

PIXEL

KULTURA GIER W TEO



DRIFTLAND THE MAGIC REVIVAL

5 (48) / 2019 / MAJ

INSIDE

- SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE
- HEAVEN'S VAULT
- WEEDCRAFT INC
- TROPICO 6
- GDC 2019
- DISHONORED
- GEARS OF WAR
- HOMEBREW COMPUTER CLUB
- ROLAND PANTOŁA
- BIJATYKI Z FABUŁĄ
- GHOSTBUSTERS

48

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

PIXEL

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



DRIFTLAND THE MAGIC REVIVAL

5 (48) / 2019 / MAJ

INSIDE

- SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE
- HEAVEN'S VAULT
- WEEDCRAFT INC
- TROPICO 6
- GDC 2019
- DISHONORED
- GEARS OF WAR
- HOME BREW COMPUTER CLUB
- ROLAND PANTOŁA
- BIJATYKI Z FABUŁĄ
- GHOSTBUSTERS

PIXEL HEAVEN 2019

GAMES FESTIVAL & MORE

Zero Łzawej melancholii



- 8/16 Bit Playzone
- Indie Basement
- Pixel Awards Europe 2019
- Reset: Reaktywacja!
- Goście specjálni
- GRAPLA: strefa gier bez prądu
- Konferencja Pixel Connect 2019
- Pixel Expo
- Afterparty

17-19/05/2019

STARA ZAJEZDZIA AUTOBUSOWA MZA
ul. Włociańska 52, WARSZAWA

PATRON HONOROWY



PREZYDENT MIASTA STOLECZNEGO WARSZAWY

Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego.



Ministerstwo Nauki
i Szkolnictwa Wyższego

PARTNER ORGANIZACYJNY



PARTNER STRATEGICZNY



UrbanINFO.tv

HUUUGE

better.

oan



Microsoft

PARTNER TECHNOLOGICZNY

AMD **LG**

ACTIND

PARTNER SREBRNY



PAC-MAN Z AREA 51

Wyjechaliśmy z Doliny Śmierci i zagłębiliśmy się w amerykańską noc. Tak ciemną, że widać było gwiazdy na niebie, całe konstelacje rozrzucone po bezkresie niczym okruszki kryształów.

Byliśmy już na terytorium Nevady, gdzie – zupełnie odwrotnie jak w Kalifornii – marihuana jest zakazana, lecz hazard dozwolony. Koledzy poczuli się głodni, więc zaczęliśmy szukać najbliższej knajpy mającej w Google Maps ocenę powyżej 4,0. Znalazła się jakaś meksykańizna w stosunkowo niewielkiej odległości. Niewielkiej jak na standardy Nevady, bo było to ponad 20 kilometrów. Pędziliśmy autostradą, gdzie można jechać 75 mil na godzinę, mijając samotne ciężarówki. Na horyzoncie zabłyszczał czerwony neon, ale całkowita cisza i brak stojących pod budynkiem samochodów mogły sugerować tylko jedno: właściciel czmychnął z zakładu sporo przed podawanym przez Google Maps oficjalnym terminem zamknięcia.

Długo nie działało się nic nadzwyczajnego, aż w końcu wylądowaliśmy na środku pustyni w miasteczku Rachel. To nic innego jak ostatnia instancja, ostatni przyczółek cywilizacji przed zapuszczeniem się w rejony Area 51. Dokładniej zrelacjonuję to w specjalnym okolicznościowym wydaniu Resetu, które ukaże się podczas Pixel Heaven. To było eksplorowanie miejsc, o których ponad 20 lat temu pisaliśmy jak o mitycznym Avalonie. A teraz marzenia stały się rzeczywistością.

P.

Rachel i Area 51 jakoś zawsze podskórnie kojarzyły mi się z grami, z tą samą tajemnicą, jaką niosły ze sobą Maniac Mansion czy Myst. I oto stanąłem pośrodku pustyni w tej dziwnej osadzie, której sercem jest samotny biały barak z szyldem głoszącym: Little Ale' Inn. Otwieram drzwi i nagle okazuje się, że w środku przy stolikach siedzi tłum ludzi. Piją i rozmawiają po cichu ze sobą. Wokół mnóstwo koszulek, czapek, wódeczek, medali z wizerunkami ufoków. Do sufitu nad barem przyłączone są setki poznaczonych dziwnymi wzorkami banknotów. W drodze do toalety z wizerunkiem dorodnego szaraka z Zeta Reticuli natknąłem się na coś, co spowodowało, że serce mocniej zabiło. W samym rogu, za tekturowymi pudłami znajdowało się jakże znajome pudło. Odłączone od napięcia, brudne, dawno zapomniane. Żółto-czarna skrzynia z namalowanymi na niej postaciami nie z tej ziemi. Automat wyprodukowany przez wielkiego Midwaya, a sam pomysł zrodzony w genialnej głowie Tōru Iwataniego. Pac-Man. Amerykański oryginalny arcade cabinet. Tutaj, na bezdrożach, kilkanaście kilometrów od wejścia do Area 51. Jakże kiedyś musiało być surrealistyczne granie tu w Pac-Mana w czasie, gdy na niebie Bob Lazar widywał tu ponoć różne tajemnicze kulki. Nigdy osobiście nie byłem fanem tej gry, ale tutaj bym w nią z chęcią zagrał. To byłoby smakowanie historii w miejscu zasługującym na miano karczmę Rzym.

Przygotowując się do wyjazdu nad Reboot w Chorwacji, gdzie Pixel ma nadzieję dopaść między innymi twórców Shadow of the Colossus i Dark Souls, rozmyślaliśmy o tym, co zrobić w jubileuszowym numerze pięćdziesiątym, który przy okazji będzie numerem wakacyjnym. Padło, żeby wspólnie wybrać pięćdziesiątkę najważniejszych wydarzeń w historii elektronicznej rozrywki. I ja szał Pac-Mana na pewno wymienię, bo pamiętam, jak Pan Pizza stał dzielnie obok Pengo i Battlezone, pożerając kuleczki w mrokach warszawskiego Dworca Centralnego.

Zanim jednak to nastąpi, przed nami kolejny, #49 numer Pixela, który zawita do kiosków już 30 maja. W nim też będzie kilkanaście zupełnie niezwykłych tematów. Do zobaczenia! ■



MICZ



PIXEL
KULTURALNA STRONA WIEŚCI

Redaktor naczelny
Piotr Mańkowski
piotr@pixel-magazine.com

Autorzy
Andrzej Bazylczuk, Marcin Borkowski, Aleksander Borszowski, Artur Cnotalski, Bartosz Czartoryski, Marek Czerniak, Paweł Gawlikowski, Paweł Gąska, Marcin M. Granat, Mikołaj Kamiński, Marcin Kiendra, Bartłomiej Kluska, Jacek Marczewski, Dariusz J. Michalski, Piotr Pienkowski, Wojciech Pijanowski, Piotr Pocztarek, Paweł Schreiber, Piotr Stypka, Michał Śledziński, Aleksy Uchański, Michał R. Wiśniewski, Michał Zdanczewicz

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

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

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

Spotkajmy się w realu na Pixel Heaven 2019:
www.pixelheavenfest.com.
Kolejny numer magazynu ukazuje się 30 maja.

P.
check it out
PIXELPOST.pl

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



5-24

LOADING

- 4. Inside • 6. Wszystko o Pixel Heaven 2019
- 14. Relacja z Game Developers Conference
- 18. Indykarium
- 22. Wywiad z Sebastianem Wojciechowskim z People Can Fly

25-46

PLAY THE GAME

- 26. Driftland: The Magic Revival • 30. Sekiro: Shadows Die Twice • 33. Tropic 6 • 34. Trüberbrook
- 36. Grimshade • 38. Heaven's Vault
- 40. Back to 1998 • 42. God's Trigger • 43. Anno 1800
- 44. Weedcraft Inc • 46. Risk of Rain 2

47-76

HALLOFFAME

- 48. Najlepsza Gra na Świecie: Ghostbusters
- 52. Wywiad z Wiktorem Antonowem
- 56. Historia serii Dishonored
- 66. Roland Pantoła – Pieśń o Rolandzie
- 70. Saga Gears of War

77-94

SECRET LEVEL

- 78. Lee Felsenstein i Homebrew Computer Club
- 84. Karcianka „Keyforge”
- 86. Kosmiczne kapsuły
- 88. Sidequest • 94. Felieton Śledzia

95-122

CREDITS

- 96. Cywilizacja to dopiero początek • 101. Felieton Michała R. Wiśniewskiego • 102. Historia opowiedziana kopniakami • 108. Magicy z Retrospec
- 113. Felieton Piotra Pierikowskiego
- 118. Felieton Gawrona • 120. Felieton Alexa
- 122. Felieton Borka

114-117

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.

ROBERT
ŁAPIŃSKI

MICHAŁ R.
WIŚNIEWSKI

BARTOSZ
CZARTORYSKI

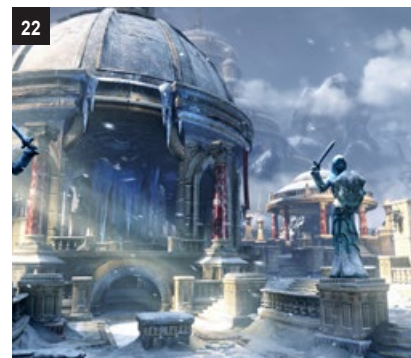
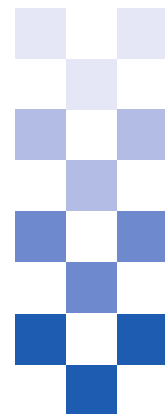
Od wielu już lat w kolejnych raportach na temat sprzedaży prasy odnotowywane są spadki. Zamykane są kolejne tytuły, dochodzą problemy z dystrybutorami. To u nas. Tymczasem w UK pojawił się nowy drukowany magazyn o grach wideo. Świetnie złożony, bogaty i różnorodny merytorycznie. Dwutygodnik!

Ukazał się raport dotyczący czytelnictwa Polaków i (znowu!) wyniki każą mi się zastanawiać, czy „pisarz” to najlepszy zawód w kraju. Zamiast biadolić założyłem konto na Wattpadzie, gdzie żyje najmłodsza literatura – i miliony czytelników. Zobaczą, co będzie dalej.

Stephen King zalicza dzięki kinu już nie drugą, a trzecią młodość i byłbym hipokrytą, gdybym narzekał. Choć z Królem nie zawsze mi po drodze, to jego książki, czytane przed laty z wypiekami na twarzy, uformowały mnie jako miłośnika horroru. Teraz mogę przeżyć to jeszcze raz.

LOADING

HISTORIEBYW AJĄ SPLĄTANEJAK GNIAZDO
W IŁACZA, A KAŻDY NOWYPO DSŁUCHANY
KAWAŁEK POTRAFI W YW RÓCIĆ W SZYSTKIE
W CZĘŚNIEJSZEUSTALENIA DO GÓRYNOGAMI.



PIOTR
STYPKA

PAW ŁGAŚKA

PIOTR
MAŃKOWSKI



Kanadyjscy rockandrollowcy z Danko Jones powrócili z nowym, kapitalnym krążkiem zatytułowanym „A Rock Supreme”. Trudno nie tupać mi nogą do rytmu przy takich numerach jak singlowy „Dance Dance Dance”. Moim zdaniem to jazda obowiązkowa dla każdego fana dobrego hard rocka.

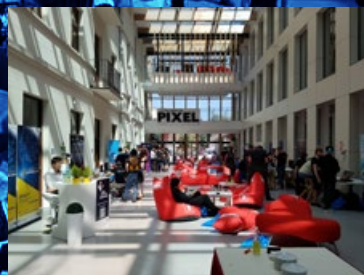
Na Switcha wyszło Unravel 2, więc wreszcie zagrałem. Dawno nie widziałem tak dobrych mechanik kooperacji jak owe wspólne wspinaczki włóczkowych stworów. Każdy ma coś do roboty przy pokonywaniu przeszkód, zaś słabiej skaczący gracz ma asekurację od włóczkowego partnera.

Gala IGF kojarzyła mi się z eventami MTV z początku lat dziewięćdziesiątych. Brakowało jeszcze tylko Paula Kinga. Był jeden moment, który poruszył moje stare serce: pośmiertne wręczenie nagrody Jerry'emu Lawsonowi, czyli konstruktorowi konsoli Channel F z 1976 roku. Ten genialny twórca na rok przez Atari VCS wyprzedził ich pomysł!



LOADING

TO JUŻ SIÓDMA EDYCJA NAJLEPSZEGO FESTIWALU GIER W TEJ CZĘŚCI ŚWIATA



PIXEL HEAVEN 2019

GAMES FESTIVAL & MORE

Łopusz

ZBLIŻA SIĘ SIÓDMA EDYCJA FESTIWALU PIXELHEAVEN. OD SWOICH PO CZĄTKÓW IM PREZAROSŁA SIĘ JEDNO Z NAJWIĘKSZYCH W EUROPIE WYDARZEŃ POŚWIĘCONYCH NIEZALEŻNYM GROM WIDEO I KLIMATOM RETRO.

W tym roku odwiedzi nas kilkunastu legendarnych twórców gier z całego świata, a program sceny głównej jest wypełniony szczerze przez trzy dni. Pixel Heaven istnieje i rozwija się dzięki uczestnikom - ludziom pełnym pasji, kreatywnym studiom gamedevowym, publiczności, która tworzy to wydarzenie.

W tym roku czeka nas wyjątkowo dużo atrakcji. Poza rozbudowaną strefą retro, gdzie jak zawsze będą rządzić komputery i konsole 8/16 bit, podłączone do kineskopowych odbiorników, a także maszyny arcade i flippery,

nie zabraknie gier bez prądu, czyli strefy z planszówkami i komiksami. Swoją część hali zajmą niezależni twórcy gier wideo, a wśród nich finaliści kolejnej edycji konkursu Pixel Awards Europe.

Sobota zakończy się ceremonią przyznania nagród dla najlepszych gier prezentowanych przez finalistów oraz afterparty. Jak zawsze wystąpi przyjaciel Pixel Heaven i stały bywalec od drugiej edycji



ŁAPUSZ



Jon „Jops” Hare, założyciel Sensible Software, człowiek odpowiedzialny za niemal połowę amigowego top ten wszech czasów, w tym takie tytuły jak Cannon Fodder, Sensible Soccer czy Mega Lo Mania.

Ze Stanów przyleci David Fox, jedna z największych sław w historii gier wideo. Filar legendarnego Lucasfilm Games. Twórca takich tytułów jak Rescue on Fractalus!, Labyrinth, Zak McKracken and the Alien Mindbenders, współautor Maniac Mansion i Indiana Jones and the Last Crusade. Oprócz rozmowy z Davidem, którą poprowadzi Micz, zaplanowaliśmy dyskusję o tym, kto lepiej robił przygodówki: Lucas czy Sierra. No i wystawę boxów z grami od tych legendarnych firm. Przyjedzie kilkunastu twórców gier z Wielkiej Brytanii. To między innymi z tego powodu odłożono brexit o kolejne miesiące. Do zobaczenia na Pixel Heaven 2019!

PIXEL HEAVEN 2019

■ Paweł Gąska

GAMES FESTIVAL & MORE

TO JUŻ TEN CZAS! CZUJECIE POWIEW WIOSNY ZMIESZANY Z NUTKĄ RETRONOSTALGII? TO ZNAK, ŻE NADCHODZI PIXEL HEAVEN – NAJWIĘKSZA W TEJ CZĘŚCI EUROPY CELEBRACJA GIER RETRO. ZARÓWNO TYCH KLASYCZNYCH HITÓW Z LAT OSIEMDZIESIĄTYCH CZY DZIEWIĘCDZIESIĄTYCH, JAK I NOWYCH, NIEZALEŻNYCH TWORÓW NAWIAZUJĄCYCH STYLISYKĄ, TEMATYKĄ CZY MECHANIKAMI DO DAWNYCH CZASÓW.

OD 17 DO 19 MAJA ZAPRASZAMY WSZYSTKICH GRACZY, MŁODYCH I STARYCH, DO TRADYCYJNEJ JUŻ FESTIWALOWEJ LOKACJI, CZYLI DO STAREJ ZAJEZDNI AUTOBUSOWEJ PRZY ULICY WŁOŚCIAŃSKIEJ 52 W WARSZAWIE. POPRZEDNIE EDYCJE PRZYZWYCZAŁY JUŻ DO WYSOKIEGO POZIOMU I PRAWDZIWYCH SŁAW W GRONIE ZAPROSZONYCH GOŚCI. W TYM ROKU RÓWNIEŻ BĘDZIECIE MOGLI SPOTKAĆ TYTANÓW ŚWIATOWEGO GAMEDEVU. PONIŻEJ ZNAJDZIECIE PRZYPOMNIENIE DOKONAŃ ZAPROSZONYCH GOŚCI ORAZ KRÓTKI WGLĄD W TO, CO DZIAŁO SIĘ Z NIMI DALEJ, PRZEZ OSTATNIE DWIE DEKADY.

GA L E R I A S Ł A W



DAVID FOX

1

CZŁOWIEK, KTÓREGO NAZWISKA TROCHĘ WSTYD NIE ZNAĆ. Z WYKSZTAŁCENIA PSYCHOLOG. LEGENDARNY AMERYKAŃSKI PROJEKTANT GIER I PROGRAMISTA Z CZASÓW ŚWIETNOŚCI LUCASARTS. KIEDY WSPOMINA SIĘ ZŁOTE CZASY TEGO STUDIA, NA MYŚL OD RAZU PRZYCHODZĄ KLASYCZNE PRZYGODÓWKI ROBIONE W AUTORSKIM SILNIKU SCUMM ORAZ CZOŁOWE TRIO TWÓRCZYCH GWIAZD: RON GILBERT, NOAH FALSTEIN I WŁAŚNIE DAVID FOX. KIEROWAŁ PROJEKTAMI TAKIMI JAK ZAK MCCRACKEN AND THE ALIEN MINDBENDERS, LABIRYNTH CZY RESCUE ON FRACTALUS. BRAŁ TEŻ UDZIAŁ W PRACACH NAD KULTOWYM MANIAC MANSION I INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE.

Po odejściu z LucasArts i krótkim epizodzie w Rocket Science Games David nie był już tak blisko związany z branżą gier, jednak nigdy do końca jej nie porzucił. Przez pewien czasu skupiał się bardziej na grach edukacyjnych i serwisach internetowych. Był przez moment konsultantem Disneya, zaangażował się w amerykańskie prawdybory, pracował też w News Trust, serwisie oceniającym wiarygodność płynących z mediów wiadomości. W 2014 roku założył wspólnie z żoną, Annie Fox, studio Electric Eggplant, skupiające się głównie na książkach dotyczących wychowania młodzieży i aplikacjach edukacyjnych na iOS. W 2017 roku powrócił w wielkim stylu i razem z dawnymi kolegami z LucasArts, Ronem Gilbertem i Garym Winnickiem, stworzył Thimbleweed Park, nawiązujące do stylistyki dawnych przygódówek.

2



AMIGA

JOHN „JOPS” HARE

GAMEDEVOWY CZŁOWIEK ORKIESTRA Z WIELKIEJ BRYTANII. GENIALNY DESIGNER, ARTYSTA, MUZYK I TWÓRCA OPRAWY DŹWIĘKOWEJ DO WIELU GIER NA AMIGĘ. JEDEN Z ZAŁOŻYCIELI SENSIBLE SOFTWARE, STUDIA ODPOWIEDZIALNEGO ZA WIELE HITÓW Z LAT DZIEWIĘCZDZIESIĄTYCH. Zaczynał od współpracy z Markiem Cale'em nad grą Mother of Charlotte, wydaną na ZX Spectrum. Następnie kilka lat spędził na tworzeniu popularnych gier na C64 jak Parallax czy Wizball. W 1991 roku postanowił przesiąść się na Amigę i zrobił to w wielkim stylu, wydając Mega Lo Manię. Nie spoczął jednak na laurach i do końca XX wieku produkował hity takie jak Cannon Fodder czy seria Sensible Soccer. Niewątpliwie miał dryg do projektowania gier sportowych i kiedy Sensible Software stało się częścią Codemasters, John Hare zaczął pojawiać się jako konsultant w różnych sportowych tytułach innych twórców. Założył też własne studio – Tower Studios – skupiające się na wydawaniu gier na iOS. W 2015 roku postanowił wskrzesić markę Sensible Soccer w formie gry Sociable Soccer. Pomimo problemów z akcją crowdfundingową udało mu się udostępnić grę we wczesnym dostępie Steama. Jops jest członkiem BAFTA (Brytyjskiej Akademii Sztuk Filmowych i Telewizyjnych), może też pochwalić się osiągnięciami na scenie muzycznej (jako twórca piosenek, gitarzysta i wokalista). Jest również regularnym gościem Pixel Heaven.

ANDREW HEWSON

DWUKROTNY (!) ZAŁOŻYCIEL HEWSON CONSULTANTS. ZACZYNAŁ JAKO PRACOWNIK BRITISH MUSEUM, SZYBKO JEDNAK ZMieniŁ ŚCIEŻKĘ KARIERY I ZAJĄŁ SIĘ PROGRAMOWANIEM GIER NA ZX SPECTRUM. WYDAŁ TEŻ KSIĄŻKĘ „HINTS AND TIPS FOR THE ZX80”, KTÓRA POMOGŁA NIEJEDNEMU TAK ZWANEMU SYPIALNIANEMU PROGRAMIŚCIE STWORZYĆ SWOJĄ PIERWSZĄ GRĘ (CZĘSTO WYDAWANĄ WŁAŚNIE PRZEZ HEWSON CONSULTANTS). Dzięki temu i tytułom takim jak Firelord, Avalon czy Cybernoid firma zbudowała sobie solidną markę i lojalną bazę fanów, zdobywając przy okazji kilkanaście nagród. Wraz ze szybkim ery Spectrum Hewson Consultants zostało zamknięte. Nie był to jednak koniec działalności Hewsona w branży gier. Razem z częścią zwolnionego zespołu założył 21st Century Entertainment, w którym wydawał komputerowe wersje pinballa. Studio przetrwało prawie dekadę, jednak (o ironio) w pierwszym roku XXI stulecia również zostało zamknięte. Na kilkanaście lat Hewson wycofał się z branży i dopiero w 2013 roku powrócił z nowym projektem: kampanią na Kickstarterze, dzięki której wspólnie ze swoim synem, Robem Hewsonem, wydał „Hints & Tips for Videogame Pioneers”, wspominkową książkę o branży w latach osiemdziesiątych. Dwa lata później, ośmieleni sukcesem nostalgicznej publikacji, Hewsonowie razem z Johnem Ogdenem ponownie założyli Hewson Consultants. Nowa wersja dawnego studia skupia się na wydawaniu niewielkich, ale porządnie zrobionych gier niezależnych. Tym razem jednak Hewsonowie nie ograniczają się do jednej platformy, a wydają wszędzie tam, gdzie ma to sens.



3

HEWSON

4



BATMAN

GARY BRACEY

CZŁOWIEK ODPOWIEDZIALNY ZA SUKCES OCEAN SOFTWARE, FACHOWIEC Z PONAD TRZYDZIESTOLETNIM DOŚWIADCZENIEM W BRANŻY. ZACZYNAŁ W CZASACH ZX SPECTRUM OD SPRZEDAWANIA KASET. NASTĘPNIE DOŁĄCZYŁ DO ROZWIJAJĄCEJ SIĘ BRYTYJSKIEJ FIRMY OCEAN, GDZIE BYŁ ODPOWIEDZIALNY ZA WYBÓR SCENARIUSZY, NA PODSTAWIE KTÓRYCH POWSTAWAŁY GRY. To właśnie dzięki niemu można się było zagrywać w Robocopa czy Batmana. Na jego barkach spoczywał ciężar zdobywania licencji na adaptacje filmów, co robił z wrodzonym urokiem. Trochę przed fuzją Ocean Software z Infogames Bracey zmienił firmę na Telstar Electronic Studios, gdzie przez pięć kolejnych lat pracował jako Development Director. Po bankructwie Telstara Gary założył własną firmę Digimask LTD, tym razem zajmując się już nie tyle produkcją własnych gier, co tworzeniem technologii przydatnej w grach. Na tym opierał się ich główny produkt – Digimask, czyli oprogramowanie pozwalające na podstawie dwóch zdjęć użytkownika stworzyć trójwymiarowy model jego głowy w świecie gry. Chociaż pomysł początkowo zachwyił wielu twórców, nie został wprowadzony na szeroką skalę. Bracey przez kolejną dekadę zajmował stanowiska w zarządach różnych spółek od Kuju Entertainment do Digital Sports Arena. Jego najnowszy, ambitny projekt, któremu szefuje od 2017 roku, to Terra Virtua, czyli hub rozrywkowy w VR.

5



SIMON BUTLER

BRYTYJSKI GRAFIK, WETERAN BRANŻY Z NAPRAWDĘ IMPONUJĄCYM RESUME GIER NA ZX SPECTRUM I INNE PLATFORMY. W SUMIE PRACOWAŁ JUŻ NAD PONAD 300 TYTUŁAMI, Z CZEGO 28 BYŁO WŁAŚNIE NA SPECTRUM. KARIERĘ ROZPOCZĄŁ W IMAGINE SOFTWARE, JESZCZE ZANIM STAŁO SIĘ CZĘŚCIĄ OCEAN SOFTWARE.

Jak sam opowiada, do gier trafił przez przypadek, ponieważ wcześniej planował pracować w reklamie. Następnie dostał posadę w Ocean, gdzie robił grafikę chociażby do Highlandera, N.O.M.A.D. czy Total Recall. Współpracował również z Team 17, Vicarious Visions czy Atari. Później, nieco rozczarowany realiami branży, postanowił działać wyłącznie jako wolny strzelec. Spadek popularności grafiki 2D, wynikający z gwałtownego rozwoju technologii 3D, przetrwał, ponieważ skupił się na grach na urządzenia przenośne i smartfony. Simon Butler dalej tworzy grafikę do gier i udziela się czasem na scenie ZX Spectrum, które nadal nostalgicznie wspomina jako maszynę najlepiej potrafiącą oddać to, co sobie wyobrażał. Jego cięty język i bardzo wyraziste poglądy dodają smaczku wszystkim wywiadom, których udzielił.

BATMAN

MIKE MONTGOMERY

UZNANY BRYTYJSKI PROGRAMISTA. WSPÓLNIE Z ERIKIEM MATTHEWSEM I STEVE'EM KELLYM ZAŁOŻYŁ STUDIO BITMAP BROTHERS, SŁYŃĄCE Z GIER PIEKIELNIE TRUDNYCH I PIEKIELNIE DOBRYCH. NIE SZLI NA SKRÓTY W ŻADNYM ZAKRESIE. DOPIESZCZONE MUSIAŁY BYĆ WSZYSTKIE ASPEKTY: GRAFIKA, OPRAWA DŹWIĘKOWA, MECHANIKI ROZGRYWKI. DZIĘKI TEMU TYTUŁY TAKIE JAK XENON, CADAVER CZY MAGIC POCKETS ZGARNIAŁY POCHWAŁY KRYTYKÓW I BUDOWAŁY LOJALNOŚĆ FANÓW. Za Speedball Mike razem z pozostałymi członkami ekipy z Bitmap Brothers dostał prestiżowy Złoty Joystick. Słynne było też ich zdjęcie na tle helikoptera Roberta Maxwella. Jak mówi Montgomery, programiści byli w tamtych czasach przedstawiani jako nerdy, podczas gdy on chciał ich zaprezentować jako gwiazdy rocka.

W roku 2004 wspólnie z Johnem Phillipsem i innym z zaproszonych przez nas gości – Johnem Hare z Sensible Software – założył Tower Studios, skupione na wydawaniu gier na iPfony i iPady. Mike dalej programuje i aktywnie wspiera różne remastery i konwersje kultowych gier Bitmap Brothers na nowe systemy operacyjne i platformy. W 2018 roku na pecetach ukazał się najnowszy z tych tytułów: Gods Remastered, czyli odświeżona przez Robot Riot wersja Gods, przeboju z 1991 roku.



6

BITMAP

7



MIKE CLARKE

UTALENTOWANY TWÓRCA MUZYKI Z ALBIONU, ZACZYNAJĄCY SWOJĄ KARIERĘ W LATACH OSIEMDZIESIĄTYCH. PIERWSZĄ ŚCIEŻKĘ DŹWIĘKOWĄ WYKONAŁ JESZCZE NA ZX SPECTRUM, NATOMIAST WIĘKSZOŚĆ JEGO DALSZEJ TWÓRCZOŚCI BYŁA ROBIONA NA AMIGI, A PÓŹNIEJ NA KONSOLE SNES.

Jeszcze jako nastolatek nagrał muzykę do Last Ninja 2, sequela legendarnego przeboju. Zdecydowany pracować w branży gier podejmował się różnych zadań, w tym załapał się jako tester do Psygnosis. To otworzyło mu drogę do dalszej kariery. Opracował oprawę muzyczną do Lemmings 2 i Last Action Hero oraz efekty dźwiękowe do Wipeout 3. Dalsze losy Mike'a są już trudniejsze do wytopienia. Przez pewien czas pracował w Sensaurze, spółce specjalizującej się w sprzedaży produktów, ułatwiających innym firmom pracę nad muzyką w ich grach. Obecnie działa natomiast jako wolny strzelec, oferując szeroką gamę usług od oprawy dźwiękowej aż po aktorstwo głosowe. Głos faktycznie ma dobry, chociaż niestety – poza wywiadami – można go usłyszeć jedynie w dość chłodno przyjętych filmach i grach, jak The Otherworld czy Miner Wars 2081.

Mike nadal komponuje, a swoje fenomenalne utwory udostępnia na soundcloud.com. Chętnie wraca też myślami do czasów Amigi. W opowieściach o tamtych latach wspomina, że pomimo bycia dźwiękowcem musiał de facto znać się na wszystkim: od programowania aż po grafikę.

LAST NINJA 2

HUBERT CHARDOT

FRANCUSKI PISARZ, TWÓRCA SCENARIUSZY DO GIER I WAŻNA POSTAĆ W ROZWOJU KOMPUTEROWYCH HORRORÓW. CHARDOT JEST WIELKIM FANEM LOVECRAFTA I ZUPEŁNIE SIĘ Z TYM NIE KRYJE. WIDAĆ TO W JEGO GRACH NA KAŻDYM KROKU. Niektóre z nich – Shadow of the Comet czy Prisoner of Ice – są po prostu adaptacjami utworów samotnika z Providence, podczas gdy inne wplatają te motywy w zupełnie nowe fabuły. Chardot pracował przy ważnych tytułach ze stajni Infogames, w tym nad kultową serią Alone in the Dark. Za wkład tej trylogii w rozwój gatunku survival horror został nagrodzony w 2002 roku nagrodą dla odważnych eksperymentatorów „IGDA First Penguin Award”. Podczas pracy w Gamesquad, studiu, do którego dołączył po odejściu z Infogames, Chardot nie ograniczał się wyłącznie do warstwy pisarskiej, ale też zajmował się całym procesem projektowania gry. To z kolei szczególnie widać w The Devil Inside. Był również autorem komiksów rozszerzających opowieść zawartą w Prisoner of Ice oraz scenarzystą dwóch krótkich filmów i jednego pełnometrażowego horroru. Przez ostatnie 16 lat wykładał w różnych szkołach tworzenia gier w Lyonie, tłumacząc podstawy kreowania interaktywnych fikcji. Obecnie działa jako wolny strzelec, oferując swoje usługi zarówno w branży gier, jak i w przemyśle filmowym czy literackim.



8

IGDA

DAVID JOHN PLEASANCE

9

W LATACH OSIEMDZIESIĄTYCH I DZIEWIĘDZIESIĄTYCH PRZEZ PONAD DEKADĘ PRACOWAŁ W COMMODORE, GŁÓWNIE W JEGO BRITYJSKIEJ FILII. ZACZAŁ OD POZYCJI SZEFA SPRZEDAŻY, ZAŚ W TOKU KARIERY ZAJĄŁ STANOWISKO SZEFA COMMODORE UK, JEDNEGO Z NAJBARDZIEJ PRĘŻNIE DZIAŁAJĄCYCH ODDZIAŁÓW FIRMY W CZASACH, GDY GIGANTYCZNA SPÓŁKA POWOLI CHYLIŁA SIĘ KU UPADKOWI. WSŁAWIŁ SIĘ PRÓBĄ RATOWANIA BANKRUTUJĄCEJ FIRMY PRZEZ WYKUPIENIE JEJ AMERYKAŃSKIEJ CZĘŚCI. Zakup niestety nie doszedł do skutku. Obecnie jest szefem sprzedaży zagranicznej i marketingu w blockchainowej spółce FriendUP, której najnowszy produkt (FriendOS) zaprezentuje na Pixel Heaven.

David Pleasance jest bardzo otwartym, przyjaznym człowiekiem i chętnie dzieli się swoimi wspomnieniami z czasów Commodore w różnych rozmowach i wywiadach (polecamy wywiad opublikowany w 46 numerze Pixela). Zorganizował też udaną kampanię na Kickstarterze, która doprowadziła do wydania książki „Commodore: The Inside Story”. Tekst pełen jest anegdot i smaczków prosto z wnętrza firmy. Zawiera też rozdziały gościnne, napisane przez kilkoro innych byłych pracowników Commodore, jak Robert J. Mical, Dave Haynie czy François Lionet.

FRIENDUP



IAN LIVINGSTONE

10

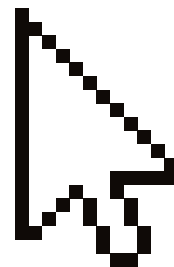
IAN JEST POSTACIĄ Z ŻYCIORYSEM TAK BARWNYM, ŻE BEZ PROBLEMU ZAPEŁNIŁBY KARTY PEŁNEJ KSIĄŻKI. BIZNESMEN, TWÓRCA INTERAKTYWNYCH FIKCJI I PRZEDE WSZYSTKIM ZAPALONY GRACZ. W 1975 roku wspólnie z Johnem Peakiem i Steve'em Jacksonem założył Games Workshop. Wtedy nie był to jeszcze tytan rynku, jakiego znamy dzisiaj, a niewielki dystrybutor Dungeons & Dragons w Wielkiej Brytanii. Sukces firma zawdzięcza zaangażowaniu swoich założycieli, którym nie chodziło tylko o zyski. Chcieli też budować społeczność i zarażać innych swoją pasją. To dzięki ich decyzjom pojawił się wydawany do dziś magazyn White Dwarf, a GW wypuściło swój najśłynniejszy produkt: figurki z uniwersum Warhammera i Warhammera 40,000.

Ian nie zadowolili się założeniem firmy i dalej eksperymentował. W 1982 roku wspólnie z Jacksonem zaczął pisać i wydawać książki z serii Fighting Fantasy, czyli scenariusze RPG dla pojedynczego gracza, w których książka pełni rolę Mistrza Gry. Seria sprzedała się w nakładzie ponad 20 milionów egzemplarzy, zaś ostatnia książka autorstwa Iana pojawiła się w 2017 roku.

Kiedy zaczęła karierę w branży gier wideo, miał już zatem na koncie naprawdę imponujące sukcesy. W 1984 roku młode studio Domark wydało napisaną przez niego grę tekstową Eureka! wyróżniającą się oryginalną promocją: obiecano nagrodę pieniężną dla pierwszej osoby, która rozwiąże wszystkie zagadki. Dziesięć lat później, kiedy Domark było przejmowane przez Eidos Interactive, Ian dostał funkcję zarządcy w nowej spółce. Tu nadszedł jeden z jego największych triumfów, ponieważ to właśnie on wydał i wypromował grę, której nikomu nie trzeba przedstawiać: Tomb Raidera. W portfolio wydanych hitów ma też Hitmana i Deus Ex: Human Revolution. W 2013 roku odszedł z Eidosu, nadal jednak pozostał w branży. Pełni funkcje kierownicze lub doradcze w mniejszych spółkach jak Midoki LTD czy Bossa Studios.

Sierra VS LucasArts

Mówisz: „LucasArts”, myślisz: „point & click”. Tego schematu nie zmieniły lata wydawania lepszych lub gorszych gier z uniwersum Star Wars, kilka symulacji, a nawet dwie strategie. Nie zmienił tego również fakt zamknięcia studia kilka lat temu, chociaż ostatnie działania Disneya dają nadzieję na pewnego rodzaju odrodzenie.



■ Paweł Gawlikowski

Sierra On-Line, w złotych czasach przygódówek największy rywal firmy spod znaku złotego ludzika, kojarzy się z kolei z nieustannymi save-load, seriami tasiemcami (6x Larry, 8x King's Quest, 6x Space Quest) i z interfejsem zwanym w pewnych kręgach „pisanym”.

Rywalizacja dwóch gigantów, którzy w swoim czasie byli najbardziej znanymi firmami z branży, wywarła wielki wpływ na cały świat komputerowej rozrywki przelomu lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych. Dość powiedzieć, że to Sierra jako pierwsza wypuściła grę obsługującą kartę muzyczną AdLib, a LucasArts (jeszcze wówczas jako Lucasfilm Games) wydał pierwszą grę proto-point & click, czyli Labyrinth.

Pierwszeństwo w wydawaniu gier przygodowych niezaprzeczalnie należy do Sierry. Jeszcze jako On-Line Systems Roberta i Ken Williamsowie wydali na Apple II tytuł Mystery House, który dumnie nosi miano pierwszej Graphic Adventure. Co prawda tytuły takie jak Colossal Cave Adventure i będący jego rozwinięciem Zork I już wcześniej wprowadzały graczy w świat eksploracji nieznanymi podziemi, jednak to Mystery House pokazał to, o czym w tamtych tytułach mogliśmy jedynie przeczytać. Grafika była na poziomie prostych, dziecińczych rysunków, jednak musimy pamiętać, że w roku 1980 nie istniały jeszcze żadne narzędzia



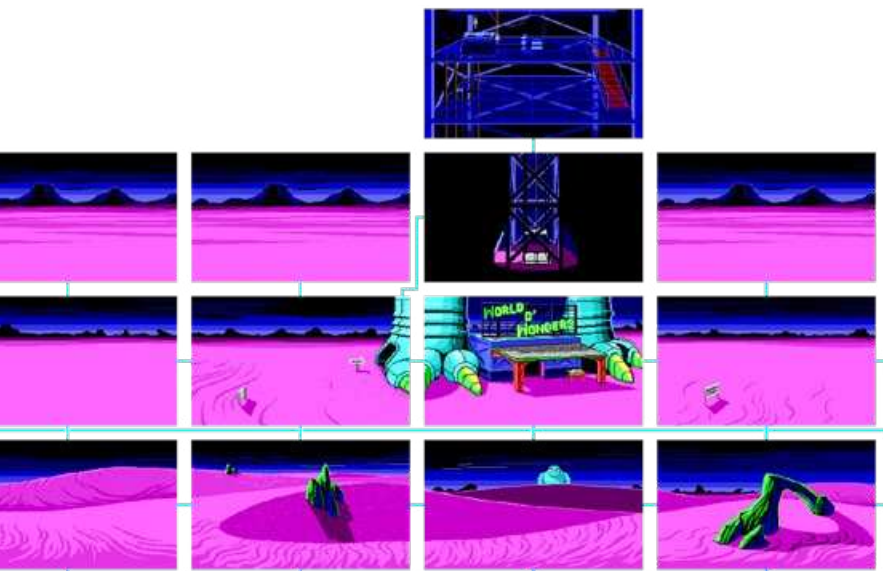
do tworzenia zaawansowanej grafiki i każda linia musiała zostać „narysowana” kodem. Grę po godzinach tworzył Ken na podstawie opisów Roberty. Prosta detektywistyczna historia podobna do „I nie było już nikogo” Agathy Christie pochłaniała umysły graczy, którzy kupili tytuł w ilościach umożliwiających przedsiębiorczemu małżeństwu rozwinięcie skrzydeł w branży deweloperów oprogramowania.

LucasArts wywodził się z całkiem innych źródeł. Firma założona na samym początku jako oddział Lucasfilm nosiła nazwę Lucasfilm Games i miała tworzyć gry na Atari w ramach kontraktu podpisanego pomiędzy dwoma wielkimi firmami rozrywkowymi.

■ Niektórym pobyt na wyspie wśród małp nie wyszedł na zdrowie. Bez tego tytułu gatunek „klikanych” przygódówek nie istnieje.

Jako że kontrakt podpisany został w 1982 roku, kryzys gier wideo jeszcze się nie rozpoczął. Atari jako partner jawiło się jako najlepszy wybór. Co wydarzyło się potem, wszyscy wiemy. Krach na rynku i czas wielkiej smuty, z którego jednak powstały: pierwsza gra przygodowa Sierry z grafiką „3D” – King's Quest i plany Lucasfilm Games wykraczające poza współpracę tylko z jedną firmą.

Kiedy Ken, Roberta, dwóch koleś z Andromedy i Al Lowe w trudzie i znoju tworzyli kolejne gry z interfejsem „pisanym”, David Fox w Lucasfilm Games wpadł na pomysł systemu, gdzie kolejne komendy wybierane były za pomocą joysticka. Tak powstał osławiony Labyrinth.



Space Quest III nawet w standardzie EGA wyglądał przyzwoicie.

W koszu z przecenami znajdziemy Boom, It Came For Dessert i Sim Sim. Drobne niedostatki fabuły Sierra potrafiła nadrobić ciętym humorem.

W YGRANI? PRZEGRANI? A MOŻE DWA IEFIRMY, KTÓRE DO SKONA LESIĘ ZUPEŁNIAŁY? NA PIXEL HEAVEN SPRÓBUJEMY DOJŚĆ DO PRAWDY...

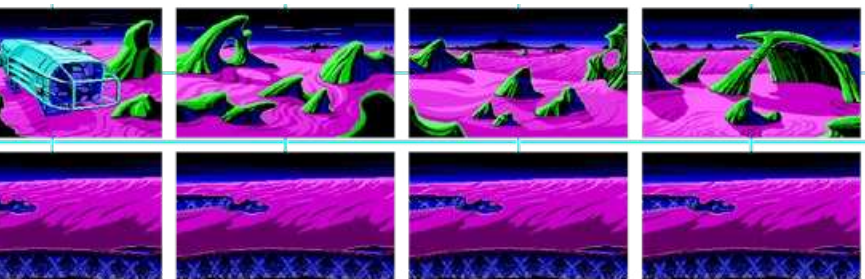
Duża, ładnie narysowana postać, ograniczona liczba komend, z których składało się polecenia - mimo odkrywczości pomysłu przeszedł on trochę bez echa. Jednak Ron Gilbert z kolegą zainspirował się tego rodzaju interfejsem i z projektu typu pen & paper powstała gra będąca pierwszą, jedyłą, niepowtarzalną Maniac Mansion!

Do prawdziwego starcia doszło dopiero w roku 1990, kiedy Roberta et consortes wydali King's Quest V, pierwszą z prawdziwego zdarzenia grę Sierry, gdzie za pomocą kliknięć myszki byliśmy w stanie sterować postacią. Komendy słowne (walk to, push, pull) zostały zastąpione ikonami dłoni, oka i idącego ludzika. Bardzo istotny był również fakt, że KQ V było pierwszym tytułem, w którym zastosowano profesjonalną syntezę mowy. W przypadku LucasArts, gdyż tak została nazwana firma po restrukturyzacji w roku 1990, chwilę musieliśmy jeszcze na to poczekać.

Początek ostatniego dziesięciolecia XX wieku przyniósł najlepsze, najbardziej legendarne tytuły, jakie tylko można było sobie wymarzyć. O ile David Fox położył pod gatunek point & click bardzo solidne podwaliny, tworząc Zaka McCrackena i Indiana Jones and the Last Crusade, to dopiero Secret of Monkey Island pokazało, jak

bardzo klikanie na ekranie potrafi być wciągające. Z kolei Sierra, poza rozpoczęciem wydawania nowych wersji swoich przebojów w klikałnych wersjach, pozyskała firmę Dynamix, co skutkowało wydaniem takich gier jak Heart of China czy Rise of the Dragon, które oferowały coś więcej niż tylko listę komend i kieszeń z przedmiotami.

Za starcie tytanów można uznać Indiana Jones and the Fate of Atlantis z jednej, a King's Quest VI z drugiej strony. Rok 1992: synteza mowy i niesamowicie rozbudowane fabuły robiły wielkie wrażenie. Scenariusz do FoA napisał Hal Barwood, uznany hollywoodzki scenarzysta, natomiast przy KQ VI pracowała Jane Jensen, która dwa lata później stworzyła jedno z najbardziej uwielbianych bohaterów tamtych lat, Gabriela Knighta.



Sierra wydała o wiele więcej gier niż LucasArts. Takie są fakty. Jednak o ile w przypadku firmy z Oakhurst jakoś bywała różna (crapy raczej się nie zdarzały, ale bywało słabo), to LucasArts, jeżeli chodziło o przygodówki, nigdy nie wydał kiepskiego tytułu. Kiedy Sierra atakowała Quest for Glory, Larrym i Space Questem, panowie spod znaku złotego ludzika odpowiadali The Dig, Samem i Maxem, Curse of the Monkey Island i Full Throttle. Sierra poszła w pewnym momencie ścieżką FMV, czego LucasArts poza strzelankami z serii Rebel Assault nie zastosował w żadnym z tytułów stricte przygodowych. Im bliżej było roku 2000, tym bardziej pojawiały się tendencje odśrodkowe, a magia „prawdziwej” grafiki 3D przyciągała coraz więcej graczy, dla których tytuły TPP stawały się bardziej atrakcyjne niż klikanie na nawet najładniej namalowanych dwuwymiarowych tłach. Ostatnimi tytułami przygodowymi były Gabriel Knight III z jednej i Escape from Monkey Island z drugiej strony. Potem nadszedł wiek XXI i upadek gatunku, który podniesie z ziemi, otrzepie i pozwoli na nowo zabłysnąć pełnym światłem Telltale Games.

O tym wszystkim: twórcach, kierunkach, podgatunkach, ślepych uliczkach i przede wszystkim o tym, co najlepszego mogą zaoferować tytuły obydwu tych gigantów porozmawiamy już na najbliższym Pixel Heaven. Spodziewajcie się pojedynku Indiany Jonesa z księciem Alexandrem, Sama i Maxa z Larrym Lafferem, Rogera Wilco z komandorem Low i Guybrusha Threepwooda, największego kiedykolwiek żyjącego pirata, ze wszystkimi. Na obelgi! ■

Game Developers Conference

Media otrąbiły zaprezentowanie w San Francisco wczesnej wersji usługi Stadia od Google'a, a tymczasem ogólnie była to najślabsza konferencja od lat.

■ Micz

Oczywiście inaczej to wygląda od strony deweloperów, którzy przybywają do Moscone Center, żeby nawiązywać kontakty i wymieniać się doświadczeniem. Jednak biorąc pod uwagę liczbę gwiazd, zróżnicowanie stoisk oraz prezentowane gry, tak optymistycznie już nie było.

GDC stało się mekką dla twórców gier z całego świata. Z samej Polski przybyło w tym roku grubo ponad sto osób, a łącznie przez progi sal

konferencyjnych i korytarzy Moscone przewinęło się rekordowe ponad 28 tysięcy ludzi. Całkiem niezłe jak na kameralną niegdyś imprezę. Efektem tego były pojawiające się coraz częściej napisy „Session full” na drzwiach sal, w których prowadzono wykłady. Poza tym zestaw osobistości zapraszanych do wygłaszania odczytów od kilku lat oscyluje wokół tej samej grupy, przynajmniej gdy mówimy o klimatach retro. Są ustalone nazwiska jak Steve Meretzky czy Don Daglow, pojawiające się cyklicznie.

W tym roku najciekawszą prelekcją, w jakiej uczestniczyłem, było post mortem poświęcone Command & Conquer. Na scenie siedzieli Louis Castle z kompozytorem Frankiem Klepackim i dwoma innymi kolegami z dawnego Westwood Studios, a na ekranie można było zobaczyć Bretta Sperry'ego.

Tematem głównym konferencji był streaming gier. Stoisko Google'a nie było wcale tak mocno oblegane, jak można by się spodziewać. Pokazywano Assassin's Creed Odyssey jako przykład gry przygotowanej w formie



✚ Obszar dookoła stoiska Epic Games stanowił największy podczas GDC stragan pełen najnowszych oraz powstających gier.



Szef Wadjet Eye Dave Gilbert. Na stanowisku w zdominowanej przez indyków hali North Moscone Center prezentowano Unavowed. Dave brał także udział w panelu o narracji w grach.



Podczas spotkania ekipy Command & Conquer doszło do niecodziennego zdarzenia. Frank Klepacki wyjął gitarę, wskoczył na stół i zaczął serwować rockowe riffy. Publiczność szalala.



Główny autor nowego God of War Cory Barlog. Pracował w Santa Monica Studio począwszy od pierwszej części serii głównie jako scenarzysta. W 2012 roku przeszedł do Crystal Dynamics, ale po roku powrócił.



❑ Powroty do korzeni nie dziwią, jednak ten pongowy stolik wydawał się o tyle ciekawy, że paletki i kulka były rzeczywiste.



❑ Sony uparcie promuje VR poprzez nadchodzące Dreams.

❑ Pico Interactive działa od 2015 roku i ma oddziały w siedmiu miastach. Można zarabiać na VR?

opłat od czasu gry? Ten drugi wariant mógłby się okazać zabójczy dla wielu projektów. Setki twórców musiałyby zmienić swój sposób myślenia, ukierunkowując się nie na opowieść, lecz na jak najdłuższe zakotwiczenie odbiorcy. A to nie ma wiele wspólnego z jakością.

VR po trzech latach obecności na rynku znalazło się w patowej sytuacji. Na Vive i Oculusu praktycznie nie ma nowych tytułów niebędących zrobionymi po taniości zręcznościówkami. Na PS VR raz na kilka miesięcy wychodzi jakiś duży tytuł, jednak ciągle nie jest to zalew nowości. Oculus podczas GDC zaprezentował dwa rodzaje gogli, które zamierza wprowadzić na rynek. Z jednej strony Oculus Rift S stanowiący nieco ulepszoną wersję istniejącego zestawu, z największą nowinką w postaci pozbycia się stojących na biurku czujników ruchu. Ten zestaw może wykorzystywać istniejącą bibliotekę gier.

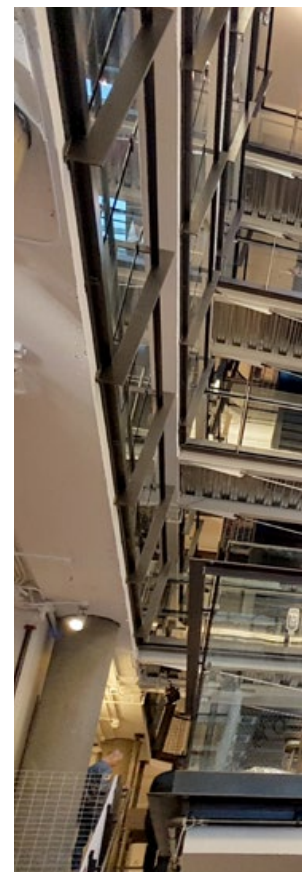


Podczas gali nagród GDC uhonorowano konstruktora konsoli Channel F Jerry'ego Lawsons (1940-2011). Był pierwszym znaczącym ciemnoskórym twórcą w elektronicznej rozrywce.

usługi, możliwej do uruchamiania jako streaming nawet na wolnych maszynach lub wręcz tabletach. To, co leciało na GDC, nie wyglądało jak pecetowa wersja w pełni detali. Animacja wydała mi się lekko szarpana, ale ogólnie wyglądało to dość dobrze. Nad podobną usługą pracują też Microsoft i nVIDIA, która wdrożyła to już nawet w wersji beta w stosunku do około 500 gier. Na razie jednak wielką niewiadomą jest model biznesowy podobnej usługi. Czy będzie to stały abonament, czy pobieranie



GeForce NOW Beta to usługa strumieniowania w chmurze, do której aktywowania potrzebny jest zestaw NVIDIA Shield.



Jednak wszystkie siły, łącznie z zaangażowaniem znaczących studiów deweloperskich, idą obecnie w Oculus Questa, znanego wcześniej jako Santa Cruz. Rewolucyjność tego sprzętu ma tkwić w tym, że nie będzie potrzebował... peceta do działania. Nie da się na nim uruchomić istniejących już gier VR. Za to powstające na niego tytuły ze Stormlandem od Insomniac Games czy niesamowitym Vader Immortal:

A Star Wars VR Series - Episode 1 mogą stać się przyczynkiem do rewolucji. Premiery obu zestawów już na wiosnę.

Z jednej strony wielu deweloperów mówi o tym, że VR umarło. I faktycznie od roku nie wyszło wiele interesujących tytułów. Jednocześnie jednak sprzęt rozwija się w niesamowitym tempie. Byliśmy na przykład na prezentacji okularów AR, dzięki którym będzie można nie tylko grać,

ale też oglądać telewizję w dowolnym zakątku domu.

Najważniejsze nagrody Independent Games Festival zgarnął Return of the Obra Dinn, ale w kategorii grafiki wyróżniono Mirror Drop. Natomiast wręczane na tej samej gali Game Developers Choice Awards wydały mi się swego rodzaju farsą. O ile bowiem sytuacja, gdy indyki walczą ze sobą o te same nagrody, wydaje się naturalna, o tyle zmagania

W San Francisco siedzibę ma nieco zapomniana firma Zynga. Chcąc zwrócić na siebie uwagę, zorganizowała w swojej siedzibie imprezę dla mediów.



Stoisko Google'a wcale nie było tak oblegane, jakby można wywnioskować z relacji prasowych. Odbływały się tam pokazy nowych gier puszczonych przez streaming. Dziennikarze mogli ocenić jakość prezentowanego materiału, ale szczerze mówiąc – nie to wydaje się największym znakiem zapytania całego projektu.





📌 Gogle do AR pozwalające na grę w proste zręcznościówki i oglądanie telewizji.



📌 Festiwal gier niezależnych prowadziła Meg Jayanth znana jako twórczyni 80 Days.



📌 Epic oferował darmowy popcorn, a IBM rozdawał ciastka. Wszyscy rozdawali koszulki.



📌 Ekipa Flying Wild Hog zjawiała się z zamkniętą prezentacją swojej nowej gry, o której proszono na razie, żeby niczego więcej nie pisać.



📌 Insomniac Games miał bardzo obfity program podczas GDC. Codziennie na jego stoisku odbywały się wykłady poświęcone tworzeniu gier wideo.

wystawionej w połowie kategorii trójcy Spider-Man, God of War i Red Dead Redemption 2 z tytułami typu Celeste, Florence czy Return of the Obra Dinn nie wyglądało poważnie. Co więcej, wielka trójca AAA przegrywała w większości kategorii (Best Visual Art, Best Narrative, Best Design, Best Audio), by dopiero God of War zdobył tytuł gry roku. Miałem wrażenie, że indyjskie towarzystwo chce udowodnić sobie samemu, a może i całemu światu, że ma większe możliwości niż

faci w garniturkach wywalający na produkcję gry kilkadziesiąt, a może i kilkaset milionów dolarów.

Eksperymentalnych tytułów było nie za dużo. Do tego wiele stoisk przejęły rządowe agendy z różnych państw, zanudzające widzów prezentacjami o wszelakiego rodzaju innowacjach. GDC to także w dużym procencie wystawa dostawców różnych usług informatycznych związanych z grami, ale dla zwykłego zjadacza chleba kompletnie abstrakcyjnych.

Pixel od czterech lat jeździ do San Francisco, ale być może to był ostatni nasz wypad do tego miejsca. GDC z biegiem lat coraz bardziej ruguje procent B2C, zastępując go wyłącznym B2B. Także sekcja retro była w tym roku wyjątkowo skromna. A jeszcze podczas poprzedniej edycji stał przecież nawet oryginał Computer Space! Biznes i usługi zdominowały w Moscone Center czysty zachwyty nad powstającymi i historycznymi grami. ■

INDYKARIUM

Przeglądanie na Steamie listy gier z tagiem „indie” to moje cotygodniowe źródło frustracji [zwłaszcza po wybraniu „Browse All New Releases”]. Można na niej znaleźć rzeczy, o których nie śniło się filozofom.

