jednośladach jest co jakiś czas rozbijana designem poziomów. ■



69

Są poziomy, przez które pędzi się w trybie wysokooktanowym, czując rosnącą adrenalinę. Są też takie, które nie dają miejsca, żeby się wyszaleć i tylko denerwują. Dla tych pierwszych nadal warto zagrać.



Trudno wyzbyć się wrażenia, że arenę dodano do Gwinta „bo musi być”. Mała pula kart w grze sprawia, że sprowadza się ona do wybierania najsilniejszych kart z każdej frakcji i liczenia na szczęście.

tego, z czym zmierzmy się w sieci. Znacznie gorzej poradzono sobie natomiast z balansowaniem samych kart, bowiem co najmniej kilka efektów, jakie napotkamy podczas zabawy, funkcjonuje binarnie, na zasadzie „usuń mnie lub przegraj”. Wobec ograniczeń w konstruowaniu talii konieczność kontrowania takich efektów konkretnymi kartami jest mocno ograniczająca.

Niestety, wiele fantastycznych efektów, które zobaczyliśmy w Wiedźmach Krwi, nie trafiło do sieciowej odsłony wiedźmińskiej karcianki. Olbrzymia kreatywność w projektowaniu ciekawych, przyjemnych podczas gry kart jest w Gwincie mało widoczna, a wiele rozwiązań z fabularnej wersji okazało się ewidentnie zbyt silnych, by stosować je przeciw innym graczom. To duża strata, szczególnie że przez dwa lata bety także tutaj widać było wiele ciekawych i przede wszystkim przyjemnych w stosowaniu rozwiązań.

Na pocieszenie dostajemy olbrzymią liczbę nagród i bonusów, bowiem gra CD Projektu RED jak żadna inna chętnie rozdaje darmowe karty i walutę potrzebną do ich kupowania i produkcji. Niemniej jednak żadna liczba gratisów nie jest w stanie przykryć tego, że gwintowa karcianka jest widmem swoich poprzednich wersji i nie rokuje najlepiej na przyszłość.

Gwint: Wiedźmińska Gra Karciana

PC PS4 XONE

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

Artur Cnotalski

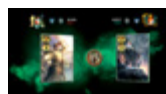
Podczas trwających dwa lata testów CD Projekt RED raz za razem wymyślał Gwinta na nowo, budując i przebudowując karciankę, by dopasować ją do swojej wizji i głosów społeczności. Produkt, którego premiera miała miejsce w połowie października, nie jest rezultatem naturalnej ewolucji gry przez dwa lata jej istnienia, ale wydaną po kilku miesiącach zastoju rewolucyjną zmianą. Taką, która nie wydaje się dokończona, ale jest ponoć kompletna.

Idea Gwinta w Wiedźminie była prosta: zagrywając na zmianę jednostki na trzech rzędach staraliśmy się zebrać więcej punktów niż przeciwnik. Mogła przeszkadzać nam pogoda, czasem ktoś zagrał dobierającego karty szpiega, ale całość obracała się wokół zbierania punktów i dbania o to, by w dwóch z trzech rund mieć ich więcej niż przeciwnik. Ta koncepcja nie zmieniła się niemal wcale przez lata. W ostatecznym sieciowym wariantcie mamy dwa rzędy jednostek zamiast trzech, znacznie bardziej niż kiedyś interaktywnych dowódców i znacznie więcej dobierania kart.

Gwint ma być nieco bardziej taktyczną, mniej losową odpowiedzią na inne karcianki na rynku. Przez to, że gramy do dwóch wygranych rund, musimy odpowiednio zarządzać zasobami i umieć pasować w odpowiednim momencie. Po każdej potyczce dobieramy trzy karty, więc nie jesteśmy zdani na to, co udało nam się dobrać na pierwszą rękę. Sam dobór dowódcy decyduje nie tylko o specjalnej umiejętności, do jakiej będziemy mieli dostęp, ale też tego, ile kart będziemy mogli wymienić, czy – stosując karciany slang – zmulliganować przez całą grę.

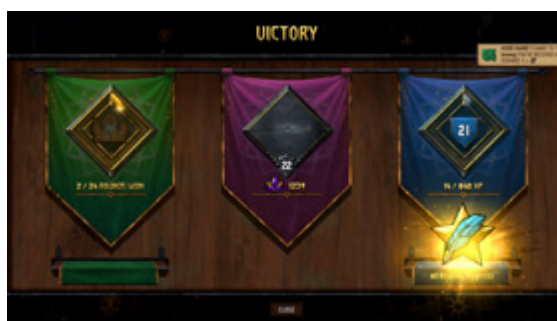
Jednym z najważniejszych i najciekawszych rozwiązań, na jakie zdecydowali się Redzi, jest wprowadzenie limitu zaopatrzenia – punktowej wartości, do której może dobić nasza talia. Ma to na celu kontrolowanie liczby silnych efektów, jakie będziemy w stanie wprowadzić do gry, i zdaje się całkiem nieźle balansować się

Karty



W ramach aktualizacji Homcoming zmieniono nieco wygląd kart, powiększając obszar obrazka. Trzeba przyznać, że nigdy nie wyglądały one lepiej niż teraz.

Mało która gra tak chętnie obsypuje graczy nagrodami jak Gwint.



62

Gwint zaczął swój żywot jako fragment przygody dla pojedynczego gracza i tam powinien pozostać. Pełna wersja sieciowej karcianki to owoc prób i błędów, który ma parę atutów, ale na dłuższą metę wypada nudno.



SCS SOFTWARE

IMGN.PRO
HOUSE OF GAMES

EURO TRUCK SIMULATOR 2

BAŁTYCKI SZLAK



W sprzedaży od 29.11.2018
w polskich sklepach cyfrowych i stacjonarnych

- Ponad 13 tysięcy kilometrów nowych dróg w grze
- Litwa, Łotwa i Estonia do odkrycia
- Południowa Finlandia z największymi miastami regionu i lokacjami przemysłowymi
- Obszar Rosji z Sankt Petersburgiem i Kaliningradem

- 23 nowe duże miasta i wiele mniejszych
- Charakterystyczna nadbałtycka architektura
- Lokalne pociągi, tramwaje i ruch drogowy, sterowane SI
- Ponad 30 doków przeładunkowych i firm
- Osiągnięcia do odblokowania - związane z Litwą, Łotwą i Estonią

WYMAGA PEŁNEJ WERSJI GRY EURO TRUCK SIMULATOR 2

© 2018 SCS Software. All brand names, trademarks, registered marks, logos, and symbols on vehicles in the game are property of their rightful owners. Used with kind permission.



W grze wędrujemy tak po naszej rzeczywistości, jak i po światach „obok”. Choć nigdy nie wiadomo, czy nie są to tylko nasze przywidzenia.

Visage

PC PS4 XONE



PRODUCENT SadSaur Studio **Wersja PL:** nie

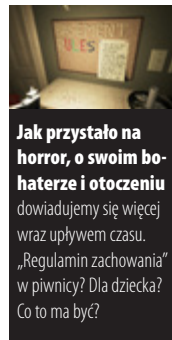
Piotr Pieńkowski

ACCESS

Zdawałoby się, że gry wideo są stworzone dla horrorów. W końcu możemy tutaj zastosować nie tylko klasyczne triki znane z filmów, ale także wprowadzić interakcję z otoczeniem, co bez wątpienia potęguje klimat grozy. A jednak wciąż w gatunku tym panuje spora posucha, dobrych gier horrorów jest zaś jak na lekarstwo. Na szczęście zdarzają się wyjątki.

To nie jest zwyczajny dom. Tak wygląda, ale to tylko pozory. Jestem tu sam... Choć czuję czyjąś obecność... Drzwi wyjściowe zamknięte są na klucz. Muszę go znaleźć, żeby się stąd jak najszybciej wydostać. Idę na piętro. Wchodzę do jakiegoś pomieszczenia i zapalam światło. To pokój dziecięcy. Mam córeczkę? Nie pamiętam... Otwieram drzwi wnęki i włączam bladą jarzeniówkę. Na ścianie pomiędzy ubraniami wisi jakiś koszmarny obrazek. Kim jest ta dziewczynka? I kim jest ten czarny, włochaty stwór obok niej? Chcąc zdjąć obrazek, pukam niechcący w ścianę. I wtedy... ktoś inny puka w odpowiedzi. Brzmi przerażająco?

Fabula



Jak przystało na horror, o swoim bohaterze i otoczeniu dowiadujemy się więcej wraz upływem czasu. „Regulamin zachowania” w piwnicy? Dla dziecka? Co to ma być?

I właśnie tak jest w grze Visage studia SadSquare. Praktycznie cały czas. Zresztą powyższego opisu nie wziętem z powietrza. Dokładnie to przeżyłem. I prawdę mówiąc, o mało nie dostałem zawału. Nawiasem mówiąc, tego wieczora odpuściłem sobie dalszą grę i postanowiłem poczekać do rana. Kolejne podejście nic jednak nie zmieniło, bo strach nadal obecny był na każdym kroku. Wzmagały to stosowane sztuczki, o które twórcy gry starannie zadbali. Opustoszałe domostwo sprawia wrażenie, że dosłownie przed chwilą tętniło tu życie. Samoistnie gasną światła, włącza się radio czy telewizor, słychać odgłosy zatraskujących się drzwi, ale także kroków, westchnień i głosów. Groza pełną gębą. Co gorsza, nasz bohater nie znosi ciemności i jeśli na czas nie weźmie leku lub nie rozświetli ponownie mroku (wymieniając

żarówkę, szukając włącznika lub zapalając zapalniczkę bądź świeczkę), popada w kompletne szaleństwo i umiera. Zresztą w spektakularny sposób. Dodając do tego fakt, iż dom zawiera wiele przerażających sekretów, a ponadto stanowi bramę do innych wymiarów (choć równie dobrze może to być tylko objaw szaleństwa), otrzymujemy wybuchową mieszankę gry przygodowej i horroru. Bardzo dobrą mieszankę.

Oczywiście jest tu i kropla dziegciu. Nie pisałem o tym wcześniej, ale Visage to tytuł wydany w tzw. wczesnym dostępie, co niesie ze sobą kilka niedogodności (np. błędy przy wczytywaniu stanów gry), a także braków (niektóre sektory domu jeszcze są niedostępne). Wszystko to jednak jest uzupełniane na bieżąco, a wyjście z bety ma nastąpić już w przyszłym roku. Choć nawet to, co mamy teraz, wystarczy, żeby wystraszyć na śmierć.

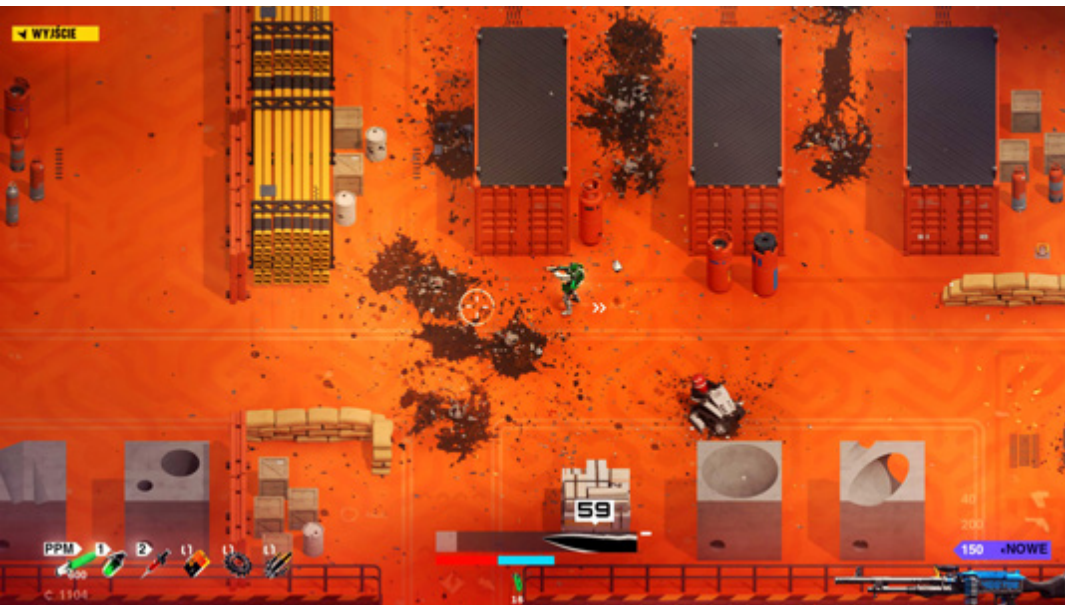
I na koniec jeszcze jedno. Gra przeznaczona jest także dla posiadaczy sprzętu VR. Piszę to dla porządku, bo sam nie ośmieliłbym się zagrać w Visage przez gogle 3D. ■

79

Gra przygodowa z niezwykle sugestywnym klimatem grozy, w realistycznej oprawie audiowizualnej (także VR). Na razie to wczesny dostęp, ale już ta wersja potrafi nieźle przestraszyć.



Realistyczna grafika znakomicie potęguje efekt grozy. Podobnie jak efekty specjalne - i te wizualne, i te dźwiękowe.



Synthetik



PRODUCENT Flow Fire Games **Wersja PL:** tak

■ Pjotsze

Zdarza się, że w natłoku dużych premier mniejsze tytuły umykają naszej uwadze. To uczucie wcale mi nieobce. Na szczęście zaległości, zarówno muzyczne, książkowe, jak i growe zawsze można nadrobić.

Tak właśnie miałem z Synthetikiem, który całkiem niedawno otrzymał pokaźnych rozmiarów aktualizację zatytułowaną Legion Rising. Był to doskonały powód, aby sięgnąć po tę roguelike'ową strzelaninę.

✚ Dron latający wokół protagonisty to bardzo przydatne urządzenie. Może na przykład poinformować gracza o leżącym w okolicy łupie.

✚ Wymiana magazynka to nie taka prosta sprawa. Aby zamontować pełny, najpierw trzeba ręcznie wyrzucić ten pusty.

I dobrze, że nadrobiłem swoje zaniedbanie, ponieważ warto temu tytułowi poświęcić choć odrobinę uwagi.

Już na początku stanąłem przed wyborem, jaką klasą postaci zagrać. Tych jest aż osiem: od specjalizującego się w zwarciu strażnika, przez zabójcę, na ekspercie od materiałów wybuchowych skończywszy. Każda ze specjalizacji ma swoje plusy, ale najlepiej grało mi się łupieżcą. W strzelankach typu top-down, gdzie liczy się tylko szybkie starcie wrogów na proch, kategorię szturmową lubię najbardziej. I rzeczywiście, ów wojownik był wprost zabójczy w średnim i bliskim dystansie. Jego umiejętność pędu nieraz ratowała mi skórę, kiedy zrobiło się za gorąco, jak np. wtedy, gdy kilka rakiet obrało sobie mój zadek za cel detonacji. W ogniu walki bardzo łatwo dać się tu zabić. Gra nie jest przesadnie trudna, tylko sprawiedliwa. Karała mnie za lekkomyślne zachowanie lub zły dobór strategii, a nie dlatego, bo twórcy założyli sobie, że jakaś potyczka będzie nie do przejścia.

Jeżeli miałbym wybrać jedną rzecz, która przypadła mi w Synthetiku najbardziej do gustu, to na pewno będzie to sam system walki. Broni jest tu całe mnóstwo, każdą z nich można ulepszać, a w dodatku giwery potrafią strzelać różnymi rodzajami amunicji. Najważniejsze jest jednak to, że czułem różnicę

w obsłudze uzbrojenia, jakie miałem okazję zdobyć. Widać tu spore inspiracje strzelankami FPP, ponieważ mechanika walki wydaje mi się bardziej złożona, niż wygląda to na pierwszy rzut oka. Naboje granatnika potrafią odbić się i polecieć w inną stronę, wyrzutnia rakiet jest powolna, ale śmiercionośna nawet dla większego zgrupowania wrogów, a karabinki maszynowe są po prostu genialne na średnim dystansie. Najlepiej bawiłem się jednak, gdy miałem w swych łapskach ciężki karabin, którym dosłownie anihilowałem adwersarzy. To cudnie wali mocno i celnie, o ile stoi się w miejscu, a nie biega niczym skrzydłowy po boisku futbolowym. Zbyteczny ruch ogranicza zdolności ofensywne broni strzeleckiej, o czym szybko przekonałem się na własnej skórze. W trakcie którejś z rozgrywek wystrzelałem się z amunicji w magazynku, stając przed faktem jego wymiany. Ten moment skwapliwie wykorzystali przeciwnicy, pozbawiając mnie wszystkich punktów życia w jednym skoordynowanym ataku.

Synthetik to tytuł będący świetnym sposobem na odprężenie się po ciężkim dniu. To gra z rodzaju tych, do których chcesz wracać na krótsze sesje festiwalu rozpięduchy, po czym okładasz ją na półkę, aby z przyjemnością wrócić do niej za jakiś czas. I ja to kupuję. ■



■ Wymagająca gra, której poziom trudności, dzięki bogatemu wachlarzowi opcji, można dostosować do swoich potrzeb. Doskonała na krótsze posiedzenia.
 ■ Dłuższe sesje mogą znudzić mniej wytrwałych graczy.

Overkill's The Walking Dead

PC PS4 XONE

PRODUCENT Overkill Software Wersja PL: nie

Piotr Pierńkowski

Tadaaam! Gra Overkill's The Walking Dead wreszcie zawiłała w nasze progi. Przyznam, iż od dawna ostrzyłem sobie zęby na ten tytuł, zastanawiając się, czy szwedzkie studio stanie na wysokości zadania. Dlaczego?

Wiadomo, trailery przedstawiały się nadzwyczaj atrakcyjnie, ale po drugiej stronie była narastająca obawa, że popularność serialu powoli gaśnie, a końca prac nad grą nie widać. W końcu premierę po raz pierwszy zapowiadano jeszcze na początek 2017 roku! Co gorsza, spora liczba streamerów zrobiła krecią robotę podczas testów wersji beta, mylnie zakładając, że to następca Left 4 Dead. Nie, tutaj nie ma radosnej rozwalki bez liczenia się z amunicją, a podobieństwa obu gier są powierzchowne, choć pewnie zamierzone.

Zacznijmy od tego, że OTWD także oferuje jedynie tryb kooperacyjny dla czterech graczy, ale w L4D mogliśmy grać nawet sami z trzema botami, tutaj zaś botów nie ma. W efekcie szybko okazuje się, że jeśli nie mamy nikogo do pomocy, sami z chęcią skorzystamy z opcji automatycznego dołączenia randomowych towarzyszy. Ponadto w grze, jak w L4D, również musimy wykonywać określone misje, lecz tutaj zyskujemy dzięki nim punkty, które z kolei wydajemy na rozwój naszych postaci. I nie tylko, bo będziemy musieli także rozwijać naszą bazę, albowiem tylko w ten sposób odblokujemy dostęp do nowych możliwości, a także nowych rejonów miasta i kolejnych misji.

A właśnie, misje. Obrona przed hordami, które wdzierają się do naszej bazy, i łatanie bram to całkiem solidne wyzwanie, ale stanowi zaledwie rozgrzewkę. Kiedy w kolejnej wyprawie



Realistyczna grafika zachwyca od pierwszej chwili. Ważniejsze jednak, że cała gra została świetnie zoptymalizowana.



Statystyki



Zarówno nasi bohaterowie, jak i bazy mają swoje drzewka rozwoju.

Dodaje to grze kolorytu i sprawia, iż nasze wysiłki nie są li tylko radosną rozwalką.

stanąłem wraz z przyjaciółmi na skraju uliczki i ujrzałem przed sobą gigantyczne stado zombie, oniemiałem. Jak coś takiego pokonać? Maczetą i kuszą? Okazuje się jednak, że przy odpowiedniej koordynacji działań naszej drużyny jest to jak najbardziej możliwe. W dodatku możemy iść taranem, eliminując jednego truposza po drugim, ale także skradać się i po cichu likwidować tylko zombiaki, stojące nam na drodze (ach, to uderzenie nożem z bliska). Co istotne, amunicji tu jest mało, lepiej więc zostawić ją na prawdziwych przeciwników, a są nimi członkowie tak zwanej Rodziny. Oj, dadzą nam oni popalić! Zwłaszcza kiedy na nasz widok podniosą alarm, bo wtedy odgłosy walki ściągną na nas wściekły atak całej hordy zombie.

Jeśli chodzi o lokacje, to są duże (podzielone zresztą na podsektory) i... cudne pod względem graficznym (świetna optymalizacja!). W grze położono także nacisk na zbieractwo, choć znajdowane przedmioty to najczęściej amunicja lub składowe

pozwalające tworzyć pomocne przedmioty (na przykład bandaże), rzadziej zaś ulepszenia broni oraz przedmioty specjalne.

Premierowa wersja to tak zwany sezon pierwszy. Składa się na niego 10 epizodów fabularnych, a do tego sześć ekspedycji oraz tyle samo misji obronnych. Na tym nie koniec. Od grudnia do czerwca przyszłego roku pojawiać się będą składowe sezonu drugiego, w którym pojawiają się nowe postacie i broń, a także nowe lokacje i misje. Jest zatem naprawdę smaczkowicie. I gdyby tylko jeszcze polska cena była niższa...

Hordy są ogromne, a amunicji jak na lekarstwo – taki układ gwarantuje sporo emocji przy „ręcznym” likwidowaniu zombie.

83

Świetna, realistyczna grafika, nieustanne poczucie zagrożenia, postacie z uniwersum Roberta Kirkmana. Dla miłośników serii komiksowej i serialu pozycja obowiązkowa.





✚ Kwasowością kolorystyki gra konkuruje z filmem „Speed Racer” sióstr Wachowskich, ale jedna rzecz oglądać, a inna grać.

✚ Selfie Harley Quinn - jej komórka i zamilowanie do fotek to ważny element fabuły.

Lego DC Super-Villains

■ PC ■ PS4 ■ XONE ■ SWITCH

PRODUCENT Traveller's Tales Wersja PL: tak

■ Michał R. Wiśniewski

Kolorowy chaos klockowych rozrabiaków z komiksowego uniwersum DC na dłuższą metę okazuje się męczący.

Klocki Lego to od dekad najlepsza zabawka świata: rozwija kreatywność i wyobraźnię przestrzenną. Jednak aby utrzymać się na powierzchni w nowym millennium, firma musiała wymyślić się na nowo. Ratunkiem okazały się przepastne kieszenie geeków i nerdów, chętnie kupujących modele ze swoich ulubionych filmów (zaczęło się oczywiście od „Star Wars”). Idąc z duchem czasu, Lego znalazło sobie wygodną niszę na rynku gier wideo: oferuje zatroskanym komputerową przemocą rodzicom gry... pełne przemocy, ale ubranej w bezpieczny nawias. To co, że Joker wysadza bombą goniących go policjantów, skoro są zrobieni z klocków i zaraz się poskładają?

No właśnie, Joker. O ile disneyowskie studio Marvela produkujące od dekady kolejne części przygód Ironmana i kolegów staje w rozroku między powagą i żartem, to DC

(jak dotąd) rozdzielało dosyć mocno mrok od światła. Produkcje kinowe i serialowe (i growa seria Arkham) były mroczne i poważne, a na drugą nóżkę - powstawały ich bezlitosne parodie (Teen Titans Go czy właśnie Lego Batman). Przyznam się, że wolę to „mroczne” DC, bo przez jakiś czas odpowiadało na potrzebę posiadania jakiejś współczesnej mitologii. DC w wersji „beka” było zabawne na początku. Teraz kolejne żarty z Adama Westa czy chrypy Christiana Bale'a robią się nudne. OK, w Gotham zawsze pada, a w Metropolis świeci słońce. Co nowego?

Lego DC Super-Villains to spin-off serii o Batmanie. Spotkamy tu galerię komiksowych złoczyńców, ale żeby niewinne dzieciątka nie fetyzyczowały złych postaci i walczyły z dobrymi, w grze pojawiają się jeszcze gorsi zło: Crime Syndicate, pochodzące z alternatywnej Ziemi lustrzane odbicie Justice League, które przybywa do naszego wymiaru i udaje „tych dobrych”, na co nabiera się opinia publiczna. Joker, Harley Quinn, Lex Luthor, Catwoman i cała reszta zwyrolu, o których



słyszeli głównie hardkorowi fani komiksów, musi ich powstrzymać.

Zabawa to kompletny chaos. Trzeba się bić, rozwalać i budować od nowa, rozwiązywać zagadki i ciągle zmieniać postacie, czyli jak zwykle w grach Lego. Ten nadmiar bohaterów w pewnym momencie stał się jednak męczący. Może jestem na to za stary albo za mało nerdowaty. Jedyny moment, kiedy czułem, że to zabawa klockami Lego - i największa frajda z tej gry - to możliwość stworzenia własnej postaci, doskonale wtopionej w niepotrzebnie skomplikowaną fabułę. Być może ta gra stanowi testament kultury superbohaterskiej, która od dekady nie potrafi powiedzieć niczego ciekawego o współczesnym świecie. ■

Misje



Dodatkowe lokacje dostępne są tylko dla konkretnych (anty)bohaterów i ich mocy.

Moje wątpliwości budzą jednak wątki kolekcjonerskie. Czy takie uzależniające mechanizmy powinny się znajdować w grze dla dzieci?



■ Chaos panuje w fabule, w rozgrywce i w designie. Jak ktoś lubi, czeka go masa zabawy, dostarczanej przez dodatkowe misje i otwarty świat. Technicznie bez zarzutu. Produkcja stoi na wysokim poziomie, głosy podkładają znani z innych mediów aktorzy. Jest DC, ale gdzie jest Lego?



■ Nie w każdym mieście świeci słońce. Nad Berlinem nieustannie szaleje burza, dopełniając obraz walk.

Ja na pewno żadnych zastrzeżeń do nich nie mam. Przy tej okazji chciałem napomknąć o muzyce. W trakcie meczu słyszymy w tle niskie tony, które budują niepokojącą atmosferę uczestnictwa w wojnie, ale jednocześnie nie rozpraszają. To bardzo pomaga w budowaniu immersji. Przyznam, że jak zobaczyłem, jak moje rodzinne miasto płonie, na moment zapomniałem, że gram w tytuł sieciowy, gdzie liczą się punkty, a po plecach przebiegły mi dreszcze w kombinacji z niepokojącymi myślami: „Co by było gdyby?”.

Sama rozgrywka nie odbiega od tego, co znamy z innych strzelanek taktycznych. Zamiast chaotycznego biegania i strzelania na oslep premiovana jest praca w zespole, wypracowywanie pozycji dających przewagę i prowadzenie ognia w kontrolowany sposób. W obecnej wersji zaimplementowany został jedynie tryb Warzone, który polega na przejmowaniu kluczowych lokacji mapy, co przekłada się na punkty dla drużyny. Liczę jednak, że docelowo wybór będzie bardziej urozmaicony.

I to właśnie brak urozmaicenia trochę mnie boli. World War 3 nie jest grą złą, ale jak każdy early access jest grą niedokończoną. Powoduje to uczucie niedosytu, a po paru godzinach gry - gdy pierwsze zachwyty nad pięknymi projektami poziomów już miną - także i monotonię. Ocena końcowa bierze to pod uwagę, ale ufam, że wraz z upływem czasu będzie pod tym względem coraz lepiej. ■

World War 3



PRODUCENT The Farm 51 Wersja PL: tak

■ Patrol

TRIA ACCESS

Sieciowy FPS od rodzimego The Farm 51 niedawno zaatakował rynek. Czy uda mu się powalczyć z takimi gigantami jak Battlefield czy Call of Duty?

Zacznę dosłownie od początku: gdy piszę te słowa, gra potrzebuje aż kilku minut od włączenia, aby połączyć się z serwerem i przenieść nas do głównego menu. Oczywiście najprawdopodobniej jest to jeden z mankamentów wynikłych z tego, że twórcy zdecydowali się wypuścić produkt jako early access i docelowo zostanie on naprawiony, ale

wspominam o tym, bo już na tym etapie część osób może się zniechęcić i nie dać tytułowi szansy. A moim zdaniem dać mu szansę warto!

Po wejściu do gry naszym oczom ukazują się opcje (gdzie możemy m.in. w bardzo szczegółowy sposób ustalić wygląd naszego żołnierza), a także duża mapa Europy, pozwalająca wybrać miasto, w którym zechcemy powalczyć.

Bezapelacyjnie największą zaletą World War 3 są właśnie poziomy, na których przychodzi nam toczyć boje. Obecnie dostępne są trzy: Berlin, Moskwa i Warszawa. W planach na pewno jest też Smoleńsk. Nie dane mi było nigdy odwiedzić stolicy Niemiec ani Rosji, ale patrząc na to, jak pieczołowicie przygotowano centrum Warszawy, ufam, że i zagraniczne miasta zostały dobrze odwzorowane.

■ Autorzy dołożyli starań, aby tak charakterystyczny punkt Warszawy jak Pałac Kultury został szczegółowo odwzorowany.

■ Dworzec Centralny to nie tylko to, co widać z zewnątrz - gra daje możliwość powalczyć w głównej hali, a także na peronach.



P 74

■ Możliwość strzelania w „rzeczywistych” środowiskach robi wrażenie. Miejmy nadzieję, że autorzy na tym nie poprzestaną i z czasem dołożą do tytułu więcej zawartości, nieustępującej jakością temu, co już możemy obserwować w grze.



The Blackout Club



PRODUCENT Question Wersja PL: nie

Paweł Gąska

TRIA ACCESS

W tegoroczne Halloween nie było ani nowego sezonu „Stranger Things”, ani drugiej części Kingowskiego „It”, za to w steamowym wczesnym dostępie pojawił się The Blackout Club: inspirowany tymi tytułami horror kooperacyjny, próbujący zrobić coś oryginalnego. Zamiast walk z hordami zombie lub zbierania zasobów w trybie Survival twórcy ze studia Question proponują nam rozgrywkę rodem z klasycznych horrorów psychologicznych dla jednego gracza, tylko zmodyfikowaną tak, żeby działała przy czwórce graczy (czyli generowaną proceduralnie).

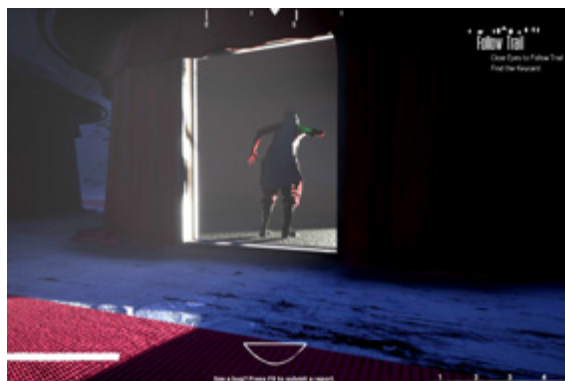
Wcielamy się w nastoletniego członka tytułowego klubu, starającego się rozgryźć tajemnice kultu, który opanował jego miasteczko. Do dyspozycji mamy telefon komórkowy i kilka gadżetów. Przeciwko nam stają lunatykujący mieszkańcy miasta, kontrolowani przez tajemniczy Głos. Nie możemy ich pozabijać (w końcu to rodzina i sąsiedzi naszych postaci),

✦ W snach członków klubu dzieją się dziwne rzeczy, dlatego starają się oni odkryć prawdę.

✦ Większość lunatyków nas nie widzi, jednak bardzo dobrze słyszy każdy hałas.

więc chcąc realizować zadania, musimy ich omijać, odwracać ich uwagę, ogluszać czy po prostu uciekać przed nimi. Im częściej wejdziemy z nimi w interakcję, tym więcej „grzechów” nasza postać sobie nabiera. To z kolei może obudzić potwora: tajemniczy Kształt, widziany tylko po zamknięciu oczu.

Wygląd rozgrywki zależy od liczby osób biorących w niej udział. Jeśli jesteśmy sami, TBC jest trzymającą w napięciu skradanką, w której staramy się działać możliwie „bezgrzesznie”, gdyż bycie złapanym przez Kształt oznacza automatyczną porażkę. Podczas gry w grupie raczej skupimy się na szybkości przemieszczania i odwracaniu uwagi wrogów.



Nawet jeśli kogoś dorwie Kształt, nadal można go obudzić (czyli przywrócić gry) i doprowadzić misję do końca. Oba te warianty mają całkiem solidną główną oś rozgrywki, chociaż im więcej osób w drużynie, tym mniej odczuwalny jest horror.

Obecnej wersji gry nadal jednak sporo brakuje, żeby móc mówić o gotowym tytule. Dużym problemem jest dołączanie się do rozgrywki w trakcie jej trwania. W najlepszym wypadku nowa osoba będzie po prostu bezużyteczna, w najgorszym nagrzeszy i przyzwie Kształt. Główną bolączką TBC jest niewielka liczba wariantów rozgrywki. Generowanie proceduralne może być fajne, o ile jest co generować. Tutaj zaś mamy trzy typy wrogów, jedną niewielką mapę i osiem typów misji. Do tego poza tutorialiem praktycznie nie ma fabuły. Gra dopiero jednak zaczęła wczesny dostęp, a twórcy obiecują dodawać nowe treści, więc pozostaje cierpliwość. To, co na razie zaprezentowali, daje podstawy sądzić, że za parę miesięcy dostaniemy świetną grę. ■



■ Na chwilę obecną za mało jest tej gry, żeby dać wyższą ocenę. Skradankowa rozgrywka wygląda jednak na tyle fajnie, że jak już to dokończą i wydadzą pełen produkt, ocena powinna podskoczyć o jakieś dziesięć oczek.



✚ Po wszystkich wychwalanych pod niebiosa dylematach w odcieniach szarości - wreszcie gra, w której wszystko jest czarno-białe!



Return of the Obra Dinn

■ PC ■ MAC

PRODUCENT Lucas Pope **Wersja PL:** tak

■ Paweł Schreiber

Wersja dla leniwych: ściągnąłem, włączyłem, siedziałem bez przerwy do trzeciej w nocy zamiast pisać do Pixela tekst o Icepick Lodge spóźniony już o dwa dni, poszedłem spać, do rana śniło mi się, że rozwiązuję zagadki z The Return of Obra Dinn.

Wersja dłuższa: kiedyś na statku Obra Dinn było 60 osób. Dzisiaj pozostały tylko porozrzucane tu i ówdzie kości. Wchodzimy na pokład, żeby się dowiedzieć, co się stało. Jest rok 1809, więc nie mamy wymyślnych policyjnych gadżetów. Tylko dziennik, w którym uzupełniamy brakujące dane, i (oczywiście!) magiczny zegarek, który cofa czas do momentu śmierci delikwenta, którego zwłoki znaleźliśmy. Słyszymy wtedy strzępki głosów z przeszłości i możemy swobodnie chodzić po miejscu, gdzie nasz denat wydał ostatnie tchnienie, patrząc na jego zastygłych w bezruchu towarzyszy. Zadanie jest proste: stwierdzić tożsamość ofiary oraz przyczynę i winowajcę śmierci.



Kolory



Return of the Obra Dinn to raj dla fetsyzystów starych monitorów. Ustawienia graficzne do wyboru: Macintosh, IBM 5151 lub 8503, Commodore 1084, ZVM 1240. Przy tym ostatnim autentycznie się wzruszyłem – bursztynowe monitory to jednak piękny kawałek mojego dzieciństwa.

I tak, od trupa do trupa, po nitce do kłębka - a właściwie kłębowiska, bo w Obra Dinn przechodzimy przez całe mnóstwo krzyżujących się ze sobą historii. Najpierw można się w nich łatwo pogubić, ale szybko zaczęłam rozpoznawać w kolejnych scenach te same osoby, kojarzyć ze sobą fakty, szukać szczegółików pozwalających identyfikować kolejne ofiary (a czasem też sprawców). Nie ma tu drobiazgów niepotrzebnych. Nawet ledwie widoczna, wystająca z marynarskiej torby fajeczka może się okazać kluczową wskazówką. W pewnym momencie zorientowałam się, że od dłuższego czasu chodzę po statku i gapię się na buty wszystkich członków załogi. Na wszelki wypadek. I co? Oczywiście, że mi się to przydało. Wszystko działa tu jak w zegarku. Sieć powiązań między osobami, zdarzeniami i szczegółami życia codziennego na statku jest tak gęsta i precyzyjna, że czasami zapiera dech w pierśiach.

Poza butami widziałem całe mnóstwo innych rzeczy, często niewiarygodnych, bo historia Obra Dinn jest nie tylko ponura i pełna przemocy, ale też niesamowita, w starym, dobrym stylu marynarskich opowieści z dreszczykiem. A najlepsze, że do tego wszystkiego - i śledztwa, i opowieści o 60 bohaterach

- wystarczy tylko szwendanie się po statku i uważna obserwacja. Pomysł na chodzenie po statku pełnym trupów, które opowiadają swoje historie, jest stary jak System Shock i był już różnie realizowany, ale nigdzie lepiej niż w Obra Dinn.

Do tego dochodzi cudowna grafika, zrobiona wyłącznie w dwóch kolorach (czerni i bieli, bez odcieni szarości). Najpierw myślałem, że chodzi tylko o nostalgię (w opcjach graficznych możemy wybierać, czy wolimy starego Maca, czy bursztynową poświętę monitora ZVM 1240), ale szybko się przekonałem, że to przede wszystkim wspaniały wybór artystyczny. Nie ma niczego, co dałoby się porównać z Obra Dinn w ruchu, zwłaszcza kiedy obchodzimy dookoła zamrożone w czasie eksplozje, płomienie, morskie fale, szybujące w powietrzu drzazgi czy strzępki ciał.

Rzadko zdarza mi się czuć od samego początku, że mam do czynienia z grą genialną. Jeszcze rzadziej zdarza się, że mijają kolejne godziny, a to uczucie w ogóle nie słabnie. Czasem recenzent po prostu musi sobie pozwolić na tryb hiperentuzjastyczny. To jest jeden z tych przypadków. ■



■ Nie lubię mówić w samych superlatywach.
■ Tu niestety nie mam wyboru. Obra Dinn to gra piękna, dopieszczona, błyskotliwa. Wybitna.

Dér a c i n é



PRODUCENT FromSoftware Wersja PL: nie

Michał R. Wiśniewski

Na dźwięk nazwiska Hidetaki Miyazakiego graczom cierpnie skóra, a oczy zachodzą czernią, na której wyświetla się czerwony napis NIE ŻYJESZ. Twórca kultowej serii Dark Souls tym razem postanowił zająć się VR.

Najnowsza produkcja Miyazakiego zatytułowana Déraciné jest grą tak różną od Soulsów, jak tylko mogą być różne dwie gry. Zamiast akcji – spokojna przygodówka zawieszona w nieczynie. Zamiast mrocznych europejskich zamczysk – cicha przykościelna szkoła z internatem. Doskonale rozumiem twórców, którzy chcą zrobić odskocznnię od tego, z czym są zwykle kojarzeni. Jak się udało Miyazakiemu? Znakomicie.

Do VR podszedł w racjonalny sposób. Nie szukał na siłę nowych sposobów na immersję, nie próbował niczego rewolucyjnego. Dostosował fabułę do współczesnych możliwości i oddał uczucie, które towarzyszyło mu w czasie zabaw z VR – „przebywania duchem w innym świecie”. Gracz jest zatem duchem, a dokładnie faerie, wróżką z celtyckich legend. Istotą żyjącą poza czasem, przemierzającą zastygły w chwili świat, która postanawia zaprzyjaźnić się z grupką



Na skrzyżowaniu różnych rzeczywistości – w świecie gier zawsze jesteśmy duchami.



Nie szukajcie tutaj akcji. Tu chodzi o przeżycie i zanurzenie w emocji chwili.

dzieci zamieszkujących szkołę z internatem. Całość przywodzi trochę na myśl stare seriale anime z cyklu ekranizacji światowych arcydzieł, takich jak „Małe kobietki” czy „Ania z Zielonego Wzgórza” – fascynacja Japończyków zachodnią kulturą ma długą tradycję, co zresztą było widać w poprzednich produkcjach Miyazakiego.

Jako wróżka możemy robić drobne psikusy, podnosić i przekładać przedmioty, a także podsłuchiwać myśli i powidoki rozmów. Mamy także moc używania energii czasu do podróży w czasie oraz przenoszenia energii między dwoma obiektami (można tak ożywić zwiędłe kwiaty).

Sterowanie jest proste. Dwie pałki Move odpowiadają dwóm dłoniom wróżki, spusty tradycyjnie otwierają i zaciskają dłoń, pozwalając na podnoszenie przedmiotów. Przemusza się, teleportując, a przyciski kwadrat i trójkąt obracają kamerę. Zagadki są niezbyt trudne, za to logicznie

Magiczny pył, dzięki któremu Faerie mogą podróżować w czasie.



umocowane w fabule. Nie ma tu żadnych łamigłówek dla samych łamigłówek. Jako bonus jest dodatkowa zabawa. Na terenie szkoły ukryte zostało 10 monet.

Ale najważniejsze jest doświadczenie i opowieść, budowana z fragmentów notatników, zdjęć i innych dokumentów. Nie chciałbym zdradzać szczegółów historii, bo została ona opowiedziana w doskonały sposób, odsłaniając po trochu kolejne elementy układanki. Miyazaki doskonale czuje medium i potrafi wykorzystać jego możliwości. Buduje klimat niesamowitości bez uciekania się do tanich sztuczek znanych z innych gier. ■



Dojrzała i dopracowana produkcja, piękna i nastrojowa. Brakowało mi jedynie oryginalnej, japońskiej wersji językowej, są natomiast dostępne języki europejskie, w tym polski (całkiem porządny dubbing). Jedno z najlepszych przeżyć w wirtualnej rzeczywistości, jakich doświadczyłem. ■



➤ Obowiązkowa gra rytmiczna ma postać absurdalnej formy „muzykoterapii”, w czasie której „doktor” Kenshiro leczy akupresurą.

➤ Kiedyś była droga eksplodującej piści, a tu jest droga eksplodujących fontanną krwi wrogów: „You are already dead”.

Fist of the North Star: Lost Paradise

PS4

PRODUCENT Sega Wersja PL: nie

Michał R. Wiśniewski

Na początek krótka lekcja japońskiego. Powtarzajcie za mną: omae wa mo shindeiru. Teraz możecie udać się na wypalone wojną nuklearną bezdroża nowego świata.

Hokuto no Ken, znany na Zachodzie jako Fist of the North Star, to kultowa seria japońskich komiksów z 1983 roku. Za nią poszły filmy i seriale animowane, gry wideo, a nawet zachodni film aktorski. Postapokalipsa silnie inspirowana „Mad Maxem 2” z nutą japońskiego szaleństwa: główny bohater, Kenshiro, jest mistrzem sztuki walki zwanej Hokuto Shinken. To taka ekstremalna akupresura. Przez naciskanie odpowiednich „punktów witalnych” Kenshiro sprawia, że



➤ Nie ma raju bez gier, więc w Edenie można odwiedzić kasyno. Ale jak chce się zagrać na automatach, trzeba je znaleźć na pustyni.

➤ Skóra i fura, tylko komory nie ma. Brak tu pojedynków jak z „Mad Maxa”, bo Kenshiro wszystko woli załatwiać pięściami, ale są wyścigi.

jego wrogowie wybuchają w gejerach krwi. No i weźmy teraz koleś odpowiedzialnych za serię Yakuza i dajmy im zadanie zrobienia gry o Kenshiro. W sumie dużo nie trzeba było zmieniać. Kenshiro to bohater bardzo podobny do yakuzowego Kazumy. Superpoważny wojownik o złotym sercu, odruchowo wstawiający się za każdym potrzebującym pomocy w świecie, w którym rządzi silniejsi. Głos podkłada ten sam aktor, słyszymy nawet słynne „nani?” (co?) w dialogach.

Gra rozkręca się powoli. W prologu poznajemy Kenshiro i Shina, jego zaprzysiężonego wroga, który odpowiada za charakterystyczne bliźny bohatera. Kenshiro ma jeden cel: chce odnaleźć swoją narzeczoną Yurię, porwaną niegdyś przez Shina. Tropy prowadzą przez pustkowia do Edenu, miasta cudów, oazy pełnej paliwa i wody. I różnych tajemnic.

Jeśli tak jak ja zastanawialiście się, „jak oni z tego zrobią Yakuzę”, to Eden jest odpowiedzią.

