

PIXEL

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

TOTAL WAR THREE KINGDOMS



6 (49) / 2019 / CZERWIEC

ISSN 2391-7962 INDEKS 404098 **49**



9 772391 796909

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

INSIDE

- RAGE 2 ■ IMPERATOR: ROME ■ DAYS GONE ■ CLOSE TO THE SUN ■ RAPORT Z CHIN
- STREAMING GIER ■ GREAT GIANA SISTERS ■ BETHESDA SOFTWORKS
- DUNGEONS & DRAGONS 5.0 ■ GRY NIE TYLKO DLA DZIECI ■ SIĘĆ ATARI

DZIEKUJEMY

PIXEL HEAVEN 2019

GAMES FESTIVAL & MORE

HOST CITY



STRATEGIC PARTNERS



UrbanINFO.tv

HONORARY PARTNERS



GOLDEN PARTNERS



oan^o

HUUUGE



better.



SILVER PARTNERS



MAGIC OF PAPER

PIXEL

PSX
EXTREME

TECHNOLOGICAL PARTNERS

ACTIND[®]

AMD



TAXI PARTNER



INDIE SUPPORTER



CREATIVE PARTNER

olle.

MEDIA

PIXELPOST.pl



POLITYKA

gram.pl

Wireframe

AMIGA.net.pl

arte
PO POLSKU



RCK
BRS

EURGAMER.pl

co
jest
grano24

CHIP

AKTIVIST



TUNGUSKA

ARHN.EU

vrHunters

Ostatnia
Jawerna

GryKZWP



Fantastyka



BRIEF.PL



HIST
MAG

ASTRONOMIA



PIXELHEAVENFEST.COM

ŻYCIE W WIRTUALU

Tylko kilka gier zachęciło mnie do przebywania w swojej rzeczywistości na tyle mocno, że miałem problem z powrotem do prawdziwego świata. Assassin's Creed Odyssey jest jedną z nich.

Śpię po cztery godziny dziennie, nie mogę w pełni skoncentrować się na pracy, inne obowiązki wykonuję, myśląc tylko o tym, żeby wszyscy w końcu odczepili się ode mnie i żebym mógł powrócić na trawisto-skaliste pagórki starożytnej Achai. Być może tak właśnie wygląda uzależnienie od gry, ale nie przejmuję się tym, bo to jedynie tymczasowe. Gdy tylko ukończę Odyssey, wrócę na normalne tory. Na tym polega różnica między opowieścią a niekończącymi się sieciowymi przepychankami, gdzie codzienne przywiązanie do fotela może być o wiele mocniejsze.

Nawiasem mówiąc, czytałem artykuł w PC Gamerze, w którym postawiono tezę, że współczesny rozwój gier coraz mocniej osłabia kreatywność największych, najlepiej opłacanych artystów elektronicznej rozrywki. Dzieje się tak dlatego, że obecnie życie praktycznie każdej dużej gry jest rozplanowane na wiele lat. Nie kończy się po premierze, bo zaraz potem trzeba wypuszczać aktualizacje, poprawki, ulepszenia, ale także organizować eventy w wirtualnym świecie. Robić wszystko, co będzie skupiać społeczność, a co nie ma wiele wspólnego z wymyślaniem nowych rzeczy. Ktoś to wszystko musi robić i nie ma tak, że artyści tylko tworzą pomysły, a resztę wykonują rzemieślnicy. Ci pierwsi są również potrzebni w fazach, w których woleliby nie uczestniczyć.

P.

Ale wracając do Odyssey, to wcale nie jucha ani najbardziej realistyczna grafika w grze wideo, jaką dotąd widziałem, pociągają mnie najbardziej. Fantastyczne jest uczucie przebywania wewnątrz tego świata wraz ze swoimi biznesami, pomysłami na życie, zasobami i coraz większymi umiejętnościami. Mogę tam z pełną swobodą działać, eksplorować miejsca znane z mitologii Parandowskiego. Sama fabuła mnie zbyt nie interesuje, scenki w większości przewijam, bo nie one są ważne. Nikt mnie nie zmusza do robienia konkretnych rzeczy, po prostu zostałem rzucony w wielki świat i z pionka staję się powoli królem, niemającym sobie równych. Prawie jak hrabia Monte Christo. I to powoduje, że mam tyle kłopotów z powrotem do rzeczywistości z kolorowej Hellady.

Gdy głosowaliśmy na grę roku 2018, nie znałem na tyle Odyssey, by go w pełni docenić. Teraz postrzegam go jako najlepszą grę roku i jedną z najlepszych w ostatniej dekadzie, zostawiając Origins o parę metrów w tyle. O tym, jak sprawnie spięto w Odyssey różne mechaniki, znajdzie się jeszcze w Pixelu miejsce, żeby napisać. Ubisoft, mający tak wielkie problemy z komunikacją, tak mocno hejtowany w internecie, nie ma obecnie równych w tworzeniu żyjących zbiorów sztucznej inteligencji. W mojej ocenie ani Wiedźmin 3, ani Red Dead Redemption 2 nie mogą mu tutaj podskoczyć.

Jednocześnie skończyłem granie na Oculusie. W pewnym momencie połapałem się, że nie ma dosłownie żadnych zapowiedzi na rok 2019, a gdy podczas GDC dowiedziałem się, że temat praktycznie jest zamknięty, bo „wszystkie moce zostały rzucone na Oculus Questa”, postanowiłem sprzedać gogle komuś, kto jeszcze nie widział Chronosa, Edge of Nowhere czy The Mage's Tale. Ja je już skończyłem, więc nie mam do czego wracać. Good bye, Oculus Rift. Questa kupię pewnie zaraz po premierze, bo będzie na niego parę niesamowitych exclusiwów z Vaderem na czele.

Za miesiąc pięćdziesiąty, wakacyjny numer Pixela. Szykujemy kilka specjalnych artykułów, a także raport z nadchodzącego E3, gdzie odbędą się prezentacje Dying Light 2 i Cyberpunka 2077. Szukajcie nowego Pixela w salonach prasowych i kioskach już 27 czerwca. Do zobaczenia! ■



MICZ



PIXEL
CULTURAL SCIENCE

Redaktor naczelny
Piotr Mańkowski
piotr@pixel-magazine.com

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

Oficer dyżurny
Wolf
Opieka graficzna
Łukasz Szczepanowski
Korekta i redakcja
Marek Kowalik
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.

Dziękujemy wszystkim za pomoc i obecność na Festiwalu Pixel Heaven 2019, gratulujemy zwycięzcom Pixel Awards Europe 2019. Do zobaczenia za rok! Kolejny numer Pixela ukazuje się 27 czerwca.

P.
check it out
PIXELPOST.pl

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



5-30

LOADING

- 4. Inside • 6. Pixel Heaven 2019
- 8. W mieście grzechu – Las Vegas
- 12. Wywiad z twórcami Dreadful Bond
- 14. Technologie streamingu gier
- 20. Indykarium • 24. Raport ze stanu rynku gier w Chinach
- 28. Wywiad z twórcami Total War: Three Kingdoms

53-76

HALL OF FAME

- 54. Najlepsza Gra na Świecie: Great Giana Sisters
- 58. W sieci Atari – wędrówka przez Dolinę Krzemową
- 64. Historia serii Rayman
- 70. Ponad trzy dekady Bethesda Softworks

99-122

CREDITS

- 100. Gry (nie tylko) dla dzieci • 107. Felieton Marcina M. Granata • 108. Outlast
- 112. Magia • 118. Felieton Gawrona
- 120. Felieton Alexa • 122. Felieton Borka

31-52

PLAY THE GAME

- 32. Total War: Three Kingdoms • 34. Team Sonic Racing
- 36. Mortal Kombat 11 • 38. Tales of the Neon Sea
- 39. Dark Devotion • 40. Pathway • 41. Imperator: Rome
- 42. Whispers of a Machine • 43. UBOAT
- 44. SteamWorld Quest • 46. Close to the Sun
- 47. Guard Duty • 48. Days Gone • 50. Rage 2
- 52. A Plague Tale: Innocence

77-98

SECRET LEVEL

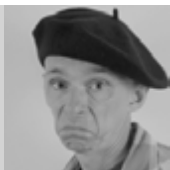
- 78. Gry wideo i muzyka
- 82. Piosenki w elektronicznej rozrywce
- 87. Big Box: Campaign • 88. Dungeons & Dragons 5.0
- 92. Kosmiczne boostery • 94. Sidequest
- 98. Felieton Śledzia

114-116

AUTOFIRE

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

MARCIN BORKOWSKI



BARTOSZ CZARTORYSKI



MICHAŁ ZDANCEWICZ



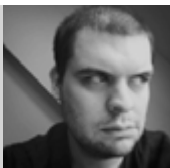
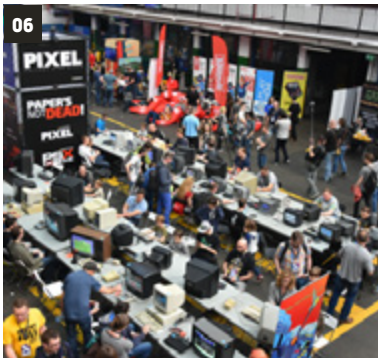
Obejrzałem sobie „Miłość, śmierć i roboty”. Trochę jak wzięć z półki antologię opowiadań SF z zeszłego stulecia – to było, to znam, tamto czytałem. Doceniam, czasu nie żałuję, ale polecić jako odkrywczego nie potrafię. Podobnie miałem z „Opowiadaniai bizarnymi” Tokarczuk.

Zauważyłem, że im popularniejsi są superbohaterowie, tym mniej chce mi się czytać o nich komiks. Czyżby tłumy ciągnące na „Avengers: Koniec gry” odebrały mi poczucie elitarności? A może to wizja rychłej czterydziestki? Nie sposób orzec, ale komiks nie kończą się na trykociarzach.

Zawsze miałem problem z filmami o superbohaterach od DC. W porównaniu do Marvelowskich wydawały mi się nudne, pogmatwane, plastikowe. W końcu jednak wyszło od nich coś, co moge z czystym sercem polecić, czyli „Shazam!”. Krótko mówiąc – film ciepły, śmieszny, po prostu dobry!

LOADING

OBECNIE GRY WIDEO W USA GENERUJĄ OKOŁO 43 MILIARDÓW DOLARÓW (ŹRÓDŁO: TECHCRUNCH). TO PONAD TRZY RAZY MNIEJ NIŻ BRANŻA HAZARDOWA.



MICHAŁ R. WIŚNIEWSKI



ANDRZEJ BAZYLCZUK



PIOTR MAŃKOWSKI



Szczyt kultury serialowej – żaden z cyberpunkowych pisarzy nie przewidział, że w przyszłości prasa będzie relacjonować bitwy z seriali telewizyjnych, jakby były to prawdziwe wiadomości warte czyjekolwiek uwagi. Czy zdążymy zabawić się na śmierć, zanim Ziemia spłonie?

Nie cierpię sztucznych problemów, a niestety świat gier jest na nie bardzo podatny. Ostatnio tropiciele politycznej poprawności zbluzgali MK 11 za zbyt ubrane kobiety, a z drugiej strony barykady poleciały kamienie w Star Wars Jedi: Fallen Order, bo bohaterem jest biały mężczyzna.

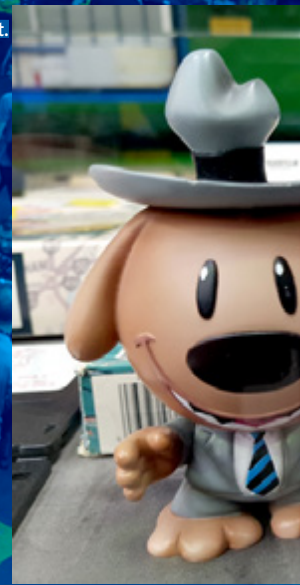
Równo 40 lat temu, na wiosnę, Space Invaders dotarli do Ameryki, rozpoczynając trwającą cztery lata złotą erę gier wideo. Wtedy rozpoczął się wielki szal na elektroniczną rozrywkę, na spędzanie czasu w salonach gier, na identyfikowanie się z logiem Fudzi. Nomen omen skróć tej trudnej gry oznacza to samo, co sztuczna inteligencja.



TAKIEGO ZGRUPOWANIA GWIAZD ELEKTRONICZNEJ ROZRYWKI JESZCZE NIE BYŁO

Spotkanie z redakcją reaktywowanego na jeden numer magazynu Reset.

Gary Bracey z Ocean Software wpadł na stoisko Davida Pleasance'a (Commodore UK).



PIXEL HEAVEN 2019

GAMES FESTIVAL & MORE

SOBOTNI DESZCZ NIE ZDOŁAŁ PRZESZKODZIĆ. MNIEJ WIĘCEJ W POŁUDNIE NAD HALAMI ZAJEJDNIA AUTOBUSOWEJ NA WŁOŚCIAŃSKIEJ ZABŁYSŁO SŁONECZKO I FANI ZACZĘLI NADJEJDZAĆ. NAJWIĘKSZA I NAJBARDZIEJ NASZPIKOWANA NIESAMOWITYMI WYDARZENIAMI EDYCJA PIXEL HEAVEN RUSZYŁA NA DOBRE. OPRÓCZ HUCZNEGO KONKURSU PIXEL AWARDS ODBYŁ SIĘ RÓWNIEŻ JAM – PIXEL CRUNCH. DO TEGO JAK ZWYKLE MASA STANOWISK ZE STARYMI KOMPUTERAMI, FLIPPERY I RÓŻNE INNE INTERAKTYWNE ATRAKCJE. PLUS DOBRE JEDZENIE Z FOODTRUCKÓW I JESZCZE LEPSZA ATMOSFERA. DO ZOBACZENIA ZA ROK!



Ekipa produkująca grę Liberated otrzymała cztery statuetki Pixel Awards.



Ekipa reklamująca Beyond Humanity: Colonies.

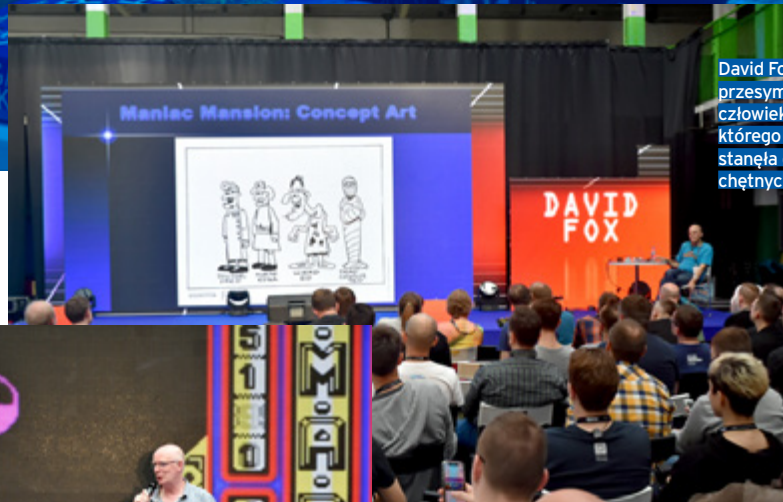
Obok sceny zorganizowaliśmy wystawę gier i memorabliów związanych z Sierra i Lucasfilm Games.



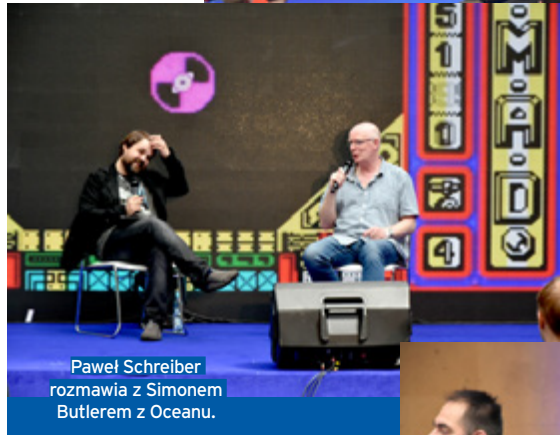
Hubert Chardot z uwagą wsłuchuje się w pytanie od publiczności.



Kapitan Alex przygotowuje się do spotkania z serii „Alex Meets...”.



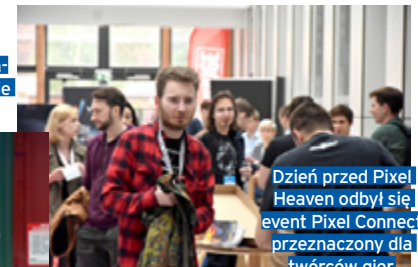
David Fox okazał się przesympatycznym człowiekiem, do którego po prezentacji stanęła długa kolejka chętnych po autograf.



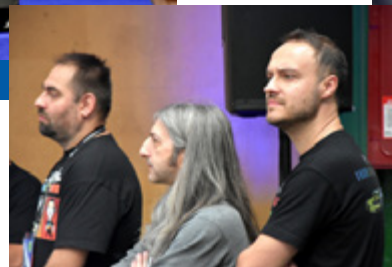
Pawel Schreiber rozmawia z Simonem Butlerem z Oceanu.



Jim Bagley kontemplanuje w towarzystwie ekipy Loading.



Dzień przed Pixel Heaven odbył się event Pixel Connect przeznaczony dla twórców gier.



Rozpoczęcie Pixel Heaven nie może się obejść bez przemówienia Łapusza.



Wielka brytyjska gwiazda - Ian Livingstone. Współtwórca Games Workshop, magazynu White Dwarf oraz gamebooków Fighting Fantasy.

TUTAJ PIENIĄDZE ZACZYNAJĄ MÓWIĆ LUDZKIM GŁOSEM: „DO WIDZENIA”

W MIEŚCIE GRZECHU

Gdy patrzyłem na setki automatów wrzutowych w Las Vegas, naszła mnie myśl: „Dlaczego nie są to automaty arcade? Dlaczego gry wideo przegrały w kasynach, w restauracjach i na lotniskach starcie z hazardem?”.

■ Micz

W ogóle narzuca się pytanie, dlaczego slot machines, zwane u nas jednorękami bandytami, są traktowane jako hazard, podczas gdy koło fortuny już nie i zupełnie legalnie występuje nawet w rodzimych salonach gier. Coraz rzadziej pociąga się tam dźwignią na rzecz wciskania przycisku, co powoduje, że określenie „jednoręki” staje się coraz mniej uzasadnione.

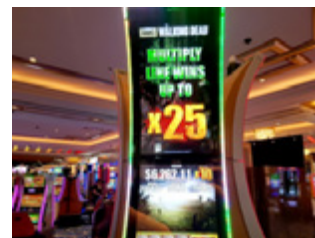
Teoretycznie w automatach wrzutowych też nie ma pełnej losowości, bo można dać maszynie zakręcić obrazkami w oczekiwaniu, że ułożą się one w jednej linii, ale można też tym samym przyciskiem zatrzymać maszynę, podobnie jak koło fortuny. Jedyna różnica jest taka, że nagrodą są prawdziwe pieniądze, a nie kupony wymieniane na nagrody rzeczowe jak w rodzimych salonach.



Nie powiedziałbym więc, że jest to różnica dramatycznie wielka. Zwłaszcza że w koło fortuny grają dzieci.

Slot machines zdominowały kasyna w Las Vegas. Poker stanowi około jednej dziesiątej przychodów w porównaniu z nimi. Podobnie niewielki procent ma ruletka. Jedyne grę w blackjacka stara się zbliżyć do automatów wrzutowych.

Gambling zawsze był potężniejszy od salonów gier arcade. Rzućmy okiem na początek lat osiemdziesiątych, gdy gry wideo przeżywały złotą erę. Przypomnijmy, że jeszcze w 1975 roku Atari i przyległości generowały niewiele ponad 20 milionów dolarów przychodu. Raptownie skoczył w górę po zakupie Atari przez Warner Communications, by w złotym 1981 roku osiągnąć okolice 30 miliardów dolarów z całego rynku elektronicznej rozrywki.



Wśród automatów można znaleźć też nowe tematy. W kasynie Tropicana, w którym 40 lat temu Eric Woolfson zobaczył kamerę na suficie, co natchnęło go do napisania „Eye in the Sky”, stała sobie maszyna The Walking Dead.

Las Vegas uchodzi za światową stolicę hazardu – legalnego tutaj, podobnie jak w całym stanie Nevada. Miasto zostało założone w 1905 roku. Od lat trzydziestych, gdy Bugsy Siegel i inni zaczęli zakładać tu kasyna, Vegas zyskało przydomek Miasta grzechu (Sin City).



Potem dochody branży mocno spadły, bo po słynnym krachu z 1983 roku było to zaledwie 6 miliardów, ale co ciekawe – poziom z 1981 roku został osiągnięty dopiero w... 1998 roku.

Gambling tymczasem pozostawał dość stabilny. W czasie krachu gier wideo przychody z kasyn w stanie Nevada, gdzie znajduje się Las Vegas i jego najpopularniejsza na świecie ulica kasyn zwana Strip, wynosiły około 3 miliardów dolarów.

1

Biały znak witający przybyszów w Las Vegas. Znajduje się przy wjeździe na Strip od północy, a także w muzeum figur woskowych Madame Tussauds. Symbol miasta, w którym zabawa stoi na pierwszym miejscu.

2

Elvis Presley ze swoim przebojem „Viva Las Vegas” wciąż leci w kasynach. Jak śpiewał Król: „Wszystko czego tu potrzebujesz, to silne serce i nerwy ze stali”. Piosenka pochodzi z musicalu „Miłość w Las Vegas”.

3

Hotel i kasyno Flamingo to kamień założycielski Miasta grzechu. Gangster Benjamin Siegel otworzył ten najbardziej luksusowy w swoim czasie obiekt w 1946 roku. Rok później zapłacił życiem za niedostateczny przyrządy zysków.

4

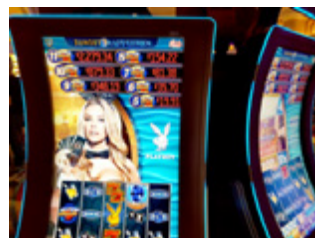
Caesars Palace pochodzi z 1966 roku. To w tym obiekcie mieszkali bohaterowie „Kac Vegas”, co przyczyniło się do gigantycznego wzrostu jego popularności. Wieczorami przy antycznych rzeźbach odzywają się oświetlone fontanny.



James Bond jest dość popularnym motywem w Las Vegas. Można spotkać maszyny z Seanem Connerym i klimatami z „Thunderball” czy „Diamenty są wieczne”, ale producenci automatów nie zapomnieli o „Casino Royale”!



The Goonies we Flamingo wywołują żęzkę wzruszenia. My gracze pamiętamy głównie grę, ale w amerykańskie pokolenie film Richarda Donnera wrył się równie mocno jak „Indiana Jones” czy „Straceni chłopcy”.



Hugh Hefner żył pod Los Angeles, ale i w Las Vegas miał apartament w Palms Fantasy Tower. Na automatach nie może więc zabraknąć motywów z imperium Playboya. Aczkolwiek nie jest ich wiele.

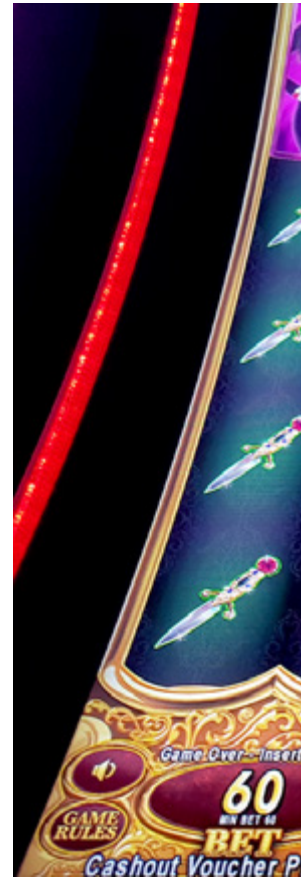


Gremliny rozrabiają! Film powstały w prorozym roku 1984 był klasycznym przedstawicielem Kina Nowej Przygody. Nie wszedł do legendy jak dzieła Spielberga czy Lucasa, ale pamięć o marionetkowych potworach przetrwała.

PRÓG WEJŚCIA DO GRY W LAS VEGAS JEST WYŻSZY NIŻ NA PROWINCJI



✦ W kasynach można spotkać grę polegającą na obstawianiu wyścigów konnych. Potem figurki zwierzaków ruszają w morderczą gonitwę...



✦ Przegranie na Elvirze kilku dolarów to czysta przyjemność, zwłaszcza gdy zobaczy się ikającą bohaterkę. Jest to jeden z tych automatów, na których trudno się wygrywa - rzadko rozbrzmiewa w nim dzwonek.

Dla porównania jest to obecnie szósty przychód generowany przez hazard w USA w 2018 roku. Według portalu Statista to 137 miliardów dolarów. Stosując zgrubne szacowanie, w 1984 roku mogło to wynosić około 65 miliardów. Czyli sporo więcej niż generowały Pong, Donkey Kong, Pac-Many i cała reszta ferajny.

Obecnie gry wideo w USA generują około 43 miliardów dolarów (źródło: Techcrunch). Znow: ponad trzy razy mniej niż hazard. Nasza ulubiona branża pozostaje cały czas mniejszym bratem zakazanej w wielu miejscach zabawy w przepuszczanie pieniędzy.

Pomijam różnicę stawek. W arcades można było przegrać naraz ćwierćdolarówkę, a w kasynie w tym samym czasie kilkaset dolarów. Jednak gambling zapewnia ten komfort, że nie trzeba się wysilać, nie trzeba myśleć, trudzić się. Właściwie nic nie trzeba robić. Naciska się przycisk i czeka, słysząc przyjemny szum obracających się kolorowych wizerunków. Ci ludzie przyszli tu odpocząć i sprawdzić, czy urodzili się pod szczęśliwą gwiazdą. Bycie tresowanym przez grę wideo ich nie interesuje. I to jest główna odpowiedź na pytanie, dlaczego arcades nie pokonały nigdy salonów z grami hazardowymi.

Jest też różnica w anturazie. Salony gier wideo zawsze przyciągały młodą widownię, mieszcząc się w niezbyt urodziwych przybytkach. W Stanach podczas złotej ery były to jednak często wystawne lokale, znajdujące się w tych samych hotelach, które w swych trzewiach mieściły kasyna i sklepy Prady czy Louisa Vuittona. Przez moment nasza poniżana zwykle branża, szukająca sobie miejsca we frytkowniach i na dworcach kolejowych, była na salonach. Nie jestem pewien, czy się tam dobrze czuła. Zawsze jednak gracze woleli pławić się we własnym sosie.



1



2



➤ Kolejna legenda lat sześćdziesiątych: bohaterowie „The Flinstones”, znanego u nas pierwotnie jako „Między nami jaskiniowcami”.

A niektóre maszyny do hazardu robią wrażenie. Mają wielkie dotykowe ekrany, świetnie dobrane kolory, podświetlane klawisze do wyboru wysokości zakładów oraz liczby wygrywających linii.

Postacie siedzące przy tych automatach są zwyczajne, tyle że z definicji pełnoletnie. Takich samych ludzi mógłbym spotkać w spożywczaku. Jedynie przy stolikach pokerowych siedzą osobistości niczym z filmów hollywoodzkich: dziewięćdziesięcioletni staruszek w lazurkowym garniturze i w słomkowym kapelusiku. Jest facet z postawioną obok butlą tlenu, której rurki ma podłączone wprost do nosa. Mój synek, gdy mu to relacjonowałem, zapytał od razu dobrodusznie: „Zarabia na lekarstwa?”. No więc chyba raczej przegrywa całą swoją rentę czy zaskórniaki. Są też oczywiście skąpo ubrane panie, bo widok kogoś w koronkowych majtkach owiniętych przezroczystą sukienką nie robi tu żadnego wrażenia. W ogóle w tym świecie nikt na nikogo nie zwraca większej uwagi. Gdyby korytarzami Bellagio przechadzał się krokodyl, ludzie z uśmiechem podawali mu ręce i poklepywali po grzbiecie. Tutaj liczą się tylko pieniądze i to, żebyś nie przeszkadzał innym.

Przyjemnie jest zajrzeć do tego świata, ale po kilkunastu godzinach czułem, że „I don't belong here”. Moim dominium pozostaje barakowóz z automatami, cuchnący lokal ze Space Invaders albo bar z flipperem przy wejściu. Tam się wychowałem i do takich miejsc zachowałem tęsknotę. Las Vegas to tylko świecący milionem neonów miraż, któremu warto nie dać się zwieść. ■

LAS VEGAS JEST JEDYNYM MIEJSCEM NA ZIEMI WIDOCZNYM Z KOSMOSU. NOCĄ MIENI SIĘ MILIONEM ŚWIATEŁ. TO MIASTO ZBUDOWANE NA NADZIEJACH I MARZENIACH, A TAKŻE NA SZALEŃSTWIE. OAZA NA PUSTYNI, GDZIE DIABEŁ MÓWI DOBRANOC.

1
Wmontowane w latarnie głośniki odzwierciedlają jakąś operę. Światło oraz tryskająca woda dopełniają całości.

2
Pokerowy stół. Nasze obserwacje wskazywały, że lokalni zawodowcy wymieniają się rolami przy ogrywaniu turystów.

Teraz spaceruję sobie korytarzami i salami największych lokali rozrywki: odtwarzający świat kanałów Venetian, założony przez Bugsy'ego Siegela Flamingo, słynne z „Kac Vegas” Caesars Palace czy ociekające przepychem Bellagio, gdzie w trakcie naszego pobytu Nicolas Cage kłócił się po feralnym ślubie z Eriką Koike. Idzie się po miękkich dywanach, punktowe światło nadaje lokalom dyskretną atmosferę. To nie są ciasne kłitki ze stojącym w rogu panem patrzącym nam na ręce. To sale o łącznej wielkości boiska

piłkarskiego, gdzie z głośników leci Elvis Presley albo jakaś opera Pucciniego, jeśli akurat jesteśmy w Venetianie. Szukam ciekawych tropów, znajdując automat wrzutowy z Elvirą i dziećmi z „The Goonies”, a nawet automat firmowany przez Marilyn Monroe. Setek podobnych im maszyn nie wyprodukowali kosmici, lecz dobrze znane niegdyś i dziś firmy: Midway, Bally, Konami. One zawsze były obrotowe, działając równolegle w hazardzie, flipperach, grach wideo i innych elektronicznych branżach, które akurat przynosiły im zyski.

C I E N I E M O A C J Z A Y

Z **Giorgiem Macellarim** z Clod Studio
o **Dreadful Bond** rozmawia Bartek Czartoryski.

P Powiedz mi, proszę, jak udało ci się zainteresować tym projektem Dario Argento i do jakiego stopnia jest on zaangażowany w produkcję waszej gry.

Udało nam się przykuć uwagę maestro, kiedy spotkałem się z nim podczas jego wizyty w rozgłośni radiowej, gdzie zaproszono go w związku z promocją książki. Udało mi się przekonać ochroniarza, że mam dobre intencje, i przedstawiłem Dario pomysł na Dreadful Bond. Już nie pamiętam, co dokładnie mu powiedziałem, ale na pewno napomknąłem, że „mamy u siebie czwartą Matkę”. Od tej pory Argento jest zaangażowany w każdy etap prac nad grą - od scenariusza do strony wizualnej i muzyki. Czasem przytakuje, mamrocząc pod nosem „Tak, tak”, a czasem każe nam wszystko przerabiać od nowa. Mam nadzieję, że pewnego dnia będziemy zdolni mu się odwdziżyć!

P Przedstawiasz Dreadful Bond jako horror psychologiczny, a filmy Argento kojarzone są najczęściej z brutalnym kinem grozy. Czy może jedno nie wyklucza drugiego?

U Argento przemoc zawsze była konsekwencją pewnego splotu zdarzeń, punktem kulminacyjnym, do którego prowadziła pełna napięcia ścieżka. Pamiętasz scenę z „Suspirii”, kiedy główna bohaterka łapie taksówkę i przyjeżdża do szkoły? Żadnej krwi, żadnej sugestii, że może się wydarzyć coś złowieszczonego, a jednak towarzyszy nam ciągłe uczucie niepokoju; nawet kiedy porządkuje swoje baleriny! Oto cały Dario Argento! I z Dreadful Bond chcemy osiągnąć podobny efekt. Ale nie uciekamy od przemocy, co zresztą pokazaliśmy w krótkim filmie „For Bridget”.

P Ano właśnie, mamy „For Bridget”, mamy zwiastun, mamy ogólny zarys gry, ale nadal nie ujawniliście, jak będzie wyglądała sama rozgrywka i fabuła. Co możesz zdradzić?

„For Bridget” daje ci niemalże pełny obraz klimatu, jakiego możesz się spodziewać, a sama gra opierać się będzie na rozwikływaniu zagadek. Tyle że tajemnice, jakie kryje

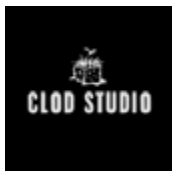
Dreadful Bond, będą się nawarstwiały i każda odpowiedź poprowadzi cię ku kolejnym pytaniom, oczywiście odpowiednio przerażającym. I możesz się spodziewać, że nie będzie to samotna przebieżka po opuszczonym domu, bo ktoś lub coś cały czas dybie na twoje życie, lecz wszystko uzależnione będzie od wyborów dokonywanych przez ciebie w trakcie gry.

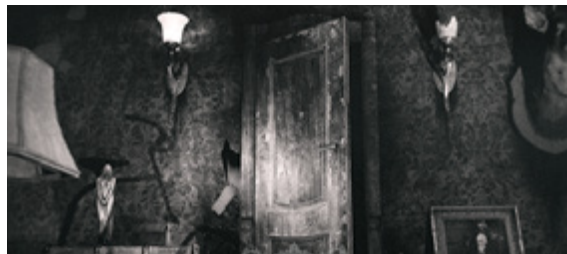
P Niezwykle ważna w Dreadful Bond wydaje się być gra świateł i aktorzy-cienie. Czytałem, że efekt ten uzyskaliście za pomocą fotogrametrii, ale co to w ogóle jest i jak to działa?

Zdecydowaliśmy się wykorzystać owe cienie, gdyż dzięki temu mogliśmy odtworzyć ludzkie ruchy poprzez najnowsze narzędzia służące do motion capture. Osiągnęliśmy chyba jeszcze bardziej realistyczny efekt, niż gdybyśmy wykorzystali pełne postacie 3D. Umożliwiła nam to rzeczona fotogrametria, która polega na skanowaniu prawdziwych rzeczy i wykorzystywaniu owych danych do tworzenia niesamowicie realistycznych modeli trójwymiarowych. Wszystko, na co natykasz się w Dreadful Bond, ma swój rzeczywisty odpowiednik. Nieraz zapuszczaliśmy się naprawdę daleko, żeby znaleźć pożądane przez nas przedmioty!

P Mówi się, że kultowa gra Clock Tower czerpała z innego filmu Argento, „Phenomeny”, i całkiem sprawnie wykorzystano w niej inspiracje kinem grozy. A jakie są twoje punkty odniesienia?

Słyszałem o Clock Tower, ale niestety nigdy w nią nie grałem. Staraliśmy się nie opierać na żadnym konkretnym tytule, ale czerpać garściami ze stylu maestro. Podczas pisania scenariusza często orientowaliśmy się, że niejako mimowolnie nawiązujemy do konkretnych scen z „Głębokiej czerwieni” czy „Opery”. No i nierzadko zadawaliśmy sobie pytanie, co zrobiłby w takiej czy innej sytuacji Dario Argento. A mieliśmy ten komfort, że mogliśmy go po prostu zapytać!





Giorgio Macellari pracuje na co dzień jako art director we włoskim koncernie medialnym De Agostini.

PIXEL
WYWIAD



Prócz samej gry Clod Studio opracowuje również towarzyszącą Dreadful Bond powieść graficzną uzupełniającą jej wątki fabularne.



Reżyser Dario Argento, patron przedsięwzięcia, to czołowy przedstawiciel nurtu giallo, czyli horroru z domieszką kryminału.



P O wyjątkowości dzieł Argento stanowiła także muzyka zespołu Goblin. Czy ścieżka do Dreadful Bond będzie nawiązywać do kompozycji Claudia Simonettiego?

Daniele Carmosino, nasz kompozytor, miał w głowie konkretne dźwięki, które Dario od razu przyklepał bez żadnego „ale”. Niestety, nie miałem zaszczytu poznać Claudia Simonettiego, ale jeśli uda nam się zebrać pieniądze na grę, nie wykluczam, że zwrócimy się do niego o parę nutek!

P Muszę powiedzieć, że Dreadful Bond skojarzyło mi się na pierwszy rzut oka z grą przygotowaną przez polskie studio, Layers of Fear. Grałeś może?

Ograłem całość, łącznie z DLC, i podziwiam to, co udało

się osiągnąć ekipie Bloober Team. Nam zależało bardziej na uzyskaniu efektu filmowości, szczególnie że połowa naszego zespołu z Clod Studio pracuje przy filmach, a druga połowa to programiści. Scenariusz, który napisaliśmy z Dario Argento, przypomina formę tradycyjny scenariusz filmowy. Z tego względu mechanika będzie nieco mniej konwencjonalna, podczas rozgrywki nie będziesz miał do dyspozycji żadnego HUD-a ani interfejsu, co pozwoli na głębszą immersję. Nie spodziewaj się jednak gry space-rowej, bo przy Dreadful Bond trzeba się trochę nagimnastykować. Będziesz mógł się schować, gdy zrobi się zbyt gorąco, a jeśli zdecydujesz się odkryć prawdę, stawisz czoła swoim lękom. Pamiętaj, grasz na własne ryzyko!

Nawet jeśli kickstarterowa zbiórka nie wypali, po projekcie pozostanie interesujący rozdział w historii włoskiego kina grozy.

Rwący strumień gier

Na tegorocznym Games Developer Conference w San Francisco ogłoszony został, firmowany przez Google, projekt Stadia. Według zapowiedzi umożliwi on granie w tytuły AAA na dowolnym urządzeniu z ekranem, czyli na telewizorze, smartfonie, tablecie czy biurowych laptopach, w rozdzielczości do 4K z 60 klatkami na sekundę. Brzmi bajecznie, ale w jakim stopniu jest to w ogóle możliwe?

User Jama

W warunkach domowych granie w wypasione tytuły wymaga sprzętu, który jest w stanie udźwignąć monstrualną ilość obliczeń graficznych. Może to być dedykowana konsola do gier lub pecet wyposażony w wystarczająco mocny procesor i kartę graficzną. To kosztuje, a nie każdy chce lub może wyłożyć tyle gotówki. Tym bardziej że wymagania sprzętowe gier stale rosną. Sprzęt, który dzisiaj jest w miarę na czasie, za moment będzie starym rękem do częściowej lub całkowitej wymiany.

Rozwiązaniem tych bolączek ma być przeniesienie obliczeń graficznych z domu do jednego z wielkich centrów obliczeniowych. We współczesnych centrach danych szumi często od 50 do 100 tysięcy serwerów, zarządzanych przez dosłownie kilku pracowników. Serwery są wymieniane na mocniejsze najręziej co trzy lata, choćby ze względu na oszczędności prądu, jakie wnoszą nowe generacje sprzętu. Taka chmura obliczeniowa, wyposażona w niezliczone GPU, generowałaby na bieżąco grafikę i dosyłała aktualny obraz do wybranego domowego ekranu. Oczywiście kluczowe w całej zabawie jest odpowiednio szybkie i pojemne łącze internetowe. Analogicznie do strumieniowania wideo w usługach typu video on demand taki sposób



dostęp do elektronicznej rozrywki nazwano strumieniowaniem gier. Różnica jest jednak zasadnicza, ponieważ przy graniu mamy ciągłe sprzężenie zwrotne - obraz musi być na bieżąco dostosowany do komend gracza.

Pomysł nie jest bynajmniej nowy. Pierwsze próby ze strumieniowaniem gier były podejmowane od roku 2000, jednak ówczesna infrastruktura internetowa nie nadążała za wymaganiami tego typu zastosowań. Kilka projektów po

➤ Szefem projektu Stadia w Google został Phil Harrison, weteran branży, który kierował wcześniej studiami gier w Sony oraz Microsoftzie.

fazie eksperymentowania odkładano na półkę, część została wykupiona przez duże firmy, które oferowały je już jako własne rozwiązanie.

Właściwy wyścig rozpoczął się, kiedy w 2015 roku Sony uruchomiło usługę PlayStation Now. Początkowo strumieniowanie gier PS Now było możliwe tylko w USA, po pięciu latach dostępne jest też w Kanadzie oraz w 10 krajach europejskich, z czego aż siedem dodano dopiero w 2019 roku. Jak dotąd żaden z krajów Europy Wschodniej nie



LOADING



Przy streamingu gier dzisiejsze konsole zostaną zredukowane do samego kontrolera. Joypad Stadia układem i wyglądem przypomina DualShocka 4.

Przewody, konsole i telewizory trafią do lamusa, kiedy ruszy streaming gier.

znalazł się w tym gronie. PS Now umożliwiła strumieniowanie gier na PC o umiarkowanej specyfikacji – przynajmniej Windows 7, procesor Core i3, 2 GB RAM, pad DualShock 4. Możliwe jest też strumieniowanie gier na PS4, co ma sens, gdyby ktoś miał ochotę pograć w tytuły wydane na PS3 oraz PS2. Rekomendowane złącze internetowe to minimum 5 Mbps.

Usługa PlayStation Now kosztuje 15 euro za miesiąc lub 100 euro za rok i zapewnia swobodny dostęp do biblioteki ponad 700 dobrych, ale nie najnowszych tytułów. Przykładowo możemy strumieniować grę Red Dead Redemption, ale nowsza dwójka jest dostępna już wyłącznie jako download. Strumieniowanie gier w PS Now jest obwarowane kilkoma istotnymi ograniczeniami. Obsługiwana maksymalna rozdzielczość to 720p (1280 x 720), czyli szalu nie ma. Dźwięk tylko stereo, nawet jeśli gra obsługuje surround. Nie zadziałają akcesoria typu PS VR czy PS Camera, a także funkcje

„OD DAWNA MÓWIĘ, ŻE STRUMIENIOWANIE GIER MA PRZYSZŁOŚĆ, MIMO ŻE WIELE LUDZI SPARZYŁO SIĘ NA NIEUDANYCH PRÓBACH” – JOHN CARMACK.

sieciowe, takie jak chat video czy share play.

Konkurencja nie śpi. Na początku 2017 roku własną usługę strumieniowania gier, nazwaną bardzo oryginalnie GeForce NOW, zaoferowała nVidia. Mimo podobnej nazwy jest to zupełnie inne zwierzę. Przede wszystkim – do tej pory znajduje się w fazie beta. Dobra wiadomość jest taka, że korzystanie z tego strumieniowania gier nic nie kosztuje. Zła wiadomość – liczba miejsc dla graczy jest ograniczona, jest bardzo dużo chętnych i trzeba cierpliwie czekać na swoją kolej. Strumieniowanie gier przez GeForce NOW jest dostępne w USA i Europie. Jednorazowo można grać przez maksymalnie 4 godziny. Po tym czasie sesja

jest zamykana i trzeba ustawić się w kolejce do nowej.

Usługa polega na dostępie do wyposażonego wirtualnego peceta, na którym można pograć w gry z biblioteki 400 kompatybilnych tytułów. Aby zagrać, trzeba uprzednio zakupić dany tytuł w cyfrowej dystrybucji, np. na Steamie albo Uplay. Jeśli będziemy strumieniować na PC, to potrzebne będą: przynajmniej 64-bitowy Windows 7, 4 GB RAM oraz karta graficzna wspierająca DirectX 9; daje radę nawet zintegrowany z procesorem Intel HD Graphics 2000. Konkurencyjną przewagą GeForce NOW jest możliwość strumieniowania pecetowych gier również na komputery Mac, jak również na urządzenia nVidia Shield TV.



Streaming gier jest niczym trudne do wytropienia egzotyczne zwierzę, które wielcy branży gier próbują usidlić i okiełznać – każdy na swój sposób.



Sony zaczęło wcześniej, więc jego usługa streamingu gier jest dostępna najdłużej, ale ma wiele ograniczeń – zapewne po to, by nie wyginęły konsole PlayStation.



Microsoft dołączył do safari późno, ale szykuje splawy dużego kalibru. Jeśli zapowiedzi się sprawdzą, cała biblioteka gier Xbox może być dostępna w streamingu.



nVidia obstawia wszystkie konie. Niezależnie kto wygra, zapewne centra danych do streamingu gier będą wyposażone w GPU właśnie tej firmy.

PS NOW MA 52% PROCENT RYNKU I 143 MILIONY DOLARÓW PRZYCHODU NA KWARTAŁ

Projekt xCloud firmy Microsoft mógłby umożliwić granie w szlagiery z Xboxa typu Halo czy Gears of War na przenośnym sprzęcie Nintendo Switch.



**„CHCEMY OBSŁUGIWAĆ WSZYSTKIE EKRANY. NIE CHCEMY, ABY GRACZE MUSIELI WYDAWAĆ SETKI, CZASEM TYSIĄCE DOLARÓW, ABY STWORZYĆ PLATFORMĘ DO GIER W SWOIM DOMU”
– PHIL HARRISON, GOOGLE.**

GeForce NOW obsługuje rozdzielczości 720p (1280 x 720) oraz 1080p (1920 x 1080), obie przy 60 klatkach na sekundę. Zalecana przepustowość łącza internetowego to odpowiednio 15 Mbps oraz 25 Mps. Osiągi bardzo przyzwoite, choć trwająca drugi rok beta może świadczyć o tym, że trudno jest zapewnić odpowiednią jakość usługi strumieniowania gier na większą skalę. Prawdopodobnie niełichym wyzwaniem jest też znalezienie równowagi pomiędzy akceptowalnym dla użytkowników poziomem cen a koniecznymi dla zapewnienia dobrej jakości nakładami na centra danych i ich utrzymanie. Nawet dla firmy będącej wiodącym producentem GPU.

Inni, choć z opóźnieniem, też próbują załapać się na pociąg ze

strumieniowaniem gier. Electronic Arts ogłosił pod koniec zeszłego roku Projekt Atlas. Ma to być platforma do strumieniowania gier, nad którą obecnie pracuje armia 1000 osób. EA kusi obietnicą modowania strumieniowanych gier, wręcz demokratyzacją procesu twórczego, co nie jest możliwe w żadnej z obecnych platform. Nie instalujemy przecież gry na swoim komputerze, nie ma plików do patchowania, dostajemy tylko strumień kolejnych klatek wideo. Żadnej konkretnej daty dostępności Atlasa na razie nie ogłoszono, więc można podejrzewać, że w tym roku, a być może i w przyszłym nie ma co na niego liczyć.

Microsoft, również pod koniec 2018 roku, zaanonsował swoją usługę strumieniowania gier

o nazwie xCloud. Firma nie szuka alternatywy dla własnych konsol do gier, raczej chce udostępnić możliwość korzystania z gier Xbox na innych urządzeniach, w szczególności mobilnych. Microsoft ma silne karty w rękę, dużą bibliotekę gier, własne centra chmurowe Azure oraz narzędzia do szybkiej konwersji istniejących gier do wersji strumieniowanej. Dzięki temu wszystkie gry dostępne na Xboxa mają być dostępne w wersji on demand. Obsługiwane będą konsole Xbox, w tym prawdopodobnie nowe, odchudzone, tańsze modele przewidziane do współpracy z chmurą, wszelkie urządzenia z Androidem, czyli smartfony, tablety, telewizory, a także pecety. Firma pokazała demo strumieniowania gry Forza



„JEŚLI TWOJE PYTANIE BRZMI: KIEDY STREAMING GIER STANIE SIĘ TAK DOBRY JAK GRANIE NA PC, TO MOJA ODPOWIEDŹ BRZMI: NIGDY” – JENSEN HUANG, NVIDIA.

Horizon 4 na telefon z Androidem, do którego za pomocą Bluetootha podłączono pad od Xboxa. Publiczne betatesty xCloud prawdopodobnie rozpoczną się w tym roku, a gotowa usługa może zostać udostępniona w 2020 roku.

W przypadku firm takich jak Sony czy Microsoft naturalne wydaje się ograniczanie strumieniowania gier w ten czy inny sposób, by nie podcinać sobie przychodów ze sprzedaży konsol. Natomiast Google, który nie produkuje konsol, może przyjąć strategię totalną. Niektórzy wręcz określają Stadia jako potencjalnego zabójcę stacjonarnych systemów. Skoro można będzie grać na dowolnym sprzęcie z ekranem i przeglądarką web, w bardzo dobrej rozdzielczości, to po co komu konsola.

🔌 Usługa GeForce Now strumieniuje gry z 15 centrów danych. Obecny sprzęt bazuje na GPU nVidia Tesla P40, ale będzie wymieniany na RTX.

Jestem w domu, gram na telewizorze. Jeśli któryś z domowników chce obejrzeć kolejny odcinek „Gry o tron”, przenoszę się z graniem na tablet. A gdy wychodzę z domu, gram dalej na telefonie. We wszystkich urządzeniach kontrolerem jest zaprojektowany przez Google pad Stadia Controller, który nie łączy się z danym urządzeniem z ekranem, tylko bezpośrednio z chmurą obliczeniową, aby zminimalizować opóźnienia.

Właśnie opóźnienia są słowem kluczem i największym wyzwaniem w strumieniowaniu gier. W przypadku tradycyjnych gier sieciowych FPS ilość przesyłanych danych nie jest wielka, do serwera przekazywane są komendy, a zwrótnie aktualny stan świata, uwzględniający

komendy wszystkich innych graczy, całą resztę pracy wykonuje GPU komputera gracza. Istotny jest czas całej drogi do serwera i z powrotem. Jeśli mieści się w granicach 0,1 sekundy, czyli 100 ms, to jest jako tako. Im mniej, tym lepiej, opóźnienie rzędu 20 ms jest super. Przy opóźnieniu rzędu 1000 ms ciężko będzie grać, postacie będą pojawiać się znikąd, najczęściej będziemy już wtedy martwi.

W przypadku strumieniowanych gier trzeba zachować możliwie małe opóźnienie przy dość dużej ilości przesyłanych danych oraz siłą rzeczy bardziej skomplikowanych obliczeniach po stronie serwera. Im serwery centrum obliczeniowego są geograficznie dalej od gracza, tym opóźnienie rośnie.

Europa też próbuje. Francuski startup Blade od 2016 roku oferuje usługę Shadow, zdalny dostęp do wypasionego sprzętu do gier za miesięczną opłatą.



Aby korzystać z usługi Shadow, można wypożyczyć designerskiego peceta Shadow box albo zainstalować klienta Shadow na prawie dowolnym własnym pudle stacjonarnym, laptopie, tablecie lub telefonie.



PLOTKA NIESIE, ŻE W 2020 ROKU USŁUGĘ STRUMIENIOWANIA GIER ODPALI AMAZON



Przyjemnie byłoby grać w dowolną grę na dowolnym ekranie, bez konieczności kupowania konkretnego sprzętu pod exclusive.



Zgodnie z zasadami fizyki fala elektromagnetyczna potrzebuje więcej czasu na pokonanie większej odległości, więcej też będzie po drodze hopków pośrednich połączenia internetowego, koniecznych retransmisji itp. Najlepszym rozwiązaniem byłoby, gdyby chmura obliczeniowa znajdowała się w danym mieście lub możliwie blisko niego. Warto też skorzystać z sieci 5G, kiedy tylko będą dostępne w Polsce – w najlepszym przypadku potrafią zredukować opóźnienie wynikające z transmisji sieciowej do 1 ms.

Opóźnienia się kumulują, więc można szukać oszczędności w innych miejscach. Wszelkie urządzenia podłączone do komputera przez port USB 2.0 będą teoretycznie miały lag w najlepszym przypadku 1 ms, ponieważ interfejs ten odpytuje o stan maksymalnie 1000 razy na sekundę. W praktyce opóźnienia są jednak sporo większe. Większość bezprzewodowych myszek wprowadza lag 8-16 ms. Przewodowa myszka wykazuje typowo lag tylko 2-4 ms. Klawiatura wprowadza lag rzędu 20-50 ms, na który składa się droga wciskanego klawisza oraz jego odbicie. Lepsze dla graczy są urządzenia podpinane do starszego portu PS/2, bo mają lag tylko 3-10 ms. Ten interfejs nie odpytuje

„OBECNIE NA ŚWIECIE SĄ 2 MILIARDY LUDZI GRAJĄCYCH W GRY WIDEO. NIE ZAMIERZAMY SPRZEDAWAĆ 2 MILIARDÓW KONSOL. WIELU Z TYCH LUDZI NIE MA TELEWIZORA ANI PECETA” – PHIL SPENCER.

w kółko urządzeń o stan. Jeśli wciśnie klawisz na klawiaturze PS/2, wywoła to przerwanie sprzętowe i informacja o wciśniętym klawiszu zostanie obsłużona przez CPU. Poza tym na takiej klawiaturze można wcisnąć dowolną liczbę klawiszy jednocześnie, wszystkie zostaną obsłużone, a w klawiaturach USB

każdy wciśnięty klawisz powyżej szóstego będzie ignorowany. W teorii urządzenia sprzedawane jako gamingowe powinny mieć właśnie lag wynoszący 1 ms, ale nie zawsze szumna nazwa i bajeranckie ledowe podświetlenie idzie w parze z rzeczywistymi osiągnięciami. Swoje opóźnienie wprowadza też ekran.

Do tej pory Google kojarzył się z Doodles, mini-grami na głównej stronie wyszukiwarki, a teraz może wyrosnąć na lidera branży.





Jeśli grasz na telewizorze LCD, to od otrzymania sygnału do pojawienia się obrazu może ono wynosić 120-150 ms, a z włączonym trybem gracza 15-40 ms. Monitory LCD mają niższe opóźnienia wejściowe, można trafić na 5 ms, można też zejść do 1 ms. Ważna w każdym przypadku jest też częstotliwość odświeżania obrazu. Przy 60 Hz zobaczymy kolejną klatkę obrazu po 16,6 ms, przy 120 Hz będzie to już tylko 8,3 ms. Źródłem lagu jest też sam mózg gracza. Od momentu obejrzenia obrazu na ekranie, poprzez procesowanie w mózgu tego, co się właśnie obejrzało, do

motorycznej reakcji mięśni na myszce lub padzie mija średnio 250 ms. Nieco szybciej nasze mózgi reagują na bodźce dźwiękowe, w takim przypadku czas reakcji wynosi średnio około 180 ms, warto więc wsłuchiwać się w otoczenie. Czemu walczyć o pojedyncze milisekundy, skoro tak długo trwa procesowanie w sprężenie białkowym? Jak ktoś ładnie powiedział, to, że lot samolotem trwa 6 godzin, nie znaczy, że przegapimy opóźnienie w lądowaniu o 15 minut.

Osobisty czas reakcji jest oczywiście sprawą indywidualną, niektórzy reagują szybciej, inni wolniej. Badania pokazują, że czas reakcji

➤ Obecnie GeForce Now obsługuje 300 000 jednoczesnych graczy. Kolejny milion chętnych znajduje się na liście dla oczekujących.

poprawia się do wieku około 24 lat, a potem zaczyna się wydłużać. Nie oznacza to, że kariera zawodowych graczy kończy się właśnie w tym szczytowym momencie, ponieważ to, co potem tracą na szybkości odruchów, kompensują doświadczeniem. Mężczyźni mają statystycznie minimalnie szybsze czasy reakcji niż kobiety. Osoby regularnie uprawiające sport mają czas reakcji krótszy niż osoby prowadzące siedzący tryb życia. Grający regularnie w szybkie gry FPS mają z reguły szybszy czas reakcji niż grający w gry strategiczne. Praktyka czyni mistrza. ■

➤ Zdania są podzielone i nikt naprawdę nie wie, czy Google Stadia popłynie i czy wypłynie.



INDYKARIUM

Próby zdobywania materiałów do Indykarium bywają frustrujące, często w żaden sposób nie można się skontaktować z kimś kompetentnym i uzyskać dostępu do gry.