Kupa tytułów, które pasowałyby do softporntuba, dziesiątki postaci do bijatyki, której selling point to sprężynujące cycki (skądinąd niezły silnik fizyczny), memo (ta gra, co się dobiera karty w parach) albo jakiś inny jigsaw puzzle z dziesiątkami obrazków sprzedawanych jako indywidualne produkty.

Masakra. Niezależny kapitalizm potykający sam siebie, jak ouroboros. To oczywiście wina nie tyle indyków, co samej platformy, ale nie da się ukryć, że klasyfikacja jest prawidłowa. Ten rak to też wydawcy niezależni. Jak się między dwoma screenami takich śmieci trafi na grę wprawdzie beznadziejną, ale jak najbardziej prawdziwą, co to widać, że ktoś chciał, tylko mu talentu brakło, człowiek czuje się, jakby skarb znalazł. Może nie nieszlifowany diament, ale przynajmniej zbutwieła, drewnianą zapinkę. Mam skojarzenia z giedłą Bajtka, na której po jakimś czasie między odbitymi na ksero instrukcjami pojawiły się ezoteryka, astrologia i „Protokoły mędrców Syjonu”.



JAM Y I NIEJAM Y

Z okazji 10 lat KNTG Polygon odbyło się przyjęcie urodzinowe. Papa Creator opowiedział mi o początkach Koła Naukowego Twórców Gier (bo taka jest oficjalna część nazwy), Histor o silniku Polyengine, z innymi pogadaliśmy o Cyberpunku i wymieniliśmy się ploteczkami, niekoniecznie branżowymi. Było na bogato, napoje lały się strumieniami, a kawałkami tortu obdzieliliby trzech takich jak ja. Kariery ludzi, którzy przewinęli się przez Polygon, to może być temat na któryś numer.

Do frustrującej listy imprez, jamów, targów i festiwali, o których dowiedzieliśmy się za późno, doszedł właśnie majowy festiwal Game Fusion w Pekinie. Ponieważ już ruszaliśmy temat chińskiego rynku, z kronikarskiego obowiązku postanowiłem wspomnieć 11-12 maja. Spóźnione szczegóły na stronach fundacji Indie Games Polska.

Ośmiobitowa Grawitacja odbyła się zgodnie z planem. W odwiecznej wojnie 4:0 dla Atari, na liście zwycięzców i uczestników nie ma żadnego innego komputera. No, chyba że brać pod uwagę kategorię Nu Retru, w której powstawały gry na Pico-8 – to taka niestniejąca konsola, pisaliśmy o niej w Pixelu #38. Pico-8 wygrało z Atari 5:4. Lista wyników na grawitacja.eu.

CREATIVEJAM GAMES

PlayWay S.A. wraz z CreativeForge Games S.A. organizują w Warszawie jam 17-19 maja. Po trzęsieniu ziemi w CFG (w styczniu odeszła większość pracowników) nie sposób się oprzeć wrażeniu, że to próba szukania ludzi i ratowania sytuacji. Organizatorzy indykami nie są, ale indyków zapraszają. Udział darmowy, są nagrody, a rokujące projekty mogą otrzymać finansowanie, więc może warto spróbować.



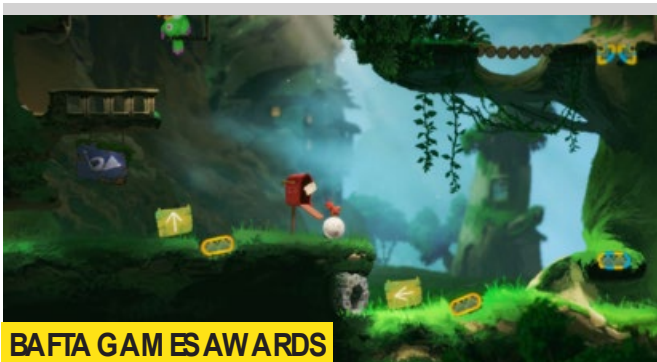
KIERUNEK AMERYKA

W drugiej połowie marca statystyczna liczba indyków na głowę mieszkańca w Polsce wyraźnie spadła, bo po drugiej stronie Atlantyku odbywało się niemal równocześnie kilka ważnych imprez. Stawkę otwierało 15-17 marca SXSW Gaming w Austin, po nim 18-22 marca w San Francisco Game Developers Conference i Game Connection, a na koniec 28-31 marca w Bostonie PAX East. Nasi byli wszędzie, nie tylko jako widzowie. Więcej o GDC na stronie 14. Kilka dodatkowych słów o Game Connection. To taka istniejąca od 2001 roku impreza nastawiona na robienie interesów. Wydawcy szukają gier do wydania, indycy szukają wydawców. Są dwie edycje: europejska (w tym roku miejsce i termin w sam raz dla Zuzanny, Paryż 29–31 października) i amerykańska. Oprócz spotkań i interesów to kolejna okazja do zdobycia jakiegś nagrody. Na 33 nominowane w różnych kategoriach tytuły trzy były z Polski: Liberated, Tap! Tap! Kingdom i Wanderlust. Trochę zabrakło zczęścia. Nikt z naszych nie wygrał.



LUCAS POPE NA FALI

Planowałem napisać osobne notki o zdobywcach nagród Independent Games Festival Awards, GDC i BAFTA, ale koniec końców przeredagowałem, bo z indyckiego punktu widzenia to był teatr jednego aktora. Dla niekojarzących: Lucas Pope to taki samotny wilk, co kilka lat temu napisał grę Papers, Please, a w zeszłym roku wydał Return of the Obra Dinn. W trakcie GDC Return of the Obra Dinn zdobyło główną nagrodę IGFA (Seumas McNally Grand Prize for Best Independent Game). Sądząc po reakcjach i komentarzach, mało kto był tym faktem zaskoczony. Na głównej nagrodzie się nie skończyło, bo ten sam tytuł wygrał jeszcze w kategorii Excellence in Narrative (doskonałość narracyjna, czyli że gra umie w ciekawy sposób opowiedzieć historię). Na IGFA nikt więcej nie zdobył w tym roku więcej niż jednej nagrody. Ale te dwie nagrody też nie zamknęły tematu. W czasie tej samej gali Pope zgarnął jeszcze Game Developers Choice Award w kategorii Best Narrative. To, że indyk wygrał konkurs dla indyków, jest mało zaskakujące, ale czwartego kwietnia przyznano nagrody BAFTA. Konkurują o nie wszyscy, bez podziału na indyków i nie-indyków, więc mogło by się zdawać, że gry pisane przez jedną osobę nie mają wielkich szans w starciu z takim God of War czy Red Dead Redemption 2. A jednak, Return of the Obra Dinn powygrał z potentatami w kategoriach Artistic Achievement i Game Design. Niestety, Lucas nie znalazł dla nas w tym roku czasu i nie przyjedzie na Pixel Heaven.



BAFTA GAMES AWARDS

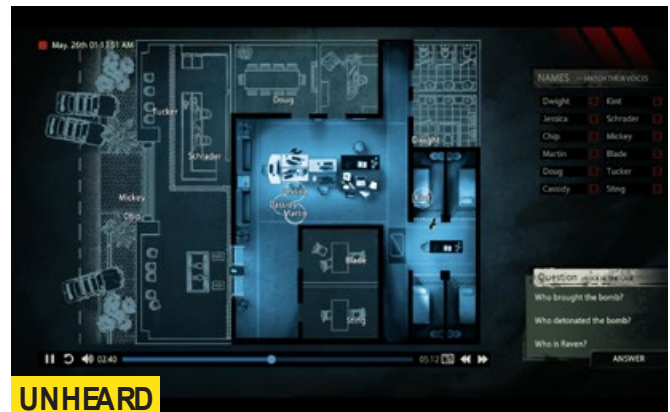
Wśród nominatów poza Return of the Obra Dinn były i inne gry niezależne. Na liście zwycięzców w różnych kategoriach znalazły się Yoku's Island Express (indyk: Villa Gorilla, Switch), Florence (indyk: Mountains, Android, iOS), Into the Breach (indyk: Subset Games, PC, Mac, Linux, Switch) i My Child Lebensborn (indyk: Sarepta Studio AS, Android, iOS).



INDYK (NIE)DO CENIONY

Pope okazał się klasą sam dla siebie, ale inne znane czytelnikom Indykarium tytuły GRIS i Celeste też nie zostały całkiem z ręką w nocniku, chociaż ich twórcy mają prawo czuć niedosyt. Żadnych nominacji na IGF, nominacje, ale żadnych nagród BAFTA. W tej sytuacji Game Developers Choice Awards to trochę takie nagrody pocieszenia: Celeste za Best Audio, GRIS za Best Visual Art.

Kiedy już myślałem, że problem definicyjny dotyczy tylko tego, kto jest indykiem, na jednej z indyckich grup wpadło mi w oko pytanie, zaczynające się od: „Hey guys, I'm working alone on an AAA game”. Okazuje się, że AAA też można próbować rozciągać jak gumkę w majtkach.



UNHEARD

Jakoś ostatnio często trafiam na nietypowe zagadki kryminalne. Tu mamy ich serię do rozwiązania. Podслуshujemy, co się dzieje w jakiejś niewielkiej, zamkniętej przestrzeni (na przykład w składającym się z kilku pomieszczeń biurze). Ludzie ze sobą gadają, dzwonią do siebie, wymieniają się informacjami, czasem się okłamują, czasem mówią prawdę, trzeba z tego złożyć całość: przypisać głosom imiona i odpowiedzieć na kilka prostych pytań. Pytania są proste, co nie znaczy, że o odpowiedzi łatwo. Historie bywają splecione jak gniazdo wikłacza, a każdy nowy podsłuchany kawałek potrafi wywrócić wszystkie wcześniejsze ustalenia do góry nogami. Pomysł świeży, wykonanie staranne, trochę szkoda, że ścieżka dźwiękowa (czyli najważniejszy element gry) wyłącznie po angielsku i że chwilami lekko zgrzyta logika wydarzeń. Ale to taki klasyk indyckiej myśli, nowa idea i zupełnie nowy świat. Indyk: Next Studios, PC (to ci sami, którzy podpisali się pod opisanym w zeszłym numerze Iris.Fall). Tytuł z kilkoma nominacjami, choć bez większych nagród.

INDYKARTIUM



TERROR IN THE ATOMIC DESERT

Są wśród gier indyckich tytuły, po których poznaniu tracę rezon i nie umiem się zdecydować, czy to na poważnie, czy dla jaj. Wolę wierzyć, że chodzi o to drugie, że to jednak nie brak samokrytycyzmu. Zwłaszcza kiedy są to gry, w których jak się zmrzydzi oczy, można się dopatrzeć puszczania oka, tak tragiczne, że aż w swej brzydocie zabawne. Przygodówka *Terror In The Atomic Desert* (indyk: TensionSplice, PC) to jedna z nich. Za tym puszczaniem oka przemawia między innymi odwołanie się do źródeł, które same w sobie były kiczowate – amerykańskich horrorów SF z połowy ubiegłego wieku, tych wszystkich filmów z wczesnymi elektronicznymi efektami dźwiękowymi, szalonymi eksperymentami naukowymi, promieniowaniem, mutantami i latającymi spodkami. Połączenie tego z grafiką 3D godną połowy lat dziewięćdziesiątych daje efekt zaskakująco spójny stylistycznie. W efekcie, o ile grając w *Trüberbrook* (indyk: btf, PC, PS4, Switch, Xbox One, Linux, Mac, patrz strona 34) żalowałem niewykorzystanych możliwości, grając w *Terror* bawiłem się idiotycznością konwencji. Zwłaszcza że kosztuje tyle, co piwo w pubie. Oczywiście zawsze może być tak, że to jednak kolejny Uwe Boll. Sam nie wiem.



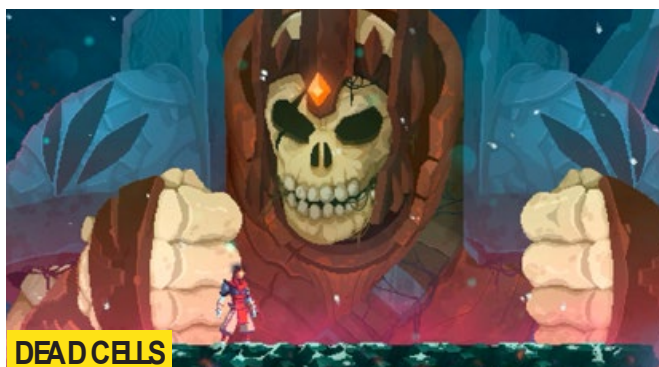
WALDEN, A GAME

O ile w przypadku *Terror in the Atomic Desert* mam wątpliwości, czy to na serio, *Walden, a game* (indyk: USC Game Innovation Lab, PC, Mac) miał być na poważnie na pewno. To w sumie starość, ale właśnie wszedł na Steam. Kopa nagród, ale jak to czasem bywa przy *Ambitious Grach* na Ważne Tematy trudno ocenić, czy są to nagrody na wyrost, czy gra jest ich rzeczywiście warta ze względów merytorycznych. Niezależnie od tego – zrobić grę z książki filozoficznej to sztuka. Zagrać w nią też, bo na dłuższą metę zbieranie jagód, sianie fasoli i czytanie wyimków z wydanych w 1854 roku esejów Thoreau wymaga sporo samozaparcia (o czym zresztą w pewnym sensie traktuje gra i sama oryginalna książka *Walden; or, Life in the Woods*). Żeby nie było, jak najbardziej jestem za czytaniem takich książek i to nie jako lektur szkolnych. Mam tylko wątpliwości, czy robienie z nich gier to dobry pomysł. Boję się, że zamiast spopularyzować filozofię ugruntuja jej kiepską pozycję. Ale jest, więc wspominam w ramach poszerzania horyzontów.



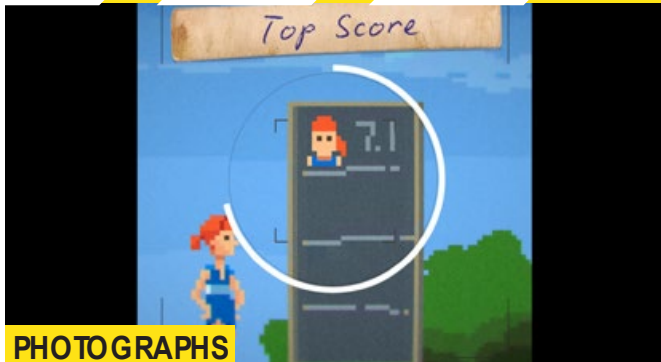
DWARF FORTRESS

Osobiście nie grałem, ale znam takich, którzy kochają. Gra miała premierę w 2006 roku (choć zaczęła powstawać w 2002) i do tej pory była darmowa, a prace finansowano wyłącznie z dobrowolnych datków od graczy. I chociaż ten model wytrzymał kilkanaście lat, dochody nie były na tyle stabilne, żeby zagwarantować autorom (bracia Tarn i Zach Adamsowie) poczucie bezpieczeństwa. Z wiekiem człowiek zaczyna doceniać przewidywalność swojej sytuacji. Wiem coś o tym. Dlatego – choć formalnie gra ciągle jest określana jako alfa – lada moment ma trafić na Steam do normalnej sprzedaży. *Dwarf Fortress* to niezwykle rozbudowana (i cholernie trudna) strategia z elementami roguelike, w której albo kontroluje się osadę krasnoludów, albo steruje bohaterem wędrującym po świecie. Jak to w rogaliку, w każdej rozgrywce świat jest generowany od podstaw i rysowany za pomocą kafelków. Oryginalnie były to zwykłe znaki ASCII, w aktualnej wersji ich wygląd może być dowolnie definiowany (ktoś oprócz mnie pamięta UDG na Spectrum?). Indyk: Bay 12 Games, PC, Mac, Linux. Losing is Fun!



DEAD CELLS

Gra ma liczne grono zwolenników, a i pisałem o niej do *Pixela* kilka miesięcy temu, więc czuję się z nią jakoś związany. Pojawił się darmowy dodatek *Rise of the Giant*. Jeszcze trudniejszy niż wersja podstawowa, która do trywialnych nie należy.



PHOTOGRAPHS

Marzec nie był z mojego growego punktu widzenia specjalnie dobrym miesiącem. Zaciekało mnie kilkanaście indyckich tytułów, zagrałem w jakieś dziesięć, ale ani jednego nie umiem polecić z czystym sumieniem. Photographs (indyk: EightyEight Games, PC) to jedna z tych gier, które zapowiadały się interesująco, ale wypadły poniżej oczekiwań. Koncepcja jest dość prosta: program opowiada nam kilka historii, budując je z pojedynczych zdań, przerywanych możliwością zrobienia „zdjęcia” pikselartowej rzeczywistości, w której znajdują się jej bohaterowie. Była nieco podobna sekwencja w What Remains of Edith Finch. Tutaj to jest podstawa całej gry. Żeby było bardziej growo, zdjęcia i fragmenty historii przeplatane są zagadkami logicznymi. W większości prostymi, na kilka kliknięć i z tymi nie ma problemu. Szkopuł w tym, że co jakiś czas trafia się trudniejsza, której trzeba poświęcić kilka minut i wtedy diabli biorą narrację, bo konieczność skupienia na czymś zupełnie innym przestawia myślenie na inne tory i gubi się wątek. Niby drobiazg, ale kompletnie wybija z rytmu, psując efekt. Smaczne, wdzięczne, ale nie do końca przemyślane.



PODRÓŻ CELEM SAMYM W SOBIE

Trochę podobne do tych dziwnych rzeczy relaksacyjnych, które pokazywałem miesiąc temu. Jest sobie zespół muzyczny La Dispute, który przed chwilą wydał album „Panorama”. Do tego albumu powstało... nie wiem co. Pilgrimage to chyba najprędzej rozbudowany teledysk z minimalną interaktywnością. Trochę trudno mówić o grze, ale wspominałem już w Indykarium o produkcjach tak dziwnych, że Pilgrimage nikogo nie powinno dziwić. Zwłaszcza że niezależne jest wszystko: od zespołu, przez wydawcę, po twórców programu. Mam trochę skojarzeń z demosceną. Tam też efekt estetyczny często był najważniejszy. PC, Mac, indyk: Joost Eggermont i Jorrit de Vries (choć może lepiej ich po prostu nazwać twórcami). Jakby ktoś chciał obejrzeć, to do pobrania za darmo z itch.io.



W YW IADZ INDYKIEM

Mantis to jest taki gość, co był na wszystkich jamach, wszystkich zna i wie wszystko o indykach. A że jeszcze mieszka niedaleko mnie, więc wielokrotnie służył mi radą przy redagowaniu Indykarium. Dzisiaj postępuję radą nie tylko mi.

Ty jesteś indyk fakultatywny? Czasem pracujesz przy grach, czasem robisz inne rzeczy?

Tak, pracowałem w gamedevie jakieś osiem lat, nie tylko w Polsce, solo napisałem Roar! The Adventures of Rampage Rex, ale generalnie jestem człowiekiem do wynajęcia. Na przykład tworzę na zamówienie aplikacje AR.

Jak przyjdzie do ciebie młody człowiek i powie, że chce pisać gry, co mu poradzisz?

Szklankę zimnej wody na ochłonięcie i przemyślenie pomysłu?

Żeby nie zaczynał od MMORPG ani od battle royale? Ale i tak mnie nie posłucha.

Następnym etapem będzie wybór narzędzi.

Radzę to, co sam znam. Inni pewnie by poradzili coś innego. Zacząbym od darmowych narzędzi.

Przede wszystkim Unity i Unreal. Osobiście wolę Unity i polecam je początkującym. Równocześnie Unreal po zainstalowaniu jest gotowy do pracy z włączonymi wszystkimi gotowymi efektami specjalnymi i bardzo wygodnymi Blueprintami...

Blueprintami?

Skryptowaniem wizualnym. Przedstawiasz program za pomocą schematu blokowego, kwadracików i strzałeczek, więc nie musisz się koncentrować na składni, co bywa zmorą początkujących. W Unity punktem wyjścia jest C#, czyli żeby zacząć, trzeba mieć jakieś doświadczenie programistyczne.

Wprawdzie są do Unity narzędzia do skryptowania wizualnego, ale płatne. Gdyby Unity miało takie wbudowane Blueprinty, byłoby dużo łatwiejsze dla każdego, nie tylko programisty.

Jeszcze jakieś ważne różnice?

Unreal nie bardzo nadaje się do robienia projektów 2D. W Unity powyżej 100 tys. USD musisz wykupić odpowiednią licencję, w Unrealu płacisz tantiemy za projekt, który zarobił ponad 10 tys. USD. Start jest darmowy tu i tu. Jest jeszcze mnóstwo drobiazgów, ale ogólnie to są bardzo porównywalne narzędzia.

Są jakieś inne silniki?

Tak, ale te dwa mają najwięcej użytkowników i tutoriali, więc najłatwiej o wsparcie czy to od producenta, czy od społeczności. Duże firmy tworzą własne silniki, ale indykom, zwłaszcza małym i początkującym, to się zupełnie nie opłaca. Z tym że jeżeli ktoś chce iść w tym kierunku, to oczywiście zapotrzebowanie na ludzi potrafiących pisać silniki jest. Tylko że oni właściwie nie piszą gier. To zupełnie inny wycinek gamedevu.

Jak się mają te dwa główne silniki do platform docelowych?

Obydwa wspierają wszystkie popularne platformy i coś ponadto. Projekty w Unity lepiej się sprawdzają na urządzeniach mobilnych, bo są generalnie mniejsze.

Silnik to nie wszystko. Co z grafiką i dźwiękiem?

Przy 3D nie ma się specjalnie nad czym zastanawiać. Świetnym punktem wyjścia do rzeźbienia, teksturowania i animowania jest Blender. Ma mnóstwo tutoriali. Do 2D programów też jest sporo. Na początek pewnie wystarczą Krita do malowania i Aseprite do pixelartu (ten ostatni komercyjny, ale tani).

Do dźwięku zacząłbym od Audacity. Jakąś prostą muzykę można zrobić, korzystając z Bosca Ceoil. Do efektów dźwiękowych można użyć SFXR i jego klonów. Bardzo prosty program, mocno osmiobitowy w brzmieniu. Robione w nim rzeczy brzmią zawsze na jedno kopyto, ale przynajmniej do prototypowania są kapitalne.

No i oczywiście są jeszcze dziesiątki, jeśli nie setki bibliotek assetów: obiektów 3D, animacji, gotowych dźwięków, skryptów i rozszerzeń edytora czy nawet gotowych projektów. Najlepsze oczywiście kosztują, ale na początek i w darmowych można znaleźć mnóstwo przydatnych rzeczy.

Ludzie

T E Ż
P O T R A F I A Ć
L A T A Ć

Warszawskie studio People Can Fly, założone w 2002 roku przez Adriana Chmielarza, Andrzeja Poznańskiego i Michała Kosieradzkiego, do dziś pozostaje symbolem dynamicznej rozgrywki i tytułu FPS z potrójnym A.

■ Voyager



choć Astronaucci już dawno odlecieli z PCF, obecnie pod przywództwem Sebastiana Wojciechowskiego zespół People Can Fly wciąż planuje nas bawić tym, co od zawsze warszawskiemu studiu wychodzi najlepiej.

Przez prawie trzy lata Epic jako właściciel PCF rządził studiem w Warszawie (przemianowując je na Epic Games Poland), ale w 2015 roku i w tym przypadku

doszło do rozvodu. Na mapie gier People Can Fly zapisali się złotymi zgłoskami: już sam początek kariery studia to wybuchowa dawka emocji w postaci Painkillera. Gra nie tylko była dla nas objawieniem, bo powstała w całości w Polsce. Po prostu była piekielnie dobra, przywracając FPS-om dawną świetność. W singlu i w multi. Dalsze losy Ludzi, którzy mogą latać, zapowiadały się świetnie. Na zlecenie THQ właśnie powstawał kolejny przebój: Come Midnight.

■ Gears of War: Judgment nie było grą dla dzieci. Jednym ze scenarzystów był Tom Bissell, który pracował też dla The Astronauts przy The Vanishing of Ethan Carter.

Wiemy o nim tylko tyle, że przypominał w założeniach to, co mogliśmy zobaczyć w Zaginięciu Ethana Cartera. Jednak zleceniodawca stracił płynność finansową. Ratunek dla PCF przyszedł ze strony Epic Games. Polskie studio stworzyło na zlecenie Amerykanów port Gears of War dla PC. W tym samym czasie rozwijało własną grę, zatytułowaną Bulletstorm (wydaną przez Electronic Arts). W 2012 roku założyciele People

Warszawskie studio od 2013 do 2015 roku nosiło nazwę Epic Games Poland. Od czerwca 2015 roku stało się niezależne, współpracując między innymi z Epikiem i Square Enix.



Can Fly opuścili zespół, wchłaniany powoli w struktury Epic Games, i przenieśli się do nowo powstałego studia The Astronauts. W tym okresie PCF pracowało nad Gears of War: Judgment, zmieniając nazwę na Epic Games Poland. Co działo się później? W ramach prac dla Epica w Polsce powstawały m.in. elementy mechaniki rozgrywki do Fortnite. W 2015 roku nastąpił rozwód z Epic Games. Ludzie znów postanowili latać.

PIXEL WYWIAD



Logo przez lata pozostało to samo. Pokazuje marzenia, które można realizować, gdy tylko się tego bardzo chce.

W WARSZAWSKIEJ KWATERZE GŁÓWNEJ PEOPLE CAN FLY ROZMAWIAMY Z SZEFEK STUDIO **SEBASTIANEM WOJCIECHOWSKIM**. UCZESTNICZYŁ W PROCESIE PRZEKSZTAŁCENIA ODDZIAŁU EPICA W PEŁNOPRAWNE, SAMODZIELNE STUDIO, KTÓRE POWRÓCIŁO DO ORYGINALNEJ NAZWY.

P Brak wspólnej wizji z Epic Games czy też brak pasji do tworzenia kolejnej gry na zlecenie amerykańskiego giganta zdecydowały o tym, że People Can Fly powrócili do gry jako polskie studio? Rozstanie z większym bratem było trudne, czy raczej konieczne?

Chcieliśmy tworzyć gry, do których mielibyśmy wkład kreatywny, a tymczasem po wydaniu Gears of War: Judgment staliśmy się jakby wewnętrznym outsource'em i ta rola nam nie odpowiadała. Ze studia zaczęli odchodzić ludzie poszukujący czegoś więcej i to był moment, by zaproponować dość drastyczną, ale konieczną zmianę relacji. Obie strony były tym zainteresowane i szybko doszliśmy do porozumienia.

P Czy istnieje jakikolwiek uniwersalny przepis na powrót na własne podwórko po okresie ścisłego powiązania z większym studiem? Nie sądzę. Są jednak dwie rzeczy, które temu pomagają: szczęście i ciężka praca połączone z wytrwałością.

P Specjalizacja w grach FPS to mocna strona zespołu People Can Fly czy też zamierzona droga rozwoju?

Na tym etapie i to, i to. Jesteśmy znani z shooterów, co pozwoliło nam znaleźć wydawcę naszej nowej gry.

P Ponad dwa lata prac nad projektem przygotowywanym dla Square Enix jest niemal zbieżne ze stałym rozwojem studia. Oprócz Warszawy istnieją jeszcze dwa oddziały PCF: w Rzeszowie i w Newcastle. Czy to oznacza, że zamierzacie dalej rosnąć, czy też jest to wymuszona konieczność rozbudowy zespołu przeznaczonego do zadań specjalnych?

Szukamy najlepszych ludzi do pracy nad naszym obecnym projektem. Szukamy ciągle. Niektóre pozycje są otwarte dlatego, że potrzebujemy ludzi do konkretnych zadań w ramach obecnego projektu, ale wiele pozycji jest otwartych na zasadzie „opportunity hire”. Czyli jeżeli pojawi się ktoś, kto ma szansę wzmocnić nasz zespół, uzupełnić go o nowe kompetencje, to zawsze chętnie taką osobę zatrudnimy.



P Remasterowanie Bulletstorma zajęło półtora roku. Co pochłonęło tak wiele czasu i jak duży zespół odpowiadał za pracę na wersji Full Clip Edition?

Nawet nieco więcej niż pół roku. Najwięcej czasu pochłonęło stworzenie online'u na nowe konsole pod tryb rozgrywki wieloosobowej. W szczytowym momencie nad projektem pracowało 20-25 osób zarówno wewnątrz studia, jak i u podwykonawców.

P Doświadczenia wyniesione z pracy w branży reklamowej, w CR Media i Ad Point, przydają się w zarządzaniu studiem tworzącym gry? Doświadczenie w zarządzaniu firmą, zespołami ludzi, biznesowe - jaknajbardziej, doświadczenie branżowe już mniej.

P Który spośród dotychczasowych projektów - Gear of War: Judgment,

Bulletstorm: Full Clip Edition, elementy mechaniki Fortnite, aktualny FPS dla Square Enix - okazał się największym wyzwaniem?

Nigdy nie powiedzieliśmy, że nasz nowy tytuł to FPS. Na pewno strzelanka. A co do pytania, to myślę, że każdy z tych tytułów był wyzwaniem. Obecny projekt jest na pewno największym wyzwaniem ze względu na skalę. Dość powiedzieć, że tworzy go dwa razy większy zespół niż pierwotny Bulletstorm, nie licząc outsourcingu.

P Odbudowane i rozbudowane studio zaczyna wchłaniać coraz więcej pracowników. Czy brytyjska odnoga ma stać się punktem zaczepienia w Wielkiej Brytanii po brexicie, czy też jest to sposób na przyciągnięcie do siebie tych twórców, którzy nie uznają za atrakcyjne przenieść się do Polski?

✚ Judgment był de facto czwartą odsłoną Gears of War, dlatego czwórka w tytule kolejnej części, recenzowanej w Pixelu #20, może się wydawać nieco myląca.

✚ Płonący świat po nadejściu obcej inwazji... Ileż nostalgii fundowano nam na starcie każdego z nowych Gearsów.

Gdy otwieraliśmy studio w UK, temat brexitu nie istniał. Zdecydowanie zatem to drugie, czyli przyciągnięcie talentu, którego nie bylibyśmy w stanie pozyskać do studia w Polsce.

P Czy Polska to dobre miejsce do tworzenia gier?

Nie jest to złe miejsce. Odpowiedź czy dobre to już trudniejsza sprawa. Na pewno największym wyzwaniem jest stworzenie klimatu dla deweloperów, żeby chcieli przyjeżdżać do Polski i się tutaj osiedlać na stałe. Bez tego ciężko nam będzie iść do przodu, a bez tego ciężko o pracowników o unikalnych kwalifikacjach, wiedzy czy doświadczeniu. Niestety na razie na poprawę tegoż klimatu się nie zanosi.

P Jest szansa na to, że doczekamy się kontynuacji Bulletstorma?

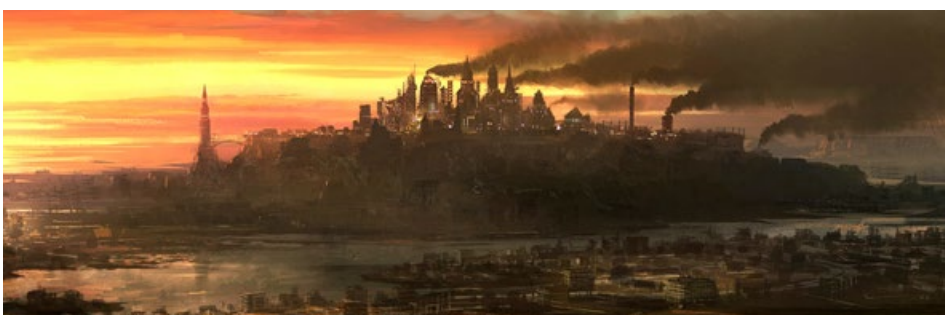
Osobiście bym chciał, ale czy to się uda, zobaczymy.

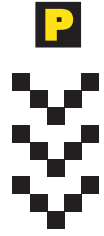
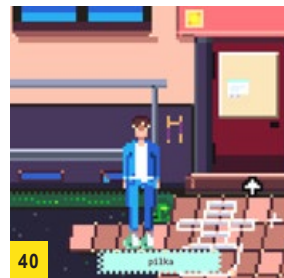
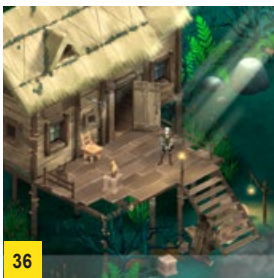
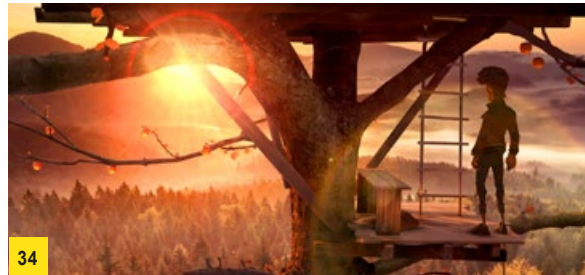
P W jakie gry najchętniej gra szef PCF? Czy spędza pan czas na wnikliwym testowaniu aktualnych produktów własnego studia?

Ślabo u mnie z czasem niestety na granie w inne produkcje, ale własną ogrywam dość regularnie,

P Czego powinniśmy życzyć wszystkim pracownikom PCF?

Kolejnego dobrego roku. ■





TAK
OCENIAMY GRY

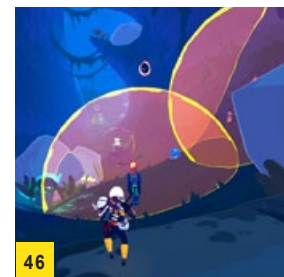
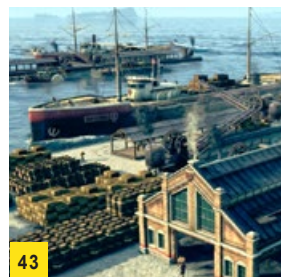
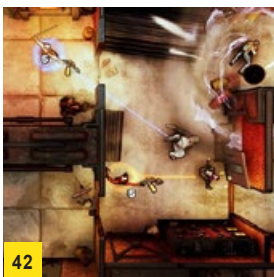
- 0-30 słabe
- 31-40 niegodne dłuższego kontaktu
- 41-50 średnie, miejscami przyzwoite
- 51-60 dobre, ale nie dla każdego
- 61-70 interesujące, godne polecenia fanom gatunku
- 71-80 bardzo dobre w swojej kategorii
- 81-90 znakomite, polecane wszystkim
- 91-100 wybitne, ponadczasowe

PLAY THE GAME



DYSKUTUJNA
FB.COM/GROUPS/
SECRETLEVEL

DZIWI ŚWIATM GŁAWICYNAMI PIERW PRZYCIĄGA SWOJĄ EGZOTYCZNOŚCIĄ, A PÓŹNIEJ NIEDAJE O SOBIE DEJŚĆ, W CIAŻ RZUCAJĄC GRACZOWI PRZEDNO SKOLENE STRZĘPKI TAJEMNICY, KTÓRĄ CHCESIĘDOKRYWAĆ.





DRIFTLAND: THE MAGIC REVIVAL



PRODUCENT: Star Drifters **Wersja PL:** tak

Sir Haszak

W tej grze 4X jest odkrywaniem świata, gromadzenie zasobów, budowa armii, magia i najazdy. Jednak tak naprawdę historia świata podzielonego na wyspy mówi o upływie czasu. Należy wygrać, nim wyczerpią się zasoby.

W mrowiu wysp rozrzuconych po krainie można odnaleźć tropy



wiodące do Majesty, Settlers czy nawet Populouza. Nie jest to zarzut, bowiem elementy zostały złożone w całkiem strawnym zestawie. Wygląda przy tym bardzo zachęcająco. Przy bliższym poznaniu okazuje się, że różnice między ludźmi, dzikimi elfami, ciemnymi elfami i krasnoludami nie są duże, ale znaczące. Każda rasa ma własny biome, styl architektury i projekty postaci. Poza tym budowle są w zasadzie takie same, nawet jeśli różnią się nazwą. Na przykład dzikie elfy produkują żywność w sadach, ciemne elfy na łowiskach, krasnoludy w chlewach, a ludzie na farmach.

GOSPODARKA GŁUPCZE!

Nie bez powodu wspominałem o gospodarce, bo na niej budujemy

✚ Nie na każdej przyłączonej wyspie wznosimy budowle, ponieważ podnosi to koszty ich użytkowania.

✚ Krasnoludy mają chlew (i to niejeden). Golemy wpadły go posprzątać.

siłę państwa. W Driftlandzie jest ona równie złożona, co w Settlers, ale w inny sposób. Nie budujemy łańcuchów produkcji, a jedynym prostym podobieństwem pozostaje geolog szukający kopaliny. Surowce zostały podzielone na trzy grupy. W pierwszej jest żywność. Jej jedynej nie można kupić na targu. Zapewne zabraniają tego zasady obrotu towarami FMCG obowiązujące w Driftlandzie. Gdy brakuje żywności, poddani





✚ Najpierw ekipa napadła na most i zerwała go. Potem wyspa podążyła za napastnikami. Niektórzy dostrzegli w tym magię.

głodują, spada nasza reputacja, a wraz z nią dochody z podatków (ciekawostka: płacą je tylko bezrobotni!). Jeśli niedobory trwają zbyt długo, grozi nam bunt ludności. Drugą grupę surowców tworzą drewno i kamień, których zasoby od razu widzimy na każdej wyspie. Trzecią - kopaliny (w tym złoto), które należy odkryć.

Trudność polega na tym, że pewne zasoby potrzebne są do opłacania utrzymania wojska i budynków, a pewne do zakupów jednorazowych. Do tego im więcej wysp zagospodarujemy, tym większe ponosimy koszty utrzymania budynków. Należy też uwzględnić negatywny wpływ na produkcję biomów innych niż rodzimy (da się je przerobić magią na własne). Takie podejście wymusza racjonalne gospodarowanie ziemią.

Po opanowaniu podstaw można przyrzyć różnicom między rasami. Te dotyczą choćby magii. Elfy pod tym względem biją na głowę krasnoludy. Jednak te ostatnie, choć nastawione na rozwój techniki, też z niej korzystają. Ciemne elfy mogą pozyskiwać kopaliny bez brudzenia rąk. Wystarczy, że przeprowadzą stosowny rytuał. Z kolei dzikie elfy mogą przywoływać na pole bitwy enty lub golem, które wspierają przez pewien czas oddziały złożone z bohaterów. Dla odmiany krasnoludy nie muszą opanowywać gniazd kruków, orłów czy smoków, by ich bohaterowie dostali skrzydeł. Produkują jednostki latające we własnym zakresie. Różnic jest więcej, ale każdą z ras dowodzi się podobnie.

Interfejs robi wiele, by pomóc w sprawnym zarządzaniu państwem. Podpowiada, gdzie korzystnie umieścić budowle do pozyskiwania surowców. Wskazuje, ile technologii możemy aktywować za zebrane punkty postępu. Informuje o ataku i przynosi w jego miejsce. Daje znać, że zasoby surowca się wyczerpały, i likwiduje budynek związany z jego pozyskiwaniem. Pod tym względem możemy czuć się dopieszczeni.

Czasami jednak pomaga aż za bardzo, bo jeśli ukradniemy przeciwnikowi wyspę, na której surowce już zbażał, nie musimy ich



✚ Tak wygląda finał rytuału wydarcia surowców przez ciemne elfy.



TYLKO Z TYM NUMEREM MAGAZYNU PIXEL OTRZYMASZ 10% RABATU NA ZAKUP GRY DRIFTLAND: THE MAGIC REVIVAL W SALONACH EMPIK I NA EMPIK.COM

◆ JAK OTRZYMAĆ ZNIŻKĘ W SALONACH EMPIK

Pokaż przy kasie poniższy kod kreskowy, po zeskanowaniu którego sprzedawca naliczy ci 10% rabatu.



◆ JAK OTRZYMAĆ ZNIŻKĘ NA STRONIE WWW.EMPIK.COM

Wpisz podany niżej kod przy zakupie gry na stronie www i otrzymaj 10% rabatu.

KOD RABATOWY: EMPDRF

PARTNEREM AKCJI JEST **empik**



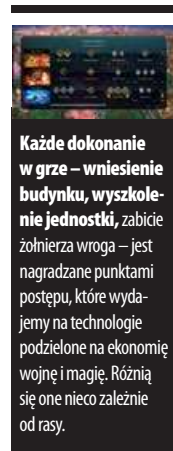
Na barbarzyńców dobrze mieć oko. A jak widzimy, że się nudzą, można otworzyć portal i ich nieco rozerwać.

odkrywać samodzielnie. Mimo że interfejs jest przejrzysty, przydaje się znajomość skrótów klawiszowych. Często używane polecenie magicznego zwiadu i przesuwania wyspy umieszczono w sąsiednich zakładkach menu magii i przełączanie się między nimi jest denerwujące. Brakowało mi także wyszukiwania, gdzie znajduje się konkretna budowla. Można to znaleźć na mapie strategicznej, ale przy kilkudziesięciu wyspach i zmieniających się lokalizacjach kopalń (surowce się wyczerpują!) przydałby się prostszy sposób wyszukiwania budowli, którą na przykład chcemy rozbudować.

SAMODZIELNI BOHATEROWIE

Świat Driftlandu nie oferuje mdłych zwycięstw dyplomatycznych czy naukowych, choć istnieje w nim i dyplomacja (w ilościach śladowych), i postęp techniczny. Wszystko to jednak, łącznie z gospodarką, jest podporządkowane wojnie. Świadczą o tym rodzaje zwycięstwa: całkowita dominacja, czyli rozwalenie przeciwnikom ich

Postęp



Każde dokonanie w grze – wniesienie budynku, wyszkolenie jednostki, zabicie żołnierza wroga – jest nagradzane punktami postępu, które wydajemy na technologie podzielone na ekonomię wojnę i magię. Różnią się one nieco zależnie od rasy.

Gościnnie wjazd trzech chorągwi może doprowadzić wizytowanego do ruiny.

fajnych, z poświęceniem rozbudowywanych zamków, przyłączenie do państwa określonej liczby wysp lub zajęcie określonej liczby Magicznych Telluriów lub Splądrowanych Mauzoleów, strzeżonych przez strażników lub potwory. Niezależnie od wybranej drogi do sukcesu należy palić, mordować i grabić.

Siłę bojową stanowią niezależni bohaterowie, co od razu przywodzi na myśl Majesty. Nie kierujemy nimi (przynajmniej do czasu), a jedynie zapewniamy skrzydlatego rymaka (względnie portal) i wyposażenie. Potem grzecznie sugerujemy przez potrząśnięcie sakiewką, kogo powinni pozbawić życia. Im więcej złota na nagrodę, tym więcej bohaterów zainteresuje się zadaniem. Trzeba jednak oddać sprawiedliwość, że kiedy ktoś zaczyna niszczyć nasze budowle, bohaterowie starają się jak najszybciej dotrzeć na miejsce zdarzenia.

Gdy chcemy ułatwić sobie kierowanie tą bandą indywidualistów, grupujemy ich w chorągwie, którym wydajemy rozkazy. To bardzo ułatwia zarządzanie walką. Przy okazji uderzenie dobrze wyekwipowanej chorągwi ma moc szarży husarii.

PRZYŁOŻONA KAMPANIA

Gra ma kampanię, pojedynki z SI i innymi graczami. Najmniej przekonana mnie pierwszy z trybów. Niby jest w nim wszystko, co trzeba: trzy powiązane ze sobą kampanie liczące po kilka misji każda (czwarta ma być dostępna wkrótce

po premierze), tajemnice, zdrady i zwroty akcji. Jednak opowieść zrealizowana w sposób zaproponowany przez Star Drifters nie jest w stanie przebić się przez mechaniki gry. Dlatego w ostatecznym rozrachunku nie czuję się uczestnikiem pasjonującej intrygi, a wykonawcą prostych poleceń: „Zbierz 6000 diamentów” czy „Zniszcz zamek X”. Żeby była jasność: widać, że twórcy starali się, by historia nie znużyła. W kolejnych misjach daną rasą mamy już częściowo zagospodarowane wyspy, więc nie musimy zaczynać od zera. Niektóre misje bawią się światem gry, jak choćby w jednym z zadań ciemnych elfów, kiedy początkowa wyspa staje się naszym krążownikiem, którym przemierzamy mapę. Mimo to nie poczułem się porwany.

Pozostałe tryby jednak dają radę. Potyczki mają nieodparty urok i dostarczają mnóstwo emocji. Nim opanowałem zależność, kilka razy zostałem pokonany. Potem z wyjątkiem krótkiej chwili na końcu, gdy zazwyczaj mogłem sobie wybrać sposób zwycięstwa, w każdej rozgrywce zdarzały się kryzysy, na które należało szybko reagować. Niekiedy w kilku miejscach naraz. Uderzenie w komunikację lub zasoby potrafi być bardziej efektywne niż niszczenie wojsk. Niedobory złota i żywności w przypadku gospodarki balansującej na krawędzi potrafią w błyskawicznym tempie rozłożyć imperium obejmujące pokaźny obszar. I gwałtownie skończyć sen jego władcy o zielonej wyspie. ■



81

Złożony model ekonomiczny łączący budynki aktywne, pasywne i ulepszenia kupowane za punkty rozwoju, połączony z dynamicznymi walkami z innymi imperiami, ale też barbarzyńcami, daje satysfakcjonującą rozgrywkę, podczas której nie raz i nie dwa wrócimy znad krawędzi.

AMD

RYZEN



WE CHANGE THE GAME

KOMPUTERY TWORZONE Z PASJI

SPRAWDŹ W SKLEPIE

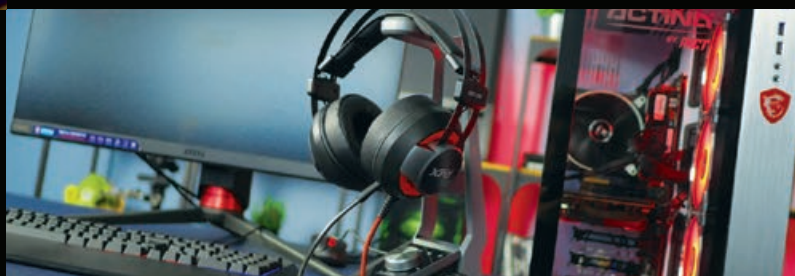
SFERIS.pl

NAJLEPSZE KOMPONENTY NA RYNKU



TWORZONE PRZEZ SPECJALISTÓW

NAJTAŃSZE KONFIGURACJE PC W SWOJEJ KLASIE



ZNAJDŹ NAS!



@ActinaKomputery



@actinakomputery

AMD RYZEN

msi

ACTINA®

XPG

be quiet!



SEKIRO

Shadows Die Twice



✚ Gra unika przerywników filmowych jak może, ale kiedy ich używa, robi to w interesujących sceneriach.

✚ Wilk musi zachować zimną krew i przekradać się między wrogami nawet, gdy wszystko dookoła płonie.



PC PS4 XONE

PRODUCENT FromSoftware Wersja PL: tak

Artur Cnotalski

Seria Dark Souls i jej naśladowcy zawsze mnie męczyli. Spychanie gracza do defensywy, by odczytać go bezmyślnego tłuczenia w klawisze, jest słusznym zamysłem, ale powiązana z tym bardzo pasywna, niekiedy nawet żmudna rozgrywka po prostu nie potrafiła przykuć mnie do ekranu.

Tworząc Sekiro: Shadows Die Twice, goście z FromSoftware musieli myśleć podobnie, bo osadzona w magiczno-feudalnej Japonii gra absolutnie nie zachęca do grania w defensywie. To produkcja, w której owszem, musimy parować i unikać, szukając otwarcia, ale zazwyczaj musimy je sobie także wytworzyć.

Sekiro to ewolucja gatunku souls-like, gier w zamyśle

„trudnych, ale uczciwych”. Z jednej strony zachowuje konieczność uczenia się zachowań przeciwników i rozpracowywania tego, jak poradzić sobie z bossami, którzy potrafią momentami grać bardzo nieczysto. Z drugiej jednak odrzuca wiele ograniczeń poprzednich gier From takich jak pasek wytrzymałości, który zawsze zużywał się za szybko, by gracz naprawdę rozwinął skrzydła. Zamiast tańczyć dookoła przeciwnika w Sekiro tańczymy wraz z nim w widowiskowych starciach, gdzie zderzające się miecze, włócznie i inne narzędzia zagłady sypią co chwila iskrami. I naprawdę czujemy, że gramy wojownikiem shinobi, twardym i skutecznym zabójcą.

From dość drastycznie obróto formułę souls-like z wielu elementów, do których zdążyło nas przyzwyczaić. Nie ma tu kooperacji, nie dobierzemy sobie klasy postaci, szukając idealnego zestawu sprzętu i zaklęć. Zamiast tego mamy jednego wojownika z protezą ramienia i szeregiem gadżetów, które montuje w niej podczas gry, oraz trzy

▲ Górskie panoramy dają tylko chwile relaksu. Gra stopniowo dokręca nam śrubę, oferując niewiele wytchnienia.



FROMSOFTWARE ZADBAŁO, BY PANOWANIE NAD OTOCZENIEM NIGDY NIE OSIĄGNĘŁO PUNKTU, W KTÓRYM MOŻEMY SIĘ ROZLUŻNIĆ.

powinni solidnie dopiec gracze przy udanym ciosie w plecy.

Gra bardzo zgrabnie tłumaczy swoje mechaniki i nowe rozwiązania. Choć część tego, czego musimy się nauczyć, czeka na nas na ekranach z objaśnieniami lub jest tłumaczona w treningu z niezabijalnym partnerem sparingowym, wiele informacji ukryto w świecie. Zachęca to nas do uważnego słuchania rozmów, czytania opisów i przyglądania się otoczeniu.

Dwie najważniejsze rzeczy, jakie robi Sekiro, to wertykalność, możliwość skakania i przelatywania przez duże połacie terenu na zamocowanej w protezie wyrzutni lin oraz garda. Zdolność wspinania się na budynki i przekradania po da-

▲ Bossowie, nawet ci mniej groźni, potrafią wyglądać naprawdę imponująco. Wielki kołes okrażający nas na bojowym rumaku robi wrażenie.

chach, podczas gdy na dole czają się zastępy wrogów, sama w sobie daje olbrzymią frajdę, ale do tego dochodzi jeszcze mobilność. Wilk jest w stanie wyskakiwać z walki, gdy zrobi się za gorąco, podchodzi do tego samego obszaru z kilku różnych stron, by przerezedzać szeregi przeciwników, albo po prostu ignorować część przeszkód na drodze do ważniejszego celu. Trochę czuć tu Tenchu, mamy też odrobinę Dishonored - w połączeniu z szerokim asortymentem gadżetów zyskujemy bardzo dużą kontrolę nad mapą, decydując o tym, jak i kiedy uderzymy na przeciwnika.

Znaki



Napisy w kanji stanowią wyraźny i stylowy sposób na uzupełnienie japońskich realiów. Nieblokowane ataki są sygnalizowane czerwonymi znakami, a egzekucje bossów celebrowane są dużym, przesłaniającym ekran napisem.

▲ To nie tylko dekoracja. Za chwilę będziemy przetaczać się przez to pobojowisko.

From Software zadbało, by to panowanie nad otoczeniem nigdy nie osiągnęło jednak punktu, w którym możemy się rozluźnić czy poczuć jak niepokonane narzędzie mordu. Za każdym razem, gdy czujemy, że świetnie rozpracowaliśmy jakiś kawałek mapy i cichaczem wybiliśmy cały garnizon wrogów, dzieje się coś, co przypomina o niebezpieczeństwach tego świata. Jednocześnie nawet najbardziej frustrujący bossowie dają nam poczuć, że zwycięstwo jest możliwe, jeśli tylko sobie na nie zapracujemy. To naprawdę mistrzowskie operowanie nagrodami i wyzwaniem.

Częścią tej delikatnej równowagi jest system gardy, który działa tak samo dla gracza, jak i wrogów. Każdy zablokowany cios osłabia postawę,

„szkoły” - drzewka umiejętności odblokowujące zarówno pasywne, jak i aktywne efekty. Jednocześnie dobudowano tu masę nowych elementów. Skoro nasz jednoręki wilk jest shinobim, cichym mordercą, znaczne części poziomów możemy oczyścić cichaczem, przekradając się między kolejnymi kryjówkami i wykonując egzekucje. Z pomocą skrytobójczych ataków jesteśmy w stanie nawet znacząco osłabić bossów, choć ci, mając za zwyczaj więcej niż jedno życie, i tak





DZIĘKI ZAPEŁNIAJĄCEMU SIĘ WSKAŹNIKOWI POSTAWY WALKA PRZESTAJE SPROWADZAĆ SIĘ DO TEGO, ILE PUNKTÓW ŻYCIA ZOSTAŁO WROGOWI. LICZY SIĘ WŁAŚNIE TO, JAK DOBRZE MIERZYMY KOLEJNE, MORDERCZE KROKI.

a jej rozbicie pozwala zadać potężny, kończący cios, niezależnie od tego, ile w danej chwili mamy punktów życia. Postawa regeneruje się, gdy nie walczymy, a za każdym razem, gdy zamiast zablokować odbijemy atak, wskaźnik wroga zapełnia się zamiast naszego. Powoduje to, że gracz musi sprawnie balansować między zasłanianiem się przed ciosami a uskokami, by nigdy nie stracić swojej gardy. Jednocześnie jednak zachęca do grania agresywnie. Jeśli znajdziemy sposób, by między potężnymi, często nieblokowanymi ciosami bossa wywierać na

Przekradanie się koło gigantycznego węża dostarcza sporo emocji, a spotkanie z nim z bliska jest potwornie satysfakcjonujące.

Otwarte przestrzenie, pozwalające korzystać z linki z rzadka ustępują miejsca ciasnym, ciemnym tunelom i wnętrzom budynków. Tu nasza mobilność jest znacząco mniejsza, ale tempo rozgrywki nie spada.

nim dostateczną presję, zabijemy go jednym widowiskowym „finiszem” na długo przed tym, jak skończą mu się punkty życia. Takie momenty jak nic innego pozwalają poczuć, że jesteśmy dobrzy w grę.

Co ważne, ta możliwość zabicia wymęczonego wroga nie oznacza, że Sekiro jest grą łatwiejszą od Souls czy Bloodborne. Wręcz przeciwnie. Dynamiczne tempo rozgrywki sprawia, że momentami jest znacznie trudniej. Pani Motyl, jeden z pierwszych napotkanych bossów, to potwornie wymagający wróg, który zmusza nas do zapamiętania szeregu ataków. Tyle że to właśnie z nią po raz pierwszy czujemy, że jednoręki shinobi potrafi niemal dosłownie tańczyć z mieczem. Dzięki zapełniającemu się wskaźnikowi postawy walka przestaje sprowadzać się do tego, ile punktów życia zostało wrogowi. Liczy się właśnie to, jak dobrze mierzymy kolejne, mordercze kroki.

W tym śmiertelnym tańcu nie zawsze dotrzymuje nam kroku kamera. Sytuacje, kiedy namierzony przeciwnik nagle znika za kolumną

albo wbiega nad nas i Sekiro nagle przestaje śledzić go wzrokiem, nie zdarzają się może bardzo często, ale niezawodnie wywołują mały atak paniki w walce z co bardziej żwawymi bossami. Z drugiej strony dają więcej możliwości, by przyglądać się światu, jaki roztacza przed nami produkcja FromSoftware. Choć jest on w dużej części zbudowany ze stonowanych, zimnych kolorów, i tak potrafi zachwycić. Przywiązanie do detali i fenomenalnie zrealizowane animacje finiszów tylko podbijają zadowolenie, jakie generuje sama rozgrywka.