To w nim toczyć się będzie akcja gry, gdy Kenshiro wmisza się w lokalne sprawy, politykę i układy. Może była apokalipsa, ale miasto to miasto. Jest tu i bazar, i sklepy, i bary, i nawet nocny klub, którego można zostać menedżerem. Są minigry („baseball”, ale zamiast piłek tłucze się motocyklistów, i nie pałką, tylko metalową belką) i historie poboczne: czasem wruszając, czasem absurdalnie śmieszne. Są walki z bandziorami napadającymi miasto, arena gladiatorów i wypadki samochodem na pustkowia (chyba najsłabszy element gry) w poszukiwaniu skarbów, są też wyścigi. Jest i melodramatyczny wątek główny, rozpisany na 12 rozdziałów, arcyważny jak sam bohater. O tym, że to nie jest jednak Yakuza, najbardziej przypomina nie wystrój postapo, tylko walki. Ciosy łączone w kombosy to jeszcze norma, ale te finisze, gdy Kenshiro używa tajnych technik Hokuto Shinken, a wrogowie puchną i wybuchają jak balony z krwią... Nie pamiętam, kiedy się ostatnio tak śmiałem na głos podczas grania. ■



70

Wybuchowy koktajl powagi i humoru. Niezwykle udany mariaż dwóch kultowych marek, ale zdecydowanie dla koneserów anime, a nie fanów postapo w stylu Fallouta. Bonusowe punkty za obowiązkowe automaty do gier (Outrun itd.), które można znaleźć jako skarby w ruinach starego świata.

Leisure Suit Larry

Wet Dreams Don't Dry

PC MAC

PRODUCENT CrazyBunch Wersja PL: nie

User Jama

Akcja z automatem to świetny przykład, że warto rzecz obejrzeć całą, a nie tylko na dole.



Pod gniotach, jakimi były części Magna Cum Loude (2004) i Box Office Bust (2009), pojawił się odgrzewany kotlet, remake pierwszej części pod tytułem Reloaded (2013). Teraz za bary z cokolwiek zszarganą legendą zabrała się zupełnie nowa ekipa.

Odpalałem grę z przypuszczeniem, że będzie to kolejny niewypał. Skoro na pomysły powrotu z Larrym przejechał się pięć lat temu sam jego twórca Al Lowe, to chyba nikomu już nie może się to udać. Do tego studio z Niemiec nie będzie przecież czuło tego specyficznego rodzaju humoru, a dowcipy tłumaczone z niemieckiego na angielski wyjdą beznadziejnie. Początkowo wszystko mi w tej grze przeszkadzało. Postać Larry'ego była inna niż pamiętałem, wyższa i szcuplejsza. Głos głównego bohatera też jakiś taki podstarzały, z irytującym chichotem. Jednak wraz z zagłębieniem się w świat gry wszystkie uprzedzenia zniknęły. Do nowego się przyzwyczaiłem, a wręcz polubiłem.

Wet Dreams Don't Dry jest klasyczną przygodówką point & click z interwentarzem i obsługą wszystkich akcji jednym kliknięciem myszki. Fabularnie gra wprost nawiązuje do oryginalnej części pierwszej z 1987 roku.



Sklep z gatunku 1001 drobiazgów. Obok miksera i szczoteczki do zębów są tu różne ciekawe akcesoria, a na zapleczu sklep spożywczy.

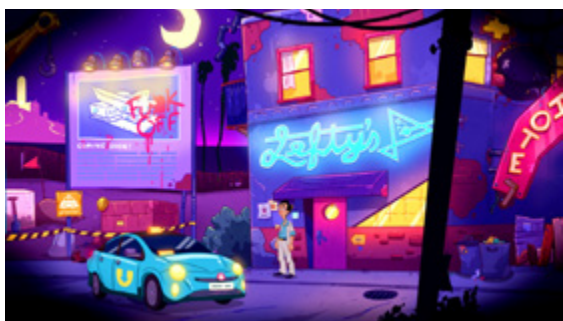
Kiedyś Larry podróżował tak-sówkami, ale w roku 2018 z duchem czasu jeździ już samochodami zamawianymi apką.

Larry jak stoi zostaje przerzucony w czasie trzydziści lat z groszami do dnia obecnego. Znowu znajduję się przed spelunką Leftiego, ale świat dookoła się zmienił. Ludzie korzystają ze świecących pudełek, za pomocą których umawiają się na randki, oraz dzielą się zdjęciami ze swoich podbojów. Zderzenie starej mentalności z nową rzeczywistością jest źródłem różnych śmiesznych nieporozumień i przeinaczeń. Po starym znajdziemy tu liczne gry słowne, dwuznaczności, sprośne żarciki i podteksty o zabarwieniu erotycznym, przy czym mają one podobnie „wysoki” poziom jak w oryginalne.

Każda zagadka ma jedno konkretne rozwiązanie, które wymaga znalezienia odpowiedniego przedmiotu i wykorzystania go zazwyczaj w niesztampowy sposób. Często po rozwiązaniu zagadki wydaje się, że dalej pójdzie z górki, a okazuje się wręcz odwrotnie. W grze nie ma systemu pomocy jako takiego, ale przez

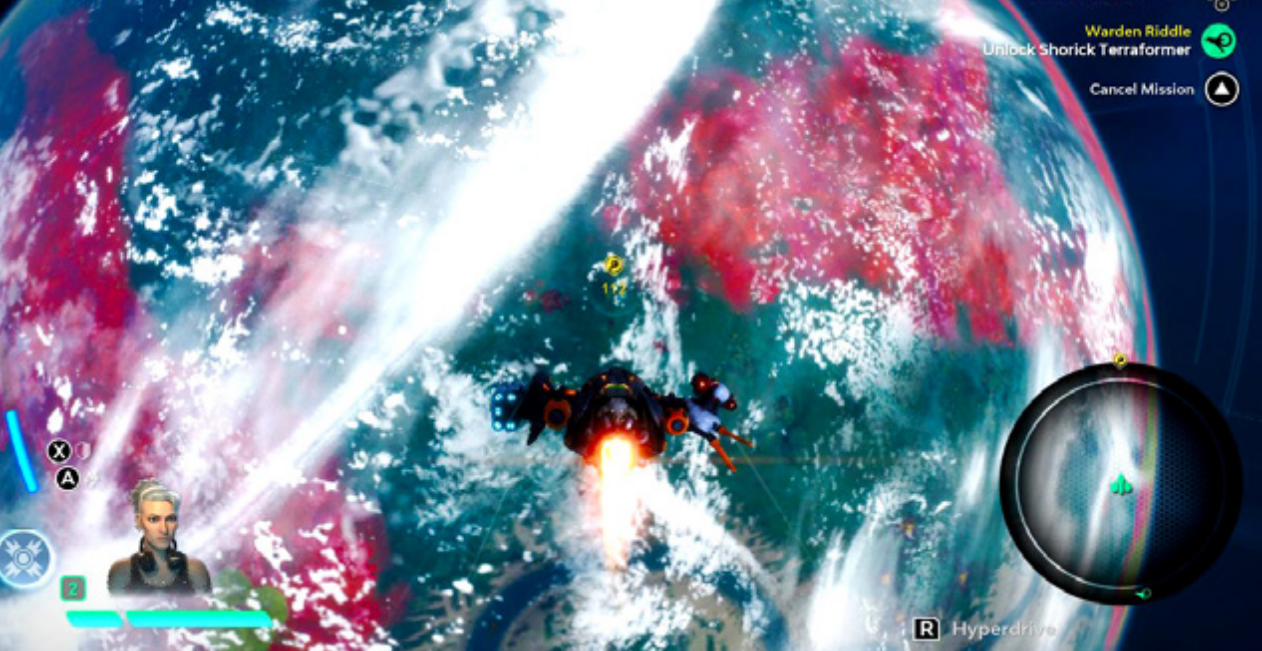
oglądanie przedmiotu i kilkukrotne używanie go można uzyskać coś w rodzaju podpowiedzi.

Minusem, przynajmniej dla starszych fanów, jest brak wpadającej w ucho, kultowej melodijki Larry'ego. O ile prawa do postaci można wykupić u Codemasters, o tyle prawa do melodii dżerży Al Lowe, bo to on ją skomponował. Twórcy gry tym razem ominęli go szerokim łukiem, co per saldo wyszło na dobre. Rzecz jest odświeżona, unowocześniona, a jednocześnie wierna duchowi pierwowzoru. ■



74

Kiedy już straciłmy wszelką nadzieję, pojawił się wreszcie Larry, w którego warto zagrać. Stary dobry niepoprawny Larry, rzucony w wir współczesnego randkowania z wykorzystaniem apek i lajków. Zagadki są niebanalne, nietawne – tak jak jego nowe podboje.



Trudno nie widzieć w tej zielono-fioletowej paletce barw podobieństw do No Man's Sky... i dobrze, bo i tutaj te zestawienia wyglądają świetnie.

Starlink: Battle for Atlas

PS4 XONE SWITCH

PRODUCENT Ubisoft Toronto **Wersja PL:** nie

Artur Cnotalski

Łączenie prawdziwych, fizycznych zabawek z grami komputerowymi to nic nowego. Między Amiibo, Disney Infinity a Skylanders widzieliśmy już całkiem sporo pomysłów na kombinacje tego typu. Mimo to Ubisoftowi udało się stworzyć w Starlinku coś naprawdę ciekawego, a zabawa z montowanymi na kontrolerze figurkami przypomina trochę budowanie rzeczy z Lego.

Fabularnie produkcja Ubisoftu odhacza wszystkie możliwe sztampy: to zręcznościówka ze statkami kosmicznymi, gdzie grupa bohaterów ratuje odległy system słoneczny przed Pradawnym Złem. Nie ma w tym absolutnie nic złego, bo prosta, niewymagająca formułka ma być tylko pretekstem do clou rozgrywki: zabawy ze statkami, które możemy swobodnie podmieniać i modyfikować, kiedy tylko nam się podoba.

Do tego dochodzi naprawdę śliczna oprawa graficzna, która przywodzi na myśl No Man's Sky. Powierzchnie planet mienią się we wszystkich kolorach tęczy, a dziwne

rośliny i zwierzęta, jakie przyjdzie nam zobaczyć (i zeskanować, w ramach odkrywania systemu Atlas!), tylko umacniają wrażenie, że mamy do czynienia z nieco bardziej kreskówkowym kuzynem gry Garetha Bourny.

Wszystko, co robimy podczas gry, ma zachęcać nas do eksperymentowania i sprawdzania, jakie kombinacje broni, pilotów, statków, a nawet skrzydeł, działają dla nas najlepiej. Starlink pozwala graczowi robić głupie rzeczy, jak montowanie skrzydeł na skrzydłach, instalowanie broni tył naprzód i kombinowanie z różnego rodzaju asymetrycznymi konstrukcjami. Jeśli jesteśmy w stanie połączyć dwa elementy statku fizycznie, będą one wyglądały tak samo na ekranie.

Zmiany nie są zresztą tylko kosmetyczne. Dodanie drugiego zestawu skrzydeł zwiększa masę statku i podbija jego statystyki. Jednostka będzie się więc zachowywać inaczej niż w domyślnej konfiguracji, a jeśli przesadzimy, będzie zbyt ciężka, by wznieść się w powietrze. Dodajmy do tego specjalne umiejętności pilotów rozwijane dodatkowo podczas gry, a dostaniemy różnorodną i bogatą listę kombinacji, która nigdy nie staje się przesadnie przytłaczająca.

Największa zaleta Starlinka okazuje się też momentami jego słabością. Podróżując przez kolejne

planety systemu Atlas, szybko przekonujemy się, że bardzo chcemy używać pilotów, statków i broni, których nie posiadamy fizycznie. Jest na to jedno proste rozwiązanie: kupić cyfrową edycję zawierającą wszystko, czego potrzebujemy. Sęk w tym, że odpaliliśmy grę w całości cyfrowo, przestajemy potrzebować nawet tych figurek, które już mamy. Urok kombinowania jest nieco mniejszy, gdy zmiany w statkach widać tylko na ekranie.

Niemniej jednak Starlink to ciekawa i lekka kosmiczna strzelanka, w tonie najlepszych piaskownic Ubisoftu, gdzie liczba zajęć, nawet tych powtarzalnych, wystarcza, by przykuć gracza na długie godziny do konsoli. Proste łamięłkówki, barwne, pełne laserowych eksplozji walki i czysta przyjemność płynąca ze składania i przebudowywania modeli statków sprawiają, że ta lekka i przyjemna produkcja pozwala odkryć w sobie dziecko niezależnie od wieku. ■

UFO



Wrogowie w Starlinku nie są może specjalnie zróżnicowani

– są w końcu legionem stworzonym przez prastarą rasę - ale zwykli kosmici już tak. Nawet bez bandy zwierzaków ze Star Foxa puła dziwnych ufoków prezentuje się całkiem niezle.

80

- Ubisoft pokazał, że z połączenia fizycznych zabawek i gier komputerowych może wyjść coś naprawdę fajnego,
- a możliwość gry bez olbrzymiej kolekcji figurek czyni całość bardziej przystępną dla posiadaczy chudszych portfeli, nawet jeśli przy okazji odbiera Starlinkowi magii.

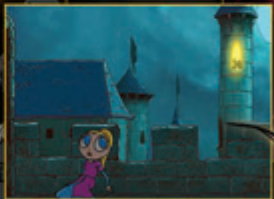
TSIOQUE

GRA DOSTĘPNA PO POLSKU
NA GOG ORAZ STEAM



Ucieknij z niewoli Złego Czarownika i odkryj, jaką tajemnicę skrywa obciążony demoniczną klątwą zamek twoich przodków.

- ☠ Story z twistem - historia, która może zaskoczyć.
- ☠ MNÓSTWO animacji 2D - każda postać rysowana jest odręcznie, klatka po klatce, oldschooolowymi metodami.
- ☠ Dynamiczna ścieżka dźwiękowa.
- ☠ Humor? Jest. Mrok? Jest..Suspens? Jest! Czego jeszcze trzeba?



WWW.TSIOQUE.COM

Oh! Noo!

SMILE





✦ Krótka historia zmagania z bronią i niezbyt pojemną kieszenią – epizod na polu treningowym to jeden z najciekawszych fragmentów gry.

✦ Skradanka w przygodówce i elementy zręcznościowe to nie jest coś, za czym przepadają mistrzowie point & clicków.

mnie tym, że nasza bohaterka może zginąć, jednak proces ten przedstawiono zgrabnie: Tsioque pochwycona w krótkim klipie prawdopodobnie trafia do celi, a gra natychmiast cofa czas akcji do ostatniego potknięcia gracza. Wiele zabaw w QTE na szczęście da się pominąć, co będzie zaletą dla wielbicieli bardziej klasycznego podejścia do point & clicków. Mikstura gry przygodowej z rozgrywanymi na czas wydarzeniami przypomina w pewnym sensie udawane gry przygodowe, kryjące w sobie więcej mechaniki HOPA niż prawdziwych przygód. Jednak Tsioque w pewnym sensie nagradza nas za postępy: po pierwsze zgrabnie skomponowaną fabułą, po drugie – zwrotem akcji, który ładnie wywraca do góry nogami całe zamczysko. Niestety, tam gdzie zabawa robi się naprawdę ciekawa, niemal natychmiast napada na nas zakończenie gry. Wliczając próby i błędy, nietrafione decyzje oraz krążenie w kółko bez ściśle określonego celu, Tsioque da się ukończyć w dwie godziny. Poproszę o więcej, w bardziej poważnym stylu i z taką oprawą graficzną. ■

Tsioque

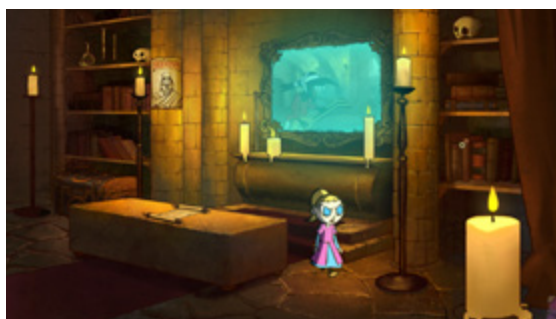
PC MAC

PRODUCENT OhNoo Studio Wersja PL: tak

Voyager

Mała księżniczka rzucona w wir wydarzeń związanych ze smokiem i złym czarodziejem: brzmi doskonale dla typowej przygodówki point & click, tym bardziej że oprawa graficzna i udźwiękowanie tego małego dzieła robi wrażenie.

Prześlicznie wykonane tła, sprawnie nakreślone charakterystyczne postacie, niepokojące odgłosy otoczenia i jeszcze główna arena wydarzeń: zamek opanowany przez złe moce, które czyhają na każdym rogu na małą Tsioque. Na pierwszy rzut oka oddałbym losy księżniczki w łapki dzieci, ale po dłuższym zastanowieniu gra

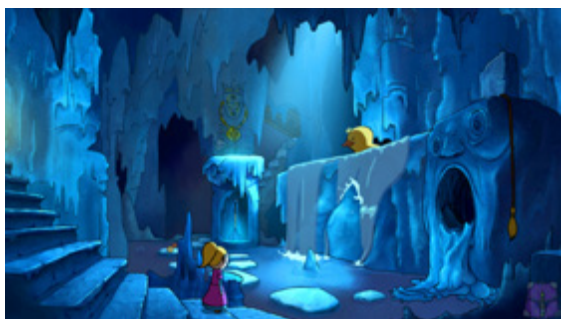


✦ Magiczne lustro okazuje się czymś więcej niż tylko taflą szkła. Tylko jak się nim steruje?

✦ Legendy i mity o złotych kaczkach były przesadzone. Mocno przesadzone. Albo niezbyt precyzyjne przekazane...

mogłaby wywołać koszmary i... niedopowiedzenia. Bo Tsioque jedynie udaje skromną, kolorową, magiczną przygodówkę. Nie zdradzając fabuły, jest jednak bardziej podobna do nieco poważniejszych w swojej wymowie gier: Silence i Bounda. Niepotrzebnie, bo zachowując do końca swój magiczny charakter, nie odzierałaby nas tak szybko ze złudzeń.

Kwestie dialogowe zostały zepchnięte na trzeci plan. W Tsioque liczy się bieganie z miejsca na miejsce i korzystanie z raczej skromnego wyboru przedmiotów. Nie jest to jednak zabawa w wyszukiwanie pikseli, na których warto kliknąć, a raczej spójna opowieść, przetykana zagadkami logicznymi i nieco przeładowana QTE, przez co cała gra momentami staje się niebezpiecznie podobna do Dragon's Lair albo serii Hugo. Przyznaję, początek rozgrywki zaskoczył



63

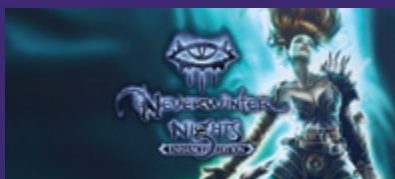
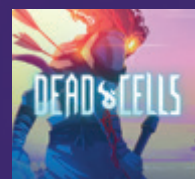
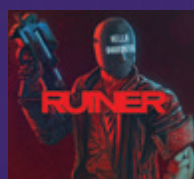
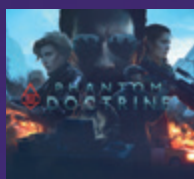
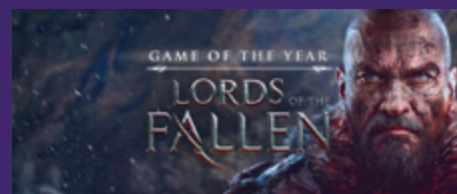
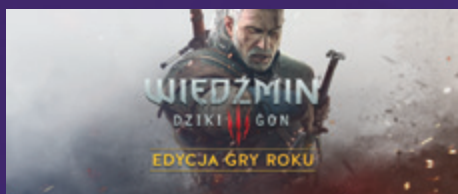
✦ Nazbyt krótka, prześlicznie animowana i udźwiękowiona opowieść o małej księżniczce, zagubionej w trzewiach ponurego zamczyska. Sprawnie opowiedziana, ale zbyt moralizatorska. Urywa się w tym miejscu, w którym wielbiciele przygodówek zaczynają się dobrze bawić.



GOG.COM

JESTEŚMY Z WAMI JUŻ 10 LAT!

WSPÓŁCZESNE HITY, WYJĄTKOWE GRY NIEZALEŻNE I CENIONE KLASYKI



2500+ GIER NA PC



BEZ DRM



RABATY DO 90%

www.gog.com



Spyro Reignited Trilogy

PS4 XONE

PRODUCENT Toys for Bob Wersja PL: nie

Michał R. Wiśniewski

Dwadzieścia lat po premierze pierwszej gry mały smok Spyro powraca w wielkim stylu w zgrabnie odnowionym trójpaku.

Trójwymiarowe platformówki dzielą się na te, które powstały przed i po Super Mario 64 z 1996 roku. Hit Nintendo zdefiniował gatunek, wcześniej błądzący w (często bardzo ciekawych!) próbach przejścia z dwóch wymiarów w trzy. Przygody Spyro, małego acz zadziornego smoka, należą do tej

postmariowej fali. W latach 1998-2000 na PlayStation wyszły trzy części (są zresztą wciąż dostępne w PS Store i można w nie zagrać na PSP czy PS3), a Spyro stał się obok Crasha Bandicoota maskotką konsoli. Przygody smoka były przeznaczone dla młodszych graczy i przyznam się, że był to powód, dla którego jakoś się nimi wcześniej nie interesowałem. Błąd!

Reedycja to dobra okazja, żeby go naprawić. Po odświeżeniu grafiki trudno zauważyć, że gra powstała 20 lat temu. Najbardziej zdradza ją styl, modne wówczas koślawe literki i karykaturalna architektura. Brakuje też, co uważam za wielki plus, typowego dla współczesnych platformówek

✦ Czasem można odnieść wrażenie, że cały postęp gier wideo to coraz lepsze renderingi trawy.

✦ Wróżki-sejwuszki, owce, smoki, bydło, trolle i okropne gnorki – typowa fauna magicznej krainy.

przeładowania detalami. Wszystko jest czytelne i nie powoduje zawrotów głowy. A przy tym nowe modele, tekstury i wysoka rozdzielczość sprawiają, że Spyro wygląda jak współczesny film animowany. Nieunikniona przemoc jest zresztą jak wyjęta z kreskówek o Tomie i Jerry'ym. Po ciosie Spyro zamienia się w plackę, a potraktowane ogniem i pozbawione wełny owce skromnie się zaślaniają.

Spyro jako smok biegający na czterech łapach jest ciekawym bohaterem, różnym od Mario i Sonica. Nie umie wprawdzie latać, ale szybuje między platformami, zionie ogniem (to w końcu smok!), a także używa głowy. Ale nie żeby rozwiązywać zagadki, tylko pokonywać przeciwników rogatym łbem. Cios z czachy to jedna najfajniejszych cech Spyro obok galopu (aż czuje się tętent!). Cały czas miałem wrażenie, jakbym grał w adaptację komiksu „Wielki turniej”, w którym Kajko i Kokosz wystawiają w turnieju baranów małego, ale potwornie silnego, baranka.

Wszystkie części dostępne są do razu. W pierwszej, Spyro The Dragon, trzeba uratować starsze smoki zamienione w kryształowe posągi. W Spyro 2 Ripto's Rage! nasz bohater trafia do innej krainy i poznaje nowych przyjaciół. Wreszcie w Spyro: Year of the Dragon musi odnaleźć skradzione smocze jaja. Oczywiście, że na tle np. innowacyjnego Astrobot Rescue VR nie będzie tu zbyt wielu zaskoczeń, ale to nadal masa świetnej zabawy dla graczy w każdym wieku. ■



82

Przesympatyczny bohater z charakterem, zabawne postacie drugoplanowe, dobrze zaprojektowane poziomy. Jedyne, co się naprawdę zestarzało, to oprawa graficzna, ale właśnie ona została poprawiona. Dużo zyskały też scenki przerywnikowe, teraz bogate w nieobecne wcześniej detale.



NOWOŚĆ

DOF MOTION SYSTEM

- Kompaktowe wymiary
- Rewelacyjne ceny
- Zintegrowane z PLAYSEAT[®]



PLAYSEAT[®]

DIRT



PLAYSEAT[®] F1

RED BULL RACING



PLAYSEAT[®]

RED BULL GRC



Użyta grafika pochodzi z gry:



Nie potrzebujesz wielkiej kasy, olbrzymiego zespołu ludzi, ani dalekich wyjazdów na kolejne zawody. Wystarczy, że wybierzesz lub pozwolisz nam wybrać dla Ciebie elementy profesjonalnego zestawu, dzięki któremu poczujesz jakbyś był częścią rajdowej, wyścigowej maszyny... może tylko zabraknie wiwatujących tłumów w zasięgu ręki.

Jesteśmy oficjalnym przedstawicielem Playseat[®] w Polsce. Wyłącznym partnerem DOF Motion System.

Polecamy i mamy w ofercie zestawy kierownicze:



SABOTEUR

SWITCH

PRODUCENT SimFabric Wersja PL: nie

Paweł Schreiber

Trzydzieści jeden lat temu znany przyniósł nam pierwszą dużą dostawę gier na świeżo zakupionego Amstrada. Kilka dni później pytał: „No to ile razy już odlecieliście helikopterem?” Takie były czasy. Każdy szanujący się gracz musiał dotrzeć do zakończenia Saboteura Clive'a Townsenda.

Helikopter leciał trzy dekady, ale w końcu wylądował. Ninja sabotażysta działający pod kryptonimem Shinobi One zakradł się właśnie na Nintendo Switch. Dla wspominających dawne czasy zagranie w nowego Saboteura będzie ciekawym przeżyciem. Kiedy uruchomią grę, zorientują się, że w sumie wszystko wygląda jak kiedyś: ta sama grafika, to samo (staroświecko sztywne) sterowanie, ta sama mapa kompleksu, który trzeba zinfiltrować i wysadzić, te same zadania, ci sami strażnicy i psy. Ale do czasu. Bo kiedy już wszystko załatwimy i wsiądziemy do helikoptera, zamiast komunikatu o wygraniu pojawia się twarz kierującej misją agentki. Wracaj, coś tam jeszcze jest. Stan gry zostaje zapisany. Dowiadujemy się, że przeszliśmy... pięć procent całości.

I wtedy się zaczyna. W latach osiemdziesiątych to, co się pojawiało na ekranie, było tylko namiastką tego, co gracz sobie wyobrażał. Jak dobre filmowe dekoracje, za którymi widzowie domyślają się światów, które nigdy nie istniały. Każdy wiedział, że za magazynem z Saboteura były pewnie jakieś inne domy, uliczki, tajne bazy i temu podobne, tylko nikt ich nigdy nie widział. Właśnie dlatego wyjście z magazynu w nowym Saboteurze to moment magiczny: są domy,

Ninja znalazł karty z Samantha Fox. Kto nie żył w tamtych czasach, nie zrozumie.



W pierwowzorze helikopter oznaczał koniec gry. W nowej wersji jest właściwie początkiem.

Ninja



Logika fabuły Saboteura to logika filmów akcji z lat osiemdziesiątych. Wielkie miasta są pełne opuszczonych magazynów, w których złoczyńcy planują straszliwe zbrodnie, korytarze patrolują psy i roboty bojowe, a w związku z tym, że cały ten bałagan przeraża możliwości policji i armii rządowych, na pewno posprząta go samotny ninja. Bo właściwie czemu nie?

drzewa, ulice, tajne bazy i inne cuda, dokładnie takie, o jakich mógł marzyć użytkownik Spectrum w roku 1985 (czyli odpowiednio staroświeckie, a jednocześnie dużo ładniejsze niż w oryginalnej grze). Kryjący się wewnątrz starego dziada dzieciak, który kiedyś grał w Saboteura, podskakuje z radości i krzyczy „Wiedziałem!”, bo przez lata przeczuwał, że coś tam przecież musiało być.

Nowe lokacje i zadania są dużo przyjaźniejsze dla dzisiejszych graczy niż oryginał. Zamiast labiryntu, którego trzeba się uczyć na pamięć, mamy w miarę logiczny rozkład budynków i pomieszczeń, które są pełne uroczych szczegółów (takich jak np. salon gier w świetlicy dla najemnych zbirów). Pojawia się dużo bardziej rozbudowana (choć odpowiednio kiczowata) fabuła, są nawet dialogi. Townsend sprytnie przeplata eksplorację i akcję. Przygoda jest długa i bardzo różnorodna.

Najbardziej zatwardziali wielbiciel Saboteura wiedzą, że ta rozszerzona edycja to w sumie nie

nowość. Na stronie Townsenda była dostępna już trzy lata temu. Jednak polski wydawca gry, firma SimFabric, co nieco tu zmieniła. Najważniejszym dodatkiem jest muzyka Adama Skorupy, świetnie budująca atmosferę i dodająca akcji trochę Bondowskiego sznytu. Nie wiem, czy ludzie, którzy w Saboteura wcześniej nie grali, przekonają się do tej edycji. Podstawowa gra, od której zaczynamy, jest chyba jednak zbyt archaiczna. Ale dla tych, którzy już nie raz odlatywali helikopterem, to spełnienie marzeń - powrót do tych wszystkich tajemnic, których w dzieciństwie nie rozwiązali, chociaż je przeczuwali. ■



Tak powinny wyglądać nostalgiczne powroty do przeszłości – 5% remake'u, 95% nowej zawartości. Rzecz dla współczesnych graczy może być zbyt staroświecka, ale dla weteranów lektura obowiązkowa.

BOSS MONSTER

**Kultowa seria gier karcianych
inspirowana klasyką gier wideo**



Dotychczas w serii ukazały się: Boss Monster 1; Boss Monster 2 – Następny poziom;

Boss Monster – Niezbędnik bohatera;

Boss Monster – Twarde lądowanie;

Boss Monster – Narzędzia zagłady.

Wszystkie gry można łączyć ze sobą.



Call of Cthulhu

PC PS4 XONE

PRODUCENT Cyanide Wersja PL: tak

Artur Cnotalski

Najnowsza gra bazująca na prozie H.P. Lovecrafta, zatytułowana po prostu Call of Cthulhu, to jakieś dwie godziny przyjemnej przygodówki z elementami RPG i obietnicą Wielkich Przedwiecznych i mrocznych kultów w tle. Niestety, po tym czasie musimy spędzić na wyspie Darkwater jeszcze dwa razy tyle, a dalsza część przygody to zupa z cthulhowych tropów i oklepanych motywów.

Najnowsza przygoda w realiach Zewu zaczyna się od horrorowej scenki pełnej macek i uciekania, by rzucić gracza w spokojniejsze realia: do gabinetu zmęczonego życiem detektywa, weterana pierwszej wojny światowej. Prowadzimy mającego problem z alkoholem brodatego przyjemniaczka, który wygląda i, co ważniejsze, brzmi jak bohater Vampyra, choć graficznie przygoda o pijawkach wygląda znacznie lepiej. Dostaje on zlecenie od bogatego mieszkańca Bostonu, który nie chce uwierzyć, że jego córka zamordowała całą swoją rodzinę. Dostajemy dziwny obraz, bilet na zapomnianą przez świat wyspę i zaczynamy dochodzenie...

...przez które gra stara się nas przepchnąć jak najszybciej. W ciasnym, portowym miasteczku Darkwater znajdujemy kilka tajemnic i dziwnych poszlak, ale zanim się w nie wgrzyziemy, zostajemy zaciągnięci do mrocznego domu na wzgórzu, miejsca strasznej tragedii. Tam sprawy trzymają się jeszcze kupy. Zbieramy ślady, korzystamy z „mocy” retrospekcji i odtwarzamy przebieg wydarzeń, potem zagłębiamy się w sekrety domostwa i jego



✚ Kultuści i dziwne wizje zapowiadają mocno klimatyczną przygodę... której nigdy nie dostajemy.

mieszkańców. A potem zaczyna się obłąd.

Niestety, szaleństwo panujące w Call of Cthulhu trudno nazwać „lovecraftowskim”, bo osobami, których dotyka, są scenarzyści, a nie bohaterowie opowieści. Ci cierpią z powodu skryptu. Żadna rozmowa nie zostaje w nim pociągnięta w ciekawy czy angażujący sposób, wydarzenia pędzą na złamanie karku, a wymówka: „To był sen” jest zdecydowanie zbyt często stosowana.

✚ Choć grafika miejscami słabuje, wejście do Darkwater prezentuje się bardzo obiecująco. Miasteczko okazuje się jednak zaskakująco wręcz małe.

Spotykamy parę naprawdę ciekawych postaci. Cała historia wyspy brzmi interesująco, a motyw obłąkanej malarki działałby, gdyby wszystkiego nie przykrywały nakładane łopatą horrorowe elementy. Opowieści ze świata Lovecrafta często mówią o powolnym staczeniu

się w objęcia szaleństwa. Tu jednak wszystko albo stoi w miejscu i nudzi, albo gna w dół jak na kolejce górskiej. Świetne sceny, takie jak ta, gdy prawie sami odcinamy sobie rękę, są tylko przełykami bardzo klimatycznej opowieści, którą Call of Cthulhu mogłoby być, ale nie jest.

Uciekanie spacerowym krokiem przed międzywymiarowymi bestiami, bo w danej scenie twórcy nieoskryptowali akurat biegu, jest dość smutne. Rozwijanie „na czuja” umiejętności, które mogą, ale nie muszą, przydać się raz na godzinę sprawia, że mocno czujemy zbędność całego elementu RPG. Z kolei szarobura, pozbawiona jakichkolwiek charakterystycznych czy wyrazistych elementów stylizacja gry powoduje, że nic z tego, co zobaczymy, nie zapadnie nawet mocno w pamięć.

Cyanide próbowało zbudować swój Zew Cthulhu na wszystkich schematach, które fani Lovecrafta znają i uwielbiają, ale zapomniało dodać czegokolwiek, co utrzyma nas przy grze, gdy po pierwszym dwóch godzinach kultuści Wielkiego Przedwiecznego i skandowanie: „Iä! Iä! Cthulhu fhtagn!” przestanie już straszyć czy nawet ekscytować. ■

55

■ Call of Cthulhu zbiera wszystkie popularne motywy z twórczości Lovecrafta (jest nawet Necronomicon!), ale nie potrafi połączyć ich tak, by siedmiodzinna fabuła była przyjemna czy chociaż spójna.



PROMOCJA DLA CZYTELNIKÓW
MAGAZYNU „PIXEL”
20% RABATU NA WSZYSTKIE
WERSJE PRENUMERATY

PIXEL

KOD RABATOWY DO SKLEPU
WAŻNY DO 31.01.2019 r.

WSZYSTKIE
PRENUMERATY

20%
TANIEJ

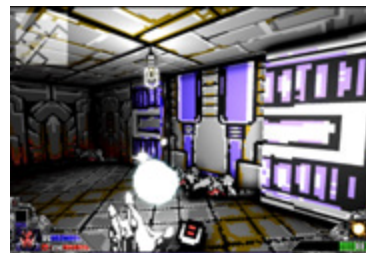


JEDYNY MIESIĘCZNIK ASTRONOMICZNY W POLSCE
WWW.ASTRONOMIA.MEDIA.PL WWW.ASTRONOMIA.SKLEP.PL



✦ Karabin w dłoń i się broń przed hordami przeciwników, którzy może nie grzeszą inteligencją, ale uzbrojenia im nie brak.

✦ Mało światła! Wiele map cierpi na jedną przypadłość: jest w nich tak ciemno, że cała magia gry zostaje wykorzystana do podświetlania ścian.



Project Warlock

PC

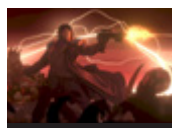
PRODUCENT Buckshot Software **Wersja PL:** tak

Voyager

To była raczej szorstka przyjaźń, taka z kanciastymi pikselami i przeciwnikami, którym sztuczna inteligencja każe brnąć naprzód niezależnie od zestawu przeszkód, jakie stoją im na drodze.

Logiczne, że wleżą na jakąś skrzynię i dadzą się ubić, zanim dotrą do celu. Project Warlock pojawił się jak migawka na profilach znajomych. W końcu sam doprosiłem się o możliwość popelnienia recenzji. No i co? Smakowało trochę jak Blood (bez sterydów), odrobinę jak Heretic (bez nazbyt złożonych poziomów) i jak uproszczony do map wolfensteino-podobnych Doom. Słowem klasyka w niemal niezmienionej formie lat dziewięćdziesiątych, ale z pewnymi drobnymi udogodnieniami nowego wieku: dynamicznym światłem i muzyką, która nie brzmi jak to coś z oryginalnego Doom. Przez ostrożne stosowanie bodźców, tak by nie wykroczyć za bardzo poza ramy lat dziewięćdziesiątych, Project Warlock smakuje trochę jak amigowe gry doomopodobne, na których ja miałem okazję się wychować.

Magowie



Nie mam nic przeciw mieszaniu magii z popkulturą lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych oraz gramii FPS. Szczęśliwa fabuła nie przeszkadza w dobrej zabawie, a niezły wybór broni i mała porcja defensywnej magii daje w sumie dobrze spreparowaną miksturę, która świetnie smakuje.

W szczególności Breathless (z jego robotami) i Gloom (z niezłą dynamiką podrasowanego silnika Wolfenstein), tudzież Cytadela i Testament. Wiem, niepotrzebnie szukam porównań do klasyki. Przecież to gra z nowego milenium! Poza tym autor raczej nie miał okazji zetknąć się z Amigami. Gdyby zestawili Project Warlock dziś z amigowymi klasykami, okazałby się lepszy. W zderzeniu z Doomem (tym z 1993 roku), Heretikiem, Hexenem czy Bloodem raczej szala zwycięstwa przechyliłaby się na lata dziewięćdziesiąte.

W Project Warlock niektóre elementy grają doskonale (w szczególności na strunach nostalgików): dynamika rozgrywki, uzbrojenie, system wspomagających czarów, jak i zbierane punkty doświadczenia i ulepszeń, wymieniane na podstawowe cechy postaci, specjalne perki, czary i modyfikacje broni. Nie wszystkie znajdziemy od razu. Część jest nieźle poukrywana. Mapy podzielono na cztery duże etapy (światy do pokonania), prowadzące do wielkiego finału. Układają się w echa dawnych lat. Jest i świat pustylny, kojarzący się z Serious Samem, nieco mroźnej rozgrywki pachnącej Cosiem, magii



✦ Urok skyboxów z dawnych lat. Statyczna grafika nabiera jednak nowego wdzięku przez oświetlenie wydobywające z mroków chropowate piksele.

bliższej Hereticowi i baz wojskowych, podobnych do tych z UAC. Mapy są płaskie, bardzo rzadko zdarzają się windy przenoszące nas na inny poziom, a zróżnicowana wysokość poziomów to detal rzadki w rozgrywce. Za to sami przeciwnicy w każdej z rozgrywek niekiedy dają w kość, nawet na najłatwiejszym poziomie. Project Warlock przez większość rozgrywek to korytarzówka, która czasami niespodziewanie otwiera się na większą przestrzeń i... wtedy bywa soczyście. Bossowie występujący na krańcach światów są całkiem fajni i łatwo zagubić się w bieganiu od apteczek po skrzynki z amunicją. Świetna robota! Czekam na więcej, nawet jeśli Project Warlock właśnie narobił mi smaku na odpalenie Blooda, Heretica i Gloom (tak, w tej kolejności). ▀



■ Pomimo drobnych niedostatków (wpadłem w szyb windy i wyleciałem poza planszę), wkurzających mechów z raketami i ogólnie prostych projektów map bawiłem się wysmienicie, opukując ściany (bo sekrety), gibając się między pociskami i wyładowując magazynki.

HALL OF FAME



PO PREMIERZEDOOM A ID SOFTWARESKUPIŁO SIĘ NA JEGO SEQUELACH I ZUPEŁNIENOWEJ MARCE, ZWIĄZANEJŚWITERY ROZGRYWEK ONLINE



52



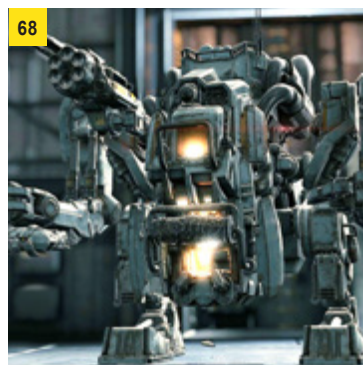
Bard's Tale rozpoczęło życie w połowie lat osiemdziesiątych, między Wizardry a Ultima. W przeciwieństwie do dwóch poprzedników, ten bard przetrwał do dziś, a 33 lata jego historii opowiadamy w przekrojowym artykule.

58



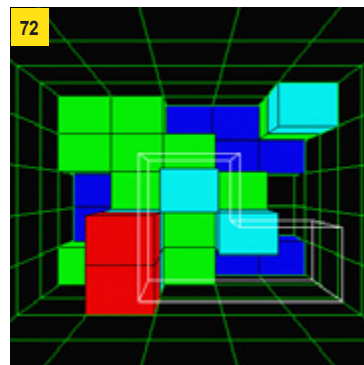
Twórca Bard's Tale Michael Cranford od lat nie pojawia się na branżowych eventach ani nie udziela żadnych wywiadów. Tym bardziej byliśmy zdziwieni, gdy w tym roku przybył do San Francisco i zgodził się porozmawiać z Pixelem.

68



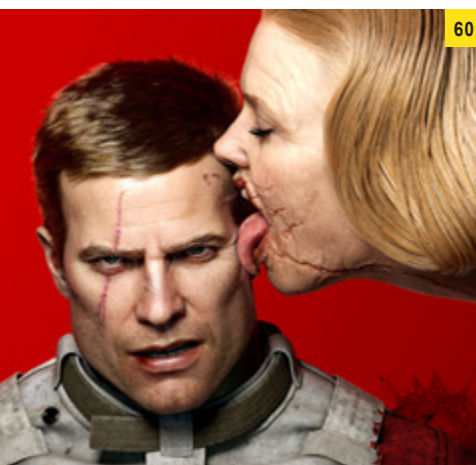
Wolfenstein, począwszy od The New Order, wypełnione są smaczkami i dziwacznymi sytuacjami. Można w tych tytułach spotkać rzeczy, o jakich się nie śniło zwyczajnym twórcom gier.

72



Wreszcie jest – oczekiwany, pionierski artykuł Bartka Kluski o historii polskiej firmy Karen. Założona przez Lucjana Wencła, zajmowała się handlem komputerami, a także pisaniem gier wideo.

60



Od dziwnej, niezrozumianej przez publiczność gry Silasa Warnera aż do The New Colossus. Wolfenstein przebył długą drogę, miewając momenty załamania, gdy wydawało się, że nie ma już nic więcej do pokazania. Jednak B.J. Błazkiewicz okazał się herosem ze stali, który dosłownie stracił głowę dla jednego celu... zabijania nazistów.

THE BARD

THE BARD'S TALE TO SERIA, KTÓRA WYNIOSŁA POSTAĆ AWANTURNICZEGO ŚPIEWAKA DO POZIOMU BOHATERÓW PIERWSZOPLANOWYCH. I BARDZO DOBRZE! BO CZYŻ NIE ZASŁUGUJĄ NA TO HEROSI RACZĄCY POSPÓLSTWO WSPANIAŁYMI PIEŚNIAMI W GOSPODZIE PRZY BUTELCE WINA?

■ Pjotsze

Wszystko zaczęło się w połowie lat osiemdziesiątych ubiegłego stulecia, kiedy to w głowie pewnego Kalifornijczyka, Michaela Cranforda, zrodził się pomysł na grę. Produkcję mogącą konkurować, a nawet pokonać tak mocną markę jak Władcy, której Michael był fanem. Jako programista pragnął stworzyć coś większego, bardziej szczegółowego, z lepszą grafiką, a zarazem lepiej wykorzystującego możliwości ówczesnych maszyn niż dziecko Sir-Techu. Był też miłośnikiem literatury fantasy. Mało tego – sam pisał, a na koncie miał stworzone i zilustrowane przez siebie łożyska oparte na systemie D&D, które stworzył na prośbę znajomych.

„Miałem wizję porzucenia szkieletowych korytarzy Władcy i wprowadzenia obramowanych animacji teksturowanych ścian, które kierowały się ku tobie (efekt pseudo 3D). Chciałem świata, który wyglądałby bardziej realistycznie niż ten z Władcy.” – mówił później Michael w jednym z wywiadów.

Cranford skontaktował się więc z kumpłem ze szkolnej ławy prowadzącym własne studio deweloperskie,

z którym za młodu stworzyli grę zatytułowaną Labyrinth of Martagon. Nie zamierzał wchodzić w konszachty z dużymi firmami pokroju EA czy Activision. Wolał dogadać się z kolegą, któremu ufał. Tym człowiekiem był Brian Fargo.