W wiadomo, „dej promkę” to rak, wcale się nie dziwię, że deweloperzy i wydawcy nie mają specjalnej ochoty obdzielać wszystkich swoimi gramami. Z moich obserwacji wynika, że im mniejszy team, tym łatwiej o kontakt i egzemplarz gry (w dystrybucji cyfrowej, więc specjalnych kosztów niegenerujący). A już najłatwiej u twórców będących własnymi wydawcami.

EPICKA PARA



Kolejna odsłona walki o rynek między Steamem a Epikiem

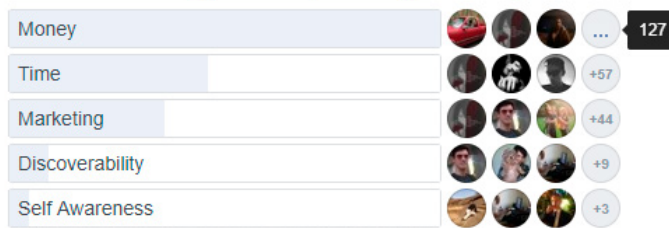
– Tim Sweeney ogłosił, że jeśli Steam podniesie stawki dla wydawców, Epic zrezygnuje z tytułów na wyłączność (exclusive). Nie, żeby mu wierzył, ale dzięki tej wojnie indyzy – w znakomitej większości za mali na dyskusję o warunkach współpracy i skazani na stawki, jakie sobie sklepy wymyślą – mogą coś wygrać.

Pamiętacie moje narzekanie z zeszłego numeru o nonsensowności listy nowych produktów na Steamie, zaśmieconej przez dziesiątki mikroskopijnych DLC? W komentarzach do wypowiedzi Sweeneya kilka razy trafiłem na ludzi niezadowolonych z dokładnie tego samego i narzekających, że Steam zupełnie nie kontroluje sytuacji. Można te DLC odfiltrować, ale sam fakt, że oficjalnie trafiają na listę produktów, budzi wątpliwości. To zresztą współgra ze wspomnianymi niżej wynikami ankiety GDC. W interesie sprzedawców i graczy leży, żeby Gabe Newell wyciągnął z tego wnioski. W interesie Newella zresztą też.

ANKIETY STETY I NIESTETY

W czasie Game Developers Conference przeprowadzono wśród deweloperów ankietę – wprawdzie dotyczyła wszystkich, nie tylko indyków, więc niektóre pytania niekoniecznie miały indyzy sens, ale wyniki (do wygooglania jako GDC State of the Game Industry 2019) są ciekawe i dla nas. Najważniejsze punkty: około połowy deweloperów pracuje ponad 40 godzin tygodniowo, mniej więcej tyle samo jest za zrzeszeniem się i założeniem związków zawodowych (trudno nie podejrzawać związku między tymi dwoma liczbami), a większość uważa, że usługi oferowane przez Steam nie są warte płaconej mu prowizji. Na pytanie „dlaczego pracujesz tak dużo?”, wśród indyków (tak zostały zakwalifikowane małe studia, do 10 osób) dominowała odpowiedź „I don't know, I just did”.

What is the current biggest challenge to indie game developers?



W szybkim głosowaniu na jednej z indyzych grup połowa uczestników stwierdziła, że ich największą bolączką jest brak pieniędzy. Na problemy z marketingiem zwrócić uwagę raptem 18%. Nie mogę się oprzeć wrażeniu, że te 18% ma za sobą ukończoną (i niesprzedaną) grę, a ta niedofinansowana połowa ciągle jeszcze swojej gry nie skończyła i wierzy w cuda.

DO PRZODU, DO TYŁU



Zanim zaczniecie to czytać, będzie po wszystkim, ale w momencie kiedy piszę te słowa, Epic Games rozdaje za darmo World of Goo – grę, której premiera w 2008 roku była jednym z kroków założycielskich indyzy rewolucji. Co ciekawe, twórcy (indyzy: 2D Boy) WoG nie wydali więcej ani jednego tytułu, gra jest znana bardziej niż oni sami. W muzyce to się nazywa „one hit wonder”.

Devotion (pisaliśmy o tej grze w marcowym numerze) ciągle nie wróciło na Steam ani na żadną inną platformę, brak jakichkolwiek nowych wieści.

IMPREZY I NAGRODY



26 kwietnia, równoległe do Pyrkonu, odbył się 3. Poznański Meetup GameDevowy. Były wykłady, było piwo, były dyskusje techniczne i marynistyczne. Pyramida Hub staje się coraz ważniejszym punktem na indyckiej mapie Polski. Rosnąca liczba podobnych imprez cieszy jako dowód rozwoju branży, oby udało się zachować ich sensowny poziom.

A Maze było, skończyło się, a jak A Maze, to i nagrody. Już po raz ósmy. W różnych kategoriach powygrały Kassinn (indyk: Hulduflugl z Islandii), Blabyrinth (indyk: Sleeping Beast Games z Kanady), Consume Me (indyk: Jenny Jiao Hsia & AP Thomson z USA), :THE LONGING: (indyk: Studio Seufz z Niemiec), Operation Jane Walk (indyk: Leonhard Müllner, Robin Klengel z Austrii) i Sticky Cats (indyk: The Bones Brothers z RPA) i w końcu indyk: lowpolis z Rosji (bez tytułu gry, bo to taka kategoria ogólna, za talent). Najbardziej zaskoczyło mnie Kassinn – bo to właściwie nie jest gra komputerowa, raczej rodzaj gry fabularnej, korzystającej z VR jako medium. Gracz zakłada hełm i zaczyna rozmowę z mistrzem gry, żywym człowiekiem, opowiadającym swoją wersję tego, co widać i co się dzieje. Wkręca, nie wkręca? Oszukuje, nie oszukuje? Wierzyć, nie wierzyć? Strach pomyśleć, co to będzie, gdy zastąpienie mistrza gry znajdzie się w zasięgu sztucznej inteligencji.

Digital Dragons to konkurencja dla niektórych okolopixelowych działań, ale robią dobrą robotę, więc trzeba ich w tym wspierać. Zwłaszcza kiedy są to działania okołoindyckie. Nie wnikając zbyt głęboko we wszystkie możliwe kategorie ich konkursu Indie Showcase, zwróć tylko uwagę na fakt, że do finału Best Indie Game zakwalifikowało się 20 tytułów – z czego sześć (Counter Terrorist Agency, Inkulinati, Re-Legion, Shing!, Split i Tsioque) znalazło się również na naszej krótkiej liście. Pozostałe tytuły albo nie miały szczęścia do naszych jurorów, albo nie były zgłaszane tu i tu.

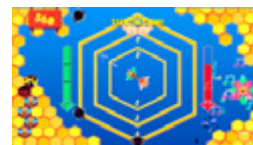
JEDNAK NIE INDYK

Kiedy z CreativeForge (którego zdecydowanie nie uznajemy za indyka) zwolniła się większość zespołu i zaczęły pojawiać się informacje, że może się z tego urodzić nowe studio, zgadywałem, że może powstać nowy, potężny indor. Otóż nie. Zanim sytuacja się wyklarowała (co nastąpiło w Dubrowniku, w trakcie konferencji Reboot), zanim okazało się, jak się nowe studio nazywa (Artificer), już miało dużego inwestora (Good Shepherd Entertainment) – co zawsze stawia indyckość pod znakiem zapytania.

KOMBINUJESZ? NIE ZAROBISZ

W okolicach Wielkanocy Apple zaczął poważnie traktować swoje wytyczne odnośnie do umieszczania reklam w grach. Nagradzanie użytkowników za instalowanie innych aplikacji („dostaniesz zbroję dla konia, jeśli zainstalujesz antywirusa firmy xxx”) od zawsze było wkurzające i nie do końca zgodne z warunkami współpracy z AppStore’em, ale do tej pory było tolerowane – teraz grozi usunięciem programu ze sklepu. Część indyków płacze, bo ich dochody z reklam pospadały o kilkadziesiąt procent, inni się cieszą, że ktoś się zdecydował wyciąć raka.

JAMY



Prace przygotowawcze do Pixel Crunch! 8bit Game Jam Edition trwają. Na Pixel Heaven zwykle i tak dzieje się tyle, że nie wiadomo, w którą stronę pójść i z kim gadać, a tu jeszcze jedna atrakcja. Miejsce – zarezerwowane, temat – w mojej głowie, terminarz – gotowy, lista chętnych – długa, nagrody – ustalane, wolontariusz do opieki nad jamem – sam się zgłosił.

Na drugi weekend czerwca (7-9.06), czyli w chwilę po wyjściu numeru, zapowiadany jest Biał-Jam 2019 w Białymstoku. To już piąta edycja. Niestety poza samą datą nie mamy na razie (a już początek maja, raptem miesiąc został) żadnych bliższych szczegółów poza nową lokalizacją: Wydział Architektury Politechniki Białostockiej.

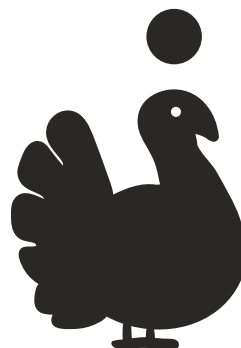
Tę datę można podać z dużym wyprzedzeniem: 18-21 lipca, Slavic Game Jam 2019 w Warszawie. Klasyka, pewnie będzie się działo, chociaż na razie na nadmiar szczegółów trudno narzekać.

W ostatni weekend kwietnia na Warszawskim Torze Wyścigów Konnych spotkali się uczestnicy Game Square Jam. Duże pieniądze (Agencja Rozwoju Przemysłu, ARP Games, Polska Fundacja Narodowa, Lotto wyłożyły na nagrody 250 tysięcy złotych) i duże zadęcie (z gospodarską wizytą premiera włącznie). Grand Prix konkursu i nagrodę główną w kategorii Best Sound Design zgarnął zespół Color Fuel za grę Honey Beats. Mam mieszane uczucia, jak to mówią, dziewięć najbardziej przerażających słów w języku angielskim to, „I’m from the government and I’m here to help”.

INDYKARIUM

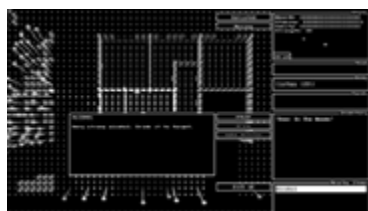
INDYCYZ RYNEK

Dzisiaj znowu przyglądamy się polskim grom. Klucz wyboru bardzo prosty: piszę o tytułach, które zostały zgłoszone do Pixel Awards i znalazły się na krótkiej liście – to taka nasza wewnętrzna procedura, ułatwiająca pracę jury. Zaskakujące, jak wiele gier w tym roku opiera się na cyberpunkowo-dystopijnych narracjach, w których świat zdominowany jest przez korporacje, high-tech i inwigilację społeczeństwa. Przypuszczam, że to coś mówi o stanie naszych umysłów.



COUNTER TERRORIST AGENCY

Duchowy spadkobierca UFO: Enemy Unknown, z tym że teraz międzynarodowa agencja walczy nie z ufokami, ale z terrorystami. Podsluchujesz podejrzanych, zbierasz finanse, rozwijasz sprzęt, aresztujesz, łapiesz, zabijasz – nietrudno zgadnąć. Jeśli uda się opanować bugi i poprawić interfejs (grywalność demo pozostawiała sporo do życzenia, ale do premiery jeszcze sporo czasu), powinno być ciekawie. Indyk: Warsaw Games.



DOOR IN THE WOODS

Roguelike, z bardzo fajną grafiką niby ASCII, udającą 3D. Przeżycie kilku pierwszych minut granicy z cudem, potem wcale nie jest łatwiej. Dość niszowe, dość specyficzne, ale z kapitalnym klimatem, powrót do czasów, kiedy sprite z 12 pikseli miał (w wyobraźni gracza) macki i ociekające jadem kły. Indyk: Tomasz Waclawek, PC, Linux, jeśli uda się ogarnąć kłopoty techniczne, będzie pewnie i Mac.



GOLF PEAKS

Prosta, casualowa gra logiczna. Jest piłka, jest dołek, jest kilka reguł, jest kilka narzuconych uderzeń, które trzeba wykorzystać, żeby skończyć poziom. Zasady do opanowania w kilka minut, zabawa na kilka godzin. Bardzo przyjemna, relaksująca rozrywka, bez wielkiego zadęcia, bez prób opowieści o zbawianiu świata. Indyk: Afterburn, PC, Mac.



INKULNATI

Turowa strategia oparta na grafice średniowiecznych iluminacji. Jako ilustrator rysujesz postacie, którymi walczysz z drugim ilustratorem. Pieski, kotki, osiołki, miecze, łucznicy, piardy i tak dalej. Pomysł ciekawy, szkoda, że wersja, w którą graliśmy, nie była specjalnie porywająca. Co o niczym nie świadczy, data premiery jeszcze nie jest nawet wyznaczona. Indyk: Yaza Games, PC.



LIBERATED

Skrzyżowanie gry z komiksem – niektóre obrazki popychają do przodu historię, inne są etapami gry. Graliśmy w niekompletną betę (całość ma się składać z czterech zeszytów, gotowy był jeden). Nie sposób wydać ostateczny werdykt, nie znając całej historii, ale zaczyna się dobrze, w klimatach mrocznej, szaroburej dystopii. Indyk: Atomic Wolf, PC.



MOSH PIT SIMULATOR

Że Sos Sosowski świetnie daje sobie radę w klimatach abstrakcyjnego i nonsensownego humoru, wiadomo co najmniej od momentu, w którym wyszedł McPixel. Mosh Pit Simulator – choć osadzony w VR i świecie 3D – idzie w zbliżonym, purenonsensowym kierunku. Świat niby jest jak najbardziej fizyczny, ale rzeczy, które można z nim robić, są kompletnie odjechane. Równocześnie odjazd to wszystko, co gra ma do zaoferowania. Indyk: Sos, PC VR.



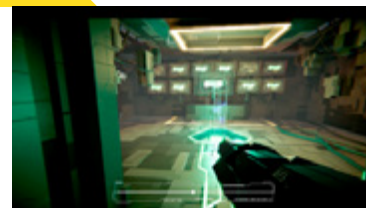
RE-LEGION

Dość klasyczny w pomysłach RTS, rekrutujesz jednostki, rozwijasz umiejętności, w kolejnych misjach zdobywasz budynki i popychasz do przodu narrację. Całość utrzymana w ciekawym, dystopijno-cyberpunkowym klimacie. Niestety, chyba autorzy – jak to u ambitnych indyków bywa – ugrzyli więcej, niż mogą połączyć, i to wychodzi w szczegółach. Indyk: Ice Code Games. PC.



SHING!

Zręcznościówka, więc o grywalności się nie wypowiadam, ale wygląda dobrze. Miecze, chlastanie i generalnie cały czas w prawo, czyli stary, sprawdzony schemat. Można samemu, można w kilka osób. Jest jakaś historia, żeby nie było nudno. Indyk: Mass Creation. W zeszłym roku gra była prezentowana jako Free Blades. Ma być na PC i konsole.



SPLIT

Na stronie Steam Split (jeszcze niewydany) jawnie przyznaje się do inspiracji Q.U.B.E., Portal i The Talos Principle, więc z góry wiadomo, czego się spodziewać – zagadek i widoku FPP. I dokładnie to dostajemy, bardzo sprawnie zrealizowane. Co ważne, ani przez chwilę nie miałem wrażenia, że to kalka z wymienionych tytułów. Tak, podobieństwa są oczywiste, ale całość ma własny styl. Indyk: Woodland Games, PC, Mac.



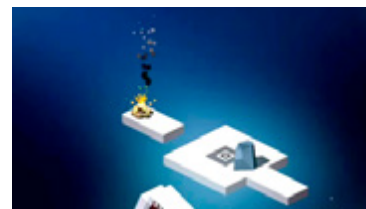
RETRO SYNTHESIS

Przygodówka kryminalna dziejąca się w niezbyt odległej przyszłości. Kupił mnie mroczny klimat bardzo sprawnie zrobionego (co nie dziwi, lista firm i tytułów, przy których pracowali autorzy, robi wrażenie) demo. Chciałbym zobaczyć więcej, niestety taki projekt Schroedingera, równocześnie aktywny (zgłoszony do konkursu) i nieaktywny (info od zespołu: „Retro Synthesis zawsze był robiony swoim własnym tempem, głównie dlatego, że to projekt robiony w wolnym czasie”). Indyk: Black Nest, PC.



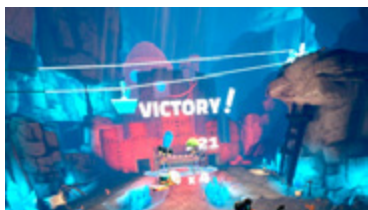
THIS IS THE ZODIAK SPEAKING

Znamy tylko demo i zapowiedzi, wyglądają ciekawie. Gra jest oparta na autentycznej historii niewykrętego seryjnego zbrojcy (Zodiak działał pod koniec lat 60. w Kalifornii, zabił na pewno pięć osób, w listach sam twierdził, że 37). Trochę się boję efektu końcowego, bo dopisywanie „wyjaśnień” do historycznych tajemnic często kończy się blamażem, ale jestem optymistą: nad scenariuszem pracuje Łukasz Orbitowski, który nieraz już udowodnił, że pisać umie. Poczekamy, zobaczymy. Indyk: Punch Punk Games. PC.



SOLE LIGHT

Logicznie – kuzyn Sokobana (choć z ważnymi zmianami). Graficznie – kuzyn Monument Valley (choć bez eschrowskiej geometrii). Trzeba przeprowadzić człowieczka przez labirynt znikających po ich opuszczeniu pól, przesuwając po drodze skały (co powoduje przesuwanie elementów labiryntu). Brzmi pokrętnie, ale zasady można złapać w ciągu kilkunastu sekund. Co nie znaczy, że tyle samo wystarczy na przejście kolejnych poziomów, czasem trzeba się zdrowo nagłówkować. Indyk: Indeep Studios, iOS.



SPUDS UNEARTHED

Niby gra strategiczna o podboju kosmosu, ale klimat bliższe dziecinnej pokoi i minionków. Zaczyna się od wyboru wyposażenia i celu, a potem w czasie rozgrywki trzeba się mocno spocić (VR, więc dosłownie, bo machając rękami), żeby wygrać bitwę z armią przeciwnika. Bezpretensjonalne, z przymrużeniem oka. Indyk: Gamedust, PC VR.



TSIQUE

Przygodówka point and click; grając, miałem skojarzenia z Putt-Puttem, Dragon's Lair i Kingdom: The Far Reaches (wspominałem o tym ostatnim tytule na pixelpost.pl). Królowa na wojnie, czarodziej w stolicy się zbuntował, księżniczka ratuje królestwo. Niby kłisza na kłiszy, ale słodkie. Indyk: OhNoo Studio, PC, Mac.



WEEDCRAFT INC

Mam z tym tytułem kłopot, bo indyczość Vile Monarch można kwestionować. Oni sami mają wątpliwości, a w czasie obrad jury PA postanowiliśmy oceniać grę w kategorii Big Fish. Ale na potrzeby Indykarium zakładam, że jednak indyk. Strategia ekonomiczna, daleki potomek Pizza Tycoon. Gra uchodzi za kontrowersyjną, ale wyłącznie dlatego, że mówi o trawce. Z wyraźną znajomością tematu. Indyk (?): Vile Monarch, PC, Mac.



Na krótkiej liście polskich tytułów było więcej, ale trudno takie Chernobylite zaklasyfikować jako produkcję indyczą.

Granie w cieniu Wielkiego Muru

Chiński rynek gier to byt dość enigmatyczny. Najczęściej opowiada się o jego skali: mnóstwo graczy, olbrzymie pieniądze, największy popyt na gry mobilne na świecie. Każdy wydawca chciałby uszczknąć kawałek tego tortu. Niewielu jest jednak dane go skosztować, ponieważ chińscy gracze to nie są po prostu liczby.

■ Paweł Gąska

Mają swoje gusta, trendy i przyzwyczajenia, pod pewnymi względami podobne do zachodnich, pod innymi zupełnie różne. Dodajmy do tego aktywnie działającą cenzurę, wpływającą na to, co można legalnie w Chinach wydawać, a dostaniemy interesującą kulturę grania, której warto bliżej się przyjrzeć.

Okazja nadarzyła się wraz z odbywającymi się w Pekinie targami G-Fusion. Fundacja Indie Games Polska pojechała tam ze stoiskiem, na którym swoje gry prezentowały polskie studia: od małych zespołów, jak MGP Studios czy Bold Pixel, poprzez nieco większe Monster Couch, aż po dużych



zawodników, jak T-Bull, 11 bit studios czy Techland. Twórcy przyjechali reklamować swoje produkty i rozmawiać z wydawcami, ja zaś pojechałem z ramienia Pixela, żeby patrzeć, pytać i poznawać, na czym polega specyfika chińskiego rynku gier.

POGRYWANIE Z CENZURĄ

Już podczas przygotowywania stoiska z wypowiedzi polskich dewów przebijiała niepewność, czy przywiezione gry zostaną dobrze odebrane. Temat cenzury przewijał się czy to w luźnych komentarzach, czy w pytaniach do pracowników polskiej ambasady, która

■ G-Fusion upłynęło pod znakiem kolejek. Chcąc dostać się do wybranego stoiska, goście musieli liczyć się z co najmniej półgodzinnym oczekiwaniem.

aktywnie wspierała polski zespół. Nie była to nieuzasadniona paranoja: chiński rząd bardzo głośno i otwarcie informuje o tym, jakie treści są w Chinach zakazane. Utwory zawierające widowiskową przemoc, nagość lub poruszające kwestie wrażliwe politycznie nie są mile widziane w Państwie Środka. Krew, odcięte kończyny czy symbolizujące śmierć czaszki muszą być usunięte, zaś od niedawna twórcy starający się o licencję na chiński rynek muszą także udowodnić, że ich gra nie jest uzależniająca.

Mogłoby się zatem wydawać, że na targach pojawiają się jedynie gry



✦ Za pomocą towarzyszącej targom minigr, gracze byli motywowani do wzięcia udziału w przeróżnych aktywnościach.



ugrzecznione i niekontrowersyjne. Tak jednak nie było. G-Fusion jest w chińskiej skali raczej niewielkim wydarzeniem, przez co może sobie pozwolić na nieco więcej niż takie np. ChinaJoy czy WePlay. Na każdym kroku widać było finezyjną sztukę kompromisu: ile można zachować z oryginału, żeby jeszcze nie podpaść. I o ile Larian Studios zdecydowało się usunąć postać Fana (szkieleta) ze znanego concept artu do Divinity: Original Sin 2, o tyle już na stoisku uwielbianego w Chinach Sekiro krew lała się strumieniami. Dopiero podczas prezentacji gry na głównej scenie ta opcja była wyłączona - tu wycyzniono granicę, której organizatorzy woleli nie przekraczać.

Podczas rozmów z chińskimi wydawcami szybko wychodziło, gdzie leży pies pogrzebany. Co prawda wymagań cenzury jest wiele, ale tylko jednego przykazania nie wolno nigdy złamać: nie poruszać tematów drażliwych politycznie. Chińscy deweloperzy opowiedzieli o konsekwencjach takich działań na przykładzie niedawnej historii

tajwańskiej gry Devotion. Po tym, jak rozeszła się informacja, że znaleziono w niej tabliczkę naśmiewającą się z prezydenta Chin, Devotion zostało natychmiast zakazane, stosunki z jej twórcami zerwano, zaś chińscy gracze zaczęli z nieufnością patrzeć na inne tajwańskie gry. Na politykę cenzura nie przymyka oczu, więc taki produkt jest zbyt niebezpieczny, żeby ktokolwiek chciał go ruszyć. Pozostałe elementy są negocjowalne. Trzeba tylko nie być zbyt ostentacyjnym, dodać opcję wyłączenia krwi czy odpowiednio dobrać promujące grę screeny - i można w spokoju siedzieć w szarej strefie chińskiego Steamu (ma on zablokowane opcje społecznościowe, ale większość gier jest tam dostępnych).

SZUKAJĄC WSPÓLNEGO JĘZYKA

Wbrew pozorom nie jest zatem tak, że chińscy gracze mają odcięty dostęp do popularnych tytułów, w które my się zagrywamy. W Chinach też znają i doceniają Wiedźmina 3, też zrobiła się moda na Apex Legends, też lubią Sekiro.

Są jednak inne bariery, które utrudniają przepływ tytułów pomiędzy Wschodem a Zachodem nawet skuteczniej niż Wielki Chiński Firewall.

Przechadzając się po halach G-Fusion, wydarzenia skierowanego do najbardziej zagorzałych chińskich graczy, łatwo zauważyć, że większość Chińczyków nie przepada za porozumiewaniem się w języku angielskim lub nie zna go wcale. Sprawia to, że gra, która nie jest dobrze przetłumaczona, nie tylko nie przejdzie cenzury (język również jest jednym z wymogów), ale w ogóle nie wzbudzi zainteresowania graczy. Widać to na przykładzie rozwoju chińskiej sceny retro, o której opowiedział mi trochę Tony Shong, wiceprezes organizacji indieLight.

W Chinach początek grania na wielką skalę wiąże się z powstaniem smartfonów, jednak Chińczycy grali już dużo wcześniej. Po prostu mniej się z tym afiszowali, gdyż nie było to do końca legalne. Tony, opowiadając o kultowych grach z dawnych lat, jednym tchem wymienia Contrę, Super Mario Bros. i Rush'n Attack. Królował wtedy nielegalnie sprowadzany NES, na

G-Fusion do czekało się dziewiątej edycji. Organizatorem jest serwis Gamecores skupiający społeczność chińskich graczy hardkorowych.



Z konsolowej trójki jedynie Xbox pofatygował się na targi. I nie zdominował ich wcale tak, jak próbuje to czynić podczas E3.



Stoisko Sekiro było jednym z najbardziej obleganych miejsc. Prezentacja gry na głównej scenie również zgromadziła największą widownię.



Motywy przewodnim G-Fusion był popularny w chińskiej kulturze konflikt smoka z tygrysem. Uczestnicy zdobywali punkty dla wybranej strony.



którego dostępne były gry kopiowane i rozpowszechniane przez lokalnych piratów. To oni sprawowali pieczę nad doбором tytułów, które sprzedawali kolejnym użytkownikom. Gry te były dostępne jedynie w japońskich i angielskich wersjach językowych, co wpływało na selekcję gatunków. Platformówki czy gry shoot'em up schodziły jak świeże bułeczki, nikt jednak nie ruszał Zeldy czy Dragon Questa, gdyż ściana obcojęzycznego tekstu w opisie mówiła piratom tylko jedno: nikt tego nie zrozumie i nikt tego nie kupi.

Chińska kultura grania jest hermetyczna nie tylko w aspekcie językowym. Promocja, dyskusje czy zakupy odbywają się w zupełnie innym internecie, niż ma to miejsce na Zachodzie. Materiałów nie szuka się w Google'u, tylko na Baidu, o grach dyskutuje się na Weibo lub na WeChacie, filmiki ogląda się na Youku, zaś gry pobiera się z serwisów TapTap, WeGame, Mi Store czy wielu mniejszych chińskich sklepów. Bezpośrednio wynika to oczywiście z faktu, że największe zachodnie serwisy są zablokowane, ale w dużej mierze widać też, że Chińczycy zwyczajnie lubią siedzieć we własnym, bardziej dla nich zrozumiałym kulturowo (i językowo) środowisku. Jednym z powodów popularności CD

W drugiej hali odbywały się speedruny na żywo. Tutaj widać tłum, jaki zgromadził się aby oglądać speedrun Sword Mastera w trybie Any%.

Transformer



Wjeżdża na targi pilnował olbrzymi Optimus Prime. Choć nie miał wiele wspólnego ani ze smokiem, ani z tygrysem, niewątpliwie robił wrażenie.

Projekt Red w Państwie Środka jest fakt, że Marcin Iwiński spędził pół roku w Szanghaju i nauczył się podstaw języka, dzięki czemu wywiadów udzielał po chińsku w chińskich mediach. Fani mają tam na niego określenie, które tłumaczy się jako „Fajny Marcin”.

Upodobania chińskich graczy różnią się w pewnych aspektach od zachodnich trendów. Surowy realizm w grafice raczej ustępuje miejsca bardziej animowanemu, „mangowemu” stylowi przedstawiania postaci. Widać to było na G-Fusion zarówno po liczbie chińskich stoisk reklamujących się takimi właśnie postaciami, jak i po wyglądzie grafik umieszczonych na stoisku Blizzarda. Preferowane są gry multiplayer, gdyż Chińczycy lubią rywalizację. Z kolei dylematy moralne – tak cenione na Zachodzie – u wschodnich graczy spotykają się co najmniej z niezrozumieniem czy nawet irytacją. Frostpunk zaskarbił sobie serca Chińczyków interesującym konceptem i wciągającym modelem rozgrywki, wywołał jednak kontrowersje zadany na końcu pytaniem: czy zwycięstwo było tego warte? Na spotkaniu z polskimi dewami jeden z chińskich twórców otwarcie powiedział, że ich państwo musiało podejmować trudne decyzje, żeby osiągnąć to, co mają teraz, i on

nie rozumie, dlaczego miałyby one być kwestionowane.

Inne są także preferencje sprzętowe chińskich graczy. Popularne na Zachodzie konsole w Chinach są niszą (dopiero od kilku lat są one ponownie legalne). Na Wschodzie rządzi smartfony i pecety, z naciskiem na te pierwsze. Jedną z najpopularniejszych gier w Chinach cały czas jest PUBG (Fortnite nie odebrał mu tronu, gdyż mechanika budowania jest zdaniem wielu Chińczyków niepotrzebnym psuciem dobrej Battle Royale). Nie jest jednak tym samym, pecetowym PUBG-iem, do którego jesteśmy przyzwyczajeni, tylko jego mobilną wersją, ogywaną głównie na telefonach. Nieszczęsne pytanie z ostatniego Blizzconu – „Czy wy nie macie telefonów?” – jest z chińskiej perspektywy całkiem zasadne. Tutaj Diablo Immortal jest tytułem budzącym podekscytowanie, a nie obiektem kontrowersji. Ze smartfonów rzeczywiście korzystają w Chinach niemal wszyscy, może poza starszymi osobami. W metrze, podczas przerwy w pracy, w kolejkach do stoisk na targach – wszędzie pełno ludzi radośnie czytających, piszących i grających na swoich urządzeniach mobilnych. Nawet twórcy indyków, identyfikujący się jako gracze hardkorowi, zapytani, pokazywali swoje kolekcje gier mobilnych – głównie właśnie Battle Royale. Jak dowiedziałem się od Marka Czerniaka z Fundacji Indie Games Polska, gdybym pojechał na ChinaJoy, to na stoiskach zobaczyłbym niemal wyłącznie gry mobilne.

KORPORACYJNY ŚWIAT

W Pekinie miałem okazję spotkać się nie tylko z graczami i twórcami indyków, ale też z przedstawicielami wielkich korporacji, poszukującymi wśród polskich gier nowych tytułów do swojego portfolio. Odwiedziliśmy NetEase, spotkaliśmy się z Xiaomi, porozmawialiśmy z GAEA (wydawcą Gwinta na Chiny), dewi udzielił wywiadu dla Siny. Poznaliśmy podejście wschodnich firm do branży i ich oczekiwania wobec potencjalnych partnerów. Niektóre rzeczy zostały nam powiedziane jasno, inne były raczej ukryte między wierszami.

W CHINACH NIE DA SIĘ WYDAĆ GRY OFICJALNYMI KANAŁAMI BEZ POMOCY CHIŃSKIEGO PARTNERA.

Chińskie studia mają duży problem z wymyślaniem nowych, oryginalnych mechanik czy fabuł. Ich główna siła leży w gigantycznych zespołach programistów i grafików, czuwających nad tym, aby techniczna strona doświadczenia gracza była na najwyższym poziomie. I dopóki ograniczają się do powtarzania znanych i przetestowanych rozwiązań, zmieniając jedynie oprawę graficzną, robią kapitalną robotę i zarabiają dla swoich firm duże pieniądze. Tą strategią nie są jednak w stanie zagospodarować całego rynku, gdyż bardziej zaangażowana część graczy robi się coraz bardziej wybredna. Poszukują ciekawszych doświadczeń i są gotowi za nie zapłacić. Stąd u chińskich firm widać chęć współpracy z zagranicznymi partnerami w celu lokalizacji sprawdzonych produktów na ich rynek. Wiele z nich nie do końca rozumie zachodnie

pojęcie gry indie i na części spotkań widać było, że wydawca zainteresowany jest wyłącznie znalezieniem kolejnej mobilnej gry f2p. Niektórzy zaś chyba po prostu mają nadzieję, że im się poszczęści i dodając indyki do swojego portfolio, trafią na kolejne PUBG. Jakakolwiek byłaby ich motywacja, faktem jest, że jest to dobry czas dla mniejszych i większych produkcji na zaistnienie na chińskim rynku. Szczególnie jeśli dana gra jest już zaprojektowana na urządzenia mobilne lub łatwo zrobić jej port.

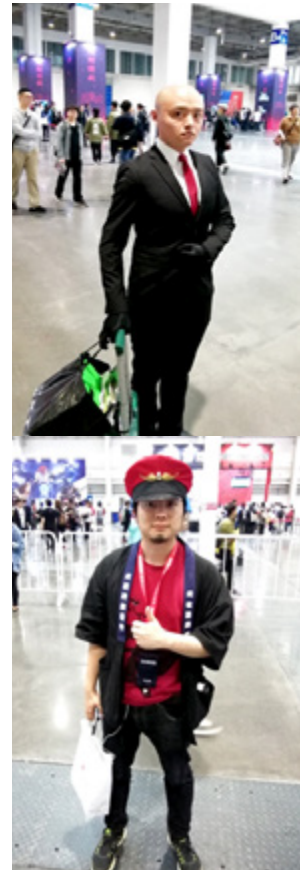
Kultura pracy, jak podejrzewam, nie odbiega od standardów innych wielkich azjatyckich korporacji. O crunchu się nie mówi, ale specjalny pokój do spania dla pracowników, którzy muszą zostać w pracy, a także firmowy sklepik, dzięki któremu nie muszą marnować czasu na zakupy, są wystarczająco wymowne.

stawiać na jej drodze coraz to nowe przeszkody.

Polska branża jest przede wszystkim rozpoznawalna ze względu na CD Projekt Red, o którego obecność na targach wielokrotnie nas pytano (zarówno ze względu na Wiedźmi-
na, jak i na Gwinta). Znany jest też Techland z Dying Lightem (choćż kontrowersyjna tematyka zombie sprawia, że reklamować się muszą głównie parkourem) oraz 11 bit studios z Frostpunkiem. Indyki są na razie mniej rozpoznawalne (choć Fundacja Indie Games Polska powoli to zmienia). Postrzegani jesteśmy jako kraj ze smykałką do oryginalnych pomysłów i ciekawych narracji, co wpisuje się w cechy poszukiwane obecnie przez chińskich wydawców.

NIE AŻ TAK DALEKO

Chińska kultura grania niewątpliwie może wydawać się egzotyczna. Cenzura, mało znany w Europie język, różnice kulturowe czy nieco odmienne gusta utrudniają porozumienie. A jednak za każdym razem, kiedy na G-Fusion rozmawiałem dłużej z jakimś przedstawicielem chińskiej branży, okazywało się, że jest sporo tytułów, o których możemy z przejściem podyskutować jak zwyczajni pasjonaci gier. Jako gracze chyba wszyscy zgadzamy się, że chcemy przede wszystkim dobrej rozrywki, nawet jeśli to, co rozumiemy pod tym pojęciem, może się czasem różnić. ■



❖ Cosplayerów na targach było niewiele, ale udało nam się wypatrzyć azjatycką wersję Agenta 47 z kultowej serii Hitman.

❖ Już w grudniu w Szanghaju zabrzmią melodie z polskich gier. Instytut Polski w Pekinie wie, jak w wielkim stylu wypromować rodzime produkcje.

POLSKA EKSPANSJA

Jak już wspominałem, wyjazd na targi zorganizowała Fundacja Indie Games Polska, która stara się, aby polskie produkcje dostały się na otwierający się chiński rynek. Współpracują w tym celu z China Indie Games Alliance. Aktywnie pomagają im też polska ambasada oraz Instytut Polski w Pekinie, który jeszcze w tym roku organizuje w Szanghaju koncert muzyki z polskich gier. Podobno Chińczycy są pozytywnie zdumieni tym, że władze mogą wspierać branżę gier, zamiast



Wyjazd pozwolił polskim twórcom przetestować na żywo, w jaki sposób odmiennosc gustów chińskich graczy wpływała na odbiór ich gier.



Świat idzie do przodu. W chińskich maszynach z kapsułkami gacha nie wrzuca się już monet. Płaci się za pomocą telefonu.



Zamiast udawać ulubioną postać z gry czy serialu, na G-Fusion można było strzelić sobie fotkę jako członka popularnego zespołu e-sportowego.



Polskie stoisko zorganizowane przez fundację Indie Games Polska powstało dzięki wsparciu udzielonemu przez Instytut Adama Mickiewicza.

PIXEL
WYWIAD

KREATYWNA

Z **Attilą Mohacsim i Pawłem Wojsem**, twórcami Total War: Three Kingdoms, rozmawia Dariusz J. Michalski.



➤ Ta grafika nie pojawiła się przypadkiem. Pokazuje, że w tej części Total War o losach bitew decydują niekiedy pojedynki bohaterów.

P Przed ostatnią prezentacją gry pokazaliście nowinki podczas bitew i w dyplomacji. Jakie inne obszary zostały zasadniczo zmienione?

Paweł Wojs: Główną zmianą jest to, że grę zaprojektowaliśmy wokół postaci. Przechodzą one z jednego stronnictwa do drugiego, wchodzą w relacje, mają swoje sympatie i antypatie. To nowa cecha wpływająca na szpiegowanie, dyplomację, stosunki państw.

Attila Mohacsi: Trzeba panować nad konfliktami wśród własnych bohaterów. Nie można umieszczać w jednej armii postaci, które się nie lubią. To źle wpływa na wydarzenia na polu walki. Jednak relacje między bohaterami odgrywają rolę nie tylko wewnątrz stronnictwa, ale także poza nim.

P.W.: Jeden z naszych testerów grał Liu Beiem. Walczył z sąsiednią frakcją i pokonał ją w trzech kolejnych bitwach. Za każdym razem wypuszczał pokonanego Kong Ronga, wodza strony przeciwnej. Z czasem Kong Rong polubił swego gnębielcę. Kiedy Liu Bei pokonał go po raz czwarty i zajął jego państwo, Kong Rong zdecydował się dołączyć do zwycięzcy. Nie wiedzieliśmy, że coś takiego jest

możliwe, więc byliśmy bardzo podekscytowani. Z powodu samodzielności postaci nie mamy agentów, którzy krążą po świecie. Każda z postaci może robić, co chce. Niektórzy bohaterowie mają ochotę szpiegować. Nie wysyłasz zatem szpiega, ale jedną z postaci swojego obozu, która ma na to ochotę. Skoncentrowanie opowieści na postaciach stanowi nie tylko nowy element, ale też zupełnie zmienia sposób gry.

P Postaci robią, co chcą, a nie co ja chcę? To niepokojące.

P.W.: Robią, co chcesz, ale do pewnych granic. Jeśli poprosisz bohatera o coś, co przeczy jego naturze czy poglądom, zapewne się zbuntuje. Możesz go jednak oblaśkawić: awansować, dać podwyżkę lub wartościowy przedmiot.

P Co dają przedmioty?

P.W.: Na przykład w grze masz klasę postaci strateg, która pozwala tworzyć formacje podczas bitew. Jeśli znajdziesz przedmiot Sztuka walki, możesz używać formacji bez stratega pośród bohaterów. Dlatego przedmioty w tej grze mają moc znacznie większą niż w poprzednich.

REKONSTRUKCJA



☛ Attila Mohacsi,
Lead Game Designer,
Total War:
Three Kingdoms.

☛ Paweł Wojs,
Project Art Director,
Total War:
Three Kingdoms.

P Przydają się tylko podczas bitwy?

P.W.: Część wpływa na bitwę, a część na kampanię. Na bitwę wpływają broń i zbroje. Zwykli bohaterowie mogą się nimi wymieniać. Legendarne postaci mają zbroje, które są do nich przypisane.

P Co z okresu Trzech Królestw było najtrudniejsze do zaimplementowania w grze?

P.W.: Postaci! To było coś całkowicie nowego. Wiem, że powinienem wskazać coś innego, bo dopiero co o nich mówiliśmy, ale to prawda.

A.M.: Były też trudności ze sprostaniem oczekiwaniom. Z jednej strony jest opisana pewna historyczna sekwencja wydarzeń, a z drugiej SI, która stara się wykorzystywać nadarzające się okazje. Prosiłoby się, by zmusić gracza do odtworzenia dziejów i dokonania takich wyborów, jakie zostały dokonane w przeszłości. Jednak nie możemy gracza do niczego zmuszać. W końcu to on jest gwiazdą tego spektaklu.

P.W.: Dlatego zachowaliśmy równowagę między „Dziejami Trzech Królestw” a grą. W pewnym momencie zachodzą wydarzenia, których występowanie wynosi 100%. Dong Zhuo umiera, kiedy powinien. Podobnie Sun Quan. Uważamy, że to jest w porządku, bo mamy jednak do czynienia z opowieścią, a ona pozostaje w kontrze do gry wojennej o charakterze sandboxu. Gracz może wybrać tryb opowieści lub zwykłą wojenną przygodę. Inne wydarzenia czasami zachodzą, czasami nie, dzięki czemu w grze jest więcej różnorodności.

P Mówicie o wydarzeniach historycznych w grze. A co z bohaterami? W jakim stopniu są rekonstrukcją postaci historycznych, a w jakiej waszą kreacją?

P.W.: Najpierw zgromadziliśmy wszystkie dostępne źródła o bohaterach. W „Dziejach Trzech Królestw” znajduje się mnóstwo szczegółowych opisów dotyczących na przykład wzoru na czyimś pasie czy kształtu kłamy. Zebraliśmy też przedstawienia poszczególnych elementów z innych gier, programów telewizyjnych i filmów. Jednym z głównych warunków projektowania postawionym na początku



✚ Pod względem bohaterów gra przypomina nieco „Czterech pancernych i psa”. Tyle że bez psa.



✚ Liu Bei ma mnóstwo zalet i jedną wadę na starcie, dzięki której zasługuje na przydomek Liu Bez Ziemi.



✚ Zdobywanie osady odbywa się jak w poprzednich częściach, choć mury są niższe.

była natychmiastowa rozpoznawalność postaci dla kogoś, kto miał kontakt z książką lub dowolnym innym medium. Z jednej strony wydaje się to naturalne, z drugiej jest trudne do osiągnięcia. Mam wrażenie, że nam się to udało. Wychodziliśmy od historycznej autentyczności i prawdopodobieństwa, by czuło się, że postaci są realistyczne, a nie przesadnie wystylizowane. Ale trochę je podkreśliśmy.

A.M.: Jeden z bohaterów, Zhang Fei, ma według pewnego opisu prawie trzy metry wzrostu.

P.W.: Z kolei jeśli znajdziesz w „Dziejach Trzech Królestw” opis Liu Beia, okaże się, że płatki jego uszu dotykały ramion, a jego oczy potrafiły zobaczyć, co jest za nim. Nie jest to opis, na którym można w pełni polegać. (śmiesz) Dlatego przefiltrowaliśmy go przez własny osąd. W grze Liu Bei ma uszy tylko nieco dłuższe od pozostałych postaci. Na początku projektowania dokonaliśmy kilku wyborów. Jednym z nich było przyjęcie skali powieści graficznej, czyli głowa miała być mniejsza w proporcji do ciała, co daje większą dynamikę. Chcieliśmy stworzyć tożsamość postaci przy zachowaniu ich ikoniczności, ponieważ są znane z innych źródeł. Jednocześnie zamierzaliśmy nadać im swoje piętno.

P Konsultantem serii był profesor Richard de Crespigny. Dlaczego nie zwróciliście się do kogoś z Chin?

P.W.: Profesor jest niekwestionowanym autorytetem na Zachodzie w kwestii dynastii Han i okresu Trzech Królestw. Ma na koncie mnóstwo artykułów i książek na ten temat. Chińska kultura jest mu bardzo bliska. Poza tym w naszym studiu z Chin pochodzi jeden z projektantów i wiele osób

z dewelopingu. Mieliśmy zatem mocne wsparcie w firmie. Oczywiście kontaktowaliśmy się z mnóstwem fanów w Chinach i od nich też otrzymaliśmy wiele wskazówek.

P Czy był jakiś element szczególnie trudny do rekonstrukcji?

A.M.: Przy każdym elemencie pojawiały się większe lub mniejsze trudności. Paradoksalnie największe towarzyszyły odtworzeniu przebiegu bitwy o Czerwone Klify.

P Wydawałoby się, że nie powinno być problemów z najślawniejszą bitwą tamtych czasów.

A.M.: A jednak. Jedna z relacji mówiła, że doszło do abor-
dżu i spalenia okrętów, co sugerowałoby bitwę na wodzie. Zatem walczyli na okrętach? Tego nie wie nikt, bo w innych relacjach pojawiają się łucznicy.

P.W.: W grze jest to historyczna bitwa lądowa. Jednak wątpliwości dotyczyły niemal każdego elementu gry. Środowisko było najłatwiejsze. W tym wypadku mogliśmy użyć współczesnych odniesień. Poza nim wszystko od projektów postaci, przez architekturę, po projekty rządowych budynków budziło zastrzeżenia. Po raz pierwszy w historii produkcji naszych gier tak często kontaktowaliśmy się z konsultantem historycznym.

A.M.: W pewnym sensie praca nad grą była łatwiejsza, bo mieliśmy informacje z pierwszej ręki. Dostaliśmy od profesora grubą księgę, kto był kim w Chinach tamtego okresu.

P.W.: To jedyna książka zawierająca tak szczegółowy wykaz. Nikt inny tego nie zrobił. Dlatego dla nas profesor de Crespigny był pierwszym kontaktem. ■



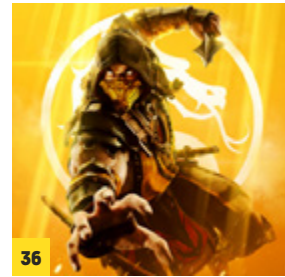
✚ Jeden z rzadkich przypadków, gdy trudno pomylić drzewo technologii z czymkolwiek innym.



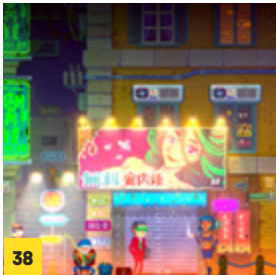
32



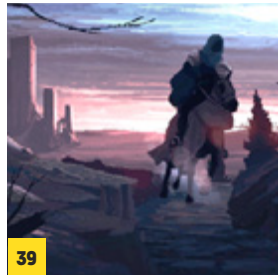
34



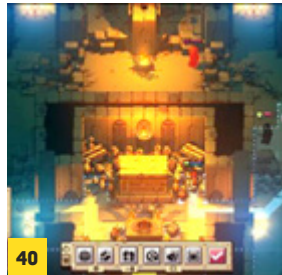
36



38



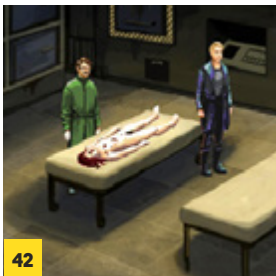
39



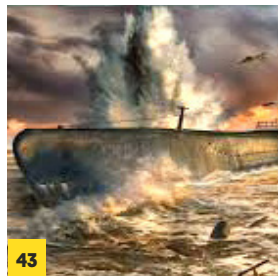
40



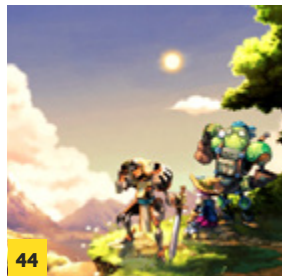
41



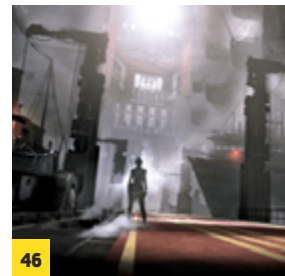
42



43

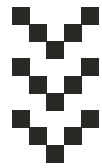


44



46

P



TAK

OCENIAMY GRY

0-30

słabe

31-40

niegodne dłuższego kontaktu

41-50

średnie, miejscami przyzwoite

51-60

dobre, ale nie dla każdego

61-70

interesujące, godne

polecenia fanom gatunku

71-80

bardzo dobre

w swojej kategorii

81-90

znakomite, polecane

wszystkim

91-100

wybitne, ponadczasowe



PLAY THE GAME

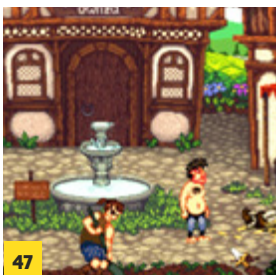


DYSKUTUJ NA

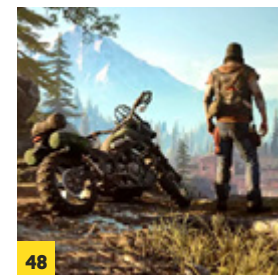
FB.COM/GROUPS/

SECRETLEVEL

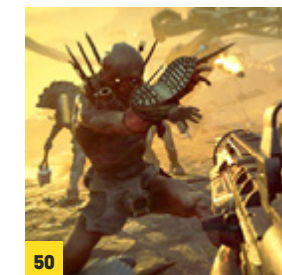
HITLEROWCY MAJĄ SETKI LUDZI, CZOŁGI I ZBRODNICZE PLANY. MY MAMY KILKU AWANTURNIKÓW, WYŚLĄŻONEGO JEEPA I (Z GRUBSZA) CZYSTE SUMIENIE. KTO WYGRA?



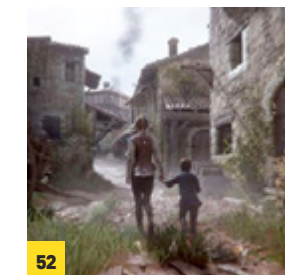
47



48



50



52



PRODUCENT Creative Assembly Wersja PL: tak

■ Sir Haszak

Państwo Środka to wielki kraj, u schyłku panowania dynastii Han zapanował w nim wielki chaos i zostało to znakomicie oddane w najnowszej produkcji Creative Assembly.

Pierwszą rzeczą, o którą potknąłem się podczas jednoczenia Chin, były nazwiska. Parę razy próbowałem wypowiedzieć wojnę nie temu, komu zamierzałem, bo różnice między Zheng Jiang a Zhang Yan wydawały się nieznaczące, póki nie spojrzałem na mapę. Nie do końca też wiedziałem, którzy moi generałowie czy dworzanie zacieśniają relacje. To jednak okazało się tylko wstępem do wspaniałej przygody, w której po starciu taktyczna część strategiczna uzupełniona jest bitwami rozgrywanymi w czasie rzeczywistym.

Zaczynamy jednym z 12 dowódców w sytuacji, gdy panowanie dynastii Han jest już tylko iluzoryczne, każdy chętny wojownik z oddziałem może próbować sięgnąć po władzę cesarza, a niektóre komanderie zostają przejęte przez Żółte Turbany, czyli chłopskich rebeliantów. W tym chaosie systematycznie budujemy swoją pozycję: zdobywamy nowe ziemie, rozwijamy gospodarkę i administrację, przeprowadzamy reformy usprawniające działania państwa i toczyliśmy bitwy.

W miarę rozwoju państwa zyskujemy tytuły od drugiego markiza do cesarza. Oprócz większego poważania dają większą liczbę stanowisk do obsadzenia na dworze (poddani chcą stanowisk!) i umożliwiają podejmowanie akcji niedostępnych mało znaczącemu władcy. Dlatego wzrost państwa czujemy nie tylko przez przyłączanie do niego kolejnych komanderii, wnoszenie na nich budynków i powoływanie kolejnych armii. Czujemy też realnie rosnącą władzę i możliwości, jakie daje. Choćby jako markiz możemy wasalizować mniejsze państwa.

Jednak oprócz tego poziomu makro w Trzech Królestwach ważne są także relacje z ludźmi, którzy nam służą. Przyjmujemy na służbę osoby z ich sympatiami i przekonaniami. Mogą nie lubić nas lub swoich współpracowników, przez co ich poziom zadowolenia spada. Gdy znajdzie się w sferze liczb ujemnych, zaczyna się na przykład spiegowanie na rzecz innych państw. Co zrobić ze znakomitym administratorem komanderii, który okazuje się spiskowcem? Ścięcie zostanie odebrane na dworze jako wprowadzenie rządów terroru i obniży porządek w całym państwie. Oblaskawienie łapówką na pewien czas zadowoli spiskowców, ale potem problem może wrócić. Można też nie reagować od razu, potem wyrzucić ze służby i... zrobić sobie wroga na innym dworze, który spiskowca przyjmie. Co zrobić z generałem, który ma znakomicie wyszkoloną świątę doborowych jednostek, a oskarża dowódcę armii i władcę państwa zarazem o wszystko, co najgorsze? Wyrzucenie go spowoduje odejście podległych mu



doświadczonych żołnierzy. Z kolei pozostawienie w armii skonfliktowanych postaci stwarza zagrożenie podczas bitwy. Już same relacje między bohaterami zmuszają do podejmowania mnóstwa znaczących decyzji, a inne części gry wymagają ich nie mniej.

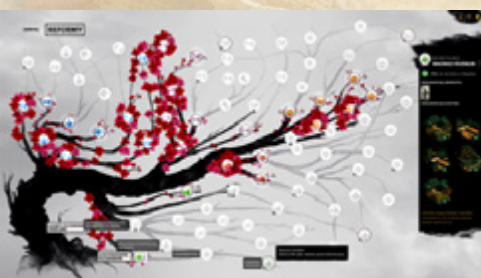
Bohaterowie mają duże znaczenie niezależnie od tego, który z trybów gry wybierzemy: relacji czy opowieści. W pierwszym stają oni na czele własnych jednostek, które prowadzą w bitwie jak w klasycznych tytułach serii. W drugim sami zostają superjednostkami samodzielnie roznoszącymi w proch całe regimetry wroga, mającymi specjalne umiejętności aktywowane podczas walki i toczącymi na polu bitwy pojedynki z innymi bohaterami. Bardzo przypomina to rolę, jaką odgrywają w Total War: Warhammer 1 i 2. Tam jednak nie można nic z tym zrobić i wśród fanów serii pojawiła się głośna grupa przeciwników tego rozwiązania. W Trzech Królestwach wybieramy własną drogę.

Jednak mnóstwo postaci (w tym historycznych), wspaniała grafika, zadania stawiane przez grę, a później przez radę władcy, stanowią tylko scenerię, w której czekają nas wspaniałe przygody wzbudzające emocje. Na przykład potężny sąsiad, który chce nas za wszelką cenę pokojowo zwasalizować, w końcu traci cierpliwość i wypowiada wojnę. Naprzeciw jego armii wystawiamy własną z przekonaniem, że damy radę się obronić. Wtedy z innej strony

wjeżdża druga, równie duża, i już wiemy, że nie damy rady. Korzystamy więc ze specjalnej umiejętności Cao Cao (każdy wódz ma coś ciekawego w zanadrzu, co znacząco wpływa na sposób rozgrywki), którego akurat prowadzimy: wywołanie wojen zastępczych. Dzięki niej przekonujemy drugiego potężnego sąsiada, by najechał pierwszego. Panowie biorą się za łby, a my wracamy do pracy organicznej. Albo silny sąsiad najechał nasze ziemie. Wydajemy mu bitwę dwoma słabymi armiami w pobliżu własnego miasta. Dzięki udziałowi miejskiego garnizonu pokonujemy go, ale wodzom wroga udaje się zbiec. Za chwilę odtworzą świątynię i problem pojawi się na nowo? W życiu! Zastawiamy pułapkę w lesie silniejszą armią, a słabsza atakuje niedobitki wojsk wroga z przeciwnej strony. Wróg wycofuje się i wpada wprost na naszą silniejszą armię. Albo wykrywamy szpiega na naszym dworze i zamiast go prostoliniźnie zabić, robimy z niego podwójnego agenta.