Najnowszy naśladowca Dark Souls znacząco przesuwa i tak wysoko ustawioną przez FromSoftware poprzeczkę. Mieszanina skradanki, eksploracji świata i wymyślonej niemal na nowo walki przykuwa do ekranu, a rozwidlające się ścieżki i opcjonalne wyzwania, których po prostu nie chcemy pomijać, czynią z Sekiro: Shadows Die Twice grę niemal idealną. ■



93

FromSoftware rozwija własny gatunek gier, pokazując jednocześnie, jak mogłyby wyglądać współczesne wersje Tenchu czy Ninja Gaiden. Sekiro: Shadows Die Twice to nowa jakość, a nie tylko przepakowane pomysły z serii Dark Souls.

t r o p i c o 6

PC ■ MAC ■ PS4 ■ XONE

PRODUCENT Limbic Entertainment **Wersja PL:** nie

■ Pjotsze

W zamierzonych czasach powtarzano pewną anegdotę poruszającą kwestię różnic pomiędzy Związkiem Sowieckim a Stanami Zjednoczonymi. Puenta dowcipu brzmiała następująco: brata się ma, a przyjaciół miewa. Ta myśl zawsze towarzyszyła mi w trakcie przygód ze starszymi odsłonami serii Tropico, gdzie zmuszony byłem lawirować pomiędzy strefami wpływów supermocarstw. Jak się okazało, nie inaczej było w przypadku najnowszej, szóstej, części cyklu tej dyktatorskiej symulacji.

Z radością powróciłem na przepiękną wyspę, aby jako nieomylny El Presidente poprowadzić swój kraj do dobrobytu. Na początku skupiłem się na trybie singleplayer, aby przypomnieć sobie poszczególne elementy rozgrywki. Jednak po bardzo krótkim czasie rozpocząłem przygodę w opcji sandbox. To właśnie taka forma nieskrępowanej fabularnie rozgrywki zawsze dawała mi w grach z serii Tropico najwięcej frajdy. I tak, niezależnie od epoki, w której aktualnie się bawiłem, musiałem uważać na większych od siebie. W trakcie pierwszej rozgrywki, gdy tylko zerwałem się ze smyczy Brytyjczyków, udało mi się rozsierdzić przedstawiciela państw Osi. Jakoś tak się złożyło, że bliżej mi było do obozu alianckiego. W końcu jegomość o bardzo germańskim akcencie oznajmił mi, iż miarka się przebrała, a jego koledzy odwiedzą mnie w ramach korpusu ekspedycyjnego. Zamiast przygotowywać się do nadchodzących wyborów musiałem zatem odeprzeć małą inwazję. Wojenkę wygrałem, stanowisko też obroniłem, choć nie było łatwo, bo łapówki dla co bardziej opornych posypały się niczym manna z nieba. Później było już tylko łatwiej.



■ **Piracka kryjówka** to niezwykle przydatny budynek. Korsarzom możemy zlecić kradzież przeróżnych dóbr: owoców, złota lub budynków, takich jak widoczna tu Brama Brandenburska.

■ **Kup pan coś**

Broker to niesłychanie ciekawy koleżka, zawsze skory do pomocy. Za odłożone na koncie szwajcarskim pieniądze można u tego jegomościa poprawić relacje z jedną z grup wpływu na Tropico lub wykupić możliwość zmian w konstytucji.

Najlepiej bawiłem się w okresie zimnej wojny. Wciąż jest to mój ulubiony okres, jeśli idzie o rządzenie bananową republiką. Manewrowanie pomiędzy wzajemnie zwalczającymi się Wschodem a Zachodem ma w sobie więcej czaru niż na przykład zabieganie o względy urzędników Unii Europejskiej. Nie ukrywam, mam też słabość do chłodnej niczym stal Nadii Kuznetsov. Co więcej, gra zachowała swoje specyficzne poczucie humoru. Doskonałym przykładem mogą być tu wystąpienia wyborcze. Nie raz zaśmiałem się, kiedy mój awatar wygłaszał płomienne przemówienia z balkonu swojego pałacu. Brakowało tylko szukania winnych złej kondycji finansowej państwa wśród kosmitów z innej galaktyki. Polityka w krzywym zwierciadle, to lubię.

Ciekawym novum okazała się mechanika archipelagów. Tym razem państewko podzielone jest na kilka większych lub mniejszych wysepek. Przyznam, że bardzo często swoją uwagę skupiałem na największej z nich, niechętnie rozszerzając swoje wpływy na pozostałe wyspy.

Dopiero po dłuższym czasie powiększałem swoje terytorium, i to tylko wtedy, kiedy miałem pewność, że rządzony przeze mnie kraj nie rozrasta się zbyt szybko. Ekonomia pozostała niesłychanie ważnym elementem rozgrywki, na każdym kroku pilnowałem zatem, aby nie podzielić losów współczesnej Wenezueli. Choć nie zawsze mi się udawało.

Najnowsza odsłona Tropico to godny następca swojego starszego rodzeństwa. Po kilku chwilach z nią spędzonych całkowicie zapomniałem o niedoróbkach, jakie męczyły nijaką piątkę. To strategia, po którą warto sięgnąć, szczególnie jeśli jest się fanem serii. ■

79

- Kapitalny city builder. Naprawia błędy poprzedniczkę, zarazem proponując wiele interesujących rozwiązań, nowych oraz powracających. Jako
- El Presidente możemy zlecić piratom kradzież samego Stonehenge!



✚ Coś w sylwetce Hansa Tannhausera przypomina mi Guybrusha Threepwoda. I tak, Wrota Tannhausera też są.



✚ „I am seeing these fine massage rods” - jakbym już gdzieś, kiedyś...

w zapowiedziach, w wersji ostatecznej wygląda równie dobrze. Nie mam pojęcia, na ile to zasługa zastosowanej techniki. W innych grach nie gorsze efekty uzyskuje się, korzystając do początku do końca z modelowania 3D, ale jest ładnie, koniec, kropka. Chyba najlepsza jest animacja z samego początku, w której widać drobne niedoróbki, charakterystyczne dla makiet tworzonych na potrzeby lalkarzy. Potem scenerie robią się aż za dobre i tracą ten styl, ale ciągle ogląda się je bardzo przyjemnie. Niestety, sam wygląd nie jest w stanie uratować całości, przebić się przez usypiającą muzykę i historię, skaczącą od sasa do lasa po niemających ze sobą żadnego związku pomysłach.

Żeby nie było, widywałem rzeczy dużo słabsze. Trüberbrook jest bardzo poprawny technicznie, ładny, na tyle łatwy, żeby podczas gry się zrelaksować, na tyle trudny, żeby nie mieć poczucia, że przechodzi się sam. Taka lekka rzecz na dwa niezbyt zobowiązujące wieczory. Ale nie kupujcie, dopóki cena nie zacznie oscylować w okolicach biletu do kina. W tej chwili gra kosztuje ponad stówę i nie jest warta tych pieniędzy. ■

Trüberbrook

PC ■ MAC ■ PS4 ■ XONE ■ SWITCH

PRODUCENT btf Wersja PL: tak

■ Borek

O Trüberbrook pierwszy raz usłyszałem gdzieś w 2017 roku. Błądząc po linkach, trafiłem na ciekawostkę techniczną: filmik z planu, na którym budowano i obfotografowano na potrzeby fotogrametrii miniatury wewnątrz z gry.

Potem była zbiórka na Kickstartrze. Udało się zebrać ponad 180 tysięcy euro, ponad dwa razy więcej, niż wynosił założony pierwszy próg. Zapewne dlatego, że pokazana grafika robiła bardzo dobre, nietuzinkowe wrażenie. U mnie budziła skojarzenia z filmami lalkowymi z czasów mojego dzieciństwa. Zapowiadany był scenariusz z elementami science fiction, umieszczony w latach sześćdziesiątych gdzieś na (zachodnio)niemieckiej prowincji. Miały być odniesienia do klasyki SF, kultowych seriali SF, kultowych przygodówek i popkultury. Po zbiórce było półtora roku na skończenie pracy i przygotowanie wersji na kilka platform, aż w końcu w marcu przyszła premiera i gra znalazła

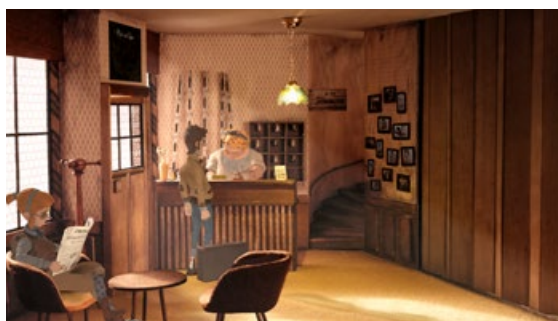
się na moim celowniku w ramach przeglądania tytułów do Indykarium. Zainstalowałem, zagrałem, zmartwiałem.

Trüberbrook to klasyczna przygodówka point & click. Trzeba pochodzić, pogadać, znaleźć, użyć. W mechanice nie ma nic zaskakującego. Gra sprawnie trzyma się sprawdzonych ćwierć wieku temu wzorców. Niestety, nic zaskakującego nie ma również w scenariuszu. Albo raczej - jeśli jest coś zaskakującego, to są to amatorska słabość, niezborność i infantylność.

Najlepiej wypada strona graficzna. To, co wyglądało zachęcająco

✚ btf to urzędujący w Kolonii kolektyw kreatywny, koncentrujący się na filmie i wideo. Trüberbrook jest ich pierwszą wycieczką w kierunku gier.

✚ Zdjęcia na ścianie przy schodach to portrety kickstarterowych fundatorów, którzy zainwestowali co najmniej 500 euro.



48

■ Ładna, klasyczna, niezbyt trudna przygodówka. Boli zmarnowany przez marny scenariusz potencjał, fatalny stosunek cena/jakość.

Construction Machines Simulator



 SIMFABRIC

PREMIERA 19.04.2019

Nintendo eShop

 NINTENDO
SWITCH



Grimshade



PRODUCENT Talerock Wersja PL: nie

Bazyl

Grimshade to cRPG napędzony skuteczną zbiórką na Kickstarterze, a inspirowany japońskimi produkcjami z lat dziewięćdziesiątych.

Jak to wygląda w praktyce? Otóż mamy widok z góry i przechodzenie na specjalną planszę, jeśli spotkamy na drodze jakichś oponentów. Walka odbywa się wówczas w trybie turowym, a każda z postaci może pochwalić się wyjątkowymi

✦ W grze brakuje głosów postaci, więc trzeba nastawić się na bardzo dużo czytania.

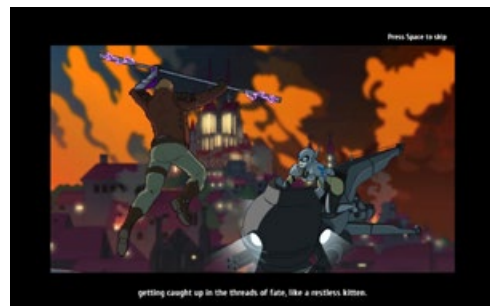
✦ Jeśli wydaje wam się, że na polu bitwy widzicie wielkiego borsuka, to... dobrze się wam wydaje.

bojowymi umiejętnościami. Potyczki wypadają całkiem niezłe, chociaż po pewnym czasie mogą wydawać się nieco schematyczne. System rzadko wybacza też błędy, więc pomyłka na początku starcia może być trudna do zniwelowania. Dla osób, które nie mają cierpliwości do zgłębiania taktyki lub wolą się nie denerwować, przygotowano poziomy łatwy i bardzo łatwy. Pochwalić można również bogato wyskakujące podpowiedzi, tłumaczące zasady, którymi rządzi się Grimshade. Miłośników klasycznych cRPG może jednak zabołec także fakt, że nie można majstrować przy rozwoju postaci. Ingerencja w umiejętności bohaterów w zasadzie ogranicza się do dobierania im wyposażenia.

Gra obiecuje wciągającą fabułę, ale niestety historia mnie nie porwała. Nie znaczy to, że jest zła, gdyż zarówno zadania główne, jak i kwesty dodatkowe wypełniałem z ochotą. Duża w tym zasługa świata, w którym rozgrywa się akcja. Krainę zamieszkiwaną przez ludzi, potwory czy antropomorficzne zwierzęta przedstawiono szczegółowo, a wiedzę o świecie można czerpać z lektury setek opisów odnalezionych przedmiotów i książek. Szkoda tylko, że nie ma dziennika, w którym zdobyte informacje byłby gromadzone.

Baśniowość dobrze podkreśla grafika. Tła i postacie są ręcznie rysowane, co kojarzy się choćby z serią Broken Sword. Świetne wrażenie robi także muzyka, ale nie ma głosów bohaterów. Miały się one pojawić, gdyby podczas zbiórki osiągnięto 125 tysięcy dolarów, lecz licznik zatrzymał się nieco poniżej tego pułapu. Szkoda, gdyż brak ten jest aż nadto odczuwalny. Podobnie jak problemy z wyszukiwaniem drogi. Próba przeprowadzenia postaci przez pokój może sprawić, że nabawicie się krzesłofobii. Także o mapie można powiedzieć niewiele dobrego poza tym, że ładnie wygląda. Jej użyteczność jest niestety znikoma. Bywa to szczególnie irytujące, gdyż sporo questów wymaga biegania między kilkoma punktami.

Grimshade potrafi zaurczyć i wciągnąć, ale ma też błędy, które niepotrzebnie podnoszą adrenalinę. Być może części ze wspomnianych przeze mnie niedoróbek już nie ma, gdyż gra jest stale aktualizowana. W zasadzie codziennie zabawę poprzedza instalacja nowej łatki. Z jednej strony pokazuje to, że autorzy dbają o swój produkt, ale z drugiej uświadamia, że wydali grę zdecydowanie daleką od ideału. ■



✦ Kreskówkowa stylizacja dobrze komponuje się z baśniową opowieścią.

68

■ RPG z taktycznymi pojedynkami w trybie turowym. Oferuje ciekawy, baśniowy świat, ale skąpi możliwości ingerencji w rozwój postaci oraz decydowania o składzie drużyny.



JEDŹ NA PIXEL HEAVEN Z

mytaxi Lite

Najniższa cena w mieście

Wiesz z góry ile zapłacisz

Nie masz jeszcze apki mytaxi? Odbierz **25PLN** zniżki na swój pierwszy przejazd!

Wpisz kod: **PIXELHEAVEN2019**

Kod na pierwszy przejazd z mytaxi, tylko z płatnością przez aplikację.

Ważność kodu: 19 czerwca 2019r. do godziny 23:59.

Więcej informacji: mytaxi.com/pl/kod





heaven's vault



PRODUCENT Inkle Ltd Wersja PL: nie

■ Paweł Schreiber

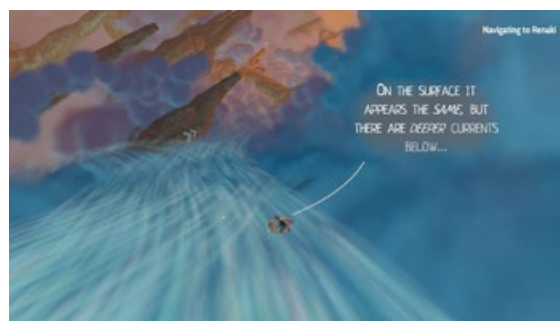
Po Mgławicy można się poruszać tylko z nurtem rzek, wijących się między zawieszonymi w przestrzeni księżycami i skałami o najdziwniejszych kształtach. Trudno znaleźć ich początek. Płyną w kółko, wciąż tymi samymi szlakami. Czyciele Pętli uważają, że z prądem rzek sphywają dusze umarłych. A jeśli rzeki wciąż wracają w miejsca, którymi już kiedyś płynęły... Żeby nie wracali, trzeba ich nie palić, jak nakazuje obyczaj, tylko zakopywać pod ziemią. Aliya, główna bohaterka gry Heaven's Vault, jest archeolożką. Jej praca polega na wykopywaniu tego, co ktoś kiedyś zakopał.

Tak jak pozostałe gry firmy Inkle (Sorcery!, 80 Days) Heaven's Vault na pierwszy rzut oka przypomina

inne gry wideo, ale kiedy zaczynamy grać, okazuje się, że to doświadczenie, którego nie da się do końca porównać z czymkolwiek innym. Zaskakuje już na poziomie oprawy (środowiska 3D wypełnione ręcznie rysowanymi postaciami, animowanymi za pomocą kilku klatek na krzyż) i dialogów (większość, podobnie jak w Oxenfree, biegnie sobie swobodnie w czasie rzeczywistym). Aliya specjalizuje się w odczytywaniu dawnego pisma. Podróżuje po Mgławicy przede wszystkim w poszukiwaniu inskrypcji, które próbuje zrozumieć.



■ Och, jak przyjemnie kołysać się wśród fal, gdy jest pogoda, szumi woda, tak nam mało brak do szczęścia...



Mechanika odczytywania obcego języka jest tu uproszczona (w przeciwieństwie np. do gry Sethian, którą polecam miłośnikom łamania głowy). Zaczynamy od wybierania słówek z listy sugerowanej przez grę, a kiedy dany znak napotkamy kilka razy i prawidłowo zidentyfikujemy, Aliya stwierdza, że już zna dane słowo. Prawdziwa magia Heaven's Vault ma swój początek, kiedy zaczynamy działać świadomie. Patrzymy na słowo, nagle rozpoznajemy w nim poznane wcześniej znaki wody i drogi, i bez wahania wybieramy znaczenie „rzeka”. Albo rozumiejąc już część inskrypcji, patrzymy na kontekst, w którym się pojawia – czy została wryta na rękojeści miecza? Wydłubana na krawędzi studni? Wypisana na kamiennym postumencie w miejscu, które może być ogrodem, ale może też być cmentarzyskiem? I tak, po nitce do kłębka, od jednego kompleksu ruin do drugiego, od napisu do napisu, Aliya rozszyfrowuje przeszłość Mgławicy.

Ludzie z Inkle zawsze umieli świetnie opowiadać historie i Heaven's Vault nie jest tu wyjątkiem. Dziwny świat Mgławicy



Całkiem niezłe się trzyma jak na ogródek, w którym wszyscy ogrodnicy powymierali kilkadziesiąt lat temu...

najpierw przyciąga swoją egzotycznością, a później nie daje od siebie odejść, wciąż rzucając graczowi przed nos kolejne strzępki tajemnicy, którą chce się odkrywać. Opowieść szybko robi się gęsta od intryg, bo dokonywane przez nas odkrycia są nie tylko ważne, ale i niebezpieczne. Mogą wyrzucić do góry nogami wizję historii, której najpotężniejszy księżyc Mgławicy, Iox, używa do panowania nad pozostałymi. Często zupełnie nie wiadomo, komu można zaufać, a komu nie warto.

Jedyna rzecz, która mi w Heaven's Vault mocno przeszkadzała, to podróże między poszczególnymi lokacjami. Są

■ Konsternacja - nasza bohaterka właśnie odkryła, że hasło do windy, którą od dawna jeździ, to imię starożytnej bogini.

pełne pięknych widoczków z różnych zakątków mgławicy, ale na dłuższą metę jednak bardzo monotonne (twórcy próbują je urozmaicać pogawędkami z towarzyszącym bohaterce robotem, ale niewiele to pomaga). Czasem irytuje też tempo poruszania się na stałym lądzie. Kiedy myślami pędzimy już na spotkanie następnego rumowiska wypełnionego inskrypcjami i wspomnieniami, Aliya drepcze sobie spokojnie, jakby niezbyt jej na tym wszystkim zależało.

Tak czy inaczej, Heaven's Vault to największy od dawna powiew świeżości w świecie przygodówek. Nie płaczymy po Telltale. Mamy dużo od nich ciekawsze Inkle. ■

P **86**

Jedna z najoryginalniejszych przygodówek na rynku. Po rewelacyjnym 80 Days kolejna kapitalna gra firmy Inkle.

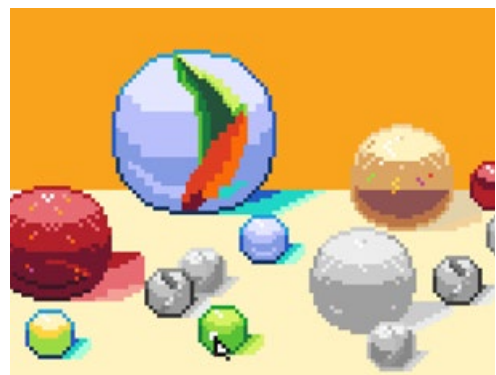


NAJLEPSZA
MULTIPLAYEROWA
GRA KARCIANA
POWRÓCIŁA!



VAMPIRE
THE ETERNAL STRUGGLE

SZUKAJ NA VTES.STORE



✦ Szkłane kuleczki robiły furorę w drugiej połowie lat dziewięćdziesiątych. Choć były przydatne do zupełnie niczego, tak w Back to 1998 stały się prawdziwie magicznymi artefaktami.

Back to 1998



PRODUCENT Bold Pixel Wersja PL: tak

✦ Pjotsze

Rok 1998, w którym zespół Anathema wypuścił kapitalne Alternative 4, powermetalowcy z Blind Guardian ruszyli do Śródziemia na Nightfall in Middle-Earth, a panowie z Iron Maiden eksplorowali wirtualne światy na albumie Virtual XI.

Właśnie taka muzyka gościła wówczas na moim walkmanie. To również czas, gdy zagrywałem się w pierwsze odsłony Starcrafta oraz Fallouta. Wróciłem myślami do tego okresu za sprawą Back to 1998.

W dziełku studia Bold Pixel zostajemy przeniesieni do wspomnianego roku, aby

jako protagonista - wtedy nastolatek - odnaleźć poukrywane tu i ówdzie szklane kulki. Okazuje się, że owe artefakty mają magiczną moc i tylko dzięki nim bohater będzie w stanie powrócić do swoich czasów. Nie ukrywam, że z łatwością zagłębiłem się w świat tu przedstawiony, ponieważ to właśnie w tym okresie przyszło mi dorastać.

W tytule odwołującym się do końcówki lat dziewięćdziesiątych nie mogło zabraknąć takich miejscówek do odwiedzenia jak kiosk czy salon z automatami. Dodatkowo, jak na przygodówkę przystało, wszędzie czekały na mnie dość pomysłowe zagadki. Nie były to zadania wymagające nadludzkiego wysiłku intelektualnego, ale nigdy nie czułem, aby gra traktowała mnie jak osobnika specjalnej troski. Autorzy zadbali też, aby owe

✦ Park wygląda na całkiem schłodną miejscówkę. Jak dobrze, że można go odrobinę „upiększyć”, rozwieszając ulotki oraz wycinając rosnące na klombach kwiaty.

✦ Tak oto prezentowała się typowa sala gimnastyczna przeciętnej podstawówki: drabinki, trudno dostępna apteczka oraz niemły woźny. Brakuje tylko najstraszniejszego z elementów - kozła do skakania.

łamiągówki były dość zróżnicowane. Ot, na początku przygody zepsuty komputer naprawiłem kawałkiem gumy Turbo, następnie pomogłem staruszcze ściąć kwiaty w parku, a pieniądze zarobiłem, rozwieszając ulotki reklamowe. Nie zabrakło też aktywności pobocznych, jak chociażby możliwości zaimponowania dzieciarni we wchodzeniu na przydomowy trzepak lub graniu w gry wideo. Co ciekawe, te dodatkowe wydarzenia prezentowały wyższy poziom trudności niż same zagadki. Choć np. prosta platformówka nie wymagała dłuższego ogrania, aby pobić w niej finałowego bossa.

Back to 1998 można przejść w kilka godzin, i to przy dość niespiesznej grze. To tytuł na jedno posiedzenie, brak mu nawet opcji zapisu. To akurat mi nie przeszkadza, ponieważ - tak jak wspominałem - produkcja nie nadwyręży neuronów gracza wyśrubowanym stopniem trudności, a jej klimat mocno mi odpowiada. Jednak dzięki Back to 1998 poczułem tę cudowną nutkę nostalgii. Trudno mi zatem złorzeczyć na tytuł, dzięki któremu ponownie nabrałem ochoty, aby wrócić do genialnego Nightfall in Middle-Earth. ■



✦ Sympatyczna przygodówka point & click, która w szczególności trafi w gusta osób dorastających w latach dziewięćdziesiątych. Spory zastrzyk nostalgii gwarantowany.

Back to 1998

Lubisz przygodówki point & click z lat 90-tych?
Kręci cię pixel art?

Dobrze trafiłeś. Wkrótce do sklepu trafia nowa gra studia Bold Pixel. Wciel się w bohatera, który przemierzając różne lokacje rozwiązuje zagadki chcąc wrócić do domu i rodziny. Masa gadżetów z tamych lat, sporo dobrego humoru i niezapomniane dialogi, które przejdą do historii.



Chcesz przeżyć niezapomnianą przygodę, wcielić się w bohatera z lat 90-tych?

Pobierz ze sklepu Steam już w kwietniu 2019 roku w cenie mniejszej niż bilet do kina.

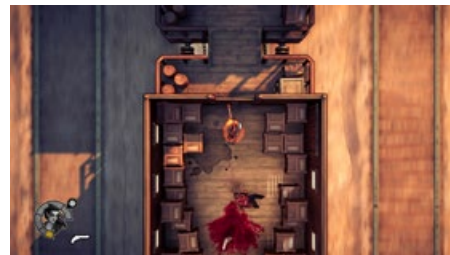
Minimalne wymagania sprzętowe PC:
Procesor 1GHz 32-bit (x86), 50MB RAM, 25MB HDD, VGA screen, Windows 7 lub nowszy.



"Back to 1998" dostępne w polskiej wersji językowej na systemy: Windows, Mac oraz Linux.
Premiera KWIECIEŃ 2019 r. Zamów już dziś w przedsprzedaży na platformie Steam!



©2019 Bold Pixel Sp. z o.o. Nazwa oraz logo Bold Pixel są znakami handlowymi lub/i zarejestrowanymi znakami handlowymi Bold Pixel Sp. z o.o. w UE lub/i w innych krajach.
©2018 Valve Corporation. Steam oraz logo Steam są znakami handlowymi lub/i zarejestrowanymi znakami handlowymi Valve Corporation w USA lub/i w innych krajach.



GOD'S TRIGGER

PC PS4 XONE

PRODUCENT One More Level **Wersja PL:** tak

Michał R. Wiśniewski

Anioł i demonica kontra apokalipsa! Żyć szybko, umierać często, pozostaw po sobie podłogę wysmarowaną krwią.

Co by było, gdyby połączyć ze sobą mechanikę Hotline Miami, tematykę kina Tarantino i Rodrigueza, ociupinkę fabuły Dreamweb oraz bohaterów „Dobrego Omenu” Gaimana i Pratchetta? Otóż właśnie God's Trigger. Bezskrzydły anioł



Harry z wielkim impetem przybywa na Ziemię, gdzie spotyka demonicę imieniem Judy. Razem postanawiają powstrzymać czwórkę Jeźdźców Apokalipsy. Harry uważa, że jest za wcześnie, a Judy po spędzeniu dwóch tysięcy lat na naszym też padole po prostu ma słabość do ludzkości.

Zaraza, Głód, Śmierć i Wojna zainstalowali się na Ziemi, aby sprokurować koniec świata. Zaraza zaraża umysły, sącząc jad przez telewizję, Głód założyła sektę głodomorów, Śmierć handluje narkotykami, a Wojna, cóż, wojną. Trzeba więc odwiedzić po kolei każde z nich, a potem zrobić porządek w Niebie. Nasza dobrana para odwiedzi więc westernowe miasteczko filmowe, bary dla motocyklistów, ponure zamczysko pełne pułapek, fabrykę narkotyków ukrytą w starej hucie i inne przyjemne lokacje.

Motocyklowa mafia, kowboje i Indianie, snajperzy i średniowieczni sekciarze, a do tego broń, dużo broni.

Anioł Harry lubi z bliska. Ma do tego miecz, jak również umie zniknąć i przebić się przez ściany. Demonica Judy ma dystans do siebie i reszty świata, w czym pomaga jej ostrze na łańcuchu, zdolność teleportacji na nieduże odległości oraz możliwość mieszania w głowach (nie tylko za pomocą oszałamiającej sylwetki). Wraz z rozwojem postaci dochodzą nowe zdolności. Styl gry obu jest zatem bardzo różny i dopasowany do temperamentu gracza. W każdej chwili można się między nimi przelączyć (czasem jest to wręcz wymuszone przez fabułę czy zagadkę), można też dać komuś do łapy drugiego pada i wspólnie ratować świat z kanapy. To chyba największa frajda z tej gry.

Z Hotline Miami łączy God's Trigger widok z góry, różnorodność broni i szybka śmierć. Różni natomiast brak elementu losowego i mniejszy dystans między checkpointami. To jednak kino drogi dla dwóch graczy, a nie samobójcza misja samotnego furrysty.

Początkowo gra nie zrobiła na mnie wrażenia - stylowo dość generyczna, tematycznie też raczej zgrana - ale wszystko to przestaje być ważne w obliczu zabawy. Gra daje wyzwanie, ale nie jest frustrująca. Ma prostą ideę, ale poziomy są zróżnicowane i wciąż pełne nowych pomysłów. Doskonała rozrywka, która nie udaje czegoś, czym nie jest. Po prostu idealny kanapowiec, który daje radę również w wersji solo. ■



75

Jeśli lubisz czytać napis "YOU'RE DEAD" w dobrze zaplanowanych poziomach, prostą fabułą o walce dobra i zła z jeszcze większym dobrem i złem, masz dwa pady i cztery ręce (albo jednego pada i dwie, też można), solidne wykonanie i muzykę gitarową - oto idealna gra dla ciebie.



Anno 1800



PRODUCENT Blue Byte/Ubisoft **Wersja PL:** tak

■ Piotr Pieńkowski

Trudno w to uwierzyć, ale znana i uznana seria city builderów o nazwie Anno liczy sobie już 21 lat. Co więcej, wraz z najnowszą edycją składa się na nią aż 18 tytułów. Czy Anno 1800 jest godnym następcą swoich poprzedników?

Zacznijmy od tego, że po grach osadzonych w przeszłości dwa ostatnie tytuły przenosiły nas w przyszłość. Nie wiem, czy tylko mnie ten pomysł nie przypadł do gustu, ale coś musi być na rzeczy, skoro twórcy w kolejnej odsłonie postanowili jednak znów wrócić do przeszłości, a konkretnie do epoki narodzin przemysłu.

Zacynamy jako bankrut, który wraz z przyjacielem zamierza wrócić w rodzinne strony. Na miejscu dowiadujemy się od siostry, iż nasz ojciec został oskarżony o zdradę i krótko potem zmarł w niejasnych okolicznościach, a cały majątek przejął stryj Edward. A drań to pierwszej klasy, o czym świadczy choćby fakt, że w początkowej fazie naszej przygody nieustannie



żąda od nas zwrotu kosztów poniesionych za pogrzeb ojca. I bynajmniej na tym nie poprzestaje.

Po takim wstępie otrzymujemy wyspę i przystępujemy do budowy własnego miasta. Port, rynek, domy dla farmerów, uprawy, magazyny, tartaki... Wydaje się, że nie ogarniemy tego wszystkiego, ale bez obaw. Wspiera nas świetnie wtopiony w fabułę system podpowiedzi. Co istotne, szybko dostrzegamy, że pod względem wizualnym mamy w grze znaczący skok w stosunku do Anno 2205. Tutaj też można obserwować życie mieszkańców, ale jest ich zdecydowanie więcej i są bardziej zróżnicowani. Rybacy, tragarze, strażacy, karczmarze, rolnicy, robotnicy... Kilka razy złapałem się na tym, że zamiast dbać o miasto i jego ekonomię po prostu podglądam ludzi, jak im się żyje pod moimi rządami. Zwłaszcza po tym, jak skorzystałem z wydawanej w mieście gazety, dodając do niektórych tekstów odrobinę starej, dobrej propagandy.

W Anno 1800 imponuje także system minimisji układających się w większą całość. Na przykład aby wyprodukować broń, musimy mieć kopalnie rudy żelaza, ale od złóż odgradza nas zator skalny. Musimy go usunąć, a do tego potrzebujemy specjalisty od materiałów wybuchowych. Wiemy o kimś takim, ale siedzi on w więzieniu na pewnej wyspie i trzeba go stamtąd

jakoś wyciągnąć. I tak jest cały czas. Do tego stopnia, że człowiek kompletnie się w tym zatracza. Bo jeszcze tylko to. I to. I to...

Na dokładkę mamy także dyplomację, szlaki handlowe, a nawet minizadania zlecane przez mieszkańców w rodzaju „zlikwiduj bezpieczne psy”. Za te ostatnie dostajemy zresztą cenne nagrody, które zwiększają wydajność kluczowych budynków.

Oczywiście poza kampanią mamy także do wyboru rozgrywkę swobodną, a także – co jest całkowitym novum – opcję multiplayer. „Wreszcie!” – chciałoby się powiedzieć.

Dla mnie Anno 1800 to powrót do korzeni z zachowaniem swobody i przystępności z ostatnich produkcji. Czyli sam miąższ. A wszystko to w oprawie audiowizualnej na miarę naszych czasów. Gorąco polecam. ■

83

■ Świetna grafika, świetna muzyka, przy których błędą wszystkie drobne niedociągnięcia. Fani serii będą zachwyceni, a nowi gracze... Ci po prostu staną się fanami.



✚ Targowisko we Flint ma jedną wielką zaletę i jedną wielką wadę. Nie trzeba płacić za wynajem miejsca, ale za to policja ma naszych pracowników podanych na tacy.

Weedcraft Inc

PC MAC

PRODUCENT Vile Monarch Wersja PL: tak

✚ Sir Haszak

Gdybyśmy zapomnieli na chwilę, że Weedcraft Inc traktuje o produkcji i dystrybucji marihuany, otrzymalibyśmy udaną grę ekonomiczną opowiadającą pewną historię. Można ją nawet porównać do serii Pizza Tycoon.

Też mamy odmiany marihuany i grupy klientów, którym odpowiadają. O ile jednak w niemieckiej produkcji legalna działalność była uzupełniona przestępczą, o tyle w Weedcraft Inc staramy się z tej nielegalności wydobyć. Nie przeszkadza to popełnianiu przestępstw innych niż handel trawą. Na przykład wykradać jej odmiany konkurencji.

✚ Nigdy nie wiesz, co może skompromitować mięśniaka.



Choć w tytule króluje zioto, tak naprawdę gra jest opowieścią o ludziach, którzy je uprawiają, sprzedają, kupują, konkurują na rynku nielegalnych produktów i tropią producentów. Nie nawiązujemy głębszych relacji z klientami. Ci mają tylko oczekiwania odnośnie do towaru i ceny. Za to już z policją, konkurencją czy zatrudnionymi pracownikami możemy się polubić lub zniechęcić. Mają osobowości, które z czasem poznajemy. Niektórym podwładnym przeszkadza nielegalność produkcji i popadają w paranoję, inni gotowi są popełnić nielegalny czyn, jeśli im za to dobrze zapłacimy. Jedni policjanci, nawet zaprzyjaźnieni, nie odstąpią od interwencji, innych da się przekonać lub przekupić. Niekiedy pomaga szantaż, do którego należy się przygotować przez zbieranie informacji o ofierze. W relacjach sporo możemy wypracować, znając osobowość rozmówcy.

Drugi element gry stanowi otoczka biznesowa bogata jak liczba odmian ziota, które możemy uprawiać. Autorzy z polskiego studia Vile Monarch umiejętnie wprowadzają nowości: wynajem i wyposażenie plantacji,

badania i postęp techniczny, nowe wyzwania, wchodzenie na kolejne rynki o różniącym się prawie dotyczącym legalności marihuany, walka (a niekiedy współpraca) z policją, zdarzenia losowe i suite nagrody po zaliczeniu każdego rozdziału, na które podzielona jest każda z dwóch obecnie dostępnych kampanii. Dostajemy nawet prosty element zręcznościowy w postaci pielęgnowania krzaków konopi, ale szybko można powierzyć go pracownikom. Jednak celem głównym jest zyskanie takich wpływów i potęgi ekonomicznej, by zmienić prawo. W mojej rozgrywce jeszcze sporo mi do tego brakowało, ale gra utrzymywała uwagę pojawiającymi się nowymi elementami.

Widac w niej jednak pewne drobne niedoróbki. Twórcy najwyraźniej wywodzą się z miasta, ponieważ nie odróżniają uprawy od hodowli. Poza tym widać, że przynajmniej w obecnym stanie nieco za mało jest opcji dialogowych. Nie przeszkadza mi, że pewne osoby odpowiadają podobnie na pytanie ogólne. Jeśli jednak dwójka policjantów z dwóch niewielkich miast i dwójka członków gangów przyznaje się do korzeni irlandzko-francusko-polskich, odczuwam dojmujący brak urozmaicenia. Nawet jeśli nie ma to żadnego znaczenia dla fabuły (a nie ma).

Weedcraft Inc powinien trafić w gusta co najmniej kilku grup. Dla zwolenników medycznej marihuany podejmuje ważny temat w niestandardowej formie. Zwolenników rekreacyjnego palenia trawy przybliży do aktu sprawiedliwości dziejowej, czyli zrównania tej używki z alkoholem i paleniem tytoniu. W końcu dla graczy to sprawnie zrealizowana gra ekonomiczna z lekko działającą na nerwy muzyką i komiksową grafiką. ■

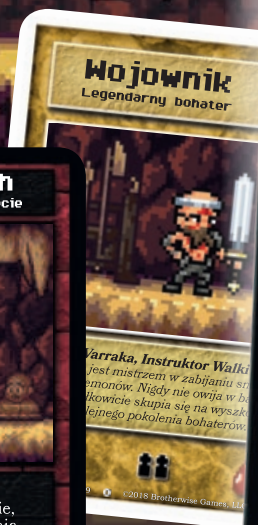
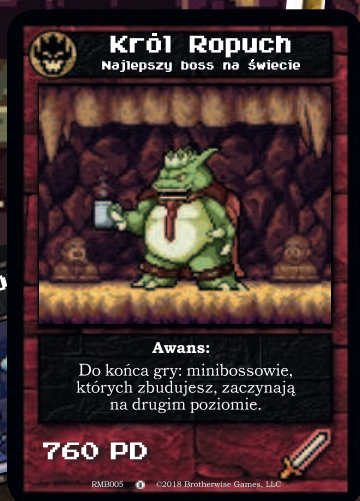
80

- ✚ Kontrowersyjny temat legalizacji marihuany przekuty w sprawnie zrealizowaną grę ekonomiczną, która ma fabułę, co w tym gatunku zdarza się rzadko. Mimo fabuły graczy pozostawiono sporą swobodę działania. Do tego otrzymuje proste elementy zręcznościowe oraz wciągające warstwy: fabularną i ekonomiczną.

Trefl

JOKER LINE

BOSS MONSTER



TRZECIA ODSKONA KULTOWEJ SERII



Przedpremierowo gra dostępna w sklepach sieci Empik i na Empik.com, a od 1 czerwca również we wszystkich dobrych sklepach z grami.



Obładowany jak wielbłąd bohater wygląda inaczej przy każdym podejściu, w zależności od znalezionych gadżetów.

Zimna, paleta kolorów nadaje grze unikalny charakter i pozostaje wierna poprzedniej części.



Risk of Rain 2



PRODUCENT Hopoo Games **Wersja PL:** nie

Artur Cnotalski **ACCESS**

Risk of Rain 2 pokazuje, jak płynna potrafi być trudność gry komputerowej. Każde kolejne podejście do przebicia się przez szereg biomów strzeżonych przez bossów i zastępy mniejszych wrogów zaczyna się od lekkiego deszczu kłów, pazurów i kul ognia, by szybko przerodzić się w prawdziwą nawałnicę.

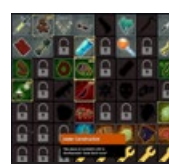
A najlepszą częścią tej zabawy jest fakt, że to my decydujemy, gdzie będziemy, gdy gra stanie się naprawdę wymagająca.

Gra Hopoo jest w swoich założeniach banalnie prosta: wybieramy postać, pojawia się na mapie (sami lub ze znajomymi) i przeczesujemy ją w poszukiwaniu ulepszeń i teleportera, który przeniesie nas do następnego poziomu. W miarę upływu czasu w naszym otoczeniu pojawiają się kolejni wrogowie, którzy wypetniają się spod ziemi, przylatują lub po prostu przenoszą się do nas z jakiegoś piekielnego miejsca. Zabijając ich, zbieramy pieniądze pozwalające na otwarcie skrzyń z gadżetami i aktywację dronów. Kiedy stwierdzimy, że jesteśmy gotowi, odpalamy teleporter, pokonujemy bossa i lecimy dalej. Tyle że o sile bossa i liczbie potworów

decyduje to, ile spędziliśmy w świecie gry. Zegar, który rusza w momencie rozpoczęcia danego podejścia do zabawy, stopniowo odlicza czas do następnego skoku trudności, dając graczowi wybór między zbrojeniem się po zęby a przechodzeniem między planszami bez wysiłku. Oczywiście, możemy próbować przebiec całość jak najszybciej, ale bez bonusów do obrony, tarcz i wzmocnień ataku, jakie zapewnia nam eksploracja (nie mówiąc już o punktach doświadczenia i poziomach), prędzej czy później nawet łatwi wrogowie staną się ścianą. Szczególnie że gra nigdy nie przestaje liczyć nam czasu do następnego skoku trudności.

Mechanizm zmuszający nas do wybierania między wzrostem w siłę a rosnącym wyzwaniem ładnie uzupełnia to, że rozrzucone w świecie znajdzki w zauważalny sposób zmieniają działanie broni i możliwości, jakie ma bohater. Sztylety sprawiające, że trafieni przeciwnicy krwawią, przytroczony do paska postaci miś, który piszczy, gdy absorbuje

Odblokowywajki



Już teraz pula przedmiotów do odblokowania zapowiada, że nowości będziemy dostawać przez wiele godzin, często dopiero po spełnieniu bardzo konkretnych warunków. To dopiero początek a z czasem, w miarę rozwoju gry, rzeczy do odblokowania będzie tylko więcej.

Śniegowe tornado to jeden z najciekawszych wizualnie elementów i całkiem dobrą motywacją, by walczyć na krótkim dystansie.



obrażenia, czy skrzydła owada pozwalające nam nagle latać nad polem bitwy dają dużo satysfakcji, jednocześnie trzymając się pewnego ustalonego przez twórców balansu rozgrywki. Miłym detalem jest natomiast to, że każdy ze zdobytych przedmiotów wisi gdzieś na postaci. W chwilach między jedną strzelaniną a drugą możemy zobaczyć, jak nasz astronauta, robot czy jedna z szeregu innych postaci zmieniła się w ciągu kilkunastu czy kilkudziesięciu minut.

Twardy reset, który następuje po zakończeniu każdego podejścia, doskonale pasuje do formuły gry. Po zakończeniu partii odblokowujemy czasem nowe gadżety do zebrania albo kolejną postać. Gdy jednak wrócimy na arenę, z których zbudowano Risk of Rain 2, nasz bohater jest za każdym razem „goły” i zaczyna od początku.

Risk of Rain 2 jest dopiero we wczesnym dostępie, ale ma już szlify naprawdę solidnej produkcji. Nie jest to gra, która spędzi w produkcyjnym piekle pięć lat. Charakterystyczna oprawa graficzna, przywiązanie do detali i przejście z dwóch do trzech wymiarów między odstonami serii dało bardzo konkretny produkt, zdolny przykuć do ekranu na długie godziny. ■

79

Wymagający roguelike, którego trudność rośnie wraz z upływem czasu, sprawdza się równie dobrze w dwóch wymiarach, co jego poprzednik w trzech. Przyjemny, klimatyczny ambient towarzyszący nam podczas gry tylko uzupełnia całkiem solidną przygodę.

HALL OF FAME

GABI I KVADRYK NIEZROBIŁY KARIERY ZA OCEANEM, ALEZA PIENIĄDZEZ AMERYKI ROLAND PANTOŁA KUPIŁ SOBIE WYMARZONĄ STACJĘ DYSKÓW.

”



48

Czterech facetów przygotowanych na „odduszenie” zakażonych kamienic. Do stworzenia Ghostbusters Activision rzuciło na stół swe najlepsze aktywa.



52

Wiktor Antonow nieczęsto udziela wywiadów. Dla Pixela zrobił wyjątek, opowiadając o tym, jak stworzył szatnię graficzną Half-Life 2, a następnie wymyślił gotyckie Dunwall.



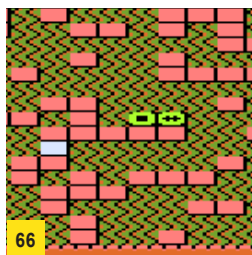
Historia Gears of War urosła do rozmiarów sagi opowiadającej o zmaganiu się ludzi z obcymi istotami. Zaś sam Marcus Fenix ze swoimi bonmotami wszedł do tego samego pantheonu sław, co Duke Nukem.

70



56

Dishonored ze studia Arkane nie było zwykłą strzelaniną. Wyrastało wysoko ponad poziom produkcyjniaków AAA. Opowieść o Corvo Attano stała się współczesnym klasykiem.



66

Roland Pantoła to legenda polskiego game-devu. Człowiek, który przez ponad dekadę dostarczał tytuły, które mogły rywalizować z grami wydawanymi na Zachodzie.

GH OST BUSTERS

NOWY JORK OPANOWAŁY DUCHY. TYLKO JEDEN CZŁOWIEK MOŻE... NIE, TO ZDECYDOWANIE NIE TEN FILM I NIE TA GRA. BO GHOSTBUSTERS TO SPRAWNIE DZIAŁAJĄCA, NASTAWIONA NA ZYSK ZE SWOJEGO BOHATERSTWA FIRMA.

■ Bartek Czartoryski

Rok 1984. Ilu miesięcy potrzeba, żeby zrobić grę na Commodore 64? David Crane, który ma już na swoim koncie chociażby popularne: Pitfalla i Decathlona, mówi, że jakieś dziewięć miesięcy. Ale jest pewien haczyk i przy następnym projekcie na podobny komfort nie może już liczyć.

Nie, skoro musi pochylić się nad tytułem podpętym pod rychłą premierę filmu, który ma szansę rozbić bank. I choć wydaje się niemożliwe, że Crane skróci cały ten proces do zaledwie sześciu tygodni, kolejny przebój napisany przez niego dla Activision faktycznie udaje się wypuścić na czas. Na szczęście dla wszystkich zainteresowanych Ghostbusters, zarówno to filmowe, jak i pośpiesznie opracowana przez Crane'a adaptacja komputerowa, odnosi ogromny komercyjny sukces.

Oczywiście nie było to tylko i wyłącznie dziełem przypadku. Jednak starannie zaplanowanej strategii biznesowej Activision dopomogło tu i szczęście, i talent Crane'a. Jak opowiadał w wywiadzie dla brytyjskiego miesięcznika Edge, w owym czasie studia zajmujące się produkcją gier częstokroć zwracały się do Hollywood o możliwość przejżenia potencjalnie atrakcyjnych scenariuszy, na co chętnie się zgadzano. Filmowcy, a raczej molochy dzierżące licencje, tylko czekały, aż ktoś kupi prawa do produkcji czegokolwiek, aby wycisnąć z inwestycji, ile się da. Kłopot polegał na tym, że Tom Lopez, szcyla z Activision, do lektury zasiadł zdecydowanie zbyt późno. Dostrzegając jednak potencjał historii Dana Aykroyda i Harolda Ramisa i zdając sobie sprawę, że grę trzeba wypuścić jak najszybciej, aby trafiła na sklepowe półki wtedy, gdy film zagości na kinowych ekranach, nie mógł sobie pozwolić, aby podobna okazja przeszła mu koło nosa. Crane, nie mając szans na stworzenie gry od fundamentu, uporał się z trudnościami, przerabiając istniejący kod, który napisał na potrzeby innego projektu o roboczym tytule Car Wars.

Zapewne mało kto się spodziewał, że nakład opracowanego sprintem Ghostbusters, które ostatecznie ukazało się zgodnie z planem, nie skończy zakopany gdzieś na środku amerykańskiej pustyni. Przecież wszystko wskazywało na to,



❖ Rozstawiane co misję pułapki miały ograniczoną pojemność, dlatego dobrze było kupić przenośny system magazynujący, który zastępował aż dziesięć sztuk.



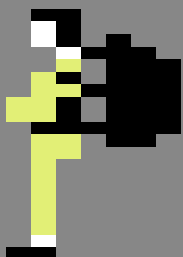
❖ Niekiedy duchy potrafiły latać poza zasięgiem promieni, zbyt wysoko lub zbyt nisko, co czyniło je praktycznie niemożliwymi do złapania.



że ten gambit Crane'a się nie powiedzie. Siłą rzeczy programista całego filmu obejrzeć nie mógł i opierał się na materiałach dostarczonych mu przez studio Columbia, a obudowanie szkieletu zupełnie innej gry filmową fabułą to nic innego jak przepis na klęskę instant. Zresztą niejednego argumentu dostarczyła już historia. Komputerowe wersje hollywoodzkich nabijaczy kasy zwykle bywały mierne i kleczone na szybko przez firmy nastawione na skoszenie paru groszy od tych, którzy naiwnie myśleli, że uda się przeszczerzyć kinowe przeżycie do domowego salonu.

Crane nie był pierwszym lepszym wyrobnikiem, który podpisałby się pod byle czym, dlatego, choć powtarzalna, miejscami może nawet i monotonna, gra z Pogromcami była nafaszerowana różnymi opcjami. Docenili to i gracze, i recenzenci, którzy, jak prasa długa i szeroka, przyznawali Ghostbusters wysokie noty niezależnie od platformy, z niechlubnym wyjątkiem koślawego portu na NES. Zachwycali się filmowym klimatem (recenzujący wersję na Atari Harvey Bernstein z Antic) czy, dosłownie, każdym aspektem gry (testujący grę na ZX Spectrum Dave Carlos, redaktor naczelny Home Computing Weekly). Crane znowu triumfował, a jego pracodawcy z Activision byli tak ucieszeni sukcesem Ghostbusters, że rozentuzjazzowanym graczom, którzy popatrywali się napisać do firmy kilka zdań, wysyłali prezenty powiązane z filmem, od listu z podziękowaniem, przez koszulki i czapki, do książek.

Całkiem zabawną ironią, szczególnie zważywszy na fakt, że była mowa o nastawionych na szybki zysk producentach filmowych, jest merkantylny

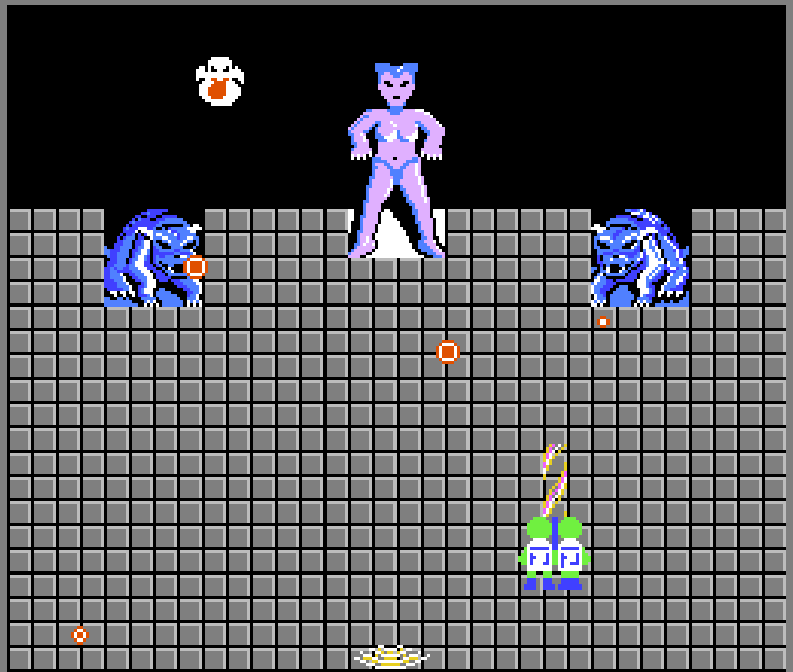


➤ Prawdziwy "budynek Zuul", czy też, jak mówi na filmie Ray, "Spook Central", znajduje się w Nowym Jorku na 55 Central Park West.



charakter działalności Ghostbusters, bo nadrzędnym celem gry nie jest, per se, wypędzenie upierdliwych duszyczek z Nowego Jorku i zamknięcie portalu prowadzącego do innego świata, ale... spłatenie kredytu. Zaczynamy bowiem z dziesięcioma tysiącami zielonych zaciągniętymi na rozkręcenie skromnej działalności gospodarczej polegającej na polowaniu na duchy. Rozgrywkę komputer zaliczy nam jako udaną tylko wtedy, gdy uda nam się zgromadzić rzeczoną sumę. Lub więcej. Zaczynamy, gdy pieniądze trafiają na nasze konto, ale nie wyjdziemy na ulicę, jeśli nie nabędziemy uprzednio odpowiedniego sprzętu. Co ciekawe, ktoś najwyraźniej przewidział boom na podobne usługi, bo w Nowym Jorku istnieje zupełnie zwyczajny sklep dla łapaczy duszyczek. Tamtejszy asortyment nie jest może wyjątkowo bogaty, ale za ladą znajdziemy wszystko, czego nam trzeba, a nawet i więcej. Bo z początku możemy sobie tylko popatrzeć rozmarzonymi oczyma na drogie samochody zdolne przewozić stertę niezbędnego sprzętu i śmigające po mieście z prędkością wyścigówki. Stan portfela pozwala bowiem na nabycie któregoś z tańszych aut, ale tyle dobrego, że zamiast garbusa można zdecydować się na znany z filmu Ecto-1. Następnie do bagażnika pakujemy podzielony na trzy klasy sprzęt. Nie rozpoczniemy rozgrywki, jeśli nie zakupimy pułapki na duchy. Do tego dorzucić można chociażby specjalny, montowany na dachu samochodu odkurzacz, który zasysa mijane po drodze duchy, czy też rozmaite czujniki. Ani rusz bez ustrojstwa zdolnego wykryć nadciągającego piankowego marynarzyka, na którego należy zastawić pułapkę, bo jeśli uda mu się rozwalić budynek, czeka nas dotkliwa kara finansowa. Ten jednak pojawia się stosunkowo późno, kiedy stale rosnący poziom energii psychokinetycznej osiągnie pewien pułap, co jest nieuniknione. W trakcie gry możemy jedynie ten proces spowalniać, aby mieć więcej czasu na, heh, gromadzenie gotówki.

A tę zbieramy, rzecz jasna, łapiąc duchy. Rozgrywka w Ghostbusters dzieli się na trzy etapy, które powtarzamy może nie do znudzenia, bo jednak całość da się ukończyć przy półgodzinnym posiedzeniu, ale kolejne cykle są do siebie bliźniaczo podobne. Czyli krążymy logiem firmy po mapie miasta i czekamy na alarm, obserwując latające nad Manhattanem duchy. Gdy już wypatrzymy nowo nawiedzony budynek, śmigamy tam autem. Co ciekawe, zręcznościowa sekwencja jazdy odpala się już po



dotarciu przez nas na miejsce, lecz jest ona krótka i niezbyt wymagająca, zwłaszcza gdy mamy odkurzacz łykający szwendające się straszzydła, bo wystarczy wymijać przeszkody, robiąc uniki na lewo i prawo. Gdy uda nam się nie rozbić auta, akcja przenosi się przed kamienicę (bitka z duchami zawsze toczy się na chodniku) i naszym zadaniem jest zagonić delikwenta za pomocą specjalnej broni do rozłożonej uprzednio pułapki. Oczywiście dbamy o to, żeby nie skrzyżować promieni, bo wtedy klops. A jeśli pozwolimy duchowi panoszyć się zbyt długo, może zwymiotować na nas ektoplazmą (czemu towarzyszy pełen wyrzutu okrzyk „He slimed me!”) i cały trud idzie na marne. Zakładając jednak, że akcja skończyła się powodzeniem, możemy albo śmigać dalej po mieście, albo powrócić do bazy, naładować sprzęt i, jeśli pozwoli nam na to stan konta, wydać pieniądze na pojemnik

na złapane duchy albo szybszą furę. I tak gra toczy się aż do końca, czyli kiedy energia psychokinetyczna osiągnie poziom krytyczny. Wtedy, o ile mamy wymagane dziesięć patoli, lecimy pod budynek, na którego dachu Zuul (kto oglądał film, ten pamięta, kto nie oglądał, niech nadrobi) robi swoje czary-mary. Tyle że wejścia do środka strzeże piankowy marynarzyk i należy uważać, żeby nas nie zdeptał. Gdy uda się nam przemknąć niespostrzeżenie, gra dobiega końca. Tylko w wersji na NES toczyliśmy aktywny bój ze złymi demonami poprzedzony mozolną, irytującą i niełatwą wspinaczką po schodach.