Michael zjawił się w biurze Interplay już z prototypową wersją gry mocno inspirowanej Władcy, mając także przygotowany ogólny zarys tego, co ma się w niej znaleźć. Zdążył to opracować jeszcze w czasie, gdy był studentem uniwersytetu Berkeley. Tak więc każdy aspekt gry wyszedł spod jego ręki poza muzykę, którą przygotował Larry Holland, kolega Cranforda.

W 1985 roku pojawiło się Tales of the Unknown, Vol. I: The Bard's Tale, za którego dystrybucję odpowiadało EA. Początkowo tylko na komputery Apple II, ale z biegiem czasu tytuł przeniesiono na inne platformy. Pierwsza Opowieść Barda zabierała graczy do miasteczka Skara Brae, które terroryzował zły czarodziej Magnar. Mag rzucił na całą okolicę czar Wiecznej Zimy, a mieściny okupowały maskary mu podległe. Do walki z przeważającymi siłami złą stawała drużyna śmiałków dowodzonych przez gracza. Ta mogła liczyć do sześciu awanturników, przy czym



D'S TALE

przewidziano dodatkowe miejsce na jednostki niebędące na stałe w szeregach ekipy. Gra oferowała aż dziesięć klas postaci, tak bardzo typowych dla gatunku fantasy. Wojownik, mnich oraz paladyn stanowili pierwszą linię ataku i obrony przed wszelkiego rodzaju paskudztwami, łowca mógł (przy odrobinie szczęścia) uszczęśliwić wrogów atakami krytycznymi, złodziej potrafił rozbrajać pułapki, a słaubiocy początkowo magicy stawali się w późniejszych etapach potężnymi siewcami śmierci.

A sam bard? Przygoda bez owego pieśniarza w produkcji sygnowanej jego imieniem? Cóż by to była za zabawa? Trubadur okazywał się niesłuchanie ważnym elementem każdej drużyny. Nie dość, że jego obecność była wymagana do pokonania niektórych łamigłówek, to w dodatku wspierał grupę swymi umiejętnościami wokalnymi. Pieśni grajka działały niczym buffy. Wzmacniały siłę ataku kompanów, zdolności unikania ciosów, ale też leczyły rannych. Owych numerów było sześć i - co ważne - działały zarówno w trakcie walk, jak i podczas przemierzania pseudotrójwymiarowego Skara Brae. Oczywiście po pewnym czasie średniowiecznemu grajkowi zasychało w gardle, należało zatem odwiedzić okoliczną tawernę w celu naoliwienia

PIEŚNI GRAJKA DZIAŁAŁY NICZYM BUFFY, WZMACNIAJĄC SIŁĘ ATAKU KOMPANÓW, ZDOLNOŚCI UNIKANIA CIOSÓW LUB LECZĄC RANNYCH.



➤ Powyższe wyśpiewane przez barda wersy zapisały się złotymi zgłoskami w historii komputerowych gier RPG.

➤ Walki w Bard's Tale nie należały do najprostszych. Szczególnie na początku można było dostać solidnego łupnia od każdej napotkanej zgrai maszkar.

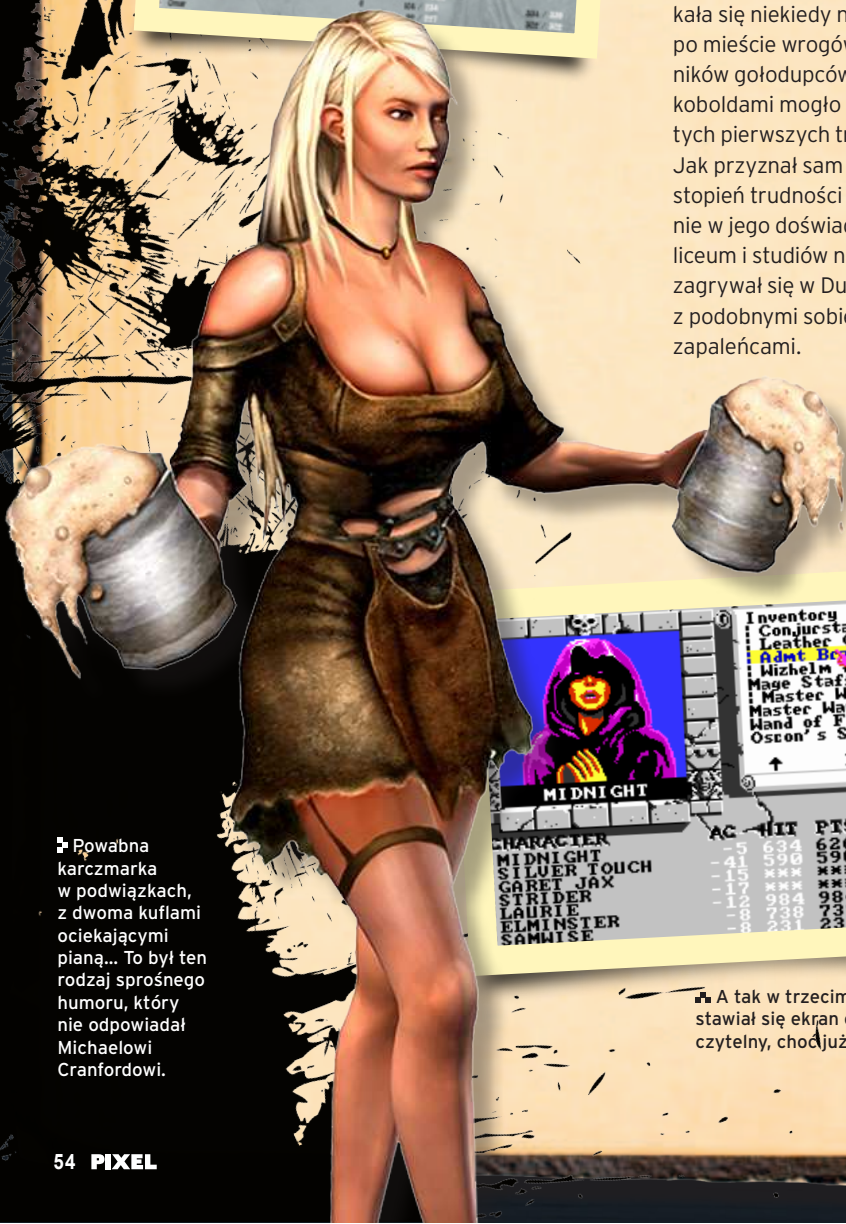


THE BARD'S TALE II: THE DESTINY KNIGHT, CHOĆ POWSTAŁO ZALEDWIE ROK PO ORYGINALE, PRZYNIOSŁO WIELE USPRAWNIEŃ I NOWOŚCI. JEDNOCZEŚNIE OKAZAŁO SIĘ GRĄ NIEZIEMSKO TRUDNĄ.

❖ Interfejs zremasterowanej trylogii jest niezwykle czytelny i przyjazny. Nie zatracił też klimatu pierwowzoru.



jego strun głosowych jakimś dobrym napitkiem. Wszystko to czyniło z barda postać wręcz pierwszoplanową, co było dość nietypowym podejściem do tej klasy postaci. Przyjęło się przecieżyć, że pieśniarz z mandoliną w ręce jest tylko typkiem odpowiedzialnym za wsparcie, bez którego drużyna może się obejść. W The Bard's Tale był on jej nieodłączną częścią. Tym bardziej, że sam tytuł należał do niesłychanie wymagających. Już na samym początku przygody, w drodze do pobliskiego kowala, grupa natykała się niekiedy na wałęsających się po mieście wrogów. Starcie awanturników gołodupców z nawet kilkoma koboldami mogło skończyć się dla tych pierwszych tragiczną śmiercią. Jak przyznał sam Cranford, wysoki stopień trudności miał swoje korzenie w jego doświadczeniach z czasów liceum i studiów na Berkeley, kiedy to zagrywał się w Dungeons & Dragons z podobnymi sobie epregowymi zapaleńcami.



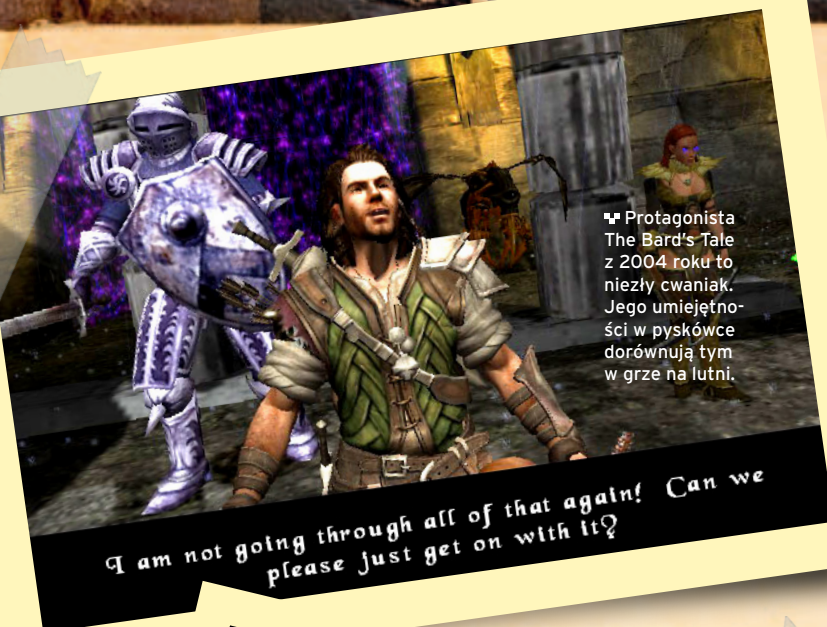
❖ Powabna karczmarka w podwiązkach, z dwoma kufkami ociekającymi pianą... To był ten rodzaj sprośnego humoru, który nie odpowiadał Michaelowi Cranfordowi.



❖ A tak w trzecim Bard's Tale przedstawiał się ekran ekwipunku. Prosty, czytelny, choć już mocno niedzisiejszy.

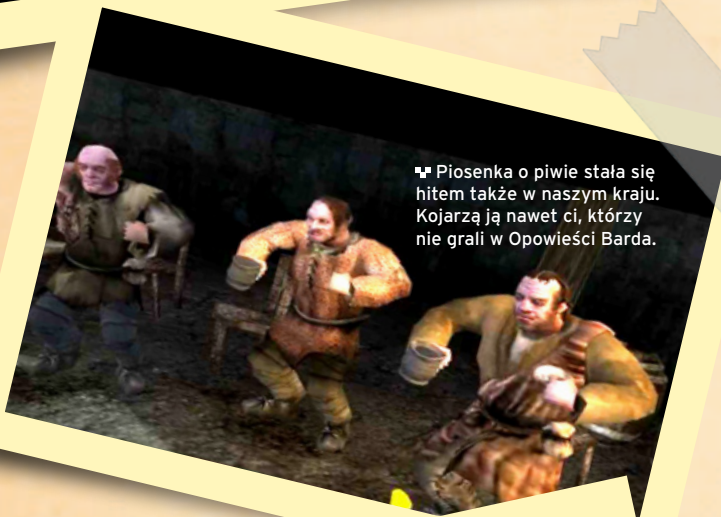
Jak wcześniej wspominałem, Tales of the Unknown ukazało się na wielu platformach. Z czego chyba najdziwniejszym portem okazał się ten na NES. O ile wersje na Amigę czy Atari ST prezentowały się niezwykle apetycznie, to ta znana z konsoli Nintendo najmniej przypominała swój pierwowzór. Dodano minimapę, zmniejszono liczbę dostępnych klas postaci, a rozgrywka odrobinę wytraciła swoje tempo z racji specyficznej obsługi kontrolerem.

Na następcę jedyńki nie trzeba było długo czekać, ponieważ ten ujrzał światło dzienne już w 1986 roku. W stosunku do poprzednika The Bard's Tale II: The Destiny Knight przyniosło wiele usprawnień i nowości, które zaczęły pojawiać się w głowie Michaela już pod koniec prac nad Tales of the Unknown. Świat gry mocno się powiększył. Tym razem gracze mogli zwiedzić aż sześć dużych miast w poszukiwaniu kawałków Różdżki Przeznaczenia. Ów artefakt, jakże niezbędny do utrzymania pokoju w całym królestwie, został rozczłonkowany na siedem części przez nikczemnego arcy maga o imieniu Lagoth Zanta. Zwiększeniu uległa liczba klas (pojawił się arcy mag), pieśni barda, a nawet maksymalna liczba członków drużyny. Co ważne, swoich bohaterów można było przenieść z poprzedniej części, co samo w sobie zdawało się dość miłym dodatkiem. A jeżeli ktoś chciał odrobinę poeksperymentować, nie było problemu we wcieleniu na stałe w szeregi drużyny jakiegoś potwora, choć te zajmowały sloty przeznaczone dla herosów. Nic więc nie stało na przeszkodzie, aby zmontować sobie ekipę stworów dowodzonych na przykład przez barda. Przebudowaniu uległa też mechanika walki przez zaimplementowanie efektu odległości. Dzięki broniom dystansowym bohaterowie mogli razić wroga na odległość, ale wraz z jednostki również zyskały tę umiejętność. W miastach znajdowały się znane z jedyńki budynki gildii, a nawet kasy- na oraz banki, w których można było zdeponować kosztowności zdobyte w trakcie wypraw.



■ Protagonista The Bard's Tale z 2004 roku to niezły cwaniak. Jego umiejętności w pyskówce dorównują tym w grze na lutni.

I am not going through all of that again! Can we please just get on with it?



■ Piosenka o piwie stała się hitem także w naszym kraju. Kojarzą ją nawet ci, którzy nie grali w Opowieści Barda.



■ W Bard's Tale IV starcia dalej toczą się w systemie turowym, a rozstawienie drużyny jest niezmiernie ważne.

Największym zmianom uległ system zapisu. Teraz gracz mógł zrobić save'a w dowolnym miejscu bez potrzeby powrotu do gildii, w której otrzymywano kolejne poziomy. Wcześniej taka podróż związana była z niezwykle wysokim prawdopodobieństwem śmierci gdzieś po drodze. Także tutaj obecny był humor znany z Bard's Tale 1. Przykładem niech będzie anioł, którego spotykaliśmy po śmierci, witający nas słowami „Sorry, bud”. Wzorowany był zresztą na postaci samego Cranforda.

Niestety, The Destiny Knight było ostatnią częścią stworzoną przez jej ojca i pomysłodawcę. Michael opuścił szeregi Interplayu po premierze gry, skupiając się na studiach filozoficznych i teologicznych. Jak się okazało, jego i Briana Fargo poróżniły kwestie finansowe.

Trzecia część sagi, o podtytule Thief of Fate, miała premierę w 1988 roku, a wyszła spod ręki Rebekki Heineman, Bruce'a Schlickbernda i Michaela A. Stackpole'a. Gracze powrócili do znanego im Skara Brae oraz w jego rejony. Miasteczko zostało zniszczone przez szalonego boga Tarjana, co miało być zemstą za pokonanie jego sługusa Magnara w pierwszej części cyklu. Przed grupą śmiałków stało zadanie ubicia rzeczzonego bożka. Aby jednak to zrobić, herosi musieli odwiedzić siedem wymiarów, gdzie zdobywali magiczne artefakty niezbędne do pokonania głównego adwersarza. Odwiedzali w tym celu między innymi sielską krainę zamieszkaną przez elfy czy też pokryte lodem pustkowie. Dzięki temu zabiegowi tytuł zdawał się bardziej różnorodny i mniej powtarzalny niż jego poprzednicy.

TRZECIA CZĘŚĆ SAGI, O PODTYTULE THIEF OF FATE, ZA BARDZO SKUPIAŁA SIĘ NA WALKACH MAGÓW. KRYTYKOWANO TEŻ CZASOCHŁONNĄ METODĘ REGENERACJI ENERGII MAGICZNEJ.



❏ Zakapturzeni kolesie odprawiający dziwne modły po zmroku w ruinach miasta. To nie wróży nic dobrego.



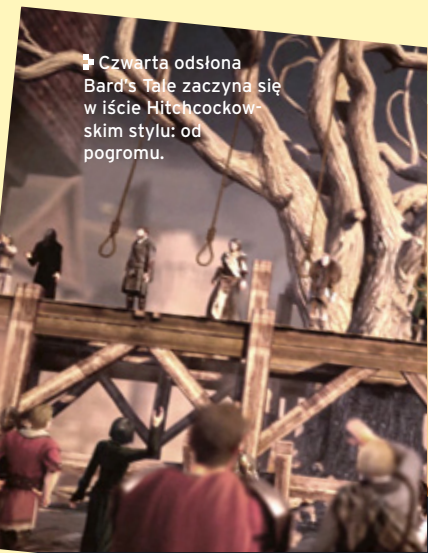
❏ Któż by nie pomógł urokliwej białogłowie z pozbyciem się szkodników buszujących po karczemnej piwnicy?

Liczba dostępnych klas zwiększyła się o dwie, w tym o chronomancera. Trójka była też pierwszą produkcją tego typu, w której zaoferowano graczom ułatwiającą rozgrywkę system automappingu.

Trzy lata później Interplay zaserwował fanom The Bard's Tale Construction Set, narzędzie do tworzenia własnych gier opartych na silniku The Bard's Tale. Dzięki temu gracze mogli tworzyć własne przygody, a potem dzielić się nimi z innymi, gdyż samo narzędzie nie było potrzebne do ich uruchomienia.

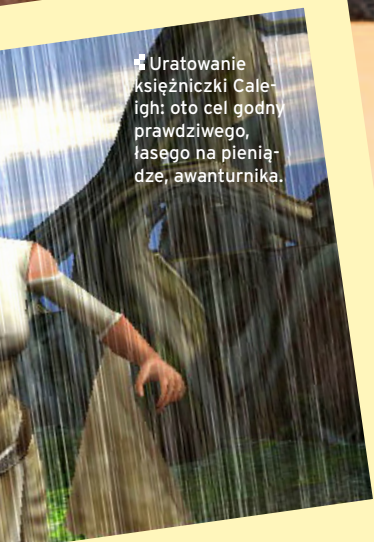
Lata miały, a kolejne odsłony Opowieści Barda się nie pojawiały. Dopiero w 2004 roku dowodzone przez Briana Fargo inXile postanowiło przywrócić markę do życia, wydając na pecetach i ówczesnych konsolach grę zatytułowaną po prostu The Bard's Tale. To, co otrzymali gracze, nie było jednak bezpośrednim następcą oryginalnej serii, do której prawa dzierżyło EA, a swojego rodzaju spin-offem.

Zamiast dungeon crawlera fani dostali w swe ręce action RPG z wielką dawką humoru. Tym razem główny bohater, cyniczny bard, otrzymywał zadanie uratowania pewnej księżniczki. System walki był dynamiczny i przypominał ten z Baldur's Gate: Dark Alliance, a rozwój postaci został rozwiązany dość ciekawie. Łasy na pieniądze grajek za pomocą swoich pieśni mógł przywoływać towarzyszy, którzy walczyli po jego stronie. Tytuł kpił z utartych erpegowych schematów, jak chociażby oklepanych zadań pobocznych. Przypomnę tu pierwsze zadanie ze szcurem gigantem w piwnicy. Ale wisienką na torcie są tu wypowiedzi NPC, samego barda oraz genialnego w swojej roli narratora. Gra nie doczekała się sequela, ale w 2017 roku zaprezentowano ją w wersji zremasterowanej. Jeśli ktoś nie grał lub pragnie odświeżyć wspomnienia, to ma teraz doskonały powód, by to uczynić.



❏ Czwarta odsłona Bard's Tale zaczyna się w iście Hitchcockowskim stylu: od pogromu.


W 1991 ROKU INTERPLAY ZASERWOWAŁ FANOM THE BARD'S TALE CONSTRUCTION SET — NARZĘDZIE DO TWORZENIA WŁASNYCH GIER OPARTYCH NA SILNIKU THE BARD'S TALE.



Uratowanie księżniczki Calieigh: oto cel godny prawdziwego, fałszego na pieniądze, awanturnika.



Zremasterowana wersja Bard's Tale z 2004 roku to doskonała wymówka, aby ponownie odwiedzić ten, przepiękny, wciągający tytuł.



Barrows Deep nie można odmówić kapitalnego klimatu. Rysowane plansze wyglądają po prostu świetnie!

BARD'S TALE NIGDY NIE STAŁO SIĘ TAK SŁAWNE JAK ULTIMA CZY WIZARDRY. A JEDNAK TO SPECYFICZNE UNIWERSUM ZDOŁAŁO PRZETRWAĆ TRZY DEKADY I NADAL FASCYNUJE SWOJĄ INNOŚCIĄ. TO JEST SWORD AND SORCERY Z DODATKIEM MANDOLINY, RUBASZNEGO HUMORU I ODSŁONIĘTYCH DEKOLTÓW.

Na początku 2015 roku Brian Fargo obwieścił światu, iż planuje powrócić do świata The Bard's Tale, tworząc pełnoprawnego następcę oryginalnej trylogii. InXile wystartowało z kampanią crowdfundingową, w trakcie której udało się zebrać więcej pieniędzy, niż zamierzano. A to oznaczało tylko jedno - fani doczekają się kolejnej odsłony kultowej serii. W międzyczasie otrzymali jeszcze wypuszczone na rynek w 2017 roku The Mage's Tale, przeznaczoną na Oculus produkcję VR, w której gracze wcielali się w maga. Jeszcze w trakcie prac nad czwartą częścią okazało się, że firma Briana Fargo zaprosiła do współpracy samego Michaela Cranforda, aby ten objął stanowisko doradcy w procesie tworzenia tytułu. Cranford powrócił do serii po trzech dekadach - była to wspaniała nowina dla każdego miłośnika Opowieści Barda.

Wreszcie w 2018 roku światło dzienne ujrzało The Bard's Tale IV: Barrows Deep (recenzja w Pixelu #41). Choć tę produkcję nęka wiele mniejszych lub większych błędów (koszmarne optymalizacja!), to jednak trzeba przyznać, że jest to godny następcza zasłużonej już trylogii.

To wciągająca, oldschoolowa opowieść, tocząca się sto lat po wydarzeniach z trójki. Nie sposób też przejść obojętnie obok warstwy muzycznej tej produkcji. Odpowiada za nią Ged Grimes, doświadczony szkocki muzyk i kompozytor, który sięgnął do współpracy niezwykle utalentowanych artystów, w tym Julie Fowlis, folkową wokalistkę, śpiewającą głównie w języku gaelickim szkockim.

Fani otrzymali w 2018 roku jeszcze jeden powód do zadowolenia. Na zlecenie inXile australijskie Krome Studios podjęło się zremasterowania całej oryginalnej trylogii. I trzeba przyznać, że firma z antypodów podołała zadaniu. Stworzone przez nią The Bard's Tale Trilogy przesiąknięte jest sentymentalną aurą i na pewno przypadnie do gustu miłośnikom pierwowzoru. Znalazła się tu nawet opcja wyłączenia bajerów graficznych, aby jeszcze bardziej poczuć ducha lat osiemdziesiątych, ale to już jest wyścicie dla prawdziwych hardkorów.

Czy doczekamy piątej części The Bard's Tale? W listopadzie buchnęła informacja, że Microsoft kupił inXile. Jest więc niemal pewne, że bard w tej czy innej formie powróci, odziany w zupełnie już nowe szaty. ■

OPowieść NAUCZYCIELA

Z twórcą oryginalnego Bard's Tale
Michaelem Cranfordem
rozmawia Piotr Mańkowski.

P W jaki sposób wszedłeś do branży gier wideo?
Dorastałem razem z Brianem Fargo, byliśmy buntownikami i razem wkraczaliśmy w dorosły świat. Ja początkowo miałem zostać architektem, ale ogłoszenie prasowe spowodowało, że znalazłem się w południowej Kalifornii i zacząłem pracować z Brianem. On już wtedy założył Interplay i miał zlecenia na realizację konwersji wielu gier. A ponieważ byłem dobrym programistą, zaczęliśmy współpracować. Najpierw zrobiłem dla Interplay grę przygodową, której tytułu nie mogę sobie przypomnieć. Brian by pamiętał. No, a zaraz potem nadeszło Bard's Tale. Zaprogramowałem je właściwie od zera.

P Nigdy nie grałem w Bard's Tale, bo na Atari 800XL z magnetofonem go nie było. Oglądając po latach filmiki z niego, zobaczyłem jednak, że ta gra miała zupełnie rewolucyjne elementy 3D. Możesz opowiedzieć, jak je zaimplementowałeś?

To były wektorowe szkielety powleczone jednolitymi płaszczyznami. Tak sobie wówczas wyobrażałem 3D. Apple II nie miało zdolności do tworzenia grafiki opartej na wielokątach. Wykorzystując skromne

zasoby pamięci tego komputera, jak również projektując sekcje 3D Bard's Tale na C64, udało mi się uzyskać płynny ruch. To był moment zwrotny dla całej branży gier. Ale Bard's Tale zawsze też wyróżniał rubaszny humor... To nie jest mój styl, nie miałem z tym nic wspólnego. Interplay chciał uczynić swoją grę jak najbardziej „dorosłą”, stąd te wszystkie aluzje seksualne i pieprzne teksty. Dzisiaj takie rzeczy z całą pewnością by nie przeszły w grach.

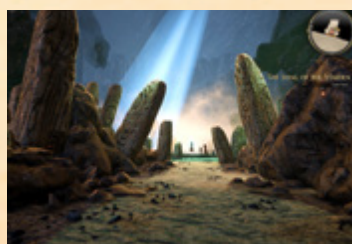
P Jako praktykujący katolik umieściłeś w grze postać, którą wielu utożsamiało z Chrystusem. Takie było zamierzenie?

Wiesz, niektórzy Gandalfa utożsamiają z Chrystusem. To nie było tak, że umyślnie próbowałem stworzyć taką postać. Raczej podświadomie przenikało to do moich pomysłów. Samoofiarowanie to pewna ciekawa dla mnie idea. Tak samo interesująca jak idea całego chrześcijaństwa

P Jak ci się współpracowało z Larrym Hollandem, który napisał muzykę do Bard's Tale?



✚ Zremasterowana wersja starych Opowieści Barda ma w miarę płynną grafikę 3D podczas poruszania się.



✚ Bard's Tale IV zawiera mnóstwo wizyjnych lokacji. Poprzednie wersje nie były aż tak „fantastyczne”.



PIXEL WYWIAD

Michael studiował architekturę, filozofię, religioznawstwo i etykę. Ma stopień doktora specjalizującego się w etyce i technologii.

Przed rozpoczęciem realizacji Bard's Tale III zostałem poproszony, żebym odszedł z firmy. Stałem się z miejsca „tym złym facetem”, którego lepiej nie mieć na pokładzie. Próbowałem potem powrócić do branży dzięki Brøderbundowi, ale opowieści o mnie nadal krążyły i nie pomagało to w zdobyciu pracy. W międzyczasie rozpoczynałem karierę akademicką, więc tak bardzo to nie bolało. Poszedłem w innym kierunku. Minęło trzydzieści lat od tamtych wydarzeń i, prawdę mówiąc, nie myślę o tym teraz zbyt dużo. Z Brianem udało mi się odbudować dawną przyjaźń. Nie ma między nami zaszłości.

To było parę ładnych lat wcześniej zanim Larry zaczął pracować dla LucasArts, gdzie stworzył X-Wing'a i inne rzeczy. Pracowaliśmy razem w zapomnianej dziś firmie HESWare, zresztą z Ronem Gilbertem, gdzie dobrze się z Larrym poznałem. To człowiek wielu talentów, bardzo zdolny. Zaczynał jako twórca muzyki, a potem jak wiadomo, został projektantem symulatorów.

P W trakcie prac nad Bard's Tale zrodził się konflikt pomiędzy tobą a Billem Heinemanem. Opowiedziałbyś, o co w nim chodziło?

Sytuacja wyglądała tak: pracuję nad czymś, gdzieś obok jest człowiek postrzegany w firmie jako downpiniś, z którym mam bardzo niewielki kontakt, nieuczestniczący w tym samych działaniach co ja. I nagle po latach dowiaduję się, że ona (obecnie Rebecca) pisze o mnie różne rzeczy. To jest kompletna fikcja.

P Czyli to nie Heineman stanowił początek tego, co się wydarzyło pomiędzy tobą a Brianem Fargo?

Nie, tak naprawdę za to wszystko, czyli konflikt z Brianem i moje odejście po Bard's Tale II, odpowiadał adwokat, który namówił mnie do przyjęcia agresywnej postawy finansowej w stosunku do Interplaya. Faktem jest, że zapłacono mi niewiele za realizację tych gier, jednak metoda postępowania wobec firmy była błędem i zniszczyła moją wieloletnią przyjaźń z Brianem.

P Mówiłeś, że grałeś pierwszą grę VR Briana, czyli Mage's Tale.

To było jedno z najwspanialszych doświadczeń, jakich doznałem, obcując z grą wideo. Wpadłem kiedyś do siedziby inXile, a Brian zapytał, czy wiem, że skończyli grę VR. Pobiegnę do sklepu, kupiłem Oculus'a, co było zresztą dobrym pomysłem, bo syn od dłuższego czasu namawiał mnie na kupno wirtualnych gogli. Po Mage's Tale poczułem, że przemysł będzie zmierzał w tym kierunku. Jako gracz nie chcę się silić, żeby sobie wyobrażać wirtualny świat czy chwycić jego namiastki, lecz chcę być wewnątrz niego. Tutaj po prostu szedłem przez lochy, a nie prowadziłem jakąś figurkę, która przez nie idzie. Wrażenie było dogłębne.

P Jak wyglądał twój udział w produkcji Bard's Tale IV?

Nie był on znaczący. Brian chciał, żebym się mocniej zaangażował w ten projekt, ale byłem w tamtym czasie zbyt zajęty. Skończyło się na podrzuceniu kilku pomysłów. Można powiedzieć, że byłem konsultantem. Wielu fanów odebrało to jako symboliczne pogodzenie się z Brianem, aczkolwiek faktycznie doszło do niego już sporo wcześniej. Nie jestem obecnie na bieżąco z technologią, ale w przyszłości nie wykluczam pracy przy projektowaniu jakiejś gry. Kocham ten przemysł i gry mnie nadal bawią. ■

“

PRÓBOWAŁEM POTEM POWRÓCIĆ DO BRANŻY DZIĘKI BRØDERBUNDOWI,
ALE OPOWIEŚCI O MNIE NADAL KRĄŻYŁY I NIE POMAGAŁO TO
W ZDOBYCIU PRACY. W MIĘDZY CZASIE ROZPOCZYNAŁEM KARIERĘ
AKADEMICKĄ, WIĘC TAK BARDZO TO NIE BOLAŁO.



WOLFENSTEIN

FRANCZYZA NA PRZESTRZENI DEKAD

Jeśli zapytać graczy o to, która produkcja jest najbardziej przełomową dla pierwszoosobowych strzelanek, wielu wskazałoby Doom. I pewnie miałoby rację, jako że był to pierwszy tytuł umożliwiający w wykorzystanie podczas rozgrywki pełnych trzech wymiarów. Nie byłoby jednak Doom i najpewniej nie byłoby całej reszty jego następców, gdyby nie Wolfenstein 3D – trzęsienie ziemi wyołane za pomocą klawiatur programistów z id Software.

Maciej Bachorski

Przypadająca 5 maja 1992 roku premiera uznawanej dziś za prekursora wszystkich gier FPS pierwszej odsłony przygód B.J. Blazkowicza to dla historii elektronicznej rozrywki wydarzenie bezdyskusyjnie szczególne. Takie, które na dobre zapoczątkowało nową, trwającą do dziś erę trójwymiaru. Jednak jeśli mowa o samym Wolfensteinie, jego początki sięgają jeszcze dalej.

A wyłaniają się nieuchronnie wraz z postacią Silasa S. Warnera, jednego z najważniejszych programistów lat osiemdziesiątych, i jego ówczesnego pracodawcy Muse Software. Założona w sierpniu 1978 roku przez Eda Zarona firma, produkująca wideo w trakcie dziewięcioletniej działalności, popłynęła do nieba dzięki tytułom. Zdecydowanie kojarzony pozostał początkowo na tle innych Wolfenstein

z 1981 roku, powstanie "Wolfenstein: The New Blood" od Warnera ku "Wolfenstein: The New Order" co do rzeźbienia, strzelanek, wywodzącym się z mechaniki. Co ostatecznie doprowadziło do dynamicznej Castle Wolfenstein w ogóle ich. Owszem, przetołowym za otoczka na nieodłącznej szłej serii, nazistów seriami ołowiu z karabinów maszynowych, ukazana z lotu ptaka zabawa wymuszała tu na użytkownika podejście skradankowe z przemykaniem pomiędzy wrogami czy podszywaniem się pod nich na czele.

Elementem wyróżniającym Castle Wolfenstein na tle innych produkcji była nie tyle sama rozgrywka, ile niewątpliwie imponująca technologia.

Wolfeinstein w wykonaniu MachineGames postaciami stoi. To właśnie tak pełnokrwisti bohaterowie jak Rudi Jäger i jego psia towarzyszka Greta decydują o charakterze przedstawianych historii.

Była to pierwsza w historii gra przeznaczona do użytku domowego wykorzystująca kwestie mówione, czy raczej modulowane przez komputer w taki sposób, aby kwestie mówione przypominały. Mimo że pojedyncze komendy w rodzaju „Kommen Sie!” czy „Halt!” wykrzykiwane przez wrogich strażników z dzisiejszej perspektywy brzmią śmiesznie, dodawały rozgrywce nastroju na tyle, by dzieło Warnera okazało się sporym sukcesem. W ciągu kilku miesięcy sprzedało się w liczbie 20 tysięcy egzemplarzy. To wystarczyło, by Muse Software pokusiło się o stworzenie kontynuacji.

Powstały trzy lata po premierze oryginału Beyond the Castle Wolfenstein stanowił w prostej linii rozwinięcie pomysłu na rozgrywkę zaprezentowaną w poprzedniku. Tym razem zamiast zamku Wolfenstein arenę zmagania stanowiła sekretna

kwatery Hitlera, w której gracz miał umieścić bombę, a następnie uciec, zanim ta eksploduje. Usprawnienia doczekała się przede wszystkim sama rozgrywka. Rozbudowano między innymi komunikaty głosowe, a od czasu do czasu gracz był zmuszony okazywać się odpowiednią przepustką na wezwanie strażników.

Uczciwie należy przyznać, że zarówno Castle Wolfenstein, jak i Beyond Castle Wolfenstein należy rozpatrywać bardziej jako protoplastów później powstałej franczyzy niż produkcji mających z nią ścisły związek. Tym niemniej bez nich nie byłoby mowy o inspiracjach dla wkraczających na scenę niemal dekadę później wizjonerów z id Software.

Rewolucja

trójwymiarze. W tym panowie Carmack i Romero nie tylko odmienili historię gier, ale i na zawsze, w pierwsi raz, wzięli się za krew. Wszystko wzięło początek od buntu piętki programistów pracujących na rzecz id Software, studia programistycznego zajmującego się tworzeniem gier dla magazynu Gamer's Edge. W tym czasie z firmowych komputerów id Software, mając w pocie czoła pomysły na nowe gry, John Carmack, John Romero i Tom Hall postanowili wyprodukować trzycyfrową platformówkę Commander Keen in Invasion of the Vorticons, pierwszą grę z późniejszej serii przygód tego samego bohatera. Po jej opublikowaniu przez zajmujące się wydawaniem oprogramowania shareware studio Apogee Software panowie postanowili opuścić szeregi macierzystej firmy i wystartować z własnym projektem.



as
mu... tra
ta... yczne
ozgrywki.

Scena w por
zmierzający
Berlina to jed
z tych
fah... bre
il... cz-
The
r.

Enemy Territory
po dziś dzień
pozostaje jednym
z tych tytułów,
które wywarły naj-
większy wpływ na
kształt obecnych

gry
tek.

Okultyzm i bluź-
niercze naukowe
eksperymenty to
jedne ze znaków
firmowych Wolfen-
steina - nawet jeśli
w jego najnow-
szych odsłonach
znajdziemy ich
zauważalnie mniej.





Na drodze tego pomysłu stanął właściciel Softdisku, Al Vekovius. Udowodnił pracownikom użycie firmowych zasobów do własnych celów. Osiągnięte po tygodniach negocjacji porozumienie pozwoliło ostatecznie na oficjalne utworzenie id Software jednakże pod warunkiem, że studio zajmie się dalszym dostarczaniem gier dla Gamer's Edge równo niczym w szwajcarskim zegarku, co dwa miesiące.

Takie zobowiązania pozwoliły na to, by Carmack rozpoczął pierwsze eksperymenty z grafiką w trójwymiarze przy Catacombs 3D i Hovortank 3D wydanych dla Softdisku w 1991 roku. Zdobyte w ten sposób doświadczenie zaowocowało niedługo później. Kiedy zbliżało się ostateczne odpracowanie win, zespół id Software zadecydował o radykalnej odmianie stylu swoich przyszłych produkcji. Co zasugerował Romero, a czemu przytaknęli pozostali, wkrótce stało się faktem. Nieopieczniona już prawami autorskimi ze względu na upadek Muse Software nazwa Wolfenstein po raz kolejny miała zaistnieć w świadomości graczy.

Pomysł na trójwymiarową, pełną dynamiki grę polegającą na krwawym eliminowaniu nazistowskich popleczników Hitlera okazał się nośny na tyle, że publikacją gry zainteresował się kanadyjski dystrybutor FormGen. Sama produkcja Wolfensteina 3D zajęła niemal pół roku. W tym czasie id Software przeżywało własną transformację: przeniosło siedzibę z Luizjany do Teksasu, zatrudniło znajomego z Softdisku Kevina Clouda, a tymczasowo zarządzającego spółką Marka Reina zwolniło na rzecz Jaya Wilbur. Przy całych tych zawirowaniach imienna pozostała jednak konstanta. Za wykreowanie postaci B.J. Błazkowicza i historię przedstawioną w grze przejął się Tom Hall, a oczekiwania graczy na szczegóły wypracował wraz z Carmackiem i Johnem Romero. Wkrótce z kolei FormGen zrezygnował z produkcji, panowie id Software postanowili na prawdziwych grach. Wkrótce stało się: jeszcze raz udowodniła się skuteczność.



WOLFENSTEIN 3D SKŁADAŁ SIĘ Z TRZECH ROZDZIAŁÓW: ESCAPE FROM CASTLE WOLFENSTEIN, OPERATION: BSENFAUST I DIE FÜHRER, DIE

Ostatecznie Wolfenstein 3D ukazał się 5 maja 1992 roku i niemal natychmiast został okrzyknięty jednym z najważniejszych tytułów w historii gier wideo. Gigantyczny sukces, zarówno komercyjny, jak i branżowy, pozwolił id Software na niezależność i dalszy rozwój technologii. Wydany po raz wtóry przez FormGen prequel oryginału, trzymający się tej samej myśli przewodniej Spear of Destiny, został przyjęty przez krytyków z jedynie odrobiną mniejszym entuzjazmem, ale ambitni programiści myślami byli już przy swym przyszłym opus magnum, Doomie. Jak pokazała historia, do marki Wolfenstein jako studio samodzielnie zajmujące się produkcją mieli już nigdy nie powrócić.

długo oczekiwane powroty

Po premierze Doom id Software skupiło się na jego sequelach i zupełnie nowej marce - zwiastującym świat gry online Quake'u. Społeczność graczy także na długi czas zapomniała o B.J. Błazkowiczu. Druga połowa lat dziewięćdziesiątych wydawała się udowadniać, że czas

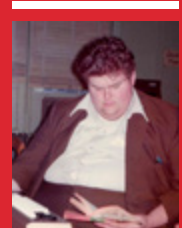
rozbudowanych kampanii w trójwymiarowych FPS minął bezpowrotnie i dopiero oszałamiający sukces nastawionego na ciekawą historię Half-Life'a połączony z kłęską prezentującej zupełnie odwrotne podejście Daikatany spowodował, że rozgrywka dla pojedynczego gracza w pierwszoosobowych strzelaninach wróciła do łask.

Mając na uwadze taki stan rzeczy, do prac nad Return to Castle Wolfenstein inwestujące ówczesnie pieniądze w projekt Activision postanowiło podejść dwójako. Zatrudniło do odrestaurowania zasłużonej franczyzy osobne studia, które niezależnie od siebie miały opracować rozgrywkę online i równie wciągającą jednoosobową kampanię. Pracując pod czujnym okiem ojców marki z id Software i korzystając z ich świętego sukcesy silnika graficznego id Tech 3, Gray Matter Software i Nerve Software miały dostarczyć produkt godny oczekiwań wieloletnich fanów.

To pierwsze, odpowiedzialne swego czasu jeszcze pod nazwą Xatrix między innymi za Kingpina i Redneck Rampage, zdecydowało się przywrócić do życia postać B.J. Błazkowicza.

➤ Pojedynek ze zmechanizowanym Adolfem Hitlerem do dziś śni się po nocach tym, którzy mieli okazję zmierzyć się z nim w Wolfensteinie 3D. Litry wylanego potu i kilogramy łusek po nabojach wieńczyła jednak potężna satysfakcja.

Twórca



Odpowiedzialny za Castle Wolfenstein i jego kontynuację Silas S. Warner (1949 – 2004), był nie tylko uznanym programistą mającym w portfolio takie firmy jak Muse Software, MicroProse czy Virgin Games, ale też kompozytorem, między innymi muzyką inspirowaną sonatami Mozarta.

W 1997 ROKU ACTIVISION KUPIŁO PAKIET 49% AKCJI ID SOFTWARE, STAJĄC SIĘ YDAWCĄ I W SPÓŁDECYDENTEM POLITYKI STUDIA.

Po raz pierwszy w serii przedstawiło również buntowników z Kręgu Kreisau i arcywroga protagonistów, generała Wilhelma „Trupią Główkę” Strasse. Mając na względzie powracający z mocą wodospadu trend stawiania na silną fabularnie rozgrywkę jednoosobową, Gray Matter Studios zadbało, by wszystkie te postaci spiąć ze sobą w klimatyczną fabułę, pełną odniesień do historii i wzbogaconą paranormalnymi wątkami.

Los bywa jednak przekorny i o ile już po debiucie produkcji 19 listopada 2001 roku branżowa prasa zgodnie chwaliła opowiadaną przez Return to Castle Wolfenstein historię, tak prawdziwych zachwytów nie było końca nad trybem online. Wyprzedzał swe czasy zastosowanym systemem ściśle wyspecjalizowanych klas, które na polu walki mogli wybrać użytkownicy. Przeszedł zresztą dalszą ewolucję.

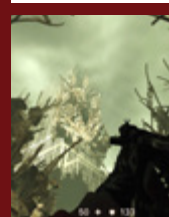
Enemy Territory, początkowo planowane jako płatny dodatek do podstawowej wersji gry, a powierzone przez Activision i id Software do produkcji brytyjskiemu Splash Damage, ostatecznie zrezygnowało całkowicie z kampanii singlowej na

rzecz rozgrywek online i zadebiutowało jako darmowa, samodzielna produkcja 29 maja 2003 roku.

Jak się okazało, miał być to strzał w dziesiątkę. Łatwo modyfikowalny, udostępniony społeczności graczy kod źródłowy produkcji zaowocował trzęsieniem ziemi na scenie modderów, którzy w ciągu lat do wydanych oficjalnie sześciu map dodali setki własnych.

Popularność Enemy Territory była swego czasu tak olbrzymia, że producenci wkrótce zwęszyli okazję, przypuszczając kolejny atak, tym razem już na portfele graczy. Tym okazało się Enemy Territory: Quake Wars. Osadzone w uniwersum Quake'a zostało wyprodukowane przez Splash Damage i wprowadzone na rynek 28 września 2007 roku. Opierające się identycznej jak oryginał mechanice, dodało do znanej i lubianej rozgrywki między innymi możliwość korzystania z pojazdów i samolotów. Wprowadziło też potyczki z przeciwnikami sterowanymi przez komputer. Nic dziwnego, że zebrało pozytywne opinie graczy i branżowej prasy. O ile jednak w kwestii rozgrywki wieloosobowej Wolfenstein odbijał się

Alternatywa



O ile pierwsze produkcje z serii były fabularnymi wariacjami na temat drugiej wojny światowej, tak po przejściu deweloperskiej pałeczki przez Machine-Games Wolfenstein łądował w świecie rodem z „Człowieka z Wysokiego Zamku”, gdzie to naziszi wygrali konflikt, pozostawiając część Ameryki w zgłiszczach.

Wolfenstein nigdy nie bał się podejmowania kontrowersyjnych tematów. W The New Colossus do pakietu dorzucano też nawiązania do Ku Klux Klanu.



szerokim echem przez kolejne lata, na pełnoprawną fabularną kontynuację przygód Błazkowicza i spółki przyszło nam czekać kolejnych osiem lat od premiery Return to Castle Wolfenstein.