W ogarnięciu świata pomagają interfejsy. Na przykład początkowo poszukiwałem partnerów handlowych, klikając na każde państwo graniczące z moim. W końcu odkryłem opcje szybkich umów, dzięki którym wybieramy rodzaj umowy, a gra podpowiada, z kim możemy ją zawrzeć. Nie dotyczy to jednak poszukiwania kandydatów do małżeństwa. W tym przypadku trzeba klikać. Boli tym bardziej, że niekiedy wyszukana z trudem druga połówka nie może patrzeć na kandydata do ręki i łoża.

Oczywiście są rzeczy, do których można się przycepić, jak wyszukiwanie drogi na mapie strategicznej, zachowania SI na polu bitwy niewyświetlanie części tekstów. Jednak w skali gry wady stanowią trwające w gruncie rzeczy rok powstanie Żółtych Turbanów przy blisko stuletnim konflikcie zwanym epoką Trzech Królestw. To pierwszy z powodów, by zawałczyć o tron cesarski. A drugi? Oto on: cysorz to ma klawe życia! **L**



87

Twórcze rozwinięcie serii Total War przybrało postać wampira, który potrafi wyciąć każdą wolną chwilę. Ogrom świata, szeroki wybór postaci i stylów gry sprawia, że nie interesuje mnie, kiedy ukaże się kolejna część serii. Zostawanie cesarzem Chin na różne sposoby i tak powinno mi do tego czasu wystarczyć.



Trasy inspirowane poziomami z innych gier o szybkim jeździe podobnie jak oryginały nie zawsze przejmują się grawitacją.

TEAM SONIC RACING

PC PS4 XONE SWITCH

PRODUCENT Sumo Digital **Wersja PL:** tak

Michał R. Wiśniewski

Jeż Sonic robi sobie przerwę od straszenia dzieci w kinie i razem z koleżankami i kolegami urządza sobie wyścigi.

Czy jest coś głupszego niż najszybszy jeźdźca świata w wyścigowym samochodzie? Oczywiście, cała masa rzeczy. Sonic jest maskotką i ma obowiązki maskotki - i jednym z nich jest udział w wyścigach gokartów, zgodnie z tradycją zapoczątkowaną lata temu przez Mario. To już trzecia gra o niebieskim jeździe od brytyjskiego studia Sumo Digital. Wcześniejsze, Sonic & All-Stars Racing (2010) i jej sequel z dopiskiem Transformed (2013), pozwalały zmierzyć się z różnymi bohaterami gier firmy Sega; tym razem za kierownicami kolorowych bolidów zasiada jedynie menażeria z uniwersum Sonica. Są więc jeździe w różnych kolorach, lisy, nietoperze, doktor Eggman, w sumie 15 typów podzielonych pod względem



Wyścigi wyglądają jak ze „Speed Racera” Wachowskich. Przy takim przeciążeniu sensorycznym nie jest łatwo koordynować działania członków drużyny.

umiejętności - szybkość, technika, moc. Ta ostatnia pozwala rozwalać przeszkody, ta druga - nie tracić prędkości po zjechaniu z jezdni. Do wyboru 21 tras podzielonych na siedem światów inspirowanych krainami znanymi z innych gier o jeździe (z czego jeden na początku zablokowany), pełnymi rozmaitych pułapek i skrótów.

Jest tryb fabularny, z mało interesującą historią próbującą wyjaśnić, dlaczego Sonic jeździ samochodem; jest też grand prix oraz oczywiście pojedyncze wyścigi, w tym - na czas. Pojazdy można kolorować i ozdabiać zdobytymi naklejkami, jak również modyfikować ich osiągi (fanty zdobywa się, kupując kapsułki).

Cóż, jak na razie nic szczególnie ekscytującego. To, co odróżnia tę

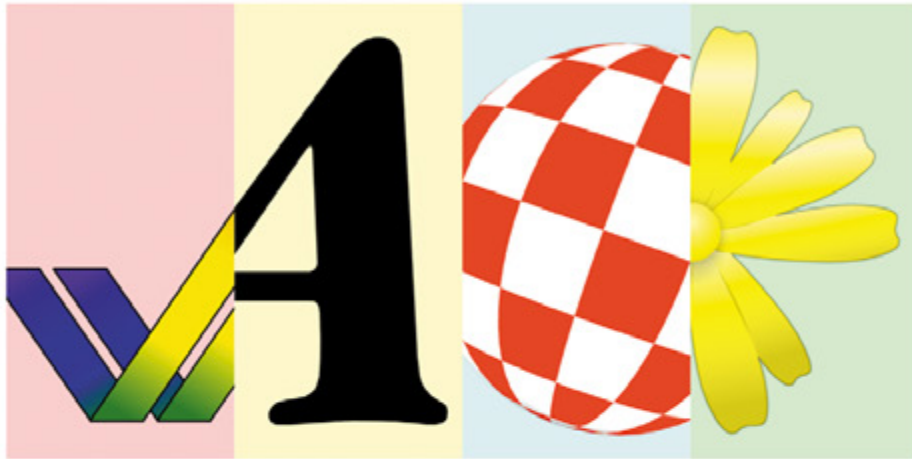
grę od innych, to właśnie tytułowa „drużyna”. Wprawdzie można wybrać normalny wyścig dla jednego gracza, ale sednem gry są rajdy w trzyosobowych drużynach - na ich wynik składa się zbiorowy wysiłek. Do tego dochodzą elementy strategiczne - możliwość przekazywania sobie przedmiotów (bomb, dopalaczy, rakiet), a także możliwości przyśpieszenia po wykorzystaniu strumienia aerodynamicznego, czyli pędzenie po śladach partnera.

Gra jest kolorowa i dynamiczna niczym film „Speed Racer”, więc próby gry zespołowej kończą się okrzykami „Daj mi dopałkę, jak masz!” i tyle z tej całej strategii. Ale znacznie zwiększa to zabawę, zwłaszcza gdy ktoś woli współpracować, a nie walczyć ze sobą (choć i taka możliwość istnieje). Można grać po sieci (do 12 osób), a także lokalnie, w kanapowym trybie dzielonego ekranu (do czterech osób). Jest i opcja dla smutnych ludzi, którzy nie mają znajomych - w brakującą dwójkę wciela się wówczas SI.

61

Ładne graficznie i muzycznie; poprawna gra bez żadnego wielkiego „wow”. Tryb drużynowy jest interesujący, ale jak zwykle wszystko będzie zależało od tego, jaką drużynę sobie zbierzemy. Miła, niezobowiązująca rozrywka, odpowiednia dla młodszych graczy. Dla fanów Sonica.

*Do you remember
when Amiga meant friend?*



amiga.com



Na arenę wróciło sporo klasycznych postaci, w tym Baraka i Kabal.

Znane i lubiane Toasty! tym razem występuje jako brutality.



PC PS4 XONE

PRODUCENT NetherRealm Studios Wersja PL: tak

Bazyl

Nawet jeśli nie graliście jeszcze w MK 11, to zapewne i tak słyszeliście, że źli czarownicy z NetherRealm Studios zakuli kobiety w zbroje, a to co najlepsze schowali za sięgającym nieba paywallem. Na szczęście w bajce tej jest niewiele więcej prawdy niż w podaniach o Czerwonym Kapturku albo uczciwym polityku.

Seria Mortal Kombat od początku specjalizowała się w szczuciu przemocą, a nie cymem. A krwi w nowej odsłonie jest całe morze (dosłownie), dlatego trudno mi poważnie traktować zarzuty, że brak powrotu do wizualnego stylu MK 9, gdzie Jade czy Kitana wyglądały, jakby urwały się ze złotu gwiazd porno, to wypięcie się na prawdziwych fanów. Co zaś do mikrotransakcji, to... o tym nieco dalej.

CHOOSE YOUR DESTINY

Akcja MK 11 zaczyna się bezpośrednio po wydarzeniach z poprzedniej części. Tym razem fabuła toczy się wokół Kroniki, która ma moc sterowania czasem i postanowienie wymazania Raidena z kart historii. Prócz niej do serii wkroczyło także troje nowych grywalnych wojowników - pomagier Kroniki Geras, starsza bogini Cetrion i należący do rasy sześciopięciopalców Kollector. Stawkę uzupełnia szereg znanych bohaterów. Dzięki zabawom z liniami czasu na arenę powrócili między innymi Kabal, Noob Saibot czy Skarlet, która po raz pierwszy doczekała się większej roli.

Łącznie przygotowano 25 wojowników, licząc Frost, którą można odblokować, kończąc czwarty rozdział trybu fabularnego (co zajmuje około godziny), i Shao Kahna dodawanego do zamówień przedpremierowych.

FIGHT!

Nowa odsłona smoczej serii nie przynosi rewolucji w systemie walki, ale pewne zmiany są. Na przykład pasek mocy rozdzielono na dwa wskaźniki

- jeden dla **ruchów ofensywnych**, drugi dla **obronnych**. Nowością jest też Fatal Blow, czyli potężna kombinacja, którą można **wyprowadzić tylko raz** na walkę. Wprowadza to do gry **aspekt taktyczny** i każe zastanawiać się, czy lepiej **spróbować odwrócić losy rundy**, czy spisać ją na straty, a Fatal Blow zostawić na później. Trudno też nie zauważyć, że walka częściej niż w poprzednich częściach przerywana jest animacjami, przedstawiającymi np. zbliżenia zębów wybijanych po przywaleniu walającym się po planszy ustrojstwem. Nie zaburzało mi to płynności rozgrywki, ale nie zdziwię się, jeśli komuś będzie przeszkadzać.

ROUND TWO

Na pochwałę zasługuje obszerny samouczek, pozwalający zarówno poznać podstawowe mechaniki, jak i opanować walkę poszczególnymi postaciami. Zdobyta w ten sposób wiedzę można wykorzystać w wielu trybach gry. Wśród nich jest oczywiście fabuła. Historia prezentuje się ciekawie, ale szkoda, że nie zdecydowano się na eksperymenty z formą, więc znów mamy serię przerywanych pojedynkami cut-scenek. Niekanoniczne finały jak zwykle można obejrzeć, przechodząc tradycyjne wieże. Pewną nowością są Wieże Czasu, czyli odpowiednik Multiwersum z Injustice 2. Niestety, przesadzono ze stopniem trudności. Już w starciu z teoretycznie łatwiejszymi wieżami przeklinałem starszych bogów. Wtórowały mi setki innych graczy, a nasz wrzask dotarł do ludzi z NetherRealm Studios, gdyż obiecali popracować nad trudnością



POJAWIŁY SIĘ ZNANE Z INJUSTICE 2 WALKI SI ORAZ OPCJA, BY NIEKTÓRE POJEDYNKI PRZECHODZIŁ W IMIENIU GRACZA KOMPUTER.

i nagrodami w tym trybie. Słowa dotrzymali. Dzięki temu Wieże Czasu nie grożą już popadnięciem w nerwicę, za to oferują mnóstwo zabawy osobom preferującym grę solo.

Dla odmiany od początku dobrze wypadło to, co w chwili premiery było bolączką MK 9 i X, czyli walka w sieci. Zarówno z wyszukiwaniem przeciwników, jak i płynnością rozgrywki nie miałem żadnych problemów.

FINISH HIM!

Dużą nowością w mortalowym świecie jest edytowanie postaci. Ciosy czy umiejętności dostępne są od razu, więc mowy o pay-2-win nie ma. Elementów wizualnych do odblokowania (skórek, sprzętu, animacji etc.) jest za to zatrzęsienie, chyba nawet za dużo. Szczególnie że wiele skórek różni się

■ Jeśli ktoś twierdzi, że w MK 11 nie można zobaczyć półnagich dziewczyn, to znaczy, że nie przeszedł gry jako Kano.

tylko detalami. Najlepsze fanty (fatality, brutality) czekają w Kryptce, która tym razem znajduje się na wyspie Shang Tsunga i wypada świetnie. Niestety, w grze pojawiają się aż cztery różne waluty, co wprowadza niepotrzebne zamieszanie. Po premierze ich zdobywanie było dość mozolne przez problemy z Wieżami Czasu. Dzięki ich poprawieniu zarzuty o wymuszanie grindu straciły rację bytu i na pewno nie ma się wrażenia, że ktoś czyha na zawartość naszego portfela.

Finishery



Każda postać otrzymała po dwa fatality oraz kilka brutality sprawiających, że zwykły cios może stać się zabójczym finisherem. Przeciwnika można też ukatrupić niektórymi interaktywnymi przedmiotami walającymi się po arenach. Co ciekawe, po latach wróciło znane z MK 3 Mercy, czyli możliwość dodania pokonanemu nieco zdrowia.

MERCY!

Jak widzicie, o nowym Mortalu mam bardzo dobre zdanie, chociaż nie wszystkie rozwiązania w nim zaproponowane wydają mi się strzałem w dziesiątkę. Ważne jednak, że system walki znów sprawdza się znakomicie, a nowi bohaterowie dobrze komponują się ze smoczym światem. Świetnie wypadają zwłaszcza ich ciosy oparte na cofaniu czasu. Szybkie poprawienie Wież sprawiło, że zniknęła największa bolączka gry i MK 11 jest jedną z najlepszych odsłon serii. O ile nie najlepszą... ■

■ Krypta robi świetne wrażenie. Przepelniona jest sekretami oraz nawiązaniami do poprzednich części czy kinowego Mortala.

■ Kolejna odsłona kultowej bijatyki oferuje świetny system walki, ponad 20 postaci do wyboru i hektolitry krwi. Szkoda tylko, że edytowanie postaci, które miało być jednym z jej największych atutów, wypada niezbyt ciekawie.



PIXEL 92



✦ Holograficzne gejsze, roboty, wieżowce tonące w wiecznym mroku, kabarety i hotele. Oto zinternalizowany cyberorientalizm w czystej formie!

TALES OF THE NEON SEA



PRODUCENT Palm Pioneer **Wersja PL:** nie

■ Michał R. Wiśniewski

Czekając na Cyberpunka 2077, można na chwilę przeżyć przygodę w morzu neonów. Tylko czy to jeszcze można nazywać cyberpunkiem?

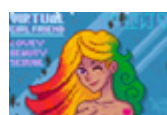
Próbuję zrozumieć, co tu się stało, jakie sztuczki są tu grane, że odczuwam taką błogość, patrząc na te zbudowane z pikseli pejzaże, wspomagane efektami świetlnymi. Trąca to różne struny nostalgii, od młodzieńczego zachwyty mroczną przyszłością z cyberpunkowych fantazji, przez rzeźbione ręcznie piksele starych gier, wreszcie zachwyty, gdy pierwszy raz w życiu zobaczyłem efekty specjalne w Final Fantasy VII na Playstation; te flary, świetlne maziaje.

Tales of the Neon Sea kupuje mnie tym wszystkim na początek - przez chwilę można się nabrać, że ten świat żyje. Dalej jest gra przygodowa w platformowej oprawie; wszystko bardzo retro, czy nawet - staroświeckie. Cybernetycznego detektywa Rexa poznajemy w kiepskim stanie - jest ranny i ścigany przez tajemniczą halucynację. Gdy jako tako dojdzie do siebie, historia

cofa się o kilka dni. Zbiera się przedmioty, używa ich, ale do tego spędza się wiele czasu, rozwiązując klasyczne zagadki logiczne - układanki, łączenie kabelków, ustawianie zębatek i tak dalej. Budowanie świata odbywa się tekstowo, dzięki lekturze zbieranych dokumentów; zagadki fabularne są raczej proste i logiczne. Narracyjnie poprawnie - są napięcie i tajemnice, ale gra szybko wpada w typowe dla przygodówek tory, czyli wyświadczenie przysług napotkanym osobom czy wykonywanie czynności niezbędnych do wyjścia z domu.

No i scenariusz - gra jest niby poważna, ale w nie do końca poważnej oprawie; dość naiwna i pełna fabularnych kliszy. Skojarzenia miałem raczej z amigowym Eksperymentem Delfin i prześmiewczym filmikiem „Cyberzagadka” (na podstawie prozy Tadeusza R.L. Dudy)

Pixel love



Wirtualne pikselowe dzwiny na reklamach budzą skojarzenia z erotycznymi grami z czasów PC Engine, a jednocześnie z „euro-mangą”, niemieckimi próbami adaptowania japońskiej estetyki.

✦ **Lubię, kiedy gry dostarczają to, co obiecują - w tytule jest morze neonów i proszę, jest morze neonów.**

niż „Neuromancerem” czy „Blade Runnerem”. Opowieść o świecie zamieszkałym przez ludzi i roboty to raczej coś wyjętego ze starej s.f. niż typowa dla literatury cyberpunkowej analiza współczesnych trendów i uwiłkania ludzi w technikę i kapitalizm.

To wszystko sprawia, że ta gra jest po prostu dziwna; z jednej strony ma elementy dziecinne, jak - bardzo zresztą fajne - momenty, gdy nie sterujemy Rexem, tylko jego czarnym kotem, a z drugiej - dzielnicę czerwonych latarni (czy raczej neonów). Cała zbudowana ze sprzeczności, jak połączenie starych pikseli i nowych efektów; raczej sprytnie oszałamia, niż dostarcza (widziałem dużo lepsze pikselowe miasta, a animacja postaci jest zrealizowana po linii najmniejszego oporu). A mimo wszystko spędziłem z nią mile czas. I to jest największa zagadka godna detektywa Rexa. ■

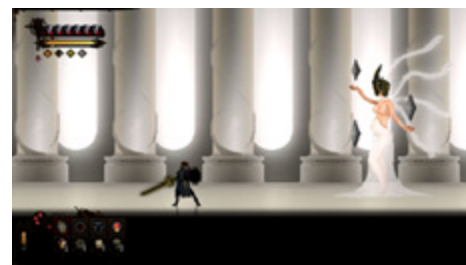


40

■ Przedziwna gra, wyjęta spoza czasu i sensu; elementy klasycznych przygodówek, platformowy widok, mnóstwo układanek, hipnotyzujące neony i architektura pełna pikselowych detali. Miasto pełne ludzi i robotów, naiwność i poważka - ta gra jest jednocześnie nieznośna i urocza.



Templariuszkę możemy wzmocnić, wykupując odpowiednie zdolności za zdobyte wcześniej punkty doświadczenia. Aby nie było za łatwo, tylko jedna zdolność z każdego poziomu może być aktywna w danej chwili.



W grze zaimplementowano system błogosławieństw i klątw. Mało tego: w trakcie starć z monstrami można nawet zarazić się chorobą.

udało mi się wykorzystać na własną korzyść. Wrogowie to ekstremalnie agresywne istoty, atakowali mnie, kiedy tylko pojawiłem się w zasięgu ich wzroku. Gdy tylko mogłem, ustawiałem się za wirującymi ostrzami, a maskary wchodziły w nie jak gdyby nigdy nic, poważnie się raniąc. Tym sposobem udawało mi się załatwić niejednego piechura. Gorzej, że sam także padałem ofiarą pułapek. Cóż, przynajmniej jeden ich typ strasznie dawał mi w kość. Dokładniej: kolce wystające z podłogi. Kilka razy w ferworze walki zrobiłem o jeden unik za dużo i już pukalem do drzwi Stwórcy. Bardzo szybko nauczyłem się, że przed każdym skokiem warto odrobinę się rozejrzeć, ponieważ nigdy nie byłem pewien, czy na dole nie czekały na mnie wspomniane kolce lub monstra. Tym bardziej że w Dark Devotion panuje ciemność. Widoczność można poprawić, rozwijając odpowiednią zdolność głównej bohaterki, ale nie mogę oprzeć się wrażeniu, jakoby twórca odrobinę przedobrzyli.

Niezmiernie spodobały mi się emocjonujące walki z bossami. Łatwo też nie było, chociaż zaczęło iść mi lepiej w momencie, gdy poznałem wzór zachowań tych stworów oraz odpowiednio gospodarowałem zasobami wytrzymałości. Zdaje mi się jednak, że owe spotkania były mocno nierówne. Jezebel czy Executioner stanowili mniejsze wyzwanie niż drugi w kolejności Hezek. A może to tylko ja stałem się lepszy? Bo w Dark Devotion najtrudniejsze są początki, potem umieranie tak nie boli. ■

Dark Devotion



PRODUCENT Hibernian Workshop Wersja PL: tak

Pjotsze

Nie oceniaj książki po okładce – to jakże mądre przysłowie doskonale opisuje moje doświadczenia z Dark Devotion. Zasiadając do tej gry, myślałem, że będzie to zwyczajna platformówka z lekko podkreślonym poziomem trudności. Jednak się myliłem, i to bardzo.

Dzieło Hibernian Workshop nie jest zwyczajnym platformerem. To wymagający roguelike, który już samym – przytłaczającym gracza – mrocznym klimatem aż prosi się o porównania do serii Souls. Przyznam się bez bicia, że na samym początku umierałem tu częściej niż w grach ze wspomnianego japońskiego cyklu. Dopiero po kilku zgonach i trzech godzinach



Strzały przydadzą się do aktywacji inaczej niedostępnych przełączników.

Protagonistka może nosić ze sobą kilka gadżetów: bandaże, zestawy naprawiające zbroję lub granaty zatruwające.

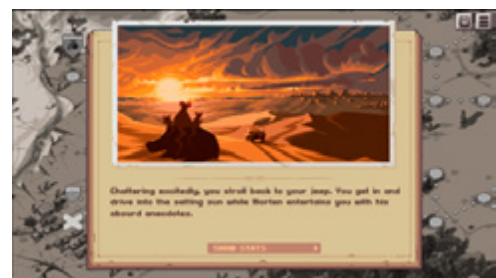
spędzonych z tytułem poczułem się na tyle pewnie, aby powiedzieć, że udało mi się opanować podstawy.

Pozytywnie się zaskoczyłem, gdy po jednej z pierwszych porażek uświadomiłem sobie, iż spotkanie z kostuchą nie resetuje moich dotychczasowych poczynań. Mapa była zaktualizowana, a zdobyty wcześniej rysunek mogłem wyklepać u pokątnych rozmiarów kowala. Następnie wracałem przez magiczną bramę do aktywowanego wcześniej portalu teleportacyjnego, aby ponownie eksplorować, walczyć i ginąć.

Nie ukrywam, że zachowanie progresu to niesłychane ułatwienie, ponieważ rozgrywka w Dark Devotion nie przypomina niedzielnego spacerku po parku. Co krok musiałem uważać na kręcące się wszędzie stwory oraz zastawione tu i ówdzie pułapki. Czasami śmiertcionośne maszyny



- Świetny roguelike z mnóstwem broni do zdobycia oraz umiejętności do odblokowania. Mimo sporadycznych problemów ze stabilnością
- szlachetowanie potworów dwuręcznym mieczem
- sprawia wiele przyjemności. No i ten klimat.



➤ Zachód słońca na pustyni to niezrównane widowisko - nigdzie indziej na świecie piksele nie układają się tak pięknie.

P A T H W A Y

PC MAC

PRODUCENT Robotality Wersja PL: nie

■ Paweł Schreiber

Czekałem tym niecierpliwiej, im częściej oglądałem przepiękne pixelartowe obrazki z Pathwaya. Kiedy wrzuci się do jednego garnka X-COM, FTL i Indianę Jonesa, na pewno wyjdzie z tego coś cudownego, prawda?

Cóż, czasem bywa też tak, że kiedy się wrzuci do gara kilka pyszności, wyjdzie danie, po którym człowiek jest całkiem zadowolony, ale potem sobie myśli, że może byłoby jeszcze lepiej, gdyby każda z nich zjadł oddzielnie. Właśnie tak jest z Pathwayem - genialne elementy składowe troszkę się rozgotowały.

Zacznijmy jednak od tego, co się udało. Pathway jest grą absolutnie prześliczną i wzorem tego, jak mądrze i nowocześnie wykorzystywać pixel art. Prześliczne są tła i postaci. Prześliczny jest ich ruch - wszędzie pełno ruchomych drobiazgów, cieni i refleksów światła - i nawet na pierwszy rzut oka statyczne ilustracje do scenek przerywnikowych często zniemacka ożywają, zmieniając się w eleganckie animacje. Widać, że gra była robiona z takim pietysmem i miłością, że aż się ciepło na sercu robi.

Międzywojnie. Gromadka archeologów i poszukiwaczy przygód próbuje wygrać z nazistami w wyścigu po bezcenne, mistyczne artefakty. Hitlerowcy mają setki ludzi, czołgi i zbrodnicze plany. My mamy kilku awanturników, wysłużonego jeepa

➤ Górka wyglądała trochę podejrzanie, ale w końcu wszyscy zgodnie uznali, że to tylko takie złudzenie optyczne.

➤ Kosmos z Faster Than Light, wersja poprawiona i dużo, dużo ładniejsza.

i (z grubsza) czyste sumienie. Kto wygra? Proszę nie zadawać głupich pytań. Rozgrywka przebiega według znanego z FTL schematu - poruszamy się po siatce rozsypanych po pustyni lokacji, pilnując zapasów paliwa i amunicji, co chwila napotykając króciutkie scenki wymagające podjęcia prostych decyzji, które często kończą się walką. Zrealizowaną przyzwoicie - ale nic więcej. Są osłony, są różne bronie i umiejętności postaci, ale wróg biega na tyle szybko, a murki przeskakuje się na tyle łatwo, że taktyczne planowanie jest niezbyt głębokie - trzeba strzelać i utrzymywać dystans. W grach świetnych, takich jak X-COM czy Invisible, Inc., w każdej turze podejmujemy dramatyczne decyzje. W Pathwayu w każdej turze staramy się kogoś ubić.

Tym, co mnie w Pathwayu najbardziej rozczarowało, jest wkradająca się po pewnym czasie do gry monotonia. Dobrego rogalika poznaje się między innymi po zaskoczeniach - nigdy nie wiadomo, jakie dziwo zaraz wyjdzie z za rogu albo jaką niewiarygodną umiejętność zaraz uzyskamy. A w Pathwayu i drzewka rozwoju, i przeciwnicy są zaskakująco prozaiczni. Kolejne podejścia są bardzo do siebie podobne. Jest fajnie - i tylko fajnie. ■



67

■ Taktyczny rogalik w duchu Indiany Jonesa. Kolosalny potencjał - i zaledwie przyzwoita gra. Spodziewaliśmy się dużo, dużo więcej.



IMPERATOR: ROME

PC MAC

PRODUCENT Paradox Development Studio **Wersja PL:** nie

Artur Cnotalski

Imperator: Rome, mimo odległości w czasie akcji, bardziej przypomina Europę Universalis niż Crusader Kings. Osadzona w antyku produkcja skupia się na podbojach i budowaniu imperiów, ale od dobra pojedynczych ludzi ważniejsze jest w niej państwo i jego potrzeby.

I choć w porównaniu z innymi wielkimi strategiami wszystko wygląda tutaj ładniej i bardziej szczegółowo, najnowsza gra Paradoxu jest tak skomplikowana, jak można by się spodziewać po produkcji tego studia.

Zanurzenie się w świat Imperatora nie jest proste. Nawet znając większość produkcji, jakie wydaje szwedzkie studio, miałem problem ze zrozumieniem niektórych nowych rozwiązań i mechanik. Zdecydowanie nie pomógł w tym samouczek, zgodnie z którym ważne jest jedynie toczenie wojen i podbijanie sąsiadów, podczas gdy pod maską gry dzieje się znacznie, znacznie więcej.

Początek wydaje się tu równie łatwy co zawsze - wybieramy frakcję na mapie (która sięga tutaj aż do Półwyspu Indyjskiego) i zanurzamy się w tajemnicach danego króle-

stwa, aspirującego cesarstwa lub plemienia. W zależności od tego, czy zaczęliśmy jako jedna z antycznych potęg, czy państewko śniące o sile, dostaniemy różne formy rządu, panteon, któremu oddajemy cześć, i to, z iloma osobami będziemy musieli się liczyć, podejmując decyzje. Republika rzymska, gdzie senat musi zatwierdzić każdą wojnę, decyzję o uwięzieniu i zmianie praw, oferuje wyraźnie inne wyzwania niż Macedonia czy Egipt.

Urok tej gry polega między innymi na tym, jak ograniczone są nasze ruchy, szczególnie w porównaniu z innymi częściami - starożytność, w której wysłanie wiadomości mogło zajmować parę dni, to świat znacznie ciaśniejszy niż bliższe współczesności Europa Universalis. Zarówno wrogów, jak i partnerów musimy tu wybierać z naszego najbliższego

Europa w Imperatorze to sałatka ze zróżnicowanych i kolorowych krajów, które tylko proszą się o przekucie w imperium. Na całość mamy tylko parę stuleci.



Przekucie Macedonii lub Grecji w jedno państwo to zabawa, w której szarpimy się z milionem prowincji. Szczęśliwie, nie musimy podbijać ich po jednej, gdy wszystkie wypowiedzą nam wojnę.



otoczenia, każda granica jest więc ważna, bo kilka prowincji z dala od naszych ziem stajemy się kimś obcym, a więc niewartym uwagi.

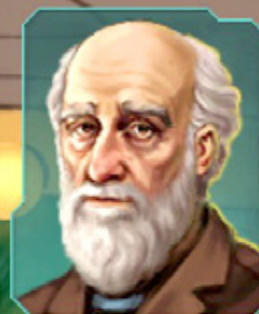
Imperator to gra bardzo skupiona na polityce - budowaniu relacji między wpływowymi rodzinami w danym państwie, gromadzeniu wpływów przez handlowanie przysługami i zobowiązaniami, oraz tworzeniu sojuszków, które mogą znacząco zmieniać przebieg wojen. Choć żadna postać nie jest tu na tyle ważna, by być bohaterem gracza, jednocześnie wszystkie są ważne, bo pozyskiwanie przyjaciół na ciągłym zmieniającym się scenie politycznej (kadencje rzymskich konsulów potrafią być krótsze niż toczone wojny) i ich sympatia do rządzących mogą zaważyć na sukcesie lub katastrofie państwa. Bo choć modlimy się tu do bogów o większe wpływy, zarobki i dyscyplinę armii, a problemy z politycznymi przeciwnikami rozwiązujemy często, organizując „debiut na piaskach areny”, zawsze jesteśmy zaledwie o krok od wojny domowej, która zrówna z gruzem wszystkie sny o budowaniu imperium.

Imperator: Rome jest grą ładniejszą od wielu wcześniejszych gier Paradoxu, jednak ciężko ją polecić osobom, które nie są gotowe spędzić długich godzin, ucząc się interakcji, mechanik i tego, jak budować antyczne królestwo. To gra, która już teraz potrafi być doskonała (gdy nie ukrywa pewnych informacji za nieczytelnymi opisami), a z pewnością rozwinie się tylko z kolejnymi dodatkami, za które, zgodnie z modelem biznesowym Paradoxu, będziemy płacić przez lata. ■

83

- Choć Paradox wciąż nie jest w stanie stworzyć przejrzystej i łatwej do zrozumienia Wielkiej Strategii, doskonale radzi sobie z tworzeniem gier trudnych i bogatych. Imperator: Rome to nowa rozgrywka w przypominającej Europę Universalis paczce, uzbrojona w nowe rozwiązania.

So, what's with the gloomy look? Left someone dear behind?



Nigdy nie wiadomo, kim naprawdę jest przypadkowy sąsiad w pociągu i jakie skrywa tajemnice.

Whispers of a Machine

PC MAC IOS ANDROID

PRODUCENT Clifftop Games, Faravid Interactive Wersja PL: nie

User Jama

Świat po Kolapsie zrobił wielki krok wstecz. Wyrzebiono wszystkie Sztuczne Inteligencje, a korzystanie z zaawansowanych technologii zostało surowo wzbronione i jest ściśle reglamentowane. Z cybernetycznych augmentacji korzystają właściwie tylko agenci elitarnych jednostek śledczych.

Szepty Maszyny to bardzo przyjemna przygodówka point & click, z nordycką scenerią i nazwami bohaterów oraz kryminalną fabułą, osadzoną w realiach technologicznej prohibicji. Wcielamy się w postać Very, agentki Biura Centralnego, wezwanej do prowincjonalnej miejscowości w celu rozwiązania sprawy zabójstwa. Morderstwa szybko się mnożą, a w tle nabrzmiewa wielki technologiczny spisek.

Pierwszą rzeczą, która pozytywnie wyróżnia grę spośród innych napędzanych silnikiem Adventure Game Studio, jest wzbogacenie mechaniki gry o augmentację. Początkowo Vera ma do dyspozycji trzy cybernetyczne narzędzia: skaner do wyszukiwania i analizowania śladów,



Wrz z upadkiem technologii nastąpił powrót do tradycyjnych form spoczynku zmarłych.

Przewieszka



U Czechowa strzelba wisząca na ścianie w akcie pierwszym musi wystrzelić w ostatnim.

W grze rolę strzelby pełni przewieszka. Od początku wiadomo, że ktoś z niej musi spaść.

analizator rozmów przydatny podczas przepytывania podejrzanych oraz chwilowe wzmocnienie siły. Dodatkowo każde działanie i dialog wzmacnia jedną z trzech cech bohaterki - empatię, asertywność i analityczne myślenie. Wrz z progresją fabularną Vera może korzystać z kolejnych augmentacji, zależnie od podejmowanych w grze wyborów. Z jednej strony pozwalają one lepiej wczuć się w cyberpunkowy klimat gry, z drugiej przełamują monotonię przygodówkowego klikania, a dociekliwym dają okazję przejścia gry trzykrotnie. Przejście gry ścieżką empatyczną zajęło mi osiem godzin.

Drugim wyróżnikiem gry jest jakość i mięsistość partii dialogowych. Do tej pracy producenci wynajęli kolegę z trzeciego niezależnego studia, Dave'a Gilberta z Wadjet Eye Games.

Szepty mają aż 4 tys. linii dialogowych, w pełni aktorsko nagranych. Dzięki dużej ilości materiału dialogowego rozgrywka przebiega płynnie i naturalnie, a czas gry spędzany jest w większości na interakcjach z innymi bohaterami, a nie wymuszonym chodzeniu z jednej lokacji do drugiej.

Trzecia rzecz, która nadaje grze charakteru, to podejście do nagrywania stanu rozgrywki, które odbywa się w pełni automatycznie, bez udziału gracza. Jest to oczywiście wygodne, ale twórcy wprowadzili je przede wszystkim, by zapewnić, że raz podjętych decyzji w danym przejściu już nie zmienimy. Brniemy do przodu na dobre i na złe, aż do finału historii. Jedyne, do czego można się przyczepić, to końcówka. O ile przez Iwii część gry mamy wrażenie, że jest dużo do zrobienia, o tyle ostatni dzień wydaje się mocno odchudzony, jakby już nie starczyło sił i środków do utrzymania ostrego tempa narzuconego na początku.

79

Przygodówka detektywistyczna z mechaniką gry rozszerzoną o cybernetyczne augmentacje, solidnymi i obfitymi partiami dialogowymi, fajnym klimatem oraz wciągającą historią. Fabuła ulega pod koniec widocznemu rozrzedzeniu, ale trzyma w napięciu do końca.



wyżywienia, dyscyplinowanie leniwych marynarzy, rozwijanie umiejętności kadry oficerskiej, a nawet decydowanie o jej wyglądzie (fajna customizacja w stylu epoki).

Oczywiście, gdy już dotrzemy na miejsce, nie zwolnimy tempa ani na chwilę - pogoń, peryskopowa, namierzenie celu, torpedy, a później odwrót, przetrwanie obławy i ucieczka. Co więcej, nieraz się okazuje, że w trakcie tych działań, chcąc przeżyć, musimy jeszcze przeprowadzać konieczne naprawy. I tu także lekko nie jest, gdyż system uszkodzeń został w grze potraktowany całkiem hardkorowo. Dla porządku tylko dodam, że w grze są dostępne również mniej klasyczne misje - na przykład dostarczenie do wyznaczonego punktu szpiega - oraz zadania przysłane bezpośrednio z admirałcji, ale to na późniejszym etapie.

Generalnie, w UBOACIE z pewnością jest co robić, a przy tym ma on w sobie to coś, co potrafi zachęcić nawet nowicjuszy w tym gatunku. Bo choć grafika ma swoje niedoskonałości, to jednak w takich produkcjach nie chodzi o mocapy dla załogi czy oszałamiający widok portów i miast. Tutaj liczy się klimat oraz system walki i uszkodzeń, a to jest na wystarczająco wysokim poziomie już teraz, we wczesnym dostępie. Będzie więc tylko lepiej. Polecam. ■



Arena działań obejmuje całkiem spory obszar i zawiera mnóstwo misji o różnym stopniu trudności, czasami wielostopniowych.

80

Oprawa audiowizualna nieco ponad normę, ale za to świetny klimat i jeszcze lepsza mechanika. Kolejna polska gra, która ma szansę odnieść światowy sukces.

UBOAT

PC MAC

PRODUCENT Deep Water Studio Wersja PL: tak

Piotr Pierńkowski

Interfejs obsługi jest nie-nachalny, a przy tym sympatycznie imituje mechanikę sterowania okrętem podwodnym. Autorzy gry pomyśleli nawet o możliwości personalizacji każdego oficera: wygląd twarzy, ubiór, dodatki, nazwisko. Brawo!

Ubicie gry dla podwodniaków? Ja uwielbiam. Wciąż mam w pamięci legendarne serie Silent Service czy Silent Hunter, choć „piątka” tej ostatniej nieco rozczarowywała. Z tym większym zaciekawieniem sięgnąłem po najnowszą polską produkcję z tego gatunku: UBOAT. I od razu uprzedzam, że to wczesny dostęp, ale zarazem dodaje - spokojnie, jest dobrze.

Produkcja studia Deep Water to symulator niemieckiego okrętu podwodnego z czasów II wojny światowej. Nasza przygoda rozpoczyna się 1 września 1939 roku, acz w istocie

mamy wtedy do czynienia jedynie z tutorialiem, który ma nas nauczyć podstaw gry. Kampania właściwa zaczyna się dwa lata później.

Charakterystyczne dla gry jest to, że poza kamerą widokową, ustawioną w pewnej odległości od okrętu, a także mapą, na której wyznaczamy kurs i kontrolujemy nasz rejs, mamy również dwa inne ustawienia kamery. Pierwsze, z boku, ukazuje przekrój okrętu i pozwala nam błyskawicznie zorientować się w sytuacji i wydać odpowiednie rozkazy, natomiast drugie, FPP, umożliwia wcielenie się w każdą postać z kadry oficerskiej. Muszę tu przy okazji dodać, że obydwa rozwiązania są naprawdę efektowne wizualnie, a przy tym po prostu grywalne, co samo w sobie stanowi o jakości tej produkcji.

A jak się gra w UBOAT-a? Łatwo nie jest - to fakt. Sugeruje to zresztą już sam początek, kiedy to musimy zejść na ląd, porozmawiać z oficerem sztabowym i dopiero od niego uzyskać stosowne rozkazy (trzy stopnie trudności misji), a potem wrócić na pokład, wyjść z portu, wyznaczyć kurs i płynąć, płynąć, płynąć. Chociaż to płynięcie nie jest wcale takie nudne, jak mogłoby się zdawać. Po pierwsze, mamy opcję przyspieszenia czasu, a po drugie, czeka nas wtedy sporo innych zajęć. Odbieranie i wysyłanie raportów, sprawdzanie zapasów i zarządzanie nimi, dbanie o jakość

Przekrojowy widok umożliwiający szybkie zarządzanie okrętem.





✦ Zaczyna się od sielanki - pszczołki bzyczą, kwiatki kwitną, na drzewach rosną jabłuszka.

skazani na tłuczenie się w nieskończoność z tymi samymi robopotworkami. To o tyle ważne, że w kilku miejscach gry przebiegnięcie raz przez wszystkie pokoje potrafi być męczące.

Twórcom nie wyszło najlepiej zaadaptowanie karcianej mechaniki. Mocne ograniczenia nałożone na gracza, takie jak „zagraj tylko trzy karty na rundę, chyba że masz rzadkie specjalne przedmioty lub zdolności”, są częściowo balansowane przez synergie i proste kombi, jakie możemy stworzyć, zagrywając odpowiednie kartoniki. W żadnym momencie nie czuć tu jednak radości, jaką daje budowanie złożonych, niemal widowiskowych ciągów efektów, jak w Slay the Spire czy Ascension, bo Quest zdaje się wręcz starać, by tego uniknąć.

Z tego względu opisywana gra jest całkiem dobrym jRPG-iem i kolejną solidną grą z uniwersum SteamWorlda, ale niezbyt interesującą karcianką. Zważywszy na fakt, że obecnie jest dostępna wyłącznie na Nintendo Switch, boli to podwójnie, bo machania kartonikami na najlepszej konsoli tej generacji wciąż nie jest za dużo. Kiedy jednak patrzymy na barwny świat gry, słuchamy prostej, sztafpowej wręcz, ale jednocześnie całkiem ciekawej historii i podziwiamy bogactwo detali, jakie Image & Form Games wbudowało w każdą lokację i postać, trudno czuć się długo zawiedzionym - SteamWorld Quest może nie być tym, na co wygląda, ale i tak nie warto przejść koło niego obojętnie. ▬

SteamWorld Quest

SWITCH

PRODUCENT Image & Form **Wersja PL:** nie

Artur Cnotalski

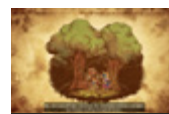
SteamWorld Quest to karcianka, która nie do końca chce być karcianką. Choć walki toczymy tu za pomocą (perforowanych) prostokątów, najnowsza produkcja Image & Form Games nie pozwala nam budować szalonych kombosów jak inni przedstawiciele gatunku. Zamiast tego dostajemy przyzwoitego, choć momentami zbyt monotonnego, turowego jRPG, dla którego kartoniki z obrazkami są po prostu techniką wizualizacji walki.

Uniwersum SteamWorlda pełne jest parowych robotów, robiących dziwne rzeczy - mieliśmy już dwie westernowe edycje, wyprawę w kosmos, a teraz zabawę w lochy i smoki. Cechą wspólną tych przygód, poza estetyką i humorem, jest fakt, że bazują na prostych, przystępnych zasadach, by tworzyć angażującą, a czasem nawet wymagającą rozgrywkę, od której trudno się oderwać. Zasady, jakie obrano dla Questa, są wręcz ograniczające - budując bojowe talie dla każdej postaci, możemy wybrać tylko osiem kart dla trzech z pięciu postaci, które zdecydujemy się prowadzić przez świat. Tworzymy więc łącznie zestaw dwudziestu czterech kartoników.

Z początku, gdy pule kart naszych herosów są małe, dobranie ośmiu, którymi będziemy grać, nie stanowi wielkiego wyzwania. Zbieramy najsilniejsze ataki, parę wzmocnień i efektów specjalnych i klejamy z nich coś, co będzie mniej lub bardziej działać. Po kilku godzinach okazuje się, że konfiguracji robi się całkiem dużo, proste rozwiązania nie są już tymi najsilniejszymi, a dłubanie przy taliach i podmianie pojedynczych kartoników zaczyna dawać dużo frajdy.

Momentami czuć jednak, że rozgrywka jest zbyt rozciągnięta. jRPG-owa formuła SteamWorld Quest wymaga, by gracz spędził w każdej lokacji parę godzin, przebijając się przez patrole wrogów i powoli nabijając punkty doświadczenia. Dyskretnie zachęca się nas nawet do grindu, sprawiając, że odpoczynek przy zapisującym postępy pomniku powoduje odrodzenie wszystkich grup złoi. Jednak o ile nie gramy na najwyższym poziomie, nie będziemy

Bajka



Świat SteamWorlda i jego różne odsłony przeplatają się w bardzo ciekawy sposób. Quest jest na przykład bajką, opowiadaną dziecku przez jednego z bohaterów Heist. To fajny sposób pokazania, że kolejne gry studia dzielą coś więcej niż stylistykę.

✦ Limit ośmiu kart jest bardzo ograniczający. Z początku chciałoby się wcisnąć tam dwa razy więcej rzeczy, niż możemy.



78

- Image & Form Games po raz kolejny eksperymentuje z formułą rozgrywki w swoim steampunkowo-robotycznym uniwersum.
- Efektów są naprawdę dobre, nawet jeżeli Quest nie do końca sprawdza się jako karcianka.

AMD

RYZEN



WE CHANGE THE GAME

KOMPUTERY TWORZONE Z PASJI

SPRAWDŹ W SKLEPIE

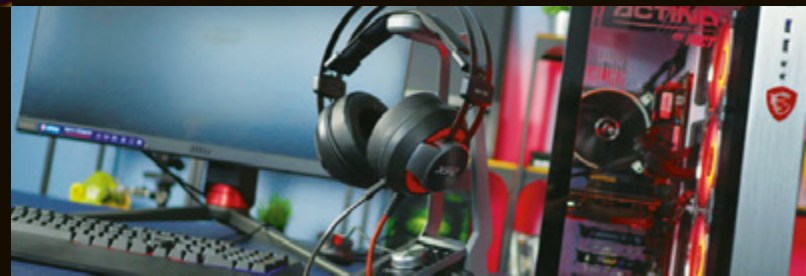
SFERIS.pl

NAJLEPSZE KOMPONENTY NA RYNKU



TWORZONE PRZEZ SPECJALISTÓW

NAJTAŃSZE KONFIGURACJE PC W SWOJEJ KLASIE



ZNAJDŹ NAS!



@ActinaKomputery



@actinakomputery

AMD RYZEN



ACTINA®



be quiet!

Close to the Sun

■ PC ■ PS4 ■ XONE

PRODUCENT Storm in a Teacup Wersja PL: tak

User Jama

Świetliste zarysy postaci to powidoki z innego czasu. Widać je przez chwilę, a potem znikają niczym duchy.



W alternatywnej rzeczywistości Nikola Tesla wygrywa rywalizację z Tomaszem Edisonem, jego firma Wardencllyffe święci sukcesy, a on sam buduje największy statek świata, Helios, na którym prace nad kolejnymi wynalazkami, zmieniającymi świat na lepsze, prowadzą czołowi naukowcy epoki.

Do tej pływającej oazy oświecenia trafiamy w roli dziennikarki, Rose Archer, która przybywa na Heliosa na wezwanie siostry, prowadzącej tam badania nad nową teorią jednego elektronu. Pierwsze wrażenie Heliosa onieśmiela. Statek jest gigantyczny i luksusowo wykończony w stylu art déco - egzotycznymi gatunkami drewna, wypolerowanym mosiądzem oraz dyskretnym oświetleniem. Tylko nigdzie nie widać sławnych naukowców ani pozostałej załogi. Za to ściany mają wymazane krwią napisy, a gdzieś niedługo leżą mocno pokiereszowane zwłoki. Ten kontrast przepychu i koszmaru będzie nam towarzyszył przez całą rozgrywkę. Wizualnie gra prezentuje się doskonale, a jej styl graficzny nieodparcie kojarzy się ze starym dobrym BioShockiem. Jest to o tyle ważne, że większość czasu gry spędzimy, przemierzając wnętrza, ponieważ Close to the Sun jest przygodówką eksploracyjną, doprawioną elementami horroru.

Gra będzie smakowitym kąskiem dla fanów takich tytułów jak Layers of Fear czy The Station. Tutaj penetrujemy kolejne pokłady Heliosa, wyszukując różne przedmioty. Część z nich, jak fotografie, gazety czy listy, pozwala nam dowiedzieć się więcej o tym, co się stało. Inne, takie jak klucze do drzwi czy kody



Rose zwiedza nie tylko kąpiące luksusem wnętrza Heliosa, ale też jego ukrytą, bardziej surową, industrialną podszewkę.

Złoty, a skromny posąg Nikoli Tesli pośrodku wydzielonego na statek muzeum z jego najważniejszymi wynalazkami.

do konsol serwisowych, pozwalają odblokować dalszą drogę. Bohaterka nie korzysta z żadnego rodzaju broni, więc podczas okazjonalnych sekwencji pościgu pozostaje jej tylko szybka ucieczka. Brak jest też wariantowych dialogów. Narracja prowadzona jest za to przez radio, świetnie zagranymi głosami siostry Rose, Nikoli Tesli oraz szalonego naukowca Aubreya. Wszystko to sprawia, że fabuła jest zupełnie liniowa, a sednem gry jest chłonięcie klimatu, emocji i historii.

Niewielki, bo liczący 15 osób, zespół z Rzymu pracował nad tym tytułem przez dwa lata z hakiem. Studio ma w planach dwie kolejne części, oczywiście pod warunkiem, że pierwsza dobrze się sprzeda. Pozwoliłoby to pogłębić ten ciekawy alternatywny świat, pociągnąć do końca niektóre zasygnalizowane wątki, a także potencjalnie wzbogacić mechanikę gry o dodatkowe elementy, tak by porównania z BioShockiem były zasadne nie tylko na poziomie scenografii. ■



74

Ciekawy pomysł fabularny, scenografia w stylu art deco, a także porządne aktorstwo głosowe to plusy, które nie w pełni kompensują minusy w postaci uczucia pustki oraz nadmierne-go udziału kroczenia w mechanice gry.



✦ W dobrych bajkach musi być księżniczka, której na ratunek rusza dzielny bohater – sterowany rzecz jasna przez gracza. Warto odkurzyć licencję na ratowanie.

Będziemy klikać i łączyć właściwe przedmioty z inventory, w trakcie dialogów z postaciami poznawać świat i zdobywać podpowiedzi do wyzwań stojących na naszej drodze. Do rozwiązań będzie kilka zagadek i puzzli, w których pomocna będzie lista to-do.

A co z przyszłością? Po zakończeniu historii Tondberta w świecie fantasy nastąpi przeskok do świata przyszłości, którego losy są zależne od tego, co się wydarzyło w królestwie Wrinklewood. A z kolei to, czy kraina Tondberta zostanie uratowana, będzie zależało od działań Agenta Starborna z przyszłości. Ciekawy zabieg, który jest istotnym wyróżnikiem gry.

Zespół twórców to dwie osoby – Nathan Hamley oraz Andy Saunders-White. Przez cztery lata tworzyli grę hobbystycznie, zapraszając do współpracy muzyka oraz kilku znajomych, którzy podkładali głosy pod postacie.

Jednym z istotnych atutów gry są właśnie świetnie podłożone głosy. Aż trudno uwierzyć, że robili to amatorzy i bliscy autorów. Dla miłośników brytyjskich akcentów wymienita uczta.

Gra została sfinansowana głównie ze środków własnych. Mała zbiórka na Kickstarterze była teoretycznie udana, ale zebrane 4500 funtów nie wystarczyło na między innymi lokalizację w dodatkowych językach (dostępny tylko angielski) czy alternatywne zakończenia historii.

Jeśli Guard Duty odniesie sukces komercyjny, twórcy nie wykluczają dodatkowych języków. Akurat w tym możemy im pomóc, kupując grę na Steamie za jedyne 36 złotych. ■

72

Guard Duty jest wartościową pozycją dla miłośników przygodówek z lat 90. Dotarcie do finatu bez podpowiedzi zajęło mi dokładnie dziewięć godzin i był to bardzo mile spędzony czas. Świetny indy, polecam, szczególnie fanom retro.

GUARD DUTY

PC MAC

PRODUCENT Sick Chicken Wersja PL: nie

Emilus

Guard Duty jest klasyczną przygodówką point and click, ręcznie rysowaną i stylizowaną na takie hity jak Discworld czy The Secret of Monkey Island. Według autorów właśnie do tych tytułów nawiązywali przy tworzeniu gry. W latach dziewięćdziesiątych podobny projekt robiłoby stuosobowe studio, dzisiaj grę stworzyła dwójka przyjaciół i muszą przyznać, że wyszło im wyjątkowo dobrze.

Historię rozpoczynamy w roku 2074 w apokaliptycznym świecie



✦ Jak dobrać się do mroźzonek, będzie wiedział każdy bywalec garmazu.

✦ Król ryczy, a królestwo jest w potrzebie.

przyszłości, gdzie dochodzi do walki pomiędzy demonem i Agentem Starbornem, która kończy się zniszczeniem ludzkości i przeskokiem czasoprzestrzennym 1000 lat wstecz do królestwa Wrinklewood. Tutaj poznamy ciamajdowatego strażnika miejskiego Tondberta Roughskina – i to jego poczynaniami będziemy sterować przez większą część gry.

Gra jest pełna humoru i zabawnych sytuacji – pierwszą z nich jest upadek naszego bohatera z wieży prosto w gniazdo os. Bez ubrania, z opuchniętą twarzą i niezrozumiałe sepleniąc, będzie musiał odzyskać status strażnika miejskiego, zanim wyruszy ratować świat.

W Guard Duty znajdziemy większość mechanik znanych z przebojów Sierry i LucasArtsu.





NERO pełni rolę złej korporacji, ale z jednym z jej przedstawicieli Deacon rozwinie relację, która zmieni jego życie na zawsze.



Podpalenie hordy to jedna z najskuteczniejszych metod, jednak pomocny napalm dostaniemy dopiero pod koniec gry.

Modele postaci wyglądają bardzo dobrze, a jest na co popatrzeć - w grze umieszczono około sześciu godzin przerywników filmowych.



Działania ludzi bywają gorsze niż aktywność świrusów. Wirus to pretekst do ukazania opowieści o relacjach ocalałych.

DAYS GONE

PS4

PRODUCENT: SCE Bend Studio Wersja PL: tak

Pocztar

Days Gone, piśszczotliwie zwane przeze mnie „dej zgon”, to nowy exclusive na platformę Sony. Czy SCE Bend Studio, które ostatnią grę na platformę stacjonarną zrobiło w 2007 roku, zapanowało nad tak ambitnym projektem?

Tajemniczy wirus zamienił ludzi w świrusów, czyli takie szybsze i agresywniejsze zombiaki wyjęte żywcem z World War Z. Niedobitki ludzkości chowają się w obozach dowodzonych przez skrajnie odmienne charaktery, ale Deacon St. John nie należy do osób towarzyskich. Były wojskowy i członek motocyklowego gangu, a obecnie łowca nagród do wynajęcia, razem ze swoim przyjacielem Boozerem przemierza na motocyklu malownicze lasy i góry Oregonu. Stan ten jest idealnym miejscem do osadzenia gry, szczególnie tak doskonale operującej światłem i cieniem jak Days Gone. Oślepiające promienie przebijające przez wierzchołki drzew, spowite mrokiem tunele czy zmieniające się efekty pogodowe wyglądają miejscami obłądnie, ale mój pierwszy kontakt z grą nie był najlepszy. Dlaczego?

Przez większość czasu nie rozstajemy się z jednośladem, który jest jedynym sposobem poruszania się po świecie gry. O motor trzeba odpowiednio zadbać: kontrolować poziom paliwa, żeby nie rozkrzaczyć się pośrodku lasu (zdarza się), naprawiać, kupować lepsze części czy po prostu zmieniać wygląd (to zbędny, ale rozbudowany bajer). Jednak przez pierwsze kilka kwadransów niewiele możemy na owym motocyklu zrobić. Błąkamy się bez celu, zabijając przypadkowych świrusów i rozpraszając się tak prozaicznymi czynnościami jak zbieranie ziół czy zabijanie zwierząt

dla mięsa. Gra nie prowadzi za rączkę, ale z początku nie bardzo wiemy, po co i dla kogo to wszystko robimy. Serce się rwie, by trochę poszaleć na pięknie ryczącej maszynie, ale co parę metrów schodzimy z naszego demona prędkości, bo na mapie widać znacznik rumianku... Choroba gracza-zbieracza.

Na szczęście Days Gone nabiera rumieńców z każdą kolejną godziną, a tych w świecie gry możemy spędzić kilkadziesiąt - moim zdaniem za dużo. Zadania poboczne są powtarzalne i nieraz rzucają nas w dalekie zakątki mapy. Tu sprawę ratuje szybka podróż. Najlepsze są oczywiście zadania pchające fabułę do przodu - to tu trafiły wszystkie najlepsze pomysły, ale dodatkowe misje, podzielone na wątki, sprawiają wrażenie koniecznych do wykonania, więc i tak będziemy je zaliczać. W zamian dostaniemy oczywiście punkty doświadczenia i kredyty pozwalające ulepszyć w obozach broń i pojazd.