Ghostbusters po paru latach doczekało się sequela, ponownie ze stajni Activision, również o zróznicowanej rozgrywce, ale znacznie trudniejszej i ducha z rzędem temu, komu udało się ją ukończyć za dzieciaka. Lecz może teraz, trzydzieści lat później, pójdzie nam nieco lepiej? ▀



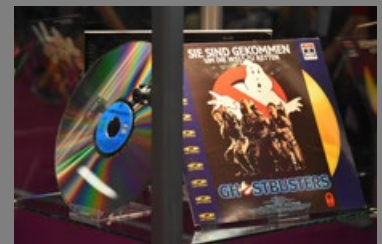
▀ Film - biorąc pod uwagę inflację - zarobił prawie 650 milionów dolarów w USA.



▀ Słynne plecaki ważyły po około dwadzieścia kilogramów, przez co aktorzy nierzadko narzekali na bóle pleców. Zrezygnowano za to z kamuflażu Ectomobile.

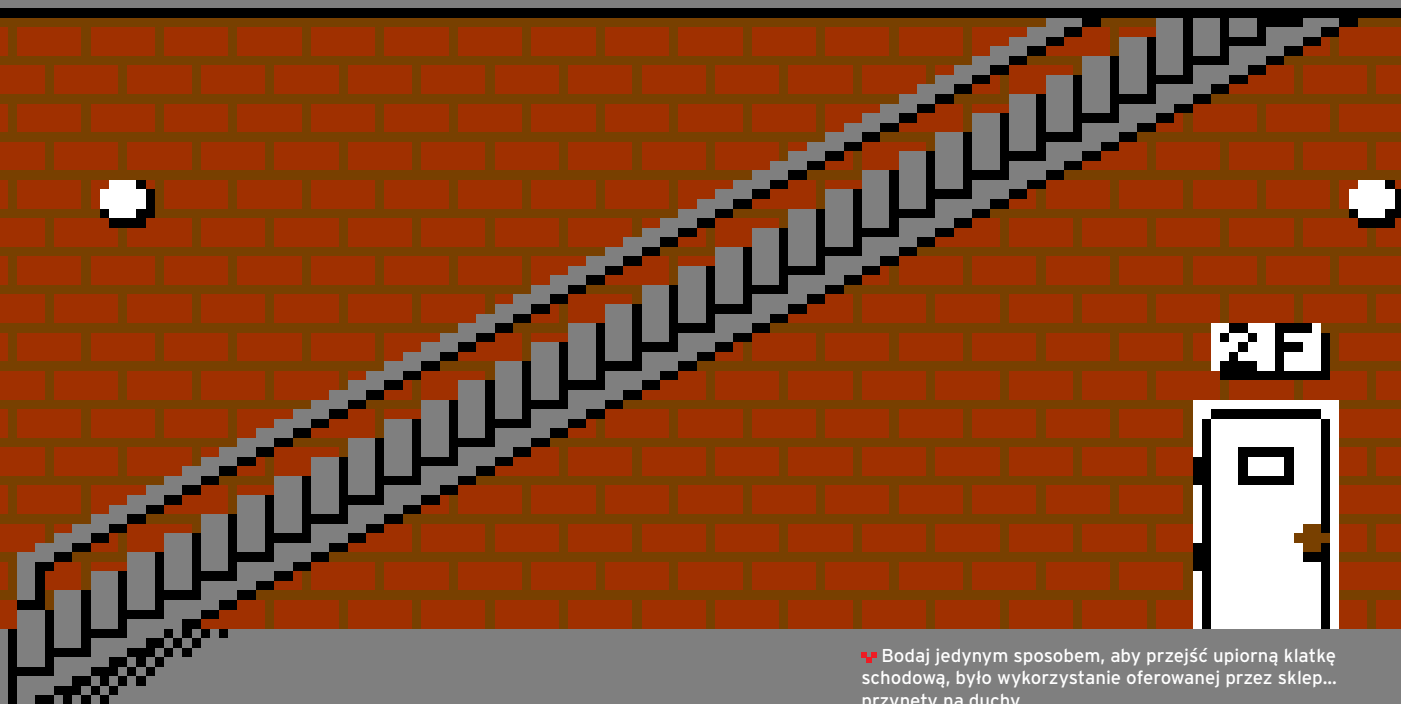
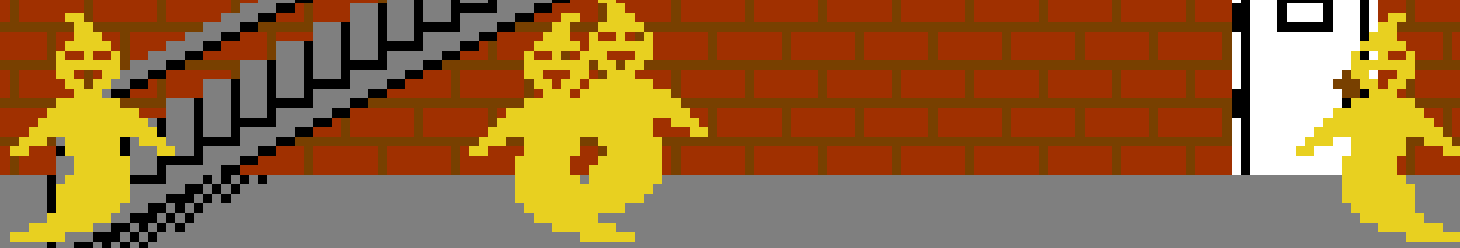


▀ Duch Ghostbusters jest nadal obecny w kasynach Las Vegas. Czwórka z laserowymi odkurzaczami swobodnie przetrwała kolejne epoki w popkulturze.

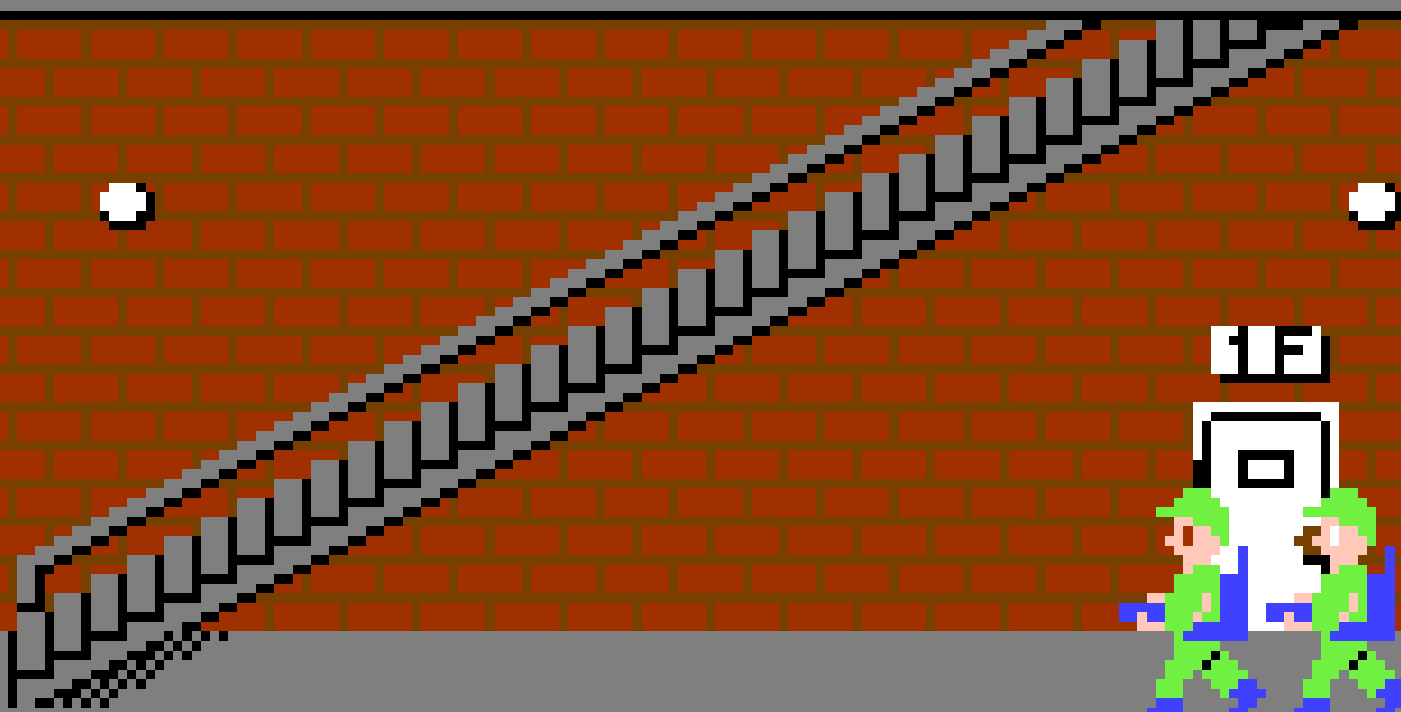


▀ Sony Pictures planuje wprowadzić film z powrotem do kin na jego trzydziesto-pięciolecie, czyli już w tym roku.

NAJLEPSZA
GRA
NA ŚWIECIE



♥ Bodaj jedynym sposobem, aby przejść upiorną klatkę schodową, było wykorzystanie oferowanej przez sklep... przynęty na duchy.



Malarz

Z Wiktorem Antonowem o Half-Life 2 i Dishonored rozmawia Piotr Mańkowski.

P Co spowodowało, że zainteresowałeś się tworzeniem warstwy wizualnej gier wideo? Twoja kariera wskazywała raczej, że zostaniesz tradycyjnym ilustratorem lub grafikiem.

Szeroko pojęta sztuka wizualna interesowała mnie od zawsze i to w niej chciałem się artystycznie wyżywać. Pochodzę zresztą z rodziny malarzy, więc ta pasja zawsze gdzieś mi towarzyszyła. Zacząłem od pracy w reklamie, komercyjnego wykorzystania grafiki. Ale potem natchnęła mnie literatura science fiction z lat siedemdziesiątych. Z grami wideo zetknąłem się stosunkowo późno. Pierwszą rzeczą, jaka mnie urzekła i którą potraktowałem poważnie, było Oddworld: Abe's Oddysee. Zaraz po nim w moje ręce trafił pierwszy Fallout. W tym samym okresie trafiłem do branży, pracując przy Redneck Rampage i gangsterskim Kingpinie, który wykorzystywał silnik Quake'a.

P Jak to się stało, że dostałeś pracę przy Redneck Rampage?

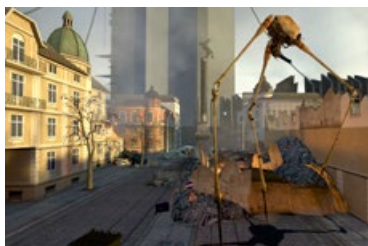
Po skończeniu studiów jako industrial designer zajmowałem się projektowaniem brył samochodów i przygotowaniem różnorodnych efektów specjalnych. W pewnym momencie współpracując z Sierrą studio Xatrix Entertainment poprosiło o moje portfolio. To były czasy, gdy jeden artysta w grze mógł stworzyć coś więcej niż jedną lub kilka grafik. Był odpowiedzialny za cały świat, łącznie z jego światłami, mgłami i refleksami na wodzie. Kończyły się też czasy, gdy wirtualne

środowiska były rysowane piksel po pikselu, jak choćby w przedstawicielu starej gwardii Duke Nukem 3D. Artysta powoli stawał się reżyserem lub współreżyserem całej opowieści. Kontakt z wielkim światem gier zyskałem dzięki Xatrixowi. Moim marzeniem w tamtym czasie było wyciągnięcie fabuł poza bunkry i labirynty. Quake rozgrywał się we wnętrzach i to mnie trochę irytowało. Miałem też wielką słabość do wielkich miast i stolic. Antropologia i architektura połączone w jedno. Gdy ukazał się Kingpin, był jednym z najlepiej wyglądających tytułów. W tym samym czasie pojawił się Half-Life dysponujący jedną z najlepszych mechanik na rynku, tyle że nie otrzymał żadnych nagród za stronę wizualną. Z tego powodu Valve trafiło do mnie i zaproponowało pracę nad sequelem Half-Life'a. Trafiłem na rozmowę kwalifikacyjną do Gabe'a Newella i tak to się zaczęło.

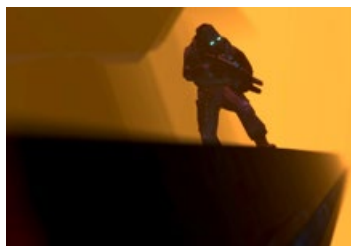
P Poproszono cię po prostu o stworzenie monumentalnego miasta?

To miało być coś w duchu Gotham City albo Metropolis. Tyle że ja chciałem te wielkomiejskie klimaty ubarwić motywami z miasta mojego dzieciństwa, czyli Sofii. Zresztą nie tylko jej. Oddałem też hołd Belgradowi, Budapesztowi i Kijowowi.

P No właśnie dlatego kilka lat temu pojechałem do Sofii, żeby poszukać



✚ Piętnaście lat temu animacje wielkich kroczących pojazdów naprawdę robiły potężne wrażenie.



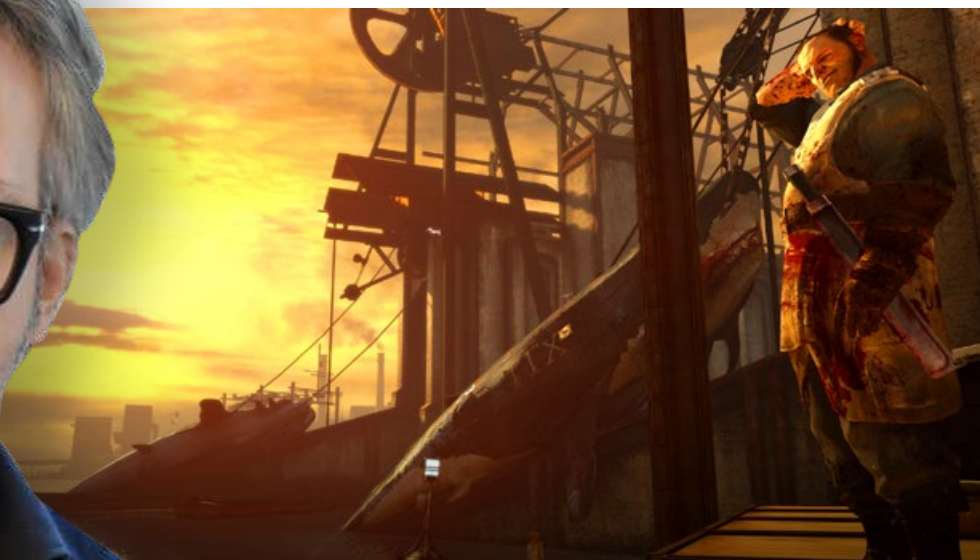
✚ Żołnierze Kombnatu nie byli typowymi wytworami umysłów twórców SF. Łączyli zwyczajność z niezwykłością w idealnych proporcjach.

w i r t u a l n e ś w i a t ó w

**PIXEL
WYWIAD**



✚ Wiktor to długoletni dyrektor artystyczny Valve i Arkane Studios. Spotkaliśmy się z nim przy okazji organizowanej przez Instytut Mikołaja Kopernika konferencji Digital Cultures.



✚ Przy pierwszej części Half-Life Wiktor nie pracował, ale musiał uwzględnić wiele zawartych w nim patentów.



“

W tym samym czasie co Kingpin pojawił się Half-Life dysponujący jedną z najlepszych mechanik na rynku, tyle że nie otrzymał żadnych nagród za stronę wizualną.





Moją ulubioną lokacją w Half-Life 2 jest dworzec kolejowy z początku, ponieważ włożyłem w niego najwięcej pracy, żeby wykonał misję wciągnięcia odbiorcy do świata gry.



miejsz z City 17. Prawdę mówiąc, niewiele znalazłem. Całe miasto wydało mi się wyjątkowo depresyjne...

Sofia wyszła z komunizmu mocno pokiereszowana. Stała się bardzo skomercjalizowana, z mnóstwem supermarketów wrastających w jej tkankę. A ta oryginalna, historyczna Sofia została zainspirowana, podobnie jak wiele innych europejskich miast, przez Wiedeń i Rzym. Jako dziecko grywałem w piłkę na podwórkach, biegaliśmy po dachach, po terenie jakiejś budowy. Ta stara Sofia była w jakiś sposób nasza. I takie właśnie chciałem uczynić City 17, żeby gracz mógł w pełni korzystać z infrastruktury miasta.

P Praca nad Half-Life 2 wyglądała tak, że szkicowałeś lokację, po czym przekazywałeś je zespołowi grafików 3D?

Tak. Najpierw zaprojektowałem całą organiczną infrastrukturę, a potem zacząłem do niej dodawać ozdobniki, dodatkowe elementy, takie jak pomniki na placach czy fontanny. Byłem formalnie dyrektorem artystycznym, miałem więc swobodę. Nie musiałem się

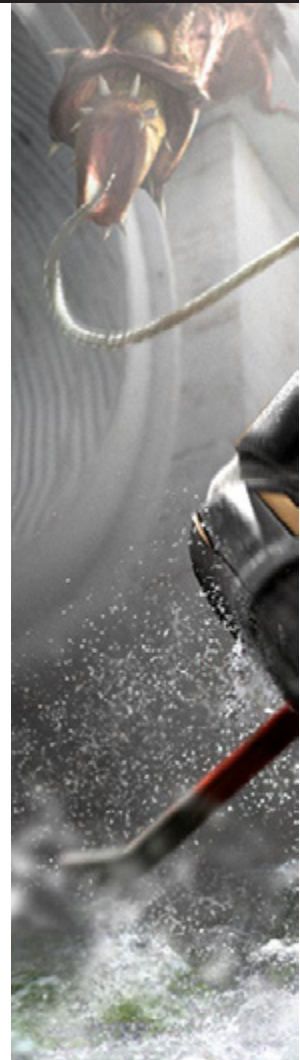
tłumaczyć z przyjętych rozwiązań. Romantyczna dusza miasta została zderzona z brutalistyczną architekturą. City 17 miało otwartą strukturę, dając pole do wielu eksperymentów. Moją ulubioną lokacją jest dworzec kolejowy z początku, ponieważ włożyłem w niego najwięcej pracy, żeby wykonał misję wciągnięcia odbiorcy do świata gry. Oprócz tego bardzo lubię sekcję z kanałami. Pewnych rzeczy nie można było zmienić. Na przykład mierząc się z grą, otrzymaliśmy jasne wskazanie, że Gordon Freeman nadal nie może wygłosić ani jednej kwestii.

P A czy wielkie kroczące maszyny zostały zainspirowane „Wojną światów”?

Tak, chociaż film Spielberga ukazał się już po nas. Ale oryginał mocno zainspirował Half-Life 2. Tym niemniej ludzie Kombinatoru byli na przykład całkowicie moją kreacją.

P Zyskałeś sławę po tym, gdy świat ujrzał Half-Life 2?

Gra ukazała się w 2004 roku, a ja wkrótce potem nawiązałem współpracę z niewielkim w tamtym czasie zespołem z Paryża - Arkane Studios. Pracowałem nad dodatkiem do Half-Life 2. Zacząłem tam następnie tworzyć zręby średniowiecznej dystopii. Gracz miał być rycerzem wojownikiem trochę w stylu Counter-Strike'a. Równoległe do Arkane zgłosiła się Bethesda ze swoim nowym IP Dishonored, które posiadała, ale z jakiegoś powodu nie rozwijała. Miałem już w głowie pomysł pokazania konfliktu pomiędzy kulturą europejską a amerykańską i stworzenia nowego City 17, tyle że



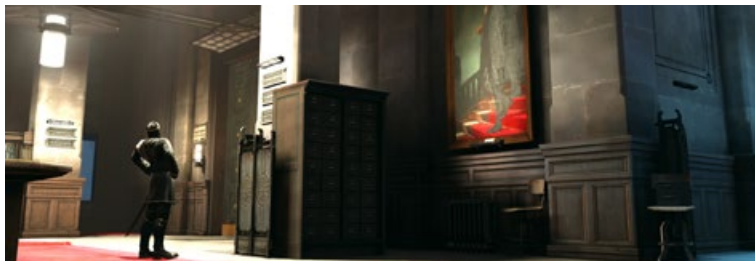
✚ Alyx Vance pomaga Gordonowi niemal przez całe Half-Life 2. W dodatkach do gry staje się główną bohaterką.



✚ G-Man to postać inspirowana nieco Palaczem z serialu „X-Files”. Pojawia się nagle, jego rola pozostaje niejasna.



✚ Na powrót Gordona Freemana gracze czekają od 2007 roku, czyli od momentu ukazania się Half-Life 2: Episode Two.



✚ Dunwall z Dishonored to stolica Gristolu i Cesarstwa Wysp. Miasto rezydencji i rynsztoków, metropolia wprost z wyobraźni Wiktora.

**PIXEL
WYWIAD**



w innych realiach. Tak zaczynało się rodzić Dunwall. To był prawdopodobnie 2008 rok, gdy zaczął powstawać Dishonored. Do gry mogliśmy wprowadzić więcej „ludzkich” postaci. Musiały być one zróżnicowane rasowo. Część z nich miała korzenie irlandzkie, inne angielskie, co wymagało sporego researchu. Jeśli chodzi o głównego bohatera, znowu przypadło mi wymyślenie kogoś, kto nie posługuje się mową, a na dodatek nosi maskę. Jako dyrektor artystyczny Arkane dyrygowałem właściwie pracą nad koncepcyjną stroną Dishonored.

📖 A co się działo z Dishonored 2?

Zostałem zaproszony do pracy nad tą grą, ale potem zmieniono plany i zostałem wyrzucony z tego projektu przez wydawcę, czyli Bethesdę. Moja rola ograniczyła się do pewnych konsultacji, a znacznie mocniej zaangażowałem się w produkcję nowego Dooma. Przy jego powstawaniu trzeba było sobie uświadomić, że młode pokolenie graczy nie miało okazji zmierzyć się z oryginałem. Trzeba więc było od nowa stworzyć cały koncept. Ustaliliśmy mniej więcej coś takiego, że w tej grze ma chodzić o czystą akcję, roznoszenie na strzępy demonów. Wkrótce po premierze Dooma poczułem, że muszę się wydostać z wiru pracy, w który wpadłem, i więcej czasu zacząć spędzać z moim małym synkiem. Zwolniłem się z Bethesdy i zacząłem w Paryżu pracować dla mniejszej firmy. Niedawno synek usłyszał w szkole, że istnieje coś takiego jak Doom. Nie przyznawałem mu się, że pomagałem go zrobić i próbowałem utrzymać w sekrecie jego istnienie. No, ale mleko się rozlało i teraz muszę się mierzyć z zupełnie nowymi problemami. 📌



✚ Pomagier Corvo, od którego bohater usłyszał wiele wygłaszanych maksym na temat życia i śmierci.


“

Do Dishonored mogliśmy wprowadzić więcej „ludzkich” postaci. Musiały być one zróżnicowane rasowo. Część z nich miała korzenie irlandzkie, inne angielskie, co wymagało sporego researchu.

**O SKRYTOBÓJCY, KTÓRY URATOWAŁ CESARSTWO
I ARKANE STUDIOS, CZYLI HISTORIA**

DISHO

BYWAJĄ TAKIE PRZYPADKI W BRANŻY GIER, KIEDY SUKCES SPŁYWA NA CZYJEŚ BARKI ZUPEŁNIE Z NAGŁĄ, WYNOŚĄC GO NA PIEDESTAŁ POPULARNOŚCI JEDNYM PRZEBŁYSKIEM GENIUSZU. ZNACZNIE CZĘŚCIEJ JEDNAK DRÓGA DO WYROBIENIA SOBIE MARKI NA RYNKU PEŁNYM AGRESYWNEJ KONKURENCJI TO LATA MOZOLNEJ PRACY I KONSEKWENTNEGO ROZWIJANIA AUTORSKIEGO POMYSŁU.

 Maciej Bachorski

Gdy Raphaël Colantonio zakładał wraz z trójką przyjaciół Arkane Studios w 1999 roku, nie mógł wiedzieć, że zanim wespnie się na majaczący w oddali szczyt, lat minie całe dwanaście.

Ufundowany po części z rodzinnych pieniędzy francuski deweloper wydawał się jednym z tych skazanych na pożarcie przez konsumpcyjny rynek. Takie firmy, napędzane marzeniem o robieniu gier, w jakie twórcy sami chcieliby zagrać, po kilku latach walki

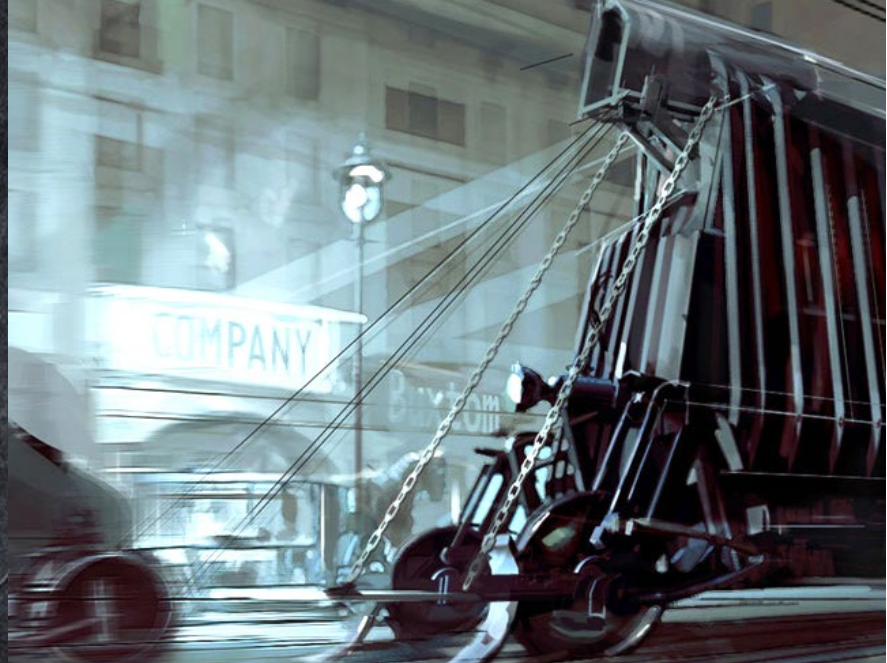
o byt zostawały wchłonięte przez gigantów odliczających zyski w excelowych tabelach.

NIE TAKI ŁATWY ABORDAŻ
Słupki sprzedażowe nigdy nie były zresztą domeną mieszczącego się ówczesnie w Lyonie Arkane, które przyjęło sobie za cel wypełnienie niszy immersyjnych, pierwszoosobowych symulatorów powstałych po ostatnim z wielkich tego gatunku – Deus Exie. Powód tak obranego kierunku miał swoje źródła w doświadczeniach zawodowych samego Colantonio.

Ten, po latach pracy dla branżowych tuzów pokroju Electronic Arts i Infogrames, z rosącym niesmakiem zaczął zauważać coraz to większą uwagę mocodawców poświęcaną produkcjom sportowym i znanym, dobrze sprzedającym się seriom. Już wtedy, na przełomie milenium, znajdujący się u szczytu popularności rynek tworzonych z rozmachem tytułów dla pojedynczego gracza miał rozpocząć swą powolną wędrówkę w dół. Potrzeba niezależnych, potrafiących zarzykować deweloperów wzrosła i dokładnie ten moment Francuz miał wykorzystać, by odcisnąć swój trwały ślad w branży.

NO RED





Jak to jednak zwykle w podobnych przypadkach bywa, początki nie doganiały marzeń. Arx Fatalis z 2002 roku, pierwsza produkcja Arkane, jakkolwiek dobrze przyjęta przez krytykę, publikę już nie zmotywowała, by sięgnąć do kieszeni. Sprzedaż poniżej oczekiwań Colantonio tłumaczył tym, że „nie była gotowa do wejścia na rynek”. Rozpoznawalność tytułu pozwoliła jednak Arkane na nawiązanie współpracy z Ubisoftem przy późniejszym i równie niepotrafiącym podbić portfeli graczy Dark Messiah of Might and Magic, wydanym w 2006 roku.

Kolejnych kilka lat można byłoby z kolei określić jako najbliższych finansowej klęsce studia. Mimo otwarcia w amerykańskim Austin drugiego oddziału i nawiązania współpracy z legendą branży Harveyem Smithem Arkane zaangażowało się w ciąg nieudanych projektów. Zarówno opracowywane wspólnie z Valve osadzone w kultowym świecie Half-Life'a 2 Return to Ravenholm, jak i wyceniane na piętnaście milionów dolarów budżetu The Crossing nie ujrzały światła dziennego. To drugie na własne życzenie zresztą, kiedy kosztem autorskiego pomysłu Colantonio zdecydował o wybraniu współpracy z EA przy świetnie zapowiadającym LMNO Stevena Spielberga, które... również zostało anulowane. Niefortunne biznesowe decyzje zmusiły studio do podjęcia się pomniejszych prac przy drugiej części Bioshocka czy opracowaniu modułu rozgrywki wieloosobowej przy Call of Duty: World at War. Walka

Atak frontalny? A może by tak ukryć się pod stołem? Dishonored dawało graczom wybór co do stylu rozgrywki.

Poboczni



Mimo że całość pierwszej części Dishonored spędziliśmy w towarzystwie milczącego Corvo, to barwnymi charakterami na drugim planie takimi jak bracia Pendeltonowie stała historia.

DLA STOJĄCEGO NA KRAWĘDZI UPADKU ARKANE STUDIOS WYNIKI SPRZEDAŻOWE DISHONORED STANOWIŁY BYĆ ALBO NIE BYĆ. SKOŃCZYŁO SIĘ DOBRZE.

o przetrwanie trwała niemal cztery lata. Do momentu, gdy wraz z nadchodzącym początkiem następnej dekady pomocną dłoń (czytajcie: ofertę wykupu studia) podał ZeniMax Media, spółka-matka Bethesda Software.

WIATR W DOBRYM KIERUNKU

Wynagrodzeniem za częściową utratę niezależności była długo oczekiwana płynność finansowa. Przez lata Arkane zdążyło wyrobić sobie markę na tyle, by jego potencjał dostrzegł i tym samym zaproponował prace nad zupełnie nowym tytułem w typie poprzednich produkcji dewelopera wiceprezes Bethesdy, Todd Vaughn. O ile sam zainteresowany skłonny był zainwestować w kontynuację Arx Fatalis, w głowach panów Smitha i Colantonio kiełkował już inny, wyrosły na bazie ich doświadczeń koncept. Tym w przyszłości miał okazać się Dishonored.

Pierwsze szkice projektu, mającego stać się nową silną marką na rynku, powstały już w 2009 roku, choć zdecydowanie odbiegały od finalnej wersji gry. Dishonored pierwotnie miało dziać się w średniowiecznej Japonii z całym dobrodziejstwem inwentarza: samurajami, wojownikami ninja

Połączenie futurystycznej technologii z iście barokowym charakterem oprawy audiowizualnej skutkowało niezwykłym klimatem.







POCZĄTKOWO OSADZONA W FEUDALNEJ JAPONII PRODUKCJA OSTATECZNIE ZWRÓCIŁA SIĘ W STRONĘ INSPIROWANEGO **LONDYNEM** DUNWALL – I TRAFIŁA TYM SAMYM W DZIESIĄTKĘ.

i intensywnymi walkami z użyciem katan. Problemem, który zdecydował o przeniesieniu gry w zupełnie inne realia, zdaniem dyrektora artystycznego produkcji Sebastiena Mittona było to, że „żaden z pracowników Arkane nie znał feudalnej kultury Kraju Kwitnącej Wiśni na tyle dobrze, by odpowiednio ją w grze przedstawić”. Ponieważ presja czasu rosła, Mitton zdecydował się skontaktować z Wikto-rem Antonowem, twórcą pamiętnego City 17 z Half Life'a 2, by ten pomógł mu w obraniu odpowiedniej artystycznej ścieżki dla powstającej produkcji. W taki sposób po dziesiątkach godzin

spędzonych nad szkicami koncepcyjnymi do życia powołano Dunwall, opartą na Edynburgu i Londynie z czasów wielkiej plagi w XVII wieku stolicę fikcyjnego Gristolu.

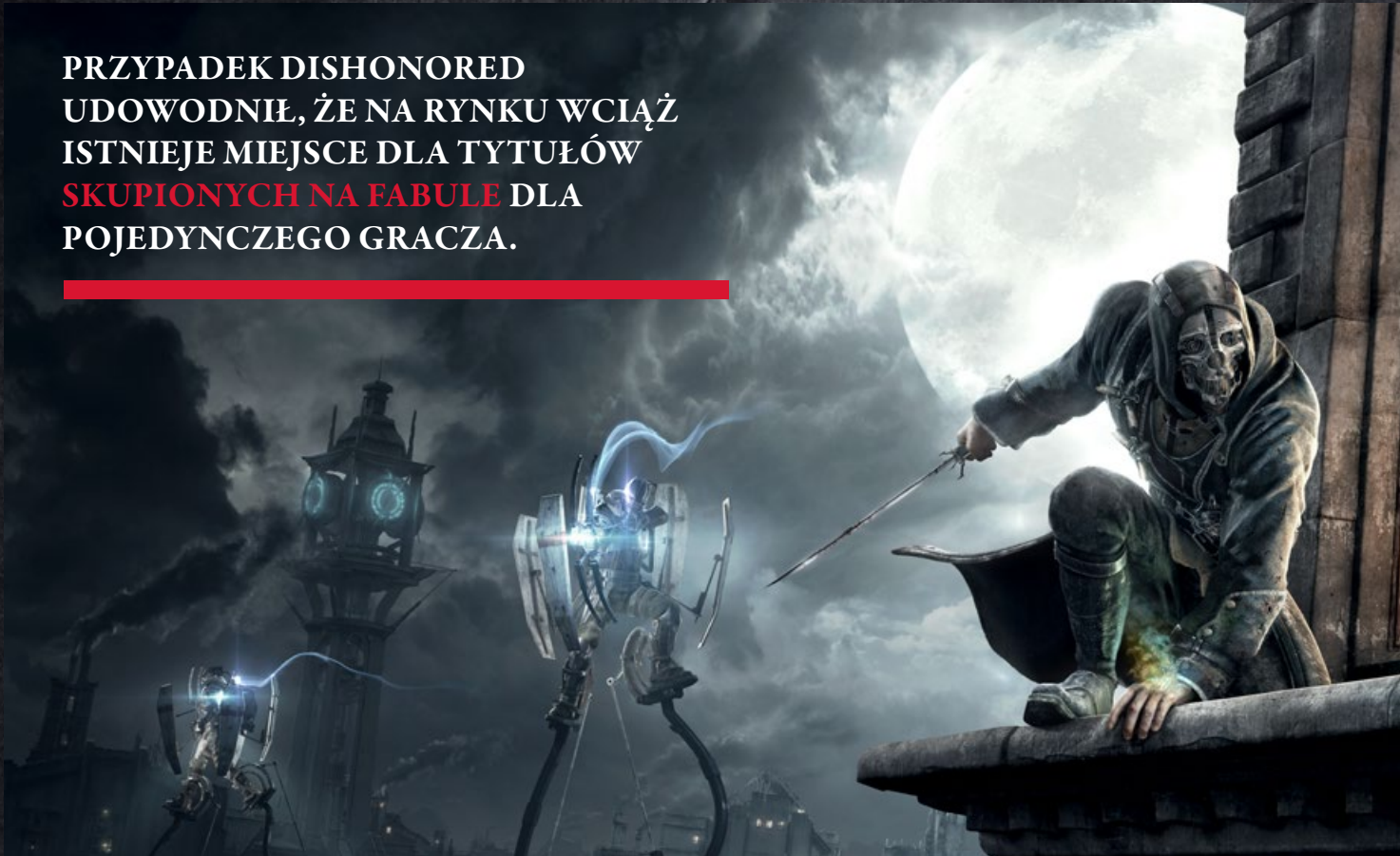
Mimo że z początku inspirowane konkretną epoką, miasto ewoluowało wraz z postęпами produkcji i, jak zauważył Mitton, coraz bardziej zbliżało się stylistyką do wieku XX. Sam Antonow podkreślał z kolei, że fikcyjna metropolia miała być „przede wszystkim znajoma i egzotyczna tak dla Amerykanów, jak i Europejczyków”. W miarę dokładania kolejnych elementów rodem z estetyki steampunku i ogólnie pojętej fantastyki

 Dishonored to także wiele wynalazków wykraczających daleko poza ramy wiktoriańskiego Londynu.

 Kusza i nóż – taki zestaw sprawdzał się w produkcji Arkane Studios w większości sytuacji.



**PRZYPADEK DISHONORED
UDOWODNIŁ, ŻE NA RYNKU WCIĄŻ
ISTNIEJE MIEJSCE DLA TYTUŁÓW
SKUPIONYCH NA FABULE DLA
POJEDYNCZEGO GRACZA.**



Arkane coraz bardziej zaczęło zdawać sobie sprawę, że trzyma w garści nie tylko doskonały pomysł na pojedynczą lokację, ale wręcz całe uniwersum. Równie oryginalnie sprawy miały się z inspirowanymi między innymi pirackimi historiami, występującymi w grze postaciami z ich określającą przynależność do danej kasty społecznej fizjologią na czele.

✖ Prawie wszechmocni - dokładnie tak mogliśmy się poczuć, kiedy jako Corvo planowaliśmy zakończenie (lub nie) żywotów niczego nie spodziewających się wrogów.

Wrażenia wizualne uzupełniała oddająca klimat XIX-wiecznej epoki, wywołująca dyskomfort ścieżka dźwiękowa autorstwa Daniela Lichta, który sam określał ją mianem „złowieszczej mgły” opadającej na gracza z nagłą, bez związku z wyreżyserowanymi wydarzeniami. Głosy postaci zapewniła z kolei sama śmietanka hollywoodzkich aktorów, których doboru nie

powstydziliby się niejeden wysokobudżetowy film. Susan Sarandon, Michael Madsen, Chloë Moretz czy znakomita Carrie Fisher to w końcu nazwiska zasłużone dla kina przez lata, potrafiące zelektryzować publikę.

Współ z dopiętą na ostatni guzik artystyczną wizją rozwijał się sam pomysł na mechanikę rozgrywki z zaimplementowanymi specjalnymi umiejętnościami głównego bohatera, pozwalającymi mu zatrzymywać czas, kontrolować przeciwników czy błyskawicznie przenosić się na krótkie dystanse. Wszystko to miało na celu opracowanie gry, która dawałaby odbiorcom swobodę wyboru stylu grania. Jeszcze przed premierą Smith podkreślał: „To nie będzie typ gry wypełnionej scenami stylu produkcji Jerry’ego Bruckheimera. To opracowany przez nas system, w którym dzięki samym graczom będą działały się szalone rzeczy”. I rzeczywiście, dokładnie tak miało się stać.

NA SPOKOJNYCH WODACH
Prace nad Dishonored zajęły przeszło trzy lata, a sama gra





❖ Płatne DLC to plaga wielu tytułów, ale nie Dishonored. W jego przypadku fabularne dodatki nawet przewyższały jakością oryginał.



zadebiutowała w październiku 2012 roku na komputerach osobistych i konsolach. Sukces nastąpił tyleż niespodziewanie, co natychmiastowo. W efekcie zapewnił grze dziesiątki nominacji do tytułu produkcji roku. Chwalono w zasadzie każdy element: od nietuzinkowej wizji świata, przez zastosowane rozwiązania w samej rozgrywce, rozbudowane i pomysłowe projekty poziomów, po stosunkowo prostą, ale efektywną w swych założeniach fabułę. Nic zresztą dziwnego: po raz pierwszy od dawna na rynku pojawiła się produkcja, w którą można było grać dokładnie tak, jak się miało ochotę.

❖ Unikatowa artystyczna wizja Arkane Studios sprawiała, że niektóre widoki w ich grze po prostu się chłonęło.

❖ To właśnie tak skomplikowane charaktery jak Billie Lurk decydowały o atrakcyjności historii w Dishonored.

Jako cesarski obrońca i mistrz sztuk walki Corvo Attano stawiliśmy zatem w obliczu całkowitej klęski - miłośnicwie panująca nad Gristollem cesarzowa została zamordowana, wskutek perfidnie zaplanowanego spisku my sami oskarżeni o zdradę i skazani na śmierć, a na domiar złego porwano niedoszłą dziedziczkę tronu. Na naszych barkach spoczywało zadanie odzyskania dobrego imienia i zaprowadzenia porządku w nękanym szczurzą plagą Dunwall - stolicy i zarazem klejnotu w koronie imperium.

W Dishonored od pierwszych minut niewątpliwą uwagę przykuwała sama wizja artystyczna świata. Droga do celu wiodła przez różne partie miasta, od nabrzeży i odrapanych kanałów po zarezerwowane dla arystokracji mieniące się złotem salony. Sama historia o zemście, choć niekoniecznie najbardziej wyszukana w historii branży, dawała dodatkową motywację, by się przez nie przedzierać. Jednak tym, co naprawdę stanowiło o sile produkcji Arkane, był sam model rozgrywki.

W każdej z misji dróg do celu mieliśmy przynajmniej kilkanaście. Pozwalały zarówno na bezpośrednią konfrontację z przeciwnikami i karkołomny parkour rodem z Mirrors Edge, jak i inspirowane produkcjami pokroju Thiefa czy wspomnianego wcześniej Deus Exa przemykanie się w ciszy i wyszukiwanie alternatywnych ścieżek. Choć zastosowana w grze mechanika chaosu, uzależniająca wygląd miasta w kolejnych etapach i finalnie również zakończenie od krwawości naszych





DOWOLNOŚĆ WYBORU PODEJŚCIA PROBLEMÓW GWARANTOWAŁA, ŻE DO **DUNWALL** PO PROSTU CHCIAŁO SIĘ WRACAĆ.

✚ Myszowanie po czyichś domach było okazją nie tylko do podziwiania widoków, ale i odkrywania kolejnych elementów tła fabularnego świata.

poczynań zdawała się faworyzować drugi ze stylów, oba warianty pozostawały równie satysfakcjonujące i zachęcały do ponownego zagłębienia się świat gry już po jej zakończeniu.

Takie rozwiązania okazały się strzałem w dziesiątkę, a gracze z miejsca zaczęli prześcigać się w co bardziej fantastycznych eskapadach „na wirtualne miasto”, dokumentując swe poczynania na YouTube - w tym niektóre, trzeba przyznać, potrafiące uświadomić prawdziwe możliwości stworzonej przez Arkane mechaniki rozgrywki.

✚ Skąpana w świetle słońca Karnaca stanowiła niemałą odmianę po mrocznym Dunwall, ale wbrew obawom nie spowodowała żadnego uszczerbku na zawieszonym klimacie gry.

KU NOWYM ŚWIATOM

Przytłaczająco pozytywny odbiór Dishonored pozwolił Arkane ze znacznie większym spokojem spoglądać w przyszłość. Potencjał tkwiący w świeżo zaprezentowanym odbiorcom świecie postanowiono

w pierwszej kolejności rozwinąć zarówno w znakomitych fabularnych dodatkach The Knife of Dunwall i The Brigmore Witches, jak i zachęcającym do dalszego eksperymentowania ze stylem rozgrywki Dunwall City Trials. W takcie prac nad wzbogacającą podstawową wersję gry zawartością w głowach pracowników Arkane pojawiły również pierwsze myśli o potencjalnej kontynuacji. Mimo że Dishonored planowano jako pojedynczą, zamkniętą historię, świat gry dawał olbrzymie możliwości dalszego wykorzystania, a ugruntowana baza fanów gwarantowała zapotrzebowanie na kolejny rozdział przygód cesarskiego obrońcy.

Prace nad Dishonored 2 ogłoszono oficjalnie po raz pierwszy na targach E3 w 2015 roku. Tym razem studia Arkane mieszczące się w Austin i Lyonie, miały rzucać wszystkie



ręce na pokład, mogły pozwolić sobie na dywersyfikację procesu produkcyjnego. Podczas gdy w USA pod wodzą Colantonio powstawały pierwsze szkice odrestaurowywanego Preya, zarówno Harvey Smith, jak i Sébastien Mitton wraz z oddziałem francuskim zajęli się kontynuacją największego dotychczasowego hitu dewelopera. Podobnie podzielone zostało wykorzystanie silników graficznych napędzających obie produkcje. W przeciwieństwie do Preya Dishonored 2 miało działać bowiem na opartym na technologii id Tech 5 autorskim silniku graficznym Void, zapewniającym jeszcze większe możliwości wykreowania realistycznego świata.

Zmian w stosunku do oryginału było jeszcze więcej. W zgodzie ze słowami Harveya Smitha, który mówił, że zespół czuł potrzebę „wyruszenia na wyprawę do egzotycznego miejsca, a dopiero później powrót do domu”, zasnuć dymem i chmurami Dunwall w znaczącej części gry zastąpiono Karnacą, inspirowaną południowymi regionami Europy, Afryką i Australią. Przy projektowaniu nowego otoczenia skupiono się na możliwie najwierniejszym odwzorowaniu lokacji



✚ Grafiki koncepcyjne Dishonored z powodzeniem mogłyby służyć w charakterze przyozdabiających mieszkania fototapet.



PO KOMERCYJNYM SUKCESIE PIERWSZEJ CZĘŚCI **ARKANE STUDIOS** BYŁO JUŻ PEWNE, ŻE TRZYMA W DŁONIACH KLUCZE DO BOGATEGO UNIWERSUM.



✚ Wybór pomiędzy dwoma grywalnymi bohaterami był niezwykle atrakcyjnym sposobem na skłonienie graczy do powtórnej przygody z Dishonored 2.

NIEOBARCZONE CIĘŻAREM PRODUKCJI DECYDUJĄCEJ O PRZYSZŁOŚCI STUDIA **DISHONORED 2** POKAZAŁO, ŻE PRZEMYSŁANY SEQUEL POTRAFI RZĄDZIĆ.



■ Mocny wstęp do kontynuacji gwarantował poczucie walki o wysoką stawkę od pierwszych minut gry.

w stosunku do rzeczywistości. Budynki miały pomieszczenia codziennego użytku, jak toalety czy schowki. Nie zapomniano również o ukrytych przejściach i zagadkach środowiskowych. Całkowitą nowością była za to możliwość wyboru dwóch grywalnych postaci: dorosłej już cesarzowej Emily Kaldwin bądź jej przybranego ojca, znanego z pierwszej części Corvo. Ten ostatni nauczył się zresztą mówić, co stanowiło pokłosie udanego eksperymentu udźwiękowania protagonisty w *The Knife of Dunwall*.

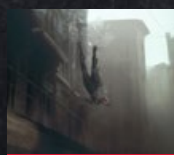
SŁOŃCE NA HORYZONCIE
Ostatecznie *Dishonored 2* ukazało się na wszystkich wiodących platformach w listopadzie 2016 roku. Tym razem jednak, obok ponownie rozlegających się dookoła głosów zachwytu nad samą produkcją, nie zabrakło też sporej dawki krytyki. Ta wymierzona była przede wszystkim w optymalizację wersji pecetowej. Z silnikiem Void nie potrafiły poradzić sobie nawet najmocniejsze konfiguracje. Gubienie klatek i sporadyczne wyłączenie się gry zostało

co prawda dość sprawnie przez deweloperów poprawione, ogólny niesmak jednak pozostał, a co gorsza w dół poleciały tak nieprzyjemne za dawnych lat dla Arkane wskaźniki sprzedaży.

Czy słusznie? Niekoniecznie. Poza niezbyt przekonującym startem *Dishonored 2* było grą dokładnie taką, jaka powinna być kontynuacja: poszerzającą uniwersum, usprawniającą kluczowe elementy rozgrywki i zapewniającą równie pasjonującą przygodę. Wbrew obawom przeniesienie akcji do słonecznej Karnaki nie wpłynęło na charakterystyczny dla pierwowzoru posępny klimat opowieści. Znaczący postęp można było odnotować za to na polu projektu poziomów. Pomysłowość niektórych z nich stawia je wręcz w czołówce najlepiej przemyślanych lokacji w historii gier komputerowych: ze zmieniającą konfiguracją Mechaniczną Rezydencją Jindosha czy rozgrywającym się naprzemiennie w dwóch liniach czasowych (pomiędzy którymi można się na bieżąco przełączać!) etapem w domu labiryntu Aramis Stiltona na czele.

Arkane wzięło sobie do serca uwagi graczy, co do zbyt niskiego poziomu trudności. Ten wyraźnie w pewnych momentach podkreślono, wprowadzając do gry arcytrudnych do wymanewrowania mechanicznych żołnierzy, szczególnie jeśli preferowało się podejście skradankowe. Bez zmian pozostała za to sama frajda z rozgrywki. To wciąż to samo odkrywanie ukrytych przejść i lokacji,

Bez litości



Uniwersum Dishonored wypełnione było po brzegi drobnymi, budującymi posępny nastrój historiami.

W czasach szczytnej plagi w Dunwall dla wielu mieszkańców liczyło się tylko jedno: przetrwać za wszelką cenę.





POMIMO NIEZADOWALAJĄCYCH WYNIKÓW SPRZEDAŻOWYCH I BRAKU OFICJALNYCH PRAC NAD **KONTYNUACJĄ** PRZYSZŁOŚĆ SERII WCIĄŻ POZOSTAJE OTWARTĄ KSIĘGĄ.

bądź szalony parkour i eliminowanie nieprzyjaciół na przestrzeni sekund. Ba, dzięki dwóm grywalnym postaciom tatak zwany „replay value” była jeszcze większa. Obok możliwości zagrania drugi raz przy użyciu zupełnie innego stylu czy zestawu mocy dochodziła też możliwość poznania unikatowej dla danej postaci narracji. Samą fabułę warto zaś pochwalić za komplementarność względem oryginału.



Wszystkie wydarzenia w Dishonored 2 to wypadkowa zarówno historii przedstawionej w podstawowej wersji gry, jak i fabularnych DLC.


Jeśli jednak ktokolwiek miał wątpliwości co do uzyskania odpowiedzi na wszystkie dręczące go pytania, z pomocą przychodził Death of the Outsider. Wydany w niespełna rok po premierze dwójki ni to sequel, ni to samodzielny dodatek stanowił fabularne zwieńczenie cyklu, z powodzeniem wypełniając puste przestrzenie na kartkach scenariusza. Kilka nowych mocy, intrygująca, doskonale fanom znana Billie Lurk w głównej roli. Choć nieformalna trzecia część cyklu nie stanowiła rewolucji w schemacie rozgrywki, Arkane doskonale zdawało sobie sprawę, jak zrobić ją tak, by zadowolić miłośników Dishonored.

RUM, KOBIETY, ŚPIEW... I ZASŁUŻONY ODPOCZYNEK?

Jeszcze przed premierą Death of the Outsider, w czerwcu 2017 roku po osiemnastu latach pracy, szeregi Arkane Studios opuścił jego założyciel Raphaël Colantonio. Swoją decyzję tłumaczył chęcią spędzania większej

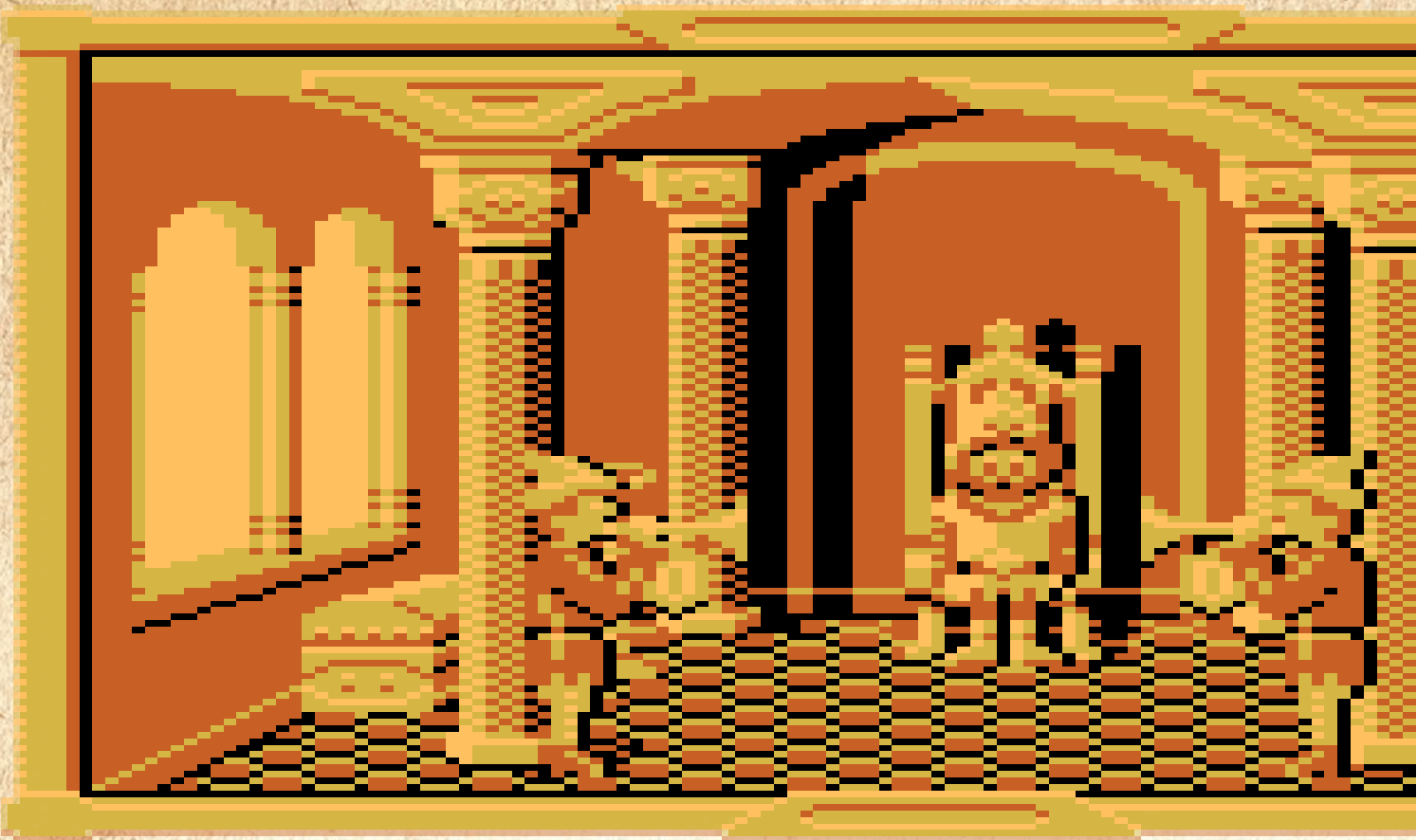
ilości czasu z synem i skoncentrowaniu się zajęciach pozazawodowych. W tym momencie pewien rozdział w historii dewelopera został definitywnie domknięty.

Podobnie sprawy mają się z jego najstynniejszym dziełem. Jak potwierdził w jednym z wywiadów przy okazji QuakeConu 2018 Ricardo Bare, główny projektant Arkane, kolejne przygody w uniwersum skrytobójców nie znajdują się na razie w planach dewelopera. Seria „odpoczywa”, a zdaniem samego programisty do łask powraca pomysł na produkcję krzyżującą rozgrywkę dla jednego gracza z modułem wieloosobowym rodem ze swego czasu porzuconego The Crossing.

W przypadku jednego z najbardziej rozpoznawalnych obecnie studiów tworzących gry z rozbudowanymi światami i modelem rozgrywki skierowanym głównie do pojedynczego użytkownika takie deklaracje mogą nieco dziwić, ale z drugiej strony wydaje się, że nie powinniśmy mieć większych powodów do obaw. Wszak kto, jeśli nie Arkane, potrafi postawić na swoim, nawet w obliczu skierowanej w stronę łatwego zysku konkurencji? 