Aby pomysł powrotu do uniwersum przekuć w czyn, Activision powierzyło opiekę nad produkcją doświadczonemu programistom z Raven Software. We współpracy z id Software, w dość karkołomny, oparty na króciutkich animowanych komiksach sposób zdołano połączyć wydarzenia fabularne z poprzednich odsłon. B.J. Błazkowicz trafiał tym razem do fikcyjnego miasta Ilsenstadt, by tam rozpocząć kolejną batalię z poplecznikami generała Trupiej Główki.

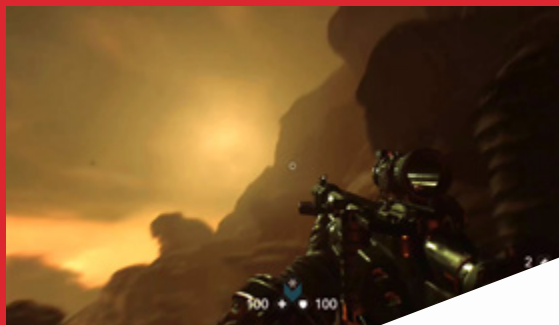
Zatytułowana po prostu jako Wolfenstein, debiutująca 18 sierpnia 2009 roku kolejna część długoletniej franczyzy to bodaj jej jedyny rozdział w historii, który spotkał się ze stosunkowo chłodnym przyjęciem. W ogniu krytyki znalazły się zarówno zaczerpnięta z Call of Duty mechanika odnawiającego się życia postaci, jak i przede wszystkim oddany w ręce Endrant Studios, słabo zbalansowany tryb multiplayer. Mimo równoczesnej premiery na trzech dominujących platformach sprzedaż w ciągu pierwszego miesiąca po premierze osiągnęła zaledwie 100 tysięcy sztuk, co uznano za komercyjną porażkę. Wolfenstein był również ostatnią odsłoną serii, która powstała w ścisłej współpracy z id Software jako samodzielnym deweloperem, zanim został on wykupiony przez spółkę-matkę ZeniMax Media, która była właścicielem choćby takiego studia jak Bethesda Softworks.

Przychodzi nowe

To właśnie Bethesda, po odkurzeniu kłosa, w 2011 roku wypuściła do światła pierwszy w historii wieloosobowy tryb gry, choćby z Kręgiem Kreisau z Butcher Bay i kłopotliwego Starbree, który nie stanowiący trzonu fabuły, pomysł na reanimację Błazkowicza w glorii chwale i z uznaniem id Softwa-



✚ The New Colossus stawiał na zróżnicowanych, wyrazistych bohaterów w stylu godnym filmów Quentin Tarantino. Z taką gromadką „wściekłych psów” nie można było się nudzić.



✚ Zróżnicowane lokacje to podstawa w produkcjach przeznaczonych dla pojedynczego gracza. W The New Order mieliśmy okazję zwiedzić nazistowską księżycową

✚ ...podczas gdy w jego kontynuacji Błazkowicz trafił pod przykrywką do placówki wroga na Venus. Oba miejsca to miła, futurystyczna odskocznia od zdezelowanych miejscówek przemierzanych wraz z ruchem oporu.



✚ We dwójkę lepiej niż samemu. W Youngblood, zapowiedzianym na przyszły rok spin-offie, główną rolę będzie odgrywał niezwykle popularny ostatnimi czasy tryb kooperacji.





W listopadzie 2010 roku zapadła ostateczna decyzja: to Szwedzi, uzbrojeni w silnik id Tech 5, mieli kontynuować legendarną serię.

Prace nad grą zajęły niemal cztery lata. Wolfenstein: The New Order początkowo zapowiadany był jako reboot dotychczas przedstawianych przez markę wydarzeń. Ostatecznie jednak okazało się, że fabularnie kontynuował wątek zakończony w produkcji Raven Software z 2009 roku. Poza tym wszystko było nowe, łącznie z przywodzącym na myśl „Człowieka z Wysokiego Zamku” konceptem alternatywnej wizji świata. Takiej, w której to naziści wygrali drugą wojnę światową, a graczowi przychodzi rozniecać wątlą płomień rewolucji. Przy tak pomyślanej fabule zdecydowano się porzucić charakterystyczne dla marki elementy paranormalne i całkowicie wyeliminować z gry tryb wieloosobowy, tłumacząc taką decyzję chęcią maksymalnego skupienia się na atrakcyjnej historii dla jednego gracza. Zdecydowanie rozbudowano także samą postać Blazkowicza, który teraz - nękany wojennymi traumami - zyskał prawdziwą osobowość.

Wszystko to złożyło się na ciepłe przyjęcie gry przez krytyków i gromą społeczność. Wolfenstein oferował przemyślaną rozgrywkę

■ **Wolfenstein RPG** to dość zaskakująca, przeznaczona na iOS pozycja z 2009 roku, która łączyła w sobie elementy strzelaniny i turowego RPG.

napędzaną fabułą w stylu godnym filmów Tarantino. Kilka tygodni po premierze z 20 maja 2014 roku można było już odtrąbić sukces - gra w tak krótkim czasie sprzedała się w imponującej liczbie 400 tysięcy egzemplarzy w samej tylko Europie. Po zgarnięciu kilkunastu nominacji i miejsc na listach najlepszych gier 2014 roku stało się jasne, że przed Wolfensteinem na nowo rysuje się świetlana przyszłość. MachineGames nie miało jednak zamiaru zasypywać gruszek w popiele. Skutkiem tego był wydany niemal rok później samodzielny dodatek The Old Blood, fabularnie stanowiący prequel poprzednika i nastawiony zdecydowanie bardziej na akcję w miejsce złożonej historii.

Tym razem fani nie musieli długo czekać na ponowne wkroczenie Blazkowicza na arenę. Pierwszy rąbek tajemnicy na temat kontynuacji został uchylony przez Bethesdę na konferencji prasowej na targach E3 jeszcze w 2016 roku, a oficjalnego ogłoszenia Wolfenstein II: The New Colossus doczekał się na ich następnej edycji w czerwcu 2017 roku. Cztery miesiące później po raz drugi dzięki MachineGames i ostatni jak dotychczas

Paradoksalnie jednak, tym razem dobre recenzje w prasie nie przełożyły się na bezwarunkową miłość graczy. Część z nich narzekała na powtórkę z rozrywki w kwestii mechaniki i brak możliwości zabawy w sieci. Innym nie przypadła do gustu groteskowa fabuła i brak wątków paranormalnych. Mieszane opinie użytkowników znalazły swoje odzwierciedlenie w sprzedażowych słupkach: podczas gdy The New Order w czerwcu 2018 roku na samym tylko Steamie wskazywał okragłe 1,8 miliona graczy, jego kontynuacja zdołała wywalczyć niecałe 550 tysięcy. Powolna sprzedaż z miejsca wywołała dyskusję na temat tego, czy dla nastawionych na singlową kampanię, wysokobudżetowych strzelanin wciąż pozostaje miejsce na rynku zdominowanym przez różne formy sieciowych rozgrywek i kooperacji.

Pł o m i e ń n a d z i e i
Przyszłość serii wydawała się zagrożona aż do konferencji prasowej Bethesda na E3 2018, kiedy ta ujawniła, że MachineGames pracuje obecnie nad spin-offem historii przedstawionej w poprzednich dwóch odsłonach. Youngblood ma dzieć się w okupowanym Paryżu lat osiemdziesiątych, sama rozgrywka zaś skupiać się będzie głównie na trybie kooperacji. Według zapowiedzi wcielimy się bowiem w dwie córki Blazkowicza. Wątpliwości co do prac nad właściwą kontynuacją, czyli wieńczącym trylogię Wolfensteinem III, rozwiął z kolei sam wiceprezes działu PR i marketingu Bethesda Pete Hines, potwierdzając w wywiadzie, że ten znajduje się w planach dewelopera.

Sukces bądź klęska przyszłych produkcji pod marką Wolfenstein może na długi czas przesądzić o opłacalności inwestycji w gry wyłącznie z trybem dla jednego gracza. Biorąc z kolei

Pionierzy



Oryginalny zespół programistów-buntowników id Software z Johnem Carmackiem i Johnem Romero na czele trzął branżą gier przez długie lata. To oni, odpalając Wolfensteina 3D, Doom czy Quake'a, rozpoczęli ciąg wielkich przemian na rynku elektronicznej rozrywki.

**TYTUŁY SPOD
ZNAKU WOLFEN-
STENA UPAR-
CIEO D SW EGO
ZARANIA
LANSUJĄ MODEL
PRZEZNACZONY
DLA POJEDYN-
CZEGO GRACZA.**



✚ Mając za nemezis takie charaktery jak generał Trupia Główka i Frau Irene Engel, Blazkowicz nigdy nie mógł narzekać na brak atrakcji.



✚ Wizji Z pod rzą nazistó wątpli i prze trudn odm kled i róż ja fa



✚ Nowe Wolfenstein porzuciły okultyzm na rzecz zabójczej technologii w rodzaju owianych tajemnicą Wunderwaffen.





GERMANIZACJA

Sprechen Sie Deutsch? Jeśli nie, to trudno, bo gry z serii Wolfenstein i tak od czasu do czasu uraczą was niemieckim słownictwem i to bez względu na wybraną wersję językową.

wa. Jak wspomina w tym numerze autor Maciej, w grze nie ma żadnych znaków, które od zabijanych nazistów mogliśmy usłyszeć między innymi „Mein Leben!” (prawda w Return To Castle Wolfenstein żołnierze zaczęli porozumiewać się już po angielsku (choć z odpowiednim niemieckim akcentem), ale i tak od czasu do czasu wtrącały zwroty typu „jawohl”. Ciekawa wizja dominującą jaką miałyby spełniać język Goethego na podbitych przez III Rzeszę ziem, pojawia się w odsłonach stworzonych przez MachineGames. Nasz autor Wilhelm Strasse wyznaje bowiem Blazkowiczowi, że język angielski jest w tym bytu, a on sam preferuje pseudonim „Totenkopf”, zamiast jakiegś tam „Trupiej Głównki”. W The New Colossus jesteśmy z kolei świadkami sceny, gdy jeden z żołnierzy zaczepia członków Ku Klux Klanu, chwalać ich styl, ale jednocześnie sprawdzając ich zdolność do rozmowy w języku niemieckim.

1



2

NUMER JEDEN

Pierwszy easter egg w historii gier wideo pojawił się w Adventure na Atari 2600. Pierwszy power-up znalazł się w przeznaczonym na automaty Pac-Manie. A czy seria Wolfenstein może

chwalić się równie historycznymi osiągnięciami? Tak najbardziej, bo debiutancka gra cyklu trafiła w ręce moddera, stając się tym samym pierwszą na świecie zmodyfikowaną przez fana produkcją elektroniczną. Pomysłowy twórca zamienił nazistów na smerfy, a tytuł gry adekwatnie przerobił na Castle Smurfenstein.

3

WOLFENSTEIN

DIEM USIK

Pamiętam, gdy podczas gry w Return to Castle Wolfenstein od czasu do czasu do moich uszu docierały fragmenty dwóch utworów Beethovena: „Sonaty Księżycowej” i „Dla Elizy”.

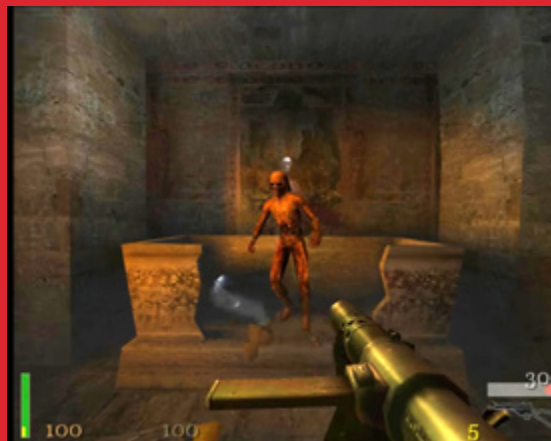
The New Order poszedł w tę stronę, osadzając większość fabuły w rzeczywistości lat sześćdziesiątych ubiegłego wieku, przedstawiając świat, w którym ikoniczna muzyka epoki miesza się z goebbelsowską propagandą. Nie uświadczymy na przykład zespołu wykonującego podbijającą scenę muzyczną płytą „Yellow Submarine” (jedyną grupę Die Käfer, która zdobywa sławę w tym świecie, „Das blaue U-Boot”). Nie mniej jednak w Wolfenstein II: The New Colossus. Dowiadujemy się, że jazz oraz rock and roll są „przebiegłe” i „niebezpieczne”. Widać, że scenarzyści odwołują się do muzyki, bo w rzeczywistości naziści używali muzyki jako symbolu degeneracji.



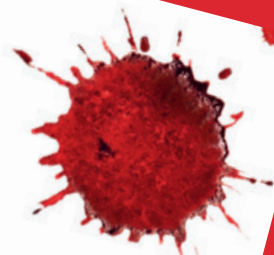
ROMERO ZACHĘCAŁ TOM A HALLA DO PRACY NAD WOLFENSTEINEM 3D, KUSZĄC GO DO CHODNEM POZWALAJĄCYM KUPIĆ HONDĘ SX.

NAZI ZOMBIE

Już w Wolfensteinie 3D niweczyliśmy hitlerowskie plany stworzenia armii nieumarłych mutantów. Wątki paranormalne widoczne były też w prequelu zatytułowanym Spear of Destiny. Na sporo strzelania do klasycznie wyglądających zombie i ich bardziej zrobotyzowanych odpowiedników pozwalał Return to Castle Wolfenstein. Nawet The Old Blood z 2015 roku zdecydował się na fabułę nawiązującą w podobne tony. Naturalne więc wydaje się zadanie pytania, skąd w serii tak duży nacisk na nieumarłych nazistów? Podwaliny ku temu dała popkultura, która idealnych do bycia szwarczarakterami hitlerowców przerobiła na postacie jeszcze mroczniejsze przez połączenie ich z okultyzmem. Nie sposób tutaj wymienić wszystkich przykładów. Warto jednak wiedzieć, że czerpiący z ezoterycznej wiedzy faszysty przeszli do gier wideo z literatury i filmu. W naszej branży poza cyklem Wolfenstein pojawili się oni też w South Parku: Kijku Prawdy oraz spin-offach serii Sniper Elite, wydawanych pod szyldem Nazi Zombie Army.



5



4



GUTERHUND

Gdyby to nie było prawdziwe, można by odnieść wrażenie, że mamy do czynienia z niezłym żartem utrzymanym w klimacie czarnego humoru. Niestety faktem jest, że w III Rzeszy w mocy było kilka aktów prawnych chroniących zwierzęta, podczas gdy ludzie uznawanych za gorszej rasy można było bezkarnie zabijać. Ba, historycy odnotowali nawet przypadki osób, które za naruszenie praw zwierząt zsyłane były do obozów koncentracyjnych. Równie irracjonalne rozumowanie zaobserwować mogliśmy w Wolfensteinie 3D przeznaczonym na konsolę SNES. Podczas rozgrywki pozwolono nam bowiem zabijać ludzi, ale strzelanie do psów z jakichś powodów autorem portu już się nie spodobało. Szczekające czworonogi podmieniono więc na... duże szcury.

6



AMERICAN TV

W materiałach promocyjnych publikowa-
miera Wolfensteina II: The New Colossus
propagandowy sitcom, którym amery-
raczeni są w uniwersum gry. Ukazano
oddanego nazistowskiej ideologii nastole-
swojego młodszego brata przed ryzykiem
dużej ilości słodyczy. Zabawny film nawi-
w III Rzeszy podziwu dla idealnego ci-
dać reprezentant „rasy panów”. W fas-
dbałość o sprawność fizyczną wśród
przykład organizacja Hitlerjugend.

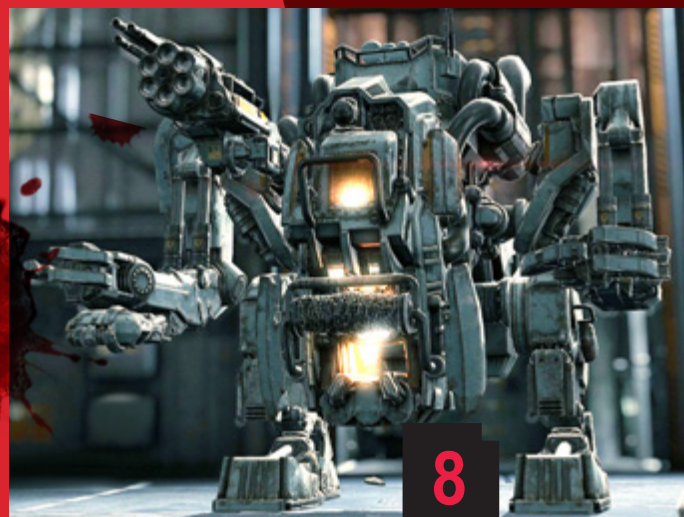
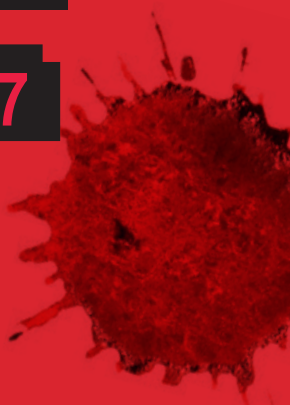


NAM IASTKA RPG

Innowacyjność Wolfensteina: Enemy Territory
polegała między innymi na próbie ożenie-
nia gatunku FPS ze zbieraniem punktów
doświadczenia, zapożyczonych z gier RPG.

Nowość została przez graczy ciepło przyjęta, a sam
tytuł odebrano dzięki niej jako bardzo przystępny,
bo poprawianie statystyk bohatera sprawiało, że gra
stawała się coraz łatwiejsza. Później seria miała jesz-
cze jeden przelotny romans z role-playing. W 2008
roku wydano mobilnego Wolfensteina RPG, który
stawiał na niespieszną rozgrywkę turową i choć nie
był grą złą, graczy na dłużej nie zatrzymał.

7



8

9

ZAKAZANE

Od strony cenzorów bardzo mocno oberwała, wspomniana w czwartym akapicie, wersja Wolfensteina 3D na konsolę SNES. Z gry znikła krew, a jej miejsce zajęły kałuże potu, usunięto też ślady nazistowskiej symboliki. Seria miała najciężej w Niemczech, gdzie Wolfenstein zakazano, a pierwszą oficjalnie wydaną częścią był dopiero The New Order z 2014 roku. Jednak i ten tytuł musiał ulec pewnym cenzorskim przeróbkom: z gry pozbyto się swastyk, a nazistów zastąpiono „Reżimem”. Podobne zabiegi zastosowano w The New Colossus. Szczególnie komiczna okazała się ingerencja w postać Hitlera. Przywódcę III Rzeszy pozbawiono nie tylko charakterystycznego wąsa, ale także tytułu. Bohaterowie przestali zwracać się do niego per Führer, określając za to kancerzem.

W UNIWERSUM WOLFA ISTNIEJE DPOWIEDNIK FIRMY APPLE NOSI NAZWĘ PFLAUMEN (ŚLIWKI) I TEŻ MA KOŁOROLOGO.

DEUTSCHEROBSTER

Zwieńczeniem Wolfensteina 3D jest potyczka z samym Adolfem Hitlerem, który przyodziął na tę okazję robotyczny kombinezon. Nie mniej widowskowi byli przeciwnicy z Return To Castle Wolfenstein, gdyż ich ciała ulepszał zarówno pancerz, jak i elementy przypominające transformatory Tesli. Również finalny boss z Wolfensteina z 2009 roku miał na sobie specjalny egzoszkielet. Koncept zrobotyzowanych hitlerowców dobrze wykorzystali też Szwedzi z MachineGames. Tytuły, które wyszły spod ich klawiatur, przedstawiały silne i brutalne jednostki Supersoldatów, ogromne zaawansowane roboty pokroju London Monitora, jak i bardzo ciekawe maszyny spotykane w obozie koncentracyjnym, których płonące wnętrzości sugerowały pełnienie funkcji mobilnych krematoriów. Odpowiedni dla surowości III Rzeszy wygląd reprezentowały również mechaniczne psy zwane Panzerhundami. Były one wyjątkowo groźne, lecz co najmniej raz ich obecność mogła być powodem do śmiechu. Podczas przerywnika filmowego z The New Order żołnierz krzyczał bowiem do czworonoga: „Blondie! Uspokój się! Chodź!”, co było zabawnym odniesieniem do prawdziwej Blondi, sukii owczarka niemieckiego, która towarzyszyła Hitlerowi do końca wojny.

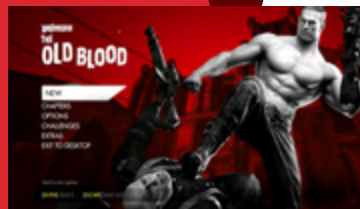
„FÜHRER JEST WIELKIM PISARZEM I MALARZEM” – RECYTUJEDZIECKO Z THENEW COLOSSUS, ZABAW NIEUKAZUJĄC PRO PAGANDEJ III RZESZY.



10

AKCJA Z UKRYCIA

Choć produkcje sygnowane nazwą Wolfenstein kojarzą się głównie ze strzelaniem do nazistów, trzeba pamiętać, że w dwóch pierwszych grach serii na pierwszym miejscu nie było branie wrogów na muszkę, lecz ich umiejętność unikania. Wolfenstein 3D i kilka kolejnych odsłon cyklu usunęły jednak z rozgrywki ten mechanizm, stawiając wyłącznie na szybką akcję. Taki stan rzeczy trwał do momentu, kiedy za odrestaurowanie marki zabrało się MachineGames. Począwszy od The New Order, skradankowy leitmotiv ponownie zagościł w serii. Działanie z ukrycia było co prawda opcjonalne i nic nie stało na przeszkodzie, aby pokonywać poziom trudniejszy karabinowych wystrzałów, lecz jeśli już gracz zdecydował się na skrytobójcze akcje, to nie mógłby odmówić im zabawy. A przy okazji puszczały oko w kierunku starszych tytułów z lat czterdziestych.



RETRO

Z myślą o odbiorcach, którzy byli z serią od jej początku, twórcy współczesnych odsłon przygotowali szereg żartobliwych retronawiązań. The New Order na przykład nasuwał skojarzenia z Wolfensteinem 3D przez umożliwienie graczowi spożywania psiego jedzenia.

11



GORY

EKSPORTOWE



Wencel

Lucjan Wencel (ur. 1949) ukończył fizykę na Uniwersytecie Warszawskim, ale nie chciał robić kariery w Polsce. Nie wrócił do kraju z wycieczki do Anglii i szybko znalazł się w San Jose w Kalifornii, gdzie założył rodzinę i podjął pracę. Jak opowiadał po latach magazynowi „Moje Atari”: „Pracowałem w Dolinie Krzemowej jako konsultant komputerowy. Realizowaliśmy tam wiele różnych projektów, między innymi komputeryzowaliśmy fabrykę piwa w Milwaukee i zakłady General Motors. Moja rodzina posiada w Polsce firmę Kris, która produkuje kosmetyki. Stąd znalazłem się trochę na prowadzeniu interesów. Będąc w Polsce, zauważyłem, iż w dziedzinie, w której znalazłem pracę w Stanach, jest dużo do zrobienia”.

Polscy informatycy mieli tanio pisać gry, które można drogo sprzedać na Zachodzie. Produkcjami takimi jak Blockout i Street Rod na trwałe zapisali się w historii branży.

■ Bartłomiej Kluska

Rok 1983. Kosztujące rów nowa wartość rocznych zarobków mikrokomputerów w Polsce ma garstka szczęśliwców. Nikt nie myślał o tym, by zarabiać na pisaniu programów, bo nikt tych programów nie kupi. Lucjan Daniel Wencel, polonijny biznesmen mieszkający na stałe w USA, wierzy w polskich informatyków i dostrzega szansę na świetny interes.

Wencel założył dwie firmy: w Kalifornii Logical Design Works (w skrócie: LDW - jak inicjały biznesmena), a w Warszawie Karen (tak nazywała się żona Wencla). Zaczął zatrudniać komputerowców po Politechnice Warszawskiej i tamtejszym uniwersytecie, płacąc im znacznie więcej niż uczelnie czy państwowe przedsiębiorstwa.

Wspomina Paweł Raszkowski: „W Polsce interesem zawiadywała mama Wencła, Krystyna, która miała też firmę Kris produkującą kosmetyki. To ona wymyśliła nazwę Karen. W początkowym okresie firma mieściła się w dwupokojowym mieszkanku vis-à-vis Hali Mirowskiej. Pierwszego dnia pracy pani Krystyna przyprowadziła mnie do tego mieszkania, gdzie stało stare zniszczone biurko, fotel i kanapa w podobnym stanie. Na biurku stał Commodore 64 z kolorowym monitorem i stacją dyskietek. Położyła obok ciwartkę chleba i kubek kefiru i powiedziała: »No, to teraz niech pan programuje«. Dała mi klucze do mieszkania i sobie poszła”.

Pomysł Wencła był genialny. Polscy informatycy mieli pisać programy na rynek amerykański. Byli oczywiście znakomitymi fachowcami, ale nie to stanowiło ich główny atut. Biznesmen płacił im w złotych, a sam zarabiał w dolarach,



✚ Niewiele osób grających w pecetową wersję znakomitego RPG Wizard's Crown wiedziało, że stworzono ją w egzotycznej Polsce.

co - zwłaszcza biorąc pod uwagę czarnorynkowy przelicznik amerykańskiej waluty - stanowiło znakomity interes. Raszkowski: „Jednym z pierwszych zleceń była aranżacja »Lotu trzmiela« Nikolaja Korsakowa na Commodore 64. Kupiłem nuty, w domowej bibliotece znalazłem Encyklopedię muzyki i do roboty. W końcu nuty to też zapis algorytmu. Później Wencel sprzedał tę muzyczkę w USA za równowartość niedużego mieszkania”. Efekt pracy polskiego programisty trafił do gry Bumblee-Bee.

Pracownicy Karen szybko wyspecjalizowali się w konwersjach amerykańskich gier. Prawdopodobnie pierwszym ich większym projektem był Computer Quarterback, wydany przez Strategic Simulations Inc. w 1983 roku: prosty, pozbawiony grafiki „manager”, pozwalający graczowi wcielić się w rolę trenera drużyny... futbolu amerykańskiego. Oryginał powstał cztery lata wcześniej na Apple II, ale wersje dla Commodore 64 i Atari stworzyli już Polacy, którzy zapewne nigdy nie widzieli na oczy meczu tej nieznaanej w Europie dyscypliny.

Gdy w Polsce szczytem marzeń było ZX Spectrum, a pierwsi jego

posiadacze tworzyli w BASIC nieporadne klony „węża” czy tekstówki, pracownicy Karen stykali się ze znacznie nowocześniejszą technologią. Każdy projekt stanowił wyzwanie. Czasochłonna okazała się konwersja banalnej zręcznościówki Chinese Juggler, polegającej na tworzeniu kombinacji wirujących talerzy, którą trzeba było przenieść z Commodore 64 na peceta. Zbigniew Sarata: „Akurat pojawił się Turbo Pascal. W Pascalu można było zaprogramować poszczególne fazy obracających się na patykach talerzy. Pisanie programu trwało długo, ale jeszcze dłużej trwała jego praca. Wygenerowanie kilkudziesięciu bitmap z talerzami trwało kilkanaście godzin! Zapuszczałem to na noc i szedłem do domu. Jednak efekt, jak na owe czasy, był wyśmienity. Prawie można było wierzyć, że talerze na patykach wirują”. Niestety, napisany w języku C Chinese Juggler działał za wolno. Nawet kurtyna, która przed każdą kolejną rundą powinna znikać, by ukazać pole gry, przesuwiała się prawie 10 sekund. Paradoksalnie stworzone przez węgierskich programistów wersje gry dla ZX Spectrum

i Commodore 64 były znacznie szybsze niż wersja dla PC! Dopiero wykorzystanie assemblera pozwoliło autorom uzyskać satysfakcjonującą dynamikę gry. Nie przewidzieli jednak, że pecety będą wkrótce znacznie szybsze niż te, na których testowano program w Polsce. Posiadacze takich maszyn nie mogli zatem cieszyć się Chinese Jugglerem. Na ich komputerach gra nabierała tempa praktycznie uniemożliwiającego zabawę...

Wencel intensywnie rozwijał Karen, między innymi organizując import do Polski komputerów Atari, a firma przeniosła się z małego mieszkania do dużego segmentu na Żoliborzu. Coraz większe projekty realizowali też zatrudnieni przez niego informatycy, teraz już występujący pod szyldem „dział oprogramowania eksportowego”. Karen było pierwszym polskim w pełni profesjonalnym studium produkującym gry komputerowe, z atmosferą, którą Włodzimierz Kubalski porównał do tej, jaka panowała w firmach amerykańskich: młody zespół, dostęp do nowoczesnego sprzętu (w tym pecetów i Atari ST) oraz fachowej literatury. Przemysław Rokita wspominał,

Autor artykułu korzystał między innymi z materiałów, które zebrał zmarły trzy lata temu Mariusz Rozwadowski, współautor książki „Bajty polskie” i pierwszy kronikarz historii Karen.





**KAREN BYŁO
PIERW SZYM
PROFESJONAL-
NYM STUDIEM
PRODUKUJĄCYM
GRY W POLSCE
Z KULTURĄ PRACY
JAK W USA.**

że na politechnice, gdzie pracował wcześniej, rezerwowało się dostęp do peceta z tygodniowym wyprzedzeniem. „W firmie można było otrzymać kilka komputerów do wyłącznej dyspozycji” - mówił. Pracownicy jeździli też do USA, by tam uczyć się od bardziej doświadczonych twórców gier. Andrzej Miciałkiewicz: „Dużym bonusem dla wszystkich był »research«: granie w gry konkurencji i oglądanie filmów w oryginale - wszystko z umiarem, ale jednak w ramach obowiązków”. Mirosław Zabłocki: „Kto chciał, pracował w domu. Raz w tygodniu odbywały się spotkania zespołu. Gdy terminy goniły, zespół prawie mieszkał w siedzibie firmy. W willi była łazienka, w piwnicy kanapa. Jedno i drugie bywało wykorzystywane”. Wtórnie mu Włodzimierz Kubalski: „Mimo że musieliśmy często pracować po nocach, wszyscy mieli ogromną frajdę z budowania gier”.

W 1985 roku Kubalski stworzył konwersję dla Commodore 64 znakomitej gry RPG Phantasie i drugowojennej strategii turowej Panzer Grenadier Strategic Simulations Inc. Z kolei Zabłocki przeprowadził zespołowi, który przynosił na IBM PC rozbudowane RPG Wizard's Crown. Rok później Marek Popiel skonwertował trójwymiarową grę platformowo-logiczną Electronic Arts pt. Zombies (znaną również jako Realm of Impossibility) na niemal nieobecny w Polsce komputer Apple II, a jego praca zdobyła nagrodę prezesa EA dla najlepszej konwersji roku. W dorobku Karen znalazła się również kolejna strategia SSI - tym razem dotycząca wojny w Wietnamie NAM (wersja dla Commodore 64), a także bardzo udana konwersja Phantasie dla szesnastobitowego Atari ST i sequel tego tytułu. Już ten krótki przegląd pokazuje, że nie były to proste zręcznościówki czy strzelanki, lecz skomplikowane projekty, wymagające dużej wiedzy i ogromnych nakładów pracy. Gdy hobbysty wieczorami, po pracy i po lekcjach z kserowanych instrukcji poznawali tajniki swoich domowych ZX Spectrum, pisząc pierwsze nieporadne jeszcze gry takie jak Puszka Pandory, Smok Wawelski czy Hexan, zawodowcy z Karen tworzyli produkcje, w które grał świat.

I nie były to już tylko konwersje. W 1987 roku w USA pojawiła się pierwsza autorska produkcja

✦ Vegas Gambler miał tylko jedną wadę: wszystkie wygrane pieniądze pozostawały wirtualne. Z drugiej strony - wszystkie przegrane również.

Polaków: Vegas Gambler. Gra pozwalała wcielić się w wirtualnego hazardzistę, który przybywał do Las Vegas z niewielkim zapasem gotówki i szczerą chęcią, by z wielokrotni posiadany kapitał za pomocą ruletki, pokera, blackjacka i jednorękiego bandyty. Co ciekawe, by wydać grę Karen samodzielnie, Wencel stworzył nowy sztyl: California Dreams. Odtąd wszystkie produkcje powstające w szarej Warszawie schyłkowego PRL i początku lat dziewięćdziesiątych miały ukazywać się właśnie pod tą fantazyjną nazwą.

**ATARI
I NIE TYLKO**

W 1985 roku pod szyldem Logical Design Works Lucjan Wencel rozpoczął sprowadzanie do Polski ośmiobitowych komputerów Atari, które można było kupić w sklepach sieci Pewex, a pod nazwą Karen - serwisowanie sprzętu w kraju. Możliwość uzyskania gwarancji na tak cenny nabytek wiele osób skłoniło do wyboru właśnie Atari XL/XE, a nie pozbawionych oficjalnych dystrybutorów maszyn firm Sinclair czy Commodore. Mimo że na Zachodzie szybko zaprzestano sprzedaży ośmiobitowego Atari i produkcji dedykowanego mu oprogramowania, w Polsce, dzięki inicjatywie Wencela, jeszcze długo był to najpopularniejszy mikrokomputer w rękach prywatnych użytkowników. Lucjan Wencel próbował również dystrybucji szesnastobitowych Atari ST i... konsoli będącej chińskim klonem Atari 2600. W latach późniejszych pod szyldem Karen sprzedawał przedsiębiorstwom duże komputery marki SUN Microsystems, montował w Polsce pecety z myślą o rynkach wschodnich, sprowadził do kraju jedno z pierwszych kuchenek mikrofalowych, zajmował się też komputeryzacją instytucji (w tym Pewexu). Wreszcie - jako Karen Notebook - w 1993 roku rozpoczął handel będącymi nad Wisłą zupełną nowością komputerami przenośnymi.

Rok 1989. W małym i przygotowujący się do matury Janusz Pelc pisze grę Robbo na Atari XL/XE i zakłada Laboratorium Komputerowe Avalon. Samodzielnie nagrywa gry na kasety magnetofonowe i próbuje sprzedać. Piraci robią własne kopie na giełdach. W bólach rodzi się polski game dev. Karen gra już w zupełnie innej lidze.

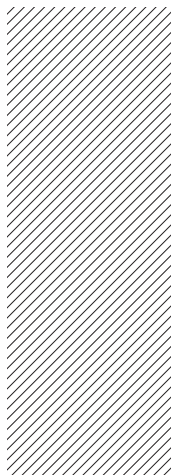
Przełomowa okazała się kolejna produkcja Karen, której inspiracji dostarczył kultowy Tetris: Blockout. Pracownicy „działu oprogramowania eksportowego” grali w Tetrisa namiętnie, a modę tę podobno wywołał sam Wencel, który starał się uzyskać od Aleksieja Pażytnowa prawa do dystrybucji jego wielkiego hitu. Przegrał (licencja ostatecznie przypadła Nintendo), ale fascynacja układaniem spadających do przezroczystej studni klocków tetramino zaowocowała inaczej. Aleksander Ustaszewski dołożył do pomysłu Pażytnowa nowy, rewolucyjny element. W Blockout studnię widać od góry, a klocki można obracać w trzech, nie dwóch płaszczyznach!

Gra Ustaszewskiego przy pierwszym kontakcie wydaje się skomplikowana, a wrażenie to potęgują rozbudowana klawiszologia i duże możliwości konfiguracji.



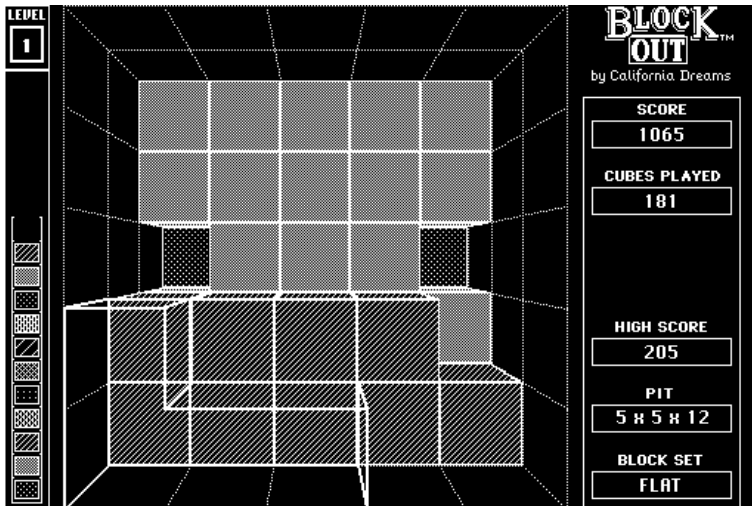
Phantasia, choć pierwotnie powstało na Apple II, to jedno z najlepszych RPG w historii Atari ST. Skonwertowali je właśnie pracownicy Karen.

„DZIAŁO PROGRAMOWANIA EKSPORTOWEGO” KAREN WYSPECJALIZOWAŁ SIĘ SZYBKIM I PROFESJONALNYM TWORZENIEM KONWERSJI GIER NA RYNEK AMERYKAŃSKI.



Realm of Impossibility na Apple II. Kto używał tego komputera w Polsce? Autor konwersji Marek Popiel należał do tego wąskiego grona.





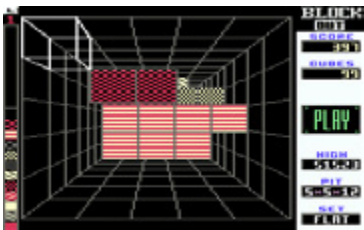
Blockout był grą Karen, która dorobiła się największej liczby konwersji, w tym nawet na tak z polskiej perspektywy egzotyczne platformy jak Macintosh.

...bo tę dla komputerów PC mogli docenić tylko nieliczni pracownicy biur i instytucji, w których były już pecety.

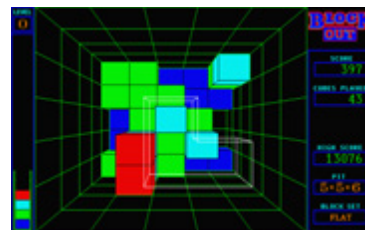
zabezpieczenia i gra rozeszła się błyskawicznie po całym świecie” - podsumowuje Rokita.

Sytuację tylko trochę poprawiły konwersje m.in. na Amigę, Atari ST, Macintosha czy przenośną konsolę Atari Lynx, którą autorzy z Karen także potrafili już oprogramować. Wydawca jednak - czy to ze względu na niewiarę Wencła we własną grę, czy brak doświadczenia w samodzielnej dystrybucji - nie podołał oczekiwaniom rynku. Mirosław Zabłocki, współtwórca Blockouta: „Byłem wtedy w Paryżu na konferencji deweloperów Amigi. Wszyscy, gdy dowiadawali się, skąd jestem, pytali, jak kupić Blockouta”. Niestety, odpowiedź na to pytanie mieli tylko piraci. Także w Polsce - co bowiem charakterystyczne, Wencel nawet nie rozważał sprzedaży swoich gier w ojczyźnie. Na pytanie redakcji „Mojego Atari”, dlaczego autorzy Karen nie tworzą swoich programów z myślą o krajowym rynku, odpowiedział krótko: „Nie jest to opłacalne z powodu kwitnącego tu piractwa”.

W tym samym czasie w Karen powstał Street Rod, czyli nietypowe, bo wyposażone w wążek ekonomiczny i fabułę wyścigi samochodowe. Street Rod przenosił gracza w lata sześćdziesiąte i wypuszczał na drogi stanu Kalifornia w sfatygowanym, ale tanim aucie, które można na szczęście odremontować, doposażyć, zatankować po korek i ścigać się z sobie podobnymi - sterowanymi przez komputer



W Polsce oczywiście największą popularność zyskała edycja na Commodore 64...



AMIGA? TO SIĘ NIE PRZYJMIE

Snujący plany podbicia Polski przez Atari ST Wencel został zapytany przez dziennikarza, czy nie boi się konkurencji ze strony Commodore. Odpowiedział, że nie, ponieważ „nowy komputer Commodore Amiga jest zbyt skomplikowany, ciągle przerabiany i bardzo drogi”. Co ciekawe, niechęć szefa podzielali jego podwładni. Wspomina Włodzimierz Kubalski: „Amiga, mimo bardzo ciekawych rozwiązań technicznych, nie była (w Karen) bardzo popularna. Największym problemem była stabilność systemu operacyjnego. Pierwsze wersje Amigi miały bardzo dużo błędów. Programowanie było koszmarem, gdyż nigdy nie było wiadomo, czy to komputer padł, czy był błąd w naszym programie”. Tej niechęci długo nie potrafiono przełamać.

BLOCKOUT BYŁ PIERWSZYM WIELKIM HITEM KAREN, ALE NA JEGO POPULARNOŚĆ SKORZYSTALI GŁÓW NIEPIRACI.

Już przy wyborze rozmiaru studni i kształtu klocków okazuje się, że opcji rozgrywki jest blisko 600! Spowodowało to komercyjną klęskę dzieła Polaków, które pierwotnie ukazało się w wersji na komputery PC. Wspomina Przemysław Rokita, autor konwersji Blockout na Atari ST: „LDW postanowiło wprowadzić nowe metody ewaluacji gier przed wypuszczeniem na rynek. Polegało to na tym, że zaprosili grupę dzieci, dali im gry do zabawy i zebrali opinie. Temu testowi poddano m.in. Blockout. Gra ma w pierwszej chwili dość trudny do przyswojenia interfejs, więc nie spodobała się dzieciom. Bazując na tym teście, aby ograniczyć koszty, Wencel postanowił na próbę zamówić w powielarni dość małą liczbę kopii do dystrybucji, w dodatku z kiepską protekcją antypiracką”.

Tymczasem, ku zaskoczeniu właściciela Karen, Blockout spodobał się graczom, zebrał znakomite

recenzje na branżowych targach CeBIT, ciepło pisał o nim także The New York Times (niepocieszony, że to nie on sam wpadł na taki pomysł, był natomiast Aleksiej Pażytnow). Skorzystali na tym jednak głównie piraci. „Blockout okazał się rynkowym hitem, ale w sklepach go nie było, złamano więc



Tunnels of Armageddon (1989) to zapomniana perełka od Karen, osadzona w klimatach SF pogoń przez trójwymiarowe korytarze za kosmicznymi najeźdźcami.



- miłośnikami szybkiej jazdy. Wygrany wyścig to dodatkowe pieniądze w budżecie, mocniejszy silnik, nowe auto, a także możliwość rywalizowania z coraz lepszymi kierowcami - i tak aż po finałowy pojedynek na szosie, którego stawką był czarny, lśniący nowością Chevrolet Corvette i serce pewnej uroczej brunetki, miłośniczki mistrzów kierownicy...

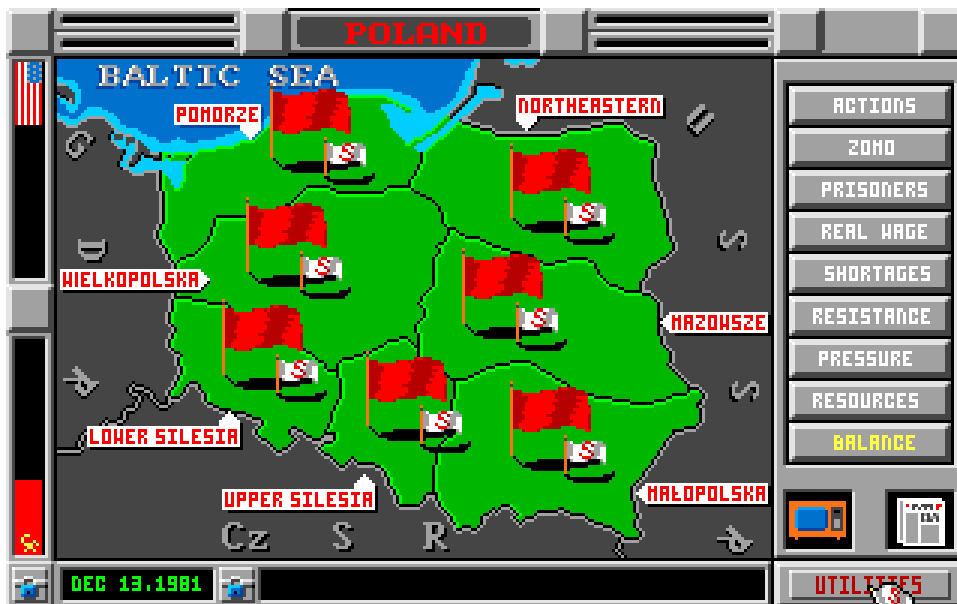
„Autorzy gry umiejętnie wykozystali sentyment Amerykanów do samochodów z przełomu lat pięćdziesiątych i sześćdziesiątych. Owych szalonych lat rock and rolla, Elvisa Presleya i kin dla zmotoryzowanych. Epoki, która nie zapowiadała jeszcze Wietnamu, ruchu hippie, LSD i Czarnych Panter - tego wszystkiego, co odmieniło Amerykę bezpowrotnie. Street Rod to powrót do źródeł, do czasu, który minął” - pisał redaktor magazynu „Top Secret”. Nie dodawał, że grę tak doskonale wpisującą się w amerykańskie gusta stworzyli ludzie, dla których szczytem marzeń wciąż był Fiat 126p lub Polonez. Tymczasem Street Rod szybko dorobił się sequela, w którym główną nagrodą był Shelby Mustang GT500...