Z pozoru nieciekawo Deacon z czasem pokazuje głębię - to twardziel o gołęmb sercu, który jednocześnie podrzyna wrogom gardła i skręca karkę, ale w wolnych chwilach jeździ pogadać do kamienia symbolizującego jego uznaną za zmarłą żonę. Z czasem opowieść staje się bardzo osobista i wzruszająca, a grę na emocjach dodatkowo podbijają naprawdę zany polski dubbing oraz znakomity soundtrack, szczególnie piosenka na napisach końcowych.

Gwiazdami gry są oczywiście świrusy. Pojedyncze to mięso armatnie, ubijane licznie występującą w terenie bronią białą lub skutecznym zestawem karabin lub snajperka + tłumik. Jest też kusza, ale to raczej mało wygodny bajer, nakazujący brać pod uwagę grawitację. Skuteczniej działa broń palna i materiały wybuchowe. Taki zestaw pomoże zlikwidować hordy, czyli grupy nawet kilkuset osobników potrafiących napsuć krwi. Pojedyncze grupki wplecione są w fabułę, chociaż głównie pod koniec gry, ale w grze występuje około

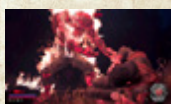
40 takich grup. Jedną hordę z ogromną satysfakcją zebrałem wabikiem w pobliżu materiałów wybuchowych i wysadziłem. Błąd oznacza zalenie przez setkę przeciwników i natychmiastowy zgon - w walce trzeba być więc w ciągłym ruchu, zadbać o kondycję i planować kilka ruchów do przodu.

Równie ciekawie wypadają starcia z Wieczystymi, gangami naćpanych psycholi, którzy kaleczą się, ale i torturują ludzi. Ich obozy możemy przeszukiwać dla przedmiotów, ale wrogowie zachowują się nieobliczalnie. Genialny moment: psychol trafiony młotowem stanął w płomieniach, z wrzaskiem rzucił się na mnie i złapawszy w mocnym uścisku, czekał, aż dokonam żywota razem z nim. Coś pięknego.

Zbieractwo to druga natura Days Gone. Zapasy potrzebne są do wykonywania przedmiotów, złom przyda się do naprawy motocykla i broni, a mięso czy rośliny wymienimy za walutę. Deacona rozwiniemy w trzech kierunkach - walki wręcz, w dystansie czy survivalu. Każdy z nich to 15 zdolności, czasem kosmetycznych, a czasem zmieniających nieco oblicze zabawy.

Po Days Gone obiecywałem sobie wiele. Widać tu echa The Last of Us czy Red Dead Redemption, jednak to po prostu przyzwoita gra z otwartym światem, w założeniach bardzo ambitna, ale pozbawiona szlifów (liczne bugi, również te uniemożliwiające skończenie misji) czy doświadczonej ekipy, która wycięłaby zbędne dłużyzny i podkreśliła atuty, których grze przecież nie brakuje. ■

Bestie



W grze są starcia z większymi i silniejszymi przeciwnikami, ale są proste i występują stosunkowo rzadko. Hitem pozostają zabójcze hordy kilkuset osobników, które ruszają na Deacona niczym rój wściekłych szerszeni. Gdyby jeszcze gra cały czas zachowywała płynność...

75



Days Gone nie dorównuje Spider-Manowi czy God of War. Im dłużej grałem, tym bardziej wsiąkałem w sugestywny, postapokaliptyczny świat. To gra ładna, świetnie udźwiękowiona, ale deweloperom zabrakło doświadczenia, by zrobić z niej pierwszoligowy hit.



RAGE 2

■ PC ■ PS4 ■ XONE

PRODUCENT Avalanche, id Software **Wersja PL:** tak

■ Emilus

Oto gra dla prawdziwych twardzieli, gdzie nawet polskie tłumaczenie nie bierze jeńców, rozpoczynając narrację od klasycznego „Czas trochę ponakurwiać!”. Gorąca akcja, strzelanie z futurystycznych broni do świrów, mutantów i cyborgów, szalone rajdy apokaliptycznymi pojazdami rodem z Mad Maxa. Oto świat Rage 2 – połączenie RPG i shootera FPS, osadzone w świecie postapo.

Witajcie na Ziemi po apokalipsie. Cywilizacja, jaką znamy, przestała istnieć. Niewielka część ludzkości przetrwała zderzenie z asteroidą Apophis. Ci, którzy przeżyli, to degeneraci, mutanci oraz androidy Władzy, dowodzonej przez

cybernetycznego Generała Crossa, którego celem jest pojmanie wszystkich ludzi i przerobienie ich w posłuszne mu cyborgi.

Po drugiej stronie są zwykli ludzie, starający się przeżyć kolejny dzień w piekle. Poukrywani przed grasującymi na pustkowiach hordami świrów, zamieszkują zgliszcza miast. W ich obronie walczą Strażnicy – ostatni bohaterowie ludzkości.

Nasz bohater nazywa się Walker i budzi się dokładnie w momencie ataku złego Generała Crossa na jego miasto Vineland. Podczas szturmego dojdzie do pogromu, w którym zginie większość mieszkańców miasta, w tym jeden ze Strażników, rozszarpany przez olbrzymiego mutantę. W walce straci życie także przywódczyni ruchu oporu Erwina Prowley, ciotka Walkera, która przez lata przygotowywała go do zadania, któremu będzie musiał podołać.

Zadanie to stanie się jasne, gdy podczas bitwy o Vineland Walker

odruchowo założy pancierz zabitego Strażnika, który o dziwo będzie na niego pasował. Tylko czysto urodzeni potomkowie pochodzących z jednej z Ark mogą używać specjalnego sprzętu i stać się Strażnikiem. I w ten właśnie sposób dowiadujemy się, że zostaliśmy jednym z ostatnich obrońców Ziemi i zarazem nadzieją ludzkości na pokonanie Generała Crossa i jego armii cyborgów.

■ Ciotka Erwina Prowley w walce z cyborgami Generała Crossa podczas najazdu na Vineland.





✚ Duże splawy, potężne monstra i dziki szal zniszczenia - to kwintesencja Rage 2.

✚ Lilly - przyjaciółka i przyszywana siostra Walkera, bardzo pomocna na początku przygody.

Po ukończeniu głównej linii fabularnej rozwój postaci, broni i pojazdów, a także zaliczenie wszystkich zadań, tzw. grinding, będzie głównym motywem do spędzenia kolejnych kilkunastu godzin na pustkowiach Rage 2.

Walki są z pewnością najbardziej wartościową i spektakularną częścią tej gry. Mamy do wyboru osiem rodzajów broni. Rozpoczynamy z pistoletem półautomatycznym Sidewinder, bumerangiem (Śmiglik) oraz granatami. Do zestawu dojdzie najbardziej efektywny w początkowym etapie karabin szturmowy. Resztę broni znajdziemy w porzucanych na pustkowiach Arkach. To olbrzymie kapsuły ratunkowe, do których dostęp mają wyłącznie Strażnicy.

Dla miłośników rozwalki rodem z Duke'a Nukema jest strzelba bojowa - wspaniała na krótkie dystanse. Dla lubiących snajperskie taktyki inteligentna wyrzutnia rakiet będzie idealnym rozwiązaniem, łączącym rażenie wroga z odległości z raketami naprowadzanymi. Rewolwer Firestorm to broń podpalająca dla miłośników zapachu napalmu o poranku. Zestaw uzupełniają takie cacka jak: miotacz grawitraczek, hiperdziało i doładowane działo pulsacyjne.

W trakcie walki za każdego zabitego przeciwnika wzrasta poziom Przersteru, aż do osiągnięcia poziomu maksymalnego, przy którym będziemy mogli go aktywować. Po jego aktywacji zaleje nas różowa fala wściekłości, odzyskamy zdrowie, a ataki staną się potężne. To kwintesencja walki w Rage 2.

✚ Wóz bojowy Feniks - idealny na powitalną salwę, a także numer jeden wśród pojazdów do wykonywania zadań Strażnika.

Na uznanie zasługuje sztuczna inteligencja przeciwników. W zależności od szaleństwa i sprytu wrogowie odpowiednio się zachowują. Mutanci atakują bez opamiętania, prac z okrzykiem do przodu. Świry z gangów po odpartym ataku potrafią się wycofać za zasłony, żeby ostrzeliwać się z bezpiecznego miejsca. Natomiast większość przeciwników jest kompletnie nieodporna na ostrzeliwanie w biegu. Klasyczna zmiana pozycji połączona z ciągłym atakiem na wroga zdaje egzamin - większość technik z takich hitów jak Quake, Duke Nukem czy Unreal Tournament z trybu multiplayer działa i warto je stosować.

Pomiędzy zadaniami będziemy przemierzać pustkowie, na których sporo się dzieje. Walki między szwendającymi się gangami i mutantami, pojedynki na drogach, wyścigi, ataki konwojów, a także wędrowni handlarze, tor wyścigowy u Chaza czy szalony show Mutant Bash TV, którego balony telekomunikacyjne przemieszczają się po niebie, czekając na zestrzelenie.

Świat gry jest ciekawy i starannie przygotowany. Na powierzchni 100 km² (10 x 10 km) znajdziemy sześć stref, zróżnicowanych pod względem terenu i zamieszkujących je mieszkańców. W każdej znajduje się miasto główne, w którym uzupełnimy zasoby, pozyskamy nowych sprzymierzeńców i nowe zadania do wykonania.

Jeżeli uwielbiacie Mad Maxa, duże splawy i strzelanie do wszystkiego, co się rusza, to gra dla Was. Fani grindowania także znajdą w Rage 2 swoją bajkę. To trochę Wiedźmin w klimacie postapo. Jednak trochę nudniejszy i bardziej powtarzalny, z dużo krótszym głównym wątkiem fabularnym. ▀

A na czym polega sama gra? Wybieramy na mapie punkt docelowy - jedno z czterech rodzajów zadań do wykonania. Może to być główny wątek fabularny (oznaczony pomarańczowym prostokątem), zadanie związane z Arką i nanotrytami (np. meteoryt) oznaczone kolorem niebieskim, dotyczące Zbirów (kolor fioletowy) oraz zadanie związane z Władzą (niszczenie Wież) oznaczone kolorem żółtym.

Po wyznaczeniu zadania musimy się dostać na jego miejsce. Możemy na piechotę - odradzam, szczególnie na początku, szkoda zasobów - albo zdobytym pojazdem. Przygodę rozpoczynamy, posiadając wóz bojowy Feniks, wyposażony w system nawigacji. Różowe strzałki będą pokazywały, dokąd jechać. Natomiast najszybszym pojazdem do przemieszczania się w grze jest latający Ikar.

Pomiędzy zadaniami będziemy mogli wymieniać zebrane zasoby na ulepszenia dla broni i pojazdów. Po skontaktowaniu się z głównymi przedstawicielami Ruchu Oporu otrzymamy projekty do realizacji, które zwiększą nasze zdolności.



Generał



Im quoditaerum ant offcat offic tempele nduntur, toreri volessumquam volupta nihillupti samendam verum il magniendit, sitis molori cugniendit, sitis cuptae pro que rest, ut ut aspicatem volessimped mptae pro que rest, ut ut aspicatem volessimped magnist, quundi ommodigendem eatur? Giatas a dus doles volorei cid



Emocjonujące walki, ciekawe mechaniki gry podczas strzelania, idealne dla miłośników Doom, Duke'a Nukema i Quake'a. Trochę zbyt pusty i powtarzalny świat oraz za krótka fabuła. Bardzo dobre polskie tłumaczenie. Pod względem graficznym - piękna sprawa.



✚ Skojarzenia z The Last of Us same cisną się na klawiaturę.

A PLAGUE TALE: INNOCENCE

PC PS4 XONE

PRODUCENT Asobo Studio **Wersja PL:** tak

Maciej Bachorski

Francuzi

Asobo Studio ma siedzibę w Bordeaux. Francuska ekipa zaczęła działać w 2002 roku i przez ten czas wypuściła ponad 20 tytułów realizowanych na zamówienie Microsoft Studios, THQ czy Ubisoftu. Były wśród nich: WALL-E, The Crew oraz Re-Core.

Kilka razy do roku trafia się wśród niezależnych gier pozycja, której koncept jest tak wyjątkowy, że gdy za oknem wstaje poranne słońce, zamiast spoglądać tęsknym wzrokiem w stronę łóżka, myślimy jedynie: „więcej!”.

W zeszłym roku takie odczucia zdołało wywołać we mnie Hellblade: Senua's Sacrifice, a jeszcze wcześniej Soma. Obie pozycje charakteryzował

olbrzymi nacisk położony na jakość scenariusza - i nie inaczej jest w produkcji Asobo. Także w przypadku A Plague Tale: Innocence od pierwszych minut staje się jasne, że będzie nie tylko oryginalna, ale i przednio wykonana. Ponury okres wojny stułetniej i dziesiątkującej mieszkańców Europy czarnej śmierci staje się bowiem areną dla opowieści o dojrzwaniu, znaczeniu miłości i przyjaźni, a wreszcie także i o utracie tytułowej niewinności.

W potwornych, pozbawionych krzyku nadziei czasach pozostawione samemu sobie rodzeństwo - Amicia i Hugo - będzie musiało nauczyć się sobie ufać, by ocalić życie. A my, gracze,

wydatnie mu w tym pomożemy. Nie byłaby przecież niczym więcej niż interaktywnym filmem nawet i najlepsza historia, gdybyśmy nie mieli dodatkowo rąk pełnych roboty. Wraz z kolejnymi rozdziałami opowieści będziemy więc skradać się pomiędzy najemnikami inkwizycji czy rozwiązywać zagadki środowiskowe, w tym z udziałem żywego inwentarza w postaci stad wygłodniałych szczurów. Nie zabraknie też sekwencji szalonych ucieczek, otwartych starć z przeciwnikami, a nawet prostego, acz przyjemnego craftingu. Jest takich aktywności sporo, a ich przemyślana implementacja zaskakuje tym bardziej, że w przeciwieństwie do scenariusza początek wcale na takie bogactwo nie wskazuje, racząc nas mikroskopijnej wielkości korytarzowymi lokacjami i równie skromną interakcją z otoczeniem.

Dowodzi więc zarówno urozmaicona rozgrywka, jak i jej fabularne koło zamachowe, a i tak już pozytywne wrażenia dopełnia jeszcze godna wysockobudżetowych tytułów jakość oprawy. Nie obyło się tu co prawda bez pewnych zgrzytów - o ile do nostalgicznie kojarzącej się z Dzikim Gonem muzyki nijak nie można się przyczeplić, o tyle grafika bywa nieco nierówna. Plenery i efekty cząsteczkowe prezentują się wręcz wyśmienicie, ale tego samego nie można już napisać o animacjach twarzy bądź ogólnej drętwości ruchów postaci.

Jednak prawdę mówiąc, to jedynie drobności, na które przestaje się zwracać uwagę po kilkudziesięciu minutach gry. Werdykt musi być zatem jednoznaczny. A Plague Tale: Innocence nie tylko spełnia pokładane w niej oczekiwania, ale i stanowi kolejny dowód na to, że nasze ukochane medium popkultury dorosło do momentu, w którym chce i potrafi przedstawiać tak ważne i poniekąd - brawurowe historie. ■



✚ Graficzne wy-smakowanie równie jest najbardziej dopracowanym tytułom AAA.



82

Udane połączenie przygodówki, skradanki i gry akcji, okraszone rewelacyjną fabułą. Jedna z najciekawszych niezależnych premier tego roku.

HALL OF FAME



DAWNY LATARNIK WYZNACZAJĄCY KURS ELEKTRONICZNEJ ROZRYWCE STAŁ SIĘ SYNONIMEM UPADŁEGO, TŁUSTEGO, POZBAWIONEGO TRONU WŁADCY.



54
Mało kto posiada receptę na zrobienie z niczego wielkiego hitu. W ogóle nie bardzo wiadomo, dlaczego teoretycznie niewyróżniające się gry nimi zostają. W Hall of Fame próbujemy wyjaśnić tajemnicę The Great Giana Sisters.



64
Gdy Michel Ancel wymyślał Raymana, Ubisoft nie był jeszcze tym Ubisoftem, jakiego obecnie znamy. Wówczas byli we Francji silniejsi od niego, ale mały skoczny stworek powoli zaczął zmieniać ten stan rzeczy.



58
Kolejna już podróż Pixela przez Dolinę Krzemową w poszukiwaniu śladów starego upadłego świata Atari. Od miejsca narodzin firmy spod znaku Fudzi po jej śmierć.



70
Gdy na początku lat dziewięćdziesiątych pojawiały się pierwsze gry firmowane szyldem Bethesda Softworks, przyjmowano je z pewnym sceptycyzmem. Ale co tak naprawdę kryje się w warsztacie twórców serii The Elder Scrolls?



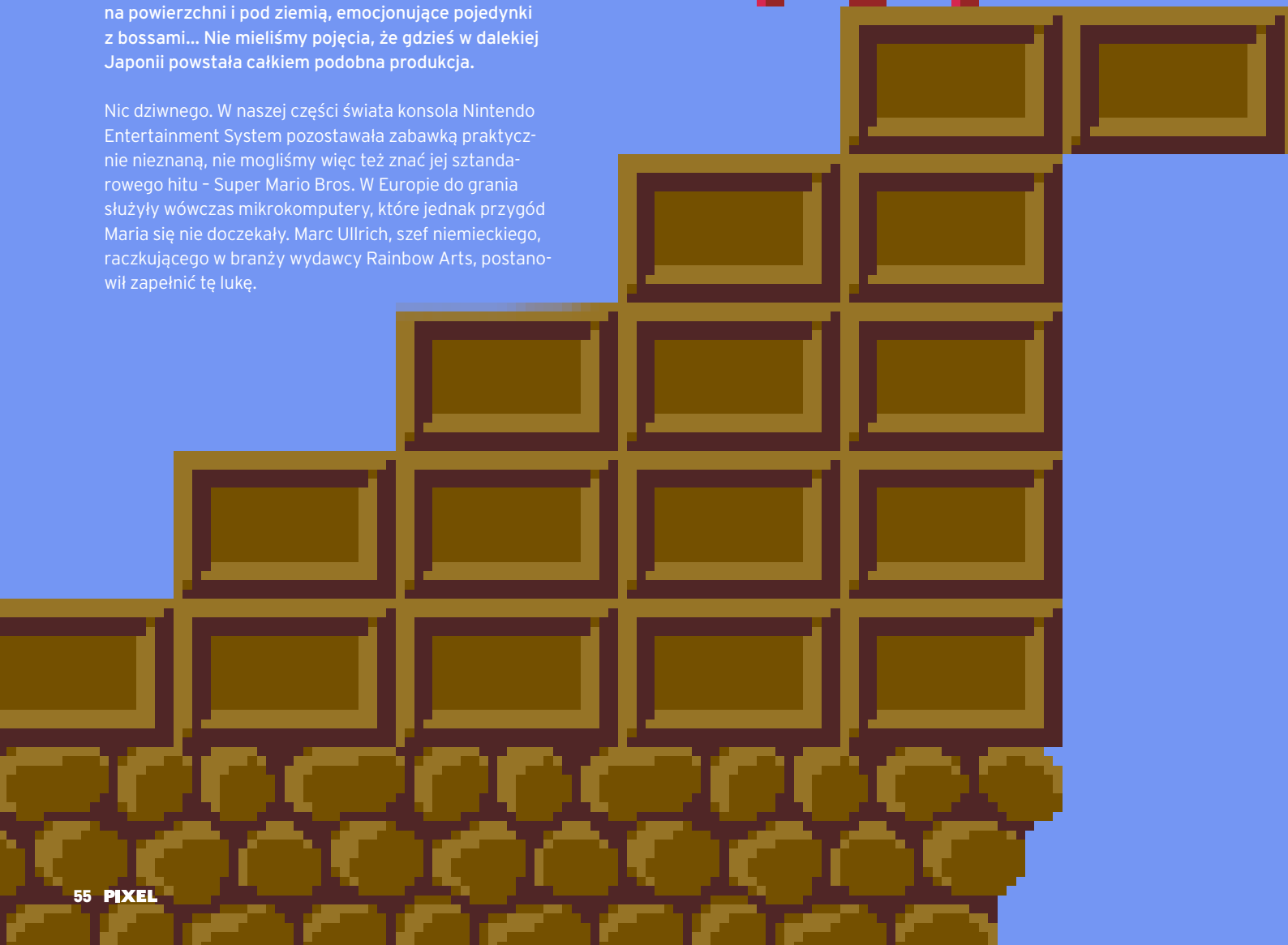
DOPPELGÄNGER

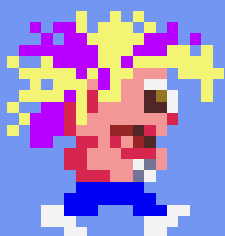
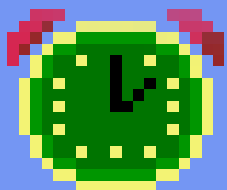
W LATACH OSIEMDZIESIĄTYCH NAWET NIE MARZYLIŚMY O KONSOLACH NINTENDO, WIĘC BRACIA MARIO BYLI DLA NAS ZUPEŁNIE OBCYMI POSTACIAMI. NIEWIELKA STRATA. CI, KTÓRZY MIELI COMMODORE 64, MOGLI PRZECIEŻ PRZEŻYWAĆ FANTASTYCZNE PRZYGODY WRAZ Z SIOSTRAMI GIANA.

■ Bartłomiej Kluska

Dla wielu była to pierwsza platformówka z prawdziwego zdarzenia, choć wtedy jeszcze nie wiedzieliśmy, że ten gatunek tak się nazywa. Ale gra bezsprzecznie zachwycała: ekran płynnie przesuwany się wraz z graczem, kreskówkowa grafika, wpadająca w ucho muzyka w tle, skakanie po platformach i po głowach przeciwników, podbijanie murków w poszukiwaniu bonusów, polowanie na sekretne przejścia, etapy na powierzchni i pod ziemią, emocjonujące pojedynki z bossami... Nie mieliśmy pojęcia, że gdzieś w dalekiej Japonii powstała całkiem podobna produkcja.

Nic dziwnego. W naszej części świata konsola Nintendo Entertainment System pozostawała zabawką praktycznie nieznaną, nie mogliśmy więc też znać jej sztanदारowego hitu – Super Mario Bros. W Europie do grania służyły wówczas mikrokomputery, które jednak przygód Maria się nie doczekały. Marc Ullrich, szef niemieckiego, raczkującego w branży wydawcy Rainbow Arts, postanowił zapełnić tę lukę.





Trzeba się dokładnie przyjrzeć, by zobaczyć, że to nie Mario, lecz Giana. Nintendo uznało, że podobieństwa są zbyt daleko idące.

Niemniej da się je wyeliminować całkowicie tradycyjnie - skokiem na głowę delikwenta lub wystrzelonym pociskiem. Oryginalny jest także design poziomów, przy czym zachowano podstawowe elementy z Maria, takie jak murki, po których można skakać lub je rozbijać w poszukiwaniu bonusów, diamenty do zbierania (zastąpiły monety, ale jak w oryginale zebranie stu dawało dodatkowe życie), rury, ukryte przejścia pozwalające szybko teleportować się do dalszych etapów przygody czy podział na poziomy „naziemne” i „podziemne”, gdzie co jakiś czas trzeba było pojedynkować się z bossem.

Szef Rainbow Arts chciał otrzymać gotowy produkt jak najszybciej, toteż dwuosobowy zespół autorów działał pod presją czasu. W efekcie cała - dość przecięź rozbudowana - gra powstała w pół roku. Pośpiech najlepiej widać już na ekranie tytułowym, na którym przewija się nazwa... GiaNNa Sisters. Tymczasem na opakowaniu gry siostry piszą się już przez jedno „n”. Wydawca zauważył pomyłkę, lecz uznał, że szkoda opóźnić premierę przez taki drobiaz.

SIOSTRY ZAMIAST BRACI

Ullrich widział dzieło Shigeru Miyamoto i wymarzył sobie podobną - tak podobną, jak tylko się da - grę na Commodore 64. Do realizacji tego zadania zaprosił początkującego programistę Armina Gesserta i równie niedoświadczonego grafika Manfreda Trenza. Zakupił też konsolę NES i twórcom nowego Maria kazał grać do upadłego w pierwowzór. To była jedyna metoda, by poznać, a później odtworzyć wszystkie atuty japońskiego arcydzieła.

Oczywiście nie było mowy o przenoszeniu grafiki i gameplayu jeden do jednego, trzeba było zatem to i owo pozmieniać. O ile zatem zadaniem Gesserta było sprawienie, by na Commodore 64 dało się zagrać w Maria, o tyle Trenz musiał zrobić co w jego mocy, by nowy Mario wyglądał nieco inaczej niż ten oryginalny. Przede wszystkim zmieniono bohaterów i hydraulików zastąpiły... siostry Giana (pierwotnie, by podkreślić ich

włoskie korzenie, miały nazywać się Gianni, jedna z nich natomiast nosiła imię... Maria). Zauważmy też, że w tytule nie były one - jak bracia Mario - „super”, lecz „great”.

Manfred Trenz zmodyfikował również wizerunki wszystkich przeciwników, próżno zatem w jego grze szukać charakterystycznych grzybków i żółwi. Stwory, które gracze dostali w zamian, wyglądają na tyle dziwnie, że redakcja Pixela nie podejmuje się szukania dla nich nazw.

W poziomach podziemnych najwięcej emocji dostarczały pojedynki z bossami. Zwłaszcza że sympatycznego z wyglądu Bowsera zastępował w nich zdecydowanie mniej sympatyczny pajęczak.



NAJLEPSZY KLON NA ŚWIECIE

Gra o przygodach sióstr trafiła na sklepowe półki na początku 1988 roku, z miejsca podbijając serca posiadaczy Commodore 64. Recenzenci prasy branżowej nie szczędzili pochwał, a The Great Giana Sisters robiło karierę nie tylko w rodzimym kraju autorów - Niemczech, ale też - co nie było oczywiste - na Wyspach Brytyjskich. Wkrótce wpadający w ucho motyw muzyczny Chrisa Hülsbecka rozbrzmiewał już w pokojach Commodorowców w całej Europie. Rainbow Arts szybko przygotowało też udane konwersje na Amigę i Atari ST. W produkcji były kolejne platformy (magazyn Crash zdążył nawet ocenić edycję dla ZX Spectrum na imponujące 90%), ale o grze... dowiedziało się Nintendo.

W zasadzie nie wiemy, co wydarzyło się później, jednak prawdopodobnie

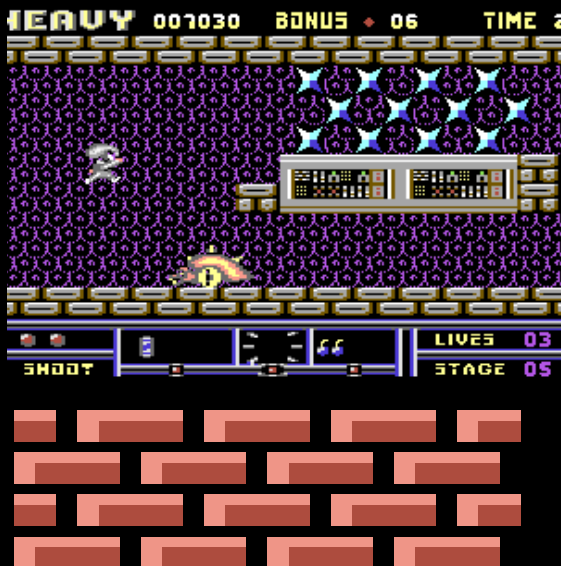
już samo zainteresowanie firmy z Kioto i perspektywa kontaktu z ich działem prawnym skłoniły szefów Rainbow Arts do pospiesznego wycofania gry ze sklepów. Oczywiście jej usunięcie z oferty piratów nie było możliwe, toteż gracze nadal mogli do woli eksplorować dziwny świat, w którym znalazły się siostry Giana.

Robiliśmy to i w Polsce, gdzie i tak nikt nie był zainteresowany zakupem oryginału, a szukanie sekretnych skrótów do dalszych etapów zajmowało nam długie godziny (w przedinternetowych realiach było to oczywiście znacznie trudniejsze, niemniej dostarczało ogromnej satysfakcji). Z naszej perspektywy The Great Giana Sisters śmiało można było uznać za najlepszą grę na świecie, bo nie mieliśmy - my, posiadacze mikrokomputerów, dla których konsole stanowiły co najwyżej prasową ciekawostkę - żadnej innej, choćby odrobinę podobnej.

Wczesne platformówki, które zdefiniowały ten gatunek - nie tylko kolejne części Super Mario Bros., ale i choćby Bubble Bobble, DuckTales czy Alex Kidd in Miracle World na konsolę Segi - dość zgodnie omijały dostępne nam komputery ośmiobitowe. Z czasem oczywiście otrzymaliśmy swoje zamienniki, by wymienić np. udaną konwersję Rainbow Islands i Flimbo's Quest na Commodore 64 czy (z patriotycznego obowiązku) rodzimego Freda na Atari XL/XE. To jednak na The Great Giana Sisters uczylimy się, że platformówka niekoniecznie musi wyglądać jak Chuckie Egg.

GIANA VS MARIO

Dopiero kilka lat później, wraz z pojawieniem się w Polsce konsol Pegasus, będących klonem NES, mogliśmy porównać przygodę siostr Giana z pierwowzorem. Nie ukrywamy, porównanie to nie wypadło zbyt korzystnie dla niemieckiego doppelgängera. Czy bardziej podobałyby nam się dopieszczone grafiki oryginału, czy ekscentryczne owoce wyobraźni Manfreda Trenza, to oczywiście kwestia gustu, ale każdy musiał przyznać, że sterowanie

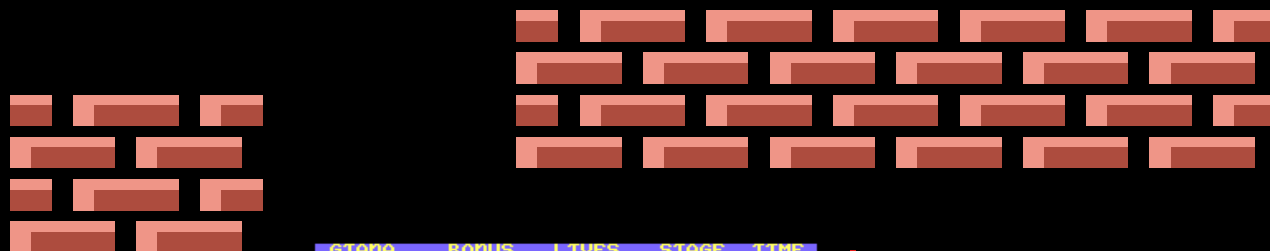


ZAPOMNIANY SEQUEL

Autorzy gry planowali przenieść siostry Giana w przyszłość, lecz lęk przed prawnikami Nintendo sprawił, że sequel, który ukazał się w 1989 roku pod tytułem **Hard 'n' Heavy**, pozbawiony był nawiązań do części pierwszej. Mimo futurystycznej oprawy podobieństwa są jednak oczywiste: skakanie po platformach, zbieranie gwiazdek, szukanie sekretnych przejść itp., a w tle pobrzmiwa kolejny skoczny motyw Chrisa Hülsbecka. I tylko ten robot jako główny bohater. ... Któż jednak wie, czy pod tym robocim przebraniem nie ukrywa się któraś z siostr Giana?

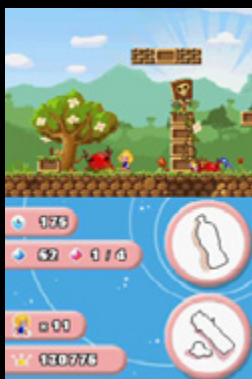
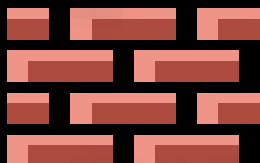
robiło dużą różnicę. Błyskawicznie reagujący, także w locie, na każde polecenie gracza Mario w porównaniu z nieco toporną i bezwładną (zwłaszcza w locie!) Gianą był po prostu znacznie lepszy. Na korzyść japońskiej produkcji przemawiało też znacznie większe urozmaicenie poziomów i przeszkadzajek - przykładowo w kilku etapach Mario pływał pod wodą, czego w przygodach Giana nie uświadczylimy. Rozczarowywało również zakończenie niemieckiego naśladowcy: prosty napis, że Giana obudziła się z koszmaru (podczas gdy Mario wieńczył swój trud, spotykając księżniczkę i wysłuchując nowej melodyjki).

No cóż. Gdy gra Niemców święciła triumfy, nie mogliśmy o tym wszystkim jeszcze wiedzieć. A choć The Great Giana Sisters nie przyniosło



• Największą radość dostarczało odkrycie teleportu. Wystarczyło podskoczyć w takim miejscu, by nagle znaleźć się kilka etapów dalej.



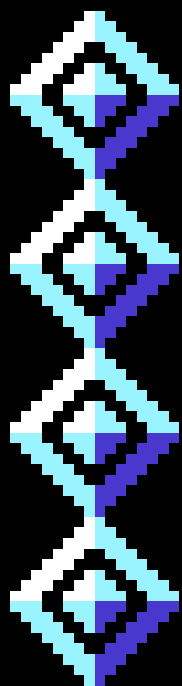
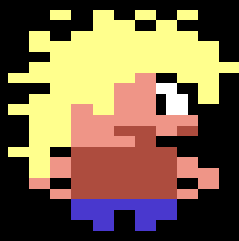
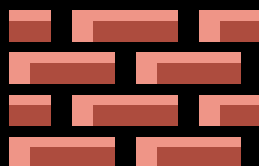
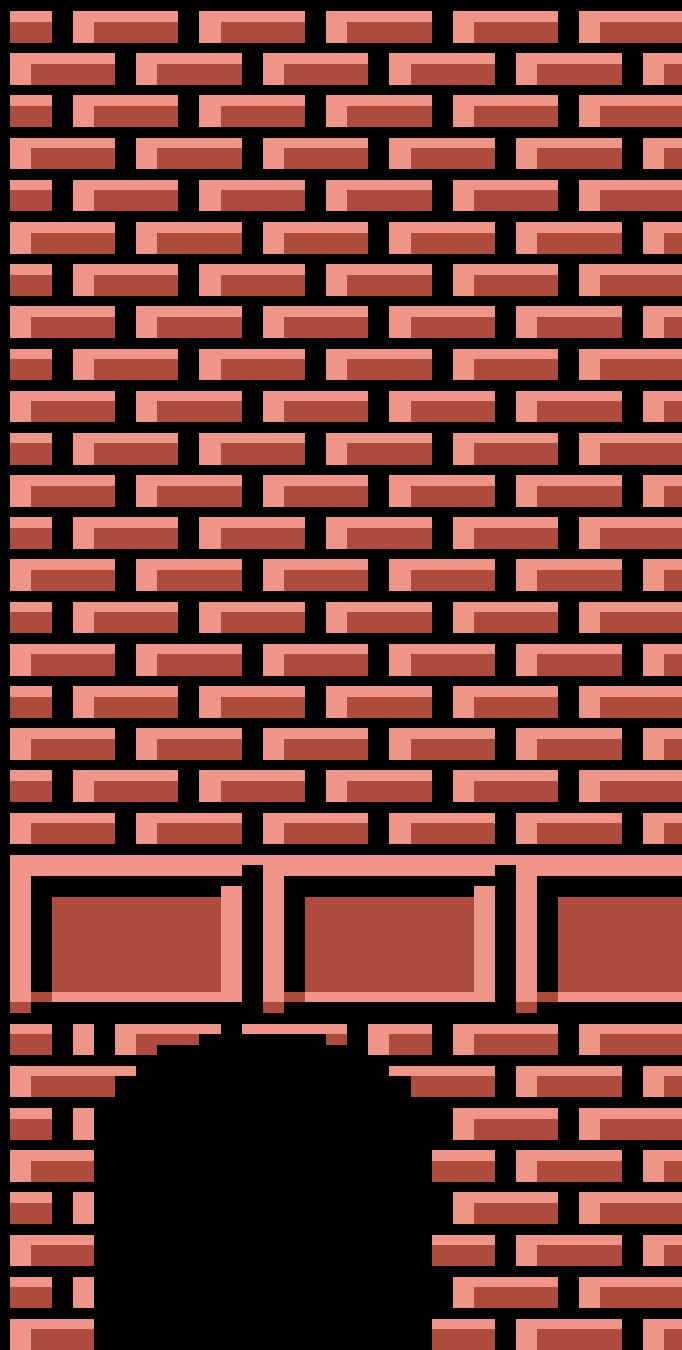


Rainbow Arts większych zysków, firma na lata zadomowiła się w branży. Do historii przeszła głównie dzięki serii dynamicznych platformowych strzelanek Turrigan. Maczali przy nich palce ojcowie sióstr Giana, Manfred Trenz i Chris Hülsbeck, jeden z najpopularniejszych muzyków ery Commodore 64. Również Armin Gessert kontynuował karierę w branży, by w 2009 roku z powodzeniem wrócić do swoich najpopularniejszych bohaterów (patrz ramka). Kilka miesięcy po premierze nowej gry z siostrami Giana zmarł na atak serca.

Tymczasem autor artykułu stawia diamenty przeciwko monetom, że choć od premiery najlepszej gry na świecie minęło już ponad 30 lat, każdy fan Commodore 64 bez trudu zanuci główny motyw muzyczny The Great Giana Sisters. ▀

POWRÓT SIÓSTR

W 2009 roku za sprawą firmy Armina Gesserta – Spellbound Entertainment – siostry Giana powróciły na konsoli... Nintendo DS. Starszokolna platformówka przyciągnęła nie tylko młodszych graczy, ale przede wszystkim fanów oryginału, którzy bez trudu rozpoznawali w nowej grze elementy sprzed ponad dwóch dekad (w tym oczywiście klasyczny motyw muzyczny). Pojawiły się też nowe elementy – Giana nauczyła się latać! Powrót sióstr zebrał bardzo pozytywne recenzje. Nintendo tym razem nie protestowało.



Sieć ATARI

Tym razem miałem trzy dni i wypożyczony samochód, żeby na spokojnie odwiedzić niewidziane wcześniej, związane z Atari zakątki w Dolinie Krzemowej. Od samego początku istnienia firmy aż do straszliwego końca.

 Mic

Chciałem się przyjrzeć dziejom Atari przez pryzmat tego, co się działo wokół niego w elektronicznej rozrywce i innych gałęziach obrastającego go przemysłu rozrywkowego. O wielu miejscach związanych z Atari pisałem już w Pixelu – teraz wybrałem inne tematy, odkryłem też wiele ciekawostek, o których wcześniej nie wiedziałem.

DOM DABNEYA

Tak, to tu się wszystko zaczęło. Zmarły w zeszłym roku Samuel Frederick Dabney stanowił motor wczesnego Atari, technologiczną siłę, która zespolona z energią i biznesową smykałką Nolana Bushnella była w stanie stworzyć Computer Space i pomysł na całą firmę. To w końcu pick-upem Dabneya dowieziono prototyp Computer Space na testy, to także jego dom posłużył jako adres rejestra-

cyjny powoływany do życia 27 czerwca 1972 roku przedsiębiorstwa Atari Inc.

Rok ani dwa lata temu tu nie dotarłem, ponieważ San Jose leży na samym krańcu Doliny Krzemowej i było mi tam mocno nie po drodze. Tym razem mając dokładny adres, zajechałem do willowej dzielnicy, w której znajduje się ten kamień węgielny Atari. Dabney sprzedał go wiele lat temu, przenosząc się z czasem w góry Sierra Nevada, aż w końcu pożar pozbawił go domu i fani organizowali zbiórkę na nowe lokum dla legendy. Dabney zmarł na raka, jego dawny dom został sprzedany za około milion dolarów. Widać, że nowy właściciel rozpoczął już przemeblowania i porządky, bo okoliczny teren różni się od tego, jak wyglądał jeszcze dwa lata temu.

Dabney został wychowany surową ręką ojca pracującego w Dolinie Krzemowej w branży restauracyjnej. Nigdy nie trafił do koledżu, zaś edukację zdobywał w wojsku. Pierwszą pracę otrzymał w Bank of America, gdzie działał przy tworzeniu systemu skanowania czeków w czasach, gdy płatności kartami kredytowymi stanowiły rozwiązanie rodem z science fiction. Gdy poznał Bushnella, jego rolę porównywano do Steve'a Wozniaka w relacji ze Steve'em Jobsem.



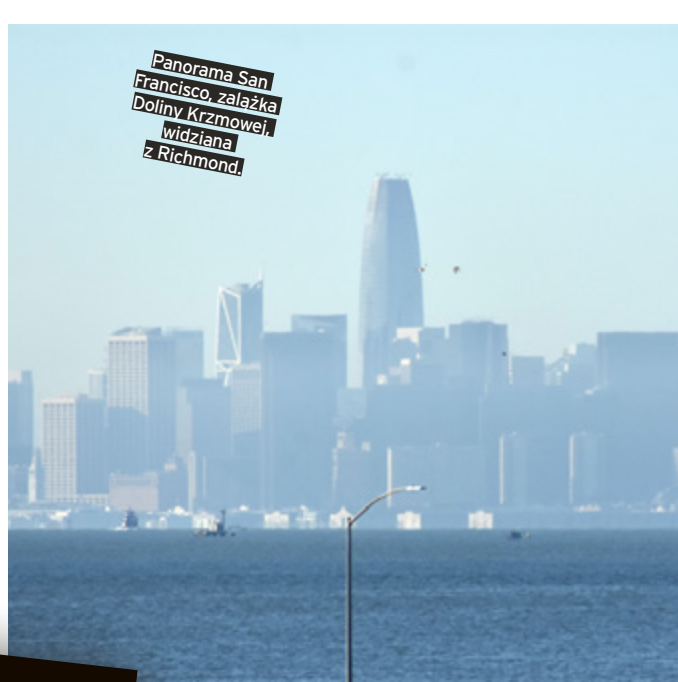
Willa w San Jose, na której adres zarejestrowano Atari Inc.



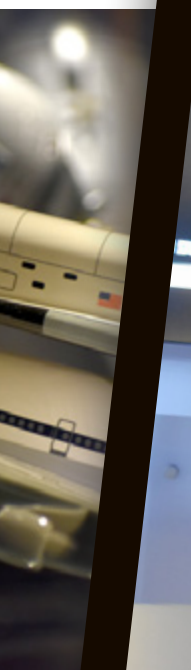
Ośrodek badawczy NASA w Dolinie Krzemowej stanowił jeden z motorów napędowych tego miejsca.



Jednym z najciekawszych miejsc w Dolinie Krzemowej jest Computer History Museum. W poniedziałki i wtorki zamknięte!



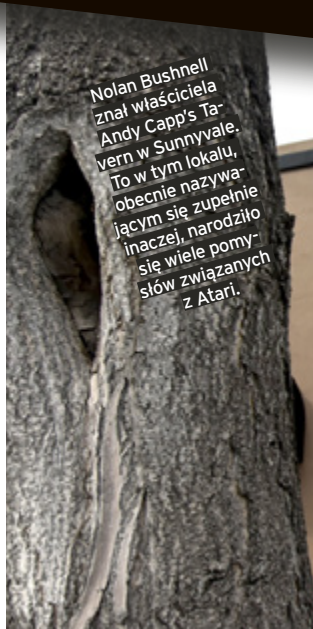
Panorama San Francisco, załazka Doliny Krzrmowej, widziana z Richmond.



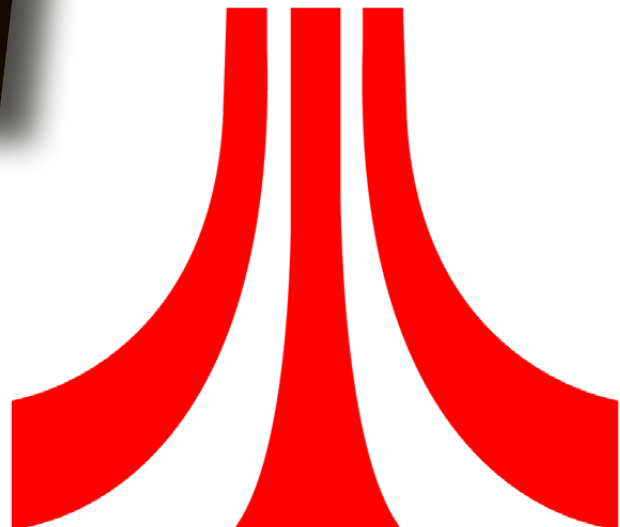
Pracownik numer dwa Atari, Allan Alcorn, wraz z prototypem Ponga.



San Francisco było technologiczną mekką. Już w latach dwudziestych z widocznego na zdjęciu budynku wyemitowano pierwszą w historii audycję telewizyjną.



Nolan Bushnell znalazł właściciela Andy Capp's Tavern w Sunnyvale. To w tym lokalu, obecnie nazywanym się zupełnie inaczej, narodziło się wiele pomysłów związanych z Atari.



Obaj wiedzieli o Spacewar! oraz tym, że monitor do niego kosztuje 20 tysięcy dolarów. Cały dowcip polegał na tym, żeby spróbować zrobić to samo z wykorzystaniem telewizora. I Dabney tego dokonał, tworząc podwaliny pod to, jak powinien być skonstruowany automat z grą wideo. Jednocześnie sam siebie skazał na zapomnienie, negując wszystko to, czym żywi się show-biznes.

FOLGER MANSION

Zajrzałem do siedziby Sequoia Capital w Menlo Park, gdzie dawniej wytwarzało się paliwo potrzebne w całej dolinie - w formie kredytów i pożyczek potrzebnych wszystkim start-upom. Ten fundusz kapitałowy założył dobiegający obecnie dziewięćdziesiątki Donald „Don” Valentine, który w siedzibie firmy już od dawna się nie pojawia. Przybywam, parkuję samochód, biorę lustrzanekę w dłoń i podchodzę do kompleksu biurowego wyglądającego jak apartamentowiec. Robię kilka zdjęć z logo Sequoi, po czym wracam do samochodu z myślą, jak wszystko tutaj jest zwyczajne. Dosłownie wpadam na uśmiechniętego okularnika, który pyta mnie wesoło, jak się mam i co tu porabiam. Odpowiadam mu, że wszystko w porządku i że już odjeżdżam. Delikatny jegomość uśmiecha się coraz szerzej, tak że bryle prawie spadają mu z nosa: „Tu często przyjeżdżają ludzie robić zdjęcia, ale my tego nie akceptujemy i wzywamy policję” - cedzi, prawie się śliniąc. Oto amerykański sposób bycia! Kiwam z politowaniem głową i wracam do mojego nissana.

Jadę dalej na ubocze Doliny Krzemowej, ku wzgórzom oddzielającym ją od Pacyfiku. W wiosce Woodside kryje się niesamowita historia. Otóż Nolan Bushnell po sprzedaniu Atari w ręce Warner Communications nie potrafił wpłacić otrzymanych pieniędzy na lokatę bankową, tylko od razu postanowił wydać ich znaczną część. Kupił sobie rezydencję wyglądającą jak mały pałacyk. Dwa lata temu Allan Alcorn pokazywał mi ją ze swojego wzgórzka, teraz dotarłem do jej podnóża. Jedzie się tam strasznie ciasną leśną drogą, na której

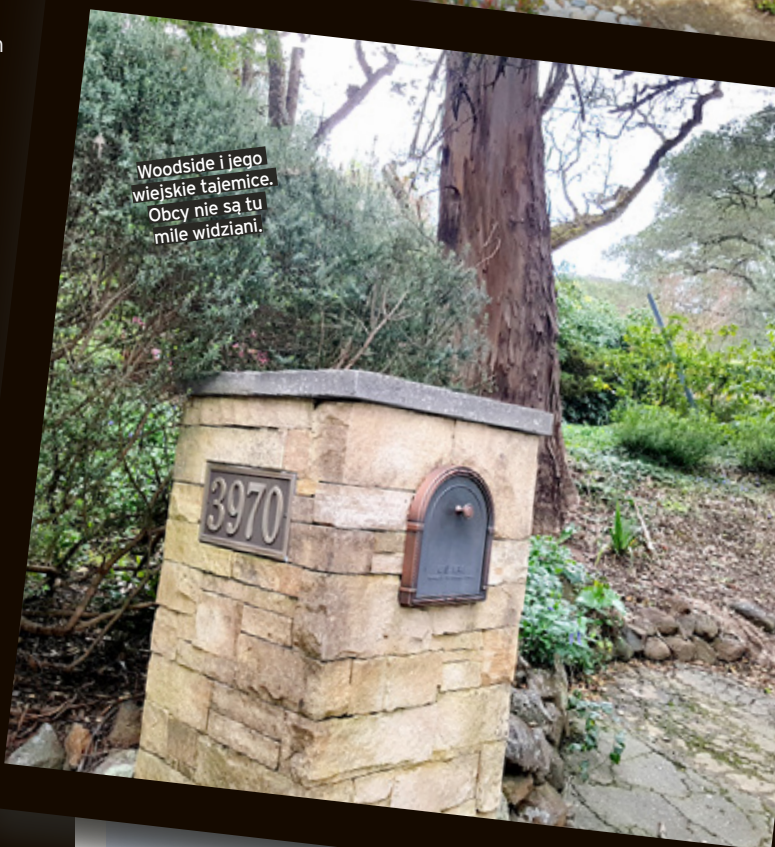
łatwiej o wypadek niż w centrum Warszawy. Docieram w miejsce, gdzie powinien znajdować się numer 3860, ale okazuje się, że jak w większości luksusowych nieruchomości nie da się niczego zobaczyć od strony ulicy, bo rezydencja znajduje się na wzgórzu, do którego prowadzi nieoznakowany podjazd, oczywiście z zamkniętą na cztery spusty bramą. Tak żyją bogacze, nieskorzy, by ktokolwiek podglądał ich życie, choćby z przejeżdżającego samochodu. Tymczasem życie utkało tu niesamowitą historię.

Rezydencję przypominającą tę z Maniac Mansion wybudowano na rozkaz Jamesa A. Folgera II pochodzącego z rodu kawowych potentatów. Ostatnim właścicielem z tym nazwiskiem był w latach siedemdziesiątych Peter, ojciec kobiety, która zupełnie niespodziewanie stała się najsłynniejszym członkiem rodu. Z całą pewnością nie w sposób, o jaki tym bogaczom chodziło. Otóż Abigail Folger, młodzianka dziedziczka wielomilionowej fortuny, w drugiej połowie lat sześćdziesiątych dzięki Jerzemu Kosińskiemu poznała chłopaka o nazwisku Wojciech Frykowski. Tak jest - tego samego, który był w Polsce mężem Agnieszki Osieckiej, dziadka znanej z Big Brothera Mai Agnieszki Frykowskiej. Oboje wkrótce się zaręczyli i pomieszkowali w willi Romana Polańskiego w Beverly Hills. Tam zaskoczyła ich mordercza grupa Charlesa Mansona, zabijając wraz z dwoma innymi osobami.

Peter Folger wytaczał proces każdemu, kto tylko wspomniał nazwisko jego rodu w kontekście morderstw w willi Polańskiego. Najwyraźniej nie akceptował związku córki z Frykowskim i nie



Sekwoje stanowią symbol trwałości. Trochę odwrotnie niż fundusze kapitałowe.



Woodside i jego wiejskie tajemnice. Oby nie są tu mile widziani.



Widok na Woodside z oddali. Szary dach rezydencji Folgerów ledwo widoczny blisko szczytu wznieślenia.



Most do Richmond
równie niesamowicie
wygląda
z wewnątrz
z zewnątrz.



Tyle pozostało
z twórców
Pharaoh's Curse
i Fort Apocalypse. Można
tylko zapłakać
nad przemijaniem
czasu.



Pawilon w Santa
Clara, gdzie
w ukryciu powstał
komputer
Amiga.

chciał, żeby ktokolwiek wniknął w życie prywatne jego rodziny. Rezydencja w Woodside, mimo że się w niej wychował, zaczęła mu przynosić same bolesne wspomnienia, więc w końcu podjął decyzję o jej sprzedaży. W 1977 roku wpadła ona w ręce Nolana Bushnella.

DOOKOŁA ATARI

Pamiętacie pełen elektronicznych dźwięków tytuł, w który grało się na 800XL, gdzie zdobywca skarbów przemierzał jaskinie i piramidy w poszukiwaniu kosztowności, ścigany przez Indianina i mumię? Producentami Pharaoh's Curse byli ludzie z okolic Doliny Krzemowej, z Richmond, do którego prowadzi niesamowity, długi żelazny most. Dzięki starym pudełkom gier zdołałem ustalić, że Synapse Software mieściło się niegdyś przy 5221 Central Avenue. Pojechałem tam.

Synapse zostało założone przez Igora Wołosenkę i Kena Granta w 1981 roku, niedługo po tym, jak wykluło się Activision. Były to czasy, gdy niewielu jeszcze zdawało sobie sprawę z tego, że poza gigantami typu Atari czy Mattel mogą istnieć firmy produkujące gry wideo. Wydawało się ciągle nierealne, że kilka osób może osiągnąć to samo, co zgrupowany w kilku biurach zespół dowodzony przez sztab menedżerów. A jednak Synapse wydawało przeboje, którymi cieszyli się kilka lat później polscy posiadacze komputerów z logiem Fudzi: Alley Cat, Blue Max, Fort Apocalypse, a nawet tak okropnych rzeczy jak Shamus czy Quasimodo.

Przybywam do Richmond: w zasadzie to żadna miejscina, tylko zgodnie z nazwą jest to centralna aleja, głównie z zakładami przemysłowymi po obu stronach. Zjeżdżam na betonową zatoczkę i szukam numeru 5221. Okazuje się, że to niewielkie osiedle przemysłowe grupujące firmy zajmujące się przemysłem metalowym, melioracją, wyrobem pianek czy elektryką.

Tyle pozostało ze zdobywców eksplorujących pełne świecących precjozów piramidy. To był jeden z tych momentów, gdy poczułem szczególnie mocno, jak bardzo krucha i podatna na kryzysy jest ta branża. Synapse zostało zdmuchnięte z powierzchni ziemi dokładnie ćwierć wieku temu w wyniku wielkiego krachu gier wideo. Ich tytułów na Atari nikt już nie chciał kupować, a z samej sprzedaży na Commodore 64 nie było szans, żeby się utrzymać, w momencie gdy nie było pomysłu, co robić dalej. Resztki firmy wykupili sąsiedzi z odległego o kilkanaście kilometrów San Rafael - czyli Broderbund Software.

W czasie, gdy umierało Synapse Software, rodziły się inne przedsięwzięcia, dopasowane do nowych czasów. Amiga, która pierwotnie była planowana lub przynajmniej rozważana jako konsola, zmierzała w kierunku stania się komputerem i wyrwania się spod kurateli Atari. Każdy, kto miał do czynienia z Atari, kiepsko kończył, czego ludzie z Jayem Minerem i RJ Micałem na czele byli w pełni świadomi.

Projekt powstawał w utajeniu jako Lorraine siedemdziesiąt pięć kilometrów na południe, w Santa Clara. RJ Micala spotkałem w Warszawie kilka tygodni wcześniej i z rozmowy z nim dowiedziałem się, którego pawilonu mam szukać. Przybywszy do przemysłowego miasteczka przy Scott Boulevard, oddalonego o rzut beretem od miejsca, gdzie dekadę wcześniej powstał Pong, zacząłem od razu szukać biura z numerem siedem. Miejsce w stylu lat siedemdziesiątych, z żaluzjami w oknach i z metalowymi obramowaniami. Wokół uschnięte kwiaty i znów żywej duszy, mimo że jest środek tygodnia, nie weekend. Mical mówił mi, że Amiga rodziła się w ukryciu, z dala od innych aktywności, żeby w pobliżu nie kręcili się branżowi pracownicy mogący przez przypadek odkryć sekret. Przyjaciółka spod siódemki dotrwała niepokornie do premiery, była objawieniem, ale później nie wszystko poszło tak, jak przewidywano.