➤ Służba przy takich widokach to czysta przyjemność... choć w Dunwall tego typu doznania zdecydowanie częściej ustępowały dymowi, chmurem i mgłę.

➤ Opuzczone domostwo jakich wiele? Jedynie pozornie, bo w posiadłości Aramisa Stiltona rozgrywał się jeden z najbardziej pomysłowych etapów w serii.



PIEŚŃ O ROLAN

Na jego produkcjach wychowali się pierwsi w Polsce fani przygodówek.
Dziś przyznaje, że sam nie grał wówczas w żadne gry z tego gatunku.

■ Bartłomiej Kluska

Historie tych, którzy w latach osiemdziesiątych tworzyli polski rynek gier komputerowych, są zazwyczaj podobne: zdolne nastolatki, po lekcjach piszące na sprezentowanych przez rodziców atarynkach i spectrumach swoje pierwsze hity; nieśmiałe próby sprzedaży tych dzieł mimo szalejącego na giełdach piractwa; wreszcie - hobby z czasem przerażające się w pracę. Historia Rolanda Pantoły jest inna, trudniejsza.

- Zawiniła moja mama, bo urodziła mnie w roku 1958, gdy w Polsce

o komputerach mało kto słyszał - opowiada. - Gdy studiowałem na kierunku Elektroniczne urządzenia cyfrowe na Politechnice Śląskiej, programy pisaliśmy na kartach perforowanych, które potem podawało się przez małe okienko panu pilnującemu cennych urządzeń typu Odra czy RIAD. On wprowadzał program do maszyny, a następnie oddawał wydruk z rezultatem. Po studiach, aby utrzymać rodzinę, założyłem warsztat rzeźbiarstwa w drewnie. Robiłem meble, półki, wieszaki, aż któregoś dnia, a były już lata osiemdziesiąte, zobaczyłem ZX Spectrum. Postanowiłem, że muszę mieć takie чудо.

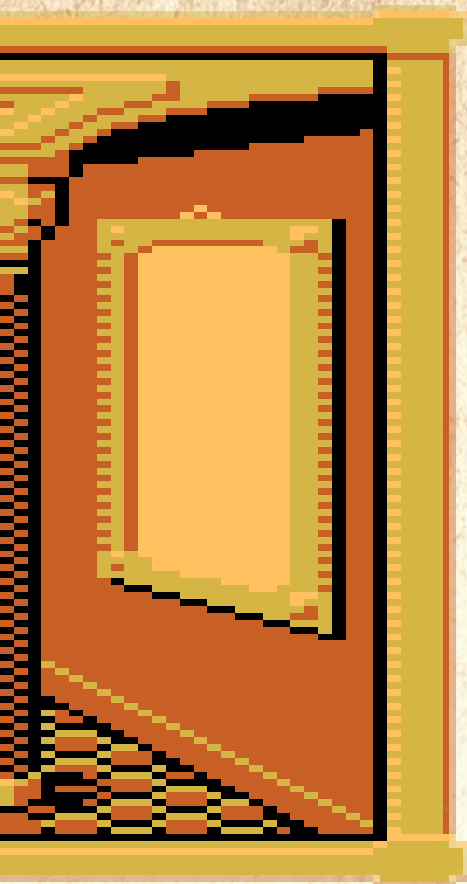
Choć mikrokomputer kosztował wówczas równowartość kilkunastu miesięcznych pensji, Roland Pantoła zdołał za dochody z warsztatu kupić Atari 800 XL. Zmienił też zawód i został magazynierem. - Dzięki temu mogłem pisać programy w pracy - mówi.

- Oczywiście nie na komputerze, ale w zeszycie na papierze. Jako magazynier zawsze coś gryzmoliłem, więc nikt się nie zorientował. Tak powstały moje pierwsze gry.

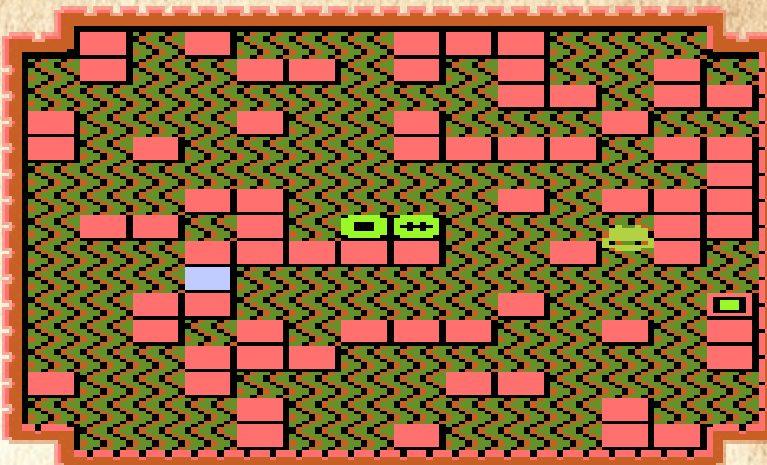
NA ZALEGŁE RACHUNKI

Pantoła rozpoczął skromnie: przeniósł na komputer Atari grę planszową „Dżungla”, której zasady znalazł w popularnej wówczas książce „Mu-torere, do guti i inne”. Później jego specjalizacją stały się gry logiczno-zręcznościowe takie jak Bongo, Gabi czy bodaj najciekawszy z nich Kwadryk, w których trzeba było





W Kwadryku gracz nie steruje bohaterem, lecz cegielkami, od których odbija się wędrujący po labiryncie smok. Trzeba tak pokierować gadem, by zjadł odpowiednie kształty w odpowiedniej kolejności. Jest trudno! Być może zbyt trudno, by gra miała szansę na komercyjny sukces.



Oryginalna kasetka z grami Gabi i Kwadryk to dziś kolekcjonerski rarytas. Niestety, nadgorliwe zabezpieczenie antypirackie sprawiło, że prawdopodobnie i tak nie da się wczytać jej zawartości.

Roland Pantofla od zera wymyślił interfejs przygodówek, który uwolnił polskich atarowców od czytania i wpisywania tekstu w grach.

wykazać się nie tylko sprawnością w obsłudze joysticka, ale również umiejętnością główkowania i przewidywania rozwoju wydarzeń na planie. Był to wówczas bardzo popularny gatunek (z grą Robbo autorstwa Janusza Pelca, założyciela Laboratorium Komputerowego Avalon na czele), a Pantofla chciał z tego obiecującego tortu uszczknąć kawałek dla siebie. Początkowo planował działać na własny rachunek pod szyldem Landsoft, ale wkrótce zgłosił się do niego zewnętrzny wydawca, firma Spektra.

- Nie wiem, skąd się o mnie dowiedzieli - wspomina. - Przysłali list z propozycją wydania. Podałem cenę, niezbyt wysoką, bo finansowo stałem wtedy kiepsko. Zgodzili się. Na oczy ich nie widziałem, ale pieniądze przysłali. Pamiętam, jak w naszej wiejskiej kuchni opalanej węglem czytałem list ze Spektro mojej żonie. Cieszyliśmy się, że będzie na zaległe rachunki i jeszcze zostanie na lizaki dla dzieci.

Firma Spektra wydała gry Gabi i Kwadryk Pantofli, jednak nie stały się one rynkowymi przebojami. Być może zawinił tutaj wprowadzony przez wydawcę skomplikowany system zabezpieczeń przed kopiowaniem, który utrudniał wczytywanie programów nie tyle piratom, co posiadaczom legalnych kopii.

- Tak naprawdę impulsem do dalszych prac była dla mnie sprzedaż tych gier do USA - mówi Roland Pantofla. Jego produkcjami pod koniec lat osiemdziesiątych zainteresował się Christopher Carson, właściciel amerykańskiego klubu komputerowego. Jak się później przyznał, kupując gry od Polaka, chciał dołożyć swoją cegiełkę do walki z komunizmem.

Gabi i Kwadryk nie zrobiły kariery za oceanem, ale za pieniądze z Ameryki Pantofla kupił sobie wymarzoną stację dysków. Wtedy też zaczął pisać grę, która zmieniła wszystko. Przygodówkę.

ROK 2044

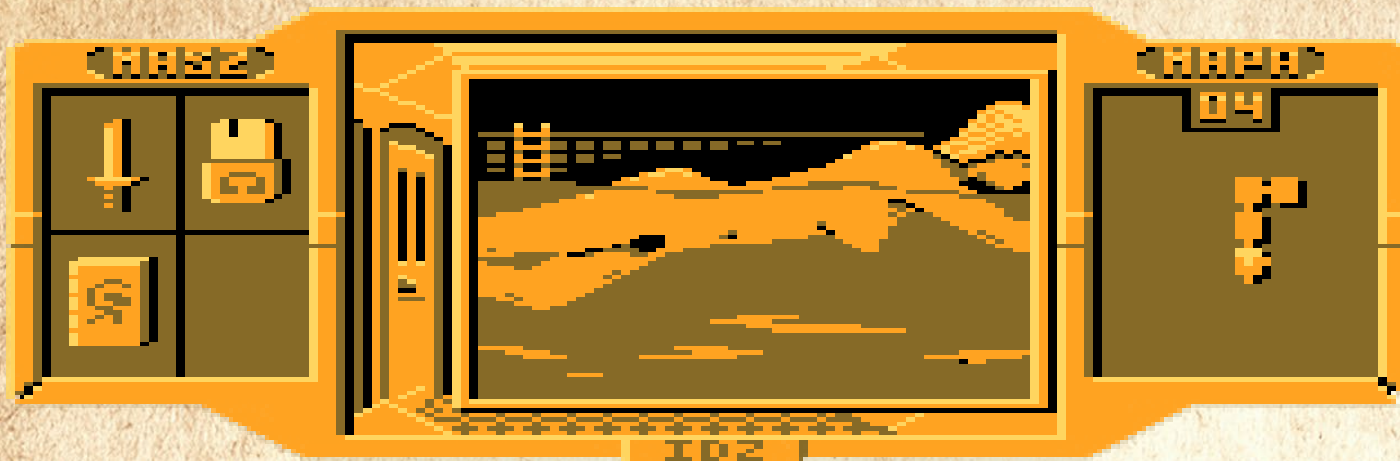
- Widziałem wtedy tylko gry tekstowe, które komunikowały się z odbiorcą za pomocą pisanych komunikatów, choć tekstem towarzyszyły też ilustracje - tłumaczy. - Pomyślałem, że skoro jest tam grafika, to czemu nie można czegoś wskazać na obrazku, zamiast pisać o tym pod spodem. Na początku wydało mi się to łatwe do zrobienia. Jednak nie było.

Pantofla zaczął, najpierw oczywiście na kartce, kodować swoją nową grę. Bał się, że nie zmieści się ona w 64 kB pamięci Atari, więc zrezygnował z BASIC, w którym tworzył

DZIE



Sukces Kłątwy zadecydował o zawodowych losach bohatera artykułu. Od tej pory Roland Pantofla mógł się skupić na pisaniu gier komputerowych.



poprzednie produkcje, i wybrał język Forth - trudny i mało popularny, ale bardzo oszczędny pod względem zużycia pamięci.

Gdy miał gotowy silnik gry, skupił się na fabule. Tu inspiracji dostarczyła mu kultowa komedia Juliusza Machulskiego „Seksmisja”, w której bohaterowie mężczyźni budzą się i muszą przetrwać w świecie przyszłości zamieszkałym wyłącznie przez kobiety. Taki sam jest punkt wyjścia w grze, a zagadki i wyzwania stawiane przed graczem również bazują na historii opowiedzianej w filmie (jest nawet Lamia Reno!). Akcja gry dzieje się zresztą w tym samym roku, co fabuła „Seksmisji”, stąd i tytuł - A.D. 2044.

Z niemal gotową grą Pantofa zgłosił się do największego wówczas w kraju wydawcy programów na Atari - firmy Janusza Pelca LK Avalon, która miała już wówczas w katalogu nie tylko Robbo, ale także hity takie jak Misja, Fred czy Lasermania. To szefowie Avalonu, rozumiejąc realia polskiego rynku, wymusili na autorze, by przygotował kasetową wersję swojej gry. Doczytywanie kolejnych fragmentów z taśmy trwało bardzo długo, ale było konieczne. Dla większości polskich atarowców stacja dysków wciąż stanowiła trudne do spełnienia marzenie. A.D. 2044 została wydana przez Avalon w 1991 roku i z miejsca stała się przebojem.

Wyróżniła się już interfejsem. Gracz zamiast, jak w grach tekstowych, czytać opisy i wpisywać komendy w klawiatury, przesuwał

kursor po ilustracji, klikał na wybranych jej elementach, postaciach lub przedmiotach i z rozwijanego menu wybierał dostępne opcje. Było to rozwiązanie nowatorskie w skali światowej. Oczywiście interfejsy point & click w przygodówkach nie stanowiły wówczas żadnej nowości. Wystarczy wspomnieć choćby dokonania LucasArts i Sierry. Jednak produkcje te dość zgodnie omijały ośmiobitowe Atari. Atarowcy przeżywali wprawdzie swoje wielkie przygody w grach takich jak The Pawn, Mindshadow, Gunslinger, The Guild of Thieves (żeby wymienić tylko kilka klasycznych tytułów), wszystkie one bazowały jednak na tekstowych opisach.

Co zresztą ciekawe, sam Roland Pantofa grał w latach Atari tylko w jedną przygodówkę. - To był polski Mózgprocesor - zdradza. - Tak mnie wciągnął, że stwierdziłem, że też



W Avalonie Roland Pantofa poznał Danutę Sienkowską, autorkę między innymi okładek do jego pierwszych hitów. Był to początek wieloletniej współpracy tej pary.

W A.D. 2044 pojawia się innymi pływająca w basenie Lamia Reno, jedna z głównych bohaterek filmowej „Seksmisji”. Całe szczęście, że rozdzielczość grafiki ówczesnych atarówek nie pozwalała na uchwycenie większej liczby detali...

chcę tworzyć gry tego typu. Tylko od razu zwróciłem uwagę na interfejs. Mój miał być prostszy i bardziej przyjazny dla graczy.

Polscy gracze kupili pomysł Pantofy na przygodówkę. Także dosłownie, bo - mimo kwitnącego w kraju piractwa - A.D. 2044 sprzedała się na tyle dobrze, że autor, po latach nerwowego przeliczania pieniędzy i łapania różnych fuch, mógł wreszcie zawodowo poświęcić się pisaniu gier.

NIKT Z GRACZY NIE ZAUWAŻYŁ...

W 1992 roku ukazała się Kłątwa, w której Roland Pantofa postanowił opowiedzieć historię z gatunku fantasy. - Interesowały mnie wówczas przede wszystkim książki o Conanie i ten klimat próbowałem przenieść do gry - mówi.

Fabula jest wprawdzie dość pretekstowa - ot, bohater musi zdjąć kłatwę rzuconą przez tajemniczego maga na królestwo - ale zagadki już bardzo interesujące. Atarowcy pokochali nową grę Pantofy, a jedynym jej mankamentem okazała się postać głównego bohatera niespiesznie wędrująca po ekranie. Gracz musiał kierować nią za pomocą kursora, a akcję dawało się wykonać dopiero wtedy, gdy bohater podszedł do przedmiotu.

- Jeśli chodzi o tę postać, to chciałem pokazać, że potrafię ją zrobić - tłumaczy Pantofa. - Porusza się ona na różnych głębokościach ekranu, przez co musiały się zmieniać sposoby przystaniania obiektów w lokacji. Raz postać była na pierwszym planie,

```

ADR1 DLINX ---
: ?EL SWAP
  BEGIN OVER
  ADPO
  DUP 2 = IF YC@ . SPACE ENDF
  DUP 1 = IF CR OVER COUNT
  STYPE ENDF
  Ø = UNTIL 2DROP CR ;

: ADPO ..... XR DUP @ 40 <
  IF 64 OVER 1+ @ 123 <=< Ø = Ø
  OVER 2+ DUP 3+ SWAP
  DO 64 I @ 123 <=<
  I @ 32 = + Ø = Ø = +
  LOOP 4 =
  ELSE Ø ENDF
  IF DUP @ + 1+ 2
  ELSE 1+ 1 ENDF
  OVER R) < * ;

ADR ADK --- ADR41 F
                2 - 200
                1 - 100
                Ø - koniec
    
```

Fragment oryginalnego kodu A.D. 2044. Gra najpierw powstawała w wersji analogowej - na kartce, a dopiero później autor przeniósł ją do pamięci Atari. - Ciekawe, ilu obecnych programistów potrafiloby to odczytać - zastanawia się Roland Pantoła.



Władcy Ciemności to najbardziej dojrzała z ośmiobitowych produkcji Rolanda Pantoły. Szkoda, że większość graczy, przesiadając się na lepsze komputery, nie mogła docenić tego tytułu.

a innym razem była przyslaniana przez graficzny obiekt, na przykład skrzynię lub kolumnę. Na dodatek byłem tak ambitny, że postać nie wybierała zawsze tej samej drogi między tymi samymi punktami. Stworzyłem algorytm, który obliczał i w pamięci komputera rysował trasę, przy okazji wprowadzając różne losowe zmiany. Wyzwanie było duże, jednak nikt z graczy tego nie zauważył. To typowy przykład, jak nie należy zbyt komplikować elementów gry, aby uzyskać praktycznie niezauważalny efekt.

Kłątwa ugruntowała pozycję Pantoły na rynku atarowskich przygodówek, a samemu autorowi zapewniła finansową stabilizację. Za zarobione na grze pieniądze mógł nawet kupić sobie pierwszego peceta. Przez lata pozostał jednak wierny ośmiobitowcom.

NA KRAWĘDZI PRZEPAŚCI

W 1993 roku ukazali się Władcy Ciemności, kontynuacja Kłątwy. O ile jednak część pierwsza utrzymana była w tonacji „na poważnie”,

o tyle sequel był już fabularnym pastiszem, zgryźliwą satyrą na ówczesną sytuację społeczno-polityczną.

- Pierwotnie gra miała nazywać się „Władcy ciemnoty” - mówi Pantoła, ale w ostatniej chwili pomyślałem, że skoro Kłątwa okazała się takim sukcesem, warto do niej nawiązać i znów sięgnąć po klimat fantasy.

Trzeba też zauważyć, że z nową grą zniknęła też irytująca graczy postać bohatera wędrującego po ekranie. Niewiele jednak mogło to pomóc, jako że wkrótce polski rynek gier na Atari, i tak wiele lat po zachodnim, załamał się. - Znowu stanąłem na krawędzi finansowej przepaści - opowiada Pantoła. - Groziła mi blokada mojej ulubionej twórczości. Na szczęście z pomocą przyszło... Commodore.

Gry na C64 wciąż sprzedawały się w Polsce dobrze. Roland Pantoła, wspierany przez awalonowego specja od konwersji Janusza Dąbrowskiego, przeniósł Kłatwę i Władców Ciemności na ten komputer. - Procesory były te same i asembler też praktycznie



Unikatowe zdjęcie ówczesnego warsztatu pracy Rolanda Pantoły (tyłem na pierwszym planie). To przy tym biurku, na tym Atari 800XL powstały jego pierwsze przeboje.

identyczny, więc nie było to bardzo trudne - mówi. - Za to Commodore 64 miał jedną ważną przewagę. Tak przemyślano w nim architekturę zarządzania pamięcią RAM, że miałem bezpośredni dostęp do dodatkowych 8 kB. Potęga!

Ciekawostka: Kłątwa w wersji na Commodore 64 nie miała już wędrującej po planszy postaci bohatera. Konwersje zapewniła grom Rolanda Pantoły nowe życie, jednak nie było ono zbyt długie. Ośmiobitowcy odchodzili do lamusa, co autor Kłątwy i Władców Ciemności doskonale rozumiał. Nie planował więc przenoszenia na C64 swojego pierwszego hitu, lecz rozpoczął prace nad nową wersją A.D. 2044 - tym razem już pecetową. Miało to stworzyć w karierze ojca polskich przygodówek zupełnie nowy rozdział.

Kilka lat później zaowocował on hitami takimi jak Reah czy Schizm. Obecnie Roland Pantoła pracuje nad trzecią częścią tego drugiego tytułu. Ale to już oczywiście tematy na zupełnie inną opowieść. ■

NIE
ZBADAJ
WPROWADZ CHROMOSOMY

Gears of

SZTUKA WOJNY W EDŁUG CLIFFA BLESZINSKIEGO

✚ Pomysł Cliffa Bleszńskiego zaklęty w jednym obrazku: wojna totalna.

Wojna, jak to mówią, nigdy się nie zmienia. Trzymając się tego zdania, mająca już przeszło dwanaście lat na karku seria gier o wielkich facetach z równie wielkimi pukawkami wcale nie zamierzała jej redefiniować. Zamiast tego dobitnie udowodniła, że w rzeczonym zbrojnym konflikcie – podobnie jak w miłości – wszystkie chwytły są dozwolone. I to nawet [czy może raczej: w szczególności] te ociekające litrami posoki.

■ Maciej Bachorski

Zanim jednak do przelewania wirtualnych płynów ustrojowych wyjątkowo paskudnych przeciwników rzeczywiście doszło, własną historię pisała nierozzerwalnie z marką Gears of War związana, jedna z najbardziej rozpoznawalnych figur w historii growej branży.

Cliff Bleszński, bo o nim mowa, do świata gier wideo wkroczył wyjątkowo wcześnie, bo już jako nastolatek w 1991 roku. Kopię debiutanckiej przygodówki point & click zatytułowanej The Palace of Deceit: Dragon's Plight, opublikowanej przez jego własne Game Syndicate Productions, Bleszński przesłał wprost do Tima Sweeneya, założyciela Epic MegaGames.

Odpowiedź była zaskakująca nawet dla uczącego się wówczas w Bonita High School w Kalifornii młodzieńca: ot, po prostu propozycja pracy w firmie.

Etat u profesjonalnego dewelopera przełożył się na rozkwit talentu Bleszńskiego. W 1993 roku Epic opublikował Dare to Dream, jego drugą przygodówkę.

**NIECO O DWAGI GRANICZĄCEJZ BRAW URĄ,
ALEPRZEDW SZYSTKIM UM IEJNO ŚCI
POZW O LIY BLESZINSKIEM U STAĆ SIĘ
BRANŻOWĄ GWIAZDĄ.**



**O BOK Z BUDOW ANIA W ŁASNEJ
LEGENDY FUNDAM ENTEM DLA
RODZĄCEJSIĘSERII M IAŁSTAĆ SIĘ
PRZŁOM OW Y UNREAL.**



Zaledwie rok później młody Amerykanin pokaźnie przyczynił się do sukcesu inspirowanej Sonicem zręcznościówki Jazz Jackrabbit, podobnie jak jej młodszego o cztery lata sequela z 1998 roku. Prawdziwy przełom nadszedł jednak dopiero z najambitniejszym przedsięwzięciem w dotychczasowej historii studia: wyrosłej na pomysł Jamesa Schmalza produkcji, która miała się stać jednym z najważniejszych tytułów w dziejach branży. Programiści Epic Games doskonale zdawali sobie sprawę, że rzucenie wszystkich sił w kierunku jednej tylko gry to podejście z rodzaju „wóz albo przewóz”, niemniej jednak postanowili zaryzykować. I tym samym rozbili bank.

Unreal zdefiniował oczekiwania growej braci co do jakości szaty graficznej. Jako pierwsza gra w historii korzystała z 16-bitowej palety kolorów. Chwalona również za jakość sztucznej inteligencji i łatwe

🏆 W Gears of War apokalipsa też potrafi być piękna. Pamiętny slogan reklamowy przedstawiał planetę Serę jako „upadłe piękno”.

w użyciu narzędzia do modowania produkcja okazała się gigantycznym sukcesem, na trwałe zapewniając Epic Games miejsce w pantheonie branżowych sław. To również ona miała stać się fundamentem dla kolejnej z legendarnych serii w portfolio dewelopera - Gears of War.

Unreal do potęgi drugiej

Po niebывale pozytywnym odbiorze Unreala tak przez społeczność graczy, jak i recenzentów, obok pełnienia funkcji konsultanta przy produkcjach takich jak Rune Bleszinski zajął się współpracą przy rozwijaniu jego uniwersum, przyczyniając się choćby do powstania równie ciepło przyjętej kontynuacji. Głodne sukcesu studio nie zamierzało jednak na tym poprzestać. Do koronnego klejnotu Epic Games pierwotnie miał więc dołączyć również pomyślany jako sieciowy shooter Unreal Warfare. Współ z obecnym w grze systemem klas postaci, mechami i emocjonującymi starciami graczy na zamkniętych arenach gra miała wszystko, by zdobyć popularność. Zapewne dokładnie tak by się stało, gdyby nie prowadzony obok inny przełomowy projekt studia, Unreal Tournament.

Ostatecznie to właśnie na nim skoncentrowano siły, spychając Unreal Warfare na dalszy plan. Zaproponowane na przełomie 2000 i 2001 roku pierwsze szkice produkcji miały wrócić do łask dopiero lata później, ewoluując w stronę rozgrywki dla jednego gracza, by ostatecznie przekształcić się w pierwszą część nowej serii. Według samego Bleszinskiego wpływ na tak radykalną zmianę pierwotnego konceptu miało kilka produkcji. Wśród tych najważniejszych Amerykanin wymieniał Kill Switch ze względu na mechanikę taktycznego wykorzystania osłon, Resident Evil 4 i jego intensywną, oglądaną zza pleców postaci akcją czy wreszcie nawet serialową „Kompanię braci” w zakresie zarysu fabularnego.

Stawiając tak skondensowaną mieszankę różnych inspiracji, tworzone przez zespół kilkudziesięciu programistów i wyposażone w dziesięć milionów dolarów budżetu Gears of War zostało ostatecznie po raz pierwszy zaprezentowane za kulisami Game Developers Conference w 2005 roku. Jako jeden z ekskluzywnych tytułów dla nadchodzącej platformy Xbox 360 z miejsca zdobyło uznanie za



O LBRZYM I SUKCES NA PRZEŁOM IEM ILENIÓW
UM OZLIW ILEPIC GAMES POW RÓT DO
PORZUCONEGO W CZĘŚNIEJPROJEKTU
I ZAPROGRAMOWANIEGO NA KOLEJNY HIT.



Najważniejsza jest załoga! Bez kompaniów w Gears of War nie mieliśmy szans na sukces.



Postindustrialne tereny stanowiły lwią część lokacji w serii...

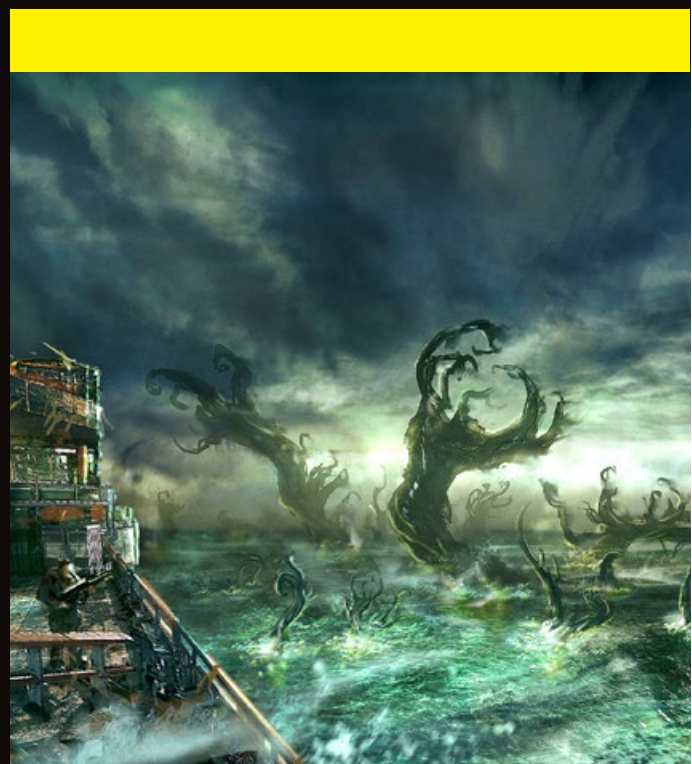


...a trzeba było zwiijać się w nich jak w ukropie, by ustrzelić kolejne fale naddciągających wrogów.

realistyczne przedstawienie walki, klimat napięcia i jakość grafiki. Ta ostatnia zresztą była jedną z przyczyn, dla których Microsoft w swojej konsoli zdecydował się ostatecznie na podwojenie ilości dostępnej pamięci RAM, by zapewnić użytkownikom optymalny komfort i jakość rozgrywki.

Piły łańcuchowe w dłoni!

Premiera Gears of War ostatecznie przypadła na 7 listopada 2006 roku i z miejsca gra okazała się niebывałym sukcesem. Dziesiątki branżowych nagród i całe rzesze zachwyconych graczy miały wymierny wpływ na wyniki sprzedażowe produkcji. Dość napisać, że aż do premiery trzeciej odsłony Halo w sierpniu 2007 roku, to właśnie produkcja Epic Games była najchętniej ogywanym tytułem w usłudze Xbox Live, a w całym



✚ Gigantyczne drapieżniki to tylko jedno z „atrakcji”, z jakimi musieli mierzyć się bohaterowie.



Ci z kolei stosowali podobną taktykę jak oddział Delta: „siła złego na jednego”.

2007 roku uplasowała się na drugim miejscu. Powodów dla takiego stanu rzeczy było bez liku. Zarówno intensywna, choć w odpowiednich proporcjach taktyczna walka, dopracowana warstwa audiowizualna, jak i wreszcie intrygujący świat z zapadającymi w pamięć charakternymi postaciami na czele wybiły się ponadgatunkowy standard.

W kampanii dla pojedynczego gracza wcieliśmy się w Marcusa Fenixa, naznaczonego grzechami przeszłości wojennego weterana. Po latach musi wrócić na pole bitwy, stając naprzeciw nękających planetę Serę zastępów szarańczy. Obok głównego bohatera równie dużą rolę w fabule i samej rozgrywce miała trójka jego sterowanych przez SI towarzyszy (choć nic nie stało na przeszkodzie, by w Dominica Santiago wcielił się inny „żywy” użytkownik w trybie kooperacji), którzy walnie potrafili przyczynić się do zwycięstwa w potyczkach. Charakterystykę taktycznych starć podsycała konieczność ukrywania się za dostępnymi osłonami. Tutaj szarża w stylu Rambo nie miała prawa skończyć się dobrze. Z drugiej strony jednak przemyślany gameplay pozwalał na szalenie



✚ Nawet jeśli to tylko przerośnięte robale, w Gears of War i tak napakowane były testosteronem.

**NA JLEPSZĄ M ETO DĄ NA PRZECIWNIKÓW
BYŁO M ETO DYCZNEZDEMOWANIEICH
ZZA TERENOW YCH OSŁON. ŻM UDNE, ALE
SKUTECZNEI BEZPIECZNE**



✚ Receptą na sukces Gears of War był udany miks wojennej fabuły w trybie dla pojedynczego gracza z angażującym trybem wieloosobowym.



✚ Inspiracje survival horrorem można bez problemu odnaleźć na grafikach koncepcyjnych produkcji.

efektowną walkę w zwarcu, kiedy w ruch szły piły maszynowe, wmontowane w karabiny i szatkujące niemilców na kawałki. Równie udany okazał się tryb wieloosobowy produkcji. Pozwalał graczom na zabawę w rywalizujących czteroosobowych drużynach. Wszystko to składało się na grę kompletną: porażającą rozmachem, jakością wykonania i zapewniającą godziny rozrywki ociekającej krwią przeciwników.

Nic dziwnego zatem, że niewiele ponad pół roku później stało się jasne, jakoby Gears of War miało trafić również na pecety. Zbudowaną w zasadzie od podstaw konwersję gry do nowego środowiska powierzono dowodzonemu przez Adriana Chmielarza warszawskiemu People Can Fly. Sama gra zadebiutowała w usługach Games for Windows niemal równy rok po premierze

oryginału, dodając sporo nieobecnej wcześniej zawartości, w tym niezapomnianą ucieczkę przed monstrualnym Brumakiem. Utrzymująca się na niezwykle wysokim poziomie popularności produkcji szybko spowodowała też lawinę plotek co do potencjalnej kontynuacji. Już na etapie spekulacji powstanie sequela wydawało się





bardziej niż pewne, a pozostawiająca otwartą furtkę do dalszego rozdziału przygód załogi Marcusa Fenixa fabuła jedynie wzmagała oczekiwania. Tym miało stać się zadość kolejny rok po pecetowym porcie pierwowzoru.

Bracia do samego końca

Do prac nad drugą częścią Gears of War przystąpiono cokolwiek metodycznie, w głównej mierze skupiając się na poprawieniu niedociągnięć oryginału. Tym samym do

■ Gears of War 4 oferowało odświeżoną oprawę, kluczowe elementy rozgrywki pozostawiając bez zmian.

dowodzonego przez Cliffa Bleszinskiego i Roda Fergusona, zaangażowanego w prace nad produkcją zespołu dołączył pisarz science fiction Joshua Ortega, mający zapewnić bardziej angażującą emocjonalnie fabułę. Ta, oferująca pogłębione rysy psychologiczne znanych już i lubianych, ale też nowych bohaterów rozpoczynała się w sześć miesięcy po finale wydarzeń przedstawionych w oryginale. Po raz kolejny pierwsze skrzypce odgrywał dowodzony przez Marcusa Fenixa

■ Taktyczne strzelaniny zza winka to jedno, ale to możliwość efektywnego wykańczania szarańczę w zwarciu stała się jednym ze znaków firmowych gry.



Sekwencje takie jak ucieczka motocyklem skutecznie przełamwały schemat rozgrywki.



■ Ucieczka nigdy nie była rozwiązaniem problemu dla oddziału Delta... no, chyba że w fabularyzowanych przerywnikach gry.

**KO LE NECZĘŚCI GEARS OF WAR SKUTECZNIE
KORZYSTAŁ ZESPUŁ SZYBKO O RYGINAŁU,
JEDYNIEM LEPSZAJĄC PO SZCZEGÓLNE
ELEMENTY SKŁADOWE GRZY.**

Oddział Delta, który tym razem brał udział w ofensywie na szerszą skalę, mającą wypenić ocalałą szarańczę z jej podziemnych tuneli. Sprawa ostatecznie okazywała się wcale nie tak oczywista, jak początkowo się wydawało, a ostatnie siły zbrojne ludzkości już wkrótce musiały mierzyć się z zagrożeniem dla ostatniego z ocalałych miast i stolicy cywilizacji, Jacinto.

Z godnie z ideą „więcej, lepiej, jeszcze bardziej hardkorowo” Bleszinski i jego zespół postanowili rozbudować obszary, na których toczyła się akcja, wzmagając poczucie udziału graczy w epickich bataliach. Dominującą w oryginale w odcieniach szarości paletę kolorów zastąpiły żywsze barwy, a ruiny miast przestały być jedynym otoczeniem, w jakim potykali się bohaterowie.



**ZMIANA ODPOWIEDZIALNEGO ZA PRODUKCJĘ
STUDIA PRZYSZŁA DOKŁADNIEW TYM
MOMENCIE, GDY ZASŁUŻO NA FRANCZYZA
POTRZEBOWAŁA DRUGIEGO ODDECHU.**

zmaganiach z szarańczą był dokładnie tym, czego należało się spodziewać ze wszystkimi takiego stanu rzeczy plusami i minusami: pozycją usprawnioną względem poprzedniczek, choć nie oferującą wiele nowości, po raz wtóry kładącą spory nacisk na fabułę. Nie próbując wynaleźć koła na nowo, a jednocześnie poświęcając na produkcję gry budżet oscylujący w okolicach pięćdziesięciu milionów dolarów, Epic Games skutecznie zamknęło pewien rozdział w historii tak serii, jak i samego studia.

Czas zmi a n

Mimo ciepłego przyjęcia ostatniej części trylogii, nie sposób było nie zauważyć, że Gears of War z wolna zaczynała potrzebować drugiego oddechu. Podobnie uznał również sam Bleszinski, który w niespełna w rok po jej premierze opuścił szeregi Epic Games, tłumacząc w późniejszych wywiadach, jakoby „połączenie zmęczonych graczy i kolegów sprawiły, że miał już dość robienia gier”.

Tym samym po raz kolejny rozdział w historii najbardziej znanej ekskluzywnej produkcji przeznaczanej na Xboxa 360 miało szansę napisać współpracujące już przy poprzednich jej odsłonach, zaprawione w bojach po sukcesie Bulletstorma, rodzime People Can Fly. Nie obyło się przy tym jednak bez



Oprócz Marcusa Fenixa w trakcie kolejnych odsłon serii mogliśmy również wcielić się w inne postaci...



...które miały własne motywacje, historie i nie mniej istotny wkład w wojnę.



Król był jednak tylko jeden – nawet już podstawy, charakterny weteran pozostał ikoną serii.

Usprawnienia dotknęły również samej mechaniki rozgrywki, w tym systemu osłon, który – jak określał Bleszinski – „w pierwszej części działał na 85%”, i poziomu trudności, na który część graczy narzekała przy pierwowzorze. Strzałem w dziesiątkę okazała się Horda – nowy tryb dla wielu graczy. W pięcioosobowym zespole mierzyło się z kolejnymi falami nadciągających przeciwników. Dzięki tak skrupulatnemu podejściu wyznaczona na 7 listopada 2008 roku premiera Gears of War 2 po raz kolejny okazała się pełnym sukcesem, choć zarezerwowanym jedynie dla konsoli Xbox 360. Tylko w ciągu pierwszego weekendu sprzedano ponad dwa miliony egzemplarzy. Fanom serii nie pozostawało zatem nic innego niż wypatrywać na horyzoncie pełnego wzruszeń domknięcia trylogii.

Oczekiwanie trwało tym razem trzy kolejne lata, aż do 20 sierpnia 2011 roku. Finał opowieści o oddziale Delta i jego



**MOCNE UDZIERZENIE CZWARTEJ CZĘŚCI
GEARS OF WAR Z GWARANTOWAŁO
POWSTANIENOWE TRYLOGII.**

pewnych komplikacji. Z powodu całościowego wykupienia dewelopera przez Epic Studios w 2012 roku z pracy zrezygnowali jego trzej założyciele z Adamem Chmielarzem na czele. Pomimo tego jednak cel dla przemianowanego na Epic Games Poland studia pozostawał niezmienny - odrestaurowanie zasłużonej sagi tak, by zapewnić jej życie na kolejne lata.

Jak się miało jednak okazać, wydane w marcu 2013 roku, a pomyślane jako sequel oryginalnej trylogii, Gears of War: Judgment było ledwie pierwszym krokiem na drodze poważniejszych zmian w serii. Nowa perspektywa opowiadanej historii skupiająca się na losach oddziału Kilo, ze znanymi już Augustusem Cole'em i Damonem Bairdem na szpicy, napakowanie gry całymi tonami intensywnej akcji czy wreszcie wyciskająca ostatnie soki z silnika Unreal Engine 3 grafika nie zdołały bowiem przystosować go z mocą huraganu wrażenia wtórności.

Ostatecznie Judgment stało się ostatnią grą franczyzy, nad którą pieczę trzymało Epic Games. Mimo że to właśnie ten deweloper początkowo zajął się projektowaniem piątej pełnoprawnej części serii, prawa do marki nabył w styczniu 2014 roku Microsoft i niewiele czasu później przekazał całość prac do Black Tusk Studios, wkrótce przekształconego w The Coalition. Zmian było zresztą więcej: do zespołu odpowiedzialnego za produkcję dołączył doświadczony w pracy nad poprzednimi odsłonami Todd Ferguson, a sama gra miała być pierwszą w serii, korzystającą z dobrodziejstw czwartej generacji silnika graficznego Unreal Engine. Wraz ze zmianami w oprawie wizualnej, ku rozpacz części odbiorców, przyszła nieunikniona wiadomość o tym, że Gears of War opatrzone numerkiem cztery ominie Xboxa 360. Pojawiło się na jego nowszym odpowiedniku, ale trafiło także na pecety.

Nowa, lepsza wojna

I bynajmniej nie zawiodło. Druga już zmiana dewelopera odpowiedzialnego za produkcję przyniosła długo oczekiwany powiew świeżości, nawet pomimo pozostawienia najbardziej charakterystycznych elementów oryginału bez większych zmian. Pierwszą odrestaurowaną rzeczą była fabuła, osadzona tym razem całe 25 lat po zakończeniu trylogii. Zamiast o Marcusie opowiada o przygodach



Nowi bohaterowie, stare przygody - rdzeń mechaniki zastosowanej w Gears of War nie zmienia się od lat.

jego syna. Wraz z przeniesieniem akcji o ćwierć wieku zmieniło się też otoczenie. Mimo że szarańcza została unicestwiona raz na zawsze, kosztem zwycięstwa ludzie sprowadzili na siebie ciąg naturalnych katastrof. Doprowadziły one wkrótce do podziału społeczeństwa na próbujące utrzymać porządek autorytarnymi rządami COG i stojących w opozycji do nich Outsiderów. Relacje między nimi są zatem co najmniej skomplikowane, a należący do drugiego stronnictwa J.D. Fenix wkrótce odkrywa, że dla ludzkości to problem najmniejszy z możliwych.

Nowy szkic fabularny sprawdził się świetnie, dając możliwość puszczenia oczek do fanów serii. Jednocześnie oferował nowych bohaterów i rzeczywistość. Na tej kanwie bez większych problemów można byłoby oprzeć przyszłe części serii. Podobnych usprawnień doczekała się grafika, która generowana przez nowy silnik śmiało mogła konkurować nawet z tuzami pokroju Uncharted 4 pod względem różnicowania i szczegółowości odwiedzanych lokacji. Obok znakomitej oprawy i udanej kampanii dla jednego gracza powracał również tryb kooperacji na jednym ekranie i stworzony we współpracy ze studiem Splash Damage odświeżony tryb multiplayer z Hordą 3.0 na czele, tym razem wzbogaconą o system klas postaci. Wszystko to spowodowało, że seria, której potencjał został wyeksploatowany niemal do zera, nieco nieoczekiwanie wróciła do wielkiej formy.



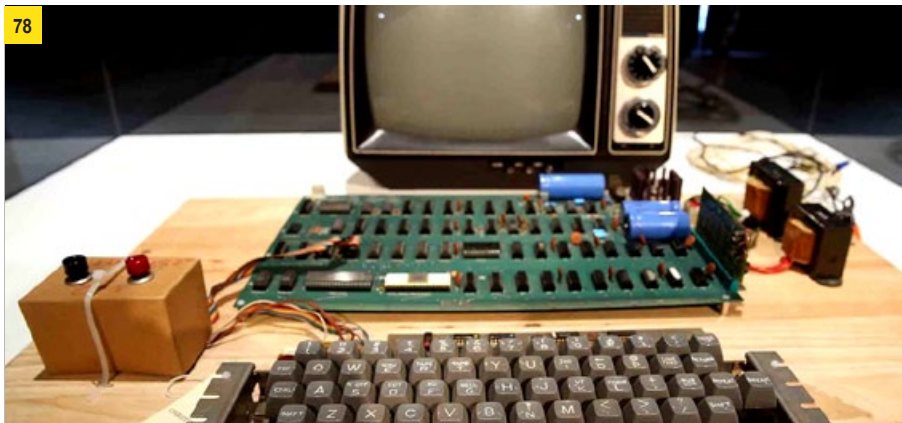
The Coalition zdecydowanie czuło ducha franczyzy - przygody J.D. Fenixa znów powalaly rozmachem.



Dopiero początek nowej przygody

Po tym, jak The Coalition udowodniło, że nie ma zamiaru spisywać długoletniej współpracy na straty, jasne stało się, że należy oczekiwać kontynuacji. Ta, zapowiadana na obecny rok jako część międzyplatformowej usługi Xbox Play Anywhere i za tytułowana po prostu Gears 5, ma tym razem śledzić losy towarzyszy J.D. Fenixa, Kait Diaz.

Ale Gears of War, mimo że przez lata utrzymujące się na równym, wysokim poziomie, to nie tylko gry wideo. Dziedzictwo wykreowanego przez Bleszńskiego świata rozpościera się na kilka książkowych uzupełnień co do fabuły, świat planszówek, a nawet wypływający co jakiś czas na powierzchnię temat filmowej adaptacji. Po mającym tak ugruntowaną pozycję w popkulturze uniwersum możemy zatem, a nawet powinniśmy, spodziewać się jeszcze więcej. Bo przecież, nawet jeżeli wirtualna wojna nigdy się nie zmienia, wcale nie znaczy to, że nie może być jeszcze lepsza, prawda? **■**



SECRET



LEVEL

OBURZONY BILL GATES NAPISAŁ SWÓJ SŁYNNY „LIST OTWARTY DO HOBBYSTÓW” W WŁAŚNIENIA WIEŚĆ, ŻEW HOMEBREW COMPUTER CLUB SWOBO DNIEMO PIJESIEJEGO BASIC DLA ALTAIRA.





Lee Felsenstein dzisiaj. Spojrzenie człowieka, który zmienił świat i całkiem mu z tym dobrze.

REWOLUCJONISTA

LEE F.

Lee Felsenstein wspomina, że u niego wszystko zaczęło się właściwie od powielacza. Dziecko zaangażowanych politycznie rodziców nie ma łatwego życia. Wciąż są do zrobienia a to ulotki, a to gazetki dla związku zawodowego. Mały musi się szybko uczyć, tak żeby dorośli mogli się zajmować rzeczami ważniejszymi niż techniczne drobiazgi.

■ Paweł Schreiber

Nie zawsze do końca wiedział, o co chodzi, ale z domu wyniósł przekonanie, że porządny człowiek powinien się angażować w sprawy społeczne.

W jego przypadku to zaangażowanie często wiązało się nie tylko z chodzeniem na demonstracje, ale również z obsługą albo budową różnych urządzeń. Miał w domu swój azyl: warsztatik elektroniczny w piwnicy. Tam nawet jego starszy brat Joe, który zawsze musiał być górą, nie był od niego mądrzejszy. Kiedyś przyniósł mu schemat prostego „komputera” (nowe zjawisko, którym Joe

fascynował się nie wiadomo czemu). Lee spróbował coś z niego zrobić, ale w końcu wyjaśnił bratu, że gra jest niewarta świeczki: roboty z tym jest dużo, ale nic nie działa, jak trzeba.

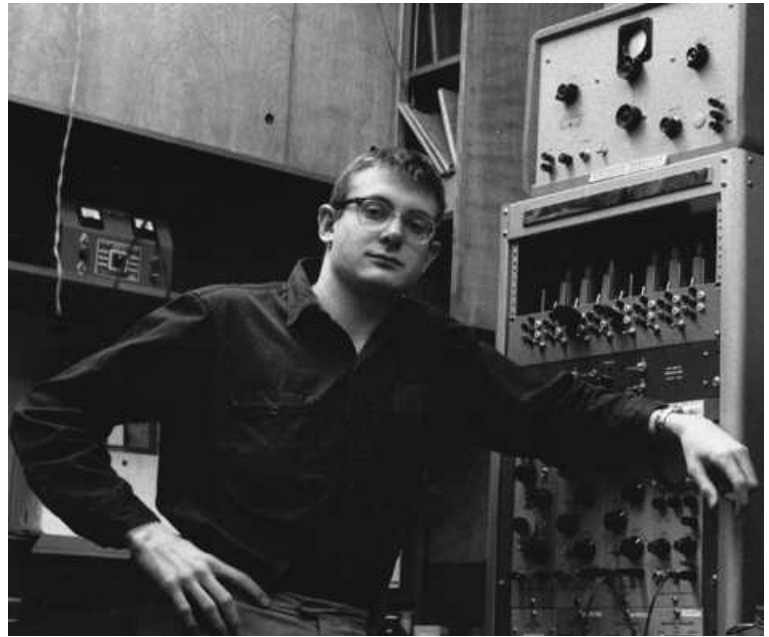
Kiedy Lee poszedł na studia na Uniwersytet Południowej Kalifornii w Berkeley, od razu złapał Pana Boga za nogi. Dostał się na studencki staż w bazie sił lotniczych Edwards, czyli w miejscu, gdzie działały się wszystkie cudowne rzeczy, poczynając od przełamania bariery dźwięku, a kończąc na testach związanych z podróжами kosmicznymi. Ale Pan Bóg najwyraźniej nie lubi, kiedy się go trzyma za nogi. Pewnego dnia Lee został

Lee Felsenstein przedwczoraj. Spojrzenie człowieka, który może zmienić świat, i też mu z tym dobrze.

wezwany do szefostwa i zapytany o to, czy zna jakichś komunistów. Zgodnie ze swoją wiedzą odpowiedział, że nie. Spojrzeli na niego trochę jak na wariata i uświadomili mu, że raczej jednak zna, skoro jego rodzice są komunistami. Lee był trochę zaskoczony. Odezwął się nawet do ojca, żeby to potwierdzić, ale ten odpowiedział, że to może nie najlepszy moment. Nie da się ukryć, że państwo Felsensteinowie byli swego czasu członkami partii, a Joe został tak nazwany na cześć Stalina, ale Lee po prostu nigdy nie myślał o nich w tych kategoriach.

Zamiast przejść na stronę myślącej jedynie słusznie administracji amerykańskiej, wypędzony z rajy w bazie Edwards Felsenstein dalej hodował rodzinnego bakcyła aktywizmu politycznego. Na studiach zaangażował się w działalność Free Speech Movement - ruchu walczącego o to, żeby USC w Berkeley przestał zwalczać jako nielegalną agitację działające na uczelni ruchy polityczne (władze szczególnie krzywiły się na studentów związanych z ruchem praw obywatelskich, walczącym o równouprawnienie Afroamerykanów). Felsenstein był jednym filarów ekipy technicznej FSM, odpowiadającej przede wszystkim za nagłośnienie na demonstracjach. Był jedną z kilkuset osób aresztowanych po wielkim strajku okupacyjnym w Sproul Hall, który stał się później punktem odniesienia dla wszystkich kolejnych protestów w Berkeley (a było ich sporo).

Doświadczenie FSM okazało się kluczowe dla większości pomysłów Felsensteina, którymi później rewolucjonizował historię komputeryzacji. Ruch był miejscem, gdzie ludzie mogli swobodnie wymieniać opinie i informacje bez cenzury i bez żadnej narzuconej z góry hierarchii. Można powiedzieć, że właśnie takim obiegiem informacji Felsenstein zajmował się od dzieciństwa, kiedy uczył się



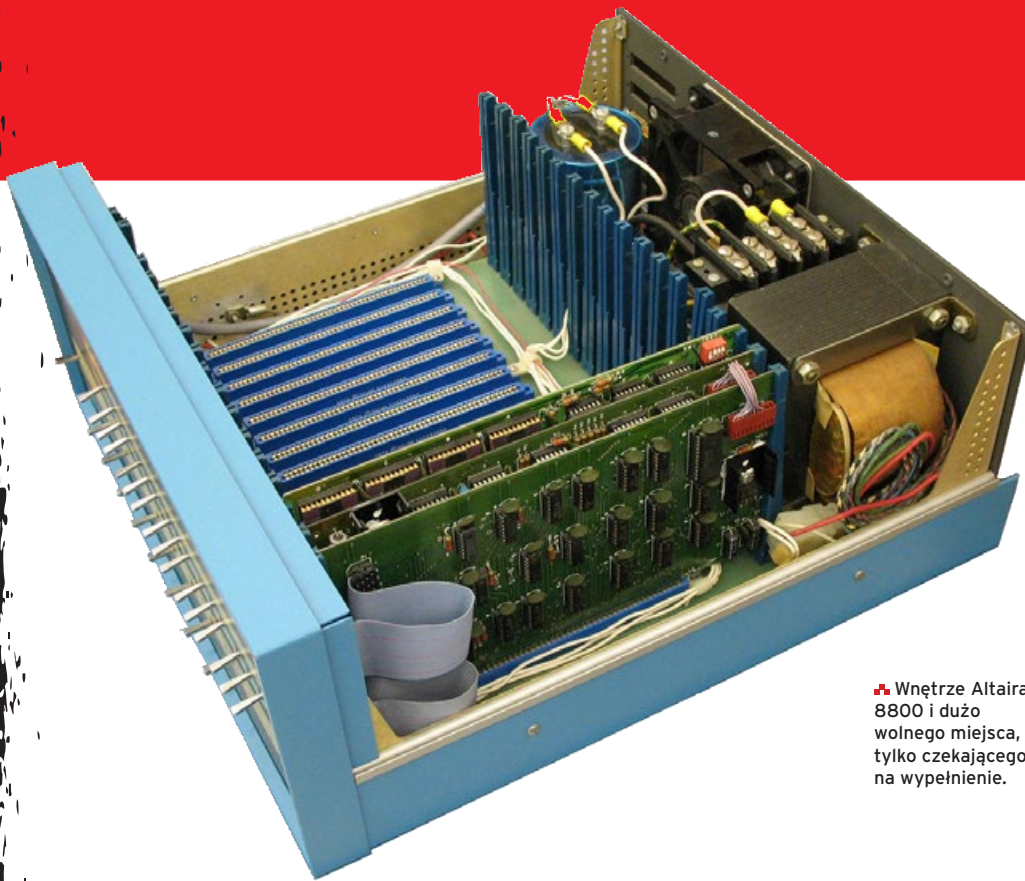
FREESPEECH MOVEMENT BYŁM MIEJSCEM, W KTÓRYM LUDZIEM OGLI WYM IENIAC OPINIE I INFORMACJE BEZ CENZURY I BEZ ŻADNEJ NARZUCONEJ Z GÓRY HIERARCHII.

obstugi powielacza, żeby drukować ulotki dla rodziców. Właśnie czemuś takiemu próbowali zapobiegać władze Berkeley, wiedząc, że swobodny obieg słów i myśli to gotowe kłopoty. A po przeciwnej stronie barykady działała gromadka ludzi, która odeszła z uczelni i założyła w San Francisco komunę artystyczno-technologiczną Resource One, część szerszego projektu nazwanego po prostu Project One.

Na początku lat siedemdziesiątych komputery wiązały się przede wszystkim z prestiżem. Najważniejsze zmiany dokonywały się w dwóch środowiskach: albo w biznesie (który najlepiej uosabiali przyodziani w eleganckie garniturki funkcjonariusze IBM, sprzedający komputery elicie finansjery), albo w pracowniach

komputerowych najlepszych uczelni (niedomcy i niedospani hakerzy nie nosili garniturków, ale nacisk na elitarność był w ich środowisku jeszcze silniejszy). Myślenie o komputerach jako urządzeniach, które mogą być pożyteczne również dla przeciętnego zjadacza chleba, było jeszcze bardzo rzadkie. Może poza kontekstem edukacyjnym, bo w szkołach zdarzały się już terminale łączące się z mocnymi komputerami. Jednym z szalonych pomysłów Resource One było zdobycie komputera, który można by wykorzystać do wzniosłych celów. Gromadce entuzjastów udało się pozyskać używany komputer XDS-940, ale nie do końca wiedzieli, co z nim zrobić.

Tymczasem Lee Felsenstein szukał swojego miejsca w życiu.



■ Wnętrze Altaira 8800 i dużo wolnego miejsca, tylko czekającego na wypełnienie.

CO ŚSIĘDZIAŁO. KOMPUTERY STAŁY SIĘ DOSTĘPNE DLA NAJZWYKLEJSZYCH LUDZI. OKAZAŁO SIĘ, ŻE ABY JE OBSŁUGIWAĆ, NIETRZEBA MIEĆ DOKTORATU.

Zaczepił się na trochę w firmie, w której nauczył się podstaw programowania i - co najważniejsze - pracował przy terminalu podłączonym za pomocą modemu do komputera znajdującego się setki kilometrów dalej. Młody inżynier był tym zafascynowany, ale wciąż mu czegoś brakowało. W poszukiwaniu inspiracji przeniósł się z powrotem w okolice San Francisco. Inspiracji było tam wtedy sporo (to właśnie te czasy, kiedy odwiedzającym miasto

doradzano wplatanie kwiatów we włosy). Tam dowiedział się o Resource One, komunie z komputerem trzymany w dawnej fabryce słodczy. Zaopecował się nim. Grupa potrzebowała kogoś, kto chciałby się zapuszczać w przepastne wnętrza maszyny i sprawdzać, czy wszystkie kabelki działają tak, jak powinny. Czuł jednak, że członkowie komuny więcej gadają, niż faktycznie robią. Wszystko się zmieniło, kiedy na scenę wkroczył na dobre Efrem

Lipkin, przyjaciel bliskiej też Felsensteinowi Judith Milhon, późniejszej ikony komputerowego feminizmu. Ta ostatnia, nazywana często św. Jude, zasługuje na odrębny artykuł. Wtedy narodził się pierwszy wielki pomysł, dzięki któremu dzisiaj rozpisujemy się w Pixelu o Lee Felsensteinie: Community Memory.