STREET ROD BYŁ LISTEM MIŁOŚNYM DO AMERYKAŃSKIEJ MOTORYZACJI, ALE POWSTAŁ W KRAJU, W KTÓRYM PO ULICACH JEŹDZIŁY GŁÓW NIEPOŁONEZY I MALUCHY.

▣ Sprawność w operowaniu joystickiem i refleks nie gwarantowały sukcesu w grze. Przydawały się jeszcze smykałka do handlu i autentyczna pasja do starych samochodów.

▣ „Street Rod oferuje szansę podróżowania w czasie do najpiękniejszej epoki XX wieku - czasów bikini, minispódniczek i rock and rolla” - pisał recenzent ŚGK.



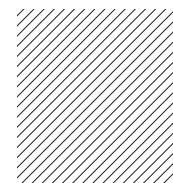


Rok 1991. Mi się i Fred z Avalonu, Kolony od Mirage Software, Mi ecze Valdgira z ASF... Polacy są najlepsi na świecie w pisaniu gier na małe Atari, na które... nikt inny już gier nie pisze. Ale to dopiero początek. Wkrótce pokażemy światu, na co nas stać. Niestety, w historii Karen pojawia się napis „game over”.

Bodaj najciekawszą grą w dorobku Karen pozostaje Solidarność: strategia stworzona przez Przemysława Rokitę. Gracz wcielał się w niej w rolę związkowego przywódcy, który, zaczynając wraz z wybuchem stanu wojennego, musiał stoczyć z komunistyczną władzą walkę o serca Polaków. Co ważne, walka ta odbywała się w sposób bezkrwawy - szeregi aktywistów w różnych regionach kraju pomnażało się przez rozrzucanie ulotek, wygłaszanie przemówień, rozklejanie plakatów, strajki czy demonstracje. Komuniści mogli natomiast odpowiedzieć aresztowaniami, atakiem ZOMO, agitacją za pośrednictwem telewizji i prasy. Szanse wydawały się - jak w rzeczywistości - nierówne, niemniej sprawny działacz mógł przynajmniej na komputerze przyczynić się do zwycięstwa ideałów „Solidarność”.

Gra cieszyła oko dopieszczoną szatą graficzną, w tym znakomicie przygotowanymi mapami regionów (z Pałacem Kultury i Nauki w Warszawie, kopalniami na Śląsku czy latarniami morskimi na Pomorzu) i została ukończona w 1991 roku. Lucjan Wencel liczył, że sprzeda się na fali popularności filmu o Lechu Wałęsie, nad którym pracowano w Hollywood (według jednej z wersji przywódcę „Solidarność” miał zagrać Robert De Niro). Charakterystyczną wąsatą postacią z palcami prawej dłoni uniesionymi w geście zwycięstwa umieszczono nawet na ekranie tytułowym gry.

❖ Solidarność, ostatnia gra Karen. Jest rok 1981, stan wojenny i wszędzie czerwone flagi...

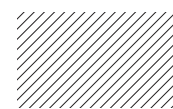


❖ Czy graczy uda się zmienić historię i doprowadzić do pokojowego obalenia komunistycznych rządów w Polsce?

Niestety, filmu nie nakręcono, a Wencel podjął decyzję o likwidacji „działu oprogramowania eksportowego”. Przemysław Rokita: „Skończyło się praktycznie z dnia na dzień. Skończyłem Solidarność, wiedziałem, jaki mam następny projekt (nowy arkusz kalkulacyjny), miałem iść na urlop i dowiedziałem się, że firmy nie ma”. Na szczęście ktoś wyniósł z Karen kopię Solidarności, dzięki czemu trafiła ona w ręce graczy (o ironio, w wersji krążącej po świecie zachował się plik tekstowy z listem Rokity do Wencla, w którym ten podkreśla, że nie jest jeszcze gotowe antypirackie zabezpieczenie gry).

Andrzej Miciałkiewicz ocenia: „Przyczyną końca było rozkradzenie Blockouta - był hitem światowym, ale nie przyniósł dochodu. Poza tym konkurencja rosła w Stanach w tempie dla nas nieosiągalnym, myśmy jednak robili swoje chałupniczo”. Warto zwrócić uwagę na jeszcze jeden aspekt: na początku lat dziewięćdziesiątych kurs amerykańskiej waluty nie był już tak atrakcyjny, więc model biznesowy polegający na tym, by płacić Polakom w złotych, a na efektach ich pracy zarabiać w dolarach, wyczerpał się. Lucjan Wencel bez sentymentów zamknął studio.

Nieodległa przyszłość pokazała, że odpowiednio doinwestowane polskie firmy tworzące gry mogą przynosić godziwe zyski i jak równy z równym konkurować z producentami zachodnimi. Tego jednak twórca Karen nie przewidział. ■



80



86



SECRET

88



90

92



LEVEL

PRÓBOWAŁEM ZDEFINIOWAĆ GRĘKOMPUTEROWĄ: „KAŻDY INTERAKCYJNY PROGRAM KOMPUTEROWY, KTÓREGO UŻYWANIE POZWALA ZAŻYĆ PRZYJEMNOŚCI I WYPEŁNIĆ CZAS WOLNY”.

”



Warsztaty osobliwy



WASHITUB BASS W DOŚĆ EKSKLUZYWNYM WYDANIU. W NIEKTÓRYCH WERSJACH STRUNĄ JEST SZNUREK, A ZAMIAST GRZYFU WIDNIEJE KIJ.



Deweloperzy dokładają wszelkich starań, aby ich gry były atrakcyjne od strony dźwiękowej. Podczas gdy jedni wynajmują w tym celu orkiestry symfoniczne lub kupują licencje znanych utworów, drudzy stawiają na bardziej nietypowe rozwiązania.

■ Marcin M. Granat



INDIANKA Z WHERE THE WATER TASTES LIKE WINE PODRÓŻUJE DO TERENÓW, KTÓRE ZABRANO JEJ PLEMNIENIU, GDY BYŁA DZIECKIEM.

Jedną z metod nadania produkcji oryginalnego brzmienia jest sięgnięcie po mało popularne instrumenty. Każdy kojarzy flet, ale zdecydowanie mniej osób będzie znało jego japońską, wykonaną z bambusa odmianę, zwaną shakuhachi. Równie osobliwy może wydawać się koto, czyli instrument przypominający deskę z umiejscowionymi na niej 13 strunami, które podczas gry szarpie się palcami, podobnie jak w przypadku harfy. Interesujący jest też taiko, będący z kolei tradycyjnym bębnem wykonanym z drewna i skóry.

Skrzy pęsa passé
Specyficzne brzmienie wszystkich wymienionych powyżej instru-

mentów pojawiło się w Samurai Shodown, bijatyce wydanej na automaty w 1993 roku. Wykorzystanie zapomnianych dźwięków Dalekiego Wschodu było świadomym zabiegiem ze strony twórców. Akcja produkcji przedstawiała bowiem Japonię z okresu Edo (lata 1603-1868), w którym wspomniane instrumenty były szeroko rozpowszechnione. To dzięki nim ścieżka dźwiękowa gry stała się nie tylko oryginalna, ale oddała też charakter przedstawionej epoki, pozwalając graczowi poczuć się jak prawdziwy wojownik z Kraju Kwitnącej Wiśni.

Z tradycyjnej muzyki korzystał również deweloper odpowiedzialny za Where the Water Tastes Like Wine. I choć ukazane w tytule kompozycje reprezentują

ch dźwięków



❖ ZDJĘCIE NYCKELHARPY WYKONANE PRZEZ SZWEDZKĄ ARTYSTKĘ JONNĘ JINTON.



❖ SKRZYPCE STROHA ZOSTAŁY WYNALEZIONE W 1899 ROKU, A SZCZYT ICH POPULARNOŚCI PRZYPADŁ NA 20 PÓŹNIEJSZYCH LAT.

w głównej mierze ikoniczne dla USA brzmienia country, bluesa i jazzu, znalazło się wśród nich także miejsce dla utworu „The Road Remembers”, oddającego hołd kulturze rdzennych mieszkańców północnoamerykańskiego kontynentu. Słysząc go, gdy podczas rozgrywki pojawia się postać pewnej starszej Indianki, a jego specyfika polega na obecności w nim dźwięków fletu Nawaho. Co ciekawe, twórcy nie ograniczyli się wyłącznie do sięgnięcia po indiański instrument, ale też zlecili napisanie i wykonanie utworu muzykowi pochodzącemu z tego plemienia. Artysta ten podszedł do swojego zadania bardzo ambitnie. Przyznał na przykład, że podczas pracy udał się do starszyny ludności Nawaho, aby wytłumaczyć jej swoją rolę w tworzeniu gry i zaczerpnąć porad w celu jak najlepszego sprostania zadaniu.

Oddalając się nieco od instrumentów dętych, nie sposób nie zwrócić uwagi na cudo wyglądające jak połączenie trąbki i skrzypiec. Mowa o skrzypcach Stroha, które swoją niecodzienną

budowę zawdzięczają obecności czary (rozszerzającej się, końcowej części trąbki). To dzięki niej instrument brzmi głośniej, ale też bardziej agresywnie od swojej niezmodyfikowanej wersji i dobrze sprawdza się w mroczniejszych kompozycjach. Skrzypotrąbę, bo tak też można nazywać tę ciekawą hybrydę, mogliśmy usłyszeć w polskim RPG *Seven: The Days Long Gone*. Nie była ona jednak jedynym nieprzeciętnym instrumentem wykorzystanym w tym tytule. Muzykom przyszło pracować także na tzw. „washtub bassie”, czyli jednostrunowym dziwactwie wielkości wiolonczeli, u którego podstawy znajduje się metalowe wiadro lub pułdo. Jego zdolność do emisji niepokojących dźwięków o ciekawej barwie została z powodzeniem wykorzystana przez twórców w celu sportretowania ponurego świata przyszłości.

W r y t m a w a n g a r d y
Choć futurystyczne wizje deweloperów i mroczne uniwersa stanowią w branży gier udane połączenie, równie dobrze sprawdzają



Bez dotyku

Ciekawym instrumentem, na którym gra odbywa się bez fizycznego kontaktu, jest theremin.

Zaznaczył on swoją obecność w muzyce z gier dzięki MMORPG pod tytułem *Soul of the Ultimate Nation*. Kompozytor? Howard Shore. Tak, ten od „Władcy Pierścieni” i „Hobbita”.

**CZY GRA NA BĘBNACH
SYM BOLIZUJEBIE
SERCA I ŻYWOŹNOŚĆ
SPOŁECZNOŚCI?
Z PEWNOŚCIĄ DLA
INUITÓW, CZEGO
DOWIADUJEMY SIĘ
Z PLATFORMÓWKI
NEVERALONE**

❖ KTO STROI SIĘ POPRZEC PRZESUWANIE ZNAJDUJĄCYCH SIĘ POD STRUNAMI MOSTKÓW.





ODGŁOSY ŻAB I ŚWIERSZCZY EKIPA TWORZĄCA GRĘ FE NAGRYWAŁA W TAJLANDII.



POJEDYNCZY BOOMWHACKER WYDAJE TYLKO JEDEN DŹWIĘK O OKREŚLONEJ WYSOKOŚCI, DLATEGO DO WYKONANIA CAŁEGO UTWORU KONIECZNA JEST WSPÓŁPRACA.

się też posępne produkcje z akcją osadzoną w czasach zamierzczych. Przykładem może być Hellblade: Senua's Sacrifice, w którym brutalny VIII wiek stał się tłem dla metaforycznego przesłania o chorobie psychicznej. Tytuł ten zabłysnął oryginalnością także w warstwie muzycznej. Wszystko dzięki Andy'emu LaPlegua, muzykowi z Norwegii, który w trakcie tworzenia ścieżki dźwiękowej stawiał na nietypowe rozwiązania, nagrywając na przykład odgłosy uderzania metalowymi przedmiotami. Artysta nie bał się również eksperymentowania z gitarą.

- To całkiem interesujące, co możesz zrobić ze swoim instrumentem. Próbujesz wymyślić, jak wydobywać z niego dźwięki, dla których nie został stworzony - wyznał LaPlegua w relacji przybliżającej powstawanie gry, a chwilę później przyłożył do gitarowej struny uruchomioną wiertarkę.

Takie zachowanie może wydawać się ekstrawaganckie, lecz po przewertowaniu kart muzycznej historii okazuje się, że podobne zabiegi praktykowane są już od ponad pięćdziesięciu lat. Więcej niż pół wieku liczy sobie bowiem kierunek muzyczny zwany fachowo sonoryzmem,



Artefakt

Czasami pamiętamy jakiś nietypowy instrument nie ze ścieżki dźwiękowej, a z jego ważnej fabularnej roli. Przykładem może być tytułowa okaryna z The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Gra wywołała nawet modę na ten instrument, co spowodowało zauważalny wzrost jego sprzedaży.

a jego wyróżnikiem są właśnie nietradycyjne metody gry na instrumentach. Wśród przedstawicieli tego nurtu najbardziej znanym jest Krzysztof Penderecki, na którego koncertach uderzano w pudła rezonansowe skrzypiec, grano na strunnikach, a nawet wykorzystywano syreny alarmowe. Wzbudzający strach odgłos tych ostatnich, jak również fragmenty komunikatów megafonowych i inne charakterystyczne dla sonorystów brzmienia pojawiły się też na naszym poletku, a konkretnie w grze S.T.A.L.K.E.R.: Zew Prypeci. Nie da się ukryć, że awangardowa muzyka bardzo pomogła ukraińskiemu FPS-owi w budowaniu napięcia podczas zwiedzania niebezpiecznej Zony.

Skoro muzyczny potencjał można zobaczyć w syrenie alarmowej, nic nie powinno stać na przeszkodzie, aby dostrzec instrument

choćby w butach. No dobrze, może nie takich zwykłych, lecz tych przeznaczonych do stępowania. Są one podbite metalowymi płytkami, dzięki czemu wydają specyficzne stukanie, a usłyszeć je mogliśmy podczas rozgrywki w Cupheada. Ba, w jednym z utworów stępujący tancerz miał nawet swój solowy fragment! Wśród starań niezależnych studiów o nadanie ich produkcjom awangardowego brzmienia warto wymienić działania podjęte przez kompozytora gry Fez. Ścieżka dźwiękowa stworzona przez Richarda Vreelanda jest wyjątkowa, bo choć z jednej strony potrafi czerpać inspiracje z poważnej muzyki Chopina, to z drugiej, nie boi się sięgać po instrumenty, których w filharmonii raczej nie usłyszczy. Przykładem może być „boomwhacker”, czyli wykonana z plastiku rurka, wydająca



❖ ZAGADKA MUZYCZNA Z THE NEVERHOOD. POPRZECZ PLUCIE DO NACZYŃ NALEŻAŁO UZYSKAĆ POŻĄDANĄ WYSOKOŚĆ DŹWIĘKÓW.



❖ CUPHEADOWY HOŁD ZŁOŻONY OLDSKULLOWEJ ANIMACJI, CZYLI WIZUALIZACJA MUZYKI PRZEZ RYSOWANIE NUTEK.



z siebie dźwięk po uderzeniu o dowolną powierzchnię. Nowoczesny instrument zaczęto produkować dopiero w latach dziewięćdziesiątych, ale zdążył on już zaznaczyć swoją obecność w grze Phila Fisha za pośrednictwem utworu „Flow”, dobrze współgrając z jego chiptunowym charakterem.

Pożytek z krtań

Wielu deweloperów wie, że niezapomniane muzyczne efekty można osiągnąć nie tylko przez granie na osobliwych instrumentach, ale także przez eksperymenty z ludzkim głosem. Ta zależność wystąpiła chociażby w grach Unravel oraz Brothers: A Tale of Two Sons. O ile pierwszy tytuł zawierał typowo skandynawskie brzmienia, uzyskane dzięki dźwiękom nyckelharpy (ludowych szwedzkich skrzypiec z klawiszami), to już drugi oddawał klimat Europy Północnej za pośrednictwem tradycyjnego rodzaju śpiewu, zwanego kulningiem. Ten folklorystyczny wokół służył do przywoływania pasących się zwierząt, lecz z czasem znalazł także zwolenników spoza nordyckich pastwisk.



❖ OBCY: IZOLACJA ZOSTAŁ TAK ZAPROJEKTOWANA, ABY WRAŻENIA DŹWIĘKOWE DOSTOSOWYWAŁY SIĘ DO SYTUACJI, IDEALNIE POMAGAJĄC W BUDOWANIU NAPIĘCIA.

Jego obecność w świecie gier okazała się wyjątkowo udana, gdyż kulningowe wysokie tony oraz melancholijne brzmienie idealnie sprawdziły się jako akompaniament do podróży po baśniowej krainie wzmiankowanej produkcji Starbreeze Studios.

Niezapomniany, choć tym razem niezwiązany już ze Skandynawią, jest także wokół nagrany na potrzeby kultowego The Neverhood. Po pierwszym usłyszeniu sprawia on wrażenie amatorskiego, gdyż śpiewak niewyraźnie wymawia słowa piosenek, pomrukuje, śmieje się, a nawet kaszle. Dopiero po dłuższym kontakcie szalony na pozór śpiew zaczyna zdradzać swoją przemyślaną strukturę (jedna z kompozycji parodiuje jodłowanie!), a wokalna „nieprofesjonalność” okazuje się zamierzona i - co zdradził sam twórca w wywiadzie - inspirowana między innymi stylem Leona Redbone'a.

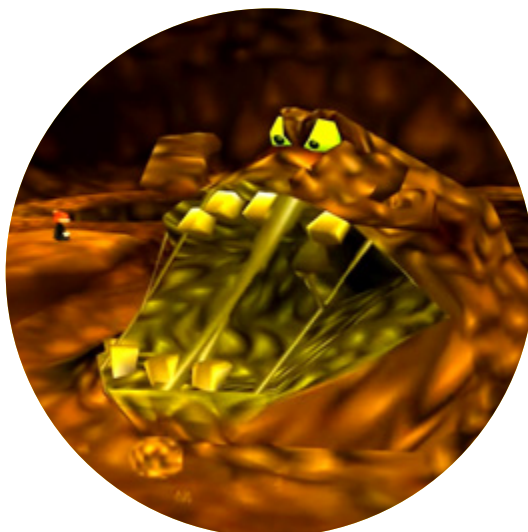
O oszczędzaniu strun głosowych nie było też mowy w trakcie prac nad utrzymanym w atmosferze horroru Through the Woods. Główny projektant tej tworzonej przez niewielkie studio produkcji przyznał bowiem, że odgłosy wydawane przez spotykane podczas rozgrywki potwory powstały

W SPOMNIANA W CZĘŚNIEJONNA JNTON ZAJMUJE SIĘ NIETYLKO FOTOGRAFIĄ, ALE TEŻ PRAKTYKOWANIEM KULNINGU. CHCIAŁBYM USŁYSZEĆ JEJ GŁOSNA JAKIEŚ ŚCIEŻCĘ DŹWIĘKOWĄ



**ZA M UZYKĘDO GIER BOTANICULA I CHUCHELSTUDIA
AM ANITA DESIGN ODPOWIADA ZESPÓŁ DVA,
ORYGINALNA CZESKA GRUPA, KTÓRA MIĘDZY
INNymi I ŚPIEWA W FIKCYJNYCH JĘZYKACH.**

dzięki jego krzykom do mikrofonu. Co ciekawe, takie niekonwencjonalne podejście miało w naszej branży miejsce już dużo wcześniej, bo w trakcie prac nad pierwszym Quake'iem. Obecne w tytule wrzaski przypalanych ogniem osób zawdzięczamy bowiem między innymi wokalnemu wycynom znanego z Nine Inch Nails Trenta Reznora (o czym obszernie pisaliśmy w Pixelu #18). Praca nad warstwą dźwiękową do popularnej strzelanki, poza gardłem rockowego muzyka, przetestowała również jego pomysłowość. A ta okazała się nie mniejsza od innowacyjności reprezentowanej przez samego Alfreda Hitchcocka. Słynny reżyser imitował bowiem na planie „Psychozy” dźwięki dżganego ciała dzięki wbijaniu noża w melona, Reznor zaś naśladował odgłosy rozplątanych w grze głów przez siekanie kapusty.



✦ CONKER'S BAD FUR DAY I ŚPIEWAJĄCY W OPEROWYM STYLU BOSS Z ODCHODÓW.



Z problematycznymi do nagrania dźwiękami zetknęli się również twórcy Wiedźmina. Podczas prac nad pierwszą częścią serii stanęli oni przed zadaniem udźwiękowania sceny prezentującej jedzącego potwora. Z pomocą przyszedł artystom gorący makaron, którego mieszanie symulowało grzebanie przez monstrum w szczątkach, oraz miazdżone kostki lodu, służące za odgłosy łamanych kości. Tak samo jak bestie z uniwersum Sapkowskiego bez przerażających odgłosów nie mogłyby być się najgroźniejszy drapieżnik w galaktyce, czyli oczywiście obcy. Kto by jednak przypuszczał, że dźwięki wydobywane z paszczy gigerowskiego potwora z Obcego: Izolacji będą tak naprawdę mieszanką różnych zwierzęcych odgłosów? Były one, co prawda, odrobinę zmodyfikowane przez tzw. talk boxa, czyli muzyczne urządzenie wpływające na brzmienie dźwięków przez zmienianie ich częstotliwości, lecz ich naturalne pochodzenie i tak pozostawiło po sobie wyraźny ślad.



✦ OKARYNA Z QUINTESSENCE. ZAUWAŻCIE, ŻE POD PALCAMI POSTACI SĄ OTWORY, KTÓRE PODCZAS GRY ZATYKA SIĘ, TAK SAMO JAK W ZWYKŁYM FLECIE.



❖ F1 2018 POZWAŁA NAM SŁYCHAĆ ODGŁOSÓW ROZPĘDZONYCH BOLIDÓW JUŻ W MENU GŁÓWNYM.

z zespołami Formuły 1, dzięki której samochodowe odgłosy nagrywano zarówno w kabinie, jak i na zewnątrz pojazdów. Z mikrofonami udano się także do garaży, padoków oraz torów serwisowych.

Analizując osobliwe dźwięki, warto też pamiętać, że łatwo natknąć się na swojego rodzaju pułapki. Mało zresztą brakowało, a sam bym w jedną z nich wpadł. W pierwszej grze studia Freebird Games pod tytułem Quintessence: The Blighted Venom usłyszałem bowiem niecodzienną muzykę. Myślałem, że mam do czynienia z okaryną, rzadkim rodzajem fletu, a sugerowało to dodatkowo zarówno intro, prezentujące bohatera grającego na tym instrumencie, jak i pewien plik z gry, wymownie nazwany „To Realize (ocarina solo)”. Po kilku odsłuchaniach utworu odniosłem jednak wrażenie, że jego brzmienie jest pozbawione głębi. Napisałem więc pytanie do twórcy gry, Kana Gao, z prośbą o informację, czy faktycznie wykorzystał ten instrument. Okazało się, że interesująca mnie kompozycja nawet po części nie powstała dzięki muzykowaniu na okarynie, a była jedynie efektem użycia syntezatora.

Przy okazji Gao zdradził mi, że choć obecnie posiada okarynę, to na ten moment nie planuje nagrywania utworów za jej pośrednictwem. Zobaczymy, co przyniosą jej przyszłe produkcje.

Przyznam się też, że podczas pisania tego artykułu towarzyszyła mi refleksja związana z ewolucją warstwy dźwiękowej w obrębie naszej branży. Myślę, że warto przywołać tu wypowiedź Allana Alcorna, który udzielając wywiadu w filmie dokumentalnym „World 1-1”, odniósł się do brzmienia kultowego Ponga. Twórca wspomniał, że podczas projektowania tytułu został poproszony o umieszczenie w nim odgłosów kibicującego tłumu. Ze względu na trudności sprzętowe postanowił jednak z nich zrezygnować, a dźwięki gry zostały zamknięte w krótkich „bzzz”. I choć takie minimalistycznie rozwiązanie nie wpłynęło negatywnie na odbiór tytułu, a Ponga nawet chwalono w tej kwestii, to dzisiejsze możliwości o kilka długości wyprzedziły dawne ograniczenia. Dla graczy o wymagającym słuchu trwa właśnie złota era i nic nie wskazuje na to, aby miała się zakończyć. ▬



Całkiem możliwe, że właśnie dlatego odgłosy wydawane przez obcego tak dobrze wpasowały się w biomechaniczną koncepcję potwora, a dzięki temu autentycznie przerażały.

Czasami jedyna tradycja

Choć artykuł ten skupia się na nietypowych źródłach dźwięków, trzeba uczciwie przyznać, że w wielu grach tworzenie warstwy dźwiękowej niekoniecznie jest spektakularne. Dość standardowe, choć nadal interesujące podejście reprezentował Tim Schafer podczas projektowania gry Full Throttle. Osadzona w realiach motocyklowej subkultury produkcja z oczywistych przyczyn musiała zawierać wiarygodnie odgłosy silników. Zdecydowano się więc na dość prozaiczne przyklejenie mikrofonów za pomocą taśmy do pojazdów członków motocyklowej grupy i rejestrację dźwięku podczas przejazdów wokół miasta. Podobne kroki podjęto w trakcie tworzenia F1 2018. Produkcji gry towarzyszyła ścisła współpraca



❖ REKLAMA PONGA GŁOSIŁA: „REALISTYCZNE ODGŁOSY ODBIJAJĄCEJ SIĘ PIŁKI I UDERZEŃ RAKIETY.”



TWORZĄC SOUNDTRACK DO ASSASSIN'S CREED ORIGINS, STARANO SIĘ DDAĆ KLIMAT STAROŻYTNIEGO EGIPTU MIĘDZY INNYM I ZA POŚREDNICTWEM LIR, LUTNI ORAZ GRZECHOTEK.

Wing Commander

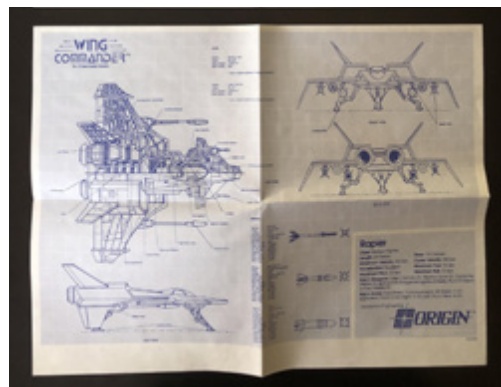
■ Paweł Gawlikowski

Zamiast pięknie malowanej przez lepszego bądź gorszego artystę grafiki na pudełku jest zdjęcie! Kto w 1990 roku umieszczałby na okładce coś, co mogłoby raczej w tamtych czasach raczej odrzucić graczy od tytułu zamiast ich o niego przyciągnąć, szczególnie przed świętami? Pamiętajmy, że nagminną praktyką było umieszczanie z tyłu pudełka malutkich zdjęć z najlepiej wykonanej wersji (Amiga lub Atari ST) i dodanie pod nimi drobnym druczkiem czegoś w stylu: „Rzeczywisty wygląd gry może się różnić od zaprezentowanego”.

Firmą, która odważyła się pokazać na froncie pudełka to, jak naprawdę się prezentuje na ekranie jego zawartość, i to w największym możliwym formacie, był Origin. W tamtym czasie doskonale wiedział, jak pokazać graczom, gdzie leżą granice nowych światów. Napis na froncie dumnie głosił „The 3D-Space Combat Simulator”, a widoki kokpitu i eksplozji robiły wrażenie obcowania z prawdziwym filmem. Jak wiemy, kolejne gry z cyklu staną się pierwszymi gramami z pierwszoplanowymi aktorami we wstawkach FMV, jak i pierwszą produkcją kosztującą 10 milionów dolarów. Ale to dopiero za kilka lat. Tutaj możemy zobaczyć, jak to wszystko wyglądało na samym początku. Młody ambitny Chris Roberts zawalczył nawet o to, aby jego nazwisko znalazło się w prawym dolnym rogu pudełka, co w tamtym czasie nie było raczej powszechnym zwyczajem.

Reklamy Wing Commandera w czasopiśmie tamtego okresu składały się z okładkowego zdjęcia w tle i serii zrzutów ekranu pokazujących wybuchy, pole asteroidów i scenę śmierci głównego bohatera.

■ Wyjątkowo prezentujemy wersję niemiecką. Pudełka wyglądały zwykle tak samo jak amerykańskie, a jednak kolekcjonerzy wolą widzieć język angielski.



Z przeprowadzonych poszukiwań wynika, że jest to pierwszy tego rodzaju screen w reklamie gry. Najważniejsze z punktu widzenia graczy było jednak hasło: „What You SEE is what You PLAY!”. Grafika w gazecie i na pudełku naprawdę niczym się nie różniła. Wyjąwszy lekkie podkolorowanie tu i tam, ale tego typu zabiegi były wtedy powszechne.

Co znajdziemy wewnątrz big boxa? Jak to w przypadku Originu bywało: dołączona zawartość musiała wprowadzić gracza głęboko w wykreowany świat. Magazyn pokładowy TCS Tiger Claw „Claw Marks” doskonale buduje wojenny klimat, przekroje statków i ich dane techniczne wiele wyjaśniają, a profile pilotów pokazują, z kim przyjdzie nam dzielić zwycięstwa w walce z Kilrathi. Nie muszę wspominać

o pełnej klawiszologii i bardzo szczegółowym opisie kokpitu, co stanowiło standard w rasowych symulatorach.

Największe jednak wrażenie robią gigantyczne przekroje najważniejszych statków, opracowane z ogromną precyzją i przywiązaniem do detali. Z ciekawostek: już w dniu premiery można było zamówić dodatek Secret Missions, a szczęśliwcy, którzy to zrobili, mogli się cieszyć darmową czapczką bohatera gry.

Z moją kopią Wing Commandera wiąże się dość ciekawa i trochę smutna historia. Kiedy w 1990 roku w Austrii zobaczyłem najpierw gazetową reklamę, a potem grę stojącą na półce w całej swojej okazałości, obiecałem sobie, że choćby nie wiem co, będę ją miał. Na przeszkodzie stanęły jednak: cena (jakieś pół polskiej pensji w tamtym czasie) i platforma. Byłem szczęśliwym posiadaczem Amigi, a WC wyszedł tylko na PC. Czekałem długo, aż przyszedł rok 1992 i wydano port na Amigę. Przy kolejnej wizycie za granicą wydałem astronomiczną jak na budżet szesnastolatka kwotę i stałem się posiadaczem gry, której nigdy nie uruchomiłem. Wymagała twardego dysku... Odkładane na HDD pieniądze zostały spożytkowane pół roku później na zakup PC. Chyba nie muszę pisać, co poszło na pierwszy ogień? ■

SABOTEUR!

BY CLIVE TOWNSEND



JUŻ DOSTĘPNY!
Nintendo eShop



STEAM®



SIMFABRIC



NINTENDO
SWITCH.



✚ Malpia gęba, długie nogi – to ślapstickowe pozory. Lupin III to naprawdę najlepszy złodziej świata. To jego kultową postacią był inspirowany Spike Spiegel z serialu „Cowboy Bebop”.

LUPIN III

ZAMEK CAGLIOSTRO

W bibliotece Netflixu znajduje się skarb – pierwszy pełnometrażowy film Hayao Miyazaki.

■ Michał R. Wiśniewski

Hayao Miyazaki znany jest w Polsce i na świecie jako twórca znakomitego kina rodzinnego. W kinach gościły „Księżniczka Mononoke” czy „Spirited Away”, a cały dorobek założonego przez niego studia Ghibli został wydany na DVD (niestety, dziś trudno dostępnych i osiągających zawrotne ceny na internetowych aukcjach). Przygodową fabułę łączy z politycznym zaangażowaniem. Widoczne są zwłaszcza wątki pacyfistyczne i ekologiczne.

Zanim Miyazaki stał się „japońskim Disneyem”, wypuszczającym co kilka lat kinowe hiciory, jako młody animator pracował przy serialach telewizyjnych. Jednym z najciekawszych z nich był „Lupin III”, oparta

na pełnej humoru, przemocy i seksu mandze Monkey Puncha z 1973 roku opowieść o wnuku słynnego francuskiego detektywa Arsène’a Lupina. Ten japoński wnuczek to postać nieco ślapstickowa, ale przy tym kompetentna w złodziejskim fachu, zwłaszcza że do pomocy ma ekipę złożoną z rewolwerowca Jigena i samuraja Goemona, a także okazjonalnej kochanki/rywalki/miłości życia, przepięknej Fujiko. Przygody tej wesołej gromadki ściganej przez niezmodernizowanego detektywa Zenigatę ukazały się jako niezliczone komiksy, gry, filmy i seriale. Najnowszy wyszedł w tym roku. Niestety nie jest dostępny w Polsce.

„Zamek Cagliostro” z 1979 roku na tle reszty przygód Lupina III to dzieło wyjątkowe. Pierwszy pełnometrażowy film w reżyserii Miyazaki, w którym już widać wiele autorskich cech charakterystycznych i uświadomionych motywów takich jak dziwne maszyny latające czy silne bohaterki – nawet księżniczka Clarisse, której przyszło grać rolę, cóż, księżniczki uwięzionej w tytułowym zamku. Lupin III pokazuje tu swoje bardziej ludzkie, współczujące i romantyczne oblicze (w komiksie



był raczej bezwzględny). Trochę jak James Bond po znalezieniu żony w „Służbie jej królewskiej mości”.

Ale przede wszystkim to arcyzabawny film, w którym granicząca ze ślapstickiem akcja nie ustaje nawet na chwilę. Szalone pościgi fiatem 500 (odniesienia do niego znajdziemy w grze Metal Slug 5), akrobacje przy zdobywaniu zamku, strzelaniny i bijatyki, ikoniczne ostatnie starcie. Nic dziwnego, że w 1983 amerykańska firma Ster Electronics użyła filmu – oraz fragmentów pierwszej Lupinowskiej kinówki, „Tajemnica Mamo” – do stworzenia interaktywnej gry laserdyskowej Cliff Hanger. Z powodu praw autorskich nie można było użyć nazwiska Lupin. Ciekawostka – gra w nią jeden z bohaterów filmu „The Goonies”. ■

✚ Księżniczka Clarissa przez lata była ulubioną bohaterką fanów, aż w tej roli zastąpiła ją inna księżniczka – Nausicaa z „Dolina Wiatru”.

Tytuł: Lupin III
Cagliostro no Shiro
Emisja: Netflix
Wersja polska: tak

✚ „Lupin III” kocha fiat, a Włosi kochają „Lupina III” – cała IV seria ma miejsce w Italii.





Kreatywna
Europa
MEDIA

Frostpunk | 11bit studios

Polscy deweloperzy gier video w czołówce dofinansowań w MEDIA

Rynek gier video to imponujący rewir globalnej gospodarki, najszybciej rosnący sektor przemysłu rozrywkowego na świecie. Komisja Europejska rozpoznając istotę tej branży w kontekście rozwoju rynku audiowizualnego w Europie, tylko w ciągu czterech ostatnich lat przeznaczyła łącznie niemal 17 mln euro na development projektów oraz koncepcji gier video o rozbudowanej narracji i wymiarze europejskim.

Dofinansowanie zostało rozdystrybuowane dzięki unijnej inicjatywie zaplanowanej na lata 2014-2020 – programowi Kreatywna Europa. Program oferuje wsparcie finansowe w ramach trzech komponentów: Kultura, MEDIA oraz komponentu międzysektorowego.

Rozszerzenie cyrkulacji dzieł europejskich oraz wsparcie w odpowiadaniu na wyzwania rewolucji cyfrowej i globalizacji należą do strategicznych, pierwszoplanowych dążeń Kreatywnej Europy. Komponent MEDIA koncentruje się m.in. na dofinansowywaniu nowych technologii, w tym projektów interaktywnych, gier video, dystrybucji i promocji on-line oraz działań związanych z rozwojem i promowaniem europejskich filmów i utworów audiowizualnych na europejskim i międzynarodowym rynku.

Sektor gier komputerowych to jeden z najbardziej innowacyjnych obszarów polskiego przemysłu kreatywnego, który odnosi ogromny sukces eksportowy. Od czterech lat polscy producenci gier plasują się w bezsprzecznej czołówce na tle pozostałych krajów uczestniczących w komponencie MEDIA. W samym 2018 roku na development polskich gier video

zostało przeznaczonych 423 207 euro, stawiając nasz kraj na drugim miejscu pod względem łącznej kwoty dofinansowania dla gier video w ramach tego wezwania. Łącznie dofinansowanie uzyskało dotychczas 16 projektów z Polski, a budżet przeznaczony na ich współfinansowanie ze środków programu Kreatywna Europa - komponentu MEDIA wyniósł już niemal 2 mln euro.

Wśród polskich beneficjentów znaleźli się do tej pory m.in.: CD Projekt („Wiedźmin 3: krew i wino”), Bloober Team („Medium”, „H2O”), 11 Bit Studios („Frostpunk”), Telehorse („Transatlantic”), Nawia Games („In Pale Lamplight”), Fuero Games („Bushy Tail”), Future Green Innovations („Flynn and Emma`s Funny Adventure”) czy Wastelands Interactive („Mythology Cube”). W tym roku dofinansowanie otrzymały również projekty gier dwóch firm debiutujących w MEDIA – Jujubee („WitchHammer”) oraz Punch Punk („AIDA”).

Komponent MEDIA wspiera doświadczonych europejskich producentów gier video w rozwijaniu innowacyjnych projektów, dążąc do zwiększenia konkurencyjności europejskiego sektora gier video na rynkach mię-

dzynarodowych. Dofinansowanie skierowane jest do niezależnych firm europejskich, pragnących rozwijać projekt cyfrowej gry video, niezależnie od platformy. Projekty muszą być jednak przeznaczone do komercyjnej dystrybucji, charakteryzować się wysokim stopniem interaktywności oraz posiadać elementy narracyjne. Development gry video oznacza działania od pierwszego pomysłu do stworzenia gotowej do użytku wersji próbnej lub grywalnego prototypu, w zależności od tego, co nastąpi wcześniej. W ramach tego naboru można ubiegać się o dofinansowanie w wysokości od 10 000 do 150 000 euro. Wysokość przyznanego grantu nie może przekroczyć jednak 50% całkowitych kwalifikowanych kosztów działania.

Projekty dofinansowane w ostatnich latach rozwijają się bardzo intensywnie. Część z nich jest obecnie w fazie produkcji, inne już teraz cieszą się uznaniem graczy z całego świata.

Zachęcamy do składania wniosków na kolejny nabór, który trwa do 27 lutego 2019 r.

Więcej informacji:
www.kreatywna-europa.eu

❖ Test ewakuacji kapsuły Dragon V2 z wyrzutni w roku 2015. System bezpieczeństwa wykorzystuje cztery pary silników SuperDraco.



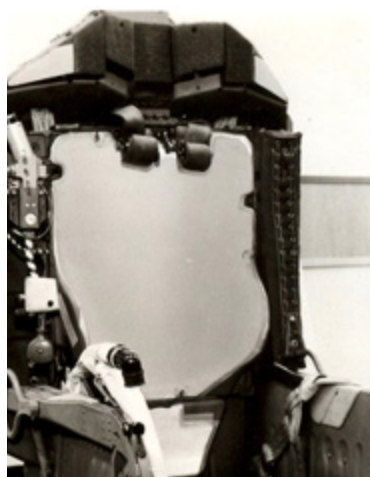
❖ SAS na szczycie statku Sojuz TMA to trzecia generacja systemu. Pomędzy głównymi silnikami są cztery silniczki manewrowe.



❖ W roku 1977 przeprowadzono za pomocą sań raketowych testy foteli wyrzucanych do wahadłowców kosmicznych. Pasażerem jest manekin.



❖ Fotel wyrzucany w lotach programu Gemini uruchamiany pierścieniem między tydkami.



❖ Test systemu LES na wyrzutni, wykonany w ramach programu Apollo w roku 1965. U góry ogień i smuga z silnika manewrowego.



Kosmiczne katapultowanie

Jak pokazuje październikowa misja Sojuz MS-10, sprawny automatyczny system ewakuacyjny pozwala załodze ująć całość nawet w sytuacji katastrofalnej eksplozji rakiety nośnej, kiedy o życiu lub śmierci decydują tylko dwie sekundy.

■ User Jama



■ Kapsuła Merkury zwieńczona pomalowanym na jaskrawoczerwono systemem ewakuacyjnym LES.

W pionierskich czasach lotów orbitalnych podstawowym systemem ewakuacyjnym był fotel wyrzucany, czyli technologia używana w niektórych samolotach już w czasie drugiej wojny światowej. W taki fotel wyposażony był radziecki Wostok, na którym Jurij Gagarin w kwietniu 1961 roku wykonał pierwszy lot kosmiczny. Zresztą fotel ten służył nie tylko w sytuacji awaryjnej. Był wykorzystywany w czasie normalnego lądowania, kiedy na wysokości 7 kilometrów kosmonauta katapultował się z kapsuły i lądował na spadochronie. Wadą tego konkretnego rozwiązania była możliwość stosowania go od mniej więcej 20. sekundy od startu. Przy wcześniejszym uruchomieniu, w szczególności kiedy raketa była jeszcze na wyrzutni, nie zdążyłby otworzyć się spadochrony.

Usprawnione fotele wyrzucane były częścią wyposażenia amerykańskich statków Gemini z roku 1965. Tutaj od etapu planów projektowano je pod przewidywany promień kuli ognia, jaka powstałaby, gdyby raketa Titan II eksplodowała na wyrzutni, czyli około 30 metrów po trzech sekundach i 70 metrów po siedmiu sekundach. Dla Amerykanów zastosowanie foteli wyrzucanych stanowiło z perspektywy czasu krok wstecz.

Pierwszy Amerykanin w kosmosie, Alan Shepard, poleciał w maju 1961

roku w statku Merkury, wyposażonym w bardziej zaawansowany system ewakuacji: Rakiety System Ratunkowy (Launch Escape System - LES). Późniejszy program Apollo również wykorzystywał LES.

LES łatwo rozpoznać, ponieważ jest zamontowany na kapsule załogowej na samym szczycie rakiety. Stanowi oddzielną mniejszą raketę na paliwo stałe przymocowaną do właściwej rakiety za pomocą małej ażurowej wieżyczki z tytanowych rurek. W przypadku awarii odpalane są silniki LES, które błyskawicznie odciągają kapsułę załogową na bezpieczną odległość od rakiety nośnej. Podczas takiej ewakuacji załoga poddana jest silnym, ale krótkotrwałym przeciążeniom rzędu 6-7 g. Przy normalnym przebiegu lotu po osiągnięciu przez raketę określonego pułapu system LES jest planowo porzucany.

Rosjanie rozwinięli swój odpowiednik, zwany Awaryjnym Systemem Ratunkowym (Sistemi Awarijnowo Spaseniija - SAS) kilka lat po Amerykanach i choć zrobili to niezależnie, wyraźnie inspirowali się LES. System zaczęto stosować w statkach Sojuz od 1968 roku i pozostaje w użyciu do dziś. Automatyczne uruchomienie następuje na podstawie danych z czujników, świadczących o utracie kontroli, przyspieszenia, niewłaściwej prędkości, niewłaściwego odłączenia boosterów. W ciągu 50 lat lotów raket Sojuz system SAS był wykorzystany dwukrotnie. Za każdym razem ratował życie załogi. W 1983 roku podczas misji Sojuz T-10-1 raketa wybuchła na wyrzutni przed zakończeniem odliczania. Załoga została bezpiecznie katapultowana kilka sekund wcześniej. Drugi przypadek z tego roku to Sojuz MS-10, gdzie system zadziałał na wysokości 50 kilometrów i z sukcesem ewakuował załogę na dwie sekundy przed eksplozją rakiety nośnej. Tutaj bardzo sprawnie zadziałały też służby na lądzie, szybko docierając do kapsuły, która wylądowała 400 kilometrów od kosmodromu w Bajkonurze.