TYMCZASEM NA BORREGAS AVENUE

Sunnyvale, moje ulubione miejsce w Dolinie Krzemowej. Byłem tu już cztery razy i zawsze świecką tradycją jest zajrzenie na Murphy Avenue i usadowienie

Atari z czasów
Tramielów. Jack
codziennie rano
przechodził przez
ten przedsiónek.

1196

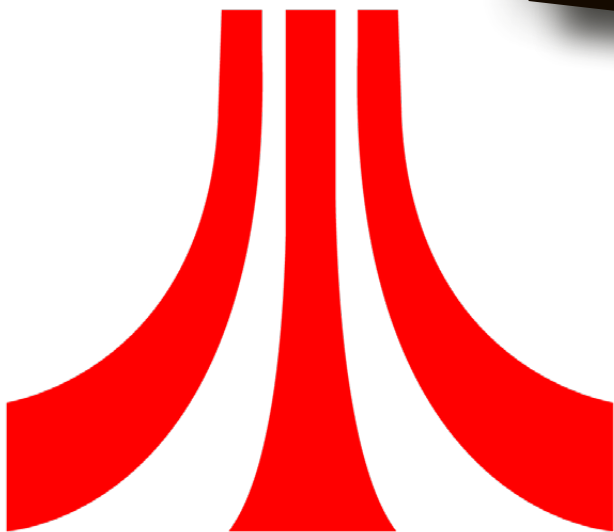
DOFRORE
SYSTEMS

Budynek Atari
z czasów Warnera
wciąż czeka na eg-
zekucje ze strony
Google, które go
wykupiło kilka lat
temu.

Mountain View,
czyli górski kurort
z widokiem.

Dawne piękne tereny,
na których rządził
jeden z liderów Doliny
Krzemowej, Silicon
Graphics, przejął kto?
Zgadnijcie. To tutaj
rozlokowano centrale,
czyli Googleplex.

Google



Garaż w Menlo
Park, w którym
narodziło się
Google.



Budynek po Netscape. Przejął nie kto inny jak Google.



W tym bunkrze John Skruch próbował zatrzymać płaski czas.



Oprócz rodziny i bliskich znajomych tylko Pixel został dopuszczony do grobu Wielkiego Jacka.

się w tajskiej knajpie, żeby zjeść wołowinę z brokułami w niebiańskim słodkim sosie. Czas płynie tu wolniej niż w najbardziej rozgrzanych tyglach Doliny, takich jak północ Menlo Park, gdzie jadąc rano w kierunku San Jose, napotkałem na Bayshore Fwy kilkukilometrowy korek samochodów skręcających w zjazd w prawo, czyli niechybnie zmierzających do siedziby Facebooka.

W Sunnyvale trwa cicha, acz intensyfikująca się co roku wojna podjazdowa pomiędzy Google'em a Apple'em. Ekipa Larry'ego Page'a i Siergieja Brina przejęła już praktycznie całe znajdujące się na zachodzie Mountain View, zaś południowe Cupertino od dawna należy do Apple'a. Obie armie starły się właśnie na terenie Sunnyvale, gdzie podzieliły teren mniej więcej po połowie, cały czas wykupując niedobitki. Pytanie, co się stanie, gdy przejmą je w posiadanie? Kolejne uderzenie pójdzie na Santa Clare? A może za kilka lat Apple zacznie się związać i zamiast kupować nowe, zacznie pozbywać się pozajmowanych już lokali? Bo w wycofanie się Google'a z drogi do zostania nowym rządem światowym jakoś nie bardzo wierzę.

Na Borregas Avenue, które niegdyś niemal w całości należało do Atari, panuje spokój. Numer 1265, skąd dowodził Ray Kassar, nadal pozostaje niezasiedlony. Obok niego trwa za to budowa i niedługo powstanie nowoczesny biurowiec - zgodnie z zasadą zrównywania terenu z ziemią i zagospodarowywania go na nowo. Nie jest wykluczone, że za rok lub dwa przyjdzie kolej na historyczną siedzibę Atari, której design wydaje się dziś mocno przestarzały.

Po drugiej stronie ulicy pod numerem 1196, czyli w budynku z czasów Jacka Tramiela, nastąpiło kompletne wyludnienie. Z kilku firm obecnych jeszcze rok temu pozostały jeszcze tylko dwie. Wygląda na to, że exodus z Borregas trwa w najlepsze. Z kolei dawny dział obsługi klienta Atari mieścił się w sąsiedniej uliczce Bordeaux Avenue pod numerem 1340. To miejsce musiało być rozgrzane do czerwoności w 1982 roku, gdy lud zaczął wydzwaniać z pretensjami o Pac-Mana, a potem E.T. Leciąły iskry z tego skromnego budynku, dzisiaj wyglądającego na biuro firmy handlującej skarpetkami.

Ach, Borregas i okolice, jesteście bliskie sercom wszystkich atarowców, a jednocześnie tak niewiele tu pozostało ze śladów dawnej potęgi Fudzi. Smutne to bardzo, ale zarazem jakże wspaniale budzące nostalgiczne nutki.

MOUNTAIN VIEW

W Ameryce wiele miast nazwanych jest zgodnie z tym, co sobą reprezentują. W Mountain View rzeczywiście ma się wrażenie przebywania w górach. Bo i przyroda w postaci drzew iglastych pasuje do tego opisu, a i ukształtowanie terenu sprawia, że na horyzoncie widać niezasłonięte żadnym wzniesieniem szczyty otaczających dolinę gór. Jest tu pięknie, czuć, że wykuwała się tu historia nowych technologii.

Gdy zaczął rodzić się internet, jednym z jego liderów stało się Netscape, ulokowane przy 401 Ellis Street.

Wtedy wydawało się, że głównodowodzącymi w tej bitwie będą firmy dostarczające narzędzia do operowania siecią. Z biegiem lat okazało się to ślepią uliczką - überkasę robią firmy handlujące informacjami, zbierające w umiejętny sposób dane, a właściwie tworzące mechanizmy, dzięki którym owe dane same otrzymują od umiejętnie pokierowanych użytkowników, nie musząc się o nic prosić. Netscape czy ulokowana w pobliskim Palo Alto Altavista musiały odejść w pomrok dziejów.

Połowa lat dziewięćdziesiątych była sądną dla Atari. Dawny latarnik wyznaczający kurs elektronicznej rozrywce stał się synonimem upadłego, tłustego, pozbawionego tronu władcy. Leonard Tramiel opowiadał mi, gdy siedzieliśmy w Palo Alto, spożywając kurczaka z ryżem, że gdy Atari przegrało bitwę z nową rzeczywistością, zostało zredukowane do ostatniej instancji - niewielkiego budynku w Sunnyvale zajmowanego obecnie przez bank. Podjechałem, żeby zobaczyć to miejsce, w którym w 1996 roku garstka pracowników broniła dziedzictwa Ponga. To tam stało biurko, przy którym siedział legendarny John Skruch - ostatni człowiek na posterunku dumnego Atari. Świat jest piekielnie mały - raptem dwieście metrów dalej, za rogiem, znajduje się Rooster T Feathers Comedy Club, czyli dawne Andy Capp's Tavern. W tym lokalu de facto rozpoczęła się historia Atari, gdy Nolan Bushnell z Allanem Alcornem wstawili pod jego strzechę prototyp Ponga, chcąc sprawdzić jego popularność.

Game over nastąpił dla Atari w 1996 roku. Resztki imperium Tramielów przejęła firma JTS Corporation. Jednocześnie dwa lata później w Menlo Park dwóch młodzieńców z Uniwersytetu Stanforda - wspomniani wcześniej Page i Brin - wynajęli od Susan Wojcicki pastelowy garaż, żeby mieć gdzie pracować. Szybko zrozumieli słabości gigantów tego rynku, szybko rozpoznali przyszłość.

Świata nie podbija się, produkując jakiegokolwiek dobra, lecz obracając nimi. W epoce informatycznej wygrywają ci, którzy wykonują obrót informacją. Atari za bardzo żyło przeszłością, zbyt mocno wierzyło, że cegła i układ scalony muszą wygrać z niematerialnym. Dość powiedzieć, że strona atari.com została zarejestrowana dopiero w 1998 roku przez jego pogrobowców. ■



FRUWAJĄCE PIĘŚCI

Historia marki Rayman

Ubisoft ma pod swoimi skrzydłami niejedną serię doskonale rozpoznawalnych gier wideo. Wystarczy wymienić nazwy takie jak Prince of Persia, Far Cry czy Assassin's Creed, a graczom od razu przychodzi na myśl logo przedstawiające miniaturowy wir. Skierujmy w tym artykule naszą uwagę na cykl Rayman, z którym francuska firma jest kojarzona od 1995 roku.

■ Marcin M. Granat

Pierwsza odsłona tej serii była traktowana przez Ubi Soft (bo tak nazywała się ta spółka do 2003 roku) jak eksperyment. Losy nowej gry nie mogły być pewne, ponieważ pieczę nad produkcją sprawował nieposiadający wielkiego doświadczenia w tworzeniu gier, zaledwie dwudziestoparoletni Michel Ancel. Sukces Raymana był trudny do osiągnięcia także dlatego, że w samym tylko 1995 roku wydano sporo ambitnych gier. Przebicie się do masowej świadomości w czasie, gdy debiutował strategiczny Command & Conquer, role-playowy Chrono Trigger czy bijatyka Mortal Kombat 3, zaskoczyło chyba samego Ancela.

MŁODY GENIUSZ

Początki młodego twórcy w branży gier wideo to temat, który można by wykorzystać do nakręcenia co najmniej jednego fabularyzowanego filmu dokumentalnego. Michel zaczął swoją karierę jako nastolatek. Przygotował pracę o ruchach molekuł na konkurs organizowany przez pewne czasopismo i choć nie zajął w nim pierwszego miejsca, i tak skontaktował się z nim sam Ubi Soft, będący współorganizatorem przedsięwzięcia. Dwie strony umówiły się na spotkanie i młodzieniec wyruszył w podróż. Przebył drogę z Montpellier do Paryża, a później wsiadł do pociągu do Bretanii, kończąc swoją wycieczkę współpracą z francuskim potentatem.

Na początku Michel Ancel pracował przy mniejszych projektach. Stworzył Brain Blastera, miał też okazję pobawić się jednym z pierwszych we Francji Game Boyów. Źródła podają, że Michel rozpoczął prace nad Raymanem w 1992 roku, lecz postać tytułowego protagonisty powstała wcześniej. Ancel przyznał w jednym z wywiadów, że narysował Raymana, zanim jeszcze nauczył się tworzyć gry. W 1992 roku po prostu wrócił do swoich grafik i przekonał wódzary Ubi Softu, że warto zainwestować w jego pomysł.

Co ciekawe, choć pierwszy Rayman kojarzony jest głównie z PlayStation, otrzymał także wersje na Atari Jaguara, Segę Saturn, a w 1996 roku pojawił się na systemie MS-DOS. Ze wszystkich tych platform gra wyciskała ostatnie soki, dostarczając graficznych fajerwerków. Nie było to łatwe zadanie, gdyż w tamtym czasie świat wirtualnej rozrywki dobrze już znał i był rozentuzjasmowany



„PO PREMIERZE ATARI JAGUARA POCZUŁEM, ŻE TO PIERWSZA KON-SOLA ZDOLNA WYŚWIETLIĆ NASZĄ GRAFIKĘ” – ANCEL O WIZUALNEJ STRO-NIE PIERWSZEGO RAYMANA.

technologią 3D. Dwuwymiarowa grafika Raymana górowała jednak nad konkurencją, wyciągając z rękawa dwa asy: dopracowanie i bogatą kolorystykę.

MAGICZNA KRAINA

Już w pierwszym etapie gry znajdujemy się w zaczerpniętym, przepięknym lesie z barwnymi roślinami, fruującymi motylami i podskakującymi czarodziejskimi muchomorami. Jak przystało na porządną platformówkę, gra zawiera nie jeden, ale kilka mocno zróżnicowanych wirtualnych światów. Oferuje poziomy wizualnie nawiązujące do tematyki muzycznej, w których skaczemy po pięcioliniach i staramy się nie nadziać na ostre ogonki złowrogich nutek. Pozwala przemierzać górskie szczyty, malarską krainę pełną plastycznych przyborów, podziemne jaskinie, kończąc rozgrywkę w Candy Château, czyli Zamku Słodczy.

To właśnie ten ostatni etap uświadamia graczowi, że wbrew pozorom nie ma do czynienia z tytułem łatwym, a raczej z grą o wyśrubowanym poziomie trudności. Zanim trafimy bowiem do świata całkowicie złożonego z łałoci, okazuje się, że musimy uwolnić z klatek Elektry (podobieństwo do znanych z fizyki elektronów to



▀ Zabawne istoty w koronach to Teensies. Władają magią, lecz głównie widzimy ich, gdy tańczą i imprezują.



▀ Odważniejszy humor Raymana 3 objawił się poziomami przypominającymi trip jak po LSD...



▀ Przyjaciele Raymana z drugiej części gry. Pierwszy od lewej to Globox, żabopodobna niezłama o poczciwym sercu. Został jedną z grywalnych postaci w Legends.

nie przypadek), będące pociesznymi różowymi kuleczkami zamieszkującymi Raymanowe uniwersum. Problem z wyswabdzaniem ich polega na tym, że nie możemy pominąć ani jednej elektrycznej klatki, bo dopiero po dotarciu do ich wszystkich zyskujemy dostęp do finalnego etapu. A zadanie to wymaga naprawdę szybkich palców.

W tym miejscu nie da się nie zauważyć, że Rayman celuje w dwie grupy odbiorców. Podczas gdy baśniowy świat zdaje się być skierowany do młodszych graczy, to wysoko postawiona poprzeczka pod względem umiejętności zręcznościowych jest zaproszeniem do zabawy dla platformówkowych wyjadaczy. Gra ma co prawda oficjalne kody (w tym jeden żartobliwy, wyświetlający na ekranie napis „Hi Master”), lecz nie ma sensu z nich korzystać, bo w najtrudniejszym poziomie Candy Château ich działanie i tak zostało przez sadystycznych twórców wyłączone. Choć z drugiej strony może to dobrze, bo dojście do perfekcji jest w Raymanie niezwykle satysfakcjonujące.

SUPERBOHATER

Myślę, że nikogo nie zaskoczę, pisząc, że od strony fabularnej Rayman walczy z przeważającymi siłami wroga, a postaci, którym pomaga, są zawsze niewinne i ciemiężone przez szwarccharaktery. Protagonista nieustrudzenie działa w imię dobra, a nawet po pokonaniu pierwszego bossa wybacza mu i przybija z nim piątkę. Z charakterologicznego punktu widzenia nie jest to więc bohater zbyt głęboki. Nieco ciekawiej przedstawia się za to jego wygląd. Sympatyczna twarz ze zbyt dużym nosem i blond włosy zaczesane w najntisowym stylu sprawiają, że można go polubić.

Jednak nie zapominajmy o tym, że Rayman jest istotą magiczną. Objawia się to jego nietypową aparycją,



którą wiele anglojęzycznych dziennikarzy opisuje słowem „limbless”, co oznacza „bez kończyn”. Nie jest to jednak zbyt trafne sformułowanie, gdyż bohater posiada przecież lewitujące wokół tułowia ręce i stopy. Brakuje mu więc wyłącznie pewnych fragmentów, a nie całych kończyn (inaczej byłby Czarnym Rycerzem z „Latającego Cyrku Monty Pythona”, prawda?). Są to jednak szczegóły, najważniejsze jest to, że Rayman przekuwa anatomiczne wady w zalety. Nie stroni bowiem od posyłania w kierunku wrogów swoich zaciśniętych dłoni. Pięści odlatują od bohatera, uderzają w przeciwników, a następnie wracają do niego. Ten sposób walki jest bardzo intuicyjny, a jego skuteczność dodatkowo zwiększają znajdujące po drodze power-upy. Jak się później okaże, ten element gry na tyle spodoba się graczom, że zagości we wszystkich późniejszych częściach cyklu.

Po premierze Rayman okazał się superbohaterem nie tylko w swoim magicznym świecie, ale także w tym prawdziwym. Ubi Soft mógł tylko dziękować Ancełowi, bo gra

Od czasu do czasu Rayman rezygnuje ze skakania po platformach, aby unosić się, wykorzystując silne powiewy powietrza.

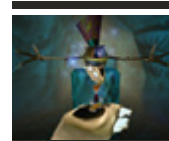
sprzedała się w imponującej liczbie egzemplarzy. A że francuska firma nie miała w zwyczaju marnować okazji do zarobienia jeszcze większych pieniędzy, dość szybko ogłoszono produkcję kontynuacji.

STAJĄC SIĘ TRYLOGIĄ

Rayman 2: The Great Escape trafił do graczy w 1999 roku. Już na pierwszy rzut oka widać było, że produkcja zrywa ze swoim dwuwymiarowym rodowodem. Choć przejście na 3D z pewnością udowodniało, że deweloper w dniu premiery był na czasie, to obecnie produkcja nie wygląda najlepiej. Tekstury dość mocno się zestarzały, a kanciastość obiektów potrafi zakłuć w gałkę oczną. Poza grafiką zmodyfikowano także mechanizm rozgrywki, który kładł większy nacisk na liczbę walk. Technicznie Rayman nadal „strzelał pięścią”, lecz nie wyrzucał już jej przed siebie, wysyłając za to z dłoni magiczne pociski. Całe szczęście, że programiści dodali możliwość blokowania widoku na przeciwniku, bo bez tego potyczki w trójwymiarze okazałyby się irytujące. Zmiany dotknęły również poziomu trudności, czyniąc omawianą odsłonę najłatwiejszą ze wszystkich.

Niewymagająca jest także fabuła. Wystarczy wspomnieć, że krainę bohatera (która otrzymała po raz pierwszy nazwę Rozdroża Marzeń)

Bossowie



Każda część cyklu oferuje potyczki z bossami. To właśnie podczas nich Rayman zawsze nieodparcie kojarzy mi się z... Batmanem. Dlaczego? Bo tak samo jak Mroczny Rycerz nie zabija przeciwników. Przynajmniej przeważnie, bo w finale trzeciej odsłony w drodze wyjątku załatwia oponenta na dobre.

**W PIERWSZEJ ODSŁONIE CYKLU RAYMAN
MÓGŁ ROBIĆ PRZEDRZEŹNIAJĄCĄ MINĘ,
LECNIC Z TEGO NIE WYNIKAŁO.**

WE WSZYSTKICH GRACH Z RAYMANEM SŁYSZYMY ZARÓWNO RELAKSUJĄCY SAKSOFON, EGZOTYCZNE BĘBNY, JAK I JAZZOWY ŚPIEW TYPU SCAT.

atakują Robo-Piraci i trzeba się ich pozbyć. Lecz pomimo wielu, jakże charakterystycznych dla wielkich wydawców zachowawczych rozwiązań trzeba uczciwie przyznać, że Rayman 2 jest grą naprawdę udaną. Mocno urozmaica zabawę, raz zmuszając gracza do ucieczki przed zrzucającym na nas bomby statkiem, kiedy indziej każe lawirować w powietrzu pomiędzy przeszkodami, by wreszcie postawić przed prostymi zagadkami środowiskowymi.

W The Great Escape postać Raymana stała się nieco ciekawsza. Protagonista zyskał przyjaciół, dzięki czemu walczył już nie tylko dla idei, ale także za wolność swoich towarzyszy. Największą metamorfozę przeszedł jednak w kolejnej odsłonie zatytułowanej Rayman 3: Hoodlum Havoc, wydanej w 2003 roku. Główny bohater zrobił się nagle wygadany i nierzadko wręcz cyniczny. Ba, całe uniwersum zostało przedstawione ze sporą dozą humoru. Wśród licznych żartów pojawia się na przykład pytanie o doświadczenia z grzybkami, a popularny w cyklu sok śliwkowy okazuje się działać jak alkohol i na-

wet uzależnia jednego z kompanów protagonisty.

W stosunku do poprzedniczek Rayman 3 prezentował jeszcze kilka innych zmian, co prawdopodobnie wynikało z tego, że Michel Ancel pełnił przy grze tylko rolę doradcy, skupiając się bardziej na tworzeniu Beyond Good & Evil. Trzecia część zwiększała liczbę przeciwników, a bohatera uzbrajała w nowe power-upy. Bez używania zdolności takich jak podkręcony cios, wyrzucanie z dłoni łańcuchów z uchwytami czy wystrzeliwanie rakiet ukończenie pewnych etapów było po prostu niemożliwe.

WIERNI TRADYCJI

Może wydawać się to niezrozumiałe, lecz bardzo dobrze oceniana i sprzedająca się marka przestała otrzymywać pełnoprawne kontynuacje, a jedynie spin-offy. Sytuacja ta trwała przez osiem lat. Ubisoft był przez ten czas zajęty rozrastaniem się jako międzynarodowa korporacja. W siedzibach firmy pracowano m.in. nad tytułami spod znaku Tom Clancy's Ghost Recon czy Assassin's Creed, broniono się przed wrogim



Grafika



Za wygląd dwóch ostatnich części Raymana odpowiada silnik UbiArt Framework. Jest on autorskim narzędziem francuskiego dewelopera i, jak na razie, nie licjonowano go innym studiom. Był też wykorzystany przy tworzeniu Child of Light oraz Valiant Hearts: The Great War.

Symbol serca przy Raymanie oznacza, że ma on drugie, dodatkowe życie. W Origins i Legends trzeba często radzić sobie tylko z jednym.

przejęciem spółki ze strony Vivendi, a nawet zbierano baty za kontrowersyjne zabezpieczenie antypirackie StarForce.

Sympatyczny bohater powrócił dzięki Rayman Origins w 2011 roku i zrobił to w iście oldskulowym stylu: na ekranach znów zawitało środowisko 2D. Seria więc, podobnie jak marka Worms, zatoczyła technologiczne koło i porzucając fascynującą trójwymiarowość, sięgnęła do swoich korzeni. Zarówno Rayman Origins, jak i wydany dwa lata później Rayman Legends są grami tak bardzo podobnymi, że śmiało można opisywać je razem. Co więcej, grając w tę drugą, zyskujemy nawet dostęp do 40 kosmetycznie zmienionych etapów tej pierwszej. Ważne jest też, że w obydwu grach powrót do platformówkowych tradycji szedł w parze z podniesieniem poziomu trudności.

W omawianych odsłonach Rozdroża Marzeń są kreskówkowo piękne, a fani serii zauważą w projektach lokacji nawiązania do poprzednich części. Origins ma poziomy inspirowane pirackimi perypetiami z Raymana 2, Legends zaś prezentuje nowocześniejszą interpretację pamiętnego z 1995 roku Zamku Słodczy. Ponadto, tak samo jak w debiutanckiej odsłonie serii, ponownie zbieramy Elektryny, powraca też umiejętność zmiany rozmiaru bohatera. Na każdym kroku widać, że przy tworzeniu tytułów ponownie maczał palce Michel Ancel. Ciepłe przyjęcie przez graczy i krytyków było więc naturalną kolejną rzeczą.

LEGENDY NIE UMIERAJĄ

Jak już zdążyłem napomknąć, popularna marka doczekała się spin-offów. I choć Raymanowi zdarzało się nawet przybierać szaty nauczyciela na potrzeby gier edukacyjnych, to spoza głównego nurtu serii warto wymienić tylko dwie części Rayman Raving Rabbids (Szalone Kórliki), wydane odpowiednio w 2006 i 2007 roku. Produkcje te były przyjemnymi propozycjami na imprezy lub rodzinne popołudnia. Pretekstowa fabuła traktująca o inwazji groteskowych królików usprawiedliwiała rozgrywanie różnicowanych minigim.






✦ Choć styl graficzny Origins nie hołduje dawnej szkole animacji tak otwarcie jak ten z Cupheada, projekty niektórych poziomów zdają się pasować do tego typu estetyki.



✦ Podczas gry w Raving Rabbids ekran zalewają przeciwnicy, a akcja nie ma zwyczajowo zwalniać. Gra nie jest jednak wielkim wyzwaniem.

W każdej z nich gościł absurdalny humor. Rzut krową na odległość lub krótki FPS na szynach, w którym celujemy do przeciwników przepychaczem sanitarnym, to przykłady dobrze obrazujące dowcip twórców. Gry nie były więc nadzwyczajne, aczkolwiek ze zgraną paczką można było spędzić przy nich miłą chwilę.

Obecnie Rayman wydaje się być ponownie zapomniany przez Ubisoft. Choć żyjemy w czasach hurtowego wydawania sekweli, nic nie wskazuje na to, aby cykl miał się wzbogacić o kolejną dużą odsłonę. O marce pamięta jednak ten, kto jest dla niej najważniejszy: Michel Ancel. W październiku 2017 roku twórca napisał na swoim instagramowym koncie, że chciałby, aby Rayman powrócił, kończąc wpis słowami: „Don't let heroes die”. Sęk w tym, że Rayman jest już nie tylko bohaterem, ale też legendą. A te przecież nie umierają. 




W SERII ZNAJDZIEMY ZATRZĘSIENIE DODATKOWYCH POZIOMÓW. MAJĄ ONE FORMĘ ZARÓWNO MINIGIER (RAYMAN 2), JAK I DOPRACOWANYCH ETAPÓW Z BOSSEM NA KOŃCU (ORIGINS).

BETHESDA JEST OBECNIE ŁATWYM CELEM. PO DOŚĆ ŚREDNIM FALLOUCIE 4, SŁABYM FALLOUCIE 76 I THE ELDER SCROLLS: BLADES, KTÓRE MIAŁO ODDAWAĆ DUCHA SERII, A W PRAKTYCE WYGLĄDA RACZEJ JAK WIDMO JEJ DAWNEJ ŚWIETNOŚCI, GRACZE MOGĄ UŻYWAĆ SOBIE NA FIRMIE DO WOLI.

■ Artur Cnotalski

NOWY WYKIEP DLA STAREK



Gdy patrzy się z boku, wydaje się jednak, że sytuacja firmy znanej z przełomów (i paru, delikatnie mówiąc, kontrowersyjnych decyzji przez lata) zmieniła się drastycznie. Zamiast rynkowego lidera, którego każda produkcja obsypywana jest złotem, Bethesda stała się nagle firmą ciężko szukającą nowej recepty na sukces... i niezbyt dobrze radzącą sobie w tych poszukiwaniach.

Na rynek wkroczyli przebojem - serwując światu Gridiron! na Atari ST i Commodore 64/128, symulację futbolu amerykańskiego, która wyróżniała się tym, że wykorzystywała dostosowany do zasad gry model fizyczny. To właśnie ten element rozgrywki był wkładem Christophera Weavera, założyciela firmy, weterana telewizji i specja od rozwoju technologii nagrywania wideo, w pomysł oryginalnie zaprezentowany przez jednego z jego inżynierów.

Gotowy produkt okazał się na tyle dobry, że EA zatrudniło Bethesdę do pracy przy powstającym John Madden Football, jednocześnie obiecując wydanie Gridiron! na kolejnych platformach. Romans ten zakończył się równie szybko, jak się zaczął, i to w sądzie, gdy okazało się, że Elektronicy niespecjalnie interesują się oryginalną grą, ale chętnie użyją jej rozwiązań w swoim tytule. Bethesda Softworks opuściła Bethesdę, miasto w Maryland, by swój pierwszy wielki hit wyprodukować w Rockville, w tym samym stanie.

Weaver twardo wierzył w budowanie swojej renomy na znanych markach - firma miała licencje na gry w światach Terminatora czy Kevina samego w domu - ale nie bał się też inwestować w nowe, oryginalne pomysły. Jednym z nich, stworzonym z dużym udziałem dwudziestokilkuletniego programisty z Danii, było The Elder Scrolls Arena, ambitny i nieco szalony projekt RPG, którego następcą, Daggerfall, pokazał, że Bethesda z Rockville potrafi budować niesamowite, wielkie światy. Piętnaście tysięcy miast i 750 tysięcy obywateli to liczby, jakich nie powstydziliby się żadna dzisiejsza produkcja, choć inne aspekty gry, takie jak niezliczona ilość błędów i problemów technicznych, skutecznie studziły entuzjazm graczy.

Na fali sukcesu i korzystając z potwornie zbugowanego silnika, Bethesda postanowiła stworzyć dwa spin-offy The Elder Scrolls: Redguard i Battlespire.

WYWIAD

BETHESDA

Kiepskie i wyglądające na wykonane w pośpiechu produkcje zamiast przynieść odnoszącej sukcesy serii więcej chwały przez otwarcie się na fanów innych gatunków, niemal poגרებაły firmę, która w poprzednich latach finansowo tylko rosła. Wtedy Weaver i Robert Altman założyli ZeniMax, spółkę matkę dla Bethesda, zabezpieczając nowe fundusze dla twórców gier, którzy kierowani już nie przez Juliana LeFaya, ale przez powoli pnącego się na szczyt hierarchii Todda Howarda, zabrali się za tworzenie Morrowinda.

Powiedzieć, że trzecia część The Elder Scrolls odwróciła trochę losy Bethesda, to jak nie powiedzieć niczego. Dzięki współpracy z Microsoftem, który zrobił z Morrowinda jeden z najważniejszych tytułów na pierwszego Xboxa, firma znowu złapała wiatr w żagle. Przez pierw-



➤ Walka leży u serca przygód w serii The Elder Scrolls, ale jest tylko częścią konstrukcji niesamowitego świata.

ZANIM TODD HOWARD ZACZAŁ PRZEKONYWAĆ NAS, ŻE „TO PO PROSTU DZIAŁA”, STWORZYŁ DWA WIELKIE TYTUŁY: MORROWINDA I OBLIVIONA, STAJĄC SIĘ LEGENDĄ BRANŻY.

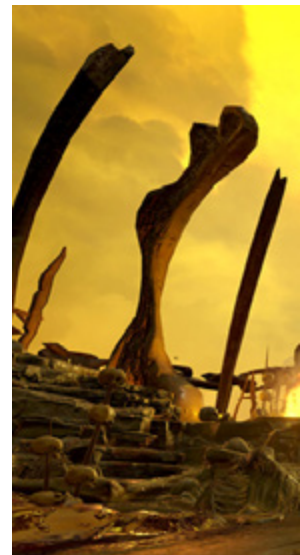
szą dekadę tego stulecia Bethesda wydała i nabyła kilka cennych marek, dodając do swojego portfolio Fallouta, Preya i gry id Software.

Jednocześnie zaczęła regularnie odwiedzać sądy. Zaczęło się od sporu z rosyjskim MADia Entertainment o problemy związane ze światowym wydaniem Echelon, za które wydawca rzekomo nie zapłacił twórcom wszystkich należności. Potem ZeniMax poszedł na wojnę z Weaverem, nie przedłużając mu kontraktu, co zaowocowało dłuższym sporem o kontrolę nad firmą. Wreszcie, pod koniec dekady Bethesda rozpoczęła trwającą kilka lat batalię z Interplay, od którego zakupiła prawa do Fallouta. Tu kości niezgody były dwie - Interplay miał stworzyć grę MMO w postapokaliptycznym świecie, ale opieszale się za to zabierał; do tego postanowił wydać Trylogię Fallout, która nie zawierała wydanego już przez Bethesda Fallouta 3, bo

trzecim tytułem było w niej Brotherhood of Steel. Sprawa ciągnęła się bardzo długo, a ostatecznie skończyła pieniędzmi dla Interplay i przekazaniem praw do dystrybucji wszystkich Falloutów nowym właścicielom praw do marki. Dało się to zauważyć między innymi na GOG, gdzie wszystkie gry zniknęły na jakiś czas, by pojawić się ponownie, już pod nowym wydawcą.

Po Morrowindzie przyszedł Oblivion - druga gra, na której bardzo zależało Microsoftowi, miała bowiem być jednym z najważniejszych tytułów zaplanowanych na premierę Xboxa 360, na którą spóźniła się ostatecznie prawie pół roku. Todd Howard i spółka pokazali, że są w stanie zrobić coś więcej, niż tylko odtwarzać stare pomysły, choć sam twórca gry przyznaje, że tworząc kolejną odsłonę The Elder Scrolls, uważnie patrzył w przeszłość, korzystając z tego, co działało w poprzednich częściach serii.

Oblivion przyniósł też nowy pomysł na monetyzację gier - mimo że dwa dodatki do Morrowinda sprawdziły się całkiem nieźle, ładnie rozbudowując i tak całkiem spory produkt, TES IV było dzieckiem nowej, cyfrowej epoki, mogło więc korzystać z cyfrowych transakcji. Poza standardowymi DLC, dodającymi sporo opcji personalizacji gry i trochę fabuły, Bethesda postanowiła przetestować potencjał kosmetycznych dodatków nieco



➤ Wszystko tutaj wygląda piekielnie dobrze. A jak jest w środku?

➤ Klasyczny rogaty hełm stał się praktycznie ikoną Skyrima. Tylko wyglądać, gdy z nieba spadnie jakiś smok.



➤ Doom w piękny sposób łączy stare z nowym – niektóre demony już na pierwszy rzut oka rozpozna każdy fan serii.

niższego sortu (DLC oferowały między innymi kilka twierdz dla gracza), takich jak pancerz dla konia. Podczas gdy większość płatnych dodatków przeszła bez echa, ten jeden poważnie zirytował fanów, którzy czuli, że próbuje się od nich wyciągnąć pieniądze nawet za nic nieznaczące pierdoły. Powtórkę z tej rozrywki Bethesda zaferowała przy okazji następnej części TES, Skyrima, gdzie zamiast serwować płatne DLC, próbowała sprzedawać mody do gry.

Piąta część serii The Elder Scrolls była jednym z największych sukcesów, jakie odniosła w swojej historii Bethesda, i pewnym przyczynkiem do problemów, z jakimi boryka się dziś firma. Genialna kampania marketingowa oparta na strzale w kolano, chwytliwy motyw smoczych okrzyków, które fani obrócili w memy, i satysfakcjonująca rozgrywka stworzyły prawdziwą kopalnię złota. Polityka wydawania kolejnych edycji Skyrima na każdym możliwym sprzęcie także stała się w pewnym momencie

żartem, powtarzanym nawet przez Bethesdę, jednak przez lata pozostawała niezmiernie opłacalna.

Tego samego nie można było powiedzieć o innych produkcjach firmy, mimo całkiem zauważalnych sukcesów w ostatniej dekadzie. Fallout 3, choć początkowo zwrócił uwagę całej branży jako powrót z zaświatów jednej z najlepszych serii w historii gier, nigdy nie dobił do legendarnego statusu Skyrima. Następna odsłona serii, Fallout New Vegas, choć znacznie częściej chwalona przez graczy i media, straciła szansę na kontynuację, gdy Bethesda i twórcy gry, Obsidian, pożegnali się w niezbyt przyjacielskich warunkach – jeden punkt w serwisie Metacritic odebrał ekipie deweloperów premię za i tak bardzo udaną produkcję. Wydany lata później Fallout 4

❖ Bethesda można nazwać królami pierwszej osoby - choć inne firmy miewają lepsze gry w tej perspektywie, to właśnie Beth daje nam największy asortyment produktów widzianych oczami bohatera.



❖ Po Prey i Dishonored także Rage 2 daje nam moce jako dodatek do strzelania - moce, które zapowiadają się całkiem słodko.



❖ Następny Wolfenstein zabierze nas do Paryża. Trzeba przyznać, że jego wizja prezentuje się jednocześnie europejsko i trochę... obco?

❖ Wolfenstein: The New Colossus dawał poczucie moc w chwilach jak ta. Przejazdka przez Nowy Orlean na płującym ogniem robopsie nie była zresztą nawet najbardziej pamiętną sceną w tej produkcji.

był wychwalany pod niebiosa przez Todda Howarda, ale nigdy nie dostarczył jakości, którą obiecywał.

Równoległe inne studia podlegające Bethesdzie odnosiły sukcesy, choć w nieco mniejszej skali. Id Software, które zaczęło swoją pracę pod skrzydłami ZeniMax od niezbyt pamiętnego Rage'a, wydało w 2016 roku niesamowicie solidnego Doom. Arkane stworzyło klimatyczne i unikalne Dishonored, a MachineGames przywróciło z martwych inną legendarną serię, Wolfensteina, wnosząc do niej powiew świeżości,

jakiego nie oferował żaden z poprzednich rebootów. Gdzieś w tle zrodziło się także The Evil Within, które jako horror nie miało potencjału, by być blockbusterem, ale i tak wypadło całkiem przystojnie.

Rzecz w tym, że nawet największy sukces pierwszej połowy tej dekady nie zbliżył się do sukcesu Skyrima. Poza Doomem, który sprzedał kilka milionów kopii, żadna z pozostałych gier nie wygenerowała sprzedaży, na jaką liczy wydawca tej klasy. Nie pomógł też konflikt z Human Head, które miało dla Bethesdy stworzyć

drugą odsłonę Prey. Jego przyczyna przedstawiana jest różnie przez obie strony - wydawca twierdzi, że studio nie potrafiło zaferować jakości, na jaką liczył, z kolei deweloperzy utrzymują, że opóźnienia i utrudnienia produkcji stanowiły część planu, którego celem było osłabienie pozycji finansowej firmy i jej wrogie przejęcie. Niezależnie od prawdziwych intencji Bethesdy oznaczało to, że tytuł, który miał dołączyć do niezbyt dużego portfolio gier wydawcy, trzeba było przekazać komuś innemu, a rozpoczęcie produkcji



od zera znacząco opóźniało jego wkroczenie na rynek. Pewną nadzieję dawało The Elder Scrolls Online, mające wypełnić czekanie na szóstą część „tradycyjnych” Elder Scrolls sieciową rozgrywką w znajomym świecie, ale znalezienie formuły, która faktycznie przekonała do siebie graczy, zajęło Bethesda lata.

Wobec braku świetnie zarabiających tytułów klasy Skyrima Bethesda zaczęła zastanawiać się, co może zrobić inaczej. Nie wierząc, że recenzje niezbyt kompletnego, bo niemającego dobrego trybu multiplayer w dniu premiery Doom mogą pomóc w sprzedaży, firma postanowiła wstrzymać się z wysyłaniem prasie kopii gry przed premierą i kontynuowała to podejście przez kolejne lata dla Dishonored 2 i Preya. Choć, mimo problemów, Doom przetrwał tę decyzję i odniósł niemały sukces, tego samego nie można powiedzieć o dwóch pozostałych grach. Nawet mimo faktu, że wydawca regularnie organizował dla obu przedpremierowe pokazy prasowe, pokazując coraz większe kawałki obu produkcji, zainteresowanie tymi tytułami okazało się znacznie mniejsze. Pojedynczy dziennikarze, którzy próbowali „przesprintować” przez Preya, by ocenić nieliniową grę w dniu premiery, nie pomogli nakręcić entuzjazmu graczy, a tytuł nie był w stanie przez długie miesiące dobić do pół miliona kopii na Steamie.

Wycofanie się z decyzji o braku przedpremierowych kopii dla prasy mogłoby pomóc Wolfensteinowi 2, gdyby



Podczas gdy rynek strzelanek zdominowany jest przez Call of Duty i Battlefielda, w których kampanie nie są czasem nawet potrzebne, bo odbiorcy tytułów tego typu nie chcą w nie grać, Dishonored 2, Prey i Wolfenstein w ogóle nie miały komponentu sieciowego. Kampania #SavePlayer1, którą Bethesda przygotowała na The Game Awards w grudniu 2017 roku, sugerowała, że firma chce trzymać się tego podejścia niezależnie od szerokiej gamy dowodów, że

✚ Nie oszukujmy się, ten pan chce się tylko przytulić.

NIEMAL DWA LATA UNIKANIA WCZESNYCH RECENZJI ZBIEGŁY SIĘ W CZASIE Z PRZEJŚCIOWYM DLA BETHESDY OKRESEM – MOMENTEM, GDY ŻADNA GRA NIE RADZIŁA SOBIE TAK DOBRZE, JAK MIAŁA.

nie fakt, że firma w przypadku marketingu tej gry poszła w bardzo kontrowersyjnym kierunku – w stronę polityki. Kampania „Uderz nazistę”, choć w teorii wydawała się strzałem w dziesiątkę – nazistów nie lubi przecież nikt – w praktyce była dla pewnych grup fanów sygnałem, że Bethesda opowiedziała się w wielkiej wojnie między graczami a poprawnością polityczną przeciwko tym pierwszym. Dla oburzonych tą sytuacją jasne było, że gry nie warto kupić, a ci, którym akcja reklamowa się podobała, nie wsparli firmy dostatecznie mocno, by The New Colossus dało się okrzyknąć komercyjnym hitem.

W teorii wszystko można by zrzucić na tę decyzję – niezrozumienie rynku przez firmę, która próbowała grać na politycznych preferencjach fanów, zamiast trzymać się od nich z daleka. Lekcję tę doskonale odrobił przecież Ubisoft, który niezależnie od tego, czy opowiada o fanatykach religijnych, czy wielkiej wojnie po obaleniu rządu USA, robi, co może, by podkreślić, że nie opowiada się po żadnej stronie jakiegokolwiek konfliktu. Bethesda popełniła jednak jeszcze jedno duże faux pas – nie zrozumiała, że jej docelowe produkcje – gry widziane z perspektywy pierwszej osoby – nie żyją obecnie bez trybu multiplayer.

Player1 w strzelankach nikogo nie interesuje, podobnie jak przekonywanie, że Prey, Dishonored 2 czy konkurencyjne Deus Ex: Rozłam Ludzkości to coś więcej niż tylko strzelanka.

Wiele wskazuje na to, że #SavePlayer1 było ostatnim podrygiem i próbą uratowania modelu, który ewidentnie nie działał. Zaledwie pół roku później firma porzuciła ten slogan i pokazała swoją nową twarz – wydawcy gotowego gracza zgodnie z zasadami reszty rynku. Zamiast obiecywać kolejne przygody dla pojedynczego gracza, Bethesda wyciągnęła z rękawa cały wachlarz tytułów opierających się na podejściu, które widać w Activision, Electronic Arts czy Ubisoftzie: tylko „żywymi” grami-usługami da się przyciągnąć i zatrzymać graczy.

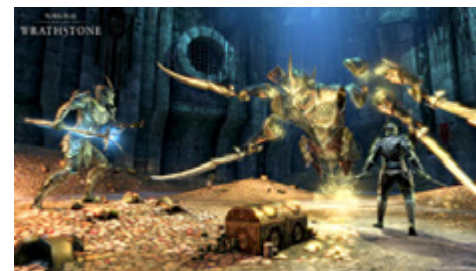
Skyrim



Sukcesem Skyrima był fakt, że każdy mógł w niego zagrać. Wielki, fantastyczny świat jest równie interesujący dla hardcore'owych, jak i dla okazjonalnych graczy. Do tego dochodzi dostępność gry na dostawczo każdej platformie, włącznie z VR.



➤ Ciężka, ponura stylistyka Wolfensteina zdaje się dziwnie pasować zarówno do tej gry, jak i Dishonored. Czy Bethesda stała się monotematyczna?



➤ TESO początkowo miało problemy z przekonaniem do siebie fanów „offline’owych” Elder Scrolls, ale stałe aktualizacje i ciągły rozwój pomogły zbudować nową, unikalną publikę.

Nowy Wolfenstein ma stawiać na kooperację, Doom jest „Eternal”, co wydaje się mocną sugestią, że dostanie jakiś komponent usługi, a Fallout miał stać się czymś podobnym do Rusta, pozwalając na grę w sieci. Na drugim planie przewinęło się The Elder Scrolls: Blades, obiecujące doświadczenie w duchu popularnej

którzy prawdopodobnie widzieli już kilka podobnych tytułów – ich ma przyciągnąć marka The Elder Scrolls. Legends próbuje rozpychać się na rynku karcianek, gdzie liczy się przede wszystkim Hearthstone,

„jednorazowa” produkcja, tylko coś, co ewoluuje w usługę? Tryb Inwazji, gdzie będziemy mogli wskakiwać do singlowych kampanii innych graczy, sugeruje, że Bethesda odrobiła tym razem lekcję, jak utrzymać klientów przy swojej produkcji na dłużej.

Wydawca przechodzi teraz wielką próbę – Fallout 76 wyglądał jak coś zmontowanego na szybko, by sprawdzić, czy gra-usługa faktycznie może na siebie zarabiać i, mimo olbrzymiej ilości szyderstw, jakie otrzymała, wciąż zdaje się być żywa. Sam Reddit gry ma prawie 200 tysięcy użytkowników i setki, a nawet tysiące komentarzy pod postami – niewiele mniej niż Anthem, Destiny 2 i The Elder Scrolls Online. Spojrzenie na te liczby sugeruje, że gra, choć martwa z perspektywy wielu graczy, wciąż zarabia na siebie całkiem dobrze, potencjalnie lepiej niż singlowe produkcje w ostatnich latach. Dla prywatnej firmy, której złośliwe komentarze nie spowodują spadku cen akcji i utraty setek milionów dolarów, wszystkie szyderstwa mogą być zwyczajnie warte zysku, jaki generuje F76. Mogą też stanowić sygnał, że to dobry kierunek, jeśli właśnie przychód jest celem nadrzędnym.

Sukcesy i porażki wszystkich pozostałych produkcji także zostaną z pewnością poddane wnikliwej analizie, a jej rezultaty mogą doprowadzić do sytuacji, gdy na kolejnego Fallouta, Rage’a, Dishonored czy Preya dla pojedynczego gracza będziemy czekać długie lata. Bo, całkiem zwyczajnie, nowej Bethesda może nie opłacać się ratować jednego gracza. ■

BETHESDA STOI NA ROZDROŻACH, ZDAWSZY SOBIE SPRAWĘ, ŻE PRZYGODY DLA #PIERWSZEGOGRACZA JEDNAK NIE ZARABIAJĄ NA SIEBIE.

serii, tylko na urządzeniach mobilnych, oraz The Elder Scrolls: Legends, dobra, ale niechlujnie wydana karcianka, której obiecano lifting, by przestała być najbrzydszą grą tego typu na rynku. Jedynym tytułem dla jednego gracza, którego jeszcze w grudniu próbowano ratować, był Rage 2, przepakowany i wyglądający na solidnie skonfrontowany z grupami testowymi sandbox, pełny jaskrawych kolorów i buntu.

Widać w tych działaniach Bethesdy mentalność sprzed kilku lat. Sieciowe doświadczenie oferowane przez Fallouta 76 próbuje uderzyć do fanów Rusta czy Ark: Survival Evolved, którzy chcieliby powtórzyć swoje przygody w najsłynniejszej grze postapokaliptycznej. Blades szuka swojego miejsca wśród graczy mobilnych,

Magic: The Gathering Arena i, odrobinę, Gwint. Nawet Rage 2 z całą swoją punkową przebojowością stawia na entuzjazm do piaskownic, które wielu graczom przejadły się po kolejnych Just Cause i Far Cry. Najświeższym z tych pomysłów, atakującym nowy segment graczy, jest Wolfenstein: Youngblood – rynek nie nasycił się jeszcze grami kooperacyjnymi, a jedna z edycji pozwala nawet zaprosić drugiego gracza do zabawy za darmo.

Jest też Doom Eternal – gra, o której wciąż wiemy stosunkowo niewiele, mimo widowiskowych demonstracji z mordowania demonów. Co z trybem dla wielu graczy, patrząc na to, jak wyszła popularność deathmatchy w Doomie z 2016 roku? Czy „Eternal” faktycznie oznacza, że nie będzie to samodzielna,



➤ Podczas gdy pięć części Elder Scrolls dla jednego gracza pozwoliło nam zwiezczać świat, TESO zdaje się go rozwijać.



78

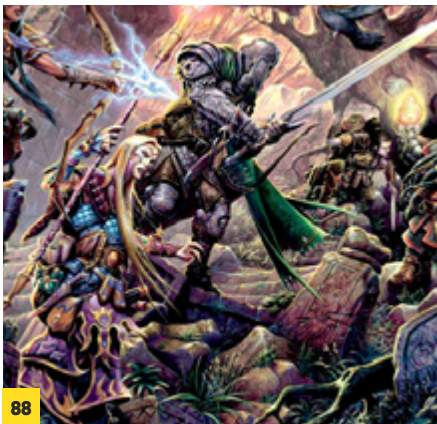


82



87

SECRET



88



92



94



98

LEVEL

NAJPIĘKNIEJSZY WYSTĘP TRUBADURA ZNAJDZIEMY W WIEDŹMINIE 3, KTÓRY NA LIRYCZNĄ „PIEŚŃ PRISCILLI” POŚWIĘCIŁ CAŁĄ, KILKUMINUTOWĄ CUTSCENKĘ.





GRY I MUZYKA

OKIEM PRAWNIKA

Autor pracuje w Czyżewscy Kancelaria Adwokacka. Jest również twórcą muzyki instrumentalnej.

Gra komputerowa, podobnie jak puzzle, jest specyficzną układanką wielu różnych elementów. Każdy z nich ma swoje znaczenie. Niektóre elementy są widoczne na pierwszy rzut oka, inne natomiast działają w ukryciu, umożliwiając nam wielogodzinną wirtualną rozrywkę.

■ Maciej Jamiołkowski



Jednym z najistotniejszych „puzzle”, który napotkamy w większości gier komputerowych zaraz po ich uruchomieniu, jest niewątpliwie muzyka. Składnik niezwykle istotny, nadający bowiem grze klimatu i charakteru.

Choć, podobnie jak w filmie, muzyka muzyce nierówna, to musimy jednak pamiętać, że prawo nie wyróżnia utworów lepszych i gorszych. Co do zasady każdy utwór muzyczny będzie chroniony przez prawo na takich samych zasadach. O czym powinni

pamiętać więc twórcy gier przed wykorzystaniem utworu muzycznego w swojej grze?

Przede wszystkim należy rozróżnić sytuację, kiedy deweloper włącza do gry już gotowy utwór, od sytuacji, gdy zleca on stworzenie dedykowanej ścieżki dźwiękowej zakontraktowanemu kompozytorowi. Zacznijmy od pierwszego przypadku.

WYKORZYSTANIE GOTOWEGO UTWORU

Czy zawsze potrzebna jest zgoda na wykorzystanie gotowego utworu

w grze? Oczywiście nie zawsze, ale zazwyczaj. Wykorzystanie cudzego utworu jest związane z korzystaniem z cudzych praw autorskich. Te dzielą się na prawa osobiste, związane z osobą twórcy (np. prawo do autorstwa utworu, nadzoru autorskiego), oraz prawa majątkowe, związane z korzystaniem i eksploatacją utworu. Autorskie prawa osobiste są nieograniczone w czasie i są niezbywalne. Autorskie prawa majątkowe trwają natomiast od momentu ustalenia utworu aż do upływu 70 lat od śmierci twórcy lub ostatniego



Podobnie jak gra komputerowa, utrwalone dzieło muzyczne również składa się z różnych „puzzli”. Obok samego utworu (kompozycji) mamy bowiem do czynienia jeszcze z wykonaniem tego utworu, jak i nagraniem (rejestracją) tego wykonania. W przypadku utworu słowno-muzycznego dochodzi kolejny element – tekst piosenki. Mamy więc kilka różnych elementów składających się na jeden szeroko rozumiany utwór muzyczny, który możemy usłyszeć. Co do zasady każdy z tych składników jest chroniony przez prawo autorskie (muzyka, tekst) lub prawa pokrewne (artystyczne wykonanie i fonogram, czyli rejestracja artystycznego wykonania). Na wykorzystanie każdego z tych elementów potrzebna jest zgoda osoby uprawnionej – o ile poszczególne prawa jeszcze nie wygasły. Warto dodać, że prawa do

artystycznych wykonań i fonogramów trwają nieco krócej od autorskich praw majątkowych – wygasają z upływem 50 lat następujących po roku, w którym nastąpiło artystyczne wykonanie, bądź 50 lat następujących po roku, w którym sporządzono fonogram. Wyjątkiem natomiast od konieczności uzyskiwania zgody jest sytuacja, gdy cały utwór jest udostępniony na tzw. wolnej licencji, wtedy – w zależności od jej warunków – można go niekiedy wykorzystać nawet komercyjnie, bez dodatkowych formalności.

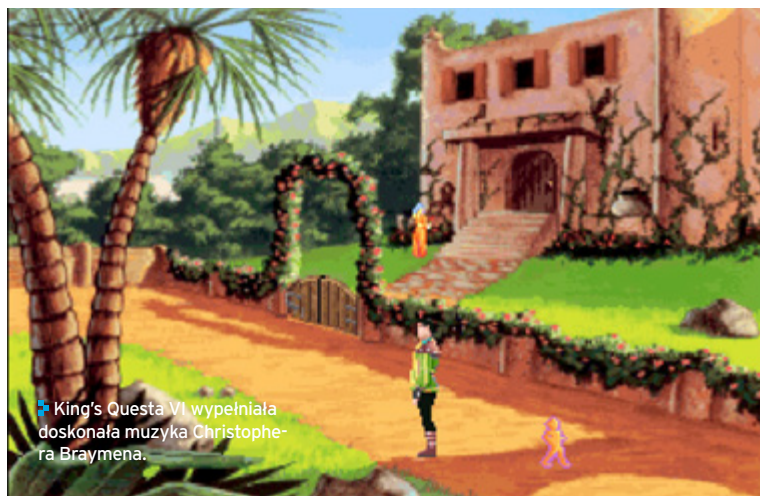
Wracając do Bacha, możemy wyobrazić sobie sytuację, że pomimo faktu, że wykorzystujemy utwór tego genialnego kompozytora (znajdujący się w domenie publicznej), to potrzebujemy zgody od wykonawcy (lub wykonawców) tego utworu, jak i producenta nagrania tego wykonania. W przypadku natomiast gdybyśmy mieli do czynienia z piosenką (utworem słowno-muzycznym) chronioną nadal autorskimi prawami majątkowymi, potrzebowalibyśmy dodatkowo zgody od twórcy muzyki i tekstu. Powyższe daje nam w przypadku piosenki cztery różne umowy licencyjne, które musimy podpisać, zanim włączymy utwór muzyczny do naszej gry (chyba że uda nam się podpisać umowę z podmiotem dysponującym pakietem praw – na przykład wydawcą lub publisherem). Jednak oprócz samej zgody na synchronizację utworu pojawiają się kwestie związane z zarządaniem autorskimi prawami majątkowymi przez organizację zbiorowego zarządzania (OZZ). Deweloper powinien skontaktować się z odpowiednimi OZZ w celu weryfikacji, czy dany twórca jest ich członkiem, oraz ustalenia, czy deweloper powinien uzyskać licencję na korzystanie z utworu w grze.

ŚCIEŻKA DŹWIĘKOWA PRZYGOTOWANA PRZEZ KOMPOZYTORA

W przypadku gdy deweloper planuje zatrudnić kompozytora do stworzenia dedykowanej ścieżki dźwiękowej do gry, sytuacja prawna nieco się zmienia. Umowę w zakresie praw autorskich będziemy wtedy podpisywać co do zasady bezpośrednio z kompozytorem lub jego agentem. W dobie dzisiejszej technologii należy pamiętać, że to, czy prawa pokrewne do artystycznych wykonań powstaną,

ze współtwórców. Po upływie tego okresu utwór przechodzi do domeny publicznej, zaś jego wykorzystanie (nawet komercyjne) nie wymaga zgody spadkobierców.

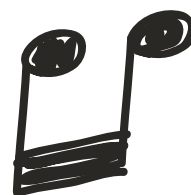
Zacznijmy od Bacha. Czy mogę więc wykorzystać w mojej grze dowolne nagranie utworu Jana Sebastiana Bacha? Otóż nie.



King's Quest VI wypełniała doskonała muzyka Christophera Braymena.



❖ Nie wszyscy zdają sobie sprawę, że w tak przełomowym dziele jak Maniac Mansion... nie było w ogóle muzyki. Jedyne odgłosy. Ron Gilbert dopiero w The Secret of Monkey Island docenił znaczenie muzyki.



zależy od techniki stworzenia muzyki do gry. Przykładowo, obecnie kompozytorzy często korzystają z programów typu DAW (Cubase, Reaper itp.), które w połączeniu z bibliotekami dźwięków umożliwiają im stworzenie bardzo realistycznych ścieżek dźwiękowych bez konieczności nagrywania artystycznych wykonań. W przypadku wykorzystania takich narzędzi do tworzenia ścieżki dźwiękowej (bez udziału żywych muzyków) prawa do artystycznych wykonań nie powstaną. Prawa producenckie będzie posiadał natomiast podmiot, który po raz pierwszy utrwalił finalny plik dźwiękowy (często rolę producenta pełni sam kompozytor).