Był rok 1973. W modnym sklepie płytowym Leopold's Records w Berkeley stanęło pewnego dnia dziwne urządzenie. Przypominało maszynę do pisania opakowaną w wielki karton, na którym ktoś napisał wielkimi ozdobnymi literami „Community Memory”. Karton miał chronić przed zalaniem kawą albo czymś gorszym. Urządzenie pozwalało użytkownikom na zostawianie wiadomości i informacji na dowolny temat oraz wyszukiwanie tego, co zostawili inni. Zupełnie jak tablica ogłoszeń, która wisiła obok na ścianie. Ale CM miało pojemność i żywotność dużo większą od tablicy. Dalekopis w Leopold's Records (ekran miał się pojawić dopiero później) był pierwszym terminalem podłączonym do komputera w Resource One. Ogłoszenia drobne były tylko początkiem działania CM. Szybko pojawiły się najróżniejsze formy spontanicznej twórczości. Wiersze, paranoiczne teorie spiskowe, szalone gry i zabawy z tym, co napisali całkiem serio inni. Zrodził się zupełnie nowy rodzaj społeczności, w której można było się ukrywać za istniejącymi tylko w pamięci komputera postaciami.

Coś się działo. Komputery przestały być domeną wielkiego biznesu (za co nienawidzili ich hipisi), a stały się dostępne dla najzwyczajniejszych ludzi. Okazało się, że aby je obsługiwać, nie trzeba mieć doktoratu. Tę radosną nowinę głosił nie tylko projekt Community Memory. Kawałek dalej, w Menlo Park, narodziła się inicjatywa pod nazwą People's Computer Company. Miała kilka sposobów działania. Jej serce stanowił klub komputerowy, w którym można było

przekonać się na własnej skórze, o co chodzi w tym nowym szaleństwie, i osobiście dotknąć PDP-8, do którego kiedyś dostęp mieli tylko nieliczni. PCC wydawała też własne publikacje dla entuzjastów komputerów. Wyjaśniali, jak kupić najlepszy (i najtańszy) komputer do szkoły, jak dobrać do niego terminale do pracy zdalnej, i - to może najważniejsze - jak pisać programy w języku BASIC. Jeden z założycieli PCC, Bob Albrecht, widział w nim nadzieję na realizację tego samego ideału, który kierował twórcami Community Memory. Komputery miały służyć zwykłym ludziom, a nie specjalistom z wielkich firm, uczelni czy agencji rządowych. BASIC pozwalał na rozmawianie z komputerem w języku, który był prawie ludzki, w przeciwieństwie do hermetycznego FORTRANA, którego Albrecht szczerze nie znosił. Pierwszy numer wydawanego przez PCC pisma otwierał krótki, ale wyrazisty manifest: „Komputery są najczęściej wykorzystywane przeciwko ludziom, a nie dla nich. Służą kontrolowaniu ludzi, a nie ich wyzwolaniu. Czas to zmienić”.

W PCC entuzjaści pisali programy, którymi się swobodnie dzielili. Rozwijali wzajemnie swoje projekty. W ten sposób powstał między innymi kamień milowy historii gier wideo, Hunt the Wumpus Gregory'ego Yoba. Albrecht chciał jednak koncentrować się przede wszystkim na oprogramowaniu, a część członków grupy marzyła o tym, żeby rozwijać również społeczność entuzjastów tworzących własny sprzęt komputerowy. Dzisiaj brzmi to oczywiście absurdalnie. Trudno sobie wyobrazić komputery całkowicie własnej roboty. Wtedy wydawało się to naturalnym rozwinięciem hobbyistycznej elektroniki. Ten impuls doprowadził do powstania w roku 1975 Homebrew Computer Club - miejsca, z którego wyszedł cały szereg późniejszych legend branży komputerowej. Wiadomości o nim rozchodziły się pocztą pantoflową, ale już na pierwszym spotkaniu pojawiło się ponad trzydzieści osób, które albo próbowały już kiedyś zrobić własny komputer, albo o tym marzyły. Przyjechał oczywiście



✚ Mario Savio, jedna z najważniejszych postaci Free Speech Movement w Berkeley.

Memory



Projekt Community Memory trzeba było nagłaśniać – w kwietniu 1974 roku komuna Resource One wydała specjalne wydanie swojej broszurki i informacyjnej. Zawierało kilka artykułów o komputerach i instrukcję obsługi terminala CM, upięk szoną wyimkami z wpisów użytkownika o ksywce Doctor Benway, najbardziej szalonego użytkownika systemu.

Lee Felsenstein, był też genialny introwertyk Steve Wozniak. Później przyprowadził swojego kolegę, też Steve'a. Jak wspomina Felsenstein, ten drugi Steve zachowywał się trochę dziwnie: nic nie mówił, tylko biegał z miejsca na miejsce, próbując podsłuchiwać wszystkie rozmowy.

Objawieniem, które dało rozpęd HCC, była premiera pierwszego komputera, który można sobie było postawić na biurku. Altair 8800 nie był zbyt przyjazny dla użytkownika, nawet specjalisty. Programowało się go przez przestawianie maleńkich przełączników na obudowie, a wyniki działania programu trzeba było odczytywać z układów mrugających światełek. Ale był pierwszym komputerem, który można sobie było po prostu kupić i postawić w domu. Poza tym dla ludzi z HCC jego siermiężność była nawet swego rodzaju zaletą. Aż się prosił o to, żeby go rozbudowywać. I wykorzystywać na sposoby, o jakich nie śniło się jego twórcom.

Jeden z najbardziej efektownych momentów w swojej historii HCC zawdzięcza niejakiemu Steve'owi Dampierowi, który pewnego dnia postawił obok swojego Altaira radio i zorientował się, że piszczy, kiedy komputer pracuje. Widowisko na posiedzeniu klubu zaczęło się z opóźnieniem (trzeba było poszukać przedłużacza, a potem ktoś go przydepnął), ale wrażenie było zdumiewające: mrugające lampkami skrzynka odegrała przed widzami piosenkę „Fool on The Hill”, a następnie „Daisy, Daisy”, czyli



✚ Trzy legendy
HCC: Gordon
French, Lee
Felsenstein i Harry
Garland.

piosenkę, którą w roku 1961 zaśpiewał (jako pierwszy w historii komputer) IBM 7094, a w roku 1968 konający HAL 9000 z „Odysei kosmicznej” Kubricka. Chociaż mały Altair tylko popiskiwał, i to wyłącznie z pomocą radia, właśnie rzucił wyzwanie legendarnym superkomputerom. Kolejni członkowie HCC tworzyli dodatki do Altaira, które z ciekawostki dla specjalistów robiły całkiem sensowny komputer osobisty. Szyna S-100, pozwalająca na dodawanie rozszerzeń (jej twórca, Bob Marsh, chciał ją najpierw nazwać Szyną Stulecia, ale kolega, Harry Garland, przekonał go, że nudne nazwy lepiej się sprzedają; obaj byli pijani); karty graficzne VDM-1 (projekt Felsensteina dla firmy założonej przez Marsha) i Dazzler (jak widać Garland nie stosował się do rad, których udzielał innym)

to tylko kilka pomysłów, które zrodziły się w środowisku HCC i zrewolucjonizowały rynek komputerów domowych. Nie można oczywiście zapominać o projekcie aktywnie działającego w klubie Steve’a Wozniaka, czyli Apple 1. Reszta jest historią.

W HCC obowiązywała pełna otwartość. Nikt nie ukrywał przed innymi swoich pomysłów. Wręcz przeciwnie, wszyscy żywiołowo dzielili się ze wszystkimi w nadziei, że w ten sposób dobre rozwiązania staną się jeszcze lepsze. Ten system działał szczególnie dobrze od momentu, kiedy spotkania zaczął prowadzić Felsenstein. Umiał świetnie kierować specyficznym towarzystwem, które gromadziło się w HCC. Polityka dzielenia się czasem przybierała dość skrajne formy. Na przykład jęgodomość o nazwisku Dan Sokol,

pracujący w firmie testującej układy scalone, miał w zwyczaju pokazywać ciekawym widzom wyniesione z pracy podzespoły. Na początek pytał dla porządku: „Jest tu ktoś z Intela?”. Kiedy nikt się nie zgłosił, Sokol wyjmował z kieszeni superhipertajny chip Intela – ku uciesze wszystkich zebranych. Jeśli wierzyć relacji, którą przytacza w swojej książce „Hackers” Steven Levy, Sokol przyniósł kiedyś na zebranie roboczą wersję układu do Ponga Atari i tak się rozkręcił, że ją przehandlował.

Nic dziwnego, że takie podejście nie każdemu odpowiadało. Oburzony Bill Gates napisał swój słynny „List otwarty do hobbystów” właśnie na wieść, że w HCC swobodnie kopiują się jego BASIC dla Altaira (oczywiście maczał w tym palce między innymi niezastąpiony łobuz Dan Sokol).

Magazyn



People's Computer Company wydawało swoje pismo – powyżej okładka pierwszego numeru, zawierającego między innymi poradnik wyjaśniający, jak się nie dać wykiwać przy kupowaniu komputera do szkoły i kurs podstaw języka BASIC.

Próbował przekonywać, że swobodne kopiowanie programów na dłuższą metę nikomu nie służy i niszczy zdrowy rynek oprogramowania. Twardy rdzeń HCC niespecjalnie się tym przejął, a Steve Jobs poczuł, w którym kierunku wieje wiatr i jedną z wczesnych strategii promocyjnych Apple'a stało się tanie, albo wręcz dołączane za darmo do sprzętu, oprogramowanie. I darmowy BASIC.

Oczywiście podejście Gatesa w końcu zwyciężyło, ale nie da się

ukryć, że gdyby nie beztraska wspólnota Homebrew Computer Club, wyrastająca z kalifornijskiej lewicowej kontrkultury lat sześćdziesiątych, trudno powiedzieć, jak (i na ile w ogóle) rozwinąłby się rynek komputerów osobistych. Jego początki budowały przede wszystkim firmy zakładane przez entuzjastów z HCC. A gdyby się nie rozwinął, niekoniecznie znalazłbyśmy dzisiaj nazwisko Gatesa.

Czasy Homebrew Computer Club dawno już minęły. Miejsce swobodnej

Terminal Community Memory, zdjęcie z broszurki informacyjnej wydanej przez Resource One.

wymiany pomysłów zajął twardy biznes, w którym każdy pilnuje swojego interesu, a wnętrze naszych komputerów są dla nas dużo bardziej tajemnicze niż dla dawnych hobbystów, którzy znali każdy ich milimetr. Pracując nad artykułem, zapytałem Felsensteina, co przez to stracił. Odpowiedział historią z wnętrza (dosłownie!) XDS-940 w Resource One: dopiero wchodząc fizycznie do komputera i oglądając kabelek po kabełku, odkrył (wspólnie z Fredem Wrightem) niedziałające połączenie, które spalało maszynę, a którego nikt przez lata nie zauważył. Pierwsze doświadczenia Felsensteina z elektroniką polegały na rozbieraniu starych telewizorów i aparatów radiowych aż do poziomu lamp i gołego metalu. Gdyby w przypadku komputerów zatrzymywał się na nieprzekraczalnym poziomie układu scalonego, nie nauczyłby się o nich zbyt wiele. Do dziś wierzy w takie podejście i zachęca swoich studentów, żeby badali sprzęt elektroniczny tak głęboko, jak się tylko da.

Spytałem też o to, ile dziś pozostało ze słynnego motta People's Computer Company, apelującego o komputery przyjazne dla ludzi i rozbudowujące przestrzeń ich wolności. Odpowiedział, że wiele się udało. Dzięki komputerom ludzie oczekują swobodnego dostępu do informacji i nie korzą się już przed osobami i instytucjami, które chciałyby go regulować. Z drugiej strony eksperymentalne środowisko dające wolny dostęp do ogromnych ilości informacji rodzi własne absurdy, które należy zwalczać. Jak każda rewolucja generuje własny bałagan.

Może czasem i dziś warto pa-miętać, że siadając do komputera, albo grzebiąc w internecie (choćby w poszukiwaniu filmików z chichoczącymi niemowlakami), cały czas uczestniczymy w wielkim eksperymencie, który ma swoje korzenie między innymi w gorączkowym, rozpolitykowanym przełomie lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych, kiedy gromadka radykalnych studentów postanowiła, że zmieni świat. I chociaż mało kto wtedy w nich wierzył, proszę tylko spojrzeć: udało się. ■

MIEJSCSW O BODNEJW YM IANY POM YSŁÓW ZAJĄŁTW ARDYBIZNES, W KTÓRYM KAŻDY PILNUJESW OJEGO INTERESU.

MIT S

BUILDING YOUR OWN COMPUTER WON'T BE A PIECE OF CAKE.

(But, we'll make it a rewarding experience.)

Chances are you won't be able to assemble the Altair 8800 Computer in an hour or two. But, that's only because the Altair is a real, full-blown computer. It's not a demonstration kit.

The Altair Computer is fast, powerful, and flexible. Its basic instruction cycle time is 2 microseconds. It can directly address 256 input and 256 output devices and up to 65,000 words of memory.

Thanks to bus orientation and wide selection of interface cards the Altair 8800 requires almost no design changes to connect with most external devices. Up to 33 additional cards can be added inside the main case.

The Altair Computer kit is about as difficult to assemble as a desktop calculator. If you can handle a soldering iron and follow simple instructions, you can build a computer.

You see, at MITS, we want your experience with our kits to be rewarding. That's why we take such pains to write an accurate, straight-forward assembly manual. One that you follow step-by-step. (We leave nothing to the imagination.)

Some electronic kit companies are experts at cutting the corners. They promise you the sky and deliver a box full of surplus parts and a few pages of faded instructions run off on their copying machine.

We're experts at not cutting the corners. Our Altair Computer has been designed for both the hobby and the industrial market. It has to be constructed of the finest, quality parts. And it is.

That's why we give you double-sided boards, gold-plated connectors, a 30 Amp power supply (enough to power 33 additional cards), toggle switches and an all aluminum case complete with sub-panel and detachable drive panel.

That's why we give you three manuals (Assembly, Operator's and Trouble-shooting) in a hard-cover, 3 ring binder plus an Assembly Hints manual.

Buy our computer and we'll automatically make you a member of the Altair Users Group. You'll have access to a whole range of custom software (designed exclusively for the Altair 8800).

We're quite serious about making computer power available to you at a price you can afford.

BASIC ALTAIR AND OPTIONS

The basic Altair 8800 Computer includes the CPU, front panel control board, front panel lights and switches, power supply and expander board (with room for 3 extra cards) all enclosed in a handsome, aluminum case.

Options now available include 4K dynamic memory cards, 1K static memory cards, parallel I/O cards, three serial I/O cards (TTY, RS232, and TTY), octal to binary computer terminal, 32 character alpha-numeric display terminal, ASCII keyboard, audio tape interface, floppy disc system, and expander cards.



PRICES: Altair Computer Kit with complete assembly instructions \$439.00
Assembled Altair Computer \$621.00
1,000 word static memory cards \$176.00 kit & \$209.00 assembled.
4,000 word dynamic memory Card \$264.00 kit & \$338.00 assembled.

NOTE: Altair Computers come with complete documentation and operating instructions. Altair customers receive software and general computer information through free membership to the Altair User's Club. Software now available includes a resident assembler, system monitor, text editor, and BASIC compiler.
Prices and specifications subject to change without notice. Warranty: 90 days on parts for kits and 90 days on parts and labor for assembled units.

MIT S/6128 Linn N.E., Albuquerque, N.M. 87108, 505/265-7553

MAIL THIS COUPON TODAY!

Enclosed is a Check for \$ _____
 or Bank Americard # _____
 or Master Charge # _____
Credit Card Expiration Date _____

ALTAIR 8800 Kit Assembled
Include \$5.00 for Postage and Handling
 Please send free Altair System Catalogue

NAME _____
ADDRESS _____
City _____ State & Zip _____
MIT S/6128 Linn, N.E., Albuquerque, New Mexico 87108
505/265-7553

Circle 16 on reader service card

Reklama Altaira 8800 uczciwie przyznaje, że budowa komputera to nie bułka z masłem. Wielu nabywców boleśnie się o tym przekonało.

KEYFORGE

Oczywiście na wszystko jest czas i miejsce, ale czasem człowiek po prostu ma ochotę na szybką partyjkę ze znajomymi. Szast, prast i gotowe! Dlatego tak bardzo podobały mi się „Star Realms”, „Hero Realms” czy „Summoner Wars”. Za prostymi mechanikami kryły się tam bowiem duże możliwości taktyczne, a także po prostu regrywalność.

Kiedy dostałem sygnał, że pojawiła się nowa karcianka i do tego od Richarda Garfielda, czyli twórcy „Magic: The Gathering”, powiedziałem tylko: „Tak, proszę!”.

Czy „Keyforge” spełnił pokładane w nim nadzieje? Sprawdźmy!

„Keyforge” to gra karciana dla dwóch osób, w której naszym celem jest wykucie przed przeciwnikiem trzech kluczy. Aby to uczynić, musimy zebrać odpowiednią liczbę Aemberu. Czyli od razu jest inaczej: tutaj

■ Zdan

Kurczę, lubię karcianki. Nawet bardzo lubię. Czasem mam wrażenie – coś czuję, że za tę herezję szykuje się stos – że nawet bardziej niż planszówki. Często jest z nimi tak, że mechanika jest prosta i można usiąść do gry bez trzygodzinnego wgłębiania się w instrukcję, wyjątki, odpowiednie przygotowanie planszy i inne takie.

nie chodzi o zjechanie przeciwnikowi punktów życia do zera, ale zbieranie surowca. Byłem ciekaw, jak poradzi sobie z tym fantem mechanika.

Jednak najważniejszą cechą wyróżniającą „Keyforge” jest fakt, że talie, którymi dysponują gracze, są absolutnie unikatowe. Owszem, pewne karty w taliach mogą się powtarzać, ale ich kombinacja pozostaje wyjątkowa. Na początku byłem tym faktem zachwycony, bo to właściwie daje nieograniczone możliwości rozgrywki. Potem przyszły pewne nie tak pozytywne przemyślenia, ale do tego dojdziemy. Jedno jest pewne: to momentalnie wyróżnia „Keyforge” na rynku. Co jednak z tego, jeśli mechanika jest kiepska, a gra nudna?

Rozwieram wątpliwości: nie jest. Moim zdaniem jest wręcz znakomita. Pamiętajmy, że naszym celem jest zebranie sześciu fragmentów Aemberu, by wykucić klucz. Jak to robimy? Otóż mamy do dyspozycji w sumie standardowe dosyć karty: możemy zagrywać stwory, ulepszać je, włączając do gry potężne artefakty czy po prostu odpalać jednorazowe efekty. I tu znowu robi się ciekawie.

✚ Trzeba przyznać, że grafika na pudełku do „Keyforge” robi wrażenie – potwory, miecze, mechaniczne ręce i jakieś dziwne pnącza. Nie patyczkują się!





Karty bowiem nic nie kosztują. Nie ma żadnej manny czy czego tam, by za nie płacić. I znów „Keyforge” mnie pozytywnie zaskoczył. W każdej talii karty są bowiem przyporządkowane do jednego z trzech domów (a ogólnie jest ich siedem). I na początku swojej tury trzeba wybrać dom, z którego karty będziemy mogli zagrywać i - co ważne - używać tych już będących na stole. Jest to zagranie mechanicznie wręcz genialne, bo tutaj objawia się cała kombinatoryka. Czy może użyć domu, którego dużo kart mam na stole, by mogły atakować, odpalać efekty i tak dalej... a może jednak

■ Jedno trzeba tej grze przyznać. Jak widać powyżej, ma rozmach! Choć cała ta afera i walące się twarzach stwory tylko po to, by zdobyć kilka małych żółtych rzeczy na środku!

zrzucić z ręki kilka dobrych kart z innego domu, by mieć potem więcej opcji do wyboru? Taka decyzja jest zawsze trudna, a musimy ją wykonać w każdej turze! R-E-W-E-L-A-C-J-A! Nie boję się użyć tego słowa - tak bardzo urzekło mnie to rozwiązanie. Same partie są też, po nauczaniu się mechaniki, bardzo szybkie - od 40 minut do maksymalnie godziny. Warto też na moment pochylić się nad stworami, bo docieklivi czytelnik zaraz zapyta, po co są, jeśli w grze nie ma punktów życia gracza. Otóż stwory generują bardzo ciekawe efekty (na przykład kradną Aember przeciwnika!) i mogą zbierać Aember

oraz atakować stwory przeciwnika. Walka jest tu bardzo prosta i opiera się na porównaniu jednej, ewentualnie dwóch statystyk (czasem jakichś umiejętności specjalnych). Z tego zresztą wynika ciekawa sprawa. Podczas rozgrywania jednej z pierwszych partii spokojnie dominowałem na stole, nie pozwalając oponentowi wyłożyć żadnych stworów. Fajnie, tylko zapomniałem, że chodzi przecież o zbieranie zasobów, a nie klepanie po twarzy. W związku z tym przegrałem z kretesem. Przy innej partii przeciwnik rwał włosy z głowy, bo miał świetne opcje z każdego domu, a mógł wybrać tylko jeden. Krótko - były emocje!

Gdzie widzę problem z „Keyforge”? Najpierw będę się czepiał: lekko odrzuca mnie fakt, że pełna instrukcja jest dostępna tylko w internecie. Podczas gry niezbyt nam pasowało sprawdzanie w niej niuansów. Osobiście nie podobało mi się też, jak są opakowane dodatkowe talie Archontów. Albo ja czegoś nie umiałem, albo do ich otwarcia trzeba zniszczyć pudełko. Słabo. Natomiast podstawowy problem, jaki widzę, to unikatowe talie. Są one kompletnie losowe. Możemy więc trafić na coś, co od razu przypadnie nam do gustu albo nas odrzuci. Dla wielu to może być plus: dodatkowe możliwości i wręcz idealna opcja do gry na turnieje (bo myślę, że „Keyforge” świetnie sprawdzi się jako gra turniejowa). Ja podchodzę do tego z lekkim dystansem, ale rozumiem: taki model biznesowy.

Natomiast sama gra za szybkość, prostotę i rewelacyjną mechanikę dostaje ode mnie złotą gwiazdkę! ■



Widzicie te znaczki w lewym górnym rogu kart? To właśnie oznaczenia domów odpowiedzialne za genialny mechaniczny trik, który wspominałem w recenzji.



Panowie rycerze bywają bardzo upierdliwi jak już pojawią się na stole. Mocno biją, są odporni i do tego wyglądają oszałamiająco w swoich zbrojach.



Warto walczyć o przedstawione wyżej klucze - zobaczcie tylko jakie mają piękne kolorki! A jak ładnie błyszczy się zdobyty w pocie czoła Aember - istne cacko!



Można powiedzieć, że te cztery małe paczuszki są ciekawsze nawet od wielkiego pudła. Dlaczego? Bo każda talia tam jest unikatowa!

✚ Jeśli nie będzie dalszych opóźnień, kapsuła Boeing CST-100 Starliner zostanie wysłana w dziewiczy bezałogowy lot na orbitę pod koniec tego roku.



✚ Po udanym autonomicznym dokowaniu kapsuły Dragon do ISS w marcu pierwszy załogowy lot z amerykańskimi astronautami jest planowany na lipiec.



✚ Wnętrze CST-100 wygląda na równie przestronne jak w Dragonie. Obie kapsuły mogą zabrać na pokład 7 osób.

✚ Tak ma wyglądać lądowanie bezałogowej kapsuły Red Dragon firmy SpaceX na Marsie w roku 2020.



KOSMICZNE KAPSUŁY

Przez ostatnie lata ludzie mogli latać na orbitę tylko w rosyjskich kapsułach Sojuz. Wraz z udanym testem dokowania załogowej kapsuły Dragon firmy SpaceX do Międzynarodowej Stacji Kosmicznej, który miał miejsce na początku marca, śmiało wkraczamy w nową epokę konkurencji w kosmicznym transporcie.

■ User Jama

Po prawdzie test odbywał się bez załogi w środku, tylko z manekinem, niemniej jest to milowy krok na drodze do dywersyfikacji sposobów dotarcia na ISS.

Pierwsza, towarowa wersja Dragona regularnie dostarcza zapasy na stację od roku 2012, ale technicznie to zupełnie inna liga. Tamta kapsuła podlatywała do stacji na niewielką odległość, a następnie była przechwytywana wielkim robotycznym ramieniem i cumowana manualnie. Dla obsady ISS było to z pewnością pracochłonne i potencjalnie frustrujące zajęcie. To tak jakby ktoś nam dostarczył zakupy i zostawił je pod oknem, a następnie my byśmy łapali te torby na wędkę, żeby przez to okno przenieść je do domu.

Druga, unowocześniona wersja Dragona właśnie zdała trudny egzamin z autonomicznego dokowania bez asysty załogi stacji orbitalnej. Wykorzystany był system NDS (NASA Docking System), w który wyposażony jest na ISS moduł Harmony. W tym systemie kapsuła musi wykonać wolne podejście do śluzy. Najpierw odbywa się miękkie dokowanie, kiedy wysunięty pierścień z elektromagnesami chwytka kapsułę. Potem następuje twarde dokowanie, kiedy pierścień z przyczepioną doń kapsułą jest wciągany do śluzy. Do transferu załogi oraz ładunków NDS zapewnia przejście o średnicy 80 cm. Szału nie ma, zdobywcy kosmosu muszą być szczupli, a meble dostarczane w płaskich paczkach.

Następny test Dragona 2, planowany na drugą połowę 2019 roku, odbędzie się już z załogą. Rola królików



■ Test zrzutowy kapsuły, sprawdzający skuteczność zestawu poduszek powietrznych, które amortyzują lądowanie na twardym gruncie.

doświadczalnych w tym locie przypadnie astronautom Bobowi Behnkenowi oraz Dougowi Hurleyowi. W normalnym cyklu roboczym kapsuła zabierze maksymalnie siedem osób. Może ona być użyta do kolejnych lotów, ale ze względów bezpieczeństwa ponowne loty będą tylko w ramach misji zaopatrzeniowych. Oba te czynniki powodują, że transport na orbitę będzie tańszy i bardziej efektywny. Szacuje się, że koszt miejsca nie przewyższy 60 milionów dolarów, a przy pełnej obsadzie siedmiu foteli może wynosić nawet 20 milionów dolarów za głowę. Dla porównania bilet na lot Sojuzem kosztuje obecnie około 80 milionów dolarów od osoby, a przecież ścisk panuje w nim taki jak metrze w godzinach szczytu.

Choć Dragon jest wyposażony we własne silniki rakietowe, przewidziane je tylko do manewrów awaryjnych oraz manewrów na orbicie. Natomiast powrót kapsuły na Ziemię ma być tradycyjny amerykański, z wykorzystaniem spadochronów oraz w wodzie. Woda mimo wszystko mniej naraża konstrukcję kapsuły niż przyziemienie na twardym podłożu, co ma znaczenie, jeśli chce się jej używać wielokrotnie. W przyszłości Dragon prawdopodobnie zyska możliwość lądowania na gruncie z pomocą silników, szczególnie w kontekście wykorzystania kapsuły do załogowego lądowania na Marsie.

Drugą firmą z kontraktem NASA na rozwijanie lotów załogowych jest Boeing. Jego kapsuła nosi nazwę CST-100 Starliner. CST to skrót rozwijany jako kosmiczny transport załogowy (Crew Space Transportation), a Starliner nawiązuje do Dreamlinera, samolotu pasażerskiego Boeinga. Z zewnątrz Starliner jest dość podobny do Dragona.

Podobnie jak Dragon będzie w stanie zabrać na pokład siedmiu pasażerów. Przy tym Boeing zastrzegł sobie w kontrakcie z NASA, że jedno z tych miejsc w każdym locie będzie mógł sprzedawać kosmicznym turystom. Zresztą prawo to od razu odsprzedał firmie Space Adventures. Starliner również będzie wykorzystywał system NDS do dokowania.

Jest też kilka różnic. Po pierwsze Starliner jest już mocno opóźniony. Pierwszy test autonomicznego dokowania do ISS pierwotnie miał się odbyć w 2015 roku i był przekładany kilkakrotnie. Jeśli teraz wszystko pójdzie zgodnie z planem, lot bezzałogowy odbędzie się w pierwszej połowie bieżącego roku, a lot załogowy w jego drugiej połowie. Astronautami, którzy wezmą udział w tej misji, są Michael Fincke, Christopher Ferguson oraz Nicole Aunapu Mann. Druga zasadnicza różnica polega na tym, że Starliner będzie wracał na ląd. W tym celu oprócz spadochronu zostanie wykorzystywany system nadmuchiwanym sprężonym gazem poduszek powietrznych, umiejscowiony za osłoną termiczną. Kolejna różnica to możliwość montowania kapsuły Boeinga na różnych rakietach nośnych. O ile SpaceX zaprojektował Dragona pod swoje własne rakiety, kapsuła Boeinga będzie kompatybilna z Falconem 9 SpaceX, ale również z Atlasem V zaprojektowanym przez firmę Lockheed Martin oraz z Deltą IV firmy United Launch Alliance. Przewidujemy też, że Boeing da kosmicznym turystom wygodny bilet łączony: samolotem Boeinga do kosmodromu, kosmiczną kapsułą Boeinga na orbitę. ■

TUNGUSKA



KOMIKS DEADLY CLASS

Prawie równolegle na małe ekrany zawiąły serialowe adaptacje komiksowych opowieści o niedostosowanej do świata młodzieży (tej młodszej i tej nieco starszej). Z tej okazji polscy wydawcy podjęli jedyną słuszną decyzję: i „Umbrella Academy”, i „Deadly Class” nareszcie ukazały się u nas. I jest to całkiem zgrabny pojedynek. O ile jednak „parasole” to już doświadczeni

życiem, choć niezupełnie dojrzały odszczepieńcy, o tyle nastoletni Marcus Lopez Arguello znajduje się na początku życiowej drogi. Wyboistej, dodajmy. Żyje na ulicy, rodzice zginęli, sam nosi ciężar popełnionej zbrodni, a teraz upomina się o niego akademia, gdzie szkoli się przyszłych zabójców na usługach mafii. Dla Marcusa jest to zarówno błogosławieństwo, jak i klątwa, która naznaczy go

na całe życie. Zarazem to jego pierwsza świadomie podjęta decyzja, bo do tej pory pominał nim los. Mieszanka osadzonego pod koniec lat osiemdziesiątych komiksu o dorastaniu z domieszką cokolwiek wydumanej sensacji wydaje się grubymi nićmi szyta, co jednak nie odejmuje jej rozrywkowej atrakcyjności. Pierwszy tom to zaledwie rozbieg. Teraz trzeba przeskoczyć płotek. (BC)

KOMIKS

KOMIKS FEAR AGENT



Pozory potrafią zmylić nawet tego, kto myślał, że przeczytał już wszystko.

Po lekturze zaledwie dwudziestu stron komiksu Ricka Remendera byłem niemal pewien, co potem o nim napiszę, bo oto miałem przed sobą kolejną opowiastkę o megalomańskim arognancie, który popija gorzałką i strzela do obcych. Znaczy Heath

Huston to istotnie arogant popijający gorzałką i strzelający do obcych, ale scenariusz nie jest głupawy, tylko zmyślny. Dlatego teraz muszę posypać łeb popiołem, gdyż „Fear Agent” to kawałek komiksu, który może i powstał na bazie pulpowego składnika, lecz – na szczęście i dla czytelnika, i dla serii – Remender ewidentnie przemyślał całość. Jednak nie jako niezmiennie modną i częstokroć płytką zabawę konwencjami opowieści science fiction, tylko pełnokrwistą i zamasyżowaną rozpisaną historią przygodową naszpikowaną zwrotami akcji. Nie przejmował się przy tym technicznym szczegółem i postawił na dynamikę komiksowego spektaklu. I, co istotne, nie ma tutaj praktycznie żadnej waty. Każdy dialog, wydarzenie i postać mają znaczenie dla dalszego rozwoju fabuły. A ta jest umyślnie zagmatwana (kosmiczne batalie, mętlik z czasem, klony, zagłada świata) i nastawiona na efekt. Ale, charakteryzując pokrótce omawiany tytuł, „Fear Agent” to perypetie zgorzkniałego alkoholika, niegdyś należącego do elitarnego oddziału, który teraz przemierza galaktykę jako wybawca na zlecenie. Uwiercie mi, że gdybym zdradził nieco więcej, mógłbym popsuć spotkanie z Agentem Strachu. Jak powiedział sam Remender: „To science fiction z jajami”. (BC)

KOMIKS HELLBLAZER



PRISON

John Constantine to facet, którzy sprzedałby ci recydywistom za paczkę fajek. I nie jest to żadna przenośnia bynajmniej, bo pierwsza historia ze świeżutkiego zbioru Briana Azzarello jest osadzona za mury zakładu karnego o zaostrożnym rygorze. Złotowłosa, szczupły Brytyjczyk o niewyparzonej gębie z definicji nie powinien mieć tam łatwego życia, ale jako że Constantine jest magiem, a do tego cokolwiek amoralnym typkiem, to on dezorganizuje tamtejszy nieporządek. A im dalej, tym robi się ciekawiej. Zanim dojdziemy do ostatniej z czterystu stron komiksu, John zwiedzi całkiem spory kawałek Ameryki. Takie zresztą jest założenie całego runu Azzarello (będzie on liczył sobie jeszcze jeden, podobnie opasty tom; potem Aza zmienią równie utalentowani koledzy), który wyobraża sobie Constantine'a jako swoiste sumienie kraju zbudowanego na nieszczęściu innych. Jego „Hellblazera” wydano pierwotnie na początku ubiegłej dekady, kiedy ten pracował jeszcze przy „100 nabojach”, serii, która zapewniła mu nieśmiertelność. Oczywiście są tutaj pewne pokrewieństwa, ale może nie tyle treści, co formy. Azzarello ewidentnie lubi rekwizyt. Dla niego, tak jak poprzednio dla Gartha Ennisa, umiejętności magiczne Johna znajdują się na drugim planie. Istotniejszy wydaje się dlań nieodłączny papieros i powiewające poły jasnoniebieskiego płaszcza, dobitnie definiujące charakter pechowego maga z boleśnią ludzkimi problemami. Znakomita rzecz. (BC)



KOMIKS WYSTARTUJE KOLEKCJA KOMIKSÓW ZE SPIDERMANEM?

Chociaż Wielka Kolekcja Komiksów Marvela kończy się po sześciu latach regularnego ukazywania się w kioskach nowych albumów co dwa tygodnie, ptaszki ćwierkają, że wydawnictwo Hachette nie przestanie eksploatować portfeli fanów komiksu. W połowie roku ma podobno ruszyć kolejna kolekcja. Tym razem z najpopularniejszym superbohaterem Marvela: Spidermanem. W Polsce postać ta darzona jest szczególnym sentymentem. W czerwcu 1990 roku to właśnie Człowiek Pająk, do spółki z Punisherem, zadebiutował w ofercie wydawniczej TM-Semic, na długie lata otwierając umysły młodych i starszych czytelników na superbohaterskie warianta. Kolekcja wystartowała już między innymi w Hiszpanii, Portugalii, Brazylii i Argentynie, a w jej skład wchodzi wiele kultowych i przełomowych komiksów, między innymi „Ostatnie łowy Kravena”, „Torment” czy „Władza”. (PP)

KOMIKS NOWY KOMIKS Z KAJKIEM I KOKOSZEM JUŻ W CZERWCU!



Wielu z nas wychowało się zapewne na komiksach o dwóch dzielnych wojach z Miriłowia.

Z pewnością ucieszy was fakt, że Kajko i Kokosz powracają w pełnowymiarowym wydaniu: album „Królewska konna” ukáže się w czerwcu nakładem wydawnictwa Egmont, które ma prawa do dzieł Janusza Christy. Za stworzenie albumu odpowiadają Maciej Kur i Sławomir Kielbus i jest to bardzo dobra wiadomość. Obaj panowie mają doświadczenie w krótszych formach opowiadających historie ze świata wykreowanego przez oryginalnego twórcę. Co więcej, scenariusze Kura świetnie oddają klimat oryginalnych opowieści o Kajku i Kokoszu i są przezabawne, a rysunki Kielbusa do złudzenia przypominają pracę mistrza Christy. Trudno więc wyobrazić sobie lepszy zespół do realizacji tego zadania. (PP)

FILM NIE ŻYJE ZOFIA CZERWIŃSKA



Smutna wiadomość dotarła do nas w połowie marca za sprawą przedstawicieli Teatru Syrena. Zofia Czerwińska, znana, lubiana i niezwykle popularna aktorka filmowa, telewizyjna i teatralna, odeszła w wieku 85 lat. Na zawsze zostanie zapamiętana z wyjątkowo charakterystycznych występów w dziesiątkach produkcji, między innymi w „Czterdziestolatku”, „Alternatywy 4”, „Misiu”, a ostatnio chociażby w „Świecie według Kiepskich”. Słynęła przede wszystkim z ról komediowych. W 2008 roku została odznaczona Srebrnym Medalem „Zasłużony Kulturze Gloria Artis”. (PP)

ANIME GATCHAMAN: CROWDS

Brie Larson, odtwórczyni głównej roli w filmie „Kapitan Marvel”, bardzo poważnie podchodzi do roli pierwszej solowej bohaterki kinowego uniwersum Marvela. W jednym z wywiadów przyznała, że jej wzorcem w młodości była Sailor Moon. To bardzo ciekawe w kontekście superbohaterów, ich mitologii i kultury. Kinowy serial Marvela rzadko zadaje sobie pytanie, co to właściwie znaczy być bohaterem. Może bierze się to z tego, że filmy dekonstruujące etos herosa (takie jak „Watchmen”) ukazały się dawno temu, zanim Marvel się rozbujał. A także dlatego, że w konwencji tych filmów nie ma miejsca na większe rozkminy (co było widać w „Wojnie bohaterów”, gdzie konflikt ideologiczny szybko ustąpił miejsca bromantycznej melodramie). Tymczasem taką bohaterką dekonstruktorką była właśnie Sailor Moon. „Czarodziejka z Księżycą” wzięła sobie seriale typu sentai (przerabiane przez Amerykanów na „Power Rangers”) i wywróciła do góry nogami wszystkie schematy.



Drużyna złożona z samych dziewczyn, ubranych w szkolne mundurki skrzyżowane ze strojami łyżwiarek figurowych przez 199 odcinków walczyła z demonami, ale na koniec główna bohaterka zamiast drogi przemocy wybrała drogę miłości. Kiedy Amerykanie wciąż nie mogą wyjść z szoku, że udało się zrobić aż dwa filmy o heroinach, Japończycy po prostu robią kolejne anime z bohaterkami dziewczynami. Moją ulubioną – poza świętą Sailor Moon, niech ma nas w swojej

opiece – bohaterką jest Hajime Ichinose (w tej roli Mayaa Uchida, czyli Zero z Drakengard 3!), członkini „Załogi G”. Tak jest, „Załogi G”, czyli „Gatchaman”. Ale nie tej starej, co leciała po „Teleranku”, tylko jej reboot. To zupełnie inna historia, która z oryginałem wspólny ma w zasadzie tylko tytuł i kilka subtelnych motywów. I bardzo dobrze. Zamiast archaicznej spaceopery dostajemy postcyberpunkową opowieść o naszych czasach: roli internetu, pułapkach demokracji bezpośredniej, zaangażowaniu w społeczeństwo obywatelskie, medialnych manipulacjach i nie tylko. Nasza załoga walcząca z kosmiczną inwazją składa się z ciekawych i niezwykle barwnych postaci, ale to właśnie Hajime, nowy nabytek, od razu zwraca uwagę. Od razu rozumie to, czego zrozumienie Sailor Moon zajęło 200 odcinków (a bohaterem Marvela pewnie zajmie następne 20 lat). Zamiast przemocy używa rozumnej empatii, ale przede wszystkim podchodzi otwarcie do wszystkiego – również do tego, czy superbohaterowie w ogóle powinni istnieć. „Gatcham: Crowds” i drugi sezon „insight” można obejrzeć w serwisie Crunchyroll. (MRW)

ANIME



FILM SHAZAM!

Kinowe uniwersum DC dostaje po tytku od kinowego uniwersum Marvela, chociaż pierwsze jaskółki zwiastujące nową, lepszą jakość już się pojawiły. Jedną z nich nieoczekiwanie został „Shazam!”, film o praktycznie nieznanym u nas superherosie. Recepta na sukces? Utrzymane w familijnym tonie kino z bardzo dużą dawką niewymuszonego humoru.

„Shazam!” zaczyna się jak rodzinne kino przygodowe rodem z lat dziewięćdziesiątych. Jeden młody chłopiec staje się czarnym charakterem, a inny jest przygotowywany do odziedziczenia wielkiej mocy z rąk przaisnego czarownika i objęcia roli superbohatera. I tu właśnie „Shazam!” błyszczy najbardziej: kiedy Billy Batson, nastolatek w ciele dorosłego mężczyzny, testuje swoją supersiłę, superszybkość i superwytrzymałość, aby zarobić na robieniu selfie z przechodniami i zwiększyć liczbę odsłon w mediach społecznościowych. DC zaczęła kopiować Marvela i wreszcie zrobił to dobrze. Próżno szukać w filmie wszędołbskiego mroku i powagi, które charakteryzowały poprzednie filmy. „Batman vs Superman”, „Liga

Sprawiedliwości” czy nawet teoretycznie nieco lżejszy „Legion Samobójców” nie mogą równać się z dynamiczną komedią, która jednocześnie ma do powiedzenia coś mądrego. Efekt widać było na sali. Wybuchy śmiechu we właściwych momentach to najlepsza nagroda dla twórców.

Fabula jest prosta i prowadzi oczywiście do konfrontacji z nemesis Shazama – doktorem Sivaną. W tej roli wystąpił fantastyczny Mark Strong, który wcześniej pojawił się między innymi w „Green Lanternie” jako Sinestro czy w serialu „Tajemnice Smallville”. Ten charakterystyczny aktor samodzielnie jest w stanie pociągnąć film i pewnie tak samo byłoby w „Shazamie!”, gdyby scenarzyści nieco na siłę nie dorzucili mu kilku demonicznych pomocników. Akurat ten wątek uważam za całkowicie zbędny, chociaż ostatecznie stał się pretekstem do ukazania całej superbohaterskiej rodziny.

Ponaddwugodzinny seans zlatuje dość szybko, rzadko popadając w dłuższy, ale wycięcie kilku minut zrobiłoby filmowi dobrze. Niemniej jednak lekka atmosfera i naprawdę udane dowcipy sprawiają, że widz nie ma uczucia przesyty ani znudzenia. To zaskakujące, że specjalizujący się dotąd w bardziej mrocznych obrazach z pogranicza grozy i mistery David F. Sandberg tak sprawnie nakręcił o wiele lżejszy film i tak dobrze poprowadził Zachary’ego Leviego, aktora, który na myśl przychodzi mi wczesnego Brendana Frasera (a pisząc to, myślę o nim z największą sympatią).

„Shazam!” to świetny film rozrywkowy do obejrzenia z całą rodziną. Nie trzeba nawet dobrze orientować się w uniwersum DC (choć i smaczki są), aby dobrze się bawić. Młodzi aktorzy, zwłaszcza ci będący obecnie na fali popularności, pasują idealnie, są wiarygodni i niejednokrotnie bawią lepiej niż superbohaterskie ekscesy. A i one są tutaj przedstawione nieco inaczej niż w pozostałych produkcjach z tego gatunku. (PP)

FILM NIE ŻYJE LUKE PERRY – GWIAZDA SERIALU BEVERLY HILLS 90210



Kolejna tragiczna wiadomość przyszła do nas z Hollywood – po wylewie w dość młodym wieku (52 lata) zmarł popularny aktor Luke Perry. Chociaż zagrał w blisko setce filmów i seriali, najbardziej rozpoznawalną i charakterystyczną pozostawała jego rola Dylana w serialu „Beverly Hills 90210”. Niedawno mogliśmy oglądać go także w serialu „Riverdale”, a jego ostatnim filmem pełnometrażowym będzie „Once Upon a Time in Hollywood” w reżyserii Quentina Tarantino, w którym Perry wcielił się w rolę Scotta Lancera. Premiera filmu w Polsce przewidziana została na 9 sierpnia. (PP)

FILM DEADWOOD TRAFI NA DUŻY EKRAŃ



Jeśli są tu fani serialu „Deadwood”, który niestety zakończył się ponad dekadę temu, z pewnością ucieszy ich fakt, że produkcja doczeka się filmowej kontynuacji. Dzięki niej znów będziemy mogli przenieść się na niebezpieczny Dzikie Zachód. O jakość nowej odsłony raczej możemy być spokojni. Nad produkcją czuwa HBO, a przy filmie pracuje ta sama ekipa twórców, w tym scenarzysta David Milch. W filmie zagrają między innymi Ian McShane, Timothy Olyphant czy Brad Dourif, a za reżyserię odpowiada Daniel Minahan, który ma na swoim koncie między innymi odcinki „American Crime Story”, „House of Cards”, „Gry o tron”, „Czystej krwi”, „Sześciu stóp pod ziemią”, no i oczywiście serialowego „Deadwood”. Premiera już w maju. (PP)



FILM 1000 DOLARÓW ZA OBEJ- RZENIE WSZYSTKICH FILMÓW MARVELA

Kto nie chciałby zarabiać pieniędzy za leżenie na kanapie i oglądanie filmów czy seriali? Taka okazja nadarza się teraz dzięki Marvelowi. Gigant namawia do podjęcia wyzwania, na które składa się obejrzenie wszystkich 20 filmów z MCU, wydanych na DVD lub Blu-ray. Za zaliczenie wszystkich produkcji i udokumentowanie tego faktu w mediach społecznościowych Marvel jest w stanie zapłacić 1000 dolarów oraz obdarować śmiałką stosem gadżetów. Na ten moment obejrzenie wszystkich filmów zajęłoby grubo ponad 2600 minut, czyli blisko dwa dni z życia. To jak, są chętni? (PP)



FILM

JAMES GUNN JEDNAK WYREŻYSERUJE STRAŻNIKÓW GALAKTYKI 3!

James Gunn to ceniony reżyser, który bardzo mocno przyczynił się do sukcesu artystycznego dwóch części „Strażników Galaktyki” (a przy najmniej pierwszej części, jako że druga była sporo słabsza). Gunn stracił jednak kontrakt, kiedy na światło dzienne wypłynęły jego wpisy z Twittera sprzed... dekady. Reżyser miał żartować między innymi z tematu molestowania seksualnego, a kiedy o sprawie zaczęło być głośno, wytwórnia przezornie postawiła na twórcy krzyżyk. W obronę Gunna

Marvel

wzięli m.in. internauci, którzy przygotowali petycję o przywrócenie go na stanowisko, a także sama obsada „Strażników Galaktyki”, która wystosowała do Disneya list o charakterze otwartym i zagroziła, że nie wystąpi w kolejnej części, jeśli na fotelu reżyterskim nie zasiądzie Gunn. Naciski w końcu przyniosły efekt, jednak pikanterii sprawie dodaje fakt, że James Gunn niedawno został wybrany na reżysera „Legionu Samobójców”, czyli konkurencyjnego dla Marvela projektu ze stajni DC. Zobaczymy, czy uda mu się pogodzić oba zadania. Wszak najlepsi scenarzyści komiksowi również przeskakują pomiędzy dwoma gigantami, powodując zazwyczaj wściekłość psychofanów każdego z nich. (PP)

FILM

POWSTANIE SEQUEL WESŁA WOJCIECHA SMARZOWSKIEGO?!



To byliby coś! Pierwszy i w opinii wielu (w tym niżej podpisanego) najlepszy film Wojciecha Smarzewskiego – „Wesele” – może doczekać się kontynuacji. Pomysł jest o tyle abstrakcyjny, że ów reżyterski debiut stanowi dzieło zamknięte i kompletne. Na opublikowanej przez Polski Instytut Sztuki Filmowej liście produkcji, które będą ubiegać się o dofinansowanie, widnieje jednak właśnie druga część „Wesela”. Jeśli wszystko pójdzie dobrze, być może doczekamy się pierwszego w karierze tego reżysera sequela? Warto dodać, że na liście znajduje się także długo oczekiwana, ostatnia część trylogii „Psy” w reżyserii Władysława Pasikowskiego. (PP)

KOMIKS

MUCHA COMICS WYDA NEW X-MEN GRANTA MORRISONA!



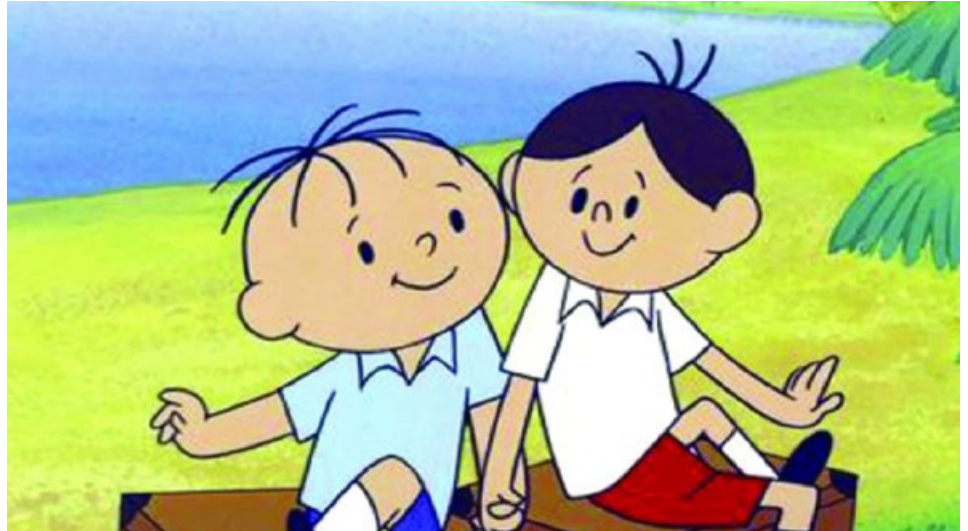
Wydawnictwo Mucha Comics ma niepisaną tradycję: co roku ogłasza swoje niezapowiedziane wcześniej plany wydawnicze, ale zawsze robi to 1 kwietnia. Jak dziś pamiętam

wrzawę, która podniosła się, kiedy wydawca pierwszy raz zdecydował się na ten krok, zabijając ćwieka fanom komiksu. Zastanawiali się, czy postawią na półce jakiś nowy, szalenie ciekawy komiks w języku polskim, czy jednak padli ofiarą okrutnego żartu. Aby tradycji stało się zadość, 1 kwietnia pojawiła się zapowiedź bardzo ważnej, w wielu kręgach uznawanej wręcz za kultową, serii „New X-Men”. Run Granta Morrisona, cenionego amerykańskiego scenarzysty, nigdy wcześniej nie pojawił się w Polsce w kompletnym wydaniu. Tym razem jest szansa, że nie tylko otrzymamy całą historię, ale i powiększony format wydania. Cieszy więc, że Mucha Comics, pomimo bardzo silnej konkurencji w postaci Egmontu, nie postawiła jeszcze krzyżyka na superbohaterskich komiksach Marvela. (PP)



SERIAL ROBERT RODRIGUEZ O SUPERBOHATERACH DLA NETFLIKSA

Płotki głoszą, że Robert Rodriguez, reżyser kultowych obrazów takich jak „Desperado”, „Od zmierzchu do świtu”, „Sin City” czy „Maczeta”, zamierza nakręcić dla platformy Netflix serial o tematyce superbohaterkiej. Jeśli jeszcze nie jest wam mało produkcji spod znaku powiewającej peleryny, to zapamiętajcie, że projekt ma nazywać się „We Can Be Heroes” i opowiadać ma o córce emerytowanego superbohatera. Młoda bohaterka, przejawiająca podobne moce, co jej tata, ma zwołać grupę zdolną do walki z kosmicznym najeźdźcą. Co więcej, jeśli wszystko pójdzie dobrze, Rodriguez ma podobno plan na cały cykl, który może stać się podwaliną pod zupełnie nowe uniwersum superherosów. Zdjęcia mają ruszyć już w czerwcu. (PP)



SERIAL RODZIME BAJKI DOSTĘPNE LEGALNIE NA YOUTUBE

Jak dobrać, to tylko polska! Wszyscy pamiętamy przygody Bolka i Lolka, Reksia czy Baltazara Gąbki (karramba!), a teraz nie musimy już grzebać w pamięci, żeby przypomnieć sobie dzieciństwo. Studio Filmów Rysunkowych z Bielsko-Białej podpisało z Google porozumienie, dzięki któremu na YouTube trafi

wiele produkcji dla dzieci, które od dekad bawiły całe pokolenia. Choć część zamieszczonych niezgodnie z prawem filmików zniknie z platformy bezpowrotnie, jednocześnie widzowie będą mogli całkowicie legalnie obejrzeć cały szereg produkcji Studia. Warto jednak pamiętać, że ruch ten ma służyć głównie promocji, a dostępne treści będą się stale zmieniały, aby nie utracić zainteresowania stacji telewizyjnych rzeczonymi tytułami. (PP)

FILM ROZDANO NAJWAŻNIEJSZE POLSKIE NAGRODY FILMOWE – OTO LAUREACI ORŁÓW 2019

Pod koniec marca w Teatrze Polskim w Warszawie rozdano Orły 2019, pieszczołtliwie nazywane „polskimi Oscarami”. Statuetki przyznawane przez Polską Akademię Filmową są wręczane najlepszym i najważniejszym krajowym produkcjom. Prestiżowe nagrody tym razem trafiły do twórców „Zimnej wojny”, która mimo porażki na oscarowej Gali zdobyła Orły aż w siedmiu kategoriach (a nominowana była aż w dwunastu). Film Pawła Pawlikowskiego otrzymał nagrodę jako najlepszy film, a także za reżyserię, scenariusz, najlepszą główną rolę kobiecą, montaż, zdjęcia i dźwięk. Do innych zwycięzców na pewno warto zaliczyć „Kler” Wojciecha Smarzowskiego (trzy nagrody: najlepsza główna rola męska, najlepsza drugoplanowa rola męska, muzyka) oraz dodatkowo nagroda publiczności. Najlepszym serialem została produkcja HBO „Śpiąc od świateł”, a wyróżnienie za całokształt twórczości otrzymał Krzysztof Zanussi. (PP)

W O J N A



FILM REBOOT TOKSYCZNEGO MŚCICIELA!