Jak niezbędne są systemy ewakuacji, świadczy przykład amerykańskich wahadłowców kosmicznych. Pierwsze ich loty były wykonywane przez dwóch pilotów. Każdy z nich siedział w fotelu zapożyczonym z samolotu

zwiadowego SR-71, który w razie awarii mógł być katapultowany. System nie działał przy większych prędkościach. W praktyce mógł być pomocny tylko przy pierwszej 1/5 części lotu. Od piątej misji wahadłowców załoga została zwiększona do czterech osób, ale ponieważ panele w kadłubie umożliwiały katapultowanie tylko dwóch osób, fotele wyrzutowe zostały solidarnie unieruchomione. Od 24. misji fotele wyrzutowe zostały wymontowane, a załoga została zwiększona do aż siedmiu osób. Dokładnie w następnej misji na wysokości 15 kilometrów doszło do katastrofy wahadłowca Challenger.

Nowi gracze w przemyśle kosmicznym jeszcze nie wykonali lotów załogowych, ale kiedy do nich dojdzie, będą one zabezpieczone systemem ewakuacyjnym. Tyle że będzie on działał na nieco innej zasadzie niż tradycyjne systemy LES i SAS. Zarówno firma Blue Origin Jeffa Bezosa, jak i SpaceX Elona Muska skłaniają się ku pomysłowi awaryjnej ewakuacji z wykorzystaniem silników wbudowanych w kapsuły załogowe. Zamiast ciągnąć kapsułę przez silniki montowane na górze, będzie ona pchana przez silniki montowane od dołu lub z boku. W dobie ponownego używania rakiet i kapsuł każdorazowe wyrzucanie rakiet LES byłoby wielkim marnotrawstwem. ■

TUNGUSKA

KDP 43

DZIECKO TO NAJSŁODSZA HUMANOIDALNA ISTOTA O CHARAKTERZE CZARNEJ DZIURY.

TAK SAMO ZAKRZYWIA WOKÓŁ SIEBIE PRZESTRZEŃ I CZAS.



ZATEM STARE NAWYKI MUSZĄ PÓJŚĆ W ODSTAWKĘ.

REPERTUAR GIER I SPRZĘTU ZREDUKOWANY.



GDYBYM UTOPIŁ TERAZ KILKA GODZIN PRZED TV, DOSTAŁBYM DZBANEM W ŁEB...



OD SAMEGO SIEBIE.

NIE BĄDŹ DUPKIEM.

MASZ NOWE OBOWIĄZKI DO OGARNIĘCIA.



Z BORSUCZENIEM MUSZĘ SIĘ POŻEGNAĆ NA BARDZO DŁUGO.

TYLKO NIE JEDZ SAMEGO SYFU.

WRACAM W PIĄTEK.



CO TO BORSUCZENIE?

CMOK!



ZAPYTACIE.

CMOK!

NO TO PAI.

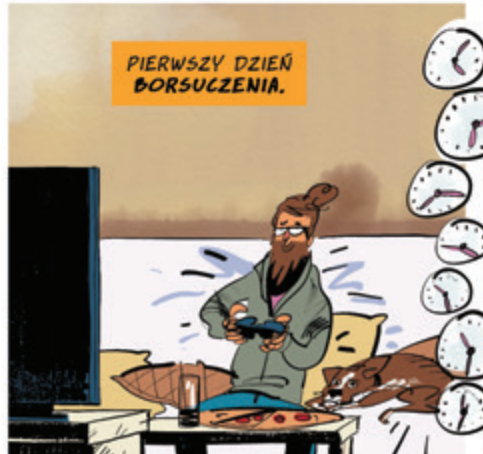


NAJPIERW ZAKUPY.

SAM SYF Z NAJBLIŻSZEGO SPOŻYWCZAKA.



PIERWSZY DZIEŃ BORSUCZENIA.



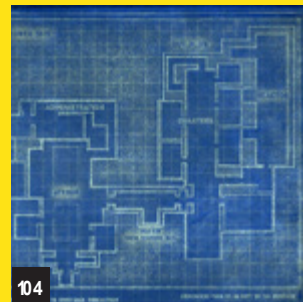
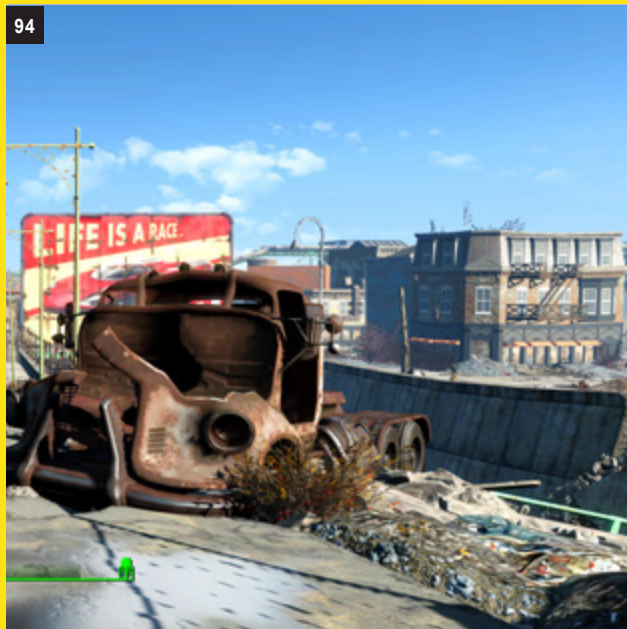
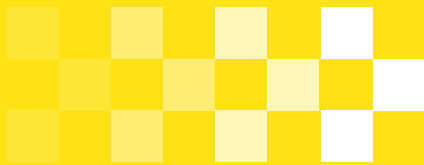
TRZECI DZIEŃ.



I PIĄTY.

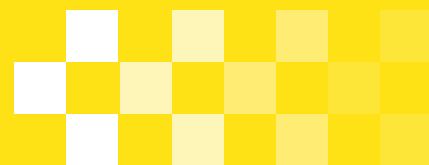


GRA RPG FF D T CS



F E L I E T O N Y

- 103 Wojciech Pijanowski
- 113 Piotr Pieńkowski
- 120 Aleksy Uchański
- 122 Marcin Borkowski



O BOK W SZELKIEJM AŚCI W YRW IFLAKÓW
I M ASZYN BOJOW YCH POJAW IŁY SIĘTRUDNE
DO UBICIA ŻEŃSKIERO BOTYSZTURM O-
TRONY ORAZ RÓŻNEODM IANY SYNTKÓW.





FALLOUT 4

KWAŚNY POSMAK OTWARTEGO ŚWIATA

Jeszcze raz dałem się złapać w pułapkę produktu tak niedopracowanego, że za brak latek umożliwiających swobodną rozgrywkę producent gry powinien do dziś dopłacać graczom, dosyłając pudełka wypełnione kapslami po Nuka Coli Quantum. Jak każdy szanujący się wielbiciel tego uniwersum zdobyłem grę w momencie jej premiery.

■ Voyager

Natychmiast zabrałem się za chłonięcie audiowizualnych wrażeń. I jak zwykle odbiłem się od dużej fabuły, pokonany przez błędy w konstrukcji opowieści i niezbyt wyszukane dialogi.

Kilka lat później poniewierające się po dysku gigabajty skłoniły mnie do podjęcia trudnej decyzji: usunąć i zapomnieć raz na zawsze, czy uruchomić jeszcze raz i stracić kilka setek godzin.

Zamiłowanie do retrofuturyzmu zwyciężyło. Wiele razy później przeklinałem błędy i drętwe (jak po znieczuleniu miejscowym) główne wątki fabularne i równie udane kwestie dialogowe. Ale dałem się jeszcze raz nabrać na... kilkaset godzin błąkania się po alternatywnej historii świata. Z Bostonem i Wspólnotą w roli głównej.

O bugach w bethesdowych Falloutach można napisać osobną książkę. Serwis Fandom w podsumowaniu każdej z misji

w Falloutcie 4 wyszczególnia długie listy potencjalnych problemów, z jakimi będzie musiał zmierzyć się gracz. Niekiedy drobnych, niekiedy takich, które uniemożliwią wypełnienie misji. Dość rzec, że błędy w Falloutcie 4 to rzecz powszechna, niemal wpisana w mechanikę gry (powinni mieć na to trademark). Są tak samo wszechobecne, jak promieniowanie w Morzu Błasku. Jak kretoszczury w glebie i ghule w metrze. Nawet pomijając pomniejsze niedopracowane elementy,





**KAŻDA Z LOKALNYCH SPOŁECZNOŚCI
W YM AGA PODSTAWOWYCH ZASOBÓW:
PRĄD, WODY, ŻYWNOSCI I OCHRONY.
WIELE CZASU GRY SPĘDZAM Y, BIEGAJĄC
Z MIEJSCA NA MIEJSCEW ROLI OCHRONIARZA.**

Wielkie pustkowia oznaczają wiele miejsc do zwiedzania. Najbardziej uciążliwy dla podróżników pozostaje brak jakichkolwiek pojazdów w świecie Fallouta 4, poza wyposażeniem Bractwa Stali.

skłaniające NPC do wędrowania po dachach lub przebywania na łóżkach na stojąco, zdarzają się i takie, których rozgrzyzenie samo w sobie mogłoby być niezależną misją.

Osobiście miałem niezły ubaw z pewnym obrazem. Otóż w pewnej misji zleconej przez Bractwo Stali wędrowałem w roli ochroniarza ze skrybą, który miał odzyskać dane z jednego z terminali, umieszczonego w samym centrum zawieruchy: silnie ufortyfikowanym budynku Strzelców. Ów skryba był już mocno sponiewierany (odwiedziłem po drodze parę innych lokacji, szabrując odrobinę uzbrojenia). Musiałem mocno się napocić, żeby wyszedł z tego zamieszania w jednym kawałku. Tuż obok celu pozwoliłem sobie na nonszalanckie rozsianie kilku granatów i wsparcie ogniowe w postaci rakiet wymierzonych prosto w twarz wroga. Ostatecznie szlak został przetarty, terminal był na wyciągnięcie ręki, ale sam skryba nie zamierzał się do niego zbliżyć.

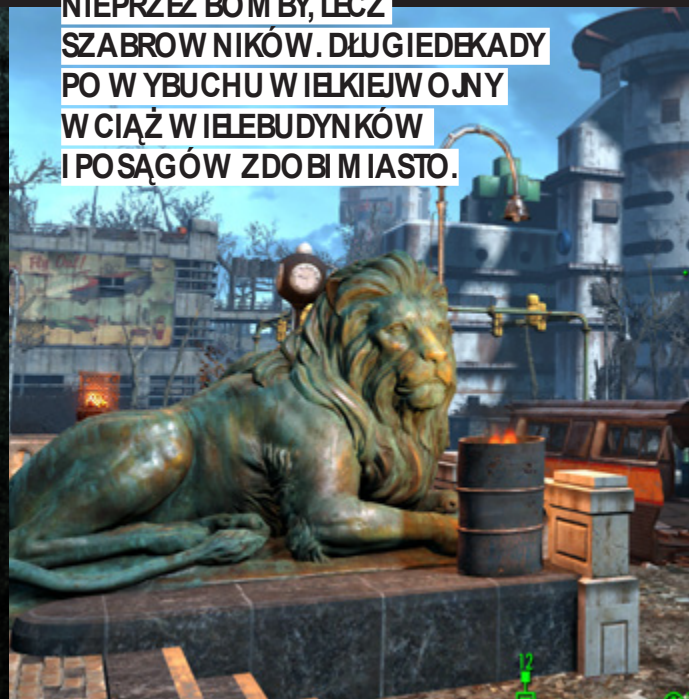


Przepychanki i inne takie w niczym nie pomagały. Dopiero po uważnym zlustrowaniu otoczenia okazało się, że suma eksplozji wzniesionych w zamkniętym pomieszczeniu spowodowała, iż resztki obrazów pospadały ze ścian. Jeden z nich tak niefortunnie, że zablokował drogę do terminala. Cóż było robić? Delikatnie (nie używając granatów) udało mi się nieco przesunąć zniszczony obraz za pomocą pistoletu z wybuchowymi kulami, a reszta stała się już samoistnie... Podobne historie powtórzyły się jeszcze kilka razy: podczas polowania na syntka, którego sam wcześniej ubiłem, podczas misji ratowania kogoś z rąk pewnej sekty (tym razem zabity wcześniej przywódca nagle odżył), a wszystko przez jeden niewybaczalny błąd samego gracza, który zamiast grzecznie podążać zgodnie z fabułą, postanowił najpierw poświęcić killkadziesiąt godzin na zwiedzanie

świata przed jego uratowaniem. Trudno, godząc się na w miarę pokaźny, otwarty świat, zgadzamy się też na jego niedociągnięcia.

Najważniejszym kluczem do myślenia o uniwersum Fallouta 4 jest właśnie otwarty świat, gotowy na zwiedzanie w dowolnym momencie. Nie rozumiem, po co w świat gry wmontowano tak kiepski wątek fabularny, który ciągnie nas przez miasta i fortyfikacje wojskowe jakby na siłę. Choć sam bohater mógłby raz po prostu spojrzeć na zegarek i dać sobie spokój z sentymentami. Przecież kluczem do myślenia i dobrej zabawy w Falloutcie jest łażenie, gdzie się da, i zbieractwo (uzbrojenia, fantów, figurek, pomocników). I to powinno wystarczyć. Nawet budowa fortów z kolegami w 76 nie zastąpi swobody samotnej eksploracji. Bo w świecie zrujnowanym pożoga, w postapokaliptycznym uniwersum nie

**BOSTON I OKO LICEZRUJNOWANE
NIEPRZEZ BOMBY, LECZ
SZABROWNIKÓW. DŁUGIEDEKADY
PO WYBUCHU WIELKIEJWOJNY
W CIĄŻ WIELEBUDYNKÓW
I POSĄGÓW ZDOBI MIASTO.**





✚ Podróże z towarzyszem urozmaicają zabawę i dodają do fabuły opowieści związane z losami bohaterów. Szkoda, że nikt nie wpadł na założenie translatora Ochłapowi...

✚ Jest po co wspinać się na dachy wieżowców w Bostonie. Panorama miasta zapiera dech w piersiach.

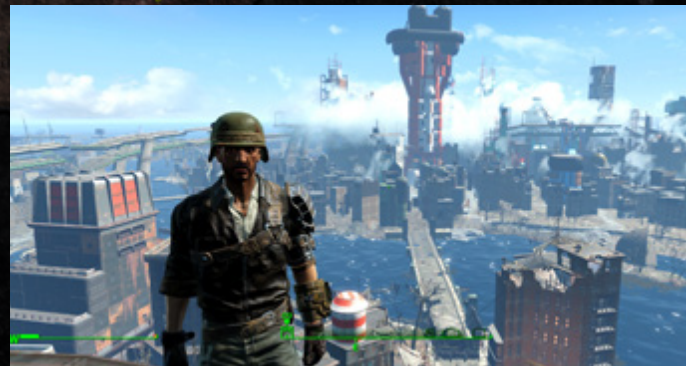
ma przyjaciół. A tych na siłę próbuje nam wciskać narracja i nadopiekuńczy mechanizm konstruowania własnych osad.

FRAKCJE W FALLOUT 4

Tło historyczne jest jasne: w 2077 roku wybuchła Wielka Wojna, zmiatająca z powierzchni Ziemi największe miasta USA. Dzięki wysiłkom Vault-Tec część ludzkości przetrwała w kryptach, zbudowanych teoretycznie dla ochrony ludzi. W praktyce większość produktów Vault-Tecu to eksperymenty. Nieliczna część z nich to krypty kontrolne, pozbawione celowych bugów (wśród 112 publicznych krypt zaledwie 17 działa zgodnie z ich przeznaczeniem). Patrząc na liczby, świat ocalałych w kryptach jest miniatury: 112 000 istnień ludzkich zachowanych z kilkusetmilionowego imperium. Od czasu domknięcia krypt wiele pozmieniało się w zewnętrznym świecie: Enklawa uzurpująca sobie prawo dziedziczenia władzy po rządzie USA została zalana przez Bractwo Stali. Boston żyje pod opieką Minutemanów, zgrabnie wyciągniętych z historii i reanimowanych w postapokaliptycznym świecie. Jednak i oni muszą mierzyć się z bandytami i szabrownikami, odpierać ataki supermutantów. Co samo w sobie



**M ALOW NICZOSĆ ŚWIATA FALLOUTA
OPIERA SIĘ NA TRZECH ELEMENTACH:
DESTRUKCJA TO CZENIA, WYŚNIO NYM
WIEKU ATOMU I STYLISTYCZNEJ
ZAMERYKAŃSKICH LAT PIĘCDZIESIĄTYCH.**



jest zwariowane, bo bandyci są zorganizowani podobnie do gromad, nad którymi sprawują opiekę Minutemani. To po prostu niewielkie skupiska ludzi, żyjące w zamkniętych enklawach, zazwyczaj kilkunastoosobowych. Na ich tle supermutanci wykazują się lepszą organizacją i bardziej przemysłnie dobranymi kryjówkami. Nie sposób pominąć w zbiorze oryginalnych bohaterów gromad dzikich ghuli, które same w sobie po prostu łakną mięsa. Niewiele ich obchodzi poza zbieraniem kapski i nągminnym kolekcjonowaniem kul bilardowych. Bractwo Stali ze swoim wyposażeniem pasuje do świata Wspólnoty jak pięść do nosa. Niby jest to szlachetne, zorganizowane wojsko, które za podstawowy cel przyjęło eksterminację supermutantów, ale jego działania przypominają tak naprawdę akcje szabrowników, których za dobrze wyposażono w uzbrojenie.

Świetnym zabiegiem wkomponowanym w świat Wspólnoty jest mocna rola i tajemnice utkane wokół Instytutu produkującego sztucznych ludzi. W sumie jego cel przypomina działania związane z powstaniem supermutantów. Celem jest udoskonalenie gatunku ludzkiego, przystosowanie go do nowych warunków egzystencji. Pomniejsze struktury, zbudowanie na ruinach cywilizacji – jak Diamond City – mają wszystko to, co znamy już z miast Fallouta 3: albo zarysy cywilizacji i borykanie się z wewnętrznymi problemami, albo malownicze odpowiedniki miasteczek opanowanych przez gangsterów, jak Dobre Sąsiedztwo pełne gadających ghuli w kapeluszach.

Najdziwniejszą zbieraninę stanowi Railroad, przetłumaczone w polskiej wersji na Drogę. To organizacja, która na pierwszy rzut oka składa się z miłośników spiskowych teorii dziejów.

CREDITS

Przy drugim spojrzeniu (szczególnie na P.A.M.) nieco zyskuje. Są i Strzelcy – dobrze uzbrojeni najemnicy, którym na początku rozgrywki lepiej nie wchodzić w drogę, a i w późniejszych etapach gry mogą okazać się sporym wyzwaniem. Tak jak i wyznawcy atomu, niby kolejna sekta, ale dzięki uzbrojeniu może mocno zależeć za skórę. Jeśli miałbym gdzieś zapaść korzenie w tym świecie, rozważyłbym albo uczestniczenie w szaleństwach Żelaznej Drogi, albo zostałbym po prostu Atomowym Kotem, bo fajnie być greaserem. Dotyczy to zarówno fryzur, jak i wdziaków.

PRZECIWNICY ŻYJĄCY WE WSPÓLNOCIE

Pewne elementy Fallouta 4 są bezpośrednią kalką poprzedniej części. Prawda, trudno wyobrazić sobie bethesdowego Fallouta bez radrajanów, kretoszczurów, supermutantów i jakże zabawnie poruszających się i upadających ghuli. Nie sposób dobrze się bawić bez porcji radskorpionów (niestety, jest ich niewiele w Falloucie 4), napromieniowanych miśków i przerośniętych owadów. Szkoda, że zapomniano o ognistych mrówkach i ich podziemnych mrowiskach. Mniej szkoda cyklopów. W sumie to najbardziej nijaki przeciwnik z Fallouta 3.

Największe zmiany dotknęły za to skupiska błotniaków, które – jak się okazuje – są podzielone na kilka typów osobników. Czasem można też natknąć się na ich królową. I jeszcze szpony śmierci. Choć Bethesda nieco na wyrost obdarzyła niektóre z nich specjalnymi mocami, zdarza się też, że w ferworze walki szpon złapie nas w szpony, ale to tylko dodatki. Tak naprawdę Fallout 4 skupia się na straszaniu nas spotkaniami z jednym z najgroźniejszych przeciwników w zamkniętych przestrzeniach, które często kończą się klęską.

Najciekawszą ewolucję dostrzeżemy w świecie maszyn. Obok wszelkiej maści wyrwikłaków i maszyn bojowych znanych już z poprzedniej części pojawiły się trudne do ubicia żeńskie roboty szturmotrony oraz różne odmiany syntyków. Razem daje to całkiem malownicze otoczenie walki, choć te w wielu przypadkach są równie nudne i powtarzalne, jak potyczki z F3. Wystarczy zapas pocisków i stimpaków oraz jakaś osłona, by wygrać każdą walkę. Ale, ale! Mamy jeszcze niecelny VATS. Zdarzało się, że walka z przeciwnikiem trwała długie minuty przez to, że VATS celował kilka razy gorzej ode mnie. Uznaję to za kolejny bug wmontowany w mechanikę Fallouta 4.

TOWARZYSZE BOJU

Dziwny jest świat, w którym każdy z pomocników ma zagwarantowaną nieśmiertelność i tylko czasem upada na chwilę w boju, domagając się stimpacka. Z towarzyszem (na przykład nieodzownym dla Fallouta, ikonicznym Dogmeatem) dobrze się podróżuje, bo przynajmniej jest na kogo zrzucić graty poupychane w znoszących 300-kilogramowe obciążenie kieszeniach. Niestety wybór postaci wspomagających bohatera jest w Falloucie 4 marny: albo



KILKA FRAKCJI, KAŻDA DAŻĄCA DO NIECO ODMIENNYCH CEŁÓW, RAZEM DAJE TO W YBUCHOWĄ MIKSTURĘ, PROWADZĄCĄ W PRÓST DO KONFLIKTÓW.



to marudny Minuteman, albo pies, który nie porusza się jak pies, albo bezbarwny robot domowy, albo niedokarmiony mlekiem supermutant. Większość historii towarzyszy, które i tak usłyszymy, jest niemal równie wyszukana jak główny wątek (czyli prostacka i pozbawiona finezji). Na większą uwagę zasługuje chyba tylko: wątek sztucznego detektywa i dołujące losy Cait. W sumie historia sztucznego detektywa, z jego bagażem moralnym cudzych wspomnień, okazuje się najciekawszym zakrętasem, jaki wbudowano w fabułę Fallouta 4. Nawet poślizg w czasie i losy syna bohatera związane z głównym wątkiem nie ocierają się o ten poziom finezji. Jednym z nowych elementów w Falloucie 4 jest możliwość romansowania z towarzyszami. Zgodnie z modą gender, niezależnie od płci i gatunku. Wprawdzie w takiej sytuacji spanie w jednym łóżku na

**BRACTWO STALI O ŁŚNIEWA
W YPOLEROWANYM I ZBROJAMI
I W YPOSAŻENIEM, ALE CZY POD
POŁYSKLIWYM I PANCERZYKAMI I TKWIA
LUDZIE, CZY W OJSKOWI, KSZTAŁTUJĄCY
ŚWIAT W EDŁUG WŁASNYCH POMYSŁÓW?**



MIASTO Z KŁOCKÓW POSTAPO

Być może to zaledwie przedsmak tego, co czeka nas w Falloutcie 76, ale układanie systemów obronnych i rozbudowa miast w Czwórce na pewien czas przejmują kontrolę nad osią fabuły gry. Jak bardzo bezsensowny to zabieg w świecie gry, odkrywają wszyscy, którzy po otoczeniu szczelnym kordonem działek i murów każdej z enklaw Minutemanów znudzą się dalszą rozbudową, nie mającą żadnego istotnego celu (jak cały Fallout Shelter, w którym jedyną nagrodą za wysiłek jest fabryka Nuca Coli, która nie produkuje Nuca Coli, serio). Żal mi całego tego wysiłku włożonego w ochronę pozostawionych mi pod opiekę obywateli, nękanymi niekiedy przez zaplanowane przez mechanikę gry najazdy... o których informuje krótki tekstowy komunikat. A łatwo go przegapić i utracić przyczółek. Żal mi podwójnie, bo na pewnym etapie rozgrywki za własne kapsle możemy oddać wypieczczone i wyklepane z blachy miasteczko pod kontrolę zupełnie innych sił. Jeśli cokolwiek w Falloutcie 4 naprawdę zagrało fałszywą nutę, to były to właśnie obronne konstrukcje miast na siłę wcisnięte w mechanikę rozgrywki. Ale, ale! Bethesda skutecznie zepsuła również przyjemność z posiadania i posługiwania się najbardziej ikonicznym elementem Fallouta: wspomaganą zbroją.

ZŁUDNY UROK WSPOMAGANEJ ZBROJI

Jeśli na samym początku gry na rozgrzewkę dostajemy przedmiot naszych żądz, czyli wspomaganą zbroję, to co możemy z nią zrobić... jak nie tylko szybko się nią znużyć. Oczywiście we Wspólnocie znaleźliśmy przynajmniej kilka wersji mechanicznych wspomagaczy, złożonych z różnych komponentów (podlegających modyfikacjom i pimpowaniu, np. ładnym wzorkiem w barwy jakiejś frakcji). Kiepskie jest to, iż zbroja podlega uszkodzeniom, a jej części w najmniej odpowiednim momencie trafiają do ekwipunku jako balast. Jeszcze gorsze jest to, że bez odpowiedniej liczby rdzeni fuzyjnych sama zbroja staje się bezużytecznym gadżetem. W efekcie po kilkudziesięciu godzinach rozgrywki przyłapałem się na kolekcjonowaniu pod domem metalowych wraków i łażeniem na własną rękę z nieco lżejszym uzbrojeniem. Fakt, ustawione obok siebie dziesiątki skorup wyglądają pięknie. Jeszcze piękniej wyglądają zaatakowane, gdy samodzielnie odpierają wrogów, ale ich zastosowania w całej grze okazują się

przykład z ghulem podbija statystyki, no ale są pewne granice dobrego smaku. No i nie ma scen łóżkowych. Swoją drogą to dziwne: z ghulem i paladynem można romansować, ale związki z robotami i zwierzętami wykluczono w mechanice gry. Słowem taki mocno wybiórczy gender dla nastolatków.

PUZZLE Z BRONI I PANCERZY

To zaskakujące, jak bardzo można zepsuć grę, dając do wyboru za dużo broni i nazbyt dużą liczbą modyfikacji. Przedsmak zmian pojawił się w New Vegas: odzyskiwanie pocisków, rozkładanie uzbrojenia na części. W Falloutcie 4 zabawa z uzbrojeniem stała celem samym w sobie: od kolekcjonowania przepisów, po gotowe modyfikacje i ostatecznie układanie z postapokaliptycznych kłocków czegoś na wzór prymitywnej broni, rzadko jednak

✚ **Kantyna Bractwa Stali:** jak na wojskowy pojazd latający sporo przestrzeni do zwiedzania.

✚ **Skorodowane pojazdy i nieźle zachowane budynki:** świat Fallouta 4 jest pełen sprzeczności.

skuteczniejszej od kilku dobrze ukrytych pukawek. Zabawa wzięła w łeb mniej więcej po zgromadzeniu 100 i więcej broni. Wtedy zazwyczaj każdy chomik odkrywał, że puzzle z broni i pancerzy mają zbyt wiele elementów, by miało to jakikolwiek sens. Poza tym na pewnym etapie nasz bohater docierał do takiego poziomu rozwoju, że do dobrej zabawy wystarczyły po prostu podstawowe, nieznacznie wspomagane bronie i pancerzyki. I gdzie tu zabawa w crafting? Nie mówiąc już o złudnym systemie S.P.E.C.I.A.L., rozbuchanym do granic możliwości o setki zbędnych opcji. Wszystko i tak zawsze sprowadzało się do rozwinięcia podstawowych cech, zainwestowania w umiejętności rozbrajania zamków i terminali, a reszta mogła leżeć odłogiem. Co gorsza, Bethesda pokusiła się o uzupełnienie naszej rozrywki o jeszcze jeden element...

NIEM IENNIESILNIKI FALLOUTA 3 I 4 W YRAŹNIE
 NIEDOM AGAJĄ NA WIELU POLACH: Z ODDALI
 MIASTA W YGLĄDAJĄ SZTUCZNIE, ZAGŁĄDANIE
 POD W O DĘ DŚLANIA BRZYDO TĘŚRO DOW ISKA
 GRY. RÓWN IENIEM IENNY JEST O GROM ŚWIATA
 I M NOGO ŚĆ POBO CZNYCH M ISJ.



właściwie czysto teoretyczne. Odrobina rozwoju postaci, chwila poświęcona na zebranie kilkudziesięciu stimpacków i damy sobie radę bez wspomaganej zbroi.

MALOWNICZE ZAKĄTKI FALLOUTA

Atomic age w wersji art deco pomieszanej z brutalizmem daje to, czym naprawdę jest Fallout. Pomimo starzejącego się silnika, kiepsko zrealizowanego oświetlenia i paskudnych tekstur możemy zginąć w tym świecie, po prostu gapiąc się na otoczenie. Nie zapomnę pierwszej wyprawy do centrum Bostonu i zderzenia postapokaliptycznej wizji ze światem, który aż tak bardzo nie ucierpiał od bomb atomowych. Smukłych, okrągłych budowli, wyraźnie amerykańskich, pachnących latami pięćdziesiątymi. Malowniczość otoczenia jest po prostu

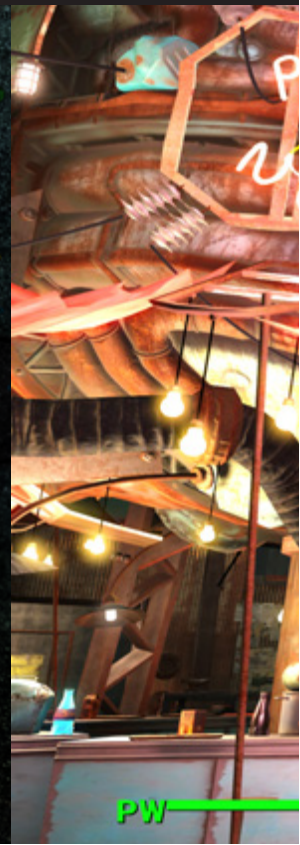
✦ Miasto obserwowane z oddali traci na detalach, ale i tak rozmach świata wykreowanego w Falloucie 4 robi wrażenie.

✦ Ostoja cywilizacji, stadion zamieniony w miniaturowe miasto, to także pole do różnorodnych rozgrywek w skali mikro. Oczywiście z naszym udziałem.

wpisana w ten brutalny świat: zatoka pełna zatopionych statków, które przekształcono w miasteczko, huty, przepompownie i relikty dawnej cywilizacji zawładnięte przez mikropaństwo, w których zazwyczaj obowiązują proste reguły. Tunele metra pełne zgnilizny, mosiężne pomniki dawnej świetności i krągłe kształty okien oraz budynków. Wszystko to składa się na szalony, nieprawdopodobny świat, w którym... chce się żyć. Czy Fallout 4 byłby tym samym światem w wersji przed wojną, równie atrakcyjnym dla gracza? Nie. Zagłada i zniszczenie są wpisane w tkankę gry. I niech już tak pozostanie. Dodajmy do tego wszystkiego jedno: wyprawa do Morza Błasku, będącego chyba najbardziej romantycznym zakątkiem zniszczonego świata. Jakże miło spoglądać na zniszczenie przez warstwy napromieniowanego powietrza. I jak miło odkryć, że kwaśne deszcze ranią.

FABULARNE PĘTLE

Z jakiegoś powodu cała rozgrywka nie jest dobrze zbalansowana. O ile pierwsze takty tej opowieści układają się zgrabnie, gdy po opuszczeniu krypty zdarza się solidnie oberwać nuworyszowi, to już nieco później wiele rzeczy rozgrywa się aż nazbyt łatwo. Duża zmiana w mechanice następuje gdzieś



✚ Kolejna niespójność w Bostonie: wiele mostów nie przetrwało próby czasu, ale otaczające je wieżowce okazały się odporne na upływ dekad.

✚ Flippery w Falloutcie 4 zachowały kształt z lat sześćdziesiątych. Brak tranzystorów wymusił konstruowanie w pełni mechanicznych stolów.

w okolicy pięćdziesiątego poziomu naszego bohatera. Wtedy do walki są rzucańcy rzeczywiście coraz solidniejsi gracze: dowódcy Strzelców, kilku supermutantów Samobójców czy mocno irytujące szturmotrony. Na pewnym etapie rozgrywki, kiedy bujamy się jak bączek pomiędzy zadaniami zlecanymi przez Minutemanów, Bractwo Stali, Żelazną Drogę, Instytut i pomniejsze frakcje, cała mechanika Fallouta 4 wskazuje w samopowtarzalny schemat: idź tu i przynieś to, idź tam i oczyść teren, eskortuj tego i odzyskaj dane, odbierz wiadomość albo sprzęt, pomóż swojej osadzie. Wróć na początek poprzedniego zdania i powtórz je tyle razy, ile się da. Krótko rzecz ujmując, autorzy gry postanowili zapewnić nam długi czas rozgrywki, powtarzając beczelnie zupełnie nieistotne misje. Przyznaję, zaczęło robić się ciekawie, kiedy dwa zlecenia wskazały na jedno miejsce, wypełnione dzięki temu po brzegi twardymi przeciwnikami. Oj, nie było łatwo przez to przebrnąć. Na szczęście ten banalny schemat rozgrywki, w który jesteśmy wtłaczani pod koniec gry, ratują drobne smaczki rozrzucone w świecie Wspólnoty.



W TÓRNOŚĆ MISJ ZLECANYCH PRZEZ WIĘKSZOŚĆ FRAKCYJ MOŻE DOPROWADZIĆ DO ZNUDZENIA GRĄ. WARTO DAĆ SOBIE W TEDY KILKA GODZIN PRZERWY NA SWOBODNEZWIĘDZANIE



W WIELZYM ELEMEN TÓW ŚWIATA FALLOUTA WIDZIELIŚMY JUŻ W PO PRZEDNICH ODSŁONACH SERII. CZWÓRKĘ WYRÓŻNIAJĄ BARWY. PO STAPO KALIPTYCZNY BOSTON OPOWIADA W KOŃCU O MIEŚCIE, KTÓRE NIE UCIERPIAŁO W TRAKCIE WIELKIEJ WOJNY.



TWÓRCY FALLOUTA NIEZADBAŁI O JEDEN DETAL – NATURĘ TA W ŚWIECIE DEWASTOWANYM PRZEZ LUDZI PO 200 LATACH POWINNA KWITNAĆ NA KAŻDYM SKRAWKU ZIEMI.

NOŚNIK KULTURY I POMYSŁÓW

Za każdym razem, kiedy zdarza mi się dyskutować o bethesdowych Falloutach, docieram do jednego, banalnego wniosku: dziś jest to przykład niezwykłego nośnika kultury, jakim stały się gry wideo. Oniemiałem, kiedy po raz pierwszy w radiu serwującym klasykę usłyszałem Chopina. Zawyłem z rozpaczy przy rzewnych nutach „The End of the World” w wykonaniu Skeeter Davis. Nieco mniejszy repertuar muzyki powiązanej z Minutemanami właściwie nie pozwolił mi dobrze wczuć się w ich zmagania. Tak, Fallout 4 przypomniał mi wiele dzieł i wskazał takie, po które rzadko sięgałem. Na drugim biegunie gry jest jej unikatowość pod jednym względem: dodatkowa aplikacja na smartfony, czyli zewnętrzny Pip-Boy to rzadki fenomen w grach AAA. Bethesda zaryzykowała dodanie drugiego ekranu i przeniesienie części akcji na



✚ O wygląd trzeba dbać. Przynajmniej to próbuje nam udowodnić Bethesda, coraz częściej kierując kamerę na głównego bohatera.



✚ Koniec opowieści o Bostonie wprowadza wątpliwości co do sensu biegania po świecie i ratowania cywilizacji. Są tacy, którzy potrafili zrealizować to zadanie lepiej.

ekran smartfona, opcjonalnie wmontowanego w kolekcjonerską obudowę udającą falloutowy gadżet. Ja to kupuję. Przynajmniej w tym sensie, że nawet z daleka od gry mogę przegrzebać swój ekwipunek i położyć palec po mapie (dosłownie).

AMBIENTOWY SHOOTER

Przekreście teraz wszystko to, co zdążyłem napisać o Falloutcie 4 na poprzednich stronach. Tak, ta gra wkurza w wielu aspektach, ale daje też samotnikom niesamowitą swobodę eksploracji. Jest dokładnie taka sama, jak na

promocyjnych kadrach: leżysz gdzieś w świecie z pętającym się u nogi owczarkiem, przejmując się jedynie tym, by było co do karabinu włożyć i by nie zabrakło stimpaków i antyradów.

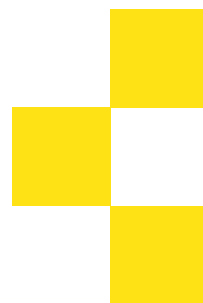
To, co najciekawsze w Falloutcie 4, zostało dobrze ukryte: to historie zaszyte w terminalach, opowiadające o losach dawnych bohaterów, opowieści zasłyszane na falach eteru, komunikaty o zagrożeniach, głębokie dziury, do których da się wleźć. Oprócz wspomnianej wcześniej historii detektywa z cudzymi wspomnieniami urzekła mnie jeszcze opowieść o okręcie zwanym Konstytucją oraz wiążącym się z nim prostym dylematem moralnym: czy w imię ideałów zwariowanych maszyn należy strzelać do ludzi? Choć większość elementów głównego wątku fabularnego nadaje się do kosza (cała gra mogłaby się bez niego obyć), to zdarzają się w tym świecie miejsca niezwykle, niepasujące do całości, a pięknie rozwijające ten świat. Jak chociażby chwile odkrywania dawnych wspomnień o przerażających rytuałach w kamieniołomach albo te wszystkie godziny poświęcone na oczyszczanie głębokich dziur, które na końcu okazały się mieć jeszcze jedno dno. W sumie nie jest to mądra gra, ale pomimo błędów ma w sobie to coś, czemu warto poświęcić ponad 100 godzin rzeczywistego życia. ■

O BOK ZMUTOWANYCH ZWIERZĄT JEDYNYM I PRZEDSTAWICIELAM I FAUNY W GRZESĄ PTAKI, RYBY I ZDZICZAŁEPSY. SKROMNIEJAK NA TAK WIELKIEUNIwersum.



Wojciech Pijanowski

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



O TYM, CZEGO NIE MA

Grami hazardowymi są gry losowe, zakłady wzajemne, gry w karty, gry na automatach w tym zarządzane przez sieć Internet, o wygrane pieniężne lub rzeczowe, których wynik w szczególności zależy od przypadku.

„Grami losowymi są gry, w tym zarządzane przez sieć Internet, o wygrane pieniężne lub rzeczowe, których wynik w szczególności zależy od przypadku.”

„Grami w karty są gry black jack, poker i baccarat, jeżeli są rozgrywane o nagrody pieniężne lub rzeczowe.”

To cytaty z ustawy o grach hazardowych z dnia 9 listopada 2009 roku, do której wniesiono poprawki w roku 2016.

Brawo! Mam jednak kilka uwag do tej ustawy i pytań do ustawodawców.

1. Dlaczego wymieniono w ustawie grę w black jacka, pokera i baccarata, a nie wymieniono na przykład gry w wojnę, najbardziej losowej ze wszystkich gier karcianych? W nią też można grać na pieniądze? Rozumiem, że ustawa nie zakazuje grać o nagrody pieniężne w faraona, chemin-de-fer, zwikken, fantan i wiele innych gier karcianych.
2. Co dokładnie oznacza użyte w ustawie pojęcie „w szczególności” w definicji gier losowych. Jeśli wyznacznikiem wykonywania ruchu w grze jest rzut kostką i na podstawie wyrzuconej liczby oczek gracz podejmuje decyzję, w jaki sposób wykona ruch, to jest to gra losowa czy nie? Jest tu jakaś „szczegółowość”?
3. Czy nie byłaby lepszą definicją gier losowych jako takich, w których wynik nie zależy od umiejętności gracza? Gracz bez względu na posiadanie

umiejętności rozgrywania gry nie wygra w ruletę czy na automatach losowych, zwanych do niedawna jednorękiemi bandytami, bo podejmowane przez niego decyzje nie mają wpływu na wynik gry. Natomiast ma wpływ na końcowy wynik, grając w pokera „hold them”. Tu nie tylko przypadek się liczy, ale także psychologia, strategia dotycząca przebijania stawki, a nawet sposób zachowania przy stole gry.

4. Nie ma na świecie gier HAZARDOWYCH!!! Są gry LOSOWE. A definiowanie gier losowych jako hazardowych jest próbą nazwania czegoś, co nie istnieje. Są natomiast HAZARDZIŚCI: osoby, które są chore, uzależnione od wszelkich gier, a szczególnie tych losowych. Tak jak alkoholicy uzależnieni są od alkoholu. Żadna ustawa nie zlikwiduje tej choroby. Aby z nią walczyć, nie trzeba ustawy, lecz ośrodków leczących uzależnienie od hazardu.

5. Jeżeli przypadkowo gracz w brydża dostanie w rozdaniu trzynaście kart w tym samym kolorze, to wygra rozdanie w grze losowej czy też w grze w karty pod nazwą brydż, która „w szczególności” nie zależy od przypadku.

Proponuję przeprowadzenie eksperymentu, który powinien ostatecznie określić, czy gra jest losowa, czy też nie jest losowa. Na przykład gra w kości, ta najbardziej klasyczna, z użyciem pięciu kostek. Grają dwie pary graczy przy dwóch stolikach. Siedzą w różnych pokojach. Rzut pięcioma kostkami jest IDENTYCZNY dla gracza A przy stoliku nr 1 i dla gracza C przy stoliku nr 2. Gracze podejmują decyzję, gdzie zapisują wynik w tabeli. Następne rzuty też są IDENTYCZNE dla kolejnych graczy. Jak myślicie drodzy Czytelnicy, czy wyniki przy obu stolikach będą takie same, czy też będą się różniły? Jeśli nie będą się różniły, to jest to gra losowa, bo decyzje podejmowane w trakcie gry przez graczy nie miały wpływu na ostateczny wynik. A jeśli będą różne?

Zastanawiam się, czy mogę zagrać w domino, w mahjonga, czy nawet w chińczyka, nie łamiąc ustawy o grach, których nie ma. Losowe są, hazardowych nie ma!!!

W. Pijanowski

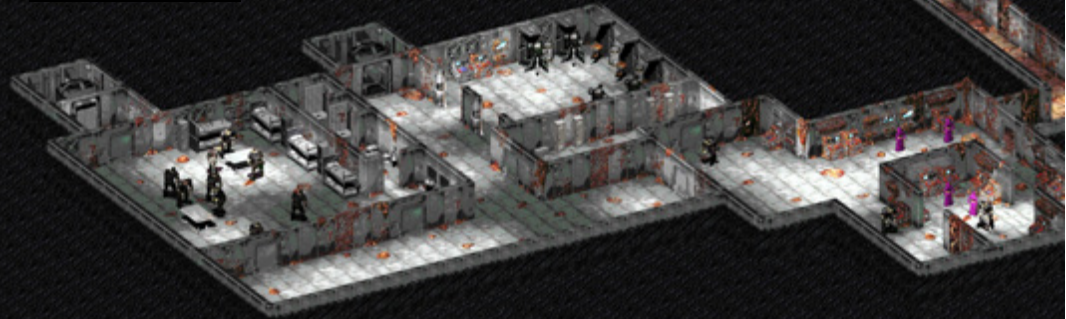
OPOWIEŚCI Z

Na bazie informacji zachowanych w alternatywnym świecie zdruzgotanym przez Wielką Wojnę w 2077 roku wiemy o istnieniu 122 schronów wybudowanych przez Vault-Tec w ramach projektu z 2054 roku. Nie wszystkie ze schronów publicznych zostały ukończone na czas.