Stworzenie dobrej umowy z kompozytorem można przyrównać do potyczki w grze strategicznej. Każdy ruch ma znaczenie, a brak przemyślenia odpowiedniej strategii może spowodować porażkę w misji - zwanej w tym przypadku efektywną eksploatacją gry komputerowej. Konstruując taką umowę, należy najpierw ustalić zakres nabywanych praw oraz formę ich nabycia. Oczywiście najkorzystniejszą formą dla dewelopera jest przeniesienie praw



❖ Jan Sebastian Bach (1685-1750) nie został doceniony przez współczesnych. W tej epoce jego kompozycje postrzegano jako przestarzałe. Przypadek mistrza pokazuje, że nie należy ferować pochopnych sądów, jeśli chodzi o muzykę.



do utworów muzycznych. Tutaj niezbędna będzie forma pisemna, zaś wszelkie ustne czy mailowe ustalenia stron w zakresie przeniesienia praw będą nieważne. W szczególności należy zwrócić uwagę na kwestię pól eksploatacji, tak aby ich zakres nie ograniczał dewelopera w swobodnym korzystaniu z gry i ścieżki dźwiękowej. Jednocześnie trzeba pamiętać, że postanowienie o przeniesieniu praw „na wszystkich polach eksploatacji” jest z perspektywy prawnej nieważne i nie wywiera skutków prawnych.

Umowa powinna zawierać również odpowiednie postanowienia w zakresie praw zależnych, tak aby w przypadku zmiany kompozytora deweloper mógł zlecić innemu kompozytorowi wykonanie opracowania, np. wariacji na temat motywu przewodniego gry. Może to się okazać szczególnie przydatne i istotne w przypadku rozwiązania współpracy bądź konfliktu z dotychczasowym kompozytorem. Istotną kwestią jest również zapewnienie sobie możliwości wydania oryginalnego soundtracku z gry (OST) jako

niezależnego albumu muzycznego. Przykładowo dystrybutorem OST z Wiedźmina 3: Dziki Gon jest CD PROJEKT RED, czyli producent gry.

W przypadku kompozytora tworzącego dedykowaną muzykę do gry może również pojawić się potrzeba uzyskania odpowiednich licencji od organizacji zbiorowego zarządzania - w zależności od treści ewentualnego porozumienia kompozytora z OZZ. Powyższe należy mieć na uwadze i zweryfikować jeszcze przed przystąpieniem do eksploatacji gry (lub ścieżki dźwiękowej).

Elementów, które deweloper powinien uwzględnić, jest oczywiście znacznie więcej. Dobra umowa z kompozytorem/producentem (czy to o przeniesienie praw, czy to licencyjna) jest - znów - swoistą układanką elementów, w której każdy „puzzle” ma znaczenie. Wyciągnięcie jednego często może spowodować realny problem z eksploatacją całego projektu. Jednak w przypadku skonstruowania dobrej umowy szanse na powodzenie w tej „grze strategicznej” znacznie wzrastają - i to jeszcze przed kliknięciem przycisku START. ■

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.



PIOSENKI W GRACH

WOKAL ROBI RÓŻNICĘ. BARDZO ŁATWO OBUDZIĆ WE MNIE NOSTALGIĘ SAMYM MOTYWEM MUZYCZNYM – WYSTARCZY, ŻE USŁYSZĘ MUZYKĘ Z MENU Z MAXA PAYNE’A CZY MOTYW TRISTRAM Z DIABLO I JUŻ MYŚLAMI ODPIYWAM DO SPĘDZONYCH Z TAMTYMI GRAMI GODZIN. PIOSENKI JEDNAK SILNIEJ ZAPADAJĄ W PAMIĘĆ.

■ Paweł Gąska



Audiosurf pozwala zmienić relaks przy muzyce w aktywne wyzwanie.

Nie wiem, czy śpiew bardziej we mnie rezonuje, czy może wynika to z faktu, że piosenki z gier opowiadają jakąś historię, ale zostają ze mną na lata. Kiedy z głośników bucha chóralne „An Karanir Thanagor”, ponownie czuję słodko-gorzki triumf po ostatniej konfrontacji z Arthasem, zaś mechaniczne „We do what we must, because we can” wywołuje uśmiech na mojej twarzy.

Nie będę jednak teraz robił top listy najlubieńszych piosenek czy śledził chronologii ich występowania. Zamiast tego chcę opowiedzieć o tym, gdzie są one umieszczane i dlaczego właśnie tam.

ŚPIEWY W TLE

Granie w grę pozbawioną muzyki jest dziwnym doświadczeniem. Nie tylko dlatego, że nie ma nic, co stanowiłoby kontrast dla przeróżnych jęków, chrząknięć, zgrzytów czy sapnięć, którymi wypełniona jest typowa gra akcji, ale również dlatego, że nic nie buduje nam nastroju.

Odpowiednio dobrane melodie potrafią wzruszyć, zmotywować czy przestraszyć. Są w stanie wzmocnić emocjonalny wydzźwięk jakiejś sceny lub go całkowicie zniszczyć. Najczęściej wykorzystuje się do tego kompozycje instrumentalne, gdyż twórcy wychodzą z założenia, że tło nie powinno rozpraszać gracza. To jednak oznacza, że kiedy już wykorzystują do tego piosenkę, efekt może być dużo silniejszy.

„Dragonborn” ze Skyrima ma dobrze zrobioną linię melodyczną, ale to nie ona zanurza nas w fantazji na temat twardych, upartych wojowników z północnego rejonu Tamriel. Ten efekt dają niezrozumiałe, na wpół śpiewane, na wpół krzyżane słowa pieśni o Dovahkiinach. Podobnie działa „Taste the Blood”, puszczone podczas walki w Devil May Cry 3. Ten szybki, energiczny, rockowy kawałek pełen jest kampowych tekstów, szydzących z umiejętności gracza i prowokujących go do dalszej walki. Nic tak nie oddaje esencji tego, kim jest Dante, jak właśnie ten utwór. W obu przypadkach piosenki napędzają główną fantazję, wokół której osnuta jest gra, oraz motywują gracza do działania.

Wykorzystywanych w ten sposób utworów jest oczywiście dużo więcej, a operują one na całym spektrum emocji: od romantycznego „Suteki da ne” z FF X, poprzez żartobliwe „Fly Me to the Moon” z Bayonetty, aż do mrocznego „Isolated” z VtM: Bloodlines.

Nieco inny wariant użycia piosenek jako tła muzycznego znajdziemy w Falloutach od Bethesdy czy nowszych odsłonach serii GTA. W tych grach mamy dostęp do istniejących w świecie gry stacji radiowych, których możemy posłuchać: czy to uruchamiając dziwnego Pip-Boya, czy też pędząc naszym świeżo skradzionym autem. Wiąże się to z większą swobodą – to my wybieramy, kiedy i czego chcemy słuchać – sprawia jednak również, że piosenki te często stanowią jedynie dekorację.

ŚPIEWAJĄCY NPC

Jedną z profesji często spotykanych w światach fantasy jest bard. Wiadomo, w średniowiecznych klimatach nie



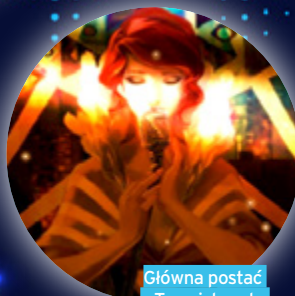
Piosenki Mordina świetnie ukazują charakter zakreconego naukowca, który nawet kiedy śpiewa – śpiewa o nauce.



W DLC do BioShock Infinite spotykamy bezdomnego grajka, który za pomocą pieśni spiera się z ideałami Andrew Ryana.



Final Fantasy X-2 zaczyna się koncertem osoby podszywającej się pod Yunę, po którym odblokowujemy klasę postaci: pieśniarkę.



Główna postać z Transistora to śpiewaczka, której odebrano głos. W cutscenie, w której dowiadujemy się o tym, jak to się stało, słyszymy też jej ostatni występ.

występują odtwarzacze CD, ale żyjący w takich światach ludzie nadal chętnie posłuchaliby sobie muzyki. Wchodząc zatem do bardziej okazałej karczmy, spodziewamy się, że w pobliżu będzie się pałętał jakiś śpiewak. A co to za pieśniarz, co nie potrafi zaśpiewać nam piosenki? W wielu grach twórcy przewidzieli takie reakcje i zamiast iść na łatwiznę (czytaj: dać bardom kilka brzdąknięć na mandolinie i nazywać to występem), faktycznie stworzyli piosenki, których w różnych sytuacjach można wysłuchać. Chyba najbardziej immersyjną wersję takiego zabiegu zaprezentował Skyrim, w którym możemy podejść do dowolnego barda i poprosić, żeby zaśpiewał nam jedną ze znanych mu piosenek. Do wyboru mamy zabawną balladkę „Ragnar the Red”, motywującą pieśń „Dragonborn Comes” czy dwie bliźniacze piosenki „Age of Aggression” i „Age of Oppression”, które różnią się tekstem tylko minimalnie, wskazując na sympatię do jednej z dwóch walczących ze sobą frakcji: Gromowładnych lub Cesarstwa. Ukończenie głównego wątku fabularnego dodaje do puli jeszcze jedną

piosenkę – opowiadającą o naszych dokonaniach „Tale of Tongues”.

Występy bardów zostały zachowane w Elder Scrolls Online, chociaż tam śpiewają oni już bez naszego zaproszenia czy wyboru. Z kolei najpiękniejszy występ trubadura znajdziemy w Wiedźminie 3, który na liryczną „Pieśń Priscilli” poświęcił całą, kilkuminutową cutsценkę. We wszystkich tych przypadkach piosenki są ważnymi elementami rozbudowywania świata gry i zwiększania jego wiarygodności. Słuchając Priscilli, dowiadujemy się o relacji Geralta z Yennefer – pomijanej dotąd w komputerowych odsłonach sagi. Pieśni Skyrimowe pokazują mi, że tocząca się tam wojna domowa i równoległy smoczy kryzys odciskają swoje piętno na całej społeczności. Wszystko to pogłębia moją immersję w ich otwarte światy i sprawia, że bardziej przywiązuję się do niektórych postaci.

Śpiewający NPC to jednak nie tylko bardowie. To również banda wesołych pijaków z Bard’s Tale, dukająca piosenkę

pochwalną dla wynalazcy ich ulubionego napoju – piwa; to grupka dzieciaków w Sercach z Kamienia, nucząca niepokojącą rymowaną o Panu Lusterko; to banda poszukiwaczy przygód z ESO, fałszująca żenującą przyśpiewkę dla nowo przyjętych członków. Jednym z najbardziej niespodziewanych śpiewaków jest Mordin: nieco zagubiony w niuansach relacji społecznych naukowiec, towarzyszący nam w drugiej i trzeciej części Mass Effecta. Przy kilku różnych okazjach Mordin śpiewa nam (lub nuci sobie pod nosem) zabawne przeróbki starych amerykańskich piosenek, takich jak „Major-General’s Song” (przerobione na „Scientist Salarian”) czy „Battle Hymn of the Republic” (przerobione na piosenkę o aminokwasach). Taki drobny zabieg czyni z naukowca jedną z najsympatyczniejszych postaci całej serii, trochę może nieporadną, ale budzącą bardzo ciepłe uczucia. Nieważne, że ci NPC-e fałszują, że śpiewają a cappella, czy że nigdy byśmy nie kupili płyty z ich utworami. Dzięki takim wstawkom łatwiej zanurzyć się w growych światach. Są one niedoskonałe, a przez to bardziej wiarygodne i zrozumiałe.

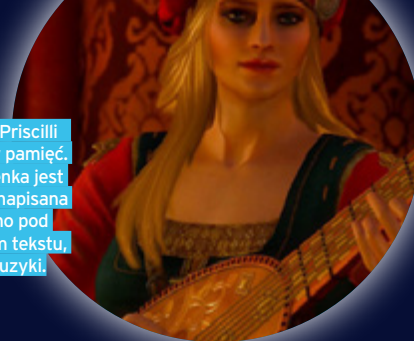


Piosenki bardów w Skyrimie nie są wybitne, ale są klimatyczne i zwiększają immersję gracza.

Dzięki imprezom z Rockbandem czy Guitar Hero możemy nauczyć się, jak źle mogą brzmieć nasze ulubione kawałki w wykonaniu naszych przyjaciół.



Występ Priscilli zapada w pamięć. Jej piosenka jest świetnie napisana zarówno pod względem tekstu, jak i muzyki.



ZDOBYCZNE PIOSENKI

Jeszcze inne, oryginalne użycie piosenek w grze znajdziemy w Wolfenstein: The New Order. W alternatywnej wersji historii III Rzeszy wygrała wojnę i narzuciła swój nowy porządek na całym świecie. Zmiana historii pociągnęła za sobą zupełnie nowy układ polityczny, ale też całkowicie odmienną wersję kultury, w tym muzyki. Fikcyjne studio Neumond Records nagrało szereg przebojów, będących zgermanizowaną wersją klasycznych hitów z lat 60. Na niektóre z nich możemy się natknąć w grze. Nie będą one jednak leciały w tle podczas masakrowania nazistów, nie znajdziemy też żadnego barda, który by je nam zaśpiewał. Zamiast tego są one dostępne jako poukrywane na różnych poziomach winyle, które po zebraniu możemy przesłuchać sobie w menu gry. Są one niejako wyrwane ze świata i stają się nagrodą dla bardziej uważnych graczy.

Podobną funkcję spełnia pozytywka Sylvanas – dostępna w WoW-ie zabawka, której zdobycie wymaga ukoń-



Wśród różnych zespołów przerobionych przez Neumond Records najbardziej charakterystyczna jest kapela o nazwie „Die Käfer”, czyli The Beatles.

czenia długiej serii zadań i wielotygodniowego grądu. Pozytywka odtwarza żalobną, elficką pieśń „Lament of the Highborne”, nawiązującą do tragedii, jaka dotknęła Sylvanas Windrunner. Tak jak poprzednio – na poziomie rozgrywki ten przedmiot nie odgrywa żadnej innej roli niż bycie nagrodą, za którą gonić będą wyjątkowo zaangażowani gracze. Jest to również smakowity kąsek dla wszelkiej maści pasjonatów wiedzy o świecie gry.

Nagradzanie piosenkami nie zamyka się jedynie w kilku ciekawych easter eggach. Innym typem nagrody jest filmik serwowany graczowi po ukończeniu gry, często połączony z napisami końcowymi lub płynnie w nie przechodzący. Wiele z takich zakończeń sięga właśnie po piosenki, żeby rozbić nieco monotonię sunących powoli po ekranie napisów, ale również po to, żeby zostawić gracza z jakimś dodatkowym przemyśleniem na koniec. Chyba najsłynniejszą piosenką użytą w taki sposób jest „Still Alive” z Portala, humorystyczny, pełen kąśliwych aluzji kawałek śpiewany przez złośliwą sztuczną inteligencję – GLaDOS.

Kiedy główny wątek romantyczny w FF X wreszcie ma swoją kulminację, w tle towarzyszy nam spokojna piosenka śpiewana przez Rikki.



Chyba w żadnej innej grze napisy końcowe nie są tak wciągające jak w Portalu.

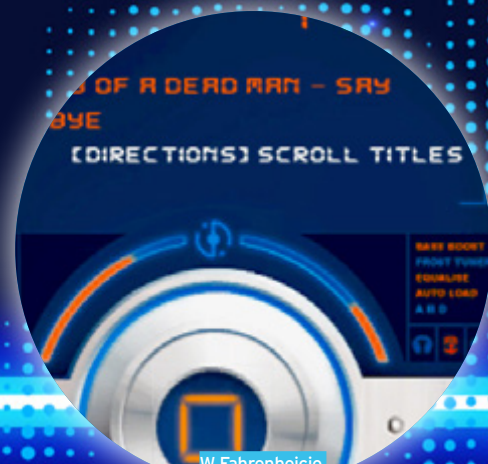
Jedna z kłótni z narratorem w Icey sprawia, że dla ratowania budżetu wstawia on do gry teledysk k-popowego zespołu.



Tylko w Bayonette usłyszymy relaksujący cover przeboju Sinatry jako podkład do wybijania aniołów.



OF A DEAD MAN - SAY
BYE
(DIRECTIONS) SCROLL TITLES



W Fahrenheitie posłuchanie muzyki pozwala ukoić zszargane nerwy głównej postaci.

Utwór ten w żartobliwy sposób zmienia zakończenie gry - pokonana SI informuje nas, że „czuje się fantastycznie” i „nadal jest żywa”. Cztery lata później Valve powtórzył ten sam numer w zakończeniu do Portalu 2, tym razem informując gracza, że „teraz już tylko chce, żeby zniknąć”.

Humorystyczne utwory to niejedyny wariant śpiewanego zakończenia. Nawet częściej spotykane są piosenki metaforycznie opowiadające nam o ukończonej właśnie grze. Specjalizują się w tym Supergiant Games, którzy zrobili to jak dotąd w każdym stworzonym przez nich tytule - od „Build that Wall” w Bastionie, poprzez „We All Become” w Transistorze, aż do „Bound Together” w Pyre. Każda z tych piosenek jest w pełni zrozumiała dopiero po skończeniu gry i wzbogaca je o nową perspektywę.

ŚPIEWAĆ KAŻDY MOŻE...

Dotąd opisywałem piosenki pojawiające się w różnych typach gier jako mniej lub bardziej znaczący dodatek.

Jest jednak również cały gatunek gier, w których muzyka staje się osią rozgrywki, zaś zmysł muzyczny decyduje o wygranej lub porażce. Chodzi mi oczywiście o gry rytmiczno-muzyczne. W tego typu tytułach piosenki stają się kluczowym elementem mechaniki. Przez to ich treść staje się mniej ważna i nie ma do końca znaczenia, jaki utwór polecą. Ich dobór zależy raczej od upodobań i umiejętności grających.

W grach rytmicznych uczestnicy skupiają się na wykonywaniu odpowiednich czynności w rytm leżącej w tle muzyki. Najbardziej widowiskową formą w tym gatunku są gry taneczne, jak Dance Dance Revolution czy Just Dance, w których gracze muszą poruszać się w określony sposób, żeby realizować pojawiające się na ekranie zadania. W DDR ruchy te ograniczają się do postawienia stóp w odpowiednich kwadratach specjalnej maty, zaś w Just Dance taniec musi być wykonywany całym ciałem. Są jednak również gry rytmiczne, w których gracz udowadnia swoje



Chociaż „Build that wall” śpiewane jest delikatnym, melodyjnym głosem, w jej tekście słychać dosyć jasną groźbę.

wycucie rytmu za pomocą myszki, klawiatury czy kontrolera. Tutaj na uwagę zasługują tytuły takie jak Audiosurf, w którym zbieramy kolorowe prostokąty na torze wyścigowym, skonstruowanym na podstawie wybranej piosenki, Frets on Fire, wymagające naciskania odpowiednich klawiszy w odpowiednim czasie (klawiatura funkcjonuje jako zastępnik gitary), czy Bust a Groove, w którym poedynekujemy się w rytm muzyki za pomocą pada.

Z kolei gry muzyczne skupiają się na umiejętnościach wokalnych gracza. W Rock Bandzie czy Guitar Hero gramy co prawda całymi zespołami (część graczy będzie obsługiwać gitarę, perkusję i klawisze), jednak nadal jedną z opcji jest właśnie prawidłowe śpiewanie wybranych piosenek. W całości na karaoke skupia się chociażby seria SingStar, jej polski rywal UltraStar czy francuski We Sing. Wszystkie te tytuły pozwalają na rywalizację dwóch (lub więcej) śpiewaków. Nic zatem dziwnego, że tego typu gry najlepiej sprawdzają się w klimatach imprezowych lub turniejowych, gdzie w rozgrywce bierze udział większa grupa osób.

Operowa aria w FF VI jest również interaktywna, choć jedynie w niewielkim stopniu. Gracz musi wybierać prawidłowe kwestie, które postać zaśpiewa.



W najnowszej odsłonie DMC również nie zabrakło zwiększających tempo walki dynamicznych piosenek.

FINALNA ARIA

Jak to często bywa, materiał ogranicza możliwości twórcze. Nawet na 20 stronach nie byłbym w stanie napisać o wszystkich fantastycznych piosenkach, które możemy usłyszeć w grach, czy choćby oddać pełnej sprawiedliwości przywoływanym przykładom i dokładnie opisać ich historię lub znaczenia dla gier, w których się pojawiają. A jest jeszcze całe uniwersum piosenek wokół gier - marketingowych kawałków mających je sprzedać, coverów śpiewanych w grach utworów czy piosenek inspirowanych grami. Jest jeszcze o czym mówić. Skoro nie mogę wyczerpać tematu, zakończę zatem krótką anegdotką, będącą hołdem dla pomysłowości twórców przekraczających ograniczenia materiału.

Jednym z wczesnych użyc piosenek w grach jest „Aria di Mezzo Carattere” z Final Fantasy VI. Gra wyszła w 1994 roku na SNES i ograniczona mocą układu dźwiękowego konsoli nie miała podłożonych głosów, a całość dialogów pojawiała się w formie napisów. Tymczasem Yoshinori



„Lament of the Highborne” doskonale uzupełnia tragiczną historię Sylvanas, budowaną już od Warcrafta 3.

Kitase postanowił umieścić w grze scenę operową, zaś genialny Nobuo Uematsu skomponował do niej naprawdę fantastyczny utwór. Nie mogąc dodać do gry wokalu, kompozytor wycisnął co się dało z syntezy, symulując niezrozumiały głos i tworząc niesamowitą, zapadającą w pamięć scenę. Jego pełną wizję można było usłyszeć na Orchestral Game Music Concert # 4 w Tokio. I pomimo że twórcy wydanego na SNES w 1995 roku Tales of Phantasia zdołali umieścić w intrze piosenkę z normalnym wokalem, to właśnie owa aria operowa z FF VI pozostaje dla mnie przykładem wytwarzania nowej jakości pomimo ograniczeń medium. ■

C A M P A I G N

■ Paweł Gawlikowski

Kto z nas, miłośników strategii, nie chciał toczyć sławnych historycznych bitew? Rzadko który okres historyczny jest pod tym względem tak bogaty jak II wojna światowa. Afryka Północna, front wschodni, desant w Normandii.

Prawie wszyscy ogrywali kampanie oparte na powyższych wydarzeniach - w grach turowych, czasu rzeczywistego, symulacjach, strzelaninach i co tam jeszcze udało się znaleźć. Panzer General, Company of Heroes czy Battlefield 1942 - te tytuły znają nawet gracze, którzy nie noszą w plecaku marszałkowskiej buławy.

Ale ilu z nas w roku 1992 mogło podejrzewać, że technologia pozwoli kiedyś na rozgrywanie w czasie rzeczywistym gigantycznych bitew w stylu Total War? Jak wiemy, zanim idea osiągnie poziom, który pozwala jej na zaistnienie w powszechnej świadomości, zdarzają się produkty zapowiadające przyszłe rozwiązania, często wyprzedzające swój czas. Tym właśnie była Campaign - gra firmy Empire, znanej przede wszystkim z doskonałego Team Yankee.



Wyobraźcie sobie bitwę o Ardeny, D-Day, wielką wojnę ojczyźnianą - rozgrywane zarówno z poziomu strategicznego, jak i taktycznego. Dodajcie do tego planowanie linii zaopatrzeniowych, możliwość bezpośredniego kierowania czołgiem i edytowania map - brzmi świetnie, prawda? Żadna inna gra w tamtych czasach nie obiecywała tak wiele. Jednocześnie należało zdawać sobie sprawę, że dwie dyskiety nie będą w stanie pomieścić tak ambitnego projektu. Oczekiwania graczy były bardzo duże, umiejętnie dawковано również napięcie związane z premierą tytułu.

170-stronicowa instrukcja bardzo dokładnie opisywała występujące w grze jednostki, a było w czym wybierać. Shermany, Tygrysy, T-34 - nie brakowało prawie żadnego ze sztandarowych pojazdów i typów uzbrojenia. Nawet jak na czas, w którym wydano Campaign, pudełko mogło się pochwalić wyjątkowo bogatą zawartością - dwie pocztówki z epoki, dwie wierne repliki plakatów

■ Pudełko zostało pięknie wykonane - zdobiły je tłoczono złote litery, a z boku wysuwała się szufladka z zawartością.

■ Kampania ministerstwa rolnictwa Wielkiej Brytanii zachęcająca do uprawiania każdego wolnego skrawka ziemi. Do gry dołączona była wierna reprodukcja plakatu.

(naprawdę pięknie wykonane), mapa plaż w Normandii, a jako wisienka na torcie - reprint „The Times” z 7 lipca 1943 roku z informacją o śmierci generała Sikorskiego na pierwszej stronie!

Niestety, jak to często bywa, również w tym przypadku rzeczywistość nie była w stanie nadążyć za założeniami projektantów. Walka w trzech wymiarach była wyjątkowo powolna, niepotrzebne skomplikowanie procesu zaopatrzenia wojsk obarczone błędami powodującymi wściekłość nawet u zatwardziałych fanów tytułu, a zdarzające się co jakiś czas zwiechy całej gry nie polepszały sytuacji. Wydany rok później dodatek From North Africa to Northern Europe oprócz 25 scenariuszy przedstawiających największe bitwy frontu zachodniego zawierał patch usuwający większość bolączek oryginalnej wersji. W 1995 roku podstawka wraz z dodatkiem została wydana na CD - całość uzupełniono o materiały związane z II wojną światową w formie elektronicznej - między innymi przemówienia przywódców, ponad 200 zdjęć i zeskanowaną instrukcję. Edycja na nośniku optycznym nie wiązała się niestety ze zmianą jakości samej gry (oprócz wspomnianych latek).

Dlaczego tak bardzo narzekam na ten w sumie nie najgorszy tytuł? W 1991 roku, po przeczytaniu licznych zapowiedzi w niemieckim Power Play, byłem przekonany, że spełni on wszystkie marzenia dorosłego stratega - skala zawodu była na tyle duża, że przez prawie 30 lat nie byłem w stanie tego zapomnieć. Jednak, kiedy ostatnio wyciągnąłem zawartość pudełka, przeczytałem oryginalne materiały i przejrzałem mapy - nabrałem ochoty na kolejne podejście. Muszę tylko odpalić tego starego 486DX2... ■



NADCHODZI NOWE: PIĄTA EDYCJA DUNGEONS AND DRAGONS!

Lubisz gry? Planszowe, fabularne czy może komputerowe? Jeśli odpowiedź brzmi „tak”, to istnieje spora, a wręcz prawie stuprocentowa szansa, że gdzieś, kiedyś natknąłeś się na nazwę Dungeons & Dragons.

■ Zdan

Może grałeś kiedyś z kumplami w którąś z chodzonych bijatyk w tym świecie (nadal twierdzą, że to najlepsze gry z tego gatunku!) albo zanurzyłeś się w świat Zapomnianych Krain, grając po nocy we Wrota Baldura.

A może po prostu lubisz rzucać kostkami, dodawać do siebie numerki i mocą wyobraźni patrzeć, jak plugawe demony, orkowie czy insze paskudztwo padają przed potęgą

Twego miecza i zaklęć? Ba! Za młodu można było przecież natknąć się na całkiem niezłą kreskówkę sygnowaną logiem D&D. Wniosek nasuwa się sam – marka Dungeons & Dragons stała się po prostu częścią popkultury. Warto jednak pamiętać, że motorem napędowym całego tego przedsięwzięcia pozostają do dziś kolejne edycje systemu. Tutaj maniacy turlania kostek mają powód do radości – Rebel uraczył nas bowiem polskim tłumaczeniem piątej edycji sławnego RPG

(na razie wydany został „Podręcznik Gracza”, a kolejne podręczniki podstawowe są w drodze). Edycji, która spotkała się ze świetnym przyjęciem na Zachodzie, i do tego edycji ważnej. Według mojej teorii i rozeznania – wręcz bardzo ważnej. Dlaczego? Cóż – aby to stwierdzić, warto zagłębić się odrobinę w historię. Cofnijmy się do roku 2008...

Czerwiec tegoż roku. Wizards of the Coast wydaje drugą pod swoją egidą edycję Dungeons & Dragons,

czyli „czwórka”. Z początku wszystko wygląda dobrze – pierwszy nakład podstawowych podręczników wyprzedza się w pre-orderach. Późniejsza sprzedaż też nie wygląda źle. W czym problem? Cóż, część graczy jest, lekko mówiąc, niepokieszona. W 2000 roku wyszła bowiem trzecia edycja systemu (a w 2003 jej wersja 3.5), do której wypuszczono wiele dodatków. Można się domyślić, że spora część graczy nie będzie chciała się przesiąść na nowy system, jeśli w domu ma już dosłownie stopy książek do starego. Warto też wspomnieć, że trzecia edycja była bardzo, ale to bardzo popularna. W tym przypadku głosy negatywne odbiły się w fandomie RPG-owym dość szerokim echem, szczególnie na forach internetowych. Można powiedzieć, że niesławne „wojny edycyjne”, które do dziś potrafią wybuchnąć online, to pokłosie starć fanów trzeciej i czwartej edycji. W dodatku trzecia odsłona została wydana przy użyciu otwartej licencji OGL (Open Gaming License).

To, co wydawało się świetnym pomysłem (albowiem pozwalało na mnóstwo dodatków kompatybilnych z trzecią edycją od wydawnictw innych niż Wizards of the Coast), okazało się kolejnym gwoździem do trumny czwartej odsłony. W 2009 roku Paizo wypuszcza bowiem swoją odpowiedź na brak trzeciej edycji – Pathfinder RPG. Oparty na zmienionej edycji 3.5 okazuje się on niespodziewanie dużym sukcesem. Przesłanie jest jedno – ludzie dalej chcą grać w 3.5 lub przynajmniej w coś opartego na niej.

✦ Jak możemy dokładnie zobaczyć, spotkanie z lodowym smokiem nadaje całkowicie nowego znaczeniu pojęciu „chłodne przyjęcie”.

✦ Jedno trzeba przyznać. Może i twarze w przypadku tych wersji okładek nie są najładniejsze, ale za to jakie kolorki!



ILUSTRACJE WSPÓŁCZESNYCH D&D MOGA STANOWIĆ DOBRĄ INSPIRACJĘ ZARÓWNO DLA GRACZY, JAK I DLA MISTRZA GRY.

Paizo idzie za ciosem i wypuszcza astronomiczną wręcz liczbę dodatków do Pathfinder (w tym świetne przygody) i w pewnym momencie udaje mu się strącić D&D z piedestału najlepiej sprzedającego się systemu RPG na świecie – rzecz kiedyś absolutnie nie do pomyślenia. Należy więc zapytać, dlaczego tak się dzieje? Owszem, niechęć do nowej edycji to jedno, ale „trójce” jakoś udało się to przezwyciężyć i osiągnąć sukces. O co więc chodzi?

Odpowiedź na to – moim zdaniem – jest dość prosta, a jednocześnie ciekawa. Chodzi o część mechaniczną. Trzecia edycja D&D, choć mocno zmieniona w stosunku do swojej poprzedniczki (AD&D 2e), dała się roz-

poznać jako... Dungeons & Dragons. Było w niej wszystko, co musi być – klasa pancernca, punkty życia, odpowiedni system magii... Jasne, były pewne zmiany, ale dało się to przełknąć. Czwarta edycja na tym polu to była istna rewolucja. Pojawiły się bowiem znane terminy, ale często ich działanie nie miało nic wspólnego z tym, co gracze pamiętali z poprzednich edycji. Każda z klas postaci działała według podobnego schematu – dostała bowiem moce, których mogła używać do woli, raz na walkę lub raz na dzień. A takich zmian było więcej. Należy oddać tutaj cesarzowi co cesarskie – część z nich została przyjęta przez część graczy entuzjastycznie. Chwalono między innymi to, że teraz wojownicy na późniejszych poziomach nie pozostawali totalnie w cieniu postaci czarujących. Głosów negatywnych było jednak więcej i to dość ostrych. Pojawiały się opinie, że czwarta edycja to po prostu World of Warcraft na papierze przebrany za D&D, lub zarzuty, że to po prostu symulator taktycznej walki (choć ten komponent zawsze był bardzo ważny – nawet w poprzednich edycjach systemu). To moim zdaniem była rzecz kluczowa – gracze przestali postrzegać czwartą edycję jako D&D. Wielu twierdziło wręcz, że to świetna gra, doskonale napisana i zbalansowana, ale... to po prostu nie jest Dungeons & Dragons.

Moim zdaniem był jeszcze jeden problem i to dość rzadko wspomniany.





Nie było żadnej popularnej gry komputerowej z mechaniką opartą na czwartej edycji. W przypadku AD&D 2e mieliśmy przecież legendarne części wspomnianych Wrót Baldura czy Icewind Dale. Trójka miała przecież Neverwinter Nights czy Icewind Dale II - wszystko popularne i bardzo grywalne tytuły. Jeśli mówimy o starszych tytułach, takich jak choćby Menzoberranzan, to trudno dostrzec inspirację mechaniczną jakąś konkretną edycją (choć najczęściej sięgano do AD&D 1e oraz 2e). W przypadku czwórki nie było po prostu żadnego tytułu, który pomógłby rozświlić tę edycję wśród maniaków komputerowej rozrywki. Nie twierdzą, że to najistotniejszy

powód jej upadku, ale na pewno brak takiej gry nie pomógł.

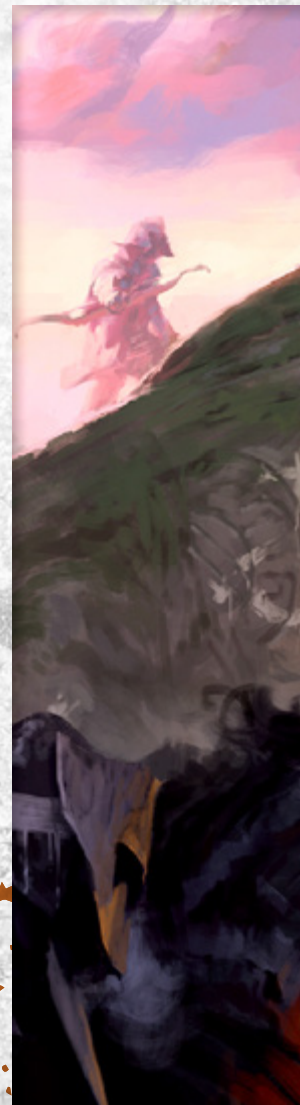
Wizards of the Coast nie poddawali się jednak. Do czwartej edycji wyszło sporo dodatków, a nawet specjalna linia Essentials, która wprowadzała prostsze zasady oraz nowe klasy (niektórzy nazywają to edycją 4.5). Niewiele to dało - dominacja Pathfinder'a była wtedy bardzo widoczna. Na początku 2012 roku wydawcy ogłosili pracę nad nową edycją (początkowo nazywaną D&D Next). Cztery lata - tyle trwał żywot czwartej części Lochów i Smoków. Dla niektórych to sporo, ale spójrzmy na to z szerszej perspektywy - trzecia edycja „żyła” dwa razy tyle, a takie Advanced Dungeons

& Dragons 1e - prawie 12 lat! Także na tym polu czwórka pozostaje jednak brzydkim kaczątkiem - co nie znaczy, że do dziś nie ma swoich fanów.

Doszliśmy jednak do piątej edycji. Dlaczego moim zdaniem była taka ważna? Odpowiedź jest dość prosta. Wizardzi nie mogli pozwolić sobie na dwie porażki z rzędu. Jeśli piąta edycja nie wypaliłaby, to moim zdaniem właściciele marki Dungeons & Dragons oraz samego Wizards of the Coast, czyli Hasbro, po prostu zamknęliby „pion” RPG z D&D. Jeśli tak by się stało, to pewnie co jakiś czas uruczono by nas planszówką ze znanym logo czy może animacją lub filmem, ale nie byłoby tego co najważniejsze. Od piątej edycji zależało więc dość sporo.

Co ciekawe, w przypadku tej edycji zastosowano trick Paizo użyty przy Pathfinderze - publiczny playtest. Każdy mógł się zarejestrować, ściągnąć odpowiednie materiały, zagrać, a potem wyrazić swoje zdanie. Można było też obserwować „na żywo”, jak zmienia się nowa edycja Twojego ukochanego systemu. Pomysł całkiem sprytny, choć pozostaje pytanie, czy uwagi graczy miały znaczenie przy projektowaniu finalnej wersji systemu. A tę dostaliśmy do ręki (w wersji angielskiej) w 2014 roku...Jeden rzut oka na mechanikę i odrąbiono sukces.

Piąta edycja to powrót na stare śmieci, ale w prostszej i sprawniejszej wersji. Oczywiście wraz z powrotem starych mechanik wróciło kilka z dawnych problemów (magowie vs. wojownicy etc.), ale nawet w tym przypadku są one rozwiązane lepiej niż np. w trzeciej edycji. Co ciekawe, pojawia się tu pewna „modularność” - jeśli nie chcesz wykorzystać atutów (feat) czy dziwnych ras i klas pojawiających się w podręczniku - nie ma problemu. Gra się bez tego nie rozpadnie, a sama rozrywka nic na tym nie straci. Dość powiedzieć, że nawet gracze, którzy wcześniej skupieni byli na grafiu w edycji wydane przez TSR (czyli przed trójką), chwalili piątą odsłonę. Sukces wśród fandumu przełożył się na wysoką sprzedaż i w tym momencie można powiedzieć, że piąta edycja ma się naprawdę dobrze. Warto wspomnieć o nowej polityce

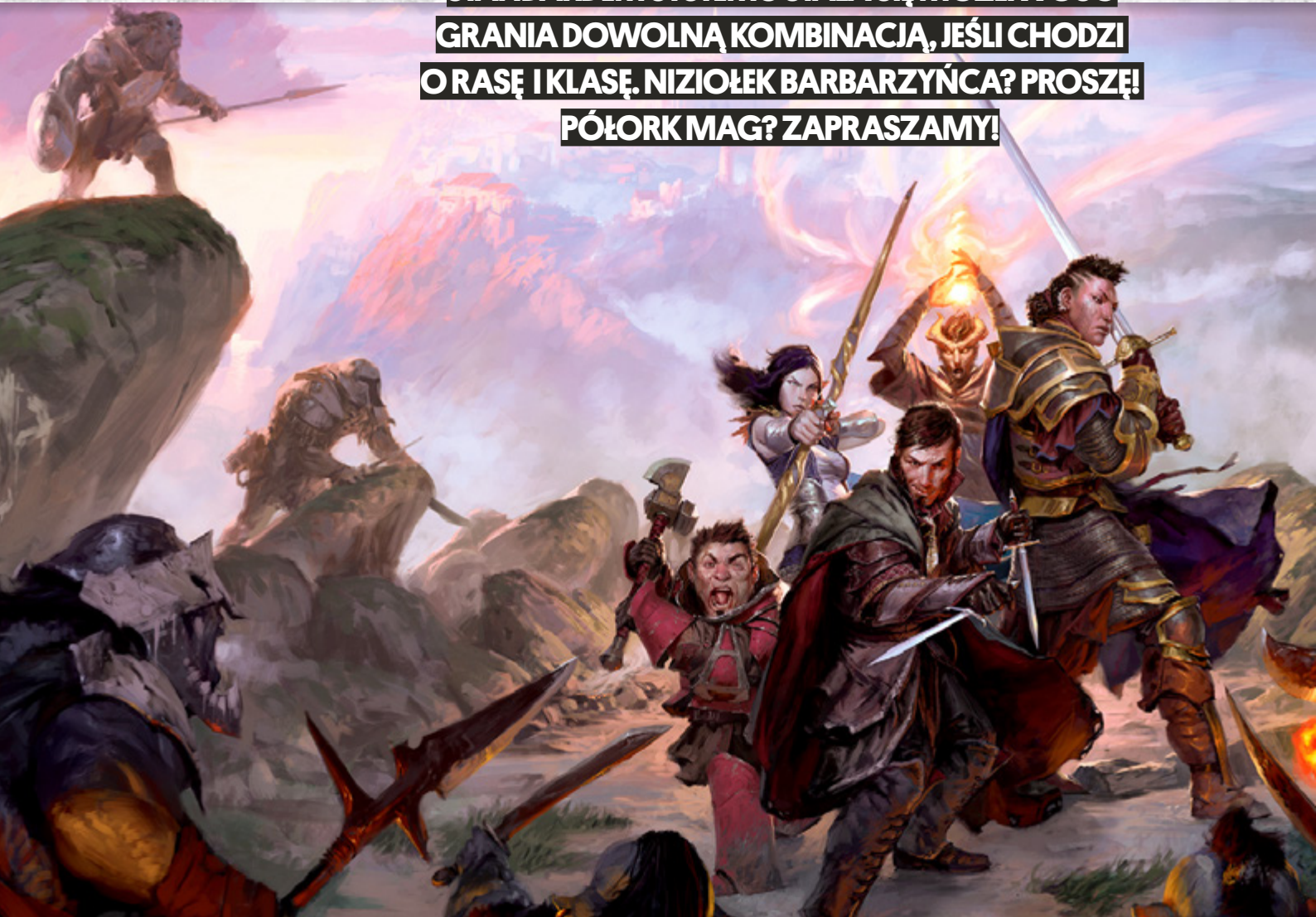


GDY WIDZIMY NA PRODUKCIE LOGO WIZARDS OF THE COAST, MOŻEMY BYĆ PEWNI JEDNEGO: JAKOŚCI WYKONANIA.



✚ Nie zawsze sprawdza się taktyka „kupaj wroga mości panowie!”. Wróg może być na przykład gigantem!

**STANDARDEM SYSTEMU STAŁA SIĘ MOŻLIWOŚĆ
GRANIA DOWOLNĄ KOMBINACJĄ, JEŚLI CHODZI
O RASĘ I KLASĘ. NIZIOŁEK BARBARZYŃCA? PROSZĘ!
PÓŁORK MAG? ZAPRASZAMY!**



wydawniczej Wizards of the Coast – dodatkowe podręczniki to zwykle scenariusze/gotowe kampanie. Znacznie spowolniono także cykl wydawniczy, co dla mnie jest plusem – nie jesteśmy po prostu zalewani dodatkami.

Co dostaniemy, gdy sięgniemy po polską wersję wydaną przez Rebela? Świetnie wydany podręcznik, który w niczym nie ustępuje swojej angielskiej wersji. Twarda okładka, doskonała jakość druku, bardzo dobry papier. Rzekłbym, że to rzecz na poziomie światowym i pod tym względem Rebel zasługuje na piątkę z plusem. Samo tłumaczenie jest całkiem niezłe. Co prawda osobiście (jako tłumacz) nie zgadzam się z pewnymi wyborami, ale to kwestia preferencji. Jeśli dla kogoś wersja

angielska stanowiła problem, to polską czyta się płynnie i nie znalazłem w niej większych błędów.

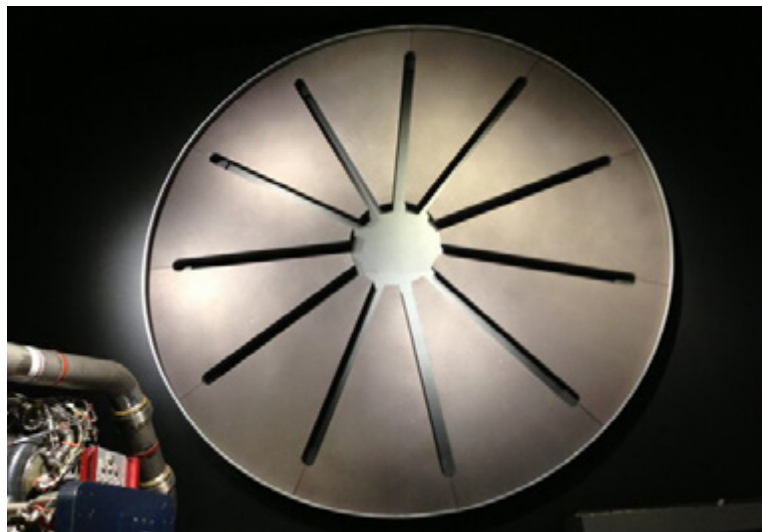
Rebel wydał także zestaw startowy do piątej edycji, czyli wprowadzenie do systemu (i RPG w ogóle) dla zupełnie początkujących. Jeśli zdecydujemy się na zakup tego zestawu, to dostajemy ładne pudełko, w którym mamy skrót zasad, kostki, wypełnione karty postaci i element, dla którego warto wydać ciężko zarobione talary, nawet jeśli dobrze znamy D&D i piątą edycję. Chodzi o przygodę „Zapomniana Kopalnia Phandelvera”. Krótka – to jedna z najlepszych przygód, jakie czytałem, i wręcz idealna, jeśli chodzi o wprowadzenie w klimat systemu. Jest tu wszystko i do tego podane

po mistrzowsku. Warto kupić zestaw startowy dla samej przygody – mówię wam to ja – facet, który nie lubi gotowych scenariuszy do RPG! Jest naprawdę tak dobrze!

Cieszę się, że Rebel zdecydował się wydać piątą edycję po polsku. To jedna z najlepszych edycji D&D i jak najbardziej zasługuje na popularność w naszym kraju. Mamy bowiem do czynienia ze świetnie napisanym, relatywnie prostym systemem, który oddaje hołd klasycznym edycjom, a jednocześnie nie jest po prostu klonem tego co kiedyś. Jeśli ktoś zaczyna przygodę z RPG, to piąta edycja to świetny system na start. Dajcie się porwać wyobraźni i rzućcie się w wir epickiej przygody. Obiecuję wam – warto! ■

■ Jak widać na załączonym obrazku, grupa przemitych dyplomatów wda się zaraz w dyskusję, korzystając z wszelkich erystycznych technik, by osiągnąć sukces.

✦ Rakieta Pegasus po odłączeniu od samolotu przez kilka sekund opada swobodnie, po czym odpala pierwszy z członów na paliwo stałe, obraca się i leci w górę.



✦ To nie logo tajnej organizacji, tylko przekrój poprzeczny poprzez segment boostera na paliwo stałe, który był używany w lotach amerykańskich wahadłowców.

✦ Puste boostery osiadają na spadochronach w wodzie, pionowo dyszą w dół. Potem są poziomowane do holowania.

✦ Tak ma wyglądać Space Launch System, którego pierwszy lot NASA planuje w przyszłym roku. Po bokach charakterystyczne boostery na paliwo stałe.



KOSMICZNE BOOSTERY

W modelach rakiet wykorzystujących silniki na paliwo stałe jego masa wynosi kilka gramów. Prawdziwe rakiety wykorzystują ten nośnik energii z reguły w silnikach pomocniczych, zwanych boosterami. Mogą zawierać nawet kilkaset ton paliwa stałego. Choć różnica w skali jest olbrzymia, zasada działania silniczka na paliwo stałe do modelarskich rakiet, które każdy może nabyć za niewielkie pieniądze, obowiązuje również w skali makro, gdzie koszty są astronomiczne.

■ User Jama

Najbardziej znane i zarazem największe były boostery stosowane w, wycofanych już z użytku, amerykańskich wahadłowcach kosmicznych. Mieszanka używanego w nich paliwa stałego nie była bardziej skomplikowana niż skład dowolnego słodkiego napoju gazowanego. Jej składniki to: sproszkowane aluminium, które podlega spalaniu, utleniacz w postaci nadchloranu amonu oraz kopolimer butadienu, kwasu akrylowego i akrylonitrylu jako spoiwo, które też podlega spalaniu. Wszystko razem po wymieszaniu i uformowaniu miało konsystencję twardej gumki do ścierania.

Boostery są odpalane pirotechnicznie od góry. W wyniku rozpoczętej reakcji chemicznej wydziela się bardzo dużo ciepła, tlenki oraz chlorki aluminium, a także wylatujące z dołu gazy - azot cząsteczkowy oraz przede wszystkim para wodna. To gwałtownie rozszerzające się gazy są źródłem olbrzymiej siły ciągu boosterów, które działają jak nowoczesna maszyna parowa. Bardzo szybka i mocna maszyna parowa.

Paliwo stałe ma wiele zalet. Główna to łatwość i bezpieczeństwo jego magazynowania. Nie jest tak toksyczne jak hydrazyna. Nie trzeba

przechowywać go w ultraniskich temperaturach jak ciekły tlen. Nie jest tak wybuchowy jak ciekły wodór. Nie trzeba w związku z tym ładować paliwa do rakiety tuż przed startem. Booster napełniony paliwem stałym można odłożyć do magazynu i od razu użyć, kiedy będzie potrzebny. Druga zaleta paliwa stałego to prostota konstrukcji spalającego go silnika, która przekłada się wprost na niższe koszty takiego rozwiązania w porównaniu z silnikami na paliwo płynne. W uproszczeniu jest to rura z zatkanym jednym końcem i otwartym drugim. Do rury napychamy paliwo stałe, w środku zostawiając dziurę na całej długości, która będzie funkcjonowała jako komora spalania. Inicjujemy spalanie i lecimy.

Tu płynnie dochodzimy do wad takich konstrukcji. Kiedy już boostery zostaną uruchomione, to nie ma jak ich zatrzymać. Działają nieprzerwanie, aż wypalą całe swoje paliwo. Nie można też na bieżąco regulować tempa spalania, a więc przyspieszenia. Trudno sobie wyobrazić, jak przy takich ograniczeniach zacumować do Międzynarodowej Stacji Kosmicznej lub precyzyjnie umieścić satelitę na wybranej orbicie. Z tej przyczyny silniki na paliwo stałe zostały zepchnięte do funkcji silników pomocniczych, dopalaczy dla rakiety nośnej w pierwszej fazie lotu, kiedy zależy nam tylko na tym, żeby jak najszybciej uwolnić się z objęć ziemskiej grawitacji.

Uciążliwości te można częściowo niwelować. W teorii efekt zatrzymania silnika na paliwo stałe byłby możliwy poprzez otwarcie drugiego końca rury. Gazy uchodziłyby wtedy z obu stron, niwelując się wzajemnie. Inżynierowie mogą też w pewien sposób zaprogramować profil lotu za pomocą perforacji wewnątrz walca z paliwem. W boosterach wahadłowców dziura miała przekrój gwiazdki z koncentrycznie rozchodzącymi się jedenastoma promieniami. Duża początkowa powierzchnia spalania skutkowała większym przyspieszeniem na starcie. Potem im bardziej

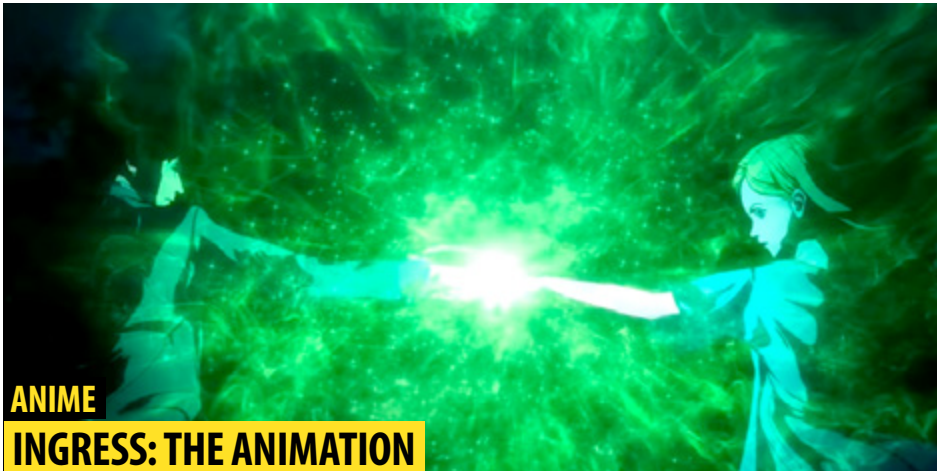
wypalanie obejmowało wierzchołki gwiazdki, tym bardziej malało przyspieszenie.

Wbrew pozorom istnieją rakiety wynoszące satelity na orbitę, które wyposażone są tylko w silniki na paliwo stałe. W czasach kiedy Indie miały jeszcze raczkujący program kosmiczny, to właśnie napędzane paliwem stałym rakiety SLV (Satellite Launch Vehicle) oraz ASLV (Advanced SLV) były ich pierwszymi orbitalnymi wehikulami. Podobnie Izrael pierwsze własne wyniesienie satelity wykonał raketą na paliwo stałe o nazwie Shavit. W USA firma Orbital ATK do dzisiaj oferuje loty napędzane paliwem stałym raketą Pegasus XL. Z ciekawostek - Pegasus nie startuje z ziemi, tylko jest wynoszony samolotem na 12 kilometrów i dopiero na tym pułapie odpala silnik.

Stare dobre boostery wkrótce triumfalnie powrócą wraz z nowym amerykańskim programem SLS (Space Launch System). Będą jeszcze większe - pięćsegmentowe w porównaniu z czterema segmentami z paliwem używanymi w wahadłowcach. Podobnie jak w przypadku starych wahadłowców boostery SLS będzie można po wypaleniu wylądować z oceanu i ponownie wykorzystać do kolejnych lotów. ■



TUNGUSKA



ANIME

INGRESS: THE ANIMATION

Dostępny na Netflixie „Ingress” należy do seriali stworzonych według złotej zasady – co, jeśli gra jest naprawdę?

Szał sprzed pięciu lat – gra Ingress firmy Niantic – wyciągnęła ludzi na ulicę. Dwie frakcje graczy biegały po miastach i „hakowały” wirtualne, zakotwiczone w pozycjach GSM portale, jednocześnie – nieświadomie – ulepszając mapy dla Google i budując infrastrukturę pod znacznie większy hicior rozszerzonej rzeczywistości – Pokemon Go.

Pokemon, który zaczął się jako gra na konsolkę Game Boy, a potem zdominował wszystkie media

– telewizję, kino, komiksy i tak dalej (to najbardziej dochodowa franczyza w historii!) – znakomicie sprawdził się jako gra wymagająca biegania po prawdziwym świecie. Tymczasem okazało się, że Ingress doskonale sprawdza się jako anime.

To fabuła bardzo typowa dla japońskich miejskich fantazji – tajemnicza substancja (tu – XM), która daje niezwykle zdolności ludziom, dwie zwalczające się frakcje, toczące widowiskowe bitwy o przyszłość świata w miejskiej dżungli – rzecz stara jak kultowa manga „X/1999”. Stylistycznie ten serial jest kolejną wariacją na temat „Ghost in the Shell: Stand Alone

Complex”; miłośnicy militariów czy (post)cyberpunkowych klimatów powinni być zadowoleni. Animacja idzie trochę na skróty, trójwymiarowe postacie udają tradycyjne rysunki, powoli się to staje współczesnym standardem, chociaż „Ingress” zrobił na mnie nieco lepsze wrażenie niż emitowany również na Netflixie „Ultraman”.

„Ingress” należy do seriali stworzonych według złotej zasady – co, jeśli gra jest naprawdę? Zabawa polega więc na tym, że bohaterowie – zupełnie jak gracze – używają komórki z aplikacją Ingress. Na takim pomysłe można opowiadać przeróżne historie, poczynając od fantasy („Yu-Gi-Oh”), gdzie karciane potwory okazują się istnieć naprawdę, przez dramaty psychologiczne („Vixos”), po ironiczne dekonstrukcje gatunku („Monster Strike”). Tu dostajemy zrobiony na poważnie serial sci-fi, jest więc japoński policyjny (bardzo specjalny) konsultant Makoto Midorikawa, który w czasie śledztwa poznaje badaczkę Sarah Coppole, ściganą (oczywiście) przez tajemniczych agentów tajemniczej korporacji. Spiski, tajemnice, aplikacje, które same ładują się na smartfony (nie tak odległe echo „Wake up, Neo” z dwudziestoletniego już „Matrixa”) – ot, niby nic nowego, ale ciekawie jest oglądać ten pomost między kulturami – historia z amerykańskiej gry okazała się pasować idealnie do japońskiej kultury serialowej. Wschód i Zachód są znacznie bliżej, niż się to zwykle wydaje. (MRW)

NETFLIX

KOMIKS

BATMAN METAL. MROczne DNI, TOM 1



Jako że na polskim rynku mamy komiksowy urodzaj jak nigdy, produkowane taśmowo, szeregowe zeszyty z Marvela i DC dawno już

sobie odpuściłem i, choć na bieżąco monitoruję nowości, śledzę jedynie te, które nie są zwyczajnym superbohaterskim disco polo.