A oto wiadomość, z której z pewnością ucieszy się nasz redaktor naczelny. W produkcji znajduje się reboot kultowego komediohorroru „Toksyczny mściciel” („The Toxic Avenger”), który zadebiutował w 1984 roku w legendarnej wytwórni Troma Entertainment i do dziś doczekał się aż czterech pełnometrażowych odson (ostatniej w 2000 roku) i serialu animowanego „Toxic Crusaders”. Niewtajemniczonym przypominam, że bohater Tromaville to zdeformowany przez toksyczne odpady mściciel uzbrojony w... mop. O nowym projekcie na razie niewiele wiadomo, ale pozostaje mieć nadzieję, że uzyska status dzieła równie kultowego, co oryginał. Są na to szanse, szczególnie że w prace nad nowym „The Toxic Avenger” zaangażowani są oryginalni twórcy – tym razem w roli producentów. (PP)

SERIAL NADCHODZI KRES WIELOLETNICH PRODUKCJI STACJI CW

Marzec nie był najlepszym okresem dla fanów kultowych seriali stacji CW. Jej włodarze ogłosili zakończenie dwóch najpopularniejszych produkcji, które od lat przyciągały przed ekrany miliony widzów. Najpierw ogłoszono, że na ósmym sezonie zakończy się „Arrow”, serial o tyle ważny dla stacji, że zapoczątkował całe uniwersum Arrowverse, na które składają się także „Flash”, „Supergirl”, „DC’s Legends of Tomorrow”, a także poniekąd „Constantine”. Jeszcze bardziej wstrząsającą wiadomością jest wyciągnięcie wtyczki serialowi „Supernatural”, co do którego można mieć wrażenie, że jest w telewizji od zawsze. Produkcja pozostająca na antenie od 2005 roku skończy się na piętnastym sezonie, co oficjalnie potwierdzili członkowie głównej obsady. Choć opowieść ciągnąca się tak długo musiała mieć oczywiście i fatalne momenty, to jednak wciąż cieszyła się sporym zainteresowaniem widzów. (PP)

TEJ WYJĄTKOWĄ GRĘ PRZYGODOWĄ
ZNAJDZIESZ W SALONACH empik

Zapraszamy do
TRÜBERBROOK



© 2019 Headup GmbH, all rights reserved. www.headupgames.com
© 2019 btf GmbH, all rights reserved. www.btf.de



TX& GFX: DR \$URZU

KDP⁴⁸

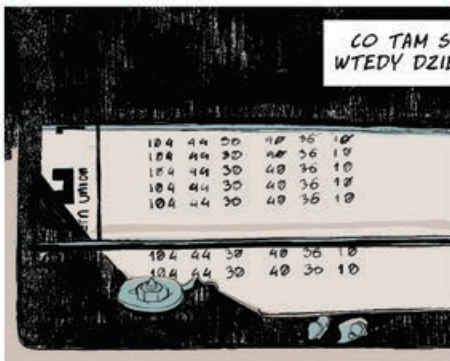
ODŚWIEŻYŁEM SOBIE KILKA DNI TEMU **BLISKE SPOTKANIA TRZECIEGO STOPNIA SPIELBERGA.**

STO LAT NIE OGLĄDAŁEM I CHYBA PO RAZ PIERWSZY W ODPWIEDNICH PROPORCJACH EKRAŃU.

JEDNA SCENA SZCZEGÓLNIENIE MNIE UJĘŁA.

MOMENT, KIEDY NAUKOWCY ODKRYWAJĄ, ŻE CIĄG LICZB NADAWANY PRZEZ OBCYCH TÓ WSPÓŁRZĘDNE GEOGRAFICZNE.

CO TAM SIĘ WTEDY DZIEJE!



GOŚCIE ZNAJDUJĄ GLOBUS, TOCZĄ GO KORYTARZAMI DO ŚWOJEJ BAZY A POTEM PALUSZKAMI, OBRACAJĄC KULĄ, ZNAJDUJĄ ODPWIEDNIE MIEJSCE.



FILM JEST Z 1999, ALE I TAK TROCHĘ UMARŁEM ZE ŚMIECHU. DZIŚ BY PACNELI TRZY RAZY W EKRAŃ TELEFONU I VOILÀ!



ZACZĄŁEM SIĘ ZASTANAWIAĆ, CO Z TEJ SCENY ZROZUMIE MOJA URODZONA W CYFROWYM BAGNIE CÓRKA, KIEDY ZA KILKA LAT RAZEM OBEJRZYM TEN FILM?

Z DRUGIEJ STRONY, ZAMIERZONY KOMIZM TEJ SCENY, BO PRZECIEŻ NIE MÓWCIE, ŻE CI NAUKOWCY NIE MAJĄ SETKI MAP. POCHOWANYCH PO TYCH SZUFLADACH, JEST PONADCZASOWY, UNIWERSALNY.

I PRZYKRYWA KAPELUTKIEM TECHNOLOGICZNE ZACOFANIE POSTACI Z FILMU. OBRAZY SPIELBERGA ZAWSZE BYŁY PEŁNE HUMORU, NAWET JEŚLI GŁÓWNEGO BOHATERA GRZEŁ REKIN CZY DINOZAUER.



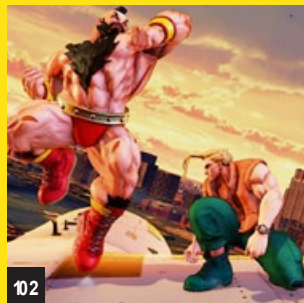
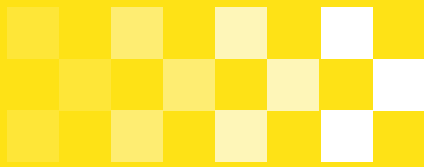
ALE POWÓD, DLA KTÓREGO CHCIAŁBYM TEN FILM OBEJRZEĆ Z CÓRKĄ JEST... CÓŻ NIE CHODZI O MAGIE KINA, EFEKTY, MUZYKĘ... NIC Z TYCH RZECZY.

JAK JUŻ OBEJRZYM...

CHCIAŁBYM JĄ ZAPEWNIĆ, ŻE NIGDY NIE POSTĄPIŁBYM JAK BOHĄTER FILMU.

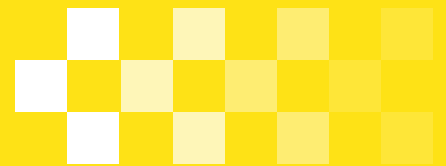
BO NIE ZAPOMINAJMY, ŻE TO HISTORIA GOŚCIA, KTÓRY FIKSUJE NA PUNKCIE WIZJI GÓRY I OPUSZCZA RODZINĘ.





FELIETONY

- 101 Michał R. Wiśniewski
- 103 Piotr Pieńkowski
- 118 Piotr Gawrysiak
- 120 Aleksy Uchański
- 122 Marcin Borkowski



TWÓRCYMYM ORTALKOM BATKOM BINOWALI,
ALENIEBYLI W STANIEW YM YŚLIĆ PRZEŁO-
MOWEGO SPOSOBU NA SPRZEDANIE
W YM YŚŁONEJPRZEZ SIEBIEM ITOLOGII.



CREDITS



to dopiero

Przez lata seria Civilization stała się niemal synonimem gier 4X. Nie tylko dlatego, że oferowała całkiem solidną rozgrywkę, reklamowaną nawet jako tytuł z syndromem „jeszcze jednej tury”.

■ Artur Cnotalski

Trudno się dziwić – najwięksi konkurenci, jak Master of Orion czy Heroes of Might and Magic swoje największe sukcesy odnosili jeszcze w poprzednim wieku, a choć ta druga seria dożyła niemal współczesności, jest tylko cieniem dawnej siebie. Nie zmienia to faktu, że na drodze do stania się swego rodzaju ikoną gatunku produkcja Sida Meiera musiała

■ Przedstawienie Poundmakera, przedstawiciela plemienia Cree w Civilization VI wzbudziło głośne zastrzeżenia prawdziwego plemienia. Zachodni ekspansjonizm jest zdaniem jego przedstawicieli niezgodny z ideami natywnych Amerykanów.



WZACJA

po c z ą t e k



zrezygnować z niektórych „głębszych” elementów rozgrywki na rzecz przystępności. Ta absolutnie nie jest zła, ale niekoniecznie oferuje takie wyzwania, jak kiedyś.

Jednocześnie, choć daję graczowi wybór spośród kilkunastu lub nawet kilkudziesięciu cywilizacji, seria Firaxis stoi obecnie pod wieloma względami w miejscu. Niezależnie od tego, czy gramy Piotrem, Trajanem czy Shaką, budujemy w większości te same budynki, zbieramy zasoby, prowadzimy podboje i staramy się być pierwsi w kosmosie, bo wygrywanie religijnie jest nudne, a podbój całego świata na olbrzymich mapach zajmuje potwornie dużo czasu.

Pod pewnymi względami Firaxis zapędziło się w ślepy zaułek. Już w ubiegłym roku, przy okazji premiery pierwszego dużego rozszerzenia do Civilization VI przedstawiciele nacji Cree, nowego stronnictwa w grze, punktowali twórców, że styl rozgrywki oparty na ciągłej ekspansji i podboju nie do końca pasuje

do historii i ideologii natywnych mieszkańców Ameryki Północnej. I choć gra momentami pozwala sobie na bardziej prohibicyjne rozwiązania, powstrzymując jedną z frakcji przed wynajdywaniem religii na własną rękę, i nie pozwalając Kanadzie wypowiadać niespodziewanych wojen, całość bardzo mocno trzyma się szablonu, niezależnie od tego, jak wszechstronnie chce się prezentować.

Trudno się więc dziwić, że w dobie cyfrowej dystrybucji, pozwalającej wybić się nawet naprawdę małym twórcom, rozmaite studia próbują złamać ten model albo zaproponować dla niego alternatywy. Eksploracja, ekspansja, eksploatacja i eksterminacja nigdy nie były dostępne w tyłu smakach i odmianach, co dziś.

Niektóre pomysły bardzo mocno bazują na naszym sentymencie. Od wspomnianego Heroes of Might and Magic, które efektywnie skończyło się na HoMM V, ale próbowało walczyć o uwagę graczy aż do 2015 roku, gdy ukazała się „siódemka”. Także Master of Orion zaliczył niezbyt udany start trzy lata

❏ Eador dzieli świat na małe prowincje, które jedna po drugiej eksplorujemy i podbijamy. To 4X w najczystszej postaci.

temu, by znowu ucichnąć. Równocześnie jednak tę samą tęsknotę próbują wykorzystać naśladowcy, tacy jak trzyczęściowa seria Eador – gra w pewnym stopniu zbliżona do HoMM, jednak rozgrywająca się w rozbitym na kawałki świecie, którego „mapy” są wiszącymi w kosmosie fragmentami globu.

Jedno spojrzenie na mapę w Eador Genesis wystarczy, by wzbudzić mocne skojarzenia z drugą częścią HoMM. To jednak tylko pierwsze wrażenie, bo pod maską gry Aleksieja Bokulewa znajdziemy dużo indywidualizmu i chęć stworzenia skomplikowanej rozgrywki, momentami aż do poziomu, gdy staje się to uciążliwe. W najlepszym wypadku dwie serie można nazwać dalekimi kuzynami, choć bez wątplenia próbującymi przyciągnąć tę samą publiczność. Najnowsza odsłona, Imperium, próbuje na zachętę jeszcze jakoś wyglądać, pamiętając, że oprawa graficzna nie jest bez znaczenia.

Część dobrych strategii nie krępuje się jednak, serwując zwyczajnie brzydką oprawę graficzną służącą za podkładkę pod naprawdę dobrą rozgrywkę. Cała seria Dominions to zestaw archaicznych wizualnych koszmarek, które komponują się w bardzo wymagające gry. Zabawa w boga w tej serii ewoluowała przez pięć odsłon, twórcy bowiem cały czas rozwijają ten sam pomysł, zamiast próbować nowych rzeczy.

❏ Dominions nie kłopotce się tym, by przesadnie dobrze wyglądać. Głęboka strategia jest dla twórców ważniejsza niż wizualne fajferki.



CREDITS



➤ Najnowsza część serii Eador powoli dorasta do oczekiwań „mainstreamowych” graczy od strony wizualnej.

AGE OF WONDERS III CHCIAŁO STWORZYĆ EPICKĄ HISTORIĘ FANTASY, ALE WPROWADZONO ZMIANY I WYJŚCIEDO TRZECH WYMIARÓW SPRAWIŁY, ŻE GRA SIĘWŁOKŁA.



➤ Podbój fantastycznego królestwa w Age of Wonders wygląda tak, że Heroes mogą tylko zazdrościć.

➤ Wielkie armie dwuwymiarowych spirte'ów nie przeszkadzają, gdy skryta za nimi rozgrywka rzuca graczom solidne wyzwanie.



Dominions to chyba najbrzydsza dobra współczesna strategia. Kilka innych tytułów zdawało się konkurować o ten zaszczytny tytuł, ale nigdy nie osiągnęły tak niskiego poziomu. Sins of a Solar Empire po szeregu dodatków i lekkim remasterze dalej straszy trochę interfejsem, nawet jeśli same statki wyglądają całkiem znośnie. To zresztą kolejna gra, której zdecydowanie warto poświęcić trochę czasu, przeglądając współczesne 4X, szczególnie samodzielnemu dodatkowi Rebellion.

W kategorii „brzydkie, ale fajne” można spokojnie upchnąć Warlock: Master of the Arcane, jednego z najbliższych kuzynów Civilization, próbującego w oparciu na heksach rozgrywkę wpleść trochę magii... i w sumie niewiele więcej.



➤ Heroes of Might and Magic III to klasyk nad klasyki. Trudno dziwić się, że Ubisoft zdecydował się na oficjalny remaster gry, nawet jeśli fani ulepszyli ją kilkakrotnie wcześniej na własną rękę.

Znacznie bardziej rozbudowaną produkcją fantasy było natomiast wskrzeszone Age of Wonders, którego twórcy, w odróżnieniu od Master of Orion, pamiętali, że warto numerować kolejne części dla porządku. Wydana dwanaście lat po drugiej części „trójka” próbowała zrobić to samo, co przed nią Heroes of Might and Magic – zaadaptować

grę do trzeciego wymiaru, jednocześnie pozostając w miarę wiernym założeniom rozgrywki z poprzednich części. Rezultatem tej przemiany była gra, która pod pewnymi względami dalej przypomina Civilization i Heroesów, ale jednocześnie bardzo stara się, by ta metka była prawdziwa jedynie przy najbardziej powierzchownym spojrzeniu.



Największą wadą Age of Wonders III jest rozbudowanie rozgrywki do tego stopnia, że może wydawać się rozwleczone i bardzo powolna. Rozgrywanie poszczególnych scenariuszy w kampanii to zabawa na długie godziny, z których część nie jest, cóż, zabawna. Fakt, że automatyczne rozstrzygnięcie walk prawie zawsze generuje straty, także nie pomaga. Chcąc rozgrywać wszystko osobiście, marnujemy mnóstwo czasu. Przy odrobinie wytrwałości formuła Age of Wonders działa bez zarzutu i trudno się dziwić, że wydawca gry, Paradox, chce zrobić z marką więcej. Nadchodzące w wakacje Age of Wonders: Planetfall porzucą fantastyczną oprawę na rzecz science fiction, choć pamiętając o swoich korzeniach, rzuca nam na pociechę jeźdźców na dinozaurach.

Jedną z najbardziej przełomowych serii ostatnich lat pozostaje jednak Endless Space i jego spin-off, Endless Legend. Studio Amplitude wyrzuciło do kosza jedną z zasad kierujących większością gier 4X – ideą, że wszystkie strony muszą grać według tych samych reguł. W grach spod znaku Endless poszczególne frakcje są mocno niesymetryczne, a z każdą kolejną grą twórcy ustawiają poprzeczkę trochę wyżej.

Różnice w tym, jak gra się poszczególnymi stronami, nie są kosmetyczne, jak w przypadku Civilization. Wybór rasy, jaką pokierujemy, określa to, czy i ile miast będziemy w stanie budować, czy będziemy mogli prowadzić wojny przy użyciu naszych armii i to, jakie zasoby będą nas w ogóle interesowały podczas rozgrywki. Ekspansja, eksploracja, eksploatacja i eksterminacja nie są tutaj równie ważnymi czynnikami dla każdej rasy, a szczególnymi punktami zainteresowania. Jeśli chcemy ścigać się z kimś naukowo, najlepiej wybrać kosmitów znających się na badaniach. Natomiast licząc na szybki podbój, możemy pobawić się gwiazdnymi wampirami lub robotami wyjaławiającymi jedną planetę po drugiej.

Wszystko to siedzi natomiast w solidnie zrealizowanej audiowizualnie paczce, która cieszy oko zarówno pod kątem wykonania (wszech)świata i przemierzających go modeli, ale także zwyczajnej estetyki poszczególnych elementów interfejsu. Niestety, pewnym czynnikiem stopującym całą tę niesamowitość jest liczba płatnych dodatków, jakie musimy zakupić, by otrzymać konkretny produkt.



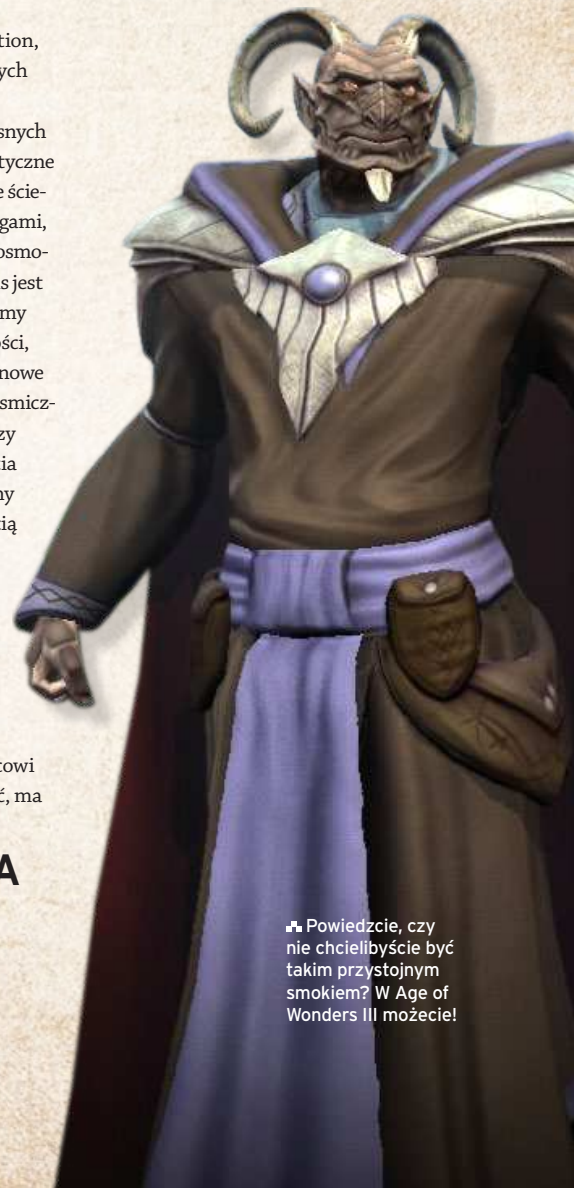
✚ Poznawanie „dzikich” kosmicznych mant to część eksploracji w każdym scenariuszu kosmicznej kampanii.

✚ Paradox dobrze oddał skalę kosmicznych bitew, gwarantując, że będą one odpowiednio wielkie i widowiskowe... pod warunkiem, że weźmiemy dość statków.

Tu także wzięto przykład z Civilization, gdzie wiele nowych nacji zamkniętych jest w DLC.

Jednym z ważniejszych współczesnych 4X jest Stellaris od Paradoxu – galaktyczne pole bitwy, gdzie prastare cywilizacje ścierają się z nowymi, aspirującymi potęgami, a armie z innych wymiarów i głębi kosmosu pustoszą całe sektory. Siłą Stellaris jest oferowana graczowi swoboda. Możemy być każdym, od zbiorowej świadomości, która szuka tylko okazji, by włączyć nowe rasy do swojego kolektywu, przez kosmicznych nazistów lub ksenofobów, którzy do wszystkich przejawów obcego życia podchodzą z wrogością, po kosmiczny hipisowski kolektyw, darzący miłością i zrozumieniem wszystkich w całej galaktyce.

Stellaris to żywy, zmieniający się organizm, który Paradox jednocześnie naprawia i psuje (granie sztucznymi inteligencjami ostatnio nie jest zbyt przyjemne). Jednak dzięki wydarzeniom i tysiącom wariantów, ras, jakimi możemy grać, ma



✚ Powiedzcie, czy nie chcielibyście być takim przystojnym smokiem? W Age of Wonders III możecie!

SERIA ENDLESS NIE LUBI SYM ETRII, JAKA KOJARZO NA JEST ZAZWYCZAJZ GRAM I 4X. AM PLITUDE DAŻY, BY FRAKCJE ZARÓWNO W OBU CZĘŚCIACH SPACE, JAK I LEGEND MIAŁY W ŁASNY STYL GRY.

CREDITS

niesamowity potencjał, by oferować nowe wyzwania przy kolejnych podejściach. Płatne DLC, wychodzące średnio co pół roku, dają Paradoxowi niemałą zdolność rozwoju, choć trzeba przyznać, że nawet bez nich dość łatwo zauważyć, jak rozgrywka ewoluuje trzy lata po premierze. Choć część zmian potrafi być mocno frustrująca, trudno nie mieć poczucia, że w Stellaris wkłada się dużo serca.

W tym wszystkim bardzo interesująco (choć nie zawsze przesadnie solidnie) prezentuje się polski wkład we współczesne 4X. Wastelands Interactive podjęło się kilka lat temu ambitnej próby stworzenia duchowego następcy Master of Magic z 1996 roku – Worlds of Magic. Kickstarter studia zebrał 45 tysięcy funtów, a jego rezultatem była gra, która owszem, miała wiele wspólnego z produkcją sprzed dwudziestu lat, ale niekoniecznie była dobra pod jakimkolwiek innym względem.

Proceduralnie generowane mapy prezentowały się nawet ciekawie, jednak miały jeden, poważny problem: były zwyczajnie nudne. Mimo lochów do odowiedzenia, czekających na gracza skarbów i masy innych atrakcji Wastelands nie rozgryzło formuły na uczynienie rozgrywki ciekawą. Większym zawodem okazało się natomiast Planar Chaos, wydany rok

■ Pola bitwy w Worlds of Magic wyglądają... dość topornie.



CHOĆ ROZBITEŚW IATY DRIFTLANDA W IDZIMY CHOĆBY W SERII EADOR, STAR DRIFTERS NADAJEIM UNIKALNEGO KSZTAŁTU.

później „remaster” Worlds of Magic. Nie był w stanie znacząco usprawnić nieco koślawej formuły oryginału, tworząc tylko nieuzasadnione zamieszanie.

Ciekawy pomysł stoi natomiast za Thea: The Awakening (i kontynuacją, Thea 2: The Shattering, obecnie we wczesnym dostępie). Ten 4X oparty na słowiańskiej mitologii obsadzał gracza w roli zarządcy wioski, zmagającego się z trudnościami związanymi z rozbudową i utrzymaniem małego plemienia w świecie, który bardzo stara się je wykończyć. Choć „jedyńka” męczyła trochę momentami nudnawym, opartym na kartach systemem walki, bez wątpienia była owocem zaangażowania twórców, pragnących zbudować w grach przyczółek dla słowiańszczyzny. Druga część trzyma się tego kursu, jednocześnie szukając ulepszeń w komentarzach porzucanych przez uczestników wczesnego dostępu.

Podczas gdy Thea 2 rozgrzewa się dopiero w Early Access, z systemu wychodzi właśnie Driftland: Magic Revival. Łącząca przewijający się w kilku innych wspomnianych tu tytułach pomysł

latających wysp z formułą rozbudowy cywilizacji, która jest jawnym hołdem dla wspaniałego, starusieńkiego Majesty, produkcja Star Drifters naprawdę stara się pokazać nową stronę gier 4X.

Zamiast skakać między wymiarami i kolejnymi wiszącymi w kosmosie wyspami, z których składamy swoją kolonię, w Driftland tworzymy imperium, polując na co ciekawsze i bogatsze w zasoby wyspy. Przyciągamy je do naszego państwa.

Spinane ze sobą fragmenty mapy przekształcały w rosnące imperium, po którym poruszają się samodzielnymi poszukiwaczem przygód i awanturnicy, czekając tylko na rozkaz (i motywację pieniężną) by wyruszyć na eksplorację terenu lub stanąć do obrony królestwa. Brak bezpośredniej kontroli nad bohaterami na naszych usługach i konieczność polegania na systemie finansowej motywacji, by realizować część celów rozgrywki sama w sobie stanowi ciekawe wyzwanie i odróżnia grę od wielu konkurentów. Zauważalny łatwo mierzalny rozwój imperium (więcej wysp = silniejsza ekonomia i większa siła militarna) sprawia, że cały czas czujemy, że robimy postępy i jesteśmy za nie nagradzani. Pozwala to utrzymać przyzwoity poziom zaangażowania w rozgrywkę, nawet gdy na jej późniejszych etapach podboje i starcia z innymi graczami trochę ją spowalniają.

Driftland już teraz otrzymał szereg nagród i wyróżnień, a po premierze może być tylko lepiej. To eksploracja, ekspansja, eksploatacja i eksterminacja w wariacie znacząco różnym od ram, jakie nakreśliły Civilization czy Heroes of Might and Magic, która jednocześnie całkiem dobrze spełnia wszystkie cztery założenia gatunku. ■

■ Ekspansja w Driftlandzie składa się z dołączania kolejnych latających wysp, a nowych zdaje się nigdy nie brakować.

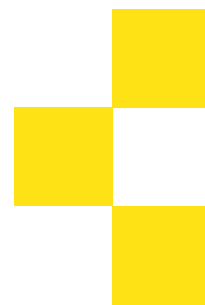


■ Twórcy Driftlanda dołożyli starań, by nie tylko na pierwszym planie, ale też w tła gry działało się dużo ciekawych rzeczy.



Michał R. Wiśniewski

Były redaktor naczelny Kawaii, autor powieści „Jetlag”, „God Hates Poland” oraz „Hello World”, bloger. Postać ciekawa, bardzo niejednoznaczna.



CZTERDZIESTOLATEK

Nie mogę napisać, że gram, odkąd pamiętam, bo pamiętam lata, w których nie grałem. Urodziłem się w 1979 roku, kiedy nie było interaktywnych zabawek Fisher Price. Pozostawałem więc technicznym abnegatem, któremu musiały wystarczać plastikowe grzechotki i enerdowskie dmuchane zające.

1980 – do repertuaru dołącza samolot, pluszowy królik i lalka Amanda, której zamykały się oczy. 1981 – przynajmniej jest radio i telewizja. 1982 – pierwsza wizyta w nadmorskim salonie gier, bawię się kierownicą od wyścigówki. Przez lata myślałem, że był to Night Driver Atari, ale niedawno odkryłem, że to jego niemiecki przodek – Nürburgring. 1983 – rok później w tym samym salonie zabijam się na pierwszym kraterze w Moon Patrol. 1984 – przywieziona z Iraku Missile Vader, wspaniała gra Bandai na baterię 9 V. Wiecie, jak smakuje prąd? 1985 – kolejny import prywatny z Iraku – Game&Watch Donkey Kong Jr. Nintendo. Jeszcze nie wiem, że ten wąsaty typek pilnujący klatki z gorylem to Mario. 1986 – gram u kolegi w kłona Ponga. Czytam Bajtka i fantazjuję o własnym komputerze. 1987 – na Targach Poznańskich widzę pierwszego w życiu peceta. Nie mogę się dopchać, żeby zagrać w Diggera. Kiedy będę miał peceta, Digger będzie chodził za szybko. Nadrobię po latach, grając w remake na PS3. 1988 – wizyta u kuzyna we Wrocławiu. Spy Hunter na Atari rządzi. 1989 – wreszcie mam własny komputer. MSX. Nadrabiam Boulder Dasha. **1990** – Konami rządzi. Biję rekordy w Yie Ar Kung-Fu 2. 1991 – kolega dostał Amigę. Nie wierzę, że można robić takie gry jak Turrigan 2. 1992 – Mam własną Amigę. Nie wierzę, że można robić takie gry jak Flashback.

1993 – nie wierzę, że taka gra jak Frontier: Elite II mieści się na jednej dyskietce. 1994 – nie wierzę, że próbowałem zagrać w Bloodnet na 11 dyskietkach. **1995** – mam własnego peceta. Nadrabiam Dooma. 1996 – nadrabiam Under A Killing Moon. Kupuję sobie płaszcz. 1997 – pecety są fajne, ale nie można na nich grać w Rival Schools jak na automatach. 1998 – kolega ma PSX. Zaczynam Final Fantasy VII. Może kiedyś ją jeszcze skończę. 1999 – odkrywam emulator. Zanim skończę FFVII, muszę przejść poprzednie części.

2000 – na Mega Manga Christmas Party zakochuję się w Vib-Ribbon. 2001 – utykam w FFIV, FFV i FFVI, ale przechodzę Final Fantasy Magic Quest. 2002 – Syberia. Kto powiedział, że przygodówki nie żyją? 2003 – Metal Slug 5. Wtedy jeszcze na emulatorze, ale to pierwsza rzecz, jaką kupuję na PS2. 2004 – Doom 3 pali moją kartę graficzną. Kupuję nową, lepszą. Wow. 2005 – Nokia 5510 wygląda jak konsola do gier. Space Impact jest prymitywny, ale pozwala zabić czas w pociągu. 2006 – w szpitalu wycinają mi śledzionę, ale to nie boli aż tak jak rozczarowanie Paradise. Syberia to to nie jest. 2007 – dlaczego nikt wcześniej nie powiedział mi o Cave Story??? 2008 – okazuje się, że istnieją gry na komórki, w które się dobrze gra. Trzeba tylko lepszej komórki DOOM RPG forever. 2009 – odkrywam, że można grać bez joysticka, klawiatury, myszy i pada. Zostaję Singstarem.

2010 – nadrabiam zaległości, Ghost In The Shell Stand Alone Complex to najlepsza cyberpunkowa gra świata. 2011 – zostaję samochodem i wyprowadzam się do Paradise City. Burnout na PS3. 2012 – zostaję psem i wyprowadzam się do Tokyo Jungle. 2013 – w salonie gier odkrywam automat z OutRun 2. 2014 – na PS3 wchodzi FEZ. Czekałem na nią tylko 7 lat. 2015 – wracam do oglądania anime i do japońskich gier – oba wątki doskonale łączy Catherine. 2016 – zostaję otaku i wyprowadzam się do Akihabary. To znaczy wciąga mnie Akiba's Trip 2. 2017 – Nier:Automata. Gra dekady. 2018 – zostaję Yakuzą i wyprowadzam się do Tokio. 2019 – czekam w kasku PS VR na remake Space Channel 5 i zastanawiam, w co będę grał przez następne 40 lat. ■

CREDITS

Historia

Bohaterowie Street Fighter-a doczekali się biografii dopiero w późniejszych częściach serii.

Opowiadana kopniakami

GRY WIDEO NIEMAL OD POCZĄTKU MAJĄ AMBICJĘ, ABY OPOWIADAĆ JAKIEŚ HISTORIE. NAWET ARKANOID MÓGŁ POCHWALIĆ SIĘ FABUŁĄ. NIC WIĘC DZIWNEGO, ŻE POMYSŁ NA SNUCIE OPOWIEŚCI PODCHWYCIŁY TAKŻE BIJATKI.

■ Bazyl

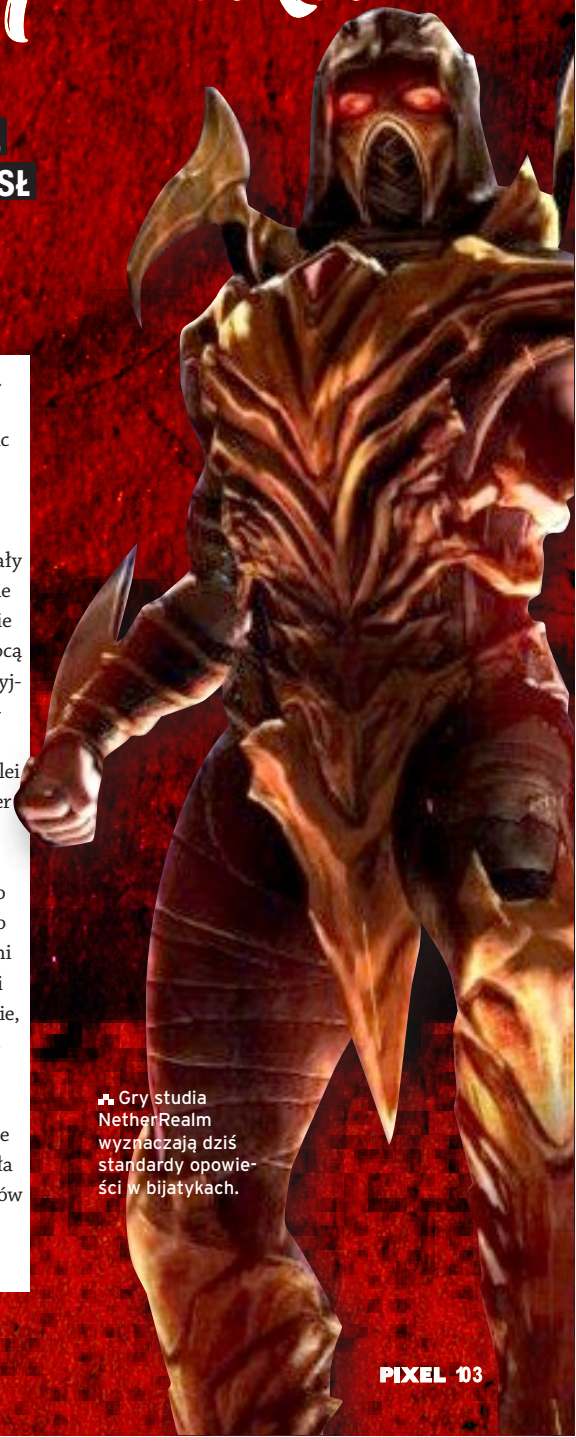
Otym, że fabuła dobrze służy mordobiciom, przekonywały klasyczne bijatki chodzone, które dawały herosowi jakiś cel sprawiający, że przemierzał wirtualne plansze, kopiać tyłki tabunom przeciwników. Warto tu wymienić takie klasyki jak Kung-Fu Master czy serie Final Fight, Double Dragon i Golden Axe. Oczywiście historia nie stała w nich na pierwszym planie i niemal zawsze sprowadzała się do tego, że bohater musiał ocalić krainę, kogoś uratować albo dokonać zemsty. Niemniej pozwalała zrozumieć motywację wojowniczych kupek pikseli, co zawsze pomaga immersji.

NIENACHALNE OPOWIEŚCI

W tytułach stawiających na pojedynki jeden na jednego historia była częściej pomijana. Ba, cały czas na forach można znaleźć sporo komentarzy graczy twierdzących, że w bijatykach mają być dobrze zbalansowane postacie, ciekawe ciosy specjalne i dobry system walki, a jakkolwiek opowieść tylko niepotrzebnie odciąża deweloperów od

prawdziwej pracy. Zdecydowanie nie należą do tej grupy. Pamiętam, jak długie godziny męczenia joysticka przy International Karate na Atari urozmaicałem, wymyślając jakieś historyjki inspirowane filmami z Bruce'em Lee czy Cynthią Rothrock. Dzięki temu ciekawiej prało się kolejnych identycznie wyglądających przeciwników. Na szczęście nie wszystkie bijatki z tego okresu pozostawiały fabułę wyobraźni graczy. Yie Ar Kung-Fu, który podobnie jak IK zadebiutował w 1985 roku, przynajmniej pobieżnie nakreślał świat gry, chociaż czynił to wyłącznie za pomocą kilku zdań w instrukcji. W dodatku w dwóch konkurencyjnych wersjach. W jednej okazywało się, że młody wojownik Oolong chce wspiąć się w hierarchii wojowników, by pomścić swego ojca, który zginął w finałowej walce. Z kolei posiadacze wersji np. na MSX dowiadywali się, że bohater nazywa się Lee, a jego kolejni przeciwnicy to źli mistrzowie sztuki walki należący do triady.

Chyba jeszcze mniejszą wagę do opowieści przyłożono podczas tworzenia pierwszego Street Fightera. Wiadomo w nim tylko tyle, że Ryu i Ken chcą być najpotężniejszymi wojownikami na świecie. Po pokonaniu kolejnych rywali prowadzony przez gracza zabijaka dowiadywał się jedynie, że księżniczka jest w innym zamku... znaczy, że jest ktoś jeszcze silniejszy. I tak aż do finałowej walki, gdy pokonany boss, dziś dobrze znany Sagat, ogłaszał, że dzielny wojownik dotarł na sam szczyt. Kurtyna. Pierwsza gra ze słynnej serii także pod innymi względami nie zachwycała i dziś docenia się w niej raczej kilka pionierskich pomysłów niż ich wykonanie. Capcom rozbił bank dopiero w 1991 roku, gdy zaprezentował światu sequel, a w nim osiem



✚ Gry studia NetherRealm wyznaczają dziś standardy opowieści w bijatykach.

CREDITS



zróznicowanych grywalnych postaci, czterech bossów, dopracowany system walki i... wciąż niezbyt szalową fabułę. Niemniej w instrukcji zamieszczono krótką biografię wszystkich postaci. Każdy wojownik miał też własne outro, które pozwalało dowiedzieć się, co się stało, gdy dokopał Bisonowi.

Street Fighter 2 na długo wyznaczał standardy, więc liczni naśladowcy – także w kwestii opowieści – nie starali się szukać bardziej złożonych rozwiązań. Zresztą w czasach świetności automatów gracze chcieli tracić drobne, żeby okładać się mięśniakami, a nie czytać o ich przygodach. Dlatego w zasadzie wszystkie bijatyki marginalizowały fabułę. Zazwyczaj sprowadzała się ona do tego, że był jakiś wielki turniej, który każdy z potężnych wojowników chciał wygrać z własnych pobudek. Po wybraniu określonej postaci należało położyć pokotem kolejnych oponentów, a na koniec bossa, by zobaczyć przygotowane dla naszego herosa zakończenie. Ścieżką tą podążały zarówno tytuły starające się uszczknąć nieco z okupowanego przez SF2 tortu, jak i gry, które potem wyznaczały

Historie wojowników z pierwszych Mortali były różne, ale drabinka na szczyt zawsze taka sama.

Opowieść w wielu bijatykach kręci się wokół jakiegoś tajemniczego turnieju. Dead or Alive nie jest tu wyjątkiem.



SF nigdy nie szukał fabularnego usprawiedliwienia dla masakrowania samochodów.

standardy wirtualnych mordobić, w tym Tekken czy Battle Arena Toshiden.

NICZYM W FILMIE

Bywały jednak tytuły, które wyłamywały się z tego schematu. Wyróżnić można choćby produkcje ze stajni SNK. Już Fatal Fury, wydany ledwie kilka miesięcy po spektakularnym sukcesie produkcji Capcomu, przedstawiał lepiej rozbudowaną narrację. Po każdym wygranym przez gracza pojedynku pojawiała się krótka animacja z coraz bardziej poirytowanym Geese'em Howardem, który okazywał się ostatecznym bossem. Jeszcze ciekawiej prezentowało się Art of Fighting z 1992 roku. Kolejna z gier kreujących bijatykowe uniwersum SNK oferowała 10 grywalnych postaci, ale dwie z nich miały przeznaczony dla jednej osoby tryb historii. Wybrany wojownik musiał odnaleźć porwaną dziewczynę, a do celu przybliżyła go wskazówki wydobywane z kolejnych pokonanych rywali. Może nie była to szczególnie oryginalna opowieść, ale dzięki takiemu podejściu do tematu poszczególne walki dawały poczucie rozwijania historii, a nie wspinania po pozbawionej głębszej logiki drabince. Warto zwrócić uwagę także na bazującą na popularnej mandze grę Ranma ½: Hard Battle na SNES. Każda z ośmiorga dostępnych tu postaci miała własny wstęp tłumaczący, dlaczego musi pobić rywali, a po poszczególnych pojedynkach odbywała krótką pogawędkę z pokonanym.

W końcu trzeba wspomnieć także o Mortal Kombat. Wprawdzie pod

względem struktury rozgrywki hitowa seria studia Midway długo nie schodziła z wydeptanej przez cały gatunek ścieżki, ale ciekawiej od konkurencji budowała swoją mitologię. Od razu wiadomo było, dlaczego poszczególni bohaterowie chcą skopać tyłki wszystkim dookoła oraz jakie jest ich miejsce w tym uniwersum. No i walka o losy Ziemi robiła większe wrażenie niż chęć wygrania turnieju, który znaczenie miał tylko dla uczestników. Pod względem fabuły Street Fighter przegrywał z Mortalem, ale nie znaczy to, że Japończycy nie mieli kilku ciekawych pomysłów. Jeden z nich zaprezentowano w SF Alpha. Nie było tu jednego bossa, którego wszyscy chcieli obić. Decydujące starcie zależało od wybranego wojownika i na przykład Sagat pragnął dokopać Ryu, Chan Li tradycyjnie czała się na Bisona, a Sodom od wyświetlenia zakończenia dzielił pojedynek z Guyem. Finałowe walki były też poprzedzone pogawędką pokazującą, dlaczego mają ze sobą na pieńku.



Gościnne postacie w bijatykach to dziś niemal norma. Geralt z Soulcalibura VI jest świetnym przykładem tego, że ich udział nie musi być wyłącznie ciekawostką i bohatera z innego uniwersum można włączyć do opowiadanej historii.

TRZECI WYMIAR HISTORII

Fabula w bijatykach stała się obecna, ale wciąż często traktowano ją marginalnie. Virtua Fighter, który w 1993 roku symbolicznie wprowadził mordobicia w trzeci wymiar, swoją historię ograniczył do kilku zdań w instrukcji. Nieco dalej szli jego naśladowcy. Wydany rok później Tekken skąpił opowieści, ale kiedy trafił pod strzechy, zawierał animowane zakończenia dla swoich bohaterów. Znacznie więcej oferował Soul Blade, przeznaczona na PlayStation edycja Soul Edge'a, czyli bijatyki, która zapoczątkowała serię Soulcalibur. Każda z postaci dostała po dwa przygotowane na silniku gry zakończenia. Jeden finał był pozytywny, drugi... wręcz przeciwnie. Jeszcze bardziej interesująco prezentował się tryb Edge Master. Przedstawiał on losy

CZASAMI NA HISTORIĘ WPŁYWAJĄ SAMI GRACZE. W MK I RZADKO WYBIERANO KANO I SONYĘ, WIĘC W SEQUELU POSTACIE TE ZOSTAŁY „UWIĘZIONE”.

każdego z wojowników w formie książki, do której po kolejnych pojedynkach dopisywane były dalsze rozdziały. W ten sposób nieźle poznawało się losy postaci i ich miejsce w historii o przeklętym mieczu, będącym centralnym elementem serii od Namco. Ciekawą propozycją dla posiadaczy szarego hitu od Sony miała także seria Bushido Blade zapoczątkowana w 1997 roku i kontynuowana rok później. Obie odsłony zawierały „story mode”, w którym pojedynki były przedzielone popychającymi fabułę animacjami na silniku gry. W dodatku opowieść różniła się w zależności od wybranego bohatera.

Widać więc, że już w dobie pierwszego PS niektóre studia szukały sposobu, by ciekawie opowiedzieć historię o bijących się ludziach. Nie należało do nich jednak Midway, którego Mortal Kombat 4 nie wychodził poza ustalone w poprzednich częściach ramy. Ed Boon i spółka w interesującej nas materii zaczęli

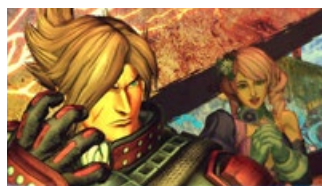
kombinować podczas prac nad wydanym w 2002 roku MK Deadly Alliance. Wówczas zadebiutował tryb Konquest. Początkowo był to rozbudowany samouczek, pozwalający zgłębiać tajniki walki kolejnymi postaciami, a przy okazji opowiadający ich historię. Midway znacznie dalej poszło w następnej części swej sztandarowej sagi. Konquest z MK Deception skupiał się na historii Shujinko, w którego skórze przemierzało się mortalowy świat. Bohater regularnie musiał staczać pojedynki, by posuwać grę do przodu, ale nie zabrakło też elementów kojarzonych z przygodówkami czy cRPG.



Bohaterowie bijatyk zazwyczaj mają własne zakończenia, chociaż do kanonu przechodzi niewiele z nich.



Street Fighter III: New Generation miał ambicję, by niemal wszystkie postacie zastąpić nowymi. Eksperyment nie powiódł się i w kolejnych częściach znów rządzili starzy znajomi, a niektórzy bohaterowie SFIII nie powrócili nawet jako DLC.



Street Fighter X Tekken miał wiele wad i należała do nich historia. Opowieść była wyraźnie pretekstowa, a ciekawsze elementy fabularne pojawiały się tylko, jeśli wybrało się związane ze sobą postacie – na przykład Larsa i Alisę.



W serii Body Blows na arenie walczyły między innymi zjawy i dinozaury. Mając do dyspozycji takie towarzystwo, raczej trudno o logiczną fabułę...



Ludzie z SNK zaprezentowali sporo ciekawych fabularnych rozwiązań. Warto wymienić choćby Story Mode z Art of Fighting czy opowieść z Samurai Shodown, która do fikcyjnych wydarzeń wplatała historyczne postacie.

CREDITS

TRYB FABULARNY POZWALA ZGŁĘBIĆ HISTORIĘ, ALE MOŻE TEŻ PEŁNIĆ ROLĘ SAMOUCZKA I POMÓC WYBRAĆ WOJOWNIKA.

Wreszcie MK Armageddon zaprezentował trzecie podejście do trybu fabularnego, który tym razem przyjął formę bijatyki chodzonej, przypominającej bardziej MK Shaolin Monks niż główne części serii. Nie było to szczególnie oryginalne, gdyż na ten sam pomysł już nieco wcześniej wpadła ekipa Namco, dodająca do Tekkenów „tryb chodzony”. Jego pierwsze odsłony nie miały narracyjnych ambicji, ale zmienił to Devil Within z Tekkena 5. Pozwalał on wcielić

❖ SF V oferuje duży tryb fabularny oraz krótkie rozdziały opisujące przygodę poszczególnych zabijaków.

❖ W MK vs DC U można wybrać, z perspektywy którego z uniwersum chcemy oglądać opowieść.



się w Jina Kazamę i skopać dziesiątki tyłków w trakcie poszukiwania matki wojownika. Manewr ten powtórzono przy kolejnej części, ale tym razem tryb nazywał się Scenario Campaign i pozwalał poznać losy Larsa i Alisy. Pomysł, by lepiej przedstawić dzieje uczestników Turnieju Żelaznej Pięści, powstał jednak już wcześniej. W 2002 roku do posiadaczy PS2 trafił Tekken 4, a wraz z nim Battle Story, który za pomocą wyświetlanych między niektórymi walkami plansz i animacji przedstawiał historię danej postaci. Od tego czasu podobne tryby w Tekkenach pojawiają się regularnie.

REWOLUCJA Z POGRANICZA

Jak wcześniej wspomniałem, także twórcy Mortal Kombat kombinowali, ale nie byli w stanie wymyślić przełomowego sposobu na sprzedanie wymyślonej przez siebie mitologii. W dodatku Midway

stało się jedną nogą w grobie, a drugą na skórcie od banana. Desperacką próbą odzyskania równowagi było wydane w 2008 roku Mortal Kombat vs DC Universe. Nie zdołała ona uratować firmy przed upadkiem w otchłań bankructwa, ale zapisała w testamencie tryb gry, który miał wyznaczyć nowe standardy. W opowieści o spotkaniu Scorpiona i Batmana wciąż istniała klasyczna drabinka pozwalająca zobaczyć niekanoniczne zakończenie każdego z uczestników międzyświatowego kryzysu. Dużo ciekawszy był jednak Story Mode. Tym razem był to szereg cut-scenek obficie przerywanych walkami. Gracz wskakiwał w buty kolejnych wojowników, dzięki czemu w przyjemny sposób przechodził kurs obsługi poszczególnych postaci.

Pomysł ten rozwinęło studio Netherrealm zbudowane przez Eda Boona na gruzach Midway. W Mortal Kombat



❖ Historie poszczególnych postaci z T7 oferują tylko jedną walkę. Wojownicy wypuszczani jako DLC nie mają nawet tego.

Wydarzenia poprzedzające Injustice opowiedziano w serii świątecznych komiksów.



LOSY BOHATERÓW MORDOBIĆ OPOWIADANO W KOMIKSACH, KRESKÓWKACH, FILMACH I SERIALACH. TYLKO NIEKTÓRE Z NICH CIEKAWIE POSZERZAŁY UNIWERSA.

z 2011 roku, czyli reboocie serii, Story Mode w bardzo spójny (jak na bijatykowe standardy) sposób przedstawiał zmienioną wersję historii z pierwszych trzech odsłon cyklu. Kampania pozwalała wcielić się kolejno w 16 postaci, stoczyć blisko 70 walk i obejrzeć około dwóch godzin istotnych dla fabuły przerywników. To sprawiało, że otrzymaliśmy pokaźny tryb fabularny, który – co istotne – korzystał z głównej mechaniki walki bez zmieniania jej np. w bijatykę chodzoną. Boon i spółka swój pomysł na opowieść nieznacznie zmodernizowali. W Injustice oraz MKX przerywniki zostały urozmaicone przez sekwencje QTE. Z kolei w Injustice 2 przed wieloma walkami można zdecydować, który z proponowanych bohaterów ma się spocić na ringu. Większość takich decyzji nie ma wpływu na całość historii, ale pod koniec pojawia się wybór kluczowy dla przyszłości Ziemi. Dzięki temu opowieść nie jest do bólu liniowa i warto poznać oba jej zakończenia. O tym, czy Netherrealm zdecyduje się na kolejne eksperymenty, dowiemy się w kwietniu, gdy ukaże się Mortal Kombat 11.

Zaprezentowany w Mortalach i Injustice sposób prezentowania historii dziś wydaje się wręcz oczywisty i dziwi, że trzeba było czekać tak długo, aż ktoś postanowił upodobnić grę do filmu akcji

W serii King of Fighters fabułę sprzedawano już między innymi w formie komiksowej oraz scenek przerywnikowych.



o może niezbyt ambitnej, ale wciągającej i dobrze opowiedzianej fabule. Niemal wszyscy gracze i krytycy uważają dziś kampanie z produkcji Netherrealm za niedościgniony wzór. Nic dziwnego, że konkurencja stara się podążać tą samą drogą. Bliźniaczy tryb pojawił się w Tekkenie 7. Story: „The Mishima Saga” zwięźle opowiada losy rodziny patologicznych karateków, ale pojawia się w niej tylko kilku dostępnych w grze wojowników. Większość musiała zadowolić się osobnymi rozdziałkami, często mającymi charakter komediowy i niewnoszącymi nic do bogatej historii serii od Namco. Swoje „kinowe opowieści” mają także między innymi Marvel Vs. Capcom Infinite, Dragon Ball FighterZ czy Dead or Alive 6. Złamał się nawet Street Fighter i do części oznaczonej cyferką V ukazało się bezpłatne DLC zatytułowane „A Shadow Falls”, dodające podobny tryb.

DROGA POZA MORTALEM

Można więc spokojnie powiedzieć, że wzorowane na pomysle Midway tryby są dziś standardem, chociaż niektórzy się z niego wyłamują. Własną drogą stara się iść Project Soul. W Soulcaliburze VI fabuła zajmuje ważne miejsce, a opowiadają ją dwa zaciebiejające się tryby. Soul Chronicle pozwala poznać losy każdego

z dostępnych zabijaków, a zawierająca elementy cRPG Libra of Soul do historii przekłętą miecza dorzuca stworzonego przez gracza bohatera. Przemierza on świat, krzyżując drogi i oręż z etatowymi mieszkańcami soulcaliburowego świata (i Geraltem). Nośnikami opowieści są tu głównie plansze, co także odróżnia SC VI od mortalopodobnych produkcji. Ciekawe podejście zaprezentowało także w Super Smash Bros Ultimate, gdzie tryb fabularny (Adventure Mode: World of Light) pozostawia graczowi swobodę zwiedzania krainy, zbierania nowych wojowników oraz ich wzmocnień.

Widać więc, że chociaż twórcy czasem wybierają różne drogi, to współczesne bijatyki skutecznie dowodzą, że historia może być ciekawa, nawet jeśli głównym jej soundtrackiem jest odgłos łamanych żeber, a nie serc. Nieco trudniej mają serie, które przez lata niespecjalnie dbały o fabułę, gdyż dziś niełatwo im zgrabnie połączyć wszystkie wymyślone przez siebie wątki. Cieszy jednak to, że próbują, bo chociaż solą bijatyk są pojedynki z żywymi rywalami, to dobrze wiedzieć, iż mając dość bycia pomiatanym przez 11-latkę urodzonego z padem w rękę, można uciec w opowieść.

A jeśli od początku tego tekstu zastanawiacie się, jaka była fabuła Arkanoida, to już tłumacząc. Otóż sterowana przez gracza paletka to statek kosmiczny Vaus, którego załoga poszukuje nowego świata do zamieszkania, gdyż ich rodzinna planeta – Arkanoid właśnie – została zniszczona przez złych obcych. Można? Można! ■

CREDITS

WIEKOWE HITY PO LIFTINGU

MAGICCY Z



Pamiętacie scenę z filmu „Kingsajz”, gdy główny bohater z radością krzyczy, że magia znowu działa? To samo można powiedzieć o wiekowych hitach z czasów ZX Spectrum, które na warsztat wzięli twórcy z ekipy Retrospec. Dzięki tej niezwykle wręcz grupie zapaleńców nowe pokolenia mogą poznać przepiękne, wierne oryginałom wersje tuzów sceny 8-bitowej. A jest się czym zachwycić! Zatem... Play it again, Sam!

■ Marcin M. Drews

Spójrzmy prawdzie w oczy. Kto nie jest oldboyem, który wychował się ze spoconymi z podniecenia palcami muskającymi gumową klawiaturę ZX Spectrum, nie zachwyci się dziś grafiką tamtych lat.

Niesamowita moc obliczeniowa współczesnych komputerów i konsol (ba, nawet i smartfonów!) sprawia, że zwłaszcza młodzi ludzie,

przyzwyczajeni do zaawansowanego fotorealizmu, nie dostrzegają już magii w ośmiu kolorach i pikselach wielkości ziarna grochu. Jak przekonać ich, że stare gry miały w sobie prawdziwego ducha przygody? Jest na to sposób!

NOWY? NIE, UPRANY W PERWOLLU!

Konia z rzędem temu, kto z pamięci potrafi wymienić remake kinowego hitu wierny oryginałowi. Wszyscy dobrze wiemy, że jeśli reżyser bierze na warsztat kultowe dzieło, zazwyczaj zmienia je (by nie powiedzieć, zepsuje) do tego stopnia, by zasłużyć sobie na poczesne miejsce w piekle abominacji. Wystarczy wspomnieć przeróbkę „Mgły” Carpentera, która, nie bójmy się tego powiedzieć, wręcz zwymiotowała na znakomity oryginał.

Oczywiście są i udane remaki, jednak kino rządzi się swoimi prawami i nikt nie zaryzykuje odtworzenia fabuły krok po kroku. Widzowie wszak muszą czuć się zaskoczeni uwspółcześnioną wersją i zmienioną formułą narracji.

Zupełnie inaczej rzecz się ma z komputerowymi grami. Na tym poletku

KNIGHT LORE

Prawdziwy spectrumowy blockbuster uznawany za pełnokrwistego protoplastę zręcznościowo-przygodowych gier z grafiką w rzucie izometrycznym. Magazyn Crash przyznał mu w 1984 roku ocenę w wysokości 94 procent! Główny bohater, Sabreman, to człowiek dotknięty klątwą. Przez nią regularnie zamienia się w wilkołaka. By pokonać zły czar, musi w ciągu 40 dni odnaleźć artefakty rozrzucone po przeszło stukomnatowym, niegościnnym zamku i umieścić je w magicznym kotle czarodzieja Melkhiora. Za wierny remake odpowiada ekipa w składzie: Marc Russel, Neil Walker, John Blythe i Peter Hanratty. Grę ściągnięto z serwerów Retrospec przeszło 22 tysiące razy. Warto dodać, że nowa wersja, podobnie jak oryginał, potrafi być obłędnie wręcz trudna!

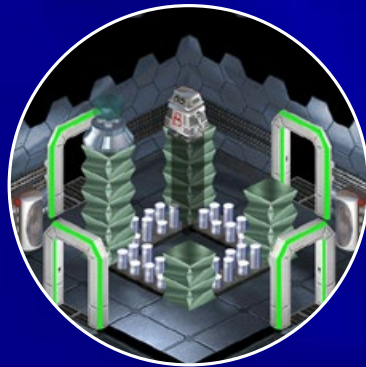


RETROSPEC

dzieła kultowe traktuje się z należytym pietyzmem, niczym sweter w telewizyjnej reklamie. Nowy? Nie, uprany w perwollu. Tym bardziej, że wszelkie zmiany względem oryginału traktuje się raczej chłodno. Trudno zliczyć utyskiwania chociażby na remake Syndicate, który miast rozgrywki RTS zaoferował nam... FPS (sic!).