■ Voyager

Większość z nich posłużyła Vault-Tecowi do prowadzenia eksperymentów. Jedynie 17 krypt kontrolnych zamknęło swoje okrągłe wrota za mieszkańcami, nie narażając ich na przykre niespodzianki i socjologiczne eksperymenty. Łatwo policzyć, że Vault-Tec szykował schronienie dla maksymalnie 122 000 osób, choć większość krypt mieściła znacznie mniej mieszkańców.

Idea przetworzenia bezpiecznych schronów w pola eksperymentów wywodzi się od Tima Caina, który zaproponował wprowadzenie zmian na etapie projektowania Fallouta 2. Nic dziwnego, że w pierwszej części nie widać jeszcze zbrodniczej działalności Vault-Tecu. Krypty są jednym z najbardziej malowniczych elementów każdej części kanonicznego Fallouta (1, 2, 3, New Vegas, 4, 76) oraz niekanonicznych i nieukończonych części (Fallout Tactics, Brotherhood of Steel 1 i 2, Van Buren, Fallout Extreme). W postapokaliptycznym świecie, który niegdyś wyglądał jak Ameryka lat pięćdziesiątych przetworzona przez pryzmat wizji atomic age, liczy się tylko przetrwanie. Dotychczas Black Isle Studios i Bethesda Softworks zdradziły nam informacje opisujące połowę z istniejących w uniwersum Fallouta krypt, a raczej opowiedziało historię ludzi i innych stworzeń nękanych na życzenie władz Vault-Tecu. Uwaga, będą spoilery, więc radzę najpierw zagrać w gry z serii Fallout, nim zdecydujecie się wkroczyć w świat perfidnych eksperymentów.



IZO M ETRYCZNEPOCZĄTKI SAGI: FALLOUT 1 I 2

Założyciele serii mają najmniej do powiedzenia w kwestii krypt. W pierwszych, turowych Falloutach mogliśmy zobaczyć zaledwie kilka krypt: 8, 12, 13, 15, fałszywą 13 i Los Angeles Vault, ukrytą w podziemiach katedry. Krypta 12, znajdująca się w Bakersfield, stała się podstawą do utworzenia Necropolis. W jej przypadku eksperyment polegał na wystawieniu mieszkańców na promieniowanie przez niedomknięcie drzwi. Efekt końcowy: kolonia ghuli. Prawdziwa 13, ukryta pod górą Whitney, będąca punktem startowym pierwszego Fallouta, to eksperyment związany z przedłużoną izolacją społeczności. Krypta miała być zamknięta przez 200 lat, jednak przypadek sprawił, że uszkodzony chip układu odzyskiwania wody wymusił wcześniejsze otwarcie Trzynastki. Również Krypta 15 to obiekt eksperymentu, tym razem socjologicznego:

zaplanowana do otwarcia po zaledwie 50 latach skrywała pod ziemią ludzi o odmiennych poglądach. Nieco później jej mieszkańcy utworzyli miejscowość Shady Sands, która ostatecznie stała się początkiem Nowej Republiki Kalifornii. Jedyna ciekawostka, kryjąca się w trzewiach demonstracyjnej krypty Vault-Tecu Los Angeles Vault, to postać Richarda Greya, mistrza zrośniętego z terminalem, choć nie był on obiektem jakiegokolwiek eksperymentu. Bez poważnych obciążeń pozostawiono mieszkańców Krypty 8 z Fallouta 2, którzy uszczęśliwieni G.E.C.K. po 10 latach od wybuchu Wielkiej Wojny rozpoczęli rekolonizację Ziemi, zakładając Vault City.

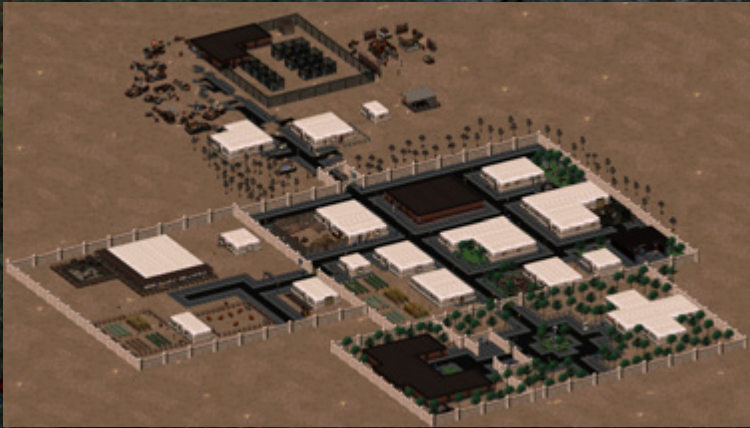
Krypty w Fallout 1: 12, 13, 15, Krypta Los Angeles
Krypty w Fallout 2: 8, 13, 15, fałszywa 13

■ Mapa Krypty 15, będącej załącznikiem Shady Sands. W centrum: układ Krypty Los Angeles, chroniącej nadzorcę połączonego z terminalem.



KRYPTY

■ Shady Sands: niewielka wspólnota, która wyrosła wokół Krypty 15. Później dała początek Nowej Republice Kalifornii.

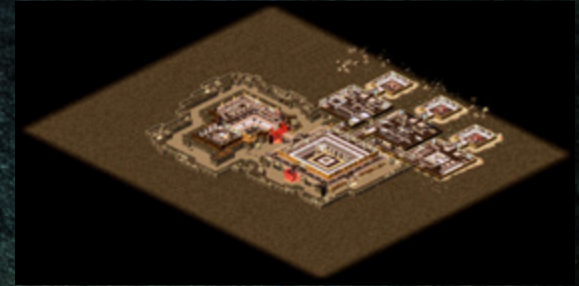


TACTICS, VAN BUREN, BROTHERHOOD OF STEEL I I 2

W czasie dzielącym wydarzenia z Fallouta 2 oraz bethesdowego Fallouta 3 sporo się wydarzyło. To nie tylko strategia Fallout Tactics (2001), opowiadająca o losach Bractwa Stali, ale również nieukończony Van Buren, konsolowy Brotherhood of Steel (2004) i jeszcze dwa tytuły, które pozostały na etapie projektowania: Vargant Lands (Brotherhood of Steel 2) oraz Fallout Extreme. Choć pozostają poza kanonem głównej serii, mają do zaprezentowania kilka ciekawych opowieści z krypty. Krypta 0 ukryta w górach Cheyenne, występująca w Tactics, pomimo że nie stała się zaplanowanym przez Vault-Tec polem eksperymentów na ludziach, tak naprawdę przechowywała w kriośnie mózgi wydobyte z ciał genialnych naukowców, zespolone w potężny superkomputer. Całość zarządzała armią wyrosłych na skażonej ziemi robotów, pacyfikujących zagrożenia. W tym ludzi. Van Buren planowany jako bezpośrednia kontynuacja fabularnych Falloutów miał do zaprezentowania znacznie więcej krypt: niegotowa na ludzi Krypta 1, do której nie przybył nadzorca, a system podtrzymywania życia nie działał, ostatecznie została uruchomiona, choć wszystko to brzmiał jak kolejny eksperyment Vault-Tecu. Kolejna zabawa z ludźmi miała wydarzyć się w Krypcie 29, której Nadzorcą był superkomputer ZAX. Zasiedlona wyłącznie przez dzieci (rodziców odesłano do innych krypt), stała się przedpolem miasta Twin Mothers, wybudowanego w tajemnicy przez Dianę Stone, uczoną, która przetrwała Wielką Wojnę jako mózg podłączony do komputera. To ona skontaktowała się z maszynami Krypty 29 i doprowadziła do zbudowania wioski.

Z Krypty 29 pochodzi Harold – człowiek rosnący wraz z drzewem. Równie ciekawie miało być w Krypcie 70. Socjologiczny eksperyment zakładał zamknięcie w schronie Mormonów, których odzienie miało ulec rozpadowi po sześciu miesiącach. Cóż, wszystko zapowiadało odcinek nagich opowieści z krypty, zabarwionych nutką religijną. Brotherhood of Steel mogło poszczycić się wprowadzeniem do świata Fallouta jedynie dwóch podziemnych miast: Sekretnej Krypty, przeznaczonej dla najważniejszych pracowników Vault-Tecu, która stała się też polem do prac nad FEV i bronią energetyczną, oraz Prototypowej Krypty – bazy wypadowej Bractwa Stali. Bez niespodzianek, jeśli chodzi o eksperymenty. Nieznane pozostaje za to przeznaczenie Krypty 39 z Vargant Lands, planowanej kontynuacji Brotherhood of Steel. Wiadomo tylko tyle, że w wyniku zabawy z G.E.C.K. przestrzeń Krypty 39 została zajęta przez drapieżną roślinność. Niewiele wiemy o Krypcie 6, która miała pojawić się w Fallout Extreme. Celem zaplanowanego w niej eksperymentu było dosyć przewidywalne, codzienne dawkowanie promieniowania, co w efekcie miało doprowadzić do powstania wyjątkowo agresywnej populacji ghuli.

Krypty w Fallout Tactics: Brotherhood of Steel: 0
Krypty w Van Buren: 1, 29, 70, uszkodzona krypta o nieznanym numerze
Krypty w Fallout: Brotherhood of Steel: Sekretna Krypta, Prototypowa Krypta
Krypty w Fallout: Brotherhood of Steel 2 (Vargant Lands): 39 (Lone Star Vault)
Krypty w Fallout Extreme: 6



NARODZINY BIBLI FALLOUTA

W 2002 roku Chris Avellone publikuje dla fanów Fallouta obszerny dokument, zbierający w jednym miejscu informacje o świecie Fallouta, które przez wiele lat wyznaczały kanon gry. Dostępna do dziś w postaci pliku Fallout Bible wyjaśnia wiele zagadek oraz burzy niektóre z mitów. Warto do niej zajrzeć, chociażby po to, by odkryć szkice koncepcyjne Szponów śmierci albo dowiedzieć się, że Dogmeat miał być pierwotnie nazywany Dogshittem...

Dziś zbiór danych przygotowany przez Avellone'a został wyrzucony poza kanon, jednak prezentuje kilka kolejnych, perfidnych planów Vault-Tecu. Krypta 27 miała zostać przeludniona. Zamiast 1000 mieszkańców na takiej samej powierzchni, jak w innych typowych schronach, umieszczono 2000 osób. Trzydziestka szósta serwowała swoim mieszkańcom wyłącznie wodnistą papkę jako pożywienie. W magazynach Krypty 42 umieszczono wyłącznie żarówki o mocy nie większej niż 40 watów. Kryptę 53 zaplanowano jako zestaw sukcesywnie psującego się sprzętu, który miał doprowadzać ludzi do szału. Powiązane zakresem eksperymenty Krypty 55 i 56 zostały pozbawione taśm o charakterze rozrywkowym. W 56. zrobiono jeden wyjątek, oddając do dyspozycji lokatorów krypty tylko taśmy z nagraniami złego komika. Naukowcy obstawiali, że społeczeństwo Krypty 56 rozpadnie się szybciej od społeczności 55. Krypta 68, której nazwa nawiązuje do pozycji 68 Kamasutry, miała zapewnić schronienie jednej kobiecie i 999 mężczyznom. Odwrotnie było w Krypcie 69, gdzie umieszczono 999 kobiet i jednego mężczyznę. Ciekawe komu w 68. i 69. przypadła rola Nadzorczy.

Krypty w Fallout Bible: 27, 34, 36, 42, 53, 55, 56, 68, 69

STO ŁĘCZNE PUSTKOWIA FALLOUT 3



❖ Krypta 92: przeznaczona dla uzdolnionych muzycznie obiektów, traktowanych przekazem podprogowym.

❖ Krypta 106: zaplanowany obłąd dzięki serwowaniu środków psychoaktywnych.



❖ Krypta 74: bez specjalnych niespodzianek, wykorzystana w poradniku modowania do Fallout 3.

Przeniesiony do studia Bethesda Softworks Fallout 3 (2008) nabrał rumieńców. Nie, nie chodzi o barwy gry, ale o próby wprowadzenia do świata Fallouta nowych krypt i okropieństw związanych z eksperymentami Vault-Tecu. To tu po raz pierwszy słyszymy o Kryptycie 76, zasiedlonej przez najbystrzejszych obywateli Ameryki otwartej po 25 latach (z zaplanowanym uszkodzeniem ekosystemu, który miał uniemożliwić mieszkańcom dalsze korzystanie z dobrodziejstw Krypty). Również w Falloucie 3 wspomniany zostaje eksperyment z Kryptą 77, czyli jak zrobić człowieka wariata, zamykając go samego z pudełkiem marionetek. Osiemdziesiąta siódma to miejsce narodzin supermutantów i zarazem pole do zabaw naukowców z wirusem FEV. Krypta 92 była polem do eksperymentów przeprowadzanych na muzykach. Traktowani białym szumem z przekazem podprogowym mieli się stać posłusznymi superżołnierzami, działającymi w stanie hipnozy. Skończyło się agresją i szaleństwem. Krypta 101 to jeszcze większy pokaz megalomanii Vault-Tecu: nie miała nigdy zostać otwarta, by zbadać, co stanie się z malejącą pulą genów i jak długo mała społeczność przetrwa w zamknięciu. Na szczęście dla bohatera Fallouta 3 wydarzenia przybrały inny obrót. Krypta 106 wystawiła swoich mieszkańców na działanie środków psychoaktywnych.



Efekty były łatwe do przewidzenia: eksperyment wygenerował grupę wariatów. Społeczeństwo Krypty 108 stanęło przed poważniejszym wyzwaniem: chory na raka Nadzorca miał umrzeć po 40 miesiącach od zamknięcia schronu, nie pozostawiając następcy. Dodajmy, że magazyny Krypty pełne były uzbrojenia, a dla większego dramatyizmu akcji reaktor planowo miał się zepsuć po 20 latach, na 18 lat przed planowanym otwarciem schronu. O absolutnej perfidii Vault-Tecu świadczy jednak coś innego. Dorzucenie do wyposażenia Krypty 108 maszyny do klonowania. Tak, to stąd wzięły się te wszystkie dowcipy o Garrym. Kolejny eksperyment odbywał się przez 200 lat pod pewnym garażem. Mieszkańcy zamknięci w Kryptycie 112 zostali przeniesieni do Tranquillity Lane, miniaturowego miasteczka stworzonego wirtualnej rzeczywistości. I tak niemal błogo żyłoby w wyższym świecie, gdyby nie obsesje Nadzorczy.

Krypty w Fallout 3: 74 (poradnik modowania gry), 76, 77, 87, 92, 101, 106, 108, 112, wycięte z gry: 95, 100, Burkitville Vault

❖ Krypta 3 z Fallout New Vegas: niespodzianka, jeden z niewielu schronów bez ukrytych eksperymentów.



KOMIKSO CZŁOWIEKU Z PUDŁEM MARIONETEK

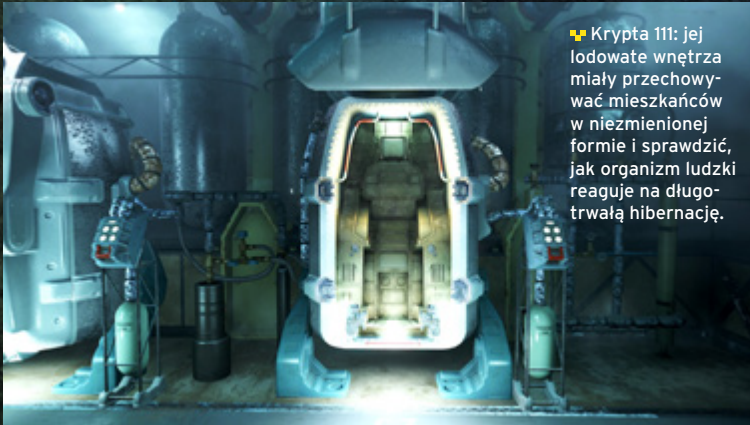
Kilka dodatkowych informacji o szaleństwie Vault-Tecu dodaje komiks One Man and a Crate of Puppets. Oprócz wymienionych już krypt 69 (populacja złożona z jednego mężczyzny i 999 kobiet) oraz samotni 77 (człowiek i pudełko marionetek) komiks dodaje do puli eksperymentów Kryptę 43 zamieszkaną przez 20 mężczyzn, 10 kobiet i jedną panterę. Trudno wyobrazić sobie konsekwencje takiego eksperymentu. **Krypty w One Man and a Crate of Puppets: 43, 69, 77**



W SZPONACH HAZARDU FALLOUT: NEW VEGAS

Oprócz kontrolnej Trójki New Vegas (2010) zapewniło nam nowy poziom horroru z krypt, wprowadzając do świata Fallouta Kryptę 11, w której co roku demokratyczne wybory wylaniały jednego osobnika mającego ponieść śmierć, by zapewnić przetrwanie pozostałym (w przeciwnym wypadku komputer miał odciąć dostęp do jedzenia i wody). Groźba okazała się tylko teoretyczna, ale sam eksperyment pochłonął wiele istnień. O eksperymencie prowadzonym w 17. nie wiemy nic. Za to 19. to kolejne badanie socjologiczne: mieszkańcy zostali podzieleni na dwa rywalizujące ze sobą obozy. Ich działania miały być wspomagane przez podawane w tajemnicy środki psychoaktywne, co ostatecznie okazało się nieprawdą. Krypta 21 to oś fabuły New Vegas. Zamknięto w niej wyłącznie nałogowych hazardzistów. Powrócili na powierzchnię Ziemi, by dalej pławić się w oparach hazardu. Choć mieszkańcy Krypty 22 żyli w krainie pełnej roślinności i zieleni, wcale nie mieli lekko. Tamtejszy eksperyment zamienił ludzi w żywe nośniki nasion, w efekcie prowadząc do intrygujących mutacji. Krypta 34 to w pewnym sensie obraz USA w krzywym zwierciadle: jej mieszkańcy po prostu dostali do dyspozycji magazyn pełen broni. Po opuszczeniu schronienia poszli wybijać dzikusów. **Krypty w Fallout: New Vegas: 3, 11, 17, 19, 21, 22, 34, wycięte z gry: 24, 74**

W POSZUKIWANIU UTRACONEGO CZASU W FALLOUT 4

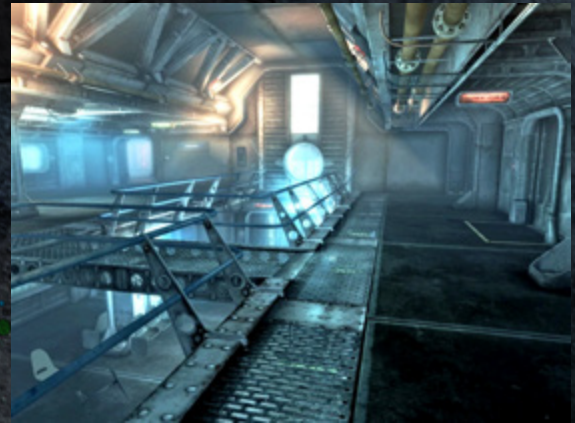


❖ Krypta 111: jej lodowate wnętrza miały przechowywać mieszkańców w niezmienionej formie i sprawdzić, jak organizm ludzki reaguje na długotrwałą hibernację.

Powtórka z rozrywki, rozgrywana na terenie Bostonu i jego przyległościach w Fallout 4 (2015), zaprowadziła nas do podziemi pewnego gimnazjum w Maiden, kryjącego ocalone dzieci w Kryptce 75. Tu eksperyment hodowlany z niedojrzałych elementów preapokaliptycznego narybku miał wytworzyć idealną rasę, dzieci inteligentnych, wytrzymałych, silnych i umiejętnie posługujących się bronią. Po ukończeniu 18 lat dorośli mieszkańcy 75. wcielani byli albo do kadry naukowców, albo wyrzucani poza wrota Kryptki. Teoretycznie. Właściwie 75. stała się przez kilka dekad podziemnym obozem przetrwania. Dużo szczęścia mieli mieszkańcy Kryptki 81, w której zaplanowano eksperyment z wszczepianiem chorób zakaźnych kretoszczurom oraz ludziom. Traf chciał, że tylko pierwsze fazy eksperymentu doszły do skutku. Sabotaż w wykonaniu Nadzorcy uniemożliwił przeprowadzenie testów na ludziach. Kryptka 95 okazała się wieloletnią pułapką na narkomanów i alkoholików, kurowanych ze swoich uzależnień przez pięć lat, następnie wystawionych na ciężką próbę: w całym schronie dostępne były źródła ich uzależnień. Łatwo odgadnąć, jak to się skończyło. Kryptka 111, startowy punkt Fallouta 4, to z kolei eksperyment z komorami kriogenicznymi

i wpływem długotrwałej hibernacji na mieszkańców zamrażarek. Kryptka 118, którą poznaliśmy wraz z Far Harbour, nigdy nie doczekała się ukończenia i wprowadzenia eksperymentu bazującego na podziale klasowym. Jeden Nadzorca miał opiekować się dwoma grupami ludzi: wyższą klasą społeczną, złożoną z aktorów, biznesmenów, naukowców i artystów oraz grupą wykonującą podstawowe zawody. Eksperyment mający na celu sprawdzenie zderzenia ludzi różnych klas nie powiódł się, za to Kryptka 118 stała się polem do prac naukowców nad przeniesieniem ludzkich mózgów do korpusów robotów. W dodatku Nuka World mieliśmy do czynienia z jeszcze jednym wytworem Vault-Tec: Kryptką Wśród Gwiazd, gdzie eksperymenty prowadzono jeszcze przed Wielką Wojną. I to na dużą skalę, bo jednocześnie zakłócano fale mózgowe, wprowadzano sugestie podprogowe, toksyny w powietrzu, taktowano pracowników i gości małymi dawkami promieniowania... Oberwali również nadzorcy tej przedwojennej atrakcji.

Kryptki w Fallout 4: 75, 81, 88 (Vault-Tec Workshop), 95, 111, 114, 118 (Far Harbor DLC), Vault-Tec: Wśród Gwiazd (Nuka World DLC), wycięte z gry: 113, 117, 120, 121



❖ Kryptka 101 z Fallout 3 - punkt startowy gry, który nigdy nie miał zostać otwarty.



❖ Kryptka 21 z Fallout New Vegas, stanowiąca schronienie dla hazardzistów.

FALLOUTNA PLANSZY Z DODATKIEM NEW CALIFORNIA

W 2017 roku Fantasy Flight Games opublikowało planszówkę osadzoną w uniwersum Fallouta. Niestety nie wiem, co wydarzyło się w Kryptce 44, za to 84. stała się polem do zabawy w głosowanie raz do roku: na kogo wypadło, ten wypadł z Kryptki. Cel eksperymentu w Kryptce 109 nie jest jasny. Wiadomo tylko, że schron został wypełniony markowymi produktami modowymi, więc mógł być przeznaczony dla osób zwracających uwagę na ubiór.

Kryptki w Fallout: The Board Game z dodatkiem New California: 44, 84, 109

O KOPSIĘ WALCZ O PRZETRWANIE W FALLOUT 76

Wspomniana w Falloucie 3 Kryptka 76 stała się podstawą do utworzenia battle royale w postapokaliptycznym uniwersum. Na pierwszy rzut oka 76. wygląda jak potężna kryptka kontrolna. Pozornie. Mniejsza populacja, szczegółowy dobór mieszkańców i warunki otwarcia kryptki, wymuszające jej opuszczenie, skłaniają do myślenia, że Kryptkę 76 zbudowano z myślą o kolejnym eksperymencie. Zakładając, że poznaliśmy cztery z 17 krypt kontrolnych (3, 8, 17, 76), kanoniczny przegląd eksperymentów buduje nam świat złożony zaledwie z 29 krypt i trzech obiektów o specjalnym przeznaczeniu. Do odkrycia pozostają więc 93 kolejne budowle, spośród których zaledwie 13 to kryptki kontrolne. Razem daje to potworną liczbę kolejnych 80 eksperymentów. Być może część z nich zostanie zaczerpnięta z niekanonicznych pomysłów, niemniej warto byłoby odkopać kiedys te tajemnice i poznać prawdziwą, złą twarz Vault-Tec, opisaną w poświęconej mu antybilii.

Kryptki w Fallout 76: 63, 76

Kryptki kanoniczne w uniwersum Fallout: 3, 8, 11, 12, 13, 15, 17, 19, 21, 22, 34, 43, 63, 69, 75, 76, 77, 81, 87, 88, 92, 95, 101, 106, 108, 111, 112, 114, 118, Kryptka Los Angeles, Falszywa Kryptka 13, Vault-Tec: Wśród Gwiazd



❖ Kryptka 76: pozorny dobrobyt przypomina kolejny zaplanowany przez Vault-Tec eksperyment. A może jednak to kryptka kontrolna?

CREDITS



Dom dla umysłowo chorych i jego mieszkańcy - jeden z najbardziej rozpoznawalnych fragmentów gry.

PAINKILLER

Po opublikowaniu mojego tekstu o arenowych grach FPS w Pixelu #37 jeden z czytelników napisał mi, że tekst ciekawy, ale szkoda, że nie wspomniałem w nim Painkillera. „Rzeczywiście szkoda” – pomyślałem...

■ Patrol

Teraz zamierzam to nadrobić z nawiązką. Tryb sieciowy jest bowiem interesujący, ale to raptem jedna z zalet oferowanych przez ten tytuł. Painkiller jest dla mnie ważny nie tylko jako bardzo dobry FPS, ale też gra ogólnie. To on bowiem wyznaczył punkt, w którym po raz pierwszy mogłem określić rodzimy twór jako świetną produkcję, bez dopełniania tego stwierdzenia zastrzeżeniem „jak na Polskę”. W ten oto sposób mogę bez cienia wątpliwości wskazać rok 2004, w którym ukazała się gra, jako przełomowy dla polskiego biznesu tworzenia elektronicznej rozrywki, bowiem w końcu nasi twórcy mogli bez zażenowania stać w szranki z resztą świata. A to wszystko dzięki przykładowi, jaki dała strzelanka, która wyszła spod skrzydeł People Can Fly z Adrianem Chmielarzem na czele.

KLASYKA WYKONANA LEPIEJ

W duchu powtarzanych do znudzenia słów Johna Carmacka, że fabuła w grach jest jak fabuła w filmach porno – czyli jakaś być powinna, ale nie jest zbyt ważna – Painkiller swoją fabułę ma, ale służy ona raczej po to, aby nadać ogólny ton grze i wprowadzić gracza w odpowiednią atmosferę, niż żeby szukać w niej drugiego dna. Wcielamy się w postać Daniela Garnera, który wyruszył ze swoją żoną Catherine samochodem na miasto, aby świętować jej urodziny. Niestety para ma wypadek, Catherine ginie, a Daniel trafia do czyścica. Tam spotyka anioła Samaela, który składa mu propozycję od Boga: jeżeli Daniel zdoła zabić czterech generałów Lucyfera i w ten sposób zapobiec ofensywie planowanej przez piekło, będzie mógł dołączyć do żony. Przy tej samej okazji dowiadujemy się, że Bóg nie chce angażować się

sam, a zamiast tego woli wyręczyć się Danielem, aby nie spowodować planowanego ataku przedwcześnie, a całą operację utrzymać w dyskrekcji. Ta ostatnia część jest dowodem niewątpliwego poczucia humoru twórców, bowiem w trakcie naszej wędrówki będziemy posyłać demony do piachu setkami.

Sama rozgrywka opiera się na regularnie powtarzających się starciach z hordami piekielnego plugastwa, zasiedlającego szereg niepowiązanych ze sobą poziomów. Po ubiciu wszystkiego, co zostało przewidziane na dany region, kończymy etap i zabawa zaczyna się od nowa na kolejnym. Cóż zatem sprawiło, że ten prosty do bólu koncept, który już wtedy był obecny w świecie gier od przeszło dekady, spotkał się z tak pozytywnym przyjęciem?

Myszę, że jedną z podstawowych zalet Painkillera było to, że nie próbował udawać czegoś więcej niż tego, czym był. Gdy w 1998 roku pojawił się pierwszy Half-Life, zapoczątkował nowy trend, który z biegiem czasu coraz bardziej kiełkował i który nakazywał odejście nieco od rozgrywki definiowanej strzelaniem i eksploracją w stronę opowiadania historii wspomaganego czy to skryptami, czy innymi metodami. Nawet tak klasyczny



tytuł jak Doom nie opędził się od tego w swojej trzeciej odsłonie (wydanej kilka miesięcy po Painkillerze), gdzie często zamiast przeć do przodu musieliśmy wysłuchiwać nagrań z dzienników pozostawionych przez pracowników bazy na Marsie, a atmosfera bardziej przypominała horror niż grę akcji.

Painkiller nie podążył za tym trendem. Był strzelanką definiowaną tak klasycznymi właściwościami jak gunplay, projekt poziomów i wysokie tempo rozgrywających się wokoło wydarzeń. Sęk w tym, że każdy z tych elementów był zmodernizowany i dopieszczony. Treść była znana, ale ludzie z People Can Fly pokazali, że forma jak najbardziej cały czas ma znaczenie.

ARSENAŁ

Oręż, którym przyszło Danielowi walczyć ze sługusami Lucyfera, zrobił nie lada furorę, ale nie wynikała ona jedynie z dostępnych pukawek, lecz również z tego, jak na ich działanie reagowali przeciwnicy. Gra wykorzystywała silnik Havok odpowiedzialny za fizykę obiektów, np. właśnie zachowanie ciał podziurawionych śrutem. Do szerszej świadomości społecznej Havok trafił w zasadzie

Na wampira to on mi nie wygląda... ale przybić kołkiem do głoby dla pewności nie zaszkodzi.

Ukochana



Jedno z ostatnich wspólnych spojrzeń Daniela i Catherine zanim zginęli w wypadku samochodowym. Pamiętnych momentów nie brakowało...



Żołnierz w masce BDSM i zakneblowany pileczką? Takie rzeczy tylko w polskich strzelankach.



PAINKILLER NIE PRÓBOWAŁ UDAWAĆ CZEGOŚ, CZYM NIE BYŁ. OFEROWAŁ CIEKAWE POZIOMY, SATYSFAKCUJĄCE BRONIE I ENERGETYCZNE TEMPO ROZGRYWKI.

dopiero przy premierze Half-Life 2 w listopadzie 2004 roku, co nie zmienia faktu, że już kilka miesięcy wcześniej Painkiller pokazał jak dużo frajdy może dawać efekt szmacianej lalki, któremu poddane były modele przeciwników (a to też nie był pierwszy tytuł korzystający z Havoka).

Wracając jednak do broni, trzeba przyznać, że temat zaczynał się z wysokiego „C”. Nasze pierwsze narzędzie mordu stanowił tytułowy painkiller. Była to broń, która w swoim bazowym trybie prezentowała wirujące ostrza przypominające działaniem piłę tarczową. Drugim trybem był pocisk, którym mogliśmy albo trafić przeciwnika bezpośrednio, albo przyczepić go do płaskiej powierzchni w otoczeniu. W tym drugim przypadku między pociskiem a bronią tworzyła się laserowa smuga, tnąca wszystko, przez co przeszła. Dodatkowo wspomniane już wirujące ostrza mogliśmy wystrzelić przed siebie. Chyba nawet najbardziej zatwardziały fan klasycznych FPS-ów z lat dziewięćdziesiątych przyzna, że pięść z Doom’a, łom z Half-Life’a czy topór z Quake’a wypadły przy pierwszej broni z Painkillera biednie. Dostępne później strzelby, karabiny maszynowe czy rakiety (często jako różne tryby tej samej spluwyl!) także były źródłem radości. Niech za rekomendację starczą słowa Bena Croshawa, recenzenta gier bardziej

znanego jako Yahtzee i słynącego z bardzo krytycznych uwag (oraz z tego, że wprowadził do użytku frazę „glorious PC gaming master race”). Gdy Yahtzee opisywał Painkillera w swojej internetowej serii Zero Punctuation, nie szczędził pochwał dla broni, która strzela shurikenami i prądem. Stwierdził: „Jedyne, co by sprawiło, żeby ta broń była jeszcze fajniejsza, to gdyby miała cycki i płonęła”. Ta opinia mnie rozbaawiła, gdy ją usłyszałem, ale jednocześnie pomyślałem: „Przecież to nawet nie jest najciekawsza broń z tej gry!”.

Ten tytuł zdecydowanie należy do kołkownicy. Na wszystkie FPS-y, które ukończyłem w życiu, mało który miał do zaoferowania tak satysfakcjonujące narzędzie mordu. Na upartego można by przyrównać kołkownicę do najzwyczajszej w świecie kuszy, ale coś było w tym dźwięku przeładowania i w wypływającym kawałku drewna, co powodowało, że inne bronie mogły nie istnieć. Mogliśmy przebić ramię, nogę, głowę – do wyboru, do koloru – a wspomniany wyżej Havok czynił swoje cuda. Warto tutaj wspomnieć, że kołkownica występowała i we wcześniej stworzonych tytułach. Na myśl przychodzi tu chociażby Abyss of Pandemonium, planowany trzeci dodatek do pierwszego Quake’a, który powstał w 1998 roku, ale z różnych powodów nigdy nie został wydany oficjalnie (jest natomiast do ściągnięcia

z sieci). Już tam mogliśmy obserwować bardzo podobną broń, ale nie ulega wątpliwości, że to właśnie wersja od People Can Fly jest tą najsłynniejszą.

MI EJSCA ZMAGA Ń

Wszystkie lokacje, w których tępimy sługusów zła, łączy jeden przymiotnik: „upiorny”. Mimo że część z nich potrafi prezentować się monotoniennie, Painkiller miał kilka perełek, które zapadły w pamięć. Na pewno należy do nich Piekło, czyli ostatni poziom, na którym tocymy walkę z Lucyferem. Składa się z zastęgniętych w czasie scen z pól bitewnych różnych okresów historycznych. Mnie jednak szczególnie do gustu przypadły etapy z oficjalnego dodatku Battle Out of Hell, stworzonego przez tych samych ludzi, co podstawowa wersja gry (obecnie dystrybuowane są razem jako Painkiller: Black Edition). Sierociniec mógłby zostać

GRA NIE WYMAGAŁA OD NAS ŻMUDNEGO SZUKANIA KLUCZY W RÓŻNYCH KOLORACH, ALE JEDNOCZEŚNIE WCIAŻ PREMIOWAŁA EKSPLOMACJĘ.

bez problemu wykorzystany w jakimś horrorze, a w Lunaparku mieliśmy okazję przedzierać się m.in. przez zastępy morderczych klaunów, aby w finałowej sekwencji stoczyć walkę z wagonika rozpedzonej kolejki górskiej. To jednak Leningrad zajmuje czołowe miejsce w moim prywatnym rankingu. Walka z nieumarłymi żołnierzami i czołgami na tle płonących gruzów już sama z siebie dawałaby emocje, a jakby tego było mało, w tle przygrywa nam radziecki hymn. Całość wywiera isticie groteskowy efekt.

Twórcy Painkillera w umiejętny sposób zachowali lubiane cechy poziomów z klasycznych FPS-ów jednocześnie usuwając z nich elementy powszechnie uznane za

frustrujące. Z jednej więc strony mamy możliwość eksplorowania już oczyszczonych z wrogów fragmentów i poszukiwania sekretów, ale z drugiej na ekranie cały czas jest widoczna strzałka, dzięki której nie powinniśmy zbłądzić z głównej ścieżki etapu. Nie musimy się też martwić o mozolne szukanie kluczy w labiryntach, aby poczynić progres. Za klucz robi tu broń i amunicja.

SI ECI OW E SZA LEŃSTWO

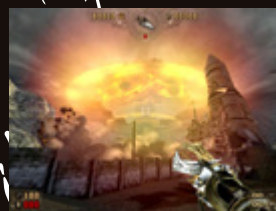
W tak szanującym się tytule nie mogło zabraknąć trybu sieciowego i również tutaj gra zanotowała sukcesy. Z punktu widzenia mechaniki Painkiller jest strzelanką arenową z krwi i kości. Fani Quake'a bez problemu są w stanie zaadaptować się do obowiązujących technik poruszania czy walki. Jednak polski tytuł wślawił się w tej materii, ponieważ został wybrany jako oficjalna platforma turniejowa ligi CPL (Cyberathlete Professional League) na rok 2005. Potyczki w lidze toczyły się o setki tysięcy dolarów, a na szczycie spotkali się znani ze sceny Quake'a zawodnicy: Fatal1ty oraz Vo0 (ten drugi do dziś jest aktywnym, profesjonalnym graczem, a rok temu nawet dotarł do finału turnieju w Quake Champions na QuakeConie). Niestety popularność gry nie utrzymała się dłużej. Mimo wszystko dalej był to tytuł prezentujący sposób gry mocno już wyparty przez takie hity jak Counter-Strike. Warto jednak pamiętać, że w swoim czasie został doceniony na tyle, by stać się jednym z symboli ówczesnego e-sportu. Gdyby ktoś zechciał spróbować z pierwszej ręki, jak Painkiller prezentował się w trybie sieciowym, gorąco zachęcam do instalacji stworzonej przez fanów modyfikacji PK++, która dodaje nowe opcje konfiguracyjne i możliwość gry z botami. Zwłaszcza ta ostatnia funkcjonalność może okazać się przydatna, bo o ile nie mamy znajomego zainteresowanego wspólną grą, znalezienie przeciwnika w internecie samo z siebie może być nie lada wyzwaniem.



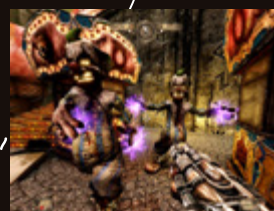
Walka z ziejącym ogniem Alastorem - najważniejszym generałem Lucyfera - to jeden z najlepszych boss fightów w grze.



Karty Czarnego Tarota odblokowujemy, wypełniając dodatkowe zadania specjalne.



W etapie „Piekło” można zaobserwować okrucieństwa, które dotknęły ludzkość (np. bomby albo morej).



Jeśli nie lubicie demonicznych klaunów i zawsze chcieliście do nich po prostu zelać, to Painkiller da taką możliwość.

UPAŃDEK

Czytając recenzje z przeszłości czy słuchając opinii graczy, łatwo zauważyć,



że Painkiller był źródłem powszechnego zachwytu. Niestety znalazło swoją negatywną stronę, bowiem wydawcy rozpoczęli odcinanie kuponów od sukcesu. Manifestacją tych działań była seria samodzielnych dodatków o podtytułach: Overdose, Resurrection, Redemption i Recurring Evil. Niestety do ich stworzenia wyznaczono inne studia niż People Can Fly i wyraźnie odbiło się to na jakości. Projekt etapów był gorszy, dobór przeciwników mniej spójny, a nieodłącznym wrażeniem towarzyszącym mi przy ogrywaniu tych tytułów była myśl, że to jest to samo, co w oryginale, tylko wykonane gorzej. O ile Overdose był jeszcze znośny, o tyle Painkiller: Resurrection jest jedną z najgorszych gier, w jakie grałem w życiu. Etapy, zwłaszcza te późniejsze, są bezsensownie rozwleczone i monotonne, a cykl walki i eksploracji zdecydowanie zaburzony względem oryginału. To nie jest ten Painkiller, którego uwielbiałem.

Gdy seria staczała się po równi pochyłej, na ratunek przyszło inne polskie studio: Farm 51. Stworzyli oni wydany w 2012 roku remaster pierwszej części gry, którego pełny tytuł brzmiał Painkiller: Hell & Damnation. Produkcja ta jednocześnie opowiadała znaną nam już historię Daniela i pełniła rolę sequela. Painkiller HD prezentował się dobrze. Wprowadził możliwość grania ze znajomym w trybie kooperacji, nową broń i poprawioną jakość audiowizualną. Niestety skutkiem ubocznym był obrany model dystrybucji. O ile oryginalna gra wiązała się z jednorazowym zakupem, o tyle remaster zawierał jedynie część etapów, a pozostałe trzeba było dokupić jako DLC. Całość nie sprawiała oczywiście tak złego wrażenia, jak Painkiller: Resurrection, czy jego następcy, ale też nie był to do końca taki krok w przód, jakiego oczekiwali fani. Oceniając serię jako całość, nie sposób wyzbyć się wrażenia,

że po fenomenalnej pierwszej części zabrakło trochę pomysłu jak poprowadzić ten temat dalej... A może po prostu się nie dało? Myślę, że miłośnicy gry zgodzą się ze mną, że Painkiller nie był produktem rewolucyjnym na miarę Doom'a czy Half-Life'a. On po prostu oferował to, co wszyscy znaliśmy i lubiliśmy z innych strzelanek, ale podane w atrakcyjniejszy sposób. Tylko tyle i aż tyle. Być może ten sam plan mógłby wypalić ponownie, ale w tym celu należałoby poczekać jeszcze kilka lat tak, aby nowy produkt był takim skokiem w wykonaniu względem starego Painkillera, jakim Painkiller był dla FPS-ów z lat dziewięćdziesiątych.

CO DA LEJ?

Zważywszy na to, że od czasu wydania wersji HD nic większego się z serią nie działo, można wnioskować, że nową odsłonę Painkillera zobaczymy nieprędko. Nie ma jednak nad czym rozpaczać, bowiem Adrian Chmielarz razem ze swoją obecną drużyną – The Astronauts – zapowiedzieli jakiś czas temu inną strzelankę o wdzięcznym

GRA DOCZekał SIĘ KILKU NIEZAŁEŻNYCH DODATKÓW. ŻADEN NIE DORÓWNAŁ ORYGINAŁOWI.

❖ Po zebraniu 66 dusz sami na moment stajemy się demonem, co wiąże się ze zmianą perspektywy i nowymi mocami.

tytułe Witchfire. Czy będzie to duchowy następca Painkillera? Tego poza samymi twórcami nie wie jeszcze nikt. Z jednej strony na udostępnionym w zeszłym roku filmiku zapowiadającym nowy produkt studia pojawia się wzmianka, że pochodzi on od twórców Painkillera, ale z drugiej na tegorocznej edycji Pixel Heaven Adrian Chmielarz z naciskiem zaznaczył podczas panelu z jego udziałem, że już nigdy nie chce zrobić gry w stylu Painkillera, czyli takiej, gdzie każda walka sprowadza się do trzymania przycisku odpowiedzialnego za cofanie w połączeniu ze strzelaniem w niezliczone zastępy wrogów.

W moim odczuciu brzmi to obiecująco, bo po pierwsze wątpliwe opinie na temat wspomnianych wyżej samodzielnych dodatków jasno pokazują, że pewne formuły potrafią się wyczerpać (często szybciej niż się wydaje), a po drugie doświadczenie i dotychczasowe dokonania autorów nakazują mi wierzyć, że cokolwiek zaplanują zmienić, będzie to z pożytkiem dla fanów gatunku.

Wykażmy się zatem cierpliwością w oczekiwaniu na więcej materiałów z Witchfire, a jeśli kogoś bardzo interesuje, jak to w polskich FPS-ach drzewiej bywało, ale jeszcze nie miał okazji się przekonać, zachęcam do zakupu Painkiller: Black Edition, którą to grę można nabyć chociażby w sklepie GOG.COM za około 30 zł (cena aktualna na czas pisania tekstu). ■

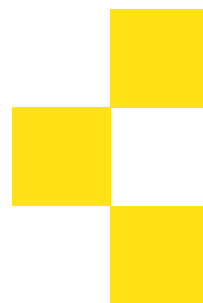
❖ Strzępy rozerwanych ciał z Painkiller HD nawet dziś wyglądają zaskakująco dobrze.





Piotr Pieńkowski

Były redaktor naczelny Świata Gier Komputerowych, poeta, bard, autor gry planszowej „Atak zombie”.



STARE, DOBRE – WYMARŁE

Mam ją, mam moją wymarzoną grę! Cze-
kałem na nią ponad rok. W tym czasie
nie marudziłem, nie jątrzyłem, nie iry-
towałem się, cierpliwie znosząc kolejne obsuwy
terminów wydania. A teraz ją mam i tyle! Przy
okazji wydałem całkiem sporą kasę, bo aż 99 zł,
ale kto by przejmował się pieniędzmi. Zresztą
oprócz gry dostałem w tej cenie także świetnie
opracowaną instrukcję i poradnik (prawie 200
stron!) oraz kolorową mapę z najważniejszymi
lokalizacjami, a wszystko to w dużym, solidnym
pudełku z minimalistyczną, ale właśnie dlatego
przepiękną ilustracją na froncie.

No i te gwarantowane 100 godzin rozgrywki, a ponoć można to przeciągnąć do 200! Wszystko zaś w języku polskim, z pełnym dubbingiem w gwiazdorskiej obsadzie! Już wiem, jak spędzę wakacje. Moje niezwykle wakacje Anno Domini 1999. Niezapomniane lato z Wrotami Baldura.