Długo wyczekiwany i równie długo nagłaśniany bombastyczny event „Batman Metal”, zwiastujący powrót midasowego duetu Scott Snyder/Greg Capullo, plasuje się jednak gdzieś pośrodku, pomiędzy równie beczelnymi, co inteligentnymi intertekstualnymi zabawami godnymi Granta Morrisona a zwyczajną sieczką. Zarys intrygi, dopiero tym tomem rozpoczętej, wygląda tak: Batmana nękają złe przeczucia odnośnie do jego roli w tajemniczym planie tajemniczej istoty z tajemniczego wymiaru równoległego i okazują się one słuszne. Człowiek-Nietoperz ma bowiem posłużyć za swoisty klucz do zepsutego świata ciemności, skąd wypelzają powykręcane wersje Mrocznego Rycerza. Bitka wydarzy się dopiero później, ale pierwszy tom to solidny fundament pod rozpierduchę, choć to miszmasz tak dynamiczny i kolorowy, że nowicjusze poczują się nieco zagubieni. A stary wyjadacze zbyt... starzy. (BC)

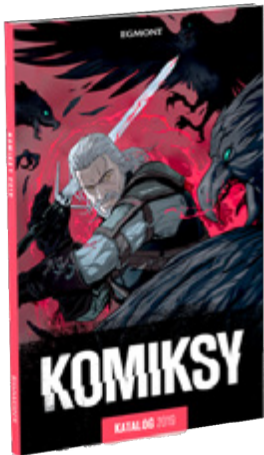
TELEWIZJA

ZNAMY WIĘCEJ SZCZEGÓŁÓW O PLATFORMIE DISNEY+



Na specjalnej konferencji koncern Disney zaprezentował więcej informacji o swojej platformie streamingowej Disney+.

W Stanach Zjednoczonych dostęp do niej będzie można wykupić za 6,99 dolarów miesięcznie (taniej, jeśli zdecydujemy się związać abonamentem rocznym), co oznacza, że dla klienta będzie to propozycja tańsza od konkurencyjnego Netflixu. Disney zapowiedział, że już w pierwszym roku działalności platformy ma na nią trafić ponad 100 istniejących już filmów (oczywiście również tych sygnowanych logiem Marvela), a także 25 zupełnie nowych seriali i 10 pełnometrażowych produkcji. Start Disney+ odbędzie się w listopadzie, natomiast ekspansja na pozostałe kraje ma trwać aż do 2021 roku. (PP)



KOMIKS

EGMONT POKAZAŁ PLANY WYDAWNICZE DO KOŃCA 2019 ROKU

Jak co roku, w okolicach kwietnia, wydawnictwo Egmont publikuje katalog z komiksowymi zapowiedziami na dany rok.

Na tegorocznym Pyrkonie wydawca, oprócz spotkania z czytelnikami, udostępnił katalog wydawniczy na 2019 rok. Niestety, w przeciwieństwie do ubiegłorocznych zapowiedzi tegoroczne nie napawają aż tak wielkim

optymizmem, aczkolwiek kilka niespodzianek się w nim znalazło. Do najważniejszych należy deklaracja wydania „Green Arrow” autorstwa znakomitego Jeffa Lemire’a, a także „Mockingbird” polskiej rysowniczk Kasi Niemczyk. Dostaniemy też „Kapitana Amerykę” od mistrza szpiegowskiego kryminału Eda Brubakera, „Strażników Galaktyki” duetu Abnett i Lanning czy długo oczekiwany album „Green Lantern – Blackest Night”. Warto odnotować także zapowiedź „X-Men” Jima Lee i Chrisa Claeremonta i mrocznych albumów z Batmanem w ramach serii „Black Label”. Do mniej optymistycznych wiadomości należy wycofanie się wydawcy z niektórych opowieści spod szyldu DC Rebirth. Jak się okazuje, w Polsce największą popularnością cieszą się najbardziej znane postacie, jak Batman, Superman, Deadpool, czy składy, jak Liga Sprawiedliwości oraz Avengers. Mniej rozpoznawalni bohaterowie, jak Nightwing, Green Arrow czy nawet Aquaman lub Wonder Woman, osiągają mniejsze wyniki sprzedaży, przez co Egmont postanowił w najbliższym czasie ograniczyć liczbę wydawanych serii tylko do tych najważniejszych. Czy to chwilowe przesylenie rynku czy nie – przekonamy się pewnie dopiero w 2020 roku. (PP) ■

FILM

PODWÓJNE UDERZENIE LALECZKI CHUCKY



Już w czerwcu do polskich kin trafi film „Laleczka”, czyli jednocześnie remake i reboot kultowego horroru „Laleczka Chucky” z 1988 roku. Tym razem krwiożerca zabawka z serii Buddi przemówi głosem Marka Hamilla. Jeśli film odniesie sukces w box office, powstaną oczywiście kolejne części unowocześnionej historii. To jednak nie koniec dobrych wieści dla fanów serii. Don Mancini zapowiedział bowiem... serialową kontynuację swojej franczyzy. Serial „Chucky” zadebiutuje na stacji Syfy w 2020 roku i będzie kontynuował wątki ze znanych już filmów, z których ostatni miał premierę w 2017 roku. Twórcy mają powrócić do korzeni serii, a głos Chucky’emu ponownie podłoży Brad Dourif! (PP) ■

KSIĄŻKA

DZIENNIK 29

„Dziennik 29” promowany jest jako „interaktywna gra książkowa”. Trochę na wyrost – ani to książka, ani gra.

Zaczyna się ciekawie: naukowcy natrafili na ślady obcej cywilizacji, lecz ekipa badawcza zaginęła. Jedyne, co po niej pozostało, to tytułowy dziennik, który w niejasnych okolicznościach trafił w ręce gracza-czytelnika. Aby poznać losy tych ludzi, trzeba rozwiązać ponad 60 zagadek, wskazówki do których znajdują się w dzienniku-książce. Od razu napiszmy: niedrogiej, klimatycznie zilustrowanej i starannie wydanej przez FoxGames. Ciekawa jest również historia samej publikacji – autor, Grek Dimitris Chassapakis, zbierał na nią pieniądze na Kickstarterze.

Zadania są bardzo różnicowane – mamy tu szarady logiczne, matematyczne łamigłówki czy zgrabnie przetłumaczone wyzwania natury językowej. Trzeba naprawdę wysilić szare komórki, a sytuacja często i tak wydaje się beznadziejna: kilka słów nakreślonych w pośpiechu na marginesie dziennika i tajemniczy rysunek, który należy



rozszyfrować. Generalnie – jest ciężko. Czasem pomoże sięgnięcie do Google’a, by np. odnaleźć lokalizację po koordynatach GPS czy znaki alfabetu Braille’a.

Tu dochodzimy do najważniejszej kwestii, tj. konieczności korzystania podczas zabawy ze smartfona lub komputera z dostępem do sieci. Wszystkie rozwiązania na bieżąco wprowadza się na stronie gry, otrzymując kolejne słowa-klucze

niezbędne w dalszych partiach rozgrywki. Niestety, potencjał połączenia książki z internetem nie został przez autora wykorzystany. Skoro i tak musimy być stale online, aż się prosi, by zadania urozmaicić rozszerzoną rzeczywistością (np. trójwymiarowymi modelami, które pojawiałyby się po najechnaniu smartfonem na kartce), filmami czy zagadkami z użyciem dźwięku. Nic z tego. Na stronie gry możemy co najwyżej skorzystać z podpowiedzi lub – jeśli, co niekiedy się zdarza, utknijemy na amen – z gotowego rozwiązania felernej łamigłówki. W zasadzie można by też zapytać: po co książka, skoro kolejne zadania dziennika mogłyby być prezentowane po prostu na ekranie smartfona. Zabawa zyskałaby w ten sposób na mobilności. Rozczarowuje również fabuła, tak intrygująco zawiązana na początku. Choć w ilustracjach i niektórych zapiskach znajdujemy pewne nawiązania do obcych cywilizacji i losów pechowej ekspedycji, próżno szukać tu jakiegś sensownej historii. Nie zdradzę wielkiej tajemnicy, jeśli napiszę, że nie znajdziemy jej również w zakończeniu. W istocie „Dziennik 29” to ani gra, ani książka, lecz tylko ładny zeszyt z intrygującymi (a czasem irytującymi) zagadkami. (BK) ■

QUESTY



FILM

AVENGERS: KONIEC GRY

Koniec pewnej epoki – wielki finał kinowego serialu Marvela to bardziej wydarzenie popkulturowe niż dzieło poddające się krytyce.

Dorośli całe pokolenie, dla którego najważniejszymi superherosami nie są Batman i Superman (oraz Spider-Man), ale Iron Man i Kapitan Ameryka. Marvel Cinematic Universe, medialne przedsięwzięcie wyrosłe z połączenia kina, kultury serialowej i amerykańskiej superbohaterkiej mitologii, to cała alternatywna rzeczywistość, współdzielony przez ponad dwadzieścia filmów świat. Oto finałowa bitwa, koniec warty, bohaterowie są zmęczeni (aktorom pokończyły się kontrakty), po trzech sezonach przyjdzie czas na nowe rozdanie (niektórzy dosłownie trafią do seriali, emitowanych w nowym serwisie Disney+). Ale zanim to nastąpi, trzeba wszystko zakończyć z odpowiednim hałasem. Jest trochę smutku, dużo żartów, zero sensu – i tony emocji. Sam film to trzygodzinny fan service, czyli robienie tak, żeby fanom było miło.

Dla otaku oznacza to pokazywanie majtek bohaterów anime, dla fanów Doktora Who – wrzucanie odniesień do pięćdziesięcioletnich potworów; dla miłośników Marvela, którzy przez lata znaleźli sobie ulubione postacie, którym kibicują – pokazanie ich w blasku i chwale. To nie jest film, po którym zostaje miejsce na dyskusję, jak po stanowiących pyszne metafory polityczne filmach Nolana czy nawet serii X-Men. To czysta przygoda, walka dobra ze złem, w której centrum znajduje się Tony Stark, ten sam, który ponad dekadę temu zbudował zbroję Irona Mana „ze złomu, w jaskini”. I w zasadzie to jedyna postać, której rozwój przez te wszystkie filmy traktowany był poważnie – widać, jak się zmienił i jak znalazł się w miejscu, w którym się znalazł, podejmując decyzje, jakie podjął. Inni bohaterowie potraktowani są nieco po macoszemu, zbyci krótkim epilogiem, przemienieni w parodię samych siebie czy wręcz wyrzuceni na śmietnik.

Filmy Nolana (saga o Mrocznym Rycerzu) czy Zacka Snydera („Strażnicy”) przyzwyczyły mnie, że kino superbohaterkie jest nie tylko współczesną mitologią, ale i mierzy się jakoś z problemami współczesności. Kinowe Uniwersum Marvela nigdy nie miało takich ambicji; opowiadało bardziej o marzeniach, nieco naiwnych, pokazując, że świat może zbawić nawrócony biznesmen czy prawdziwy amerykański patriota. „Koniec gry”, gdzie aby zgładzić – lub uratować – cały wszechświat, wystarczy pstryknąć palcami w magicznej rękawicy, doprowadza te marzenia do logicznej konkluzji. Gra skończona, najciekawsze – co będzie dalej? (MRW)

FILM

QUENTIN TARANTINO CHCE NAKRĘCIĆ STAR TREKA!



Plotki na temat tego, że kultowy reżyser chce nakręcić kolejny film z uniwersum Star Treka, pojawiały się już od jakiegoś czasu, tym razem jednak głos zabrał sam zainteresowany. Wstępne rozmowy o fabule i scenariuszu już się odbyły, a Quentin Tarantino głośno mówi o swoim zainteresowaniu projektem. Nie wiadomo jednak, czy chodzi mu o pełnometrażową produkcję kinową, czy może np. o serial lub miniserial. Nie zmienia to faktu, że fani uniwersum Star Treka nadal mogą obgryzać nerwowo paznokcie w oczekiwaniu na kolejne potwierdzone informacje. (PP)

FILM

DOCZEKAMY SIĘ EKRYNIZACJI SAINTS ROW



Seria Saints Row była swojego czasu szaloną alternatywą dla Grand Theft Auto, jako że mechanizm rozgrywki był bardzo podobny. Teraz seria gier ma doczekać się filmowej adaptacji. Reżyserem ma zostać F. Gary Gray, który stanął za kamerą takich hitów jak „Piątek”, „Desperatki”, „Negocjator”, „Włoska robota” czy ostatnio „Straight Outta Compton”. Doświadczenie reżysera to jedno, ale przeniesienie nieskrępowane szaleństwo z ekranu telewizora na ekran kinowy to nie będzie łatwe zadanie. Przypomnijmy, że szczególnie trzecia część gry stała się obiektem wielu kontrowersji. Pozwalała bowiem graczom na dość absurdalne działania, takie jak... okładanie bezdomnych wielkim dildó. Ciekawe, czy w ekranizacji również doczekamy się podobnych ekscesów. (PP)

SERIAL

ZDJĘCIA DO SERIALU KRÓL

Canal+ rozpoczął zdjęcia do produkcji „Król”, adaptacji głośnej powieści Szczepana Twardoch. Główną rolę – żydowskiego boksera Jakuba Szapiro – zagra Michał Żurawski, w obsadzie znaleźli się jeszcze m.in. Arkadiusz Jakubik, Magdalena Boczarzka, Borys Szyg, Andrzej Seweryn, Bartłomiej Topa i Krzysztof Pieczyński. Serial wyreżyseruje Jan P. Matuszyński, twórca m.in. „Watahy” czy świetnie odebranej „Ostatniej rodziny”. W produkcję ma być mocno zaangażowany również sam Szczepan Twardoch, co pozwala sądzić, że doczekamy się serialu, który nie przyniesie wstydu oryginałowi. Akcja osadzona została w Warszawie w 1937 roku. Realia przedwojennej Polski mają zostać odwzorowane z wielkim rozmachem. (PP)



FILM

KOLEJNI BOHATEROWIE MARVELA W SERIALACH

Disney+ przygotowuje serial o najpopularniejszym łuczniku Marvela – Hawkeye'u. Co szczególnie istotne, do roli Clinty Barton ponownie powróci Jeremy Renner. Tym samym Hawkeye dołączy do Falcona i Zimowego żołnierza, Lokiego oraz Visiona i Scarlet Witch, którzy również otrzymają własne produkcje na platformie Disney+. Ale to niejedynie dobre wieści. Również Hulu ma w planach kolejne dwa serie, których bohaterami będą postaci z Marvela. Gwiazdą pierwszego ma być

MARVEL

Ghost Rider, w którego ponownie wcieli się Gabriel Luna. Postać ta zadebiutowała na małym ekranie w serialu „Agenci T.A.R.C.Z.Y.". Drugą produkcją ma być Hellstrom, który zresztą zadebiutował w serii „Ghost Rider”. Główny bohater jest synem Szatana, ale nie godzi się ze swoim demonicznym pochodzeniem. Ponieważ akcja obu produkcji będzie działała się w tym samym świecie, możemy liczyć na to, że obaj bohaterowie prędzej czy później się spotkają. W tym miejscu warto wspomnieć także o innym projekcie Disneya – animowanym serialu „What If”, który ma pokazać alternatywne opowieści ze świata Marvela. Dodam, że jest to koncepcja znana z komiksów i już od wielu dekad gwarantuje naprawdę świetną zabawę. (PP)

FILM

PIERWSZE INFORMACJE O IX EPIZODZIE GWIEZDNYCH WOJEN!



„Star Wars: The Rise of Skywalker” – tak będzie nazywała się IX część sagi z uniwersum wykreowanego przez George'a Lucasa. W sieci możemy zobaczyć już dwuminutowy teaser widowiska oraz plakaty. Z materiałów wideo dowiadujemy się między innymi, że możemy liczyć na powrót Imperatora Palpatine'a, chociaż w internecie pojawiły się już pogłoski, jakoby miało dość do powrotu innej ważnej postaci – Hana Solo. Na premierę poczekamy do grudnia 2019 roku, za kamerą znów stanie J.J. Abrams, a na planie pojawią się: John Boyega, Daisy Ridley, Adam Driver, Oscar Isaac i Mark Hamill. Wykorzystane zostaną także archiwalne nagrania z nieżyjącą już Carrie Fisher. (PP)

FILM

WILLOW DOCZEKA SIĘ SERIALOWEJ KONTYNUACJI!



Minęło ponad 30 lat, odkąd na ekrany kin wszedł „Willow” – produkcja przez wielu uważana dziś za kultową, między innymi dlatego, że została stworzona przez dwóch wielkich mistrzów: Rona Howarda, który stanął za kamerą, oraz George'a Lucasa, który napisał scenariusz i wyprodukował film. Niedawno Howard poinformował, że szykuje się do nakręcenia sequela filmu w formie krótkiego serialu dla platformy Disney+. Do swojej roli miałby powrócić Warwick Davis, popularny aktor, który ma niewiele ponad metr wzrostu. Warto dodać, że film doczekał się książkowych kontynuacji, w których palce maczał Chris Claremont, popularny scenarzysta komiksów o X-Menach. (PP)

KOMIKS

POTWIERDZONO KONIEC KOLEKCJI KOMIKSÓW DC COMICS



Donosiliśmy już o końcu Wielkiej Kolekcji Komiksów Marvela i o starcie kolejnej – tym razem z solowymi przygodami Spider-Mana, mamy do tego jeszcze potwierdzenie kresu żywota pierwszej kolekcji komiksów z przygodami bohaterów DC. WKKDC zakończy się we wrześniu po 80 numerach, chociaż jej zagraniczne edycje zostały przedłużone. Być może to kolejny dowód na to, że Marvel jest w kraju nad Wisłą po prostu popularniejszy (WKKM dotwała do 170 tomu!). O kolekcji DC będziemy jednak myśleć ciepło, ponieważ dała rodzimym czytelnikom szereg świetnych tytułów, których być może nigdy byśmy nie doczekali się w polskiej edycji. Można było w niej znaleźć m.in. takie albumy jak „Batgirl: Rok pierwszy”, „Superman: Dziedzictwo” czy „Batman: Czarna rękawica”. (PP)

KDP

49

W 2005 ROKU
NA KIESZONSOLKĘ
PLAYSTATION PORTABLE
UKAZAŁA SIĘ GRA
LUMINES.

JESTEM
SZCZĘŚLIWYM
POSIADACZEM
DYSKU UMD
Z TĄ GRĄ.

ZAPŁACIŁEM
ZA NIEGO SROGĄ
WTEDY DLA
MNIE KASĘ.

PÓŹNIEJ,
ZAPŁACIŁEM ZA
LUMINES JESZCZE
TRZY RAZY, NA X360,
PS4 I SWITCHA.
RAZEM BYŁO
TYCH RAZY
CZTERY.

FRAJER-
STWO?
RACZCIEJ
LENISTWO.

PEŁCĘ ZNÓW,
BO CHCĘ GRAĆ
W JEDNĄ Z MOICH
ULUBIONYCH
GIER...

NA
SPRZĘCIE,
NA KTÓRYM
AKTUALNIE
GRAM.

PSP
NIE WOŻĘ
W PLECAKU
OD LAT.

W KAŻDY PORT TEGO TYTUŁU POSZŁO,
OCZYWIŚCIE, TROCHĘ ROBOTY. KTOŚ GO
PRZYSTOSOWAŁ DO NOWOCZESNYCH
EKRANÓW, SKÓRKI PRZESZŁY LIFTING ITP.

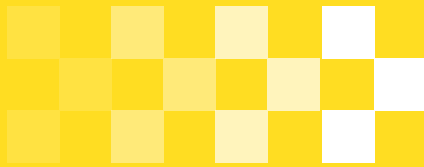
CO NIE ZMIENIA FAKTU,
ŻE ZAPŁACIŁEM ZA
PRAKTYCZNIE TO SAMO
JUŻ KILKA RAZY.

CZY NIE BYŁOBY
FAJNIE I MIŁO, GDYBY
GRA PAMIĘTAŁA, ŻE
JUŻ JĄ POSIADAMY?
PO CZĘŚCI TO SIĘ JUŻ
DZIEJE, JASNE.

ALE ZNÓW...
CO ODDAJEMY,
ABY TAKĄ
MOŻLIWOŚCIĄ
SIĘ CIESZYĆ?

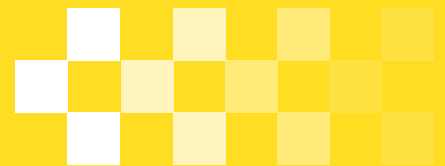
CZY NIE LEPIEJ ZAPŁACIĆ
I ZACHOWAĆ JAKIEŚ RESZTKI
ANONIMOWOŚCI (W CO GRAM,
NA CZYM GRAM, JAK DŁUGO)?

ŻYJEMY W CZASACH,
KIEDY NA ANONIMOWOŚĆ
STAĆ JUŻ NAPRAWDĘ
NIELICZNYCH.



F E L I E T O N Y

- 107 Marcin M. Granat
- 118 Piotr Gawrysiak
- 120 Aleksy Uchański
- 122 Marcin Borkowski



KIEDY ROBYN I RAND MILLEROWIE ZABIERALI SIĘ ZA TWORZENIE THE MANHOLE, NIE MYŚLELI O EDUKOWANIU MŁODZIEŻY TYLKO O TYM, ŻEBY DOSTARCZYĆ UCIECZĘ CÓRECZKOM.



CREDITS

WESOŁY SAMOCHODZIK
PUTT-PUTT POZNAJE
MROKI, TO ZNACZY BRYKI,
ŚREDNIOWIECZA.



Drodzy czytelnicy! Często pytacie w swoich listach, w jakie gry komputerowe grać z dziećmi. Dzisiaj odpowiedź jest oczywista. Fortnite nie tylko rozwija zmysł estetyczny dziecka dzięki pięknej, kolorowej grafice, ale też niesie ze sobą treści wychowawcze – uczy asertywności, zdrowej nieufności wobec innych i tego, że jak się człowiek odpowiednio postara, to każdemu może przy*#@#ć. Poza tym wszystkie dzieci i tak w to grają, więc nic się na to nie poradzi, prawda? W historii gier nie zawsze bywało tak prosto.

■ Paweł Schreiber

OSMO, PUTT-PUTT I NARODZINY WSPÓŁCZESNOŚCI

WESOŁY SAMOCHODZIK
PUTT-PUTT OGLADA MASKE
DZIWNEJ CIĘŻARÓWKI.



A poważniej – ten tekst wyrasta nie z przegrzebywania archiwów historii gier, żeby napisać kolejny artykuł o ich dziejach, tylko z bardzo praktycznych poszukiwań. Mój syn zaczynał swoją przygodę z graniem od świetnych (i opisywanych swego czasu w *Pixelu* przez Marzenę Falkowską) gier *Sago Mini* i *Toca Boca*.

Potem przyszedł oczywiście czas na nieśmiertelne *The Tiny Bang Story* (spodobało się bardzo) i *Botanicule* (w ogóle się nie spodobała). Zabrał się też za *LEGO Star Wars*, w które graliśmy zawsze w tandemie. Jeszcze później – ku mojemu zaskoczeniu – okazało się, że największymi hitami w naszej domowej bibliotece są gry, które już dawno osiągnęły pełnoletniość – serie o przygodach Putt-Putta i Pajama Sama ze stajni Humongous czy *Cosmic Osmo* and the *Worlds Beyond the Mackerel* późniejszych twórców *Mysta*. Dało mi to do myślenia – w końcu starocie pokazywałem synowi raczej jako ciekawostki, ale to właśnie nimi się najbardziej zachwylił. Postanowiłem więc zajrzeć trochę głębiej w historię gier dla dzieci z nadzieją, że a nuż wyciągnę z niej jakieś mądre nauki.

Początków gier komputerowych skierowanych konkretnie do dzieci i młodzieży można się pewnie doszukiwać w wielu miejscach, ale wydaje mi się, że jednym z najlepszych jest Carleton College w Northfield, w stanie Minnesota. To tam spotkało się trzech młodzieńców prowadzących zajęcia dla młodzieży w ramach praktyk szkolnych – Don Rawitsch uczył historii, a Bill Heinemann i Paul Dillenberger matematyki. W roku 1971 uczyli w jednej ze szkół mających zdalny dostęp do komputera – dystrykt szkolny Minneapolis prowadził innowacyjny program pozwalający uczniom na naukę programowania.

Kiedy Rawitschowi trafił się przedmiot poświęcony migracji amerykańskich osadników na zachód, postanowił z kolegami stworzyć coś, czego świat jeszcze nie widział – komputerową grę edukacyjną. W *The Oregon Trail* gracz zarządza grupą osadników przemierzających kontynent ze wschodu na zachód i walczących ze wszystkimi możliwymi zagrożeniami – głodem, atakami dzikich zwierząt, chorobami czy warunkami pogodowymi. *The Oregon Trail* może się dzisiaj wydawać prymitywne, ale Rawitsch mocno przyłożył się do projektu gry – na przykład prawdopodobieństwo niesympatycznych zjawisk pogodowych nie jest wyssane z palca, tylko wyciągnięte z pieczołowicie czytanych dzienników osadników przemierzających szlak do Oregonu, a do tego zmienia się w zależności od regionu, przez który właśnie podróżujemy. Pierwotny kod źródłowy jest już zaginiony – opuszczając szkołę, Rawitsch wydrukował go, ale później gdzieś zapodział – więc pierwszą wersję gry znamy przede wszystkim ze wspomnień.

Jednak historia *The Oregon Trail* dopiero się zaczynała – gra zataczała coraz szersze kręgi, najpierw w szkołach stanu Minnesota. To właśnie tam powstała organizacja MECC (Minnesota Educational Computer Consortium) promująca wykorzystanie komputerów w szkołach, która szybko przejęła prawa do dystrybucji *The Oregon Trail* i stworzyła szereg własnych gier edukacyjnych. Ludzie z MECC wpadli też na inny pomysł – wprowadzenie komputerów osobistych do placówek edukacyjnych w całym stanie. Po namyśle wybrali Apple II. To był początek wielkiego podboju amerykańskich szkół przez Apple'a (łaskomił się też na nie konkurent, firma Tandy, ale sromotnie tę walkę przegrał). Wraz ze ślicznymi nowymi komputerami do szkół wchodziły też gry MECC, od *The Oregon Trail* po stanowczo mniej ciekawe *Number Munchers*, gdzie gracz musiał kierować ludzikiem pożerającym liczby



A salad doesn't fret
when it swims in vinaigrette.
But personally, I'm not pleased
To be smothered in bleu cheese.

SWOIM WARIACTWEM COSMIC
OSMO MOGŁBY OBDZIELIĆ TUZIN
INNYCH GIER.

CREDITS

IDYLICZNY OBRAZ OSADNICTWA
AMERYKAŃSKIEGO W OCZACH
AUTORÓW KOLEJNEJ KONWERSJI
THE OREGON TRAIL.



o konkretnych właściwościach (pierwsze, wielokrotności dwójki, wyniki wyświetlonego na ekranie działania itp.), uważając na kręcące się po ekranie potworki. Od czasu do czasu mógł się cieszyć nagrodą w postaci prostej animacji.

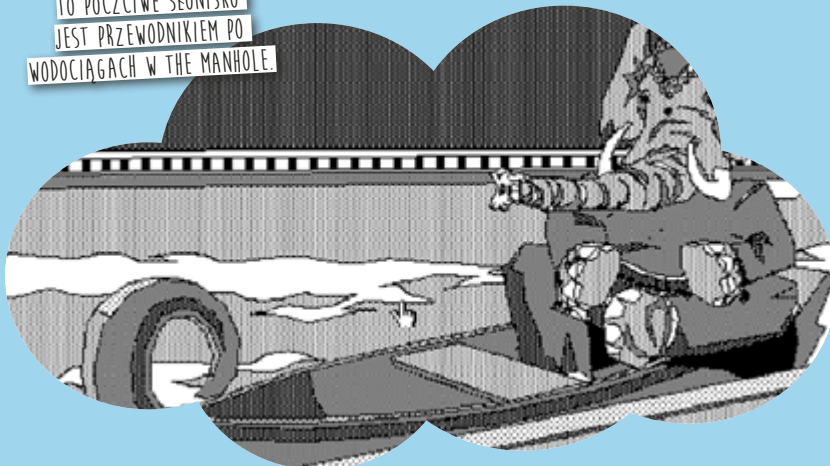
Nowa era gier edukacyjnych była zjawiskiem, które dużo zmieniło w postrzeganiu gier wideo – wcześniej widziano je przez pryzmat budzących panikę moralną salonów gier, w których młode pokolenie trwoniło czas i kieszonkowe, a do tego dawało się deprawować kręcącemu się tam elementowi. Teraz okazywało się, że gry mogą być tak dobre i pożyteczne, że interesuje się nimi nawet szkolnictwo. Oczywiście, są gry złe i niewłaściwe, ale są też gry rozwijające i edukacyjne.

Pięknie? Niekoniecznie, bo traktowanie „edukacyjności” jako listka figowego czasem jeszcze bardziej wzmacniało przekonanie, że to, co ten listek zakrywa, powinno być przedmiotem wstydu. W wywiadzie dla Bajtka z 1987 roku Aleksander Kwaśniewski przyznaje z pewnym zażenowaniem, że oswajanie z komputerem rozpoczął od gier, ale szybko dodaje, że „wybierał te najbardziej kształcące”, grał późnymi wieczorami, a kilku swoich podwładnych musiał karcnąć za granie w godzinach pracy. Żeby nikt nie myślał, że minister ds. młodzieży gra dla przyjemności, a nie dla samorozwoju. Poza tym wczesne gry edukacyjne często zupełnie nie umiały porządnie wyważyć proporcji między nauką a zabawą. Rawitsch umiał to zrobić doskonale, ale jego następcy często zadowalali się prostym schematem zadanie-nagroda w postaci animacji/melodyjki, więc nic dziwnego, że chociaż dzieciaki lubiły pograć w tego rodzaju gry w szkole (lepszy rydz niż nic), to poza nią wolały inne, mniej kształcące rozrywki.

Kiedy bracia Robyn i Rand Millerowie zabierali się za tworzenie gry The Manhole, nie myśleli o edukowaniu



TO POCZCIWE SŁONISKO
JEST PRZEWODNIKIEM PO
WODOCIĄGACH W THE MANHOLE.



młodzieży, tylko o tym, żeby dostarczyć trochę uciechy córeczkom Randa, Kinslee i Kerry – bo po co sadzać dziecko przed nowiutkim Makiem, jeśli nie ma na nim w co grać? Rand był zachwycony HyperCardem – narzędziem, które pozwalało nawet kompletnym laikom tworzyć widowiskowe prezentacje graficzne. Pomyślał, że można by z jego pomocą stworzyć piękną baśń. Nie wiedział tylko, jak ją narysować, ale od tego miał młodszego brata.

Robyn Miller zaczął od narysowania tytułowej pokrywy studzienki – jak sam wspomina, nie wie dlaczego. Potem zrobił małą animację, w której studzienka się otwiera i wyrasta z niej ogromna łądoga fasoli. Może i niezbyt oryginalnie. Tu dotarł do miejsca, w którym w książce obrazkowej (a właśnie jej odpowiednik bracia Millerowie próbowali stworzyć) trzeba by przewrócić stronę. Ale nie chciał przechodzić na kolejną stronę, skoro na tej było jeszcze tyle do odkrycia. Bo co jest w studzience?

A co jest na końcu łądogy? Co zobaczymy, kiedy podejdziemy do stojącego w tle hydrantu? Odkrywana kolejnymi kliknięciami gracza przestrzeń pierwszej strony coraz bardziej się rozrastała, bez żadnej logiki – Miller rysował to, co mu przyszło do głowy. Potem wysłał to bratu na dyskietkach, ponieważ tworzący ten obrazkowy strumień świadomości Robyn mieszkał wtedy w stanie Waszyngton, a próbujący go porządkować Rand w Teksasie.

Dzieciaki grające w The Manhole mogły wreszcie doświadczyć tego, co kiedyś przeżywali entuzjaści Zorka – pokrywa studzienki była jak drzwi w podłozie małego białego domku. Niepozorne, ale skrywające gigantyczny świat, w którym żaden pomysł nie był zbyt dziwny, a o porządku i logice nikt nie słyszał (i całe szczęście!). Gadające zwierzaki, tajne przejścia, przeskok ze szczytu najwyższej wieży na dno najgłębszych podziemnych korytarzy – w The Manhole wszystko jest możliwe. Co najważniejsze, gra nie próbuje czegokolwiek uczyć, może poza wyobraźnią. To komputerowy odpowiednik „Alicji w Krainie Czarów”. Chodzi o czystą radość sprawdzania, co kryje się za rogiem.

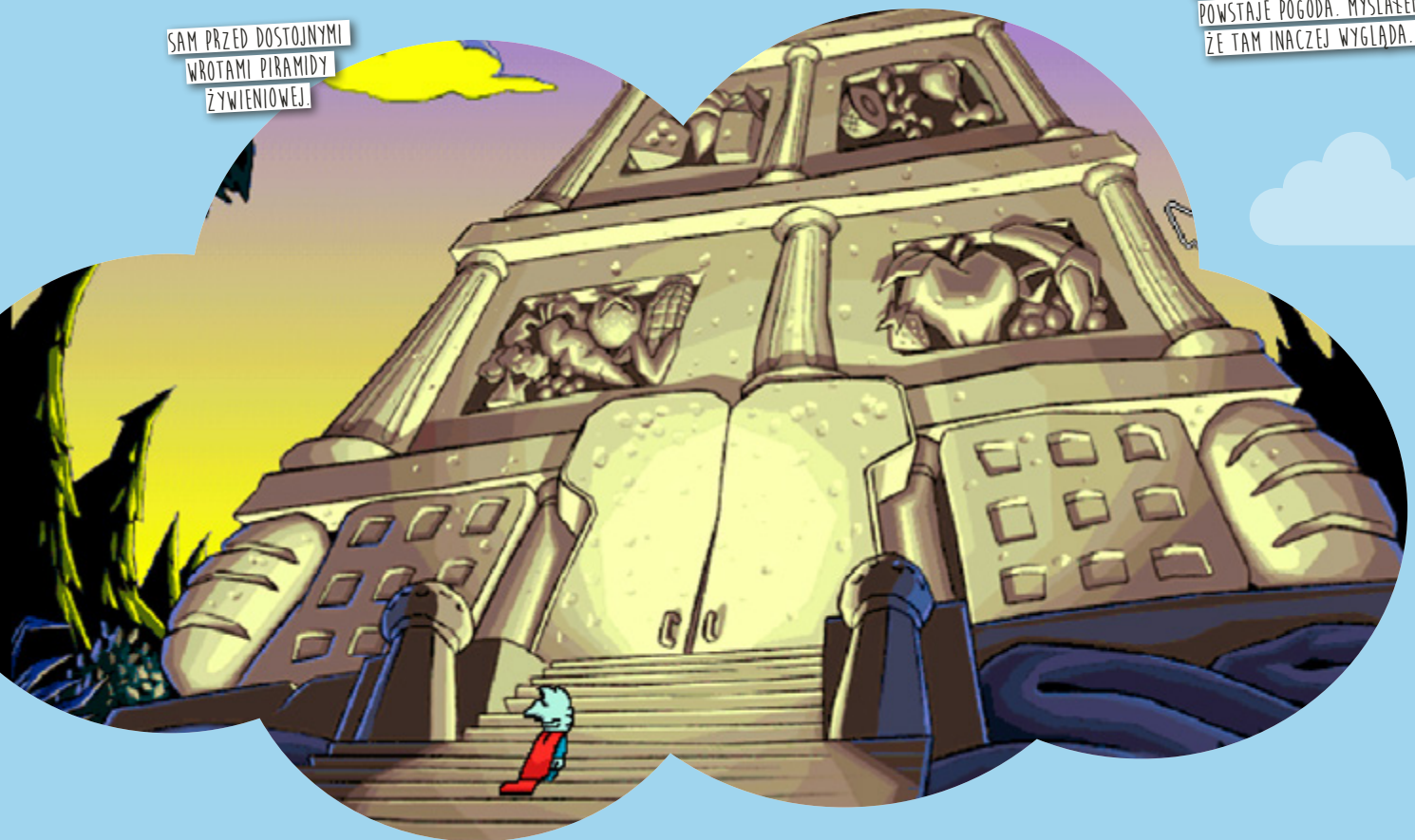
Jeśli przyjrzeć się bliżej, filozofia, zgodnie z którą Millerowie zaprojektowali The Manhole, jest zaskakująco nowoczesna i wyprzedza wiele pomysłów, które na dobre przyjęły się w grach dopiero w ostatniej dekadzie. Po pierwsze – maksymalnie zredukowali interfejs. Nie ma tu żadnych menu, ikonki, wskaźników. Jest tylko obraz i poruszający

DZIECIAKI GRAJĄCE W THE
MANHOLE MOGŁY WRESZCIE
DOŚWIADCZYĆ TEGO, CO KIEDYŚ
PRZEŻYWALI ENTUZJAŚCI ZORKA
– ZA NIEPOZORNYM PRZEJŚCIEM
ROZCIĄGAŁ SIĘ
GIGANTYCZNY ŚWIAT.



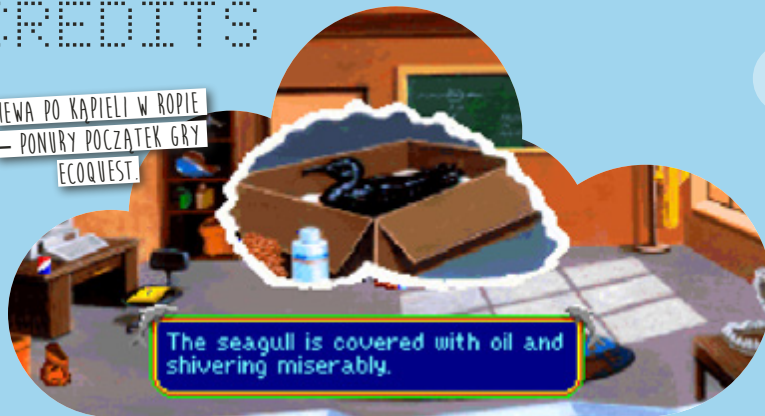
PAJAMA SAM W MIEJSCU, GDZIE
POWSTAJE POGODA. MYŚLAŁEM,
ŻE TAM INACZEJ WYGLĄDA...

SAM PRZED DOSTOJNYMI
WROTAMI PIRAMIDY
ŻYWIENIOWEJ.



CREDITS

MEWA PO KAPIELI W ROPIE
— PONURY POZATEK GRY
ECOQUEST.



się po nim kursor w kształcie łapki. Nic nie stało między światem gry a odbiorcą – wszystko to w czasach, kiedy ikonki na ekranach mnożyły się jak króliki. Pierwsi odbiorcy The Manhole od razu się zorientowali, że mają do czynienia z czymś niesamowicie eleganckim i oszczędnym; twórcy przygodówek jeszcze długo do takiej elegancji docierali. Po drugie – The Manhole odważnie rezygnuje z wyzwania, celów, a nawet jasno zarysowanej fabuły. Pokazuje, ile satysfakcji można mieć z samego odkrywania wirtualnego świata. Jest kluczowym (ale często pozostającym w cieniu młodszego kuzyna – Mysta) prekursorem dzisiejszych symulatorów chodzenia i gier głównego nurtu, które z nich coraz częściej czerpią.

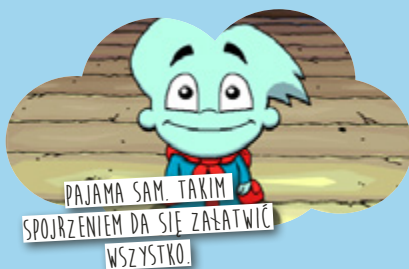
Dodam tylko po cichutku i może trochę heretycko, że mimo wszystkich zasług The Manhole w sumie jeszcze bardziej polecam kolejną grę Millerów – Cosmic Osmo and the Worlds

Beyond the Mackerel. Jest jeszcze bardziej szalona, a do tego dostępna na PC w oryginalnej, czarno-białej oprawie graficznej (w przeciwieństwie do The Manhole, które jest do kupienia w kolorowej, hipernajtiszowo-CD-ROM-owo-nowoczesnej wersji, w której połowę uroku oryginału diabli biorą). Co najważniejsze – podobnie jak The Manhole nie każe dziecku się uczyć, tylko włóczyć. Trzecia część dziecięcej trylogii Millerów, Spelunx, jest najmniej ciekawa właśnie dlatego, że traci wiarę w czystą zabawę i próbuje pełnić rolę interaktywnej zerówki, z różnym powodzeniem.

Wrażenie, że gry dla dzieci bywają dużo bardziej nowoczesne pod względem projektu od gier dla dorosłych, miałem też przy grach Sierry. W roku 1987, kiedy królowały tam jeszcze gry z niezdatnym wykorzystaniem parsera tekstowego, paskudnie skonstruowanymi zagadkami i perfidnymi pułapkami zmuszającymi do przechodzenia



SPY FOX. GDYBY CHCIAŁ,
MÓGŁBY ZAGRAĆ NOWEGO
BONDA. ALE NIE MUSI.



PAJAMA SAM. TAKIM
SPOJRZENIEM DA SIĘ ZAŁATWIĆ
WSZYSTKO.



MIXED-UP MOTHER GOOSE.
PO CO KOMU WYSOKIE
ROZDZIELCZOŚCI I WIĘKSZE
PALETY KOLORÓW?!



odkrywało nowe miejsca, klikało na to i owo, otwierało i zamykało drzwi. Krótko mówiąc, czerpało z gry uciechę mniej więcej taką, jaką dawały swego czasu The Manhole czy Mixed-Up Mother Goose. Gilbert pomyślał, że chciałby produkować porządne gry przygodowe dla właśnie takiego odbiorcy – i jak pomyślał, tak zrobił.

Humongous wydawało kilka serii gier przygodowych (właśnie na nich się tu skupię, pomijając gry czysto edukacyjne i sportowe). Na pierwszy ogień poszły przygody samochodzika o imieniu Putt-Putt. Potem dołączyli do niego rybka Freddi, mały chłopiec Sam, który po założeniu czerwonej pelerynki zmieniał się w przedszkolaka-superbohatera o imieniu Pajama Sam, oraz przypominający Jamesa Bondę Lis z serii Spy Fox. Znakiem rozpoznawczym gier Humongous Entertainment są nie tylko proste zagadki i dostosowana do dziecięcej wrażliwości fabuła, ale również pieczołowita animacja, przywodząca na myśl telewizyjne kreskówki.

Z animacjami w tych grach jest trochę jak z tematami do rozmowy w Ultimach VI i VII – nowe wyskakują

gry metodą prób i błędów, wychodzi Mixed-Up Mother Goose – prościutka, elegancko skonstruowana gra dla dzieci, w której naszym zadaniem jest znajdowanie przedmiotów potrzebnych postaciom z dziecięcych rymowanek. Ich położenie jest za każdym razem trochę inne, więc można grać kilka razy. Zagrałem w nią bardzo późno, już po zapoznaniu się z większością dorobku Sierry, i byłem zdumiony – baśniowy urok nie gorszy niż we wczesnych King's Questach, a przyjemność dużo większa, bo brak większości przestarzałych rozwiązań, które w grach Sierry tak irytowały. Do dziś pozostał mi też ogromny sentyment do edukacyjnej serii EcoQuest i Pepper's Adventures in Time – to gry, które są pod wieloma względami ciekawiej zaprojektowane od swoich „dorosłych” krewniaków. Wbrew pozorom to dziecięcy odbiorca jest często dużo bardziej wymagający.

Osobną część artykułu muszę poświęcić grom Humongous Entertainment, firmy założonej przez Rona Gilberta, który odszedł z LucasArts tuż po stworzeniu genialnej Monkey Island 2: LeChuck's Revenge (nazwę firmy na odchodnym wymyślił mu Tim Schafer). Gilbert wspomina, że całe przedsięwzięcie było zainspirowane obserwacją pięciolatka grającego w The Secret of Monkey Island. Dziecko nie umiało czytać, więc nie rozumiało ani słowa z dialogów, nie było w stanie rozwiązać żadnej zagadki, a interfejs z listą czasowników rozgryzło tylko częściowo, ale i tak bawiło się świetnie. Chodziło po całej okolicy,



DZIARSKA PEPPER RATUJE
AMERYKAŃSKĄ WOJNĘ
O NIEPODLEGŁOŚĆ PRZEJĘTĄ
PRZEZ HIPPIŚW. GDZIE BYŁ
WTEDEY KOŚCIUSZKO?

RON GILBERT WSPOMINA, ŻE POWSTANIE FIRMY HUMONGOUS
BYŁO ZAINSPIROWANE OBSERWACJĄ PIĘCIOLATKA GRAJĄCEGO
W THE SECRET OF MONKEY ISLAND.



TATUAŻE NA KLACIE TRZEBA
ROBIĆ Z ROZMACHEM. NAJLEPIEJ
ANIMOWANE.

W UJĘCIU GILBERTA GRA PRZYGODOWA MA BYĆ PRZEDĘ WSZYSTKIM OPowieściĄ,
A NIE MŁODSZYM KREWNYM KRZYŻÓWKI. RON SWOJE ROZMYŚLANIA NAD IDEĄ GRY
DOSKONAŁEJ PROWADZIŁ PRZEZ OSTATNIE TRZY DEKADY.

na każdym kroku, czasem w najmniej spodziewanych momentach i miejscach. Najwięcej zabawy przy graniu miałem nie tyle z podążania za fabułą, co z klikania na wszystko, co się da, w poszukiwaniu nowych zwirowanych gagów. Z pieńka wyskakują bekające korniki, żdźbło trawy zmienia się nagle w ręce rzeźbiarza, który wykuwa na pobliskim kamieniu piłkę baseballową. Warto kliknąć drugi i trzeci raz – wtedy zwykle wyskakują rozwinięcia poprzednich wygłupów. Po co? Dlaczego? A kogo to obchodzi? Jest pięknie.

Gry Humongous Entertainment też uczą – w jednej ze swoich przygód Pajama Sam poznaje różne rodzaje żywności, w innej planety Układu Słonecznego; Putt-Putt poznaje uroki współpracy i dowiaduje się, że

pieniądze nie biorą się znikąd, tylko z uczciwej pracy. Ale na pierwszym planie jest jednak zawsze beztroska, pełna dziecięcej fantazji zabawa.

W 1989 roku, wkrótce po wydaniu pierwszej części Monkey Island, Ron Gilbert opublikował artykuł pod znamennym tytułem „Why Adventure Games Suck”. Opisuje w nim wszystkie bolączki gatunku, na pierwszym miejscu stawiając koszmarnie trudne i arbitralnie skonstruowane zagadki, które mają sztucznie wydłużać czas gry. Przeciwnikom gier „zbyt łatwych”, którzy bronią arcytrudnych wyzwania (przez zwykłych śmiertelników rozwiązywanych niestety metodą „użyj wszystkiego na wszystkim”), rzuca w twarz: „To nie jest trudna rozgrywka, tylko masturbacja”. A potem przystępuje do opisu tego, jakie gry mu się marzą: „Gdybym mógł robić, co chcę, projektowałbym gry trwające cztery do pięciu godzin. Miałyby taką

samą skalę jak to, co teraz robię, tylko wyciąłbym z nich głupie zagadki, przez które marnuje się czas, i zabrał gracza na pełną wrażeń wyprawę. Takie doświadczenie byłoby dużo przyjemniejsze i dużo mniej frustrujące. Gry wciąż byłyby wyzwaniem, ale nie kosztem cierpliwości gracza”. W ujęciu Gilberta gra przygodowa ma być przede wszystkim opowieścią, a nie młodszym kuzynem krzyżówki.

Kiedy dzisiaj się czyta ten opublikowany 30 lat temu tekst, trudno nie zauważyć, że Gilbert przewiduje tu kierunek, w jakim przygodówki poszły w ciągu ostatniej dekady – marzenie o grach krótkich i pozbawionych frustrujących zagadek musiało długo kiełkować. A jednocześnie – kiedy gra się dzisiaj w gry Humongous Entertainment, trudno się oprzeć wrażeniu, że to właśnie w nich Gilbert spróbował – i to z powodzeniem – zrealizować wizję gry, która chce być przyjaźniejsza dla gracza, i wcale na tym nie traci.

Właśnie taka była najnamądrzejsza nauka, którą wyciągnąłem z przekopywania się przez trzydziesto- i dwudziestoletnie gry dla dzieci. Kiełkowało w nich mnóstwo świetnych pomysłów, które dopiero dzisiaj na dobre zadamowiły się w głównym nurcie gier. A poza tym – po prostu świetnie się w nie gra. Zwłaszcza z dziećmiakami. ■



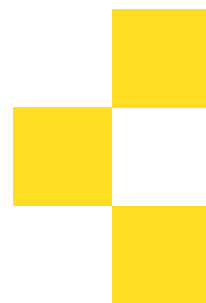
SPY FOX PRZED FABRYKĄ SERA FETA.
BĘDZIE SIĘ DZIAŁO!





Marcin M. Granat

Autor artykułów poświęconych grom oraz naukom ścisłym.
Członek Polskiego Towarzystwa Badania Gier, przeciwnik
pseudonauki oraz pozbawionych dowodów wierzeń i przekonań.



MIT MONOMITU

Wpadłem ostatnio od niechcenia na artykuły traktujące o monomicie. Teksty były opublikowane już jakiś czas temu i zaciekały mnie tym, że radośnie nawiązywały do gier wideo. Niby wydawały się w porządku, lecz po doczytaniu do końca niespecjalnie mogłem zgodzić się z ich wnioskami. Głosili one, że monomit jest osią, wokół której obraca się każdy tytuł z naszej branży.

Na początku jednak szybkie wyjaśnienie, czym w ogóle jest monomit, bo przecież nie każdy musi siedzieć w temacie. Zwany jest on także podróżą bohatera i stanowi coś na kształt schematu czy wzoru przygód, których doświadcza główna postać z danego dzieła. Monomit jest przy tym uniwersalny i przewija się w ludzkiej twórczości od niemalże początku jej istnienia – jest obecny w dawnych przypowieściach religijnych, ale też w dziełach filmowych czy najnowszych grach.

Spopularyzował to pojęcie Joseph Campbell w książce „Bohater o tysiącu twarzy” z 1949 roku. Podzielił też podróż bohatera na etapy. Nie ma sensu wymieniać ich wszystkich, bo jest ich aż siedemnaście, zaznaczę jedynie, że każdy z nich można przyporządkować do motywów fabularnych obecnych w wielu grach. I tak na przykład etap „spotkania z mentorem” to czas, gdy bohater otrzymuje pomoc przed rozpoczęciem podróży. Ileż to razy dostawaliśmy na początku rozgrywki broń czy amulet mające ułatwić nam nadchodzącą przygodę? Dość dobrze rozpoznawalna jest też „droga prób”, prezentująca przeciwności, jakie protagonista musi pokonać, by osiągnąć swój cel. To właśnie w tym miejscu

scenarzyści gier mają największe pole do popisu. Kto grał w Mass Effecta 3, ten wie, jak bardzo komandor Shepard musiał się nagimnastykować, żeby zjednoczyć galaktyczne rasy do walki przeciwko Żniwiarzom.

I choć oczywiście zgadzam się z tym, że monomit odgrywa ogromną rolę w grach wideo, to nie mogę poprzeć słów twierdzących, że stanowi on trzon dla wszystkich produkcji w naszej branży. Bo co chociażby z takim LSD: Dream Emulator z czasów pierwszego PlayStation? Gra sprawnie wymyka się monomitowej klasyfikacji, stawiając na eksplorację świata rządzącego się logiką snu. Każda rozgrywka jest nieco inna, a odbiorca zamiast obserwowania podróży bohatera zdaje się być świadkiem obrazów wypływających wprost z czyjejś nieświadomości. Podobnie jest z pokręconym światem z króciutkiego Plug & Play. Można też zagrać w żartobliwe „nie wiadomo co” takie jak James' Door: He is not home right now. Please leave, na które zwróciłem uwagę dzięki Indykarium z Pixela #44. W grze dobijamy się do drzwi tylko po to, aby dowiedzieć się, że nikogo nie ma w środku. Obecności monomitu też nie stwierdzono.

Co ciekawe, gry wideo to medium, które było zdolne do machnięcia ręką na podróż bohatera już na początku swojego istnienia. Uzbrojone tylko w grywalność i dopracowane mechanizmy rozgrywki, przyciągało odbiorcę satysfakcjonującą symulacją odbijania piłeczki (Pong) lub układania spadających klocków (Tetris). Dobrze wiem, że świat jest skomplikowany, dlatego nie dziwię się, że są produkcje niewpisujące się w monomitowy schemat. Szukanie w grach podobieństw do Campbellowskiej podróży bohatera to świetna przygoda, ale trzeba się mieć podczas niej na baczności. Zamiast wygodnie wrzucać wszystkie tytuły do jednego worka i z tonem mędrca mówić „nihil novi sub sole”, lepiej uczciwie wskazać produkcje, dla których obrona przez nas metodologia się nie sprawdza. Jest się wtedy bliżej prawdy, a i medium gier opiera się banalnemu szufladkowaniu, zyskując dzięki swojej nieprzewidywalności nieopisany urok i piękno. ■

Marcin M. Granat

Koniec z romantycz

czyli kulisy sukcesu studia Red Barrels i serii Outlast

✚ Tak mniej więcej prezentował się w Outlastie bolesny koniec rozważań pod tytułem: „Zauważył mnie, jak wlałem pod łóżko, czy nie?”

Jeden pomysł, który może okazać się światowym fenomenem, ale wcale nie musi. Jedna karkołomna decyzja i upór w realizacji wynikających z niej kolejnych kroków. Jeśli linie wykresu o takich parametrach przetną się z krzywą talentu, wcześniej czy później będzie można unieść ręce w geście zwycięstwa. Jednak to wcale nie znaczy, że droga do tak szczęśliwych momentów nie będzie wyboista.

■ Maciej Bachorski

W powyższy sposób pokrótce można by scharakteryzować daleką podróż, jaką odbyło trzech założycieli kanadyjskiego dewelopera serii Outlast, Red Barrels – Philippe Morin, David Chateaufneuf i Hugo Dallaire – do momentu, w którym śmiało plany mogli uznać za zrealizowane.

Zanim jednak narodziła się u nich idea założenia własnego studia, trójka programistów zdobywała szlify

u największych: Ubisoft Montreal i EA, gdzie pomagali przy produkcji takich hitów jak Tom Clancy's Splinter Cell, Prince of Persia: Piaski Czasu czy pierwszy Assassin's Creed.

Jednak by ich sytuacja się zmieniła, potrzebny był jeden przełomowy moment. Taki nastąpił w 2010 roku. Właśnie wtedy opracowywana przez nich pod skrzydłami EA Montreal gra według konceptu Dallairea została anulowana, a noszący się od jakiegoś czasu z zamiarem postawienia na swoim Morin zrozumiał, że jeśli ma

tworzyć gry, jakich pragnie, to tylko na własny rachunek.

ROZDZIAŁ PIERWSZY: SKOK WIARY

„Pamiętam, jak powiedziałem żonie, że rzucam tę robotę i w ciągu trzech lub czterech miesięcy przekonamy się, na ile to wypali. Ostatecznie zajęło to całe półtora roku” – wspominał sam zainteresowany w wywiadzie dla GamesIndustry International. W istocie nie wszystko układało się po myśli ojców założycieli nowo



nym podejściem



☛ Ktoś tu za chwilę na palcach obu rąk będzie mógł doliczyć zaledwie do ośmiu.

powstałego studia Red Barrels. Pierwotny plan z 2011 roku, by stworzyć zwiastun nowej produkcji i spróbować przebić się z nim do inwestorów i wydawców w tradycyjny sposób, spalił na panewce.