BOHATEROWIE NASZYCH CZASÓW

Jak czytamy na stronie projektu, „Retrospec to zespół koderów, grafików i muzyków komputerowych, którzy zebrali się, aby zapewnić użytkownikom najlepsze przeróbki starych 8-bitowych gier i nowe oryginalne gry w klimacie retro. Spotykamy się w klubie – niezwykłym budynku z pokojami na co najmniej pięciu planetach (i z kosmiczną toaletą!).”



ALIEN 8

Rok po pamiętnym Knight Lore jego twórcy, Tim i Chris Stamperowie, powrócili z kolejnym projektem, a jakże! izometrycznym. Tym razem historia rzucała nas w przyszłość, gdzie sterowaliśmy robotem poruszającym się po wielkim statku kosmicznym o 129 komnatach. Za remake odpowiada duet David Olias Suárez, Ignacio Pérez Gil, a gra dostępna jest także na systemy MacOS i Linux Fedora. Tytuł pobrano 27 tysięcy razy.

Idea narodziła się w 1999 roku, zatem równo 20 lat temu. Jak wspomina w wywiadzie dla Retro Gamera Graham Goring, weteran sceny Retrospec, wszystko zaczęło się od dyskusji na usenetowym forum comp.sys.sinclair. Wspólny język szybko znaleźli Richard Jordan, Jeff Braine, John Dow i Andy Noble. Panowie mieli już doświadczenie w tworzeniu remake'ów, więc wspólnie uznali, że połączenie umiejętności zapewni

projektowi odpowiednią synergię. Ponieważ członkowie inicjatywy pochodzili z miejsc rozszaniach po całym świecie, kontakt mieli wyłącznie wirtualny, co jednak nie przeszkodziło im we współpracy.

Retrospec to grupa działająca pro publico bono. Głównym motorem jest chęć ożywienia hitów z dzieciństwa przez okraszanie ich nową, ulepszoną grafiką. Panowie nie chcą zarabiać na swojej pracy, ale świadomi są również faktu, że nie mogliby tego robić z uwagi na obostrzenia prawne. Goring mówi wprost, iż tworzenie remake'ów gier pozostających w rękach korporacji wydawniczych to praca ryzykowna. O ile autorzy pierwotnych wersji dają zawsze ekipie Retrospec zielone światło i kibicują projektowi, o tyle spółki dzierżące autorskie prawa majątkowe nie zawsze już patrzą tak przychylnie.

Graham wyznaje, iż wiele firm prowadzi politykę „nie pytaj i nie mów”. Innymi słowy, tak długo, jak Retrospec nie przyznaje się do robienia danego remake'u, dzierżyciele praw udają, że tego nie widzą. Wystarczyłoby jednak zawnioskować oficjalnie o zgodę, by uruchomić bezduszną maszynę prawną i skończyć... w sądzie. Co ciekawe, 8-bitowe oryginały od dawna dostępne są za darmo w sieci i nikt nawet nie próbuje ścigać często przypadkowych dystrybutorów. Niestety, polityka psa ogrodnika zdecydowała, że wiele znakomitych, lecz martwych już dziś gier, które chciała wziąć na warsztat grupa Retrospec, nigdy nie doczeka się odświeżonych wersji.

KTOKOLWIEK WIDZIAŁ, KTOKOLWIEK WIE

Ekipa Retrospec wystartowała przebojowo. Fantastyczne remaki zaowocowały setkami tysięcy ściągnięć i wywiadami w zachodniej prasie komputerowej. Twórcy i gracze bawili się świetnie. Niestety, wszystko to stało się zbyt wcześnie, na długo przed nastaniem mody retro. Efekt widać dziś jak na dłoni. Miast zbierać laury za swoją pracę, panowie... zaginęli w akcji. Forum projektu martwe jest od sześciu lat, a ostatnie wiadomości na stronie opublikowano w 2015 roku. Nikt też nie odpowiedział na nasz mail z propozycją wywiadu, a część opublikowanych gier nie daje się już uruchomić nawet w trybie zgodności z poprzednimi wersjami Windows. Wciąż jednak działa strona, a w najważniejsze tytuły nadal można zagrać.



BATMAN

Wydane w 1986 roku wiekopomne dzieło Jona Ritmana i Berniego Drummonda to niewątpliwie kolejny potomek niesmiertelnego Knight Lore, ale jednocześnie gra znacznie bardziej zaawansowana graficznie i bardziej przyjazna użytkownikowi. Trudno dziś zliczyć grafików amatorów, którzy tworzyli w latach osiemdziesiątych piękne mapy tego tytułu. W tym gronie znajduje się wspomniany kiedyś przeze mnie Janusz Mróz, niegdysiejszy właściciel wypożyczalni gier na ZX Spectrum Ramtop z Lubina. Wierny i piękny zarazem remake stworzyli Tomaz Kac i David Vassart oraz panowie znani pod pseudonimami Infamous i Cheveron. Liczba pobrań? Blisko 41 tysięcy.



CREDITS



HEAD OVER HEELS

Skoro wspomniałem Ritmana i Drummonda, to koniecznie należy powiedzieć o ich kolejnej grze **Head over Heels z 1987 roku**. To prawdopodobnie najlepsza produkcja, jaka zagosiła na ZX Spectrum.

Wszystkiego tu mamy więcej: bohaterów, zagadek i komnat, których jest przeszło 300! A całość okraszona znakomitą jak na ówczesne czasy grafiką. To z pewnością gra, której należy się osobny artykuł. Za remake, wspaniale odświeżający grę, a jednocześnie wybitnie wierny oryginałowi, odpowiadają Graham Goring, Tomaz Kac, Ignacio Perez Gil, Dorian Black i Peter Jovanovic. Tytuł, dostępny na systemy: Windows, Mac, BEOS i Linux, pobrano ze strony Retrospec przeszło 351 tysięcy razy!

Dostępna jest też lista obecnych członków grupy, jednak konia z rzędem temu, kto potrafi się z nimi skontaktować. Retrospec tworzą Allan Bentham, John Blythe, Jeff Braine, Dan Condon-Jones, Adam Dawes, wspomniany już Graham Goring, Peter Hanratty, Bill



MANIC MINER

Manic Minera stworzył w 1983 roku siedemnastoletni wówczas Matthew Smith, brytyjski programista pasjonat, którego życie z czasem okazało się dziwniejsze od napisanych przez niego gier. Co ciekawe, tytuł ten był pokazywany nawet w polskiej telewizji (program Spektrum Tomasza Pycia)! Remake przygotowali Andy Noble i Matt Simmonds z dbałością, by zachować ducha oryginału. Mamy więc przepiękny pixel art wzorowany na oryginalnej 8-bitowej produkcji. Gra pobrana została 125 tysięcy razy, a dostępna jest również na PSX!

Harbison, Russell Hoy, Richard Jordan, Peter Jovanovic, Tomaz Kac, Arif Majothi, Andy Noble, Ignacio Perez Gil, Marc Russel, Matt Smith, Neil Walker i Andrew Zariffis. Wśród byłych członków znajdują się John Dow, Darren Salt, Tero Turtiainen i Chris Wilde.



JET SET WILLY

W 1984 roku Matthew Smith wydał kolejną grę o przygodach górnika Willy'ego. Dzięki trudnej produkcji zrecenzenci spotkali się z mieszanym przyjęciem recenzentów. Część z nich poradziła Smithowi, by zafundował sobie psychoterapię. Jednocześnie jednak docenili programistyczny kunszt dziwnego Brytyjczyka, a jego gra szybko zyskała status produkcji kultowej. Za remake, podobnie jak w przypadku Manic Minera, odpowiada duet Noble-Simmonds. Liczba pobrań to 107 tysięcy.

❖ Ciężki los zgotowali Batmanowi główni wrogowie. Co ciekawe, żaden z nich nie pojawia się w grze.

Nazwiska, szczerze mówiąc, w większości przypadków nieznane, choć zapieklili fani remake'ów kojarzyć będą Tomaza Kaca – jedną z czołowych twarzy retro-gamingu w krajach byłej Jugosławii. On też okazał się jedyną osobą, której mail nadal funkcjonował, dzięki czemu udało mi się z Tomazem skontaktować i zadać kilka pytań.

TAKO RZECZE TOMAZ

P Retrospec to zdecydowanie najlepsza grupa koderów rozkończonych w retro. Od kilku lat jednak jesteście nieobecni i milczycie. Co się stało z waszym zespołem? Czy pracujecie nad nowymi projektami? Obecnie rezydujemy w otchłani niebytu. Każdy jest już starszy i większość z nas założyła rodziny, więc mamy inne priorytety. Nie oznacza to jednak, że wszyscy przestaliśmy działać. Kolejne produkcje pojawiają się, gdy nasze dzieci podrosną.

P Nie uważasz, że zaczęliście jednak zbyt wcześnie, na długo przed nastaniem mody retro?

Nie, sądzę, że wystartowaliśmy w idealnym momencie. Aktualny trend retro



Przepiękne, animowane logo Retrospec zbudowano z komponentów graficznych remake'u Head over Heels.

Tak w latach osiemdziesiątych wyglądały oryginały. Head over Heels chwalono za wspólną, szczegółową grafikę.

powoduje, że pojawia się więcej problemów z twórcami, którzy starają się wydawać swoje prace, niektórzy za darmo, niektórzy komercyjnie, i popadają w kłopoty z uwagi na prawa autorskie. Kiedy my zaczynaliśmy, nikt się takimi kwestiami nie przejmował.

Stworzyłeś dwa absolutnie najlepsze remaki wszech czasów: Batman i Head over Heels. Dlaczego akurat te tytuły? Czy przyniosły ci one rozpoznawalność lub nowe możliwości na rynku pracy?

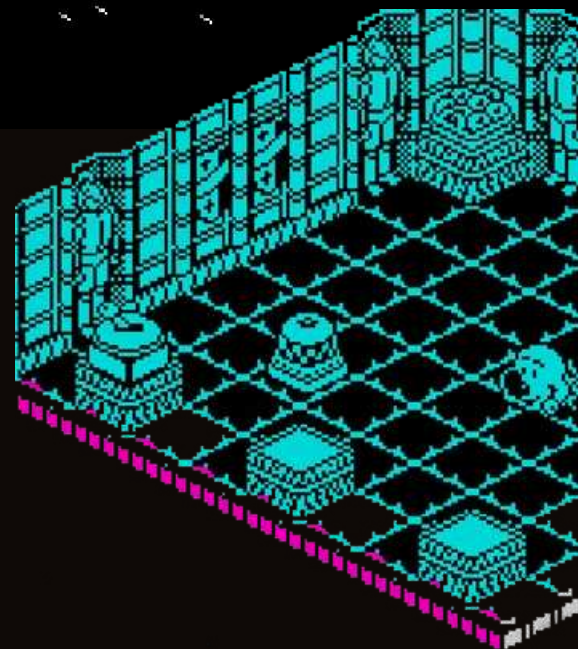
Batman był jedną z moich ulubionych gier. W tamtych latach grałem w nią na ZX Spectrum cały czas. Z kolei kiedy dostałem Amigę i zobaczyłem Head over Heels, zachwyciłem się zagadkami i poziomem zaawansowania większym względem Batmana. Dlatego po latach mój wybór padł właśnie i na ten tytuł. A wszystko zaczęło się od kilku e-maili na forum Retrospec na temat tego, jak stworzyć odpowiedni silnik izometryczny. Napisałem parę testowych aplikacji

i tak to się zaczęło. Ale miałem już wtedy dobrą i stałą pracę (nadal pracuję w tym samym miejscu), więc remaki nie przyniosły mi żadnych nowych możliwości. Zapewne umieściłbym je w swoim CV, gdybym kiedykolwiek musiał takowe napisać...

Masz jako koder konkretne plany na najbliższą przyszłość?

Obecnie nie mam czasu na nowe projekty. Jest jednak kilka starych, które chciałbym sfinalizować. To jednak nie specjalnego...

Najlepszy 8-bitowy komputer to? ZX Spectrum... I Commodore 64. Oba są wyjątkowe.





EXOLON

Na koniec naszego minizestawienia sympatyczny platformer SF stworzony przez Raffaele Cecco, autora takich hitów, jak Cybernoid, Equinox, Stormlord i Solomon's Key. Exolon to historia kosmonauty w potężnym egzoszkieletowym skafandrze, który eksterminuje obcych i ich kosmiczną infrastrukturę. To produkcja prosta i niewymagająca, ale na swój sposób urocza, więc szybko podbiła serca graczy. Remake przygotowali John Blythe i Graham Goring, a pobrano go przeszło 55 tysięcy razy.

i swój tekst zakończył słowami Roya Batty'ego: „Wszystkie te chwile przepadną w czasie, jak lzy w deszczu. Pora umierać”.

A jednak niniejsze czasopismo, które dzierżycie właśnie w swych dłoniach, wskazuje, iż przeszłość potrafi godnie koegzystować z teraźniejszością, a w tygłku kultury popularnej jest miejsce i dla sentymentów, i dla nowości. Dowodem są też właśnie produkcje Retrospec, które zdają się zjawiskiem znacznie ciekawszym niż tylko łąza sentymentu za czasami dawno minionymi. To żywy przykład na to, że lata osiemdziesiąte w sensie kulturowym nie umarły, a scena retro ma się dobrze, wręcz znakomicie. Przyjrzyjmy się więc najważniejszym tytułom, które w udany sposób łączą dziś pokolenia.

NA KONIEC ŚWIATA I JESZCZE DALEJ!

Remake'ów na stronie retrospec.sgn.net znajdziecie więcej, choć nie unikniecie rozczarowań. Kilka z nich nie będzie bowiem chciało współpracować z nowymi edycjami Windows. Z pewnością jednak warto zagrać w wymienione wyżej tytuły, a także przyjrzeć się pozostałym z nie tak wcale krótkiej listy. To może być początek wspaniałej przygody w stylu retro, a dla młodych ludzi szansa poznania rozwiązań gameplayowych, jakie święciły triumfy przeszło 30 lat temu... **L**



ATIC ATAC

Szybka i szalona gra przygodowo-zręcznościowa w klimacie fantasy z widokiem z góry, stworzona w 1983 roku przez Tima i Chrisa Stamperów. To jedna z kultowych produkcji, które władaly sercami graczy w czasach, gdy ZX Spectrum nie mógł się jeszcze pochwalić zaawansowanymi produkcjami izometrycznymi. Interesująco odświeżony graficznie remake przygotowali Richard Jordan, John Blythe i Matt Simmonds, a pobrano go 39 tysięcy razy.

NIEPOGODZENI Z RZECZYWISTOŚCIĄ

W trakcie analizy znikomych już dziś źródeł omawiających działalność grupy Retrospec trafiłem na wywiad, jakiego Tomaz udzielił serwisowi reloaded.org. Michael Zymler zadał Kacowi sakramentalne wręcz pytanie, które tak często dzieli dziś społeczność graczy. Czy dzisiejsze produkcje są gorsze od dawnych gier zręcznościowych? Tomaz odpowiedział, że tak. Według twórcy brakuje w nich tego, co określamy mianem feelingu. Zaraz jednak dodaje, że być może jego zdanie wynika z faktu, iż zbyt nostalgicznie odnosi się do „starych, dobrych czasów” i po prostu nie potrafi poradzić sobie z ewolucją, jaka dokonała się w branży.

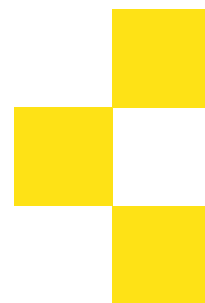
Niestety, to dość powszechne zdanie wielu oldboyów, do których sam się zaliczam, a którzy nie potrafią pogodzić się z tym, co tak trafnie określił Stephen King w „Mrocznej wieży”: świat poszedł naprzód. W podobnym tonie zresztą wypowiedział się w ostatnim przed śmiercią felietonie guru Polskiego Radia, Tomasz Beksiński, który obwieścił upadek kultury

➤ Ten znakomity remake nie obronił się przed wandalizmem. Kto widzi na ścianie ponure graffiti?



Piotr Pieńkowski

Były redaktor naczelny Świata Gier Komputerowych, poeta, bard, autor gry planszowej „Atak zombie”.



ŚWIATEŁKO W TUNELU?

Rynek gier zmienia się na naszych oczach. Właśnie Techland ogłosił, że zamyka działalność wydawniczą. W pierwszej chwili myślałem, że w ogóle, i aż zamariłem na tę wiadomość. Ale szybko okazało się, że dotyczy to tylko części dystrybutorskiej, zaś gry – w tym Dying Light 2 – będą produkowane dalej.

No tak, w sumie posunięcie to wydaje się oczywiste. Sprzedaż elektroniczna, z której jeszcze kilka lat temu co niektórzy pokpiwali, dziś stała się wiodącą formą w handlu grami wideo. I oczywiście, ignorancem będzie ten, kto wspomni tylko o Steamie, bo mamy jeszcze Uplay, GOG, Discord, a także sklepy powiązane z rynkiem konsolowym (dostępne z poziomu tychże konsol), że o pośrednich formach, jak Humble Bundle czy G2A nie wspomnę. Sami przyznacie, że trudno określić, jak to się tak rozrosło i kiedy.

Czy to dobrze dla nas, graczy, że tak nam się zmienił rynek? Z jednej strony tak, bo mamy szybszy i wygodniejszy dostęp do gier, można korzystać w tzw. „wolnych weekendów”, które zastępują dawne wersje demonstracyjne, a promocje i przeceny są o wiele bardziej widoczne. Co więcej, taka forma sprzedaży rozpropagowała dwa nowe systemy, czyli przedsprzedaż i wczesny dostęp. Przyznacie, że o ile to pierwsze można by jeszcze sobie wyobrazić w wersji sklepowej (półkowej), to już to drugie wydaje się absurdem (przy kasie: dzień dobry, proszę grę, której jeszcze nie ma i nie wiadomo, czy będzie – ha, ha). Niestety, są także wady tej formy i być może nawet przewyższają one zalety.

Mankamentem znanym nam od lat jest kwestia własności zakupionej gry. Pudełkową wersję mogliśmy nabyć, przegrać i odsprzedać. W wersji elektronicznej jest to niemożliwe. Co więcej, po sporze prawnym zmieniono formułę transakcji i teraz mamy do czynienia z wypożyczeniem, a nie nabyciem. I ja bym to nawet zrozumiał, ale pod warunkiem, że ceny są tutaj niższe. Dlaczego nikt tego tematu nie podnosi, dalibóg nie wiem. Ale obecnie to tylko połowa kłopotu, bo teraz – zamiast skorzystać z okazji i wyprostować rynek – „mistrzowie kreatywnego marketingu” wymyślili zniżki marży i exclusive’y. Bo tylko tak można konkurować! Czy aby na pewno?

Powiedzmy sobie to wprost – obydwa mechanizmy są korzystne wyłącznie dla deweloperów i sprzedawców, a ich celem jest jedynie jak najszybsze zbudowanie jak największej oferty. I ja naprawdę cieszę się, że z powodu wspomnianej zniżki marży moje pieniądze pójdą do twórców na następną produkcję, a nie do kieszeni sklepikarza na przejedzenie, ale nie łudźmy się, nie o to przecież nam, graczom, chodziło. A że coś tutaj nie gra, dowodem jest zamieszanie z Metro 2033, czyli roczna wyłączność dla Epic Store pomimo przedpremierowej sprzedaży kluczy prowadzonej na Steamie, a później łaskawe uwzględnianie zakupu na jednej platformie i przerzucanie go na drugą. No ludzie, to tak teraz to będzie wyglądało? Ta sama cena, tylko zamieszania więcej?

Wniosek z tego bałaganu może być tylko jeden: oto po raz kolejny światło w tunelu okazało się rozpędzoną lokomotywą. Szkoda. ■

Giełda Pixela & Specy.pl Party 2019.1



W WARSZAWSKIM KLUBIE VOODOO ODBYŁA SIĘ 6 KWIETNIA KOLEJNA GIEŁDA PIXELA. FREKWENCJA DOPISAŁA, A I WYSTAWCY PRZEDSTAWILI OFERTĘ Z RÓŻNYCH GATUNKÓW POPKULTURY. Były i komputery, gry w pudełkach i na kartridżach, memorabilia, książki, komiksy, planszówki, muzyka demoscenowa czy akcesoria komputerowe. Każdy z uczestników otrzymał unikatowy magazyn Zin80. Atmosfera była niepowtarzalna nie tylko ze względu na urokliwy klimat kamienicy, w której mieści się klub, ale także na towarzystwo, jakie się zebrało. Kolejna Giełda Pixela jesienią! ■ ■ ■ ■



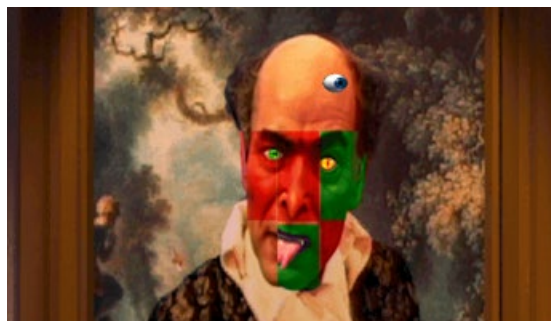
BioWare naprawdę ma problemy

KOTAKU PRZYGOTOWAŁO OBSZERNY RAPORT DOTYCZĄCY PROBLEMÓW ZWIĄZANYCH Z PRODUKCJĄ DRAGON AGE: INQUISITION, MASS EFFECT: ANDROMEDA I WRESZCIE ANTHEM, NAJGORZEJ OCENIANEJ GRY W HISTORII STUDIA. Po dość kiepskiej odpowiedzi, przygotowanej przez EA i BioWare, w której autorowi raportu Jasonowi Schreierowi i całej publikacji zarzuca się szkoderstwo branży i jej standardom, Casey Hudson, dyrektor główny studia, przygotował wewnętrzną notatkę. Przyznaje w niej, że problemy istnieją i kierownictwo

zamierza je rozwiązać. Hudson podkreślił, że głównym powodem, dla którego BioWare i EA potępiły raport Kotaku, był fakt wskazania niektórych osób z kierownictwa studia z nazwiska, co mogło zaszkodzić morale tych członków ekipy. Uzasadnienie to jest o tyle niezrozumiałe, że żadna z dwóch firm nie miała okazji przeczytać obszernej publikacji przed wywieszeniem odpowiedzi na nią, jednocześnie odmawiając udzielenia jakichkolwiek komentarzy na ten temat. Z notatki pracownicy dowiedzieli się, że od swojego powrotu do BioWare w 2017 roku Hudson zdaje sobie sprawę z problemów i dąży do tego, by firma znowu stała się miejscem, w którym przyjemnie się pracuje i funkcjonuje. Idą więc zmiany w strukturze studia i sposobie podejmowania decyzji. Ma się zmniejszyć presja podczas prac nad grami. Jak i czy zostanie to dokonane, czas pokaże. ■ ■ ■ ■

Remaster 7th Guest zawitał na GOG i Steamie

NA 25. ROCZNICĘ PREMIER GRY DOSTAJEMY SZEREG POPRAWEK I TROCHĘ WĄTPLIWOŚCI, CO DO ICH JAKOŚCI. Na Steamie i GOG pojawiło się The 7th Guest 25th Anniversary Edition – remaster jednego z klasycznych horrorów w formacie FMV, który oferował całkiem przyzwoite zagadki i wyzwania, konkurując o uwagę fanów z doskonałym Mystem. Nowa edycja zawiera szereg ulepszeń. Gra wskazuje teraz interaktywne obszary, oferuje upscale'owaną grafikę, poprawione sterowanie, nową mapę i poprawione audio. Wrażenia pierwszych grających na Steamie wzbudzają jednak pewne obawy. Kilka osób zarzuciło twórcom, że zamiast stworzyć prawidłowy remaster, po prostu zaadaptowali dostępną od pewnego czasu mobilną wersję gry. ■ ■ ■ ■

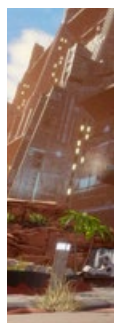


Ekipa MojoTouch zaprzecza temu. Podkreśla, że o ile wersja mobilna i komputerowa mają wiele nowych wspólnych funkcjonalności, remaster zbudowano na wersji Windows, korzystając po prostu z ulepszeń stworzonych na potrzeby gry mobilnej. Jak całość sprawuje się w praktyce, możecie sprawdzić sami za 30 złotych. ■ ■ ■ ■

30 ZŁ

Kontynuacja Beneath the Steel Sky

GRA PRZYGODOWA Z 1994 ROKU STWORZONA PRZEZ STUDIO REVOLUTION SOFTWARE, OJCÓW SERII BROKEN SWORD, PO 25 LATACH DOCZEKA SIĘ KONTYNUACJI. Choć nie jest to może najbardziej znana produkcja lat dziewięćdziesiątych, okazała się niemałym sukcesem komercyjnym i zebrała sporo pozytywnych recenzji, by stać się niegrywalną pod koniec pierwszej dekady swojego istnienia i powrócić do życia dzięki zapalonym moderom. Teraz Revolution postanowiło wrócić do projektu, jednocześnie kontynuując przygodę sprzed dwóch dekad i tworząc zupełnie nowy produkt, do którego można usiąść bez znajomości pierwowzoru. Beyond the Steel Sky, bo tak nazywa się kontynuacja, odrzuca dwuwymiarowe,





Borderlands 3 z półroczną wyłącznością na EGS

ZGODNIE Z WCZEŚNIEJSZYMI PLOTKAMI WYGLĄDA NA TO, ŻE BORDERLANDS 3 BĘDZIE DOSTĘPNE PRZEZ PIERWSZE PÓŁ ROKU WYŁĄCZNIE NA EPIC GAMES STORE. 2K zdecydowało się na krótszą wyłączność niż wielu innych wydawców, ale osoby preferujące Steam'a będą musiały poczekać do początku 2020 roku. Wydawca zaznacza, że ruch w kierunku EGS jest próbą otwarcia się na nowych

klientów (Epic twierdzi, że ma miliony użytkowników nieużywających platformy Valve). Jest też zwiastun, który w odróżnieniu od pierwszego jest znacznie bardziej zwięzły i konkretny. Dodatkowo firma ogłosiła, że Borderlands 3 ukaże się w kilku różnych wersjach: podstawowej za 60 dolarów, Deluxe za 80, Super Deluxe za 100 oraz za 250 dolarów jako skrzynia, będąca repliką skrzynek ze skarbami w grze i zawierająca jeszcze parę innych bajerów w środku. Gra dostanie też przepustkę sezonową, tak jak poprzednie odsłony serii. Warto też wspomnieć o okładce, która też zwraca uwagę. ■ ■ ■ ■ ■

South by South West



SOUTH BY SOUTH WEST W TEKSAŃSKIM AUSTIN TO JEDEN Z NAJWAŻNIEJSZYCH FESTIWALI KULTURY NA ŚWIECIE. Dzięki wsparciu Instytutu Adama Mickiewicza, w marcu 2019 roku uczestniczyła w nim grupa polskich deweloperów. 60 Parsecs od Robot Gentleman oraz Tap Tap Kingdom od Vixa Games były nominowane i wystawiały się w strefie Gaming Awards. Z kolei Rustler (Jutsu Games) i Liberated (Atomic Wolf) prezentowane były w Gaming Pitch jako dwa tytuły na czworo finalistów. Dużym zainteresowaniem amerykańskiej publiczności cieszył się panel „Poland: The Powerhouse of European Game Development” przedstawiający Polskę jako to miejsce, w którym tworzy się dobre, ciekawe i wartościowe gry. Tylko trzymać kciuki za powrót na SXSW'20 z jeszcze większym przytupem. ■ ■ ■ ■ ■



point & clickowe środowiska oryginału na rzecz bardziej otwartych, trójwymiarowych obszarów. Zachowuje jednak głównego bohatera Roberta Foster'a i dystopijne realia, które będzie przemierzał. Nad projektem czuwają twórcy pierwowzoru: Charles Cecil i Dave Gibbons. Przyznają, że postanowili podmienić jedno słówko tytułu, zamiast dodawać do niego cyfrę, by zaznaczyć, że nie potrzebujemy znać starej produkcji do pełnego cieszenia się nową. Gra ukaże się w subskrypcyjnej usłudze Apple Arcade oraz na PC i konsolach jeszcze w tym roku. ■ ■ ■ ■ ■

Ojcowie Humble Bundle ustępują ze stanowisk

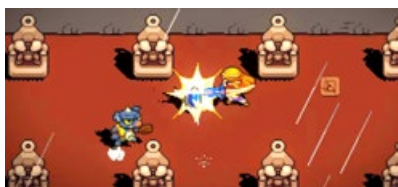
JEFFREY ROSEN I JOHN GRAHAM ŻEGNAJĄ SIĘ ZE STANOWISKAMI PREZESA I GŁÓWNEGO DYREKTORA OPERACYJNEGO, KTÓRE ZAJMOWALI OD POWSTANIA SKLEPU. Humble Bundle zaczęło swój żywot jako platforma z pakietami gier pozwalającą wesprzeć rozmaite charytatywne cele, ale z czasem ewoluowało w całkiem zwyczajny i niezłe prosperujący sklep. W 2017 roku serwis IGN wykupił Humble, wzbudzając kontrowersje związane z połączeniem sklepu z najpopularniejszym serwisem zajmującym się recenzjami, jednak od tego czasu platforma nie zmieniała się znacząco, a rok 2018 był ponoć najlepszym w jej historii pod względem wyników. Z tego powodu pewnym zaskoczeniem może być fakt, że prezes i główny



dyrektor operacyjny (a przy okazji założyciele platformy), Jeffrey Rosen i John Graham odchodzą ze swoich stanowisk. Nowym prezesem firmy zostanie Alan Patmore, który spędził ostatnie lata w studiu Kixeye zajmującym się grami free-to-play, a wcześniej pełnił funkcję kierownika studia dla Zyngi i wiceprezesa Double Fine. W rozmowie z serwisem Gamesindustry.biz Patmore stwierdził, że produkcja gier w modelu darmowym ma wiele wspólnego z zarządzaniem sklepem, patrząc z punktu widzenia procesów, ekonomii czy etosu pracy. Rosen i Graham pozostaną w Humble w roli doradców. Nic nie wskazuje, by mieli odejść z firmy, przynajmniej w tym roku. Na czym dokładnie będzie polegała ich rola? Trudno stwierdzić. ■ ■ ■ ■ ■



Nintendo zapowiada Cadence of Hyrule



NINTENDO ZDAJE SIĘ BARDZO CHĘTNIE UDOSTĘPNIĄĆ SWOJE MARKI TWÓRCOM, KTÓRZY CHCĄ ZROBIĆ Z NIMI COŚ CIEKAWEGO NA NINTENDO SWITCH. Po Kórlkach walczących z Mario i Star Foxie w Starlinku zapowiedziano teraz inny interesujący crossover: Cadence of Hyrule, czyli Crypt of the Necrodancer „przybrane” w realia Legend of Zelda. W nowej rytmicznej grze poprowadzimy Linka albo Zeldę przez tańczący świat, rozwiązując zagadki i walcząc do rytmu z przeciwnikami w proceduralnie generowanych krainach i podziemiach Hyrule. Grać będziemy do 25 oryginalnych utworów ze ścieżki dźwiękowej Legend of Zelda, robiąc co w naszej mocy, by trzymać się rytmu. Cadence of Hyrule ukaże się na Switchu już niedługo, oficjalny filmik mówi bowiem o wiosnie 2019 roku. ■ ■ ■ ■



Disney wskrzesza Lucasfilm Games

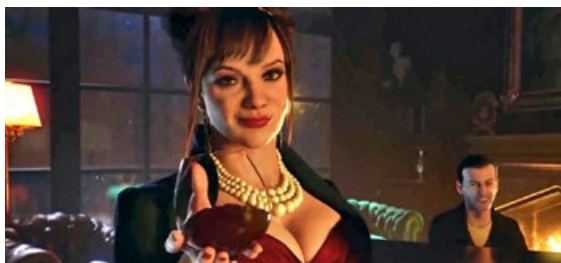
INTERNET OBIĘGŁA NIESAMOWITA WIADOMOŚĆ: DISNEY OPUBLIKOWAŁ OFERTY PRACY W LUCASFILM GAMES, NAZWY, POD KTÓRĄ W LATACH OSIEMDZIESIĄTYCH WYSTĘPOWAŁO LUCASARTS.

Trudno w tej chwili ocenić, co dokładnie oznacza ten ruch, bo Disney potwierdził serwisowi PCGamesN, że współpraca, w ramach której Electronic Arts posiada wyłączną licencję na publikację gier związanych z marką Star Wars, pozostaje na miejscu. Istnieje szansa, że Myszka Miki i spółka nie są zadowoleni z wyników EA, które w ciągu sześciu lat wyłączności wypuściło zale-



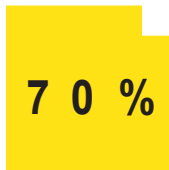
dwie dwa tytuły i planuje w dłuższym planie zmienić warunki współpracy. Oficjalne wyjaśnienie Disneya nie daje zbyt wiele powodów do radości. Firma tłumaczy, że Lucasfilm Games jest zaledwie gałęzią firmy odpowiedzialną za nadzorowanie powstających gier na licencji, a nie tworzenie nowych. Nie wygląda więc, byśmy szybko zobaczyli nowe przygody Indiany Jonesa, Sama i Maxa albo Guybrusha Threepwoda. Lucasfilm Games pełni jedynie funkcję nadzorczą, a nie jest pełnoprawnym studiem produkcyjnym. Cóż, mogliśmy chociaż marzyć. ■ ■ ■ ■

Chris Avellone pomaga przewampirzać Seattle



LEGENDARNY SCENARZYSTA STOJĄCY ZA FALLOUTEM 2, PLANESCAPE: TORMENT i, na tym etapie, jakimś milionem innych gier, w których napisał kilka linijek, całe postaci albo konsultował tworzenie całej fabuły, pochwalił się, że wyrosły mu kły. Pod kierownictwem Briana Mitsody pomaga (lub: pomagał) pisać coś do Bloodlines 2. Avellone nie chciał przyznać się, co dokładnie stworzył, ale podkreślił, że Mitsoda jest świetnym scenarzystą, który potrafi dobrze napisać nawet postać znaku drogowego. Mocno zasugerował też, że w grze pojawią się Malkavianie, klan obłąkanych (albo najbardziej poczytalnych) wampirów, co w sumie wydawało się dość oczywiste, ale zawsze warto mieć potwierdzenie. ■ ■ ■ ■

Mniejsza toksyczność w Overwatchu



WYGLĄDA NA TO, ŻE WPROWADZENIE SYSTEMU POCHWAŁ W OVERWATCHU MIAŁO WIĘKSZY WPŁYW NA ZACHOWANIE GRACZY NIŻ WCZEŚNIEJSZA OPCJA RAPORTOWANIA NEGATYWNYCH ZACHOWAŃ. Dodane latem ubiegłego roku pochwały przyniosły dość wymierny rezultat: spadek agresywnych wypowiedzi na czacie o 26% w Ameryce i 16% w Korei (nie wiemy, o ile w Europie), jak poinformował Jeff Kaplan,

reżyser Overwatcha. Wygląda na to, że system pochwał zredukował ilość toksycznych zachowań w meczach o aż 40%, a 50–70% graczy rozdawało pochwały swoim współgraczom. Jednym z motywujących elementów był fakt, że brak pochwał przez pewien czas powodował spadek poziomu, a gracze nie lubią tracić zdobytych poziomów. To zachęcało ich, by walczyć o powrót do rank członków swojej drużyny. ■ ■ ■ ■

Zestaw VR od Valve nazywa się Index



WIĘKSZOŚĆ LUDZI KOJARZY IDEĘ STEAMOWEGO VR Z HTC VIVE – ZESTAWEM ZBUDOWANYM POD ZGODNOŚĆ Z PLATFORMĄ VALVE. Od pewnego czasu krążyły jednak plotki, że właściciele największego pecetowego sklepu pracują nad czymś własnym, by nie być zależnym od zewnętrznego wykonawcy. Zwolnienia pracowników i podwykonawców związanych z projektem VR wywołały obawy, że mógł zostać skasowany, ale teraz na Steamie pojawiła się strona sugerująca, że w maju poznamy szczegóły. Pewne informacje na temat zestawów posiadamy już od listopada: zestaw ma oferować rozdzielczość porównywalną z Vive Pro, kąta widzenia 135 stopni oraz prawdopodobnie VR-owego Half-Life'a. I nie, nie będzie to Half-Life 3, a prawdopodobnie prequel całej serii. Dodatkowo Valve stworzyły kontrolery o nazwie roboczej Knuckles, choć na ich temat wiadomo relatywnie niewiele. Zdjęcia pokazują dwa urządzenia z drążkami analogowymi, wgłębieniami pośrodku i trzema przyciskami. W maju dowiemy się, jak wiele z wycieku informacji sprawdzi się w finalnej wersji urządzenia. ■ ■ ■ ■



Star Citizen pozwala zagrać kobietą

STAR CITIZEN TO GRA, KTÓRA KIEDYS BĘDZIE PONOĆ FANTASTYCZNYM I KOMPLETNYM KOSMICZNYM SIMEM. Obecnie jednak jest ciągnącą się w nieskończoność produkcją epopeją zdolną pochłonąć nieograniczoną ilość pieniędzy z crowdfundingu, która właśnie w ramach aktualizacji 3.5 pozwoli wreszcie stworzyć kobiecie postaci (użytkownik Super Mac Brother prezentuje, jak to wygląda w praktyce). Całość wymagała ponoć przygotowania osobnych rigów (szkieletów postaci) mających zagwarantować, że będą one prezentować się realistycznie i wyglądać inaczej niż mężczyźni. Do tego zmienia się model lotu, który będzie uwzględniał efekty grawitacyjne podczas lotów w atmosferze, i pojawia się nowa planeta obiecująca dekadę widowisk dla graczy, mających ochotę wylądować w strefie lądowania 18. ■ ■ ■ ■



Nintendo

7
www.nintendo.pl

MOJE PIERWSZE DOŚWIADCZENIE Z VR!



NOWOŚĆ

Tylko na Nintendo Switch (sprzedawane oddzielnie)



Toy-Con 04 VR KIT



Toy-Con 04 VR KIT
Zestaw startowy + Blaster



Toy-Con 04 VR KIT
Zestaw rozszerzający 1+2



Nintendo Switch required (sold separately). Multiple system shown with use of a single Toy-Con VR Kit. Nintendo Labo and Nintendo Switch are trademarks of Nintendo. © 2019 Nintendo

DOSTĘPNE TAKŻE:



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

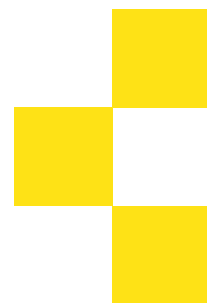
CONQUEST ENTERTAINMENT

www.nintendo.pl



Piotr Gawrysiak

Obecnie podwójny profesor nadzwyczajny, dawniej 50% spółki autorskiej Alex & Gawron. Miłośnik starych gier i komputerów, nowych technologii oraz swojej rodziny.



SPORT I E-SPORT SĄ NIC NIE WARTE

Pory roku to coś okropnego – tak sobie myślę za każdym razem, gdy z nastaniem wiosny upycham sprzęt narciarski na strychu, który w moim przypadku bardziej zasługuje na miano arachnarium. Potem zaś wygrzebuję rowery ze sterty rupieci zalegających pomieszczenie, które nie wiedzieć czemu nazywamy garażem. Tak naprawdę to jednak jest to powód do radości. Nie że- bym nie lubił zimy, lato jednak daje znacznie więcej okazji do aktywności fizycznej. Gdy za oknem widać śnieg, poza nartami jedyny sport, jaki mam ochotę uprawiać, to ten elektroniczny.

Tak, wiem, coś takiego jak e-sport pewnie nie istnieje. Tak w każdym razie chcieliby ci, którzy mienią się kapłanami sportu prawdziwego. Nie tak dawno koncepcję e-sportu wykpiwał przewodniczący niemieckiego komitetu olimpijskiego. Nic dziwnego, że niechętnie patrzą oni na konkurencję do obfitych zysków, jakie przemysł (tak!) sportowy generuje. Elektroniczny sport rozwija się jednak chyba zgodnie z klasycznym scenariuszem: „Najpierw cię ignorują, potem cię wyśmiewają (...), potem wygrasz” i nie będę zaskoczony, jeśli doczekam czasów, gdy gry komputerowe znajdują się wśród oficjalnych dyscyplin olimpijskich.

Tu jednak muszę coś wyznać. Otóż oba te powyższe rodzaje ludzkiej aktywności (to jest sport i e-sport) wydają mi się zupełnie nic nie warte. Wiem, jestem dziwakiem, ale naprawdę piłka nożna czy skoki narciarskie są dla mnie przeraźliwie nudne. Oczywiście rozumiem przy tym, że sport – rozumiany jako instytucjonalna forma współzawodnictwa pomiędzy klanami, grupami społecznymi czy narodami – jest pewnie niezbędny do tego, byśmy się wszyscy nie pozabijali nawzajem. Co prawda Bertrand Russell (a za nim przede wszystkim Carl Sagan w „Błękitnej kropce”) postulował, iż chwałę,

tak niezbędną ludziom, zdobywać powinniśmy nie na wojnach, lecz eksplorując przestrzeń kosmiczną. Żałosny stan wszystkich właściwie współczesnych programów kosmicznych (przynajmniej tych publicznych - ja także trzymam kciuki za sukces SpaceX) oznacza jednak, iż rozgrywki sportowe są najłatwiej dostępnym bezkrwawym ersatzem wojny. Szkoda tylko, iż wszystko to straszna strata czasu, wysiłku i pieniędzy. Czy z tego, iż drużyna narodowa – albo tegoż narodu reprezentant – uzyska zaszczytne miano mistrza świata, wynika cokolwiek więcej niż tylko chwilowa satysfakcja?

Powyższe to smutna konstatacja, jednak pocieszam się, iż może nadzieja leży w technologii. Po pierwsze, skoro bliscy jesteśmy osiągnięcia fizycznych i biologicznych barier dla „citius, altius, fortius” to wcześniej czy później rywalizacja sportowa stanie się rywalizacją technologiczną. To zresztą już miało miejsce w sportach motorowych (o ile oglądanie wyścigów F1 też nie jest dla mnie jakoś bardzo pasjonujące, to konstrukcje bolidów wręcz przeciwnie), a pierwsze zwiastuny widać w lekkiej atletyce (to choćby Oscar Pistorius i jego protezy) czy nawet wspinaczce (tu przede wszystkim wymienić wypada profesora Herra z MIT Media Lab).

Po drugie zaś, skoro zapewne czeka nas przyszłość, w której będziemy wspomagani przez urządzenia i systemy mniej lub bardziej „sztucznieinteligentne”, ostatecznie zintegrowane z naszym systemem nerwowym, to w jakimkolwiek współzawodnictwie szanse będą mieli jedynie ci, którzy będą je w stanie wyposażyć w odpowiednie oprogramowanie. To już zaczyna brzmieć interesująco, choć przyszłość to pewnie daleka. Przede wszystkim skonstruowanie interfejsu mózg-komputer jest szczególnie trudne.

Na razie zatem zamiast oglądać mecze piłki nożnej czy to, co oferuje Twitch, pozwalam sobie na emocje sportowe, śledząc na przykład MIT Zero Robotics – zawody w zespołowym programowaniu robotów działających na Międzynarodowej Stacji Kosmicznej. Emocje malutkie, jako że impreza nie jest zbyt spektakularna. Choć biorąc pod uwagę to, iż bierze w nich udział drużyna szkoły mojego syna, której po raz kolejny prawie, niemalże, o mało co weszło... o przepraszam, udało się zająć miejsce na podium, to może nie takie malutkie. I o to pewnie w tym sporcie też chodzi... ■



**W 2018 ROKU MINEŁO PÓŁ WIEKU OD CZASU, GDY AMERYKAŃSKI PIONIER
RALPH BAER STWORZYŁ PROTOTYP BRĄZOWEGO PUDEŁKA,
KTÓRY Z CZASEM STAŁ SIĘ PIERWSZĄ NA ŚWIECIE KONSOLĄ DO GIER.**



**Świetne i pasjonująco napisane,
aż trudno się oderwać – a przecież
temat to wcale nie samograj.**

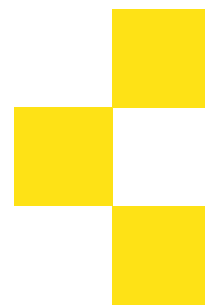
Adrian Chmielarz

WIELKAKSIEGAGIER.PL



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.



CHODZI TYLKO O DROGĘ, NIE O JEJ CEL

Do polskiej branży gier komputerowych wprawdzie nigdy się świadomie nie zapisałem, ale metodą faktów dokonanych należę do niej od 27 lat. Początkowo tym szumnym określeniem wołała się grupka zapaleńców, którą dałoby się pomieścić w jednym autobusie.

Obecnie gry to w ścisłym sensie gałąź gospodarki, skądinąd jedna z niewielu, w której Polska jest konkurencyjna w skali globalnej i buduje pozycję i szacunek dla naszego kraju w świecie, buduje realnie i skutecznie, nie zaś na modłę urojoną przez niektórych polityków i publicystów.

W polskiej branży gier pracuje wedle mojej oceny kilkanaście tysięcy osób. Na giełdzie papierów wartościowych notowane jest ponad 30 growych spółek. Największa z nich, CD Projekt, wyceniana jest na zawrotne 18 miliardów złotych. W wypadku drugiej wielkiej spółki, Techlandu, spekuluje się o wycenie na około połowę wartości CD Projektu. Właściciele wielkich i nieco mniejszych spółek gamingowych zajmują poczesne miejsca na liście najbogatszych Polaków (w tym w top 10). Oceniam zaś, że majątkiem ponad milion złotych zbudowanym na grach dysponuje na pewno co najmniej 100 osób. Sądzę jednak, że jest ich kilkaset.

Dziś łatwo się tym ekscytować i bardzo wielu to czyni. Skądinąd mam wrażenie, że niektóre z tych osób doznają rodzaju zaślepienia. Co do mnie, pozostaję o tyle spokojniejszy, że dobrze wiem, jak długą i trudną drogę przechodzili ci najwięksi (i ci nieco mniejsi), zanim odnieśli wymarzony sukces. Widziałem to wszak na własne oczy. Szczerze mówiąc, interesuje mnie wyłącznie ta droga. Sam sukces w bardzo małym stopniu.

Od początku roku akademickiego mam przyjemność wyklądać na kierunku Tworzenie Gier na jednej z warszawskich uczelni. Uczę młodych ludzi biznesu, na czym się być może trochę znam. W ramach zajęć niekiedy zapraszam gości: doświadczony osoby z branży gier, zazwyczaj członków zarządów i prezesów spółek. Organizuję te spotkania, by studenci mogli zobaczyć i wysłuchać swoich przyszłych pracodawców lub partnerów biznesowych. Ale również po to, by mogli posłuchać ich historii, zrozumieć, jak długą i trudną drogę w zasadzie wszyscy oni przeszli, zanim wreszcie dorwali się do tych upragnionych milionów.

Gościem, którego opowieść wywarła na mnie samym największe wrażenie, był Grzegorz Miechowski, szef szanowanego przez branżę i cenionego przez inwestorów 11 bit studios. Historia Grzegorza, który w branży jest od czasów Tajemnicy Statuetki, autentycznie mnie wzruszyła. Pierwsze pionierskie gry, niewyobrażalny wielomiesięczny crunch przy Gorkym 17, wiele zwrotów losu (w tym historycznie nieco zapomniany alians z CD Projektem), a wreszcie założenie 11 bit i paroletnia droga do wydania This War of Mine. Wspominał Grzegorz dzień, w którym TwoM się ukazał i od razu – w dodatku na długo – wskoczył na pierwsze miejsce na Steamie. Zespół tworzący grę urządził tego dnia szaloną imprezę, a on sam wyszedł na taras i zwyczajnie się rozpłakał. Potrzeba było ponad dwudziestu lat, by znalazł się w tym miejscu. Kilka lat później dokonał tego, czego potrafią tylko najwięksi: powtórzył sukces (a nawet odniósł większy) z inną grą – Frostpunkiem.

Nadchodzi Pixel Heaven, a ja w sobotę 18 maja na głównej scenie będę miał przyjemność porozmawiać z kilkoma znakomitymi gośćmi. Chciałbym, by w tym roku wspólnym mianownikiem rozmów była właśnie „droga do sukcesu”. Na pewno odwiedzi nas Michał Nowakowski, członek zarządu CD Projektu RED. Gdy był w grudniu u moich studentów, opowiadał również ciekawie. Historia CD Projektu to przecież pozytywna historia odbicia się od dna. Dokładamy starań, by można było posłuchać właśnie Grzegorza i mam nadzieję, że się uda, choć będziemy to mogli potwierdzić dopiero na kilka dni przed imprezą. Odwiedźcie nas, jeśli możecie. Fakt, że ja będę mówił niewiele, jest gwarancją, że będzie czego posłuchać. ■

Tap Tap Games

HUUUGE

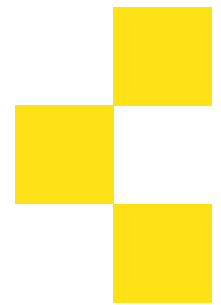
Do you make amazing
casual games?
Partner with us
& let's make a hit...
together!

www.taptap.games





Marcin Borkowski
Dziennikarz, autor gier, były redaktor naczelny
Top Secretu, komentator spraw bieżących,
postać znana i lubiana.



HOW TO LISP

Rozmawiałem z Mantisem o Unrealu i Unity, w jednym C#, w drugim C++. Wypłynęliśmy na szeroki przestwór oceanu języków, w których lepiej nie pisać gier. Padło słowo Lisp. Nie znam Lispa, ale kiedyś napisałem w Pascalu program, który napisał program w Lispie. Ot, takie kombatanckie wspominki.

To był chyba 1989 rok, pisywałem do Bajtka, pracowałem na Wydziale Chemii Uniwersytetu Warszawskiego w pracowni polarografii. Polarografia to taka technika. Wkłada się dwie elektrody do roztworu, przykłada się napięcie, mierzy się prąd... tylko że wcale nie. Zwykła elektroda ma przeróżne wady, więc stosuje się wiszącą kroplę rtęci, wypływającą ze zbiornika przez kapilarę. Napięcie przykłada się według starannie opracowanego schematu w często dość skomplikowanych cyklach i tylko pomiar prądu jest w miarę normalny, o ile normalne jest mierzenie prądów nanoamperowych. Jedna krzywa to setki cykli, a każdy na nowej kropli. Żeby było jeszcze trudniej, odtwarzalność rozmiaru kropli ma kluczowe znaczenie. I jeśli myślicie, że to skomplikowane, to ja się jeszcze nawet nie rozpędziłem. Na razie tylko naszkicowałem wstęp do zarysu podstaw, trochę po drodze kłamiąc, żeby się zmieścić w jednym akapicie.

Oczywiście, że takie eksperymenty najlepiej przeprowadzać, korzystając z dedykowanego urządzenia, które zrobi wszystko: uruchomi pompę wypychającą dokładnie tyle rtęci, ile trzeba, narzuci potencjał według zaprogramowanego wzorca, w odpowiednim momencie zmierzy prąd, stuknie młoteczką, żeby kropla się urwała, i tak dalej. Pracownia kupiła takie urządzenie. Nazywało się BAS-100 Electrochemical Analyzer.

BAS-100 robił wszystko, co powinien, wydając cudowne dźwięki: bzyk, cyk, pompa, młoteczek, bzyk, cyk, pompa, młoteczek. Maszyna, która robi ping, nie miała do niego startu. BAS wyglądał dość paskudnie. Miał obudowę z blachy (do dzisiaj żałuję, że nie wziąłem śrubokręta i nie sprawdziłem, jaki komputer był w środku), wbudowany monitor i klawiaturę, stacje dyskietek i dużo gniazdek, do których podłączało się wszystkie potrzebne urządzenia zewnętrzne: młoteczki, pompy, elektrody, drukarkę i ploter.

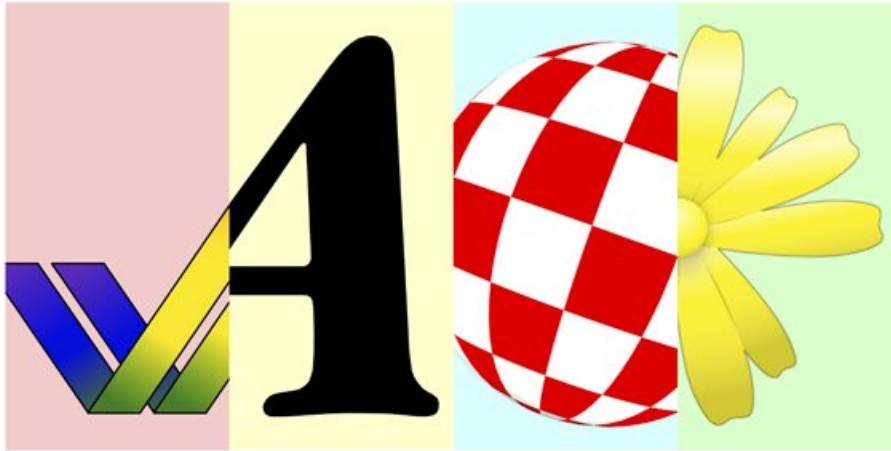
Kto nie żył w schyłkowym PRL-u w 1989 roku, nie rozumie wagi ostatniego słowa. PLOTER mieliśmy. Przychodziły wycieczki z innych pracowni. Ba, z innych zakładów pracy. I tylko szkoda było, że ten ploter (HILOT DMP-40) działał nam wyłącznie z BAS-em, bo przydałby się i do innych rzeczy. Właśnie pracowałem nad symulacją szumów w procesach dyfuzyjnych, miałem na ekranie wykresy, ale nie było ich jak elegancko przenieść na papier. Śledztwo wykazało, że ploter łączy się z BAS-em przez RS-232C. W instrukcji była specyfikacja komend. Każda karta Multi I/O miała RS, więc podłączyłem ploter do peceta – i oczywiście nie zadziałał. Problemem był RS. Twórcy standardu zdefiniowali występujące w nim sygnały, ale nie określili, które są niezbędne. Każdy implementował komunikację po RS-ie po swojemu. Znalezienie dwóch różnych urządzeń i dwóch różnych programów, widzących się nawzajem, graniczyło z cudem.

Cud się zdarzył, kiedy uruchomiłem (pirackiego, jakże by inaczej) AutoCAD-a. AutoCAD miał sterowniki do ploterów, w tym do naszego modelu. I rysował! Co więcej, AutoCAD miał wbudowany interpreter Lispa, a w przykładowych projektach znajdował się jeden używający Lispa do wprowadzenia danych do rysunku. Napisanie na jego podstawie programu, który wyniki symulacji przetłumaczy na miliard nawiasów we właściwych miejscach przetykanych liczbami, okazało się banalne. Ploter ruszył, a krzywe można do dzisiaj oglądać w moim jedynym artykule zaindeksowanym przez Scifindera.

Z tego nie wynika, że znam Lispa. Nawet się w nim nie jąkam. ▀

BOREK

*Do you remember
when Amiga meant friend?*



amiga.com



THE GAME IS NOT OVER!

PIXELHEAVENFEST.COM

PIXEL HEAVEN 2019

GAMES FESTIVAL & MORE

17-19 / 05 / 2019

STARA ZAJEZDNIA AUTOBUSOWA MZA
UL. WŁOŚCIAŃSKA 52, WARSZAWA

IMPREZA TOWARZYSZĄCA

16 / 05 / 2019
CENTRUM KREATYWNOŚCI
TARGOWA 56, WARSZAWA
PIXEL-CONNECT.COM

PIXEL
CONNECT
2019