Zonk. Wiem. Pewnie im dalej wczytywaliście się w tekst, tym bardziej wam coś nie pasowało. Bo jak to tak? W dzisiejszych czasach? Tyle fajnych rzeczy w takiej cenie? No właśnie, tak to kiedyś bywało. Młodzi gracze mogą nie uwierzyć, ale to była norma. Może nie zawsze implementowano dubbing tej jakości (choć istniało przecież wiele gier porównywalnych pod tym względem, że wspomnę choćby serię Gothic). Na pewno jednak gry wydawano w dużych, kolorowych, pięknych pudełkach, w których znajdowaliśmy mnóstwo atrakcyjnych dodatków: od kolorowych, często całkiem grubaśnych instrukcji, po mapki, tekturki z klawiszologią, czasem nawet jakieś drobne gadżety (na przykład minikompas). Czy dzisiaj tak jest?

Ano nie. To znaczy, uściślając, może tak być, bo niektóre gry wciąż wydawane są w wersji pudełkowej, a w dodatku kolekcjonerskiej, ale ani w tej cenie (bo takie wersje są droższe nie „o”, ale „razy”), ani w tej oprawie audio (pełny polski dubbing z gwiazdami rodzimej kinematografii), ani w tej jakości (bo to najczęściej coś, co będzie dopiero patchowane przez rok do wersji właściwej). Standardowo dostajemy kod mailem lub inną drogą elektroniczną i... to wszystko. Dodajmy, w tej samej cenie, co kiedyś, lub nawet drożej! Cholera, jak to się stało?! Jakim cudem daliśmy się tak oszukać? Jakim cudem sami przystaliśmy na ten układ i w jakimś sensie zgodziliśmy się na to okradanie nas z rzeczy okołogrywych? I tak, rozumiem, że szybciej i wygodniej, ale w takim razie dlaczego, u diabła, nie taniej?! O wiele taniej! Przecież spora część kosztów produkcji (płyty, druk instrukcji, pudełko) odpadły! Co gorsza, dzisiaj nawet nie jesteśmy właścicielami tego półproduktu, który nabywamy drogą elektroniczną, a jedynie go „wypożyczamy” bez możliwości odsprzedania! Jeśli dodamy do tego, iż dema praktycznie zniknęły z rynku, a alternatywą stały się wygłupy streamerów i youtuberów, naprawdę współczuję młodszemu pokoleniu graczy. Serdecznie współczuję. I cieszę się, że sam pamiętam inne czasy. Czasy dinozaurów estetów. Ech... ■

Detektyw Pikachu



NO WIĘC NADCHODZI – PIERWSZY AKTORSKI FILM O POKEMONACH, W KTÓRYM GŁÓWNY BOHATER NIE JEST TRENEREM POKEMONÓW TYLKO TYPKIEM, KTÓRY ROZUMIE POKEMONY I WYRUSZA Z PIKACHU W CZAPCE, W KTÓREJ SHERLOCK HOLMES NIGDY NIE CHODZIŁ NA DETEKTYWISTYCZNĄ PRZYGODĘ.

Głos żółtego piorunofutrza powinni skojarzyć fani Ryana Reynoldsa, Wiecznego Studenta i innych postaci, granych przez Deadpoola. Wygląda na to, że będzie humorystycznie, sarkastycznie i komediowo, jak lubi Reynolds, choć ta wersja Pikachu jest też całkiem twardejsza. Reynolds zdaje się się kraść każdą scenę, w której przewija się Pikachu, przez co główna „prawdziwa” postać, grana przez Justice’a Smitha, wygląda jak mierny dodatek. No i jest jeszcze kwestia futra...



Tłumy Fortnite



FORTNITE OSIĄGNĘŁO PEWIEN KAMIEŃ MIŁOWY: PONAD OSIEM MILIONÓW GRAJĄCYCH JEDNOOCZEŚNIE OSÓB. Choć suma ta jest wypadkową wszystkich platform, na których dostępna jest obecnie gra Epic, i tak jest całkiem imponująca, przewyższając łączną liczbę grających w tym samym czasie użytkowników Steamu. W ostatnim czasie wartość ta to około 4,3 miliona ludzi. Oczywiście równocześnie na platformie Valve zarejestrowanych jest naraz więcej osób (około 15 milionów), ale nie zmienia faktu, że to bardzo dużo ludzi. Informację poda i sprawdził serwis VG247, który informuje też, że jeszcze w lutym liczba ta wynosiła 3,4 miliona, więc wzrost przez ostatnie parę miesięcy jest naprawdę olbrzymi. Dla porównania najwyższe pułapy dla League of Legends wynosiły 7,5 miliona, a dla chińskiego FPS Crossfire 8 milionów. Trudno się dziwić, że na Times Square w Sylwestra zobaczymy Fortnite i najsłynniejszego streamera tej gry, czyli Ninję.



Silly Venture 2k18

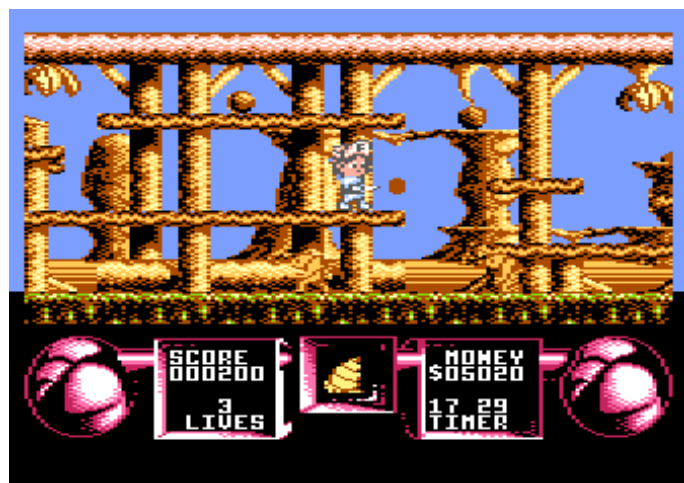
MAM WRAŻENIE, ŻE POSIADACZE KOMPUTERÓW I KONSOL DO GIER ATARI NADRABIAJĄ WŁAŚNIE WIELOLETNIE ZALEGŁOŚCI, KIEDY TO ATARI ST ROZWIJAŁO SIĘ W CIENIU AMIGI, A 8-BITOWE ATARI PRZEGRYWAŁO W GRY Z COMMODORE 64. TO PRAWDA, ATARI XL/XE WCIŚNIĘTO NAM NIECO NA SIŁĘ PRZEZ PEWEXY W EPOCE DOGORYWAJĄCYCH 8-BITOWCÓW. SPOGLĄDAJĄC JEDNAK NA CAŁY KRAJOBRAZ MASZYN NA POLSKIM RYNKU LAT DZIEWIĘC-DZIESIĄTYCH, TO WŁAŚNIE ATARI NALEŻY SIĘ SZCZEGÓLNE MIEJSCE.

Dziesiąta edycja Silly Venture, demo-party, które swoimi korzeniami sięga 2000 roku, jak zawsze nie zawodzi pod względem liczby prac i zagęszczenia wielbicieli Atari na metr kwadratowy. Tegoroczna edycja, która odbyła się w dniach 2-4 listopada w gdańskim Dzielnicowym Domu Kultury Gdansk, zapeliła absolutnie całą przestrzeń lokalu maszynami z logo Atari. Uczestnicy po opłaceniu wejściówki oprócz identyfikatora otrzymywali napój energetyczny w brawach imprezy oraz kalendarz na rok 2019 wypełniony grafikami z Atari. Dwa dni wypełnione atrakcjami (od koncertu Ultrasyda po urodzinowy tort i specjalne niespodzianki) zakończono jak zwykle z rozmachem: prezentacją prac konkursowych na wszelakich produktach Atari (brakowało jedynie Atari Video Music i Lynxa): Atari VCS, 8-bitowce, Atari ST/STe, Falcon i Jaguar, co oczywiście trwało do wczesnych godzin porannych w niedzielę. Nawet VCS doczekał się kilku produkcji w kategoriach demo i muzyka (zwykliżyli tradycyjnemu KK, więc statuetka

pozostała w Gdańsku), Atari XL/XE kolejnej wersji demo Bad Apple z muzyką odtwarzaną z taśmy i animacjami z karty pamięci. Imponujące wrażenie zrobiło demo ST-NICCC 2000 działające na małym Atari z kartą VBXE. To konwersja demo z grafiką wektorową z Atari ST oraz grafiki narysowane na 8-bitowym Atari (zwykliżyła świetna praca Sisters of Mercy). Małe Atari doczekało się także dwóch konwersji gier: Highway Encounter znanego z ZX Spectrum i Flimbo's Quest z C64. Za to posiadacze Atari ST w końcu zagrają w... Crowland. Łącznie podczas Silly Venture 2k18 zaprezentowano 14 gier do Atari XL/XE, ST i Falcona, 20 prac graficznych w kategoriach XL/XE, ST i Falcon, 26 utworów muzycznych na Atari VCS, Falcona, ST oraz XL/XE i 44 prace kodowane (demo i intra na VCS-a, XL/XE, kartę VBXE, Atari ST/STe, Falcona i Jaguara). Całkiem niezły wynik jak na kilkudziesięcioletnie maszyny, choć podczas poprzednich edycji Silly Venture bywało lepiej.



8 BIT





Nie żyje Stan Lee

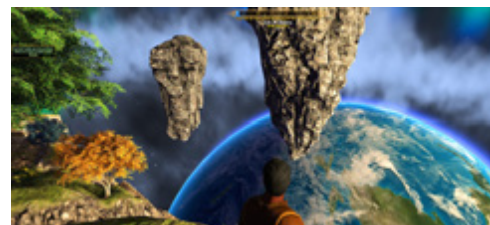
Mamy nadzieję, że takich newsów zobaczycie u nas jak najmniej – odszedł Stan Lee, sławny twórca komiksów (i człowiek znany z przewijania się w tle bodajże wszystkich produkcji Marvela). Lee całe swoje życie spędził w świecie komiksów.

Do Marvela (wtedy jeszcze Timely Comics) trafił w 1939 roku w wieku 18 lat, a jego pierwszym wielkim sukcesem było współtworzenie z Jackiem Kirbyem „Fantastycznej Czwórki”. Przez kilka dekad kolejne twory Stana i współpracujących z nim artystów trafiały na strony komiksów, ciesząc fanów. Daredevil, Doctor Strange czy Hulk to tylko niektóre postaci zrodzone z artystycznych kolaboracji Lee z takimi rysownikami jak Kirby czy Ditko.

Ze Stanem Lee wiązał się także szereg kontrowersji – uważa się go za jednego z prekursorów „Metody Marvela”, gdzie scenarzyści podawali rysownikom jedynie zarys fabuły, zrzucając ciężar faktycznego tworzenia komiksu na tych drugich. Mówiło się też, że nie wszystkie pomysły Lee były tak bardzo „jego” pomysłami, jak twórca chciałby przekonać swoich fanów. Niemniej jednak, dzięki wyluzowanemu nastawieniu, świetnemu kontaktowi z miłośnikami komiksów, a w ostatnich latach występowaniu w kolejnych produkcjach Marvela w rolach epizodycznych (choć znajdziecie go także w starszych wersjach filmowego Spider-mana) utrwały obraz taty Człowieka Pająka jako sympatycznego starszego pana. Rzeczy, które gracze zawdzięczają twórczości Lee, nie trzeba szukać daleko. Stworzony przez niego i Steve’a Ditko pajęczak ledwie we wrześniu przebojem wkroczył na komputerowe ekrany, a to kolejna z wielu produkcji o Spider-Manie. Dziękujemy ci, Stan, i jak zwykleś mawiał: Excelsior!



M A R V E L



Shroud of the Avatar free to play

SHROUD OF THE AVATAR BYŁ KICKSTARTEROWYM SUKCESEM. OBIECYWAŁ INSPIROWANĄ ULTIMĄ ROZGRYWKĘ W NOWOCZESNYM WYDANIU I ZEBRAŁ NA KICKSTARTERZE 2 MILIONY DOLARÓW (A ŁĄCZNIE 12 MILIONÓW FINANSOWANIA).

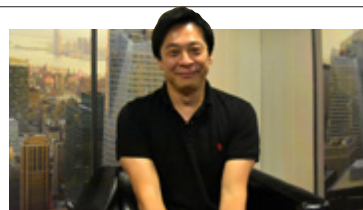
Niestety, od czasu wejścia we wczesny dostęp gra nie sprawowała się najlepiej, użytkownicy narzekali na bardzo agresywną monetyzację i wiele innych problemów z produkcją, a kiedy w pierwszej połowie tego roku odbyła się oficjalna premiera MMO, nie było dużo lepiej. Według informacji ze SteamSpy gra przekroczyła liczbę 300 jednocześnie grających na Steamie jedynie dwa razy, a choć Richard Garriott zapewniał serwis Eurogamer, że liczba ta jest o rząd (a prawie dwa!) wielkości większa, trudno uznać to za wielki sukces. W nowej wersji twórcy obiecują „nowe, poprawione doświadczenie z gry” i zapewniają, że prawie cała zawartość jest dostępna dla niepłatnych użytkowników.



Serialowy Geralt bez brody chodzi

NETFLIX ZAPREZENTOWAŁ PIERWSZE SPOJRZENIE NA HENRY’EGO CAVILLA W STROJU I CHARAKTERYZACJI GERALTA. Człowiek znany z mimiki godnej kamienia na razie sprawdza się w roli nieźle: wychodzi przed kamerę, robi minę, a potem wychyla eliksir. I tyle. Przy okazji Netflix opublikował też w dwóch tweetach resztę obsady serialu. Choć parę dni temu pojawiła się plotka, że Jaskrem może zostać twórcą

Hamiltona, Lin-Manuel Miranda, okazała się ona nieprawdziwa. W roli tej zobaczymy niezbyt znanego (i bardzo młodego!) Joeeya Bateya, a Stregobora zagra Lars Mikkelsen, brat Madsa. Maciej Musiał zagra z kolei Sir Lazlo. Poza tym dostaliśmy Triss i wiele postaci, których większość czytelników nie pamięta. Najważniejsze jest jednak pytanie: kto poradził sobie lepiej bez brody, Henry czy Michał?



D L C

Reżyser Final Fantasy XV rezygnuje

WYGLĄDA NA TO, ŻE Z OBIECANYCH CZTERECH DLC DO FINAL FANTASY XV – A WŁAŚCIWIE DRUGIEJ ICH SERII, SKUPIAJĄCYCH SIĘ NA KONKRETNYCH POSTACIACH – ZOBACZYMY TYLKO JEDNĄ, EPISODE ARDYN. Pozostałe trzy odcinki o tytułach: Aranea, Lunafreya i Noctis zostały anulowane, a reżyser serii Hajime Tabata odszedł ze Square Enix. Zgodnie z informacją prasową – podaną przez globalnego szefa ds. marki Akio Ofujiego – Luminous Productions, nowe studio w Square, które

miało zajmować się wspieraniem FFXV i produkcją nowych tytułów, ma teraz skupić się tylko na tym drugim i porzucić najnowszą odsłonę Ostatniej Fantazji. To kolejny sygnał o problemach w Square Enix po doniesieniach o nadzwyczajnej stracie na poziomie 33 milionów dolarów. Wygląda na to, że japoński wydawca nie ma dość środków, by jednocześnie kontynuować Final Fantasy XV i tworzyć nowe tytuły. Z drugiej strony: Square Enix zaznaczyło, że nowa gra Luminous Productions, czymkolwiek nie jest, ma trafić w ręce odbiorców tak szybko, jak to tylko możliwe.





Nowe Diablo

FANI DIABLO OD SIERPNIĄ CZEKALI NA WIELKIE WIEŚCI. Z POKAZANEGO WTEDY FILMIKU DOWIEDZIELIŚMY SIĘ, ŻE W PRZYSZŁOŚCI SERII CZEKA KILKA PROJEKTÓW, Z KTÓRYCH JEDNYM JEST „TRÓJKA” NA SWITCHA.

Pojawiły się plotki na temat nadchodzącego MMO w świecie Diablo, a niektórzy marzyli nawet, że zobaczymy magiczną cyfrę „4”. Blizzard próbował studzić entuzjazm, uprzedzając, że nie zobaczymy kolejnej numerowanej gry, mimo że panel Diablo ustawiony został zaraz po otwarciu imprezy... Jednak to, co dostaliśmy, zaskoczyło i zasmuciło fanów. Ten świetnie wyglądający zwiastun zapowiada grę na komórki stworzoną w współpracy z NetEase, firmą specjalizującą się w robieniu rzeczy dziwnie podobnych do Blizzarda, tyle że bez licencji.

Tym razem wygląda na to, że wszyscy zainteresowani chcieli po prostu przypiąć oficjalną pieczęć Diablo na grę, która nie miała tylko tego błogosławieństwa. W momencie pisania tego zwiastun na YouTube ma już ponad 200 tysięcy „łapek w dół”, a nie zapowiada się, by ten trend się odwrócił... Rzecz w tym, że całość wydaje się dużo bardziej frustracją fanów, liczących na kolejną PC-tową grę, a jak potwierdzono podczas sesji pytań i odpowiedzi, Diablo Immortal nie wybiera się nigdzie poza urządzenia mobilne. Mimo to gra wygląda całkiem nieźle i wydaje się bardziej uzupełniać markę (ma zresztą wypełniać 20-letnią lukę między Diablo 2 a 3), więc największą zagwozdką jest to, jak mocno będzie przez Blizzarda i NetEase monetyzowana... i czy będzie tylko ładna, czy też przyjemna w graniu. Oczekiwanie na czwarte Diablo trwa.



Sony pokazało pełną listę tytułów na PS Classic



W GRUDNIU UKAZAĆ MA SIĘ PLAYSTATION CLASSIC – KOLEJNA Z SERII KONSOL „RETRO”, KTÓRE POZWALAJĄ GRAĆ W STARE TYTUŁY WE WSPÓŁCZESNYCH REALIACH SPRZĘTOWYCH. Sony wyceniło urządzenie na 100 dolarów, jednak zapowiedź pierwszych spośród dwudziestu zaplanowanych tytułów nie robiła wrażenia. Teraz całość wygląda trochę lepiej. Konsola zawierać

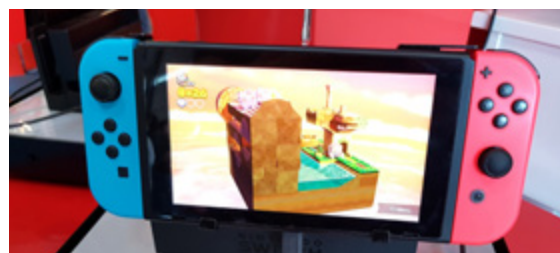
będzie szereg znanych tytułów jak Resident Evil, Battle Arena Toshiden, Tekken 3, Rayman, Final Fantasy VII, Twisted Metal, Destruction Derby czy GTA. W sumie czeka na nas 20 gier, ale lista ta nie będzie rozszerzana. PlayStation Classic nie będzie korzystał z PlayStation Network ani dostawać aktualizacji po premierze. Czy to dość, by sprzedać konsolę? Dowiemy się już w grudniu.

PIXEL NIGHT

FILM

Pixel Night #3

Wydarzenie odbędzie się 8 grudnia w warszawskim Kinie Elektronik. Głównym punktem 3. edycji Pixel Night będzie premierowy pokaz filmu dokumentalnego o giełdach komputerowych stworzonego przez ekipę programu Loading w składzie: Marcin Kiendra, Michał Labocha, Marek Pańczyk i Hubert Studniarek. Rzecz nosi tytuł „Gry, użytki – co dla Ciebie?” Niezwykły powrót do przeszłości w czasy kupowania kasetowych składanek na 8-bitowce, masowego kopiowania dyskietek na X-Copy, przeglądania spisów z nowościami, kartridży na Pegasusa i amatorskich tłumaczeń filmów na VHS. A wszystko to w dwugodzinnej opowieści snutej przez giełdowych sprzedawców i bywalców. Niepowtarzalny klimat gwarantowany, w tym poskrzypujące, odrestaurowane krzeselka z lat 70., idealny obraz i dźwięk i... brak popcornu :). Bilety są dostępne na stronie gryuztyki.evena.pl.



Switch lepszy od GameCube

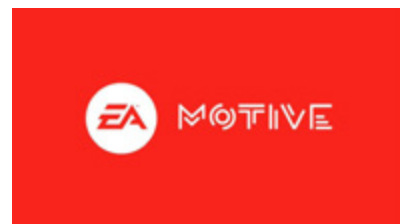
NAJNOWSZA KONSOLA NINTENDO OSIĄGNĘŁA WŁAŚNIE KOLEJNY KAMIEŃ MIŁOWY: WYPRZEDZIŁA POD WZGLĘDEM SPRZEDAŻY JUŻ DRUGĄ PLATFORMĘ W HISTORII FIRMY.

W raporcie finansowym japoński koncern poinformował, że Switch sprzedał się w 22,86 milionach egzemplarzy, przestreliwując o ponad milion GameCube z 21,74 milionami sprzedanych sztuk. To dobry wynik, patrząc na to, że bardziej „tradycyjne” PlayStation 4 przekroczyło 80 milionów, a Xbox One zbliża się do 40. Gdy porównamy je do innych hitów japońskiego koncernu, okazuje się, że Wii sprzedało się w ponad 100 milionach egzemplarzy, 3DS 73 milionach, a SNES w 49 milionach. Niemniej jednak Switch jest na rynku dopiero dwa lata. Krążą plotki o nowej, ulepszonej wersji konsoli i do końca jej cyklu życiowego zostało jeszcze naprawdę sporo. Pytanie gdzie uplasuje się w ostatniej fazie sprzedaży?

22 mln



Jade Raymond opuszcza EA Motive



Microsoft ogłasza zakup Obsidianu i inXile

Plotki o tym, że Microsoft jest w końcowych fazach zakupu Obsidianu, krążyły już jakiś czas temu, ale obie firmy nie chciały zbyt wiele o tym mówić... Na niedawnym Inside Xbox 2018 w Mexico City Microsoft przyznał się jednak wreszcie, że faktycznie kupił twórców Pillars of Eternity i drugich części wielu znanych RPG... a także inXile, firmę kojarzoną jako niemal siostrzane niezależne studio Obsidianu. Obie firmy specjalizują się w klasycznych RPG-ach, więc stanowią dość ciekawy dodatek do puli studiów Microsoftu, szczególnie po zamknięciu Lionheadu i skasowaniu ostatniego Fable. Zakup inXile jest szczególnie ciekawy w kontekście ostatnich przebłąkaniwa Briana Fargo na Twitterze, który obiecywał, że jeśli Bard's Tale IV odniesie

wystarczająco duży sukces, zamierza odkupić prawa do założonego przez siebie lata temu wydawcy. Z jednej strony wydaje się, że szanse na to spadły do zera, z drugiej w katalogu Interplaya jest bardzo dużo klasycznych tytułów, które z pomocą Microsoftu mogłyby dostać nowe życie. Dla Obsidianu zakup ten jest prawdopodobnie ratunkiem, bo po bardzo kiepskiej sprzedaży Pillars of Eternity II mówi się, że firma nie znajduje się w najlepszej kondycji finansowej. Plotki o kiepskim zarządzaniu firmą i problemach z tym związanych także nie pomogły ogólnej sytuacji ojców Tyranny czy Fallouta: New Vegas. Microsoft przekonuje, że studia zachowają niezależność, podobnie jak nabyte w czerwcu Ninja Theory, twórcy Hellblade: Senua's Sacrifice. Informacje o przejściu obu studiów nie wiązały się z ogłoszeniami nowych tytułów, więc trudno powiedzieć, czy Microsoft pozwoli im kontynuować bieżące projekty, czy wykorzysta specjalistów od narracji na przykład do odbudowy marki Fable, która została zawieszona wraz z Lionheadem. ■■■■

JADE RAYMOND, DŁUGO KOJARZONA JAKO PRODUCENTKA PIERWSZYCH ASSASSIN'S CREED I WATCH_DOGS, OPUŚCIŁA STUDIO EA MOTIVE PO TRZECH LATACH OD DOŁĄCZENIA DO FIRMY. W tym czasie jej studio współpracowało przy produkcji dwóch gwiazdnowojennych tytułów: Battlefront II, gdzie odpowiadało za tryb dla pojedynczego gracza, oraz nienazwaną grę od Visceral Games, która nigdy nie zobaczyła światła dziennego. Raymond była odpowiedzialna za założenie studia Motive trzy lata temu. Odchodząc więc zostawia za sobą swoje dziecko. Nadzór nad nim przejęła Samantha Ryan, która ma pod sobą BioWare, Maxis i wydział mobilny EA. Oficjalna notka prasowa Electronic Arts mówi, że odejście założycielki nie ma wpływu na plany studia, pomagającego poskładać na nowo produkcję Visceral Games, nad którą pracuje EA Vancouver. ■■■■



Para z Arizony przegrała z Nintendo

MĄŻEŃSTWO JACOB I CRISTIAN MATHIAS PROWADZIŁO DO LIPCA TEGO ROKU DWIE STRONY INTERNETOWE: LOVEROMS.COM I LOVERETRO.CO, NA KTÓRYCH MOŻNA BYŁO ZNALEŹĆ PIRACKIE ROMY PRAKTYCZNIE WSZYSTKICH KLASYKÓW NINTENDO TAKICH JAK MARIO KART 64, DONKEY KONG COUNTRY, POKÉMON YELLOW CZY SUPER MARIO WORLD. Po interwencji prawników strony zostały zdjęte, a sprawa trafiła do sądu. Wyrok w niej właśnie zapadł. Mathiasowie muszą zapłacić Nintendo 12,23 miliona dolarów za wyrządzone firmie szkody. Na ich stronach wiszą oficjalne przeprosiny dla firmy, w których informują o zaistniałej sytuacji i odsyłają do oficjalnych serwisów wszystkich, którzy chcieliby zagrać w Mario czy Pokemona. Pełna treść komunikatu poniżej. Trudno powiedzieć, czy faktycznie dojdzie do spłaty bajorńskiej sumy – być może dojdzie do ugody, a sama kara będzie używana jedynie jako straszak na potencjalnych naśladowców. Prawdopodobnie nie dowiemy się tego nigdy, podobnie sprawy są bowiem zazwyczaj rozwiązywane z zachowaniem dyskrecji. ■■■■



Wykład na Collegium Da Vinci

GRAFIKA 3D STANOWI ISTOTNĄ CZĘŚĆ WSPÓŁCZESNYCH GIER WIDEO, A JEJ WYDAJNE RENDEROWANIE JEST NIEZBĘDNE DO PŁYNNEGO DZIAŁANIA GIER W CZASIE RZECZYWISTYM.

Zapraszamy do poznańskiego Collegium Da Vinci w dniu 7 grudnia na bezpłatny wykład eksperta – Adama Sawickiego z firmy AMD, który opowie o stosowanych technikach. Szczegóły i rejestracja uczestników na stronie cdv.pl. Spotkanie organizuje Wydział Informatyki i Komunikacji Wizualnej CDV w ramach cyklu INTERAKCJE pod patronatem Pixela.



CHINY

Chińscy fani obniżają średnią ocen Doty 2 na Steamie

ZANIŻANIE OCEN GIER NA STEAMIE LUB „REVIEW BOMBING” JEST POPULARNYM WŚRÓD GRACZY SPOSOBEM NA „KARANIE” FIRM ZA NIEODPOWIEDNIE ZACHOWANIA. W ostatnim czasie oberwało się Shadow of the Tomb Raider za to, że zbyt szybko po premierze obniżono grze cenę. Teraz gniew fanów zwrócił się przeciwko samemu Valve za brak reakcji po rasistowskich określeniach. Zawodnicy drużyn Complexity i TNC Pro Team użyli ich w stosunku do drużyn z Chin w dwóch osobnych przypadkach podczas profesjonalnych turniejów. Brak reakcji ze strony organizacji e-sportowych (Complexity powiedziało, że zganiło gracza i ukarało go finansowo, brak jednak szczegółów, o jakiej kwocie mowa), organizatorów i samego Valve. Reakcją ze strony tej ostatniej był wpis na blogu Doty 2... który sprowadza się do grożenia palcem. Fani z Chin wydają się, co całkiem zrozumiałe, niezadowoleni z takiej reakcji (czy właściwie: jej braku).

Choć jeden z trenerów chińskich drużyn opublikował wymianę mailową z przedstawicielem Valve, wygląda na to, że i z niej niewiele wynikało. W międzyczasie Dota 2 dostała ponad 6000 negatywnych komentarzy. Postawa Valve wydaje się szczególnie dziwna w obliczu wielu kroków, jakie podejmują inne e-sportowe gry, by karać wszelkie przejawy rasizmu i dyskryminacji. Jednocześnie wpisuje się to mocno w obraz firmy, która przyjmie do swojego sklepu każdy tytuł, chyba że media lub użytkownicy postanowią zwrócić uwagę, że dana gra łamie prawo.



Valve płaci hakerowi

DOWODÓW NA TO, ŻE NA PLATFORMIE VALVE ZNAJDUJE SIĘ MASA BŁĘDÓW I TROCHĘ SŁABOŚCI, NIE TRZEBA SZUKAĆ ZBYT DALEKO. LEDWIE ROK TEMU TWÓRCA, KTÓRY ZNALAZŁ (I PRÓBOWAŁ ZGŁOSIĆ) BŁĄD POZWALAJĄCY NA SWOBODNE DODAWANIE GIER DO KATALOGU STEAMA, UMIEŚCIŁ W NIM SYMULATOR SCHNIECIA FARBY, GDY GABEN I SPÓŁKA IGNOROWALI JEGO SYGNAŁY O ISTNIENIU PROBLEMU.

Jak się okazuje, w sierpniu tego roku haker zwany się Artem Moskowsky znalazł w platformie dziurę, która pozwalała na dostęp do dowolnych kluczy z dowolnej gry... za pośrednictwem strony internetowej Steama. Jak tłumaczy, wystarczyło wprowadzić jeden parametr, by ominąć pierwsze zabezpieczenie, a potem wprowadzić identyfikator, by pozyskać klucz do dowolnego produktu (na przykład 36 tysięcy kluczy do Portalu 2, co zresztą zrobił, lecz tylko po to, by sprawdzić działania błędu – nic nie sprzedał, a sam proces



STEAM

pozyskiwania kluczy został odnotowany przez server). Zamiast jednak wykorzystać dziurę i żyć jak król za setki kradzionych kluczy, Moskowsky zgłosił Valve problem i otrzymał nagrodę w wysokości 20 tysięcy dolarów. Całość miała miejsce w sierpniu tego roku, ale publicznie informacje o luce opublikowane zostały dopiero w końcu października, po naprawieniu błędu.

Jak się okazuje, Moskowsky żyje całkiem przyzwoicie z szukania dziur w platformie Valve. W czerwcu zarobił kolejne 25 tysięcy dolarów, znajdując jeszcze jedną krytyczną lukę w Steamie. Do tego dochodzi kilka mniejszych dziur i wypłat. Okazuje się, że Valve od około roku rozdaje pieniądze osobom, które znalazły lukę w ich systemie. Jak zawsze pracują cudzymi rękami? ■ ■ ■ ■ ■



NINTENDO SWITCH

KIEDYKOLWIEK,
GDZIEKOLWIEK, Z KIMKOLWIEK

Nintendo

12
www.pegi.info



Powrót dowódców

RUSZA WŁAŚNIE PRODUKCJA REMASTERA COMMAND & CONQUER – ORAZ, JAK SIĘ OKAZUJE, PIERWSZEGO RED ALERTA.

Projekt powierzono Petroglyph Studios, na które składa się wielu byłych pracowników Westwood Studios. Pomagają im mają ludzie z Lemon Sky Studios, mogący pochwalić się współtworzeniem wydanego rok temu remastera StarCrafta. Szczegóły projektu nie są jeszcze znane, poza tym, że gra ma być dostępna we wsłaniałym 4K. Electronic Arts zapewnia, że w grze nie będzie żadnych mikropłatności. Wśród nazwisk wspierających ten projekt znajduje się współtwórca oryginału Joe Bostic, główny programista Tiberian Dawn i Red Alert, Steve Tall, drugi główny programista Red Alert, Ted Morris, menedżer społeczności oraz Mike Legg, który dłużej przy muzyczno-dźwiękowej stronie tytułów Westwoodu. Wielu ucieszy także obecność Franka Klepackiego – twórcy ścieżki dźwiękowej oryginału. ■■■■

Gadżety Good Loot



NAWIĄZUJĄC DO WPROWADZONEGO NIEDAWNO POLSKIEGO DRZEWKA CZOŁGÓW W WORLD OF TANKS, DO SKLEPÓW TRAFIŁA NOWA LINIA PRODUKTÓW MARKI GOOD LOOT POŚWIĘCONA TEJ GRZE, ZAWIERAJĄCA CZAPKI, BLUZĘ Z KAPTUREM, TORBY, SKARPETKI I T-SHIRTY Z MOTYWEM WOT.

Do sprzedaży trafiły ponadto produkty na licencji gry Fallout 76 – wśród nich czapki, T-shirt i skarpetki. Oferta Good Loot powiększyła się także o inne nowe gadżety ze światów DC Comics, Disneya, Marvela, Star Wars i Tekkena. ■■■■



SUPER SMASH BROS.™
ULTIMATE

WSZYSCY OBECNI!



EDYCJA
STANDARDOWA



7 GRUDNIA

EDYCJA
LIMITOWANA



JUŻ DOSTĘPNY!

CONQUEST

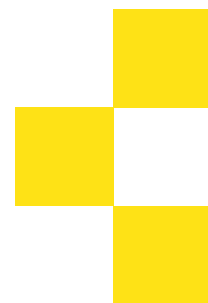
www.nintendo.pl

© 2018 Nintendo
Original Game: © Nintendo / HAL Laboratory, Inc.
Characters: © Nintendo / HAL Laboratory, Inc. / Pokémon. / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. / SHIGESATO ITOI / APE inc. / INTELLIGENT SYSTEMS / Konami Digital Entertainment / SEGA / CAPCOM CO., LTD. / BANDAI NAMCO Entertainment Inc. / MONOLITHSOFT / CAPCOM U.S.A., INC. / SQUARE ENIX CO., LTD.



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.



GRY NA KATEDRY!

Za osiemdziesiąt lat na pewno będziemy już mieć historyków od gier, opasłe tomy, sympozja i konferencje naukowe na temat. Jakie to szczęście, że ja już tego nie dożyję.

Nie znam pracowitszej i skrupulatniejszej osoby niż czcigodny Micz, redaktor naczelny Pixela, gospodarz cierpliwie użyczający mi tych łamów. Popatrzenie na „Wielką Księgę Gier”. Nie potrzeba więcej dowodów. Szczerze mówiąc, Micz w moich prywatnych rankingach „naj” przoduje też w kilku innych kategoriach, przy czym zapewne niektóre z nich by mu się nie spodobały, ale na pisanie jego nieautoryzowanej biografii zostawiam sobie jeszcze chwilę. Dziś poruszę tylko jeden wątek.

Z Miczem zakolegowaliśmy się sto lat temu, co nastąpiło z jego inicjatywy i wcale nie było takie oczywiste, bo on był z Secret Service, a ja z Gamlera. Wtedy w takim koleżeństwie było coś ze zdrady. Wiele osób traktowało to negatywnie i bardzo poważnie. W czasie naszych licznych a miłych posiedzeń przy sałatce w Pizza Hut – ówczesym symbolu sybaryckiego luksusu – wymarzyliśmy sobie wspólne napisanie historii gier komputerowych. Następnie zaś znaleźliśmy wydawcę, co było o tyle proste, że został nim mój czcigodny ojciec, i z ochotą zabraliśmy się do dzieła. Micz pracował jak zwykle: skrupulatnie, planując siły, strukturyzując pracę i dzieło, kładąc cegła po cegle fundamenty i ściany gmachu swej gigantycznej growe wiedzy, która – zwłaszcza jeśli chodzi o XX wiek – jest w mojej ocenie niezrównana, nikt mi znany nawet się do niej nie zbliża. Ja zaś działałem po swojemu: zrywami i szaleńczo. Ukończenie książki było zrazu z mojej winy opóźnione, potem wręcz zagrożone. Poprosiliśmy więc naszego kumpla Gawrona o wykonanie części mojej pracy, co uczynił sprawnie i fachowo.

„Biblia komputerowego gracza” się ukazała, acz była moim zdaniem w najlepszym razie przeciętna. Mniej więcej od tego czasu zrezygnowałem z pisania książek, bowiem krótkie formy wychodzą mi tak samo słabo, a mniej się przy tym człowiek upoci. Tymczasem drogi Micz przeciwnie. Od tamtego właśnie czasu rozwija swój gigantyczny, encyklopedyczny (ale wszak wartki jako lektura) projekt. Jakaż to siła woli i jakaż siła zgromadzonej wiedzy i faktów, a wreszcie talent do snucia opowieści! Szczerze polecam, a swój egzemplarz, za jak najbardziej swoje pieniądze – już zamówiłem. Pośpieszcie się, bo schodzą jak ciepłe bułeczki. „Wielka Księga Gier” to już trzecia iteracja Miczowego opus magnum. Jest rozległa i jakże dojrzała.

Przy tej okazji zacząłem się zastanawiać, dlaczego właściwie nie ma jeszcze tak pojmowanej akademickiej dyscypliny „historia gier wideo” (dla mnie, właściwie i od zawsze, to były gry komputerowe, ale liczni puryści tak długo mi suszyli głowę, że piszę już dla spokoju „prawidłowo”). Dzieło Micza jest na różne sposoby wyjątkowe nawet w skali świata, choć naturalnie niejedynie (a o innych zapewne nie mam szans wiedzieć). Po chwili tych niekoniecznie istotnych rozważań doszedłem do wniosku, że przecież, mierząc skalą filmową, czyli upływem czasu od pionierskich utworów, jesteśmy w historii gier gdzieś w okolicach lat trzydziestych zeszłego wieku. Wspaniałe filmy już wtedy powstawały, klasykami są do dziś, oraz niewątpliwie ważnym i poważnym biznesem kino już wtedy było. Jednak o katalogowaniu „historii filmu” nikt jeszcze nie myślał. A teraz, osiemdziesiąt lat później, stosowną naukę o filmie i jej dorobek już mamy. Inna rzecz, że – zdaje się – mało kogo on interesuje. No ale do tego, że rzeczy wartościowe interesują mało kogo, już przecież przywykliśmy.

Niedawno obejrzałem z dziećmi „Brzdąca” z Chaplinem i wszystkim nam się bardzo spodobał. Wcześniej zaś córki moje, w wieku ledwie paroletnim, z pasją i zacięciem cięły w Montezuma’s Revenge, nie przejmując się, że co chwila ginęły. To również dowód, że można w przeszłości odnaleźć dla siebie prawdziwe perły. Jak jeszcze trochę podrosną, dam im do poczytania „Wielką Księgę Gier”. Myślę że też się im spodoba. ■

RAMPAGE!

The Adventures of Rampage Rex



GRA JUŻ DOSTĘPNA!

<http://rampagerex.com/>

BORN LUCKY GAMES



KLABATER

PC GAME

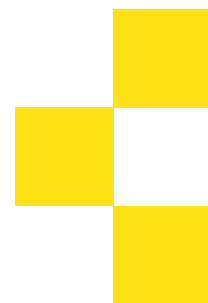


STEAM®





Marcin Borkowski
Dziennikarz, autor gier, były redaktor naczelny
Top Secretu, komentator spraw bieżących,
postać znana i lubiana.



COMPUTER BASED ENTERTAINMENT

Pamiętacie może taki felieton, co go napisałem w okolicach premiery *The Vanishing of Ethan Carter*? Że mało gry w grze? Zupełnie niedawno dotarło do mnie, od czego się zaczęło. W ramach promocji (jeszcze chyba przed premierą) Adrian Chmielarz nakręcił trzynastominutowe wideo, w którym pokazywał i objaśniał fragment rozgrywki. Skoncentrował się na fajnych i ciekawych rozwiązaniach użytych w TVoEC. W efekcie odruchowo czekałem, że w samej grze będzie dużo tego, czym Adrian się chwalił, a koniec końców gra bardziej szła w kierunku przeżycia estetycznego, dla którego główny wątek był tylko pretekstem. Wydaje mi się, że to niedopasowanie rozbudzonych oczekiwań i ostatecznej zawartości wprowadziło lekki zamęt.

Wspominam o tym głównie dlatego, że TVoEC i tamten felieton wywołały kilka całkiem ciekawych dyskusji, mniej lub bardziej publicznych. Jedną z nich odbyła się w kręgu ściśle redakcyjnym i doprowadziła nas do pytania, czy klasyczny walking simulator jak *Dear Esther* to już jest gra, czy jeszcze nie? Zdan twierdził, że DE to nie gra, ja że i owszem, a w podtekście było pytanie o to, ile musi być interakcji, żeby coś można było uznać za grę.

Ale tak naprawdę pytanie jest jeszcze szersze: „Co to jest gra komputerowa?”. Jakie muszą być spełnione warunki, żebyśmy coś za grę uznali?

Pytanie nie jest nowe i tegie kulturoznawcze głowy już się z nim wielokrotnie mierzyły (ale do pełnej zgody nie doszły). W czasach Uniwersytetu Gracza w *Top Secret* też próbowałem zdefiniować grę komputerową.

Zdecydowałem się na: „Każdy interakcyjny program komputerowy, którego używanie pozwala zażyć przyjemności i wypełnić czas wolny”. Próba jak próba, zupełnie celowo bardzo szeroka. Pozwoliła włączyć do gier Turbo Pascala i arkusz kalkulacyjny, w których zdarzało mi się robić rzeczy zupełnie nieprzydatne, ale dające (mi) dużo frajdy. Bo właśnie tu leży jedna z części problemu: rozrywka może przyjmować bardzo różne formy. Właściwie jedynym elementem wspólnym we wszystkich będzie przyjemność.

Na pewnym forum, którego jestem aktywnym użytkownikiem, kilka lat temu robiliśmy sobie różne (generalnie niewinne) psikusy. Udało mi się kiedyś, stosując dość proste sztuczki (wystarczył Photoshop), udowodnić komuś, że próbuję nas zrobić w konia. Frajda nie z tej ziemi. Gra? Może towarzyska, na pewno nie komputerowa. Ale bez komputera zabawy by nie było, co sugeruje istnienie czegoś, co sobie roboczo nazwałem *Computer Based Entertainment*. Byłaby to kategoria szersza niż same gry (choć gry stanowią jej najważniejszy podzbiór). Czyli rozrywka angażująca, wymagająca komputera jako narzędzia, ale wcale niekoniecznie będąca grą-grą.

Oczywiście jak już założyłem, że coś takiego jak CBE istnieje, natychmiast pojawiło się pytanie o przykłady uzasadniające istnienie takiej szerokiej kategorii, czyli rzeczy, które grami nie są, a mogą wciągnąć i dać rozrywkę. I wtedy pstryk, jak u pomysłowego Dobromira, zacząłem to widzieć – żeby tak dać ludziom jakąś garść informacji, może tekst, może zdjęcia, żeby trzeba to było logicznie połączyć, dopasować, coś odgadnąć...

Jak się już pewnie domyślacie, tak się właśnie urodził *Pendrive* znaleziony w trawie. Dalszy ciąg wcale nie był trywialny. Samo sprecyzowanie, co to właściwie ma być, zajęło kilka miesięcy. Później było dopasowywanie szczegółów do siebie, testy, rezygnacja z pomysłów fajnych, ale kosztownych w realizacji, nadanie temu wszystkiemu struktury i formy, czyli klasyczne dupogodziny. Nie będę ukrywać, że były to dupogodziny, które przyniosły mi kupę frajdy. Co tylko przesuwa granicę CBE na kolejny metapoziom. ■

BOREK



NINTENDO SWITCH™

KIEDYKOLWIEK, GDZIEKOLWIEK, Z KIMKOLWIEK

The Pokémon Company 

ŚWIAT POKÉMON CZEKA! ZRÓBMY TO!

DOSTĘPNE OD
16 LISTOPADA!



To Poké Ball i kontroler!



NVIDIA® GEFORCE RTX™

DOSTĘPNE W MORELE.NET



Karty NVIDIA® GeForce® RTX zapewniają absolutnie najwyższą jakość gamingu na platformie PC. Oparte na nowej architekturze GPU NVIDIA Turing™ i rewolucyjnej platformie RTX, karty graficzne RTX łączą w sobie możliwości, jakie oferuje ray-tracing w czasie rzeczywistym, sztuczna inteligencja i programowalne cieniowanie. To zupełnie nowy sposób doświadczania rozgrywki.