„Nikt nie chciał wyłożyć pieniędzy na nasz projekt. Odpowiedź zwykle brzmiała w ten sam sposób – że woleliby zainwestować po 50 tysięcy dolarów w dziesięć różnych produkcji niż 500 tysięcy w jedną” – mówił Morin, po czym dodawał: „Być może po prostu nie rozumieliśmy wtedy, w jaki sposób działa branża”. Brak finansowania szybko postawił cały pomysł pod znakiem zapytania – mając na utrzymaniu rodziny, deweloperzy nie mogli pozwolić sobie na dłuższy okres bez źródła dochodu. Poszukując alternatywnego źródła gotówki, Morin zwrócił uwagę na kanadyjski rządowy program pomocowy (Canada Media Fund) dla nowych, rodzimych firm z branży medialnej. Ale i tam nie obyło się bez komplikacji.

„Kiedy otrzymaliśmy negatywną odpowiedź na naszą aplikację, znajdowaliśmy się na samym dnie” – wspominał Morin. Musiało minąć kilka tygodni, by po otrząśnięciu się z pierwszego szoku programiści zauważyli, że przyczyną odmowy nie był sam ich projekt, ale szczególne wymagania aplikacji: CMF wymagało, by jego wkład nie przekraczał 75% całej inwestycji. Chcąc uzyskać dofinansowanie w wysokości 1 miliona dolarów kanadyjskich, trójka deweloperów musiała wyłożyć z własnej kieszeni dodatkowe 300 tysięcy. Taki warunek oznaczał postawienie wszystkiego na jedną kartę, choć zapytany, czy dzisiaj postąpiłby tak samo, Morin odpowiadał, że zrobiłby to bez wahania. Ostatecznie, po drugiej aplikacji do CMF budżet Outlasta zamknął się w kwocie 1,36 miliona dolarów kanadyjskich, a programiści mogli wreszcie przystąpić do prac nad produkcją.

ROZDZIAŁ DRUGI: SUKCES I TRUDNE DECYZJE

A te musiały być przeprowadzone z chirurgiczną wręcz precyzją, jako że znów podstawowym determinantem wszelkich działań okazywał się czas. „Po prostu musieliśmy mieć gotową grę, zanim skończą się nam pieniądze” – mówił Morin, zaznaczając przy tym, że mimo teoretycznie dostępnych, dodatkowych źródeł dochodów deweloperzy nie chcieli oddawać nikomu udziałów w spółce:

**MAJĄC NA
POTENCJALNY HIT
I UCIULANE Z WŁASNYCH
OSZCZĘDNOŚCI ŚRODKI
NA PRODUKCJE, TWÓRCY
MUSIELI ZAGRAĆ VA BANQUE.
I WYGRALI.**



„Pracowaliśmy na tyle ciężko, by dotrzeć do miejsca, w jakim się znaleźliśmy, że szkoda byłoby poświęcić niezależność za kilka dodatkowych miesięcy produkcji”. Taka taktyka okazała się dobrym wyborem – wydany we wrześniu 2014 roku na PC Outlast szybko okazał się brązową sensacją, przyciągając uwagę czołowych youtuberów i zyskując uznanie w oczach Clueless Gamera, czyli niezwykle popularnego gospodarza talk-show – Conana O’Briena we własnej osobie. Entuzjastyczne opinie nie były zresztą w żaden sposób nieuzasadnione – produkcja Kanadyjczyków zapewniała zwiększony dopływ adrenaliny do krwi już po kilkunastu minutach rozgrywki. Proste, wyjątkowo efektowne sekwencje, w których „na twarz” wyskakiwał nam szkaradny przeciwnik, występowały tu w ilościach hurtowych, ale zaprojektowane były w taki sposób, że wcale nie tak łatwo było je przewidzieć. Dodatkowym

smaczkiem było pomysłowe wykorzystanie kamery z noktowizją, stanowiącej jedyną możliwość odnalezienia drogi w skąpanym w mroku labiryncie pomieszczeń, i wyznaczający nowy trend w elektronicznych horrorach fakt, że z przeciwnikami nie można było podjąć walki. Kluczenie po kolejnych malowniczo upstrzonych posoką lokacjach i konieczność ukrywania się między innymi pod łóżkiem zapewniały emocje tak silne, że przy grze na słuchawkach określenie „konieczne stalowe nerwy” nabierało zupełnie nowego wymiaru.

Tak przemyślana rozgrywka musiała stać się hitem, dając tym samym Kanadyjczykom niezbędny powiew świeżego powietrza, a na nowo wypełniające się pieniędzmi portfele pozwoliły im z większym spokojem rozpatrywać kolejne biznesowe strategie. Jedną z nich miał być konsolowy port, początkowo zarezerwowany jedynie dla PlayStation 4.

• Aż ślinka cieknie... Tego typu widoki zdecydowanie nie sprzyjały odbiorcom o słabych żołądkach.

Kwestią wymagającą burzy mózgu okazało się udostępnienie gry jako premierowej darmówki w ramach usługi PS Plus. Mając na uwadze plany co do przyszłej franczyzy opartej na tym samym uniwersum Kanadyjczycy postanowili zaryzykować, rezygnując z potencjalnie wyższych zysków ze sprzedaży na rzecz zwiększonego zasięgu tytułu. „Z perspektywy czasu była to dobra decyzja. Nie wiemy, jak wyglądałyby pierwsze miesiące pod kątem sprzedaży bez PS Plus, ale nie mając odpowiednich pieniędzy na marketing, postanowiliśmy zapewnić go sobie bez ich wydawania” – podsumowywał Morin.

Stabilizacja słupków sprzedażowych okazała się kluczowa w przypadku wydanego w 2014 roku, stanowiącego zarówno prolog, jak i epilog zaprezentowanej w oryginale historii dodatku Whistleblower. Już wtedy świadomi sukcesu właściciele Red Barrels wiedzieli, że wraz z następną produkcją osadzoną w świecie Outlasta muszą myśleć na szerszą skalę.



➤ Ten wzbudzający od pierwszego spojrzenia sympatię pan był naszą największą zmurą w dodatku Whistleblower.



➤ Choć trudno w to uwierzyć, sequel był jeszcze bardziej kontrowersyjny od oryginału.



ROZDZIAŁ TRZECI: SPROSTAĆ OCZEKIWIANIOM

Pełnoprawna kontynuacja miała mieć zatem rozmiary oryginału i DLC połączonych w całość. Pomimo znacznie większego zaplecza finansowego przy produkcji Outlasta 2 wciąż trudno było przewidzieć, w jakim stopniu fani będą skłonni zainwestować większe pieniądze w niezależną produkcję. Jak wspominał Morin: „Nasza filozofia opierała się w tamtym okresie na utrzymaniu bazy fanów i nadziei, że tym razem będą gotowi zapłacić pełną cenę za nową grę”. Nadzieję tę umacniał fakt, że sytuacja, w jakiej znajdowało się Red Barrels w toku prac nad sequelem, sprzyjała eksperymentowaniu z formą. Jak podkreślali sami zainteresowani, po raz pierwszy od początku założenia studia mieli całkowitą kontrolę nad tym, jakiego rodzaju produkt chcą dostarczyć graczom. Ostatecznie w procesie produkcji budżet Outlasta 2 wyniósł niemal 7 milionów dolarów, a sama gra nie uniknęła ponad sześciomiesięcznego opóźnienia, ukazując się na rynku w kwietniu 2017 roku, po trzech latach produkcji.

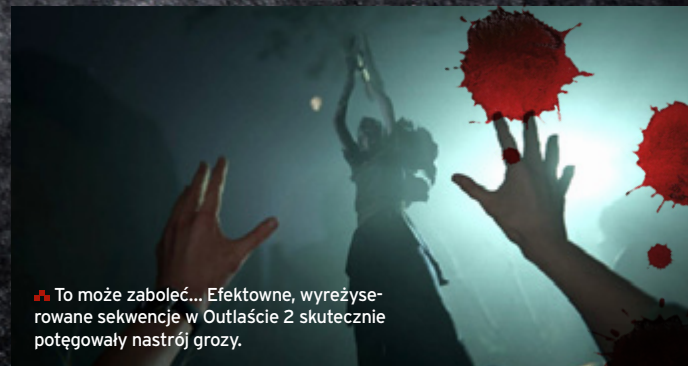
Opóźnienie nie wpłynęło negatywnie na odbiór gry przez branżowe media – po raz kolejny chwalono intensywny klimat horroru, sekwencje wymagające tyleż zręczności, co szybkiego podejmowania decyzji i sprawnie składającą to wszystko w całość ścieżkę fabularną. Mimo że Outlast 2 nie był bezpośrednią kontynuacją dramatycznych wypadków z Murkoff Asylum, jakie rozegrały się w oryginale i dodatku, to spajał poszczególne wątki, przedstawiając historię o znacznie szerszej skali. Pewne niejasne elementy fabuły Kanadyjczycy postanowili załatać z kolei opublikowaną za darmo w sieci sześciodcinkową serią komiksów zatytułowaną „The Murkoff Account”.

Wszystko to złożyło się na kolejny finansowy sukces – jak potwierdził Morin, rok 2017 był najlepszym w historii pod względem przychodów studia. Sama seria Outlast do maja kolejnego roku sprzedała się w ponad 15 milionach egzemplarzy, przynosząc 45 milionów dolarów bezpośredniego zysku. Tym samym



➤ Murkoff Asylum to wyjątkowo urokliwe miejsce do spędzenia w nim kilku nocy... czyż nie?

MIĘDZYNARODOWY SUKCES SERII OUTLAST I STUDIA RED BARRELS TO WYPADKOWA TALENTU, ODWAGI I ROZWAŻNYCH BIZNESOWYCH DECYZJI.



➤ To może zaboląć... Efektowne, wyreżyserowane sekwencje w Outlast 2 skutecznie potęgowały nastrój grozy.

rozpoczynające swoją przygodę na kruchych fundamentach Red Barrels stało się jednym z najbardziej rozpoznawalnych niezależnych deweloperów w ciągu ostatniej dekady.

EPILOG: CZAS NA DALSZĄ EKSPANSJĘ

Na tak znaczny sukces studia ogromny wpływ miało metodyczne podejście jego założycieli do tworzenia gier. „Najważniejsze jest, by przestać myśleć o tym w romantyczny sposób” – radzi nowym twórcom Morin. „Trzeba umieć przeanalizować wszystkie aspekty biznesu. Czasem studia zamykają się nie dlatego, że gra, nad którą pracowały, była słaba, ale ze względu na złe gospodarowanie dostępnymi środkami” – dodaje.

W związku z tak określoną filozofią dewelopera zasadne wydaje się pytanie, czego można oczekiwać po Red Barrels w nadchodzących miesiącach. A odpowiedź może zaskoczyć – choć Outlast 3 został już oficjalnie zapowiedziany, wygląda na to, że tym razem będzie produkcją o zupełnie odmiennej mechanice rozgrywki, jedynie osadzoną w tym samym uniwersum, a nie kontynuacją w prostej linii. Czy takie podejście do ukochanej przez miliony graczy franczyzy ma szansę na sukces? By się o tym przekonać, będziemy musieli poczekać do pierwszych konkretnych informacji, choć znając uzbrojony w plan A, B i C zespół programistów kanadyjskiego dewelopera, o przyszłość Outlasta możemy być więcej niż spokojni. ■

WIELKA PRZYGO

PORZĄDNE GRAFICZNE PRZYGODÓWKI DLA MAŁEGO ATARI MOŻNA BYŁO POLICZYĆ NA PALCACH RĘKI STAREGO DRWAŁA. JEDNAK NAWET W TYM ELITARNYM GRONIE WYRÓŻNIAŁA SIĘ MAGIA.

■ Bartłomiej Kluska



Poszukiwacz przygód o imieniu Alakhin, który postanowił zwiedzić tajemniczy zamek w miejscowości Skyawar, budzi się jako duch. Tyleż pechowy, co złowrogi mag Or Kirr informuje go, że aby mógł odzyskać dawną postać, musi zebrać eliksiry i przedmioty potrzebne do zrzucenia cięższej nad magiem kłątwy...

Atarowiec, który nie połamał sobie języka, czytając imiona i nazwy

z legendy, może pomóc Alakhinowi. I tak zresztą ma niewielki wybór.

OD BAJTKA DO JANOSIKA

„Atari – tragedia polskiego rynku” – pisał w 1992 roku dziennikarz magazynu Top Secret. Miał sporo racji. Z jednej strony, głównie dzięki działaniom Lucjana Wencla, który wprowadził ośmiobitowe atarynki do sklepów sieci Pewex, był to wówczas najpopularniejszy mikrokomputer w naszym kraju. Z drugiej – świat zapomniał o Atari

dużo wcześniej, co przejawiało się między innymi dotkliwym dla atarowców brakiem wielu popularnych gier, którymi mogli cieszyć się posiadacze maszyn spod znaku Commodore, Spectrum czy Amstrada. Lukę tę próbowali zapełnić polscy autorzy. Dynamiczne strzelanki, wciągające strategie, wymagające labiryntówki... – rodzimi atarowcy umieli napisać prawie wszystko. Problem był z przygodówkami, które tworzył w zasadzie tylko Roland Pantoła (jego historię opowiedzieliśmy w poprzednim Pixelu).

DA W SKYAWARZE

– Oczywiście grałem w gry pana Rolanda – wspomina Paweł Mikołajczak – ale produkcji tego typu było bardzo mało. Postanowiłem więc zrobić swoją.

Mieszkający w Płocku Mikołajczak nie był nowicjuszem w branży. Gdy rodzice kupili mu w peweksie wymarzone Atari 65XE z magnetofonem, od razu zainteresował się programowaniem. – Przepisywałem programy z Bajtka, modyfikowałem je i w ten sposób się uczyłem. Nałogowo grałem też w komnatówki: Misję, Freda czy Miecze Valdgira – opowiada. – Po pewnym czasie zacząłem tworzyć własne gry.

Wybór gatunku był oczywisty, jako że labiryntówki cieszyły się wówczas wśród polskich atarowców ogromną popularnością. Mikołajczak napisał zatem gry takie jak Helix, Jaffar czy Zbir, w których gracze musieli wędrować po kolejnych planszach, zbierać klucze i potrzebne przedmioty oraz unikać śmiertelnie groźnych przeszkadzajek. Spośród dziesiątek produkcji tego typu dzieła Mikołajczaka wyróżniały się starannie zaprojektowaną grafiką, w tym dużymi, ładnie animowanymi postaciami bohaterów, oraz nieco ospałym tempem rozgrywki. Na ten ostatni element mogły mieć wpływ... kłopoty z optymalizacją kodu.

– Moje gry powstawały w Action!, języku programowania dla Atari promowanym wówczas w Bajtku – tłumaczy Mikołajczak. – Największą trudnością był brak dostępu do wiedzy. Większość algorytmów czy mechanizmów wymyślałem sam lub sam dociekałem, jak należy to zrobić. Nie znałem nikogo z Płocka, kto w dostatecznym stopniu programowałby na Atari, by wymienić się doświadczeniami. Nie było internetu, forów dyskusyjnych... Nie miałem nawet telefonu stacjonarnego! Pozostawał jedynie Bajtek, książka o Atari

BASIC, którą jakimś cudem udało mi się kupić, i skserowana instrukcja do Action!

Zwieńczeniem twórczości Mikołajczaka w dziedzinie komnatówek był Janosik, przedstawiający historię słynnego zbójnika próbującego uratować ukochaną Marynę z rąk podstępnego barona. Janosika, podobnie jak poprzednie gry płockiego twórcy, wydało Mirage Software. – Zgłosiłem się do nich, ponieważ mieli siedzibę najbliżej Płocka – przyznaje autor. – Mimo wszechobecnego piractwa płacili dość dobrze. Na swoich grach zarabiałem równowartość średniej krajowej pensji, co jak na ucznia technikum stanowiło atrakcyjne wynagrodzenie.

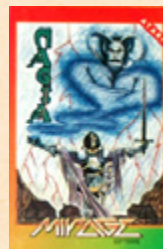
NA POMOC OR KIRROWI

Opus magnum Mikołajczaka pozostaje jednak Magia – przygodówka, wykrzystująca znany m.in. z gier takich jak Knight Lore czy Fairlight rzut izometryczny. – Nie mieliśmy na Atari wielu gier tego typu – wspomina autor. – Ja grałem tylko w Amaurte, ale moja gra ma zupełnie inny interfejs, który wymyśliłem całkowicie samodzielnie.

Istotnie Magia czarowała niespotykanym połączeniem rzutu izometrycznego z interfejsem point-and-click. Gracz sterował bohaterem za pomocą kursora, a gdy ten dotarł do przedmiotu lub postaci, z którą miał prowadzić interakcję, otwierało się okienkowe menu tekstowe.

– Pomagał mi grafik Adam Karol, który niestety nie miał swojego Atari i rysował na papierze milimetrym. Jego prace przenosiłem piksel po pikselu z papieru do komputera, a na koniec on przychodził do mnie do domu i dopieszczał te obrazy – wspomina Mikołajczak.

Poza izometryczną grafiką Magia oferowała obietnicę przeżycia wielkiej przygody. Uczciwie trzeba przy tym



■ Mirage Software to jeden z najważniejszych wydawców gier na małe Atari. Z logo firmy Tomasza Mazura na okładce ukazały się hity takie jak: Kolony, Operation Blood, Wyprawy kupca, Władca, Książę czy Inny świat. Wiele z nich opisywaliśmy już na łamach Pixela.

zaznaczyć, że większość zagadek w grze oparta była na prostym schemacie: odnaleźć przedmiot pożądany przez jedną z postaci (sztylet, porcelanową kulę, but karła...), wręczyć go, w nagrodę otrzymać kolejny itd. Czasem tylko rozgrywkę uatrakcyjniały zadania takie jak stworzenie magicznego eliksiru z kilku zebranych artefaktów. Cóż – jeśli nawet na innych komputerach były już lepsze przygody, atarowcy nie mogli o nich wiedzieć. Nic zatem dziwnego, że Magia spotkała się z ciepłym przyjęciem recenzentów (w kategorii „grywalność” otrzymując budzące respekt 8/10 w Top Secret i 85% w Secret Service!) oraz z zainteresowaniem graczy.

GAME OVER

Niestety, tych ostatnich było już w roku premiery gry – 1993 – coraz mniej, wszyscy bowiem zmieniali komputery na szesnastobitowe. To samo zrobił również Paweł Mikołajczak, kolejne swoje produkcje tworząc już na Amigę, gdzie ukazały się remake Janosika, platformowe Magiczna Księga i Jurajski Sen oraz Poltergeist, który stanowił udaną wariację na temat Valhalla & The Lord of Infinity.

Karię Mikołajczaka w branży niespodziewanie przerwało... Ministerstwo Obrony Narodowej, powołując go do odbycia w 1995 roku obowiązkowej służby wojskowej. Po wyjściu do cywila autor Magii nie powrócił już do pisania gier, choć do dziś zawodowo zajmuje się programowaniem. – Ale to oczywiście etap „atarowski” wspomina najlepiej – zastrzega. – Był to mój pierwszy komputer, o którym jako dziecko marzyłem i na którym stawiałem swoje pierwsze kroki.

W kronice historii polskich gier komputerowych po jego młodzieńczych fascynacjach na pewno pozostanie Magia. ■

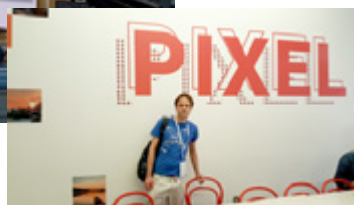
Knight Lore



■ Lepiej późno niż wcale. W 2008 roku atarowcy doczekali się nieoficjalnej, ale bardzo wiernej konwersji legendarnego Knight Lore'a. Co ciekawe, grę na bazie oryginału z ZX Spectrum stworzył Polak – Krzysztof „xxl” Dudek.



T R I P



Prosto z Google'a

DAWNO, DAWNO TEMU, GDY GOOGLE BYŁO JESZCZE NIEZWYKŁĄ FIRMĄ – WTEDY GDY SŁYNNNE „DO NO EVIL” BYŁO JEJ OFICJALNYM MOTTEM, KONFERENCJA GOOGLE I/O TAKŻE BYŁA WYDARZENIEM SZCZEGÓLNYM. Co roku kilka tysięcy programistów, projektantów oraz – co tu dużo mówić – po prostu wyznawców Larry'ego Page'a i Siergieja Brina przybywało do Kalifornii, aby dowiedzieć się, co też nowego i wspaniałego udało się wymyśleć „googlersom”.

Te czasy minęły. Google to teraz korporacja jakich wiele. Duża, owszem, ale marnie zarządzana i poza kilkoma flagowymi usługami (Search, Gmail, Maps, może Android) niezbyt umiejąca stworzyć – i utrzymać – naprawdę ciekawe produkty i technologie. Nic zatem dziwnego, że

Google I/O także zwiędła. Co prawda w dalszym ciągu jest to wydarzenie olbrzymie i przez to czasem zapierające dech w piersiach (wyobraźcie sobie choćby kilka tysięcy ludzi usiłujących dopchać się jednocześnie do dwóch punktów wydających posiłki), ale trudno określić je mianem ekscytującego. W tym roku chyba najbardziej interesującym elementem „keynote”, które otwierało całą konferencję, nie było żadne z wystąpień managerów firmy, lecz samolot krążący nad Shoreline Amphitheatre i ciągnący banner z napisem „Google control is not privacy”. Signum temporis...

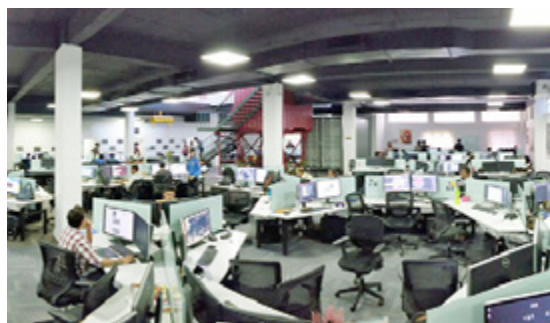
Po raz pierwszy w historii Google I/O pojawiła się jednak w programie cała sekcja wystąpień dedykowanych grom. Menadżerowie tej firmy wreszcie chyba zauważyli, że gry to rynek, którego nie można ignorować. Nie chodzi tu wyłącznie o słynny projekt Stadia, ale nawet o drobniejsze (z punktu widzenia zysków może i ważniejsze) kwestie, takie jak optymalizacja wydajności gier na telefonach, narzędzia monetyzacji dla wydawców gier. Prelegenci próbowali też przedstawić infrastrukturę Google Cloud jako idealne środowisko dla wsparcia gier multiplayer (proszę się nie śmiać, oni tak na poważnie!).

Wreszcie Stadia. Trudno obecnie powiedzieć, w jakim stopniu ten projekt się uda. Wiele pokaże komercyjny start usługi, zapowiedziany na drugą połowę tego roku. Sukces będzie uzależniony oczywiście od wsparcia wydawców gier (ponoć zainteresowanie jest spore), ale chyba w większej mierze od jakości, jaką usługa zapewni graczom. To drugie zaś będzie szczególnie trudne – tym bardziej że w opowieściach inżynierów, którzy omawiali szczegóły techniczne Stadii na Google I/O, trudno było odnaleźć coś odkrywczego. Dość standardowe algorytmy kompresji i zarządzania przepustowością transmisji, w oczywisty sposób różne od tych używanych przez serwisy streamingu wideo, ale znane już od pewnego czasu.

Przedstawiano wielki wysiłek (kilka tysięcy użytkowników testowych, z czego ponad 2,5 tysiąca w samym Google'ie – nic dziwnego, że pracownikom nie starcza czasu na usuwanie błędów w innych serwisach firmy) związany z testowaniem wpływu artefaktów wideo i opóźnień transmisji na percepcję jakości gry. To zresztą trochę wyglądało jak usprawiedliwianie nie do końca rozwiązanych kwestii technicznych – a już najbardziej niepokojąco zabrzmiało wystąpienie, w którym raczono przypomnieć, iż opóźnienia – latency – są wszędzie wokół nas, nawet w układzie nerwowym człowieka. Cóż. Nie chcę, aby zabrzmiało to jak manifestacja mojego wrodzonego pesymizmu, ale marzenie Google'a (pomyślcie tylko – wyświetlanie reklamy (!) gry w YouTube pozwalające na rozpoczęcie rozgrywki „od środka fabuły”, bez instalacji, i tym samym wyświetlenie kolejnych reklam (!) w tej grze i to nieomal na dowolnym urządzeniu – ileż to nowych danych można zebrać, ileż kontraktów reklamowych podpisać) może być trudne do urzeczywistnienia. (GAW)

Rockstar wykupuje studio z rąk Starbreeze

ROCKSTAR GAMES PRZYSZŁO Z POMOCA STARBREEZE, WYDAWCY, KTÓREGO POWOLNY UPADEK OBSERWUJEMY JUŻ OD KILKU MIESIĘCY. TYM RAZEM SZWEDZKA FIRMA SPRZEDAŁA WYDAWCOM GTA UDZIAŁY W DHURVA INTERACTIVE, NAJWIĘKSZYM I JEDNYM Z NAJSTARSZYCH STUDIÓW W INDIACH ZAJMUJĄCYCH SIĘ GRAFIKĄ DO GIER. Starbreeze wykupiło udziały za 8,5 miliona dolarów, a otrzyma za nie od Rockstara 7,9 miliona dolarów, przekazując tym samym 91,8 akcji studia. Cała transakcja ma zostać sfinalizowana do końca tego roku. Dhurva Interactive istnieje od 1997 roku i w swojej historii pracowało nad Halo, Forzą Horizon i Payday 2. W ostatnim czasie artyści z Indii pracowali też

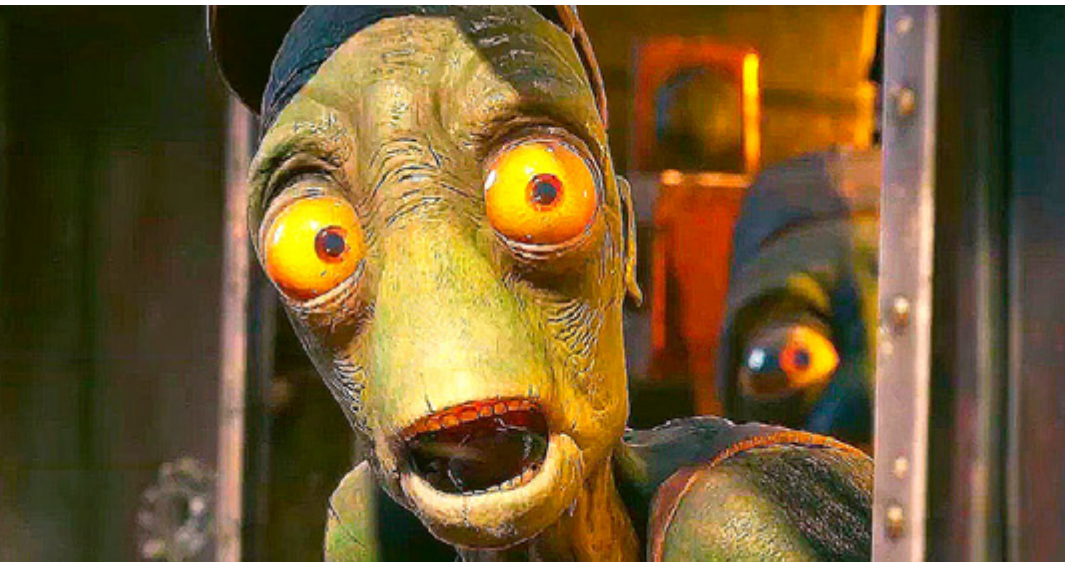


nad Overkill's The Walking Dead, które zawiodło finansowo, a potem zostało usunięte ze Steama kilka miesięcy po premierze. Licząca 300 osób załoga studia ma pod nowym kierownictwem kontynuować swoje bieżące projekty oraz wspierać 500-osobową ekipę Rockstara w Bengaluru w realizowaniu ich projektów.

Czy następny Frostpunk będzie RPG?

ROK PO PREMIERZE FROSTPUNKA WIEMY, ŻE GRA SPRZEDAŁA SIĘ W PONAD MILIONIE KOPII, CO JEST CAŁKIEM DOBRYM WYNIKIEM.

Nie wiedzieliśmy natomiast, że 11 bit studios, twórcy Frostpunka, mają apetyt na więcej, a ciągłe dodawanie kolejnych kawałków historii do gry może służyć nie tylko rozbudowie mroźnego i bezwzględne światła, ale też otwarciu drogi do kontynuacji. Ani tego, że kontynuacja wcale nie musi być symulatorem budowania miasta, tylko na przykład RPG. W rozmowie z serwisem Gamesindustry.biz Patryk Grzeszczuk, dyrektor marketingu 11 bit studios, poświęcił sporo czasu na to, by pochwalić się nadchodzącą konsolową edycją Frostpunka, zaznaczając, że wszystkie menu w grze



BlackMoon Design w CDV



ZAPRASZAMY DO POZNAŃSKIEGO COLLEGIUM DA VINCI W DNIU 6 CZERWCA (GODZINA 18:00) NA OTWARTY WYKŁAD ROBERTA PODGÓRSKIEGO POD TYTUŁEM „JAK WYŻYĆ Z ROBIENIA KIBLOWYCH GIERCZEK”. Będzie to prelekcja o tym, że niekoniecznie trzeba tworzyć arcydzieła z zawiłą historią, zwrotami akcji i rozbudowaną fabułą – zamiast tego można w krótkim czasie zrobić ciekawą grę na urządzenia mobilne. Robert Podgórski jest założycielem studia BlackMoon Design i współtworzył takie projekty jak The Few oraz niezliczoną masę innych tytułów (głównie HTML5). Szczegóły i rejestracja uczestników na stronie cdv.pl. Spotkanie organizuje Wydział Informatyki i Komunikacji Wizualnej CDV w ramach cyklu INTERAKCJE pod patronatem naszego miesięcznika. ■ ■ ■ ■ ■

Trwają prace nad drugą częścią serii Oddworld

W OBSZERNYM ARTYKULE POŁĄCZONYM Z WYWIADEM Z LORNE’EM LANNINGIEM SERWIS EUROGAMES UJAWNIŁ SPORO INFORMACJI NA TEMAT NADCHODZĄCEJ KONTYNUACJI SERII ODDWORLD, BEZPOŚREDNIEJ KONTYNUACJI ABE’S ODDYSEE, KTÓRA NOSIĆ BĘDZIE PODTYTUŁ SOULSTORM I BĘDZIE DRUGĄ Z PIĘCIU PLANOWANYCH ODSON SERII. Lanning stwierdza w nim, że choć oficjalnie Odyssey doczekało się już wcześniej

sequela – Abe’s Exodds, a potem Munch’s Oddyssee i Stranger’s Wrath, twórcy chcą wrócić do korzeni serii i opowiedzieć historię o poważnym, a nawet całkiem ciężkim przekazie, rysując analogie między zimnym, przemysłowym światem, przez który przekrada się Abe, a naszym prawdziwym. Publikacja Eurogamera zaczyna z wysokiego C, odnosząc się do faktu, że na Ziemi żyje obecnie więcej niewolników niż łącznie w całej historii świata, a Lanning wydaje się zdeterminowany, by rysować te paralele w swojej nadchodzącej grze tak, jak robił to w oryginale. W pewnym momencie nazywa nawet Abe’a „Bin Ladenem Oddworld”, którego działania powodują wzrost cen happy mealów i kawy dla „normalnych mieszkańców”, co czyni go naturalnym obiektem nienawiści. ■ ■ ■ ■ ■



wymagają maksymalnie dwóch kliknięć, by dostać się do ważnych opcji, i mówiąc wprost, że „obiektywnie w wersji PC Frostpunka nic nie jest lepsze niż w wersji konsolowej”. Powiedział jednak coś więcej: rozbudowywanie świata może służyć nie tylko nadawaniu Frostpunkowi głębi, ale tworzy też solidną podstawę dla kontynuacji, która, w jego oczach, niekoniecznie musiałaby być symulatorem budowania miast, ale spin-offem w formie gry RPG. Grzeszczuk zasugerował, że zespół myśli o Frostpunku jako uniwersum do rozbudowania, a nie konkretnym gatunku gry, z którym można zrobić znacznie więcej. Cóż, trzeba przyznać, że odkrywanie intrygi w cieniu wielkiego węglowego pieca naprawdę nie brzmi źle. ■ ■ ■ ■ ■

Ultra Ultra, twórcy ECHO, zamykają studio

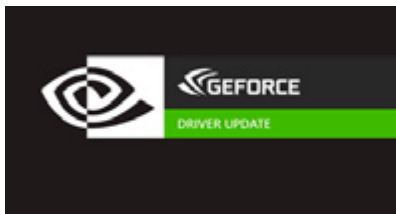
DOŚĆ NIESPODZIEWANIE I BEZ WIĘKSZEGO UZASADNIENIA STUDIO ULTRA ULTRA OGŁOSIŁO WŁAŚNIE SWOJE ZAMKNIĘCIE. Zespół miał na koncie jedną grę, wydane we wrześniu 2017 roku ECHO – interesującą grę akcji, w której bohaterka przemierza rozbudowany kompleks pełen klonów, które mogą wykonywać jedynie czynności, które ona sama wykonywała w określonym oknie czasowym. Owocem tego jest dość klimatyczna mieszanka akcji i horroru,

2017

która całkiem przypadła do gustu fanom, od krytyków zebrała średnią 72/100 na Metacriticu i... nie sprzedała się za dobrze, według serwisu SteamSpy sprzedając jedynie 50-100 tysięcy kopii w ciągu prawie dwóch lat od premiery. Ewidentnie dla ekipy z Kopenhagi było to za mało. Smutną częścią tej historii jest także fakt, że gra ma doczekać się filmowej adaptacji – prawa do niej wykupił F. Gary Gray, reżyser Fate of the Furious i nadchodzącej odsłony Men in Black o podtytuł International. Za kwestie scenariuszowe odpowiadać miał twórca Johna Wicka, Derek Kolstad. Istnieją duże szanse, że zamknięcie studia nie wpłynie na realizację tego projektu, musimy jednak poczekać na dalsze zapowiedzi. ECHO pozostaje w sprzedaży na Steamie i GOG. ■ ■ ■ ■ ■



Aktualizacja sterowników Nvidii



NVIDIA WYPUŚCIŁA AKTUALIZACJĘ STEROWNIKÓW O NUMERZE 430.64, która rozwiązuje dość poważne problemy z zabezpieczeniami poprzedniej wersji – problemy, które mogły narażać użytkowników na ataki typu DDoS czy umożliwiać dostęp do prywatnych danych. W objaśnieniu właściciele GeForce tłumaczą, że problem związany był z komponentem warstwy obsługi kernela w sterowniku, który nie synchronizował prawidłowo danych. Także instalator poprzedniej wersji sterownika zawierał lukę powodującą, że odczytywał on pliki .DLL Windowsa bez sprawdzenia ich ścieżki i certyfikatów. Nvidia informuje, że poza wymienionym wyżej numerem aktualizacji łątki o numerach 430.23, 425.25 i 422.02 dostarczane przez producentów sprzętu także zawierają poprawki zabezpieczeń. Jeżeli nie posiadacie żadnej z nich, warto zaktualizować sterownik jak najszybciej. ■ ■ ■ ■ ■

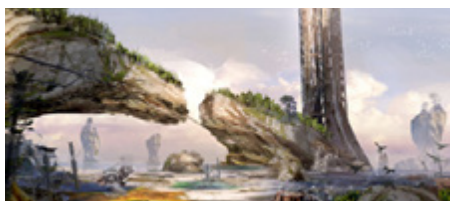


Wolfenstein: Youngblood

JERK GUSTAFSSON, PRODUCENT WYKONAWCZY WOLFENSTEIN: YOUNGBLOOD, W ROZMOWIE W CZERWCOWYM NUMERZE OFFICIAL PLAYSTATION MAGAZINE opowiedział trochę o zmianach, jakie najnowsza odsłona „Wolfa” wnosi do serii. Fakt, że gra tworzona jest przy współpracy z Arkane, twórcami serii Dishonored i Prey, pozwolił MachineGames zaprojektować nieco bardziej rozbudowane plansze przypominające dwa wspomniane tytuły, dając graczom więcej do zbadania i odkrycia na samych poziomach. Gustafsson zaznaczył, że gra jest nieco

krótsza od The New Order i The New Colossus pod względem fabuły, ale nadrabia to zawartością czekającą na graczy na każdej z plansz. Podkreślił, że choć szybciej przebrniemy przez historię, spędzimy więcej czasu na samej rozgrywce dzięki pożyczonym od Arkane rozwiązaniom. Jednocześnie obiecał, że gra będzie wspierana dodatkową zawartością i wyzwaniem, które jeszcze wydłużą żywotność produkcji. Wolfenstein: Youngblood ukaże się 26 lipca na PC, PlayStation 4, Xbox One i Nintendo Switch. W grze wcielimy się w córki Williama Blazkowicza, które przebijają się przez alternatywną, kontrolowaną przez nazistów wersję Paryża. Kampanię przechodzić będziemy samodzielnie lub w trybie kooperacji, gdzie każdy gracz kontroluje jedną z dziewczyn. Przy zakupie wersji Deluxe gry druga osoba będzie mogła bawić się, nie posiadając własnej kopii Youngblood. ■ ■ ■ ■ ■

Gra twórców Myst znalazła finansowanie



PRZYSZŁOŚĆ FIRMAMENT, NAJNOWSZEJ PRODUKCJI OD TWÓRCÓW MYST I RIVEN, CYAN WORLDS, STAŁA POD ZNAKIEM ZAPYTANIA. Studio, które postanowiło ufundować swoją następną produkcję na Kickstarterze, musiało w niecałe siedem dni zebrać ponad 300 tysięcy dolarów, co, zważywszy na fakt, że kwota ta stanowiła jedną trzecią całości potrzebnego budżetu, nie wydawało się do końca prawdopodobne, mimo steampunku, śniegu i obietnicy działania zarówno w VR, jak i normalnej growej rzeczywistości. A jednak udało się i to z całkiem przyzwoitą górką, która z pewnością nie pójdzie na marne. Cyan Worlds spędziło koniec kampanii na Facebooku, uważnie śledząc postępy i rozmawiając z fanami, by wreszcie napić się czegoś niebieskiego i bliżej niedookreślonego w trakcie półgodzinnego streamu. Jednocześnie studio chce zostawić otwartą furtkę dla wszystkich, którzy nie zdążyli wesprzeć kampanii, a chcąc jeszcze dorzucić się do gry – w końcu poprzednie dają nadzieję, że i tym razem zobaczymy coś bardzo interesującego. ■ ■ ■ ■ ■

Epic Games kupuje Psyonix

CHOĆ EPIC GAMES PRZYZWYCZAŁO NAS JUŻ DO JEDNEGO, POWTARZANEGO W KÓŁKO RUCHU W SWOJEJ OFENSYWIE NA STEAMA – KUPOWNIA CZASOWEJ WYŁĄCZNOŚCI NA GRY – TERAZ FIRMA POSUNĘŁA SIĘ O KROK DALEJ, KUPUJĄC CAŁĄ FIRMĘ. I to nie było jak, chodzi bowiem o Psyonix, twórców Rocket League, jednej z najbardziej dochodowych gier na Steamie. I choć firma kategorycznie zaprzeczyła pierwszym sugestiom, jakoby zakup miał oznaczać zaprzestanie sprzedaży Rocket League na tej platformie, jednocześnie podkreśliła, że „plany na przyszłość zostaną przedstawione w najbliższym czasie”. Ruch ten jest ważny nawet dla osób, których Rocket League, zakręcona produkcja o samochodach grających w piłkę halową, kompletnie nie obchodzi – produkcja Psyonix



była w ubiegłym roku jednym z najlepiej sprzedających się tytułów na Steamie, kwalifikując się do „platynowej” grupy najlepiej zarabiających gier według samego Valve. Odcięcie tego źródła dochodów największemu sklepowi na PC nie będzie może katastrofą, ale z pewnością będzie odczuwalne – bardziej niż większość, jeżeli nie wszystkie, ekskluzywne tytuły „wykradzione” przez Epic na EGS. Jest to też marka o sporym potencjale dalszego rozwoju – przez lata gra miała szereg umów partnerskich z dużymi markami, od zabawkowego Hot Wheels, przez WWE, aż po Szybkich i wściekłych. To dobry zakup dla firmy, która w ramach akcji promocyjnych w Fortnite pozwala graczom bić się z Thanosem. Nowi właściciele Psyonix ewidentnie próbują sprawdzić, co trzeba zrobić, by Valve wreszcie zareagowało, na razie pecetowy tytan wciąż jednak śpi. Rocket League ukaże się na Epic Games Store w najbliższej przyszłości. ■ ■ ■ ■ ■

Construction Machines Simulator



PREMIERA 19.04.2019

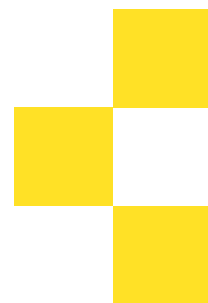
Nintendo eShop





Piotr Gawrysiak

Obecnie podwójny profesor nadzwyczajny, dawniej 50% spółki autorskiej Alex & Gawron. Miłośnik starych gier i komputerów, nowych technologii oraz swojej rodziny.



PRZYNIEŚCIE MI OPEN SOURCE

Ostatnio dużo przesiaduję w bibliotece. **Nie, to nie jest tak, jak myślicie. Nie szukam cichych miejsc, do których nie docierają nawoływania mojego potomstwa. To także nie wpływ wiosny, która mogłaby wywołać u mnie nagłą chęć dorównania Alexowi w jego wysiłku czytelnictwem.**

W bibliotece bowiem nic nie czytam, tylko wpatruję się w panel kontrolny skanera książek i czasopism firmy Zeuschel (wpatrywać się trzeba, ponieważ rzeczony skaner co chwila się zawiesza i wtedy skanowanie trzeba uruchamiać od początku – czego jednak oczekiwać od sprzętu, w którym zastosowano Microsoft Windows). Wszystko to zaś z tego powodu, iż ta biblioteka (notabene Politechniki Warszawskiej) jest jedynym miejscem w promieniu kilku tysięcy kilometrów, gdzie można obejrzeć roczniki zacnego brytyjskiego czasopisma *Personal Computer World*. A obejrzeć je muszę, gdyż stanowią nieocenione źródło wiedzy o rozwoju rynku sprzętu informatycznego oraz oprogramowania (tak, także gier) w ostatnich dekadach ubiegłego wieku – w Albionie w szczególności, choć nie tylko.

Wszystkich, którzy czytając te słowa, kreślą własnie wymowne kółko na czołach, spieszę zapewnić, iż nie zwariowałem (a przynajmniej jeszcze nie – ciągle wpatrywanie się w światło lampy skanera z pewnością nie jest obojętne dla zdrowia). Otóż nie, nie mogę skorzystać z wersji elektronicznej PCW. Taka po prostu nie istnieje! Czy też dokładniej – jak dosadnie wyłuszczył mi Pan Brian z *The National Museum of Computing* – nie może być udostępniona, gdyż obecni właściciele praw do owego tytułu prasowego to (...) oraz (...); Pixel, jak sądzę, nie jest miejscem nadającym się do dosłownego zacytowania jego słów...

W przypadku innych czasopism (ot, aby nie szukać zbyt daleko – *Secret Service*, *Top Secret*, *Reset*) na ratunek przychodzi społeczność internautów, którzy wiedzą, co to jest obywatelskie nieposłuszeństwo i skanują zagrożone zaginięciem publikacje metodami chałupniczymi. W przypadku PCW to jednak nie działa – jeden egzemplarz ma zwykle około 400 stron, z czego ponad połowa to reklamy. To zresztą właśnie dlatego jest tak cennym dla historyka materiałem – skoro jednak jest on trudno dostępny, to nie będzie wykorzystywany czy też cytowany i jest właściwie skazany na zapomnienie.

Jeszcze gorzej ma się rzecz z formami istniejącymi wyłącznie w postaci cyfrowej – z oprogramowaniem i jego kodem źródłowym. Bardzo łatwo skazać je na wymarcie – o ile nie są one upublicznione. Niejednokrotnie już udawało się nawet dużym producentom oprogramowania „zagubić” bezpowrotnie kod źródłowy swoich dzieł. Liczba zaś interesujących, niszowych programów (także gier, także polskich gier), które zostały tak zniszczone, wcale nie jest taka mała.

Pozwolę sobie w tym miejscu na malutki apel – drogi programisto, właścicielu studia czy wydawco. Skoro już nie chcesz tworzyć dzieł open source (co – według mnie – jest najbardziej, a kto wie, czy i nawet nie jedynie właściwe i moralne), to chociaż nie bądź egoistą! Zawsze przyjdzie taki moment w cyklu życia twojego produktu, w którym naprawdę nie ma sensu ciuć malejących przychodów z jego sprzedaży – zamiast tego większą chwałę przyniesie jego przekazanie innym (i potomności). Serwisy takie jak *Internet Archive*, *GitHub* – a od niedawna nawet *UNESCO* – czekają. I tak, dotyczy to także wydawcy tego pisma, które właśnie czytam.

A na koniec oczywiście muszę się przyznać, że a jakże, czytam. Trudno się powstrzymać. Sama lista różnych, czasem genialnych, a czasem niezwykłych konstrukcji komputerów, jakie wtedy (w latach osiemdziesiątych) stworzono, budzi respekt. Chociaż, może to tylko nostalgia? Ale jeśli nawet to prawda, to przecież i tak, jako rzeczce Cycero, „historia testis temporum (...) magistra vitae (est)”... ■



Tap Tap Games

HUUUGE

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

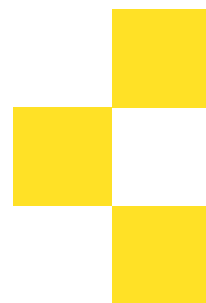
www.taptap.games





Aleksy Uchański

Top Secret, Gambler, Play, a obecnie inwestor w gamedevie. Od ponad ćwierćwiecza związany z polskim rynkiem gier. Miłośnik porcelany ze Stanowic, Orwella, whisky oraz kotów.



O ŻYCIU SZCZĘŚLIWYM

Zajmiemy się dziś zagadnieniem szczęścia. Jak osoby lepiej mnie znające wiedzą, nie jestem w tym obszarze ekspertem. Na moją obronę: nie jestem ekspertem w większości obszarów, po których się tu poruszam. Gdybym trzymał się tylko tematów, na których się znam, już od dawna nie miałbym o czym pisać.

Intrygują mnie rozmaite, publikowane co jakiś czas wyniki badań społecznych dotyczących tego bądź owego. Na przykład wiodący producent akcesoriów gumowych co roku publikuje wyniki ankiet o życiu płciowym różnych narodów. W badaniu zawsze zwraca moją uwagę fakt, że Francuzi mają wielokrotnie więcej partnerów seksualnych niż kolejny naród, zdaje się średnio blisko dwadzieścioro, podczas gdy inne nacje deklarują mniej niż czworo. Oczywiście ten fakt informuje nas wyłącznie o tym, jak Francuzi uważają za stosowne odpowiadać w takich ankietach. Nie mamy jednak mierzalnych danych na ten temat, co trafnie ujęła kiedyś piosenkarka Doda, odpowiadając na impertynenckie pytanie dziennikarza o to, jak często uprawia seks, że nie wie, bo przecież nie ma licznika w dupie. Przytaczam tę wypowiedź, bo jest to bodaj jedyny moment, w którym Doda wzbudziła coś w rodzaju mojego uznania.

Jakiś czas temu pojawiło się z kolei badanie dotyczące globalnej szczęśliwości, a w nim informacja, że najszczęśliwszym narodem świata są Finowie. W szczególności jego metodologii nawet się wczytywałem, jak tu bowiem można wiarygodnie pomierzyć i porównać szczęśliwość. George Orwell powiedział lapidarnie, że „ludzie tylko wtedy są szczęśliwi, gdy odrzucają tezę, iż nadrzędnym celem życia jest szczęście”. Z kolei zasada nieoznaczoności Heisenberga mówi (w wielkim uproszczeniu), że pewnych

rzeczy (zwłaszcza w świecie kwantowym) nie da się pomierzyć, bo akt pomiaru zaburza stan, który usiłujemy mierzyć, toteż nie ma sposobu dowiedzieć się, jaki ten stan był na początku. Śmiało i bez żadnych podstaw łącząc jedno i drugie, ośmielałem się rzec, że nie mamy szans dowiedzieć się metodą kwestionariuszową, czy nasi bliźni są szczęśliwi, bo moment, w którym kogoś o to zapytamy, a on zacznie się zastanawiać, jest niewątpliwie momentem utraty szczęśliwości, o ile się jej w ogóle doświadczało, zaś odpowiedź na pytanie „czy jesteś szczęśliwy?”, choćby najszczersza – w żadnym razie nie musi być prawdziwa.

Co do mnie, to szczęścia z pewnością doświadczałem, gdy grałem w gry komputerowe. To szczęście było dla mnie tożsame ze zjawiskiem, które w gamedevie nazywają uczenie „immersją” – pełnym wciągnięciem do świata gry, zanurzeniem i rozpuszczeniem w nim. Spotykam się czasem z niesłusznym przekonaniem, że immersję gwarantuje widok FPP, fotorealistyczna grafika i rozbudowana fizyka wraz z listą mechanik, słowem – okoliczności możliwie wiernie naśladujące rzeczywistość. Uważam, że to nie ma nic do rzeczy. Immersyjna może być prosta gra 2D.

Wiele razy opowiadałem o tych nielicznych kilku grach, które mnie uwiodły i pozytywnie doświadczyły na całe życie, i dziś nie chcę się powtarzać. Nie wspominałem jeszcze o wielu latach mobilnego grania na wakacjach, najpierw na Game Boyu Advance, potem na PSP, które było od niego we wszystkim lepsze, a przecież jego magii nie miało. Gry na Advance'a były wspaniałe. Poza oczywistymi hitami od samego Nintendo (czyli grami z Mario i Linkiem) wspomnę jako dla mnie najważniejsze gry mniej oczywiste: strategię Advance Wars czy diablopodobną serię Lord of the Rings. Brałem tego Advance'a na wakacje, wkładałem słuchawki w uszy, siadałem na basenowym leżaku i – o tak – byłem szczęśliwy, teleportowałem się do świata gry.

Tak się składa, że piszę ten felieton również na wakacjach. Nie mam ze sobą żadnego urządzenia mobilnego, ale mam laptopa i czytelników po drugiej stronie Worda, w którego wklepuję ten tekst. Wiele wskazuje, że to również jest szczęście. ■

ALEX

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



Marcin Borkowski
Dziennikarz, autor gier, były redaktor naczelny
Top Secretu, komentator spraw bieżących,
postać znana i lubiana.



NIERZECZYWISTA RZECZYWISTOŚĆ NIEDEWELOPERA

Przy okazji wywiadu o narzędziach (poprzednie Indykarium) zainteresowałem się Unreal i Unity. Praktycznie nie można uruchomić gry, żeby nie trafić na jedno albo drugie logo. Miałem trochę wolnego czasu, stwierdziłem – co mi tam, do pisania gier wracać na razie nie planuję, ale nauczyć się czegoś nowego nie zaszkodzi. Unity oparte jest na C#, którego nie znam, więc zainstalowałem Unreala (Blueprinty i C++) i zacząłem oglądać samouczki.

Właściwie – chciałem zacząć je oglądać, ale jest ich tyle, że można zgłupieć. Pierwsze pół godziny przeglądałem tytuły, żeby dojść, czego właściwie chcę się nauczyć, i czułem się coraz bardziej skolowany... aż trafiłem na tutorial o robieniu świata. Górki, jezioro, domek, lasek i można sobie po tym pochodzić. I wtedy sobie przypomniałem, że mam zadkę – mapa Puszeki Pandory, opublikowana w Bajtku, była niekompletna, zabrakło informacji o tym, że nie zawsze można bezpośrednio przejść z pola na pole. Co gorsza, zgubiłem mój egzemplarz, na którym miałem to pozaznaczane. Od lat chodziło za mną, że „może kiedyś” spróbuję to odtworzyć (nie wiem po co, chyba żeby nakarmić moje OCD).

Jakkolwiek nonsensownie by to brzmiało, naukę Unreala zacząłem od uruchomienia Puszeki pod emulatorem ZX Spectrum i debuggerem, żeby móc wyciągnąć mapę z oryginalnego pliku. Rozgryzłem co i jak (geez, jak ja rzeźbiłem, nadrabiając kreatywnością brak wiedzy), wygenerowałem PNG z mapą wysokości, stworzyłem nowy projekt FPP w Unrealu, zaimportowałem mapę, kliknąłem Play – i mogłem biegać po okolicy. Pomalowanej w domyślne, szare kwadraciki.

Włączamy szybkie przewijanie: kilka dni później stałem pod drzewami lasu na brzegu wyspy, patrząc na morze. Darmowe modele i tekstury wyglądają jak gry sprzed dwudziestu lat, ale moje niekomercyjne potrzeby zaspokajają.

Świat i jego wygląd nie mają (prawie) nic wspólnego z programowaniem, tutaj większość pracy to mozolne szlifowanie detali w edytorze. Programowanie potrzebne jest przede wszystkim do zakodowania zachowania bohatera i jego interakcji ze światem. Następnym kilka dni tworzyłem Blueprinty, dzięki którym mogłem podnieść leżący na ziemi kompas i zobaczyć na ekranie wyświetlone kierunki świata.

Blueprinty to skrypty wizualne, w których program jest własnym schematem blokowym. Mantis tłumaczył mi, że są proste i wygodne. Z tą prostotą bym nie przesadzał – jest taka stara zasada, że jeżeli API jest przejrzyste i łatwe, można w nim robić wyłącznie rzeczy trywialne, a jeśli można zrobić wszystko, API musi być jak koszmar senny pijanego powroźnika. Tak, w Unrealu można zrobić wszystko. Poleceń jest miliard. Część z nich działa tylko wtedy, gdy zmienią się parametry w zupełnie dla początkującego nieoczekiwanych opcjach silnika. A kiedy już się człowiekowi wydaje, że wygoogłał rozwiązanie swojego problemu, obiekty, z których chce skorzystać, okazuje się, że są niepasującymi do siebie typami albo dają się zastosować wyłącznie w innym miejscu. Tak musi być, cudów nie ma, taka tautologia, że skomplikowany system musi być skomplikowany. Blueprinty mają swoje zalety, ale używanie ich wcale nie jest łatwiejsze od pisania kodu w dowolnym języku, a wygląd nadaje zupełnie nowy wymiar określeniu spaghetti code. Najważniejsze dla mnie: kompas działa. Strat nie poniosłem, bo włosy szczęśliwie wyszły mi wcześniej.


A pointa jest taka, że wiedząc, co było gotowe od momentu kliknięcia na New Project, a nad czym musiałem się pomęczyć, zupełnie inaczej patrzę na gry – zwłaszcza te wyświetlające na początku logo Unreal Engine. ■

BOREK

PIXELHEAVENFEST.COM



CONGRATULATIONS

A large, high-angle photograph of a crowded indoor event space, likely a convention hall. The ceiling is high with exposed pipes and several large, industrial-style pendant lights. The floor is filled with people, many of whom are gathered around various booths and displays. In the center, a prominent black display case features the text 'PIXEL CULTURA GEEK WISE' at the top, 'PAPER'S NOT DEAD!' in large white letters in the middle, and 'PIXEL' at the bottom. Other booths and signs are visible in the background, creating a busy and vibrant atmosphere.

PIXEL HEAVEN 2019

GAMES FESTIVAL & MORE

THANK YOU!

A high-angle photograph of a busy gaming area at the event. Numerous people are seated at long tables, focused on playing video games. The tables are equipped with computers, monitors, and various gaming peripherals. The atmosphere is one of intense concentration and enjoyment. The lighting is bright, and the overall scene is filled with the energy of a large-scale gaming festival.

SEE YOU NEXT YEAR

